



การเปิดโอกาสให้เกิดการมีส่วนร่วม



สถาบันวิจัยพหุศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ประจำปีงบประมาณ 2569



CMU
CHIANG MAI UNIVERSITY



CMU·ITA
CHIANG MAI UNIVERSITY
DEPARTMENT OF STATISTICS AND DATA SCIENCE

ชาว มช.
ต่อต้านทุจริต

สารบัญ

หน้า

การเปิดโอกาสให้เกิดการมีส่วนร่วม

ประเด็นหรือเรื่องในการมีส่วนร่วม	3
สรุปข้อมูลของผู้มีส่วนร่วม	4
ผลจากการมีส่วนร่วม	21
การนำผลจากการมีส่วนร่วมไปปรับปรุงพัฒนาการดำเนินงานของส่วนงาน	23

ประเด็นหรือเรื่องในการมีส่วนร่วม

การพัฒนานักจัดการการเรียนรู้เมืองลำพูน ภายใต้โครงการ “การขับเคลื่อนเยาวชนคนลำพูน เพื่อเตรียมพร้อมสู่พลเมืองของเมืองแห่งการเรียนรู้ของ UNESCO” โดยเป็นการมุ่งสร้างกลไกการมีส่วนร่วมของเยาวชนคนลำพูนเพื่อการพัฒนาเมืองสู่พลเมืองของเมืองแห่งการเรียนรู้ของ UNESCO ซึ่งเป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการที่เน้นการสร้างกลไกการขับเคลื่อนผ่านกระบวนการมีส่วนร่วม(ร่วมคิด ร่วมออกแบบ ร่วมปฏิบัติการ) ของเยาวชนคนลำพูน เพื่อเป็นการเตรียมพร้อมให้เกิดพลเมือง (เยาวชน) ของเมืองแห่งการเรียนรู้ของ UNESCO ที่จะดำเนินการเบื้องต้นกับเครือข่ายเยาวชนคนลำพูน เพื่อเป็นการหนุนเสริมให้จังหวัดลำพูนเกิดการเตรียมพร้อมพลเมือง (เยาวชน) เพื่อให้เป็นพลเมืองตื่นรู้ สร้างนิเวศของเมืองแห่งการเรียนรู้ในองค์ประกอบของพลเมืองของเมืองแห่งการเรียนรู้ และส่งเสริมการพัฒนาที่ยั่งยืนผ่านการเรียนเชิงรุก และสนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ตลอดทุกช่วงวัย





ภาพที่ 1 ของดีและพื้นที่เด่นในพื้นที่เมืองลำพูนที่มีชื่อเสียง

2) ปฏิบัติการร่วมออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ในพื้นที่ พร้อมทั้งปฏิบัติการ Placemaking เพื่อออกแบบพื้นที่การเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม (Co-Create & Workshop)

- ปฏิบัติการร่วมออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ในพื้นที่ พร้อมทั้งปฏิบัติการ Placemaking เพื่อออกแบบพื้นที่การเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม (Co-Create & Workshop) ครั้งที่ 1 ณ พื้นที่ในเขตเทศบาลเมืองลำพูน จ.ลำพูน ในกระบวนการให้ชวนเด็กและเยาวชนมาร่วมออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงให้เกิดในพื้นที่ โดยวิทยากรได้ให้โอวาทและร่วมกันทำกระบวนการค้นหาประเด็นการเปลี่ยนแปลงจากเครื่องมือ Placemaking ซึ่งการออกแบบนวัตกรรมครั้งนี้ร่วมกันออกแบบภายใต้แนวคิด “เรียนรู้ลำพูนภายใน 4 ชั่วโมง Four Hour in Lamphun” และสามารถสรุปผลการออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ในพื้นที่ ได้ดังนี้

- การพัฒนาพื้นที่สาธารณะ ที่ให้คนทุกคนเข้ามาใช้ประโยชน์และเกิดการเรียนรู้
- การจัดทำ Board Game เพื่อสร้างการเรียนรู้
- การส่งเสริมการท่องเที่ยวลำพูน ผ่านสถานที่สำคัญ อาหาร และพื้นที่สร้างสรรค์



ภาพที่ 2 ปฏิบัติการร่วมออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ในพื้นที่ พร้อมทั้งปฏิบัติการ Placemaking เพื่อออกแบบพื้นที่การเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม (Co-Creat & Workshop)

- ปฏิบัติการร่วมออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ในพื้นที่ พร้อมทั้งปฏิบัติการ Placemaking เพื่อออกแบบพื้นที่การเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม (Co-Creat & Workshop) ครั้งที่ 2 ณ สวนสาธารณะม่วงใจ จ.ลำพูน ในกระบวนการสรุปออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ในพื้นที่ร่วมกับเยาวชนคนลำพูน และวางแผนการลงมือสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ในพื้นที่ร่วมกับเยาวชนคนลำพูนอย่างมีส่วนร่วม โดยในกระบวนการเด็กและเยาวชนได้ร่วมกันสรุปแนวความคิดการออกแบบ และแผนปฏิบัติการสร้างการเรียนรู้ระดับย่านและเมือง

- การพัฒนาพื้นที่สาธารณะ ที่ให้คนทุกคนเข้ามาใช้ประโยชน์และเกิดการเรียนรู้ จากการระดมความคิดเห็นของเยาวชนในจังหวัดลำพูน พบว่ายังขาดพื้นที่ที่เด็กได้ออกมาทำกิจกรรมพื้นที่ที่เป็นสาธารณะยังขาดการใช้

พื้นที่ให้เกิดประโยชน์พื้นที่ส่วนรวมที่ทุกวัยสามารถเข้ามาทำกิจกรรมได้ เช่น co-working space พื้นที่สำหรับนั่งทำงานและมี wifi รวมทั้งขาดพื้นที่ในการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ เช่น เวทีแสดงออก อย่าง cover dance หรือ เวทีคอนเสิร์ตแสดงดนตรี และพื้นที่เวิร์กช็อปศิลปะตลาดนัดนักเรียนที่เปิดพื้นที่ให้นักเรียนได้นำของมือสองมาวางขาย ทั้งเสื้อผ้า หรืองานศิลปะต่าง ๆ ดังนั้นจึงนำมาสู่การออกแบบกิจกรรมที่สามารถจัดได้ในพื้นที่สาธารณะ เพื่อเปิดพื้นที่สร้างสรรค์ให้เยาวชนได้ออกมาทำกิจกรรมร่วมกัน และเชิญชวนคนในลำพูนออกมาทำกิจกรรมในพื้นที่สาธารณะมากขึ้น

พื้นที่สาธารณะ และ กิจกรรมสร้างสรรค์ในพื้นที่

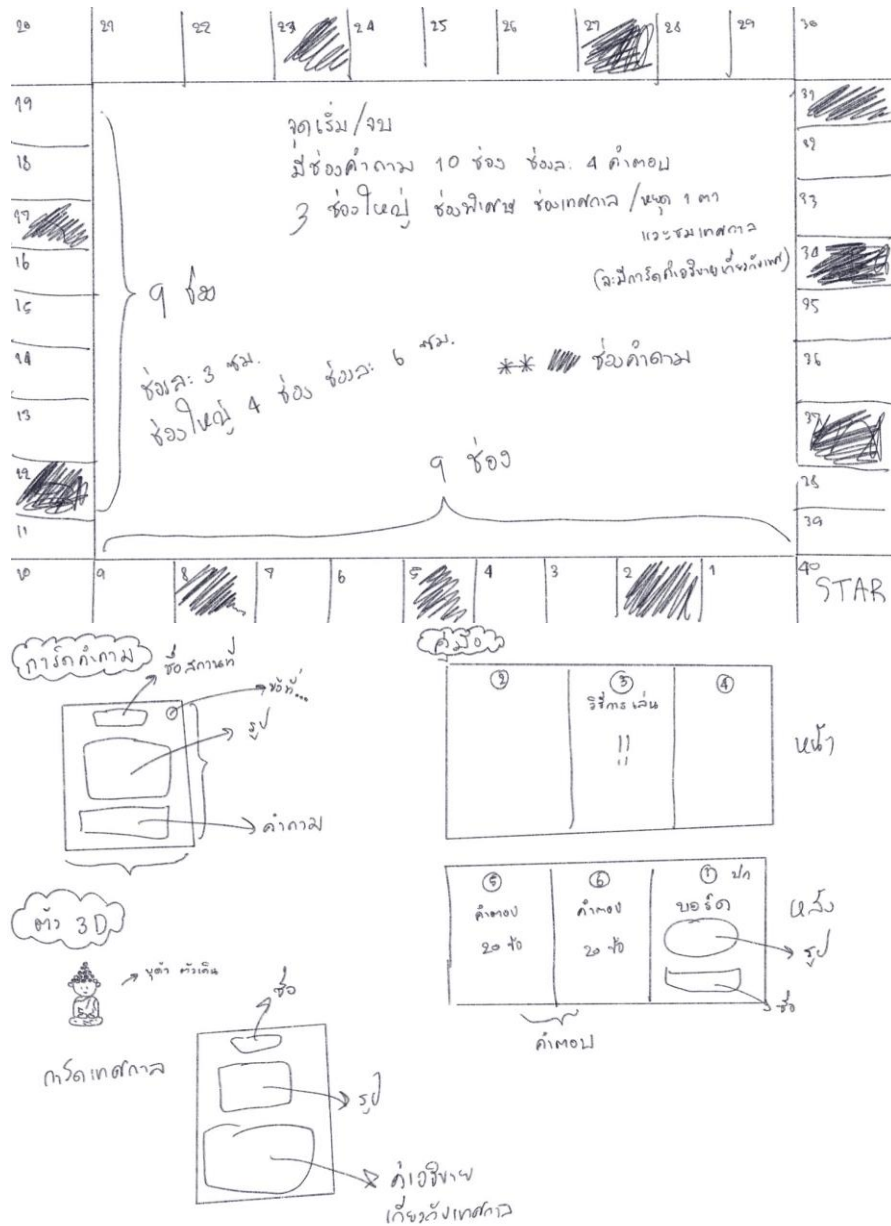


ออกแบบร่วม ความต้องการที่แตกต่าง หลากหลายช่วงวัย หลากหลายกลุ่ม



ภาพที่ 3 ตัวอย่างกิจกรรมการเปิดพื้นที่สร้างสรรค์ให้เยาวชนได้ออกมาทำกิจกรรมร่วมกัน ที่เยาวชนอยากให้เกิดขึ้นในลำพูน

- การจัดทำ Board Game เพื่อสร้างการเรียนรู้ประวัติศาสตร์และเรื่องราวของลำพูน เยาวชนลำพูนมองว่า จากการระดมความคิดเห็นของเยาวชนในจังหวัดลำพูนพบว่า เด็กและเยาวชนต้องการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ ที่สร้างการเรียนรู้ให้รู้จักลำพูน ผ่านอาหาร สถานที่สำคัญ เรื่องราวประวัติศาสตร์ ประเพณีของลำพูน



ภาพที่ 4 กระบวนการออกแบบ Board Game เพื่อสร้างการเรียนรู้ประวัติศาสตร์และเรื่องราวของลำพูน

- การส่งเสริมการท่องเที่ยวลำพูน ผ่านสถานที่สำคัญ อาหาร และพื้นที่สร้างสรรค์ จากการระดมความคิดเห็นของเยาวชนในจังหวัดลำพูนพบว่า เด็กและเยาวชนต้องการพัฒนาทริปท่องเที่ยวที่น่าสนใจวัฒนธรรม ประเพณี และพิพิธภัณฑ์สำคัญของจังหวัดลำพูน และพัฒนาให้มีศูนย์เรียนรู้ประวัติศาสตร์เมืองลำพูนผลักดันให้เทศบาลแวนโคมเป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น โดยมีเด็กและเยาวชนมีส่วนร่วม ดังนั้นจึงนำมาสู่การจัดทำคลิปท่องเที่ยวตามเส้นทางท่องเที่ยวรู้จักลำพูนใน 4 ชั่วโมง

- การพัฒนาพื้นที่สาธารณะที่ให้คนทุกคนเข้ามาใช้ประโยชน์และเกิดการเรียนรู้

หลังจากผ่านกระบวนการลงพื้นที่ พูดคุยกับชาวบ้าน และกลุ่มเด็กและเยาวชนในพื้นที่ลำพูน จึงนำมาสู่การสรุปและออกแบบกิจกรรมที่สามารถจัดได้ในพื้นที่สาธารณะ เพื่อเปิดพื้นที่เชิญชวนคนในลำพูนออกมาทำกิจกรรมในพื้นที่สาธารณะมากขึ้น จึงเกิดเป็นงาน “เทศกาลเยาวชนนักรจัดการเมือง ครั้งที่ 2” การพัฒนาพื้นที่สาธารณะนี้นักจัดการการเรียนรู้เมืองได้เลือกพื้นที่ “ลานหน้าศาลากลางจังหวัดลำพูนหลังเก่า” เนื่องจากพื้นที่ดังกล่าวถูกทิ้งร้างและอยู่กลางเมืองลำพูน และยังไม่ได้มีการนำไปใช้ประโยชน์ นักจัดการการเรียนรู้เมืองจึงเห็นว่าควรมีการเปิดพื้นที่สาธารณะนี้ให้คนลำพูนได้ใช้ประโยชน์ เช่น จัดกิจกรรมสร้างสรรค์ จัดเวทีสาธารณะ หรือแม้กระทั่งเปิดเป็นพื้นที่สาธารณะให้คนลำพูนมาใช้ออกกำลังกาย ออกกำลังกาย เป็นต้น โดยการพัฒนาพื้นที่สาธารณะที่ให้คนทุกคนเข้ามาใช้ประโยชน์และเกิดการเรียนรู้ในครั้งนี้ ได้นำพื้นที่ดังกล่าวมาจัดงานสร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชนลำพูน ภายใต้ชื่อ งาน “เทศกาลเยาวชนนักรจัดการเมือง ครั้งที่ 2” ซึ่งจัดขึ้น ณ ลานหน้าศาลากลางเก่าจังหวัดลำพูน อ.เมือง จ.ลำพูน



ภาพที่ 6 ร่วมวางแผนการพัฒนาพื้นที่สาธารณะให้คนทุกคนเข้ามาใช้ประโยชน์และเกิดการเรียนรู้

กิจกรรมครั้งนี้วัตถุประสงค์เพื่อเปิดโอกาสและพื้นที่ ให้เด็กและเยาวชนเข้ามามีส่วนร่วม ในการเป็นนักรจัดการเมือง ด้วยกระบวนการร่วมสร้างปฏิบัติการสร้างการเรียนรู้ในพื้นที่ และเป็นการเปิดพื้นที่ให้เยาวชนออกมาสื่อสาร และมีส่วนร่วมในการพัฒนาบ้านเกิดเมืองนอน ผ่านกิจกรรมสร้างสรรค์ รวมทั้งยังเป็นการพัฒนาทักษะเยาวชนคนลำพูนสู่การเป็นนักรจัดการการเรียนรู้ของเมืองการเรียนรู้ของ UNESCO ผ่านการสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ โดยภายในงาน ประกอบไปด้วยกิจกรรมและ Workshop ที่สร้างการเรียนรู้ให้เด็กและเยาวชน รวมทั้งยังได้ส่งมอบแผนการพัฒนาพื้นที่สาธารณะให้แก่เทศบาลเมืองลำพูนอีกด้วย



ภาพที่ 7 การพัฒนาพื้นที่สาธารณะให้คนทุกคนเข้ามาใช้ประโยชน์และเกิดการเรียนรู้ ผ่านกิจกรรม“เทศกาลเยาวชนนักจัดการเมือง ครั้งที่ 2”



ภาพที่ 7 การพัฒนาพื้นที่สาธารณะให้คนทุกคนเข้ามาใช้ประโยชน์และเกิดการเรียนรู้ ผ่านกิจกรรม“เทศกาลเยาวชนนักรจัดการเมือง ครั้งที่ 2” (ต่อ)

- **การจัดทำ Board Game เพื่อสร้างการเรียนรู้ประวัติศาสตร์และเรื่องราวของลำพูน**

หลังจากผ่านการปรึกษาหารือกันในกลุ่มเยาวชน จึงนำมาสู่ข้อสรุปการจัดทำ Board Game “Lamphun Legends ภารกิจตะลุยเมืองลำพูน” ซึ่ง Board Game นี้ได้พัฒนามาจากฐานของเกมสบันโดงู ที่จำให้ผู้เล่นเล่นได้ทุกเพศทุกวัย และเล่นได้ตั้งแต่เด็กจนถึงผู้สูงอายุ ซึ่ง Board Game “Lamphun Legends ภารกิจตะลุยเมืองลำพูน” ให้นำไปสู่การใช้จริง โดยโรงเรียนในเขตเทศบาลเมืองลำพูนจำนวน 4 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนเทศบาลประตูลี้ โรงเรียนเทศบาลสันปายางหน่อม โรงเรียนเทศบาลสันปายางหลวง โรงเรียนเทศบาลจามเทวี และได้นำชุด Board Game เพื่อสร้างการเรียนรู้ประวัติศาสตร์และเรื่องราวของลำพูน ไปบูรณาการกับการเรียนการสอนในวิชาสังคมศาสตร์ของนักเรียน

ชั้นประถมศึกษาและมัธยมศึกษา ซึ่งนักจัดการการเรียนรู้เมืองลำพูนได้เข้าไปสอนคุณครูในโรงเรียนเล่น Board Game “Lamphun Legends ภารกิจตะลุยเมืองลำพูน” เพื่อให้นำไปบูรณาการกับการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนั้นในกระบวนการพัฒนา Board Game “Lamphun Legends ภารกิจตะลุยเมืองลำพูน” ได้มีการทดลองเล่นจริงกับคณะครูและผู้บริหารของโรงเรียน รวมทั้งเด็กและเยาวชนที่มาร่วมทดลองเล่น เพื่อนำไปปรับปรุงให้ Board Game “Lamphun Legends ภารกิจตะลุยเมืองลำพูน” ที่สมบูรณ์ที่สุด



ภาพที่ 8 ทดสอบและรับฟังข้อเสนอแนะ Board Game “Lamphun Legends ภารกิจตะลุยเมืองลำพูน”

Board Game “Lamphun Legends ภารกิจตะลุยเมืองลำพูน” เป็นชุดความรู้ลำพูน “ของดี สถานที่เด่น ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมลำพูน” ซึ่งเป็นชุดความรู้ที่สร้างการเรียนรู้ผ่านเกมส์ โดยจะสร้างการเรียนรู้ให้ผู้เล่นได้รู้จัก ลำพูนทั้งของดี ที่เด่น ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมลำพูน และชุดความรู้นี้จะนำไปบูรณาการกับการเรียนการสอนใน โรงเรียนในเขตเทศบาลเมืองลำพูน



ภาพที่ 9 Board Game “Lamphun Legends ภารกิจตะลุยเมืองลำพูน”



ภาพที่ 10 ส่งมอบ Board Game “Lamphun Legends ภารกิจตะลุยเมืองลำพูน”
ให้โรงเรียนในเขตเทศบาลเมืองลำพูน



ภาพที่ 10 ส่งมอบ Board Game “Lamphun Legends การกิจตะลุยมืองลำพูน”
ให้โรงเรียนในเขตเทศบาลเมืองลำพูน (ต่อ)

- การส่งเสริมการท่องเที่ยวลำพูน ผ่านสถานที่สำคัญ อาหาร และพื้นที่สร้างสรรค์

จากการระดมความคิดเห็นของเยาวชนในจังหวัดลำพูนพบว่า เด็กและเยาวชนต้องการพัฒนาทริปท่องเที่ยวที่น่าเสนอด้านธรรมชาติ ประเพณี และพิพิธภัณฑสถานสำคัญของจังหวัดลำพูน และพัฒนาให้มีศูนย์เรียนรู้ประวัติศาสตร์เมืองลำพูนผลักดันให้เทศกาลแหวนโคมเป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น โดยมีเด็กและเยาวชนมีส่วนร่วม ดังนั้นจึงนำมาสู่การจัดทำคลิปท่องเที่ยวตามเส้นทางท่องเที่ยวรู้จักลำพูนใน 4 ชั่วโมง ซึ่งรายละเอียดของเส้นทางท่องเที่ยวรู้จักลำพูนใน 4 ชั่วโมงนั้น ประกอบไปด้วย การนำเสนอเรื่องราวของลำพูนผ่านอาหาร อาคาร ประเพณีที่สำคัญ สถานที่ท่องเที่ยวที่เล่าเรื่องราวลำพูน ที่จะทำให้นักท่องเที่ยวที่เที่ยวตามเส้นทางท่องเที่ยวจะได้รู้จักเรื่องราวของลำพูนมากขึ้น



ภาพที่ 11 เส้นทางท่องเที่ยวรู้จักลำพูนใน 4 ชั่วโมง

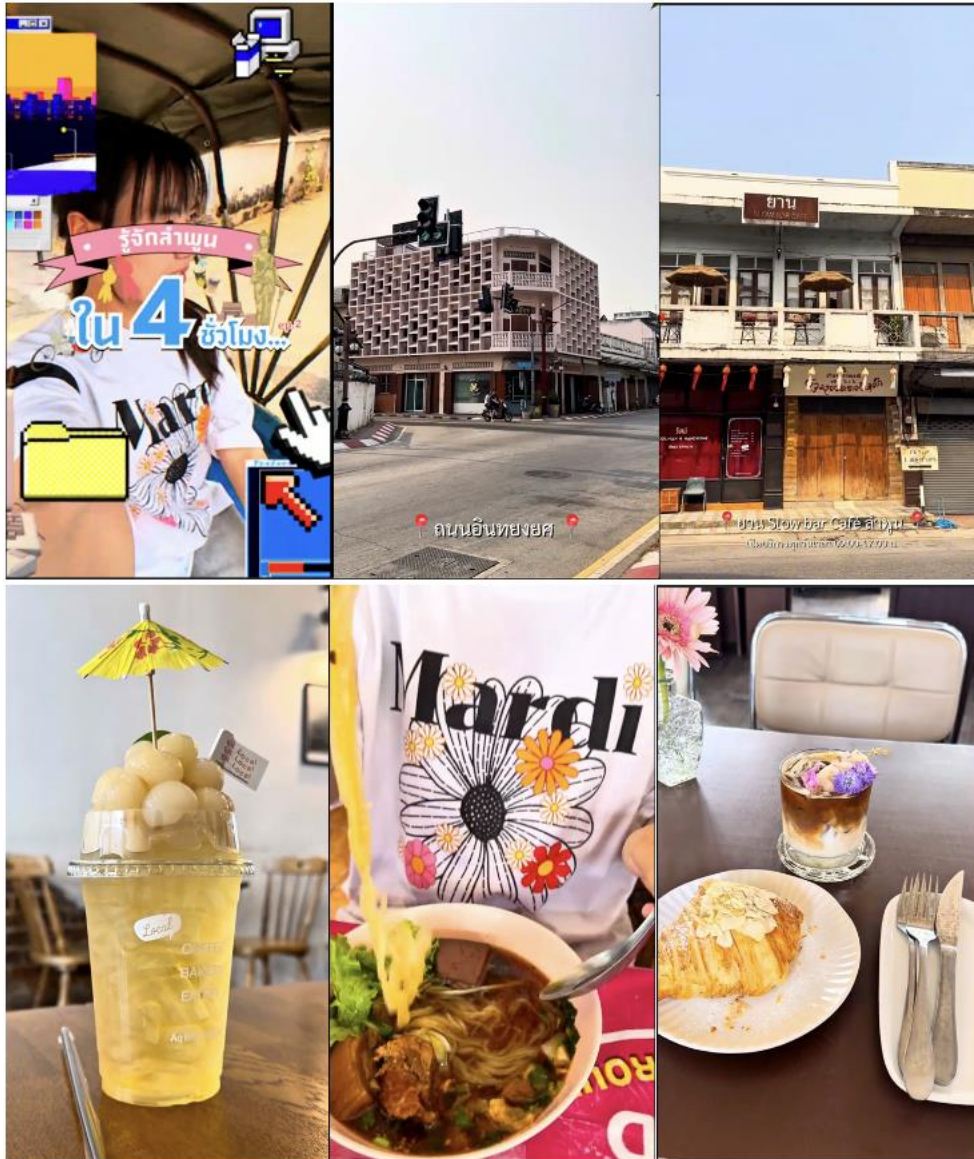
ในกระบวนการนักจัดการเมืองลำพูนได้ลงพื้นที่สำรวจเส้นทาง เพื่อวางแผนในการจัดทำคลิปท่องเที่ยวตามเส้นทางท่องเที่ยวรู้จักลำพูนใน 4 ชั่วโมง ซึ่งนักจัดการเมืองลำพูนได้วางแผนจัดทำคลิป 3 คลิป ซึ่งแบ่งเป็น

๐ ศิลปการท่องเที่ยวสถานที่สำคัญของลำพูน (EP1) ซึ่งนักจัดการเมืองลำพูนได้ร่างสคลิปท่องเที่ยว



ภาพที่ 12 ตัวอย่างภาพในศิลปการท่องเที่ยวสถานที่สำคัญของลำพูน (EP1)

○ คลิปการท่องเที่ยวชิมอาหาร เที่ยวคาเฟ่ ดูอาคารเก่า และเที่ยวตลาดพื้นเมืองของลำพูน (EP2) ซึ่งนักจัดการเมืองลำพูนได้ร่างสคลิปท่องเที่ยว



ภาพที่ 13 ตัวอย่างภาพในคลิปการท่องเที่ยวชิมอาหาร เที่ยวคาเฟ่ ดูอาคารเก่า และเที่ยวตลาดพื้นเมืองของลำพูน (EP2)

○ ศิลปการท่องเที่ยวสัมผัสวิถีชีวิตของคนลำพูน (EP3) ซึ่งนักจัดการเมืองลำพูนได้ร่างสคลิปท่องเที่ยว



ภาพที่14 ตัวอย่างภาพในศิลปการท่องเที่ยวสัมผัสวิถีชีวิตของคนลำพูน (EP3)

รายนามเครือข่ายที่มีส่วนร่วม

เครือข่ายเยาวชนคนลำพูนและภาคีที่ทำงานเกี่ยวกับเยาวชนในพื้นที่ลำพูน ได้แก่ กลุ่มเครือข่ายเยาวชนคนลำพูน ประกอบด้วย กลุ่มองค์กรนักศึกษาและสถานักเรียน 4 สถาบันในเขตเทศบาลเมืองลำพูน, กลุ่ม Hope in Lamphun, กลุ่ม Spirit of Lamphun, กลุ่มเยาวชนเหรียญญชัย, กลุ่มผีบ้าดาวอด, กลุ่มสภาเด็กและเยาวชนของเทศบาลเมืองลำพูน, กลุ่มสภาเด็กและเยาวชนจังหวัดลำพูน, กลุ่ม Seed Lamphun, กลุ่ม YMCA , กลุ่มเยาวชนของ Lamphun City Lab, สำนักงานการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยจังหวัดลำพูน, เทศบาลเมืองลำพูน, องค์การบริหารส่วนจังหวัดลำพูน เป็นต้น

ผลจากการมีส่วนร่วม

1. เกิดองค์ความรู้ใหม่ ในการดำเนินงานครั้งนี้ได้้องค์ความรู้ใหม่ จำนวน 6 ชุดองค์ความรู้ ได้แก่ การออกแบบพื้นที่และกิจกรรมการเรียนรู้ใน 2 พื้นที่ คือ ระดับย่าน และระดับเมือง, การออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ในพื้นที่ พร้อมทั้งปฏิบัติการ Placemaking เพื่อออกแบบพื้นที่การเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม (Co-Creat & Workshop) , การเรียนรู้ระดับเมือง เพื่อสร้างเยาวชนของเมืองแห่งการเรียนรู้ ผ่านปฏิบัติการการเรียนรู้ระดับย่าน และระดับเมือง , บทเรียนและต้นแบบของนั้กจัดการการเรียนรู้ เพื่อการเตรียมพร้อมสู่พลเมืองของเมืองแห่งการเรียนรู้ของ UNESCO, การประเมินผลเยาวชนคนลำพูนในฐานะนั้กจัดการการเรียนรู้ของเมืองแห่งการเรียนรู้ของ UNESCO กับเยาวชนที่เข้าร่วมปฏิบัติการ และรูปแบบกลไกความร่วมมือระดับพื้นที่ของเยาวชนคนลำพูนสู่การเป็นนั้กจัดการการเรียนรู้ในเมือง

2. เกิดเครือข่ายความร่วมมือ (Network) ระดับชาติที่เกิดจากการดำเนินการของโครงการเครือข่ายความร่วมมือ (Network) ที่เกิดจากการดำเนินการของโครงการ จำนวน 20 ได้แก่

- กลุ่มองค์กรนั้กศึกษาและสถานั้กเรียน 4 สถาบันในเขตเทศบาลเมืองลำพูน
- กลุ่มสภาเด็กและเยาวชนจังหวัดลำพูน
- กลุ่มสภาเด็กและเยาวชนอำเภอเมืองลำพูน
- กลุ่มสภาเด็กและเยาวชนอำเภอลี้
- กลุ่มสภาเด็กและเยาวชนอำเภอป่าซาง
- กลุ่มสภาเด็กและเยาวชนอำเภอบ้านโฮ้ง
- กลุ่มสภาเด็กและเยาวชนอำเภอท้งหัวช้าง
- กลุ่มสภาเด็กและเยาวชนอำเภอแม่ทา
- กลุ่มสภาเด็กและเยาวชนอำเภอบ้านธิ
- กลุ่มสภาเด็กและเยาวชนอำเภอเวียงหนองล่อง
- กลุ่ม Lamphun New Gen
- สำนักงานการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยจังหวัดลำพูน
- เทศบาลเมืองลำพูน
- องค์การบริหารส่วนจังหวัดลำพูน
- บ้านพักเด็กและครอบครัวจังหวัดลำพูน
- คณะทำงานสภาเด็กและเยาวชนอำเภอเมืองลำพูน
- โรงเรียนเทศบาลประตูลี้
- โรงเรียนเทศบาลสันป่ายางหน่อม
- โรงเรียนเทศบาลสันป่ายางหลวง
- โรงเรียนเทศบาลจามเทวี

3. เกิดการพัฒนากำลังคนสมรรถนะสูง โดยเป็นนักจัดการการเรียนรู้ เพื่อการเตรียมพร้อมสู่พลเมืองของเมืองแห่งการเรียนรู้ของ UNESCO จาก

- กลุ่มสภาเด็กและเยาวชนอำเภอเมืองลำพูน
- กลุ่มสภาเด็กและเยาวชนอำเภอี้
- กลุ่มสภาเด็กและเยาวชนอำเภอป่าซาง
- กลุ่มสภาเด็กและเยาวชนอำเภอบ้านโฮ้ง
- กลุ่มสภาเด็กและเยาวชนอำเภอทุ่งหัวช้าง
- กลุ่มสภาเด็กและเยาวชนอำเภอแม่ทา
- กลุ่มสภาเด็กและเยาวชนอำเภอบ้านธิ
- กลุ่มสภาเด็กและเยาวชนอำเภอเวียงหนองล่อง
- คณะทำงานสภาเด็กและเยาวชนอำเภอเมืองลำพูน
- คณะครูโรงเรียนเทศบาลประตูลี้
- คณะครูโรงเรียนเทศบาลสันป่าายางหนองม
- คณะครูโรงเรียนเทศบาลสันป่าายางหลวง
- คณะครูโรงเรียนเทศบาลจามเทวี
- เจ้าหน้าที่เทศบาลเมืองลำพูน

4. เกิดการใช้ประโยชน์เชิงนโยบายในการขับเคลื่อนเมืองสู่เมืองแห่งการเรียนรู้ โดยเทศบาลเมืองลำพูนได้ดำเนินงานวิจัยไปใช้ประโยชน์

5. เกิดการนำนวัตกรรม Board Game “Lamphun Legends ภารกิจตะลุยเมืองลำพูน” ให้นำไปสู่การใช้จริง โดยโรงเรียนในเขตเทศบาลเมืองลำพูนจำนวน 4 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนเทศบาลประตูลี้ โรงเรียนเทศบาลสันป่าายางหนองม โรงเรียนเทศบาลสันป่าายางหลวง โรงเรียนเทศบาลจามเทวี และได้นำชุด Board Game เพื่อสร้างการเรียนรู้ประวัติศาสตร์และเรื่องราวของลำพูน ไปบูรณาการกับการเรียนการสอนในวิชาสังคมศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาและมัธยมศึกษา

6. เทศบาลเมืองลำพูนได้คลิปท่องเที่ยวตามเส้นทางท่องเที่ยวรู้จักลำพูนใน 4 ชั่วโมง ซึ่งรายละเอียดของเส้นทางท่องเที่ยวรู้จักลำพูนใน 4 ชั่วโมงนั้น ประกอบไปด้วย การนำเสนอเรื่องราวของลำพูนผ่านอาหาร อาคาร ประเพณีที่สำคัญ สถานที่ท่องเที่ยวที่เล่าเรื่องราวลำพูน ที่จะทำให้นักท่องเที่ยวที่เที่ยวตามเส้นทางท่องเที่ยวจะได้รู้จักเรื่องราวของลำพูนมากขึ้น ไปใช้ประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวลำพูน

การนำผลจากการมีส่วนร่วมไปปรับปรุงพัฒนาการดำเนินงานของส่วนงาน

จากกระบวนการเปิดโอกาสให้ผู้มีส่วนร่วมและภาคีเครือข่าย ทั้งกลุ่มเยาวชน สถานศึกษา และหน่วยงานปกครองส่วนท้องถิ่นในพื้นที่ ได้เข้ามาร่วมคิด ร่วมออกแบบ และร่วมปฏิบัติการ สถาบันวิจัยพุทธศาสตร์ได้ถอดบทเรียน และนำผลลัพธ์ที่ได้มาปรับปรุงและพัฒนาการดำเนินงานของส่วนงานในมิติต่าง ๆ ดังนี้

1. ด้านการพัฒนาและบริหารจัดการองค์ความรู้ (Knowledge Management)

- **การต่อยอดชุดองค์ความรู้พุทธวิทยากร:** สถาบันฯ ได้นำองค์ความรู้ใหม่ที่เกิดขึ้นจำนวน 6 ชุด (เช่น รูปแบบการออกแบบพื้นที่การเรียนรู้ระดับย่าน/เมือง, โมเดลกระบวนการ Placemaking อย่างมีส่วนร่วม, และรูปแบบกลไกความร่วมมือของเยาวชน) มาจัดระบบและพัฒนาเป็นฐานข้อมูลงานวิจัยเชิงพื้นที่ของสถาบันฯ เพื่อใช้เป็นต้นแบบและแนวทางในการดำเนินโครงการวิจัยเชิงปฏิบัติการพุทธศาสตร์ในพื้นที่อื่น ๆ ต่อไป

2. ด้านการขับเคลื่อนนวัตกรรมสู่การใช้ประโยชน์จริง (Innovation Utilization)

- **ขยายผลนวัตกรรมการเรียนรู้สู่ระบบการศึกษา:** จากการที่นวัตกรรม Board Game “Lamphun Legends ภารกิจตะลุยเมืองลำพูน” ได้ถูกนำไปบูรณาการในวิชาสังคมศึกษาของโรงเรียนสังกัดเทศบาลเมืองลำพูนทั้ง 4 แห่ง สถาบันฯ จะนำผลสะท้อนและข้อเสนอแนะจากการทดลองเล่นจริงของครูและนักเรียน มาปรับปรุงกระบวนการออกแบบและผลิตสื่อ/นวัตกรรมการเรียนรู้ของสถาบันฯ ให้มีความสมบูรณ์ ตอบโจทย์ผู้ใช้งานจริง และขยายผลระบบการเรียนรู้ตลอดทุกช่วงวัยในระดับนโยบายต่อไป

3. ด้านการพัฒนาและกระชับความสัมพันธ์เครือข่าย (Network & Partnership Engagement)

- **การยกระดับกลไกความร่วมมือพหุภาคี:** จากเครือข่ายความร่วมมือระดับพื้นที่และระดับชาติที่เกิดขึ้นกว่า 20 เครือข่าย (รวมถึง อบจ., เทศบาลเมืองลำพูน, บ้านพักเด็กและครอบครัวฯ, และสถานศึกษา) สถาบันฯ ได้นำผลลัพธ์นี้มาปรับปรุงกลไกการทำงานร่วมกับภาคีภายนอก โดยจะเปลี่ยนบทบาทจากการเป็นผู้จัดกิจกรรม (Organizer) มาเป็นผู้หนุนเสริมและอำนวยความสะดวก (Facilitator) เพื่อสร้างความยั่งยืนให้เครือข่ายสามารถขับเคลื่อนงานได้เองในระยะยาว

4. ด้านการปรับปรุงกระบวนการจัดกิจกรรมและสื่อสารเชิงรุก (Process & Communication Improvement)

- **ปรับปรุงการพัฒนาพื้นที่สาธารณะและการสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่น:** สถาบันฯ ได้นำข้อสรุปและแผนพัฒนาพื้นที่ “ลานหน้าศาลากลางจังหวัดลำพูนหลังเก่า” (จากงานเทศกาลเยาวชนนักจัดการเมือง ครั้งที่ 2) รวมถึงคลิปท่องเที่ยวสื่อสารอัตลักษณ์ 3 รูปแบบ มาเป็นแนวทางปรับปรุงกระบวนการทำวิจัยและบริการวิชาการ โดยมุ่งเน้นการตอบสนองความต้องการที่แตกต่างของคนหลากหลายช่วงวัย (Multi-generational) และเน้นการส่งมอบผลลัพธ์ที่เป็นรูปธรรมแก่ท้องถิ่นเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในเชิงนโยบายและเชิงพาณิชย์อย่างแท้จริง