

แนวทางการออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงเกษตรวัฒนธรรม  
เพื่อการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ในสวนเกษตร จังหวัดนครนายก\*  
GUIDELINES FOR DESIGNING CULTURALLY-BASED AGROTOURISM  
ACTIVITIES FOR CREATIVE LEARNING IN AGRICULTURAL GARDENS  
IN NAKHON NAYOK PROVINCE

สุวดี บุญมาจรินนท์<sup>1</sup>, กรกมล มุสิกชาติ<sup>2</sup>, สิริรินทร์ชา รังสรรค์ธาดา<sup>3</sup> และ พัทธ์ชัย ทศธร<sup>4</sup>  
Suwadee Bunmajarinon<sup>1</sup>, Kornkamon Musikachat<sup>2</sup>, Sirinricha Rungsanthada<sup>3</sup>, and Pitakchai Thosadorn<sup>4</sup>

<sup>1-4</sup> คณะการท่องเที่ยวและอุตสาหกรรมบริการ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย

<sup>1-4</sup>School of Tourism and Services, University of the Thai Chamber of Commerce

Corresponding Author's Email: suwadee\_bun@utcc.ac.th

## บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาแนวทางการออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงเกษตรวัฒนธรรมเพื่อการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ในสวนเกษตร จังหวัดนครนายก โดยดำเนินการวิจัยเชิงคุณภาพกับผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key-Informant) ได้แก่ บุคลากรของสวนเกษตรที่เปิดพื้นที่การเรียนรู้หรือประกอบการด้านการท่องเที่ยว นักท่องเที่ยวชาวไทย และผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมหรือการท่องเที่ยว รวมจำนวน 30 คน ด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยใช้การสัมภาษณ์เชิงลึกจากเครื่องมือการวิจัยแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured Interview) สำหรับการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการศึกษาในสถานที่จริง นำมาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์แก่นสาระ (Thematic Analysis) เพื่อสกัดใจความสำคัญที่สามารถนำมาเป็นแนวทางการออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวได้

ผลการวิจัยพบว่า การออกแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมเชิงปฏิบัติ การออกแบบกิจกรรมที่มีวัตถุประสงค์การเรียนรู้ชัดเจน การออกแบบกิจกรรมที่สนุกสนานและกระตุ้นการเรียนรู้ และการออกแบบกิจกรรมที่ออกแบบให้เหมาะกับกลุ่มเป้าหมาย เป็นแนวทางอันนำมาสู่การสร้างกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงเกษตรวัฒนธรรมที่เอื้อต่อการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ มีประสิทธิภาพ สร้างประสบการณ์เชิงความหมาย และตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยวได้อย่างแท้จริง ตลอดจนช่วยยกระดับกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงเกษตรควบคู่กับการส่งเสริมการอนุรักษ์วัฒนธรรมให้ก่อเกิดความยั่งยืน

\* Received 15 June 2025; Revised 30 August 2025; Accepted 4 September 2025

**คำสำคัญ:** การออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยว, การท่องเที่ยวเชิงเกษตร, การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม, การเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

## Abstracts

This study aims to explore guidelines for designing culturally-based agrotourism activities for creative learning in agricultural gardens in Nakhon Nayok Province. A qualitative research approach was employed, involving 30 key-informants selected through purposive sampling. The informants included agricultural garden personnel who provide learning spaces or operate tourism-related services, Thai tourists, and experts in culture or tourism. Data were collected through in-depth interviews using a semi-structured interview guide, conducted through on-site fieldwork to ensure contextual relevance. Thematic analysis was used to identify key themes that inform effective activity design.

The findings indicate that successful activity design should encourage hands-on participation, incorporate clearly defined learning objectives, offer enjoyable and engaging experiences, and be tailored to the specific needs of target groups. These guidelines contribute to the development of culturally-based agrotourism activities that foster creative learning, deliver meaningful experiences, effectively meet tourists' expectations, and ultimately advance agrotourism practices while promoting cultural preservation and long-term sustainability.

**Keywords:** Tourism Activity Design, Agrotourism, Cultural Tourism, Creative Learning

## บทนำ

ปัจจุบันการท่องเที่ยวได้มุ่งเน้นเกี่ยวกับความยั่งยืนและการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ โดยการท่องเที่ยวเชิงเกษตรและวัฒนธรรมที่มีความสร้างสรรค์ได้กลายเป็นแนวทางที่ตอบสนองต่อความต้องการของนักท่องเที่ยวที่แสวงหาประสบการณ์ตามที่มุ่งหมายและเชื่อมโยงกับวิถีชีวิตท้องถิ่น แนวคิดนี้สอดคล้องกับนโยบายการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) ของประเทศไทย ซึ่งมุ่งเน้นการใช้ทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นฐานในการสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจและคุณค่าทางสังคม (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์, 2566) โดยเฉพาะในบริบทของการท่องเที่ยวเชิงเกษตรที่สามารถผสาน

องค์ความรู้ด้านเกษตรกรรมเข้ากับวัฒนธรรมท้องถิ่น เพื่อสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีคุณค่าและยาวนานได้ ซึ่งการท่องเที่ยวเชิงเกษตรนับเป็นกิจกรรมการท่องเที่ยวที่เปิดโอกาสให้ผู้มาเยือนได้เรียนรู้วิถีชีวิตภาคเกษตรกรรมผ่านการมีส่วนร่วมปฏิบัติและสัมผัสประสบการณ์ได้อย่างแท้จริง อีกทั้งเป็นเครื่องมือเชิงกลยุทธ์ที่ช่วยกระจายรายได้ให้กับภาคเกษตร ส่งเสริมการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ และรักษามรดกวัฒนธรรมท้องถิ่น (Iancu, Musat, & Teodorescu, 2020; Yasin & Bacsi, 2025)

แม้ว่าการท่องเที่ยวเชิงเกษตรจะได้รับความสนใจเพิ่มขึ้นในประเทศไทย แต่การดำเนินกิจกรรมในหลายพื้นที่ยังคงขาดการบูรณาการองค์ความรู้ด้านวัฒนธรรมและการออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวที่เน้นการเรียนรู้ เนื่องจากวัฒนธรรมสามารถนำมาสร้างเป็นกิจกรรมการท่องเที่ยวด้วยมีแรงจูงใจหลักจากการเรียนรู้ ค้นหา สัมผัส และบริโภคองค์ประกอบทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ของชุมชน (UNWTO, 2025) วัฒนธรรมยังมีศักยภาพในการสร้างห่วงโซ่คุณค่าทั้งในระดับชุมชนและระดับประเทศ โดยช่วยกระจายผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจ ลดความเหลื่อมล้ำ และส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางสังคม ซึ่งการออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวที่ผสมผสานวัฒนธรรมท้องถิ่นจะช่วยกระตุ้นรายได้และรักษามรดกวัฒนธรรมได้พร้อมกัน (Chongbut & Tangpoonsupsi, 2021) ทั้งนี้ การวิจัยโดย Srithong, Khamung, & Srisakol (2019) ในจังหวัดนครนายก พบว่า การดำเนินกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงเกษตรในบางพื้นที่ยังคงอยู่ในรูปแบบการสาธิตทั่วไปและขาดความคิดสร้างสรรค์ นอกจากนี้ การวิจัยโดย Sangnak, Poo-Udom, Tamnanwan, Kongduang, & Chanthothai (2025) ชี้ให้เห็นว่าการออกแบบกิจกรรมที่เน้นการมีส่วนร่วมและการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ยังคงเป็นความท้าทายที่ต้องการการพัฒนาเพิ่มเติม

จังหวัดนครนายกเป็นพื้นที่ที่มีศักยภาพในการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงเกษตรและวัฒนธรรม เนื่องจากมีทั้งทรัพยากรธรรมชาติที่อุดมสมบูรณ์และวัฒนธรรมท้องถิ่นที่หลากหลาย เช่น น้ำตก สวนผลไม้ นาข้าว เชื้อน วัด ประเพณี พิธีกรรม งานหัตถกรรม อาหารพื้นบ้านสมุนไพรท้องถิ่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งจังหวัดนครนายกมีชื่อเสียงในด้านการผลิตผลไม้คุณภาพสูง เช่น มะยงชิด มะปรางหวาน ซึ่งได้รับการขึ้นทะเบียนสิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ (GI) สวนเกษตรหลายแห่งเปิดให้นักท่องเที่ยวเข้าชมและชิมผลไม้สดจากต้น เช่น สวนครุฑอีด สวนบุญล้อม และยังคงเสนอเรื่องราววิถีเกษตรแบบท่องเที่ยวที่มีการค้าขาย ปลูกข้าว สีข้าว นอกจากนี้ ชุมชนต่าง ๆ ยังมีบทบาทในการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวเชิงเกษตร เช่น ชุมชนบ้านทุ่งกระโปรง ที่มุ่งสู่การเป็นพื้นที่ด้านการเกษตรอย่างครบวงจร (การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย สำนักงานนครนายก, 2568; สโรธร ล้อมกำปัง, 2564) ในส่วนของวัฒนธรรม นครนายกเป็นจังหวัดที่มีวิถีชีวิตและประเพณีอันเป็นเอกลักษณ์ เช่น ประเพณีกวนข้าวทิพย์ ประเพณีสารทไทย มีอาหารโบราณที่เชิดชูถิ่น เช่น ขนมข้าวกระยาคุ น้ำพริกปามะดัน และมรดกภูมิปัญญาที่นำหลงไหล เช่น การทำข้าวญ้าว การสานแห ผ้าทอไทยพวน (สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดนครนายก, 2568) อย่างไรก็ตาม

ตาม สวนเกษตรในพื้นที่ยังคงขาดแนวทางในการออกแบบกิจกรรมที่ผสมองค์ความรู้ด้านเกษตรกรรมเข้ากับวัฒนธรรมท้องถิ่นที่สร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ การวิจัยโดย Klommeung, Kertsup, Intaprom, Siritworasakul, & Witshayaworanan (2023) ชี้ให้เห็นว่าการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงเกษตรแบบมีส่วนร่วมของชุมชนสามารถส่งเสริมการพัฒนาด้านการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน แต่ยังคงต้องการการสนับสนุนด้านการออกแบบกิจกรรมที่เน้นการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมของนักท่องเที่ยว

จากที่กล่าวมาข้างต้น การวิจัยเรื่อง “แนวทางการออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงเกษตรวัฒนธรรมเพื่อการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ในสวนเกษตร จังหวัดนครนายก” จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในการได้มาซึ่งแนวทางในการออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวที่สร้างสรรค์อันผสมองค์ความรู้ด้านเกษตรกรรมและวัฒนธรรมท้องถิ่น เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมายและยั่งยืนสำหรับนักท่องเที่ยว ผลการวิจัยที่ได้สามารถนำไปใช้ในการพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงเกษตรวัฒนธรรมของจังหวัดนครนายกและในพื้นที่อื่น ๆ ที่มีบริบทคล้ายคลึงกัน และส่งเสริมการท่องเที่ยวในระดับประเทศให้สืบต่อไป

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาแนวทางการออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงเกษตรวัฒนธรรมเพื่อการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ในสวนเกษตร จังหวัดนครนายก

## เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. การท่องเที่ยวเชิงเกษตร (Agrotourism) โดย แดช เอ็มวี (2564) กล่าวว่า การท่องเที่ยวเชิงเกษตรคือ การท่องเที่ยวที่มุ่งเน้นการเรียนรู้วิถีเกษตรกรรมของชาวชนบท โดยเน้นการมีส่วนร่วมของนักท่องเที่ยวในการดำเนินกิจกรรม เพื่อเกิดการเรียนรู้พร้อมสร้างรายได้แก่ชุมชนและเกษตรกร ควบคู่กับการอนุรักษ์ทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม ส่วน National Agricultural Law Center (2020) ให้คำนิยามว่าเป็นรูปแบบกิจการเชิงพาณิชย์ที่เชื่อมโยงการผลิตหรือการแปรรูปทางการเกษตรเข้ากับการท่องเที่ยว เพื่อดึงดูดผู้มาเยือนมายังฟาร์ม คอกสัตว์ หรือหน่วยธุรกิจเกษตรอื่น ๆ เพื่อความบันเทิงหรือการศึกษา พร้อมกับสร้างรายได้ให้แก่เจ้าของสถานประกอบการ ซึ่งในบริบทของแหล่งท่องเที่ยวเชิงเกษตร กรมการท่องเที่ยว (2564) ได้ให้ความหมายว่า แหล่งที่มีกิจกรรมการเกษตรเป็นทรัพยากรการท่องเที่ยวหลัก หรือมีผลผลิต ผลิตภัณฑ์ หรือองค์ความรู้ เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการเกษตรให้บริการนักท่องเที่ยว เช่น ไร่ ฟาร์ม สวน ศูนย์การเรียนรู้ แปลงสาธิต เป็นต้น กล่าวได้ว่า การท่องเที่ยวเชิงเกษตรสามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคมได้อย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะในด้านการเพิ่มช่องทางรายได้ให้กับเกษตรกรและชุมชนรอบข้าง ช่วยกระจายโอกาสทางการจ้างงาน

และลดความเหลื่อมล้ำในชุมชนชนบท รวมถึงการเสริมสร้างความเข้มแข็งของห่วงโซ่คุณค่าในท้องถิ่น (Zvavahera & Chigora, 2023)

**2. การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (Cultural Tourism)** โดย Poria, Reichel & Cohen (2023) ให้ความหมายของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม คือ การเดินทางเพื่อตั้งใจเข้าใจ บริบททางสังคมและวัฒนธรรมของปลายทาง ผ่านการสังเกตการณ์ การสัมภาษณ์ การเข้าร่วม กิจกรรม รวมถึงการตีความสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม เพื่อสร้างประสบการณ์เชิงความหมาย นอกจากนี้ Timothy & Boyd (2022) นิยามว่า เป็นกระบวนการสร้างความสัมพันธ์เชิงลึก ระหว่างนักท่องเที่ยวและชุมชนผ่านการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม ซึ่งไม่ได้จำกัดเพียงการเยี่ยมชม สถานที่ แต่รวมถึงการมีส่วนร่วมในกิจกรรมศิลปวัฒนธรรม ทั้งนี้ สำนักพัฒนาแหล่งท่องเที่ยว กรมการท่องเที่ยว (2559) ได้กล่าวถึงแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมว่าเป็นพื้นที่หรือกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้มาเยือนได้สัมผัส เรียนรู้ และมีส่วนร่วมในคุณค่า ภูมิปัญญา และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่นที่บรรพบุรุษได้ถ่ายทอดเป็นมรดกสืบทอดกันมา ผ่านการจัดการที่เป็นระบบ ทั้งด้านการสื่อสาร การบริการ และการมีส่วนร่วมของชุมชน กล่าวได้ว่า การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เป็นการเปิดช่องให้ผู้มาเยือนได้สัมผัสรากเหง้าวิถีชีวิต ชุมชน และมรดกท้องถิ่น ผ่านการสร้างสรรคผลงานและแลกเปลี่ยนภูมิปัญญา พร้อมถ่ายทอดสายใยอันลึกซึ้งกับชุมชนบนพื้นฐานของการดำเนินการอย่างเป็นขั้นเป็นตอน

**3. การเรียนรู้สร้างสรรค์ (Creative Learning)** เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนหรือผู้เกี่ยวข้องได้สร้างสรรค์องค์ความรู้ใหม่ผ่านการสำรวจ ทดลอง และประยุกต์ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหาอย่างมีความหมาย (PISA, 2021) โดย UNESCO Institute for Lifelong Learning (2020) ซึ่งว่าเป็นการพัฒนาทักษะสร้างสรรค์ (Creative Skills) ที่ผู้เรียนใช้ในการสร้าง สื่อสาร และประเมินแนวคิดใหม่ ๆ อย่างเป็นระบบและยั่งยืน โดยในมิติของการท่องเที่ยว การเรียนรู้สร้างสรรค์เกิดขึ้นเมื่อผู้มาเยือนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ของชุมชน เช่น การประกอบอาหารท้องถิ่น การประดิษฐ์งานหัตถกรรม ซึ่งช่วยให้เกิดการเรียนรู้แบบลงมือทำและสร้างความเข้าใจเชิงลึกต่อวัฒนธรรมท้องถิ่น (Ali, Ryu, & Hussain, 2016)

กล่าวได้ว่า การเรียนรู้สร้างสรรค์ เป็นการเสริมทักษะและใช้แนวคิดใหม่ผ่านการลงมือ พร้อมฝึกการคิดริเริ่มและถ่ายทอดอย่างเป็นระบบ โดยในบริบทการท่องเที่ยวจะเกิดขึ้นจากการที่ผู้มาเยือนเข้าร่วมกิจกรรมชุมชน ซึ่งนับว่าช่วยเพิ่มมิติประสบการณ์ตรงและเปิดมุมมองวัฒนธรรมอย่างถ่องแท้

## วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษานี้ได้ดำเนินการตามระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยมีการเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key-Informant) 3 กลุ่ม จากการเลือกตัวอย่าง

งแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ใช้การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) ด้วยเครื่องมือแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured Interview) ซึ่งวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์หแกนสาระ (Thematic Analysis) เพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัยได้อย่างถ้วนทั่ว และถูกต้องมากที่สุด โดยมีรายละเอียดวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้

**ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง** โดยประชากรเป็นกลุ่มบุคคลที่มีบทบาท ความรู้ ประสบการณ์ หรือความเกี่ยวข้องกับการดำเนินกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงเกษตรวัฒนธรรม ซึ่งกลุ่มตัวอย่างหรือผู้ให้ข้อมูลหลักเป็นบุคคลที่มีประสบการณ์ตรงและสามารถให้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับประเด็นการวิจัยที่มีความเฉพาะและต้องการองค์ความรู้หลายมิติ ทั้งทางเกษตรกรรม การท่องเที่ยว การเรียนรู้ และวัฒนธรรมท้องถิ่น ในสวนเกษตร จังหวัดนครนายก ดังนั้น ผู้ให้ข้อมูลหลักจึงต้องเป็นผู้ที่สามารถให้ข้อมูลเชิงลึกที่เกี่ยวข้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยอย่างมีคุณภาพ เพื่อสังเคราะห์การออกแบบกิจกรรมได้อย่างเป็นรูปธรรมและมีความน่าเชื่อถือจากหลากหลายมุมมอง โดยมีการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จึงได้มาซึ่งผู้ให้ข้อมูลหลัก 3 กลุ่ม ได้แก่ บุคลากรของสวนเกษตรที่เปิดพื้นที่การเรียนรู้หรือประกอบการด้านการท่องเที่ยว นักท่องเที่ยวชาวไทย และผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมหรือการท่องเที่ยว ทั้งนี้ ในการวิจัยเชิงคุณภาพไม่มีการกำหนดจำนวนผู้ให้ข้อมูลหลักที่ตายตัวว่าต้องสัมภาษณ์กี่คน แต่ให้อิงหลักการจากการสัมภาษณ์แล้วได้ข้อมูลซ้ำเติมหรือข้อมูลอ้อมตัว จึงถือว่าข้อมูลเพียงพอและประจักษ์ชัดต่อการตอบวัตถุประสงค์การวิจัย โดย Creswell & Poth (2018) เสนอว่า งานวิจัยเชิงคุณภาพควรมีผู้ให้ข้อมูลระหว่าง 20–30 คน เพื่อให้ครอบคลุมมิติต่าง ๆ ของปรากฏการณ์ ขณะที่ Saunders et al. (2018) ยืนยันว่า ผู้ให้ข้อมูลหลัก 12–25 คน เพียงพอสำหรับการเกิดการอ้อมตัวของข้อมูล ดังนั้น ผู้วิจัยจึงกำหนดผู้ให้ข้อมูลหลัก 3 กลุ่ม จำนวนกลุ่มละ 10 คน รวมผู้ให้ข้อมูลหลักทั้งหมด 30 คน

**เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ** โดยเครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured Interview) มีชุดคำถามแบบปลายเปิดที่กำหนดหัวข้อไว้โดยคร่าวสำหรับใช้เป็นแนวทางและสร้างความยืดหยุ่นในการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) หรือเจาะประเด็นเพิ่มเติมได้ เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ให้ข้อมูลหลักสะท้อนมุมมอง ประสบการณ์ และความรู้สึกได้อย่างอิสระ โดยแบบสัมภาษณ์ได้มีการตรวจสอบความตรง (Validity) และความเชื่อถือได้ (Reliability) ด้วยการให้ผู้เชี่ยวชาญอย่างน้อย 3 ท่าน พิจารณาความครอบคลุม ความชัดเจน ความเหมาะสมของประเด็นคำถาม และนำมาปรับแก้ตามข้อเสนอแนะจนแบบสัมภาษณ์มีความตรงต่อวัตถุประสงค์

**การเก็บรวบรวมข้อมูล** มีการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแหล่งข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) เป็นข้อมูลที่ผู้วิจัยรวบรวมขึ้นโดยตรงจากการลงพื้นที่ศึกษาในสวนเกษตร จังหวัดนครนายก ซึ่งสวนเกษตรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ สวนที่มีวัตถุประสงค์ในการปลูกต้นไม้ พืชผักสวนครัว รวมถึงนาข้าว เพื่อประโยชน์ทางการเกษตรและการท่องเที่ยว ผ่านวิธีการ

สัมภาษณ์เชิงลึกผู้ให้ข้อมูลหลัก เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลที่ลึกซึ้งและตรงประเด็นกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย ทั้งแนวคิด วิธีการ รูปแบบ และเนื้อหาของกิจกรรมที่สอดคล้องกับบริบทการท่องเที่ยว การเกษตร วัฒนธรรม และการเรียนรู้ ตลอดจนแหล่งข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) เป็นข้อมูลที่ผู้วิจัยนำมาใช้ประกอบการวิเคราะห์ สนับสนุนแนวคิด อ้างอิงบริบทของพื้นที่ และใช้เป็นฐานในการออกแบบเครื่องมือวิจัย โดยศึกษาและรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร วิชาการ แผนพัฒนาท้องถิ่น งานวิจัย และบทความที่เกี่ยวข้องในหนังสือ วารสาร เว็บไซต์ สื่อมวลชนและแพลตฟอร์มออนไลน์

**การตรวจสอบและการวิเคราะห์ข้อมูล** ผู้วิจัยใช้วิธีการตรวจสอบแบบสามเส้าด้านข้อมูล (Data Triangulation) จากแหล่งข้อมูลหลายมิติ คือ ต่างเวลา ต่างสถานที่ และต่างกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก เพื่อให้มั่นใจว่าข้อมูลที่นำมาวิเคราะห์มีความน่าเชื่อถือและครอบคลุม ทั้งนี้การตรวจสอบข้อมูลได้ทำไปพร้อมกับการเก็บรวบรวมข้อมูลขณะลงพื้นที่ศึกษา จากนั้นนำข้อมูลมาวิเคราะห์เชิงคุณภาพด้วยวิธีการวิเคราะห์แก่นสาระ (Thematic Analysis) โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อสกัดประเด็นสำคัญและตีความความหมายเชิงลึกที่ผู้ให้ข้อมูลหลักสื่อออกมาได้อย่างเป็นระบบ (Nowell, Norris, White, & Moules, 2017) ซึ่งได้มีการทำความเข้าใจกับข้อมูล การสร้างรหัส การค้นหาแก่นสาระ จนนำมาซึ่งการสร้างข้อสรุปจากปรากฏการณ์ที่มองเห็นและกำหนดชื่อหรือหัวข้อหลักของแก่นสาระ โดยผู้วิจัยได้กำหนดรหัสของผู้ให้ข้อมูลหลัก ตามที่ปรากฏในตารางที่ 1 ดังนี้

ตารางที่ 1 รหัสและจำนวนผู้ให้ข้อมูลหลัก

กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก	รหัส	จำนวน (คน)
บุคลากรของสวนเกษตรที่เปิดพื้นที่การเรียนรู้หรือประกอบการด้านการท่องเที่ยว	G1 – G10	10
นักท่องเที่ยวชาวไทย	T1 – T10	10
ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมหรือการท่องเที่ยว	P1 – P10	10
<b>รวมทั้งหมด</b>		<b>30</b>

## ผลการวิจัย

จากวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อศึกษาแนวทางการออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงเกษตรวัฒนธรรมเพื่อการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ในสวนเกษตร จังหวัดนครนายก มีข้อค้นพบดังรายละเอียดต่อไปนี้

## 1. การออกแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมเชิงปฏิบัติ

จากเจตคติของผู้ให้ข้อมูลหลักส่วนใหญ่ พบว่า การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงเกษตรวัฒนธรรมในพื้นที่สวนเกษตรเป็นสิ่งที่ตอบโจทย์นักท่องเที่ยวที่มองหาประสบการณ์อันมีความหมายและเป็นของแท้ โดยการมีส่วนร่วมของนักท่องเที่ยวในการทำกิจกรรมด้านการเกษตรภายใต้บริบทวัฒนธรรมถือเป็นองค์ประกอบสำคัญที่นักท่องเที่ยวให้ความสนใจเนื่องจากเป็นกิจกรรมที่สร้างสรรค์และสามารถสื่อถึงรากวิถีชีวิตท้องถิ่นได้ โดยเฉพาะกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับภูมิปัญญาชาวบ้านที่ถ่ายทอดจากรุ่นสู่รุ่น และกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้นักท่องเที่ยวได้สัมผัสโดยตรง ตัวอย่างเช่น การเรียนรู้เกษตรกรรมดั้งเดิม การประกอบพิธีไหว้แม่โพสพก่อนปลูกข้าว การลงแขกดำนา การทำปุ๋ยหมักตามสูตรพื้นบ้านของจังหวัดนครนายก เป็นต้น ดังตัวอย่างเจตคติของผู้ให้ข้อมูลหลัก ดังนี้

“กิจกรรมที่จัด ต้องไม่ใช่แค่พาเดินดู ผมอยากให้เขาได้ลงมือเหมือนเป็นชาวสวนคนหนึ่งจริง ๆ เช่น ช่วยเตรียมดิน ใส่ปุ๋ย เพาะต้นข้าวอ่อน...ผมว่าการเรียนรู้ต้องเกิดจากการทำจริง แล้วก็เชื่อมโยงกับวิถีชีวิตของเราเองที่มีวัฒนธรรมแบบพึ่งพาธรรมชาติ ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีมาแต่เดิม” ผู้ให้ข้อมูลหลักรหัส G2

“พอมาทะยวสวนหวังว่าจะได้ลงมือทำจริง ๆ แบบได้ปลูกข้าว ดำนา ทำปุ๋ย พอได้คุยกับเจ้าของสวนเขาแล้วว่าแต่ก่อนที่นครนายกมีการทำปุ๋ยเป็นสูตรแบบพื้นบ้าน พังแล้วก็รู้สึกถ้าเราเที่ยวแบบได้เรียนรู้เรื่องเกษตรด้วยและวัฒนธรรมด้วย แล้วได้ลงมือทำเองด้วยจริง ๆ จะดีมากเลย” ผู้ให้ข้อมูลหลักรหัส T7

“กิจกรรมในสวนในอนาคตควรออกแบบให้คนที่มาได้มีส่วนร่วม ให้ได้ลงมือทำ ที่นครนายกมีการทำนากันมาก อาจสอนการไหว้แม่โพสพ หรือสอนการทำน้ำหมักจากสมุนไพรที่ปลูกกัน แล้วอธิบายว่ามาจากภูมิปัญญาท้องถิ่น นี่แหละคือการเรียนรู้ผ่านการทำที่โยงกับวัฒนธรรม” ผู้ให้ข้อมูลหลักรหัส P5

## 2. การออกแบบกิจกรรมที่มีวัตถุประสงค์การเรียนรู้ชัดเจน

จากเจตคติของผู้ให้ข้อมูลหลักส่วนใหญ่ พบว่า กิจกรรมที่มีวัตถุประสงค์การเรียนรู้ชัดเจน ช่วยให้นักท่องเที่ยวรู้ว่าตนเองจะได้อะไรจากกิจกรรม เช่น ความรู้ด้านเกษตรอินทรีย์ ทักษะการแปรรูปสมุนไพรเพื่อสุขภาพ นอกจากนี้ การเรียนรู้ควรมีการระบุชัดเจนว่านักท่องเที่ยวจะได้เรียนรู้วัฒนธรรมผ่านกิจกรรมเกษตรด้วย ตัวอย่างเช่น การเรียนรู้สูตรขนมโบราณจากต้นข้าวอ่อน การปลูกข้าว ซึ่งทำให้นักท่องเที่ยวเข้าใจทั้งขั้นตอนของการทำนาและความหมายเชิงวัฒนธรรมของข้าวในพิธีกรรมไทย การกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้เหล่านี้ยังเป็นแนวทางให้ผู้จัดกิจกรรมออกแบบกิจกรรมได้ตรงกลุ่มเป้าหมาย สร้างสรรค์ และสามารถประเมินผลการเรียนรู้ได้ภายหลัง ในแง่ของการท่องเที่ยว การเรียนรู้ในสวนเกษตรที่แต่ละจุดมีวัตถุประสงค์เป็นวิธีหนึ่งที่ช่วยปรับเนื้อหาทางวิชาการให้ง่ายและเข้าใจได้สำหรับนักท่องเที่ยว ดังตัวอย่างเจตคติของผู้ให้ข้อมูลหลัก ดังนี้

“เวลาจัดกิจกรรม ควรบอกชัดเจนเลยว่า คนที่มาเขาจะได้เรียนรู้อะไร เช่น ได้รู้ว่าพืชชนิดไหนเหมาะกับฤดูไหน รัฐตรการหมักน้ำส้มควันไม้ที่ใช้จริงในสวน พอมีเป้าหมายที่ชัดเจนนักท่องเที่ยวก็มีสมาธิในการปฏิบัติ แล้วอาจเล่าเสริมว่าวิธีพวกนี้มาจากภูมิปัญญาท้องถิ่น” ผู้ให้ข้อมูลหลักรหัส G6

“อยากให้เจ้าของสวนอธิบายตอนทำกิจกรรมเลยว่า กิจกรรมนี้จะได้อะไร เรียนรู้เรื่องอะไร มีวัตถุประสงค์อะไร หรือทำกิจกรรมนี้ทำไม ได้เรียนรู้อะไรจากเรื่องเกษตร ตรงไหนคือวัฒนธรรมของนครนายกที่ใส่เข้ามา มันทำให้คนที่มาเที่ยวจำได้ด้วย เพราะมันมีจุดหมายให้เรียนรู้ชัดเจน” ผู้ให้ข้อมูลหลักรหัส T8

“ถ้ากิจกรรมในสวนไม่มีเป้าหมายการเรียนรู้ที่ชัดเจน มันจะกลายเป็นแค่การทำตาม ๆ กันไป เรื่องการออกแบบควรเริ่มจากคนร่วมกิจกรรมจะได้เรียนรู้เรื่องอะไร เพื่ออะไร เช่น เรียนรู้การปลูกข้าวแบบดั้งเดิม ได้เข้าใจว่าข้าวมีบทบาทอย่างไรในวัฒนธรรมไทย จะได้มองภาพออกตั้งแต่แรก...การที่เห็นถึงวัตถุประสงค์ที่ชัด จะทำให้กิจกรรมดูมีพลังและยั่งยืนขึ้น” ผู้ให้ข้อมูลหลักรหัส P7

### 3. การออกแบบกิจกรรมที่สนุกสนานและกระตุ้นการเรียนรู้

จากเจตคติของผู้ให้ข้อมูลหลักส่วนใหญ่ พบว่า กิจกรรมที่สนุกสนานและใช้วิธีการกระตุ้นการเรียนรู้ เช่น เกม การแข่งขัน บทบาทสมมติ เวิร์กช็อป การทดลองทำผลิตภัณฑ์จากพืชผัก ผลไม้ หรือสมุนไพร มีส่วนช่วยให้นักท่องเที่ยวมีแรงจูงใจในการเรียนรู้มากขึ้น โดยการใช้กิจกรรมที่ให้นักท่องเที่ยวเกิดความสนุกสนานส่งผลให้การเรียนรู้เข้าถึงง่ายและมีความหมายในบริบทของตนเอง ทั้งนี้ ความสนุกในกิจกรรมการเรียนรู้ควรมีรากฐานจากสร้างสรรค์เชิงวัฒนธรรม เช่น การทำอาหารพื้นบ้านจากวัตถุดิบในสวนเกษตร เกมจับคู่พืชสมุนไพรกับสรรพคุณที่มีการอ้างอิงจากตำรับพื้นบ้าน ซึ่งการกระตุ้นความสนุกเชิงสร้างสรรค์ควรใช้เรื่องเล่าจากปราชญ์ชาวบ้านและนิทานพื้นบ้านที่เกี่ยวข้องกับเกษตรและวัฒนธรรมสอดแทรก เพื่อสร้างอารมณ์ร่วมและสุนทรียภาพที่สนุกสนานกับการเรียนรู้ได้เพิ่มมากขึ้น ดังตัวอย่างเจตคติของผู้ให้ข้อมูลหลัก ดังนี้

“กิจกรรมที่จัดมันต้องสนุกก่อน คนถึงอยากเรียนรู้ อาจออกแบบให้เขาเหมือนเป็นชาวนา มีการแข่งตำข้าว สอนให้ทำข้าวจี๋กินเอง ใช้ข้าวจากนาเรานี้แหละ มันจะสนุกและได้ความรู้ไปในตัว...อาจเล่าให้นักท่องเที่ยวฟังเกี่ยวกับวัฒนธรรมชาวนาของนครนายก บอกว่าแต่ก่อนเขาทำยังไง ใช้อะไรจากธรรมชาติ พอฟังแล้วก็เพลิน อยากรู้ต่อ สนุกแบบมีสาระ” ผู้ให้ข้อมูลหลักรหัส G4

“ให้มีพวกกิจกรรมที่ทำแล้วสนุก เอาของที่มีในสวนมาทำ อย่างทำสบู่ ยาดม จากผลไม้หรือสมุนไพร ได้ลองปลูกผักเอง จะให้ความรู้สึกที่สนุกมาก...เจ้าของสวนเล่าเรื่องซ้ำ ๆ ให้ความเชื่อใจในท้องถิ่น ทำให้ได้เรียนรู้เรื่องเกษตรไปพร้อมกับวัฒนธรรมท้องถิ่นโดยไม่รู้ตัว” ผู้ให้ข้อมูลหลักรหัส T1

“ควรออกแบบให้สนุก ไม่น่าเบื่อ ไม่ใช่แค่เนื้อหา อาจให้นักท่องเที่ยวได้ลองทำอาหารที่เก็บจากวัตถุดิบที่ปลูกในสวน แล้วก็แทรกเรื่องเล่าทางวัฒนธรรมไปในตัว เช่น ตำนานอาหาร ความเชื่อเกี่ยวกับพืช แบบนี้จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ทั้งด้านวัฒนธรรมและเกษตรอย่างไม่น่าเบื่อ และดี” ผู้ให้ข้อมูลหลักรหัส P6

#### 4. การออกแบบกิจกรรมที่ออกแบบให้เหมาะกับกลุ่มเป้าหมาย

จากเจตคติของผู้ให้ข้อมูลหลักส่วนใหญ่ พบว่า การออกแบบกิจกรรมควรคำนึงถึงลักษณะเฉพาะและปรับให้สอดคล้องกับนักท่องเที่ยวหรือกลุ่มเป้าหมายทั้งในมิติของช่วงวัย ความสนใจ ภูมิหลัง ระดับความรู้ วัตถุประสงค์ในการท่องเที่ยวสวนเกษตร โดยไม่ลดทอนความเป็นเกษตรท้องถิ่นที่สื่อถึงวัฒนธรรมของจังหวัดนครนายก โดยอาจออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวด้วยการมีกิจกรรมทางเลือกหรือเส้นทางกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเจเนอเรชันต่าง ๆ เช่น เส้นทาง A สำหรับเด็ก เส้นทาง B สำหรับครอบครัว เส้นทาง C สำหรับผู้ใหญ่หรือผู้สูงอายุ เป็นต้น เนื่องจากมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการเรียนรู้โดยเฉพาะในกิจกรรมการท่องเที่ยวที่กลุ่มเป้าหมายหลากหลาย ดังตัวอย่างเจตคติของผู้ให้ข้อมูลหลัก ดังนี้

“กิจกรรมเกษตรแบบเดียวกัน ใช้กับนักท่องเที่ยวทุกกลุ่มไม่ได้ ต้องปรับตามกลุ่มคนที่มา อาจทำออกมาหลายแบบหรือเป็นเส้นทางให้เลือก อย่างเส้นทาง A เป็นของเด็กเป็นเส้นทางให้ปลูกต้นไม้ผักผลไม้ต่าง ๆ ส่วนผู้ใหญ่ อาจจะทำกิจกรรมทำอาหารพื้นบ้านจากวัตถุดิบในสวน...คือมันต้องผสมทั้งเกษตรและวัฒนธรรม แต่ให้เหมาะกับแต่ละคน ไม่ใช่จัดแบบเดียวกันหมด ต้องปรับกิจกรรมให้เหมาะสม” ผู้ให้ข้อมูลหลักรหัส G9

“ถ้ามีกิจกรรมที่แยกตามวัยจะดีมาก อาจแบ่งเป็นเส้นทางหรือแพ็คเกจเฉพาะวัย เช่น เด็กทำแปลงผักเล็ก ๆ ผู้ใหญ่ได้ฟัง เรื่องการปลูกข้าวแบบดั้งเดิม ได้ลองทำอาหารพื้นบ้านทำขนมที่มาจากข้าว ผลไม้ท้องถิ่น...มันจะดีมากถ้าเกษตรกับวัฒนธรรมของชาวบ้านถูกสื่อออกมาตามแบบที่แต่ละคนเข้าใจได้ง่าย” T3

“การออกแบบต้องไม่ลืมว่าผู้เข้าร่วมมีความหลากหลาย ทั้งวัย ประสบการณ์ วัตถุประสงค์ในการมา ดังนั้น เนื้อหาควรมีความยืดหยุ่นหรือมีทางเลือก ไม่ใช่รูปแบบเดียวกันทั้งหมด เช่น กลุ่มนักเรียนอาจสนใจเรื่องเกษตรยั่งยืน กลุ่มครอบครัวสนใจเรื่องวัฒนธรรมอาหารหรือกิจกรรมเชิงสุขภาพ...การจัดกิจกรรมที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย จะทำให้เกิดการมีส่วนร่วม เข้าใจเกษตรและวัฒนธรรมได้ดีขึ้น” ผู้ให้ข้อมูลหลักรหัส P4

#### อภิปรายผล

การอภิปรายผลข้อค้นพบของการออกแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมเชิงปฏิบัติการออกแบบกิจกรรมที่มีวัตถุประสงค์การเรียนรู้ชัดเจน การออกแบบกิจกรรมที่สนุกสนานและกระตุ้นการเรียนรู้ และการออกแบบกิจกรรมที่ออกแบบให้เหมาะกับกลุ่มเป้าหมาย ดังต่อไปนี้

### 1. การออกแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมเชิงปฏิบัติ

จากผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า การออกแบบกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้นักท่องเที่ยวได้เข้าร่วมเรียนรู้โดยการลงมือทำกิจกรรมการเกษตรภายใต้บริบทวัฒนธรรมท้องถิ่น นับเป็นการทำกิจกรรมที่สร้างสรรค์ มีส่วนสำคัญในการเสริมสร้างความเข้าใจและความผูกพันกับกระบวนการเกษตรและวัฒนธรรม ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Barbieri, Sotomayor, & Aguilar (2019) ที่พบว่า กิจกรรมเชิงประสบการณ์จะช่วยเชื่อมโยงผู้มาเยือนกับกระบวนการเกษตรทั้งหมด ตั้งแต่การปลูกจนถึงการบริโภคอาหาร ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ทั้งมีคุณค่าและสร้างแรงบันดาลใจให้หันมาใส่ใจเรื่องความยั่งยืนมากขึ้น นอกจากนี้ Chansuri & Siriwong (2018) พบว่า การแลกเปลี่ยนความรู้และพิธีกรรมทางวัฒนธรรมในชุมชนการเกษตร ถือเป็นแกนหลักที่ทำให้นักท่องเที่ยวรู้สึกผูกพันกับวิถีชีวิตและคุณค่าทางวัฒนธรรมของพื้นที่ โดยเมื่อผู้มาเยือนได้มีโอกาสเรียนรู้จากเจ้าของพื้นที่จริง ๆ ยิ่งทำให้ประสบการณ์ดังกล่าวลึกซึ้งกว่าแค่การชื่นชมสถานที่ ตลอดจนนำไปในทิศทางเดียวกับ Zhang, Bengio, Hardt, Recht, & Vinyals (2021) ที่พบว่า การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่เน้นการมีส่วนร่วมในธรรมชาติสามารถเสริมสร้างความตระหนักรู้และความรับผิดชอบต่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนในนักท่องเที่ยว การมีส่วนร่วมในกิจกรรมจริงช่วยให้เข้าใจบริบทและความสำคัญของการท่องเที่ยวเชิงเกษตรได้ดียิ่งขึ้น

### 2. การออกแบบกิจกรรมที่มีวัตถุประสงค์การเรียนรู้ชัดเจน

จากผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า กิจกรรมควรมีวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ชัดเจน เพื่อบ่งชี้ว่า นักท่องเที่ยวหรือผู้มาเยือนจะได้สิ่งใด ซึ่งการกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ชัดเจนช่วยให้ผู้เข้าร่วมสามารถประเมินความรู้และทักษะที่ได้รับจากกิจกรรมได้ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Sagario & Versano (2023) ที่พบว่า การใช้แนวทางการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ในการสอนการผลิตพืชผลทางการเกษตรสามารถปรับปรุงทักษะและทัศนคติของผู้เรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ การกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ที่ชัดเจนช่วยให้ผู้เรียนสามารถประเมินความก้าวหน้าและความเข้าใจของตนเองได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ Liu, Martinez, & Santos (2024) พบว่า การออกแบบกิจกรรมทัวร์ฟาร์มแบบกระบวนการเรียนรู้ที่แท้จริงจะต้องเริ่มต้นจากการระบุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ให้ชัดเจน เพื่อให้นักท่องเที่ยวรู้ว่าเมื่อทำกิจกรรมแล้วจะเข้าใจหรือสามารถทำอะไรได้ ตลอดจนนำไปในทิศทางเดียวกับ Nogales-Bocio, Ramirez-Vargas, & López-González (2023) ที่พบว่า การออกแบบกิจกรรมและกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ควรรวมข้อมูลเชิงวัฒนธรรมของชุมชนเข้าไปด้วย เพื่อให้นักท่องเที่ยวเข้าใจรากภูมิปัญญาและประเพณีในแต่ละขั้นตอนของกิจกรรม

### 3. การออกแบบกิจกรรมที่สนุกสนานและกระตุ้นการเรียนรู้

จากผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า กิจกรรมที่สนุกสนานและกระตุ้นการเรียนรู้ เช่น เกม การแข่งขัน บทบาทสมมติ เวิร์กช็อป การทดลองทำผลิตภัณฑ์ สามารถเพิ่มความสนใจและแรงจูงใจในการเรียนรู้ของผู้เข้าร่วมได้ การใช้วิธีการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมและความสนุกสนานช่วย

ให้ผู้เรียนสามารถจดจำและนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Osiero, Cecchi, Bulte, & Mwongera (2025) ที่พบว่า การเรียนรู้ผ่านเกมและการมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่สนุกสนานสามารถเพิ่มความรู้และความเข้าใจของเกษตรกรเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ประกันภัยทางการเกษตรได้ดีกว่าการเรียนรู้แบบบรรยาย การใช้กิจกรรมที่สนุกสนานและมีส่วนร่วมช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจแนวคิดที่ซับซ้อนได้ง่ายขึ้น นอกจากนี้ Pradhan, Malik, & Vishwakarma (2025) พบว่า การนำกลไกเกมมาใช้ในการออกแบบประสบการณ์ท่องเที่ยว จะช่วยสร้างแรงขับเคลื่อนให้นักท่องเที่ยวหรือผู้มาเยือนมีความพอใจและมีส่วนร่วมกับเนื้อหาได้มากขึ้น ตลอดจนเป็นไปในทิศทางเดียวกับ Mohanty, Tulshyan, John, & Niranjan (2023) ที่พบว่า การผนวกเรื่องเล่าทางวัฒนธรรมเข้ากับเกมหรือกิจกรรมย่อย ๆ จะช่วยให้เกิดการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้อย่างเป็นธรรมชาติ และกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้เชิงลึก

#### 4. การออกแบบกิจกรรมที่ออกแบบให้เหมาะกับกลุ่มเป้าหมาย

จากผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า กิจกรรมควรออกแบบให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลาย เช่น เด็ก เยาวชน ผู้ใหญ่ หรือผู้สูงอายุ โดยคำนึงถึงความสนใจ ความสามารถ และประสบการณ์ของแต่ละกลุ่ม การปรับกิจกรรมให้เหมาะสมกับผู้เข้าร่วมช่วยให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพและตอบสนองความต้องการของผู้เรียนได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Truong (2025) ชี้ให้เห็นว่าการออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงเกษตรควรคำนึงถึงลักษณะเฉพาะของผู้เข้าร่วม เพื่อให้กิจกรรมสามารถตอบสนองความต้องการและความสนใจของกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ การปรับกิจกรรมให้เหมาะสมกับผู้เรียนช่วยเพิ่มความพึงพอใจและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ นอกจากนี้ Baby & Kim (2025) พบว่า การแบ่งกลุ่มผู้มาเยือนตามแรงจูงใจและพฤติกรรมการมีส่วนร่วมจะช่วยให้ผู้ประกอบการการท่องเที่ยวเชิงเกษตรสามารถออกแบบกิจกรรมและช่องทางสื่อสารได้ตรงกับความต้องการของแต่ละกลุ่ม ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มเน้นการเรียนรู้เชิงสิ่งแวดล้อม กลุ่มเน้นประสบการณ์สร้างสรรค์หรือกลุ่มเน้นพักผ่อน ตลอดจนเป็นไปในทิศทางเดียวกับ Sayeh (2022) ที่พบว่า การแบ่งกลุ่มนักท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมโดยจำแนกเป็นกลุ่มต่าง ๆ ตามระดับความสนใจในพิธีกรรม ประเพณี และศิลปะท้องถิ่น โดยมีการผสมองค์ประกอบวัฒนธรรมลงในการออกแบบกิจกรรมจะตอบโจทย์ได้ตรงจุดและเพิ่มคุณค่าให้กับการมาเยือน

#### องค์ความรู้ใหม่

ผลการวิจัยนำมาซึ่งองค์ความรู้ใหม่ทั้งในทางวิชาการ การส่งเสริมการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวอย่างมีคุณภาพ และการเพิ่มขีดความสามารถของเกษตรกรในการเป็นผู้ให้ความรู้แก่นักท่องเที่ยว ทำให้มีการออกแบบกิจกรรมที่สมดุลระหว่างรากฐานวัฒนธรรมกับความร่วมสมัยที่สร้างสรรค์ และเป็นกลไกในการพัฒนารูปแบบการจัดการกิจกรรมที่ยืดหยุ่นเหมาะสมกับ

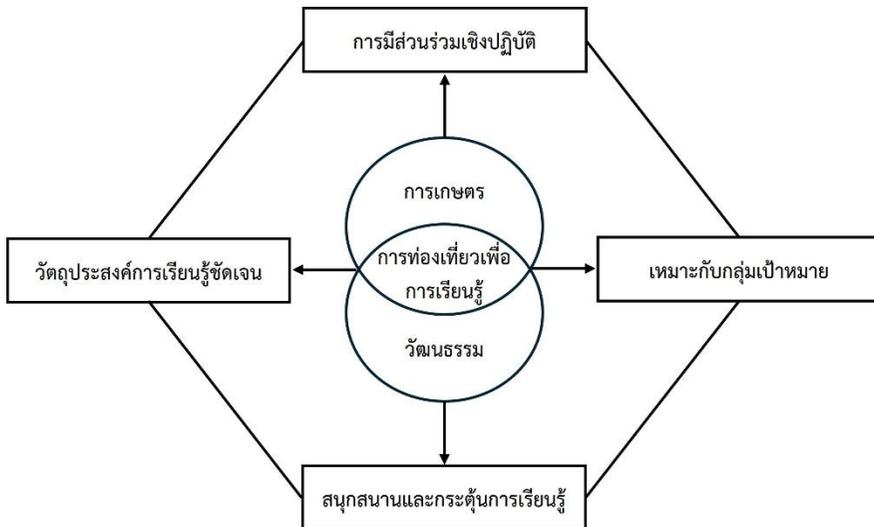
กลุ่มเป้าหมาย โดยแปลงกิจกรรมการท่องเที่ยวเป็นการเรียนรู้ที่เพิ่มความลึกของประสบการณ์เชิงเกษตรวัฒนธรรมผ่านการลงมือทำจริง ความแน่นชัดของประโยชน์ที่จะได้รับ กระตุ้นการเรียนรู้และการจดจำด้วยความสนุกที่ฝังภูมิปัญญาท้องถิ่น และเพิ่มความสอดคล้องของกิจกรรมการท่องเที่ยวและความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ดังต่อไปนี้

**การออกแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมเชิงปฏิบัติ** โดยองค์ความรู้ใหม่งานวิจัย นำเสนอถึงการมีส่วนร่วมเชิงปฏิบัติในกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงเกษตรวัฒนธรรมซึ่งไม่เพียงสร้างประสบการณ์ แต่ยังทำหน้าที่เป็นกลไกการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงความรู้เชิงปฏิบัติกับความหมายเชิงวัฒนธรรม ทำให้นักท่องเที่ยวเกิดความเข้าใจเชิงลึกในความเป็นแก่นแท้ของชุมชน กล่าวคือ การลงมือปฏิบัติภายใต้บริบทภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นปัจจัยสำคัญที่สร้างการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และการถ่ายโอนความรู้วัฒนธรรม ที่เชื่อมรอบการท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์เข้ากับการออกแบบการเรียนรู้ภาคสนามในสวนเกษตร

**การออกแบบกิจกรรมที่มีวัตถุประสงค์การเรียนรู้ชัดเจน** โดยองค์ความรู้ใหม่งานวิจัย แสดงให้เห็นว่าการกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในการท่องเที่ยวเป็นแกนกลางที่ทำให้กิจกรรมบรรลุผลการเรียนรู้และสามารถประเมินผลได้อย่างเป็นระบบ ทำให้กิจกรรมเป็นประสบการณ์การท่องเที่ยวที่มีความน่าเชื่อถือและยั่งยืน กล่าวคือ วัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ชัดเจนจะส่งผลให้เกิดการขับเคลื่อนการท่องเที่ยวที่เสมือนหลักสูตรระยะสั้นในบริบทชุมชนเกษตรและวัฒนธรรม

**การออกแบบกิจกรรมที่สนุกสนานและกระตุ้นการเรียนรู้** โดยองค์ความรู้ใหม่งานวิจัยชี้ว่าการผสมผสานกลวิธีความสนุกกับเนื้อหาภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นตัวเร่งการเรียนรู้ แสดงให้เห็นวิธีการออกแบบกิจกรรมให้มีรากฐานจากภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อสร้างความหมายเชิงวัฒนธรรมควบคู่กับทักษะ ซึ่งความสนุกที่ถูกออกแบบทำให้การรับรู้และการจดจำเชิงความหมายสูงขึ้นและเพิ่มแรงจูงใจเชิงพฤติกรรม กล่าวคือ ความสนุกเชิงสร้างสรรค์เป็นกลไกที่กระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมอย่างมีทิศทางและความยั่งยืนของการเรียนรู้

**การออกแบบกิจกรรมที่ออกแบบให้เหมาะกับกลุ่มเป้าหมาย** โดยองค์ความรู้ใหม่งานวิจัยยืนยันและขยายความว่าการแบ่งผู้เข้าร่วมและการปรับเนื้อหากิจกรรมให้สอดคล้องกับคุณลักษณะกลุ่มเป้าหมายเป็นสิ่งสำคัญที่เพิ่มประสิทธิผลการเรียนรู้และรักษาความเป็นท้องถิ่นไว้ได้ โดยไม่ลดทอนความจริงแท้ของกิจกรรม กล่าวคือ กิจกรรมที่ออกแบบให้เหมาะกับกลุ่มเป้าหมายเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้และความพึงพอใจ



ภาพที่ 1 การออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงเกษตรวัฒนธรรมเพื่อการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ในสวนเกษตร จังหวัดนครนายก

สรุปได้ว่า การออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงเกษตรวัฒนธรรมเพื่อการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ในสวนเกษตร จังหวัดนครนายก ที่มีประสิทธิผลเป็นผลจากการผสมผสานเชิงระบบระหว่าง 4 แนวทาง ได้แก่ การมีส่วนร่วมเชิงปฏิบัติ วัตถุประสงค์การเรียนรู้ชัดเจน สนุกสนานและกระตุ้นการเรียนรู้ และเหมาะแก่กลุ่มเป้าหมาย ซึ่งต้องถูกออกแบบร่วมกันในรูปของวงจรการออกแบบเชิงปฏิบัติการอย่างสร้างสรรค์แทนการจัดการจัดกิจกรรมเป็นองค์ประกอบเดี่ยว ๆ องค์ความรู้นี้ชี้ว่าความเป็นแก่นแท้ทางเกษตรวัฒนธรรมและการเรียนรู้เป็นแกนกลางที่ทำให้ทั้ง 4 แนวทางให้ผลจริง หากกิจกรรมมีทั้งความแท้ทางวัฒนธรรมและเชื่อมกับผลการเรียนรู้ที่ชัดเจน จะเพิ่มคุณภาพทั้งความพึงพอใจและการสื่อสารองค์ความรู้ท้องถิ่น โดยการออกแบบต้องมีความยืดหยุ่นเพื่อรองรับความหลากหลายของนักท่องเที่ยวด้วยการใช้ชุดกิจกรรมตัวเลือกที่ยังคงแก่นวัฒนธรรมเดียวกัน

### สรุป/ข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้สรุปได้ว่า วัฒนธรรมท้องถิ่นของจังหวัดนครนายกสามารถหลอมรวมเข้ากับกระบวนการออกแบบกิจกรรมท่องเที่ยวเชิงเกษตรเพื่อการเรียนรู้ได้อย่างสร้างสรรค์และลุ่มลึก จากผลการวิจัยทั้ง 4 แนวทางของการออกแบบกิจกรรม สะท้อนแนวคิดของการเรียนรู้เชิงประสบการณ์และการบูรณาการการท่องเที่ยวเชิงเกษตรเข้ากับวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ ทั้งด้านการเรียนรู้ที่นำไปสร้างต้นแบบกิจกรรมที่เน้นการมีส่วนร่วม มีจุดมุ่งหมาย และส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านวัฒนธรรม ด้านการจัดการท่องเที่ยวที่สามารถพัฒนารูปแบบการท่องเที่ยวเพื่อการ

เรียนรู้ที่ตอบโจทย์ผู้เข้าร่วมได้หลากหลาย ด้านชุมชนที่ส่งเสริมให้ชุมชนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้และการถ่ายทอดวัฒนธรรม และด้านนโยบายที่เป็นแนวทางในการกำหนดแผนส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงเกษตรในระดับจังหวัดและประเทศต่อไป นอกจากนี้ กิจกรรมที่ออกแบบในลักษณะดังกล่าวจะไม่เพียงส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ แต่ยังเกิดความเข้าใจจากรากฐานและเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมของท้องถิ่นอย่างแท้จริง อันนำไปสู่การเปลี่ยนผ่านสู่พฤติกรรมการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน และการตระหนักรู้ในคุณค่าของวัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อม โดยข้อเสนอแนะในการวิจัย ประกอบด้วย

- ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้** ได้แก่
  - 1.1 ผู้ประกอบการแหล่งท่องเที่ยวเชิงเกษตรหรือเจ้าของสวนเกษตร นำผลการวิจัยไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาและปรับปรุงรูปแบบกิจกรรมให้มีความหลากหลาย เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย และสอดคล้องกับบริบททางพื้นที่ เพื่อสร้างคุณค่าให้แตกต่างจากแหล่งท่องเที่ยวเชิงเกษตรทั่วไป เพิ่มความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว และเกิดประโยชน์อย่างยั่งยืน
  - 1.2 หน่วยงานภาครัฐในพื้นที่ เช่น สำนักงานเกษตรจังหวัด สำนักงานพัฒนาชุมชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น สามารถนำผลการวิจัยไปกำหนดนโยบายและแผนพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวเชิงเกษตรในพื้นที่ให้สอดคล้องกับความต้องการของเกษตรกรและนักท่องเที่ยว รวมถึงสร้างมาตรฐานการจัดกิจกรรมที่น่าสนใจและมีประสิทธิภาพ เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจฐานรากและยกระดับคุณภาพการท่องเที่ยวของพื้นที่ โดยใช้เกษตรและวัฒนธรรมท้องถิ่นเป็นจุดสำคัญ และ
  - 1.3 นักวิชาการและสถานศึกษา สามารถนำผลการวิจัยไปบูรณาการในการเรียนการสอน การวิจัย การอบรม และส่งเสริมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับชุมชน เพื่อให้มีความรู้เชิงประจักษ์ เข้าใจบริบทของพื้นที่ และออกแบบกิจกรรมที่สร้างคุณค่าทางสังคม เศรษฐกิจ และสิ่งแวดล้อม
- ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป** จากการวิจัยในครั้งนี้ให้ข้อค้นพบที่มีคุณค่าทางวิชาการ การปฏิบัติ และตอบวัตถุประสงค์การวิจัยได้ แต่อาจยังมีช่องว่างและโอกาสสำหรับการศึกษาวิจัยครั้งต่อไปที่สามารถขยายองค์ความรู้ในประเด็นนี้ให้ลึกและขยายวงกว้างมากยิ่งขึ้น โดยเสนอแนวทางการวิจัยในอนาคต ได้แก่
  - 2.1 การขยายขอบเขตของการวิจัยไปยังพื้นที่อื่นที่มีลักษณะทางการเกษตรที่แตกต่างกัน เพื่อเปรียบเทียบและเข้าใจความหลากหลายทางภูมิศาสตร์ต่อการออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยว โดยเฉพาะในแง่ของผลิตผลทางการเกษตร วัฒนธรรม และพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวในแต่ละภูมิภาค
  - 2.2 การศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างอื่นและมีความเฉพาะเจาะจงมากขึ้น เช่น นักท่องเที่ยวชาวต่างชาติที่ท่องเที่ยวเชิงเกษตรวัฒนธรรม เพื่อสะท้อนมุมมองจากประสบการณ์เกี่ยวกับการเรียนรู้ การมีส่วนร่วม และความคาดหวังจากกิจกรรม ซึ่งสามารถนำไปออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวหรือการบริการที่สามารถตอบสนองความต้องการของกลุ่มตัวอย่างได้ดียิ่งขึ้น และ
  - 2.3 การศึกษาด้วยระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณ โดยดำเนินการในลักษณะประเมินผลกิจกรรมที่ออกแบบ เช่น การใช้แบบสอบถามวัดเจตคติความพึงพอใจและทักษะที่ได้รับจากกิจกรรม เพื่อความเข้มข้นในการ

วิจัยและเป็นการหาข้อค้นพบว่าการออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวนั้นสามารถตอบวัตถุประสงค์การวิจัยได้ในประเด็นต่าง ๆ

## เอกสารอ้างอิง

- การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย สำนักงานนครนายก. (2568). งานเกษตรนครนายก 2568 สวนมะยงชิด [view289338.html](http://view289338.html)
- กรมการท่องเที่ยว. (2564). (ร่างฉบับที่ 2) มาตรฐานคุณภาพแหล่งท่องเที่ยวเชิงเกษตร. เรียกใช้เมื่อ ร่างฉบับที่-2-มาตรฐานคุณภาพแหล่งท่องเที่ยว.pdf
- แดช เอ็มวี. (2564). การท่องเที่ยวเชิงเกษตร อีกหนึ่งทางเลือกของเกษตรกร สร้างจุดขายให้ชุมชน. เรียกใช้เมื่อ
- สโรธร ล้อมกำบัง. (2564). แนวทางการพัฒนาและส่งเสริมศักยภาพการท่องเที่ยว จังหวัดนครนายก. วารสารศิลปศาสตร์ มทร.ธัญบุรี, 2(1), 83-94.
- สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดนครนายก. (2568). องค์ความรู้ทางวัฒนธรรม. เรียกใช้เมื่อ 9 มีนาคม 2568 จาก <https://nakhonnayok.m-culture.go.th/th/>
- สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์. (2566). แผนปฏิบัติการสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ [https://www.cea.or.th/storage/app/media/ITA\\_2566/o11\\_CEA\\_Action\\_Plan\\_2566\\_Apr2023.pdf](https://www.cea.or.th/storage/app/media/ITA_2566/o11_CEA_Action_Plan_2566_Apr2023.pdf)
- สำนักพัฒนาแหล่งท่องเที่ยว กรมการท่องเที่ยว. (2559). คู่มือการประเมินมาตรฐานคุณภาพแหล่งท่องเที่ยว มะปรางหวาน นครนายก. เรียกใช้เมื่อ 7 มีนาคม 2568 จาก <https://travel.kapook.com/>
- Ali, F., Ryu, K., & Hussain, K. (2016). Influence of experiences on memories, satisfaction and behavioral intentions: A study of creative tourism. *Journal of Travel & Tourism Marketing*, 33(1), 85-100.
- Baby, J., & Kim, D. Y. (2025). Segmenting Agritourism Visitors: Moving Beyond the General Market. *Sustainability*, 17(8), 1-13.
- Barbieri, C., Sotomayor, S., & Aguilar, F. X. (2019). Innovative Pathways for Agritourism Development. *PJLSS*, 2025(1), 2741–2761.
- Chansuri, A. & Siriwong, P. (2018). The success story of agricultural tourism management using the concept of sufficiency economy concept, Lung Nil Suan, Thung Tako District, Chumphon Province. *Electronic Journal of Open and Distance Innovative Learning (e-JODIL)*, 8(1), 222-238.
- Chongbut, T., & Tangpoonsup Siri, T. (2021). Cultural Tourism Management for

- Sustainable Tourism in Krabi Province, Thailand (Doctoral dissertation, Silpakorn University).
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches*. (4th ed.). SAGE Publications.
- Iancu, A., Musat, C., & Teodorescu, N. (2020). The role of agritourism in environmental protection. *International Journal of Agricultural Research*, 15(2), 145–160.
- Klommeung, P., Kertsup, N., Intaprom, W., Siriworasakul, W., & Witshayaworanan, K. (2023). Agricultural Participatory Tourism Administration and Management in Ban Na Sub-District, Ban Na District, Nakhon Nayok Province for Supporting Sustainable Tourism. *Pakistan Journal of Life & Social Sciences*, 21(1), 426-438.
- Liu, Q., Martinez, A., & Santos, R. (2024). An authentic learning design for farm tours: Integrating pedagogical tools with learning objectives. *Journal of Experiential Education on Agritourism*, 3(1), 45–58.
- Mohanty, P., Tulshyan, S. B., John, S. M., & Niranjana, L. R. (2023). Gamification in Tourism Teaching and Learning: Exploring the Emergent Dimensions. In *International Handbook of Skill, Education, Learning, and Research Development in Tourism and Hospitality*. Singapore: Springer Nature Singapore.
- National Agricultural Law Center. (2020). *Agritourism*. Retrieved March 9, 2025, from <https://nationalaglawcenter.org/research-by-topic/agritourism-2/>
- Nogales-Bocio, P., Ramirez-Vargas, L., & López-González, J. (2023). Designing Effective Agritourism Models: A Cultural Perspective. *Journal of Agritourism Innovation*, 2(2), 110–124.
- Nowell, L. S., Norris, J. M., White, D. E., & Moules, N. J. (2017). Thematic analysis: Striving to meet the trustworthiness criteria. *International Journal of Qualitative Methods*, 16, 1-13.
- Osiemo, J., Cecchi, F., Bulte, E., & Mwongera, C. (2025). Experiential learning, narrative-based learning, and insurance adoption: Experimental evidence from Kenya. *American Journal of Agricultural Economics*. 1-22. <https://doi.org/10.1111/ajae.12528>

- Pradhan, D., Malik, G., & Vishwakarma, P. (2025). Gamification in tourism research: A systematic review, current insights, and future research avenues. *Journal of Vacation Marketing*, 31(1), 130-156.
- PISA. (2021). PISA 2021 Creative Thinking Framework (Third Draft). OECD Publishing. Retrieved March 10, 2025, from <https://www.teachertoolkit.co.uk/wp-content/uploads/2024/09/PISA-2021-creative-thinking-framework.pdf>
- Poria, Y., Reichel, A., & Cohen, R. (2023). Understanding cultural tourists' meaningful experiences: A phenomenological approach. *Journal of Heritage Tourism*, 18(2), 137-155.
- Sagario, R. P., & Versano, E. R. (2023). Experiential learning approach to improve Students common competencies and attitude towards agricultural crop production. *International Journal of Multidisciplinary: Applied Business and Education Research*, 4(8), 2811–2822.
- Sangnak, D., Poo-Udom, A., Tamnanwan, P., Kongduang, T., & Chanthothai, S. (2025). Agritourism as a catalyst for sustainable rural development: Innovations, challenges, and policy perspectives in the post-COVID-19 era. *Journal of Infrastructure, Policy and Development*, 9(1), 1-29.
- Saunders, B., Sim, J., Kingstone, T., Baker, S., Waterfield, J., Bartlam, B., Burroughs, H., & Jinks, C. (2018). Saturation in qualitative research: Exploring its conceptualization and operationalization. *Quality & Quantity*, 52(4), 1893–1907.
- Sayeh, S. (2022). Tourist's segmentation based on culture as their primary motivation. *Athens Journal of Tourism*, 9(3), 183-194.
- Srithong, W., Khamung, S., & Srisakol, K. (2019). Participatory Action Research for developing community-based agricultural tourism in Nakhon Nayok. *PSAKU International Journal of Interdisciplinary Research*, 8(1), 212-220.
- Timothy, D. J., & Boyd, S. W. (2022). *Heritage tourism and community engagement*. Channel View Publications.
- Truong, T. T. (2025). Overview of Theoretical Background for Agricultural Tourism Development. *IJHSSM*, 5(1), 78-88.
- UNESCO Institute for Lifelong Learning. (2020). *UIL Annual Report 2020*. UNESCO. Retrieved March 10, 2025, from

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000376835>

UNWTO. (2025). Glossary of Tourism Terms. Retrieved March 7, 2025, from <https://www.unwto.org/glossary-tourism-terms>

Yasin, A. S., & Bacsi, Z. (2025). Agritourism and rural development: A global bibliometric analysis of the state of research, limitations, and future directions. *Agriculture*, 15(8), 1-22.

Zhang, C., Bengio, S., Hardt, M., Recht, B., & Vinyals, O. (2021). Understanding deep learning (still) requires rethinking generalization. *Communications of the ACM*, 64(3), 107-115.

Zvavahera, P., & Chigora, F. (2023). Agritourism: A source for socio-economic transformation in developing economies. *Qeios*, 1, 1-16. <https://doi.org/10.32388/DXTYIG.2>