

**รายงานการวิจัย**

**การปลูกฝังภูมิปัญญาท้องถิ่นเรื่องสวนสมรมแก่เยาวชนด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน :**

**กรณีศึกษา กลุ่มดูขุนน้ำ หมู่บ้านคีรีวง**

**THE INDOCTRINATE WITH TRADITIONAL KNOWLEDGE  
FOR SUAN SOM - ROM TO YOUTH THROUGH  
CARTOON ANIMATION : A CASE STUDY OF  
LOOKKUNNAM TEAM AT KHIRIWONG VILLAGE**

**อรพรรณ อำนวยศิลป์**

**คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม**

**ทุนอุดหนุนโครงการวิจัยจากมหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช**

**สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา**

## กิตติกรรมประกาศ

วิจัยนี้เสร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความช่วยเหลือจากสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ ที่ได้มอบทุนอุดหนุนการวิจัย ซึ่งเป็นทุนอุดหนุน โครงการวิจัยจากมหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2554 ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณา และขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณ รศ.ดร. พูลพงษ์ บุญพราหมณ์ และ ดร. สลิล บุญพราหมณ์ ที่ได้ประสิทธิ์ประสาทความรู้ ทำให้ผู้วิจัยมีความรู้ความเข้าใจในศาสตร์ด้านต่างๆ ตลอดจนข้อคิด และหลักการแสวงหาความรู้ จึงทำให้ผู้วิจัยมีแนวทางในการจัดทำวิจัยจนประสบความสำเร็จ

ขอกราบขอบพระคุณ ดร.ณรงค์ บุญสวขวัณ และคณะวิจัย โครงการวิถีการจัดการท่องเที่ยวเชิงนิเวศอย่างยั่งยืนของเครือข่ายองค์กรชุมชนท้องถิ่น จังหวัดนครศรีธรรมราชทุกท่านที่ได้ร่วมจัดกิจกรรมต่างๆ ทำให้ผู้วิจัยมีประสบการณ์ในการทำวิจัยเพื่อท้องถิ่น

ขอขอบคุณ คุณสุกัญญา บุญเฉลย ผู้ดูแลการจัดกิจกรรมและประสานงานกิจกรรมต่างๆ ของกลุ่มลูกขุนน้ำ หมู่บ้านคีรีวง ที่ให้ข้อมูลต่างๆ ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้

ขอขอบคุณคณาจารย์สาขาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ที่ให้คำแนะนำในการจัดการวิจัยครั้งนี้

ท้ายที่สุดนี้ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา และทุกคนในครอบครัว ที่ให้การสนับสนุน ตลอดจนให้ความช่วยเหลือในด้านต่างๆ และเป็นกำลังใจ จนทำให้ผู้วิจัยทำงานวิจัยสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

สำหรับคุณความดีอันใดที่เกิดจากวิจัยนี้ ข้าพเจ้าขอมอบให้กับบิดา มารดา ซึ่งเป็นที่รักและเคารพยิ่ง ตลอดจนอาจารย์ที่เคารพทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้และถ่ายทอดประสบการณ์ที่ดีให้แก่ข้าพเจ้า อีกทั้งบุคคลทั้งหลายทั้งที่ได้ และไม่ได้เอื้อนาม

ชื่อโครงการ	การปลูกฝังภูมิปัญญาท้องถิ่นเรื่องสวนสมรมแก่เยาวชน ด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน : กรณีศึกษา กลุ่มลูกขุนน้ำ หมู่บ้านคีรีวง
ชื่อผู้วิจัย	นางสาวอรพรรณ อำนวยศิลป์
หน่วยงานสังกัด	คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
หมายเลขโทรศัพท์	075-377439
ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยประเภท	ทุนอุดหนุน โครงการวิจัยจากมหาวิทยาลัยราชภัฏ นครศรีธรรมราช ประจำปีงบประมาณ 2554
ระยะเวลาทำการวิจัย	1 ปี ตั้งแต่ วันที่ 10 เดือนมกราคม พ.ศ. 2554 ถึงวันที่ 10 เดือนมกราคม พ.ศ. 2555

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบและพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง สวนสมรม เพื่ออนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นเรื่องสวนสมรม และปลูกฝังความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นเรื่องสวนสมรมแก่เยาวชนกลุ่มลูกขุนน้ำ หมู่บ้านคีรีวง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง สวนสมรม พัฒนาด้วยโปรแกรม Adobe Flash ใช้เทคโนโลยีมัลติมีเดียผสมผสานภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยายดนตรีประกอบ นำเสนอเรื่องราวของสวนสมรมผ่านตัวละคร 4 ตัวละคร และแบบประเมินผลการปลูกฝังภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องสวนสมรม 5 ด้าน คือ ความรู้เกี่ยวกับสวนสมรม วิธีการปลูก การดูแลรักษา การเก็บเกี่ยว และการแปรรูป

การประเมินผลการปลูกฝังภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องสวนสมรม มีคุณภาพในระดับดีมาก แสดงว่า การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง สวนสมรม ที่สร้างมีคุณภาพดีมากเป็นที่ยอมรับ สามารถนำไปใช้ป็นสื่อเพื่อปลูกฝังและอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่องสวนสมรมแก่เยาวชนได้

<b>Project name</b>	The Indoctrinate with Traditional Knowledge for Suan Som-Rom to Youth through Cartoon Animation : A Case study of Lookkhunnam Team at Khiriwong Village
<b>Name of research</b>	Miss Oraphan Amnuaysin
<b>Agencies under</b>	Faculty of Industrial Technology
<b>Phone number</b>	075-377-439
<b>Received research funds category</b>	Research funds Nakhon Si Thammarat Rajabhat University Annual 2011
<b>Time research</b>	1 Year 1 month from the date of 10 January 2011 to 10 January 2011 BC

### ABSTRACT

The objectives of the research were to design and develop cartoon animation a titled of Suan Som-Rom for conservation and indoctrinate the traditional knowledge for Suan Som-Rom to youth of Lookkhunnam Team at Khiriwong Village.

Tools used in this research. Includes cartoon animation a titled of Suan Som-Rom, the cartoon animation developed by Adobe Flash program to combines images, animation, narration and music stories of the Suan Som-Rom through the four characters. The Evaluation form of conserve and indoctrinate a traditional knowledge for cartoon animation a titled of Suan Som-Rom with 5 areas of knowledge about Suan Som-Rom, program to grow , a garden maintenance, a harvesting and processing.

Evaluation of conserve and indoctrinate a traditional knowledge for cartoon animation a titled of Suan Som-Rom is a Very good quality show that the cartoon animation program is acceptable. Can be used as a medium for the cultivation and conservation of local knowledge in the youth.

## สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ.....	ก
บทคัดย่อ.....	ข
สารบัญ.....	ง
สารบัญตาราง.....	ฉ
สารบัญภาพ.....	ช
<b>บทที่ 1 บทนำ</b> .....	<b>1</b>
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ในการวิจัย.....	2
1.3 ขอบเขตของการวิจัย.....	2
1.4 นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการวิจัย.....	2
<b>บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง</b> .....	<b>4</b>
2.1 ความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น.....	4
2.2 ความรู้เกี่ยวกับสวนสมรม.....	11
2.3 ข้อมูลพื้นฐานของหมู่บ้านคีรีวง และกลุ่มลูกขุนน้ำ หมู่บ้านคีรีวง.....	19
2.4 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาคาร์ตุนแอนิเมชั่น.....	22
2.5 เครื่องมือที่ใช้พัฒนาคาร์ตุนแอนิเมชั่น.....	32
2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	33
<b>บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย</b> .....	<b>39</b>
3.1 ขั้นตอนการวิเคราะห์ (Analysis).....	39
3.2 ขั้นตอนออกแบบ (Design).....	42
3.3 ขั้นตอนพัฒนาบทเรียน (Development).....	45
3.4 ขั้นตอนการนำเสนอ (Implementation).....	52
3.5 ขั้นตอนประเมินผล (Evaluation).....	60

## สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
<b>บทที่ 4 ผลการวิจัย.....</b>	<b>61</b>
4.1 ผลการออกแบบและพัฒนาคาร์ตูนแอนิเมชันเรื่องสวนสมรม .....	61
4.2 ผลการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นเรื่องสวนสมรมและการปลูกฝังให้เยาวชนมี ความรู้เกี่ยวกับการทำสวนสมรม .....	70
<b>บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล ข้อเสนอแนะ.....</b>	<b>74</b>
5.1 สรุปผลการพัฒนา .....	74
5.2 อภิปรายผลการพัฒนา .....	75
5.3 ข้อเสนอแนะ .....	76
<b>บรรณานุกรม.....</b>	<b>77</b>
<b>ภาคผนวก .....</b>	<b>79</b>
<b>ประวัติผู้วิจัย .....</b>	<b>81</b>

## สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
3.1 วัตถุประสงค์ของแอนิเมชัน เรื่องสวนสมรม .....	42
3.2 การกำหนดรายละเอียดให้กับตัวละคร .....	44
3.3 การออกแบบสตอรี่บอร์ดเรื่อง การปลูกฝังภูมิปัญญาท้องถิ่นเรื่องสวนสมรมแก่เยาวชน ด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน กรณีศึกษา กลุ่มลูกขุนน้ำ หมู่บ้านศิรีวง .....	46
4.1 แสดงผลการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นเรื่องสวนสมรมและการปลูกฝังให้เยาวชนมี ความรู้เกี่ยวกับการทำสวนสมรม .....	71

## สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 โครงสร้างของสวนสมรม.....	16
2.2 แสดงขั้นตอนการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบ IMMCAI .....	21
2.3 แสดงรายละเอียดขั้นตอนการพัฒนา IMMCAI 16 ขั้นตอน .....	31
3.1 แผนภูมิระดมสมอง .....	39
3.2 แผนภูมิหัวเรื่องสัมพันธ์ .....	40
3.3 แผนภูมิโครงข่ายเนื้อหา .....	41
3.4 แสดงภาพนิ่งท่าทางต่างๆ ของ เด็กหญิงน้ำตาล .....	52
3.5 แสดงภาพนิ่งท่าทางต่างๆ ของ คุณแม่ .....	52
3.6 แสดงภาพนิ่งท่าทางต่างๆ ของ คุณลุง .....	53
3.7 แสดงภาพนิ่งท่าทางต่างๆ ของ เด็กหญิงใบเตย .....	53
3.5 ภาพเคลื่อนไหวแสดงการพูดของเด็กหญิงน้ำตาลจำนวน 50 เฟรม .....	54
3.6 ภาพเคลื่อนไหวเด็กหญิงน้ำตาลยื่นพูด จำนวน 50 เฟรม .....	54
3.7 ภาพเทือกเขาหมู่บ้านศิรีวง .....	55
3.8 ภาพสวนสมรม .....	55
3.9 ภาพชื่องานวิจัย .....	56
3.10 ภาพโลโก้งานวิจัย .....	56
3.11 แสดงการสร้างภาพเคลื่อนไหวดวงอาทิตย์หมุนใน โปรแกรม Adobe Flash .....	57
3.12 ภาพช่วงแรกที่ปรากฏบนฉากแนะนำชื่อเรื่อง .....	58
3.13 ภาพชื่องานวิจัย แสดงภาพซิมโบลที่สร้างเก็บไว้ในไลบรารี .....	58
3.14 การใส่เสียงบนไทม์ไลน์ และการปรับแต่งเสียงบนพาลเลต Properties .....	59
3.12 ปรับแก้ฉากบนพาลเลต Scene และไอคอน Scene .....	60
4.1 ภาพชื่องานวิจัย .....	62
4.2 ภาพแนะนำตัวละคร .....	62
4.3 ภาพน้ำตาลและคุณแม่หน้าหมู่บ้านในตัวเมือง .....	63
4.4 ฉากมโนภาพของเด็กหญิงน้ำตาล .....	63
4.5 คุณแม่อธิบายความหมายของสวนสมรม .....	64



## สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.6 ภาพคุณลุงร่อยุ่หน้าบ้าน .....	64
4.7 คุณลุงให้ความรู้เรื่องพรรณไม้ในสวนสมรม .....	65
4.8 เด็กหญิงน้ำตาลถามคุณลุงเรื่องการปลูกกล้วย .....	65
4.9 คุณลุงให้ความรู้เรื่องการปลูกระด้างคุด .....	66
4.10 เด็กหญิงน้ำตาลถามเรื่องการปลูกระด้างคุดเนียง .....	66
4.11 คุณลุงให้ความรู้เรื่องการปลูกระด้างคุด .....	67
4.12 เด็กหญิงน้ำตาลถามเรื่องการปลูกระด้างคุด .....	67
4.13 เด็กหญิงน้ำตาลถามเรื่องการปลูกระด้างคุด .....	68
4.14 เด็กหญิงใบเตยกับทุเรียนหวาน .....	68
4.15 คุณลุงสรุปความรู้เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น .....	69
4.16 เด็กหญิงน้ำตาลยกมือไหว้ลาคุณลุง .....	69