รูปแบบนวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในจังหวัดสมุทรสาครและจังหวัดสมุทรสงคราม

The Innovative Learning Model for Encourage Creative Tourism in Samut Sakorn and Samut Songkhram Province

นพพร จันทรนำชู*
Nopporn Chantaranamchoo
พรรณ์ธิดา เหล่าพวงศักดิ์**
Phanthida Laophuangsak
ศศิพร ต่ายคำ***
Sasiporn Taikham

Received: February 28, 2025
Revised: March 11, 2025
Accepted: May 13, 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบนวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ตัวอย่างเป็นนักท่องเที่ยวในจังหวัดสมุทรสาครและจังหวัดสมุทรสงคราม จำนวน 200 คน และผู้ให้ข้อมูลหลัก จำนวน 39 คน เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วย แบบสอบถาม แนวทางการสัมภาษณ์ระดับลึกและการสนทนากลุ่ม การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณใช้สถิติเชิงพรรณนา และการวิเคราะห์ตัวแบบสมการโครงสร้าง ส่วนการวิเคราะห์เชิงคุณภาพใช้การวิเคราะห์เนื้อหา ผลการศึกษา พบว่า 1. นวัตกรรมผลิตภัณฑ์ นวัตกรรมบริการ และนวัตกรรมองค์กร ส่งผลต่อการเรียนรู้กิจกรรมการท่องเที่ยวอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 2. รูปแบบนวัตกรรมการเรียนรู้การท่องเที่ยว ประกอบด้วย 2.1 การเรียนรู้การพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้มีอัตลักษณ์เฉพาะ การสร้างมูลค่าเพิ่มและสนองความต้องการที่หลากหลาย 2.2 การพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้และการสื่อความหมาย 2.3 การเรียนรู้ในองค์กร ส่งเสริมการมีส่วนร่วม พัฒนาบุคลากร และสร้างเครือข่าย 3. แนวทางการพัฒนา

*รองศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาพัฒนศึกษา ภาควิชาพื้นฐานทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
Associate Professor Dr., Development Studies Program, Department of Educational Foundations, Faculty of Education, Silpakorn University, Thailand
**รองศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาการบริหารการศึกษา (นานาชาติ) คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเอเชียอาคเนย์
Associate Professor Dr., Department of Educational Administration (International Program), Faculty of Business Administration, Southeast Asia University, Thailand
***ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาภาษาและการสื่อสาร คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
Assistant Professor Dr., Department of Language and Communication, Faculty of Management Science, Suan Dusit University, Thailand
Corresponding Author E-mail Address: Chantaranamchoo_n@su.ac.th

นวัตกรรมการเรียนรู้การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 3.1 การใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นและความคิดสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ 3.2 การออกแบบกิจกรรมและเส้นทางการท่องเที่ยวที่สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ และ 3.3 การส่งเสริมการมีส่วนร่วมของสมาชิกและการเรียนรู้ในองค์กร งานวิจัยนี้มีข้อเสนอว่าผู้ประกอบการท่องเที่ยวควรพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้การท่องเที่ยวโดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น พัฒนาผลิตภัณฑ์ที่สื่อสารอัตลักษณ์ การออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวที่สร้างประสบการณ์ ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชน และเครือข่ายการจัดการท่องเที่ยว

คำสำคัญ : นวัตกรรมการเรียนรู้/ การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์/ การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

Abstract

This study aims to examine innovative learning models for promoting creative tourism in Samut Sakhon and Samut Songkhram provinces. The sample consists of 200 tourists visiting these provinces, along with 39 key informants. The research instruments include questionnaires, in-depth interview guidelines, and focus group discussions. Quantitative data analysis is conducted using descriptive statistics and structural equation modeling, while qualitative data is analyzed through content analysis and thematic analysis. The findings indicate that: 1. Product innovation, service innovation, and organizational innovation significantly influence learning in tourism activities. 2. The innovative learning model for tourism consists of: 2.1 Learning to develop distinctive tourism products that add value and meet diverse needs. 2.2 Developing tourism activities that facilitate learning and effective communication. 3. Organizational learning that fosters participation, enhances personnel development, and builds networks. The guidelines for developing innovative learning in creative tourism include: 3.1 Utilizing local wisdom and creativity to enhance learning experiences. 3.2 Designing tourism activities and routes that provide experiential learning. 3.3 Promoting stakeholder participation and organizational learning. The study suggests that tourism entrepreneurs should develop innovative learning approaches by integrating local wisdom, creating products that reflect cultural identity, designing tourism experiences that foster learning, encouraging community participation, and strengthening tourism management networks.

Keywords : Learning Innovation/ Creative Tourism/ Cultural Tourism

บทนำ

การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Creative Tourism) เป็นการท่องเที่ยวที่เปิดโอกาสให้แก่นักท่องเที่ยวในการพัฒนาศักยภาพเชิงสร้างสรรค์ของตนเอง ผ่านการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ประสบการณ์ที่สอดรับกับลักษณะของแหล่งท่องเที่ยวแต่ละแห่ง เป็นการท่องเที่ยวที่มีศักยภาพในการเปลี่ยนแปลง และทำให้นักท่องเที่ยวมีประสบการณ์เรียนรู้ที่หลากหลาย และสร้างนวัตกรรมการท่องเที่ยวของตนเองและชุมชน (Richards, 2021) การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์เป็นการท่องเที่ยวที่สร้างมูลค่าและคุณค่าทางวัฒนธรรมจากทรัพยากรที่มีในท้องถิ่น และทำให้นักท่องเที่ยวตระหนักถึงมูลค่าและคุณค่าของผลิตภัณฑ์การท่องเที่ยว โดยใช้อัตลักษณ์ของชุมชนที่สะท้อนวัฒนธรรมท้องถิ่นและวิถีชีวิตของชุมชน ซึ่งการส่งเสริมการท่องเที่ยวอย่างมีคุณภาพควรมุ่งพัฒนาการท่องเที่ยวที่สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่กิจกรรมการท่องเที่ยว โดยมีการเรียนรู้และสร้างประสบการณ์ใหม่ให้แก่นักท่องเที่ยว ทำให้นักท่องเที่ยวมีโอกาสพัฒนาศักยภาพการสร้างสรรค์ของตนเอง นักท่องเที่ยวและเจ้าของพื้นที่ท่องเที่ยวมีความผูกพันระหว่างกัน (Richards, 2021; Tan et al, 2020) และเป็นแนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวรูปแบบใหม่ที่ส่งเสริมการพัฒนาการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (Sustainable Tourism) (Harris, Williams, and Griffin, 2002) ส่วนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (Cultural Tourism) เป็นการท่องเที่ยวเปิดโอกาสให้นักท่องเที่ยวได้เรียนรู้แหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (du Cros and McKercher, 2020) การนำเศรษฐกิจสร้างสรรค์มาใช้ในการพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจึงเป็นการใช้ทรัพยากรของชุมชนมาสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจให้แก่สินค้าและบริการของชุมชน และเป็นพลังขับเคลื่อนการท่องเที่ยวและการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ รวมทั้งมีการกระจายรายได้สู่คนในชุมชนอย่างทั่วถึง (Richards, 2021) รวมทั้งทำให้มีการศึกษาและการเรียนรู้เพื่อสืบสานประเพณี ขนบธรรมเนียม และภาษาท้องถิ่น อันเป็นการรักษาความต่อเนื่องของวัฒนธรรม (Riyanto et al., 2024)

การนำนวัตกรรมการเรียนรู้มาใช้ในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ทำโดยการเชื่อมโยงการเรียนรู้เพื่อยกระดับประสบการณ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ส่งเสริมการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรม และเสริมสร้างการมีส่วนร่วมของชุมชนผ่านกิจกรรมการท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้ (Riyanto et al, 2024) ซึ่งนวัตกรรมการเรียนรู้ (Learning Innovation) หมายถึงการพัฒนา การปรับปรุง และประยุกต์ใช้ กลยุทธ์ เทคโนโลยี วิธีการ และแนวปฏิบัติในการเรียนรู้แบบใหม่ ในการเสริมสร้างกระบวนการสอนและการเรียนรู้ โดยมีเป้าหมายเพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน การสร้างความรู้ การพัฒนาทักษะ และผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ดีขึ้น (Fullan, 2013) เพื่อสนับสนุนการเข้าถึงการศึกษา การสร้างความเสมอภาคทางการศึกษา และการเรียนรู้ตลอดชีวิต (UNESCO, 2020) ซึ่งนวัตกรรมการเรียนรู้และนวัตกรรมการท่องเที่ยวเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการเรียนรู้การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Hall and William, 2019) และความสำเร็จในการดำเนินงานของผู้ประกอบการการท่องเที่ยว (Galarza et al, 2023) โดยงานวิจัยนี้จะนำแนวคิดนวัตกรรรมการท่องเที่ยวมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ โดยนวัตกรรมการท่องเที่ยว ประกอบด้วย นวัตกรรมผลิตภัณฑ์ (Schilling, 2016) นวัตกรรมบริการ (Cao, Shi, and Bai, 2022) และนวัตกรรมองค์กร (Damanpour, 2020) จากงานวิจัยในอดีตเกี่ยวกับนวัตกรรมการเรียนรู้และการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จะเป็นการศึกษานวัตกรรมการท่องเที่ยวที่มีผลต่อผลการดำเนินงานของผู้ประกอบการการท่องเที่ยว (Galarza et al, 2023) และการพัฒนานวัตกรรมการศึกษาใน

สถานศึกษาเพื่อเรียนรู้แหล่งท่องเที่ยวในแต่ละพื้นที่ชุมชน ซึ่งยังไม่มีงานวิจัยที่ศึกษารูปแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ในพื้นที่การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในประเทศไทยพื้นที่ของการวิจัยนี้คือจังหวัดสมุทรสาครและจังหวัดสมุทรสงคราม ซึ่งมีจุดแข็งของการท่องเที่ยวจากฐานด้านทรัพยากรธรรมชาติและวิถีชุมชน และมีเส้นทางการท่องเที่ยวที่มีความหลากหลายทั้งการท่องเที่ยวทางธรรมชาติ ศิลปวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และวิถีชีวิตของชุมชน กลุ่มงานบริหารยุทธศาสตร์กลุ่มจังหวัดภาคกลางตอนล่าง 2 (Office of Strategy Management for Lower Central Region Cluster 2, 2017) จึงเป็นโอกาสของพื้นที่ในการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้และประสบการณ์ใหม่จากการท่องเที่ยว โดยเฉพาะอย่างยิ่งการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมซึ่งเป็นอัตลักษณ์การท่องเที่ยวสำคัญของทั้งสองจังหวัด และทำให้ผู้ประกอบการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในพื้นที่ได้ร่วมพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้สำหรับนักเรียนในสถานศึกษา และนักท่องเที่ยวที่ต้องการเรียนรู้และสร้างประสบการณ์จากการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของทั้งสองจังหวัดจากที่นำเสนอมาข้างต้นและสภาพการณ์ในพื้นที่ของการวิจัยสะท้อนให้เห็นถึงช่องว่างของงานวิจัยในการพัฒนารูปแบบนวัตกรรมการเรียนรู้การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ดังนั้นงานวิจัยนี้จึงมีคำถามการวิจัยว่า รูปแบบนวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในจังหวัดสมุทรสาครและจังหวัดสมุทรสงครามเป็นอย่างไร เพื่อนำผลที่ได้รับจากการศึกษาไปใช้เป็นแนวทางในการส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาการท่องเที่ยวที่สอดคล้องกับความต้องการของนักท่องเที่ยวและศักยภาพการจัดการท่องเที่ยวของชุมชน

คำถามการวิจัย

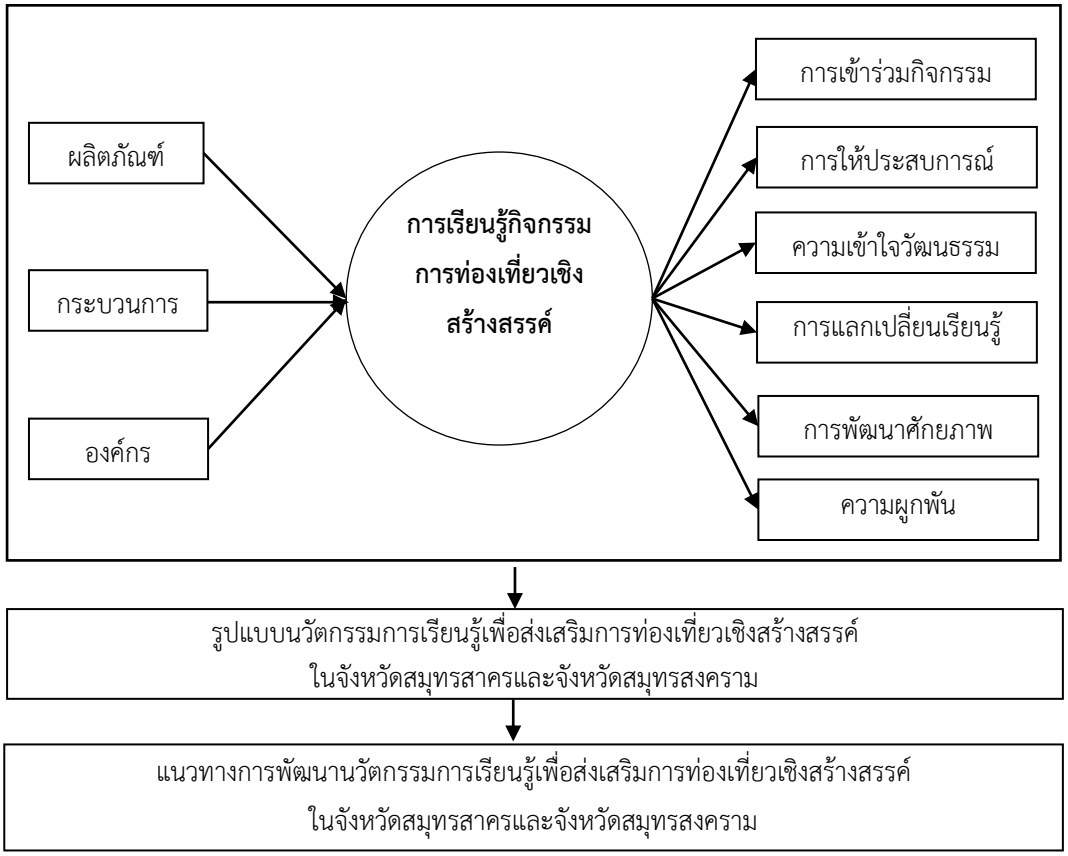
รูปแบบนวัตกรรมการเรียนรู้และแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในจังหวัดสมุทรสาครและจังหวัดสมุทรสงคราม เป็นอย่างไร

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาปัจจัยนวัตกรรมการท่องเที่ยวที่ส่งผลต่อการเรียนรู้กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในจังหวัดสมุทรสาครและจังหวัดสมุทรสงคราม
2. เพื่อศึกษารูปแบบนวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในจังหวัดสมุทรสาครและจังหวัดสมุทรสงคราม
3. เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในจังหวัดสมุทรสาครและจังหวัดสมุทรสงคราม

กรอบแนวคิดการวิจัย

จากการทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง งานวิจัยนี้ใช้แนวคิดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (du Cros and McKercher, 2020; Richards, 2021) แนวคิดการรับรู้กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Richards, 2021; Tan et al, 2020) แนวคิดนวัตกรรมการท่องเที่ยว (Damanpour, 2020; Schilling, 2016) และแนวคิดนวัตกรรมการเรียนรู้ (Fullan, 2013) ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

สมมติฐานการวิจัย

สมมติฐานที่ 1 นวัตกรรมผลิตภัณฑ์ส่งผลต่อการเรียนรู้กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

สมมติฐานที่ 2 นวัตกรรมบริการส่งผลต่อการเรียนรู้กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

สมมติฐานที่ 3 นวัตกรรมองค์กรส่งผลต่อการเรียนรู้กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากร

ประชากรในขั้นตอนที่ 1 คือนักท่องเที่ยวในแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจังหวัดสมุทรสาคร และจังหวัดสมุทรสงคราม ซึ่งไม่ทราบจำนวนที่แน่นอน

กลุ่มตัวอย่าง

ตัวอย่างในขั้นตอนที่ 1 คือนักท่องเที่ยวในแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจังหวัดสมุทรสาคร และจังหวัดสมุทรสงคราม การกำหนดขนาดตัวอย่างใช้สูตรของ Soper (2024) กำหนดให้ขนาดผลกระทบ (Effect Size) = .10 อำนาจการทดสอบ (Power) = .90 α = .05 จำนวนตัวแปรแฝง 1 ตัว และจำนวนตัวแปรสังเกตได้ 6 ตัว ได้ขนาดของตัวอย่างจำนวน 199 คน จึงสุ่มตัวอย่างทั้งหมด 200 คน โดยใช้วิธีสุ่มแบบแบ่งชั้น

(Stratified Random Sampling) จากทุกอำเภอในจังหวัดสมุทรสาครและจังหวัดสมุทรสงคราม และรวบรวมข้อมูลจากนักท่องเที่ยวโดยวิธีสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple Random Sampling) ซึ่งนักท่องเที่ยวในแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจังหวัดสมุทรสาครและจังหวัดสมุทรสงคราม ที่ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง อายุเกิน 30 ปี การศึกษาระดับปริญญาตรีหรือสูงกว่า อาชีพพนักงานบริษัทเอกชน และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 15,001 - 20,000 บาท

ผู้ให้ข้อมูลหลักในขั้นตอนที่ 2 คือ ผู้ประกอบการท่องเที่ยวและสมาชิกจากหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดี จังหวัดสมุทรสาคร และศูนย์เรียนรู้ชุมชนบ้านบางพลับ จังหวัดสมุทรสงคราม

การเลือกผู้ให้ข้อมูลหลัก ใช้การเลือกเชิงทฤษฎี (Theoretical Sampling) ซึ่งเป็นการกำหนดคุณสมบัติของผู้ให้ข้อมูลที่มีความหลากหลายในการพัฒนาทฤษฎีจากฐานราก (Corbin and Strauss, 2015) และเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่มีจุดเด่นด้านนวัตกรรมการเรียนรู้การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ รวมทั้งหมด 17 คน

ผู้ให้ข้อมูลหลักในขั้นตอนที่ 3 คือ ผู้แทนจากสำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดสมุทรสาคร สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดสมุทรสงคราม นักวิชาการด้านการศึกษา ผู้ประกอบการท่องเที่ยว และนักท่องเที่ยวในจังหวัดสมุทรสาครและจังหวัดสมุทรสงคราม

การเลือกผู้ให้ข้อมูลหลัก ใช้การเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ตามเกณฑ์ที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย (Creswell, 2018) ซึ่งมีความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับนวัตกรรมการเรียนรู้การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม จำนวน 22 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในขั้นตอนที่ 1 คือแบบสอบถาม ซึ่งประกอบด้วยคำถามด้านปัจจัยส่วนบุคคล 5 ข้อคำถามด้านนวัตกรรมการท่องเที่ยวตามแนวคิดของ Cao, Shi, and Bai (2022), Richards (2021) และ Schilling (2016) 12 ข้อ และด้านการเรียนรู้กิจกรรมการท่องเที่ยวตามแนวคิดของ Tan et al. (2020) 24 ข้อ การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือใช้ความสมเหตุสมผลเชิงเนื้อหา (Content Validity) จากผู้เชี่ยวชาญ 3 คน มีค่า Index of Item Objective Congruence (IOC) อยู่ระหว่าง .67 - 1.00 และตรวจสอบความเชื่อถือได้ (Reliability) ของเครื่องมือ โดยใช้สัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach' s Alpha Coefficient: α) ได้ค่า α ของตัวแปรนวัตกรรมการท่องเที่ยวอยู่ระหว่าง .90 ถึง .94 และตัวแปรการเรียนรู้กิจกรรมการท่องเที่ยวอยู่ระหว่าง .89 ถึง .94 ซึ่งอยู่ในช่วง .70 - .95 แสดงว่าเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยขั้นตอนที่ 1 มีความสมเหตุสมผลเชิงเนื้อหาและมีความเชื่อถือได้ตามเกณฑ์ที่กำหนด (Hair et al., 2020)

เครื่องมือที่ใช้ขั้นตอนที่ 2 คือแนวคำถามการสัมภาษณ์เชิงลึกและแนวทางการสนทนากลุ่ม ซึ่งสร้างขึ้นจากกรอบแนวคิดการวิจัยในการกำหนดประเด็นคำถาม เพื่อให้ได้คำถามที่ครอบคลุมบริบทของชุมชน นวัตกรรมการเรียนรู้ และการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ ใช้การทดลองสัมภาษณ์กับผู้ให้ข้อมูลหลักที่อยู่นอกพื้นที่ที่ศึกษา (Pilot Test) (Creswell, 2018) เพื่อตรวจสอบความเข้าใจและความต่อเนื่องของคำถาม

เครื่องมือที่ใช้ในขั้นตอนที่ 3 คือแนวทางการสนทนากลุ่ม ซึ่งสร้างขึ้นจากการสังเคราะห์ผลการวิจัยในขั้นตอนที่ 1 และขั้นตอนที่ 2

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยนี้รวบรวมข้อมูลตั้งแต่เดือนตุลาคม 2563 ถึงเดือนกันยายน 2564 โดยมีขั้นตอนการรวบรวมข้อมูล 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาปัจจัยนวัตกรรมการท่องเที่ยวที่ส่งผลต่อการเรียนรู้กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ผู้วิจัยแจกแบบสอบถามให้นักท่องเที่ยวในแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดสมุทรสาครและจังหวัดสมุทรสงคราม จังหวัดละ 120 ชุด รวม 240 ชุด ได้รับแบบสอบถามที่สมบูรณ์ จำนวน 200 ชุด คิดเป็นอัตราตอบกลับร้อยละ 83

ขั้นตอนที่ 2 การศึกษารูปแบบนวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ผู้วิจัยประสานกับผู้ประกอบการท่องเที่ยวที่มีการปฏิบัติที่เป็นเลิศด้านการจัดการท่องเที่ยวเพื่อเรียนรู้และการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 1. ประธานหมู่บ้านเบญจรงค์ดอนไก่ดี จังหวัดสมุทรสาคร และ 2. ประธานศูนย์เรียนรู้ชุมชนบ้านบางพลับ จังหวัดสมุทรสงคราม เพื่อสัมภาษณ์ระดับลึกและสนทนากลุ่มกับผู้ประกอบการท่องเที่ยวและสมาชิกในกลุ่ม รวมทั้งหมด 17 คน

ขั้นตอนที่ 3 การศึกษาแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ผู้วิจัยประสานกับสำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดสมุทรสาคร สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดสมุทรสาคร นักวิชาการด้านการศึกษา ผู้ประกอบการท่องเที่ยว และนักท่องเที่ยวในจังหวัดสมุทรสาครและจังหวัดสมุทรสงคราม จำนวน 22 คน

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นตอนที่ 1

1. การวิเคราะห์สถิติเชิงพรรณนา ใช้ความถี่ (Frequency) ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ความเบ้ (Skewness) และความโด่ง (Kurtosis)

2. การวิเคราะห์ตัวแบบสมการโครงสร้าง (Structural Equation Modeling) แบบ Multiple Indicators Multiple Cause (MIMIC Model)

2.1 การวิเคราะห์ตัวแบบการวัด (Measurement Model) ของน้ำหนักองค์ประกอบ (Factor Loading) ประกอบด้วย ความเชื่อถือได้ (Reliability) จากสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (α) และความเชื่อถือได้ของตัวแปรแฝง (Composite Reliability: ω) และความสมเหตุสมผลเชิงลู่เข้า (Convergent Validity) จากค่าเฉลี่ยของความแปรปรวนที่สกัดได้ (Average Variance Extracted: AVE)

2.2 การวิเคราะห์ตัวแบบโครงสร้าง (Structural Model) โดยวิเคราะห์อิทธิพลของตัวแปรแฝงแต่ละตัวจากสัมประสิทธิ์เส้นทางในรูปคะแนนมาตรฐาน (Standardized Path coefficient: β)

โดยเกณฑ์การตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างตัวแบบเชิงทฤษฎีกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยใช้ χ^2/df, ดัชนี Tucker-Lewis Index (TLI), ดัชนี Comparative Fit Index (CFI), Root Mean Square Error of Approximation (RMSEA) และ Standardized Root Mean Square Residual (SRMR) โดยมีเกณฑ์ที่ยอมรับได้ในการประเมินตัวแบบสมการโครงสร้าง ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 เกณฑ์ที่ยอมรับได้ในการประเมินตัวแบบสมการโครงสร้าง

การประเมิน	ดัชนีการประเมินความสอดคล้อง	เกณฑ์ที่ยอมรับได้
ตัวแบบโดยรวม	χ^2/df	< 3
	TLI	> .95
	CFI	> .95
	RMSEA	< .06
	SRMR	< .08
ตัวแบบการวัด	Factor loading	> .50
	α, ω	> .70 แต่ < .95
	AVE	> .50
ตัวแบบโครงสร้าง	p-value ของสัมประสิทธิ์เส้นทาง	< .05

ที่มา: Hair et al. (2020)

การวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นตอนที่ 2 และขั้นตอนที่ 3 ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) และการวิเคราะห์แก่นสาระ (Thematic Analysis) (Creswell, 2018) เพื่อสังเคราะห์เป็นองค์ประกอบของรูปแบบนวัตกรรมการเรียนรู้การท่องเที่ยว และแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

ผลการวิจัย

1. ปัจจัยนวัตกรรมการท่องเที่ยวที่ส่งผลต่อการเรียนรู้กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในจังหวัดสมุทรสาครและจังหวัดสมุทรสงคราม

1.1 สถิติเชิงพรรณนาของตัวแปรนวัตกรรมการท่องเที่ยวและตัวแปรการเรียนรู้กิจกรรมการท่องเที่ยว พบว่า นวัตกรรมการท่องเที่ยวรายด้าน เรียงลำดับค่าเฉลี่ยมากไปหาน้อยได้ดังนี้ นวัตกรรมองค์กร (Mean = 3.91, S.D. = 0.65) รองลงมาคือนวัตกรรมบริการ (Mean = 3.87, S.D. = 0.70) และนวัตกรรมผลิตภัณฑ์ (Mean = 3.81, S.D. = 0.72) ความเบ้มีค่าอยู่ระหว่าง -0.22 ถึง -0.03 และความโด่งมีค่าอยู่ระหว่าง -0.55 ถึง 0.06 ส่วนการเรียนรู้กิจกรรมการท่องเที่ยว เรียงลำดับค่าเฉลี่ยมากไปหาน้อยได้ดังนี้ การเข้าร่วมกิจกรรม (Mean = 4.06, S.D. = 0.64) รองลงมาคือการให้ประสบการณ์ (Mean = 3.89, S.D. = 0.68) ความผูกพัน (Mean = 3.85, S.D. = 0.75) การพัฒนาศักยภาพ (Mean = 3.83, S.D. = 0.73)

การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Mean = 3.78, S.D. = 0.71) และความเข้าใจวัฒนธรรม (Mean = 3.78, S.D. = 0.71) ความเบ้อยู่ระหว่าง -0.63 ถึง 0.09 และความโด่งอยู่ระหว่าง -0.75 ถึง 1.23 ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความเบ้ และความโด่งของนวัตกรรมการท่องเที่ยวและการเรียนรู้กิจกรรมการท่องเที่ยว (n = 200)

นวัตกรรมการท่องเที่ยว	ตัวย่อ	Mean	S.D.	ความเบ้	ความโด่ง
นวัตกรรมผลิตภัณฑ์	IPRO	3.81	0.72	-0.03	-0.42
นวัตกรรมบริการ	ISER	3.87	0.70	-0.22	0.06
นวัตกรรมองค์กร	IORG	3.91	0.65	-0.10	-0.55
การเรียนรู้กิจกรรมการท่องเที่ยว					
การเข้าร่วมกิจกรรม	PAR	4.06	0.64	-0.45	0.09
การให้ประสบการณ์	EXP	3.89	0.68	0.09	-0.75
ความเข้าใจวัฒนธรรม	UND	3.78	0.71	-0.15	-0.35
การแลกเปลี่ยนเรียนรู้	SHR	3.78	0.77	-0.05	-0.74
การพัฒนาศักยภาพ	DEV	3.83	0.73	-0.39	0.28
ความผูกพัน	BIN	3.85	0.75	-0.63	1.23

1.2 การวิเคราะห์ปัจจัยนวัตกรรมการท่องเที่ยวที่ส่งผลต่อการเรียนรู้กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ดัชนีประเมินความสอดคล้องของตัวแบบสมการโครงสร้าง ประกอบด้วย χ^2/df, TLI, CFI, RMSEA และ SRMR หลังการปรับตัวแบบ ดัชนีทุกตัวผ่านเกณฑ์การประเมิน แสดงว่า ตัวแบบสมการโครงสร้างมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ได้ผลการประเมินความสอดคล้องของตัวแบบสมการโครงสร้าง ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการประเมินความสอดคล้องของตัวแบบสมการโครงสร้าง

ดัชนีประเมินความสอดคล้อง	เกณฑ์	ดัชนีก่อนปรับตัวแบบ	ดัชนีหลังปรับตัวแบบ
χ^2/df	< 3	3.4	1.65*
TLI	> .90	.94	.98*
CFI	> .90	.95*	.98*
RMSEA	< .06	.11	.05*
SRMR	< .08	.03*	.03*

* ผ่านเกณฑ์

การวิเคราะห์ตัวแบบการวัด พบว่า น้ำหนักองค์ประกอบ (β) ของตัวแปรการเรียนรู้กิจกรรมการท่องเที่ยว (ACT) มีค่ามากกว่า .50 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ ความแปรปรวนที่องค์ประกอบสามารถอธิบายได้ (R^2) ที่ร้อยละ 35.9 ถึง 84.0 ค่าความเชื่อถือได้ (α) = .93 และความเชื่อถือได้ของตัวแปรแฝง (ω) = .93 ซึ่งมากกว่า .70 แสดงว่าตัวแปรแฝง ACT มีความเชื่อถือได้สูง และค่าเฉลี่ยของความแปรปรวนที่สกัดได้ (AVE) = .71 ซึ่งมากกว่า .50 แสดงว่าตัวแปรสังเกตได้มีความสอดคล้องกับตัวแปรแฝง ACT (Hair et al, 2020) ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 การวิเคราะห์ตัวแบบการวัด

ตัวแปรแฝง	ตัวแปรสังเกตได้	β	R^2	α	ω	AVE
ACT	PAR	.60	.36	.93	.93	.71
	EXP	.86	.74			
	UND	.82	.67			
	SHR	.86	.74			
	DEV	.92	.84			
	BIN	.92	.68			

การวิเคราะห์ตัวแบบโครงสร้าง พบว่า สัมประสิทธิ์เส้นทาง (β) ระหว่างตัวแปรแฝงนวัตกรรมผลิตภัณฑ์ (IPRO) นวัตกรรมบริการ (ISER) และนวัตกรรมองค์กร (IORG) มีค่าเท่ากับ .22, .34 และ.32 และค่า p ของสัมประสิทธิ์เส้นทางทุกตัว น้อยกว่า α แสดงว่านวัตกรรมผลิตภัณฑ์ นวัตกรรมบริการ และนวัตกรรมองค์กร มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และความแปรปรวนที่อธิบายได้ด้วยตัวแปรอิสระ (R^2) เท่ากับ .68 ดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 การวิเคราะห์ตัวแบบโครงสร้าง

ตัวแปรตาม	ตัวแปรอิสระ	β	p	R^2
ACT	IPRO	.22	<.05*	.68
	ISER	.34	<.01**	
	IORG	.32	<.01**	

หมายเหตุ: * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 **มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. รูปแบบนวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในจังหวัดสมุทรสาครและจังหวัดสมุทรสงคราม

นวัตกรรมผลิตภัณฑ์ ผู้ประกอบการมีการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้การพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่มีอัตลักษณ์เฉพาะของกลุ่มและชุมชน ตั้งแต่การปรับปรุงเครื่องมือ อุปกรณ์ เทคโนโลยีการผลิตเพื่อเพิ่มปริมาณผลผลิต การพัฒนามาตรฐานการผลิต การออกแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ทั้งอรรถประโยชน์จากการใช้งาน การแปรรูปผลิตภัณฑ์ การปรับปรุงรูปแบบ ลวดลาย สีสัน รูปแบบบรรจุภัณฑ์ที่ยืดหยุ่น เพิ่มประโยชน์ใช้สอยและเพิ่มมูลค่าของผลิตภัณฑ์ รวมทั้งคุณภาพ รสชาติ และอายุของผลิตภัณฑ์ที่แตกต่างจากผลิตภัณฑ์แบบเดิม

นอกจากนี้ ผู้ประกอบการยังมีการพัฒนาการเรียนรู้การใช้ผลพลอยได้จากกระบวนการผลิตมาสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจและลดปริมาณของเสีย และการพัฒนาผลิตภัณฑ์เชิงวัฒนธรรมจากอัตลักษณ์ร่วมของจังหวัดสมุทรสาครและจังหวัดสมุทรสงคราม

นวัตกรรมบริการ ผู้ประกอบการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้บริการท่องเที่ยว และการผลิตสินค้าท้องถิ่นของชุมชน ตั้งแต่การนำภูมิปัญญาท้องถิ่นและวัฒนธรรมของชุมชนมาพัฒนาเป็นกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เพื่อให้นักท่องเที่ยวได้เรียนรู้ เข้าใจ และตระหนักถึงคุณค่าของภูมิปัญญาและวัฒนธรรมของชุมชน

โดยผู้ประกอบการมีการปรับเปลี่ยนกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมให้มีความหลากหลายตามความต้องการการเรียนรู้และประสบการณ์ที่แตกต่างของนักท่องเที่ยวแต่ละกลุ่ม มีการใช้เทคโนโลยีเพื่อนำเสนอข้อมูลและสื่อความหมายของแหล่งท่องเที่ยวให้นักท่องเที่ยวได้เรียนรู้และรับประสบการณ์ใหม่จากการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม รวมทั้งการพัฒนาเส้นทางการท่องเที่ยวที่เชื่อมโยงแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมทั้งสองจังหวัดเพื่อให้นักท่องเที่ยวได้ร่วมกิจกรรมการท่องเที่ยวได้โดยไม่เร่งรีบ และเป็นการสนับสนุนการท่องเที่ยวอย่างมีคุณภาพ

นวัตกรรมองค์กร ผู้ประกอบการสนับสนุนการเรียนรู้ในองค์กร เพื่อพัฒนาวิธีจัดการองค์กรทั้งระดับกลุ่มและระดับชุมชน การพัฒนาการจัดการองค์กรในระดับกลุ่ม โดยการจัดโครงสร้างองค์กรใหม่ที่นำจุดเด่นของระบบเครือญาติมาใช้ร่วมกับการจัดการองค์กรสมัยใหม่ที่มีการช่วยเหลือเกื้อกูล การมีส่วนร่วมในการทำงานแบบพี่น้องและมีหน้าที่ความรับผิดชอบตามโครงสร้างองค์กรที่สมาชิกแต่ละรายจะมีความชำนาญเฉพาะด้านทำให้กระบวนการผลิตและการให้บริการรวดเร็ว มีประสิทธิภาพ มีคุณภาพ และมีความยืดหยุ่นในการพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภคและสภาพแวดล้อมทางธุรกิจ

นอกจากนี้ ผู้ประกอบการมีการถ่ายทอดความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อให้สมาชิกและคนรุ่นใหม่ได้เข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ การให้บริการท่องเที่ยว และการพัฒนาบุคลากรในชุมชนเป็นผู้นำชมที่เล่าเรื่องและออกแบบเรื่องราวที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ทำให้นักท่องเที่ยวได้ใช้ความรู้และประสบการณ์ใหม่ในการพัฒนานวัตกรรมกิจกรรมการท่องเที่ยว อีกทั้งมีการวางแผนการท่องเที่ยว การจัดเส้นทางการท่องเที่ยวทำให้นักท่องเที่ยวได้เรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น และทำกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์จากแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

3. แนวทางการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในจังหวัดสมุทรสาครและจังหวัดสมุทรสงคราม

ด้านนวัตกรรมผลิตภัณฑ์

1. ควรนำภูมิปัญญาท้องถิ่น ประเพณี วัฒนธรรมที่เป็นอัตลักษณ์ของพื้นที่ท่องเที่ยวมาเชื่อมโยงโดยใช้การตลาดเชิงเนื้อหา และพัฒนาเป็นนวัตกรรมการเรียนรู้การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ และนำวัตถุดิบจากชุมชนมาพัฒนาต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์การท่องเที่ยวที่สร้างเรื่องราวและคุณค่าในการเรียนรู้ทางการท่องเที่ยว ดังที่ผู้ให้ข้อมูลหลักท่านหนึ่ง อธิบายว่า

“...สิ่งที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น ประเพณี วัฒนธรรม รวมถึงอาหารประจำถิ่น ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะเป็นอัตลักษณ์ ของพื้นที่ท่องเที่ยวนั้นๆ โดยด้านสินค้าที่ระลึกนั้น ควรเป็นสิ่งที่ชุมชนผลิตเอง ใช้วัตถุดิบที่มีในชุมชน ควรเป็นองค์ความรู้ที่นำมาผลิตสินค้าที่เป็นองค์ความรู้จากภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งจะทำให้สินค้าที่ถูกผลิตขึ้นบนหลักคิดที่กล่าวมา มีความเป็นเอกลักษณ์ หาซื้อจากแหล่งอื่นไม่ได้ ส่งผลให้สินค้านั้นมีคุณค่า...”

2. ควรใช้เทคโนโลยีในการออกแบบอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม การพัฒนาผลิตภัณฑ์การท่องเที่ยว การจัดทำสื่อการเรียนรู้ และการส่งเสริมการตลาดแหล่งท่องเที่ยวทั้งสองจังหวัด และควรเปิดโอกาสให้นักท่องเที่ยวได้เรียนรู้ และปฏิบัติการร่วมกับคนในชุมชน และใช้ความคิดสร้างสรรค์ของตนเองในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่สามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน ดังที่ผู้ให้ข้อมูลหลักท่านหนึ่ง อธิบายว่า

"...ควรให้นักท่องเที่ยวมีส่วนร่วมกับคนในชุมชนในการเข้าร่วมทำกิจกรรม และควรพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวจากวัฒนธรรม ประเพณี หรือภูมิปัญญาท้องถิ่น ของชุมชนนั้น ๆ..."

ด้านนวัตกรรมบริการ

1. ควรมีกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่เป็นอัตลักษณ์การท่องเที่ยวของจังหวัดสมุทรสาคร และจังหวัดสมุทรสงคราม ให้นักท่องเที่ยวทำกิจกรรมแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมและประสบการณ์ เพื่อเชื่อมโยงนักท่องเที่ยวให้มีความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน ดังที่ผู้ให้ข้อมูลหลักท่านหนึ่ง อธิบายว่า

"...ควรมีกิจกรรมที่จัดขึ้น เช่น การสอนทำปลาทูต้มเค็มที่สมุทรสงคราม และการทำเบญจรงค์ที่สมุทรสาคร เป็นการเปิดโอกาสให้นักท่องเที่ยวได้ลงมือทำจริง แลกเปลี่ยนวัฒนธรรมกับคนในพื้นที่ ทำให้เขารู้สึกผูกพันและกลายเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนเรา..."

2. ควรออกแบบและพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวร่วมกับคนในชุมชน เพื่อสร้างความรู้และประสบการณ์ที่ดีแก่นักท่องเที่ยว และควรพัฒนากิจกรรมและเส้นทางการท่องเที่ยวในการสร้างการเรียนรู้และสร้างประสบการณ์ให้สอดคล้องกับพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวแต่ละกลุ่มเป้าหมาย ดังที่ผู้ให้ข้อมูลหลักท่านหนึ่ง อธิบายว่า

"...การออกแบบกิจกรรมท่องเที่ยวควรทำร่วมกับชุมชน เพื่อให้นักท่องเที่ยวได้รับความรู้และประสบการณ์ที่ดี รวมทั้งควรพัฒนาเส้นทางและกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะกับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อสร้างความประทับใจและการมีส่วนร่วม..."

ด้านนวัตกรรมองค์กร

1. ควรพัฒนาบุคลากรในชุมชนให้เป็นนวัตกรชุมชนที่สามารถสร้างความรู้ใหม่จากการปฏิบัติในชุมชน และนำมาพัฒนาเป็นกิจกรรมการท่องเที่ยว เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมและการเรียนรู้ของคนในชุมชน รวมทั้งการกระจายผลประโยชน์ที่เป็นธรรมจากการจัดการท่องเที่ยว ดังที่ผู้ให้ข้อมูลหลักท่านหนึ่ง อธิบายว่า

"...การพัฒนาบุคลากรในชุมชนให้เป็นนวัตกรถือเป็นหัวใจสำคัญ เพราะชุมชนคือผู้สร้างความรู้จากประสบการณ์จริง เพื่อนำมาต่อยอดเป็นกิจกรรมท่องเที่ยว และส่งเสริมการมีส่วนร่วมและกระจายผลประโยชน์อย่างเป็นธรรม..."

2. ควรประสานความร่วมมือเครือข่ายการท่องเที่ยวของทั้งสองจังหวัดเพื่อสร้างโอกาสในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และโอกาสทางการตลาดในการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ดังที่ผู้ให้ข้อมูลหลักท่านหนึ่ง อธิบายว่า

"...ควรสร้างเครือข่ายการท่องเที่ยว ตั้งแต่การขนส่ง ร้านอาหาร ร้านของที่ระลึก ที่พัก ที่มีการเชื่อมโยงเชิงวัฒนธรรมและความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย ทำให้การจัดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมสมบูรณ์แบบยิ่งขึ้น.."

อภิปรายผล

ผู้วิจัยอภิปรายผลตามแนวทางของ Creswell (2018) โดยนำผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัยจากการวิจัยเชิงปริมาณ แล้วใช้ผลการวิจัยเชิงคุณภาพมาสนับสนุนการอภิปรายผล ดังนี้

1. นวัตกรรมผลิตภัณฑ์ส่งผลต่อการเรียนรู้กิจกรรมการท่องเที่ยวสร้างสรรค์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ทั้งนี้เนื่องจากการพัฒนาผลิตภัณฑ์โดยเฉพาะอย่างยิ่งผลิตภัณฑ์ที่มาจากภูมิปัญญาท้องถิ่น ประเพณี วัฒนธรรมของชุมชน จะทำให้คนในชุมชนตระหนักถึงความสำคัญของผลิตภัณฑ์ มีความเข้าใจในผลิตภัณฑ์ของชุมชน และ

สามารถแนะนำจูงใจให้นักท่องเที่ยวมีส่วนร่วมกับกิจกรรมการท่องเที่ยวที่มาจากผลิตภัณฑ์ชุมชนนั้นสอดคล้องกับ Piyush and Garima (2024) ที่พบว่า นวัตกรรมผลิตภัณฑ์การท่องเที่ยวส่งผลต่อการสร้างประสบการณ์ของนักท่องเที่ยว ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้กิจกรรมการท่องเที่ยว เช่นเดียวกับ Richards (2021) ชี้ให้เห็นว่าการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์สามารถพัฒนาชุมชนผ่านการเรียนรู้และการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่นักท่องเที่ยว โดยนักท่องเที่ยวมีส่วนร่วมสร้างสรรค์ผลงานศิลปะท้องถิ่นในแบบเฉพาะตัว ซึ่งช่วยเปิดมุมมองใหม่และสร้างความภูมิใจในผลงานที่ทำขึ้น นอกจากนี้ ผลิตภัณฑ์ที่สร้างขึ้นยังเป็นที่ระลึกถึงการมาเยือนชุมชน อีกทั้งการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การท่องเที่ยวที่ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นและความคิดสร้างสรรค์ช่วยดึงดูดนักท่องเที่ยวผ่านการเรียนรู้และประสบการณ์ปฏิบัติจริง การมีส่วนร่วมในกิจกรรมช่วยยกระดับคุณภาพการท่องเที่ยวและสร้างแรงดึงดูดต่อนักท่องเที่ยวใหม่

จากผลการวิจัยเชิงคุณภาพที่ศึกษารูปแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ สำหรับการเรียนรู้การพัฒนาผลิตภัณฑ์โดยประยุกต์ผลิตภัณฑ์ดั้งเดิมของผู้ประกอบการ ให้มีอัตลักษณ์เฉพาะของแหล่งท่องเที่ยว การปรับปรุงกระบวนการผลิตให้ได้ผลิตภัณฑ์ที่มีคุณภาพ สามารถพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่มีประโยชน์เพิ่มมากขึ้น และรองรับความต้องการของผู้บริโภคที่มีความหลากหลาย ซึ่งเป็นการเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจและคุณค่าทางวัฒนธรรมให้แก่ผลิตภัณฑ์และส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ดังนั้น การเรียนรู้การพัฒนาผลิตภัณฑ์ของชุมชนจึงมีส่วนสำคัญที่ทำให้นักท่องเที่ยวเห็นคุณค่าของผลิตภัณฑ์ และมีส่วนร่วมกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์ของชุมชน

2. นวัตกรรมบริการส่งผลต่อการเรียนรู้กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ทั้งนี้เนื่องจากการจัดกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นนวัตกรรมบริการที่พัฒนาจากกิจกรรมของชุมชนที่นำมาสร้างคุณค่าจากการทำกิจกรรมเพื่อให้นักท่องเที่ยวได้เรียนรู้ ได้ทดลองปฏิบัติ ได้รับประสบการณ์ใหม่ ให้ความสนใจ มีความผูกพัน และเปิดใจที่จะเข้าร่วมกิจกรรมการท่องเที่ยวของชุมชน สอดคล้องกับ Piyush and Garima (2024) ที่พบว่า นวัตกรรมบริการการท่องเที่ยว ทั้งการใช้เทคโนโลยีในการบริการท่องเที่ยวและการพัฒนาบริการการท่องเที่ยวครบวงจร ส่งผลต่อการสร้างประสบการณ์ของนักท่องเที่ยว ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้กิจกรรมการท่องเที่ยว และ Cao, Salim, and Xu (2024) ที่พบว่าการนำนวัตกรรมและเทคโนโลยีในการพัฒนาบริการการท่องเที่ยวที่เน้นการมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนานวัตกรรมการบริการโดยให้ความสำคัญกับมุมมองของคนในท้องถิ่น จะช่วยอำนวยความสะดวกและสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวแก่นักท่องเที่ยว รวมทั้งสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับมรดกทางวัฒนธรรมของคนในชุมชนรวมทั้ง Galarza et al. (2023) ที่พบว่าความหลากหลายของนวัตกรรมมีอิทธิพลทางบวกต่อผลประกอบการของธุรกิจท่องเที่ยว ดังนั้น นวัตกรรมบริการจากการเรียนรู้การท่องเที่ยวจะทำให้นักท่องเที่ยวมีความรู้สึกพิเศษต่อแหล่งท่องเที่ยว ทั้งการได้รับประสบการณ์ ความประทับใจ และความผูกพันกับแหล่งท่องเที่ยว และส่งผลต่อการร่วมในการเรียนรู้กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยเชิงคุณภาพเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ โดยเสนอให้มีกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่เป็นอัตลักษณ์การท่องเที่ยวให้นักท่องเที่ยวทำกิจกรรมการเรียนรู้และสร้างประสบการณ์ที่ดีแก่นักท่องเที่ยว และมีความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน

3. นวัตกรรมองค์กรส่งผลต่อการเรียนรู้กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ทั้งนี้เนื่องจากการพัฒนาการจัดการท่องเที่ยวของชุมชน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการพัฒนาบุคลากรของชุมชนที่สามารถจัดกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ทำหน้าที่สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ให้แก่นักท่องเที่ยว รวมทั้งแลกเปลี่ยนประสบการณ์ร่วมกับนักท่องเที่ยว สามารถดึงดูดความสนใจทำกิจกรรมร่วมกับชุมชน สอดคล้องกับ Verawati, Suharnomo, and Djastuti (2023) ที่พบว่า นวัตกรรมองค์กรส่งผลต่อผลการดำเนินงานของผู้ประกอบการท่องเที่ยวชุมชน ซึ่งวัดจากความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวและการสร้างสิ่งดึงดูดใจให้แก่นักท่องเที่ยวในการทำกิจกรรมการท่องเที่ยว เช่นเดียวกับ Hall and William (2019) ที่เสนอว่านวัตกรรมการจัดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ทั้งด้านคุณภาพชีวิตและการพัฒนาประสบการณ์ของบุคลากรในการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม การเปลี่ยนแปลงรูปแบบการจัดการองค์กร และการนำงานประจำมาพัฒนา เพื่อการใช้สื่อความหมายทางวัฒนธรรม การใช้เทคโนโลยีใหม่ในการนำเสนอเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ และการใช้วิธีการใหม่ในการบริหารจัดการธุรกิจท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ซึ่งสามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจให้แก่การท่องเที่ยวของชุมชน รวมทั้ง Richard (2021) ที่เสนอว่าผู้ประกอบการ พันธมิตร และเครือข่าย เป็นปัจจัยที่สนับสนุนการทำกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ดังนั้น นวัตกรรมองค์กรที่แหล่งท่องเที่ยวมีการเรียนรู้ในองค์กรจึงเป็นการปรับเปลี่ยนการจัดการแหล่งท่องเที่ยวที่ช่วยพัฒนาผลิตภัณฑ์การท่องเที่ยว ทั้งสินค้า กิจกรรมการท่องเที่ยว และเชื่อมโยงเส้นทางการท่องเที่ยวที่ทำให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การสร้างความเข้าใจทางวัฒนธรรม และการร่วมกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ของชุมชน ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยเชิงคุณภาพเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ โดยการส่งเสริมให้บุคลากรในชุมชนเป็นนวัตกรชุมชนที่สามารถสร้างความรู้ใหม่จากการปฏิบัติในชุมชนและนำมาพัฒนาเป็นกิจกรรมการท่องเที่ยว เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมและการเรียนรู้ของคนในชุมชน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะที่ได้จากการทำวิจัย

1. ด้านนวัตกรรมผลิตภัณฑ์ ผู้ประกอบการท่องเที่ยวควรส่งเสริมการเรียนรู้ โดยนำภูมิปัญญาท้องถิ่นทรัพยากรชุมชนมาพัฒนาต่อยอดผลิตภัณฑ์ของชุมชนที่สะท้อนอัตลักษณ์ของแหล่งท่องเที่ยว ซึ่งเป็นการเรียนรู้จากรากฐานของชุมชน นอกจากนี้ ผู้ประกอบการควรร่วมมือกับสถานศึกษาในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ผลิตภัณฑ์ชุมชน ทั้งการจัดทำหลักสูตรสั้น การจัดกิจกรรมลงพื้นที่ และการเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง อีกทั้งควรสนับสนุนเครือข่ายการเรียนรู้ผลิตภัณฑ์ชุมชนระหว่างผู้ประกอบการในพื้นที่สองจังหวัด เพื่อเปิดโอกาสในการแลกเปลี่ยนความรู้ ทักษะ และนวัตกรรมการเรียนรู้ร่วมกัน ซึ่งนำไปสู่การยกระดับคุณภาพของผลิตภัณฑ์ชุมชนและการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนผ่านกระบวนการเรียนรู้

2. ด้านนวัตกรรมบริการ ผู้ประกอบการท่องเที่ยวควรออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ที่มุ่งเน้นการถ่ายทอดองค์ความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ที่มีคุณค่าให้แก่นักท่องเที่ยวทั้งกลุ่มนักท่องเที่ยวทั่วไปและกลุ่มนักท่องเที่ยวเชิงศึกษา เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งและมีความหมาย ทั้งการเรียนรู้ผ่านการมีส่วนร่วมในกิจกรรมชุมชน การฝึกฝนทักษะหัตถกรรมพื้นบ้าน หรือการเข้าร่วมพิธีกรรมทาง

วัฒนธรรม และออกแบบกิจกรรมที่สอดคล้องกับเป้าหมายการเรียนรู้ของผู้เรียนในสถานศึกษาที่สนใจศึกษานอกห้องเรียน โดยใช้แหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเป็นพื้นที่เรียนรู้จริง ซึ่งสนับสนุนการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการเข้าใจความหลากหลายทางวัฒนธรรม และเป็นการส่งเสริมให้ชุมชนเป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีชีวิต และสร้างคุณค่าจากทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน

3. ด้านนวัตกรรมองค์กร ผู้ประกอบการท่องเที่ยวควรปรับโครงสร้างองค์กร เพื่อกำหนดความรับผิดชอบของแต่ละคนและส่งเสริมการมีส่วนร่วม และควรสร้างระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่เปิดโอกาสให้คนในชุมชนเรียนรู้ร่วมกับหน่วยงานภายนอก เพื่อร่วมกันคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ในการ ยกระดับประสบการณ์ที่ทั้งสนุกสนานและมีคุณค่าทางการศึกษาให้กับนักท่องเที่ยว และสร้างการเรียนรู้ร่วมกันอย่างยั่งยืนระหว่างนักท่องเที่ยวและชุมชน รวมทั้งเชื่อมโยงเส้นทางการท่องเที่ยวในกลุ่มเดียวกัน เพื่อสร้างความประทับใจและประสบการณ์ที่ดีแก่นักท่องเที่ยว

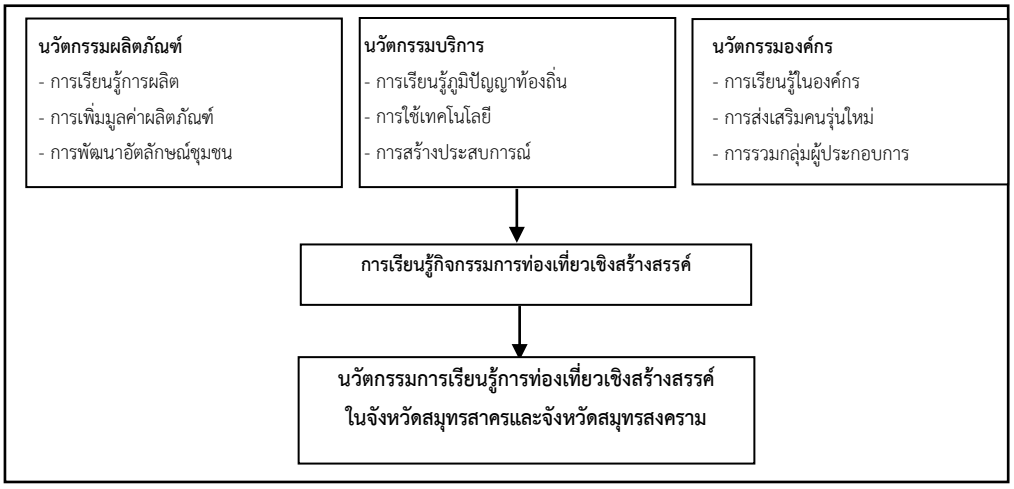
ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการวิจัยและพัฒนาตัวแบบนวัตกรรมการเรียนรู้การท่องเที่ยว เพื่อให้ได้ตัวแบบการเรียนรู้การท่องเที่ยวต้นแบบที่คนในชุมชนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องสามารถนำไปปรับใช้และปฏิบัติได้กับการจัดการเรียนรู้การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในชุมชนตนเอง

2. ควรมีการวิจัยเชิงปฏิบัติการอย่างมีส่วนร่วม เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของชุมชน ที่สอดคล้องกับบริบทและความต้องการของชุมชน และให้คนในชุมชนได้มีส่วนร่วมคิด ร่วมปฏิบัติ และร่วมดำเนินกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในชุมชน

องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัย

งานวิจัยนี้ได้องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัย คือ นวัตกรรมการเรียนรู้การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ประกอบด้วย นวัตกรรมผลิตภัณฑ์ โดยการปรับกระบวนการเรียนรู้การผลิต การออกแบบและเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์และการพัฒนาอัตลักษณ์ชุมชน นวัตกรรมบริการ โดยการปรับกระบวนการเรียนรู้ในการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นและเทคโนโลยีในบริการการท่องเที่ยว และการสร้างประสบการณ์ท่องเที่ยว และนวัตกรรมองค์กร โดยการปรับกระบวนการเรียนรู้ในองค์กร การส่งเสริมบทบาทคนรุ่นใหม่ และการรวมกลุ่มผู้ประกอบการ ซึ่งนวัตกรรมการเรียนรู้เป็นปัจจัยที่สนับสนุนการเรียนรู้กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ สามารถนำมาใช้ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในจังหวัดสมุทรสาครและจังหวัดสมุทรสงคราม ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัย

Reference

Cao, A., Shi, F., and Bai, B. (2022). A Comparative Review of Hospitality and Tourism Innovation Research in Academic and Trade Journals. *International Journal of Contemporary Hospitality Management, 34*(10), 3790–3813.

Corbin, J. M., and Strauss, A. L. (2015). *Basics of Qualitative Research: Techniques and Procedures for Developing Grounded Theory.* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

Creswell, J. W. (2018). *Research Design: Qualitative Quantitative and Mixed Methods Approaches.* (4th ed.). London: SAGE Publications, Inc.

Damanpour, F. (2020). *Organizational Innovation*. (1st ed.). Massachusetts: Edward Elgar Publishing.

du Cros, H., and McKercher, B. (2020). *Cultural Tourism*. (3rd ed.). London: Routledge.

Fullan, M. (2013). *Stratosphere: Integrating Technology Pedagogy and Change Knowledge.* Pearson.

Galarza, I. S., León-Carlosama, R. G., Cevallos-Pineda, A. G., and Martínez-Gómez, M. (2023). Innovation in the Tourism Sector, Organizational Learning and Performance. *Academia Revista Latinoamericana de Administración, 36*(4), 463–486.

Hair, J.F., Black, W.C., Babin, B.J., and Anderson, R.E. (2020). *Multivariate Data Analysis.* (8th ed.). New York: Pearson.

Hall, C.M., and Williams, A.M. (2019). *Tourism and Innovation.* (2nd ed.). London: Routledge.

Harris, R., Williams, P., and Griffin, T. (Eds.). (2002). *Sustainable Tourism*. (2nd ed.). London: Routledge.

Office of Strategy Management for Lower Central Region Cluster 2. (2017). *Provincial Cluster Development Plan 2018–2022.* Bangkok: Office of Strategy Management for Lower Central Region Cluster 2. (in Thai)

Piyush, S., and Garima, M. (2024). Co-creating Innovative Tourism Experiences: Towards an Integrative Framework. *Tourism Analysis*. *29*(3): 303-321.

Richards, G. (2021). *Rethinking Cultural Tourism*. Northampton: Edward Elgar Publishing.

Riyanto, R., Ferdhianzah, H. J., & Trilaksono, H. (2024). Culture-Based Education Innovation for Children's Character Building in the Context of Educational Tourism Destinations. *Al-Ishlah*, *16*(2), 2134-2147.

Schilling, M.A. (2016). *Strategic Management of Technological Innovation.* (5th ed.). New York: McGraw-Hill Education.

Tan, S. K., Lim, H. H., Tan, S. H., and Kok, Y. S. (2020). A Cultural Creativity Framework for the Sustainability of Intangible Cultural Heritage. *Journal of Hospitality and Tourism Research*, *44*(3), 439-471.

UNESCO. (2020, March 4). *Education in a Post-COVID World: Nine Ideas for Public Action.* https://unesdoc.unesco.org.

Verawati, D. M., Suharnomo, N. S., and Djastuti, N. I. (2023). The Role of Organizational Innovation: A Study of Tourism Villages in Magelang, Indonesia. *Journal Manajemen*, *27*(3), 471–492.