

# การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้มรดกโลก

## ทางวัฒนธรรมในบริบทพระพุทธศาสนา\*

### Application Development for Learning World Cultural

### Heritage in Buddhist Context

<sup>1</sup>พระมหาสมบุญ วุฑฒิโกโร และ <sup>2</sup>กรรณิการ์ ชาวเงิน

<sup>1</sup>Phramaha Somboon Uddhikaro and <sup>2</sup>Kannikar Khaw-ngern

<sup>1,2</sup>มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

<sup>1,2</sup>Mahachulalongkornrajavidyalaya University, Thailand.

<sup>2</sup>Corresponding Author's Email: kannikar.khaw@gmail.com



#### บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาแนวทางพัฒนาวิดีโอคลิปและแอปพลิเคชันสำหรับการเรียนรู้มรดกโลกทางวัฒนธรรมในบริบทพระพุทธศาสนา 2) พัฒนาวิดีโอคลิปและแอปพลิเคชันสำหรับการเรียนรู้มรดกโลกทางวัฒนธรรมในบริบทพระพุทธศาสนา และ 3) ประชาสัมพันธ์และประเมินผลวิดีโอคลิปและแอปพลิเคชันสำหรับการเรียนรู้มรดกโลกทางวัฒนธรรมในบริบทพระพุทธศาสนา เป็นการวิจัยแบบการวิจัยและพัฒนา และการวิจัยแบบผสมวิธี ประกอบด้วยการวิจัยเชิงคุณภาพ ผู้ให้ข้อมูลสำคัญคือผู้ที่เกี่ยวข้องกับอุทยานประวัติศาสตร์พระนครศรีอยุธยา อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย อุทยานประวัติศาสตร์ศรีสัชนาลัย และอุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชร จำนวน 23 คน และผู้ทรงคุณวุฒิเข้าร่วมการสนทนากลุ่มเฉพาะ จำนวน 5 คน ส่วนการวิจัยเชิงปริมาณ รวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง 400 คน

ผลการวิจัยพบว่า 1) แนวทางพัฒนาวิดีโอคลิปและแอปพลิเคชันสำหรับการเรียนรู้มรดกโลกทางวัฒนธรรมในบริบทพระพุทธศาสนา เป็นการจัดทำข้อมูลและนำเสนอข้อมูลในพื้นที่ของอุทยานประวัติศาสตร์ทั้ง 4 แห่ง รวม 27 สถานที่ โดยมีรูปแบบการนำเสนอสื่อการเรียนรู้คือ (1) การจัดทำข้อมูลและการนำเสนอแบบตรงประเด็น ชัดเจน และน่าสนใจ (2) การจัดทำสื่อการเรียนรู้และช่องทางการเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัลที่ใช้งานง่าย และเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา 2) การพัฒนาวิดีโอคลิปและแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้มรดกโลกทางวัฒนธรรมในบริบทพระพุทธศาสนา ได้จัดทำสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบวิดีโอคลิปแบ่งตามชื่อของมรดกโลกทางวัฒนธรรม จำนวน 27 คลิป และจัดทำช่องทางเข้าถึงสื่อการเรียนรู้เป็น 2 ช่องทาง คือ ช่องยูทูป และแอปพลิเคชัน และ 3) ประชาสัมพันธ์และประเมินผลวิดีโอคลิปและแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้มรดกโลกทางวัฒนธรรมในบริบทพระพุทธศาสนา พบว่าความพึงพอใจในภาพรวม (1) ด้านวิดีโอคลิป มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.46 อยู่ในระดับมากที่สุด และ (2) ด้านแอปพลิเคชัน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.32 อยู่ในระดับมากที่สุด

**คำสำคัญ:** แอปพลิเคชัน; ระบบการเรียนรู้; มรดกโลกทางวัฒนธรรม; บริบทพระพุทธศาสนา

## Abstract

The research article consisted of the following objectives: 1) to study the guidelines for developing video clips and application for learning cultural world heritage in a Buddhist context; 2) to develop video clips and application for learning cultural world heritage in a Buddhist context; and 3) to publicize and assess video clips and application for learning cultural world heritage in a Buddhist context. The study used both a research and development technique and a mixed-method research approach. The qualitative data were collected through interviews with 23 key informants from the Ayutthaya, Sukhothai, Si Satchanalai, and Kamphaeng Phet Historical Parks, as well as 5 experts from group discussion. While 400 group samples were used to collect quantitative data.

From the study, the following results have been found: 1) The guidelines for developing video clips and application for learning cultural world heritage in a Buddhist context are based on data preparation and presentation in 4 historical parks comprising 27 sites, using the following learning media presentation: (1) The data preparation and presentation that are concise, clear, and interesting, and (2) The provision of learning media and a learning channel in digital form that is easily accessible at any time and from any location; 2) In order to develop video clips and application for learning cultural world heritage in a Buddhist context, learning media in the form of video clips totaling 27 clips were created, as well as a learning media channel divided into 2 types: YouTube and application; and 3) From publicizing and assessing video clips and application for learning cultural world heritage in a Buddhist context, it has been discovered that (1) video clips have the highest level of overall satisfaction with a mean of 4.46, and (2) applications has the highest level of overall satisfaction with a mean of 4.32.

**Keywords:** Application; Learning System; Cultural World Heritage; Buddhist Context

## บทนำ

ประเทศไทยมีแหล่งมรดกโลกที่ได้ขึ้นทะเบียนแล้ว 6 แห่ง ประกอบด้วยแหล่งมรดกโลกทางวัฒนธรรม 3 แห่ง ได้แก่ อุทยานประวัติศาสตร์พระนครศรีอยุธยา (Historic City of Ayutthaya) เมืองประวัติศาสตร์สุโขทัยและเมืองบริวาร (Historic Town of Sukhothai and Associated Historic Towns) แหล่งโบราณคดีบ้านเชียง (Ban Chiang Archaeological Site) และแหล่งมรดกโลกทางธรรมชาติ 3 แห่ง ได้แก่ กลุ่มป่าดงพญาเย็น-เขาใหญ่ (Dong Phrayayen-Khao Yai Forest Complex) กลุ่มป่าแก่งกระจาน (Kaeng Krachan Forest Complex) เขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าทุ่งใหญ่นเรศวร-ห้วยขาแข้ง (Thungyai-Huai Kha

Khaeng Wildlife Sanctuaries) (UNESCO, 2021) ทั้งนี้ อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย ศรีสัชนาลัย และกำแพงเพชร ได้รับการประกาศขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลกภายใต้ชื่อ "เมืองประวัติศาสตร์สุโขทัยและเมืองบริวาร" จากการประชุมคณะกรรมการมรดกโลกสมัยสามัญครั้งที่ 15 เมื่อปี พ.ศ. 2534 ส่วนอุทยานประวัติศาสตร์พระนครศรีอยุธยา ได้รับการประกาศขึ้นทะเบียนเป็นมรดก เมื่อวันที่ 13 ธันวาคม 2534 (ASEAN NOTES, 2014) นับเป็นมรดกโลกทางวัฒนธรรมที่เป็นความภาคภูมิใจของประเทศไทย

ปัจจุบันการเติบโตด้านเทคโนโลยีที่มีวิวัฒนาการไปอย่างรวดเร็ว ได้เข้ามามีบทบาทต่ออุตสาหกรรมการท่องเที่ยวอย่างมาก การเข้าถึงข้อมูลข่าวสารที่แพร่หลายช่วยให้นักท่องเที่ยวได้เตรียมความพร้อมก่อนจะถึงจุดหมายปลายทางที่ต้องการ ข้อมูลที่นักท่องเที่ยวต้องการสามารถเข้าถึงได้ง่ายผ่านทางเว็บไซต์ อินเทอร์เน็ต ข้อความทางมือถือ (SMS) อุปกรณ์พกพา หรือบริการข้อมูลการท่องเที่ยวที่แพร่หลายต่าง ๆ (Owaied, Farhan, Al-Hawamdeh, and Al-Okialy, 2011) นักท่องเที่ยวสามารถใช้สมาร์ตทีวีส์ เข้าถึงข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตเพื่อค้นหารายละเอียดเพิ่มเติม การได้รับข้อมูลในขณะที่เดินทาง รวมถึงการคาดการณ์ล่วงหน้า อีกทั้งยังใช้วางแผน การจอง การซื้อสินค้า จึงช่วยทำให้ประสบการณ์การท่องเที่ยวมีความน่าสนใจและน่าพึงพอใจมากขึ้น (Wang, 2012)

อีกทั้ง แนวโน้มของตลาดได้เปลี่ยนแนวทางการทำธุรกิจในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว การตลาดด้านการท่องเที่ยวผ่านนวัตกรรมมากมายนับไม่ถ้วนถูกคิดค้นขึ้น ทำให้การตลาดการท่องเที่ยวเป็นไปได้ทุกที่ทุกเวลา โดยเข้าถึงลูกค้าหลายล้านรายในกลุ่มตลาดเป้าหมายด้วยการคลิกเมาส์เพียงครั้งเดียว (Gretzel, 2015) การเตรียมการจะช่วยอำนวยความสะดวกในการตัดสินใจของนักท่องเที่ยวเกี่ยวกับจุดหมายปลายทาง เนื่องจากสามารถกำหนดเวลาได้ล่วงหน้าก่อนออกเดินทาง และยังช่วยให้นักท่องเที่ยวได้ทราบถึงสภาพแวดล้อมของจุดหมายปลายทาง ซึ่งปัจจุบันได้มีการนำเทคโนโลยีที่ใช้ IoT มาให้บริการด้านการท่องเที่ยวใช้ โดยมุ่งหวังให้เกิดการบริการและการเดินทางของนักท่องเที่ยวได้ตรงตามความต้องการ (Li, 2017) รวมถึงการวิเคราะห์ตำแหน่งของสิ่งต่าง ๆ เช่น สิ่งอำนวยความสะดวก การติดต่อฉุกเฉิน การติดต่อเจ้าหน้าที่เพื่อการสนับสนุนในพื้นที่ (Sun et al. 2016)

กล่าวได้ว่า สมาร์ตทีวีส์หรือแอปพลิเคชันที่ใช้ IoT มีความสำคัญต่อการส่งเสริมการท่องเที่ยวในยุคปัจจุบันอย่างมาก ดังนั้น การพัฒนาชุดความรู้เกี่ยวกับอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย ศรีสัชนาลัย และกำแพงเพชร ที่ได้รับการประกาศขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลกทางวัฒนธรรมของไทยในรูปแบบของวิดีโอคลิปหรือแอปพลิเคชัน เพื่อให้พุทธศาสนิกชนหรือผู้สนใจได้เรียนรู้พระพุทธศาสนาผ่านมรดกโลกทางวัฒนธรรมของไทย จึงนับได้ว่ามีความสำคัญอย่างยิ่ง

บทความวิจัยนี้ จะนำเสนอการพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบวิดีโอคลิป และการจัดทำช่องทางการเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบของยูทูป และแอปพลิเคชัน ซึ่งเป็นระบบการเรียนรู้ที่ทันสมัย ใช้งานง่าย สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา นับได้ว่าเป็นนวัตกรรมดิจิทัลที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ที่เหมาะสมและสอดคล้องกับความต้องการของระบบการเรียนรู้ในยุคปัจจุบัน

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาแนวทางพัฒนาวิดีโอคลิปและแอปพลิเคชันสำหรับการเรียนรู้มรดกโลกทางวัฒนธรรมในบริบทพระพุทธศาสนา
2. เพื่อพัฒนาวิดีโอคลิปและแอปพลิเคชันสำหรับการเรียนรู้มรดกโลกทางวัฒนธรรมในบริบทพระพุทธศาสนา
3. เพื่อประชาสัมพันธ์และประเมินผลวิดีโอคลิปและแอปพลิเคชันสำหรับการเรียนรู้มรดกโลกทางวัฒนธรรมในบริบทพระพุทธศาสนา

## วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้ เป็นการวิจัยแบบการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) และการวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed Methods Research) ประกอบด้วย การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) และการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) มีขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล มีดังนี้

**ขั้นตอนที่ 1** การศึกษาแนวทางพัฒนาวิดีโอคลิปและแอปพลิเคชันสำหรับการเรียนรู้มรดกโลกทางวัฒนธรรมในบริบทพระพุทธศาสนา โดย 1) วิเคราะห์และสังเคราะห์หลักการ แนวคิด ทฤษฎี และเอกสารงานวิจัยเพื่อสร้างกรอบแนวคิด และเครื่องมือวิจัย และ 2) สัมภาษณ์เชิงลึกผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ประกอบด้วยผู้ที่เกี่ยวข้องกับอุทยานประวัติศาสตร์พระนครศรีอยุธยา อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย อุทยานประวัติศาสตร์ศรีสัชนาลัย และอุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชร จำนวน 23 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือวิจัยคือแนวคำถามสัมภาษณ์ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

**ขั้นตอนที่ 2** การพัฒนาวิดีโอคลิปและแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้มรดกโลกทางวัฒนธรรมในบริบทพระพุทธศาสนา โดย 1) จัดทำสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบวิดีโอคลิปแบ่งตามชื่อของมรดกโลกทางวัฒนธรรมจำนวน 27 คลิป 2) สร้างช่องยูทูปเพื่อเป็นช่องทางเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ 3) พัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อเป็นช่องทางเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ และ 3) การสนทนากลุ่มเฉพาะโดยเชิญผู้ทรงคุณวุฒิ 5 คน กระบวนการพัฒนาวิดีโอคลิปและแอปพลิเคชัน มีขั้นตอนดังนี้

1) ขั้นตอนรวบรวมข้อมูลและความรู้ (Data and Knowledge) การรวบรวมข้อมูลและความรู้ จากแหล่งปฐมภูมิและทุติยภูมิ เพื่อศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องให้ครอบคลุมประเด็นวิจัย เช่น สภาพบริบทที่ต้องการพัฒนานวัตกรรมและใช้งานนวัตกรรม ลักษณะของความต้องการใช้นวัตกรรม ข้อจำกัดและแนวทางแก้ไข และการวางแผนพัฒนานวัตกรรมให้ตรงตามความต้องการ จากนั้น จึงนำข้อมูลและความรู้มากำหนดเป็นประเด็นและแนวทางดำเนินการวิจัย ซึ่งเป็นไปตามวิธีดำเนินการวิจัยแบบการวิจัยและพัฒนา (Research and Development)

2) ขั้นตอนกำหนดแนวคิดการประดิษฐ์ (Conceptual to Invention) การกำหนดกรอบแนวคิดการประดิษฐ์ เป็นการพัฒนาพิมพ์เขียว (Blueprint) สำหรับการพัฒนานวัตกรรม ในที่นี้คือหัวข้อ กรอบแนวคิดในการวิจัย

3) ขั้นตอนออกแบบแบบร่าง (Creative to Prototype) การออกแบบแบบร่าง เป็นการนำพิมพ์เขียว มาพัฒนาให้เห็นเค้าโครงของนวัตกรรมที่ครบทุกองค์ประกอบ แสดงให้เห็นความเชื่อมโยงระหว่าง องค์ประกอบต่างๆ ตามกรอบแนวคิดในการวิจัย

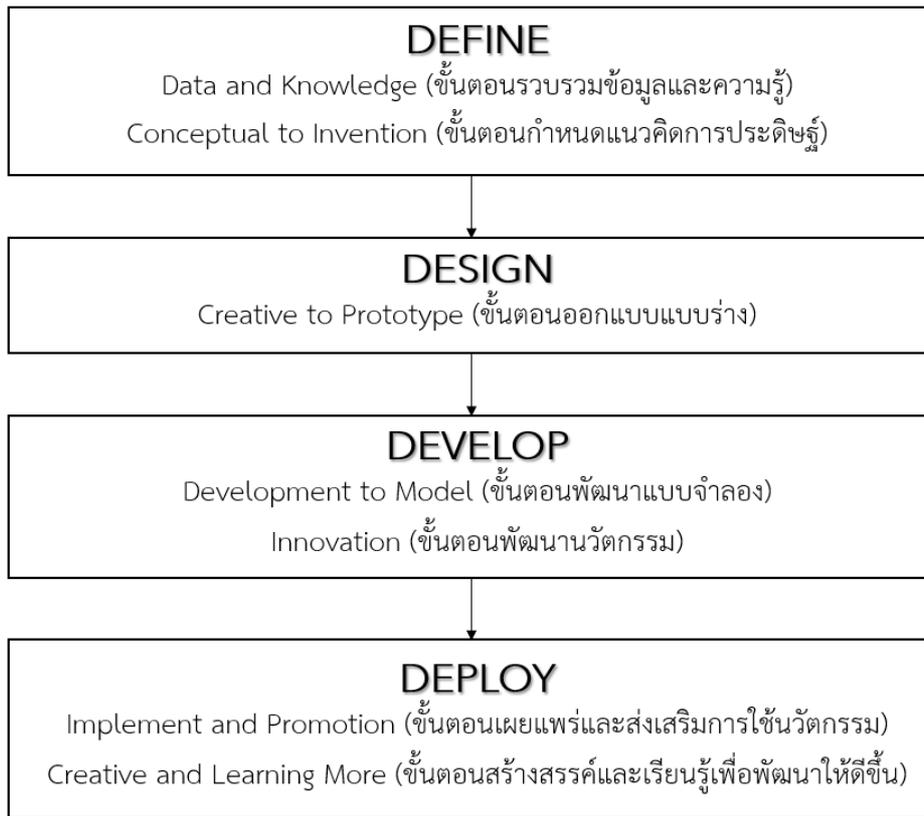
4) ขั้นตอนพัฒนาแบบจำลอง (Development to Model) การพัฒนาแบบจำลอง เป็นการพัฒนา นวัตกรรมต้นแบบ ประกอบด้วย วิดีโอคลิป ช่องยูทูป และแอปพลิเคชัน มีรายละเอียดคือ 1) การพัฒนาวิดีโอ คลิปต้นแบบ จำนวน 3 คลิป โดยงานพัฒนาวิดีโอคลิปนี้ ได้ส่งให้ทีมงานมืออาชีพดำเนินการ 2) การพัฒนาช่อง ยูทูป และ 3) การพัฒนาแอปพลิเคชันบนมือถือ โดยใช้ flutter framework ซึ่งเป็นเครื่องมือพัฒนา แอปพลิเคชันบนมือถือที่ได้รับความนิยม เมื่อนักวิจัยพัฒนานวัตกรรมต้นแบบทั้ง 3 รายการเรียบร้อยแล้ว ได้ จัดให้มีการสนทนากลุ่มเฉพาะเพื่อขอคำแนะนำจากผู้ทรงคุณวุฒิ แล้วจึงปรับปรุงนวัตกรรมดิจิทัลเพื่อให้ได้ ต้นแบบสำหรับการพัฒนานวัตกรรมในขั้นตอนต่อไป

5) ขั้นตอนพัฒนานวัตกรรม (Innovation) การพัฒนานวัตกรรมประกอบด้วย 3 ขั้นตอนคือ การ พัฒนา การตรวจสอบ และการทดสอบนวัตกรรมก่อนนำออกเผยแพร่ใช้งาน มีรายละเอียด คือ 1) การพัฒนา นวัตกรรม ประกอบด้วยวิดีโอคลิป จำนวน 27 คลิป และช่องทางการเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ ได้แก่ ช่องยูทูป และ แอปพลิเคชัน 2) การตรวจสอบนวัตกรรม เป็นการตรวจสอบโดยทีมนักวิจัยว่า การพัฒนานวัตกรรมตรงตาม โจทย์ เป็นไปตามวัตถุประสงค์ มีประสิทธิภาพ และมีประสิทธิผล และ 3) การทดสอบนวัตกรรม เป็นการ ทดสอบโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศว่า นวัตกรรมสามารถใช้งานได้จริง

6) ขั้นตอนเผยแพร่และส่งเสริมการใช้งานนวัตกรรม (Implement and Promotion) การเผยแพร่และ ส่งเสริมการใช้งานนวัตกรรม เป็นการประชาสัมพันธ์และประเมินผลนวัตกรรมดิจิทัล ซึ่งประกอบด้วยวิดีโอคลิป และช่องทางการเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ ได้แก่ ช่องยูทูป และแอปพลิเคชัน ทั้งนี้ ทั้งนี้ การประเมินผลมีเป้าหมาย เพื่อติดตามและตรวจสอบว่าผู้ใช้นวัตกรรมได้รับประโยชน์และมีความพึงพอใจมากน้อยเพียงใด รวมถึงมี คำแนะนำเพิ่มเติมในประเด็นใดบ้าง นักวิจัยจะได้นำข้อผิดพลาดไปปรับแก้นวัตกรรม และนำคำแนะนำที่เป็น ประโยชน์ไปถอดบทเรียนสำหรับการพัฒนานวัตกรรม และเขียนเป็นข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

7) ขั้นตอนสร้างสรรค์และเรียนรู้เพื่อพัฒนาให้ดีขึ้น (Creative and Learning More) การสร้างสรรค์ และเรียนรู้เพื่อพัฒนาให้ดีขึ้น เป็นการถอดบทเรียนจากการพัฒนานวัตกรรมดิจิทัลหลังการเผยแพร่และ ส่งเสริมการใช้งานนวัตกรรม เพื่อส่งเสริมจุดแข็งและปรับแก้จุดอ่อน รวมถึงการพัฒนาต่อยอดให้เป็นนวัตกรรมที่ ทรงประสิทธิภาพและประสิทธิผล รวมถึงการสร้างสรรค์เป็นนวัตกรรมใหม่ๆ ต่อไป

กระบวนการพัฒนาวิดีโอคลิปและแอปพลิเคชัน เขียนเป็นแผนภาพ ดังภาพที่ 1 ต่อไปนี้



รูปภาพที่ 1 กระบวนการพัฒนาวิดีโอคลิปและแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้  
มรดกโลกทางวัฒนธรรมในบริบทพระพุทธศาสนา

**ขั้นตอนที่ 3** การประชาสัมพันธ์และประเมินผลวิดีโอคลิปและแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้มรดกโลกทางวัฒนธรรมในบริบทพระพุทธศาสนา โดย 1) ประชาสัมพันธ์และประเมินผลวิดีโอคลิปและแอปพลิเคชันผ่านช่องทางออนไลน์ 2) การส่งแบบสอบถามผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อสำรวจความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่าง 400 คน วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยมีเกณฑ์ในการพิจารณา ค่าเฉลี่ยของคะแนน คือ 1.00–1.80 = มีความเห็นในระดับน้อยที่สุด, 1.81- 2.60 = มีความเห็นในระดับน้อย 2.61-3.40 = มีความเห็นในระดับปานกลาง, 3.41-4.20 = มีความเห็นในระดับมาก, และ 4.21-5.00 = มีความเห็นในระดับมากที่สุด

### ผลการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้มรดกโลกทางวัฒนธรรมในบริบทพระพุทธศาสนา สรุปผลการศึกษาได้ ดังนี้

**วัตถุประสงค์ที่ 1** ศึกษาแนวทางพัฒนาวิดีโอคลิปและแอปพลิเคชันสำหรับการเรียนรู้มรดกโลกทางวัฒนธรรมในบริบทพระพุทธศาสนา ผลการวิจัยพบว่า

1) แนวทางพัฒนาวิดีโอคลิปและแอปพลิเคชันสำหรับการเรียนรู้มรดกโลกทางวัฒนธรรมในบริบทพระพุทธศาสนา เป็นการจัดทำข้อมูลและนำเสนอข้อมูลในพื้นที่ของอุทยานประวัติศาสตร์ทั้ง 4 แห่ง รวม 27 สถานที่

2) แนวทางการนำเสนอระบบการเรียนรู้คือ (1) การจัดทำข้อมูลและการนำเสนอแบบตรงประเด็น ชัดเจน น่าสนใจ และเน้นประโยชน์ (2) การจัดทำสื่อการเรียนรู้และช่องทางการเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัล ที่ใช้งานง่าย และเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา

3) แนวทางพัฒนานวัตกรรมดิจิทัลในรูปแบบระบบการเรียนรู้สำหรับสถานที่ทั้ง 27 แห่ง ที่เหมาะสม และสอดคล้องกับความก้าวหน้าของระบบการเรียนรู้ในยุคปัจจุบัน มีรายละเอียดดังนี้

3.1 แบ่งการนำเสนอเนื้อหาของสื่อการเรียนรู้ จัดทำเป็น “วิดีโอคลิป” จำนวน 27 คลิป เพื่อการเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัลสำหรับการเรียนรู้มรดกโลกทางวัฒนธรรมในบริบทพระพุทธศาสนา แบ่งตามชื่อของมรดกโลกทางวัฒนธรรมทั้ง 27 แห่ง ที่ได้จัดทำเป็นฐานข้อมูลไว้

3.2 การจัดทำช่องทางการเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ดังกล่าวเป็น 2 ช่องทาง คือ ทางช่องยูทูป เพื่อนำเสนอสื่อประเภท “วิดีโอคลิป” และทางแอปพลิเคชันบนมือถือเพื่อเข้าถึงสื่อดังกล่าว และข้อมูลเพิ่มเติมอื่นๆ

**วัตถุประสงค์ที่ 2** พัฒนาวิดีโอคลิปและแอปพลิเคชันสำหรับการเรียนรู้มรดกโลกทางวัฒนธรรมในบริบทพระพุทธศาสนา ผลการวิจัยพบว่า

1) การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบวิดีโอคลิป เป็นการจัดทำวิดีโอคลิป จำนวน 27 คลิป ตามชื่อของมรดกโลกทางวัฒนธรรมที่ได้จัดทำเป็นฐานข้อมูลไว้ ความยาวประมาณ 4 นาทีต่อคลิป แบ่งออกเป็นเส้นทางการเรียนรู้พระพุทธศาสนา 3 เส้นทาง มีรายละเอียดดังนี้

1.1 เส้นทางสายพระบรมสารีริกธาตุและจักรวาลวิทยา เส้นทางนี้เป็นเส้นทาง “ไหว้พระธาตุเพื่อ ทาน ศีล ภาวนา” ประกอบด้วย 22 วัด/แห่ง ได้แก่ 1. วัดมหาธาตุ (สุโขทัย) เจดีย์ทรงดอกบัวตูมงามสง่า รุ่งอรุณแห่งความสุข 2. วัดศรีสวาย (สุโขทัย) เจดีย์ทรงปราสาท 3 องค์ ศิลปะลพบุรี 3. วัดสระศรี (สุโขทัย) เจดีย์ทรงระฆังลังกา นทีสีมา พระอุโบสถกลางน้ำใหญ่ที่สุด 4. วัดตระพังเงิน (สุโขทัย) เจดีย์ทรงพุ่มข้าวบิณฑ์ พระอุโบสถกลางน้ำ น้ำเป็นขอบเขตของวัด 5. วัดพระพายหลวง (สุโขทัย) เจดีย์ทรงปราสาท 3 องค์ แหล่งรวมงานศิลปกรรมหลายยุคหลายสมัย 6. วัดช้างล้อม (สุโขทัย) เจดีย์ทรงระฆัง ช้าง 32 เชือกเปรียบเสมือนผู้ดูแลค้ำจุนพระพุทธศาสนา พระบรมสารีริกธาตุเป็นจิตวิญญาณของเมือง 7. วัดเจดีย์เจ็ดแถว เจดีย์ทรงพุ่มข้าวบิณฑ์ มรดกล้ำค่าแห่ง (ศรีสัชชนาลัย) 8. วัดนางพญา เจดีย์ทรงระฆัง ศิลปกรรมลวดลายปูนปั้นชั้นครู แห่งศรีสัชชนาลัย 9. วัดสวนแก้วอุทยานใหญ่(ศรีสัชชนาลัย) เจดีย์ทรงระฆัง วิหารใหญ่เป็นแกนหลัก 10. วัดสวนแก้วอุทยานน้อย (ศรีสัชชนาลัย) เจดีย์ทรงดอกบัวตูม มณฑปศิลปะสุโขทัย 11. วัดเขาพนมเพลิง (ศรีสัชชนาลัย) เจดีย์ทรงระฆัง แหล่งประกอบพิธีบำเพ็ญพรต 12. วัดเขาสวรรณคีรี (ศรีสัชชนาลัย) เจดีย์ทรงระฆังสูงใหญ่ใจกลางเมือง 13. วัดพระศรีรัตนมหาธาตุ (ศรีสัชชนาลัย) เจดีย์ทรงปราสาท ตำนานพระร่วง พระลือ 14. วัดช้างล้อม (ศรีสัชชนาลัย) เจดีย์ทรงระฆัง ช้างใหญ่เต็มตัว 15. วัดพระแก้ว (จ.กำแพงเพชร) เจดีย์ทรงระฆัง วัดใหญ่ใจกลางเมือง ตำนานพระแก้วมรกต 16. วัดพระธาตุ (จ.กำแพงเพชร) เจดีย์ทรงระฆังสูงใหญ่ เปรียบเขาพระสุเมรุ 17. วัดพระนอน (จ.กำแพงเพชร) เจดีย์ทรงระฆัง สถาปัตยกรรมสกุลช่างกำแพงเพชร 18. วัดพุทธไสยาสน์ (จ.พระนครศรีอยุธยา) เจดีย์ทรงปราสาทสูงใหญ่แบบขอม เปรียบเขาพระสุเมรุ บรรจุพระบรมสารีริกธาตุ 19. วัดมหาธาตุ (จ.พระนครศรีอยุธยา) เจดีย์ทรงปราสาท พระบรมสารีริกธาตุ ศูนย์กลางราชธานี

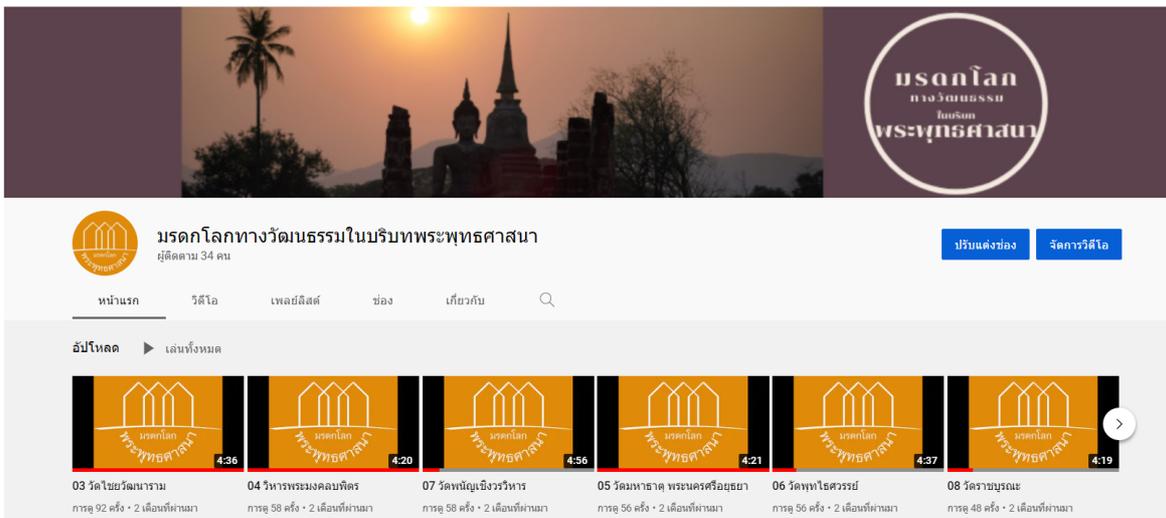
20. วัดราชบูรณะ (จ.พระนครศรีอยุธยา) พระปรางค์สูงใหญ่ แห่งอยุธยา 21. วัดพระศรีสรรเพชญ์ (จ.พระนครศรีอยุธยา) เจดีย์ทรงระฆังลังกา ศูนย์กลาง ราชธานี 22. วัดไชยวัฒนาราม (จ.พระนครศรีอยุธยา) เจดีย์ทรงปรางค์ กตัญญูทเวทิตาธรรม

1.2 เส้นทางสายมหาสติปัญญา 4 เส้นทางนี้ เป็นเส้นทาง “พัฒนาปัญญาเพื่อ ละโทษะ” ประกอบด้วย 1 วัด ได้แก่ 1. วัดพระสี่อิริยาบถ จังหวัดกำแพงเพชร มณฑปพระสี่อิริยาบถขนาดใหญ่ แบบ จิตรมูข

1.3 เส้นทางสายอริยสัจ 4 ทางแห่งความดับทุกข์ เส้นทางนี้เป็นเส้นทาง “สัจธรรมนำชีวิต รู้ ตื่น เบิกบาน” ประกอบด้วย 4 วัด/แห่ง ได้แก่ 1. วัดศรีชุม จังหวัดสุโขทัย “พระอจนะ ผู้ไม่หวั่นไหว ตำนาน พระพุทธรูปพูดได้ 2. วัดพนัญเชิง จังหวัดพระนครศรีอยุธยา พระพุทธไตรรัตนนายก และตำนานศาลเจ้าแม่ สร้อยดอกหมาก 3. วัดหน้าพระเมรุ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา พระพุทธรูปนิมิตวิจิตรมารโมลีศรีสรรเพชญ์บรมไตรโลกนาถ ธรรมของพระราชผู้เป็นจักรพรรดิราช 4. วิหารพระมงคลบพิตร จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

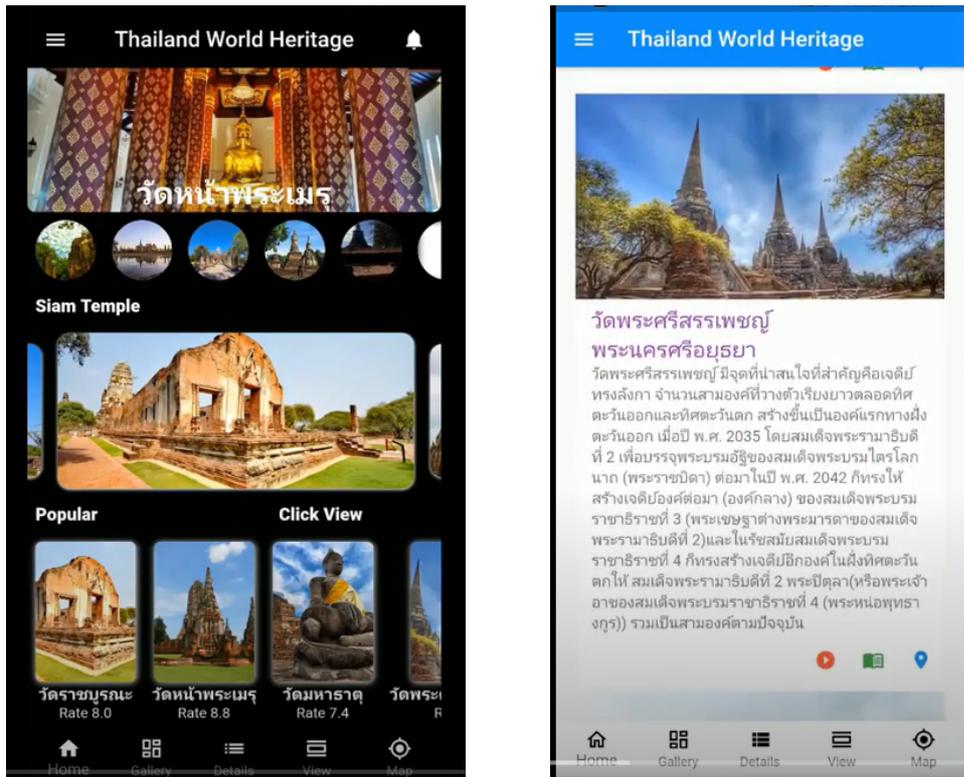
2) การพัฒนาช่องทางการเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ แบ่งเป็น 2 ช่องทาง ดังนี้

2.1 ทางช่องยูทูป ชื่อ “มรดกโลกทางวัฒนธรรมในบริบทพระพุทธศาสนา” จะนำเสนอสื่อ ประเภท “วิดีโอคลิป” จำนวน 27 คลิป ซึ่งมีเนื้อหาแยกตามชื่อมรดกโลกทางวัฒนธรรมทั้ง 27 วัด/แห่ง ดัง ตัวอย่างภาพที่ 2



รูปภาพที่ 2 ช่องยูทูปชื่อ “มรดกโลกทางวัฒนธรรมในบริบทพระพุทธศาสนา”

## 2.2 ช่องทางแอปพลิเคชันบนมือถือ ชื่อ “thailand world heritage” ดังตัวอย่างภาพที่ 3



รูปภาพที่ 3 แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้มรดกโลกทางวัฒนธรรมในบริบทพระพุทธศาสนา

วัตถุประสงค์ที่ 3 ประชาสัมพันธ์และประเมินผลวิดีโอคลิปและแอปพลิเคชันสำหรับการเรียนรู้มรดกโลกทางวัฒนธรรมในบริบทพระพุทธศาสนา ผลการวิจัยพบว่า

- 1) การประชาสัมพันธ์วิดีโอคลิป แอปพลิเคชัน และช่องทางการเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ผ่านทางสื่อออนไลน์
- 2) ผู้ตอบแบบสอบถาม 400 คน มีความพึงพอใจในภาพรวมด้านวิดีโอคลิป ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.46 อยู่ในระดับมากที่สุด และผู้ตอบแบบสอบถาม 40 คน มีความพึงพอใจในภาพรวมด้านแอปพลิเคชัน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.32 อยู่ในระดับมากที่สุด ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความเห็นของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อวิดีโอคลิปอุทยานประวัติศาสตร์ จำแนกตามรายชื่อ

วิดีโอคลิป	$\bar{x}$	SD	ระดับความเห็น
1.วิดีโอคลิป จัดแบ่งหมวดหมู่ของข้อมูลได้ชัดเจน ไม่ซ้ำซ้อน	4.30	0.45	มากที่สุด
2.วิดีโอคลิป ให้รายละเอียดแต่ละข้อมูลชัดเจน	4.40	0.49	มากที่สุด
3.วิดีโอคลิป ใช้ภาษาที่อ่านเข้าใจได้ง่าย	4.46	0.50	มากที่สุด
4.วิดีโอคลิป ให้รายละเอียดด้านที่ตั้ง การติดต่อ และประชาสัมพันธ์ ได้เหมาะสม	4.36	0.48	มากที่สุด

5.วิดีโอคลิป ให้รายละเอียดด้านประวัติและความเป็นมา ได้เหมาะสม	4.43	0.49	มากที่สุด
6.วิดีโอคลิป ให้รายละเอียดด้านสถานที่สำคัญภายในอุทยานประวัติศาสตร์ ได้เหมาะสม	4.41	0.49	มากที่สุด
7.วิดีโอคลิป ให้รายละเอียดด้านชุดความรู้ ได้เหมาะสม	4.40	0.49	มากที่สุด
8.วิดีโอคลิป ให้ความรู้เกี่ยวกับมรดกโลกทางวัฒนธรรม	4.42	0.45	มากที่สุด
9.วิดีโอคลิป ให้ความรู้เกี่ยวกับพระพุทธศาสนา	4.40	0.49	มากที่สุด
10.ความเห็นในภาพรวมเกี่ยวกับวิดีโอคลิปอุทยานประวัติศาสตร์	4.46	0.50	มากที่สุด

จากตารางที่ 1 พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความเห็นต่อวิดีโอคลิปรายชื่อ โดยเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยมากไปหาน้อย ซึ่งหัวข้อวิดีโอคลิปใช้ภาษาที่อ่านเข้าใจได้ง่ายมีค่าเฉลี่ยสูงสุด (ค่าเฉลี่ย = 4.46, SD = 0.50) รองลงมา คือ หัวข้อวิดีโอคลิปให้รายละเอียดด้านประวัติและความเป็นมาได้เหมาะสม (ค่าเฉลี่ย = 4.43, SD = 0.48) และหัวข้อวิดีโอคลิปให้ให้ความรู้เกี่ยวกับมรดกโลกทางวัฒนธรรมได้เหมาะสม (ค่าเฉลี่ย = 4.42, SD = 0.45) ตามลำดับ

**ตารางที่ 2** ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความเห็นของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อแอปพลิเคชัน จำแนกตามรายชื่อ

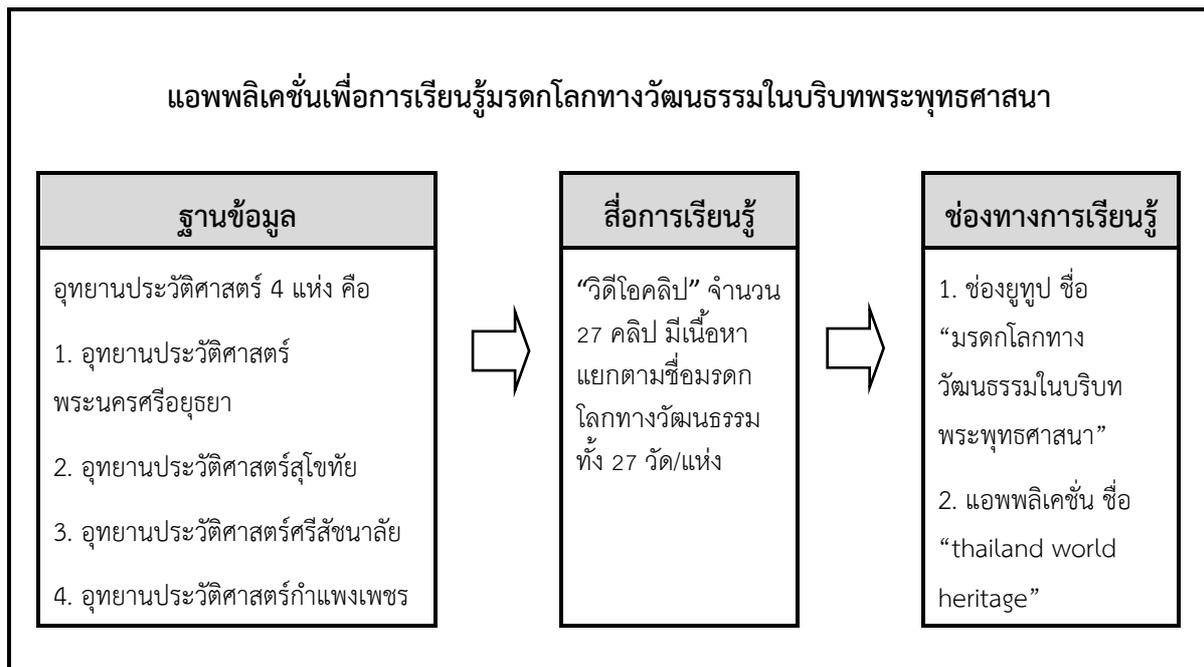
แอปพลิเคชัน	$\bar{x}$	SD	ระดับความเห็น
1.แอปพลิเคชัน จัดแบ่งหมวดหมู่ของข้อมูลได้ชัดเจน ไม่ซ้ำซ้อน	4.40	0.49	มากที่สุด
2.แอปพลิเคชัน ให้รายละเอียดแต่ละข้อมูลชัดเจน	4.46	0.50	มากที่สุด
3.แอปพลิเคชัน ใช้ภาษาที่อ่านเข้าใจได้ง่าย	4.36	0.48	มากที่สุด
4.แอปพลิเคชัน ให้รายละเอียดด้านที่ตั้ง การติดต่อ และประชาสัมพันธ์ ได้เหมาะสม	4.43	0.49	มากที่สุด
5.แอปพลิเคชัน ให้รายละเอียดด้านประวัติและความเป็นมา ได้เหมาะสม	4.42	0.49	มากที่สุด
6.แอปพลิเคชัน ให้รายละเอียดด้านสถานที่สำคัญภายในอุทยานประวัติศาสตร์ ได้เหมาะสม	4.41	0.49	มากที่สุด
7.แอปพลิเคชัน ให้รายละเอียดด้านชุดความรู้ ได้เหมาะสม	4.37	0.48	มากที่สุด
8.แอปพลิเคชัน ให้ความรู้เกี่ยวกับมรดกโลกทางวัฒนธรรม	4.36	0.48	มากที่สุด
9.แอปพลิเคชัน ให้ความรู้เกี่ยวกับพระพุทธศาสนา	4.41	0.49	มากที่สุด
10.ความเห็นในภาพรวมเกี่ยวกับ แอปพลิเคชัน	4.32	0.45	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความเห็นต่อแอปพลิเคชันรายชื่อ โดยเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยมากไปหาน้อย ซึ่งหัวข้อแอปพลิเคชันให้รายละเอียดแต่ละข้อมูลชัดเจนมีค่าเฉลี่ยสูงสุด (ค่าเฉลี่ย = 4.46, SD = 0.50) รองลงมา คือ หัวข้อแอปพลิเคชันให้รายละเอียดด้านที่ตั้ง การติดต่อ และประชาสัมพันธ์ได้เหมาะสม (ค่าเฉลี่ย = 4.43, SD = 0.49) และหัวข้อแอปพลิเคชันให้รายละเอียดด้านประวัติและความเป็นมา ได้เหมาะสม (ค่าเฉลี่ย = 4.42, SD = 0.49) ตามลำดับ

สรุปได้ว่า การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้มรดกโลกทางวัฒนธรรมในบริบทพระพุทธศาสนา นั้น เริ่มจากการนำฐานข้อมูลพื้นที่ของอุทยานประวัติศาสตร์ทั้ง 4 แห่ง รวม 27 สถานที่ และแบ่งเป็น 3 เส้นทาง มาใช้เป็นข้อมูลตั้งต้น จากนั้นจึงพัฒนานวัตกรรมดิจิทัลเพื่อนำเสนอข้อมูล โดยจัดทำเป็นสื่อการเรียนรู้แบบ “วิดีโอคลิป” และจัดทำช่องทางการเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ดังกล่าวเป็น 2 ช่องทาง คือ 1) ทางช่องยูทูป และทางแอปพลิเคชันบนมือถือ ทั้งนี้ ระบบการเรียนรู้ให้ความสำคัญกับการนำเสนอข้อมูลที่ตรงประเด็น ชัดเจน น่าสนใจ และเน้นประโยชน์ รวมถึง เป็นสื่อการเรียนรู้และช่องทางการเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัล ที่ใช้งานง่าย และเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา ซึ่งมีความเหมาะสมและสอดคล้องกับความก้าวหน้าของระบบการเรียนรู้ในยุคปัจจุบัน

### องค์ความรู้ใหม่

การศึกษานี้ ได้นำเสนอแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้มรดกโลกทางวัฒนธรรมในบริบทพระพุทธศาสนา โดยใช้ฐานข้อมูลจากโครงการย่อย 1 มาจัดทำเป็นสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบวิดีโอคลิป และจัดทำช่องทางการเรียนรู้เพื่อการเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ดังกล่าว แบ่งเป็น 2 ช่องทาง คือ ช่องยูทูป ชื่อ “มรดกโลกทางวัฒนธรรมในบริบทพระพุทธศาสนา” และทางแอปพลิเคชันบนมือถือ แสดงให้เห็นในภาพที่ 4



**รูปภาพที่ 4** การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้มรดกโลกทางวัฒนธรรมในบริบทพระพุทธศาสนา

กรอบแนวทางการพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้มรดกโลกทางวัฒนธรรมในบริบทพระพุทธศาสนา ให้ความสำคัญกับการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่ทันสมัย ใช้งานง่าย ให้ความรู้ได้ตรงประเด็นและชัดเจน ที่สำคัญคือ สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา ดังนั้น การจัดทำสื่อการเรียนรู้ในพื้นที่ของอุทยานประวัติศาสตร์ทั้ง 4 แห่ง จึงได้จัดทำเป็นวิดีโอคลิป จำนวน 27 คลิป ตามชื่อของมรดกโลกทางวัฒนธรรมที่ได้จัดทำเป็นฐานข้อมูลไว้ ความยาวประมาณ 4 นาทีต่อคลิป นำเสนอเนื้อหาครอบคลุมสารสนเทศทั้ง 6 เรื่อง

ได้แก่ (1) ที่ตั้ง การติดต่อ (2) ประวัติและความเป็นมา (3) ประเภทเส้นทาง (4) สถานที่สำคัญ (5) ชุดความรู้ และ (6) คุณค่าเชิงพุทธปรัชญา สำหรับการจัดทำช่องทางการศึกษาเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ แบ่งเป็น 2 ช่องทาง คือ 1. ทางช่องยูทูป ชื่อ “มรดกโลกทางวัฒนธรรมในบริบทพระพุทธศาสนา” จะนำเสนอสื่อประเภท “วิดีโอคลิป” จำนวน 27 คลิป ซึ่งมีเนื้อหาแยกตามชื่อมรดกโลกทางวัฒนธรรม และ 2. ช่องทางแอปพลิเคชันบนมือถือ ชื่อ “thailand world heritage”

### อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 1 พบว่า การพัฒนาวิดีโอคลิปและแอปพลิเคชันสำหรับการเรียนรู้มรดกโลกทางวัฒนธรรมในบริบทพระพุทธศาสนา โดยการจัดทำข้อมูลและนำเสนอข้อมูลในพื้นที่ของอุทยานประวัติศาสตร์ทั้ง 4 แห่ง รวม 27 สถานที่ โดยให้ความสำคัญกับ 1) การจัดทำข้อมูลและการนำเสนอแบบตรงประเด็น ชัดเจน น่าสนใจ และเน้นประโยชน์ และ 2) การจัดทำสื่อการเรียนรู้และช่องทางการเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัล ที่ใช้งานง่าย และเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา โดยจัดทำเป็นสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบวิดีโอคลิป และจัดทำช่องทางการเข้าถึงสื่อการเรียนรู้เป็น 2 ช่องทาง คือ ช่องยูทูป และช่องทาง “แอปพลิเคชันบนมือถือ” ซึ่งเป็นแนวทางการใช้เทคโนโลยี เช่น สมาร์ทโฟน โซเชียลมีเดีย เพื่อให้เกิดความสะดวกต่อการใช้งานและใช้ประโยชน์จากทรัพยากรต่างๆ ได้อย่างเต็มที่ (Huang et al. 2017)

ผลการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 2 พบว่า การพัฒนาวิดีโอคลิปและแอปพลิเคชันสำหรับการเรียนรู้มรดกโลกทางวัฒนธรรมในบริบทพระพุทธศาสนา โดยการพัฒนาเป็นสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบวิดีโอคลิป จำนวน 27 คลิป ตามชื่อของมรดกโลกทางวัฒนธรรมที่ได้จัดทำเป็นฐานข้อมูลไว้ และคลิปมีความยาวประมาณ 4 นาที รวมถึง การจัดทำช่องทางการเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ผ่านช่องยูทูป และแอปพลิเคชันบนมือถือ นั้น มีอิทธิพลต่อการยอมรับของผู้ใช้งานของระบบเทคโนโลยี เพราะทำให้ผู้ใช้รู้สึกว่าได้ประโยชน์ และใช้งานได้ง่าย ทำให้เกิดการยอมรับ มีความพึงพอใจ และส่งผลให้ต้องการใช้งานจริง ตามแนวคิดการยอมรับเทคโนโลยีของผู้ใช้งาน (Technology Acceptance Model: TAM) (Davis, Bagozzi, and Warshaw, 2017) นอกจากนี้ การแบ่งเนื้อหาออกเป็นเส้นทางการเรียนรู้พระพุทธศาสนา 3 เส้นทาง คือ 1) เส้นทางสายพระบรมสารีริกธาตุ และจักรวาลวิทยา เป็นเส้นทาง “ไหว้พระธาตุ เพื่อ ทาน ศีล ภาวนา” 2) เส้นทางสายมหาสติปัญญา 4 เป็นเส้นทาง “พัฒนาปัญญาเพื่อ ละโทสะ” และ 3) เส้นทางสายอริยสัจสี่ทางแห่งความดับทุกข์ เป็นเส้นทาง “สังขรณ์นำชีวิต รู้ตื่น เบิกบาน” นั้น มีความสอดคล้องกับหลักพุทธศาสนา

ผลการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 3 พบว่า ผลการประชาสัมพันธ์และประเมินวิดีโอคลิปและแอปพลิเคชันสำหรับการเรียนรู้มรดกโลกทางวัฒนธรรมในบริบทพระพุทธศาสนา โดยผู้ตอบแบบสอบถาม 400 คน มีความพึงพอใจในภาพรวมด้านวิดีโอคลิป ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.46 อยู่ในระดับมากที่สุด และผู้ตอบแบบสอบถาม 40 คน มีความพึงพอใจในภาพรวมด้านแอปพลิเคชัน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.32 อยู่ในระดับมากที่สุด แสดงให้เห็นว่านวัตกรรมดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้มรดกโลกทางวัฒนธรรมในบริบทพระพุทธศาสนา เป็นระบบการเรียนรู้ที่เหมาะสม สอดคล้อง และตรงกับความต้องการของผู้เรียนรู้ในยุคปัจจุบัน

จะเห็นได้ว่า กรอบแนวทางในการพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้มรดกโลกทางวัฒนธรรมในบริบทพระพุทธศาสนา ให้ความสำคัญกับฐานข้อมูลที่มีคุณภาพ รวมถึงรูปแบบการนำเสนอข้อมูลที่มีความสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนรู้ ซึ่งกำลังเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมปัจจุบันที่เทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล ได้มีบทบาทสำคัญในกิจกรรมส่วนใหญ่ของผู้คน ดังนั้น ชุดความรู้ในรูปแบบนวัตกรรมดิจิทัลจากงานวิจัยนี้ จึงช่วยส่งเสริมการเรียนรู้พระพุทธศาสนาผ่านมรดกโลกทางวัฒนธรรมของไทย ได้อย่างเหมาะสมและสอดคล้องกับความก้าวหน้าของระบบการเรียนรู้ในยุคปัจจุบัน

## สรุป

มรดกโลกทางวัฒนธรรมของไทย คือ อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย ศรีสัชนาลัย และกำแพงเพชร ที่ได้รับการประกาศขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลกภายใต้ชื่อ "เมืองประวัติศาสตร์สุโขทัยและเมืองบริวาร" เมื่อปี พ.ศ. 2534 และอุทยานประวัติศาสตร์พระนครศรีอยุธยา ที่ได้รับการประกาศขึ้นทะเบียนเป็นมรดก เมื่อปี 2534 นั้น พบว่า พื้นที่ของมรดกโลกทางวัฒนธรรมดังกล่าว มีวัดซึ่งเป็นศูนย์รวมจิตใจของชาวพุทธที่ศรัทธาในพระพุทธศาสนาตั้งอยู่เป็นจำนวนมาก ดังนั้น การพัฒนาชุดความรู้ในรูปแบบของระบบการเรียนรู้พระพุทธศาสนาผ่านมรดกโลกทางวัฒนธรรมของไทยครั้งนี้ จึงนับได้ว่ามีความสำคัญอย่างยิ่ง

แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้มรดกโลกทางวัฒนธรรมในบริบทพระพุทธศาสนา เป็นการพัฒนานวัตกรรมดิจิทัลในรูปแบบระบบการเรียนรู้ เพื่อการเรียนรู้พระพุทธศาสนาผ่านมรดกโลกทางวัฒนธรรมของไทย โดยให้ความสำคัญกับการนำฐานข้อมูลที่มีคุณภาพมาจัดทำให้มีเนื้อหาครบและตรงตามความต้องการของผู้เรียนรู้ รวมถึงวิธีการนำเสนอข้อมูลให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนรู้ ที่กำลังแสวงหาความรู้ท่ามกลางความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล ซึ่งนับได้ว่าเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ส่งผลทางตรงต่อแนวทางการเรียนรู้และความสนใจเรียนรู้ของผู้คนในยุคปัจจุบัน

การจัดทำชุดความรู้ในรูปแบบแอปพลิเคชันในงานวิจัยนี้ จึงนับได้ว่าเป็นนวัตกรรมในรูปแบบดิจิทัลที่มีความสำคัญ เพราะจะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้เกิดความสนใจ มีความสะดวกในการเรียนรู้ และสามารถเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง จนเกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ได้อย่างเป็นรูปธรรม

## ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

### 1. ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1.1 วิดีโอคลิปสามารถใช้เป็นแหล่งเรียนรู้พระพุทธศาสนาและมรดกโลกทางวัฒนธรรมสำหรับผู้สนใจได้ทุกที่ทุกเวลา

1.2 วิดีโอคลิปสามารถใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนของสถานศึกษาในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับพระพุทธศาสนา

### 2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป



- 2.1 การพัฒนาระบบการเรียนรู้มรดกโลกทางวัฒนธรรมของไทยเพิ่มเติม เช่น แหล่งโบราณคดีบ้านเชียง
- 2.2 การพัฒนาระบบการเรียนรู้มรดกโลกทางธรรมชาติของไทย เช่น เขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าทุ่งใหญ่นเรศวร กลุ่มป่าดงพญาเย็น-เขาใหญ่นเรศวร กลุ่มป่าแก่งกระจาน
- 2.3 การพัฒนาสื่อการเรียนรู้มรดกโลกของไทยผ่านช่องทางหรือสื่อการเรียนรู้อื่นๆ
- 2.4 การพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบหลายภาษา เพื่อส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ในวงกว้าง สำหรับผู้สนใจ ทั้งที่เป็นคนไทยและคนต่างชาติ

## References

- ASEAN NOTES. (2014). *HISTORIC CITY OF AYUTTHAYA*. Retrieved 22 July, 2021, from [https://aseannotes.blogspot.com/2014/07/2\\_5059.html](https://aseannotes.blogspot.com/2014/07/2_5059.html)
- ASEAN NOTES. (2014). *HISTORIC TOWN OF SUKHOTHAI AND ASSOCIATED HISTORIC TOWNS*. Retrieved 22 July, 2021, from [https://aseannotes.blogspot.com/2014/07/3\\_21.html](https://aseannotes.blogspot.com/2014/07/3_21.html)
- Buhalis, D. (2019). Technology in Tourism—From Information Communication Technologies to E-tourism and Smart Tourism Towards Ambient Intelligence Tourism: A Perspective Article. *Tourism Review*, 75(1), 267-272.
- Chen, Y. (2014). *The effects of perceived relevance of travel blogs' content on the behavioral intention to visit a tourist destination*. Retrieved September 18, 2022, from <https://www.researchgate.net/publication/262272955>
- Davis, F. D., Bagozzi, R. P., & Warshaw, P. R. (1989). User Acceptance of Computer Technology: A Comparison of Two Theoretical Models. *Management Science*, 35(8), 982-1003.
- Gretzel, U. (2015). *Smart tourism: foundations and developments*. Retrieved September 18, 2022, from <https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/s12525-015-0196-8.pdf>
- Huang, C. D. et al. (2017). Smart Tourism Technologies in Travel Planning: The Role of Exploration and Exploitation. *Information & Management*, 54(6), 757–770.
- Li, Y. (2017). The concept of smart tourism in the context of tourism information services. *Tour Management*, 58, 293–300.
- Owaied, H. H., Farhan, H. A., Al-Hawamdeh, N., & Al-Okialy, N. (2011). A model for intelligent tourism guide system. *Journal of Applied Sciences*, 11(2), 342-347.
- Sun, Y. et al. (2016). Internet of Things and Big Data Analytics for Smart and Connected Communities. *IEEE Access*, 4, 766-773.



- UNESCO. (2021). *Historic City of Ayutthaya*. Retrieved August 3, 2021, from <https://whc.unesco.org/en/list/576/>
- UNESCO. (2021). *World Cultural Heritage list*. Retrieved August 3, 2021, from <https://whc.unesco.org/en/list/574/>
- UNESCO. (2021). *World Heritage List*. Retrieved August 3, 2021, from <https://whc.unesco.org/en/list/&order=country#alphaT>
- UNESCO. (2021). *World Heritage List*. Retrieved August 3, 2021, from <http://whc.unesco.org/en/list/>
- UNESCO. (2021). *World Heritage Properties in Thailand*. Retrieved August 3, 2021, from <http://whc.unesco.org/en/statesparties/th>
- Wang, D. (2012). *The role of smartphones in mediating the touristic experience*. Retrieved September 18, 2022, from <https://www.researchgate.net/publication/258161252>