



รายงานการวิจัย  
การออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ในจังหวัดเลย  
DESIGN OF CREATIVE BUDDHIST ARTS LEARNING RESOURCES  
IN LOEI PROVINCE

พระมหาพงศ์ทราทิตย์ สุธีโร

พระครูปริยัติสาทร

พระสุทธิวัชรเมธี

อาทิตย์ แสงฉวาก

วิระยา พิมพ์พันธ์

รายงานการวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจาก  
กองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (ววน.)  
สถาบันวิจัยญาณสังวร มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย  
ประจำปีงบประมาณ 2566

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย



รายงานการวิจัย  
การออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ในจังหวัดเลย  
DESIGN OF CREATIVE BUDDHIST ARTS LEARNING RESOURCES  
IN LOEI PROVINCE

พระมหาพงศ์ทราทิตย์ สุธีโร

พระครูปริยัติสาทร

พระสุทธิวัชรเมธี

อาทิตย์ แสงฉวาก

วิระยา พิมพ์พันธ์

รายงานการวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจาก  
กองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (ววน.)  
สถาบันวิจัยญาณสังวร มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย  
ประจำปีงบประมาณ 2566

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

## บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง การออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ในจังหวัดเลย มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) วิเคราะห์องค์ประกอบและศักยภาพของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์บนพื้นฐานอัตลักษณ์ท้องถิ่น (2) ออกแบบและพัฒนาแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ ณ วัดศรีคุณเมือง อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย และ (3) เสนอรูปแบบพื้นที่ต้นแบบของแหล่งเรียนรู้ดังกล่าว โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed Methods) เก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงจำนวน 50 คน แบ่งเป็นเชิงปริมาณ 40 คน และเชิงคุณภาพ 10 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง

ผลการวิจัยพบว่า วัดศรีคุณเมืองมีศักยภาพสูงในฐานะแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ที่สะท้อนอัตลักษณ์ล้านนา-ล้านช้าง ทั้งด้านสถาปัตยกรรม จิตรกรรม และคุณค่าทางจิตวิญญาณ โดยมีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 4.27$ , S.D. = 0.63) การออกแบบแหล่งเรียนรู้ใช้นวัตกรรม Creative Learning Design และ ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ของ Kolb นำไปสู่การพัฒนาโมเดลนวัตกรรมการเรียนรู้พุทธศิลป์ ซึ่งผสมผสานศาสตร์แห่งศิลป์กับธรรม เกิดเป็น วัฏจักรแห่งการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ทางพุทธศิลป์ (Cycle of Creative Buddhist Learning) ครอบคลุม 4 มิติ ได้แก่ แนวคิด กระบวนการ พื้นที่ และผลลัพธ์ โดยสรุปผลเป็น SRIKHUNMUEANG MODEL ที่สะท้อนบทบาทของวัดศรีคุณเมืองในฐานะ ศูนย์กลางการเรียนรู้เชิงจิตวิญญาณ (Spiritual Learning Hub) พร้อมพื้นที่ต้นแบบแบ่งออกเป็น 3 โซน คือ Buddhist Art & Spirit Zone เน้นการเรียนรู้ผ่านศิลปกรรมและธรรมะ Community Creative Zone ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชนและเยาวชน Wisdom & Nature Zone เชื่อมโยงภูมิปัญญา ทรัพยากรธรรมชาติ และการเรียนรู้เชิงจิตวิญญาณ

ผลการศึกษาเสนอว่า แหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์มีบทบาทเป็น สื่อเชิงจิตวิญญาณและวัฒนธรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์แบบมีชีวิต เกื้อหนุนศิลปะ ศาสนา และชุมชนให้พัฒนาอย่างยั่งยืน สอดคล้องกับ ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี และ เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) ด้านการศึกษาและวัฒนธรรม โดยเสนอแนวทางให้ภาครัฐและสถาบันการศึกษา ร่วมกันพัฒนาเครือข่ายแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ และต่อยอดสู่การเรียนรู้ดิจิทัลและการวิจัยเชิงประยุกต์ในอนาคต.

**คำสำคัญ :** 1. การออกแบบเชิงสร้างสรรค์ 2. แหล่งเรียนรู้ 3. พุทธศิลป์ 4. วัดศรีคุณเมือง

## ABSTRACT

The research titled “Designing a Creative Buddhist Art Learning Center in Loei Province” aimed to (1) analyze the components and potential of a Buddhist art learning center based on local identity, (2) design and develop a creative Buddhist art learning center at Wat Sri Khun Muang in Chiang Khan District, Loei Province, and (3) propose a prototype spatial model for the center. The study employed a Mixed Methods approach, collecting data from a purposive sample of 50 people, divided into 40 for quantitative data and 10 for qualitative data. Research instruments included a questionnaire and a semi-structured interview form.

The results show that Wat Sri Khun Muang possesses high potential as a Buddhist art learning center, reflecting the Lanna-Lan Xang identity in terms of architecture, painting, and spiritual value, with the average opinion score at a high level ( $\bar{x} = 4.27$ , S.D. =  $0.63$ ). The design of the learning center utilized the Creative Learning Design concept and Kolb's Experiential Learning Theory, leading to the development of a Buddhist Art Learning Innovation Model. This model integrates art and Dharma (Buddhist teachings), resulting in a Cycle of Creative Buddhist Learning, covering four dimensions: Concept, Process, Space, and Outcome. The findings are summarized as the SRIKHUNMUEANG MODEL, which reflects the role of Wat Sri Khun Muang as a Spiritual Learning Hub, with the prototype space divided into three zones: Buddhist Art & Spirit Zone (focusing on learning through art and Dharma), Community Creative Zone (promoting community and youth participation), and Wisdom & Nature Zone (connecting local wisdom, natural resources, and spiritual learning).

The study suggests that the Buddhist art learning center serves as a spiritual and cultural medium that promotes live, creative learning, supporting the sustainable development of art, religion, and community. This aligns with Thailand's 20-Year National Strategy and the Sustainable Development Goals (SDGs) related to education and culture. The research proposes guidelines for government agencies and educational institutions to collaboratively develop a network of creative Buddhist art learning centers and extend this to digital learning and applied research in the future.

**Keywords:** 1. Creative Design 2. Learning Center 3. Buddhist Art 4. Wat Sri Kun Muang

## กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยเล่มนี้ นำมาซึ่งความสำเร็จได้ด้วยการสนับสนุนทุนวิจัยจากสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (สกสว) และสถาบันวิจัยญาณสังวร มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย จึงขอขอบคุณคณะผู้บริหารเป็นอย่างยิ่ง ที่เล็งเห็นความสำคัญของงานวิชาการอันจะนำไปสู่การพัฒนาสังคมต่อไป

ขอขอบพระคุณ และเจริญพรของคุณ ประชากรกลุ่มตัวอย่างทั้งที่เป็นพระสงฆ์และฆราวาส ที่ให้การอนุเคราะห์การเก็บรวบรวมข้อมูล และเสียสละเวลาในการตอบแบบสอบถามทำให้การเก็บรวบรวมข้อมูลสำเร็จลุล่วงด้วยดี

พระมหาพงศ์ทราทิตย์ สุธีโร, ดร. และคณะ

3 ธันวาคม 2567

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญรูปภาพ	ช
บทที่	
<b>1 บทนำ</b>	
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	3
1.3 ปัญหาวิจัย	3
1.4 ขอบเขตของการวิจัย	3
1.5 นิยามศัพท์	4
1.6 กรอบแนวคิดในการวิจัย	5
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	5
<b>2 แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง</b>	<b>6</b>
2.1 แนวคิดเกี่ยวกับพุทธศิลป์	6
2.2 ทฤษฎีการเรียนรู้	21
2.3 การจัดการเรียนรู้ที่ใช้หลักธรรมทางพุทธศาสนาและภูมิปัญญาท้องถิ่น	32
2.4 แนวคิดการออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	37
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	52
<b>3 วิธีดำเนินการวิจัย</b>	<b>63</b>
3.1 รูปแบบการวิจัย	63
3.2 พื้นที่การวิจัย	64
3.3 กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย	64
3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	64
3.5 วิธีการสร้างและการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวิจัย	66

3.6	การเก็บรวบรวมข้อมูล	67
3.7	การจัดทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล	68
<b>4</b>	<b>ผลการวิเคราะห์ข้อมูล</b>	<b>70</b>
4.1	ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบและศักยภาพของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์บนพื้นฐานอัตลักษณ์และวัฒนธรรมท้องถิ่นจังหวัดเลย	70
4.2	ผลการวิเคราะห์การออกแบบและพัฒนาแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ วัดศรีคุณเมือง อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย	80
4.3	ผลการวิเคราะห์การเสนอรูปแบบพื้นที่ต้นแบบของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ วัดศรีคุณเมือง	88
4.4	การสังเคราะห์องค์ความรู้จากการวิจัย	97
4.5	สรุปผลการวิจัย	102
<b>5</b>	<b>สรุปอภิปรายและข้อเสนอแนะ</b>	<b>106</b>
5.1	สรุปผลการวิจัย	106
5.2	อภิปรายผลการวิจัย	107
5.3	ข้อเสนอแนะ	109
<b>บรรณานุกรม</b>		<b>111</b>
	ภาคผนวก ก แบบสัมภาษณ์เพื่อการวิจัย	112
	ภาคผนวก ข แบบสอบถามเพื่อการวิจัย	116
	ภาคผนวก ค เอกสารแบบประเมินเครื่องมือวิจัย	123
	ภาคผนวก ง ดัชนีความสอดคล้องของแบบสัมภาษณ์/แบบสอบถามการวิจัย	130
	ภาคผนวก จ หนังสือเชิญผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย	134
	ภาคผนวก ฉ หนังสือขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลการวิจัย	138
	ภาคผนวก ช หนังสือรับรองจริยธรรมการวิจัยในคน	140
<b>ประวัตินักวิจัย</b>		<b>142</b>

## สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
ตารางที่ 2.1	
2.1 วงจรการเรียนรู้ 4 ชั้นของ Kolb และการประยุกต์ใช้กับแหล่งเรียนรู้ พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์	31
ตารางที่ 2.2	
2.2 สรุปแนวทางการประยุกต์หลักธรรมในการออกแบบและจัดการ เรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์	36
ตารางที่ 2.3	
2.3 ตารางการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจ พอเพียง	45
ตารางที่ 2.4	
2.4 สรุปงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	59
ตารางที่ 4.1	
4.1 สรุปวิเคราะห์ตารางสรุปการวิเคราะห์ศักยภาพ (SWOT Analysis) ของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ วัดศรีคุณเมือง จังหวัดเลย	74
ตารางที่ 4.2	
4.2 การวิเคราะห์องค์ประกอบและศักยภาพของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ บนพื้นฐานอัตลักษณ์และวัฒนธรรมท้องถิ่นจังหวัดเลย	77
ตารางที่ 4.3	
4.3 สรุปองค์ประกอบทางพุทธศิลป์ที่ค้นพบในจังหวัดเลย	79
ตารางที่ 4.4	
4.4 สรุปผลการวิเคราะห์แนวคิดและกระบวนการออกแบบ (เชิง สังเคราะห์) แหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ วัดศรีคุณเมือง อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย	82
ตารางที่ 4.5	
4.5 สรุปองค์ประกอบของรูปแบบการออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ เชิงสร้างสรรค์	86
ตารางที่ 4.6	
4.6 การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบและพัฒนาแหล่งเรียนรู้ พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์	87
ตารางที่ 4.7	
4.7 ลักษณะกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละโซน	90
ตารางที่ 4.8	
4.8 ผลการประเมินความเหมาะสมโดยผู้ทรงคุณวุฒิ	93
ตารางที่ 4.9	
4.9 สรุปการวิเคราะห์เชิงสังเคราะห์ รูปแบบพื้นที่ต้นแบบของแหล่ง เรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ วัดศรีคุณเมือง	94
ตารางที่ 4.10	
4.10 รูปแบบพื้นที่ต้นแบบของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ วัดศรีคุณเมือง	96
ตารางที่ 4.11	
4.11 สรุปการเชื่อมโยงผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์	104

## สารบัญรูปภาพ

	หน้า
แผนภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย	5
แผนภาพที่ 2.1 ผังการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	40
แผนภาพที่ 2.2 ผังลักษณะการสร้างสรรค์	41
แผนภาพที่ 2.3 ผังการออกแบบโครงการสร้างสรรค์นวัตกรรม	44
แผนภาพที่ 2.4 ผังความรู้สู่การต่อยอดและนวัตกรรม	48
แผนภาพที่ 4.1 แผนภาพโมเดลพื้นที่ต้นแบบ SRI KHUN MUEANG MODEL	91
แผนภาพที่ 4.2 โมเดลนวัตกรรมการเรียนรู้พุทธศิลป์ (Buddhist Art Learning Innovation Model)	100

## บทที่ 1 บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

พุทธศิลป์เป็นมรดกทางศิลปวัฒนธรรมที่พุทธศาสนิกชนสร้างสรรค์ขึ้นอย่างวิจิตรบรรจงตามรูปแบบศิลปะท้องถิ่น งานพุทธศิลป์เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมที่มีพื้นฐานจากศรัทธาและคติความเชื่อในพระพุทธศาสนา จึงสะท้อนให้เห็นว่าประเพณี วัฒนธรรม ความคิด ความเชื่อ และวิถีชีวิตของผู้คนล้วนตั้งอยู่บนหลักธรรมคำสอนทางพระพุทธศาสนา พุทธศิลป์จึงมีความสำคัญต่อสังคมไทยทั้งในด้านสุนทรียะและด้านจิตวิญญาณ เพราะนอกจากความงามทางศิลปะแล้ว ยังเป็น “สื่อธรรมะ” ที่ใช้ถ่ายทอดคุณธรรมจริยธรรมแก่ผู้คนได้อย่างลึกซึ้ง พุทธศิลป์มีความผูกพันกับวิถีชีวิตของชุมชนมาอย่างยาวนาน และมีลักษณะเฉพาะถิ่นที่สะท้อนอัตลักษณ์ของแต่ละพื้นที่ เช่น พุทธศิลป์อีสานที่ปรากฏใน “สิมอีสาน” ซึ่งมีองค์ประกอบทางศิลปะทั้งสถาปัตยกรรม ประติมากรรม และจิตรกรรม อันงดงามและแฝงด้วยคติธรรมที่เหมาะสมแก่การใช้เป็นแหล่งเรียนรู้และปลูกฝังคุณธรรมในสังคมร่วมสมัย ซึ่งถือได้ว่าพุทธศิลป์มีความงดงามทั้งในมิติของศิลปะและแฝงด้วยคติธรรมที่ดีงาม เหมาะแก่การนำมาประยุกต์ใช้พัฒนาพฤติกรรมของคนในชุมชนและสังคม รวมทั้งถ่ายทอดและเผยแพร่แก่สาธารณชนเพื่อสร้างสรรค์สังคมที่ดีงาม สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ ประเด็น 4.1 การปรับเปลี่ยนค่านิยมและวัฒนธรรม มุ่งเน้นให้สถาบันทางสังคมร่วมปลูกฝังค่านิยม วัฒนธรรมที่พึงประสงค์โดยบูรณาการร่วมระหว่าง “ครอบครัว ชุมชน ศาสนา การศึกษา และสื่อ” ในการหล่อหลอมคนไทยให้มีคุณธรรม จริยธรรม ในลักษณะที่เป็น ‘วิถี’ การดำเนินชีวิต (ราชกิจจานุเบกษา, 2562)

อย่างไรก็ตาม ปัจจุบันพุทธศิลป์ในหลายพื้นที่กำลังเผชิญปัญหาการเสื่อมค่าและขาดการจัดการเชิงสร้างสรรค์ ทั้งจากผลกระทบของการท่องเที่ยวเชิงพาณิชย์และการเปลี่ยนแปลงทางสังคม สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดเลย (2566) รายงานว่า แหล่งพุทธศิลป์กว่า 40% ในพื้นที่ภาคอีสานขาดการอนุรักษ์อย่างเป็นระบบ และกว่า 60% ไม่มีการพัฒนาเป็นแหล่งเรียนรู้ทางศิลปวัฒนธรรม ขณะที่ข้อมูลจากกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา (2567) ชี้ว่า การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นร้อยละ 12 ต่อปี แต่ส่วนใหญ่ยังขาดการเชื่อมโยงกับมิติทางศิลปะและพระพุทธศาสนา จากการศึกษาของ ไทยโรจน์ พวงมณี และคณะ (2566) เกี่ยวกับการจัดการความรู้สู่อุปถัมภ์วัดโพธิ์ชัย จังหวัดเลย พบว่าการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมจำเป็นต้องอาศัยกระบวนการจัดการความรู้ที่เป็นระบบเพื่อให้ชุมชนสามารถเข้ามามีส่วนร่วมในการอนุรักษ์และถ่ายทอดคุณค่าของพุทธศิลป์ได้อย่างยั่งยืน ขณะทำงานของ ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์ (2564) ที่ศึกษาจิตรกรรมฝาผนังวัดทุ่งศรีเมือง จังหวัดอุบลราชธานี ได้ชี้ให้เห็นว่า พุทธศิลป์มิได้เป็นเพียงศิลปะเพื่อความงาม แต่เป็นสื่อทางสังคมที่สะท้อนวิถีชีวิตและความเชื่อของผู้คนในแต่ละยุคสมัย ซึ่งสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ของคนรุ่นใหม่ได้เป็นอย่างดี

อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย เป็นพื้นที่ที่มีศักยภาพสูงทั้งด้านภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม มีลักษณะภูมิประเทศเป็นเทือกเขาสลับซับซ้อน ภูมิอากาศหนาวเย็น มีความหลากหลายของแหล่งท่องเที่ยว จึงมีความเหมาะสมทางการท่องเที่ยวเป็นอย่างดี (สิทธิพร ภิรมย์รัตน์ และคณะ, 2544) โดยมีผู้มาเยือนกว่า 1.2 ล้านคนต่อปี (กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2567) แต่การ

ท่องเที่ยวจำนวนมากได้ส่งผลให้พื้นที่วัดวาอารามบางแห่ง เช่น วัดศรีคุณเมือง ซึ่งเป็นแหล่งพุทธศิลป์สำคัญ ต้องเผชิญปัญหาการใช้พื้นที่ไม่เหมาะสม เช่น การใช้เป็นที่จอดรถนักท่องเที่ยว บดบังความงามและลดทอนคุณค่าทางจิตวิญญาณของศิลปกรรมในวัด

วัดศรีคุณเมืองมีคุณค่าทางพุทธศิลป์โดดเด่น ทั้งลึกลับแก่แบบล้านนาผสมล้านช้าง จิตรกรรมฝาผนังเรื่อง พระเจ้าสิบชาติ ด้วยภาษาลาวดั้งเดิม และพระพุทธรูปไม้ปางประธานอภัยลงรักปิดทอง ซึ่งสะท้อนความงามเชิงศิลปะและคติธรรมในพระพุทธศาสนา (สำนักงานวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น, 2564) วัดศรีคุณเมืองตั้งอยู่บนถนนคนเดินเชียงคานซึ่งเป็นสถานที่ท่องเที่ยวยอดนิยม จึงทำให้บริเวณวัดศรีคุณเมืองกลายเป็นที่จอดรถนักท่องเที่ยว บดบังความสวยงามและคุณค่าของพุทธศิลป์ภายในวัด อันเป็นอัตลักษณ์และวัฒนธรรมของเชียงคาน ที่มีศักยภาพควรแก่การพัฒนาแหล่งเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวต่อไป (กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2564) แต่ยังคงขาดการพัฒนาให้เป็น “แหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์” ที่สามารถเชื่อมโยงมรดกศิลป์เข้ากับการเรียนรู้และการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน สอดคล้องกับงานของ ญัฐวุฒิ ศิริมงคล และปรีชา ปั่นกล้า (2567) ที่ออกแบบศูนย์การเรียนรู้ชนเผ่าละโว้-ปรีย จังหวัดน่าน โดยใช้แนวคิดการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning Design) เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงและเกิดความเข้าใจในคุณค่าของศิลปวัฒนธรรม ซึ่งแนวทางดังกล่าวสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ในจังหวัดเลยได้เป็นอย่างดี ทั้งในด้านกระบวนการเรียนรู้ การจัดการพื้นที่ และการสร้างการมีส่วนร่วมของชุมชน

ที่ผ่านมา มีงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เช่น วิไลวรรณ ทวีศรี (2560) ศึกษาอัตลักษณ์ชุมชนเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน และ จิรจิตต์ภณ พิริยสุวัฒน์ และคณะ (2560) ศึกษาเครือข่ายการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมระหว่างเชียงคานและหลวงพระบาง ซึ่งต่างชี้ให้เห็นว่าพระพุทธศาสนาเป็นแกนกลางของอัตลักษณ์และวัฒนธรรมชุมชน รวมถึงงานของ โรจนันท์ ทรงอยู่ (2568) ที่เสนอรูปแบบการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ โดยเน้นการมีส่วนร่วมของชุมชนและหน่วยงานต่าง ๆ ซึ่งเป็นแนวทางสำคัญในการขับเคลื่อนการพัฒนาแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ให้ยั่งยืนทั้งในมิติของศิลปกรรมและสังคม จากการทบทวนเอกสาร งานวิจัย และแนวปฏิบัติที่เกี่ยวข้อง พบว่า “การเรียนรู้พุทธศิลป์” ในประเทศไทยยังคงอยู่ในกรอบของการศึกษาเชิงศิลปกรรม ประวัติศาสตร์ หรือโบราณคดีเป็นส่วนใหญ่ โดยมุ่งเน้นการอนุรักษ์รูปแบบศิลปะและคุณค่าทางศาสนา แต่ยังคงขาดการต่อยอดไปสู่ กระบวนการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนและชุมชนมีส่วนร่วมในการสืบสานและสร้างความหมายใหม่ทางพุทธศิลป์อย่างมีชีวิตชีวา ในทำนองเดียวกัน งานศึกษาด้าน ศิลปะและการเรียนรู้จากพื้นที่วัด แม้จะสะท้อนบทบาทของวัดในฐานะแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม แต่ยังไม่มีการมี รูปแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ที่บูรณาการอย่างเป็นระบบระหว่าง มิติของ ศิลปะ ซึ่งเป็นสื่อแห่งสุนทรีย์และจิตวิญญาณ มิติของ ธรรมะ ซึ่งเป็นแก่นของคุณค่าทางศีลธรรมและปัญญา และมิติของ ชุมชน ซึ่งเป็นบริบทแห่งการดำรงอยู่ของศิลปะและการเรียนรู้ ช่องว่างดังกล่าวสะท้อนถึงการขาดกรอบแนวคิดและรูปแบบการจัดการเรียนรู้พุทธศิลป์ที่ตอบโจทย์ยุคปัจจุบัน ทั้งในด้านการศึกษา การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และการพัฒนาคุณธรรมในสังคม

ดังนั้น งานวิจัยนี้จึงมีความสำคัญในการนำเสนอรูปแบบการออกแบบและพัฒนาแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ที่วัดศรีคุณเมือง เพื่อเป็นต้นแบบในการอนุรักษ์และต่อยอดคุณค่าทางศิลปะ

และศาสนา เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ (ประเด็น 4.1) ที่มุ่งปลูกฝังค่านิยม วัฒนธรรม และคุณธรรมให้เป็นวิถีชีวิตของคนไทยอย่างยั่งยืน

## 1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.2.1 เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบและศักยภาพของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์บนพื้นฐานอัตลักษณ์และวัฒนธรรมท้องถิ่นในจังหวัดเลย

1.2.2 เพื่อออกแบบและพัฒนาแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ วัดศรีคุณเมือง อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย

1.2.3 เพื่อเสนอรูปแบบพื้นที่ต้นแบบของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ วัดศรีคุณเมือง อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย

## 1.3 ปัญหาวิจัย

1.3.1 อะไรคือแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์บนพื้นฐานอัตลักษณ์และวัฒนธรรมท้องถิ่นในจังหวัดเลย

1.3.2 การออกแบบและพัฒนาแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ วัดศรีคุณเมือง อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย อย่างไรจึงจะเหมาะสม

1.3.3 พื้นที่ต้นแบบแหล่งเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์จากพุทธศิลป์ วัดศรีคุณเมือง อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย ควรเป็นอย่างไร

## 1.4 ขอบเขตของการวิจัย

สำหรับการวิจัยเรื่อง การออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ในจังหวัดเลย เป็นการวิจัยและพัฒนา โดยใช้การวิจัยแบบผสมวิธีแบบลำดับขั้น (Sequential Mixed-Method Research) ระหว่างการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) และการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยคณะผู้วิจัยได้วางขอบเขตในการศึกษาไว้ ดังนี้

### 1.4.1 ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล

1) แหล่งข้อมูลชั้นปฐมภูมิ (Primary Sources) คือ ข้อมูลเกี่ยวกับพุทธศิลป์ในพื้นที่จังหวัดเลย และข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก

2) แหล่งข้อมูลชั้นทุติยภูมิ (Secondary Sources) คือ พระไตรปิฎก อรรถกถาฎีกาและอนุฎีกา หนังสือทั่วไป เอกสาร วารสาร วิทยานิพนธ์ สารนิพนธ์ บทความ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 1.4.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา

1) ศึกษาแนวความคิดการออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์

2) ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับพุทธศิลป์อีสานบนพื้นฐานอัตลักษณ์และวัฒนธรรมท้องถิ่น  
ในจังหวัดเลย

3) ศึกษาแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ วัดศรีคุณเมือง อำเภอเชียงคาน  
จังหวัดเลย

4) ศึกษาการออกแบบและพัฒนาแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ วัดศรีคุณ  
เมือง อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย

### 1.4.3 ขอบเขตด้านประชากรกลุ่มเป้าหมาย

ผู้วิจัยได้คัดเลือกประชากรกลุ่มเป้าหมายแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยพิจารณาว่าผู้ให้ข้อมูลเหล่านั้น มีคุณสมบัติหรือประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับประเด็นการวิจัย และสามารถให้ข้อมูลเชิงลึกที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการศึกษาได้ ประกอบด้วย พระสงฆ์ , นักวิชาการศาสนาและวัฒนธรรม, ผู้นำท้องถิ่น และปราชญ์ชาวบ้าน จำนวน 50 คน โดยแบ่งเป็น เชิงคุณภาพ 10 คน แบ่งเป็น พระสงฆ์ 3 รูป นักวิชาการ 3 คน และปราชญ์ชาวบ้านด้านพุทธศิลป์ 4 คนและการวิจัยเชิงปริมาณ 40 คน เป็นกลุ่มประชาชน 35 คน ผู้นำท้องถิ่น 5 คน

### 1.5 นิยามศัพท์

ในการศึกษาการออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ในจังหวัดเลยนี้ เพื่อความสะดวกและง่ายต่อความเข้าใจ ในที่นี้ผู้วิจัยได้นำเสนอนิยามศัพท์เฉพาะเพื่อใช้ในการวิจัย ดังนี้

**แหล่งเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์** หมายถึง แหล่งเรียนรู้ในรูปแบบการอนุรักษ์และเผยแพร่ปรัชญาธรรมที่แฝงในพุทธศิลป์ของจังหวัดเลย

**พุทธศิลป์** หมายถึง งานศิลปะประเภท สถาปัตยกรรม จิตรกรรม ซึ่งสร้างขึ้นเพื่อส่งเสริมศรัทธาและการเผยแพร่หลักธรรมทางพระพุทธศาสนาในเขตจังหวัดเลย

**อัตลักษณ์ท้องถิ่น** หมายถึง ลักษณะเฉพาะที่สะท้อนรากวัฒนธรรม วิถีชีวิต และความเชื่อของชุมชนเชียงคาน จังหวัดเลย เช่น ศิลปกรรมล้านช้าง-ล้านนา บ้านไม้โบราณริมโขง และประเพณีฮีตสิบสอง ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ทางพุทธศิลป์และวัฒนธรรมที่สะท้อนความงามทางจิตวิญญาณของผู้คนในพื้นที่

**การเรียนรู้ประสบการณ์** หมายถึง การเรียนรู้ที่เกิดจากการลงมือทำและสัมผัสจริงในบริบทของเชียงคาน เช่น การสังเกตศิลปกรรมวัด การเข้าร่วมกิจกรรมทำบุญตักบาตรข้าวเหนียวหรือการสร้างงานศิลป์พื้นถิ่น เพื่อให้เกิดความเข้าใจในคุณค่าทางศิลปะและธรรมจากประสบการณ์ตรง

**การมีส่วนร่วมของชุมชน** หมายถึง การที่ชาวเชียงคาน พระสงฆ์ ผู้นำท้องถิ่น และกลุ่มศิลปินพื้นบ้าน ร่วมคิด ร่วมออกแบบ และร่วมดำเนินกิจกรรมพุทธศิลป์ เพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ของวัดและชุมชนให้เป็นศูนย์กลางแห่งศิลปะ จิตวิญญาณ และวัฒนธรรมท้องถิ่นอย่างยั่งยืน

## 1.6 กรอบแนวคิดในการวิจัย

งานวิจัยนี้ตั้งอยู่บนพื้นฐานของแนวคิดสำคัญ 3 ด้าน ได้แก่ แนวคิดพุทธศิลป์ ที่มุ่งศึกษาความหมาย คุณค่า และบทบาทของพุทธศิลป์ในฐานะสื่อแห่งการเรียนรู้ธรรมและจริยธรรม รวมถึงการสื่อสารทางศิลปะที่เชื่อมโยงศรัทธา วัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่น ทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ อธิบายการเรียนรู้ในฐานะกระบวนการที่ผู้เรียนมีประสบการณ์ตรง นำมาสู่การสะท้อนคิด การสรุปแนวคิด และการประยุกต์ใช้ ซึ่งสอดคล้องกับการออกแบบกิจกรรมเรียนรู้เชิงศิลป์และการมีส่วนร่วมของชุมชน และแนวคิดการออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ที่เน้นการสร้างสภาพแวดล้อมที่กระตุ้นการมีส่วนร่วม การคิดเชิงสร้างสรรค์ และการเชื่อมโยงศิลปะกับการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาพื้นที่วัดให้เป็นแหล่งเรียนรู้แบบมีชีวิต ใช้กระบวนการวิจัยแบบผสมวิธี ระหว่าง การวิจัยเชิงคุณภาพ ที่เน้นศึกษาเอกสาร ภูมิหลังทางศิลปวัฒนธรรม และอัตลักษณ์ของจังหวัดเลย สัมภาษณ์เชิงลึกพระภิกษุ ผู้นำชุมชน ครูภูมิปัญญา และผู้เชี่ยวชาญด้านพุทธศิลป์ สังเกตการณ์และสำรวจแหล่งเรียนรู้จริง เพื่อระบุองค์ประกอบและศักยภาพของพื้นที่ และการวิจัยเชิงปริมาณ โดยการเก็บข้อมูลความคิดเห็นจากกลุ่มตัวอย่างด้วยแบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่อประเมินระดับศักยภาพของแหล่งเรียนรู้

บูรณาการข้อมูล โดยสังเคราะห์ข้อมูลจากทั้งสองแนวทางเพื่อออกแบบต้นแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ และประเมินความเหมาะสมของแบบจำลองโดยผู้เชี่ยวชาญและชุมชน กรอบแนวคิดนี้เชื่อมโยงระหว่าง มิติศิลปะและวัฒนธรรม มิติการเรียนรู้ และมิติชุมชน ซึ่งสะท้อนแนวทางการสร้างแหล่งเรียนรู้ที่เน้นพุทธศิลป์เป็นฐานของการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ และมุ่งให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการสืบสานคุณค่าทางศิลปะและจิตวิญญาณอย่างยั่งยืน ดังแผนภาพแสดงกรอบแนวคิดการวิจัยนี้



แผนภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

## 1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.7.1 ทำให้ทราบข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์บนพื้นฐานอัตลักษณ์และวัฒนธรรมท้องถิ่นในจังหวัดเลย

1.7.2 ทำให้เข้าใจถึงการออกแบบและพัฒนาแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ วัดศรีคุณเมือง อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย

1.7.3 ทำให้ได้เสนอพื้นที่ต้นแบบแหล่งเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์จากพุทธศิลป์ วัดศรีคุณเมือง อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย

1.7.4 สามารถนำรูปแบบการออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ในจังหวัดเลย ไปพัฒนาพื้นที่ต้นแบบและถ่ายทอดสู่สังคมได้

## บทที่ 2 แนวคิดทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

บทนี้นำเสนอแนวคิด ทฤษฎี ที่เป็นพื้นฐานการพัฒนาแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ โดยมุ่งอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะ จิตวิญญาณ และการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ตลอดจน ทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นฐานในการออกแบบพื้นที่ต้นแบบ โดยเน้นการวิเคราะห์ องค์ประกอบทางศิลปวัฒนธรรมของพุทธศิลป์ในบริบทท้องถิ่น การประยุกต์แนวคิดการเรียนรู้ ผ่านประสบการณ์ และการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วม ของชุมชนอย่างมีความหมาย ดังนั้น การศึกษาทบทวนแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในบทนี้ จึงมุ่งเน้นให้เข้าใจถึง 1) แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพุทธศิลป์และการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ 2) ทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ของ Kolb ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของกระบวนการเรียนรู้เชิง ปฏิบัติ 3) แนวคิดการออกแบบแหล่งเรียนรู้ (Learning Space Design) ที่คำนึงถึงผู้เรียน เป็นศูนย์กลาง และ 4) งานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่สามารถนำมาใช้เป็นแนวทางและกรอบอ้างอิงในการ ออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ในจังหวัดเลยให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

### 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับพุทธศิลป์

พุทธศิลป์เป็นศิลปะที่เกิดขึ้นจากแรงบันดาลใจในพระพุทธรูป โดยมียุคมุ่งหมายเพื่อสื่อ แสดงหลักธรรม คำสอน และคุณค่าทางจิตวิญญาณให้ปรากฏในรูปของงานศิลปะ พุทธศิลป์จึงมิใช่ เพียงศิลปะเพื่อความงาม แต่เป็นศิลปะแห่งการหลุดพ้น ที่สะท้อนความเชื่อ ความศรัทธาและ วัฒนธรรมของผู้คนในแต่ละยุคสมัย (ประภัสสร เนียมรัตน์, 2561) ศิลปะในพุทธศาสนาแบ่งออกได้ หลายประเภท เช่น สถาปัตยกรรม ได้แก่ เจดีย์ วิหาร อุโบสถ, ประติมากรรม ได้แก่ พระพุทธรูปและ จิตรกรรม ได้แก่ ภาพจิตรกรรมฝาผนัง ซึ่งแต่ละประเภทล้วนมีบทบาทในการเผยแผ่ธรรมะผ่าน สัญลักษณ์ทางศิลปะ พุทธศิลป์ไทยได้รับอิทธิพลจากศิลปะอินเดีย ศรีลังกา และขอม ก่อนจะพัฒนา ให้มีเอกลักษณ์เฉพาะของตน เช่น พระพุทธรูปสุโขทัยที่แสดงถึงความอ่อนช้อยและสงบนิ่งทางจิตใจ

พุทธศิลป์จึงมีคุณค่าทั้งในด้าน ศาสนา วัฒนธรรม และการศึกษา สามารถใช้เป็นสื่อ การเรียนรู้เพื่อปลูกฝังคุณธรรม ความงามทางใจ และความเข้าใจในหลักธรรมแก่ประชาชน โดยเฉพาะเยาวชนและนักเรียนในปัจจุบัน

#### 2.1.1 ความหมายของพุทธศิลป์

พุทธศิลป์ อาจเป็นศัพท์ใหม่ในวิชาการทางพระพุทธรูป ซึ่งเมื่อครั้งสมัยพุทธกาลไม่ ปรากฏคำว่าพุทธศิลป์ หมายถึง ศิลปะที่สร้างขึ้นเนื่องด้วยพระพุทธรูป นักวิชาการบางท่าน อธิบายไว้ว่า หมายถึง ศิลปกรรมที่สร้างขึ้นรับใช้พระพุทธรูปโดยตรง ทั้งในด้านจิตรกรรม

ประติมากรรม และสถาปัตยกรรม ในพระพุทธศาสนา หรือ สิ่งที่มีมนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นเป็นความงาม และความพึงพอใจที่แฝงไว้ด้วยปรัชญาธรรมทางวัตถุ เพื่อถวายเป็นพุทธบูชาในพระพุทธศาสนา (จิตรกรรมฝาผนัง, (อธิพัชร์ วิจิตสถิตรัตน์, 2565.) เช่น พระพุทธรูป พระเครื่อง ภาพจิตรกรรมผนัง โบสถ์ จิตรกรรมผนังวิหาร ประติมากรรม (รูปปั้นติดผนัง) ผนังโบสถ์ ประติมากรรมกำแพงพระธาตุเจดีย์ พระธาตุเจดีย์ วิหาร โบสถ์ ฯลฯ

งานพุทธศิลป์ก่อให้เกิดผลอันเป็นคุณค่าทางจิตใจ ก่อให้เกิดความเกษมเบิกบานใจ ก่อให้เกิดความอิ่มเอิบใจ ซึ่งกลั่นเป็นความสุขสงบร่มเย็น จึงอาจกล่าวได้ว่า งานพุทธศิลป์เป็นเสมือนสะพานบุญ หรือเป็นสื่อที่น้อมนำพาความศรัทธาเลื่อมใสในพระพุทธศาสนา

คำว่า “พุทธศิลป์” ในสมัยพุทธกาลไม่ปรากฏหลักฐานว่ามีการใช้คำนี้ในคัมภีร์ทางพระพุทธศาสนา เจดีย์ที่ชาวพุทธเคารพคือ พระรัตนตรัย ประกอบด้วย พระพุทธ พระธรรม และพระสงฆ์ แต่เมื่อพระพุทธเจ้าปรินิพพานแล้ว ชาวพุทธได้ก่อสร้างพระสถูปเจดีย์ขึ้น เพื่อบรรจุพระบรมสารีริกธาตุของพระพุทธเจ้า และมักก่อสร้างสัญลักษณ์แทนองค์พระพุทธเจ้าไว้เป็นที่เคารพบูชาแรก ๆ ไม่นิยมสร้างรูปแทนองค์พระพุทธเจ้าเป็นรูปมนุษย์ แต่ใช้สัญลักษณ์แทน เช่น ดอกบัว ใช้เป็นสัญลักษณ์แทนการประสูติของพระพุทธเจ้า ต้นโพธิ์ เป็นสัญลักษณ์แทนความหมายของการตรัสรู้ ธรรมจักรคู่กงวางหมอบ เป็นสัญลักษณ์แทนความหมายปฐมเทศนา พระสถูป เป็นสัญลักษณ์แทนความหมายการเสด็จดับขันธปรินิพพานของพระพุทธเจ้า ต่อมาเมื่อประมาณ พ.ศ. 270 (พระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระดำรงราชานุภาพ, 2469)

จากหลักฐานทางประวัติศาสตร์และโบราณคดีพบว่าเมื่อพระเจ้าอโศกมหาราชได้ครองพระราชสมบัติ และได้บำรุงพระพุทธศาสนา ยุคของพระองค์นี้เองที่มีการก่อสร้างพระธาตุเจดีย์มากมาย ในพุทธศาสนาในประเทศอินเดียพระสถูปเจดีย์สมัยพระเจ้าอโศกมักจะสร้างด้วยอิฐและศิลา และสมัยของพระองค์ก็ทรงส่งพระโสณะเถระและพระอุตรเถระ เข้ามาเผยแผ่พุทธศาสนาในดินแดนสุวรรณภูมิ ต่อจากนั้นเมื่อ พ.ศ. 620 (พระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระดำรงราชานุภาพ, 2469) ก็ได้มีพระเจ้ากนิษกะเป็นพุทธศาสนูปถัมภก และมีวัตถุประสงค์เช่นเดียวกับพระเจ้าอโศก คือสร้างพระธาตุเจดีย์และทำลวดลายพุทธประวัติ และทำพระพุทธรูปหรือพระพุทธรูปปฏิมาในลวดลายนั้นตามแบบอย่างของพวกโยนก พระพุทธรูปหรือพระพุทธรูปปฏิมาจึงแพร่หลายตั้งแต่นั้นมา พระพุทธรูปปฏิมา คือ รูปเปรียบ หรือ รูปแทนองค์พระพุทธเจ้า เป็นปูนยิววัตถุที่บรรพบุรุษพุทธศาสนิกชนชาวไทยสร้างขึ้น อันถือเป็นมรดกทางวัฒนธรรมอันสำคัญยิ่ง (พิริยะ ไกรฤกษ์, 2551) ซึ่งตกทอดกันมาเป็นเวลาหลาย 100 ปีแล้ว

พระพุทธรูป หรือ พระพุทธรูปปฏิมา เดิมในคัมภีร์เชียงใหม่ปณณาสขาดก กล่าวไว้ว่าพระเจ้าปเสนทิโกศลได้ทูลขออนุญาตจากพระพุทธเจ้า เพื่อสร้างพระพุทธรูปแทนองค์พระพุทธเจ้า เมื่อครั้งที่

พระองค์เสด็จไปเทศนาโปรดพระมารดาที่สวรรคตขึ้นดาวดึงส์ 3 เดือน พระเจ้าปเสนทิโกศลจะไม่ได้ทอดพระเนตรเห็นพระพุทธรูปเป็นเวลา 3 เดือน พระองค์จึงทูลขออนุญาตสร้างพระพุทธรูปไว้เพื่อเป็นที่เคารพบูชาของมนุษย์และเทวดาทั้งหลาย (พิริยะ ไกรฤกษ์, 2551) เมื่อพระเจ้าปเสนทิโกศลได้รับอนุญาตแล้ว พระองค์จึงโปรดให้ช่างสร้างพระพุทธรูปไม้แก่นจันทน์ขึ้น ประดิษฐานไว้ในมณฑปแต่ในคัมภีร์เอโกตตราคม ภาษาสันสกฤต กล่าวว่า พระเจ้าอุเทนเป็นผู้สร้างพระพุทธรูปไม้แก่นจันทน์ พระเจ้าปเสนทิโกศลเป็นผู้สร้างพระพุทธรูปทองคำ และเชื่อกันว่าพระพุทธรูปไม้แก่นจันทน์ที่พระเจ้าอุเทนสร้าง เป็นพระพุทธรูปต้นแบบที่มีลักษณะเหมือนพระพุทธรูปองค์มากที่สุด (จารุวรรณ พึ่งเทียร, 2555)

ดังนั้น การศึกษาพุทธศิลป์ในบริบทของการเรียนรู้ มิได้เป็นเพียงมรดกทางศิลปวัฒนธรรมที่ควรค่าแก่การอนุรักษ์เท่านั้น หากแต่เป็นการสร้างพื้นที่แห่งการเรียนรู้ทางจิตวิญญาณ ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนและชุมชนได้สัมผัส แคลความ และสร้างสรรค์คุณค่าทางธรรมด้วยประสบการณ์ตรงงานพุทธศิลป์สะท้อนความศรัทธา ปัญญา และความงามเชิงจิตวิญญาณของผู้คนในแต่ละยุค ซึ่งสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการมีส่วนร่วม สัมผัส และตีความสัญลักษณ์ทางศิลปะด้วยตนเอง เกิดการพัฒนาเชิงคุณค่าภายในทั้งด้านศีลธรรม ความงามทางใจ และจิตสำนึกแห่งพุทธปัญญา การศึกษาพุทธศิลป์ในมิติใหม่นี้จึงไม่จำกัดอยู่ในกรอบการอนุรักษ์สิ่งของหรือศิลปกรรม แต่เป็นการสร้างพื้นที่เรียนรู้ที่บูรณาการศิลปะ ศาสนา และวัฒนธรรม เข้ากับกระบวนการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และการตื่นรู้ภายในของผู้เรียนอย่างลึกซึ้ง

### 2.1.2 ความหมายของศิลปะ

**ศิลปะ** หมายถึง งานอันเป็นความปรารถนาของมนุษย์ ซึ่งต้องใช้ความพยายามด้วยมือและความคิด (วิบูลย์ ลี้สุวรรณ, 2549) หรือการแสดงออกอันไม่มีจำนวนเป็นเขตสุด นับตั้งแต่สิ่งที่ง่ายที่สุดไปจนถึงสิ่งที่ประณีตและบรรจง เช่น ปลูกต้นไม้ สร้างเครื่องเรือน ทำสิ่งประดิษฐ์ เครื่องจักสาน สิ่งก่อสร้างต่าง ๆ และเป็นเรื่องของความงามความพึงพอใจในสิ่งที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น (จารุวรรณ พึ่งเทียร, 2555)

**ศิลปะ** นักปรัชญา ชาวกรีก เพลโต (Plato) ให้ความเห็นว่า ศิลปะ คือ การเลียนแบบและการเลียนแบบง่าย ๆ และตรงไปตรงมาระหว่างศิลปะกับโลกภายนอกที่ปรากฏต่อสายตา ศิลปินรับรู้สิ่งใด เขาจะถ่ายทอดสิ่งที่รับรู้ออกมาอย่างนั้นโดยไม่บิดเบือนหรือตัดทอนแต่อย่างใด (วิบูลย์ ลี้สุวรรณ, 2549) นักปรัชญา ชาวตะวันตก เลโอ ตอลสตอย, (Leo Tolstoy) นักเขียนชาวรัสเซีย ให้คำนิยามศิลปะ คือ การแสดงความรู้สึกภายในออกมาสู่โลกภายนอก และไม่รู้ว่ามีใครจะลงตัว แต่ศิลปินรู้สึกเองว่าลงตัวและสมบูรณ์ (วิบูลย์ ลี้สุวรรณ, 2549) ดังนั้น ศิลปะ คือ การเลียนแบบ และการแสดงออก

ด้วยการสร้างขึ้นใหม่ เป็นสิ่งที่เร้าอารมณ์ เราสามารถจะรับเข้าสู่อารมณ์ความรู้สึกทางประสาทสัมผัส ทางกาย ทางตา และทางหู ตลอดจนเข้าสู่ทางจิตใจ ซึ่งมีจุดมุ่งหมายไปสู่ความดีและความงาม ซึ่งมีความแตกต่างกันออกไปโดยอิทธิพลและสิ่งแวดล้อมหลาย ๆ ด้าน

ทางกาย คือ การสัมผัสด้วยมือของคนตาบอด

ทางตา คือ สิ่งสัมผัสที่ได้จากจิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม การร่ายรำ ซึ่งเรียกว่าทัศนศิลป์

ทางหู คือ เสียงกลอง เสียงดนตรี การอ่านกวีนิพนธ์ การขับร้อง เป็นต้น

ปัจจุบัน ศิลปินได้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะไว้มากมายหลายประเภท ซึ่งเราสามารถแบ่งประเภทของศิลปะ ออกได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ ตามประเภทของความงาม คือ วิจิตรศิลป์ และประยุกต์ศิลป์

**1. วิจิตรศิลป์ (Fine Art)** ศิลปะบริสุทธิ์ คือศิลปะที่อำนวยความสะดวกทางใจที่มุ่งเน้นความงดงาม และความพึงพอใจ มากกว่าประโยชน์ใช้สอย หรือสิ่งที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น เพื่อตอบสนองความต้องการ ทางด้านจิตใจ และอารมณ์ เป็นสำคัญ แบ่งออกเป็น 5 แขนง คือ

- (1) จิตรกรรม (ภาพเขียน)
- (2) ประติมากรรม (ภาพปั้น)
- (3) สถาปัตยกรรม (งานก่อสร้าง)
- (4) วรรณกรรม (บทประพันธ์)
- (5) ดุริยางศิลป์ หรือ ดนตรี (การขับร้อง, การบรรเลง) และนาฏศิลป์ (การร่ายรำ, การละคร) (จรรุวรรณ พึ่งเทียร, 2555)

**2. ประยุกต์ศิลป์ (Applied Art)** หรือ คุณศิลป์ คือศิลปะที่อำนวยความสะดวกทางกายมุ่งเน้นประโยชน์ทางการใช้สอยมากกว่าความงาม หรือสิ่งที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น เพื่อตอบสนองความต้องการ ทางร่างกาย แบ่งออกเป็น 5 แขนง คือ

- (1) พาณิชยศิลป์ (ศิลปะเพื่อประโยชน์ทางการค้า)
- (2) มัณฑนศิลป์ (ศิลปะการตกแต่ง)
- (3) อุตสาหกรรมศิลป์ (ศิลปะออกแบบผลิตภัณฑ์)
- (4) หัตถศิลป์ (ศิลปะที่ใช้ฝีมือ)
- (5) ดหัตถศิลป์ (ศิลปะการช่างฝีมือชั้นสูง) (จรรุวรรณ พึ่งเทียร, 2555)

จากความหมาย ความงาม และประเภทของศิลปะ เราสามารถสรุปได้ว่าศิลปะ คือสิ่งที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อความงามและความพอใจ สิ่งใดที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ แม้จะมีความงดงาม ก็หาใช่ศิลปะไม่ ดังเช่น พระอาทิตย์กำลังจมนทะเล ดอกไม้หลากสีสวยงาม ความงามและความพึงพอใจ

ของศิลปะมี 2 ประเภท คือ ความงามทางกาย และความงามทางใจ ความงามทางกาย เป็นศิลปะที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตของเรา เราสัมผัส และเห็นคุณค่าได้อย่าง เป็นรูปธรรม ส่วนความงามทางใจเป็นศิลปะที่มีคุณค่าทางนามธรรม ทำให้เรามีความเป็นมนุษย์ ที่สมบูรณ์ สามารถ ดำเนินวิถีชีวิตได้อย่างมีความสุขเช่น การปฏิบัติศิลปะในพระพุทธศาสนา

ดังนั้น ศิลปะจึงอยู่ที่จิตใจของผู้สร้างและผู้อ่าน ผู้ฟัง หรือผู้ดูมากกว่าอยู่ที่ถ้อยคำ ตัวหนังสือ เสียง รูป และสี ซึ่งรวมเรียกว่า รูปธรรม ศิลปะจึงมีความผูกพันกับชีวิตความเป็นอยู่ของเราอย่างขาดไม่ได้ เราจะพบศิลปะอยู่ในทุกหน ทุกแห่ง ที่เราผ่านไป คล้ายกับอากาศที่เราหายใจเข้าไปทีเดียว

แต่เดิมเชื่อกันว่า ศิลปะ ความงาม ความดี เป็นสิ่งเดียวกัน เพราะศิลปะคือความงาม เมื่อศิลปะมีหน้าที่รับใช้ศาสนา ซึ่งตั้งอยู่บนพื้นฐานของความดี ศิลปะจึงสื่อปรัชญาของศาสนาผ่านความงาม ดังนั้น ศิลปะ ความงาม และศาสนา จึงใกล้ชิดกันและมีความผูกพันซึ่งกันและกัน

**องค์ประกอบของความหมายของงานศิลปะ ต้องมีองค์ประกอบด้วยกัน 5 ประการ คือ**

- 1 มนุษย์
- 2 ความคิด สติปัญญาของมนุษย์
- 3 การกระทำของมนุษย์
- 4 ความงามที่พึงพอใจ
- 5 ความนิยมชมชอบ (จารุวรรณ พึ่งเทียร, 2555)

### **2.1.3 ความหมายของจิตรกรรมไทย**

จิตรกรรม (Painting) เป็นมรดกทางวัฒนธรรมแขนงหนึ่ง ปรากฏคุณค่าด้านสุนทรียศาสตร์ และคุณค่าทางด้านเนื้อหา สะท้อนให้เห็นถึงประวัติศาสตร์ โบราณคดี ทัศนศึกษา ประเพณี และวัฒนธรรมเป็นมรดกตกทอดมาตั้งแต่อดีตกาล

จิตรกรรมไทย หมายถึง ภาพเขียนที่มีลักษณะเป็นแบบอย่างของไทยที่แตกต่างจากศิลปะของชนชาติอื่น แม้ว่าอาจมีอิทธิพลศิลปะของชาติอื่นอยู่บ้าง แต่สามารถ ดัดแปลง คลี่คลาย ตัดทอน หรือเพิ่มเติมจนเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของ ตนเองได้อย่างสวยงาม ลงตัว และมีวิวัฒนาการด้านรูปแบบ วิธีการมาตลอดจนถึงปัจจุบัน และสามารถพัฒนาต่อไปอีกในอนาคต “ลายไทย” เป็นส่วนประกอบของภาพเขียนไทย ใช้ตกแต่งอาคาร สิ่งของ เครื่องใช้ต่าง ๆ เครื่องประดับ ฯลฯ เป็นลวดลายที่มีชื่อเรียกต่าง ๆ กันซึ่งนำเอารูปร่างจาก ธรรมชาติมาประกอบ เช่น ลายกนก ลายกระจัง ลายประจายาม ลายเครือเถา เป็นต้นหรือเป็นรูปที่มาจากความเชื่อและคตินิยม เช่น รูปคน รูปเทวดา รูปสัตว์ รูป ยักษ์ เป็นต้น จิตรกรรมไทยเป็นวิจิตรศิลป์อย่างหนึ่ง ซึ่งส่งผลสะท้อนให้เห็นวัฒนธรรมอันดี งามของชาติ มีคุณค่าทางศิลปะและเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาค้นคว้า เรื่องที่เกี่ยวกับ ศาสนา ประวัติศาสตร์ โบราณคดี ชีวิตความเป็นอยู่ วัฒนธรรมการแต่งกาย ตลอดจน

การแสดงการเลื่อมพื้นเมืองต่าง ๆ ของแต่ละยุคสมัยและสาระอื่น ๆ ที่ประกอบกัน เป็นภาพจิตรกรรมไทย งานจิตรกรรมให้ความรู้สึกในความงามอันบริสุทธิ์น่าชื่นชม เสริมสร้างสุนทรียภาพขึ้นในจิตใจมวลมนุษยชาติได้ (จารุวรรณ พึ่งเพียร, 2555)

“จิตรกรรม” ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2525 ให้ความหมายไว้ว่า “จิตรกรรม” น. ศิลปะการวาดเขียน, ศิลปะการวาดภาพ “จิตรกร” น.ช่างวาดเขียน, ช่างวาดภาพ ส่วน น. ณ ปากน้ำ ได้ให้ความหมายว่า “จิตรกรรม” คือ การเขียนภาพ “จิตรกร” คือผู้เขียนภาพ ในสมัยโบราณเรียกว่าช่างเขียน เป็นหนึ่งในช่างไทยสิบหมู่ของไทย งานศิลปกรรมสมัยก่อนเรียก งานช่างวิชัย วงศ์ใหญ่ ให้ความหมายว่า “จิตรกรรม” หมายถึง ภาพเขียนหรือรูปเขียนเส้นและสีโดยอาศัยอุปกรณ์ต่าง ๆ เช่นดินสอ ภู่กัน จานสี สีน้ำ สีน้ำมัน สีฝุ่น ก่อนที่จะทำภาพเขียนระบายสีจะต้องร่างรูปลายเส้น จึงถือว่าเส้นเป็นที่มาของงานจิตรกรรมด้วย เวงค์ เคล้าส์ นิยาม “จิตรกรรมไทย” ออกเป็นสองนัย นัยแรกมองว่าภาพวาดเป็นสื่อสำหรับเรียนรู้พุทธประวัติ และพระธรรมคำสั่งสอนของพระพุทธเจ้า นัยที่สองภาพวาดเป็นสื่อให้ผู้เลื่อมใสศรัทธาที่ไม่เข้าใจลายลักษณ์อักษรศึกษาพระธรรมบท

#### 2.1.4 จิตรกรรมไทยประเพณี

จิตรกรรมไทยประเพณี เป็นศิลปะที่มีความประณีต แสดงความรู้สึก ชีวิตจิตใจและความเป็นไทยที่มีความอ่อนโยนละมุนละไม สร้างสรรค์สืบต่อกันมาตั้งแต่อดีต จนได้ลักษณะประจำชาติ มีลักษณะและรูปแบบเป็นพิเศษ นิยมเขียนบนฝาผนังภายในอาคารที่เนื่องในพุทธศาสนาและอาคารที่เนื่องด้วยบุคคลชั้นสูง คือ พระอุโบสถ วิหาร พระที่นั่ง บนแผ่นผ้า (ภาพพระบฏ) บนกระดาน (สมุดไทย) โดยเขียนด้วยสีฝุ่นตามวิธีการของช่างเขียนไทยแต่โบราณ นิยมเขียนเรื่องเกี่ยวกับอดีตพุทธพุทธประวัติทศชาติชาดก ไตรภูมิ วรรณคดี และชีวิตไทย ส่วนใหญ่นิยมเขียนประดับผนังพระอุโบสถ วิหาร ลักษณะจิตรกรรมไทยแบบประเพณี เป็นศิลปะแบบอุดมคติ(Idealistic Art) ผนวกเข้ากับเรื่องราวที่กึ่งลึกลับมหัศจรรย์ (Mythology) เป็นภาพจิตรกรรมที่ระบายสีแบนเรียบด้วยสีที่ค่อนข้างสดใส แล้วตัดเส้นเป็นภาพ 2 มิติ จิตรกรรมไทยแบบประเพณีมีลักษณะพิเศษในการวางภาพแบบเล่าเรื่องเป็นตอนๆ ตามผนังช่องหน้าต่างโดยรอบพระอุโบสถและวิหาร ผนังด้านหน้าพระประธานส่วนใหญ่นิยมเขียนภาพพุทธประวัติตอนมารผจญ และผนังด้านหลังพระประธานเขียนภาพพุทธประวัติตอนเสด็จจากสวรรค์ชั้นดาวดึงส์ และบางแห่งเขียนภาพไตรภูมิทั้งนี้เพื่อช่วยให้พระประธานดูเด่นสง่าด้วยความสัมพันธ์ของการจัดองค์ประกอบจากเรื่องที่มีความสมมูลกัน ทั้งทางด้านซ้ายและด้านขวาของภาพส่วนผนังด้านซ้าย ด้านขวาตอนบนเหนือขอบหน้าต่างขึ้นไป ส่วนใหญ่จะนิยมเขียนรูปเรื่องเทพชุมนุมหรืออดีตพุทธนั่งอันดับเรียงเป็นแถว

รูปแบบลักษณะตัวภาพในจิตรกรรมไทยซึ่งจิตรกรได้ออกแบบไว้ เป็นรูปแบบอุดมคติที่แสดงออกทางความคิด ให้สัมพันธ์กับเนื้อเรื่องและความสำคัญของภาพ จะมีลักษณะเด่น งามสง่าด้วยลีลาอันชดช้อย แสดงความรู้สึกปิติยินดี หรือเศร้าโศกเสียใจด้วยอากัปภิกิริยาท่าทาง ถ้าเป็นรูปยักษ์รูปมาร ก็แสดงออกด้วยใบหน้าและท่าทางที่บึกบึนแข็งขัน ส่วนพญาวารและเหล่าวารแสดง ความลึงโลดคล่องแคล่วว่องไวด้วยลีลาท่วงท่าและหน้าตา พวกชาวบ้านธรรมดาสามัญก็จะเน้นความรู้สึกตกขอบขันสนุกสนานร่าเริงหรือเศร้าเสียใจออกทางใบหน้า ส่วนช้างม้าและเหล่าสัตว์ทั้งหลายก็มีรูปแบบแสดงชีวิตเป็นธรรมชาติ (ยอดชาย พรหมอินทร์, 2562)

### 2.1.5 จิตรกรรมฝาผนัง

จิตรกรรมฝาผนัง เป็นการเขียนภาพหรือวาดภาพที่ต้องการลงบนฝาผนัง โดยการใช้เส้นและสีเป็นประเด็นหลัก อาจเขียนภาพบนฝาผนังอาคารซึ่ง ส่วนใหญ่แล้วจะเป็นศาสนสถาน เช่น ฝาผนังพระอุโบสถ วิหาร และศาลาการเปรียญ เป็นต้น นอกจากความหมายของจิตรกรรมฝาผนังดังกล่าวมาแล้ว ในการเขียนภาพจิตรกรรมบนฝาผนังยังมีจุดมุ่งหมายในการเขียนที่สำคัญ โดยเฉพาะจิตรกรรมฝาผนังของไทย คือเขียนขึ้นเพื่อเป็นพุทธบูชาและเพื่อเป็นสื่อช่วยสอนเรื่องพุทธศาสนา แก่ผู้ที่เข้าไปใช้สอยศาสนสถานแห่งนั้น ให้มีความเข้าใจและเลื่อมใสศรัทธาในพุทธศาสนาและยังเป็นการประดับตกแต่งผนังอาคารให้สวยงามอีกด้วย เนื่องจากจิตรกรรมฝาผนังเขียนขึ้นเพื่อเป็นพุทธบูชา จึงทำให้เนื้อหาหรือเรื่องราวในจิตรกรรมฝาผนังส่วนใหญ่เป็นเรื่องเกี่ยวกับพุทธศาสนา เช่น อดีตพุทธ พุทธประวัติ และชาติต่าง ๆ ขณะเดียวกันศิลปินผู้สร้างงานจิตรกรรมฝาผนังได้สอดแทรกเรื่องของวัฒนธรรมประเพณี และสภาพแวดล้อมไว้ในผลงานเหล่านั้นด้วยจิตรกรรมฝาผนังจึงได้บรรจุเรื่องราวของ พุทธศาสนา ประเพณี พระราชพิธี และประวัติศาสตร์ ตลอดจนเรื่องราวของวรรณกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับศาสนา แต่เรื่องราวที่ปรากฏในจิตรกรรมฝาผนังส่วนใหญ่เป็นเรื่องราวทางพุทธศาสนา เช่น อดีตพุทธ พุทธประวัติ ชาติต่าง ๆ นอกจากนั้นเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับความเชื่อ การประกอบอาชีพ ประเพณี การละเล่น สภาพความเป็นอยู่ของสังคมและสภาพแวดล้อม เป็นต้น ความสำคัญของจิตรกรรมฝาผนัง จิตรกรรมฝาผนังซึ่งถือได้ว่าเป็นหลักฐานที่สำคัญต่อการศึกษาเป็นมรดกท้องถิ่นและของชาติที่สำคัญยิ่ง เปี่ยมล้นไปด้วยคุณค่า เป็นการยกย่องเชิดชูศาสนา วรรณคดีและเสริมพระบารมีพระมหากษัตริย์ เพื่อประดับตกแต่งอาคาร เพราะช่วยเพิ่มความสวยงามให้แก่ฝาผนังของอาคาร เป็นสื่อในการประกอบคำสอนในพุทธศาสนา เป็นการแสดงออกซึ่งฝีมือและอารมณ์ของศิลปิน เป็นเรื่องความศรัทธาของผู้เขียนที่มีต่อศาสนา มีกระบวนการในการสร้างที่ซับซ้อนพิถีพิถัน มีความประณีตละเอียดอ่อน เป็นผลงานที่เกิดจากความมานะพยายามของผู้สร้างงานจิตรกรรมฝาผนัง เป็นการบันทึกเรื่องราวและร่องรอยในอดีต ใช้เป็นเครื่องกล่อมเกลาจิตใจ เพราะเรื่องต่าง ๆ ในจิตรกรรมฝาผนังมีคุณค่าเป็นคติธรรม และเป็นเครื่องหมายแห่งความเจริญของชาติ มีประโยชน์ในการศึกษา

ประวัติศาสตร์ การแสดงเชื้อชาติ ศิลปะ สถาปัตยกรรม สังคมวิทยา นิเวศวิทยา โบราณคดี ประเพณี คตินิยม เป็นตำราทางพุทธศาสนา และเป็นประโยชน์ต่อเศรษฐกิจของประเทศชาติ

### 2.1.6 จิตรกรรมไทยประเพณี

ศิลปะที่เป็นเอกลักษณ์ของไทยที่โดดเด่นคือ จิตรกรรมไทยประเพณีซึ่งเป็นผลงานการสร้างสรรคที่กลั่นกรองมาจากภูมิปัญญา จินตนาการ และฝีมือของคนไทย จึงเป็นหลักฐานสำคัญอย่างหนึ่งที่ชี้ให้เห็นถึงความเจริญงอกงามของคนไทย ที่ควรค่าแก่ความภาคภูมิใจ และส่งผลสะท้อนให้เห็นวัฒนธรรมอันดีงามของชาติ มีคุณค่าทางศิลปะ และเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับสภาพสังคมและวัฒนธรรมของแต่ละยุคสมัยได้เป็นอย่างดี จิตรกรรมภาพเขียนสีของไทย เป็นศิลปะที่แสดงความงามจากเรื่องรูปทรง สี ปริมาตร และการจัดองค์ประกอบภาพ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงชีวิตจิตใจ ความรู้สึกนึกคิด ขนบธรรมเนียมประเพณี สังคมและสิ่งแวดล้อม จิตรกรรมไทยที่มีมาแต่โบราณนิยมถ่ายทอดเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับพุทธศาสนาและเขียนกันมาทุกยุคทุกสมัยเพื่อเป็นพุทธบูชา เนื่องจากจิตรกรรมเหล่านี้นิยมเขียนไว้ตามฝาผนังของอาคารทางพุทธศาสนา เช่น โบสถ์ วิหาร ศาลาการเปรียญ เป็นต้น คนส่วนใหญ่จึงเรียกว่า จิตรกรรมฝาผนัง

จิตรกรรมฝาผนังของไทยเริ่มมีมาแต่เมื่อใดไม่ปรากฏหลักฐานชัดเจน จากหลักฐานเท่าที่ปรากฏทำให้ทราบเพียงว่าการวาดภาพพระบายสีของไทยมีอายุตั้งแต่พุทธศตวรรษที่ 19 เป็นต้นมา ซึ่งก่อนหน้านี้ก็อาจจะมีการสร้างสรรคจิตรกรรมไทยกันบ้างแล้ว แต่เนื่องจากจิตรกรรมมีโอกาที่จะชำรุดเสียหายได้ง่ายจึงทำให้ยากต่อการสืบค้นถึงวิวัฒนาการในด้านนี้ได้อย่างชัดเจนจิตรกรรมฝาผนังมีคุณค่าทางสุนทรีย์ และให้ความรู้ทางวิชาการหลายสาขา ดังที่ วิยะดา ทองมิตร ได้กล่าวไว้ว่า จิตรกรรมฝาผนังนอกจากมีคุณค่าทางสุนทรีย์ศาสตร์แล้ว ยังมีคุณค่าทางด้านการศึกษาอีกด้วย เป็นภาพฉายสะท้อนให้เห็นประวัติและความเป็นมาของผู้คน วิถีชีวิตทางสังคมวัฒนธรรม ประเพณี นอกจากนี้ยังมีผู้สนใจและนักวิชาการหลายท่าน ได้กล่าวถึงความสำคัญของจิตรกรรมฝาผนังในแง่มุมต่าง ๆ ไว้ ดังเช่น พระยาอนุমানราชชน ได้กล่าวไว้ว่า จิตรกรผู้สร้างงานจิตรกรรมฝาผนังเหล่านั้นได้รับความบันดาลใจจากสิ่งแวดล้อมที่เป็นจริง องค์ประกอบแห่งภาพแต่ละเรื่องแทบกล่าวได้ว่านำมาจากเรื่องที่เกี่ยวข้องกับพระมหากษัตริย์ ศาสนา และชีวิตสามัญของคนไทย ภาพเหล่านี้วาดขึ้นตามวิธีที่กำหนดเป็นประเพณี (Convention) ก็ได้ แต่ลักษณะอันเกี่ยวข้องกับสิ่งก่อสร้างทางสถาปัตยกรรม เครื่องแต่งกาย พิธีเนื่องด้วยประเพณี ภาพเกี่ยวกับความเป็นอยู่ประจำวัน และภาพเกี่ยวกับธรรมชาติเหล่านี้วาดขึ้นตามลักษณะแห่งของจริง กรมศิลปากร ได้กล่าวถึงความสำคัญของจิตรกรรมฝาผนังไว้ในทำนองเดียวกันว่า จิตรกรรมฝาผนังเขียนขึ้นจากเหตุการณ์ที่มีจริงในอดีต จึงมีประโยชน์ต่อการศึกษาเรื่องราวเกี่ยวกับพุทธศาสนา ประวัติศาสตร์ โบราณคดี การแต่งกาย การสร้างที่อยู่อาศัย ประเพณีต่าง ๆ ตลอดจนการเล่นได้เป็นอย่างดี และ ชุมศรี มหาสันตะ และคณะ ก็ได้ชี้ให้เห็นถึง

คุณค่าของจิตรกรรมฝาผนังไว้ว่า “จิตรกรรมฝาผนังเป็นหลักฐานหรือข้อมูลในการศึกษาหลายแง่หลายมุม แล้วแต่ผู้ศึกษาจะศึกษาในเรื่องใดหรือแง่มุมใด เช่น ความเป็นอยู่ของสังคม การสร้างบ้านแปงเมือง ชีวิตความเป็นอยู่ของกษัตริย์ คนในราชสำนัก รวมถึงคนธรรมดาสามัญ ตลอดจนจารีตประเพณี จิตรกรรมฝาผนังปรากฏอยู่ทั่วทุกภาคของประเทศไทย โดยเฉพาะจิตรกรรมฝาผนังในภาคใต้นั้นปรากฏอยู่ทั่วไปซึ่งมีมาตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ ดังปรากฏหลักฐานภาพเขียนสีสมัยก่อนประวัติศาสตร์ ที่เขาเขียน จังหวัดพังงา ที่ถ้ำผีหัวโต จังหวัดกระบี่ และอีกหลายแห่งในบริเวณดังกล่าว จากคณะสำรวจโบราณคดีในประเทศไทย (ภาคใต้) ได้แก่ จิตรกรรมสมัยศรีวิชัย ที่ถ้ำศิลป์จังหวัดยะลา ซึ่งภาพส่วนใหญ่เป็นเรื่องเกี่ยวกับพุทธประวัติและพระพุทธรูป การเขียนภาพจิตรกรรมฝาผนังมีจุดมุ่งหมายหลายประการ ดังที่ สมชาติ มณีโชติ ได้กล่าวไว้ว่า โดยทั่วไปแล้ว การเขียนภาพจิตรกรรมฝาผนังมีจุดมุ่งหมายเพื่อตกแต่งพื้นผนังให้สวยงามเพื่อเป็นการสั่งสอนเรื่องราวทางพุทธศาสนาโดยมีภาพประกอบ เพื่อให้บุคคลที่อ่านหนังสือไม่ออกได้มีโอกาสได้ทราบเรื่องราวต่าง ๆ เกี่ยวกับพุทธศาสนา ด้วยเหตุนี้จิตรกรรมไทยจึงนิยมเขียนเรื่องราวที่เกี่ยวกับพุทธศาสนา

โดยเฉพาะเกี่ยวกับชาตกหรือไตรภูมิ แต่ในภายหลังการเขียนมีภาพเขียนเรื่องอื่น ๆ อยู่บ้าง เช่น ภาพปรีชาธรรม พระวินัยบัญญัติ เรื่องอุบาสกอุบาสิกา เป็นต้น ส่วนเรื่องที่เกี่ยวข้องกับพงศาวดารนั้นพบน้อยมาก อาจจะเป็นเพราะเรื่องพงศาวดารนั้นมีส่วนเกี่ยวข้องกับองค์พระมหากษัตริย์ การเมืองการปกครอง จึงไม่สมควรที่จะนำมาเปิดเผยในที่สาธารณะ จิตรกรรมไทยเล่าเรื่องพงศาวดารที่เป็นศิลปกรรมสมัยอยุธยาพบเพียงแห่งเดียวที่พระตำหนักพระพุทโธษาจารย์ วัดพุทธไสยาสน์ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ซึ่งเขียนขึ้นในแผ่นดินสมเด็จพระเพทราชา ในสมัยรัตนโกสินทร์ในรัชกาลพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้ช่างเขียนภาพพระราชพงศาวดารกรุงศรีอยุธยา และเรื่องการสร้างกรุงรัตนโกสินทร์ อุทิศถวายอดีตกษัตริย์แห่งกรุงศรีอยุธยา และพระเจ้าแผ่นดินแห่งกรุงรัตนโกสินทร์ทั้ง 3 พระองค์ ที่ล่องลับไปแล้วที่หอราชภานุสรณ์ และหอราชพงศานุสรณ์ ภายในบริเวณวัดพระศรีรัตนศาสดาราม จิตรกรรมไทยในสมัยรัตนโกสินทร์ได้ดำเนินตามแบบอย่างจิตรกรรมสมัยอยุธยาตอนปลาย (ยอดชาย พรหมอินทร์, 2562)

วรรณิกา ณ สงขลา(2528) ได้กล่าวไว้ว่า ช่างเขียนได้รับความบันดาลใจจากสิ่งแวดล้อมที่เกิดขึ้นในสมัยนั้นเช่น เหตุการณ์บ้านเมือง ชีวิตความเป็นอยู่ สังคม ประเพณี การแต่งกาย ลักษณะบ้านเรือน วัฒนาอาราม ปราสาท พระราชวัง ธรรมชาติ และหมู่สัตว์ต่าง ๆ เป็นแบบในการสร้างสรรค์ภาพเขียน ทำให้จิตรกรรมมีลักษณะพิเศษ คือ สีพื้นเป็นสีเข้ม ภาพคนและสถาปัตยกรรมเด่นออกมาเป็นกลุ่ม ๆ ใช้สีจัดและนิยมใช้สีตรงข้ามตัดกันอย่างรุนแรง แต่น้ำหนักของสีที่ตัดกันนั้นประสานกัน

อย่างกลมกลืนและเพิ่มความละเอียดประณีตในส่วนที่เป็นลวดลายเครื่องประดับยิ่งขึ้น(10)ในยุคนี้การเขียนภาพนิยมเขียนภาพพุทธประวัติ ชาดก และวรรณกรรมทางศาสนา โดยได้จัดระเบียบเป็นแบบอย่างยึดถือกันเป็นหลัก คือ ผนังด้านข้างช่วงบนติดฝาเพดานเขียนวิยาธร มีสินเทาคัน แล้วมีเทพชุมนุม 1-5 ชั้น ตามความสูงของฝาผนังช่วงเหนือหน้าต่างขึ้นไป ระหว่างช่องหน้าต่าง และประตูเป็นภาพชาดก หรือพระพุทธรูปประวัติเป็นตอน ๆ เรียงลำดับกันไป ส่วนฝาผนังด้านหน้าเขียนภาพมารผจญ ด้านหลังเขียนไตรภูมิหรือเสด็จจากดาวดึงส์ การเขียนตามแบบนี้ เป็นแบบที่นิยมเขียนกันมากที่สุด ส่วนแบบอย่างศิลปะคลาสสิกที่พัฒนามาจากสกุลช่างธนบุรีและสกุลช่างอยุธยา แต่ได้พัฒนาการเน้นในเรื่องกฎเกณฑ์ของรูปแบบศิลปะที่เคร่งครัดมากขึ้น ยึดถือความถูกต้องตามแบบศิลปะที่กำหนดไว้ เส้น สี และองค์ประกอบในภาพจึงเกิดขึ้นจากการไตร่ตรองและการจัดวางอย่างสุขุมคุณลักษณะที่ดีของสกุลช่างธนบุรีและอยุธยา เช่น การมีอารมณ์อ่อนไหวของช่างที่สามารถแสดงออกได้อย่างอิสระจึงขาดหายไป ดังที่ ปรีชา เกาทอง ได้กล่าวไว้ว่า จิตรกรรมยุคนี้ยังคงรักษาคติทางศิลปะของจิตรกรรมสมัยอยุธยาไว้ เช่น การจัดองค์ประกอบของภาพ นิยมเขียนภาพไตรภูมิไว้ด้านหลังพระประธาน เขียนภาพมารผจญไว้ด้านหน้าพระประธาน ด้านข้างเขียนภาพเล่าเรื่องพุทธประวัติและทศชาติชาดกอาจเขียนเรื่องใดเรื่องหนึ่งหรือเขียนทั้ง 2 เรื่องไว้ในอาคารเดียวกันก็ได้ โดยจะเขียนไว้ตั้งแต่ระดับขอบหน้าต่างล่างเรื่อยขึ้นไปจนถึงขอบหน้าต่างบน ส่วนพื้นที่เหนือหน้าต่างด้านข้างขึ้นไปจนจดเพดานเขียนภาพเทพชุมนุม ลักษณะการเขียนภาพตัวพระ ตัวนางก็คล้ายคลึงกับสมัยอยุธยา แต่ต่างกัน

### 2.1.7 การส่งเสริมคุณค่าจิตรกรรมฝาผนัง

คุณค่าและความสำคัญของจิตรกรรมฝาผนังเชิงพุทธ ต่อไปนี้จะศึกษาถึงคุณค่าและความสำคัญของจิตรกรรมฝาผนังเชิงพุทธ เป็นจิตรกรรมเขียนเล่าเรื่องราวทางพระพุทธศาสนาบนฝาผนังในศาสนสถาน เพื่อเป็นการเชิดชูและจรโลงพระพุทธศาสนาให้ยั่งยืนสืบไป

#### 1. คุณค่าของจิตรกรรมฝาผนังเชิงพุทธ

คุณวิทยา (Axiology) เป็นสาขาหนึ่งของวิชาปรัชญา กล่าวถึงอุดมคติต่าง ๆ ในด้านความจริง (ตรรกวิทยา) ความดี (จริยศาสตร์) ความงาม (สุนทรียศาสตร์) และความบริสุทธิ์ทางจิตใจ การมีความรู้สึกซาบซึ้งในคุณค่าต่าง ๆ เป็นลักษณะพิเศษของมนุษย์ เพราะคุณค่าเป็นนามธรรมที่มนุษย์เท่านั้นจะเข้าใจและซาบซึ้งได้ เนื่องจากมนุษย์เป็นสัตว์ที่รู้จักคิดรู้จักเหตุผล จึงมีความต้องการทางด้านจิตใจมากโดยเฉพาะกิจกรรมทางปัญญา และคุณค่าต่าง ๆ จึงเป็นสิ่งจำเป็นเพราะเป็นอาหารใจ ทำให้มนุษย์พยายามสร้างคุณค่าต่าง ๆ ในศตวรรษที่ 19 คุณวิทยาได้มีบทบาทในการวิเคราะห์คุณค่าของประสบการณ์ในสาขามานุษยวิทยา สังคมวิทยา จิตวิทยา และเศรษฐศาสตร์ เป็นต้น ดังนั้นนิยามคำว่า “คุณค่า (value)” จึงหมายถึง สิ่งที่มีอยู่จริงและสัมพันธ์กับความแท้จริง คือ คุณค่าเป็น

เนื้อแท้ความแท้จริงเป็นโครงสร้าง ความมีอยู่ของสิ่งที่แท้จริงต้องอาศัยคุณค่าและคุณค่าเป็นเนื้อแท้ซึ่งแตกต่างจากวัตถุและคุณภาพของวัตถุ สิ่งทั้งหลายและการกระทำทั้งหลายย่อมมีคุณค่า แต่คุณค่ามิได้มีอยู่อย่างเปิดเผย หากแต่แฝงอยู่และจะรู้ได้ด้วยความสำนึกในคุณค่าจิตรกรรมฝาผนังเป็นศิลปะที่รับรู้ได้ด้วยสายตา ทำให้เกิดแรงกระตุ้นและตอบสนองด้านจิตใจ เป็นตัวแปรค่าและกำหนดความงาม ความประณีตเรื่องราว และประโยชน์ต่อสังคม การรับรู้คุณค่าเหล่านี้ รับรู้ได้ด้วยอารมณ์ความรู้สึกของแต่ละบุคคล เกิดเป็นความรู้สึกประทับใจ ความอึ้งเอิบใจในคุณค่าที่ได้เห็น ฉะนั้นพระพุทธศาสนาจึงใช้ศิลปะ เป็นเครื่องมือในการเผยแผ่พระพุทธศาสนาอีกทางหนึ่ง คุณค่าของจิตรกรรมฝาผนังเชิงพุทธมีรายละเอียดดังนี้

1) คุณค่าในการยกระดับจิตใจ เมื่อมนุษย์ได้ชื่นชมความงามของศิลปะ มนุษย์จะมีจิตใจเข้มแข็งและละเอียดอ่อน งานศิลปะให้ทั้งความงามความรู้สึกถึงความดีงาม และจริยธรรมอย่างลึกซึ้ง เป็นการจรรโลงจิตใจให้ผ่อนคลายจากความเคร่งเครียด และพัฒนาสุขภาพจิตให้ดีขึ้น

2) คุณค่าต่อผู้ชมและสังคมไทย จิตรกรรมฝาผนังเป็นศิลปะที่สื่อความงามและความรู้สึกไปให้ผู้ชมได้ง่าย โดยเบื้องต้นเป็นคุณค่าทางจิตใจในการชมความงามของเส้น สี แสง เงา และองค์ประกอบของภาพ ซึ่งช่วยผ่อนคลายอารมณ์ ให้คติธรรม แนวคิดในการดำรงชีวิตและรักษาขนบธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรม ศาสนา และประวัติศาสตร์จากจิตรกรรมฝาผนัง

3) คุณค่าทางพระพุทธศาสนา จิตรกรรมฝาผนังไทยส่วนมากเขียนเรื่องราวทางพระพุทธศาสนาแทบทั้งสิ้น ซึ่งสะท้อนโลกทัศน์ทางพระพุทธศาสนาของคนโบราณคู่คล้ายกับคนยุคปัจจุบัน แต่โดยความเป็นจริงยังให้ความสำคัญกับอดีตพุทธเจ้า ซาดก ซึ่งล้วนสะท้อนถึงการบำเพ็ญบารมีเพื่อเป็นพระพุทธเจ้าในอนาคต และเขียนไตรภูมิเพื่อสอนให้คนมองจักรวาลตามกรอบแนวคิดทางพระพุทธศาสนาที่ว่า สรรพสิ่งมีความยิ่งใหญ่และงดงาม แต่สุดท้ายก็ไม่มีอะไรแน่นอน ทุกสิ่งเป็นไปตามวิถีสงสารสิ่งที่มีมนุษย์จะเหลืออยู่คือความดีที่ได้ทำไว้ ดังนั้นจิตรกรรมฝาผนังดังกล่าวจึงแฝงไว้ด้วยหลักธรรมคำสั่งสอนของพระพุทธเจ้า

4) คุณค่าทางประวัติศาสตร์ จิตรกรรมฝาผนังไทยมีอายุอยู่ได้นับร้อยปีขึ้นไป ศิลปินไม่ได้เขียนเพียงเรื่องเล่าทางพระพุทธศาสนาเท่านั้นแต่ยังเขียนสอดแทรกวิถีชีวิตของสังคม เช่น การแต่งกายของกษัตริย์จนถึงชาวบ้าน สถาปัตยกรรมของปราสาทราชวังจนถึงบ้านเรือนชุมชนที่ปัจจุบันหาดูในความเป็นจริงไม่ได้แล้ว จึงถือเป็นแหล่งข้อมูลในการศึกษาชีวิตของคนในอดีต

5) คุณค่าทางศิลปกรรม จิตรกรรมฝาผนังไทยสะท้อนถึงลักษณะความงามและเอกลักษณ์เฉพาะของไทย เช่น ภาพบุคคลจะไม่มีกล้ามเนื้อและแสงเงา การใช้สีสันจะไม่อ้างอิงข้อเท็จจริงตามที่เห็น แต่ใช้สีแดงระบายท้องฟ้า เป็นต้น และภาพชนชั้นสูงจะมีกิริยาอาการในรูปแบบที่คล้ายท่าทาง

แบบนาฏลักษณะ ซึ่งจิตรกรรมฝาผนังชั้นครูเหล่านี้เป็นแบบฉบับในการนำมาสร้างสรรค์และพัฒนางาน ต่อจนถึงปัจจุบันนี้ (พระมหาหรรษา ธมฺมหาโส, 2556)

## 2. ความสำคัญของจิตรกรรมฝาผนังเชิงพุทธ

จิตรกรรมฝาผนังเชิงพุทธเป็นงานเขียนขนาดใหญ่ อยู่บนทิวเขาถูกสร้างขึ้นมาเพื่อประโยชน์ทางพระพุทธศาสนา นิยมเขียนมาตั้งแต่สมัยโบราณ เป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่สำคัญของชาติที่ควรได้รับการดูแลรักษาไว้ความสำคัญของจิตรกรรมฝาผนังเชิงพุทธ สามารถแยกประเด็นได้ดังนี้

### 1) ความสำคัญในมูลเหตุของการสร้าง

(1) เป็นการยกย่องเชิดชูพระพุทธศาสนา มีความตอนหนึ่งที่สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอเจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ทรงอธิบายไว้ว่า “การเขียนฝาผนังวัดและวังคูมีหลักฐานโบราณต่างกัน การเขียนในวัดเพื่อจะจงใจให้คนเกิดความเลื่อมใสพระพุทธศาสนา”

(2) เป็นเครื่องประดับตกแต่งอาคารหรือสถาปัตยกรรมให้งดงาม เพิ่มความสำคัญให้มากขึ้น โดยในสมัยโบราณวัดเป็นศูนย์กลางของวิชาการหลายแขนง ผู้ถ่ายทอดวิชาการคือพระสงฆ์ ศิษย์คือสามเณรหรือภิกษุที่บวชเรียน การอยู่ในวัดเป็นเวลานาน ทำให้เกิดความศรัทธาภายใต้จิตสำนึก เมื่อเข้าไปในพระอุโบสถได้พบพระประธานที่มีอาการสงบนิ่งแล้วยังได้พบจิตรกรรมฝาผนังที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับพระพุทธประวัติหรือชาดกที่ประดับอยู่รอบผนัง ได้อาศัยภาพเหล่านี้ศึกษาหาความรู้ ทำให้เกิดความเข้าใจในพระพุทธศาสนามากยิ่งขึ้น

(3) เป็นสื่อประกอบคำสอนในพระพุทธศาสนา เมื่อชาวพุทธได้ฟังพระธรรมเทศนาแล้วหันมาพิจารณาจิตรกรรมฝาผนังจะเกิดมาก่อน

(4) เป็นการแสดงออกซึ่งฝีมือและอารมณ์ของศิลปินโบราณ เห็นได้ว่าศิลปินได้ถ่ายทอดสถานภาพของบุคคลระดับชั้นต่าง ๆ กัน โดยมีความแตกต่างกันเรื่องสีและเครื่องแต่งกาย ตลอดจนการถ่ายทอดลักษณะของป่าเขาถ้ำน้ำพุ บ้านเรือน พระราชวัง ล้วนถูกบันทึกในจิตรกรรมฝาผนังทั้งสิ้น

2) ความสำคัญในเรื่องความศรัทธา ศิลปินเขียนด้วยความศรัทธาในพระพุทธศาสนา โดยมีจุดหมายอยู่ที่ผลบุญกุศลเป็นสำคัญ ดังนั้นผลงานที่เป็นผลสำเร็จออกมาจึงเป็นการบรรยายบันทึกความจริงโดยไร้สิ่งอื่นใดเคลือบแฝง แสดงว่าหลักฐานจากจิตรกรรมฝาผนังเป็นความจริงที่เชื่อถือได้

3) ความสำคัญในการบันทึกเรื่องราวร่องรอยในอดีต เป็นการถ่ายทอดด้วยวิธีสังเคราะห์ (Synthetic art) ศิลปินได้นำสิ่งแวดล้อมที่อยู่ใกล้ตัวมาถ่ายทอดในภาพที่เขียน เช่น วิถีชีวิตประจำวันที่ทำให้เห็นรูปแบบสังคมในอดีต และการถ่ายทอดลักษณะท้องถิ่น (Nationalism) คือ ลักษณะวัฒนธรรมประเพณีของชุมชนที่อยู่รอบตัวศิลปิน จะถูกบันทึกลงบนจิตรกรรมฝาผนัง เช่น การเขียนพระพุทธประวัติให้มีลักษณะเป็นไทยทั้งการแต่งกายและรูปร่างหน้าตา

4) **ความสำคัญเป็นเครื่องล่อเมลาจิตใจ** เรื่องทางพระพุทธศาสนาเป็นคติธรรมช่วยเตือนใจคนให้ปฏิบัติตามสิ่งที่เหมาะสม มุ่งสอนสั่งธรรมเป็นสำคัญ คติธรรมชาดกสะท้อนให้เห็นเรื่องหลักกรรม ภาพไตรภูมิช่วยเตือนสติคนในเรื่องดีชั่ว เรื่องสังสารวัฏ

5) **ความสำคัญที่เป็นเครื่องหมายแสดงความเจริญของชาติ** เป็นหลักฐานบันทึกเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ แสดงถึงความเจริญในการสืบทอดพระพุทธศาสนา เป็นการจดบันทึกความรู้สึกและปัญญาของมนุษย์จึงถือเป็นทรัพยากรของชาติที่มีประโยชน์ในการนำไปศึกษาหาความรู้ และควรทำการอนุรักษ์ดูแลรักษาอย่างจริงจังเพื่อให้อยู่คู่ชาติไทยต่อไป (พระมหาพรหม ธรรมมหาโส, 2556)

สรุปว่า จิตรกรรมฝาผนังเชิงพุทธเป็นศิลปกรรมที่เกี่ยวข้องทางพระพุทธศาสนา คุณค่าของจิตรกรรมฝาผนังช่วยยกระดับจิตใจของผู้ชมผ่านความงามของลายเส้น สี แสงเงา และองค์ประกอบของภาพ ทำให้จิตใจผ่อนคลายจากความเคร่งเครียด พัฒนาสุขภาพจิตให้ดีขึ้น ทำให้เกิดศรัทธาในพระพุทธศาสนา นอกจากนี้ยังมีความสำคัญในการเผยแผ่หลักธรรมคำสั่งสอนของพระพุทธเจ้า และมุ่งเน้นให้ศึกษาพระพุทธศาสนาด้วยภาพเป็นหลัก ซึ่งจะเป็นแรงจูงใจให้อยากเข้าใจเพื่อศึกษาภาพเหล่านั้นเพิ่มมากขึ้น ดังนั้นจิตรกรรมฝาผนังจึงมีคุณค่าและความสำคัญต่อการเผยแผ่พระพุทธศาสนาให้จรรโลงและยั่งยืนสืบไป

### 2.1.8 แนวคิดเกี่ยวกับพุทธศิลป์ในบริบทของการพัฒนาแหล่งเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

จากการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับพุทธศิลป์ข้างต้นในบริบทของการพัฒนาแหล่งเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ พุทธศิลป์เป็นศิลปะที่ถือกำเนิดจากแรงบันดาลใจในพระพุทธศาสนา มีจุดมุ่งหมายเพื่อสื่อสารหลักธรรมและคุณค่าทางจิตวิญญาณผ่านสื่อทางศิลปกรรม ไม่ว่าจะเป็น สถาปัตยกรรม ประติมากรรม หรือจิตรกรรม โดยเฉพาะ “จิตรกรรมฝาผนัง” ซึ่งถือเป็นศิลปกรรมที่บันทึกเรื่องราวทางพระพุทธศาสนาและวัฒนธรรมของชุมชนอย่างลึกซึ้ง พุทธศิลป์จึงเป็นทั้ง ศิลปะแห่งการหลุดพ้น และ สื่อกลางของการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมและจิตวิญญาณ (ประภัสสร เนียมรัตน์, 2561) ผู้วิจัยได้แนวคิดเกี่ยวกับพุทธศิลป์ไว้ 3 ประการ ดังนี้

1. แนวคิดเชิงวิเคราะห์ (Analytical Concept) การวิเคราะห์นี้จะใช้แนวคิดจากพุทธศิลป์ เพื่อแยกองค์ประกอบของ “ศิลปะเชิงพุทธ” ออกเป็นมิติทาง ศาสนา วัฒนธรรม และสุนทรียะ ได้แก่

มิติศาสนา (Religious Dimension): เน้นคุณค่าทางธรรม คติธรรมในจิตรกรรมฝาผนัง เช่น พุทธประวัติ ชาดก และไตรภูมิ ซึ่งเป็นฐานในการถ่ายทอดศีลธรรมและศรัทธาในพระพุทธศาสนา

มิติทางวัฒนธรรม (Cultural Dimension): ศิลปะพุทธสะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่นผ่านรูปแบบ ลวดลาย สี สัน และเรื่องราวในจิตรกรรมที่บ่งบอกวิถีชีวิตและความเชื่อของชุมชน เช่น ภาพการแต่งกาย การละเล่นพื้นบ้าน และประเพณีในท้องถิ่น

มิติทางสุนทรียะ (Aesthetic Dimension): การจัดองค์ประกอบของเส้น สี แสง และเงาในจิตรกรรม สื่อถึงความงามทางใจและการพัฒนาจิตสำนึกของผู้ชม

ในมุมการวิจัยเชิงผลงานวิธี มิติเหล่านี้สามารถวิเคราะห์เชิงคุณภาพผ่าน การสังเกตภาคสนาม การสัมภาษณ์พระสงฆ์ ช่างศิลป์ และชาวบ้าน ควบคู่กับเชิงปริมาณโดยใช้ แบบประเมินศักยภาพแหล่งเรียนรู้ เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกและเชิงกว้างควบคู่กัน

2. แนวคิดเชิงออกแบบ (Design Concept) แนวคิดทางพุทธศิลป์ชี้ให้เห็นว่า “การเรียนรู้” ไม่จำเป็นต้องอยู่ในระบบห้องเรียน แต่สามารถเกิดขึ้นผ่านการ มีประสบการณ์ตรงกับศิลปะและศาสนสถาน (Living Art Learning Space) ดังนั้นการออกแบบแหล่งเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์จึงต้องอาศัยหลักการดังนี้

สุนทรียภาพแห่งธรรม (Aesthetic of Dhamma): ใช้องค์ประกอบศิลป์ เช่น จิตรกรรมฝาผนัง พุทธประติมา และสถาปัตยกรรม เป็นสื่อสอนธรรมะแบบมีส่วนร่วม

การออกแบบเพื่อการมีส่วนร่วมของชุมชน (Participatory Design): การเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพจากชุมชนพระสงฆ์ ศิลปินท้องถิ่น และเยาวชน เพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ให้เป็นของชุมชนเอง

การออกแบบเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Design): นำสัญลักษณ์ทางพุทธศิลป์ เช่น ดอกบัว ธรรมจักร ต้นโพธิ์ หรือรูปพระพุทธรูปเจ้า มาประยุกต์ใช้ในสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้

แนวทางนี้ใช้กระบวนการผสานข้อมูลเชิงปริมาณ (เช่น ความต้องการของผู้เรียนและผู้เยี่ยมชม) กับข้อมูลเชิงคุณภาพ (เช่น ความหมายทางจิตวิญญาณและสุนทรียะที่ชุมชนให้คุณค่า)

3. แนวคิดเชิงพัฒนาและต้นแบบ (Developmental Concept) แนวคิดนี้เชื่อมโยงพุทธศิลป์กับการพัฒนาเชิงพื้นที่ โดยเน้นการสร้าง พื้นที่เรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrated Learning Space) ที่ผสมผสานระหว่าง

มิติพุทธศิลป์ (Buddhist Art Dimension): การจัดแสดงจิตรกรรมฝาผนังและพุทธประติมา เป็นสื่อการเรียนรู้

มิติวัฒนธรรมท้องถิ่น (Local Cultural Dimension): การผสานภูมิปัญญาชาวบ้าน เช่น ลวดลายพื้นบ้านหรือประเพณีบุญ เพื่อให้แหล่งเรียนรู้มีชีวิตและเป็นของชุมชน

มิติสังคมการเรียนรู้ (Social Learning Dimension): การพัฒนาให้วัดเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ (Temple-based Learning Center) ที่เชื่อมโยงคนรุ่นใหม่กับมรดกศิลป์ของบรรพชน

ด้วยแนวทางเชิงผลงานวิธี การพัฒนาโมเดลต้นแบบนี้จะผ่านการ ทดสอบและประเมินผลร่วมกับชุมชน ทั้งด้านคุณค่าเชิงศิลป์ ศาสนา และการศึกษา เพื่อให้ได้รูปแบบที่สามารถขยายผลได้ในจังหวัดเลยและพื้นที่ใกล้เคียง

จากการศึกษาในประเด็นนี้ ชี้ให้เห็นว่า ศิลปะเป็นผลแห่งความเพียรพยายามของมนุษย์ที่ ผสานทั้งพลังแห่งความคิดและการกระทำ เพื่อแสดงออกถึงความงาม ความดี และความจริงของชีวิต (วิบูลย์ ลี้สุวรรณ, 2549) ศิลปะจึงมิได้เป็นเพียงการสร้างรูป เสียง หรือสี หากแต่เป็นกระบวนการทาง จิตวิญญาณที่สื่อสารระหว่างผู้สร้างและผู้เสพ ผ่านประสบการณ์ทางกายและทางใจ (จารุวรรณ พึ่งเทียร, 2555) ในมิติของปรัชญา เพลโตมองว่าศิลปะคือการเลียนแบบโลกแห่งความจริง ขณะที่ ตอลสตอยเห็นว่าศิลปะคือการแสดงอารมณ์ภายในของมนุษย์ออกสู่โลกภายนอก ดังนั้น ศิลปะจึงเป็น ทั้งกระจกเงาแห่งความจริง และถ้อยคำแห่งหัวใจ ซึ่งมุ่งสู่ความงามเชิงคุณค่า (Aesthetic Value)

ในบริบทวัฒนธรรมและประเพณีไทย ศิลปะได้พัฒนาและหลอมรวมกับศาสนา จนกลายเป็น เครื่องมือแห่งการสื่อสารคติธรรม โดยเฉพาะ จิตรกรรมไทยประเพณีและจิตรกรรมฝาผนัง ซึ่งเป็น มรดกทางพุทธศิลป์ที่ทรงคุณค่า ไม่เพียงแสดงออกถึงความงามเชิงรูปแบบ หากยังเป็นสื่อสัญลักษณ์ ทางศาสนาที่สะท้อนภูมิปัญญา ความศรัทธา และโลกทัศน์แบบพุทธ จิตรกรรมฝาผนังไทยจึงมี บทบาททั้งในฐานะพุทธบูชา แหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม และเป็นเครื่องล้อมเกล้า จิตใจให้เข้าถึงคุณค่าทางจิตวิญญาณของพุทธธรรม (ยอดชาย พรหมอินทร์, 2562) ด้วยเหตุนี้ การศึกษาความหมายและคุณค่าของจิตรกรรมไทยในเชิงพุทธศิลป์ จึงมิใช่เพียง การศึกษารูปแบบ ศิลปกรรม แต่เป็นการทำความเข้าใจศิลปะในฐานะสื่อธรรม ที่สะท้อนแนวคิดทางศาสนา ปรัชญา และวิถีชีวิตของชาวพุทธไทย ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการสร้างคุณค่าทางจิตใจและวัฒนธรรมของ ชาติ ดังนั้น แนวคิดเกี่ยวกับพุทธศิลป์จึงมิใช่เพียงกรอบทางทฤษฎี หากแต่เป็นฐานในการเข้าใจ “จิต วิญญาณของศิลปะพุทธ” ที่ผสานคุณค่าทางศาสนา วัฒนธรรม และสุนทรียะ เข้ากับการพัฒนาแหล่ง เรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ การวิจัยเชิงผลงานวิธีช่วยให้การออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์สามารถตอบ ทั้งมิติความหมายเชิงจิตวิญญาณ และมิติการใช้ประโยชน์ทางสังคม ได้อย่างสมดุล

## 2.2 ทฤษฎีการเรียนรู้

การเรียนรู้ คือ “การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทั้งในด้านการรู้คิด รู้สึก หรือทักษะทางกลไก ต่าง ๆ อย่างถาวร ซึ่งเกิดจากการฝึกอบรม การวางเงื่อนไข หรือการเลียนแบบ ทั้งนี้ไม่รวมถึง พฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงจากวุฒิภาวะ สัญชาตญาณ ยา อุบัติเหตุ ตลอดจนความเมื่อยล้า” จะเห็นว่า การเรียนรู้เกิดจากประสบการณ์ที่มนุษย์ได้เผชิญกับสิ่งแวดล้อม ซึ่งการศึกษาเป็นการจัด สภาพแวดล้อมให้แก่ผู้เรียน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้แก่ผู้เรียนนั่นเอง

ด้วยเหตุนี้ ทฤษฎีการเรียนรู้ของมนุษย์สามารถประยุกต์ใช้ได้กับการศึกษา ทฤษฎีเหล่านี้มี จำนวนมาก Santrock (2008) ได้เสนอการแบ่งทฤษฎีการเรียนรู้ที่สามารถประยุกต์ใช้ได้กับการศึกษา ไว้ 5 ทฤษฎีด้วยกัน คือ 1) ทฤษฎีการเรียนรู้เน้นพฤติกรรม (Behavioral Theory) เน้นที่พฤติกรรมที่

สามารถสังเกตได้ว่ามีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมอย่างไร และสิ่งแวดล้อมสามารถเพิ่มหรือลดพฤติกรรมได้อย่างไร 2) ทฤษฎีการรู้คิดทางสังคม (Social Cognitive Theory) เน้นที่ปฏิสัมพันธ์ระหว่างสิ่งแวดล้อม บุคคล และพฤติกรรมที่แสดงออก ทฤษฎีนี้สามารถอธิบายกระบวนการเรียนรู้จากการสังเกต (Observational Learning) ของมนุษย์ได้ 3) ทฤษฎีการประมวลผลข้อมูล (Information Processing Theory) เน้นที่วิธีการประมวลผลข้อมูลของนักเรียน ซึ่งข้อมูลตั้งแต่รับเข้า จนกระทั่งแสดงออกเป็นพฤติกรรมผ่านกระบวนการทางพุทธิปัญญาหลายอย่าง เช่น การใส่ใจ (Attention) การรับรู้ (Perception) การจำ (Memory) การตัดสินใจ (Decision Making) การเข้าใจมโนทัศน์ (Concept Understanding) และอื่น ๆ 4) ทฤษฎีเสริมสร้างการรู้คิด (Cognitive Constructivist Theory) เน้นที่พัฒนาการทางพุทธิปัญญาของเด็ก และแสดงให้เห็นถึงวิธีการเข้าใจมโนทัศน์ของมนุษย์ผ่านกระบวนการซึมซับ (Assimilation) และการปรับโครงสร้างการรู้คิด (Accommodation) และ 5) ทฤษฎีเสริมสร้างทางสังคม (Social Constructivist Theory) เน้นที่ภาษาและกระบวนการทางสังคมที่มีส่วนช่วยให้เกิดการเรียนรู้ในเด็ก ต่อไปนี้จะกล่าวถึงรายละเอียดของแต่ละทฤษฎีที่ถือเป็นหัวใจหลักทางการเรียนรู้ในบริบทของการศึกษาทฤษฎีการเรียนรู้เน้นพฤติกรรมทฤษฎีกลุ่มนี้เน้นความเชื่อมโยงระหว่างพฤติกรรมและประสบการณ์ที่ได้รับ ในกลุ่มทฤษฎีนี้มีทฤษฎีหลักอยู่ 2 ทฤษฎี คือ ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบคลาสสิก (Classical Conditioning Theory) และทฤษฎีวางเงื่อนไขการกระทำ (Operant Conditioning Theory) (สันตต์ พรประเสริฐมานิต, 2565)

### 2.2.1 ทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ (Experiential Learning Theory: ELT)

ทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ เป็นแนวคิดที่พัฒนาโดย David A. Kolb (1984) โดยมีพื้นฐานจากแนวคิดของนักคิดคนสำคัญ เช่น John Dewey, Kurt Lewin และ Jean Piaget ซึ่งมองว่าการเรียนรู้เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้จาก ประสบการณ์ตรง ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมและการสะท้อนคิดถึงสิ่งที่ได้เผชิญ Kolb อธิบายว่า การเรียนรู้ไม่ได้เกิดจากการรับรู้ข้อมูลเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากการ หมุนเวียนของประสบการณ์ในสี่ขั้นตอนหลัก ได้แก่ Concrete Experience (ประสบการณ์จริง) ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมหรือสถานการณ์จริง Reflective Observation (การสะท้อนคิด) ผู้เรียนทบทวนและพิจารณาสิ่งที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์นั้น Abstract Conceptualization (การสร้างแนวคิดนามธรรม) ผู้เรียนเชื่อมโยงสิ่งที่ได้สังเกตเข้ากับความรู้ ทฤษฎี หรือแนวคิดเชิงนามธรรม และ Active Experimentation (การทดลองปฏิบัติ) – ผู้เรียนทดลองนำแนวคิดที่ได้ไปใช้ในสถานการณ์ใหม่ เพื่อสร้างประสบการณ์ใหม่ต่อเนื่อง วงจรทั้งสี่นี้เรียกว่า “วงจรการเรียนรู้ของ Kolb (Kolb’s Learning Cycle)” ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าการเรียนรู้เป็นกระบวนการต่อเนื่องที่ไม่หยุดนิ่ง ผู้เรียนสามารถพัฒนาองค์ความรู้และทักษะได้อย่างลึกซึ้งซึ่งผ่านการลง

เมื่อทำจริงและการสะท้อนคิด ซึ่งเหมาะสมอย่างยิ่งกับกระบวนการเรียนรู้ในเชิงปฏิบัติ เช่น การฝึกภาคสนาม การเรียนรู้ในชุมชน หรือการวิจัยเชิงปฏิบัติการ ในบริบทของการศึกษา การประยุกต์ใช้ทฤษฎีนี้ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เชิงลึก (Deep Learning) พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งล้วนเป็นคุณลักษณะสำคัญของการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

## 2.2.2 ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบคลาสสิก

การวางเงื่อนไขแบบคลาสสิกเป็นรูปแบบการเรียนรู้ประเภทหนึ่ง ที่สิ่งมีชีวิตเชื่อมโยงสิ่งเร้าเข้าหากัน Ivan Pavlov ซึ่งเป็นผู้บุกเบิกทฤษฎีนี้ได้วิจัยในสุนัข โดยเริ่มต้นให้ผงอาหารแก่สุนัขแล้วสุนัขเกิดน้ำลายไหลออกมา ความเชื่อมโยงระหว่างผลอาหารและน้ำลายไหลเป็นความเชื่อมโยงตามธรรมชาติเป็นปฏิกิริยาสะท้อน (Reflex) สิ่งเร้านี้จะเรียกว่าสิ่งเร้าที่ไม่ถูกวางเงื่อนไข (Unconditioned Stimulus: UCS) และผลของสิ่งเร้านี้จะเรียกว่า การตอบสนองที่ไม่ถูกวางเงื่อนไข (Unconditioned Response: UCR) แต่สิ่งเร้าบางอย่าง ตามปกติจะไม่ส่งผลอะไรต่อสิ่งมีชีวิต เช่น การสั่นกระดิ่ง จะไม่ส่งผลให้สุนัขน้ำลายไหล สิ่งเร้าที่ไม่ส่งผลนี้จะเรียกว่า สิ่งเร้าที่เป็นกลาง (Neutral Stimulus: NS) Pavlov พบว่าสิ่งมีชีวิตสามารถเชื่อมโยง UCS และ NS เข้าด้วยกันได้ โดยการสั่นกระดิ่ง (NS) แล้วตามด้วยการให้ผงเนื้อ (UCS) ทันทีพบว่าสุนัขน้ำลายไหล (UCR) เมื่อทำแบบนี้ซ้ำ ๆ กัน บ่อยครั้ง แล้วให้การสั่นกระดิ่งเพียงอย่างเดียว ไม่ตามด้วยผงเนื้อ พบว่าสุนัขน้ำลายไหล จะพบว่าการเชื่อมโยงเกิดระหว่างการสั่นกระดิ่ง และผงเนื้อ NS เมื่อถูกเชื่อมโยงกับ UCS แล้วจะเรียกว่า สิ่งเร้าที่วางเงื่อนไข (Conditioned Stimulus: CS) และผลที่ตามมาของCS จะเรียกว่าการตอบสนองที่วางเงื่อนไข (Conditioned Response: CS)

ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบคลาสสิกจะสามารถใช้ได้ดีกับปฏิกิริยาตอบสนองทางอารมณ์ของมนุษย์ เช่น ความกลัว หรืออาการทางกายที่เกิดจากการตอบสนองทางสรีระ เช่น ปวดหัว ปวดท้อง นักเรียนอาจเกิดการตอบสนองทางอารมณ์ หรืออาการทางกายเนื่องจากสิ่งเร้าที่ได้รับการวางเงื่อนไข ยกตัวอย่างเช่น นักเรียนปวดท้องก่อนสอบการเรียนคณิตศาสตร์ เนื่องจากเชื่อมโยงกับการดูค่าของครู เมื่อทำคะแนนสอบได้ไม่ดี ที่ทำให้นักเรียนเครียดและปวดท้อง นักเรียนเกิดความเชื่อมโยงระหว่างการสอบคณิตศาสตร์และการดูค่า ทำให้ก่อนการสอบคณิตศาสตร์เกิดอาการปวดท้อง ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบคลาสสิกนี้ ช่วยทำให้เข้าใจมุมมองบางด้านของการเรียนรู้ ทฤษฎีนี้สามารถอธิบายการตอบสนองที่เกิดจากปฏิกิริยาตอบสนองได้ดีแต่อธิบายพฤติกรรมที่ทำด้วยความต้องการของตนเอง (Voluntary Behavior) ไม่ได้ดี ทฤษฎีการวางเงื่อนไขการกระทำสามารถช่วยในการอธิบายได้ (สันตพรประเสริฐมานิต, 2565)

### 2.2.3 ทฤษฎีการวางเงื่อนไขการกระทำ

ทฤษฎีการวางเงื่อนไขการกระทำ เป็นแนวคิดที่เริ่มพัฒนามาจาก Edwards Thorndike เรื่องกฎแห่งผล (Law of Effect) ซึ่งกล่าวว่าพฤติกรรมที่ตามด้วยผลของการกระทำทางบวก จะส่งผลให้พฤติกรรมเพิ่ม แต่ถ้าตามด้วยผลของการกระทำทางลบ จะส่งผลให้พฤติกรรมลดลง แต่ทฤษฎีนี้ได้รับการพัฒนาอย่างมากโดย B. F. Skinner ทำให้แนวความคิดของจิตวิทยาในกลางศตวรรษที่ 20 เรื่องของพฤติกรรมตามแนวคิดของ Skinner จนเกิดคำว่าลัทธิพฤติกรรมนิยม (Behaviorism) Skinner ได้ขยายแนวคิดของ Thorndike ออกมา โดยกล่าวว่าผลของการกระทำ (Consequent) เป็นสิ่งทำให้พฤติกรรมเพิ่มขึ้นหรือลดลง ถ้าผลของการกระทำทำให้พฤติกรรมเพิ่มขึ้นจะเรียกว่า การเสริมแรง (Reinforcement) และผลของการกระทำที่ทำให้พฤติกรรมลดลงจะเรียกว่าการลงโทษ (Punishment) โดยที่แรงเสริมสามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ การเสริมแรงทางบวก (Positive Reinforcement) คือผลที่ตามมาแล้วทำให้พฤติกรรมเพิ่มขึ้น เช่น นักเรียนตอบคำถามในชั้นเรียน ครูชม ทำให้พฤติกรรมตอบคำถามในชั้นเรียนสูงขึ้น การชมของครูเป็นแรงเสริมทางบวก และการเสริมแรงทางลบ (Negative Reinforcement) คือกระบวนการที่พฤติกรรมเพิ่มขึ้นเนื่องจากสิ่งมีชีวิตต้องการหลีกเลี่ยง (Escape) หรือหลีกเลี่ยง (Avoidance) สิ่งเร้าที่ไม่น่าพึงประสงค์ เช่น นักเรียนมาสายจะถูกลงโทษจากครูในชั้นเรียน นักเรียนไม่ยอมถูกลงโทษ นักเรียนจึงไม่เข้าห้องเรียน การลงโทษจากครูในชั้นเรียนเป็นแรงเสริมทางลบทำให้พฤติกรรมการไม่เข้าห้องเรียนสูงขึ้น ส่วนการลงโทษเป็นกระบวนการลดพฤติกรรมอาจจะอยู่ในรูปแบบการนำสิ่งที่พึงประสงค์ออกไป เช่น การลดค่าขนม ทำให้ลดพฤติกรรมการกลับบ้านดึกของเด็ก หรืออาจอยู่ในรูปแบบการให้บางสิ่งบางอย่างแก่สิ่งมีชีวิต ทำให้มีพฤติกรรมบางอย่างลดลง เช่นนักเรียนคุยในห้องเรียน โดนครูดุ ทำให้พฤติกรรมการคุยลดลง การหยุดพฤติกรรม (Extinction) เป็นอีกกระบวนการหนึ่งที่ทำให้พฤติกรรมลดลงเนื่องจากผลของการกระทำที่เป็นแรงเสริมถูกถอดออกไป ทำให้พฤติกรรมไม่ได้รับแรงเสริมอีกต่อไป กระบวนการนี้จะทำให้พฤติกรรมน้อยลงทฤษฎีการเรียนรู้ของ Skinner สามารถนำไปประยุกต์ใช้จนเกิดสาขาวิชาที่เรียกว่าการปรับพฤติกรรม (Behavioral Modification) ซึ่งสามารถนำไปใช้ได้ทั้งในห้องเรียน ในองค์กร และอื่น ๆ แต่อย่างไรก็ตาม เกิดข้อถกเถียงตามมาว่าการเสริมแรงช่วยในการเรียนรู้จริงหรือไม่ ฝ่ายสนับสนุนกล่าวว่า การปรับพฤติกรรมเป็นวิธีที่ได้ผลชัดเจน เช่น การให้เกรด การชม แต่ฝ่ายค้านบอกว่าการเสริมแรงทำให้เกิดพฤติกรรมเพียงระยะสั้น ไม่ได้ช่วยให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจภายใน ในการเรียนระยะยาวทฤษฎีการเรียนรู้เน้นพฤติกรรมเป็นทฤษฎีที่กล่าวถึงการเชื่อมโยงระหว่างพฤติกรรมและสิ่งแวดล้อม แต่มีการวิจารณ์ว่าทฤษฎีนี้เน้นที่สิ่งแวดล้อมมากเกินไป ไม่ได้เน้นถึงแรงจูงใจภายใน และนักคิดบางคนกล่าวว่าสิ่งแวดล้อมภายนอกไม่ใช่ตัวเสริมแรงแก่พฤติกรรม แต่เป็นความเชื่อเรื่องการเสริมแรงที่เป็นแรงเสริมหรือตัวลงโทษ ซึ่งทฤษฎีการรู้คิดทาง

สังคมจะช่วยเสริมเรื่องความเชื่อ ความคิดภายใน ลงไปในทฤษฎีการเรียนรู้เน้นพฤติกรรม (สันตติ พรประเสริฐมานิต, 2565)

#### 2.2.4 ทฤษฎีการรู้คิดทางสังคม

ทฤษฎีการรู้คิดทางสังคมเป็นทฤษฎีที่ปรับมาจากทฤษฎีการเรียนรู้เน้นพฤติกรรม โดยเพิ่มปัจจัยด้านการรู้คิดเข้าไปในทฤษฎี Albert Bandura เป็นผู้ริเริ่มทฤษฎีนี้ โดยเสนอโมเดลตัวกำหนดซึ่งกันและกัน (Reciprocal Determinism Model) โมเดลนี้กล่าวว่าบุคคล พฤติกรรมและสิ่งแวดล้อมส่งผลซึ่งกันและกันบุคคลก็คือสิ่งมีชีวิตที่มีทั้งความเชื่อ ความคิด หรือแม้แต่ลักษณะทางกายภาพของบุคคล ที่มีผลต่อสิ่งแวดล้อมที่เข้ามาปฏิสัมพันธ์ด้วย เช่น บุคคลอื่นมีปฏิสัมพันธ์ที่แตกต่างกันถ้าลักษณะทางกายภาพแตกต่างกัน และมีผลต่อพฤติกรรมที่แสดงออกด้วย เช่น ความเชื่อที่แตกต่างกัน ส่งผลให้พฤติกรรมที่แสดงออกแตกต่างกัน พฤติกรรมที่แสดงออกก็มีผลย้อนกลับมาหาบุคคล เช่น ถ้าตั้งใจเรียน ก็มีความคาดหวังว่าจะได้ผลการเรียนดี สิ่งแวดล้อมก็มีย้อนกลับมาหาบุคคล เช่น โรงเรียนสอนให้นิสัยเคารพต่อผู้ใหญ่ สิ่งแวดล้อมก็มีผลต่อพฤติกรรม เช่น ครูฝึกให้นักเรียนพูดจาไพเราะ และพฤติกรรมก็มีผลต่อสิ่งแวดล้อมเช่นกัน เช่น นักเรียนที่พูดจาไพเราะส่งผลให้ครูมีปฏิสัมพันธ์ที่แตกต่างจากนักเรียนพูดจาไม่ไพเราะจากจุดนี้จะเห็นว่าบุคคล พฤติกรรม และสิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลซึ่งกันและกัน แตกต่างจากทฤษฎีการเรียนรู้เน้นพฤติกรรมที่เน้นเฉพาะพฤติกรรมและสิ่งแวดล้อมเท่านั้นกระบวนการหนึ่งที่เป็นปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยสามปัจจัยนี้ ก็คือการเรียนรู้ผ่านการสังเกต การเรียนรู้รูปแบบนี้เป็นกระบวนการที่บุคคลนำทักษะ วิธีการ หรือความเชื่อมาจากผู้อื่น โดยไม่จำเป็นที่ผู้อื่นจะต้องได้รับการเสริมแรง กระบวนการเรียนรู้ผ่านการสังเกตนี้จะผ่านกระบวนการสี่ขั้นตอน คือ ความใส่ใจ (Attention) ต่อตัวแบบ การเก็บจำ (Retention) พฤติกรรมที่ตัวแบบแสดงออกมา การแสดงออก (Production) สิ่งมีชีวิตจะแสดงออกพฤติกรรมหากมีโอกาส หรือมีความสามารถในการแสดงออกพฤติกรรมนั้น และแรงจูงใจ (Motivation) ที่ส่งผลให้พฤติกรรมนั้นเกิดหรือไม่เกิด หรือส่งผลให้พฤติกรรมนั้นคงอยู่ต่อไปหรือไม่(สันตติ พรประเสริฐมานิต, 2565) Bandura พิสูจน์ทฤษฎีนี้โดยการทดลองแบ่งเด็กเป็นสามกลุ่ม ให้เด็กดูตัวแบบที่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าว โดยมีผลของการกระทำที่แตกต่างกันสามแบบ แบบที่ 1 ตัวแบบได้รับรางวัล แบบที่ 2 ตัวแบบได้รับการติเตียน และแบบที่ 3 ตัวแบบไม่ได้รับรางวัลหรือการติเตียน จากนั้นให้เด็กเข้าไปในห้องที่มีสิ่งแวดล้อมคล้ายกับที่ตัวแบบได้อยู่ แล้วผู้วิจัยจะสังเกตผ่านกระจกทางเดียว ดูว่าเด็กแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวมากน้อยเพียงใด ผลปรากฏว่าเด็กในกลุ่มที่ตัวแบบได้รับรางวัล และตัวแบบไม่ได้รับรางวัลหรือการติเตียนมีพฤติกรรมก้าวร้าวในห้องทดลองสูงกว่าเด็กในกลุ่มที่ตัวแบบได้รับการติเตียน จะเห็นว่าตัวแบบถือเป็นสิ่งสำคัญทำให้เกิดการเรียนรู้ของสิ่งมีชีวิตในบริบทของโรงเรียน ครูถือเป็นตัวแบบที่สำคัญ และมีอิทธิพลต่อนักเรียนมาก ครูจะต้องคอยตรวจสอบ ดูแล ลักษณะการเป็น

ตัวแบบของตนเอง ว่าดีหรือไม่ อาจตรวจสอบด้วยตนเอง หรือให้ผู้อื่นช่วยเหลือในการตรวจสอบ นอกจากนี้ครูที่ดี จะต้องตรวจสอบตัวแบบอื่น ๆ ที่มีอิทธิพลต่อเด็ก ทั้งเพื่อน พ่อ แม่ โทรทัศน์ เกมส์ และอื่น ๆ ด้วย

นอกจากนี้ ทฤษฎีการรู้คิดทางสังคมมีประโยชน์ในการอธิบายหลายแง่มุม ไม่ว่าจะเป็นการตรวจสอบตนเอง (Self-monitoring) การควบคุมตนเองในการเรียน (Self-regulatory Learning) ความเชื่อในความสามารถของตน (Self-efficacy) สิ่งเหล่านี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ทั้งในโรงเรียนหรือบริบทอื่น ๆ โดยทั่วไป

ทฤษฎีการรู้คิดทางสังคม ได้อธิบายพฤติกรรมโดยเน้นปัจจัยด้านการรู้คิดและสังคม การวิจารณ์ทฤษฎีนี้มีหลายแง่มุม บางมุมกล่าวว่าทฤษฎีนี้ได้ดูเรื่องกระบวนการทางปัญญาที่เกิดขึ้น ไม่ว่าจะเป็นความใส่ใจ การรับรู้ ความจำ การตัดสินใจ บางแง่มุมกล่าวว่าเด็กบางวัยอาจไม่เหมาะสมกับการเรียนรู้บางแบบ เช่น การควบคุมตนเองในการเรียน บางแง่มุมกล่าวว่าทฤษฎีนี้ได้กล่าวถึงแรงจูงใจภายในบุคคล

### 2.2.5 ทฤษฎีการประมวลผลข้อมูล

แนวคิดนี้เน้นกระบวนการส่งผ่านข้อมูล ว่าจากข้อมูลที่ได้รับไปมีการรับเข้าอย่างไร มีการประมวลผลข้อมูลอย่างไรบ้างภายในกระบวนการรู้คิด จนกระทั่งได้ออกมาเป็นพฤติกรรม ในจิตวิทยาการรู้คิด (Cognitive Psychology) ได้สนใจส่วนต่าง ๆ ของการประมวลผลข้อมูลภายในมนุษย์ ประกอบไปด้วยความใส่ใจ (Attention) ความจำ (Memory) ความเชี่ยวชาญ (Expertise) อภิปัญญา (Metacognition) การเข้าใจมโนทัศน์ (Conceptual Understanding) การคิด (Thinking) การตัดสินใจ (Problem Solving) และการถ่ายโยงความรู้เก่าไปประยุกต์ใช้กับปัญหาใหม่ (Transfer) โดยในที่นี้ จะกล่าวถึง องค์ประกอบต่าง ๆ ของการประมวลผลข้อมูลและการประยุกต์ใช้จากข้อค้นพบเหล่านั้น (สันทิต พรประเสริฐมานิต, 2565)

**ความใส่ใจ** เป็นกระบวนการที่มนุษย์แบ่งความสามารถทางการรู้คิดที่มีจำกัด ไปยังส่วนต่าง ๆ ได้อย่างไร ยกตัวอย่างเช่น ถ้าเด็กมีจิตจดจ่อกับการบ้านของตน จะเรียกว่าเด็กมีสมาธิ หรือแบ่งความจดจ่อไปยังการบ้านนั้น ในงานวิจัยด้านความใส่ใจนี้ จะสนใจทั้งเรื่องการรักษาความใส่ใจ (Sustained Attention) กับงานชิ้นใดชิ้นหนึ่ง การเลือกให้ความสนใจ (Selective Attention) และการแบ่งความสนใจ (Divided Attention) ตัวอย่างงานวิจัยด้านความใส่ใจในเด็ก พบว่าเด็กมีความสามารถในการใส่ใจมากขึ้น เมื่อมีอายุมากขึ้น

**ความจำ** เป็นกระบวนการคงไว้ซึ่งข้อมูลภายในกระบวนการรู้คิดของมนุษย์ กระบวนการนี้เกี่ยวข้องกับ 3 องค์ประกอบด้วยกัน คือ 1) การใส่รหัสข้อมูล (Encoding) ข้อมูลที่ได้รับการใส่รหัสสมากมีการลงรายละเอียดมาก จัดหมวดหมู่ข้อมูลได้ดี จะมีความคงทนภายในสมองมากกว่า 2) การเก็บจำ

(Storage) การเก็บจำของมนุษย์แบ่งออกเป็น 3 ส่วนด้วยกัน คือ (ก) ความจำประสาทสัมผัส (Sensory Memory) (ข) ความจำทำงาน (Working Memory) (ค) ความจำระยะยาว (Long-term Memory) จากงานวิจัยพบว่า ข้อมูลแต่ละแบบมีการเก็บจำในรูปแบบที่แตกต่างกัน ความคงทนในความจำแตกต่างกัน และ 3) การระลึกได้และการลืม (Retrieval and Forgetting) การระลึกได้ได้รับผลกระทบจากผลต้น (Primacy Effect) และผลปลาย (Recency Effect) ข้อมูลที่ได้รับตอนต้นและตอนปลายจะระลึกได้ดีกว่าตอนกลาง การระลึกได้ยังได้รับอิทธิพลจากหลายสิ่ง เช่น ลักษณะของข้อมูล วิธีการระลึก ส่วนการลืม ในจิตวิทยาการรู้คิดก็มีทฤษฎีหลายทฤษฎี ในการกล่าวถึงการลืม

**ความเชี่ยวชาญ** งานวิจัยได้ศึกษากระบวนการทางการรู้คิดของผู้เชี่ยวชาญในด้านต่าง ๆ กับผู้เริ่มต้น (Novice) ว่ามีลักษณะทางการรู้คิดแตกต่างกันอย่างไร พบลักษณะที่ต่างกัน 5 ประการ คือ ผู้เชี่ยวชาญเห็นแบบแผนของข้อมูลได้ดีกว่า มีความรู้ในเนื้อหาที่เชี่ยวชาญมากกว่าทำให้เข้าใจได้ลึกซึ้งกว่าสามารถระลึกข้อมูลได้ง่ายกว่า สามารถปรับความรู้ที่ตนมีไปใช้กับสถานการณ์ใหม่ได้ง่ายกว่า และมีกระบวนการในการคิดหรือทำดีกว่า ในการสร้างให้เกิดผู้เชี่ยวชาญขึ้นได้นั้นจะต้องอาศัยปัจจัยหลายอย่างไม่ว่าจะเป็นการฝึกฝนอย่างหนัก แรงจูงใจ หรือแม้แต่พรสวรรค์

**อภิปัญญา** เป็นความรู้ความเข้าใจที่เกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวข้องกับการรู้ เข้าใจ กำกับความคิดของตน และเลือกใช้กระบวนการคิดของตนได้ถูกต้อง มีข้อพบหลายอย่างที่น่าสนใจ เช่น เด็กอายุ 5 ขวบขึ้นไปจะเข้าใจว่าคนอื่นสามารถเข้าใจผิด (False Belief) ได้ วัยรุ่นสามารถติดตามและจัดการวิธีการเรียนได้ดีกว่าเด็ก เป็นต้น แนวคิดทางด้านอภิปัญญาสามารถนำไปใช้ในการเรียนได้ โดยเชื่อว่าเด็กที่มีปัญญาดี ไม่ใช่เด็กที่มีความจำ หรือการคิดวิเคราะห์ดีเสมอไป แต่เป็นเด็กที่สามารถเลือกวิธีการคิดได้หลายวิธี มาประยุกต์ใช้ได้เหมาะสมกับเวลาและสถานการณ์พ่อแม่ และครูควรเป็นผู้สอนวิธีในการแก้ไขปัญหา ตามสถานการณ์ จนนักเรียนเกิดการจดจำและสามารถถ่วงถ่วงและเลือกใช้กลวิธีที่เหมาะสมในการแก้ไขปัญหาได้

**การเข้าใจมโนทัศน์** มโนทัศน์เป็นความคิดที่ใช้ในการจับกลุ่มสิ่งของ เหตุการณ์ ที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันไว้ด้วยกัน มโนทัศน์จะช่วยเรื่องความจำ การสื่อสาร การตัดสินใจ ด้วยเหตุนี้การเข้าใจมโนทัศน์ของนักเรียนจึงเป็นสิ่งที่สำคัญ ครูสามารถช่วยเหลือในการเข้าใจมโนทัศน์ได้โดยการอภิปรายลักษณะของมโนทัศน์ ให้ความหมายหรือนิยามกับมโนทัศน์นั้น พร้อมกับยกตัวอย่างประกอบ อาจมีแบบฝึก กัดให้นักเรียนแยกแยะว่าสิ่งใดที่เป็นมโนทัศน์ดังกล่าว สิ่งใดที่ไม่เป็น

**การคิด** เป็นการจัดกระทำ หรือเปลี่ยนรูปแบบข้อมูลในกระบวนการจำ ซึ่งมักเกิดในความจำทำงาน การคิดสามารถเป็นได้ในหลายรูปแบบ เช่น การสร้างมโนทัศน์ การให้เหตุผล (Reasoning) การคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) การตัดสินใจ (Decision Making) หรือการแก้ไขปัญหา (Problem Solving) การคิดเปรียบเสมือนกรอบสำคัญในการเรียนรู้ ว่านักเรียนจะสามารถจัดการ

ความรู้ของตนได้ตีความน้อยเพียงใด การเข้าใจระบบความคิดของนักเรียนและการฝึกให้นักเรียนคิดเป็นสิ่งที่สำคัญ ได้แนะนำวิธีการส่งเสริมการคิดไว้ คือ ช่วยเหลือไม่ใช่ช่วยคิด ตั้งคำถามที่ต้องคิดเป็นตัวแบบที่ดีในการคิด ติดตามกรอบแนวทางวิธีคิดให้ทันสมัย

**การแก้ปัญหา** เป็นกระบวนการที่ต้องการแนวทางในการบรรลุจุดมุ่งหมาย แต่มีอุปสรรคบางอย่างทำให้ไม่สามารถบรรลุจุดมุ่งหมายได้ กระบวนการแก้ปัญหาคือ 1) ตอบให้ได้ว่าปัญหาคืออะไร 2) ค้นหาสาเหตุของปัญหา 3) ค้นหาทางเลือกในการแก้ไขปัญหา 4) พิจารณาข้อดีและข้อเสียของปัญหา 5) ตัดสินใจเลือกวิธีการแก้ปัญหา 6) ลงมือแก้ไขปัญหา 7) ติดตามและปรับปรุงการแก้ปัญหาต่อไป อย่างไรก็ตาม การแก้ปัญหามิได้เป็นอย่างไรราบรื่นเสมอไป การแก้ปัญหามีอุปสรรคทั้งจากเวลาสภาพแวดล้อม หรือแม้แต่กระบวนการรู้คิดของมนุษย์เอง ด้วยเหตุนี้ จะต้องมีการฝึกแก้ไขปัญหาก็เกิดการเรียนที่เรียกว่า การเรียนรู้จากปัญหา (Problem-based Learning) ที่เน้นปัญหาจากชีวิตจริง

**การแปลงข้อมูล** เป็นการนำประสบการณ์ที่เคยได้เรียนรู้มาแล้ว ไปใช้ในการแก้ปัญหาในเหตุการณ์ใหม่ เช่น นักเรียนสามารถนำสิ่งที่ได้เรียนรู้จากในห้องเรียนไปประยุกต์ใช้นอกห้องเรียน คงปฏิเสธไม่ได้ว่าการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ถือเป็นวัตถุประสงค์สำคัญอย่างหนึ่งในการเรียน วิธีการหนึ่งที่สามารถช่วยในการสอนการประยุกต์ได้ คือ การสอนการประยุกต์โดยตรง โดยการสร้างปัญหาใหม่ที่คล้าย หรืออาจจะแตกต่างจากปัญหาเดิม แล้วสอนให้เด็กอธิบาย หรือแก้ปัญหาใหม่

จากทฤษฎีนี้ จะพบว่า กระบวนการรู้คิดมีส่วนสำคัญในการเรียน ดังนั้นการปรับวิธีการสอนเพื่อให้เด็กมีการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ช่วยให้เด็กได้รับผลประโยชน์จากการเรียนรู้อย่างเต็มที่

### 2.2.6 ทฤษฎีเสริมสร้างการรู้คิด

ทฤษฎีการเสริมสร้างการรู้คิด เป็นแนวคิดที่ประยุกต์มาจากแนวคิดการพัฒนากายทางปัญญาของ Jean Piaget เขาตั้งคำถามว่าเด็กสามารถสร้างมโนทัศน์ขึ้นมาได้อย่างไร เขาเสนอว่ากระบวนการที่ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ขึ้นมามี 4 องค์ประกอบด้วยกัน คือ การซึมซับ การปรับโครงสร้างการรู้คิด และความสมดุล (Equilibration) เด็กโดยปกติจะมีกรอบความเข้าใจเกี่ยวกับโลกอยู่ ซึ่งกรอบนั้นจะเรียกว่าโครงสร้างความคิด (Schema) การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างทางความคิดเกิดขึ้นได้ด้วยสองกลไก คือ การซึมซับ ซึ่งเป็นการสิ่งใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้นในสิ่งแวดล้อมของเด็ก มาอธิบายด้วยโครงสร้างทางความคิดที่มีอยู่เดิม และการปรับโครงสร้างการรู้คิด ซึ่งเกิดขึ้นเมื่อโครงสร้างทางความคิดเก่าไม่สามารถอธิบายสิ่งแวดล้อมเดิมได้แล้วเด็กจึงต้องปรับโครงสร้างความคิดของตนเองเพื่อให้สอดคล้องกับสิ่งแวดล้อมภายนอก เหตุการณ์ที่โครงสร้างทางความคิดของเด็กไม่สามารถเขาเชื่อว่ามนุษย์ที่สิ่งมีชีวิตที่แสวงหาความรู้ด้วยตนเองจะเรียกว่าภาวะไม่สมดุล (Disequilibrium) ที่เด็กจะต้องปรับให้สอดคล้องกันหรือปรับให้อยู่ในภาวะสมดุล (Equilibrium)

รูปแบบของความไม่สมดุลของเด็กจะมีลักษณะเป็นรูปแบบเดียวกันตามพัฒนาการทางปัญญาจน Piaget ได้เสนอว่าพัฒนาการปัญญาสามารถแบ่งได้เป็น 4 ชั้น ตามรูปแบบของความไม่สมดุลที่เกิดขึ้นในแต่ละช่วงวัย(สันทัด พรประเสริฐมานิต, 2565) คือ ชั้นรับสัมผัสและการเคลื่อนไหว (Sensorimotor Stage) ชั้นก่อนปฏิบัติการ (Preoperational Stage) ชั้นปฏิบัติการเชิงรูปธรรม (Concrete Operational Stage) และชั้นปฏิบัติการเชิงนามธรรม (Formal Operational Stage)

ทฤษฎีพัฒนาการทางปัญญาของ Piaget ถือเป็นรากฐานสำคัญของจิตวิทยาพัฒนาการและนำไปสู่แนวคิดทางการเรียนการสอนที่เรียกว่าการเสริมสร้างการรู้คิด จากแนวคิดเรื่องการซึมซับและการปรับโครงสร้างการรู้คิด ทำให้ Piaget เสนอว่า การเรียนการสอนที่ดี ควรให้เด็กได้รับประสบการณ์ การเรียนการสอนควรจัดให้มีความร่วมมือกันในเด็ก โดยที่ครูเป็นผู้เอื้อให้เกิดประสบการณ์เรียนรู้ และเกิดแนวคิดเรื่องการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Child-Centered Approach) ซึ่งเน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง และเน้นสภาพความเป็นจริง อย่างไรก็ตามแนวคิดนี้ ไม่ได้รับการสนับสนุนจากทุกคน ฝ่ายที่คัดค้านบอกว่าการเรียนแบบเสริมสร้างการรู้คิดเป็นการเสียเวลากับข้อค้นพบที่ผิด กว่าจะพบข้อค้นพบที่ถูกต้อง และนอกจากนี้ ยังมีเหตุผลคัดค้านว่าถึงแม้ว่าการเรียนเสริมสร้างการรู้คิดจะช่วยให้เกิดวิสัยทัศน์ แต่ถ้าปราศจากความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับความจริงต่าง ๆ ก็ไม่สามารถที่จะคิดได้ถูกต้องได้ด้วยมุมมองที่แตกต่างกัน ทำให้เกิดงานวิจัยมากยิ่งขึ้นและพบว่าการสอนแบบดั้งเดิมที่เน้นการสอนหน้าชั้นของครู และการสอนแบบเสริมสร้างทางปัญญา เน้นวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน และส่งผลให้ผลลัพธ์ที่ได้แตกต่างกัน การสอนแบบดั้งเดิมเน้นให้ความรู้และทักษะ แต่การเสริมสร้างทางปัญญาจะทำให้เน้นการหาความรู้ และฝึกทำ ด้วยเหตุนี้ต้องถามคำถามใหม่ว่าวัตถุประสงค์ของการศึกษาคืออะไร และเน้นวัตถุประสงค์ข้อใดเป็นสำคัญ

### 2.2.7 ทฤษฎีเสริมสร้างทางสังคม

ทฤษฎีเสริมสร้างทางสังคมแตกต่างจากทฤษฎีเสริมสร้างทางปัญญา ตรงที่การเสริมสร้างทางสังคมเน้นบทบาทของผู้ที่ทักษะสูงกว่า (More Skilled Person) ในการช่วยเหลือผู้เรียนในการเรียนรู้ ให้เต็มศักยภาพ Lev Vygotsky ได้เสนอแนวคิดเรื่องขอบเขตของการพัฒนาการ (Zone of Proximal Development: ZPD) ชั้น ZPD เป็นขอบเขตศักยภาพของการเรียนรู้ หากเด็กไม่ได้รับการช่วยเหลือจากสังคมเลย เด็กจะบรรลุจุดต่ำสุดของ ZPD แต่ถ้าเด็กได้รับการช่วยเหลือจากสังคม ได้รับการช่วยเหลือจากผู้ที่มีทักษะสูงกว่า เด็กมีแนวโน้มที่จะบรรลุจุดสูงสุดของ ZPD ผู้ที่มีทักษะสูงกว่ามีส่วนช่วยในการเรียนรู้ของเด็ก โดยการปรับระดับการช่วยเหลือ (Scaffolding) หากเด็กเรียนรู้สิ่งใหม่ ผู้ที่มีทักษะสูงกว่าควรใช้วิธีการสอนโดยตรง แต่ถ้าสิ่งดังกล่าวเป็นสิ่งที่เด็กเชี่ยวชาญอยู่แล้ว การแนะนำช่วยเหลือควรจะน้อยลง สิ่งที่เป็นบทบาทในการช่วยเหลือมาก คือ ภาษาและการสื่อสาร Vygotsky กล่าวว่า ภาษาพูดของเด็กเปรียบเหมือนการเรียงเรียงความคิดของเด็ก ผู้ที่มีทักษะสูงกว่า

จะช่วยในการเรียบเรียงภาษาพูด หรือเรียบเรียงความคิดของเด็ก แนวคิดของ Vygotsky ได้ถูกนำไปใช้ในการเรียนรู้อย่างมาก จนเกิดแนวทางการสอนแบบเสริมสร้างทางสังคม (Social Constructivist Approach) ขึ้น แนวคิดนี้ แตกต่างจากการสอนแบบเสริมสร้างทางปัญญาตรงที่ การสอนแบบเสริมสร้างทางปัญญาจะเน้นการให้เด็กได้รับประสบการณ์ด้วยตนเอง อาจผ่านด้วยการเรียนแบบแก้ปัญหา (Problem-based learning) แต่การสอนแบบเสริมสร้างทางสังคมจะเน้นความร่วมมือในการเรียนรู้ ครูจะไม่ใช้ผู้เปิดโอกาสในการเรียนรู้เพียงอย่างเดียว จะต้องมีส่วนร่วมในการช่วยเหลือหลายรูปแบบ เพื่อให้เด็กบรรลุศักยภาพของตน (สันทัด พรประเสริฐมานิต, 2565)

ด้วยเหตุนี้ การสอนแบบเสริมสร้างทางสังคมไม่ใช่การเรียนรู้จากการแก้ปัญหาอย่างเดียว ทักษะบางอย่างที่เด็กไม่เคยสัมผัสตั้งแต่ต้น ครูสามารถสอนด้วยวิธีการสอนแบบดั้งเดิมได้ แนวคิดนี้ได้รับการสนับสนุนจาก Abbeduto และ Symons (2008) ที่มองว่าการเรียนรู้แบบดั้งเดิม และการเรียนรู้แบบเสริมสร้าง (แบบการรู้คิด) ควรผสมผสานกัน เนื่องจากวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ คือ ความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในศาสตร์ดังกล่าว ซึ่งต้องอาศัยการสอน และความร่วมมือในการทำงานผ่านการเรียนรู้แบบเสริมสร้าง การสอนแบบเสริมสร้างทางสังคมสามารถนำมาประยุกต์ได้หลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็น การปรับระดับการช่วยเหลือ (Scaffolding) ความช่วยเหลือจากผู้ที่มีทักษะมากกว่า (Cognitive Apprenticeship) อาจอยู่ในรูปของการสอนพิเศษ (Tutoring) จากเพื่อน การเรียนรู้ร่วมกัน (Cooperative Learning) หรือการสร้างหลักสูตรประสานความร่วมมือระหว่างครูและครอบครัว (Collaborative School)

### 2.2.8 สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากทฤษฎีการเรียนรู้

จากการวิเคราะห์ข้อมูลตามกรอบทฤษฎีการเรียนรู้ พบว่า การออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ในจังหวัดเลย สามารถพัฒนาได้อย่างมีทิศทางโดยอาศัย ทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ของ Kolb (Kolb's Experiential Learning Theory) เป็นกรอบแนวคิดหลักในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งเน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง การสะท้อนคิด และการประยุกต์ใช้ความรู้ในบริบทของพุทธศิลป์ท้องถิ่น ทั้งในวัด ชุมชน และแหล่งศิลปกรรมในพื้นที่จังหวัดเลย

การใช้ทฤษฎีของ Kolb ทำให้เห็นว่าการเรียนรู้ มิได้เกิดจากการรับข้อมูลเชิงทฤษฎีเพียงอย่างเดียว แต่เป็นกระบวนการหมุนเวียน (Learning Cycle) ที่ผู้เรียนได้ สัมผัส สะท้อนคิด วิเคราะห์ แนวคิด และลงมือทดลอง ซึ่งช่วยให้เกิดการเรียนรู้แบบครบวงจรและลึกซึ้ง โดยในงานวิจัยนี้ ทฤษฎีดังกล่าวถูกนำมาใช้เป็นแนวทางออกแบบกิจกรรม เช่น การสังเกตและเรียนรู้จากศิลปกรรมพุทธศิลป์ในพื้นที่จริง การฝึกสร้างสรรค์ผลงานพุทธศิลป์ร่วมสมัย การสะท้อนคิดต่อคุณค่าและความหมายของงานศิลป์ทางธรรมะ การออกแบบแนวทางอนุรักษ์และพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในชุมชน กระบวนการ

เหล่านี้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงทั้งด้านความรู้ (Cognitive) ทักษะ (Skill) และคุณค่าทางจิตวิญญาณ (Affective) อันเป็นหัวใจของการเรียนรู้เชิงพุทธศิลป์ เพื่อให้เกิดความเข้าใจมากขึ้น ผู้วิจัยได้แสดงวงจรการเรียนรู้ 4 ขั้น และการประยุกต์ใช้ ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2.1 วงจรการเรียนรู้ 4 ขั้นของ Kolb และการประยุกต์ใช้กับแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์

ขั้นตอนการเรียนรู้ของ Kolb	ลักษณะของการเรียนรู้	การประยุกต์ใช้ในแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์	ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน
1. Concrete Experience (ประสบการณ์ตรง)	ผู้เรียนได้สัมผัสและมีส่วนร่วมกับสถานการณ์จริง	เยี่ยมชมวัดหรือสถานที่พุทธศิลป์ในจังหวัดเลย สังเกตจิตรกรรมฝาผนัง พระพุทธรูป หรือการสร้างสถาปัตยกรรม พร้อมรับฟังคำอธิบายจากพระภิกษุและช่างศิลป์	เกิดความประทับใจ เข้าใจบริบทจริงของพุทธศิลป์ และรับรู้คุณค่าทางจิตวิญญาณ
2. Reflective Observation (การสะท้อนคิด)	ผู้เรียนพิจารณาและตีความสิ่งที่พบเห็น	เขียนบันทึกสะท้อนคิดหรือจัดเสวนากลุ่มเกี่ยวกับความหมายของพุทธศิลป์ การเชื่อมโยงระหว่างศิลปะกับธรรมะและอัตลักษณ์ท้องถิ่น	เกิดการตระหนักรู้ทางจิตใจ มองเห็นคุณค่าทางธรรมและสุนทรียภาพในพุทธศิลป์
3. Abstract Conceptualization (การสร้างแนวคิดเชิงนามธรรม)	ผู้เรียนสังเคราะห์ความรู้และประสบการณ์เป็นแนวคิดใหม่	วิเคราะห์พุทธศิลป์เป็นสื่อการเรียนรู้ทางศีลธรรม สร้างแนวคิดบูรณาการศิลปะกับการพัฒนาจิตใจหรืออัตลักษณ์ชุมชน	เกิดองค์ความรู้ใหม่ เห็นความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะ-ธรรมะ-ชุมชน
4. Active Experimentation (การทดลองประยุกต์ใช้)	ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริงโดยใช้แนวคิดที่ได้	สร้างสื่อการเรียนรู้พุทธศิลป์ร่วมสมัย จัดกิจกรรมศิลปะกับเยาวชน หรือออกแบบนิทรรศการพุทธ	เกิดนวัตกรรมทางศิลปะและจิตวิญญาณ เกิดการมีส่วนร่วมของชุมชน

		ศิลป์ในชุมชน	และการเรียนรู้ ยั่งยืน
--	--	--------------	---------------------------

จากการสังเคราะห์ตามกรอบทฤษฎีของ Kolb จะเห็นว่า การออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์  
เชิงสร้างสรรค์ในจังหวัดเลย เป็นกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์แบบครบวงจร ที่เปิดโอกาสให้  
ผู้เรียนได้ “เรียนรู้จากการปฏิบัติจริง” และ “เรียนรู้จากจิตวิญญาณ” พร้อมทั้งเกิดการพัฒนาเชิง  
คุณค่าภายใน การบูรณาการศิลปะกับธรรมะ และการมีส่วนร่วมของชุมชนอย่างสมดุล ทั้งนี้ วงจรการ  
เรียนรู้ดังกล่าวเป็นแนวทางสำคัญในการออกแบบกิจกรรมและพื้นที่เรียนรู้ต้นแบบ ที่มุ่งสร้างทั้ง  
ความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ และความตระหนักในคุณค่าพุทธศิลป์อย่างยั่งยืน

### 2.3 การจัดการเรียนรู้ที่ใช้หลักธรรมทางพุทธศาสนาและภูมิปัญญาท้องถิ่น

การจัดการเรียนรู้ในยุคปัจจุบันมิได้มุ่งเพียงการถ่ายทอดองค์ความรู้ทางวิชาการเท่านั้น  
หากแต่เป็นกระบวนการที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาทั้งด้านความรู้ ความคิด และคุณธรรม เพื่อให้  
สามารถดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุขและสมดุล แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับหลักการทาง  
พระพุทธศาสนา ซึ่งมองว่าการศึกษาคือกระบวนการ “ฝึกอบรมมนุษย์ให้เป็นผู้รู้ ผู้ตื่น และผู้เบิก  
บาน” โดยเน้นการพัฒนาศีล สมาธิ และปัญญาไปพร้อมกัน (พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ. ปยุตฺโต),  
2557) การจัดการเรียนรู้ตามแนวพุทธจึงเป็นแนวทางที่ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้เกิดปัญญาเชิงพุทธ  
(Buddhist Wisdom) และตระหนักถึงคุณค่าทางจิตใจ อันนำไปสู่การเรียนรู้ที่ยั่งยืน

ในบริบทของจังหวัดเลย ซึ่งเป็นพื้นที่ที่มีเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมและศิลปกรรมที่สืบทอด  
จากพุทธศาสนา ภูมิปัญญาท้องถิ่นจึงมีบทบาทสำคัญต่อการเรียนรู้ เช่น งานหัตถกรรมพื้นบ้าน  
การสร้างพระพุทธรูป การแกะสลักไม้ หรือจิตรกรรมฝาผนังในวัดวาอาราม ซึ่งล้วนสะท้อนคุณค่าทาง  
ศิลป์และธรรม (สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดเลย, 2566) การนำภูมิปัญญาเหล่านี้มาประยุกต์ใช้ในการ  
จัดการเรียนรู้จึงเป็นการเชื่อมโยงผู้เรียนกับรากเหง้าทางวัฒนธรรมของตน สร้างความภาคภูมิใจใน  
ท้องถิ่น และเป็นการอนุรักษ์องค์ความรู้พุทธศิลป์ให้คงอยู่คู่สังคม การบูรณาการ หลักธรรมทางพุทธ  
ศาสนา เข้ากับ ภูมิปัญญาท้องถิ่น ในการจัดการเรียนรู้จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการออกแบบ  
“แหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์” เพราะไม่เพียงเป็นพื้นที่ถ่ายทอดความรู้ด้านศิลปกรรมเท่านั้น  
แต่ยังเป็นพื้นที่แห่งการพัฒนาคุณธรรม สุนทรียภาพ และจิตสำนึกทางวัฒนธรรมในผู้เรียน การจัดการ  
เรียนรู้ในลักษณะนี้จะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจศิลปะในฐานะพลังแห่งปัญญาและศรัทธา ตระหนักถึงคุณค่า  
ทางจิตวิญญาณของศิลปะพุทธ และสามารถนำความรู้ที่นำมาสร้างสรรค์ผลงานที่มีความหมายต่อสังคม  
ได้อย่างแท้จริง

ดังนั้น เพื่อให้เห็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับบริบทของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ ในจังหวัดเลย ผู้วิจัยจึงได้นำเสนอแนวคิดหลักธรรมและภูมิปัญญาที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ใน 4 รูปแบบสำคัญ ได้แก่ การจัดการเรียนรู้แบบโยนิโสมนสิการ การจัดการเรียนรู้แบบไตรสิกขา การจัดการเรียนรู้แบบอริยสัจ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งแนวคิดทั้งสี่นี้สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเข้าใจ ความหมายทางพุทธศิลป์ทั้งในมิติของรูปธรรมและนามธรรมอย่างลึกซึ้งต่อไป

**1. การจัดการเรียนรู้แบบโยนิโสมนสิการ (Yonisomanasikāra-Based Learning Management)** การจัดการเรียนรู้แบบโยนิโสมนสิการ เป็นแนวทางที่มุ่งพัฒนาความสามารถในการ คิดอย่างแยกแยะและมีเหตุผล อันเป็นหลักสำคัญในพระพุทธศาสนา “โยนิโส” หมายถึง การคิดโดย แยกแยะตามเหตุปัจจัย ส่วน “มนสิการ” หมายถึง การใส่ใจพิจารณา (พระธรรมปิฎก (ป.อ. ปยุตฺโต), 2552) การจัดการเรียนรู้ที่ยึดหลักโยนิโสมนสิการจึงเป็นกระบวนการส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้ความคิด อย่างมีระบบ วิเคราะห์สาเหตุของปัญหา และเข้าใจสิ่งต่าง ๆ ตามความเป็นจริง ในเชิงการศึกษา โยนิโสมนสิการสัมพันธ์กับแนวคิดการเรียนรู้เชิงสืบเสาะ (Inquiry-Based Learning) และการเรียนรู้ แบบสะท้อนคิด (Reflective Learning) ซึ่งเน้นการตั้งคำถาม การคิดวิเคราะห์ และการหาคำตอบ ด้วยตนเอง (Kittiya M, 2021) ครูผู้สอนทำหน้าที่เป็น “กัลยาณมิตรทางปัญญา” กระตุ้นให้ผู้เรียนตั้ง คำถามว่า “อะไรคือเหตุ?” “อะไรคือผล?” และ “ควรแก้ปัญหาอย่างไรให้ตรงกับเหตุ” กระบวนการ ดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียนเกิดทักษะการคิดขั้นสูง (Higher-Order Thinking) และสามารถใช้เหตุผล แก้ปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์ นอกจากนี้ โยนิโสมนสิการยังมีผลต่อการพัฒนาคุณธรรมในจิตใจ เพราะ การคิดอย่างมีเหตุผลช่วยลดอคติสี่ประการ ได้แก่ ฉันทาคติ โทสาคติ โมหาคติ และภยาคติ ส่งผลให้ ผู้เรียนรู้จักพิจารณาอย่างเป็นธรรมและมีจิตใจสงบ (ปรีชา ช้างขวัญยืน, 2560) จึงกล่าวได้ว่า การ จัดการเรียนรู้แบบโยนิโสมนสิการเป็นการพัฒนาทั้ง “พุทธปัญญา” (ปัญญารู้แจ้ง) และ “พุทธจริยา” (การประพฤติที่ถูกต้อง) ไปพร้อมกัน

**2. การจัดการเรียนรู้แบบไตรสิกขา (Trisikkhā-Based Learning Management)** หลัก ไตรสิกขาเป็นหลักการฝึกอบรมตนในพระพุทธศาสนา ประกอบด้วย ศีล สมาธิ และปัญญา ซึ่งเป็น กระบวนการพัฒนามนุษย์ให้สมบูรณ์ทั้งด้านพฤติกรรม จิตใจ และปัญญา (พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ. ปยุตฺโต), 2557) การจัดการเรียนรู้ที่ใช้หลักไตรสิกขาจึงมุ่งเน้นให้ผู้เรียนฝึกฝนตนเองในสามมิติ คือ ศีล การฝึกวินัย ความรับผิดชอบ และการอยู่ร่วมกันอย่างมีคุณธรรม สมาธิ การฝึกสติและสมาธิ เพื่อให้ จิตใจมั่นคงและจดจ่อกับการเรียนรู้ ปัญญา การใช้ความคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์เพื่อเข้าถึงความ จริง สามารถบูรณาการหลักไตรสิกขาในกระบวนการเรียนรู้ได้โดยการจัดกิจกรรมที่ฝึกความมีวินัย (เช่น การตั้งข้อตกลงในชั้นเรียน) การฝึกสมาธิก่อนเริ่มเรียน หรือการใช้กรณีศึกษาเพื่อฝึกการคิดอย่าง

มีเหตุผล (Thongphu & Sasong, 2023) การจัดการเรียนรู้เช่นนี้ไม่เพียงพัฒนาความรู้ แต่ยังสร้างคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เช่น ความมีสติ ความอดทน และความรับผิดชอบต่อสังคม กล่าวโดยสรุปการจัดการเรียนรู้แบบไตรสิกขาเป็นกระบวนการ “ฝึกตนทั้งทางกาย วาจา ใจ” ให้ถึงพร้อมด้วยคุณธรรมและปัญญา ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการศึกษาตามแนวพุทธ (Buddhist Education) ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ (สุธีรา ชัยมงคล, 2564)

### 3. การจัดการเรียนรู้แบบอริยสัจ (Four Noble Truths-Based Learning Management)

การจัดการเรียนรู้แบบอริยสัจสี่ (ทุกข์ สมุทัย นิโรธ มรรค) เป็นแนวทางการเรียนรู้เชิงพุทธที่มุ่งพัฒนา “กระบวนการคิดเชิงปัญญาและการแก้ปัญหาอย่างมีระบบ” โดยใช้หลักอริยสัจสี่เป็นขั้นตอนในการเรียนรู้ ได้แก่ ทุกข์ การตระหนักถึงปัญหาหรือสิ่งที่เป็นอุปสรรค สมุทัย การค้นหาสาเหตุของปัญหานั้น นิโรธ การกำหนดเป้าหมายของสภาพที่ไม่มีปัญหา มรรค การกำหนดแนวทางและลงมือปฏิบัติอย่างถูกต้อง รูปแบบนี้มีลักษณะใกล้เคียงกับกระบวนการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) ซึ่งเน้นการคิดวิเคราะห์ การค้นคว้า และการปฏิบัติจริง (วิภาวดี พูนพิพัฒน์, 2562) การใช้หลักอริยสัจในการเรียนรู้ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจปัญหาอย่างลึกซึ้ง ไม่มองเพียงอาการภายนอก แต่เข้าถึงเหตุแห่งปัญหาและทางแก้ที่ยั่งยืน งานวิจัยของ พิชญ์สินี ภูศรี (2561) พบว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยหลักอริยสัจสี่ในวิชาศีลธรรมระดับมัธยมศึกษา ช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญ ทั้งยังส่งเสริมทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้เชิงคุณธรรม ดังนั้น การเรียนรู้แบบอริยสัจจึงเป็นกระบวนการที่บูรณาการ “การรู้คิด” และ “การพัฒนาจิตใจ” อย่างสมดุล

### 4. การจัดการเรียนรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น (Local Wisdom-Based Learning Management)

ภูมิปัญญาท้องถิ่น (Local Wisdom) หมายถึง ความรู้ ความสามารถ และทักษะที่เกิดจากประสบการณ์ของคนในท้องถิ่น ซึ่งสะท้อนวิถีชีวิต วัฒนธรรม และค่านิยมของชุมชน (นฤพจน์ พุฒวัฒน์, 2565) การจัดการเรียนรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นจึงเป็นการนำองค์ความรู้จากชุมชนมาบูรณาการกับการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากบริบทจริงและเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน แนวทางการจัดกิจกรรมอาจอยู่ในรูปของ “โครงการฐานภูมิปัญญาท้องถิ่น” (Community-Based Project) การเรียนรู้จากปราชญ์ชาวบ้าน หรือการศึกษาจากแหล่งเรียนรู้จริง เช่น การทอผ้า การจักสาน การแพทย์พื้นบ้าน หรือการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมในท้องถิ่น (Wangkamhan, Nachaisin, & Surapinit, 2023) การเรียนรู้ลักษณะนี้สอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Constructivism) และการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning) ที่เน้นการมีส่วนร่วมและการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง นอกจากนี้จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจในท้องถิ่นแล้วยังช่วยปลูกฝังคุณธรรมและจิตสำนึกสาธารณะ เช่น ความกตัญญู ความสามัคคี และความรับผิดชอบต่อ

ต่อสิ่งแวดล้อม (แก้วพา มั่งคั่ง, 2566) การจัดการเรียนรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นจึงเป็นการพัฒนา “มนุษย์ที่รู้จักเหง้าของตน” และสามารถประยุกต์ใช้ความรู้เพื่อพัฒนาท้องถิ่นอย่างยั่งยืน

จากการวิเคราะห์แนวคิดทั้งสี่ พบว่า การจัดการเรียนรู้ที่ใช้หลักธรรมทางพุทธศาสนาและภูมิปัญญาท้องถิ่นมีบทบาทสำคัญทั้งในเชิง “ความเข้าใจปัญหา” และ “การพัฒนาวิธีวิจัย” กล่าวคือ 1.หลักโยนิโสมนสิการ ช่วยให้ผู้วิจัยเข้าใจสาเหตุและองค์ประกอบของปัญหาอย่างมีเหตุผล 2.หลักไตรสิกขา ช่วยกำหนดกรอบพัฒนาแหล่งเรียนรู้ที่ส่งเสริมศีล สมาธิ และปัญญา 3.หลักอริยสัจสี่ ช่วยวางกระบวนการออกแบบและพัฒนาแหล่งเรียนรู้อย่างเป็นระบบ 4.ภูมิปัญญาท้องถิ่น ช่วยให้การออกแบบมีรากฐานทางวัฒนธรรมและชุมชน แนวคิดทั้งสี่จึงเป็นรากฐานสำคัญของการออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ในจังหวัดเลย ซึ่งจะช่วยให้แหล่งเรียนรู้ที่วัดศรีคุณเมืองไม่เพียงเป็นสถานที่เรียนรู้ศิลปะเชิงพุทธเท่านั้น แต่ยังเป็น “ศูนย์กลางการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรม” ที่เชื่อมโยงผู้คนกับศิลปะ ธรรม และวิถีชีวิตของชุมชนเชียงคานอย่างกลมกลืน

#### 5. การเชื่อมโยงระหว่างหลักธรรมกับการออกแบบพื้นที่เรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์

การออกแบบ “แหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์” จำเป็นต้องตั้งอยู่บนกรอบคิดที่บูรณาการ ธรรมะ (Dhamma) เข้ากับ การออกแบบพื้นที่ทางศิลปะ (Artistic Space Design) เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ทั้งในมิติรูปธรรมและนามธรรม กล่าวคือ พื้นที่เรียนรู้มิใช่เพียงสถานที่ถ่ายทอดความรู้เชิงศิลปกรรมเท่านั้น แต่ยังเป็นพื้นที่แห่งการตื่นรู้ (Space of Awakening) ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาพุทธปัญญา ผ่านประสบการณ์ตรง กระบวนการสร้างสรรค์ และการมีส่วนร่วมกับชุมชน

การเชื่อมโยงดังกล่าวตั้งอยู่บนแนวคิดที่ว่า ศิลปะคือธรรม และธรรมคือศิลปะ (พระธรรมปิฎก (ป.อ. ปยุตฺโต), 2552) ซึ่งในบริบทของจังหวัดเลย โดยเฉพาะอำเภอเชียงคาน พุทธศิลป์ในวัดวาอาราม เช่น จิตรกรรมฝาผนังและสถาปัตยกรรมพื้นถิ่น ไม่ได้เพียงสื่อสารเรื่องราวทางศาสนา แต่ยังเป็นแหล่งเรียนรู้ที่แฝงหลักธรรม เช่น ความเพียร ความสติ และปัญญา การออกแบบแหล่งเรียนรู้จึงควรสะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างการเรียนรู้ศิลปะกับการเรียนรู้ธรรม อย่างเป็นระบบ ผ่านองค์ประกอบพื้นที่ การจัดการกระบวนการเรียนรู้ และการมีส่วนร่วมของชุมชน

#### 6. หลักพุทธธรรมที่เป็นกรอบแนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

เพื่อให้การจัดการเรียนรู้ในแหล่งพุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์มีโครงสร้างชัดเจน ผู้วิจัยได้นำหลักธรรมสำคัญมาประยุกต์ใช้เป็นกรอบแนวคิด ได้แก่

1) **หลักอิทธิบาท 4** ใช้ในการพัฒนาแรงจูงใจและความมุ่งมั่นในการเรียนรู้ ประกอบด้วย ฉันทะ (ความพอใจในสิ่งที่เรียนรู้) วิริยะ (ความเพียรพยายาม) จิตตะ (ความตั้งใจ) และวิมังสา (การพิจารณาอย่างแยบคาย) ช่วยให้ผู้เรียนเกิดแรงบันดาลใจ มีเป้าหมาย และเรียนรู้อย่างลึกซึ้ง (พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ. ปยุตฺโต), 2557)

2) **หลักไตรสิกขา** เป็นโครงสร้างการพัฒนาผู้เรียนในมิติศีล สมาธิ ปัญญา ใช้เป็นโครงสร้างหลักของการออกแบบกิจกรรมเรียนรู้ โดยเน้นการฝึกวินัย (ศีล) การเจริญสติ (สมาธิ) และการใช้ปัญญา (ปัญญา) ในการสร้างและตีความพุทธศิลป์ (สุธีรา ชัยมงคล, 2564)

3) **หลักอริยมรรค 8** เป็นแนวทางบูรณาการศิลปะกับการพัฒนาจิตใจ โดยเฉพาะองค์ธรรมสัมมาทิฐิ สัมมาสังกัปปะ สัมมาวายามะ สัมมาสติ ซึ่งสัมพันธ์กับกระบวนการคิดสร้างสรรค์อย่างมีสติ ทำให้ศิลปะไม่เพียงงดงามในเชิงรูปแบบ แต่ยังงดงามในเชิงคุณธรรม (พระธรรมปิฎก (ป.อ. ปยุตโต), 2552; Piyadassi, 2020)

4) **หลักโยนิโสมนสิการ** พัฒนาการคิดอย่างแยกแยะและมีเหตุผลในการเรียนรู้เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ฝึกผู้เรียนให้พิจารณาด้วยปัญญา วิเคราะห์เหตุปัจจัย และเข้าใจความจริงตามธรรมชาติ ซึ่งเป็นรากฐานของการคิดสร้างสรรค์อย่างมีสติ (ปรีชา ช่างขวัญยืน, 2560)

5) **หลักภูมิปัญญาท้องถิ่น** เชื่อมโยงความรู้กับวิถีชุมชนและวัฒนธรรมพื้นถิ่น การใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่น ศิลปะพื้นบ้านเชียงคาน การแกะสลักไม้ และจิตรกรรมในวัด เป็นการสร้างประสบการณ์เรียนรู้จากบริบทจริง เชื่อมโยงผู้เรียนกับรากเหง้าวัฒนธรรม (นฤพนธ์ พุฒวัฒน์, 2565; Wangkamhan et al., 2023)

จากการวิเคราะห์แนวคิดหลักธรรมทางพุทธศาสนาและภูมิปัญญาท้องถิ่น พบว่าหลักธรรมต่าง ๆ สามารถทำหน้าที่เป็น กรอบแนวคิดในการออกแบบพื้นที่เรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ได้อย่างชัดเจน โดยแต่ละหลักธรรมมีบทบาทเฉพาะในกระบวนการเรียนรู้ การประยุกต์หลักธรรมเหล่านี้จึงทำให้ แหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ ไม่เพียงเป็นพื้นที่เรียนรู้ศิลปกรรมเท่านั้น แต่ยังเป็น พื้นที่พัฒนาปัญญา คุณธรรม และจิตสำนึกทางวัฒนธรรม ให้ผู้เรียนเข้าใจความหมายของศิลปะในมิติรูปธรรมและนามธรรมอย่างลึกซึ้ง พร้อมสามารถนำความรู้นั้นไปสร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณค่าต่อสังคม เพื่อนำเสนอความสัมพันธ์ระหว่างหลักธรรมกับกระบวนการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ สามารถสรุปแนวทางการประยุกต์หลักธรรมในการออกแบบและจัดการเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ได้ดัง ตารางต่อไปนี้

**ตารางที่ 2.2** สรุปแนวทางการประยุกต์หลักธรรมในการออกแบบและจัดการเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์

หลักธรรม	แนวทางประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้	ผลลัพธ์ต่อผู้เรียน
อิทธิบาท 4	ใช้เป็นกรอบสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ เช่น การให้ผู้เรียนเลือกหัวข้อสร้างสรรค์ที่ตนสนใจ และพิจารณาอย่างมีเหตุผล	เกิดแรงบันดาลใจ ความเพียร และการคิดเชิงไตร่ตรอง

ไตรสิกขา	ใช้เป็นโครงสร้างหลักในการออกแบบกิจกรรม เช่น ฝึกวินัยในการสร้างงาน ฝึกสมาธิก่อนสร้างสรรค์ และสะท้อนคิดด้วยปัญญาหลังจบกิจกรรม	พัฒนาองค์รวมของผู้เรียนทั้งด้านพฤติกรรม จิตใจ และปัญญา
อริยมรรค 8	ใช้เป็นแนวทางบูรณาการศิลปะกับจิตใจ เช่น การใช้ศิลปะเพื่อสื่อสารสัมมาทิฐิ และสร้างสัมมาวายามะผ่านกระบวนการสร้างงานศิลป์	เกิดความเข้าใจศิลปะเชิงธรรมะ มีจิตสำนึกทางศีลธรรม และมุมมองที่สมดุลต่อชีวิต
โยนิโส มนสิการ	ส่งเสริมการคิดเชิงวิเคราะห์และการตั้งคำถามอย่างแยกคางต่อศิลปะและธรรมะ	พัฒนาการคิดขั้นสูง และปัญหาเชิงพุทธ
ภูมิปัญญา ท้องถิ่น	ใช้แหล่งเรียนรู้จากวัด ชุมชน และงานหัตถกรรมในเชียงคาน เป็นฐานการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	เชื่อมโยงผู้เรียนกับรากวัฒนธรรม เกิดจิตสำนึกอนุรักษ์และภาคภูมิใจในถิ่นฐาน

## 2.4 แนวคิดการออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

กระบวนการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์มุ่งสร้างความรู้ความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับ 1) แนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ 2) งานสร้างสรรค์เข้ามาแทนที่งานประจำ 3) การสร้างสรรค์คือจุดเน้นของการเรียนรู้ 4) พลังความคิด และ 5) การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ใน New normal โดยมีสาระสำคัญดังต่อไปนี้

1 การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ หมายถึง การเรียนรู้ที่เสริมสร้างศักยภาพของผู้เรียนผ่านการลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้สร้างสรรค์โดยมีผู้สอนเป็นโค้ชและมอบความรักความเอาใจใส่ให้ผู้เรียนใช้ศักยภาพสูงสุดในการเรียนรู้

2 ความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในปัจจุบันได้ส่งผลให้การทำงานในอาชีพต่าง ๆ มีลักษณะเป็นงานสร้างสรรค์ (Creativework) มากขึ้น

3 การสร้างสรรค์ (Creativity) คือจุดเน้นในการเรียนรู้ของผู้เรียนทุกระดับการศึกษา ศักยภาพด้านการสร้างสรรค์จะเป็นปัจจัยกำหนดให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติงานใด ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

4 พลังความคิด (Power Thinking) คือ ความคิดที่ดี ความคิดเชิงบวกซึ่งเป็นรากฐานของการเรียนรู้ พลังความคิดเป็นความคิดที่อยู่เบื้องหลังความสำเร็จ

5 ผู้สอนและผู้เรียนต้องมีการปรับตัวในการเรียนรู้โดยปรับเปลี่ยนจากวิธีการเดิม ๆ ที่คุ้นเคยไปสู่วิธีการใหม่ ๆ ที่ไม่คุ้นเคย แต่ยังคงมีเป้าหมายเหมือนเดิมคือการเรียนรู้เชิงลึก รู้จริง รู้ชัด

### 2.3.1 แนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning) หมายถึง การเรียนรู้ที่เสริมสร้างศักยภาพของผู้เรียน ผ่านการลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ (Creative activities) โดยมีผู้สอนเป็นโค้ช (Coach) และมอบความรักความเอาใจใส่ (Care) ให้ผู้เรียนใช้ศักยภาพสูงสุดในการเรียนรู้

การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์เป็นการเรียนรู้ที่ตอบโจทย์การเรียนรู้ในปัจจุบันที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เชิงลึก (Deep learning) อย่างแท้จริง คือ รู้จริง รู้ชัดซึ่งในยุค New normal ผู้เรียนจะมีพื้นที่การเรียนรู้ของตนเอง นำพลังความคิดและพลังสร้างสรรค์ (Creative power) ที่มีอยู่ในตนเอง ออกมาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและส่วนรวมอย่างมีความสุข โดยที่ความสุขจากการเรียนรู้และความสุขจากการให้เป็นโจทย์ใหญ่ของการเรียนรู้ทั้งปวงในการที่จะพัฒนาให้ผู้เรียนให้เป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ในอนาคต คือเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ด้วยความตั้งใจ ใส่ใจและนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์จริงได้

ผู้สอนยุคใหม่ในสังคม New normal จัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายตอบสนองธรรมชาติและความต้องการของผู้เรียนโค้ชผู้เรียนด้วยความรักความเมตตา ดูแลเอาใจใส่กระบวนการคิดและกระบวนการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ผู้เรียนได้รับความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องพร้อมทั้งได้ฝึกทักษะกระบวนการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่เป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ด้วยตนเอง ตลอดจนถึงทักษะการคิดขั้นสูง

การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์มีองค์ประกอบ 3 ประการ ได้แก่ 1) การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่มีความสร้างสรรค์ (Creative activities) 2) การโค้ชของผู้สอนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ (Learning Coach) และ 3) การให้ความรักความเมตตาและเอาใจใส่ผู้เรียน (Care) สรุปคือ Creative Coach Care ซึ่งเป็นแกนหลักของหนังสือเล่มนี้โดยที่องค์ประกอบทั้ง 3 ประการ มีความเชื่อมโยงและสัมพันธ์กันในลักษณะบูรณาการเป็นองค์รวมที่ต่างเกื้อหนุนซึ่งกันและกันโดยมีเป้าหมายคือคุณภาพของผู้เรียน

การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในสังคมยุค Disruptive Innovation เน้นการพัฒนาผู้เรียนทุกคนให้มีความเจริญงอกงามทางการเรียนรู้อย่างรวดเร็วและเข้มแข็ง (Mastering Growth) ผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพและผู้สอนมีบทบาทเป็นโค้ชการเรียนรู้กระตุ้นให้ผู้เรียนใช้ศักยภาพของตนเองในการเรียนรู้ให้มากที่สุดซึ่ง Mastering Growth คือ ความเจริญงอกงามทางการเรียนรู้อย่างรวดเร็วและเข้มแข็งนี้หมายถึงการที่ผู้เรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนรู้อย่างรวดเร็วและเป็นการเรียนรู้ที่ยั่งยืนอยู่กับตัวผู้เรียน ทำให้สามารถนำสิ่งที่เรียนรู้นั้นมาใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว ถูกต้อง และแม่นยำ โดย Mastering Growth เกิดขึ้นจากการที่ผู้เรียนลงมือปฏิบัติการเรียนรู้อย่างจริงจังและตั้งใจ (Active Deep Learning) Mastering Growth เป็นจุดเน้น

และเป้าหมายของการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในโลกที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการ (วิชัย วงษ์ใหญ่, มาร์ต พัฒนา, 2563)

เปลี่ยนแปลงของความรู้และทักษะต่าง ๆ กล่าวคือมีความรู้และทักษะใหม่ ๆ ที่ผู้เรียนจำเป็นต้องเรียนรู้เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว เช่น ความรู้และทักษะเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Technology) ความรู้เกี่ยวกับการดูแลรักษาสุขภาพทักษะการทำงานอย่างสร้างสรรค์ ทักษะการทำงานข้ามวัฒนธรรม เป็นต้น การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วดังกล่าวทำให้การจัดการเรียนรู้แบบเดิมต้องมีการปรับตัวในการที่จะกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว ไม่เชื่องช้า แต่เป็นการเรียนรู้ที่เข้มข้น เป็นการเรียนรู้เชิงลึก (Deep learning) รู้จริง รู้ชัด ซึ่งหากความเจริญงอกงามทางการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นไปอย่างเชื่องช้าจะทำให้ผู้เรียนมีความรู้และทักษะที่ไม่ทันโลก ความรู้และทักษะที่ผู้เรียนมีอยู่นั้นไม่สามารถตอบสนองความต้องการของโลกอาชีพ ทำให้มีความเสี่ยงสูงที่จะหางานทำไม่ได้ ด้วยเหตุนี้ผู้สอนจึงควรวิจัยและพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็วและเข้มข้น (Mastering Growth)

วิธีการกระตุ้น Mastering Growth ที่เหมาะสมกับผู้เรียนรายบุคคลโดยหลักการแล้วมีลักษณะเหมือนกันคือใช้วิธีการกระตุ้นให้สอดคล้องกับธรรมชาติ ความสนใจ ความถนัด และความต้องการของผู้เรียนแต่ละคน แต่ในรายละเอียดแล้ว ไม่มีสูตรสำเร็จตายตัวว่าจะต้องทำอะไรเพราะผู้เรียนแต่ละคนมีความแตกต่างกัน (Individual difference) ด้วยเหตุนี้ผู้สอนจึงควรสังเกตและจดจำว่าสิ่งที่จะกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความเจริญงอกงามทางการเรียนรู้อย่างรวดเร็วคืออะไร ใช้วิธีการกระตุ้นอย่างไรแล้วจึงใช้สิ่งนั้นเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนใช้ศักยภาพในการเรียนรู้ให้มากที่สุด

บทบาทของผู้สอนที่จะช่วยพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้แบบ Mastering Growth คือการโค้ช (Coach) ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนทุกคนเกิดความเจริญงอกงามทางการเรียนรู้อย่างรวดเร็วและเข้มข้นซึ่งมีแนวทางดังนี้

1 ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับธรรมชาติและรูปแบบการรู้คิด (Cognitive Style) ของผู้เรียนจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้เร็ว

2 ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลมาสนับสนุนการจัดการเรียนรู้เพื่อช่วยทำให้ความรู้ที่มีความเป็นนามธรรมสูงแปลงมาเป็นความรู้ที่เป็นรูปธรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องและชัดเจนอย่างรวดเร็ว

3 จัดการเรียนรู้โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ตรงสอดคล้องกับสาระสำคัญ (Concept) ที่เรียน เช่น การเรียนในสถานการณ์จริง เป็นต้น

4 เปิดโอกาสให้ผู้เรียนนำ Concept ไปปฏิบัติในสถานการณ์จริงซึ่งจะทำให้เกิดการเรียนรู้ชัดเจนมากขึ้นและเสริมสร้างความเข้มแข็งในการเรียนรู้

5 ให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกันมากขึ้นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ช่วยให้มีความเข้าใจชัดเจนขึ้น อีกทั้งส่งเสริมให้เกิดนวัตกรรมทางความคิด

6 ให้คำชี้แนะวิธีการเรียนรู้(Learning how to learn) ที่เหมาะสมกับผู้เรียนรายบุคคลและเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ตลอดจนการพัฒนาตนเองซึ่งผู้เรียนแต่ละคนจะมีวิธีการเรียนรู้แตกต่างกันแต่ผู้เรียนอาจจะไม่ทราบวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเองซึ่งการให้คำชี้แนะวิธีการเรียนรู้จะช่วยให้ผู้เรียนใช้วิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเอง

7 ประเมินและติดตามความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ (LearningGrowth Tracking) ของผู้เรียนรายบุคคลอย่างต่อเนื่อง ให้ข้อมูลความก้าวหน้าทางการเรียนรู้แก่ผู้เรียนรายบุคคลด้วยวิธีการที่สร้างสรรค์

8 วิจัยและพัฒนา นวัตกรรม การโค้ชที่เหมาะสมกับธรรมชาติของผู้เรียนในลักษณะการวิจัยในงานประจำ (Routine to Research) ซึ่งจะทำให้ผู้สอนพัฒนาทักษะการโค้ชเพื่อการเรียนรู้ (Learning coaching) ของตนเองได้อย่างต่อเนื่อง



แผนภาพที่ 2.1 ผังการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (วิชัย วงษ์ใหญ่, มารุต พัฒนา, 2563)

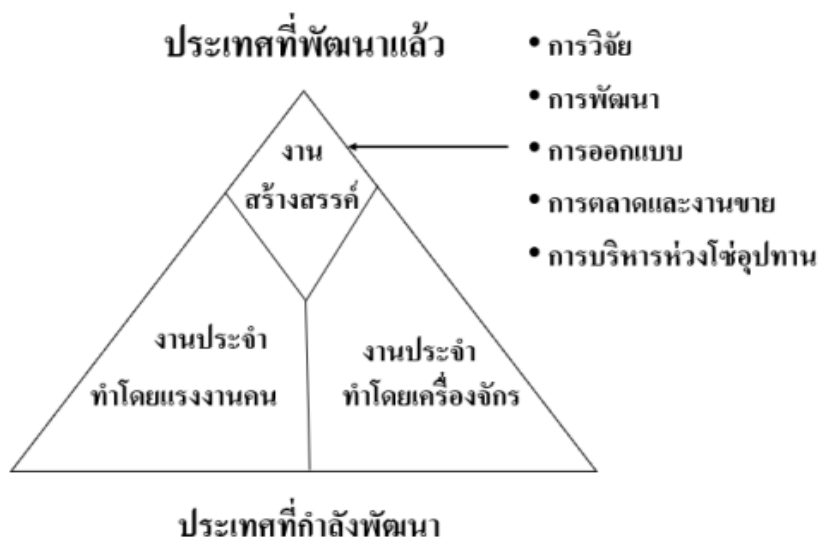
Mastering Growth หรือความเจริญงอกงามทางการเรียนรู้อย่างรวดเร็วและเข้มแข็ง เป็นสิ่งสำคัญที่ผู้สอนควรกระตุ้นผู้เรียนทุกคนด้วยวิธีการที่สอดคล้องกับธรรมชาติและรูปแบบการรู้คิด (Cognitive style) ของผู้เรียนที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็วและเป็นการเรียนรู้เชิงลึก

รู้ชัด รู้จริง มีความเข้มแข็งในการเรียนรู้ ซึ่งผู้เรียนที่มี Mastering Growth จะมีความรู้และทักษะที่ทันสมัยทันโลก เป็นพื้นฐานสำคัญของการประกอบอาชีพและการทำงานสร้างสรรค์ในอนาคต

### 2.3.2 งานสร้างสรรค์เข้ามาแทนที่งานประจำ

ความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในปัจจุบันได้ส่งผลให้การทำงานในอาชีพต่าง ๆ มีลักษณะเป็น งานสร้างสรรค์ (Creative work) มากขึ้น ทุกสาขาวิชาชีพต่างต้องการบุคลากรที่นอกจากจะมีความรู้ความสามารถหรือสมรรถนะแล้วยังต้องการบุคลากรที่มีความคิดสร้างสรรค์ตลอดจนความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมอีกด้วย ซึ่งจากการที่เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมีความก้าวหน้ามากขึ้นอย่างก้าวกระโดดดังกล่าวได้ส่งผลทำให้ตำแหน่งงานประจำที่ทำโดยแรงงานคนถูกแทนที่ด้วยเครื่องจักรและปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) มากขึ้น

การใช้หุ่นยนต์ผู้ประกาศข่าวทำงานแทนมนุษย์ จากสถานการณ์ดังกล่าวทำให้วิเคราะห์ได้ว่ามนุษย์จะว่างงานมากขึ้นหากไม่มีความคิดสร้างสรรค์และไม่มีทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรมโดยประเทศที่พัฒนาแล้วลักษณะงานจะเป็นงานสร้างสรรค์ เช่น การวิจัย การพัฒนา การออกแบบ การตลาดและงานขาย หรือการบริหารห่วงโซ่อุปทาน เป็นต้น ส่วนประเทศที่กำลังพัฒนานั้นแม้ลักษณะงานจะเป็นงานที่ทำโดยแรงงานคนหรือเครื่องจักร แต่อย่างไรก็ตามงานกลุ่มนี้จะค่อยๆ ลดลงเช่นกันเพราะมีการใช้เทคโนโลยีทำงานแทนมนุษย์มากขึ้นและลักษณะงานจะปรับเปลี่ยนมาเป็นงานสร้างสรรค์เช่นกัน ด้วยเหตุนี้การจัดการเรียนรู้จึงต้องเร่งพัฒนาผู้เรียนให้พร้อมที่จะก้าวไปสู่โลกแห่งการทำงานเชิงสร้างสรรค์ที่จะเกิดขึ้นในอนาคต



แผนภาพที่ 2.2 ผังลักษณะการสร้างสรรค์ (วิชัย วงษ์ใหญ่, มารุต พัฒนา, 2563)

การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่จะสามารถพัฒนาผู้เรียนไปสู่โลกของการทำงานสร้างสรรค์ได้นั้น ผู้สอนควร ค้นหาความเก่งของผู้เรียนแต่ละคนให้พบแล้วส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาความเก่งของตนเองให้ก้าวหน้า ขึ้นไป (Collective Intelligence) นำความเก่งของตนเองไปเชื่อมโยงกับความเก่งของคนอื่นแล้ว นำไปสู่การสร้างสรรคนวัตกรรม

ผู้เรียนแต่ละคนมีความฉลาดทางสติปัญญาหรือความเก่งที่ไม่เหมือนกันความเก่งเหล่านี้ล้วน มีคุณค่าที่ผู้สอนควรค้นหาความเก่งของผู้เรียนแต่ละคนให้พบแล้วนำมาออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ให้แต่ละคนเชื่อมต่อกับความเก่งของตนเองกับความเก่งของเพื่อนเพื่อเป็นการรวมพลังความเก่งและ สร้างสรรคนวัตกรรมออกมา

Collective Intelligences หมายถึง การรวมพลังความฉลาดหรือความเก่งของผู้เรียนแต่ละ คนเข้าด้วยกันอย่างลงตัวเกิดเป็นพลังทางความคิดและพลังแห่งการสร้างสรรคนวัตกรรม เมื่อผู้เรียนมี การรวมพลังความเก่งกันได้แล้วพลังแห่งการสร้างสรรคนวัตกรรมจะเกิดขึ้นตามมา

ผู้สอนออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในลักษณะโครงงานสร้างสรรคนวัตกรรมให้ผู้เรียนทุกคน ใช้ความเก่งของตนเองและเชื่อมต่อกับความเก่งของเพื่อนในการร่วมกันสร้างสรรคนวัตกรรม

Collective Intelligences ไม่ได้เป็นเพียงแค่การคำนึงถึงความเก่งของผู้เรียนเท่านั้น แต่มี ความหมายถึงการรวมพลังความเก่งของผู้เรียนไปสู่การสร้างสรรคนวัตกรรมที่ผู้เรียนสนใจ การเรียนรู้ จะเปลี่ยนจาก Passive learning เป็น Active learning อย่างแท้จริงผู้เรียนจะเห็นคุณค่าในตนเอง (self - esteem) ซึ่งเป็นรากฐานของการคิดสร้างสรรค์โดยที่แนวทางการค้นหาความเก่งของผู้เรียน มีหลายแนวทางดังนี้

1 สังเกตกิจกรรมยามว่างของผู้เรียนว่าชอบทำอะไรทำบ่อย ๆ ทำซ้ำ ๆ ทำอย่างมีจิตใจจดจ่อ หรือทำอย่างไม่ลืมหูลืมตา ซึ่งเป็นพฤติกรรมช่วยบ่งชี้ความเก่งของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี เช่น การวาดภาพ ศิลปะ การขับร้อง การฝึกซ้อมฟุตบอลการฝึกซ้อมการแสดง เป็นต้น ผู้สอนควรเปิดใจกว้างยอมรับ ความเก่งของผู้เรียน

2 สังเกตว่ากลุ่มผู้เรียนชอบพูดคุยแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันในเรื่องอะไรเป็นพิเศษ คุยกันเวลาว่าง หรือแอบคุยกันในชั้นเรียน สิ่งที่กลุ่มผู้เรียนคุยกันนั้นอาจเป็นความเก่งของผู้เรียน เช่น คุยกันเกี่ยวกับการออกแบบการแสดงละคร การออกแบบพิธีเปิดกีฬา เป็นต้น

3 สังเกตว่าผู้เรียนทำอะไรได้ดีเป็นพิเศษ โดดเด่นกว่าเพื่อนในชั้นเรียนสิ่งนั้นอาจเป็นความเก่ง ของผู้เรียน เช่น ผู้เรียนเขียนหนังสือสวยมากกว่าเพื่อนคนอื่น ๆ ร้องเพลงได้ไพเราะ พูดภาษาอังกฤษ ได้ดี เป็นต้น การสังเกตในส่วนนี้เป็นสิ่งสำคัญซึ่งหากผู้สอนเอาใจใส่ต่อพฤติกรรมผู้เรียนจะช่วยให้ ทราบความเก่งได้อย่างรวดเร็วและสามารถนำไปออกแบบการจัดการเรียนรู้ในลักษณะ Collective Intelligence ต่อไป

4 สังเกตผลงานหรือชิ้นงานของผู้เรียนว่ามีสิ่งใดที่ทำได้ดีอย่างโดดเด่นเป็นพิเศษหรือมีร่องรอยที่สะท้อนให้เห็นว่าผู้เรียนให้ความสำคัญในการทำงานจุดใดมากกว่าจุดอื่น เช่น รายงานของผู้เรียนที่มีเนื้อหาสาระไม่โดดเด่นมากนักแต่หน้าปกรายงานสะท้อนถึงการออกแบบสีสันทันและตัวอักษรได้อย่างลงตัว เป็นต้น

5 สอบถามเพื่อนๆ ของผู้เรียนหรือบุคคลอื่น ๆ ที่มีความเกี่ยวข้องกับผู้เรียน เช่น ผู้ปกครอง ผู้สอนคนอื่น ๆ เป็นต้น ว่าผู้เรียนชอบทำอะไรยามว่างอยู่เป็นประจำหรืออาจจะใช้วิธีการอื่น ๆ ตามความเหมาะสม จะทำให้ผู้สอนทราบข้อมูลความเก่งของผู้เรียนได้เช่นเดียวกัน หลักสำคัญของการค้นหาความเก่งของผู้เรียน คือ ผู้สอนต้องไม่นำค่านิยมส่วนตัวไปตีกรอบหรือตัดสินความเก่งของผู้เรียน

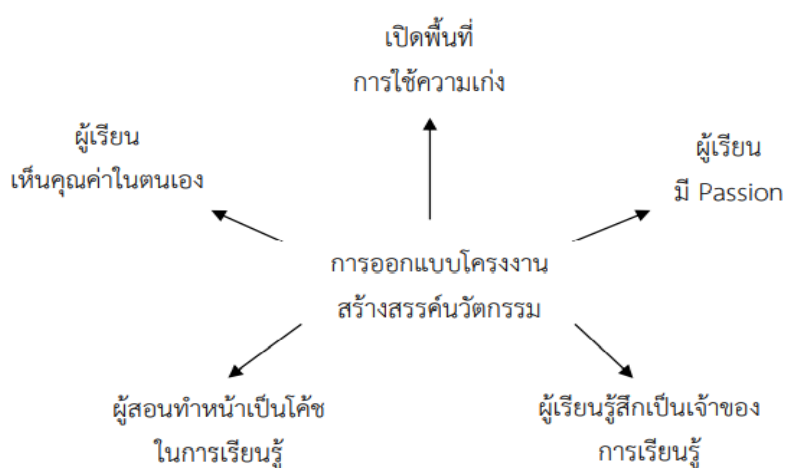
### 2.3.3 การรวมพลังความเก่งของผู้เรียน

ความเก่งของผู้เรียนแต่ละคนไม่เหมือนกัน ทุกความเก่ง ล้วนเป็นสิ่งที่มีความค่าทั้งต่อตัวผู้เรียนเองในการที่จะพัฒนาต่อยอดไปสู่การประกอบอาชีพในอนาคตและมีความสำคัญต่อผู้สอนในการที่จะนำความเก่งของผู้เรียนมาออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

Collective Intelligences คือการให้ผู้เรียนนำความเก่งของตนเอง ไปรวมกับความเก่งของคนอื่น (รวมพลังความเก่ง) แล้วสร้างสรรค์นวัตกรรมออกมาตอบโจทย์บริบทของสังคมโลกที่ต้องการบุคลากรที่มีทักษะในการสร้างสรรค์นวัตกรรมและการสร้างสรรค์นวัตกรรมใด ๆ จะต้องใช้การทำงานร่วมกัน ดึงความเก่งของตนเองออกมาแล้วเชื่อมต่อกับความเก่งของคนอื่นเพื่อสร้างนวัตกรรมให้ประสบความสำเร็จ

การรวมพลังความเก่งของผู้เรียนมีแนวทางสำคัญคือ ผู้สอนต้องค้นหาความเก่งของผู้เรียนให้พบก่อนแล้วจึงนำความเก่งของผู้เรียนมาออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในลักษณะ Project – Based Learning for Innovation (PBLI) หรือเรียกว่าการเรียนรู้แบบโครงงานเพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรม เช่น โครงงานนวัตกรรม ลดขยะในโรงเรียน โครงงานนวัตกรรมพลังงานสะอาด เป็นต้น ซึ่งการจะเรียนรู้ผ่านโครงงานเรื่องใด ผู้สอนควรให้ผู้เข้ามามีส่วนร่วมด้วยเพื่อเพิ่มความรู้สึกเป็นเจ้าของการเรียนรู้ของผู้เรียน อนึ่งการให้ผู้เรียนทำโครงงานเพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมร่วมกัน จะช่วยเปิดพื้นที่ให้แต่ละคนใช้ความเก่งของตนเองและเชื่อมต่อกับความเก่ง ของเพื่อนหรือบุคคลอื่น ๆ ในการทำโครงงานนวัตกรรม จะเป็นการเตรียมผู้เรียนให้มีทักษะในการทำงานเชิงสร้างสรรค์ที่มีลักษณะเป็นการทำงานร่วมกับบุคคลอื่นที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญตลอดจนความคิดที่แตกต่างจากตนเอง การรวมพลังความเก่งของผู้เรียน เปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนทุกคนใช้ความเก่ง ของตนเองในการทำโครงงานร่วมกับเพื่อนอย่างมีความสุข มีความภาคภูมิใจ และเห็นคุณค่าในตนเอง การออกแบบโครงงานสร้างสรรค์นวัตกรรมให้ตอบสนองความเก่งที่หลากหลายของผู้เรียนควรดำเนินการอย่างประณีตและพิถีพิถัน ไม่ใช่เพียงแต่สั่ง

ให้ผู้เรียนทำโครงการเท่านั้นเพราะจะทำให้โครงการไม่สามารถ ตอบโจทย์ความเก่งของผู้เรียนได้ครบทุกคน ท้ายที่สุดจะมีผู้เรียนบางคนไม่มีส่วนร่วมในการทำโครงการดังกล่าว ด้วยเหตุนี้การออกแบบโครงการสร้างสรรค์นวัตกรรม จึงต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีบทบาทหลักในการดำเนินการให้ผู้เรียนทุกคน รู้สึกเป็นเจ้าของโครงการที่พวกเขาคิดขึ้นจากการมี Passion หรือความใฝ่ฝัน ที่จะสร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อตอบสนองความสนใจและเกิดประโยชน์ต่อส่วนรวม ผู้สอนทำหน้าที่เป็นโค้ชที่ชี้แนะแนวทางการต่อยอดความคิดสร้างสรรค์ ของผู้เรียน ให้ข้อคิดในการออกแบบโครงการ ไม่สกัดกั้นความคิดของผู้เรียน ด้วยค่านิยมส่วนตัวหรือประสบการณ์เดิมของผู้สอน เปิดใจกว้างยอมรับทุกความคิดของผู้เรียน ยิ่งผู้สอนเปิดใจกว้างมากเท่าใด พื้นที่การแสดงความเก่งของผู้เรียน ก็จะมีมากขึ้น



**แผนภาพที่ 2.3** ผังการออกแบบโครงการสร้างสรรค์นวัตกรรม (วิชัย วงษ์ใหญ่, มาร์ุต พัฒนาผล, 2563)

การออกแบบการเรียนรู้แบบโครงการสร้างสรรค์นวัตกรรมที่กล่าวมาข้างต้น เป็นหลักการออกแบบการเรียนรู้ที่ช่วยให้กิจกรรมการเรียนรู้สามารถตอบสนองธรรมชาติ ความสนใจ และความต้องการของผู้เรียนได้ดีขึ้นซึ่งผู้สอน ควรนำไปปรับใช้ให้เหมาะสมกับบริบทของแต่ละชั้นเรียน การรวมพลังความเก่ง ของผู้เรียน เป็นโจทย์ท้าทายความเป็นมืออาชีพของผู้สอนในการจัดการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนทุกคนมีพื้นที่ความเก่งของตนเองและเชื่อมต่อกับความเก่งของผู้อื่นนำไปสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรมที่มีรากฐานมาจากการรวมพลังความเก่งของผู้เรียนทุกคน

### 2.3.4 การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ใน New normal

New Normal คือสถานการณ์หรือปรากฏการณ์ที่แต่เดิมเป็นสิ่งที่ ไม่ปกติ ผู้คนไม่คุ้นเคย ไม่ใช่มาตรฐาน ต่อมาเมื่อเกิดหรือเกิดวิกฤติบางอย่างจึงมีการเปลี่ยนแปลงทำให้สถานการณ์หรือปรากฏการณ์นั้นกลายเป็นสิ่งที่ปกติ และเป็นมาตรฐาน การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ใน New normal เป็นการเรียนรู้ในสถานการณ์ ที่ไม่คุ้นเคย (ขณะที่เขียนหนังสือนี้อยู่ในช่วงการระบาดของโรคไวรัสโคโรนา 2019 หรือ COVID-19) ทั้งผู้สอนและผู้เรียนต้องมีการปรับตัวในการเรียนรู้โดยปรับเปลี่ยนจาก

วิธีการเรียนรู้แบบเดิม ๆ ซึ่งเป็นวิธีการที่คุ้นเคยไปสู่วิธีการใหม่ที่ไม่คุ้นเคยแต่ยังคง มีเป้าหมายเหมือนเดิมคือการเรียนรู้เชิงลึก รู้จริง รู้ซึ้งการเรียนรู้เป็นเรื่องสำคัญและยิ่งใหญ่เพราะเป็นสิ่งเดียวที่ไม่ว่าจะเกิดวิกฤติที่รุนแรงเพียงใดจะไม่มีใครมาพรากการเรียนรู้ไปจากผู้เรียนได้ผู้เรียนมีผู้สอนเป็นโค้ชทางการเรียนรู้ (Learning coach) ที่ให้คำชี้แนะ ให้คำปรึกษา ใช้คำถามกระตุ้น ให้ผู้เรียนใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ตลอดจนการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ที่ตอบสนอง ความต้องการของผู้เรียนการเรียนรู้ในสภาวะ New Normal มีลักษณะสำคัญได้แก่ 1) การให้ความสำคัญกับการดูแลสุขภาพอนามัย 2) สุขอนามัยจะเป็นพหุตินิสัยของคน ในส่วนรวม 3) การเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม และ 4) การดำรงชีวิตในเศรษฐกิจพอเพียง การอยู่กับธรรมชาติและเศรษฐกิจพอเพียง เป็นวิธีการเรียนรู้ตามหลักปรัชญา ของเศรษฐกิจพอเพียง เป็นความพอเพียงด้านจิตใจ ธรรมะที่สำคัญที่สุดคือ “พอ” ไม่โลภ สร้างความพอดีความสมดุลสมผลให้กับตัวเองแล้วทั้งผู้สอนและผู้เรียน จะพบความสุขที่แท้จริง

การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์จะเป็นการสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้(Learning culture) ที่พัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะกระบวนการเรียนรู้ (Learning process skills) ที่มีความสำคัญยิ่งกว่าความรู้ที่อาจจะล้าสมัยได้เมื่อเวลาผ่านไป ซึ่งเป็นการเรียนรู้ ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ยึดหลักความพอประมาณ ความมีเหตุผลและการมีภูมิคุ้มกันที่ดีในตน บนพื้นฐานของการมีความรู้เชิงลึกและคุณธรรม จริยธรรม แสดงได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2.3 ตารางการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	ประยุกต์สู่การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
ความพอประมาณ	ออกแบบการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับระดับความรู้ความสามารถและธรรมชาติของผู้เรียนเหมาะสมกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรม
ความมีเหตุผล	ออกแบบการเรียนรู้ให้มีความเชื่อมโยงกันระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ และการประเมินผลการเรียนรู้
การมีภูมิคุ้มกัน	ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้หลากหลายมีแผนการดูแลช่วยเหลือผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้เป็นรายบุคคล ในกรณีที่ผู้เรียนไม่สามารถเรียนรู้ได้ตามกิจกรรมที่กำหนดไว้ตามปกติ
ความรู้เชิงลึก	ออกแบบการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนเกิดการ

	เรียนรู้ในแก่นสาระ (main concept) รู้จริง รู้ชัด นำความรู้ไปใช้ประโยชน์ได้จริง
คุณธรรมจริยธรรม	บูรณาการคุณธรรมจริยธรรมและค่านิยมอันดีงามไปกับกิจกรรมการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติในคุณธรรมจริยธรรมที่ต้องการพัฒนา (วิชัย วงษ์ใหญ่, มารุต พัฒนา, 2563)

ความรู้เป็นสิ่งสำคัญไม่น้อยไปกว่าจินตนาการหรือความคิดสร้างสรรค์ ผู้สอนควรโค้ชผู้เรียนให้ตระหนักถึงความสำคัญของความรู้ ฝึกผู้เรียนให้คิดและทำ บนพื้นฐานของความรู้ที่เป็นปัจจุบัน และถูกต้อง มีทักษะในการแสวงหาความรู้ ทักษะการถอดบทเรียน (Lesson-Learned) เพื่อให้ได้มาซึ่งความรู้และทักษะในการสังเคราะห์ความรู้ที่ได้รับจากการลงมือปฏิบัติ ทักษะการต่อยอดองค์ความรู้และนวัตกรรมทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสร้างความรู้ใหม่ได้ด้วยตนเองซึ่งต้องอาศัย การมีความรู้เชิงลึกซึ่งความรู้เชิงลึก หรือ Deep Learning ในการเรียนรู้แบบ Active Learning สู่การสร้างสรณ์นวัตกรรมนั้นสามารถเกิดขึ้นได้ 3 ระยะ ได้แก่

ความรู้ที่มีอยู่ก่อนการปฏิบัติ (สำคัญมาก)

ความรู้ที่เกิดขึ้นระหว่างการปฏิบัติและ

ความรู้ที่ได้รับหลังการปฏิบัติ

ความรู้ทั้ง 3 ระยะนี้หากนำมาสังเคราะห์เข้าด้วยกันจะทำให้เกิดสิ่งที่เรียกว่า ความรู้ใหม่

#### ความรู้ก่อนการปฏิบัติ

ความรู้ที่มีอยู่ก่อนการลงมือปฏิบัติหมายถึงความรู้ที่ผู้เรียนมีอยู่เดิม และหมายรวมถึงความรู้ที่ผู้เรียนสืบค้นเพิ่มเติมเพื่อนำมาใช้ในการออกแบบนวัตกรรม (Innovation design) ให้สมบูรณ์มากที่สุด ความรู้ในส่วนนี้มีความสำคัญมากที่สุดในการสร้างสรณ์นวัตกรรมเพราะเป็นความรู้ที่ใช้เป็นต้นทุนของการคิด เชิงออกแบบ (Design thinking) หากความรู้ในส่วนนี้ไม่เพียงพอ พร่ามัวไม่ชัดเจนจะส่งผลทำให้ผู้เรียนไม่สามารถพัฒนานวัตกรรมได้ตลอดรอดฝั่งเพราะทำไปแล้วเกิดข้อผิดพลาดเนื่องจากมีความรู้ไม่เพียงพอ

ดังนั้นการจัดการเรียนรู้ตามแนวทาง Active learning ในลักษณะที่ให้ผู้เรียนสร้างสรณ์นวัตกรรมใด ผู้สอนควรให้ผู้เรียนเตรียมความรู้ก่อนการลงมือปฏิบัตินี้ให้พร้อมมากที่สุดเสียก่อนก่อนที่จะเริ่มลงมือปฏิบัติเพื่อให้ผู้เรียน มีคุณลักษณะใฝ่เรียนรู้เป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้กระทำสิ่งต่าง ๆ บนพื้นฐานของความรู้ซึ่งหลายครั้งที่ผู้สอนให้ผู้เรียนสร้างสรณ์นวัตกรรมโดยที่ยังมีความรู้ไม่เพียงพอแล้วทำให้ผู้เรียนเสียโอกาสในการนำความรู้มาออกแบบนวัตกรรม แล้วจะใช้วิธีการเรียนรู้

แบบลองผิดลองถูกในระหว่างที่ลงมือปฏิบัติโดยไม่จำเป็น สิ่งนี้จะทำให้ติดเป็นนิสัยการเรียนรู้ (Learning habits) แบบไม่เตรียมความพร้อม ไม่มีการวางแผน ซึ่งจะเป็นอุปสรรคในการก้าวไปสู่เวทีโลก

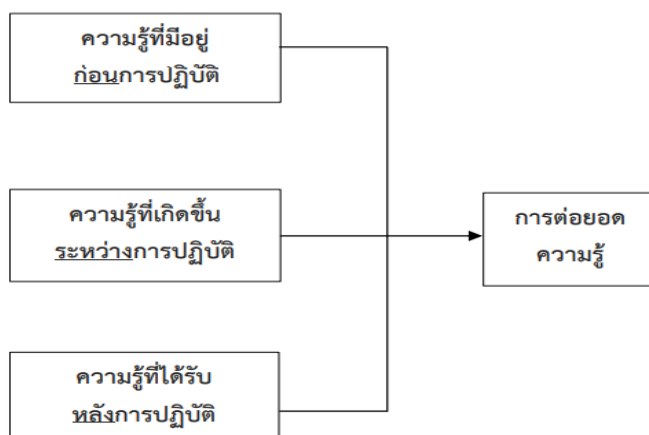
### **ความรู้ที่เกิดขึ้นระหว่างการปฏิบัติ**

ความรู้ที่เกิดขึ้นระหว่างการลงมือปฏิบัติหมายถึงความรู้ที่เกิดขึ้น ในขณะที่ผู้เรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ความรู้ในระยะนี้เป็นความรู้ที่เกิดจากประสบการณ์ตรงระหว่างการสร้างสรรค์นวัตกรรมและมีลักษณะเป็นความรู้ที่เกิดจากการแก้ไขปัญหาที่ไม่ได้คาดคิดไว้ล่วงหน้า

ความรู้ในระยะนี้เกิดจากการที่ผู้เรียนสังเกตปัญหาที่เกิดขึ้นในระหว่าง การลงมือปฏิบัติซึ่งเป็นปัญหาเฉพาะหน้าและผู้เรียนไม่ยอมแพ้ต่อปัญหานั้น แต่ใช้พยายามคิดวิเคราะห์สภาพปัญหาและสาเหตุที่แท้จริง และนำไปสู่การวางแผนแก้ไขปัญหา ดำเนินการแก้ไขปัญหาจนทำให้ได้รับความรู้จากการแก้ไขปัญหา นั้น ไม่ว่าจะแก้ปัญหานั้นได้สำเร็จหรือไม่ก็ตามทุกอย่างล้วนเป็นความรู้ซึ่งความรู้ที่เกิดขึ้นระหว่างการปฏิบัตินี้จะเป็ความรู้ที่สมบูรณ์ได้ต้องอาศัยกระบวนการที่เรียกว่า การทบทวนระหว่างการปฏิบัติ (During Action Review: DAR) ที่สกัดเอาองค์ความรู้ระหว่างการปฏิบัติออกมาโดยผู้สอนควรสอดแทรกทักษะการทบทวนระหว่างการปฏิบัติ(DAR) ไว้เป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเป็นการฝึกผู้เรียน

### **ความรู้ที่ได้รับหลังการปฏิบัติ**

ความรู้ที่เกิดขึ้นหลังการลงมือปฏิบัติเป็นความรู้ที่เกิดจากการถอดบทเรียนหลังการลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้หรือการสร้างสรรค์นวัตกรรม การถอดบทเรียนจะทำให้เกิดความรู้ใหม่ที่ยังไม่เคยรู้มาก่อนซึ่งความรู้หลังการลงมือปฏิบัตินี้เป็นความรู้ที่มีความเชื่อถือได้เนื่องจากผ่านการทดสอบทดลองจากการลงมือปฏิบัติจริงมาแล้ว มีลักษณะเป็นความรู้เชิงลึก Deep knowledge ที่ผ่านการจัดระบบความรู้ที่กระจัดกระจายไม่เป็นระบบ ยังไม่ชัดเจน โดยการสังเคราะห์ให้เป็นความรู้ที่เป็นระบบระเบียบ เป็นความรู้ใหม่ที่ต่อยอดองค์ความรู้เดิมซึ่งการสังเคราะห์ความรู้เดิมและความรู้ใหม่ให้เป็นองค์ความรู้ที่สมบูรณ์เป็นอีกทักษะหนึ่งของผู้เรียนที่ผู้สอนไม่ควรมองข้าม



**แผนภาพที่ 2.4** ผังความรู้สู่การต่อยอดและนวัตกรรม (วิชัย วงษ์ใหญ่, มาร์ต พัฒผล, 2563)

การกระตุ้นให้ผู้เรียนสร้าง 3 ความรู้ การกระตุ้นผู้เรียนให้มีทักษะการสังเคราะห์ความรู้ก่อนการปฏิบัติ ระหว่างการปฏิบัติและหลังการปฏิบัตินั้น ผู้สอนสามารถดำเนินการโดยออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้อย่างเป็นขั้นเป็นตอน โดยก่อนที่ผู้เรียนจะเริ่มลงมือปฏิบัติกิจกรรมสร้างสรรค์นวัตกรรมให้ผู้เรียนสืบค้นและจดบันทึกแก่นของความรู้(Main concept) และระบุดึงการนำความรู้นั้นมาใช้ในการสร้างสรรค์นวัตกรรมนอกจากนี้ในระหว่างที่ผู้เรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้หรือลงมือปฏิบัติการสร้างสรรค์นวัตกรรมผู้สอนควรให้ผู้เรียนจดบันทึกความรู้ที่เกิดขึ้น จากการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าหรือปัญหาที่เกิดขึ้นโดยที่ผู้เรียนไม่ได้คาดคิดมาก่อน และผู้เรียนได้แก้ไขปัญหานั้นซึ่งไม่ว่าจะสำเร็จหรือไม่ก็ตามถือว่าเป็นองค์ความรู้ระหว่างปฏิบัติที่ผู้เรียนควรจดบันทึกไว้ และในกรณีที่ผู้เรียนยังขาดทักษะการจดบันทึกในส่วนนี้ผู้สอนควรจัดเตรียมเครื่องมือแบบบันทึกให้ผู้เรียนล่วงหน้า และสอนให้ผู้เรียนฝึกการจดบันทึก อย่าปล่อยให้ผู้เรียนจดบันทึกเองแบบไร้ทิศทางนอกจากนี้หลังจากเสร็จสิ้นการลงมือปฏิบัติแล้วผู้สอนควรให้ผู้เรียน ถอดบทเรียนสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการปฏิบัติและถ้าหากผู้เรียนยังขาดความรู้และทักษะในการถอดบทเรียนผู้สอนควรเป็นผู้นำการถอดบทเรียนให้กับผู้เรียนก่อน จนกระทั่งผู้เรียนสามารถถอดบทเรียนได้ด้วยตนเองแล้วจึงให้ผู้เรียนได้ถอดบทเรียนด้วยตนเอง ตลอดจนการถอดบทเรียนร่วมกับเพื่อนที่ลงมือปฏิบัติการเรียนรู้ร่วมกัน ซึ่งการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์จะทำให้ผู้เรียนสร้างความรู้ได้ด้วยตนเองนั้นจำเป็นต้องฝึกให้ผู้เรียนสังเคราะห์ความรู้ก่อนการปฏิบัติ ความรู้ระหว่างปฏิบัติและความรู้หลังปฏิบัติเพื่อให้รู้ชัด รู้จริง และรู้เพิ่ม นำไปต่อยอดองค์ความรู้ในการเรียนรู้ตลอดจน การต่อยอดนวัตกรรม

#### **ปัจจัยความสำเร็จของการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์**

ปัจจัยสำคัญของการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์คือ การมีGlobal Growth Mindset หรือกระบวนการทางความคิดเพื่อการเติบโตที่เป็นสากล ดังนี้

Early Mover หมายถึง การคิดก่อน ทำก่อน การเรียนรู้และติดตามความเปลี่ยนแปลงของสังคม วิเคราะห์คาดการณ์การเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้นในอนาคต และเริ่มปรับเปลี่ยนสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ด้วยตนเอง

Trade-offs หมายถึง การตัดสินใจให้ไวและถูกต้องบนทางเลือกต่าง ๆ ที่อาจจะมีมากกว่าสองทางเลือกจากการวิเคราะห์ big data ปัจจัยด้านต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลและส่งผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน การตัดสินใจปรับเปลี่ยนและสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้โดยไม่ชักช้า ลังเล เรียนรู้จากความผิดพลาดและนำมาปรับปรุงนวัตกรรมอย่างต่อเนื่องเพื่อให้ตอบโจทย์ผู้เรียน

Best Practice หมายถึง การเรียนรู้จากคนที่มีประสบการณ์สูง ทั้งบุคคลที่อยู่ในวิชาชีพเดียวกันและต่างวิชาชีพ การเรียนรู้ว่าเขามีวิธีคิดอย่างไร มีวิธีการสร้างสรรค์นวัตกรรมอย่างไรแล้วนำมาปรับใช้ในการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ของผู้สอน

New Product หมายถึง การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ (นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่ตอบโจทย์ผู้เรียน) อย่างต่อเนื่อง ไม่ติดยึดอยู่กับความสำเร็จแบบเดิม ๆ หรือความสำเร็จในอดีต

Network หมายถึง การสร้างพลังเครือข่ายนักสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันซึ่งจะนำไปสู่นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ใหม่ ๆ ต่อไป ซึ่งรูปแบบการสร้างพลังเครือข่ายในปัจจุบันคือ ชุมชนแห่งการเรียนรู้ ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC) (วิชัย วงษ์ใหญ่, มารุต พัฒนา, 2563)

สรุปว่า การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์หมายถึงการเรียนรู้ที่เสริมสร้างศักยภาพ ของผู้เรียนผ่านการลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ โดยมีผู้สอน เป็นโค้ชและมอบความรักความเอาใจใส่ให้ผู้เรียนใช้ศักยภาพสูงสุดในการเรียนรู้ ตอบสนองความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ในปัจจุบันที่ได้ส่งผลให้การทำงานในอาชีพต่าง ๆ มีลักษณะเป็นงานสร้างสรรค์ (Creative work) มากขึ้น การสร้างสรรค์ (Creativity) คือจุดเน้นของการเรียนรู้ ของผู้เรียนในทุกระดับการศึกษา ศักยภาพด้านการสร้างสรรค์จะเป็นปัจจัยกำหนด ให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติงานใด ๆ ได้อย่างมีคุณภาพและยั่งยืนจากการที่ผู้เรียน มีพลังความคิด (Power Thinking) มีความคิดที่ดีที่เป็นรากฐานของการเรียนรู้ เป็นความคิดที่อยู่เบื้องหลังความสำเร็จ ภายใต้บริบทการเรียนรู้ใหม่ใน New normal ผู้สอนและผู้เรียนต้องมีการปรับตัวในการเรียนรู้ ปรับเปลี่ยนจากวิธีการเดิม ๆ ที่คุ้นเคย ไปสู่วิธีการใหม่ ๆ ที่ไม่คุ้นเคย แต่ยังคงมีเป้าหมายเหมือนเดิมคือการเรียนรู้เชิงลึก รู้จริง รู้ชัด

### 2.3.5 การเชื่อมโยงระหว่างการออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning Design) กับพุทธศิลป์

แนวคิดการออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning Design) มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนากระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการคิดสร้างสรรค์ การลงมือปฏิบัติ และการเรียนรู้จาก

ประสบการณ์จริง ซึ่งสอดคล้องโดยตรงกับธรรมชาติของพุทธศิลป์ ที่มีได้เป็นเพียงศิลปะเพื่อความงาม หากแต่เป็น ศิลปะแห่งการเรียนรู้ทางจิตวิญญาณ ที่ผู้สร้างและผู้ชมต่างได้รับการพัฒนาไปพร้อมกัน ทั้งในมิติของปัญญาและคุณธรรม การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในบริบทของพุทธศิลป์เปิดโอกาสให้ผู้เรียน ได้สัมผัสและตีความคุณค่าทางศิลปะผ่านกิจกรรมเชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) เช่น การวาดภาพจิตรกรรม การศึกษาสัญลักษณ์ในภาพพุทธประวัติ การออกแบบนิทรรศการพุทธศิลป์ ร่วมสมัย หรือการสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านศิลปกรรมในวัด ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้เป็นกระบวนการ เรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องใช้ทั้งความคิดสร้างสรรค์ และการภาวนา ไปพร้อมกัน ทำให้เกิดการพัฒนาลักษณะที่ทั้งทางสุนทรีย์และทางจิตใจ

นอกจากนี้ การออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ยังเชื่อมโยงกับหลักธรรมใน พระพุทธศาสนาอย่างชัดเจน โดยเฉพาะหลัก สัปปุริสธรรม ที่เน้นการคิดโดยแยกกาย (โยนิโส มนสิการ) และหลัก อิทธิบาท ๔ ซึ่งประกอบด้วย ฉันทะ วิริยะ จิตตะ และวิมังสา อันเป็นรากฐานของ กระบวนการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ ทั้งการมีความรักในสิ่งที่เรียน การเพียรพยายาม การจดจ่อ และการใคร่ครวญ การประยุกต์หลักธรรมเหล่านี้เข้าสู่กระบวนการออกแบบการเรียนรู้จะช่วยให้ผู้เรียน มิได้เพียงรู้ศิลปะในเชิงรูปธรรม แต่ตระหนักถึงคุณค่าทางธรรมะในเชิงนามธรรม

ในเชิงการออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ แนวคิด Creative Learning Design สามารถเป็น กลไกสำคัญในการสร้างสภาพแวดล้อมแห่งการเรียนรู้ที่ผสมผสาน ศิลปะ ศาสนา ชุมชน รวมถึง เทคโนโลยี เข้าด้วยกันอย่างกลมกลืน ตัวอย่างเช่น การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้พุทธ ศิลป์ การออกแบบพื้นที่นิทรรศการให้ผู้เรียนได้สัมผัสศิลปะด้วยตนเอง หรือการเปิดโอกาสให้ชุมชน เข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์กิจกรรมศิลปะเชิงพุทธ ซึ่งเป็นการบูรณาการการเรียนรู้เชิง สร้างสรรค์กับการเรียนรู้เชิงพุทธ (Buddhist Learning) อย่างสมบูรณ์

ดังนั้น การออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์จึงเป็นแนวทางสำคัญในการขับเคลื่อน การเรียนรู้พุทธศิลป์ให้เกิดคุณค่าใหม่ ไม่เพียงแต่ช่วยอนุรักษ์และสืบสานศิลปะทางพระพุทธศาสนา เท่านั้น แต่ยังทำให้ศิลปะเหล่านี้กลายเป็นเครื่องมือแห่งการเรียนรู้เพื่อพัฒนามนุษย์อย่างรอบด้าน ทั้งด้านความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ จิตสำนึกทางศีลธรรม และความงามภายในใจ นำไปสู่การ ออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ที่มีชีวิต (Living Learning Space) ซึ่งเชื่อมโยงระหว่าง อดีต ปัจจุบัน และอนาคตได้อย่างยั่งยืน

### 2.3.6 สรุปผลของการวิเคราะห์ข้อมูลจากแนวคิดการออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

การวิเคราะห์ข้อมูลจากแนวคิดการออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning Design) ชี้ให้เห็นว่า การพัฒนาแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ในจังหวัดเลย โดยเฉพาะที่วัดศรีคุณเมือง ควรยึดหลักการเรียนรู้ที่มุ่งเน้น “การสร้างสรรค์ การมีส่วนร่วม และการเรียนรู้จากการลงมือ

ปฏิบัติจริง” เพื่อให้ผู้เรียน ชุมชน และผู้สนใจทั่วไป ได้เกิดการเรียนรู้เชิงลึก (Deep Learning) ผ่านประสบการณ์ตรงกับศิลปะ วัฒนธรรม และหลักธรรมคำสอนของพระพุทธศาสนา ผลการวิเคราะห์สามารถสรุปได้เป็นประเด็นสำคัญดังต่อไปนี้

1. การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning) แนวคิดนี้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการ ลงมือปฏิบัติจริง (Learning by Doing) โดยมีผู้สอนหรือผู้นำการเรียนรู้ทำหน้าที่เป็นโค้ช (Coach) ที่คอยกระตุ้น ดูแล และให้คำแนะนำด้วยความรักและเมตตา (Care) ซึ่งในบริบทของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ หมายถึงการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมศิลปะเชิงพุทธ เช่น การวาดภาพจิตรกรรม การฟังธรรมเชิงศิลป์ หรือการสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่น ผ่านการโค้ชของพระภิกษุและครูศิลป์ในชุมชน มีผลต่อการพัฒนาวิธีวิจัย คือ แนวคิดนี้เป็นฐานในการกำหนดกิจกรรมเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ สำหรับการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ เช่น การสังเกต การสัมภาษณ์ และการมีส่วนร่วมภาคสนาม เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบและศักยภาพของแหล่งเรียนรู้

2. งานสร้างสรรค์แทนที่งานประจำ (Creative Work) จากแนวคิดที่ว่าเทคโนโลยีและ AI กำลังแทนที่งานประจำ ทำให้งานเชิงสร้างสรรค์ กลายเป็นทักษะสำคัญของคนรุ่นใหม่ การออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์จึงต้องมุ่งให้ผู้เรียนและชุมชนสามารถนำความรู้ทางพุทธศิลป์ไปต่อยอดในเชิงสร้างสรรค์ เช่น การผลิตสื่อธรรมะร่วมสมัย การออกแบบของที่ระลึกเชิงพุทธ หรือกิจกรรมท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม มีผลต่อการพัฒนาวิธีวิจัย คือ แนวคิดนี้ชี้ให้เห็นความจำเป็นของ การเก็บข้อมูลศักยภาพเชิงสร้างสรรค์ ของชุมชน และการออกแบบกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมใช้ความคิดสร้างสรรค์จริง

3. การรวมพลังความเก่งของผู้เรียน (Collective Intelligence) แนวคิดนี้เน้นให้ผู้เรียนแต่ละคนใช้ความถนัด และความเก่ง ของตน เชื่อมโยงกับผู้อื่นเพื่อสร้างนวัตกรรมร่วมกัน ซึ่งสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-Based Learning for Innovation) ในบริบทของพุทธศิลป์ หมายถึงการรวมพลังของพระภิกษุ ช่างศิลป์ เยาวชน และชาวบ้าน เพื่อสร้างสรรค์กิจกรรมหรือผลงานศิลป์ที่สะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่น มีผลต่อการพัฒนาวิธีวิจัย คือ แนวคิดนี้เป็นแนวทางในการออกแบบกระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชน (Participatory Process) ในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ต้นแบบ โดยสามารถใช้วิธีการประชุมกลุ่ม (Focus Group) หรือการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning) เป็นเครื่องมือหลัก

4. การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในบริบท New Normal แนวคิดนี้สะท้อนความจำเป็นของการปรับตัวในการจัดการเรียนรู้ โดยเฉพาะในยุคดิจิทัลและหลังวิกฤตโรคระบาด ผู้เรียนและผู้สอนต้องใช้เทคโนโลยีเพื่อขยายโอกาสการเรียนรู้ พร้อมผสมผสานหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อสร้างสมดุลระหว่าง เทคโนโลยี ธรรมะ ความสุข การออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์จึงควรมีทั้งส่วนออนไลน์

(เช่น เว็บไซต์ สื่อดิจิทัล) และส่วนภาคสนาม (เช่น พื้นที่จัดแสดงจริงในวัด) มีผลต่อการพัฒนาวิธีวิจัย คือ แนวคิดนี้สนับสนุนการพัฒนา สื่อการเรียนรู้หลายรูปแบบ (Multimedia Learning Tools) เพื่อประเมินความเหมาะสมของรูปแบบพื้นที่ต้นแบบ ทั้งเชิงกายภาพและดิจิทัล

5. การเรียนรู้เพื่อ Mastering Growth แนวคิด Mastering Growth หมายถึงการพัฒนาความรู้และทักษะของผู้เรียนอย่างรวดเร็วและลึกซึ้ง ผ่านการเรียนรู้ที่ลงมือปฏิบัติจริง (Active Deep Learning) ในแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ แนวคิดนี้สามารถประยุกต์สู่การออกแบบกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนพัฒนาทั้งความรู้ทางศิลป์ และจิตสำนึกเชิงธรรมะ ไปพร้อมกัน เช่น กิจกรรมถอดบทเรียนศิลปะจากจิตรกรรมฝาผนัง หรือการออกแบบนิทรรศการพุทธศิลป์ร่วมสมัยโดยเยาวชน มีผลต่อการพัฒนาวิธีวิจัย คือ แนวคิดนี้เป็นแนวทางในการประเมิน “ผลลัพธ์การเรียนรู้เชิงลึก” โดยอาจใช้เครื่องมือเชิงปริมาณ เช่น แบบประเมิน Mastering Growth Scale ควบคู่กับการวิเคราะห์เชิงคุณภาพ

6. การบูรณาการหลักเศรษฐกิจพอเพียงกับการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ การออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่ยั่งยืนควรตั้งอยู่บนหลัก พอประมาณ เหตุผล และภูมิคุ้มกัน โดยการเรียนรู้ในแหล่งพุทธศิลป์ควรมุ่งสร้างความสมดุลระหว่างความรู้เชิงศิลป์กับคุณธรรมจริยธรรม เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสุขจากการเรียนรู้และนำไปใช้ประโยชน์ต่อสังคมได้จริง มีผลต่อการพัฒนาวิธีวิจัย คือ แนวคิดนี้ช่วยกำหนดกรอบจริยธรรมในการพัฒนาเครื่องมือวิจัยและการออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับคุณค่าพุทธธรรม เช่น ความเมตตา ความกตัญญู และความพอเพียง

ดังนั้นจะเห็นได้ว่าการวิเคราะห์ข้อมูลจากแนวคิดการออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ทำให้เข้าใจว่าการพัฒนาแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ต้องอาศัยการเรียนรู้เชิงลึกผ่านการลงมือปฏิบัติจริง การมีส่วนร่วมของชุมชน และการบูรณาการเทคโนโลยีอย่างมีคุณธรรม การใช้แนวคิดเหล่านี้ในกระบวนการวิจัยเชิงผสมผสานวิธี (Mixed Methods) จะช่วยให้ได้ทั้งข้อมูลเชิงคุณภาพที่ลึกซึ้งจากชุมชน และข้อมูลเชิงปริมาณที่สะท้อนผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เข้าร่วมอย่างเป็นระบบ ซึ่งนำไปสู่การออกแบบพื้นที่ต้นแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ วัดศรีคุณเมือง ได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

## 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

โรจนันท์ ทรงอยู่ (2568) ได้ศึกษาเรื่อง รูปแบบการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของชุมชนบ้านนาอ้อ ตำบลนาอ้อ อำเภอเมือง จังหวัดเลย ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของชุมชนบ้านนาอ้อ ควรดำเนินการโดยมุ่งเน้นการมีส่วนร่วมของคนในชุมชนและนักท่องเที่ยวอย่างเป็นระบบ แนวทางสำคัญประกอบด้วย การจัดกิจกรรมการท่องเที่ยวที่เปิดโอกาสให้นักท่องเที่ยวได้ลงมือปฏิบัติและมีส่วนร่วมกับชุมชน การสร้างและพัฒนา

กระบวนการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ การพัฒนาและสร้างเรื่องเล่าที่สอดคล้องกับกิจกรรมการท่องเที่ยวและทรัพยากรท้องถิ่น การสร้างสรรค์อัตลักษณ์ของชุมชนบ้านนาอ้อให้ปรากฏในของที่ระลึก โดยเชื่อมโยงเรื่องราวและกระบวนการผลิตที่นักท่องเที่ยวสามารถมีส่วนร่วมได้ และการจัดตั้งคณะกรรมการบริหารงานด้านต่าง ๆ โดยให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของคนในชุมชน หน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง เพื่อขับเคลื่อนการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของชุมชนบ้านนาอ้ออย่างยั่งยืน

**ณัฐวุฒิ ศิริมงคล และปรีชา ปั่นกล้า (2567)** ได้ศึกษา โครงการสร้างสรรค์แหล่งเรียนรู้ ประสบการณ์ตามวิถีชนเผ่าลัวะ-ปรีย จังหวัดน่าน พบว่า ชนเผ่าลัวะ-ปรีย บ้านป่าก่า ตำบลดงพญาเมืองค้ความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมที่ทรงคุณค่าและมีอัตลักษณ์เฉพาะของตน ทั้งในด้านวิถีชีวิต ความเชื่อ สถาปัตยกรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งสะท้อนถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและรากเหง้าทางสังคมของกลุ่มชาติพันธุ์ได้อย่างชัดเจน สภาพแวดล้อมทางกายภาพของพื้นที่โดยรอบ หมู่บ้านป่าก่ามีความเหมาะสมต่อการจัดตั้งศูนย์การเรียนรู้ ทั้งในด้านภูมิประเทศ บริบทชุมชน และทรัพยากรที่เอื้อต่อการพัฒนาเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม โครงการศูนย์การเรียนรู้ที่ผู้วิจัยออกแบบเป็นแนวคิดเชิงเสนอแผนงานที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริงในพื้นที่ โดยครอบคลุมการจัดการพื้นที่ใช้สอย การจัดสรรองค์ความรู้ และการออกแบบกิจกรรมภายในศูนย์ เพื่อให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่ประชาชนทั่วไปสามารถเข้าถึงได้ ส่งเสริมการตระหนักรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการดำรงอยู่ของกลุ่มชาติพันธุ์ ตลอดจนอนุรักษ์อัตลักษณ์และองค์ความรู้ของชนเผ่าลัวะ-ปรียไว้เป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่มีชีวิต อีกทั้งยังช่วยยกระดับคุณค่า สร้างความภาคภูมิใจในชาติพันธุ์ และสนับสนุนการดำรงรักษาศิลปวัฒนธรรมและประเพณีอันดีงามให้คงอยู่สืบไป

**ไทยโรจน์ พวงมณี และคณะ (2566)** ได้ศึกษาเรื่อง การจัดการความรู้สู่ปฐมวัดโพธิ์ชัย บ้านนาพิง อำเภอนาแห้ว จังหวัดเลย ผลการศึกษาพบว่า กระบวนการจัดการความรู้เกี่ยวกับปฐมวัดโพธิ์ชัย เพื่อนำองค์ความรู้ไปใช้พัฒนางานด้านการจัดการท่องเที่ยวและการเรียนรู้ ประกอบด้วย 7 ขั้นตอน ได้แก่ การบ่งชี้ความรู้ การสร้างและแสวงหาความรู้ การจัดระบบความรู้ การประมวลและกลั่นกรอง การเข้าถึงความรู้ การแบ่งปันและแลกเปลี่ยนความรู้ และการเรียนรู้เพื่อนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ นอกจากนี้ ยังพบว่าองค์ความรู้เกี่ยวกับปฐมวัดโพธิ์ชัยสะท้อนให้เห็นถึงประวัติการสร้างที่มีมาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2359 โดยผนังด้านในวิหารเป็นภาพพุทธประวัติและทศชาติชาดก เขียนโดยช่างแต้มจากนอกพื้นที่ ส่วนผนังด้านนอกเป็นภาพวรรณกรรมท้องถิ่น สร้างสรรค์โดยช่างแต้มบ้านนาพิงและช่างชาวลาว ซึ่งทั้งหมดมีลักษณะเป็นภาพเล่าเรื่องอย่างต่อเนื่อง ครอบคลุมทั่วผนังวิหาร

**พระชยานันท์มณี และคณะ (2566)** วิจัยเรื่อง การพัฒนาเชิงพื้นที่เชิงสร้างสรรค์เพื่อยกระดับการท่องเที่ยว ผ่านทุนทางศิลปวัฒนธรรม จังหวัดน่าน ผลการศึกษาพบว่า การส่งเสริม

ศักยภาพการจัดการท่องเที่ยวของพื้นที่อำเภอภูเพียง จังหวัดน่าน ควรดำเนินการผ่านการจัดกิจกรรมท่องเที่ยวที่สอดคล้องกับบริบทของพื้นที่ และการเตรียมความพร้อมของผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง โดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมเป็นฐานสำคัญในการขับเคลื่อน กระบวนการเริ่มจากการสำรวจและรวบรวมข้อมูลทรัพยากรในชุมชน เพื่อประเมินความพร้อมในการพัฒนาและผลักดันทุนทางศิลปวัฒนธรรม หรือแหล่งท่องเที่ยวที่โดดเด่นของพื้นที่ให้เป็นจุดหมายทางการท่องเที่ยวที่มีคุณภาพ นอกจากนี้ การสร้างการมีส่วนร่วมของเครือข่ายชุมชนถือเป็นหัวใจสำคัญ โดยประกอบด้วยปราชญ์ชาวบ้าน ผู้ประกอบการท่องเที่ยว หน่วยงานภาครัฐ เอกชน และบุคลากรจากวิทยาลัยสงฆ์นครน่าน ที่ร่วมกันพัฒนาการท่องเที่ยวในพื้นที่ ผ่านการให้คำปรึกษา แลกเปลี่ยนองค์ความรู้ และวิเคราะห์จุดเด่นของชุมชน เพื่อสร้างกิจกรรมท่องเที่ยวที่สะท้อนอัตลักษณ์และสามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวได้อย่างยั่งยืน ทั้งนี้ ชุมชนมีบทบาทสำคัญในการจัดการเมื่อมีนักท่องเที่ยวเข้ามา โดยให้ความสำคัญกับการลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมและการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติให้คงอยู่ในสภาพดี สำหรับผลการประเมินความสุขจากการส่งเสริมและพัฒนาเศรษฐกิจด้านศิลปวัฒนธรรมของชุมชนเป้าหมาย พบว่า โดยภาพรวมอยู่ในระดับ “มีความสุขมาก” (ค่าเฉลี่ยรวม 4.06) โดยด้านที่มีผลการประเมินสูงสุดได้แก่ ด้านทุนทางวัฒนธรรม และด้านสภาพแวดล้อม (ค่าเฉลี่ย 4.07 เท่ากัน) รองลงมาคือ ด้านเศรษฐกิจ คุณภาพชีวิต และค่านิยมของชุมชน (ค่าเฉลี่ย 4.06) ส่วนด้านที่มีความสุขน้อยที่สุดคือ ด้านความปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สิน (ค่าเฉลี่ย 4.05)

**เพชรศรี นนทศิริ (2566)** ได้ศึกษา การเรียนรู้จากประสบการณ์ของผู้เยี่ยมเยือนกลุ่มวัยรุ่นในพิพิธภัณฑ์ แบบอินเทอร์แอคทีฟและนิเวศพิพิธภัณฑ์ในจังหวัดพิษณุโลก ประเทศไทย ผลการวิจัยพบว่า การเรียนรู้จากประสบการณ์ของผู้เยี่ยมเยือนกลุ่มวัยรุ่นแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่ (1) ขั้นตอนประสบการณ์และการแบ่งปัน พบว่าการเรียนรู้จากพิพิธภัณฑ์เชิงปฏิสัมพันธ์เกิดขึ้นในลักษณะ “ประสบการณ์เชิงการศึกษา” ผ่านเทคโนโลยีและการมีส่วนร่วมกับพื้นที่จัดแสดง ขณะที่การเรียนรู้จากพิพิธภัณฑ์เชิงนิเวศเป็น “ประสบการณ์เชิงอารมณ์” ที่เกิดจากการชมวัตถุจัดแสดง กิจกรรมเชิงปฏิบัติการ และบรรยากาศโดยรอบพิพิธภัณฑ์ (2) ขั้นตอนการวิเคราะห์และสรุปความ พบว่าการเรียนรู้จากประสบการณ์ได้รับอิทธิพลจาก 3 ปัจจัยหลัก ได้แก่ ปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยทางสังคม และปัจจัยทางกายภาพ (3) ขั้นตอนการประยุกต์ใช้ ผู้เยี่ยมเยือนวัยรุ่นเกิดการตระหนักรู้ในการพัฒนาตนเอง มีการแลกเปลี่ยนเรื่องราว ประทับใจในพิพิธภัณฑ์ เกิดความผูกพันและตั้งใจกลับมาเยือนอีก รวมทั้งเสนอแนวทางพัฒนาแหล่งเรียนรู้ให้ดียิ่งขึ้น ผลการวิจัยชี้ให้เห็นแนวทางพัฒนาพิพิธภัณฑ์ให้เป็นแหล่งเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่ตอบโจทย์กลุ่มวัยรุ่น โดยควรพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานและเทคโนโลยีสนับสนุนการเรียนรู้ จัดกิจกรรมที่กระตุ้นการเรียนรู้ด้วยตนเองและการมีปฏิสัมพันธ์กับวัฒนธรรม

ท้องถิ่น รวมทั้งออกแบบกิจกรรมเฉพาะกลุ่ม เพิ่มสิ่งดึงดูดใจ เช่น ร้านกาแฟ ร้านของที่ระลึก และพื้นที่ถ่ายภาพ เพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกและยั่งยืน

**ไทยโรจน์ พวงมณี และคชสิทธิ์ เจริญสุข (2565)** ศึกษาเรื่อง รูปแบบการอนุรักษ์วัฒนธรรม บ้านหนองบัว อำเภอภูหลวง จังหวัดเลย สำหรับการจัดการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน: ศิลปหัตถกรรมพื้นบ้าน ผลการวิจัยพบว่า บ้านหนองบัว อำเภอภูหลวง จังหวัดเลย เป็นชุมชนที่มีแหล่งโบราณคดีก่อนประวัติศาสตร์และมีสภาพแวดล้อมอุดมสมบูรณ์ทั้งป่า ภูเขา และแม่น้ำ ส่งผลให้เกิดตำนานและความเชื่อเรื่อง “พญาช้างกับนางผมหอม” ซึ่งชาวบ้านยังคงสืบสานผ่านการจัดงานสักการะเป็นประจำทุกปี วัฒนธรรมของชุมชนที่ยังคงรักษาไว้สัมพันธ์กับประเพณีสิบสองเดือน ขณะที่ศิลปหัตถกรรมบางประเภท เช่น ซอกกะบัง รุ่งไม้ไผ่ เครื่องจักสาน เครื่องปั้นดินเผา การทอผ้า และเครื่องประดับจากหินสีและดินเผา กำลังลดบทบาทและต้องได้รับการอนุรักษ์อย่างจริงจัง การอนุรักษ์วัฒนธรรมของชุมชนมีรูปแบบหลากหลาย ประกอบด้วยการจัดตั้งกลุ่มการผลิตและอนุรักษ์ การบูรณาการในหลักสูตรการเรียนรู้ การฝึกอบรมเชิงปฏิบัติ การสร้างความรู้ความเข้าใจผ่านสื่อชุมชนและสื่อออนไลน์ การจัดตั้งกลุ่มเยาวชนอนุรักษ์ และการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ เพื่อเป็นกลไกสำคัญในการสืบสานและรักษามรดกทางวัฒนธรรมของบ้านหนองบัวให้คงอยู่ต่อไปอย่างยั่งยืน

**พินันทา ฉัตรวัฒนา (2564)** ได้ศึกษา นวัตกรรมการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ด้วยการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมการศึกษาในผู้เรียนยุคดิจิทัล ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนานวัตกรรมการสอนของอาจารย์ในยุคการศึกษา 4.0 มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการขับเคลื่อนการศึกษาสู่ยุคดิจิทัล อาจารย์จำเป็นต้องบูรณาการองค์ความรู้จากแหล่งต่าง ๆ เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมทางการศึกษาที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมและเทคโนโลยี การจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันจึงควรสอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้เรียนยุคดิจิทัล โดยเน้นการเรียนรู้ด้วยตนเอง การคิดวิเคราะห์อย่างสร้างสรรค์ และการประยุกต์ใช้ความรู้ให้เหมาะสมกับบริบทจริง การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ถือเป็นกลไกสำคัญในการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการลงมือปฏิบัติจริง เกิดความท้าทาย และสามารถต่อยอดความรู้เดิมจนกลายเป็นนวัตกรรมใหม่ที่สอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาการศึกษาภายใต้กรอบ “ประเทศไทย 4.0” และการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ผลลัพธ์จากกระบวนการเรียนรู้ดังกล่าวช่วยเสริมสร้างทักษะสำคัญในยุคดิจิทัล ได้แก่ (1) การคิดอย่างมีวิจารณญาณ (2) การแก้ปัญหา (3) การสร้างสรรค์และนวัตกรรม (4) การทำงานร่วมกัน และ (5) การสื่อสาร สารสนเทศ และการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการพัฒนาคุณภาพของผู้เรียนในอนาคต

**ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์ (2564)** วิจัยเรื่อง ลักษณะพหุลักษณะในจิตรกรรมฝาผนังวัดทุ่งศรีเมือง จังหวัดอุบลราชธานี ผลการวิจัย พบว่า สังคมพหุลักษณะอุบลราชธานี มีความสัมพันธ์โดยตรงกับประวัติศาสตร์สยาม สมัยธนบุรีและรัตนโกสินทร์ถึงช่วงสมัยรัชกาลที่ 4 ที่ส่งผลต่อลักษณะสังคมพหุ

ลักษณะอุบลราชธานี ซึ่งได้ใช้เมืองอุบลราชธานีเป็นศูนย์กลางการปกครองเมืองประเทศราชเขตอีสานตอนล่างรวมถึงลาวล้านช้างจำ ปาศักดิ์ ส่งผลให้มีลักษณะสังคมพหุลักษณะระหว่างกลุ่มผู้ปกครองจากราชธานีกรุงเทพฯ กับบรรพชนของคนอุบลราชธานีที่เป็นสังคมวัฒนธรรมล้านช้าง มีประวัติศาสตร์เกี่ยวพันกับนครเชียงรุ่ง เวียงจันทน์ และจำ ปาศักดิ์ และส่งผลต่อลักษณะพหุลักษณะในจิตรกรรมฝาผนังวัดทุ่งศรีเมือง ซึ่งมีลักษณะสำคัญ คือ เป็นจิตรกรรมที่สะท้อนเนื้อหาสังคมพหุลักษณะระหว่างท้องถิ่นลาวอีสานอุบลราชธานีกับกรุงเทพมหานคร ที่สอดแทรกกลุ่มคนและวิถีชีวิตที่แตกต่างอัตลักษณ์วัฒนธรรม เข้ามาเป็นส่วนผสมทางสังคมในเนื้อหาจิตรกรรม ขณะที่โครงสร้างรูปแบบจิตรกรรมไทยประเพณีรัตนโกสินทร์ โดยเฉพาะการใช้เส้นสีเทาจำแนกขอบเขตเนื้อหาภาพ การใช้สีเข้ม หนัก เป็นสีพื้นหลัง ลักษณะดังกล่าวได้ถูกนำเข้ามาผสมผสานกับเนื้อหาสังคมอีสาน ปรากฏในส่วนของพระเวสสันดรชาดก กลายเป็นลักษณะพหุลักษณะสำคัญในจิตรกรรมฝาผนังวัดทุ่งศรีเมือง

**ชรินทร์ มั่งคั่ง และคณะ (2564)** วิจัยเรื่อง “นวัตกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ตามแนวศาสตร์พระราชผ่านเศรษฐกิจชุมชน เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองวิถีเขียว สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาในพื้นที่เขตพัฒนาเศรษฐกิจพิเศษภาคเหนือตอนบนประเทศไทย” ผลการวิจัยพบว่า 1. ผลการศึกษาความต้องการและปัญหาการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ จำเป็นต้องมีการพัฒนาทักษะความเป็นพลเมืองวิถีเขียว จำนวนทั้งสิ้น 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองวิถีเขียว 2) ด้านพฤติกรรมวิถีเขียว และ 3) ด้านทัศนคติวิถีเขียว โดยมุ่งสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างโรงเรียน ชุมชน เพื่อการเรียนรู้ที่ยั่งยืน 2. ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ พบว่าการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ เป็นการจัดการเรียนรู้เชิงปฏิบัติการ (Action learning) ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน เรียกว่า “UCDA Action Learning Approach (UALA)” โดยผลประเมินประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ ภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $A = 4.58, SD = 0.57$ ) 3. ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ พบว่า การจัดการเรียนรู้ช่วยส่งเสริมทักษะความเป็นพลเมืองวิถีเขียวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ( $A = 4.47, SD = 0.55$ )

**ไทยโรจน์ พวงมณี (2561)** ศึกษาเรื่อง การศึกษาอัตลักษณ์ทางศิลปะและวัฒนธรรมท้องถิ่นในเขตพื้นที่การท่องเที่ยวอำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย สู่การออกแบบสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ชุมชน ผลการวิจัยพบว่า ศิลปะและวัฒนธรรมของอำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย เกิดขึ้นจากวิถีชีวิตของผู้คนที่อพยพเข้ามาตั้งถิ่นฐานในพื้นที่ โดยมีศิลปวัฒนธรรมที่สะท้อนอัตลักษณ์เฉพาะของท้องถิ่น อาทิ วัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์ไทดำ ซึ่งปรากฏให้เห็นผ่านเครื่องแต่งกาย สถาปัตยกรรมบ้านไม้เรือนเพี้ยม ประเพณีแซปาง ต้นปาง และการละเล่นผีนน้ำ อันเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่ได้รับการสืบทอดต่อเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน กระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์มีพื้นฐานมาจากการสืบค้นและถอดรหัสอัตลักษณ์ของท้องถิ่น โดยมุ่งเน้นการสร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนความเป็นเชียงคานอย่างมีเอกลักษณ์

กระบวนการดำเนินงานประกอบด้วยการค้นหาและวิเคราะห์แนวคิด การตีความหมาย การออกแบบร่าง การแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อพัฒนาแนวคิด การพัฒนาแบบร่าง การสร้างสรรค์ผลงาน และการประเมินผลร่วมกับการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อให้ได้ผลงานการออกแบบที่มีความสอดคล้องกับบริบททางวัฒนธรรม และสามารถถ่ายทอดอัตลักษณ์ของอำเภอเชียงคานได้อย่างเด่นชัดและมีคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรม

**วิไลวรรณ ทิวศรี (2560)** ได้ศึกษา อัตลักษณ์ชุมชน : แนวคิดและการจัดการเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนโดยหลักพุทธสันติวิธีของเทศบาลตำบลเชียงคาน จังหวัดเลย พบว่า อัตลักษณ์ของชุมชนเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเมืองท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน ซึ่งชุมชนควรจะช่วยกันรักษาวัฒนธรรมประเพณี วิถีชีวิตของท้องถิ่นด้วยให้ได้ การควบคุมรักษาวัฒนธรรมชุมชนหรืออัตลักษณ์ชุมชน ต้องบริหารจัดการควบคุมด้วยชุมชนที่ต้องมีส่วนร่วม

**จิรกิตต์ถณ พิริยสุวัฒน์ และคณะ (2560)** ได้ศึกษา การสร้างเครือข่ายการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย และเมืองหลวงพระบาง สาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว พบว่า พระพุทธศาสนาเป็นสถาบันทางสังคมที่สำคัญ ซึ่งมีอิทธิพลในการกำหนดความเชื่อ ค่านิยม พฤติกรรมอันเป็นแบบวิถีชีวิต คุณค่าเชิงศิลปวัฒนธรรม ความเป็นเอกลักษณ์ด้านวิถีชีวิต ภูมิปัญญา และองค์ความรู้มีเอกลักษณ์ระดับภูมิภาค เนื่องจากประเพณีวัฒนธรรมมีความผูกพันต่อท้องถิ่น มีความสัมพันธ์กับชุมชนสูง ความงดงามทางด้านศิลปวัฒนธรรมของแหล่งท่องเที่ยวสามารถสร้างความประทับใจดึงดูดใจต่อนักท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

จากการทบทวนและวิเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า งานวิจัยส่วนใหญ่ล้วนมีสาระสำคัญที่สนับสนุนแนวคิดและทิศทางของการศึกษาคั้งนี้อย่างเป็นระบบ โดยสามารถจำแนกความเชื่อมโยงได้ 3 ประการหลัก ดังนี้

ประการแรก งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ การวิเคราะห์องค์ประกอบและศักยภาพของแหล่งเรียนรู้ทางศิลปวัฒนธรรม แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของ “อัตลักษณ์ท้องถิ่น” และ “ทุนทางวัฒนธรรม” ในฐานะรากฐานของการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ ตัวอย่างเช่น การศึกษาการอนุรักษ์วัฒนธรรมชุมชนในจังหวัดเลยและพื้นที่ใกล้เคียง พบว่า ศิลปะ ประเพณี และภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นทรัพยากรทางสังคมที่มีคุณค่า สามารถต่อยอดให้เป็นองค์ความรู้และกิจกรรมการเรียนรู้ได้ ซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ข้อแรกของการวิจัยนี้ ที่มุ่งสำรวจและวิเคราะห์องค์ประกอบพุทธศิลป์ในบริบทของจังหวัดเลย เพื่อใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการออกแบบแหล่งเรียนรู้

ประการที่สอง งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ การออกแบบและพัฒนาแหล่งเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ชี้ให้เห็นถึงบทบาทของกระบวนการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ (Experiential Learning) และการจัดการความรู้ (Knowledge Management) ในการสร้างแหล่งเรียนรู้ที่มีชีวิต ผู้เรียนหรือผู้เข้าชม

ไม่ได้เพียงรับสาร แต่ได้มีส่วนร่วม สะท้อนคิด และสร้างสรรค์องค์ความรู้ร่วมกัน งานวิจัยหลายเรื่อง นำเสนอรูปแบบการเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมที่ผสมผสานเทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อสมัยใหม่ เช่น การใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง (AR) หรือการจำลองสถานการณ์ เพื่อเพิ่มประสบการณ์ตรงและสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของงานวิจัยนี้ที่มุ่งออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ โดยเน้นการมีส่วนร่วมและการเรียนรู้เชิงประสบการณ์

ประการที่สาม งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ การเสนอรูปแบบพื้นที่ต้นแบบของแหล่งเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรม พบว่า การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ให้เกิดประสิทธิผลจำเป็นต้องมีการบริหารจัดการแบบมีส่วนร่วมระหว่างชุมชน วัด หน่วยงานภาครัฐ และเอกชน การบูรณาการทุนทางวัฒนธรรมกับการพัฒนาเชิงพื้นที่ไม่เพียงแต่ส่งเสริมเศรษฐกิจการท่องเที่ยว แต่ยังช่วยสร้างความภาคภูมิใจในท้องถิ่น และการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน ซึ่งมีความสอดคล้องโดยตรงกับวัตถุประสงค์ข้อที่สามของงานวิจัยนี้ ที่มุ่งเสนอรูปแบบพื้นที่ต้นแบบของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ในจังหวัดเลย

โดยสรุป งานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งหมดสะท้อนให้เห็นถึงแนวโน้มการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ทางศิลปวัฒนธรรมที่เน้น “การมีส่วนร่วมของชุมชน,” “การเรียนรู้จากประสบการณ์จริง,” และ “การใช้แนวคิดเชิงสร้างสรรค์ในการออกแบบ” ซึ่งเป็นแนวทางสำคัญในการสร้างสรรค์แหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ที่ไม่เพียงเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้เชิงศิลปกรรมและพุทธศาสนาเท่านั้น แต่ยังเป็นพื้นที่แลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมที่เชื่อมโยงระหว่างศิลปะ ศาสนา และชีวิตของผู้คนในชุมชนได้อย่างกลมกลืนและยั่งยืน

ตารางที่ 2.4 สรุปงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัย / ปี	วัตถุประสงค์ของการวิจัย	ระเบียบวิธีวิจัย	ผลการวิจัยสำคัญ	ความเชื่อมโยงกับงานวิจัยนี้
โรจน์นัท ทรงอยู่ (2568)	เพื่อศึกษา รูปแบบการ บริหารจัดการ การท่องเที่ยว เชิงสร้างสรรค์ ของชุมชนบ้าน นาอ้อ	วิจัยเชิงคุณภาพ ใช้การ สัมภาษณ์ การ สังเกต และการ ประชุมกลุ่ม	พบว่าการบริหารจัดการการ ท่องเที่ยวควรเน้นการมีส่วน ร่วมของชุมชนและ นักท่องเที่ยว มีกิจกรรมที่ให้ นักท่องเที่ยวลงมือปฏิบัติจริง และสร้างเรื่องเล่าที่เชื่อมโยง กับอัตลักษณ์ของพื้นที่	สอดคล้องกับแนวคิดการ ออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธ ศิลป์เชิงสร้างสรรค์ ที่เน้น “การมีส่วนร่วมของชุมชน” และ “การเรียนรู้จาก ประสบการณ์จริง”
ณัฐวุฒิ ศิริมงคล และ ปรีชา ปันกล้า (2567)	เพื่อออกแบบ โครงการ สร้างสรรค์ แหล่งเรียนรู้ ตามวิถีชนเผ่า ลัวะ-ปรีย จังหวัดน่าน	การวิจัยเชิง สร้างสรรค์ (Creative Research) โดย การสำรวจ วิเคราะห์ และ ออกแบบศูนย์ การเรียนรู้ ต้นแบบ	พบว่าชุมชนมีองค์ความรู้ และอัตลักษณ์ทาง ศิลปวัฒนธรรมโดดเด่น เหมาะสมต่อการจัดตั้งศูนย์การ เรียนรู้ที่ส่งเสริมการเข้าใจใน ชาติพันธุ์และการอนุรักษ์ วัฒนธรรม	สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ของงานวิจัยนี้ในการ “ออกแบบและพัฒนาแหล่ง เรียนรู้พุทธศิลป์เชิง สร้างสรรค์” ที่สะท้อนอัต ลักษณ์และภูมิปัญญา ท้องถิ่น
ไทย โรจน์ พวงมณี และ คณะ (2566)	เพื่อจัดการ ความรู้ เกี่ยวกับฮู ปแต่มวัดโพธิ์ ชัย เพื่อ นำไปใช้พัฒนา แหล่งเรียนรู้ และการ ท่องเที่ยว	วิจัยเชิงคุณภาพ ใช้การสังเกต การสัมภาษณ์ และการ วิเคราะห์ เอกสาร	พบกระบวนการจัดการความรู้ 7 ขั้นตอน และค้นพบคุณค่า ทางศิลปวัฒนธรรมของ จิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ชัยที่ สะท้อนพุทธประวัติและ วรรณกรรมท้องถิ่น	สนับสนุนการออกแบบ แหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ที่ใช้ “จิตรกรรมฝาผนัง” เป็น ฐานในการเรียนรู้และ อนุรักษ์ศิลปะพุทธศาสนา

<p><b>พระ ชยานัน ทมนี และ คณะ (2566)</b></p>	<p>เพื่อพัฒนาเชิงพื้นที่ สร้างสรรค์โดย ใช้ทุนทาง ศิลปวัฒนธรรม ในการ ยกระดับการ ท่องเที่ยว จังหวัดน่าน</p>	<p>วิจัยเชิงพัฒนา (R&amp;D) ใช้การ สำรวจ การ วิเคราะห์ข้อมูล และการมีส่วน ร่วมของชุมชน</p>	<p>พบว่าการส่งเสริมศักยภาพการ ท่องเที่ยวควรใช้ทุนทาง วัฒนธรรมเป็นฐาน มีการสร้าง เครือข่ายและการมีส่วนร่วม ของทุกภาคส่วน โดยผล ประเมินความสุขของชุมชนอยู่ ในระดับสูง</p>	<p>เชื่อมโยงกับการสร้าง “แหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิง สร้างสรรค์” ที่ต้องอาศัยทุน ทางศิลปวัฒนธรรมและ ความร่วมมือของชุมชนใน พื้นที่</p>
<p><b>เพชรศรี นนท์ศิริ (2566)</b></p>	<p>เพื่อศึกษาการ เรียนรู้จาก ประสบการณ์ ของวัยรุ่นใน พิพิธภัณฑ์เชิง ปฏิสัมพันธ์ และนิเวศ พิพิธภัณฑ์</p>	<p>วิจัยเชิงคุณภาพ โดยเก็บข้อมูล จากการสังเกต และสัมภาษณ์ผู้ เยี่ยมชม</p>	<p>พบว่าผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ผ่านประสบการณ์ตรงทั้งทาง การศึกษาและอารมณ์ เสนอให้ พัฒนาแหล่งเรียนรู้ให้มี ปฏิสัมพันธ์สูงและน่าสนใจ</p>	<p>สนับสนุนแนวคิด “การ เรียนรู้ผ่านประสบการณ์ (Experiential Learning)” ที่เป็นรากฐานของการ ออกแบบกิจกรรมในแหล่ง เรียนรู้พุทธศิลป์</p>
<p><b>ไทย โรจน์ พวงมณี และคช สิทธิ์ เจริญสุข (2565)</b></p>	<p>เพื่อศึกษา รูปแบบการ อนุรักษ์ วัฒนธรรมบ้าน หนองบัว สำหรับการ จัดการ ท่องเที่ยวอย่าง ยั่งยืน</p>	<p>วิจัยเชิงคุณภาพ ใช้วิธีการ สัมภาษณ์และ วิเคราะห์ข้อมูล จากชุมชน</p>	<p>พบว่าชุมชนบ้านหนองบัวมี วัฒนธรรมและศิลปหัตถกรรม พื้นบ้านที่ทรงคุณค่า จำเป็นต้องได้รับการอนุรักษ์ ผ่านกลุ่มเยาวชนและแหล่ง เรียนรู้</p>	<p>สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ของงานวิจัยนี้ในการ “วิเคราะห์ศักยภาพและ องค์ประกอบของแหล่ง เรียนรู้พุทธศิลป์” ที่ เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม ท้องถิ่น</p>

<p>พินันทา ฉัตร วัฒนา (2564)</p>	<p>เพื่อพัฒนา นวัตกรรมการ เรียนรู้เชิง สร้างสรรค์ผ่าน ประสบการณ์ สำหรับผู้เรียน ยุคดิจิทัล</p>	<p>วิจัยเชิง นวัตกรรมการ การศึกษา (Educational Innovation Research)</p>	<p>พบว่าการเรียนรู้ผ่าน ประสบการณ์ช่วยพัฒนาทักษะ คิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร และ การแก้ปัญหา ซึ่งเป็นทักษะ สำคัญในศตวรรษที่ 21</p>	<p>สนับสนุนการใช้ “แนวคิด การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์” เป็นกรอบในการพัฒนา แหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ที่ตอบ โจทย์การเรียนรู้ยุคใหม่</p>
<p>ศุภชัย สิงห์ยะ บุศย์ (2564)</p>	<p>เพื่อศึกษา ลักษณะพหุ ลักษณะใน จิตรกรรมฝา ผนังวัดทุ่งศรี เมือง จังหวัด อุบลราชธานี</p>	<p>วิจัยเชิง ศิลปวัฒนธรรม ใช้การวิเคราะห์ ภาพและบริบท ทางสังคม</p>	<p>พบว่าจิตรกรรมสะท้อนสังคม พหุลักษณะของอีสานและสยาม มีการผสมผสานรูปแบบ ศิลปกรรมไทยประเพณีกับ วัฒนธรรมท้องถิ่น</p>	<p>ช่วยเสริมฐานความเข้าใจ ด้าน “พุทธศิลป์ท้องถิ่น” เพื่อใช้เป็นแนวทางในการ วิเคราะห์และออกแบบ แหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ จังหวัดเลย</p>
<p>ชรินทร์ มั่งคั่ง และ คณะ (2564)</p>	<p>เพื่อพัฒนา นวัตกรรมการ เรียนรู้เชิง สร้างสรรค์ตาม ศาสตร์ พระราชทาน เศรษฐกิจ ชุมชน</p>	<p>วิจัยเชิงพัฒนา ใช้กระบวนการ UCDA Action Learning Approach</p>	<p>ผลการเรียนรู้ช่วยเสริมทักษะ ความเป็นพลเมืองวิถีเขียวและ สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่าง โรงเรียนกับชุมชน</p>	<p>สนับสนุนแนวคิด “การ เรียนรู้เชิงปฏิบัติการ (Action Learning)” ใน การออกแบบกิจกรรมแหล่ง เรียนรู้พุทธศิลป์เชิง สร้างสรรค์</p>
<p>ไทย โรจน์ พวงมณี (2561)</p>	<p>เพื่อศึกษาอัต ลักษณ์ทาง ศิลปะและ วัฒนธรรม ท้องถิ่นของ อำเภอเชียง คาน เพื่อ ออกแบบ</p>	<p>วิจัยเชิง ศิลปวัฒนธรรม ใช้การ วิเคราะห์อัต ลักษณ์และ กระบวนการ ออกแบบ</p>	<p>พบว่าศิลปะและวัฒนธรรม เชียงคานมีเอกลักษณ์เฉพาะ สะท้อนผ่านสถาปัตยกรรมและ ประเพณีท้องถิ่น</p>	<p>สอดคล้องกับการใช้ “อัต ลักษณ์ท้องถิ่น” เป็น ฐานข้อมูลในการออกแบบ แหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์</p>

	ผลิตภัณฑ์ ชุมชน			
วิไล วรรณ ทวิขศรี (2560)	เพื่อศึกษาอัต ลักษณ์ชุมชน และแนว ทางการจัดการ เพื่อการ ท่องเที่ยวอย่าง ยั่งยืนตามหลัก พุทธสันติวิธี	วิจัยเชิงคุณภาพ ใช้การ สัมภาษณ์และ การสังเกต	พบว่าการอนุรักษ์วัฒนธรรม และอัตลักษณ์ชุมชนต้องอาศัย การมีส่วนร่วมและการจัดการ โดยชุมชน	เชื่อมโยงกับหลัก “การมี ส่วนร่วมของชุมชน” ซึ่งเป็น หัวใจของการออกแบบ แหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิง สร้างสรรค์
จิรกิตต์ ภณ พิริย สุวัฒน์ และ คณะ (2560)	เพื่อสร้าง เครือข่ายการ ท่องเที่ยวเชิง วัฒนธรรม ระหว่างเชียง คานและหลวง พระบาง	วิจัยเชิงพัฒนา และ เปรียบเทียบ (Comparative Cultural Research)	พบว่าพระพุทธศาสนาเป็น ศูนย์กลางของวัฒนธรรมและ คุณค่าทางสังคม สามารถใช้ เป็นฐานในการเชื่อมโยง เครือข่ายท่องเที่ยว	สอดคล้องกับการใช้ “พุทธ ศาสนาเป็นแกนกลาง” ใน การออกแบบพื้นที่เรียนรู้ และกิจกรรมศิลปะเชิงพุทธ ในงานวิจัยนี้

## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการวิจัย

เนื่องจากการศึกษาการออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ในจังหวัดเลย เป็นการวิจัยและพัฒนา โดยใช้การวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed-Method Research) ระหว่างการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) และการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนต่าง ๆ ดังนี้

#### 3.1 รูปแบบการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ในจังหวัดเลย” ใช้วิธีการวิจัยแบบ วิจัยและพัฒนา (Research and Development: R&D) โดยประยุกต์ การวิจัยแบบผสมวิธีแบบลำดับขั้น (Sequential Mixed-Method Research) โดยเริ่มจากการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เพื่อวิเคราะห์บริบทและองค์ประกอบของพุทธศิลป์ จากนั้นใช้ข้อมูลดังกล่าวพัฒนาแบบสอบถาม และเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ (Quantitative Research) เพื่อยืนยันแนวคิดก่อนสังเคราะห์รูปแบบต้นแบบ ทั้งนี้เนื่องจากลักษณะของปัญหาและวัตถุประสงค์ของการวิจัยมีความซับซ้อนและต้องการข้อมูลที่ครอบคลุมทั้งเชิงโครงสร้างและความหมาย ของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ เพราะการพัฒนาแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์เป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับทั้งมิติของข้อมูลเชิงปริมาณ เช่น ความคิดเห็นของประชาชน ความพึงพอใจ หรือศักยภาพของพื้นที่และ “มิติของข้อมูลเชิงคุณภาพ” เช่น คุณค่าทางศิลปะ ความเชื่อมโยงทางวัฒนธรรม และคตินิยมในงานพุทธศิลป์ จึงจำเป็นต้องใช้วิธีการวิจัยที่ผสมทั้งสองแนวทางเพื่อให้เข้าใจบริบทโดยรอบอย่างรอบด้าน

ดังนั้น การใช้วิธีผสมช่วยให้สามารถตรวจสอบข้อมูลแบบ Triangulation คือใช้ข้อมูลจากหลายแหล่งและหลายวิธีมาประกอบกัน เพื่อเพิ่มความถูกต้องและความน่าเชื่อถือของผลการวิจัยทั้งแนวทางการวิจัยเชิงผสมเหมาะสมกับการวิจัยเชิงพัฒนา (R&D) ซึ่งต้องผ่านกระบวนการ วิเคราะห์ออกแบบ ทดลอง และปรับปรุง โดยข้อมูลเชิงปริมาณใช้วัดระดับความพึงพอใจและความเป็นไปได้ ส่วนข้อมูลเชิงคุณภาพช่วยอธิบายและตีความความหมายเชิงลึกของพฤติกรรมและความคิดเห็น

**3.1.1 วิธีดำเนินการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research)** เพื่อศึกษาความหมายคุณค่า และมิติทางวัฒนธรรมของพุทธศิลป์ในพื้นที่ศึกษา ซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่สามารถวัดได้ด้วยตัวเลข ช่วยให้เข้าใจ “บริบท” ของวัดศรีคุณเมืองในมิติทางศิลปกรรม ศาสนา และชุมชนอย่างรอบด้าน รวมไปถึงการรวบรวมข้อคิดเห็น แนวคิด และความคาดหวังจากพระภิกษุ ช่างศิลป์ เยาวชนและชาวบ้านที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้

**3.1.2 วิธีดำเนินการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research)** เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงตัวเลขที่สามารถวัดได้อย่างเป็นระบบ เช่น ระดับความคิดเห็น ความพึงพอใจ หรือศักยภาพของชุมชน และผู้มีส่วนร่วมต่อการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ ข้อมูลเชิงปริมาณช่วยสนับสนุนการตัดสินใจด้านการออกแบบและการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในเชิงนโยบายหรือการบริหารจัดการ

### 3.2 พื้นที่การวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ใช้หลักเกณฑ์การคัดเลือกพื้นที่ศึกษา วัดศรีคุณเมือง อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย แบบการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เนื่องจากเป็นแหล่งพุทธศิลป์ที่มีเอกลักษณ์โดดเด่น ทั้งทางสถาปัตยกรรม จิตรกรรม และประติมากรรม อีกทั้งยังเป็นพื้นที่ที่มีศักยภาพสูงในการพัฒนาเป็นแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ โดยเฉพาะพุทธศิลป์ด้านจิตรกรรมฝาผนังและสถาปัตยกรรม

### 3.3 กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มประชากรในแผนงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้คัดเลือกประชากรกลุ่มเป้าหมายแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยพิจารณาว่าผู้ให้ข้อมูลเหล่านั้น มีคุณสมบัติหรือประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับประเด็นการวิจัย และสามารถให้ข้อมูลเชิงลึกที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการศึกษาได้ และกำหนดขอบเขตประชากรเป็นสองกลุ่ม กลุ่มเป้าหมายตามรูปแบบการวิจัยดังนี้

#### 1) การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research)

ประชากรและกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ใช้วิธีการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวนรวม 10 รูป/คน แบ่งเป็น พระสงฆ์ 3 รูป นักวิชาการ 3 คน และปราชญ์ชาวบ้านด้านพุทธศิลป์ 4 คน

#### 2) การวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research)

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ในการวิจัยเชิงปริมาณ ใช้กลุ่มตัวอย่างที่คัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ในพื้นที่ วัดศรีคุณเมือง อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย ได้แก่ กลุ่มประชาชน 35 คน ผู้นำท้องถิ่น 5 คนรวม 40 คน

รวมทั้งหมด 50 คน โดยใช้วิธีคัดเลือกแบบเจาะจง

### 3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดเครื่องมือที่จะใช้ในการวิจัย และวิธีการสร้างเครื่องมือวิจัย เพื่อวิจัยแนวคิดการออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ในจังหวัดเลย โดยเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้มี

2 ชนิด คือ 1. แบบสอบถามเพื่อการวิจัย 2. แบบสัมภาษณ์เชิงลึก มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

**3.4.2 แบบสอบถาม** การวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ใช้ แบบสอบถาม (Questionnaire) กับกลุ่มตัวอย่างที่คัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ในพื้นที่ วัดศรีคุณเมือง อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย แบบสอบถามดำเนินการโดยคณะผู้วิจัยของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม ราชวิทยาลัย วิทยาเขตศรีล้านช้าง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาองค์ประกอบและศักยภาพของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์บนพื้นฐานอัตลักษณ์และวัฒนธรรมท้องถิ่นในจังหวัดเลย เพื่อออกแบบและพัฒนาแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ วัดศรีคุณเมือง อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย และเพื่อเสนอรูปแบบพื้นที่ต้นแบบของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ วัดศรีคุณเมือง อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย

ผลการวิจัยจะเป็นข้อมูลสำหรับคณะผู้วิจัย ใช้ในการศึกษา ออกแบบและพัฒนาแหล่งเรียนรู้ด้านพุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ และเสนอพื้นที่ต้นแบบแหล่งเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์จากพุทธศิลป์ วัดศรีคุณเมือง อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย แบบสอบถามประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ

ตอนที่ 1 เป็นข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับระดับความรู้พุทธศิลป์บนพื้นฐานอัตลักษณ์และวัฒนธรรมท้องถิ่นในจังหวัดเลย การออกแบบและพัฒนาแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ วัดศรีคุณเมือง อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย

ตอนที่ 3 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับพื้นที่ต้นแบบแหล่งเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์จากพุทธศิลป์ วัดศรีคุณเมือง อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย

**3.4.1 แบบสัมภาษณ์ (Interviews)** แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured Interview Form) ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structured Interviews) ใช้สัมภาษณ์กลุ่มประชากรเป้าหมาย ซึ่งแบบสัมภาษณ์จะมีทั้งหมด 3 ตอน ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับผู้ให้สัมภาษณ์

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับนิยามคำศัพท์เฉพาะในการวิจัย

ตอนที่ 3 ข้อคำถามแบบสัมภาษณ์

2) แบบสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง (Unstructured Interviews) เป็นการสัมภาษณ์แบบปลายเปิดไม่จำกัดคำตอบ เพื่อจับประเด็นแล้วนำมาตีความ โดยจะใช้สัมภาษณ์ประชากรกลุ่มเป้าหมาย เพื่อหาคำตอบเรื่องแนวคิดการออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ในจังหวัดเลย

### 3.5 วิธีการสร้างและการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวิจัย

การสร้างและการปรับปรุงและตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวิจัยในครั้งนี้ทำให้แบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์มีความถูกต้องและเชื่อถือได้ทั้งเชิงเนื้อหาและเชิงโครงสร้าง สามารถใช้เก็บข้อมูลทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งส่งผลให้ผลการวิจัยมีความน่าเชื่อถือและสะท้อนบริบทจริงของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ในจังหวัดเลยได้อย่างถูกต้องและครบถ้วน งานวิจัยนี้ใช้เครื่องมือ 2 ชนิด ได้แก่ แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured Interview Form) เพื่อเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพจากพระภิกษุ ช่างศิลป์ และชุมชนในพื้นที่ แบบสอบถาม (Questionnaire) เพื่อเก็บข้อมูลเชิงปริมาณจากกลุ่มตัวอย่างประชาชนในเขตเทศบาลตำบลเชียงคาน จังหวัดเลย ขั้นตอนการสร้างและปรับปรุงเครื่องมือ รวมทั้งการตรวจสอบความเชื่อมั่นและความถูกต้อง มีดังนี้

**3.5.1 การสร้างและปรับปรุงแบบสอบถาม** การสร้างแบบสอบถามเริ่มจากการ ศึกษา ทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และพุทธศิลป์ เพื่อกำหนด โครงสร้างของแบบสอบถามให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัยทั้งสามข้อ แบบสอบถามมี 2 ส่วน ดังนี้

**ส่วนที่ 1** เป็นข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม เช่น เพศ อายุ ระดับการศึกษาและอาชีพ

**ส่วนที่ 2** เป็นข้อคำถามการวิจัย จำนวน 28 ข้อ มีโครงสร้างหัวข้อหลัก แบ่งเป็น 4 ตอน ดังนี้

**ตอนที่ 1** เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับภาวะวิเคราะห้องค์ประกอบและศักยภาพของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์บนพื้นฐานอัตลักษณ์และวัฒนธรรมท้องถิ่นจังหวัดเลย

**ตอนที่ 2** เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับการออกแบบและพัฒนาแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ วัดศรีคูนเมือง อำเภอเชียงคาน

**ตอนที่ 3** เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับรูปแบบพื้นที่ต้นแบบของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ วัดศรีคูนเมือง

**ตอนที่ 4** ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

การวัดความคิดเห็นใช้มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Five-point Likert Scale) ตั้งแต่ 5 = เห็นด้วยอย่างยิ่ง ถึง 1 = ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

**1.การปรับปรุงแบบสอบถาม** หลังจากร่างแบบสอบถามเบื้องต้นแล้ว ผู้วิจัยได้นำเสนอร่างต่อ ผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านพุทธศิลป์และศิลปวัฒนธรรมไทย ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบแหล่งเรียนรู้ ผู้เชี่ยวชาญด้านการวิจัยทางการศึกษา เพื่อพิจารณาความเหมาะสมของถ้อยคำ เนื้อหา และความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย จากนั้นนำข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิมาปรับปรุงแบบสอบถามให้สมบูรณ์ก่อนการนำไปทดลองใช้จริง

#### 3.5.2 การทดสอบความเชื่อมั่นและความถูกต้องของแบบสอบถาม

**1. การตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity)** ใช้วิธี ดัชนีความสอดคล้องของเนื้อหา (Index of Item-Objective Congruence: IOC) โดยให้ผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 3 ท่านประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย คะแนนการประเมินใช้เกณฑ์ ดังนี้

+1 = สอดคล้อง 0 = ไม่แน่ใจ -1 = ไม่สอดคล้อง จากนั้นคำนวณค่า IOC ของแต่ละข้อ โดยเกณฑ์การยอมรับค่าคือ  $IOC \geq 0.50$  ผลการตรวจสอบพบว่าทุกข้อคำถามมีค่า IOC ตั้งแต่ 0.67–1.00 แสดงว่าแบบสอบถามมีความตรงเชิงเนื้อหาที่เหมาะสม

**2. การทดสอบความเชื่อมั่น (Reliability)** หลังจากปรับปรุงแบบสอบถามตามข้อเสนอแนะแล้ว ผู้วิจัยได้ทดลองใช้แบบสอบถามกับกลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มเป้าหมายจริงจำนวน 30 คน ในพื้นที่ใกล้เคียง เพื่อทดสอบความเชื่อมั่นของเครื่องมือ โดยคำนวณค่าความเชื่อมั่นด้วยวิธี สถิติสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) ผลการคำนวณได้ค่า  $\alpha = 0.87$  ซึ่งอยู่ในเกณฑ์สูงกว่า 0.70 ที่ถือเป็นมาตรฐานขั้นต่ำ (Nunnally, 1978) แสดงว่าแบบสอบถามมีความเชื่อมั่นในระดับสูงและสามารถนำไปใช้เก็บข้อมูลจริงได้

### 3.5.3 การตรวจสอบคุณภาพของแบบสัมภาษณ์

แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างได้รับการตรวจสอบจากผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่านในด้าน ความชัดเจนของคำถาม ความครอบคลุมของประเด็นตามวัตถุประสงค์ ความเหมาะสมของลำดับคำถาม หลังจากนั้นได้ปรับปรุงถ้อยคำให้ง่ายต่อความเข้าใจของผู้ให้ข้อมูลและสอดคล้องกับบริบทวัฒนธรรมท้องถิ่นก่อนนำไปใช้จริง การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการศึกษาแนวคิดการออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ในจังหวัดเลย ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามลำดับต่อไปนี้

1. ศึกษาหลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง จากเอกสาร ตำราวิชาการ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมากำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัย

2. ดำเนินการกำหนดกรอบกระบวนการในการศึกษา และกรอบเครื่องมือการวิจัย เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อรับข้อเสนอแนะ

3. จัดทำเครื่องมือในการวิจัยตามกรอบที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ตามวิธีดำเนินการวิจัย

4. นำเครื่องมือที่ได้ไปปรึกษาขอคำแนะนำกับผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำมาแก้ไขตามข้อเสนอแนะ เพื่อให้เนื้อหาเกิดความสมบูรณ์ครบถ้วนและเที่ยงตรง

5. นำเครื่องมือที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขจากผู้เชี่ยวชาญ ไปเสนอที่ปรึกษางานวิจัย เพื่อพิจารณา ตรวจสอบ และให้ความเห็นชอบ

6. แก้ไข ปรับปรุง ตรวจสอบ ความครบถ้วนของเครื่องมือในการวิจัย เพื่อเตรียมลงภาคสนามเก็บข้อมูลต่อไป

### 3.5.4 จริยธรรมวิจัย

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ได้รับการรับรองจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ของมหาวิทยาลัยมหาจุฬาราชวิทยาลัย เอกสารรับรองเลขที่ วจ 0011/2568

## 3.6 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการระหว่างเดือน มิถุนายน–กันยายน พ.ศ. 2567 ณ วัดศรีคุณเมือง อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย ซึ่งเป็นพื้นที่ที่มีศักยภาพสูงทางพุทธศิลป์และวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยเริ่มจากการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ จากนั้นใช้ข้อมูลดังกล่าวพัฒนาแบบสอบถาม และเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ มีกระบวนการเก็บข้อมูลดังนี้

**3.6.1 การเตรียมความพร้อมก่อนลงพื้นที่** ผู้วิจัยได้ขอหนังสืออนุญาตจากมหาวิทยาลัยมหาจุฬาราชวิทยาลัย เพื่อประสานงานกับเจ้าอาวาสวัดศรีคุณเมือง เทศบาลตำบลเชียงคาน และสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดเลย เพื่อขออนุญาตดำเนินการเก็บข้อมูลภาคสนาม ทั้งในรูปแบบการสัมภาษณ์และการแจกแบบสอบถาม

**3.6.2 การสร้างความสัมพันธ์กับผู้ให้ข้อมูล** ผู้วิจัยพบปะพูดคุยกับกลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ พระภิกษุ ช่างศิลป์ นักวิชาการท้องถิ่น ผู้นำชุมชน และประชาชนในเขตเทศบาล เพื่ออธิบายวัตถุประสงค์ของการวิจัย สร้างความคุ้นเคย และขอความร่วมมือในการให้ข้อมูล

### 3.6.3 การดำเนินการเก็บข้อมูลภาคสนาม

1. ข้อมูลเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยใช้การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interviews) ทั้งแบบมีโครงสร้างและแบบไม่มีโครงสร้าง รวมถึงการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (Non-Participant Observation) โดยจัดบันทึก ถ่ายภาพ และบันทึกเสียงประกอบ เพื่อเก็บข้อมูลเกี่ยวกับศิลปกรรมพุทธศิลป์ บริบททางวัฒนธรรม และความคิดเห็นของผู้ให้ข้อมูลหลัก รวมทั้งหมด 10 รูป/คน

2. ข้อมูลเชิงปริมาณ ดำเนินการแจกแบบสอบถาม (Questionnaire) ให้กับกลุ่มตัวอย่างประชาชนในพื้นที่เทศบาลตำบลเชียงคานและผู้นำชุมชน จำนวน 40 คน เพื่อประเมินระดับความรู้ความคิดเห็น และศักยภาพของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ในพื้นที่

**3.6.4 การบันทึกและตรวจสอบข้อมูล** หลังการเก็บข้อมูลแต่ละครั้ง ผู้วิจัยได้ตรวจสอบความครบถ้วนของข้อมูลทันที พร้อมจัดหมวดหมู่เอกสาร ภาพถ่าย และแบบบันทึกการสัมภาษณ์ เพื่อเตรียมสำหรับการวิเคราะห์ในขั้นตอนต่อไป

## 3.7 การจัดทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลดำเนินการตามขั้นตอนของการวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed-Method Research) โดยแยกเป็น 2 ส่วน คือ การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ และ การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ดังนี้

**3.7.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ (Quantitative Data Analysis)** ข้อมูลจากแบบสอบถามถูกป้อนเข้าสู่โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป (เช่น SPSS) เพื่อประมวลผลทางสถิติ โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ได้แก่ ร้อยละ (Percentage) เพื่อแสดงการกระจายของข้อมูล ค่าเฉลี่ย (Mean) เพื่อสะท้อนความคิดเห็นโดยรวม ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เพื่อแสดงระดับความแตกต่างของความคิดเห็น ผลการวิเคราะห์นำเสนอในรูปแบบ ตารางประกอบคำอธิบาย เพื่อให้เข้าใจง่ายและเห็นภาพรวมของแนวโน้มความคิดเห็นของประชาชนในพื้นที่ต่อการพัฒนาแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ ข้อดี คือ สามารถเปรียบเทียบข้อมูลได้อย่างเป็นระบบและชัดเจน ใช้สนับสนุนการตัดสินใจเชิงนโยบายด้านการออกแบบแหล่งเรียนรู้ ข้อจำกัดคือ ไม่สามารถอธิบายความหมายเชิงลึกหรือแรงจูงใจของผู้ตอบแบบสอบถามได้อย่างละเอียด ผลลัพธ์ขึ้นอยู่กับความเข้าใจของผู้ตอบและความสมบูรณ์ของแบบสอบถาม

**3.7.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ (Qualitative Data Analysis)** ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ การสังเกต และเอกสารเกี่ยวข้อง ถูกถอดความและจัดหมวดหมู่ตามประเด็น จากนั้นใช้การ

วิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อสกัดสาระสำคัญและแนวโน้มทางความคิดของผู้ให้ข้อมูล พร้อมสังเคราะห์ร่วมกับผลเชิงปริมาณ ผลการวิเคราะห์เชิงคุณภาพนำเสนอในลักษณะ บรรยายเชิงพรรณนา (Descriptive Narrative) เพื่ออธิบายคุณค่าเชิงศิลปะ วัฒนธรรม ความเชื่อ และกระบวนการเรียนรู้ในแหล่งพุทธศิลป์ รวมทั้งใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการออกแบบพื้นที่ต้นแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ ข้อดี คือ ให้ข้อมูลเชิงลึก เข้าใจบริบทของวัด ชุมชน และคุณค่าทางศิลปะได้ชัดเจน สะท้อนมุมมองจริงของผู้เกี่ยวข้อง ช่วยพัฒนาแบบจำลองที่สอดคล้องกับบริบทจริง ข้อจำกัด คือ ใช้เวลาและแรงงานมากในการเก็บและตีความข้อมูล ขึ้นอยู่กับความสามารถของผู้วิจัย ในการวิเคราะห์ตีความและการรักษาความเป็นกลาง

**3.7.3 การสังเคราะห์และนำเสนอข้อมูล** หลังจากวิเคราะห์ข้อมูลทั้งสองส่วน ผู้วิจัยทำการสังเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพเข้าด้วยกัน (Triangulation) เพื่อยืนยันความถูกต้องของผลการวิจัย และนำเสนอในรูปแบบบรรยายโวหารเชิงพรรณนา พร้อมภาพประกอบและตารางสรุป โดยจัดลำดับเนื้อหาตามวัตถุประสงค์ทั้งสามข้อของการวิจัย เพื่อให้เห็นพัฒนาการของแนวคิดการออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ในจังหวัดเลยอย่างเป็นระบบ

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

บทนี้ผู้วิจัยจะได้นำเสนอผลการวิจัยที่ได้จากการดำเนินการตามกระบวนการวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed Methods Research) ซึ่งประกอบด้วยทั้งการวิจัยเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครอบคลุมและลึกซึ้งเกี่ยวกับองค์ประกอบ ศักยภาพ การออกแบบ และรูปแบบพื้นที่ต้นแบบของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ในจังหวัดเลย โดยเฉพาะกรณีศึกษาวัดศรีคุณเมือง อำเภอเชียงคาน ซึ่งเป็นพื้นที่ที่มีความโดดเด่นด้านอัตลักษณ์ทางศิลปวัฒนธรรมและวิถีชีวิตชุมชน การนำเสนอผลการวิจัยในบทนี้จัดเรียงลำดับตามวัตถุประสงค์การวิจัย 3 ประการ ได้แก่ 1.การวิเคราะห์องค์ประกอบและศักยภาพของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์บนพื้นฐานอัตลักษณ์และวัฒนธรรมท้องถิ่นในจังหวัดเลย 2.การออกแบบและพัฒนาแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ วัดศรีคุณเมือง อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย และ 3.การเสนอรูปแบบพื้นที่ต้นแบบของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ วัดศรีคุณเมือง อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย ผลการวิจัยที่นำเสนอประกอบด้วยข้อมูลเชิงพรรณนาและเชิงวิเคราะห์จากการสำรวจ การสัมภาษณ์เชิงลึก การสนทนากลุ่ม การระดมความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ และการประเมินความเหมาะสมของแบบจำลองการออกแบบ ทั้งนี้ เพื่อให้ได้มาซึ่งองค์ความรู้ใหม่ที่สะท้อนถึงความสัมพันธ์ระหว่างพุทธศิลป์ อัตลักษณ์วัฒนธรรม และการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในบริบทของจังหวัดเลย เพื่อแสดงให้เห็นถึงพัฒนาการของกระบวนการวิจัยตั้งแต่การสำรวจ วิเคราะห์ ออกแบบ ไปจนถึงการสร้างรูปแบบพื้นที่ต้นแบบอย่างเป็นระบบ และนำไปสู่ข้อสรุปเชิงองค์ความรู้ในตอนท้ายของบทนี้

#### 4.1 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบและศักยภาพของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์บนพื้นฐานอัตลักษณ์และวัฒนธรรมท้องถิ่นจังหวัดเลย

การวิเคราะห์องค์ประกอบและศักยภาพของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ในจังหวัดเลย เป็นขั้นตอนสำคัญที่มุ่งศึกษาความเป็นมา ลักษณะเฉพาะ และศักยภาพของพื้นที่ทางศิลปวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับพระพุทธศาสนา ซึ่งสะท้อนถึงภูมิปัญญา ความเชื่อ และอัตลักษณ์ของชุมชนท้องถิ่นในแต่ละพื้นที่ การศึกษาส่วนนี้จึงเป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาและออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ในระยะต่อไป

จังหวัดเลยมีบริบททางวัฒนธรรมที่หลากหลายและมีความสัมพันธ์อย่างแนบแน่นกับพระพุทธศาสนา ทั้งในมิติของสถาปัตยกรรมศาสนา พุทธศิลป์พื้นถิ่น งานจิตรกรรม ประติมากรรม และพิธีกรรมทางศาสนา ซึ่งล้วนเป็นแหล่งเรียนรู้ที่ทรงคุณค่าทั้งด้านศิลปกรรมและด้านจิตวิญญาณ การศึกษาครั้งนี้จึงมุ่งสำรวจและวิเคราะห์แหล่งเรียนรู้ดังกล่าวในมิติของ องค์ประกอบ และ ศักยภาพ โดยพิจารณาจากข้อมูลเชิงพื้นที่และเชิงคุณภาพที่ได้จากการสำรวจภาคสนาม การสัมภาษณ์เชิงลึก

ผู้ทรงคุณวุฒิทางศิลปะและศาสนา ผู้นำชุมชน ตลอดจนพระภิกษุผู้ดูแลวัด ผลการวิเคราะห์จะนำเสนอใน 3 ประเด็นหลัก ได้แก่

- 1) ลักษณะทั่วไปของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ในจังหวัดเลย เพื่ออธิบายภาพรวมของพื้นที่และคุณลักษณะทางศิลปวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์
- 2) องค์ประกอบของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ ที่สะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างศิลปกรรม ศาสนา และชุมชน
- 3) ศักยภาพของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ ในการพัฒนาเป็นพื้นที่การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และยั่งยืน

การนำเสนอผลในตอนนี้มีเป้าหมายเพื่อแสดงให้เห็นถึง “ทุนทางวัฒนธรรม” (Cultural Capital) ที่จังหวัดเลยมีอยู่ และเพื่อใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการออกแบบและพัฒนาแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ในขั้นตอนต่อไปอย่างมีทิศทางและสอดคล้องกับอัตลักษณ์ท้องถิ่น (สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ข้อ 1)

#### 4.1.1 ลักษณะทั่วไปของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ในจังหวัดเลย

**1.ประเภท ลักษณะ และการกระจายของแหล่งเรียนรู้** ผลการศึกษาพบว่า จังหวัดเลยมีแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ที่กระจายอยู่ในหลายพื้นที่ โดยเฉพาะอำเภอเชียงคาน ด่านซ้าย และนาแห้ว ซึ่งเป็นเขตที่มีวัดเก่าแก่และมีความสัมพันธ์ทางวัฒนธรรมกับศิลปะล้านนาและล้านช้าง พุทธศิลป์ที่ปรากฏในพื้นที่มีทั้งในรูปของ สถาปัตยกรรม ประติมากรรม และจิตรกรรมฝาผนัง ซึ่งล้วนสะท้อนอัตลักษณ์ของท้องถิ่นและรากทางศรัทธาในพระพุทธศาสนา ข้อมูลจากผู้ให้สัมภาษณ์ (สัมภาษณ์, p1, p3) ชี้ให้เห็นว่า วัดศรีคุณเมือง อำเภอเชียงคาน เป็นตัวอย่างสำคัญของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะ คือ ภาพจิตรกรรมฝาผนังเรื่องพระเจ้าสิบชาติ ที่เขียนและบรรยายด้วยภาษาลาวท้องถิ่น ซึ่งแตกต่างจากจิตรกรรมทั่วไปในภาคอีสานที่มักไม่อธิบายภาพด้วยภาษาเขียนในท้องถิ่น นอกจากนี้ สถาปัตยกรรมของพระอุโบสถยังแสดงการผสมผสานศิลปะแบบล้านนาและล้านช้าง (สัมภาษณ์, p2, p4)

**2.บทบาทของวัดและชุมชนต่อการสืบสานศิลปวัฒนธรรมพุทธศิลป์** จากการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพพบว่า วัดมีบทบาทเป็น “ศูนย์กลางแห่งการเรียนรู้และการสืบทอดศิลปวัฒนธรรม” โดยมีพระสงฆ์ ปราชญ์ชาวบ้าน และผู้นำชุมชนร่วมกันรักษาและถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านพุทธศิลป์ผ่านการบูรณะอาคาร การจัดกิจกรรมศาสนาและวัฒนธรรม เช่น ประเพณีบุญผะเหวด ประเพณีผีตาโชน และการรำไทดำ (สัมภาษณ์, p5, p6) การศึกษานี้สอดคล้องกับแนวคิดในบทที่ 2 ที่ว่า “พุทธศิลป์เป็นศิลปะแห่งการหลุดพ้น” และมีคุณค่าทั้งในมิติศาสนา วัฒนธรรม และการศึกษา ศิลปะในพระพุทธศาสนามีได้มีจุดมุ่งหมายเพียงเพื่อความงาม แต่เป็นสื่อแห่งการเรียนรู้ธรรมะและคุณค่าทาง

จิตใจ ซึ่งสอดคล้องกับบทบาทของวัดศรีคุณเมืองที่ใช้จิตรกรรมและสถาปัตยกรรมเป็นเครื่องมือในการสื่อสารหลักธรรมให้แก่ชาวบ้านและนักท่องเที่ยว

#### 4.1.2 องค์ประกอบของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์

**1.ด้านกายภาพ** (สถาปัตยกรรม ศิลปกรรม วัสดุท้องถิ่น) วัดศรีคุณเมืองมีองค์ประกอบทางกายภาพที่โดดเด่น คือ พระอุโบสถศิลปะล้านช้างผสมล้านนา โครงสร้างอาคารเป็นระบบเสาคู่ยกเก็จมีหลังคาซ้อนชั้นตกแต่งด้วยช่อฟ้า หางหงส์ และใบระกา (สัมภาษณ์, p6) ซึ่งสะท้อนให้เห็นอิทธิพลทางศิลปกรรมที่ผสมกันระหว่างสองวัฒนธรรม และเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของเชียงคาน แนวคิดเชิงทฤษฎีจากบทที่ 2 อธิบายว่า ศิลปะไทยแบบจารีตมีลักษณะ “ศิลปะแห่งอุดมคติ” (Idealistic Art) ที่ผนวกความงามกับความศรัทธาในศาสนา การออกแบบสถาปัตยกรรมในบริบทพุทธศิลป์จึงมุ่ง “รับใช้พระพุทธศาสนา” มากกว่าความงามทางโลก (ยอดชาย พรหมอินทร์, 2562) ซึ่งสะท้อนอย่างชัดเจนในรูปแบบอุโบสถวัดศรีคุณเมือง

**2.ด้านจิตวิญญาณและคติความเชื่อ** พุทธศิลป์ในจังหวัดเลย โดยเฉพาะในเชียงคานเกิดจากรากฐานทางจิตวิญญาณของชาวบ้านที่มีศรัทธาในพระพุทธศาสนาและคติชาดก เช่น พระเจ้าสิบชาติ ซึ่งเป็นเรื่องราวของการบำเพ็ญบารมีของพระโพธิสัตว์ (สัมภาษณ์, p3, p7) ภาพจิตรกรรมฝาผนังในพระอุโบสถจึงไม่เพียงเป็นศิลปะเชิงสุนทรียะ แต่ยังทำหน้าที่เป็น “สื่อธรรม” ถ่ายทอดหลักธรรมแก่ผู้ชม จากกรอบแนวคิดบทที่ 2 งานจิตรกรรมฝาผนังถือเป็น “ตำราธรรมแห่งทัศนศิลป์” ที่สะท้อนคุณค่าทางจริยธรรม ความงาม และปัญญา (จรรุวรรณ พึ่งเทียร, 2555) การรับรู้ศิลปะจึงก่อให้เกิดความอึดใจและความสงบ ซึ่งเป็นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ

**3.ด้านกิจกรรมการเรียนรู้และการถ่ายทอดภูมิปัญญา** ด้านกิจกรรมการเรียนรู้และการถ่ายทอดภูมิปัญญา ชุมชนเชียงคานมีการจัดกิจกรรมเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับพุทธศิลป์ เช่น การบรรยายธรรมประกอบภาพจิตรกรรม การจัดนิทรรศการศิลปะท้องถิ่น และการฝึกทอผ้าไทดำเชื่อมโยงกับลวดลายพุทธศิลป์ (สัมภาษณ์, p5) สิ่งเหล่านี้สะท้อนแนวคิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ (Kolb, 1984) ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมโดยตรงกับสิ่งแวดล้อมและสุนทรียภาพทางศิลปะ

#### 4.1.3 การวิเคราะห์ศักยภาพของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์

**1.ศักยภาพด้านทรัพยากรบุคคล** พบว่ามีเครือข่ายบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับการอนุรักษ์และถ่ายทอดองค์ความรู้ ได้แก่ พระภิกษุ ปราชญ์ชาวบ้าน ครูศิลปะ และกลุ่มช่างพื้นถิ่น ซึ่งล้วนมีความรู้ด้านศิลปกรรมและประวัติศาสตร์ท้องถิ่น (สัมภาษณ์, p4, p6) บุคคลเหล่านี้ทำหน้าที่เป็น “ครูภูมิปัญญา” และ “สื่อกลางการเรียนรู้” ของชุมชน

**2.ศักยภาพด้านพื้นที่และสิ่งแวดล้อม** บริบททางภูมิศาสตร์ของจังหวัดเลย โดยเฉพาะอำเภอเชียงคาน มีความสวยงามและสงบเอื้อต่อการเรียนรู้ทางจิตวิญญาณ และสามารถพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงศิลปวัฒนธรรมได้ (สัมภาษณ์, p7) สถาปัตยกรรมวัดและภูมิทัศน์โดยรอบมีความ

กลมกลืนกับธรรมชาติ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด “Learning Space Design” ที่บทที่ 2 กล่าวถึงว่า พื้นที่การเรียนรู้ที่ดีควรส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ ศิลปะ และสิ่งแวดล้อม

**3.ศักยภาพด้านการบริหารจัดการและการมีส่วนร่วมของชุมชน** ชุมชนมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์และใช้ประโยชน์จากแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ เช่น การจัดงานบุญและเทศกาล การพาชมนิทรรศการ และการบรรยายประวัติศาสตร์ท้องถิ่น (สัมภาษณ์, p5) แม้การบริหารจัดการยังเป็นไปในลักษณะไม่เป็นทางการ แต่สะท้อนให้เห็นพลังของการมีส่วนร่วมทางวัฒนธรรม

4.การสังเคราะห์องค์ประกอบและศักยภาพรวม จากการวิเคราะห์เชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ พบว่า แหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ในจังหวัดเลยมีศักยภาพสูงในสามมิติ ได้แก่ มิติศิลปวัฒนธรรม มีอัตลักษณ์โดดเด่นของศิลปะล้านช้าง-ล้านนา และจิตรกรรมภาษาท้องถิ่น มิติการเรียนรู้ มีความพร้อมของพื้นที่และบุคลากรในการถ่ายทอดองค์ความรู้ มิติสังคมชุมชน มีการมีส่วนร่วมและศรัทธาร่วมของประชาชน

#### 4.1.4 การตีความเชิงแนวคิด

จากผลการวิเคราะห์องค์ประกอบและศักยภาพของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ในจังหวัดเลย สามารถตีความได้ว่าพุทธศิลป์ มิได้เป็นเพียงวัตถุทางศิลปะที่มีคุณค่าด้านสุนทรียะเท่านั้น หากแต่เป็นสื่อกลางของการเรียนรู้เชิงจิตวิญญาณ (Spiritual Learning Media) ที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ภายในอย่างลึกซึ้ง ผ่านการมีประสบการณ์ตรงกับศิลปกรรม สถาปัตยกรรม และพิธีกรรมทางพุทธศาสนา

แนวคิดนี้สอดคล้องกับ ทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ของ Kolb (1984) ที่เน้นว่าการเรียนรู้จะเกิดขึ้นอย่างสมบูรณ์เมื่อผู้เรียนได้ สัมผัส คิด วิเคราะห์ และลงมือปฏิบัติ ซึ่งในบริบทของพุทธศิลป์เชิงคาน กระบวนการดังกล่าวเกิดขึ้นโดยธรรมชาติ เช่น การสัมผัส (Concrete Experience) ผ่านการเข้าชมวัด ชมจิตรกรรมฝาผนัง และร่วมกิจกรรมทางศาสนา การสะท้อนคิด (Reflective Observation) เมื่อผู้เรียนได้พิจารณาความหมายของภาพวาดหรือรูปเคารพ และเกิดการตระหนักรู้ภายใน การสังเคราะห์แนวคิด (Abstract Conceptualization) โดยมองเห็นคุณค่าของศิลปะในฐานะสื่อธรรม และเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะ ธรรมะ และชุมชน การลงมือสร้างสรรค์ (Active Experimentation) เช่น การทดลองวาดภาพ จัดนิทรรศการ หรือถ่ายทอดความรู้ให้ผู้อื่นในชุมชน

การเรียนรู้ในลักษณะนี้จึงเป็นการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงภายใน (Transformative Learning) ซึ่งศิลปกรรมทางพุทธศาสนาทำหน้าที่เป็น พื้นที่ของการภาวนาเชิงสุนทรียะ (Aesthetic Contemplation) ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเข้าถึงความสงบ ความงาม และปัญญาในระดับลึก ดังนั้นพื้นที่อย่างวัดศรีคุณเมือง จึงไม่เพียงเป็นแหล่งอนุรักษ์ศิลปะเก่าแก่ แต่เป็นพื้นที่แห่งการตื่นรู้ (Awakening Space) ที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้จากทั้งสิ่งที่มองเห็นและสิ่งที่รู้สึกได้ภายใน ซึ่งสอดคล้อง

กับแนวคิดของ Kolb ที่ว่าการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จะสมบูรณ์เมื่อผู้เรียนได้มีส่วนร่วมทางกาย จิตและปัญญาอย่างบูรณาการ

กล่าวโดยสรุป แหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ของจังหวัดเลย โดยเฉพาะวัดศรีคุณเมือง มีคุณค่า ทั้งทาง ศาสนา ศิลปะ และการศึกษา ซึ่งสามารถพัฒนาเป็นพื้นที่ต้นแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมสมัยบนพื้นฐานของอัตลักษณ์และภูมิปัญญาท้องถิ่น ดังตารางต่อไปนี้

**ตารางที่ 4.1** สรุปวิเคราะห์ตารางสรุปการวิเคราะห์ศักยภาพ (SWOT Analysis) ของแหล่งเรียนรู้ พุทธศิลป์ วัดศรีคุณเมือง จังหวัดเลย

ด้าน	จุดแข็ง (Strengths)	จุดอ่อน (Weaknesses)	โอกาส (Opportunities)	อุปสรรค (Threats)
1. ด้าน กายภาพและ สถาปัตยกรรม	<ul style="list-style-type: none"> <li>- อุโบสถศิลปะล้านช้างผสมล้านนา มีเอกลักษณ์สูง (สัมภาษณ์, p2, p4)</li> <li>- ภาพจิตรกรรมฝาผนังเรื่อง “พระเจ้าสิบชาติ” ใช้ภาษาท้องถิ่นเป็นเอกลักษณ์เฉพาะ (สัมภาษณ์, p3)</li> <li>- พื้นที่วัดตั้งอยู่ในชุมชนที่สงบและมีภูมิทัศน์สวยงาม</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การจัดแสงและพื้นที่จัดแสดงศิลปกรรมยังไม่เหมาะกับการเรียนรู้ (สัมภาษณ์, p6)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มีแนวโน้มการพัฒนาแหล่งเรียนรู้วัฒนธรรมในเขตเชียงคานและการท่องเที่ยวเชิงศิลปะ</li> <li>- หน่วยงานภาครัฐและเอกชน สนับสนุนการอนุรักษ์ศิลปกรรมพื้นถิ่น</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศและน้ำท่วมอาจกระทบต่ออาคารเก่า</li> <li>- ขาดระบบการจัดการพื้นที่อย่างยั่งยืน</li> </ul>
2. ด้านจิต วิญญาณและ คติความเชื่อ	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ชุมชนมีศรัทธาในพระพุทธศาสนาอย่างลึกซึ้ง</li> <li>- มีการถ่ายทอดคตินิยมผ่านงาน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- คนรุ่นใหม่ บางส่วนขาดความเข้าใจเชิงลึกในคติพุทธศิลป์</li> <li>- ขาดคู่มือหรือสื่อ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- แนวโน้มของการท่องเที่ยวเชิงจิตวิญญาณ (Spiritual Tourism) เพิ่มขึ้น</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- วัฒนธรรมบริโภคนิยมทำให้ความสนใจต่อคุณค่าทางศิลปะลดลง</li> </ul>

	จิตรกรรมและ ประเพณีพื้นบ้าน (สัมภาษณ์, p5, p7)	การเรียนรู้เชิง ตีความ	สูงขึ้น  - มีโอกาสสร้าง กิจกรรมเรียนรู้ ธรรมชาติผ่านศิลปะ และสื่อดิจิทัล	- การ เปลี่ยนแปลงทาง สังคมอาจทำให้ คติความเชื่อ ดั้งเดิมสูญหาย
3. ด้าน กิจกรรมการ เรียนรู้และ การถ่ายทอด ภูมิปัญญา	- มีการจัดกิจกรรม ถ่ายทอดศิลปกรรม พื้นถิ่น เช่น การ เขียนลาย การทอผ้า และนิทรรศการศิลป์ (สัมภาษณ์, p5)  - พระสงฆ์และครู ภูมิปัญญาเป็น ศูนย์กลางการสอน	- ขาดหลักสูตร หรือแนวทางจัด กิจกรรมเรียนรู้ที่ เป็นระบบ  - ยังไม่มีการบูร ณาการกับ โรงเรียนและ สถาบันการศึกษา	- สามารถพัฒนา เป็นหลักสูตร “พุทธศิลป์ศึกษา” หรือค่ายเรียนรู้เชิง สร้างสรรค์  - มีโอกาสสร้าง เครือข่ายกับ มหาวิทยาลัยและ สถาบันศิลปะ	- การขาด งบประมาณและ บุคลากรด้าน ศิลปะอาจจำกัด การดำเนินงาน อย่างต่อเนื่อง
4. ด้าน ทรัพยากร บุคคลและ การมีส่วนร่วม ของชุมชน	- มีพระภิกษุและ ช่างศิลป์ท้องถิ่นที่มี ความรู้เชิงลึก (สัมภาษณ์, p4, p6)  - ชุมชนให้ความ ร่วมมือในการจัด งานบุญและดูแลวัด	- การบริหาร จัดการเป็น ลักษณะ อาสาสมัคร ขาด แผนพัฒนาอย่าง เป็นระบบ	- สามารถพัฒนา “คณะกรรมการ จัดการแหล่ง เรียนรู้พุทธศิลป์” ร่วมกับภาครัฐ  - เปิดโอกาสให้ เยาวชนมีส่วนร่วม ในกิจกรรม วัฒนธรรม	- การอพยพของ คนรุ่นใหม่ออก จากชุมชนทำให้ ขาดผู้สืบทอด  - ขาดการพัฒนา ศักยภาพ บุคลากรอย่าง ต่อเนื่อง
5. ด้านพื้นที่ และ สิ่งแวดล้อม ทางการ	- สภาพแวดล้อมร่ม รื่น อยู่ริมแม่น้ำโขง เหมาะแก่การเรียนรู้ เชิงจิตวิญญาณ	- ขาดพื้นที่จัด นิทรรศการหรือ กิจกรรม สร้างสรรค์	- มีศักยภาพ เชื่อมโยงกับ เส้นทางท่องเที่ยว วัฒนธรรมเชียง	- การขยายตัว ของการ ท่องเที่ยวอาจ กระทบความ

เรียนรู้	(สัมภาษณ์, p7)	กลางแจ้ง - การดูแลภูมิทัศน์บางส่วนยังไม่เป็นระบบ - พื้นที่จอดรถและสิ่งอำนวยความสะดวกยังไม่เพียงพอในฤดูกาลท่องเที่ยว	คาน-นาแก้ว - สนับสนุนแนวคิด “Creative Buddhist La	สงบของพื้นที่
----------	----------------	---	--	---------------

เมื่อวิเคราะห์ภาพรวมตามตารางข้างต้น พบว่า วัดศรีคุณเมือง และแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ในจังหวัดเลยมีศักยภาพสูงสุดใน 3 มิติหลัก ได้แก่

**มิติศิลปวัฒนธรรมและจิตวิญญาณ** มีอัตลักษณ์โดดเด่นของศิลปะล้านช้าง-ล้านนาและระบบความเชื่อที่หล่อหลอมศรัทธาชุมชนไว้นั้นแน่นแฟ้น

**มิติการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์** พื้นที่วัดสามารถพัฒนาให้เป็น “Living Learning Space” ที่ผู้เรียนสัมผัสประสบการณ์จริงผ่านพุทธศิลป์

**มิติการมีส่วนร่วมของชุมชน** ชุมชนมีพลังทางศรัทธาและความร่วมมือในการดูแลรักษา ซึ่งเป็นฐานสำคัญของการออกแบบพื้นที่ต้นแบบในระยะต่อไป

ดังนั้น แหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์จังหวัดเลย โดยเฉพาะวัดศรีคุณเมือง จึงมีคุณค่าและศักยภาพเพียงพอที่จะพัฒนาเป็น “พื้นที่ต้นแบบการเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์” ที่บูรณาการ ศิลปะ ศาสนา และการศึกษา เข้าด้วยกันบนพื้นฐานของอัตลักษณ์ท้องถิ่นและความยั่งยืนทางวัฒนธรรม โดยผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ มีความสอดคล้องกับผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.2 การวิเคราะห์องค์ประกอบและศักยภาพของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์บนพื้นฐานอัตลักษณ์ และวัฒนธรรมท้องถิ่นจังหวัดเลย

ข้อ	รายการประเมิน	$\bar{X}$	SD	ค่าระดับ
<b>ลักษณะทั่วไปของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์</b>		<b>4.25</b>	<b>0.67</b>	<b>มาก</b>
1	แหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ในจังหวัดเลยมีความหลากหลายด้านประเภทและลักษณะ	4.30	0.70	มาก
2	มีการกระจายของแหล่งเรียนรู้ในพื้นที่ต่าง ๆ ของจังหวัดอย่างทั่วถึง	4.15	0.65	มาก
3	วัดมีบทบาทสำคัญในการสืบสานศิลปวัฒนธรรมพุทธศิลป์	4.45	0.60	มาก
4	ชุมชนมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์และถ่ายทอดองค์ความรู้ทางศิลปะท้องถิ่น	4.10	0.73	มาก
<b>องค์ประกอบของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์</b>		<b>4.38</b>	<b>0.59</b>	<b>มาก</b>
5	องค์ประกอบด้านกายภาพของวัด (สถาปัตยกรรม ศิลปกรรม วัสดุท้องถิ่น) มีเอกลักษณ์โดดเด่น	4.40	0.62	มาก
6	มีความเชื่อ คติทางศาสนา และพิธีกรรมที่สะท้อนจิตวิญญาณของพุทธศิลป์	4.48	0.55	มากที่สุด
7	มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้หรือถ่ายทอดภูมิปัญญาด้านพุทธศิลป์ให้แก่เยาวชนหรือผู้สนใจ	4.25	0.61	มาก
<b>การวิเคราะห์ศักยภาพของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์</b>		<b>4.</b>	<b>0.64</b>	<b>มาก</b>
8	มีบุคลากรหรือปราชญ์ท้องถิ่นที่มีความรู้ด้านพุทธศิลป์เพียงพอ	4.20	0.68	มาก
9	พื้นที่และสิ่งแวดล้อมของวัดเอื้อต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.35	0.59	มาก

ข้อ	รายการประเมิน	$\bar{X}$	SD	ค่าระดับ
10	มีระบบการบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ	4.05	0.70	มาก
11	ชุมชนให้ความร่วมมือและมีส่วนร่วมในกิจกรรมด้านพุทธศิลป์	4.10	0.60	มาก
12	โดยภาพรวม แหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ในจังหวัดเลยมีศักยภาพในการพัฒนาเป็นแหล่งเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	4.15	0.65	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม		4.27	0.63	มาก

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามตารางข้างต้น ซึ่งให้เห็นว่า ภาพรวมของความคิดเห็นต่อการวิเคราะห์องค์ประกอบและศักยภาพของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์บนพื้นฐานอัตลักษณ์และวัฒนธรรมท้องถิ่นจังหวัดเลยอยู่ในระดับ มาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวม  $\bar{X} = 4.27$  และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 0.63 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีความเห็นพ้องเป็นอย่างมากต่อศักยภาพและองค์ประกอบของพุทธศิลป์ในพื้นที่ 1.1 การวิเคราะห์ตามรายด้านด้านที่มีความคิดเห็นสูงสุด คือ องค์ประกอบของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ โดยมีค่าเฉลี่ยสูงถึง  $\bar{X} = 4.38$  (ระดับมาก)

รายการที่มีคะแนนสูงสุด คือ มีความเชื่อ คติทางศาสนา และพิธีกรรมที่สะท้อนจิตวิญญาณของพุทธศิลป์ มีค่าเฉลี่ย  $\bar{X} = 4.48$  ซึ่งจัดอยู่ในระดับ มากที่สุด แสดงให้เห็นว่าด้านจิตวิญญาณและความเชื่อทางศาสนาเป็นปัจจัยสำคัญที่ผู้ตอบให้ความสำคัญสูงสุด 1 ด้านที่มีความคิดเห็นต่ำสุด คือ การวิเคราะห์ศักยภาพของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ โดยมีค่าเฉลี่ย  $\bar{X} = 4.17$  (ระดับมาก)รายการที่มีคะแนนต่ำสุด คือ มีระบบการบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ มีค่าเฉลี่ย  $\bar{X} = 4.05$  (ระดับมาก) แม้จะอยู่ในระดับมาก แต่เป็นจุดที่ควรให้ความสนใจในการพัฒนาให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ตารางที่ 4.3 สรุปลองค์ประกอบทางพุทธศิลป์ที่ค้นพบในจังหวัดเลย

ลำดับ	องค์ประกอบทางพุทธศิลป์	ลักษณะเฉพาะ	ความหมายเชิงจิตวิญญาณ	การประยุกต์เชิงการเรียนรู้
1	สถาปัตยกรรมวัดศรีคุณเมือง	ผสมผสานศิลปะแบบล้านนา-ล้านช้าง โครงสร้างยกเก็จ เสาคู่ หลังคาซ้อนชั้น	สื่อถึงความกลมกลืนระหว่างความงามทางโลกกับความศรัทธาทางธรรม	ใช้เป็นพื้นที่เรียนรู้เชิงประสบการณ์ ด้านรูปทรง-ความหมายเชิงสัญลักษณ์
2	จิตรกรรมฝาผนังเรื่องพระเจ้าสิบชาติ	บรรยายด้วยภาษาลาวท้องถิ่น แสดงคติการบำเพ็ญบารมี	ถ่ายทอดหลักธรรมเรื่อง การเสียสละและความเพียร	ใช้ในการเรียนรู้เชิงตีความและสะท้อนคิด (Reflective Learning)
3	ประติมากรรมพระพุทธรูปและรูปเคารพ	รูปแบบล้านช้าง ผิวนเรียบ อ่อนโยน	แสดงถึงอุดมคติแห่งความสงบและเมตตา	ใช้ในการสอนสมาธิ ศึกษาความหมายเชิงสัญลักษณ์ของพระพุทธรูปลักษณะ
4	กิจกรรมศิลปวัฒนธรรมชุมชน	งานบุญผะเหวด ผีตาโชน การทอผ้าไทดำ	เชื่อมโยงระหว่างศิลปะ พิธีกรรม และชีวิตชุมชน	ส่งเสริมการมีส่วนร่วม การเรียนรู้ร่วมสมัยจากภูมิปัญญาท้องถิ่น
5	บุคลากรผู้ถ่ายทอด (พระ ครู ภูมิปัญญา ช่างพื้นถิ่น)	มีบทบาททั้งครู ผู้ปฏิบัติ และศิลปิน	เป็น “พหุสูต” ผู้เชื่อมโยงศิลปะกับธรรมะ	ใช้พัฒนาเป็นผู้สอน-พี่เลี้ยงในการเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์

จากตารางนี้ ชี้ให้เห็นว่า องค์ประกอบทางพุทธศิลป์ของจังหวัดเลย โดยเฉพาะในอำเภอเชียงคาน สะท้อนการบูรณาการระหว่าง ศิลปะ วัฒนธรรม และจิตวิญญาณ ได้อย่างกลมกลืน และเมื่อเชื่อมโยงกับทฤษฎีการเรียนรู้ของ Kolb จะเห็นได้ว่าแหล่งเรียนรู้เหล่านี้เป็นระบบ วงจรการเรียนรู้เชิง

พุทธศิลป์ ที่ผู้เรียนได้สัมผัสทั้งด้านกายภาพและจิตภาพ จึงสามารถนำไปออกแบบพื้นที่การเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วม การภาวนา และการสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน

## 4.2 ผลการวิเคราะห์การออกแบบและพัฒนาแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ วัดศรีคุณเมือง อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย

จากผลการวิเคราะห์องค์ประกอบและศักยภาพของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ในจังหวัดเลยในข้อ 4.1 พบว่า วัดศรีคุณเมืองเป็นพื้นที่ที่มีความพร้อมทั้งในด้านกายภาพ ศิลปกรรม วัฒนธรรม และชุมชน ซึ่งสะท้อนให้เห็นศักยภาพของการพัฒนาเป็นแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ บทนี้จึงมุ่งนำเสนอผลการออกแบบและพัฒนาในรูปแบบแหล่งเรียนรู้ดังกล่าว โดยอาศัยกระบวนการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Creative-Based Research) และแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ Experiential Learning Theory (Kolb, 1984) เป็นกรอบแนวทางในการดำเนินการกระบวนการออกแบบและพัฒนาในส่วนนี้ได้ดำเนินการอย่างเป็นระบบตามขั้นตอน ได้แก่ การสังเคราะห์แนวคิดและหลักการออกแบบจากกรอบพุทธศิลป์และแนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ การพัฒนาแนวคิดเชิงพื้นที่และกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์ของวัดศรีคุณเมือง การจัดทำแบบจำลอง (Prototype) ของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ในรูปแบบกายภาพและกิจกรรม และการประเมินความเหมาะสมของแบบจำลองโดยผู้เชี่ยวชาญและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในพื้นที่ การนำเสนอผลในหัวข้อนี้จึงประกอบด้วยเนื้อหา 3 ส่วนหลัก ได้แก่

1. การสังเคราะห์แนวคิดการออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ ซึ่งอธิบายแนวคิดหลักการ และคุณค่าทางพุทธศิลป์ที่เป็นฐานในการออกแบบ

2. กระบวนการออกแบบและพัฒนา ซึ่งนำเสนอขั้นตอนการออกแบบพื้นที่และกิจกรรมโดยอาศัยการมีส่วนร่วมของชุมชนและผู้เชี่ยวชาญ

3. ผลการประเมินแบบร่าง (Prototype) ของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นผลจากการตรวจสอบความเหมาะสมและความสอดคล้องกับอัตลักษณ์ท้องถิ่น

### 4.2.1 การสังเคราะห์แนวคิดการออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์

1. **แนวคิดทางพุทธศิลป์** จากบทที่ 2 พบว่าพุทธศิลป์เป็นการสื่อสารธรรมะผ่านรูปแบบทางศิลปะ เช่น สถาปัตยกรรม จิตรกรรม และประติมากรรม โดยสะท้อนหลักธรรมทางพุทธศาสนา เช่น อนิจจัง ทุกขัง อนัตตา ซึ่งเป็น “พุทธศิลป์เชิงสัญลักษณ์” ที่เน้นให้ผู้เรียนเกิดปัญญาเห็นธรรมผ่านศิลปะ การออกแบบแหล่งเรียนรู้จึงต้องคำนึงถึงมิติของ “ความงามเชิงธรรม” และ “ความหมายเชิงจิตวิญญาณ” (สัมภาษณ์, p4, p5) เพื่อให้เกิดการเรียนรู้เชิงลึก (deep learning) จากประสบการณ์จริงในพื้นที่วัด

**2.แนวคิดการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning Design)** สอดคล้องกับแนวคิดของ Robinson (2011) และ Craft (2013) ที่เสนอว่าการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการคิด วิเคราะห์ และสร้างคุณค่าจากสิ่งที่เรียนรู้ โดยในกรณีวัดศรีคุณเมือง พบว่ามีการจัดตั้งศูนย์เรียนรู้พุทธศิลป์เพื่อให้ชุมชนและเยาวชนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรม เช่น การอบรม การรวบรวมข้อมูลศิลปวัตถุ และการสร้างสื่อการเรียนรู้ (สัมภาษณ์ p8) ซึ่งถือเป็นการนำแนวคิดการออกแบบเชิงสร้างสรรค์มาประยุกต์ใช้กับพื้นที่จริงของวัด

**3.แนวคิดการเรียนรู้จากพื้นที่ (Place-Based Learning)** ตามแนวคิดของ Gruenewald (2003) และ Sobel (2004) การเรียนรู้จากพื้นที่คือการใช้ “พื้นที่จริง” เป็นฐานการเรียนรู้ โดยในวัดศรีคุณเมือง พื้นที่ทางกายภาพ เช่น อุโบสถ จิตรกรรมฝาผนัง และพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น ได้รับการจัดระบบให้เป็นพื้นที่เรียนรู้พุทธศิลป์ ซึ่งชุมชนสามารถเข้ามาศึกษา ค้นคว้า และจัดกิจกรรมได้ (สัมภาษณ์, p5) แสดงให้เห็นว่าการสังเคราะห์แนวคิดทั้งสามทำให้แหล่งเรียนรู้มีความสมบูรณ์ทั้งด้านศิลปะ วัฒนธรรม และการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

#### 4.2.2 กระบวนการออกแบบและพัฒนา

**1.การระดมความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ / ชุมชน** มีการจัดประชุมร่วมระหว่างคณะกรรมการวัด ชุมชน และผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อระดมความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบของศูนย์การเรียนรู้ (สัมภาษณ์, p4, p5, p8, p9) โดยเน้นการบริหารแบบมีส่วนร่วมและยึดอัตลักษณ์ท้องถิ่น เช่น การใช้ “อีตลีสอง คลองสิบสี่” เป็นฐานในการพัฒนาเนื้อหาการเรียนรู้

**2.ขั้นตอนการออกแบบพื้นที่และกิจกรรมการเรียนรู้** เริ่มจาก การสำรวจแหล่งศิลปกรรมภายในวัด เช่น พระพุทธรูปไม้เก่าแก่ ธรรมาสัน และจิตรกรรมฝาผนัง การออกแบบพื้นที่จัดแสดงพุทธศิลป์ให้เชื่อมโยงกับเส้นทางวัฒนธรรมในชุมชน การพัฒนาเอกสารและสื่อมัลติมีเดีย เช่น หนังสือประวัติพุทธศิลป์ แผ่นพับ และฐานข้อมูลดิจิทัล และการจัดกิจกรรมอบรมเพื่อถ่ายทอดภูมิปัญญาและฝึกการอนุรักษ์ศิลปวัตถุ

**3.การพัฒนาแบบจำลอง (Model) หรือสื่อประกอบ** ต้นแบบการเรียนรู้ถูกออกแบบในลักษณะ “ศูนย์เรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์” ภายในวัด โดยใช้แนวคิด “สืบ สาน เสริม สร้าง เพื่อพุทธศิลป์และวัฒนธรรมพื้นถิ่นอีสานที่ยั่งยืน” เป็นกรอบดำเนินงาน (สัมภาษณ์, p8) มีการจัดทำโมเดลจำลองเส้นทางเรียนรู้พุทธศิลป์ในวัด พร้อมสื่อภาพและป้ายสื่อความหมาย เพื่อให้การเรียนรู้มีระบบและเข้าใจง่าย

#### 4.2.3 ผลการประเมินแบบร่าง (Prototype) ของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์

**1.จากผลการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ** (สัมภาษณ์, p5, p8, p9) พบว่ารูปแบบศูนย์เรียนรู้มีความเหมาะสมในด้านสถาปัตยกรรมที่สอดคล้องกับศิลปะล้านนา-ล้านช้าง และสามารถในพื้นที่วัดเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ได้อย่างลงตัว

**2.ความสอดคล้องกับอัตลักษณ์ท้องถิ่น** วัดศรีคุณเมืองมีอัตลักษณ์ที่สะท้อนวิถีชาวเชียงคาน ผ่านประเพณีท้องถิ่น เช่น ฆาตลอยเคราะห์ บุญพระเวส และประเพณีผีตาโชน การออกแบบเน้น การใช้วัสดุท้องถิ่นและรูปแบบศิลปะพื้นบ้านในการตกแต่งพื้นที่เรียนรู้ เพื่อคงเอกลักษณ์ของท้องถิ่นไว้ (สัมภาษณ์, p6, p9)

**3.ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย** ผลการประเมินเชิงคุณภาพพบว่า ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าศูนย์เรียนรู้สามารถทำหน้าที่ “เชื่อมโยงศิลปะกับธรรมะ” ได้อย่างสร้างสรรค์ (สัมภาษณ์, p4, p5) และเป็นต้นแบบที่ชุมชนสามารถนำไปพัฒนาในพื้นที่อื่น ๆ ได้ ส่วนผลการประเมินเชิงปริมาณ (แบบสอบถาม) พบว่าระดับความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับ “มาก” ทั้งในด้านรูปแบบ ความเหมาะสมของเนื้อหา และการมีส่วนร่วมของชุมชน

จากการวิเคราะห์ข้างต้น แสดงให้เห็นว่า การออกแบบและพัฒนาที่ปรากฏในตอนนี้มีเป้าหมายเพื่อให้วัดศรีคุณเมืองเป็น “พื้นที่การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์” ที่หลอมรวมมิติของ ศิลปะ-ศาสนา-ชุมชน-การศึกษา เข้าด้วยกันอย่างกลมกลืน โดยยึดหลัก “พุทธศิลป์เพื่อการเรียนรู้” (Buddhist Art for Learning) ที่เน้นการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง การมีส่วนร่วม และการตระหนักรู้ในคุณค่าทางวัฒนธรรมและจิตวิญญาณ ดังตารางการวิเคราะห์แนวคิดและกระบวนการออกแบบ (เชิงสังเคราะห์) แหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ วัดศรีคุณเมือง อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย ต่อไปนี้

**ตารางที่ 4.4** สรุปผลการวิเคราะห์แนวคิดและกระบวนการออกแบบ (เชิงสังเคราะห์) แหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ วัดศรีคุณเมือง อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย

กรอบแนวคิด / กระบวนการ	แนวคิดหลักทางทฤษฎี	การประยุกต์ใช้ในบริบทวัดศรีคุณเมือง	หลักฐานเชิงประจักษ์ (ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ / ภาคสนาม)
1. แนวคิดทางพุทธศิลป์	พุทธศิลป์เป็นศิลปะที่สื่อความหมายทางธรรม นำผู้ชมให้เข้าถึง “ความงามเชิงจิตวิญญาณ” (อนิจจัง ทุกขัง อนัตตา) ผ่านรูปแบบศิลปะ เช่น จิตรกรรม สถาปัตยกรรม และ	ใช้แนวคิด “ศิลปะแห่งธรรม” ในการออกแบบพื้นที่ให้ผู้เรียนได้สัมผัสและตีความธรรมะจากศิลปกรรม เช่น ภาพจิตรกรรมพระเจ้าสิบชาติ และอุโบสถศิลปะ	ภาพจิตรกรรมฝาผนังสื่อเรื่องชาดกด้วยภาษาท้องถิ่น (สัมภาษณ์, p2, p3) การจัดเส้นทางศึกษาศิลปกรรมในวัดเพื่อเรียนรู้หลักธรรม

	ประติมากรรม	ล้านนา-ล้านช้าง	(สัมภาษณ์, p5, p6)
2. แนวคิดการ ออกแบบเชิง สร้างสรรค์ (Creative Learning Design)	เน้นการเรียนรู้ผ่านการมีส่วนร่วม การคิด สร้างสรรค์ และการ สร้างคุณค่าทาง วัฒนธรรม	ออกแบบศูนย์เรียนรู้ ให้เป็น “พื้นที่ร่วม สร้าง” (Co-creation Space) ระหว่างวัด ชุมชน และนักเรียน โดยมีกิจกรรมศิลปะ การอบรม และการ สร้างสื่อการเรียนรู้	การระดมความคิดเห็น จากชุมชนและ ผู้เชี่ยวชาญในการ ออกแบบกิจกรรม (สัมภาษณ์, p4, p8) การจัดนิทรรศการ ศิลปะพื้นถิ่นและสื่อ พุทธศิลป์ (สัมภาษณ์, p7, p9)
3. แนวคิดการ เรียนรู้จากพื้นที่ (Place-Based Learning)	การเรียนรู้โดยใช้พื้นที่ จริงเป็นฐาน เชื่อมโยง ผู้เรียนกับสิ่งแวดล้อม และวัฒนธรรมท้องถิ่น	ใช้วัดเป็น “ห้องเรียน มีชีวิต” (Living Learning Space) โดยเชื่อมโยง ศิลปกรรม พิธีกรรม และวิถีชุมชนเข้า ด้วยกัน เช่น การเดิน ชมจิตรกรรม-ฟังธรรม ประกอบภาพ	ชุมชนมีส่วนร่วมในการ จัดกิจกรรมเรียนรู้ เช่น โครงการพาเยาวชน ศึกษาศิลปวัตถุในวัด (สัมภาษณ์, p5, p6)
4. กระบวนการ ระดมความคิดเห็น จากผู้เชี่ยวชาญ / ชุมชน	การออกแบบแบบมีส่วนร่วม (Participatory Design) เพื่อให้ชุมชนมี ความรู้สึกเป็นเจ้าของ และยั่งยืน	จัดเวทีประชาคมใน ชุมชนเชียงคานเพื่อรับ ฟังความคิดเห็น เกี่ยวกับการใช้พื้นที่วัด เป็นแหล่งเรียนรู้	พระสงฆ์ ผู้นำชุมชน และผู้ทรงคุณวุฒิร่วมให้ ข้อเสนอแนะเรื่องการ จัดโซนพื้นที่ศิลปกรรม (สัมภาษณ์, p4, p8, p9)
5. ขั้นตอนการ ออกแบบพื้นที่และ กิจกรรมการเรียนรู้	การออกแบบพื้นที่เชิง สัญลักษณ์ (Symbolic Space) และกิจกรรมที่ ส่งเสริมการเรียนรู้ผ่าน	จัดเส้นทางการเรียนรู้ 3 โซน ได้แก่ 1) โซน พุทธศิลป์ภายใน อุโบสถ 2) โซน	ภาพถ่ายภาคสนามและ ระบุการจัดโซนพื้นที่ เรียนรู้และสื่อ ประกอบการสอน

	ประสบการณ์ (Kolb, 1984)	กิจกรรมศิลปะชุมชน 3) โชนภานาและ สมาธิ	(สัมภาษณ์, p2, p5, p7)
6. การพัฒนา แบบจำลอง (Model) / สื่อ ประกอบ	การสร้างต้นแบบเชิง สร้างสรรค์ (Creative Prototype) เพื่อจำลอง แนวคิดเป็นรูปธรรม	จัดทำแบบจำลองศูนย์ เรียนรู้พุทธศิลป์ในรูป “นิทรรศการถาวร” พร้อมป้ายสื่อ ความหมายและ QR Code ให้ข้อมูลศิลปะ	แบบจำลองนำเสนอแก่ ผู้เชี่ยวชาญเพื่อประเมิน ความเหมาะสม (สัมภาษณ์, p8, p9)
7. ผลการประเมิน แบบร่าง (Prototype Evaluation)	การประเมินคุณภาพของ แบบจำลองด้วยเกณฑ์ ด้านความเหมาะสม สอดคล้อง และ ประโยชน์ใช้สอย	แบบร่างผ่านการ ประเมินโดย ผู้เชี่ยวชาญและชุมชน พบว่ามีความ เหมาะสมด้าน สถาปัตยกรรมและ เนื้อหา สะท้อนอัต ลักษณ์ท้องถิ่นได้ ชัดเจน	ผลประเมินเชิงปริมาณ: ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจ ระดับ “มาก” ( $\bar{X} =$ 4.36) ผลประเมินเชิง คุณภาพ: เห็นว่า รูปแบบส่งเสริมการ เรียนรู้เชิงจิตวิญญาณ (สัมภาษณ์, p4, p5, p9)
8. ความสอดคล้อง กับอัตลักษณ์ ท้องถิ่นและความ ยั่งยืน	การออกแบบพื้นที่ให้ สะท้อนรากวัฒนธรรม และวิถีชีวิตชุมชน (Throsby, 2010)	ใช้วัสดุท้องถิ่น เช่น ไม้ ไผ่ ดิน และสี ธรรมชาติในการ ตกแต่ง พร้อม กิจกรรมเรียนรู้ ประเพณีพื้นบ้าน	การสัมภาษณ์ผู้นำ ชุมชนและพระสงฆ์ ยืนยันว่าโครงการ สอดคล้องกับวิถีชาว เขียงคานและสามารถ ดำเนินการต่อเนื่อง (สัมภาษณ์, p6, p7)

จากการสังเคราะห์ข้อมูล พบว่าแนวคิดหลักที่ใช้ในการออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิง  
สร้างสรรค์ วัดศรีคุณเมือง มีการบูรณาการ 3 ฐานสำคัญ ได้แก่

**พุทธศิลป์** - ใช้ศิลปะเป็นสื่อแห่งธรรม เพื่อก่อให้เกิดการเรียนรู้ทางจิตใจ

**การออกแบบเชิงสร้างสรรค์** - ส่งเสริมการมีส่วนร่วมและการสร้างคุณค่าทางวัฒนธรรมร่วมสมัย

**การเรียนรู้จากพื้นที่** - ใช้บริบทจริงของวัดและชุมชนเป็นฐานในการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ ผลการพัฒนานี้นำไปสู่แบบจำลอง (Prototype) ของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์ท้องถิ่น สวยงาม มีคุณค่าทางจิตวิญญาณ และเป็นตัวอย่างของการจัดการเรียนรู้เชิงพุทธศิลป์ที่ยั่งยืนในพื้นที่จังหวัดเลย

#### 4.2.4 กระบวนการออกแบบตามหลักการวิจัยเชิงพัฒนา (R&D)

กระบวนการออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ วัดศรีคุณเมือง ดำเนินการตามแนวทางการวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R&D) ซึ่งมุ่งสร้างนวัตกรรมทางการเรียนรู้ที่มีรากฐานจากบริบทจริงของพื้นที่ 4 นั้นตอน ดังนี้

**1.ขั้นวิเคราะห์และสังเคราะห์แนวคิด** (Conceptual Analysis and Synthesis) ใช้แนวคิดพุทธศิลป์เชิงสัญลักษณ์ ที่สะท้อนหลักธรรม (อนิจจัง ทุกขัง อนัตตา) ร่วมกับแนวคิด Creative Learning Design (Robinson, 2011; Craft, 2013) และ Place-Based Learning (Gruenewald, 2003; Sobel, 2004) เพื่อสร้างกรอบการออกแบบที่ผสมผสานศิลปะกับการเรียนรู้และชุมชน โดยใช้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์และการสังเกตภาคสนามเป็นฐานการสังเคราะห์แนวคิด

**2.ขั้นออกแบบและพัฒนาแบบจำลอง** (Design and Development of Model) นำแนวคิดเชิงสร้างสรรค์และหลักพุทธศิลป์มาประยุกต์ออกแบบพื้นที่เรียนรู้ และกิจกรรม ที่ส่งเสริมการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง (Experiential Learning: Kolb, 1984) เช่น การฝึกบูรณะศิลปวัตถุ การตีความจิตรกรรมฝาผนัง และการจัดนิทรรศการเชิงจิตวิญญาณ โดยใช้หลักอิทธิบาท 4 และไตรสิกขาเป็นแนวทางการพัฒนากิจกรรม

**3.ขั้นสร้างและทดลองต้นแบบ** (Prototype Implementation and Evaluation) พัฒนาศูนย์เรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ เป็นต้นแบบภายในวัดศรีคุณเมือง โดยออกแบบให้สะท้อนอัตลักษณ์ล้านช้าง และอำเภอเชียงคาน และใช้วัสดุท้องถิ่นในการตกแต่งพื้นที่ จากนั้นดำเนินการทดลองใช้และประเมินผลความเหมาะสมโดยผู้เชี่ยวชาญและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เพื่อปรับปรุงต้นแบบให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

**4.ขั้นสรุปผลและเผยแพร่รูปแบบ** (Conclusion and Dissemination) สังเคราะห์ผลจากการทดลองและประเมินต้นแบบ จนได้รูปแบบการออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในพื้นที่อื่นได้ โดยมีลักษณะเป็นโมเดลพุทธศิลป์เพื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่บูรณาการหลักธรรม ศิลปะ และชุมชนเข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ

ตารางที่ 4.5 สรุปองค์ประกอบของรูปแบบการออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์

องค์ประกอบหลัก	รายละเอียด	แนวคิดที่เชื่อมโยง
1. แนวคิดหลัก (Core Concept)	แหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ที่บูรณาการศิลปะ-ธรรมะ-ชุมชน เพื่อการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง	พุทธศิลป์เชิงสัญลักษณ์ / Experiential Learning Theory
2. วัตถุประสงค์การออกแบบ (Design Objectives)	เพื่อพัฒนาพื้นที่เรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ศิลปะในมิติธรรมะ และส่งเสริมอัตลักษณ์วัฒนธรรมท้องถิ่นเชียงคาน	Creative Learning Design / Place-Based Learning
3. โครงสร้างการเรียนรู้ (Learning Structure)	ประกอบด้วย 3 โซนหลัก: 1) พื้นที่นิทรรศการศิลปกรรม 2) พื้นที่ปฏิบัติการฝึกสร้างสรรค์ 3) พื้นที่สื่อธรรมและจิตตภาวนา	Experiential Learning Cycle (Kolb, 1984)
4. กิจกรรมการเรียนรู้ (Learning Activities)	- การตีความจิตรกรรมฝาผนัง - การฝึกงานศิลปะที่บ้าน - กิจกรรมสนทนาธรรมเชิงศิลปะ - การสร้างสื่อมัลติมีเดียพุทธศิลป์	Creative Pedagogy / Buddhist Art Interpretation
5. หลักธรรมที่บูรณาการ (Integrated Dhamma Principles)	อิทธิบาท 4, ไตรสิกขา, อริยมรรค 8, โยนิโสมนสิการ	Buddhist Educational Philosophy
6. การมีส่วนร่วมของชุมชน (Community Participation)	มีการระดมความคิดเห็นจากคณะกรรมการวัด ครูศิลป์ พระสงฆ์ และเยาวชนท้องถิ่นร่วมออกแบบและประเมินผล	Participatory Design / Community-Based Learning
7. รูปแบบต้นแบบ (Prototype Model)	ศูนย์เรียนรู้พุทธศิลป์ “สืบ สาน เสริมสร้าง” ประกอบด้วยเส้นทางเรียนรู้พุทธศิลป์และสื่อความหมายศิลปะธรรม	Creative-Based Research (CBR) Framework
8. ผลที่คาดว่าจะ	ผู้เรียนและชุมชนเกิดการเรียนรู้เชิงลึก	Buddhist Art for

เกิดขึ้น (Expected Outcomes)	เข้าใจคุณค่าพุทธศิลป์และวัฒนธรรมท้องถิ่น สร้างจิตสำนึกอนุรักษ์และต่อยอดเชิงสร้างสรรค์	Learning / Cultural Sustainability
------------------------------	---	------------------------------------

ตารางที่ 4.6 การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบและพัฒนาแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์

ข้อ	รายการประเมิน	$\bar{X}$	SD	ค่าระดับ
<b>การสังเคราะห์แนวคิดการออกแบบ</b>		<b>4.42</b>	<b>0.55</b>	<b>มาก</b>
13	แนวคิดทางพุทธศิลป์ถูกนำมาใช้เป็นพื้นฐานในการออกแบบ	4.55	0.50	มากที่สุด
14	มีการบูรณาการแนวคิดการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning Design) อย่างเหมาะสม	4.40	0.59	มาก
15	แนวคิดการเรียนรู้จากพื้นที่ (Place-Based Learning) ถูกนำมาใช้ส่งเสริมการเรียนรู้จริงในพื้นที่วัด	4.30	0.60	มาก
<b>กระบวนการออกแบบและพัฒนา</b>		<b>4.28</b>	<b>0.64</b>	<b>มาก</b>
16	มีการระดมความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญและชุมชนอย่างครอบคลุม	4.35	0.65	มาก
17	ขั้นตอนการออกแบบพื้นที่และกิจกรรมการเรียนรู้มีความเป็นระบบ	4.20	0.70	มาก
18	มีการสร้างแบบจำลอง (Model) หรือสื่อประกอบเพื่อทดสอบแนวคิด	4.30	0.60	มาก
<b>ผลการประเมินแบบร่าง (Prototype)</b>		<b>4.37</b>	<b>0.58</b>	<b>มาก</b>
19	มีรูปแบบการออกแบบมีความเหมาะสมและใช้ได้จริง	4.40	0.60	มาก
20	การออกแบบสอดคล้องกับอัตลักษณ์และวัฒนธรรมท้องถิ่น	4.50	0.50	มาก

ข้อ	รายการประเมิน	$\bar{X}$	SD	ค่าระดับ
	ของเชียงคาน			
21	ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญหรือผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เป็นไปในทิศทางบวก	4.20	0.65	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม		4.36	0.59	มาก

ภาพรวมของความคิดเห็นต่อการออกแบบและพัฒนาแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ วัดศรีคุณเมือง อำเภอเชียงคาน อยู่ในระดับ มาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวม  $\bar{X} = 4.36$  และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 0.59 ซึ่งสะท้อนการยอมรับต่อแนวคิดและกระบวนการออกแบบที่นำเสนอ

การวิเคราะห์ตามรายด้านด้านที่มีความคิดเห็นสูงสุด คือ การสังเคราะห์แนวคิดการออกแบบ โดยมีค่าเฉลี่ยสูงถึง  $\bar{X} = 4.42$  (ระดับมาก) รายการที่มีคะแนนสูงสุด คือ แนวคิดทางพุทธศิลป์ถูกนำมาใช้เป็นพื้นฐานในการออกแบบ มีค่าเฉลี่ย  $\bar{X} = 4.55$  ซึ่งจัดอยู่ในระดับ มากที่สุด แสดงถึงการให้ความสำคัญและเห็นพ้องว่าการออกแบบต้องมีแกนหลักคือพุทธศิลป์ 2 ด้านที่มีความคิดเห็นต่ำสุด คือ กระบวนการออกแบบและพัฒนา โดยมีค่าเฉลี่ย  $\bar{X} = 4.28$  (ระดับมาก) รายการที่มีคะแนนต่ำสุด คือ ขั้นตอนการออกแบบพื้นที่และกิจกรรมการเรียนรู้มีความเป็นระบบ มีค่าเฉลี่ย  $\bar{X} = 4.20$  (ระดับมาก) ซึ่งให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามต้องการให้กระบวนการและขั้นตอนการดำเนินงานมีความเป็นระเบียบและชัดเจนมากยิ่งขึ้น

#### 4.3 ผลการวิเคราะห์การเสนอรูปแบบพื้นที่ต้นแบบของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ วัดศรีคุณเมือง

จากผลการออกแบบและพัฒนาแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ในตอนที่ผ่านมา พบว่าการบูรณาการแนวคิดทางพุทธศิลป์ การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ และการเรียนรู้จากพื้นที่ สามารถนำไปสู่การสร้างพื้นที่ต้นแบบที่สะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่นของจังหวัดเลยได้อย่างมีความหมาย บทนี้จึงมุ่งนำเสนอ “ผลการเสนอรูปแบบพื้นที่ต้นแบบของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์” ซึ่งเป็นผลลัพธ์เชิงรูปธรรมของการวิจัย เพื่อให้เห็นแนวทางในการพัฒนา “วัดศรีคุณเมือง” ให้เป็นต้นแบบของแหล่งเรียนรู้ทางศิลปะและจิตวิญญาณในระดับชุมชน โดยผ่านกระบวนการออกแบบที่มีส่วนร่วมกับชุมชนและผู้ทรงคุณวุฒิ การนำเสนอผลในหัวข้อนี้แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่

1. รูปแบบพื้นที่ต้นแบบของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ ซึ่งอธิบายถึงองค์ประกอบหลัก ผังภาพพื้นที่ และลักษณะกิจกรรมในแต่ละโซนการเรียนรู้

2. ผลการตรวจสอบความเหมาะสมของรูปแบบพื้นที่ต้นแบบ โดยวิเคราะห์ข้อมูลการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ รวมถึงข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาต่อไป

#### 4.3.1 รูปแบบพื้นที่ต้นแบบของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์

1. **โครงสร้างองค์ประกอบของพื้นที่ต้นแบบ** รูปแบบพื้นที่ต้นแบบของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ วัดศรีคุณเมือง ถูกออกแบบภายใต้แนวคิด “พุทธศิลป์เพื่อการเรียนรู้และจิตภาวนา” (Buddhist Art for Mindful Learning) โดยยึดหลัก “ความกลมกลืนระหว่างศิลปะ-ศาสนา-ชุมชน” ตามแนวคิดพุทธศิลป์ในบทที่ 2 ซึ่งมองว่าศิลปะไม่เพียงเป็นสิ่งงดงาม แต่เป็นเครื่องมือแก้ปัญหาและความสงบ (อนิจจัง ทุกขัง อนัตตา) องค์ประกอบของพื้นที่แบ่งออกเป็น 3 มิติหลัก ได้แก่

**มิติทางกายภาพ** - โครงสร้างสถาปัตยกรรมและศิลปกรรมที่สะท้อนเอกลักษณ์ล้านนา-ล้านช้าง เช่น พระอุโบสถ ศาลาการเปรียญ พิพิธภัณฑสถานท้องถิ่น และลานธรรมกลางแจ้ง

**มิติทางจิตวิญญาณ** - การจัดพื้นที่ให้ผู้เรียนได้สัมผัส “ความสงบงาม” ผ่านศิลปะและกิจกรรมภาวนา เช่น เส้นทางเดินจงกรม ศาลาเจริญสติ

**มิติทางวัฒนธรรมและการเรียนรู้** - การเชื่อมโยงศิลปกรรมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยให้ชุมชนมีบทบาทเป็น “ผู้สืบทอด” และ “ผู้ถ่ายทอด” พุทธศิลป์ (สัมภาษณ์, p3, p5, p8)

2. **แนวคิดและผังภาพพื้นที่ต้นแบบ** การออกแบบพื้นที่ใช้แนวคิด “สามโซนแห่งการเรียนรู้พุทธศิลป์ (Three Learning Zones)” ได้แก่

โซนที่ 1: พุทธศิลป์และจิตวิญญาณ (Buddhist Art & Spirit Zone) พื้นที่หลักคือ อุโบสถและวิหารเก่า ซึ่งจัดให้เป็นพื้นที่เรียนรู้หลักธรรมผ่านศิลปกรรม มีสื่ออธิบายเรื่อง “ภาพจิตรกรรมพระเจ้าสิบชาติ” และ “พระประธานไม้โบราณ” ใช้หลัก “Art Meditation” ให้ผู้เข้าชมภาวนาไปพร้อมกับการชื่นชมศิลปะ

โซนที่ 2: ศิลป์ชุมชนสร้างสรรค์ (Community Creative Zone) ใช้พื้นที่ ลานกิจกรรมกลางแจ้งและพิพิธภัณฑสถาน จัดกิจกรรมฝึกเขียนลายไทย การปั้นพระ และการทำสีธรรมชาติ ส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) ระหว่างพระสงฆ์-เยาวชน-นักท่องเที่ยว

โซนที่ 3: ภูมิปัญญาและธรรมชาติ (Wisdom & Nature Zone) ใช้พื้นที่บริเวณ สวนป่าธรรมะและเส้นทางเดินจงกรม จัดนิทรรศการเรื่อง “พุทธศิลป์กับสิ่งแวดล้อม” และกิจกรรม “ธรรมะกลางสวน” สอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้จากพื้นที่ (Place-Based Learning) ที่เน้นการตระหนักรู้ในคุณค่าธรรมชาติ

3. ลักษณะกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละโซน การออกแบบกิจกรรมเน้นให้ผู้เรียน “เรียนรู้ด้วยตนเองผ่านประสบการณ์ตรง (Experiential Learning)” ตามทฤษฎี Kolb (1984) โดยแต่ละโซนมีลักษณะกิจกรรมเฉพาะดังนี้

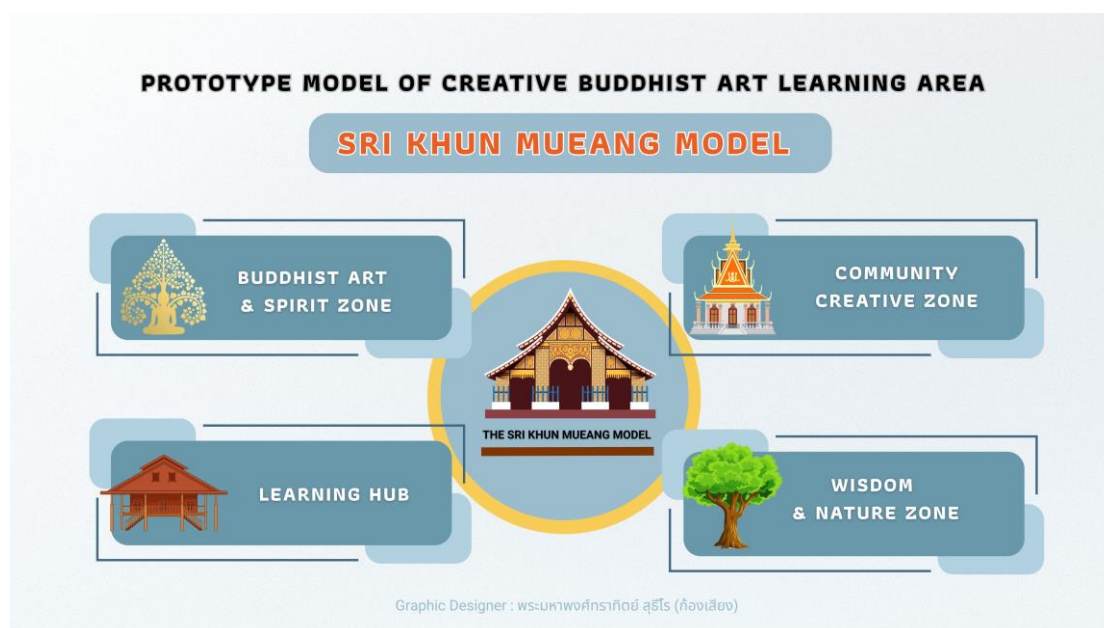
ตารางที่ 4.7 ลักษณะกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละโซน

โซน	ชื่อกิจกรรม	ลักษณะการเรียนรู้	เป้าหมายการเรียนรู้
1	ศิลป์แห่งธรรม	ชมจิตรกรรม-ฟังธรรม-เขียนบันทึกภาวนา	เกิดการตระหนักรู้เชิงจิตวิญญาณ
2	ชุมชนศิลป์ร่วมใจ	เวิร์กช็อปศิลปะพื้นบ้านและสื่อพุทธศิลป์	สืบสานภูมิปัญญาและความภาคภูมิใจในชุมชน
3	เดินจงกรมศิลป์ธรรมชาติ	ภาวนาในสวนศิลป์ เรียนรู้ความสัมพันธ์มนุษย์-ธรรมชาติ	เกิดสมาธิและเข้าใจความเชื่อมโยงของธรรมะกับสิ่งแวดล้อม

ตารางนี้แสดงให้เห็นการบูรณาการระหว่าง แนวคิดทางพุทธศิลป์ การออกแบบเชิงสร้างสรรค์ และการเรียนรู้จากพื้นที่ ซึ่งเป็นแกนสำคัญของการออกแบบพื้นที่ต้นแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ วัดศรีคุณเมือง ผลการวิเคราะห์ชี้ว่า การพัฒนาพื้นที่ในลักษณะ “สามโซนแห่งการเรียนรู้” สามารถตอบสนองต่อเป้าหมายทางการศึกษา ศิลปะ และชุมชนได้ครบถ้วน ทั้งในมิติของความงามเชิงสัญลักษณ์ ความสงบทางจิตวิญญาณ และการมีส่วนร่วมของชุมชน

จากผลการออกแบบและพัฒนาแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ วัดศรีคุณเมือง ที่ได้นำเสนอในตารางนี้ สามารถสรุปเป็นแนวทางเชิงรูปธรรมได้ว่า การพัฒนาแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์จำเป็นต้องคำนึงถึงความสมดุลระหว่าง มิติศิลปกรรม (Artistic Dimension) มิติธรรมะ (Spiritual Dimension) และ มิติชุมชน (Cultural Dimension) เพื่อให้เกิดการเรียนรู้แบบองค์รวม (Holistic Learning) ซึ่งเชื่อมโยงระหว่างความงาม ความรู้ และความดีเข้าด้วยกัน ดังนั้น เพื่อตีความผลการออกแบบในภาพรวม งานวิจัยนี้จึงได้นำเสนอแผนภาพโมเดลพื้นที่ต้นแบบ (Prototype Model Diagram) ใช้ชื่อว่า “SRI KHUN MUEANG MODEL” เพื่อแสดงความสัมพันธ์ระหว่าง โซนการเรียนรู้ทั้งสาม ได้แก่ โซนพุทธศิลป์และจิตวิญญาณ (Buddhist Art & Spirit Zone) โซนศิลป์ชุมชนสร้างสรรค์ (Community Creative Zone) โซนภูมิปัญญาและธรรมชาติ (Wisdom & Nature Zone) โดยแต่ละโซนมีลักษณะกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับ หลักธรรมทางพุทธศาสนา และ กระบวนการเรียนรู้เชิงศิลปะ อย่างเป็นระบบ ทั้งสามโซนถูกออกแบบให้มีการไหลเวียนของกิจกรรม (Learning

Flow) เชื่อมโยงกันในลักษณะวงกลมแห่งการเรียนรู้ (Cycle of Creative Buddhist Learning) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเดินทางจากการชื่นชมศิลปะ สู่อารมณ์และสร้างสรรค์ และการตระหนักรู้ และสืบสาน ได้อย่างต่อเนื่อง



ภาพที่ 4.1 แผนภาพโมเดลพื้นที่ต้นแบบ SRI KHUN MUEANG MODEL

แผนภาพโมเดลพื้นที่ต้นแบบแสดงองค์ประกอบสำคัญ 3 ส่วนหลัก ได้แก่

1. **ศูนย์กลางของโมเดล** วัดศรีคุณเมือง (Buddhist Learning Core) วัดทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางแห่งการเรียนรู้เชิงจิตวิญญาณ (Spiritual Learning Hub) ซึ่งเป็นจุดบรรจบของทั้งสามโซน การเรียนรู้ ทำหน้าที่เป็นพื้นที่หลอมรวม ศิลปะ ศาสนา และชุมชน เข้าด้วยกัน โดยศูนย์กลางนี้สื่อถึงหลักมัชฌิมาปฏิปทา (The Middle Way) ที่สะท้อนการพัฒนาอย่างสมดุลระหว่างโลกทางกายและทางจิตใจ ภายในศูนย์กลางมีองค์ประกอบหลัก เช่น อุโบสถและจิตรกรรมฝาผนัง (สื่อธรรมะผ่านศิลปกรรม) ศาลาการเปรียญ (ใช้จัดกิจกรรมและสื่อการเรียนรู้) พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นวัด (รวบรวมศิลปวัตถุและภูมิปัญญาโบราณ)

2. **โซนที่ 1 พุทธศิลป์และจิตวิญญาณ** (Buddhist Art & Spirit Zone) เป็นโซนแห่งการตระหนักรู้ในคุณค่าทางศิลปะและธรรมะ โดยเน้นการเรียนรู้ผ่านการชื่นชมและตีความศิลปกรรมในวัด เช่น จิตรกรรมฝาผนัง ประติมากรรม และสถาปัตยกรรมโบราณ กิจกรรมหลัก ประกอบด้วย การเรียนรู้ศิลปะพุทธผ่านการสังเกตและสนทนาธรรม การภาวนาเชิงศิลป์ (Art Meditation) และการบันทึกประสบการณ์การเรียนรู้ทางจิตใจ หลักธรรมที่สอดคล้อง ประกอบด้วย อริยสัจ 4 ใช้การชมศิลปะเพื่อเข้าใจทุกข์และการดับทุกข์ และไตรลักษณ์ การตระหนักรู้ในความไม่เที่ยงของสรรพสิ่ง

ผ่านศิลปะ โดยมีเป้าหมายให้ผู้เรียนเกิดปัญญาและความสนใจจากการสัมผัสศิลปะในฐานะธรรมชาติที่มองเห็นได้

**3. โซนที่ 2 ศิลป์ชุมชนสร้างสรรค์ (Community Creative Zone)** เป็นโซนแห่งการลงมือสร้างสรรค์และการมีส่วนร่วมทางวัฒนธรรม โดยให้ชุมชนเป็นศูนย์กลางของการถ่ายทอดภูมิปัญญาและการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมทางศิลปะ กิจกรรมหลัก เวิร์กช็อปศิลปะพื้นบ้าน (เช่น กล้วยไทย การแกะไม้ การทำสีธรรมชาติ) นิทรรศการผลงานศิลปะพุทธของเยาวชน และการสนทนาแลกเปลี่ยนแนวคิดพุทธศิลป์กับพระสงฆ์และช่างศิลป์ หลักธรรมที่สอดคล้อง สังกะวัตถุ 4 หลักแห่งการสงเคราะห์และเกื้อกูลในการทำงานร่วมกัน และพรหมวิหาร 4 การสร้างความเมตตา กรุณา มุทิตา และอุเบกขาในกระบวนการสร้างสรรค์ร่วม เป้าหมายเพื่อเสริมสร้างความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ท้องถิ่น และสร้าง ชุมชนแห่งการเรียนรู้ ที่เชื่อมโยงศิลปะกับชีวิต

**4. โซนที่ 3 ภูมิปัญญาและธรรมชาติ (Wisdom & Nature Zone)** เป็นโซนแห่งการเรียนรู้ผ่านสภาวะธรรมและสิ่งแวดล้อมธรรมชาติ ซึ่งจัดอยู่บริเวณสวนป่าธรรมะและเส้นทางเดินจงกรมของวัด กิจกรรมหลัก การเดินจงกรมและภาวนาในสวนธรรมะ นิทรรศการกลางแจ้ง พุทธศิลป์กับสิ่งแวดล้อม และกิจกรรมเรียนรู้เรื่องพืช สมุนไพร และธรรมะในวิถีชีวิต หลักธรรมที่สอดคล้อง ปฏิจจสมุปบาท การเรียนรู้ความสัมพันธ์ของสรรพสิ่งในธรรมชาติ และโยนิโสมนสิการ การพิจารณาอย่างแยบคายเพื่อเข้าถึงสัจธรรมผ่านธรรมชาติ มีเป้าหมาย เพื่อส่งเสริมการตระหนักรู้เชิงนิเวศทางจิตวิญญาณ (Eco-spiritual Awareness) และพัฒนาเจตคติแห่งความเคารพต่อธรรมชาติในฐานะครูผู้สอน

**5. การเชื่อมโยงระหว่างโซนทั้งสาม** เส้นเชื่อมระหว่างแต่ละโซนในแผนภาพแสดงถึงการหมุนเวียนของกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎี Kolb's Learning Cycle (1984) โดยผู้เรียนเริ่มจาก

การรับรู้ประสบการณ์ (Concrete Experience) ผ่านการชมศิลปะในโซนที่ 1

การสะท้อนคิด (Reflective Observation) ผ่านกิจกรรมภาวนาและบันทึกการเรียนรู้

การสร้างแนวคิดใหม่ (Abstract Conceptualization) ในโซนศิลป์ชุมชนสร้างสรรค์

การลงมือปฏิบัติ (Active Experimentation) ในโซนภูมิปัญญาและธรรมชาติ

เมื่อกระบวนการครบวงจร ผู้เรียนจะเกิดปัญญาเชิงสร้างสรรค์ทางพุทธศิลป์ (Creative Buddhist Wisdom) ซึ่งเป็นเป้าหมายสูงสุดของพื้นที่ต้นแบบนี้

สรุปภาพรวมของโมเดล แผนภาพโมเดลพื้นที่ต้นแบบนี้จึงสะท้อนการออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ที่เป็นระบบและมีชีวิต โดยผสานศิลปะกับธรรมะและวิถีชุมชนอย่างกลมกลืน สามารถใช้เป็นกรอบต้นแบบสำหรับการพัฒนาพื้นที่เรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ ในพื้นที่อื่นของภาคอีสานได้ต่อไป ทั้งในฐานะพื้นที่ภาวนา พื้นที่วัฒนธรรม และพื้นที่แห่งการสร้างปัญญา

#### 4.3.2 ผลการตรวจสอบความเหมาะสมของรูปแบบพื้นที่ต้นแบบ

1. ผลการประเมินความเหมาะสมโดยผู้ทรงคุณวุฒิ (เชิงปริมาณ) ผลการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญด้านพุทธศิลป์ การออกแบบ และการศึกษาชุมชน จำนวน 9 ท่าน มีผลการประเมินดังแสดงในตาราง ต่อไปนี้

ตารางที่ 4.8 ผลการประเมินความเหมาะสมโดยผู้ทรงคุณวุฒิ

ด้านที่ประเมิน	ค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ )	ระดับความเหมาะสม
ความสอดคล้องกับแนวคิดพุทธศิลป์	4.67	มากที่สุด
ความเหมาะสมด้านสถาปัตยกรรมและภูมิทัศน์	4.52	มาก
ความเป็นไปได้ในการใช้พื้นที่จริง	4.44	มาก
ความสอดคล้องกับอัตลักษณ์ท้องถิ่น	4.61	มากที่สุด
ความยั่งยืนและการมีส่วนร่วมของชุมชน	4.56	มาก
<b>ผลรวมค่าเฉลี่ย</b>	<b>4.56</b>	<b>มาก</b>

ตารางนี้แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของแบบพื้นที่ต้นแบบ พบว่า ค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.56 ซึ่งอยู่ในระดับ “มาก” โดยแต่ละด้านมีผลเรียงตามลำดับจากมากไปหาน้อย ดังนี้ ด้านความสอดคล้องกับแนวคิดพุทธศิลป์ ( $\bar{x} = 4.67$ ) ด้านความสอดคล้องกับอัตลักษณ์ท้องถิ่น ( $\bar{x} = 4.61$ ) ด้านความเหมาะสมของสถาปัตยกรรมและภูมิทัศน์ ( $\bar{x} = 4.52$ ) ด้านความยั่งยืนการมีส่วนร่วมของชุมชน ( $\bar{x} = 4.56$ ) และด้านความเป็นไปได้ในการใช้พื้นที่จริง ( $\bar{x} = 4.44$ ) ผลลัพธ์นี้สะท้อนให้เห็นว่าแบบพื้นที่ต้นแบบมีความเหมาะสมสูงในเชิงศิลปกรรม วัฒนธรรม และการเรียนรู้ โดยเฉพาะในมิติของความงามเชิงพุทธศิลป์ที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของจังหวัดเลย

2. ผลการประเมินเชิงคุณภาพและข้อเสนอแนะ จากการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิและชุมชน (สัมภาษณ์, p1-p9) พบประเด็นสำคัญดังนี้

**ความเหมาะสม** แบบพื้นที่ต้นแบบสามารถสะท้อนเอกลักษณ์วัฒนธรรมเชียงคานได้อย่างดี มีความงดงามและกลมกลืนกับธรรมชาติ

**จุดแข็ง** การเชื่อมโยงระหว่างศิลปะ วัด และชุมชน เป็นนวัตกรรมเชิงวัฒนธรรม ที่สามารถต่อยอดสู่การท่องเที่ยวเชิงเรียนรู้ได้

**ข้อเสนอแนะ** ควรเพิ่มพื้นที่กิจกรรมสำหรับเยาวชน และพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ (เช่น AR Guide) รวมถึงการจัดระบบบำรุงรักษาพื้นที่อย่างต่อเนื่อง (สัมภาษณ์, p4, p5, p8)

จากการวิเคราะห์ จากผลการวิเคราะห์เชิงคุณภาพและเชิงปริมาณในประเด็นการออกแบบพื้นที่ต้นแบบของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ วัดศรีคุณเมือง อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย พบว่า การบูรณาการแนวคิดทางพุทธศิลป์ การออกแบบเชิงสร้างสรรค์ และการเรียนรู้จากพื้นที่สามารถนำไปสู่การสร้างรูปแบบพื้นที่ต้นแบบ ที่มีความสมบูรณ์ทั้งในด้านกายภาพ วัฒนธรรม และจิตวิญญาณ การออกแบบพื้นที่ดังกล่าวไม่เพียงมุ่งให้เกิดความงามเชิงศิลปะเท่านั้น แต่ยังส่งเสริมการเรียนรู้และภาวนาผ่านประสบการณ์ตรงตามแนวทางของการเรียนรู้เชิงพุทธ (Buddhist Experiential Learning) เพื่อให้เห็นภาพรวมของการวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ งานวิจัยนี้จึงได้สังเคราะห์แนวคิดและผลการออกแบบพื้นที่ต้นแบบในรูปแบบตาราง โดยมุ่งแสดงให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างกรอบแนวคิดทางทฤษฎี กับผลการออกแบบเชิงประจักษ์ในพื้นที่จริง ทั้งในแง่องค์ประกอบของพื้นที่ กิจกรรมการเรียนรู้ และผลการประเมินความเหมาะสมจากผู้ทรงคุณวุฒิและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย การนำเสนอในตารางต่อไปนี้จะมียุทธศาสตร์เพื่อ สรุปสาระสำคัญของแนวคิดที่ใช้ในการออกแบบพื้นที่ต้นแบบ แสดงรูปแบบการประยุกต์ใช้แนวคิดดังกล่าวในบริบทของวัดศรีคุณเมือง และสังเคราะห์ผลการประเมินความเหมาะสมและข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาในอนาคต ตารางต่อไปนี้จะแสดงผลการวิเคราะห์เชิงสังเคราะห์ของ รูปแบบพื้นที่ต้นแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ วัดศรีคุณเมือง จังหวัดเลย

ตารางที่ 4.9 สรุปการวิเคราะห์เชิงสังเคราะห์ รูปแบบพื้นที่ต้นแบบของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ วัดศรีคุณเมือง

องค์ประกอบ การวิเคราะห์	สาระสำคัญ / การประยุกต์ใช้แนวคิด	หลักฐานเชิงประจักษ์ / ข้อมูลสนับสนุน
แนวคิดพุทธศิลป์	ใช้ศิลปะเป็นสื่อธรรมะ ถ่ายทอดจิตวิญญาณแห่งความงามและสัจธรรม	จิตรกรรมฝาผนังอุโบสถ / พระประธานไม้เก่า (สัมภาษณ์, p2, p3)
แนวคิดการออกแบบเชิงสร้างสรรค์	จัดพื้นที่ 3 โซนเพื่อสร้างประสบการณ์เรียนรู้ผ่านศิลปะ กิจกรรม และภาวนา	การมีส่วนร่วมของชุมชนในการออกแบบกิจกรรม (สัมภาษณ์, p5, p8)
แนวคิดการเรียนรู้จากพื้นที่	ใช้บริบทวัดและชุมชนเป็นแหล่งเรียนรู้จริง ผสานศิลปะกับวิถีชีวิต	กิจกรรมเดินจงกรม ศิลป์ชุมชน และสวนธรรมะ (สัมภาษณ์, p6, p7)

โครงสร้างพื้นที่ ต้นแบบ	แบ่งเป็น 3 โซนเรียนรู้ ได้แก่ พุทธ ศิลป์-ชุมชน-ธรรมชาติ	ผังพื้นที่ต้นแบบและภาพจำลอง จากการออกแบบภาคสนาม
กิจกรรมการเรียนรู้	ใช้การเรียนรู้แบบประสบการณ์ (Kolb, 1984) และการสอนแบบมีส่วนร่วม	Workshop / ภาวนา / นิทรรศการศิลปะ (สัมภาษณ์, p4, p9)
ผลการประเมิน (เชิง ปริมาณ)	ค่าเฉลี่ยรวม 4.56 อยู่ในระดับ “มาก” สะท้อนความเหมาะสมทั้งรูปแบบและ บริบท	แบบประเมินผู้เชี่ยวชาญ 9 ท่าน
ผลการประเมิน (เชิง คุณภาพ)	ผู้ทรงคุณวุฒิเห็นว่าเป็นต้นแบบที่ เชื่อมโยงพุทธศิลป์กับการเรียนรู้ร่วม สมัยได้ดี	สัมภาษณ์เชิงลึก (สัมภาษณ์, p1- p9)
ข้อเสนอแนะเพื่อ พัฒนาเพิ่มเติม	เพิ่มพื้นที่กิจกรรมเยาวชน พัฒนาสื่อ ดิจิทัล และปรับภูมิทัศน์บางส่วนให้ เหมาะกับการเรียนรู้	ข้อเสนอจากผู้เชี่ยวชาญและผู้นำ ชุมชน (สัมภาษณ์, p5, p8)

จากตารางสรุปผลการวิเคราะห์เชิงสังเคราะห์ข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า รูปแบบพื้นที่ต้นแบบของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ วัดศรีคุณเมือง มีลักษณะเด่นที่เกิดจากการผสมผสานอย่างกลมกลืนระหว่าง ศิลปะ ศาสนา และชุมชน ซึ่งสะท้อนแนวคิดพุทธศิลป์เชิงจิตภาวนา ที่มุ่งให้ผู้เรียนเข้าถึงคุณค่าทางสุนทรียะและทางธรรมในเวลาเดียวกัน การออกแบบพื้นที่ 3 โซน ได้แก่ โซนพุทธศิลป์และจิตวิญญาณ โซนศิลป์ชุมชนสร้างสรรค์ และโซนภูมิปัญญาและธรรมชาติ ได้รับการจัดวางอย่างมีระบบเชิงแนวคิด (Conceptual Layout) เพื่อเอื้อต่อการเรียนรู้แบบประสบการณ์ตรง (Experiential Learning) และการเรียนรู้จากพื้นที่ (Place-Based Learning) สอดคล้องกับผลการวิเคราะห์รูปแบบพื้นที่ต้นแบบของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ วัดศรีคุณเมือง ในเชิงปริมาณรายละเอียดตามตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.10 รูปแบบพื้นที่ต้นแบบของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ วัดศรีคุณเมือง

ข้อ	รายการประเมิน	$\bar{X}$	SD	ค่าระดับ
<b>รูปแบบพื้นที่ต้นแบบ</b>				
22	โครงสร้างองค์ประกอบของพื้นที่ต้นแบบมีความครบถ้วนและเหมาะสม	4.40	0.65	มาก
23	แนวคิดและผังภาพพื้นที่ต้นแบบสะท้อนอัตลักษณ์พุทธศิลป์ของเชียงคานได้ชัดเจน	4.45	0.55	มาก
24	กิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละโซนมีความหลากหลายและส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	4.15	0.63	มาก
<b>ค่าเฉลี่ยรวม</b>		<b>4.42</b>	<b>0.53</b>	<b>มาก</b>
<b>ผลการตรวจสอบความเหมาะสมของรูปแบบพื้นที่ต้นแบบ</b>				
25	รูปแบบพื้นที่ต้นแบบมีความเหมาะสมตามหลักพุทธศิลป์และบริบทท้องถิ่น	4.40	0.58	มาก
26	ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินว่ารูปแบบพื้นที่สามารถนำไปใช้จริงได้	4.55	50.0	มากที่สุด
27	มีข้อเสนอแนะเชิงสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาต่อไป	4.30	0.50	มาก
<b>ค่าเฉลี่ยรวม</b>		<b>4.38</b>	<b>0.57</b>	<b>มาก</b>

ภาพรวมของความคิดเห็นต่อรูปแบบพื้นที่ต้นแบบของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ ณ วัดศรีคุณเมือง อยู่ในระดับ มาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวม = 4.38 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 0.57 ซึ่งเป็นค่าเฉลี่ยรวมที่สูงที่สุดในบรรดาสามตอน แสดงถึงการยอมรับและความมั่นใจในรูปแบบพื้นที่ต้นแบบที่น่าเสนอ

การวิเคราะห์ตามรายด้าน ด้านที่มีความคิดเห็นสูงสุด คือ ผลการตรวจสอบความเหมาะสมของรูปแบบพื้นที่ต้นแบบ โดยมีค่าเฉลี่ยสูงถึง = 4.42 (ระดับมาก) รายการที่มีคะแนนสูงสุด คือ ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินว่ารูปแบบพื้นที่สามารถนำไปใช้จริงได้ มีค่าเฉลี่ย = 4.55 ซึ่งจัดอยู่ในระดับ มาก

ที่สุด เน้นย้ำว่าผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและผู้เชี่ยวชาญเห็นชอบในความเป็นไปได้ของการนำรูปแบบไปปฏิบัติจริง 3 ด้านที่มีความคิดเห็นต่ำสุด คือ รูปแบบพื้นที่ต้นแบบ โดยมีค่าเฉลี่ย = 4.33 (ระดับมาก) รายการที่มีคะแนนต่ำสุด คือ กิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละโซนมีความหลากหลายและส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ย = 4.15 (ระดับมาก) แสดงให้เห็นว่า แม้จะยอมรับรูปแบบพื้นที่แต่ยังต้องการให้มีการพัฒนาความหลากหลายและความคิดสร้างสรรค์ในส่วนของกิจกรรมการเรียนรู้ให้มากขึ้นอีกระดับ

ในภาพรวมการวิเคราะห์เชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ พบว่า แบบพื้นที่ต้นแบบมีความเหมาะสมในระดับมาก ทั้งด้านความสอดคล้องทางศิลปกรรม ความงามเชิงพุทธ การเชื่อมโยงกับอัตลักษณ์ท้องถิ่น และความร่วมมือของชุมชน ผลดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดทางทฤษฎีในบทที่ 2 ที่มองว่าการเรียนรู้ทางพุทธศิลป์ต้องอาศัยพื้นที่ที่มีชีวิต (Living Learning Space) ซึ่งเชื่อมโยงระหว่างสิ่งแวดล้อมทางกายภาพและจิตวิญญาณของผู้เรียน ตารางนี้สะท้อนให้เห็นว่า พื้นที่ต้นแบบของวัดศรีคุณเมืองไม่เพียงเป็นแหล่งเรียนรู้ศิลปะพุทธศาสนาเท่านั้น แต่ยังทำหน้าที่เป็น พื้นที่สร้างปัญญาและจิตสำนึกทางวัฒนธรรม ของชุมชนเชียงคานได้อย่างแท้จริง การออกแบบเชิงสร้างสรรค์ในครั้งนี้จึงถือเป็นการขับเคลื่อนพุทธนวัตกรรมด้านพื้นที่การเรียนรู้ (Buddhist Learning Innovation) ที่มีศักยภาพขยายผลไปยังวัดหรือชุมชนอื่นในจังหวัดเลยและภาคอีสานได้ในอนาคต

โดยสรุป การวิเคราะห์เชิงสังเคราะห์นี้ได้แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่า วัดศรีคุณเมือง สามารถพัฒนาเป็นพื้นที่ต้นแบบของการเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ได้อย่างมีเอกภาพทางศิลปะ มีคุณค่าทางจิตวิญญาณ และมีความยั่งยืนทางวัฒนธรรม ยืนยันจากผลการวิเคราะห์ทุกด้านมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ มาก ซึ่งยืนยันว่าโครงการออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์นี้ได้รับการยอมรับในระดับสูงจากกลุ่มตัวอย่าง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านการให้ความสำคัญกับ แก่นของพุทธศิลป์ (รายการที่ 6 และ 13) และ ความเป็นไปได้ในการนำไปใช้จริง (รายการที่ 26) ในขณะที่จุดที่ควรปรับปรุงเพื่อยกระดับความพึงพอใจให้สูงขึ้น คือด้าน ระบบบริหารจัดการ และ ความหลากหลายของกิจกรรมการเรียนรู้

#### 4.4 การสังเคราะห์องค์ความรู้จากการวิจัย

จากผลการศึกษาและวิเคราะห์ในบทที่ผ่านมา สามารถสรุปและสังเคราะห์องค์ความรู้ที่เกิดขึ้นจากการวิจัยเรื่อง “การออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ในจังหวัดเลย” ได้อย่างเป็นระบบ โดยอาศัยการบูรณาการข้อมูลจากเอกสารทางทฤษฎี การสำรวจภาคสนาม การสัมภาษณ์เชิงลึก และการมีส่วนร่วมของชุมชน ทั้งในเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ผลลัพธ์ที่ได้สะท้อนให้เห็นถึงการเชื่อมโยงระหว่าง พุทธศิลป์ การเรียนรู้ และชุมชน จนเกิดเป็นองค์ความรู้ใหม่ที่สามารถนำไปใช้พัฒนาแหล่งเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมในพื้นที่จังหวัดเลยได้อย่างยั่งยืน ในประเด็นนี้ผู้วิจัยจะได้สรุป

ภาพรวมของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ในจังหวัดเลย และองค์ความรู้ใหม่ที่เกิดจากกระบวนการวิจัย ดังนี้

#### 4.4.1 สรุปภาพรวมของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ในจังหวัดเลย

จากผลการสำรวจและวิเคราะห์ข้อมูลภาคสนาม พบว่า แหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ในจังหวัดเลยมีความหลากหลายทั้งในด้านรูปแบบ สถาปัตยกรรม ศิลปกรรม และบริบททางวัฒนธรรม โดยเฉพาะในพื้นที่ที่มีรากวัฒนธรรมล้านนา-ล้านช้าง ซึ่งผสมผสานความเชื่อและศิลปะพื้นบ้านเข้าด้วยกันได้อย่างกลมกลืน ลักษณะของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ในจังหวัดเลยสามารถจำแนกได้เป็น 3 กลุ่มหลัก คือ

**แหล่งเรียนรู้ทางศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมวัด** เช่น วัดศรีคุณเมือง วัดเนรมิตวิปัสสนา และวัดป่าห้วยลาด ซึ่งมีลักษณะโดดเด่นทางสถาปัตยกรรมและศิลปกรรมแบบล้านช้าง มีจิตรกรรมฝาผนังและประติมากรรมที่สะท้อนหลักธรรมทางพุทธศาสนา

**แหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมและชุมชนพุทธศิลป์** ได้แก่ ชุมชนเชียงคาน ภูเรือ และนาด้วง ซึ่งมีการจัดกิจกรรมทางศิลปวัฒนธรรม เช่น การทำบุญชะเทศ การฟ้อนพื้นเมือง การประดิษฐ์เครื่องสักการะ และการสร้างงานศิลป์ท้องถิ่นที่แฝงคติธรรม

**แหล่งเรียนรู้เชิงนิเวศและจิตภาวนา** เป็นวัดหรือสถานปฏิบัติธรรมที่ใช้ธรรมชาติเป็นฐานการเรียนรู้ เช่น วัดถ้ำผาปู่ วัดศรีสองรัก ซึ่งส่งเสริมการเรียนรู้เชิงจิตวิญญาณผ่านการภาวนาและการใช้พื้นที่ธรรมชาติเป็นห้องเรียน

ผลการสังเคราะห์พบว่า แหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ในจังหวัดเลย มีศักยภาพสูงในการพัฒนาเป็นพื้นที่เรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ เพราะมี ทุนทางวัฒนธรรม (Cultural Capital) และ ทุนทางศิลปกรรม (Artistic Capital) ที่ยังคงสืบทอดอยู่ในชุมชน โดยเฉพาะวัดศรีคุณเมืองซึ่งเป็นกรณีศึกษา มีองค์ประกอบครบถ้วนทั้งด้านกายภาพ จิตวิญญาณ และสังคมวัฒนธรรม สามารถทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางแห่งการเรียนรู้ศิลปะและธรรมะร่วมสมัย ได้อย่างสมบูรณ์ ในเชิงแนวคิด พื้นที่เรียนรู้พุทธศิลป์ในจังหวัดเลยสะท้อนให้เห็นถึงการเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrated Learning) ที่เชื่อมโยงระหว่างศิลปะกับการพัฒนาจิตใจ ผู้เรียนไม่ได้เพียงรับความรู้เชิงสุนทรีย์จากศิลปกรรมเท่านั้น แต่ยังเกิดประสบการณ์ทางจิตวิญญาณผ่านการปฏิบัติธรรม การมีส่วนร่วม และการเรียนรู้จากภูมิปัญญาชุมชน

#### 4.4.2 องค์ความรู้ใหม่ที่เกิดจากกระบวนการวิจัย

จากกระบวนการวิจัยที่ใช้แนวทางการวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed Methods Research) ซึ่งประกอบด้วยการศึกษาทางเอกสาร การสัมภาษณ์เชิงลึก การสังเกตภาคสนาม และการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ (Creative-Based Research) พบว่าได้เกิดองค์ความรู้ใหม่ ที่เป็นผลสังเคราะห์จากทั้งข้อมูลเชิงทฤษฎีและข้อมูลเชิงประจักษ์ ดังนี้

(1) องค์ความรู้เชิงแนวคิด (Conceptual Knowledge) พุทธศิลป์เพื่อการเรียนรู้ งานวิจัยนี้ได้สร้างแนวคิด Buddhist Art for Creative Learning หรือ พุทธศิลป์เพื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ซึ่งขยายขอบเขตของพุทธศิลป์จากเดิมที่มุ่งเน้นความงามและศรัทธา ไปสู่การใช้ศิลปะเป็นสื่อกลางการเรียนรู้ทางปัญญาและจิตวิญญาณ โดยเชื่อมโยงหลักธรรมกับกระบวนการสร้างสรรค์ทางศิลปะ เช่น การใช้จิตรกรรมเป็นเครื่องมือภาวนา การตีความสัญลักษณ์ทางศิลปะเป็นบทเรียนทางธรรม และ การใช้กิจกรรมศิลปะเป็นกระบวนการฝึกสมาธิ

(2) องค์ความรู้เชิงกระบวนการ (Procedural Knowledge) กระบวนการออกแบบแหล่งเรียนรู้เชิงพุทธศิลป์แบบมีส่วนร่วม เกิดเป็นแนวทางการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ที่เรียกว่า Participatory Buddhist Art Learning Design Process โดยประกอบด้วย 5 ขั้นตอนหลัก คือ

การสำรวจศักยภาพพื้นที่และทุนวัฒนธรรม

การระดมความคิดเห็นจากชุมชนและผู้ทรงคุณวุฒิ

การออกแบบพื้นที่และกิจกรรมตามแนวคิดพุทธศิลป์

การสร้างแบบจำลองพื้นที่ต้นแบบ (Prototype Development)

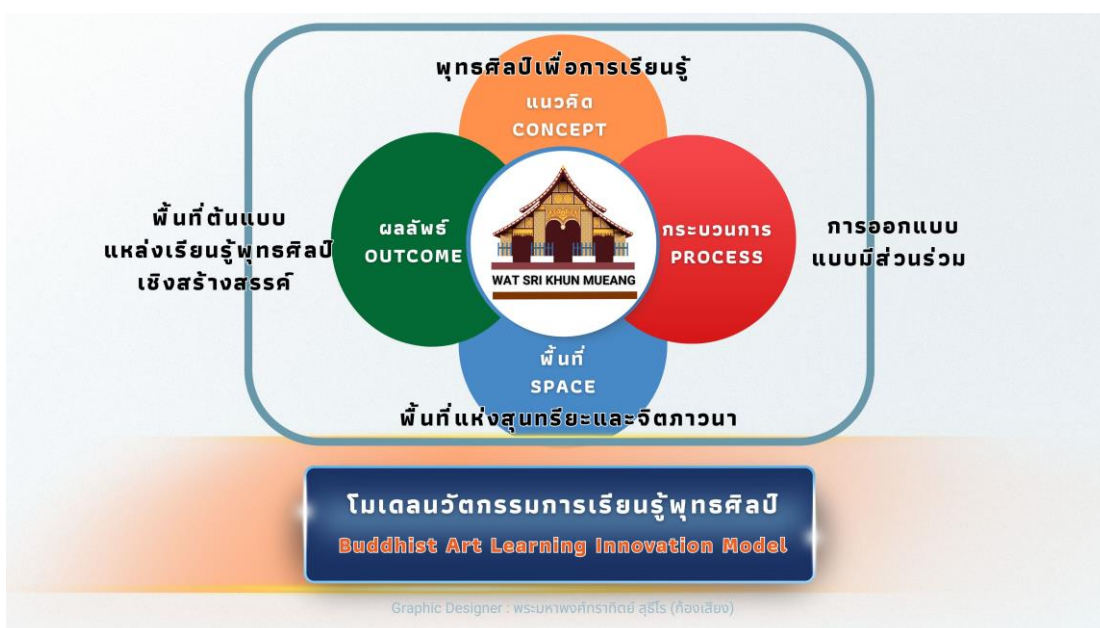
การประเมินและปรับปรุงแบบจำลองโดยชุมชนร่วมพัฒนา

กระบวนการดังกล่าวยืนยันว่า การมีส่วนร่วมของชุมชนเป็นหัวใจสำคัญของการออกแบบพื้นที่เรียนรู้เชิงวัฒนธรรม เพราะทำให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างพระ ชุมชน และนักวิจัย อันเป็นการเรียนรู้ที่มีชีวิตจริง (Living Learning Process)

(3) องค์ความรู้เชิงพื้นที่ (Contextual Knowledge) พื้นที่แห่งสุนทรียะและจิตภาวนา การออกแบบพื้นที่ต้นแบบของวัดศรีคุณเมืองนำไปสู่การสร้างแนวคิด Spiritual Learning Landscape หรือภูมิทัศน์แห่งการเรียนรู้ทางจิตวิญญาณ ซึ่งเน้นการใช้พื้นที่จริงของวัดเป็นสื่อการเรียนรู้เชิงสุนทรียะ โดยจัดพื้นที่ให้สอดคล้องกับกิจกรรมทางจิตภาวนา เช่น การภาวนาในสวนธรรมะ การเรียนรู้ศิลปะจากอุโบสถและจิตรกรรมฝาผนัง การฝึกสร้างสรรคงานศิลปะจากวัชดุธรรมชาติ องค์ความรู้เชิงพื้นที่นี้ทำให้เห็นว่าวัดมิใช่เพียงสถานที่ประกอบพิธีกรรม แต่เป็นสื่อกลางแห่งการเรียนรู้ทางพุทธศิลป์ ที่ส่งเสริมพลังทางสุนทรียะและสมาธิให้แก่ผู้เรียนและผู้เยี่ยมชม

(4) องค์ความรู้เชิงผลลัพธ์ (Outcome Knowledge) แบบพื้นที่ต้นแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์” ผลจากการพัฒนาแบบจำลองพื้นที่ต้นแบบ ได้เกิดองค์ความรู้ในเชิงรูปธรรม ได้แก่ โมเดลพื้นที่ 3 โซน (Three-Zone Learning Model) ซึ่งเชื่อมโยงระหว่าง โซนศิลปะและธรรมะ (Buddhist Art & Spirit), โซนชุมชนสร้างสรรค์ (Community Creative Zone), และ โซนธรรมชาติและภูมิปัญญา (Wisdom & Nature Zone) โมเดลนี้สะท้อนหลักไตรสิกขา (ศีล สมาธิ ปัญญา) ในกระบวนการเรียนรู้เชิงพื้นที่ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้เป็นต้นแบบในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมอื่น ๆ ได้อย่างยั่งยืน

สรุปภาพรวมการสังเคราะห์องค์ความรู้ การวิจัยครั้งนี้ก่อให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ทั้งในเชิงแนวคิดและเชิงปฏิบัติ ที่สามารถสรุปเป็นโมเดลนวัตกรรมการเรียนรู้พุทธศิลป์ (Buddhist Art Learning Innovation Model) โดยมีจุดเด่น 3 ประการ คือ การบูรณาการหลักธรรมเข้ากับกระบวนการเรียนรู้ศิลปะอย่างมีชีวิต การใช้พื้นที่วัดและชุมชนเป็นฐานของการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ การสร้างต้นแบบพื้นที่เรียนรู้ที่สะท้อนความงาม ความดี และปัญญาอย่างกลมกลืน องค์ความรู้ที่สังเคราะห์ได้จึงไม่เพียงเป็นผลของการวิจัยเชิงวิชาการ แต่ยังเป็นแนวทางในการพัฒนาพื้นที่เรียนรู้พุทธศิลป์เพื่อชีวิต ที่สามารถนำไปใช้จริงในระดับชุมชนและสถาบันการศึกษาได้ในอนาคต ดังนี้



ภาพที่ 4.2 โมเดลนวัตกรรมการเรียนรู้พุทธศิลป์ (Buddhist Art Learning Innovation Model)

โมเดลนวัตกรรมการเรียนรู้พุทธศิลป์นี้เป็นผลจากการสังเคราะห์องค์ความรู้ที่เกิดขึ้นจากกระบวนการวิจัย โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่ออธิบายความสัมพันธ์ขององค์ประกอบที่ทำให้เกิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในบริบทของพุทธศิลป์อย่างเป็นระบบ ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ แนวคิด (Concept) กระบวนการ (Process) พื้นที่ (Space) และผลลัพธ์ (Outcome) ซึ่งสัมพันธ์กันในลักษณะวงกลมซ้อนศูนย์กลาง หมายถึง การเรียนรู้ที่หมุนเวียนและต่อเนื่อง (Cyclical Learning Process) โดยมีศูนย์กลางคือ อุโบสถศิลปะล้านช้าง-ล้านนา สู่ถึงปัญญาและความสงบแห่งการเรียนรู้เชิงพุทธ มีรายละเอียดดังนี้

1. **แนวคิด (Concept)** พุทธศิลป์เพื่อการเรียนรู้ (Buddhist Art for Learning) องค์ประกอบนี้เป็นฐานทางความคิดของโมเดล ซึ่งเกิดจากการบูรณาการแนวคิดทางพุทธศิลป์ เข้ากับแนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning) และการเรียนรู้จากพื้นที่ (Place-Based Learning)

แนวคิดนี้มองว่า พุทธศิลป์ ไม่ได้เป็นเพียงศิลปะที่งดงาม แต่เป็น “สื่อธรรมะ” ที่ช่วยให้ผู้เรียนเข้าถึงความจริงแห่งชีวิตผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงสุนทรีย์และภาวนา จุดเด่นของแนวคิดนี้คือการเปลี่ยนพื้นที่วัดให้กลายเป็นห้องเรียนมีชีวิต (Living Learning Space) ซึ่งผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการสัมผัส ศิลปะ การภาวนา และการตีความคุณค่าทางจิตวิญญาณ

**2. กระบวนการ (Process)** การออกแบบแบบมีส่วนร่วม (Participatory Design Process) องค์ประกอบนี้แสดงถึงวิธีการดำเนินงานวิจัยและการออกแบบพื้นที่ต้นแบบ ที่เน้นการมีส่วนร่วมของ พระสงฆ์ ชุมชนท้องถิ่น และผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปกรรม กระบวนการนี้ประกอบด้วย 5 ขั้นตอนหลัก ได้แก่ การสำรวจศักยภาพพื้นที่, การระดมความคิดเห็น, การออกแบบพื้นที่และกิจกรรม, การสร้างต้นแบบ (Prototype), และการประเมินและปรับปรุงแบบร่วมกัน ลักษณะของกระบวนการนี้ สอดคล้องกับหลัก สังคหวัตถุ 4 ที่เน้นการเกื้อกูลและสร้างความร่วมมือ ซึ่งทำให้การออกแบบมีความ ยั่งยืนและเป็นของชุมชนอย่างแท้จริง

**3. พื้นที่ (Space)** พื้นที่แห่งสุนทรีย์และจิตภาวนา (Spiritual Learning Landscape) องค์ประกอบนี้เป็นผลของกระบวนการออกแบบพื้นที่จริง โดยใช้แนวคิดภูมิทัศน์แห่งการเรียนรู้ทาง จิตวิญญาณ (Spiritual Learning Landscape) พื้นที่เรียนรู้ถูกจัดให้สอดคล้องกับหลักธรรมและ กิจกรรมศิลปะ เช่น โชนพุทธศิลป์และจิตวิญญาณ ส่งเสริมการภาวนาและการชื่นชมศิลปกรรม โชน ศิลป์ชุมชนสร้างสรรค์ ส่งเสริมการลงมือสร้างงานศิลป์และการเรียนรู้ร่วมกัน โชนภูมิปัญญา และธรรมชาติ ส่งเสริมการเรียนรู้จากธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม พื้นที่ทั้งหมดนี้สะท้อนหลักไตรสิกขา (ศีล สมาธิ ปัญญา) ในรูปแบบเชิงสุนทรีย์ ทำให้ผู้เรียนพัฒนาทั้งความรู้ ความดี และความงามไป พร้อมกัน

**4. ผลลัพธ์ (Outcome)** รูปแบบพื้นที่ต้นแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ องค์ประกอบสุดท้ายของโมเดลคือ “ผลลัพธ์ของกระบวนการวิจัย” ที่ปรากฏในรูปแบบของ พื้นที่ ต้นแบบ 3 โชน ได้แก่ Buddhist Art & Spirit Zone พื้นที่เรียนรู้ศิลปะเพื่อภาวนา Community Creative Zone พื้นที่สร้างสรรค์งานศิลป์ร่วมกับชุมชน และ Wisdom & Nature Zone พื้นที่เรียนรู้ จากธรรมชาติและภูมิปัญญา

ผลลัพธ์นี้ถือเป็นนวัตกรรมเชิงพุทธศิลป์ ที่ผสมผสานศาสตร์ทางศิลปะกับกระบวนการเรียนรู้ ทางธรรม สามารถใช้เป็นแบบจำลองในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ทางศิลปวัฒนธรรมในพื้นที่อื่นได้อย่าง ยั่งยืน โดยภาพรวม โมเดลนี้สะท้อนการเรียนรู้แบบบูรณาการในกรอบของ ศิลป์ ธรรม และ ชุม ชน ที่เกื้อหนุนกันอย่างสมดุล ทั้ง 4 องค์ประกอบไม่ได้แยกจากกัน แต่หมุนเวียนในลักษณะ วัฏจักรแห่ง การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ทางพุทธศิลป์ (Cycle of Creative Buddhist Learning) กล่าวคือ แนวคิด เป็นแรงบันดาลใจ กระบวนการเป็นวิถีปฏิบัติ พื้นที่เป็นเวทีแห่งประสบการณ์ และผลลัพธ์คือการเกิด ปัญญาและจิตสำนึกใหม่ทางศิลปะและธรรม

ดังนั้น โมเดลนวัตกรรมการเรียนรู้พุทธศิลป์นี้จึงเป็นผลลัพธ์เชิงสังเคราะห์ของการวิจัยที่รวมเอาทฤษฎีและการปฏิบัติจริงเข้าด้วยกัน เพื่อสร้างพื้นที่เรียนรู้เชิงจิตวิญญาณ ที่ส่งเสริมทั้งการอนุรักษ์พุทธศิลป์และการพัฒนาการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในชุมชน โดยสามารถขยายผลสู่การพัฒนาหลักสูตรการจัดนิทรรศการ หรือการสร้างสื่อเรียนรู้พุทธศิลป์ร่วมสมัยได้ในอนาคต

#### 4.5 สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ในจังหวัดเลย มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อศึกษาศักยภาพ องค์ประกอบ และแนวทางการออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์บนพื้นฐานของอัตลักษณ์ทางศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยมุ่งให้เกิดรูปแบบพื้นที่ต้นแบบที่สะท้อนความงามเชิงพุทธและสามารถใช้เป็นแหล่งเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของชุมชนได้จริง การดำเนินการวิจัยใช้ระเบียบวิธีแบบผสมวิธี (Mixed Methods Research) ทั้งในเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ โดยอาศัยข้อมูลจากการสำรวจ การสัมภาษณ์เชิงลึก การสังเกตภาคสนาม การประชุมระดมความคิดเห็น และการประเมินแบบจำลองพื้นที่ต้นแบบโดยผู้ทรงคุณวุฒิและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ผลการวิจัยที่ได้ผ่านการวิเคราะห์และสังเคราะห์ในบทที่ 4 สามารถสรุปได้ตามวัตถุประสงค์ทั้งสามข้อ พร้อมทั้งเชื่อมโยงผลในเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ จนเกิดประเด็นสำคัญที่นำไปสู่ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาเชิงนโยบายและเชิงปฏิบัติ ดังต่อไปนี้

##### 4.5.1 การสรุปผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

###### 1. การวิเคราะห์องค์ประกอบและศักยภาพของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์บนพื้นฐานอัตลักษณ์และวัฒนธรรมท้องถิ่นในจังหวัดเลย

ผลการวิจัยพบว่า แหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ในจังหวัดเลยมีองค์ประกอบสำคัญ 3 ด้าน ได้แก่ ด้านกายภาพ มีศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมที่สะท้อนรูปแบบล้านช้าง-ล้านนา เช่น อุโบสถพระพุทธรูปไม้เก่า และลวดลายพื้นเมือง ซึ่งเป็นทุนทางศิลปกรรมที่มีเอกลักษณ์ ด้านจิตวิญญาณและคติความเชื่อ ชุมชนมีความศรัทธาในพระพุทธศาสนาและยึดโยงกิจกรรมทางวัฒนธรรมเข้ากับหลักธรรม เช่น ประเพณีแห่แหวด การบวชลูกแก้ว และการฟ้อนถวายพระธาตุ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้และภูมิปัญญา มีการถ่ายทอดความรู้ด้านศิลปะพื้นบ้านและพุทธศิลป์ผ่านช่างชุมชน พระสงฆ์และเยาวชน ในภาพรวม จังหวัดเลยมีศักยภาพสูงในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ เนื่องจากมีทุนทางวัฒนธรรมเข้มแข็งและมีชุมชนที่พร้อมร่วมพัฒนา

###### 2. การออกแบบและพัฒนาแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ วัดศรีคุณเมือง อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย

ผลการวิจัยนำไปสู่การสร้างรูปแบบพื้นที่ต้นแบบ (Prototype Model) ที่ประกอบด้วย 3 โชนหลัก ได้แก่ โชนพุทธศิลป์และจิตวิญญาณ ใช้ศิลปะเป็นสื่อภาวนาและการเรียนรู้หลักธรรม โชนศิลป์ชุมชนสร้างสรรค์ ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชนในการสร้างสรรค์ศิลปะและกิจกรรม

วัฒนธรรม โชนภูมิปัญญาและธรรมชาติ ใช้ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมเป็นพื้นที่ภาวนาและเรียนรู้ชีวิต การออกแบบพื้นที่ดังกล่าวสะท้อนหลักไตรสิกขา (ศีล สมาธิ ปัญญา) ผ่านประสบการณ์การเรียนรู้เชิงสุนทรีย์ ซึ่งได้รับการยืนยันความเหมาะสมในระดับ “มาก” จากผู้ทรงคุณวุฒิ (ค่าเฉลี่ยรวม = 4.56) และได้รับข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้พัฒนาในมิติของเทคโนโลยีการเรียนรู้ร่วมสมัย เช่น สื่อดิจิทัลเพื่อการสื่อสารทางศิลปะ

### 3. การเสนอรูปแบบพื้นที่ต้นแบบของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ วัดศรีคุณเมือง

ผลการสังเคราะห์ข้อมูลนำไปสู่การสร้าง โมเดลพื้นที่ต้นแบบ (Buddhist Art Learning Prototype Model) ซึ่งเชื่อมโยงแนวคิดพุทธศิลป์เข้ากับการออกแบบพื้นที่เรียนรู้และกระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชน โดยเน้นการจัดสภาพแวดล้อมให้เอื้อต่อการเรียนรู้ทางจิตวิญญาณ การภาวนา และการสร้างสรรค์ทางศิลปะ ผลการตรวจสอบความเหมาะสมโดยผู้เชี่ยวชาญว่า รูปแบบพื้นที่มีความสอดคล้องกับอัตลักษณ์ท้องถิ่นและสามารถใช้เป็นพื้นที่ต้นแบบเพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ในพื้นที่อื่นได้จริง ถือเป็นนวัตกรรมเชิงพุทธศิลป์เพื่อการเรียนรู้ ที่สร้างสมดุลระหว่างศิลปะ ศาสนา และชุมชน

#### 4.5.2 การเชื่อมโยงผลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ

ผลการวิจัยเชิงปริมาณจากการประเมินความเหมาะสมของแบบพื้นที่ต้นแบบโดยผู้ทรงคุณวุฒิ (ค่าเฉลี่ยรวมระดับมาก) มีความสอดคล้องกับผลการวิจัยเชิงคุณภาพจากการสัมภาษณ์เชิงลึกและการสังเกตภาคสนาม ซึ่งยืนยันว่า รูปแบบพื้นที่ต้นแบบมีความสมบูรณ์ในเชิงสุนทรีย์ภาพ และจิตวิญญาณ การเชื่อมโยงผลทั้งสองมิติสะท้อนว่า การออกแบบพื้นที่เรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์จำเป็นต้องมีทั้งความถูกต้องเชิงศิลปกรรม และคุณค่าทางธรรมะ จึงจะตอบสนองต่อเป้าหมายของการเรียนรู้แบบองค์รวมได้อย่างแท้จริง นอกจากนี้ ผลเชิงคุณภาพยังช่วยเสริมให้เห็นมิติของการมีส่วนร่วมของชุมชน ซึ่งเป็นตัวแปรสำคัญที่ส่งผลต่อความยั่งยืนของการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ กล่าวได้ว่า การบูรณาการผลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพทำให้เกิดความเข้าใจอย่างรอบด้าน ทั้งด้านกายภาพของพื้นที่ ด้านจิตวิญญาณของผู้เรียน และด้านวัฒนธรรมของชุมชน ซึ่งล้วนเป็นแก่นของพุทธนวัตกรรมการทางศิลปะและการเรียนรู้ ที่เป็นเป้าหมายของการวิจัยครั้งนี้ โดยสรุป ผลการวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่าการออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์สามารถทำให้วัดกลายเป็นพื้นที่เรียนรู้ที่มีชีวิต เป็นแหล่งบ่มเพาะศิลปะ จิตวิญญาณ และความร่วมมือของชุมชนอย่างกลมกลืน ผลการวิจัยทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพต่างยืนยันถึงศักยภาพของวัดศรีคุณเมืองในฐานะต้นแบบ และยังเปิดแนวทางใหม่ในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ทางศิลปวัฒนธรรมในจังหวัดเลยและภูมิภาคอีสานต่อไปในอนาคต

#### 4.5.3 ภาพรวมการเชื่อมโยงผลการวิจัย

ข้อมูลเชิงปริมาณยืนยันระดับศักยภาพและความเหมาะสมของพื้นที่ ขณะที่ข้อมูลเชิงคุณภาพอธิบายรายละเอียดเชิงลึกด้านวัฒนธรรม อัตลักษณ์ และแนวคิดการออกแบบ โดยทั้งสองส่วนสนับสนุนกันในการพัฒนาต้นแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ ที่ตอบโจทย์ทั้งการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมและการส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมสมัยของชุมชนเชียงคาน

ตารางที่ 4.11 สรุปการเชื่อมโยงผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์

วัตถุประสงค์การวิจัย	ผลการวิจัย / ข้อมูลเชิงปริมาณ	ผลการวิจัย / ข้อมูลเชิงคุณภาพ	ข้อเสนอแนะเบื้องต้น
1. เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบและศักยภาพของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์บนพื้นฐานอัตลักษณ์และวัฒนธรรมท้องถิ่นในจังหวัดเลย	พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามเห็นว่าแหล่งพุทธศิลป์มีศักยภาพสูง (ค่าเฉลี่ยระดับมาก) โดยเฉพาะด้านสถาปัตยกรรม จิตรกรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่น	พบองค์ประกอบหลัก 3 ด้าน คือ (1) ด้านกายภาพ-มีศิลปกรรมล้านนา-ล้านช้าง อุโบสถ พระพุทธรูปไม้เก่า (2) ด้านจิตวิญญาณ-ความศรัทธาและคตินิยมที่ฝังในวิถีชีวิต (3) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ถ่ายทอดความรู้โดยพระสงฆ์ ช่างชุมชน และเยาวชน	ควรจัดทำฐานข้อมูล “พุทธศิลป์เลย” เพื่อใช้ในการอนุรักษ์และเผยแพร่ เพิ่มระบบป้ายคำอธิบายและสื่อดิจิทัลให้เข้าถึงง่าย
2. เพื่อออกแบบและพัฒนาแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ วัดศรีคุณเมือง อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย	ผลการประเมินความเหมาะสมของแบบจำลองโดยผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย > 4.00)	พบแนวคิดการออกแบบพื้นที่แบ่งเป็น “สามโซน” แห่งการเรียนรู้พุทธศิลป์ (Three Learning Zones)” ได้แก่ 1) พุทธศิลป์และจิตวิญญาณ 2) ภูมิปัญญาและศิลปะท้องถิ่น 3) ศิลปร่วมสมัยและนวัตกรรม โดยเน้นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์	ควรพัฒนา “สื่อมัลติมีเดีย AR/VR” เพื่อเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ในแต่ละโซน และจัดทำกิจกรรม Art Meditation สำหรับนักเรียนและนักท่องเที่ยว

		ตรงและการมีส่วนร่วมของชุมชน	
3. เพื่อเสนอรูปแบบพื้นที่ต้นแบบของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ วัดศรีคุณเมือง อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย	ผลการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิชี้ว่าแบบพื้นที่ต้นแบบมีความเหมาะสมและสอดคล้องกับบริบทพื้นที่ในระดับมาก	การสังเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพนำไปสู่ “โมเดลพื้นที่ต้นแบบ Buddhist Art Learning Prototype Model” ที่บูรณาการศิลปะ ศาสนา และชุมชน โดยมุ่งสร้างสมดุลระหว่างการเรียนรู้ทางจิตวิญญาณและการสร้างสรรค์ทางศิลปะ	ควรจัดตั้ง “คณะกรรมการชุมชนเพื่อการบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์” และพัฒนาเป็นต้นแบบการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมสำหรับพื้นที่อื่นในจังหวัดเลย

## บทที่ 5

### สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ในจังหวัดเลย มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) วิเคราะห์องค์ประกอบและศักยภาพของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์บนพื้นฐานอัตลักษณ์และวัฒนธรรมท้องถิ่นในจังหวัดเลย 2) ออกแบบและพัฒนาแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ที่วัดศรีคุณเมือง อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย และ 3) เสนอรูปแบบพื้นที่ต้นแบบของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ โดยใช้การวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed Method Research) ผสมผสานข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ เพื่อให้ได้ผลการวิเคราะห์ที่ครอบคลุมและลึกซึ้งทั้งด้านศิลปวัฒนธรรม จิตวิญญาณ และกระบวนการเรียนรู้โดยซึ่งคณะผู้วิจัยได้สรุปผลของการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะไว้ดังนี้

#### 5.1 สรุปผลการวิจัย

##### 5.1.1 องค์ประกอบและศักยภาพของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์

ผลการวิเคราะห์พบว่า จังหวัดเลย โดยเฉพาะวัดศรีคุณเมือง มีศักยภาพโดดเด่นในฐานะแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ที่เชื่อมโยงระหว่างศิลปะ วัฒนธรรม และศาสนาอย่างเป็นเอกลักษณ์ วัดศรีคุณเมืองมี องค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมแบบล้านนา-ล้านช้าง ที่ผสมผสานความงามทางรูปแบบกับคติธรรมทางพุทธศาสนา ภาพจิตรกรรมฝาผนังเรื่อง พระเจ้าสิบชาติ ที่เขียนด้วยภาษาลาวดั้งเดิม แสดงให้เห็นถึงการผสมผสานศิลปะกับจิตวิญญาณของชุมชนและความเชื่อทางศาสนา จากข้อมูลเชิงปริมาณ ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เห็นว่าแหล่งเรียนรู้มีศักยภาพในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.27, S.D. 0.63) โดยเฉพาะด้านคุณค่าทางวัฒนธรรมและจิตวิญญาณ และความงามของรูปแบบศิลปกรรม ข้อมูลเชิงคุณภาพจากการสัมภาษณ์พระภิกษุและคนในชุมชนยังพบว่า วัดทำหน้าที่เป็นแหล่งถ่ายทอดความรู้ ค่านิยม และศีลธรรมผ่านศิลปกรรม ซึ่งช่วยส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างวัดกับชุมชนให้เข้มแข็ง

##### 5.1.2 การออกแบบและพัฒนาแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์

การออกแบบแหล่งเรียนรู้ใช้หลักการตามแนวคิด Creative Learning Design และ Experiential Learning Theory ของ Kolb (1984) โดยเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ผ่านการสังเกต การลงมือปฏิบัติ และการสะท้อนคิด วัดศรีคุณเมืองจึงถูกออกแบบให้เป็นพื้นที่มีชีวิต (Living Learning Space) ที่ผู้เข้าร่วมสามารถเรียนรู้จากสภาพแวดล้อมจริงของพุทธศิลป์ได้ รูปแบบกิจกรรมสร้างสรรค์ที่จัดขึ้น เช่น การบรรยายธรรมผ่านศิลปะพุทธศิลป์ เวอร์กช็อป

เขียนจิตรกรรมและงานประติมากรรมพื้นถิ่น การจัดนิทรรศการมีชีวิตที่ผู้เรียนได้สัมผัสสื่อศิลปะจริง การผลิตสื่อการเรียนรู้ร่วมสมัย เช่น e-book, วิดีทัศน์, เว็บไซต์ การพัฒนาพื้นที่ยังมุ่งเน้นให้ชุมชนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้และบริหารจัดการ เพื่อให้เกิดความยั่งยืนของแหล่งเรียนรู้เชิงพุทธศิลป์

### 5.1.3 รูปแบบพื้นที่ต้นแบบของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์

จากการสังเคราะห์ข้อมูลพบว่า รูปแบบพื้นที่ต้นแบบประกอบด้วย 3 มิติหลัก คือ มิติกายภาพ (Physical Dimension) ออกแบบให้สะท้อนอัตลักษณ์ล้านนา-ล้านช้าง ใช้วัสดุธรรมชาติ เช่น ไม้และดิน เพื่อสื่อถึงความเรียบง่ายในวิถีพุทธ มิติการเรียนรู้ (Learning Dimension) ใช้หลักการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์และกระบวนการสร้างสรรค์ (Creative Process) เช่น การสังเกต การปฏิบัติ การสะท้อนคิด และการนำไปใช้จริง มิติชุมชน (Community Dimension) เปิดโอกาสให้พระสงฆ์ ชาวบ้าน เยาวชน และนักท่องเที่ยวมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ และร่วมออกแบบสื่อพุทธศิลป์ร่วมสมัย รูปแบบดังกล่าวสามารถนำไปประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาวัดในฐานะศูนย์การเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมเชิงสร้างสรรค์ ได้อย่างเป็นระบบ

## 5.2 อภิปรายผลการวิจัย

### 5.2.1 พุทธศิลป์ในฐานะสื่อการเรียนรู้ทางจิตวิญญาณและวัฒนธรรมท้องถิ่น

การออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ที่วัดศรีคุณเมืองเน้นการเชื่อมโยงศิลปกรรมสถาปัตยกรรม และจิตรกรรมกับหลักธรรมคำสอนในพระพุทธศาสนา สอดคล้องกับ ผลการวิจัยของ ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์ (2564) ที่ศึกษาลักษณะพหุลักษณะในจิตรกรรมฝาผนังวัดทุ่งศรีเมือง จังหวัดอุบลราชธานี พบว่า ศิลปกรรมสามารถสะท้อนอัตลักษณ์ทางสังคมและวัฒนธรรมที่หลากหลายได้อย่างมีความหมาย ซึ่งคล้ายกับบริบทของจังหวัดเลย โดยเฉพาะวัดศรีคุณเมืองที่มีจิตรกรรมฝาผนังเรื่อง พระเจ้าสิบชาติ ในภาษาลาวดั้งเดิม และลักษณะศิลปะล้านนา-ล้านช้างที่ผสมผสานกันอย่างกลมกลืน นอกจากนี้ การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ดังกล่าวยังสัมพันธ์กับแนวคิดของ ไทยโรจน์ พวงมณี (2561) ที่ชี้ว่าอัตลักษณ์ศิลปะและวัฒนธรรมท้องถิ่นของอำเภอเชียงคานมีความโดดเด่นจากรากเหง้าทางชาติพันธุ์และประเพณีท้องถิ่น ซึ่งสามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ที่สะท้อนเอกลักษณ์ท้องถิ่นได้อย่างมีคุณค่า การออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ของวัดศรีคุณเมืองจึงมิใช่เพียงพื้นที่ศิลปะ แต่เป็นสื่อจิตวิญญาณ ที่ส่งต่อคุณค่าทางศาสนาและวัฒนธรรมของชุมชนเชียงคานได้อย่างลึกซึ้ง

### 5.2.2 กระบวนการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตามแนวคิดของ Kolb

ผลการพัฒนาแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการสี่ขั้นตามทฤษฎีของ Kolb (1984) ได้แก่ การได้รับประสบการณ์ตรง (Concrete Experience) จากการชมและสัมผัสศิลปะพุทธศิลป์, การสังเกตสะท้อนคิด (Reflective Observation) ผ่านการ

อภิปรายกลุ่มหรือการจดบันทึก, การสร้างความเข้าใจเชิงนามธรรม (Abstract Conceptualization) โดยตีความคุณค่าทางธรรมะจากผลงานศิลป์, และการทดลองใช้ (Active Experimentation) ผ่านกิจกรรมสร้างสรรค์ เช่น การวาดภาพ การออกแบบสื่อ หรือการจัดนิทรรศการศิลป์ ผลการวิจัยนี้ **สอดคล้องกับ** พินันทา ฉัตรวิวัฒนา (2564) ที่พบว่า การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการคิดวิเคราะห์อย่างสร้างสรรค์ และสามารถต่อยอดความรู้สู่การสร้างนวัตกรรมทางการศึกษาได้ ซึ่งในบริบทของงานวิจัยนี้ ผู้เรียนและชุมชนได้ร่วมกันสร้างองค์ความรู้ใหม่จากศิลปกรรมท้องถิ่น เกิดการเรียนรู้เชิงลึกที่ทั้งสัมผัสได้ทางอารมณ์และเชื่อมโยงกับหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา นอกจากนี้ยังสัมพันธ์กับผลการศึกษาของ เพชรศรี นนทศิริ (2566) ที่ชี้ให้เห็นว่าการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ของผู้เยี่ยมเยือนในพิพิธภัณฑ์เชิงนิเวศสามารถสร้างประสบการณ์เชิงอารมณ์ ที่นำไปสู่การตระหนักรู้และความผูกพันกับพื้นที่ได้ ซึ่งสะท้อนแนวโน้มเดียวกันกับการออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางอารมณ์และสติปัญญาของผู้เข้าร่วม

### 5.2.3. การออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์เพื่อเสริมพลังการเรียนรู้

ผลการออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ที่วัดศรีคุณเมือง เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการลงมือปฏิบัติและสร้างองค์ความรู้ใหม่ ซึ่ง **สอดคล้องกับ** แนวคิดของ ชรินทร์ มั่งคั่ง และคณะ (2564) ที่กล่าวถึง การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ตามแนวศาสตร์พระราชว่า การเรียนรู้เชิงปฏิบัติการ (Action Learning) สามารถพัฒนาผู้เรียนให้เกิดทักษะชีวิตและการเรียนรู้เชิงสังคมได้จริง การออกแบบกิจกรรมในแหล่งเรียนรู้ เช่น การจัดเวิร์กช็อปศิลปกรรมและการบรรยายเชิงธรรมะ จึงถือเป็นการเรียนรู้เชิงปฏิบัติที่ช่วยเสริมสร้างทักษะทั้งทางสังคม ศิลปะ และจิตวิญญาณ การวิจัยนี้ยัง **สอดคล้องกับ** Craft (2005) และ Sawyer (2012) ที่เน้นว่าการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้เมื่อผู้เรียนได้รับอิสระในการคิดและลงมือทำในสภาพแวดล้อมที่กระตุ้นแรงบันดาลใจ ซึ่งตรงกับบริบทของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสร้างสรรค์งานศิลป์ตามแนวคิดของตนเองภายใต้หลักธรรม

### 5.2.4. การมีส่วนร่วมของชุมชนและการจัดการเชิงสร้างสรรค์

การพัฒนาแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ประสบผลสำเร็จจากการมีส่วนร่วมของชุมชน พระสงฆ์ และหน่วยงานท้องถิ่น ซึ่ง **สอดคล้องกับ** ผลการวิจัยของ โรจนันท์ ทรงอยู่ (2568) ที่เสนอว่า การบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ต้องอาศัยความร่วมมือระหว่างชุมชนและนักท่องเที่ยว ผ่านกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกันและการสร้างอัตลักษณ์ชุมชนร่วมกัน การออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์จึงไม่เพียงเป็นกิจกรรมทางศิลปะเท่านั้น แต่ยังเป็นกระบวนการสร้างความสัมพันธ์ทางสังคมที่ยั่งยืนระหว่างวัดและชุมชน **ในตนเองเดียวกัน** พระชยานันท์มณี และคณะ (2566) พบว่าการพัฒนาเชิงพื้นที่สร้างสรรค์เพื่อยกระดับการท่องเที่ยวต้องอาศัยทุนทางวัฒนธรรมและการมีส่วนร่วมของเครือข่ายชุมชน ซึ่งสะท้อนให้เห็นในงานวิจัยนี้ว่า การดึงทุนทางศิลปะล้านนา-

ล้านช้างและภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการออกแบบกิจกรรม สามารถเสริมพลังให้ชุมชนเชียงคานเกิดความภาคภูมิใจในมรดกของตน และพร้อมที่จะเป็นเจ้าของแหล่งเรียนรู้อย่างแท้จริง นอกจากนี้ ไทยโรจน์ พวงมณี และคณะ (2566) ได้เสนอแนวคิดเรื่อง การจัดการความรู้สู่อุปถัมภ์ ซึ่งมีลักษณะใกล้เคียงกับการรวบรวมองค์ความรู้ทางศิลปะและวัฒนธรรมในพื้นที่ การพัฒนาแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ของวัดศรีคุณเมืองจึงสามารถใช้แนวคิดนี้เป็นแบบอย่างในการจัดการข้อมูลพุทธศิลป์ เช่น การบ่งชี้องค์ความรู้ การจัดระบบเนื้อหา และการเผยแพร่ผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อขยายผลสู่สาธารณะ

#### 5.2.5. การสร้างแหล่งเรียนรู้ต้นแบบเพื่ออนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

การออกแบบพื้นที่ต้นแบบของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ที่วัดศรีคุณเมือง มีลักษณะสอดคล้องกับแนวทางของ ญัฐวุฒิ ศิริมงคล และปรีชา ปั่นกล้า (2567) ที่ศึกษาการออกแบบศูนย์การเรียนรู้ชนเผ่าลัวะ-ปรีย จังหวัดน่าน โดยชี้ว่าศูนย์การเรียนรู้ควรสะท้อนอัตลักษณ์ของชุมชนและเปิดโอกาสให้ประชาชนเข้าถึงองค์ความรู้ได้อย่างทั่วถึง ทั้งสองงานวิจัยต่างชี้ให้เห็นว่าการออกแบบพื้นที่เรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ต้องตั้งอยู่บนฐานของทุนทางวัฒนธรรม เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีชีวิตและยั่งยืน อีกทั้งผลการวิจัยนี้ยังสอดคล้องกับ ไทยโรจน์ พวงมณี และคชสิทธิ์ เจริญสุข (2565) ที่เน้นการอนุรักษ์วัฒนธรรมผ่านการจัดตั้งกลุ่มเยาวชน การบูรณาการในหลักสูตร และการใช้สื่อชุมชนเพื่อสร้างความตระหนักรู้ งานวิจัยเรื่องการออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์จึงเป็นแนวทางหนึ่งที่ใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือในการอนุรักษ์และเผยแพร่คุณค่าทางวัฒนธรรม โดยผสมผสานการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์เข้ากับการบริหารจัดการอย่างยั่งยืน

#### 5.2.6. ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติและการพัฒนาอย่างยั่งยืน

สุดท้าย การออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์มีความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ ซึ่งมุ่งเน้นการบูรณาการศาสนา ศิลปะ และชุมชนเข้าด้วยกันเพื่อสร้างค่านิยมทางคุณธรรม และปลูกฝังจิตสำนึกทางวัฒนธรรมให้กับประชาชน การวิจัยนี้จึงมีคุณูปการไม่เพียงในเชิงศิลปะและการเรียนรู้เท่านั้น แต่ยังเป็นแนวทางพัฒนาเชิงพื้นที่ที่ตอบสนองต่อเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) ด้านการศึกษาและวัฒนธรรมอีกด้วย

### 5.3 ข้อเสนอแนะ

จากการสังเคราะห์ผลการวิจัยเรื่อง การออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ในจังหวัดเลย มีสามารถระบุประเด็นสำคัญที่ควรนำไปสู่ข้อเสนอแนะ 3 ประเด็นหลัก คือ ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติ และข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยในอนาคต ดังนี้

### 5.3.1 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1. ภาครัฐและสถาบันการศึกษาควรสนับสนุนการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมเชิงสร้างสรรค์ โดยบูรณาการศิลปะและพระพุทธศาสนาเข้ากับระบบการเรียนรู้ท้องถิ่น ส่งเสริมความร่วมมือระหว่างมหาวิทยาลัย ชุมชน และวัด เพื่อสร้างเครือข่ายแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ในระดับภูมิภาค

2. ภาครัฐและหน่วยงานทางศาสนาควรสนับสนุนการใช้วัดเป็นแหล่งเรียนรู้เชิงวัฒนธรรม โดยบูรณาการแผนงานกับนโยบายการท่องเที่ยวเชิงศิลปะและศาสนา (Art & Spiritual Tourism) เพื่อให้พุทธศิลป์เป็นกลไกในการอนุรักษ์และพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืน

3. ภาครัฐควรมีนโยบายในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ในระดับชุมชน โดยการส่งเสริมให้วัดและชุมชนร่วมกันพัฒนาแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ในพื้นที่ของตน โดยใช้กระบวนการมีส่วนร่วมและเชื่อมโยงกับสถาบันการศึกษา เพื่อสร้างเครือข่ายการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมที่ยั่งยืน

### 5.3.2 ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติ

1. ควรพัฒนาสื่อดิจิทัลพุทธศิลป์ และหลักสูตรการเรียนรู้พุทธศิลป์สร้างสรรค์ เพื่อขยายผลของโมเดลพื้นที่ต้นแบบไปสู่ผู้เรียนรุ่นใหม่ สอดคล้องกับแนวคิด Creative Learning และ Digital Humanities

2. พัฒนาเทคโนโลยีสื่อการเรียนรู้ เช่น AR/VR หรือเว็บไซต์เชิงโต้ตอบ เพื่อขยายการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ในรูปแบบออนไลน์

3. จัดตั้งคณะกรรมการชุมชนร่วมบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้ เพื่อสร้างระบบการมีส่วนร่วมอย่างยั่งยืน

### 5.3.3 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต

1. ศึกษาการประเมินผลลัพธ์ของการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ในแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ โดยใช้การวัดผลทั้งเชิงพฤติกรรมและจิตวิญญาณ

2. ขยายการวิจัยไปยังพื้นที่อื่นในจังหวัดเลย เพื่อเปรียบเทียบรูปแบบการบูรณาการศิลปะและชุมชนที่แตกต่างกัน

3. พัฒนารูปแบบการเรียนรู้พุทธศิลป์ร่วมกับสถาบันศิลปะและการออกแบบ เพื่อสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ใหม่ในยุคดิจิทัล

ภาคผนวก ก.  
แบบสัมภาษณ์เพื่อการวิจัย



## แบบสัมภาษณ์เพื่อการวิจัย

### เรื่อง การออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ในจังหวัดเลย

\*\*\*\*\*

**คำชี้แจง** แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) วิเคราะห์องค์ประกอบและศักยภาพของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์บนพื้นฐานอัตลักษณ์และวัฒนธรรมท้องถิ่น 2) ออกแบบและพัฒนาแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ วัดศรีคุณเมือง อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย และ 3) เสนอรูปแบบพื้นที่ต้นแบบของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์

แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้แบ่งเป็น 3 ตอนประกอบด้วย

**ตอนที่ 1** เป็นข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

**ตอนที่ 2** เป็นข้อมูลเกี่ยวกับนิยามคำศัพท์เฉพาะในการวิจัย

**ตอนที่ 3** เป็นแบบสัมภาษณ์การออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ในจังหวัดเลย และเป็นแบบสัมภาษณ์ปลายเปิด (Open end) เพื่อการออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ในจังหวัดเลย ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามมุ่งนำไปใช้ประโยชน์ในการวิจัยเท่านั้น ซึ่งข้อมูลที่ได้จะไม่กระทบกระเทือนต่อการปฏิบัติงานและสถานภาพของท่านแต่อย่างใด แต่จะเป็นประโยชน์ด้านการเผยแพร่หลักธรรมในพระพุทธศาสนา จึงขอความกรุณาให้ท่านตอบแบบสอบถามทุกข้อตามสภาพจริง

**คณะวิจัยขอขอบพระคุณและอนุโมทนาในความร่วมมือของท่านมา ณ โอกาสนี้ด้วย**

.....

พระมหาพงศ์ทราทิตย์ สุธีโร, ดร.

อาจารย์หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพระพุทธศาสนา

มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตศรีล้านช้าง

**คำชี้แจง :** แบบสัมภาษณ์เพื่อการวิจัยชุดนี้ เพื่อสัมภาษณ์บุคคลที่เกี่ยวข้องในเชิงลึก โดยแบ่งเป็น 3  
ตอนหลักดังนี้

**ตอนที่ 1** ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์ เติมคำลงในช่องว่างและกรอก (✓) ลงในช่อง  ที่ตรงกับ  
ข้อมูลของผู้ให้สัมภาษณ์

ชื่อ.....นามสกุล.....ฉายา.....

เพศ

บรรพชิต       ศฤหันธ์       ชาย       หญิง

การศึกษา

- นักธรรมชั้น.....  
 เปรียญธรรม.....  
 ประถมศึกษา  
 มัธยมศึกษา  
 อนุปริญญา  
 ปริญญา.....  
 อื่น ๆ (ระบุ).....

ประสบการณ์ปฏิบัติธรรม

- ต่ำกว่า 5 ปี ลงมา  
 ระยะ 6 - 10 ปี  
 ตั้งแต่ 10 ปี ขึ้นไป

สัมภาษณ์ที่.....

วัน..... เดือน..... ปี .....

**ตอนที่ 2** ข้อมูลเกี่ยวกับนิยามคำศัพท์เฉพาะในการวิจัย

**นิยามศัพท์เฉพาะในการวิจัย**

ในการศึกษาการออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ในจังหวัดเลยนี้ เพื่อความ  
สะดวกและง่ายต่อความเข้าใจ ในที่นี้ผู้วิจัยได้นำเสนอนิยามศัพท์เฉพาะเพื่อใช้ในการวิจัย ดังนี้

**แหล่งเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์** หมายถึง แหล่งเรียนรู้ในรูปแบบการอนุรักษ์และเผยแพร่ปรัชญา  
ธรรมที่แฝงในพุทธศิลป์ของจังหวัดเลย

**พุทธศิลป์** หมายถึง งานศิลปะประเภท สถาปัตยกรรม จิตรกรรม ซึ่งสร้างขึ้นเพื่อส่งเสริม  
ศรัทธาและการเผยแพร่หลักธรรมทางพระพุทธศาสนาในเขตจังหวัดเลย

### ตอนที่ 3 แบบสัมภาษณ์

1. พุทธศิลป์ในทัศนะของท่านแต่ละด้านต่อไปนี้ เป็นอย่างไร ?

1.1 พุทธศิลป์มีประโยชน์อย่างไร ?

.....

.....

.....

.....

1.2 ท่านเข้าใจหลักธรรมในพุทธศิลป์หรือไม่ อย่างไร ?

.....

.....

.....

.....

1.3 ควรจัดอบรมการเรียนรู้เรื่องพุทธศิลป์อย่างไร ?

.....

.....

.....

.....

1.4 ท่านคิดว่าจะมีความจำเป็นที่ต้องศึกษาเกี่ยวกับพุทธศิลป์หรือไม่ อย่างไร ?

.....

.....

.....

.....

1.5 ท่านมีแนวทางในการศึกษาเรียนรู้เกี่ยวกับพุทธศิลป์อย่างไร ?

.....

.....

.....

.....

1.6 ท่านมีความสนใจพุทธศิลป์ประเภทไหน อย่างไร ?

.....  
.....  
.....  
.....

1.7 ท่านมีแนวทางในการส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องพุทธศิลป์อย่างไร ?

.....  
.....  
.....  
.....

1.8 ภายในวัดควรจัดระเบียบประเภทของพุทธศิลป์หรือไม่ อย่างไร?

.....  
.....  
.....  
.....

1.9 ข้อเสนอแนะทั่วไป

.....  
.....  
.....  
.....

ภาคผนวก ข  
แบบสอบถามเพื่อการวิจัย



## แบบสอบถาม เรื่อง การออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ในจังหวัดเลย

### คำชี้แจงในการตอบแบบสอบถาม

.....

1. แบบสอบถามนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อการศึกษาวิจัยออกแบบและพัฒนาแหล่งเรียนรู้ด้านพุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ในจังหวัดเลย

2. คำตอบของผู้ตอบแบบสอบถามไม่มีถูกหรือผิด ผู้วิจัยขอความร่วมมือจากผู้ตอบตามความเป็นจริงตรงกับความคิด ความรู้สึกหรือการปฏิบัติของผู้ตอบมากที่สุด จะถือเป็นความลับและไม่มีผลเสียต่อผู้ตอบหรือบุคคลใด ๆ

3. แบบสอบถามมี 2 ส่วน **ส่วนที่ 1** เป็นข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม **ส่วนที่ 2** เป็นข้อคำถามการวิจัย มี 4 ตอน **ตอนที่ 1** เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับการวิเคราะห์องค์ประกอบและศักยภาพของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์บนพื้นฐานอัตลักษณ์และวัฒนธรรมท้องถิ่นจังหวัดเลย **ตอนที่ 2** เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับการออกแบบและพัฒนาแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ วัดศรีคุณเมือง อำเภอเชียงคาน **ตอนที่ 3** เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับรูปแบบพื้นที่ต้นแบบของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ วัดศรีคุณเมือง **ตอนที่ 4** ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

4. ขอความร่วมมือตอบคำถามให้ครบทุกตอนและทุกข้อเพราะข้อมูลดังกล่าวจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการนำเสนอการออกแบบและพัฒนาแหล่งเรียนรู้ด้านพุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์

คณะผู้วิจัยขอขอบคุณผู้ตอบแบบสอบถาม ที่ให้ความร่วมมือ มา ณ โอกาสนี้

พระมหาพงศ์ทราทิพย์ สุธีโร, ดร.

อาจารย์หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาราชวิทยาลัย วิทยาเขตศรีล้านช้าง

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป

คำชี้แจง : แบบสอบถามเพื่อการวิจัยชุดนี้ เพื่อสอบถามบุคคลที่เกี่ยวข้องในเชิงลึก โดยแบ่งเป็น 3  
ตอนหลักดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สอบถาม เติมคำลงในช่องว่างและกรอก (✓) ลงในช่อง  ที่ตรงกับ

ข้อมูลของผู้ให้สอบถาม

ชื่อ.....นามสกุล.....ฉายา.....

เพศ

บรรพชิต       ศฤหันธ์       ชาย       หญิง

การศึกษา

- นักธรรมชั้น.....  
 เปรียญธรรม.....  
 ประถมศึกษา  
 มัธยมศึกษา  
 อนุปริญญา  
 ปริญญา.....  
 อื่น ๆ (ระบุ).....

ประสบการณ์ปฏิบัติธรรม

- ต่ำกว่า 5 ปี ลงมา  
 ระยะ 6 - 10 ปี  
 ตั้งแต่ 10 ปี ขึ้นไป

สัมภาษณ์ที่.....

วัน..... เดือน..... ปี .....

ส่วนที่ 2 ข้อคำถามการวิจัย มี 4 ตอน

คำชี้แจง อานขอความต่อไปนี้แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างหลังข้อความที่ตรงกับความจริง  
ของผู้ตอบแบบสอบถามมากที่สุดเพียงช่องเดียวในแต่ละข้อ โปรดตอบทุกข้อ

ระดับความคิดเห็น: 5 = มากที่สุด, 4 = มาก, 3 = ปานกลาง, 2 = น้อย, 1 = น้อยที่สุด

ตอนที่ 1 การวิเคราะห์องค์ประกอบและศักยภาพของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์บนพื้นฐานอัตลักษณ์  
และวัฒนธรรมท้องถิ่นจังหวัดเลย

ข้อ	รายการประเมิน	1	2	3	4	5
<b>ลักษณะทั่วไปของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์</b>						
1	แหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ในจังหวัดเลยมีความหลากหลาย ด้านประเภทและลักษณะ					
2	มีการกระจายของแหล่งเรียนรู้ในพื้นที่ต่าง ๆ ของจังหวัด อย่างทั่วถึง					
3	วัดมีบทบาทสำคัญในการสืบสานศิลปวัฒนธรรมพุทธศิลป์					
4	ชุมชนมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์และถ่ายทอดองค์ความรู้ ทางศิลปะท้องถิ่น					
<b>องค์ประกอบของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์</b>						
5	องค์ประกอบด้านกายภาพของวัด (สถาปัตยกรรม ศิลปกรรม วัสดุท้องถิ่น) มีเอกลักษณ์โดดเด่น					
6	มีความเชื่อ คติทางศาสนา และพิธีกรรมที่สะท้อนจิต วิญญาณของพุทธศิลป์					
7	มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้หรือถ่ายทอดภูมิปัญญาด้าน พุทธศิลป์ให้แก่เยาวชนหรือผู้สนใจ					
<b>การวิเคราะห์ศักยภาพของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์</b>						
8	มีบุคลากรหรือปราชญ์ท้องถิ่นที่มีความรู้ด้านพุทธศิลป์ เพียงพอ					
9	พื้นที่และสิ่งแวดล้อมของวัดเอื้อต่อการจัดกิจกรรมการ เรียนรู้					
10	มีระบบการบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ					

ข้อ	รายการประเมิน	1	2	3	4	5
11	ชุมชนให้ความร่วมมือและมีส่วนร่วมในกิจกรรมด้านพุทธศิลป์					
12	โดยภาพรวม แหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ในจังหวัดเลยมีศักยภาพในการพัฒนาเป็นแหล่งเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์					

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับการออกแบบและพัฒนาแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ วัดศรี  
คุณเมือง อำเภอเชียงคาน

ข้อ	รายการประเมิน	1	2	3	4	5
<b>การสังเคราะห์แนวคิดการออกแบบ</b>						
13	แนวคิดทางพุทธศิลป์ถูกนำมาใช้เป็นพื้นฐานในการออกแบบ					
14	มีการบูรณาการแนวคิดการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning Design) อย่างเหมาะสม					
15	แนวคิดการเรียนรู้จากพื้นที่ (Place-Based Learning) ถูกนำมาใช้ส่งเสริมการเรียนรู้จริงในพื้นที่วัด					
<b>กระบวนการออกแบบและพัฒนา</b>						
16	มีการระดมความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญและชุมชนอย่างครอบคลุม					
17	ขั้นตอนการออกแบบพื้นที่และกิจกรรมการเรียนรู้มีความเป็นระบบ					
18	มีการสร้างแบบจำลอง (Model) หรือสื่อประกอบเพื่อทดสอบแนวคิด					
<b>ผลการประเมินแบบร่าง (Prototype)</b>						
19	มีรูปแบบการออกแบบมีความเหมาะสมและใช้ได้จริง					
20	การออกแบบสอดคล้องกับอัตลักษณ์และวัฒนธรรมท้องถิ่นของเชียงคาน					
21	ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญหรือผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเป็นไปได้ในทิศทางบวก					

**ตอนที่ 3** แบบสอบถามเกี่ยวกับรูปแบบพื้นที่ต้นแบบของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ วัดศรีคุณเมือง

ข้อ	รายการประเมิน	1	2	3	4	5
<b>รูปแบบพื้นที่ต้นแบบ</b>						
22	โครงสร้างองค์ประกอบของพื้นที่ต้นแบบมีความครบถ้วนและเหมาะสม					
23	แนวคิดและผังภาพพื้นที่ต้นแบบสะท้อนอัตลักษณ์พุทธศิลป์ของเชียงคานได้ชัดเจน					
24	กิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละโซนมีความหลากหลายและส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์					
<b>ผลการตรวจสอบความเหมาะสมของรูปแบบพื้นที่ต้นแบบ</b>						
25	รูปแบบพื้นที่ต้นแบบมีความเหมาะสมตามหลักพุทธศิลป์และบริบทท้องถิ่น					
26	ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินว่ารูปแบบพื้นที่สามารถนำไปใช้จริงได้					
27	มีข้อเสนอแนะเชิงสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาต่อไป					

**ตอนที่ 4** ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

28. ท่านมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเพื่อการพัฒนาแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ วัดศรีคุณเมืองอย่างไรบ้าง?

.....

.....

.....

.....

ภาคผนวก ค

เอกสารแบบประเมินเครื่องมือวิจัย



**เอกสารแบบประเมิน เพื่อตรวจสอบเนื้อหาของแบบสัมภาษณ์/แบบสอบถาม  
สำหรับผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย**

ด้วย พระมหาพงศ์ทราทิพย์ สุธีโร, ดร. และคณะนักวิจัย มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตศรีล้านช้าง กำลังจัดทำวิจัย เรื่อง “การออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ ในจังหวัดเลย” ในการทำวิจัยครั้งนี้จำเป็นต้องให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือในการรวบรวมข้อมูล ซึ่งโครงการวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อวิเคราะห์แหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์บนพื้นฐานอัตลักษณ์ และวัฒนธรรมท้องถิ่นในจังหวัดเลย เพื่อออกแบบและพัฒนาแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ วัดศรีคุณเมือง อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย และเพื่อเสนอพื้นที่ต้นแบบแหล่งเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์จาก พุทธศิลป์ วัดศรีคุณเมือง อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย โดยเมื่อมีการศึกษาการออกแบบแหล่งเรียนรู้ พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ในจังหวัดเลย ครอบคลุมตามวัตถุประสงค์แล้ว จะสามารถนำผลของ การศึกษาการออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ในจังหวัดเลย ไปพัฒนาพื้นที่ต้นแบบและ ถ่ายทอดสู่สังคมได้ต่อไป

**วัตถุประสงค์ของการประเมินเครื่องมือวิจัย**

1. เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของแบบสัมภาษณ์
2. เพื่อนำผลของการประเมินความตรงเชิงเนื้อหาของแบบสัมภาษณ์และข้อเสนอแนะจาก ผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุง และประยุกต์ใช้ในการลงพื้นที่เก็บข้อมูลการวิจัย

**คำชี้แจงในการตอบแบบประเมินเครื่องมือวิจัย**

แบบประเมินมีทั้งหมด 3 ตอน ประกอบด้วย

**ตอนที่ 1** ข้อมูลทั่วไปของผู้ประเมิน

**ตอนที่ 2** ข้อมูลการประเมินเครื่องมือวิจัย

**ตอนที่ 3** ข้อเสนอแนะอื่น ๆ เพิ่มเติม

หากท่านมีปัญหาหรือข้อสงสัยและต้องการทราบข้อมูลเกี่ยวกับกระบวนการวิจัย สามารถ ติดต่อสอบถามผู้วิจัยได้ที่ พระมหาพงศ์ทราทิพย์ สุธีโร, ดร. หัวหน้าโครงการวิจัย หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพุทธศาสนศึกษา มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขต ศรีล้านช้าง หมายเลขโทรศัพท์ส่วนตัว 088-349-9988

### นิยามศัพท์เฉพาะในการวิจัย

ในการศึกษาการออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ในจังหวัดเลยนี้ เพื่อความสะดวกและง่ายต่อความเข้าใจ ในที่นี้ผู้วิจัยได้นำเสนอนิยามศัพท์เฉพาะเพื่อใช้ในการวิจัย ดังนี้

**แหล่งเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์** หมายถึง แหล่งเรียนรู้ในรูปแบบการอนุรักษ์และเผยแพร่ปรัชญาธรรมที่แฝงในพุทธศิลป์ของจังหวัดเลย ภายใต้บริบทและสถานการณ์ทางสังคม

**พุทธศิลป์** หมายถึง งานศิลปะประเภท สถาปัตยกรรม จิตรกรรม ซึ่งสร้างขึ้นเพื่อส่งเสริมศรัทธาและการเผยแพร่หลักธรรมทางพระพุทธศาสนาในเขตจังหวัดเลย

### ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ประเมิน

1. ชื่อ.....สกุล.....
2. ตำแหน่งทางวิชาการ.....
3. วุฒิกการศึกษาสูงสุด.....สาขาวิชา.....
4. ตำแหน่งงาน.....
5. สถานที่ทำงาน.....
6. ประสบการทำงาน.....ปี

### ส่วนที่ 2 ข้อมูลการประเมินเครื่องมือวิจัย

โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างตามระดับความคิดเห็นของท่านเกี่ยวกับข้อความถามแบบสัมภาษณ์ โดยแบบประเมินเครื่องมือวิจัยชุดนี้จะแบ่งระดับการประเมินออกเป็น 3 ระดับ ซึ่งมีเกณฑ์กำหนดค่าความหมาย ดังนี้

คะแนน	ระดับความคิดเห็น
-1	แบบสัมภาษณ์ <b>ไม่มี</b> ความตรงและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์
0	<b>ไม่แน่ใจ</b> ว่าแบบสัมภาษณ์มีความตรงและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์
1	แบบสัมภาษณ์ <b>มี</b> ความตรงและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

## แบบสัมภาษณ์

ข้อคำถามสัมภาษณ์	ระดับความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	-1	0	1	
1. พุทธศิลป์มีประโยชน์อย่างไร ?				
2. ท่านเข้าใจหลักธรรมในพุทธศิลป์หรือไม่ อย่างไร ?				
3. ควรจัดอบรมการเรียนรู้เรื่องพุทธศิลป์อย่างไร ?				
4. ท่านคิดว่าจะมีความจำเป็นที่ต้องศึกษาเกี่ยวกับพุทธศิลป์หรือไม่ อย่างไร ?				
5 ท่านมีแนวทางในการศึกษาเรียนรู้เกี่ยวกับพุทธศิลป์อย่างไร ?				
6 ท่านมีความสนใจพุทธศิลป์ประเภทไหน อย่างไร ?				
7 ท่านมีแนวทางในการส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องพุทธศิลป์อย่างไร ?				
8 ภายในวัดควรจัดระเบียบประเภทของพุทธศิลป์หรือไม่ อย่างไร?				
9 ข้อเสนอแนะทั่วไป				
ภาพรวมความตรงเชิงเนื้อหาของเครื่องมือวิจัย				

## แบบสอบถาม

ข้อคำถามแบบสอบถาม	ระดับความ คิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	-1	0	1	
<b>การวิเคราะห์องค์ประกอบและศักยภาพของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์บนพื้นฐานอัตลักษณ์และวัฒนธรรมท้องถิ่นจังหวัดเลย</b>				
1. แหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ในจังหวัดเลยมีความหลากหลายด้านประเภทและลักษณะ				
2. มีการกระจายของแหล่งเรียนรู้ในพื้นที่ต่าง ๆ ของจังหวัดอย่างทั่วถึง				
3. วัดมีบทบาทสำคัญในการสืบสานศิลปวัฒนธรรมพุทธศิลป์				
4. ชุมชนมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์และถ่ายทอดองค์ความรู้ทางศิลปะท้องถิ่น				
5. องค์ประกอบด้านกายภาพของวัด (สถาปัตยกรรม ศิลปกรรม วัสดุท้องถิ่น) มีเอกลักษณ์โดดเด่น				
6. มีความเชื่อ คติทางศาสนา และพิธีกรรมที่สะท้อนจิตวิญญาณของพุทธศิลป์				
7. มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้หรือถ่ายทอดภูมิปัญญาด้านพุทธศิลป์ให้แก่เยาวชนหรือผู้สนใจ				
8. มีบุคลากรหรือปราชญ์ท้องถิ่นที่มีความรู้ด้านพุทธศิลป์เพียงพอ				
9. พื้นที่และสิ่งแวดล้อมของวัดเอื้อต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้				
10. มีระบบการบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ				
11. ชุมชนให้ความร่วมมือและมีส่วนร่วมในกิจกรรมด้านพุทธศิลป์				
12. โดยภาพรวม แหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ในจังหวัดเลยมีศักยภาพในการพัฒนาเป็นแหล่งเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์				
<b>แบบสอบถามเกี่ยวกับการออกแบบและพัฒนาแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ วัดศรีคุณเมือง อำเภอเชียงคาน</b>				
13. แนวคิดทางพุทธศิลป์ถูกนำมาใช้เป็นพื้นฐานในการออกแบบ				
14. มีการบูรณาการแนวคิดการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning Design) อย่างเหมาะสม				

15.แนวคิดการเรียนรู้จากพื้นที่ (Place-Based Learning) ถูกนำมาใช้ส่งเสริมการเรียนรู้จริงในพื้นที่วัด				
16.มีการระดมความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญและชุมชนอย่างครอบคลุม				
17.ขั้นตอนการออกแบบพื้นที่และกิจกรรมการเรียนรู้มีความเป็นระบบ				
18.มีการสร้างแบบจำลอง (Model) หรือสื่อประกอบเพื่อทดสอบแนวคิด				
19.มีรูปแบบการออกแบบมีความเหมาะสมและใช้ได้จริง				
20.การออกแบบสอดคล้องกับอัตลักษณ์และวัฒนธรรมท้องถิ่นของเชียงคาน				
21.ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญหรือผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเป็นไปได้ในทิศทางบวก				
<b>แบบสอบถามเกี่ยวกับรูปแบบพื้นที่ต้นแบบของแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ วัดศรีคุณเมือง</b>				
22.โครงสร้างองค์ประกอบของพื้นที่ต้นแบบมีความครบถ้วนและเหมาะสม				
23.แนวคิดและผังภาพพื้นที่ต้นแบบสะท้อนอัตลักษณ์พุทธศิลป์ของเชียงคานได้ชัดเจน				
24.กิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละโซนมีความหลากหลายและส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์				
25.รูปแบบพื้นที่ต้นแบบมีความเหมาะสมตามหลักพุทธศิลป์และบริบทท้องถิ่น				
26.ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินว่ารูปแบบพื้นที่สามารถนำไปใช้จริงได้				
27.มีข้อเสนอแนะเชิงสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาต่อไป				
<b>ภาพรวมความตรงเชิงเนื้อหาของเครื่องมือวิจัย</b>				

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะอื่น ๆ เพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้เชี่ยวชาญประเมิน

\*\*\*\*\*

ขอขอบคุณ/เจริญพรขอบคุณที่ท่านสละเวลาในการตอบแบบประเมิน

พระมหาพงศ์ทราทิตย์ สุธีโร, ดร.

หัวหน้าโครงการวิจัย

### ภาคผนวก ง

ดัชนีความสอดคล้องของแบบสัมภาษณ์/แบบสอบถามการวิจัย

ดัชนีความสอดคล้องของแบบสัมภาษณ์/แบบสอบถามการวิจัย  
เรื่องการออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ในจังหวัดเลย พิจารณาโดยผู้เชี่ยวชาญ

ข้อ	ข้อความคำถามแบบสัมภาษณ์	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)			รวม	IOC	แปลผล
		1	2	3			
1	พุทธศิลป์มีประโยชน์อย่างไร ?	1	1	1	3	1	ใช้ได้
2	ท่านเข้าใจหลักธรรมในพุทธศิลป์หรือไม่อย่างไร ?	1	1	1	3	1	ใช้ได้
3	ควรจัดอบรมการเรียนรู้เรื่องพุทธศิลป์อย่างไร ?	1	1	1	3	1	ใช้ได้
4	ท่านคิดว่าจะมีความจำเป็นที่ต้องศึกษาเกี่ยวกับพุทธศิลป์หรือไม่ อย่างไร ?	1	1	1	3	1	ใช้ได้
5	ท่านมีแนวทางในการศึกษาเรียนรู้เกี่ยวกับพุทธศิลป์อย่างไร ?	1	1	1	3	1	ใช้ได้
6	ท่านมีความสนใจพุทธศิลป์ประเภทไหนอย่างไร ?	1	1	1	3	1	ใช้ได้
7	ท่านมีแนวทางในการส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องพุทธศิลป์อย่างไร ?	1	1	1	3	1	ใช้ได้
8	ภายในวัดควรจัดระเบียบประเภทของพุทธศิลป์หรือไม่ อย่างไร?	1	1	1	3	1	ใช้ได้
9	ข้อเสนอแนะทั่วไป	1	1	1	3	1	ใช้ได้

## แบบสอบถาม

ข้อ	ข้อความคำถามแบบสอบถาม	ความคิดเห็น ของ ผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)			รวม	IOC	แปล ผล
		1	2	3			
1	แหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ในจังหวัดเลยมีความหลากหลาย ด้านประเภทและลักษณะ	1	1	1	3	1	ใช้ได้
2	มีการกระจายของแหล่งเรียนรู้ในพื้นที่ต่าง ๆ ของ จังหวัดอย่างทั่วถึง	1	0	1	2	1	ใช้ได้
3	วัดมีบทบาทสำคัญในการสืบสานศิลปวัฒนธรรมพุทธ ศิลป์	1	1	1	3	1	ใช้ได้
4	ชุมชนมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์และถ่ายทอดองค์ความรู้ ทางศิลปะท้องถิ่น	0	1	1	2	1	ใช้ได้
5	องค์ประกอบด้านกายภาพของวัด (สถาปัตยกรรม ศิลปกรรม วัสดุท้องถิ่น) มีเอกลักษณ์โดดเด่น	1	1	1	3	1	ใช้ได้
6	มีความเชื่อ คติทางศาสนา และพิธีกรรมที่สะท้อนจิต วิญญาณของพุทธศิลป์	1	1	1	3	1	ใช้ได้
7	มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้หรือถ่ายทอดภูมิปัญญาด้าน พุทธศิลป์ให้แก่เยาวชนหรือผู้สนใจ	1	1	0	2	1	ใช้ได้
8	มีบุคลากรหรือปราชญ์ท้องถิ่นที่มีความรู้ด้านพุทธศิลป์ เพียงพอ	1	1	1	3	1	ใช้ได้
9	พื้นที่และสิ่งแวดล้อมของวัดเอื้อต่อการจัดกิจกรรมการ เรียนรู้	1	1	1	3	1	ใช้ได้
10	มีระบบการบริหารจัดการแหล่งเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ	1	1	1	3	1	ใช้ได้
11	ชุมชนให้ความร่วมมือและมีส่วนร่วมในกิจกรรมด้าน พุทธศิลป์	1	1	1	3	1	ใช้ได้
12	โดยภาพรวม แหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์ในจังหวัดเลยมี ศักยภาพในการพัฒนาเป็นแหล่งเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	1	1	1	3	1	ใช้ได้

13	แนวคิดทางพุทธศิลป์ถูกนำมาใช้เป็นพื้นฐานในการออกแบบ	1	1	1	3	1	ใช้ได้
14	มีการบูรณาการแนวคิดการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning Design) อย่างเหมาะสม	1	1	1	3	1	ใช้ได้
15	แนวคิดการเรียนรู้จากพื้นที่ (Place-Based Learning) ถูกนำมาใช้ส่งเสริมการเรียนรู้จริงในพื้นที่วัด	1	1	1	3	1	ใช้ได้
16	มีการระดมความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญและชุมชนอย่างครอบคลุม	1	1	1	3	1	ใช้ได้
17	ขั้นตอนการออกแบบพื้นที่และกิจกรรมการเรียนรู้มีความเป็นระบบ	1	1	1	3	1	ใช้ได้
18	มีการสร้างแบบจำลอง (Model) หรือสื่อประกอบเพื่อทดสอบแนวคิด	1	1	1	3	1	ใช้ได้
19	รูปแบบการออกแบบมีความเหมาะสมและใช้ได้จริง	1	1	1	3	1	ใช้ได้
20	การออกแบบสอดคล้องกับอัตลักษณ์และวัฒนธรรมท้องถิ่นของเชียงคาน						
21	ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญหรือผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเป็นไปในทิศทางบวก						
22	โครงสร้างองค์ประกอบของพื้นที่ต้นแบบมีความครบถ้วนและเหมาะสม						
23	แนวคิดและผังภาพพื้นที่ต้นแบบสะท้อนอัตลักษณ์พุทธศิลป์ของเชียงคานได้ชัดเจน						
24	กิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละโซนมีความหลากหลายและส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์						
25	รูปแบบพื้นที่ต้นแบบมีความเหมาะสมตามหลักพุทธศิลป์และบริบทท้องถิ่น						
26	ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินว่ารูปแบบพื้นที่สามารถนำไปใช้ได้จริงได้						
27	มีข้อเสนอแนะเชิงสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาต่อไป						

## ภาคผนวก จ

หนังสือเชิญผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย



## บันทึกข้อความ

ส่วนงาน มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตศรีล้านช้าง โทร. ๐-๔๒๘๑-๔๖๑๖

ที่ อว ๗๙๑๘/ ๒๑๒ วันที่ ๑๗ มิถุนายน ๒๕๖๗

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย ( IOC )

เรียน พระมหาไถยน้อย ญาณเมธี, ดร.

ด้วย พระมหาพงศ์ทราทิพย์ สุธีโร, ดร. และคณะนักวิจัย มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตศรีล้านช้าง กำลังจัดทำวิจัย เรื่อง “การออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ในจังหวัดเลย” โดยเมื่อมีการศึกษาการออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ในจังหวัดเลย ครอบคลุมตามวัตถุประสงค์แล้ว จะสามารถนำผลของการศึกษาการออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ในจังหวัดเลย ไปพัฒนาพื้นที่ต้นแบบ และถ่ายทอดสู่สังคมได้ต่อไป ในการทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้จำเป็นต้องให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือในการรวบรวม ข้อมูล

เพื่อให้การดำเนินการวิจัยเป็นไปด้วยความเรียบร้อย มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตศรีล้านช้าง จึงขอความอนุเคราะห์ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัยและได้ให้คำปรึกษา ตลอดจนข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการสร้างเครื่องมือวิจัย รายละเอียดตามเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและขอขอบคุณมาในครั้งนี้

(พระมหาวิเชียร ธมมาชิโร, ดร.)

รองอธิการบดี วิทยาเขตศรีล้านช้าง

— ยืนต์  
พณ. ไชยเมธี ญาณเมธี, ดร.  
๒๐ มิ.ย. ๖๗



มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย  
วิทยาเขตศรีล้านช้าง อ.เมือง จ.เลย ๕๒๐๐๐  
โทร. ๐-๕๒๘๓-๐๕๓๔

ที่ อว ๗๗๑๘/๒๐๖

๑๗ มิถุนายน ๒๕๖๗

เรื่อง ขอกวามอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย (IOC)

เจริญพร ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วันชาติ ขาญวิจิตร

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. เครื่องมือการวิจัย จำนวน ๑ ชุด  
๒. แบบโครงร่างงานวิจัย จำนวน ๑ ชุด

ด้วย พระมหากษัตริราชหัตถ์ สุธีโร, ดร. และคณะนักวิจัย มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตศรีล้านช้าง กำลังจัดทำวิจัย เรื่อง “การออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ในจังหวัดเลย” โดยเมื่อมีการศึกษาการออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ในจังหวัดเลย ครอบคลุมตามวัตถุประสงค์แล้ว จะสามารถนำผลของการศึกษาการออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ในจังหวัดเลย ไปพัฒนาพื้นที่ต้นแบบ และถ่ายทอดสู่สังคมได้ต่อไป ในการทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้จำเป็นต้องให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือในการรวบรวมข้อมูล

ในการนี้ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตศรีล้านช้าง ได้พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถและมีประสบการณ์สอดคล้องกับการวิจัยในครั้งนี้ จึงใคร่ขอกวามอนุเคราะห์ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบเครื่องมือดังกล่าว รายละเอียดตามเอกสารแนบมาพร้อมนี้แล้ว

จึงเจริญพรมมาเพื่อพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ ขออนุมัติมาขอคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอเจริญพร

(พระมหาวิเชียร ธมมวชิโร, ดร.)

รองอธิการบดี

มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตศรีล้านช้าง

ผู้ประสานงาน

พระมหากษัตริราชหัตถ์ สุธีโร, ดร. หัวหน้าโครงการวิจัย

โทร ๐๘๘๘-๓๔๓-๓๓๘๘

๕๖๗  
๒๕ มิถุนายน ๒๕๖๗  
๒๕ มิ.ย. ๖๗.



มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย  
วิทยาเขตศรีล้านช้าง อ.เมือง จ.เลย ๔๒๐๐๐  
โทร. ๐-๔๒๘๓-๐๔๓๔

ที่ ยว ๓๙๑๘/ ๒๐๗

๑๗ มิถุนายน ๒๕๖๗

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย (IOC)

เจริญพร ดร.สนั่น ประเสริฐ

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. เครื่องมือการวิจัย จำนวน ๑ ชุด  
๒. แบบโครงร่างงานวิจัย จำนวน ๑ ชุด

ด้วย พระมหาพื้ทราทิตย์ สุวีโร, ดร. และคณะนักวิจัย มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตศรีล้านช้าง กำลังจัดทำวิจัย เรื่อง "การออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ในจังหวัดเลย" โดยเมื่อมีการศึกษาการออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ในจังหวัดเลย ครอบคลุมตามวัตถุประสงค์แล้ว จะสามารถนำผลของการศึกษาการออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ในจังหวัดเลย ไปพัฒนาพื้นที่ต้นแบบและถ่ายทอดสู่ผู้สนใจต่อไป ในการทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้จำเป็นต้องให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือในการรวบรวมข้อมูล

ในการนี้ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตศรีล้านช้าง ได้พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถและมีประสบการณ์สอดคล้องกับการวิจัยในครั้งนี้ จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบเครื่องมือดังกล่าว รายละเอียดตามเอกสารแนบมาพร้อมนี้แล้ว

จึงเจริญพรมาเพื่อพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ ขออนุโมทนาขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอเจริญพร

(พระมหาวิเชียร ธมวชิโร,ดร.)

รองอธิการบดี

มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตศรีล้านช้าง

ฉันท

ผู้ประสาน

พระมหาพื้ทราทิตย์ สุวีโร, ดร. หัวหน้าโครงการวิจัย

โทร ๐๘๘ ๓๔๙ ๙๙๘๘

สนั่น ประเสริฐ  
22/66/67

ภาคผนวก ฉ

หนังสือขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลการวิจัย



มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย  
วิทยาเขตศรีล้านช้าง อ.เมือง จ.เลย ๔๒๐๐๐  
โทร. ๐-๔๒๘๓-๐๔๓๔

ที่ อว ๗๙๑๘/ว ๒๐๕

๑๗ มิถุนายน ๒๕๖๗

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์รวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน/เจริญพร

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสัมภาษณ์เพื่อการวิจัย จำนวน ๑ ชุด

ด้วย พระมหาดวงศพรพิชญ์ สุวีโร, ดร. และคณะนักวิจัย มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตศรีล้านช้าง กำลังจัดทำวิจัย เรื่อง “การออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ในจังหวัดเลย” โดยเมื่อมีการศึกษาการออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ในจังหวัดเลย ครอบคลุมตามวัตถุประสงค์แล้ว จะสามารถนำผลของการศึกษาการออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ในจังหวัดเลย ไปพัฒนาพื้นที่ต้นแบบและถ่ายทอดสู่สังคมได้ต่อไป

เพื่อให้การดำเนินการวิจัยเป็นไปด้วยความเรียบร้อย จำเป็นต้องทำการเก็บข้อมูลการวิจัย โดยการสัมภาษณ์ ก่อนที่จะนำข้อมูลไปใช้ในการวิจัย มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตศรีล้านช้าง พิจารณาแล้วเห็นว่า ท่านเป็นผู้มีความรู้ ความสามารถที่จะให้ข้อมูลได้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขออนุญาตให้นักวิจัยเข้า สัมภาษณ์ เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับการทำวิจัยดังกล่าว

จึงเรียน/เจริญพรมหาเพื่อโปรดพิจารณา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์ และ ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ/เจริญพร

(พระมหาวิเชียร ธรรมวิชโร,ดร.)

รองอธิการบดี

มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตศรีล้านช้าง

ผู้ประสาน

พระมหาดวงศพรพิชญ์ สุวีโร, ดร. หัวหน้าโครงการวิจัย

โทร ๐๘๘-๓๔๔-๙๙๘๘

ภาคผนวก ช

หนังสือรับรองจริยธรรมการวิจัยในคน



ที่ จว. ๐๐๑๑/๒๕๖๘

เอกสารรับรองผลการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์  
มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

๑. ชื่อโครงการวิจัย

ชื่อเรื่อง: การออกแบบแหล่งเรียนรู้พุทธศิลป์เชิงสร้างสรรค์ในจังหวัดเลย

TITLE: DESIGN OF CREATIVE BUDDHIST ARTS LEARNING RESOURCES IN LOEI PROVINCE

๒. ชื่อหัวหน้าโครงการวิจัย

พระมหาพงศ์ทราทิพย์ สุธีโร, ดร.

๓. ผลการพิจารณาของคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย ในการประชุมครั้งที่ ๑๐/๒๕๖๗ วันพุธที่ ๒๕ ธันวาคม พ.ศ. ๒๕๖๗ มติที่ ๒๑๑/๒๕๖๗ ได้พิจารณาแล้วเห็นว่า โครงการวิจัยดังกล่าวเป็นไปตามหลักการของจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ โดยที่ผู้วิจัยเคารพสิทธิและศักดิ์ศรีในความเป็นมนุษย์ ไม่มีการล่วงละเมิดสิทธิ และไม่ก่อให้เกิดอันตรายแก่ตัวอย่างการวิจัย กลุ่มตัวอย่าง และผู้เข้าร่วมในโครงการวิจัย

จึงเห็นสมควรให้ดำเนินการวิจัยในขอบข่ายของโครงการวิจัยที่เสนอได้ ตั้งแต่วันที่ออกเอกสารรับรองผลการพิจารณาการทำวิจัยในมนุษย์ฉบับนี้ จนถึงวันที่ ๙ เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๙

ออกให้ ณ วันที่ ๑๐ เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๘

ลงนาม

(พระครูปลัดสุวัฒนวิสุทธิสารคุณ, ผศ.ดร.)

ประธานกรรมการ

คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

### ประวัตินักวิจัย

1. ชื่อ-ฉายา/นามสกุล พระมหาพงศ์ทราทิตย์ สุธีโร (ก้องเสียง)  
ตำแหน่งในโครงการวิจัย หัวหน้าโครงการวิจัย  
ตำแหน่งทางวิชาการ อาจารย์  
สังกัด มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตศรีล้านช้าง  
ที่อยู่ปัจจุบัน บ้านเลขที่ 253/7 ถนนวิสุทธิเทพ ตำบลกุดป่อง อำเภอเมือง  
จังหวัดเลย
- ประวัติการศึกษา โทรศัพท์ 088-3499988 E-mail : [pago.pttd@gmail.com](mailto:pago.pttd@gmail.com)  
รัฐประศาสนศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช  
ศาสนศาสตรมหาบัณฑิต (พุทธศาสนาและปรัชญา)  
มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย  
ปรัชญา คุชฎีบัณฑิต (ปรัชญาและศาสนาตะวันออก)  
มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- สาขาที่มีความชำนาญ : มานุษยวิทยา, สังคมวิทยา, ศาสนา, ปรัชญา
2. ชื่อ-ฉายา/นามสกุล พระครูปริยัติสาทร (วรารุช สีลาธุโธ)  
ตำแหน่งในโครงการวิจัย ผู้ร่วมวิจัย  
ตำแหน่งทางวิชาการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์  
สังกัด มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตศรีล้านช้าง  
ที่อยู่ปัจจุบัน บ้านเลขที่ 253/7 ถนนวิสุทธิเทพ ตำบลกุดป่อง อำเภอเมือง  
จังหวัดเลย
- ประวัติการศึกษา ศาสนศาสตรบัณฑิต (ภาษาอังกฤษ) มหาวิทยาลัยมหามกุฏราช  
วิทยาลัย
- การศึกษามหาบัณฑิต (จิตวิทยา) มหาวิทยาลัยมหาสารคาม  
Ph.D (Buddhist Studies) University of Delhi
- สาขาที่มีความชำนาญ : มานุษยวิทยา, จิตวิทยา, ศาสนา
3. ชื่อ-ฉายา/นามสกุล พระมหาวิเชียร ธมมวชิโร  
ตำแหน่งในโครงการวิจัย ผู้ร่วมวิจัย  
ตำแหน่งทางวิชาการ อาจารย์  
สังกัด มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตศรีล้านช้าง  
ที่อยู่ปัจจุบัน บ้านเลขที่ 253/7 ถนนวิสุทธิเทพ ตำบลกุดป่อง อำเภอเมือง  
จังหวัดเลย

ประวัติการศึกษา วิทยาลัย	ศาสนศาสตร์บัณฑิต (ภาษาอังกฤษ) มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย
สาขาที่มีความชำนาญ :	อักษรศาสตรมหาบัณฑิต (ศาสนาเปรียบเทียบ)มหาวิทยาลัยมหิดล Ph.D (Buddhist Studies) University of Delhi
4. ชื่อ-ฉายา/นามสกุล ตำแหน่งในโครงการวิจัย ตำแหน่งทางวิชาการ สังกัด ที่อยู่ปัจจุบัน จังหวัดเลย	นายอาทิตย์ แสงแฉก ผู้ร่วมวิจัย อาจารย์ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตศรีล้านช้าง บ้านเลขที่ 253/7 ถนนวิสุทธิเทพ ตำบลกุดป่อง อำเภอเมือง
ประวัติการศึกษา	ศาสนศาสตร์บัณฑิต (รัฐศาสตร์การปกครอง) มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย ศาสนศาสตร์มหาบัณฑิต (รัฐศาสตร์การปกครอง) มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย รัฐศาสตรดุษฎีบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
สาขาที่มีความชำนาญ :	รัฐศาสตร์, สังคมวิทยา, ศาสนา
5. ชื่อ-ฉายา/นามสกุล ตำแหน่งในโครงการวิจัย ตำแหน่งทางวิชาการ สังกัด ที่อยู่ปัจจุบัน จังหวัดเลย	นางวิระยา พิมพ์พันธ์ ผู้ร่วมวิจัย อาจารย์ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตศรีล้านช้าง บ้านเลขที่ 253/7 ถนนวิสุทธิเทพ ตำบลกุดป่อง อำเภอเมือง
ประวัติการศึกษา	ศาสนศาสตร์บัณฑิต (พุทธศาสตร์) มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย
สาขาที่มีความชำนาญ :	รัฐศาสตรมหาบัณฑิต (รัฐศาสตร์) มหาวิทยาลัยรามคำแหง รัฐศาสตร์, สังคมวิทยา, พุทธศาสนา