

การพัฒนาหนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยกเมืองลับแล
เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5



การค้นคว้าด้วยตนเอง เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
หลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
กรกฎาคม 2561
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

อาจารย์ที่ปรึกษาและหัวหน้าภาควิชาการศึกษาได้พิจารณาการค้นคว้าอิสระ เรื่อง การพัฒนาหนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยกเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ของมหาวิทยาลัยนเรศวร

Syk

(ดร.สรียา ไชติธรรม)

อาจารย์ที่ปรึกษา



ประกาศคุณูปการ

การค้นคว้าอิสระฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยความกรุณาอย่างยิ่งจาก ดร.สรียา โชติธรรม ที่ปรึกษาและคณะกรรมการทุกท่านที่ได้ให้คำปรึกษาแนะนำ ตลอดจนตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างยิ่ง จนการค้นคว้าอิสระสำเร็จสมบูรณ์ได้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณ ดร.น้ำทิพย์ งามอาภาวิชย์ อาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร นางริสรา บั่นคู่ย และนางกาญจนา ทน้นไชย ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนไทยรัฐวิทยา 5 (วัดตลิ่งต่ำ) นางสุวรรณีย์ กุลศิริ ครูชำนาญการ และนางสาวรัชนี แซ่หมัด ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนเทศบาลศรีพนมวิทยากร อำเภอลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์ ที่กรุณาให้คำแนะนำแก้ไขและตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้า จนทำให้การค้นคว้าครั้งนี้ สมบูรณ์และมีคุณค่า

ขอขอบพระคุณผู้บริหาร บุคลากรและนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ของโรงเรียน บ้านชำผักหนาม โรงเรียนไทยรัฐวิทยา 5 (วัดตลิ่งต่ำ) และโรงเรียนบ้านด่านแม่คำมัน จังหวัด อุตรดิตถ์ ที่ได้ให้ความอนุเคราะห์อำนวยความสะดวกและให้ความร่วมมือเป็นอย่างยิ่งในการเก็บ ข้อมูลการค้นคว้าอิสระ

เหนือสิ่งอื่นใดขอกราบขอบพระคุณบิดามารดาและครอบครัวของผู้วิจัยที่ได้ให้กำลังใจ และให้การสนับสนุนในทุกๆ ด้านอย่างดีที่สุดเสมอมา

คุณค่าทั้งหลายที่ได้รับจากการค้นคว้าอิสระฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นกตัญญูแก่เวทีแต่ บิดามารดาและบูรพาจารย์ที่เคยอบรมสั่งสอนตลอดจนผู้มีพระคุณทุกท่าน

ศรัญญา แจ่มมุข

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาหนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
ผู้ศึกษาค้นคว้า	ศรัญญา แจ่มมุข
ที่ปรึกษา	ดร.สรียา โชติธรรม
ประเภทสารนิพนธ์	การศึกษาค้นคว้าอิสระ กศ.ม. สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยนเรศวร , 2560
คำสำคัญ	หนังสือการ์ตูน, ภูมิปัญญาท้องถิ่น, เมืองลับแล

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1.เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของการพัฒนาหนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 และ 2.เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้หนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนด่านแม่คำมัน อำเภอลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์ ปีการศึกษา 2561 จำนวน 30 คน ได้มาโดยวิธีเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือวิจัยประกอบด้วย 1)หนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ 2.แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าประสิทธิภาพ E1/E2 การทดสอบค่าที ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1.หนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพ 77.17/79.17 เป็นไปตามเกณฑ์ 75/75 และ 2.หลังเรียนด้วยหนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

Title THE DEVELOPMENT OF THE COMIC BOOK STORY LOCAL WISDOM OF JAO JUK TA LUI MUANG LABLAE TO PROMOTE THE ACHIEVEMENT OF GRADE 5 STUDENTS

Authors Saranya Jangmuk

Advisor Sareeya Chotitham,Ph.D.

Academic Paper Independent Study M.Ed. in Curriculum and Instruction, Naresuan University, 2017

Keywords Comic Book, Local Wisdom, LabLae District

ABSTRACT

This independent study purposes were : 1.to construct and study efficiency of The comic book story local wisdom of Jao Juk Ta Lui Muang Lablae to promote the achievement of grade 5 students. In order to meet standard criterion 75/75 and 2.to compare the learning achievement before and after using the comic book story local wisdom of Jao Juk Ta Lui Muang Lablae to promote the achievement of grade 5 students. The sample was 30 grade 5 students of Ban Dan Mae Kham Man School, Laplae district , Uttaradit that were selected by purposive sampling. The instruments used in study were 1.The comic book story local wisdom of Jao Juk Ta Lui Muang Lablae to promote the achievement of grade 5 students. and 2.the achievement tests. The statistics used for analyzing the data were efficiency E1/E2, mean standard deviation and t-test dependent.

The results of study were as follow ; 1.The comic book story local wisdom of Jao Juk Ta Lui Muang Lablae to promote the achievement of grade 5 students. efficiency result was 77.17/79.10 readed standard criterion 75/75 and 2.after learning by using The comic book story local wisdom of Jao Juk Ta Lui Muang Lablae to promote the achievement of grade 5 students, students had higher reading ability than before the learning significantly at .05.

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ที่มาและความสำคัญ.....	1
จุดมุ่งหมายของการศึกษา.....	4
ขอบเขตของการวิจัย.....	4
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	7
สมมติฐานของการวิจัย.....	8
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	9
หนังสือการ์ตูน.....	10
ภูมิปัญญาท้องถิ่น.....	20
ประวัติเมืองลับแล.....	31
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	40
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	43
ขั้นตอนที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพหนังสือการ์ตูน	
เรื่อง เจ้าจุกตะลุยกเมืองลับแล	43
ขั้นตอนที่ 2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน	
โดยใช้หนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยก	
เมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียน	
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.....	49
สถิติที่ใช้ในการวิจัย.....	55
4 ผลการวิจัย.....	59
ขั้นตอนที่ 1 ผลการสร้างและหาประสิทธิภาพหนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น	
เรื่อง เจ้าจุกตะลุยกเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.....	59

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
ขั้นตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียนโดยใช้หนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยกเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.....	65
5 บทสรุป.....	66
สรุปผลการวิจัย.....	68
อภิปรายผลการวิจัย.....	68
ข้อเสนอแนะ.....	70
บรรณานุกรม.....	71
ภาคผนวก.....	79
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบความเหมาะสมของเครื่องมือ	80
ภาคผนวก ข แบบประเมินความคิดเห็นสำหรับผู้เชี่ยวชาญต่อการพัฒนา หนังสือการ์ตูนเรื่อง เจ้าจุกตะลุยกเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมการเห็น คุณค่าในภูมิปัญญาท้องถิ่นของตน.....	81
ภาคผนวก ค ผลการพิจารณาแบบประเมินความคิดเห็น สำหรับผู้เชี่ยวชาญต่อ การพัฒนาหนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยก เมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.....	83
ภาคผนวก ง ตารางการกำหนดของคะแนนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ ของข้อสอบสำหรับผู้เชี่ยวชาญ.....	98

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
ภาคผนวก จ แบบประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนของการพัฒนาหนังสือการทวนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.....	87
ภาคผนวก ฉ ผลการประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนของการพัฒนาหนังสือการทวน เรื่อง เจ้าจุกตะลุย เมืองลับแลเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในภูมิปัญญาท้องถิ่น ของตน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.....	103
ภาคผนวก ช ผลการวิเคราะห์ คำอ่านจำแนกและค่าความยากง่าย ของหนังสือการทวน เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแลเพื่อส่งเสริม การเห็นคุณค่าในภูมิปัญญาท้องถิ่นของตน สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5.....	105
ภาคผนวก ซ ตารางการกำหนดของคะแนนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ จำนวนข้อสอบที่ผ่าน ค่า IOC และจำนวนข้อสอบผ่านค่า อำนาจจำแนก ค่าความยากง่าย.....	110
ภาคผนวก ฌ ตารางหลักการพิจารณาข้อที่มีสัดส่วนเกินเกณฑ์ในแต่ละ ระดับพฤติกรรม (โดยดูจากค่าที่ดีที่สุดในแต่ละระดับพฤติกรรม)	112
ภาคผนวก ญ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของหนังสือการทวน เรื่องเจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่า ในภูมิปัญญาท้องถิ่นของตน สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.....	115
ภาคผนวก ฎ หนังสือการทวน เรื่องเจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล.....	121
ภาคผนวก ฏ แผนการจัดการเรียนรู้.....	130
ประวัติผู้วิจัย.....	166

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1 แบบแผนการวิจัย.....	49
2 แสดงจำนวนครั้งที่ทดลองใช้หนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยก เมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.....	50
3 แสดงรายละเอียดการวิเคราะห์คะแนนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ของข้อสอบ.....	54
4 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความเหมาะสมขององค์ประกอบ ของหนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยกเมืองลับแล เพื่อส่งเสริม ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน.....	60
5 แสดงผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของหนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้า จุกตะลุยกเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์ 75/75 กับนักเรียน จำนวน 9 คน.....	63
6 แสดงผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของหนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้า จุกตะลุยกเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์ 75/75 กับนักเรียน จำนวน 30 คน	64
7 แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียนโดยใช้ตอนที่ 2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียน โดยใช้หนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยกเมืองลับ แล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 30 คน.....	65
8 แสดงค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและระดับความเหมาะสมขององค์ประกอบ ของหนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยกเมืองลับแล เพื่อส่งเสริม ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน.....	83

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
9	การกำหนดของคะแนนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ของข้อสอบ.....	86
10	แสดงแบบประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนของการพัฒนาหนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยก เมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 5.....	87
11	แสดงผลการประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของการพัฒนา หนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยกเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.....	103
12	ผลการวิเคราะห์ ค่าอำนาจจำแนกและค่าความยากง่าย ของ หนังสือการ์ตูนภูมิ ปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยกเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.....	105
13	แสดงตารางการกำหนดของคะแนนตามจุดประสงค์การเรียนรู้จำนวนข้อสอบผ่าน ค่า IOC และจำนวนข้อสอบผ่านค่าอำนาจจำแนกค่าความยากง่าย.....	110
14	หลักการพิจารณาข้อที่มีสัดส่วนเกินเกณฑ์ในแต่ละระดับพฤติกรรม.....	112

บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญ

ปัจจุบันสังคมและวัฒนธรรมไทยได้มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว สืบเนื่องมาจากกระแสโลกาภิวัตน์ กระแสโลกาภิวัตน์ส่งผลต่อการเร่งอัตราการเคลื่อนย้ายถ่ายเททางวัฒนธรรมจากซีกโลกหนึ่งไปอีกซีกโลกหนึ่งได้เพียงพริบตาเดียว ทำให้สังคมไทยรับเอาวัฒนธรรมจากโลกตะวันตกที่หลั่งไหลเข้ามาในรูปแบบต่างๆ มากมาย และสิ่งที่เข้ามากับกระแสโลกาภิวัตน์คือ วัฒนธรรมบริโภคนิยมและวัตถุนิยม ดังจะเห็นได้จากหลายคนนิยมซื้อของตามกระแสสังคม ซึ่งอาจเกินความจำเป็น รodynได้กลายมาเป็นปัจจัยที่ 5 โทรศัพท์มือถือเป็นปัจจัยที่ 6 ทั้งๆ ที่เมื่อก่อนเขาก็อยู่ได้โดยไม่มีวัตถุดังกล่าว ประภัสสร โพธิ์ศรีทอง (2557)

เมื่อวัฒนธรรมการดำเนินชีวิตที่เปลี่ยนไป คนไทยหันไปบริโภคเทคโนโลยีมากขึ้น การมีส่วนร่วมของคนในสังคมลดน้อยลง การดำเนินวิถีชีวิตก็เปลี่ยนไปตามกระแสโลกาภิวัตน์ จนหลงลืมคุณค่าในวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นของตน ประเทศไทยเป็นประเทศที่มีทุนทางวัฒนธรรมสูง หากจะแก้ปัญหาดังกล่าวควรเริ่มจากสิ่งใกล้ตัว โดยการจัดการศึกษา ส่งเสริมการเรียนรู้กระบวนการปลูกฝังให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญในวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น อันประกอบด้วย ขนบธรรมเนียม ประเพณี ภาษา วรรณกรรม วิถีการดำเนินชีวิต และวิทยาการต่างๆ เพื่อสืบสานรักษาวรรณกรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นให้คงไว้

วิชาสังคมศึกษาเป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ 1 ใน 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ที่หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ได้กำหนดขึ้นเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการดำเนินชีวิตของมนุษย์ ทั้งในฐานะปัจเจกบุคคล และการอยู่ร่วมกันในสังคม การปรับตัวตามสภาพแวดล้อม การจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด การพัฒนาเปลี่ยนแปลงตาม ยุคสมัยการเวลาและเหตุปัจจัยต่าง ๆ ทำให้เกิดความเข้าใจในตนเอง มีความอดทน อดกลั้น ยอมรับในความแตกต่างและมีคุณธรรมสามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิต เป็นพลเมืองดีของประเทศชาติ และสังคมโลก กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ได้กำหนดองค์ความรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนไว้ 5 สาระแต่ละสาระกำหนดขอบเขตเนื้อหาวิชาและแนวคิดพื้นฐานไว้เป็นแนวทางว่าจะให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องใดบ้าง ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นเรื่องหนึ่งที่กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมฯ กำหนดให้ผู้เรียนได้ศึกษาว่าท้องถิ่นที่ผู้เรียนอาศัยอยู่มีอะไรบ้าง มีวิธีที่จะเข้าใจและแก้ปัญหาอย่างไร ไม่ว่าผู้เรียนจะไปอยู่ที่ใดก็สามารถดำรงชีวิตได้อย่างสะดวกและปลอดภัย

ซึ่งสอดคล้องกับหลักการสำคัญของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 เพื่อตอบสนองการกระจายอำนาจให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของท้องถิ่น และหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 ได้กล่าวถึงบทบาทของครูผู้สอนเรื่องการจัดการเรียนรู้ประการหนึ่งว่า ผู้สอนควรจัดเตรียมและเลือกใช้สื่อให้เหมาะสมกับกิจกรรมนำภูมิปัญญาท้องถิ่น เทคโนโลยีที่เหมาะสมประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน การนำสาระภูมิปัญญาท้องถิ่นมาจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ และเห็นความสำคัญของท้องถิ่นที่ตนอาศัยอยู่และท้องถิ่นต่าง ๆ ของไทย ครูผู้สอนวิชาสังคมศึกษาจะต้องยึดหลักการเรียนรู้ที่ว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด หรือการเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 20-21)

การอ่านเป็นการสื่อสารประเภทหนึ่งที่มีความสำคัญในชีวิตประจำวันเป็นอย่างยิ่งเพราะหากอ่านผิดหรือตีความหมายผิดการสื่อสารย่อมไม่สัมฤทธิ์ผล อาจส่งผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตได้ โดยเฉพาะยุคปัจจุบันโลกเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ไร้พรมแดนเทคโนโลยีและวิทยาการมีความเจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว การรับรู้เรื่องราวข่าวสารจากการนำเสนอในรูปแบบต่างๆ มีการพัฒนาอย่างหลากหลาย มนุษย์จำเป็นต้องแสวงหาความรู้ด้วยการอ่านเพิ่มมากขึ้นเพื่อให้ได้รับข่าวสารทันโลกทันเหตุการณ์ มีวิสัยทัศน์กว้างไกลและสามารถนำความรู้มาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ ทักษะการอ่านจึงมีความสำคัญทำให้เกิดการพัฒนาอย่างไม่หยุดยั้ง การอ่านทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ เสริมความรู้ ความคิด สติปัญญาให้แตกฉาน มีส่วนช่วยปรับปรุงบุคลิกภาพและทำให้ประสบความสำเร็จ การอ่านมีคุณค่าด้านความรู้ทางวิชาการ พัฒนาจิตใจให้เจริญองงามทำให้มนุษย์แสดงออกได้อย่างถูกต้องตามกาลเทศะและเป็นเครื่องมือในด้านการค้นคว้าแสวงหาความรู้ต่างๆ เทววรรณ การปลูก (2556, หน้า 1)

สื่อการสอนมีหลายประเภทแตกต่างกันออกไป หนังสือการ์ตูนเป็นหนังสืออ่านสำหรับเด็กและเยาวชนประเภทหนึ่ง จัดได้ว่าเป็นสื่อการสอนชนิดหนึ่งที่สร้างความสนใจให้แก่ผู้เรียนได้ติดตามการเรียนรู้ ให้ศึกษาหาความรู้จากเรื่องที่เรียน อันจะส่งผลให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะในการคิดและนำเสนอประสบการณ์ที่ดี จากการอ่านหนังสือการ์ตูนไปใช้เป็นประโยชน์ในการตัดสินใจในการทำกิจกรรมต่างๆ ได้อย่างเหมาะสม (สุคนธ์ สินธพานนท์, 2553, หน้า 159) ผู้วิจัยได้ส่งเสริมและพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของนักเรียน โดยใช้หนังสือการ์ตูนเป็นสื่อเพื่อสร้างความสนใจต่อการจัดการเรียนรู้ และส่งเสริมการอ่านให้มีประโยชน์ในการพัฒนาตนเอง คือ พัฒนาการศึกษา พัฒนาอาชีพ พัฒนาคุณภาพชีวิต

ทำให้เป็นคนทันต่อเหตุการณ์และมีความอยากรู้อยากเห็น การที่จะพัฒนาประเทศให้เจริญรุ่งเรืองก้าวหน้าได้ต้องอาศัยประชาชนที่มีความรู้ความสามารถ ซึ่งความรู้ต่างๆก็ได้มาจากการอ่าน จีวีวรรณ คูหาภินนทร์(2542,หน้า11)"หนังสือ"เป็นเสมือนคลังที่รวบรวมเรื่องราว ความรู้ ความคิด วิทยาการทุกด้านทุกอย่าง ซึ่งมนุษย์ได้เรียนรู้ ได้คิดอ่าน และเพียรพยายามบันทึก ภาษาไว้ด้วยลายลักษณ์อักษร หนังสือแพร่ไปถึงที่ใดความรู้ความคิดก็แพร่ไปถึงที่นั่น หนังสือจึงเป็นสิ่งมีค่าและมีประโยชน์ที่จะประมาณมิได้ในแง่ที่เป็นบ่อเกิดการเรียนรู้ของมนุษย์ พระบรมราชาบาทสมเด็จพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดชรัชกาลที่ 9 พระราชทานแก่คณะสมาชิกห้องสมุดทั่วประเทศ หนังสือเป็นสื่อที่สำคัญอย่างยิ่งที่จะช่วยในการส่งเสริมนิสัยรักการอ่านและปลูกฝังการใฝ่เรียนใฝ่รู้ให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียน ซึ่งจากการสำรวจความสนใจและรสนิยมในการอ่านของเด็กและเยาวชนไทยของกรมวิชาการ (อ้างใน กันยารัตน์ วลธิภากร 2552, หน้า1)พบว่าหนังสือการ์ตูนเป็นหนังสือที่นักเรียนชั้นประถมศึกษาชอบมากที่สุด มีจำนวนถึงร้อยละ96.48 ของกลุ่มตัวอย่างที่สำรวจ ซึ่งสอดคล้องกับฉลอง ทับศรี (ม.ป.ป.,หน้า39) กล่าวถึงประโยชน์ของหนังสือการ์ตูนว่าช่วยกระตุ้นดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ช่วยประกอบการอธิบายให้เด็กเข้าใจเรื่องราวได้ดียิ่งขึ้น ประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้มาก และมนีรัตน์ สุกโชติรัตน์ (2548, หน้า57)ได้กล่าวถึงหนังสือการ์ตูนไว้ว่ารูปแบบของหนังสือการ์ตูนมีลักษณะที่เป็นจุดเด่นที่ทำให้เด็กสนใจ โดยเฉพาะการสื่อความหมายด้วยภาพ แม้แต่เด็กที่ยังอ่านหนังสือไม่ออกก็สามารถลำดับเรื่องได้จากภาพ เพราะการ์ตูนสนองความต้องการของเด็กภาพการ์ตูนสามารถขยายโลกให้กว้างกว่าตัวหนังสือ

จากเหตุผลหลายประการข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจนำเรื่องราวในภูมิปัญญาท้องถิ่น มาสร้างเป็นสื่อหนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล เพื่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในการจัดการเรียนการสอน ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เนื่องจากเด็กในวัย10 ถึง11ชอบชอบอ่านหนังสือที่มีเนื้อหา รายละเอียดซับซ้อน ชอบนิทาน เรื่องผจญภัย ตำนานที่มาแห่งคำคม หรือความเชื่อถือในท้องถิ่น ที่ดัดแปลงเป็นเรื่องราวและมีภาพประกอบ จินตนา ไบกาซูยี (2542, หน้า24)

จุดมุ่งหมายของการศึกษา

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของหนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์ 75/75

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้หนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ความสำคัญของการวิจัย

1. ได้หนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่องเจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล จำนวน 4 เล่ม
2. เป็นแนวทางในการพัฒนาหนังสือการ์ตูนให้มีประสิทธิภาพสูงขึ้นตลอดจนเป็นแนวทางในการปรับใช้และพัฒนาการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

ขอบเขตของงานวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามลักษณะของกระบวนการวิจัยและพัฒนา (research and development) โดยแบ่งขั้นตอนการวิจัยออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล ขอบเขตด้านเนื้อหา และขอบเขตด้านตัวแปร ซึ่งมีการกำหนดขอบเขตของการวิจัยแต่ละขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพหนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแลเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์ 75/75

ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล

1. ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมขององค์ประกอบต่างๆของหนังสือการ์ตูนเรื่องเจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนบ้านข้าฝักหนามและโรงเรียนไทยรัฐวิทยา 5 (วัดตลิ่งต่ำ) อำเภอลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุตรดิตถ์ เขต 1 เพื่อหาประสิทธิภาพของหนังสือการ์ตูนที่พัฒนาขึ้นดำเนินการ 3 ขั้นตอน คือ

2.1 ขั้นทดลองแบบเดี่ยว นำหนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแลเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ผ่านการตรวจจากผู้เชี่ยวชาญและได้แก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านชำผักหนาม อำเภอลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุตรดิตถ์ เขต 1 จำนวน 3 คน แบ่งเป็นนักเรียนที่เก่ง 1 คน ปานกลาง 1 คน และอ่อน 1 คน เพื่อพิจารณาหาประสิทธิภาพของหนังสือการ์ตูนก่อนนำไปทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่ม

2.2 ขั้นทดลองกลุ่ม นำหนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแลเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่แก้ไขปรับปรุงมาทดลองกับสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านชำผักหนาม อำเภอลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุตรดิตถ์ เขต 1 จำนวน 9 คน โดยแบ่งเป็นนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม แต่ละกลุ่มแบ่งเป็นนักเรียนที่เรียนเก่ง 1 คน ปานกลาง 1 คน และอ่อน 1 คน เพื่อพิจารณาหาประสิทธิภาพของหนังสือการ์ตูนก่อนนำไปทดสอบประสิทธิภาพแบบภาคสนาม

2.3 ขั้นทดลองภาคสนาม นำหนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแลเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่แก้ไขปรับปรุงมาทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนไทยรัฐวิทยา 5 (วัดดิ่งด้า) อำเภอลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุตรดิตถ์ เขต 1 จำนวน 30 คน เพื่อพิจารณาหาประสิทธิภาพของหนังสือการ์ตูน หากไม่ถึงเกณฑ์ต้องปรับปรุงเนื้อหาสาระและกิจกรรมระหว่างเรียนให้ดีขึ้น แล้วนำไปทดสอบประสิทธิภาพภาคสนามซ้ำกับนักเรียนต่างกลุ่มจนได้ค่าประสิทธิภาพถึงเกณฑ์ขั้นต่ำ

ขอบเขตด้านเนื้อหา

การพัฒนาหนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแลเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เนื้อหาในการวิจัยในครั้งนี้เป็นเนื้อหาในวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมเรื่องวัฒนธรรมไทยและภูมิปัญญาท้องถิ่นของไทยเป็นไปตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โดยแบ่งเนื้อหาเป็น 4 เล่ม ดังนี้

1. เรื่องประวัติเมืองลับแลและคำศัพท์ชวนอ่าน
2. เรื่องตำนานเมืองแม่หม้ายและคำศัพท์ชวนอ่าน

3. เรื่องประเพณีสลากชะลอมและก้างบูยาและคำศัพท์ชวนอ่าน
4. เรื่องของดีของดีเมืองลับแลและคำศัพท์ชวนอ่าน

ขอบเขตด้านตัวแปร

1. การเรียนโดยใช้หนังสือการตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
2. ประสิทธิภาพหนังสือการตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์ 75/75

ขั้นตอนที่ 2 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้หนังสือการตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแลเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล

1. ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนบ้านจำผักหนาม และโรงเรียนไทยรัฐวิทยา 5 (วัดตลิ่งต่ำ) อำเภอลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุตรดิตถ์ เขต 1
2. กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนดำนแม่คำมัน อำเภอลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุตรดิตถ์ เขต 1 จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง(purposive sampling)

ขอบเขตด้านเนื้อหา

การพัฒนาหนังสือการตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแลเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เนื้อหาในการวิจัยในครั้งนี้เป็นเนื้อหาในวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่องวัฒนธรรมไทยและภูมิปัญญาท้องถิ่นของไทย สาระการเรียนรู้ที่ 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และธำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่างสันติสุข

ตัวชี้วัด ส.2.1 ป.5/3 เห็นคุณค่าวัฒนธรรมไทยที่มีผลต่อการดำเนินชีวิตในสังคมไทย

ส.2.1 ป.5/4 มีส่วนร่วมในการอนุรักษ์และเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นของชุมชนเป็นไปตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โดยแบ่งเนื้อหาเป็น 4 เล่ม ดังนี้

1. เรื่องประวัติเมืองลับแลและคำศัพท์ชวนอ่าน
2. เรื่อง ตำนานเมืองแม่หม้ายและคำศัพท์ชวนอ่าน
3. เรื่อง ประเพณีสลากชะลอมและกำงูยาและคำศัพท์ชวนอ่าน
4. เรื่อง ของดีของเด็ดเมืองลับแลและคำศัพท์ชวนอ่าน

ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรต้น ได้แก่ การเรียนด้วยการใช้หนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่องเจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล

ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

นิยามศัพท์เฉพาะ

หนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่องเจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล หมายถึง หนังสือเล่าเรื่องด้วยภาพเขียน ประกอบลายเส้น มีสีสันสวยงาม ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาหนังสือการ์ตูนขึ้นจากการดำเนินชีวิตและภูมิปัญญาท้องถิ่นของชาวอำเภอลับแล ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 เล่ม ได้แก่ 1.ประวัติเมืองลับแล 2.ตำนานเมืองแม่หม้าย 3.ประเพณีสลากชะลอมและกำงูยา และ 4.ของดีของเด็ดเมืองลับแล โดยแต่ละเล่มจะมีคำศัพท์ชวนอ่านท้ายเรื่อง

ภูมิปัญญาท้องถิ่น หมายถึง องค์ความรู้หรือมวลประสบการณ์ทางด้านวิถีชีวิต อาชีพ วัฒนธรรม ที่สั่งสมจากบรรพบุรุษในอดีต ถ่ายทอดความรู้สู่รุ่นต่อรุ่นเพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตในปัจจุบัน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความรู้ ความเข้าใจและทักษะกระบวนการที่เกิดขึ้นจากการเรียนโดยใช้หนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่องเจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล ซึ่งวัดได้โดยใช้แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นแบบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

ประสิทธิภาพของหนังสือการ์ตูน หมายถึง เกณฑ์การวัดที่มีมาตรฐานใช้สำหรับประเมินประสิทธิภาพของหนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งกำหนดเกณฑ์มาตรฐาน 75/75

75 ตัวแรก หมายถึง ค่าเฉลี่ยร้อยละ 75 ของคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบฝึกหัดหลังเรียน โดยใช้หนังสือการ์ตูนแต่ละเล่ม

75 ตัวหลัง หมายถึง ค่าเฉลี่ยร้อยละ 75 ของคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนเรียนโดยใช้หนังสือการ์ตูน

สมมติฐานของการวิจัย

นักเรียนที่เรียนด้วยหนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยกะเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาค้นคว้า เพื่อพัฒนาหนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ตามลำดับดังนี้

1. หนังสือการ์ตูน

- 1.1 ความหมายของการ์ตูน
- 1.2 ประวัติความเป็นมาของการ์ตูนไทย
- 1.3 ลักษณะของการ์ตูน
- 1.4 ประเภทของการ์ตูน
- 1.5 คุณค่าของการ์ตูนที่มีต่อการเรียนการสอน
- 1.6 การสร้างหนังสือการ์ตูน

2. ภูมิปัญญาท้องถิ่น

- 2.1 ความหมายภูมิปัญญาท้องถิ่น
- 2.2 ลักษณะสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่น
- 2.3 ประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่น

3. ประวัติเมืองลับแล

- 3.1 ประวัติเมืองลับแล
- 3.2 ตำนานเมืองลับแล
- 3.3 ประเพณีสลากชะลอมและก้างบูยา
- 3.4 ของดีของเด็ดอำเภอลับ

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- 4.1 งานวิจัยในประเทศ
- 4.2 งานวิจัยต่างประเทศ

1. หนังสือการ์ตูน

1.1 ความหมายของการ์ตูน

การ์ตูน(cartoon)มาจากคำในภาษาอิตาเลียนว่า คาร์โตน (carton) และจากภาษาละตินว่า คาร์ตา(cartea) มีความหมายว่ากระดาษ(paper)ตามความหมายที่เข้าใจกันคือการเขียนภาพลงบนกระดาษหนาหนัก ซึ่งในสมัยแรกเป็นการเพียงออกแบบเพื่อนำมาเขียนภาพประดับกระจกและลายกระเบื้องเคลือบสี (mosaic) เจือจันทร กัลยา (2533)

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2553, หน้า 422) ได้ให้ความหมายการ์ตูน เป็นคำทับศัพท์ในภาษาอังกฤษว่า "cartoon" ซึ่ง The world book encyclopedia check (1993) อธิบายว่า การ์ตูนคือภาพวาดหรือการวาดภาพที่บอกเรื่องราว การ์ตูนอาจให้ความบันเทิงส่อนหรือให้เห็นเกี่ยวกับบุคคล เหตุการณ์หรือเรื่องทั่วไป ซึ่งการ์ตูนส่วนใหญ่ประกอบด้วยคำ และรูปภาพแต่บางทีก็ใช้ภาพวาดบอกเรื่องราวเพียงอย่างเดียว และสังเขต นาคไพจิตร(2530, หน้า4) อธิบายว่า การ์ตูนหมายถึง ภาพที่เขียนในลักษณะต่างๆ ที่ผิดเพี้ยนไปจากความจริง เขียนเพื่อเน้นลักษณะหนึ่งเป็นวรรณกรรมประเภทที่ถ่ายทอดความเข้าใจ ความรู้สึกด้วยรูปภาพ

ณรงค์ ทองปาน (ม.ป.ป., อ้างถึงใน กรมวิชาการ, 2534, หน้า 16) ได้ให้ความหมายของการ์ตูน ไว้ว่าการ์ตูน คือ ภาพตลกล้อเลียนสังคม หรือภาพที่เกินความจริง เป็นสื่อที่ง่ายมากเป็นภาพลายเส้น ธรรมดา

ลักษณะ ชินวงศ์ (2542) ให้ความหมายการ์ตูนว่า หมายถึงภาพวาดอย่างง่ายหลายภาพโดยแต่ละภาพมีการจัดเรื่องราวหรือเหตุการณ์ต่างๆ อย่างสมบูรณ์

จุฑารัตน์ จันทะนาม (2542) ได้ให้ความหมายไว้ว่าการ์ตูนหมายถึงภาพวาดหรือชุดของภาพวาดที่เขียนขึ้นง่ายๆ แสดงเรื่องราว หรือข่าวสารต่างๆ ในลักษณะเด่นของคนสัตว์หรือสิ่งของ เพื่อให้ผู้ดูทราบเรื่องราวต่างๆ ที่ทั้งซับซ้อนสนุกสนานเพลิดเพลินช่วยให้เกิดความเข้าใจในเรื่องหรือเหตุการณ์ต่างๆ ได้ดีกว่าการใช้ภาษาอย่างเดียว

ยุพิน พิพิธกุลและอรพรรณตันบรรจง(2531, หน้า302)กล่าวว่าการ์ตูนเป็นภาพที่เขียนขึ้นโดยตัดรายละเอียดปลีกย่อยคงเหลือไว้เฉพาะส่วนที่สำคัญลักษณะรูปแบบอาจจะเกินเลยความจริงไปบ้างแต่เน้นความพอใจที่เรียบง่ายไม่ยุ่งเหยิงหรือสลับซับซ้อนอาจเป็น ภาพเดี่ยว หรือภาพที่ต่อเนื่องกันไปเป็นเรื่องราว

ศักดิ์ชัย เกียรตินาคินทร์(2534, หน้า76) กล่าวว่า การ์ตูน เป็นคำทับศัพท์ ในภาษาอังกฤษซึ่งสันนิษฐานว่ามีรากศัพท์มาจากคำว่าcartone(คาโตเน)ในภาษาอิตาลี ซึ่งหมายถึงแผ่นกระดาษที่มีภาพวาด ต่อมาความหมายของคำนี้อาจจะเปลี่ยนไปเป็นภาพล้อเลียน เชิงขบขัน เปรียบเปรยเสียดสี หรือ แสดงจินตนาการผ่นเฟื่อง

ศักดา วิมลจันทร์ (2548, หน้า4) กล่าวว่า คำว่าการ์ตูน มาจาก ภาษาอังกฤษคือcartoon ซึ่งรับมาจากภาษาอิตาเลียน คือcartoneและภาษาฝรั่งเศส คือ cartonซึ่งแปลว่า กระดาษ หรือ กระดาษแข็ง(paper,card) อันหมายถึง ภาพร่างบนกระดาษแข็งขนาดเท่าแบบก่อนที่จะนำไป ถ่ายทอดลงสู่พื้นที่ทำงานจริง สำหรับงาน จิตรกรรม ,ภาพผนัง, ลายกระเบื้องโมเสก (mosaic) ฯลฯ โดยวิธีฉลุลาย(stencil)คือเจาะกระดาษภาพต้นแบบ ให้เป็นรูตามเส้นร่างแล้ว เอาถุงผ้าใส่สี ผ่นตบไล่ไปตามแนวรูที่เจาะ สีผ่นก็จะทะลุลงไปเกาะติดกับพื้นที่จะสร้างงานศิลปะ ซึ่งเป็นวิธีที่อุป บัภาพของคนโบราณก่อนที่จะรู้จักวิธีอื่น ๆ ที่ไม่ให้ภาพร่างเสียหายเช่น วิธีตารางเทียบสเกล (scaling)

จากคำนิยาม"การ์ตูน"ที่กล่าวมานี้สรุปได้ว่าการ์ตูนคือภาพที่วาดขึ้นอย่างง่าย ๆ เป็นสัญลักษณ์แทนตัวบุคคล สัตว์ สิ่งของเพื่อสื่อความหมายแทนตัวหนังสือสามารถสื่อเรื่องราว หรือเหตุการณ์ต่างๆ ได้อย่างสมบูรณ์

1.2 ประวัติความเป็นมาของการ์ตูนไทย

สังเขต นาคไพจิตร (2530)ได้กล่าวถึงประวัติความเป็นมาของหนังสือการ์ตูนไทยว่า ยุคแรกคนเขียนการ์ตูนคนแรกของประเทศไทยก็คือ ชรวินโช่ง ซึ่งเป็นจิตรกรในสมัยรัชกาลที่ 3 ถึงรัชกาลที่ 4 แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ที่เขียนภาพจิตรกรรมฝาผนังแบบเหมือนจริง ซึ่งบางภาพนั้น กลับแฝงไปด้วยอารมณ์ขันของศิลปินที่ล้อเลียนเรื่องต่างๆ

จุดเริ่มต้นการ์ตูนล้อการเมืองต่อมาในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 6 ภาพล้อเลียนหรือการ์ตูนเมืองไทยเริ่มนิยมแพร่หลายมากขึ้น โดยเฉพาะ แนวการ์ตูนล้อเลียนการเมือง ซึ่งรัชกาลที่ 6 ทรงสนพระทัยการวาดภาพเป็นอย่างมากโดยเฉพาะ การ์ตูนล้อเลียนการเมือง ซึ่งบางครั้งทรงวาดการ์ตูนล้อเลียนข้าราชการที่ประพฤติตน ข้อราษฎ์บังหลวงเพื่อให้เกิดความอับอายและตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ 3 ฉบับคือดุสิตสมิตดุสิตสมัย และดุสิตสัทธิ ทำให้ในช่วงปีพ.ศ. 2468-2470จึงมี นักวาดการ์ตูนเกิดขึ้นมากมายถึง สมัยรัชกาลที่ 7 วงการการ์ตูนขบเซาหลงเนื่องจากพิษเศรษฐกิจ จนถึงพ.ศ.2475 ประเทศไทย มีการเปลี่ยนแปลงการปกครอง ทำให้นักเขียนการ์ตูนมีเสรีภาพในการเสนอความคิดเห็นมากขึ้น จึงมีนักเขียนการ์ตูนมีชื่อเสียงเกิดขึ้นในยุคนี้หลายคน อาทิ สวัสดิ์ จุฑะรพ ผู้นำเรื่องสังข์ทอง

มาวาดเป็นการ์ตูนเรื่องยาวเรื่องแรกของประเทศไทยลงในหนังสือพิมพ์สยามราษฎร์ และเจ้าของตัวการ์ตูน “ขุนหมื่น” ซึ่งดัดแปลงมาจาก ป๊อบอายและมิกกี้เมาส์ โดยเป็นตัวตลกแทรกอยู่ในการ์ตูนจักรๆ วงศ์ๆ ต่อมานักเขียนการ์ตูนคนอื่นๆ จึงสร้างการ์ตูนตัวหลักของตัวเองขึ้นมาบ้าง นอกจากนี้ยังมีนักเขียนการ์ตูนแนวเดียวกับ สวัสดิ์ จุฑะรพ คนอื่นๆ เช่น วิตต์ สุทธิเสถียร จำนงค์ รอดอริ ส่วนนักเขียนการ์ตูนในยุคเดียวกัน แต่ว่าคนละแนวก็มีเช่นกัน เป็นต้น

ยุคหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 (ยุคทอง) ในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 การ์ตูนไทยซบเซาลงมากจากภัยสงครามเช่นเดียวกับวงการวรรณกรรมเมื่อสิ้นสงครามแล้ววงการการ์ตูนไทยจึงฟื้นตัวขึ้นมาอีกครั้ง ในยุคนี้นักเขียนการ์ตูนที่มีชื่อเสียงหลายคน เช่น ประยูร จรรย์ยาวงษ์ นักเขียนการ์ตูนเจ้าของฉายา “ราชาการ์ตูนไทย” ซึ่งได้วาดทั้งการ์ตูนตลกและการ์ตูนล้อเลียนการเมืองในยุคเดียวกันนี้ก็มีนักวาดภาพประกอบผู้โด่งดังซึ่งเป็นที่รู้จักกันทั่วไปคือ เหม เวชกร ซึ่งน้อยคนนักจะรู้ว่าท่าน ก็วาดการ์ตูนด้วยเหมือนกัน

พ.ศ. 2495 ได้มีการ์ตูนเด็กเกิดขึ้นเป็นเล่มแรก คือ หนังสือการ์ตูน “ตุ๊กตา” อันเป็นผลงานของนักเขียนการ์ตูนพิมล กาศสิทธิ์ มีตัวละครหลักสี่คนคือ หนูไก่ หนูนิค หนูน้อยและหนูแจ้ว ได้ประสบความสำเร็จอย่างสูง (เลิกออกประมาณ พ.ศ. 2530 เนื่องจากพิมล กาศสิทธิ์ เสียชีวิต) หลังจากนั้นจึงมีการ์ตูนเด็กออกมาอีกหลายเล่ม เช่น การ์ตูน “หนูจ๋า” ของ จุ่มจุ่ม (จำนัญ เล็กสมทิต) ซึ่งเริ่มวางแผงเล่มแรกเมื่อเดือนมกราคม พ.ศ. 2500 และที่ได้รับความนิยมตามมามากเล่มก็คือการ์ตูน “เบบี้” ของ วัฒนา เพ็ชรสุวรรณ ซึ่งเริ่มวางแผงฉบับแรกเมื่อ พ.ศ. 2504 ตัวการ์ตูนหลักของเบบี้ นั้นมีมากถึงสิบกว่าคน บางตัวก็มีการนำไปแสดงหนังโฆษณาก็มี คือคุณโง่งและคุณแต้ว หนังสือทั้งสองเล่มนี้อยู่ในเครือสำนักพิมพ์บรรลือสาส์น และยังคงออกมาต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน

ยุคต่อเนื่องจากชัยพฤกษ์การ์ตูนกลุ่มนักเขียนการ์ตูนแนวหน้า 5 ท่าน มารวมกลุ่มกันใหม่ชื่อว่า “กลุ่มเบญจรงค์” เปิดเป็นสำนักงานเล็กแถวสี่แยกเสือป่า ถนนเจริญกรุงโดยมีเตรียม ชำชุมพร, โอม รัชเวทย์, สมชาย ปานประชา, พล พิทยกุล, เฉลิม อัครภู ทำหนังสือการ์ตูนรายเดือนขึ้นมา ชื่อ “เพื่อนการ์ตูน” วางขายอยู่ในตลาดได้พักใหญ่ก็ปิดตัวลงในเวลาไล่เลี่ยกันนั้น ก็มีกลุ่มทำงานเล็กๆ กลุ่มหนึ่ง ซึ่งห้องข้างๆ ของกลุ่มเบญจรงค์ ซึ่งปัจจุบันกลายเป็นสำนักพิมพ์คุณภาพผลิตหนังสือสำหรับเด็กมากมายนั้นคือสำนักพิมพ์ห้องเรียนโดยคนคุณภาพอย่าง คุณศิริโรจน์, คุณเล็ก เป็นกำลังสำคัญตั้งแต่เริ่มต้น

ยุคชบเซา ยุคที่การ์ตูนไทยเจียบหาย แต่ยังแอบทำหน้าที่เจียบๆ ตามชอกหลืบ เป็นการตูนราคาถูกที่พอให้ผู้อ่านหาซื้อได้โดยเบียดเบียนเงินในกระเป๋าให้น้อยที่สุด อาจลดคุณภาพลงบ้าง ตามความจำเป็นนี้คือ ยุคของ “การ์ตูนเล่มละบาท” โดยเริ่มเกิดขึ้นครั้งแรก โดยสำนักพิมพ์สากล ต่อมาหลายสำนักพิมพ์ก็ทำตามออกมา สำนักพิมพ์สุภา, สำนักพิมพ์สามดาว, บางกอกสาริน เป็นต้น นับเป็นช่วงเวลาที่ยาวนานที่การ์ตูนไทยทำหน้าที่เพื่อต่อผ่านไปยังการ์ตูนยุคต่อมาแม้กระนั้นนักเขียนการ์ตูนไทยยุคนั้นก็ฝึกฝนฝีมือไว้ได้อย่างยอดเยี่ยมหลายท่านด้วยกัน เช่น นักรบ รุ่งแก้ว, รุ่ง เจ้าเก่า, เพลิน, เทพบุตร ชายชล ชีวิน, แมวเหมียว, ราตรี, น้อย ดาวพระศุกร, ดาวเหนือ มารุต เสกสิทธิ์ เป็นต้น โดยบางครั้งก็ได้ันกวาดการ์ตูนที่มีชื่อเสียงในยุคก่อนหน้านั้น ช่วยเขียนปกให้ เพื่อเสริมคุณภาพขึ้นอีกระดับหนึ่ง เช่น จุก เบี้ยวสกุล เป็นเหตุทำให้การ์ตูนเล่มละบาท ได้รับความนิยมขึ้นเป็นอย่างมากในยุคหนึ่ง จนสามารถทำให้คำว่า การ์ตูนเล่มละบาท กลายเป็นตำนาน เป็นชื่อเฉพาะ และเป็นสัญลักษณ์ ที่เรียกกันมาจนถึงทุกวันนี้ เป็นสไต์การ์ตูนที่มีลักษณะเฉพาะสำนักพิมพ์ที่เป็นแหล่งรวมของนักวาดการ์ตูนมีมากมาย เช่น บางกอกสาริน ชนะชัย การ์ตูนเล่มละบาทนี้เป็นที่ฝึกฝนฝีมือของนักเขียนการ์ตูนหน้าใหม่

นักเรียนศิลปะที่ต้องการหารายได้ในระหว่างเรียนหนังสือปัจจุบันหลายท่านกลายเป็นนักเขียนการ์ตูนคุณภาพระดับแนวหน้าของเมืองไทย

ยุคปัจจุบันการ์ตูนไทยที่ถือได้ว่าครองใจคนไทยทุกเพศทุกวัยเป็นอันดับหนึ่งของประเทศในเวลานี้ก็คือ ชายหัวเราะ-มหาสนุก-ไอ้ตัวเล็ก-หนูหิ่นอินเตอร์และหนังสือการ์ตูนอื่นๆ ในเครือสำนักพิมพ์บรรลือสาส์น ซึ่งแนวการ์ตูนจะเป็นการ์ตูนประเภทการ์ตูนแก๊ก เน้นตลก และการ์ตูนเรื่องสั้นจบในตอนเป็นส่วนใหญ่ ขณะเดียวกันก็เริ่มมีการพัฒนาการ์ตูนไทยในรูปแบบคอมมิคชั่น จากกลุ่มคนที่มีประสบการณ์การอ่านการ์ตูน แนวมังงะของญี่ปุ่นเท่าที่ปรากฏในเวลานี้ สำนักพิมพ์ที่ตีพิมพ์การ์ตูนไทยแนวดังกล่าวได้แก่ สำนักพิมพ์บุรพัฒน์ สำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์ และสำนักพิมพ์เนชั่นเอ็ดดูเทนเมนท์ ตลาดของการ์ตูนกลุ่มนี้ ส่วนใหญ่เน้นที่กลุ่มวัยรุ่น ในขณะที่การ์ตูนนิยายภาพแบบดั้งเดิมยังคงมีการผลิตอยู่เรื่อยๆ

จากประวัติความเป็นมาของการ์ตูนไทยจึงแสดงให้เห็นได้ว่า การ์ตูนไทยเกิดขึ้นในหลายยุคสมัย หนังสือการ์ตูนเป็นสื่อที่ทุกเพศทุกวัยสามารถเข้าถึงได้ง่าย ช่วยทำให้เกิดความคิดจินตนาการที่ดีและเกิดความคิดสร้างสรรค์ ดังนั้นผู้วิจัยจึงคิดนำการ์ตูนเข้ามาพัฒนาช่วยในการจัดการเรียนการสอน ซึ่งการ์ตูนเป็นสื่อที่ช่วยเร้าความสนใจ ให้ติดตามและเกิดการเรียนรู้ที่ดี

1.3 ลักษณะของการ์ตูน

การ์ตูน มี 2 ลักษณะ ดังนี้

1. การ์ตูนภาพนิ่ง (static cartoons) หมายถึง ลักษณะที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลงอิริยาบถเป็นการบอกเล่า เล่าเรื่องไม่มีการดำเนินเรื่อง
2. การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว (dynamic cartoons) หมายถึง ลักษณะที่มีความเปลี่ยนแปลงอิริยาบถต่างๆ ของตัวการ์ตูน จากภาพหนึ่งไปยังอีกภาพหนึ่งลักษณะของการ์ตูนที่ดีในการเขียนภาพการ์ตูนผู้เขียนจะต้องคำนึงถึงลักษณะที่ดีของการ์ตูนด้วย ดังที่นักการศึกษาได้กล่าวไว้ดังนี้

ศักดิ์ชัย เกียรตินาคินทร์ (2534, หน้า14-15) ได้กล่าวถึงลักษณะการ์ตูนที่ดีไว้ว่านอกจากให้ความรู้และความบันเทิงแล้ว ควรจะมีลักษณะต่างๆ ดังนี้คือ

1. ส่งเสริมการค้นคว้าและความคิดที่เป็นนักวิทยาศาสตร์ เพื่อปลูกฝังให้เด็กสนใจทดลองค้นคว้าหาเหตุผลซึ่งจะได้มาซึ่งความจริง
2. ควรหลีกเลี่ยงเรื่องราวเกี่ยวกับอิทธิฤทธิ์ ปาฏิหาริย์ วิทยุญาณ ไชยศาสตร์ อันหาเหตุผลที่จะพิสูจน์ความจริงมิได้ เพื่อมิให้ผู้อ่านหลงเชื่อจนยึดถือเป็นแนวทางในการตัดสินใจต่างๆ

1.4 ประเภทของการ์ตูน

สังเขต นาคไพจิตร (2530,หน้า44)แบ่งประเภทของการ์ตูน ออกเป็นประเภทใหญ่ๆ

2 ประเภท คือ

1. แบ่งตามลักษณะรูปแบบ ได้แก่

1.1 รูปแบบเพื่อความบันเทิงทั่วไป เช่น เรื่องตลกขบขัน เรื่องผจญภัย เรื่องอิงวิทยาศาสตร์เรื่องนักศึกษา เรื่องภายในครอบครัว เป็นต้น

1.2 รูปแบบเพื่อคุณค่าทางการศึกษา เช่น เรื่องเกี่ยวกับการเมือง วรรณคดี ประวัติบุคคลสำคัญ วิทยาการ อุตสาหกรรม ประวัติศาสตร์ และศาสนา เป็นต้น

2. แบ่งตามชนิดของการแสดงออกได้แก่

2.1 การ์ตูนการเมือง (political cartoon caricature)

2.2 การ์ตูนประกอบเรื่อง (illustrated cartoon)

2.3 การ์ตูนเป็นตอน ๆ (strip)

2.4 การ์ตูนซ้ำขั้นรูปเดียวจบหรือหลายช่องจบในหน้าเดียว ซึ่งเป็นการ์ตูนเขียนหรือคำพูดประกอบก็ได้ (gag cartoon)

2.5 การ์ตูนเรื่องยาว (comics หรือ serial cartoon)

2.6 การ์ตูนโฆษณา (commercial cartoon)

2.7 การ์ตูนเคลื่อนไหว (animation cartoon) หมายถึง การ์ตูนภาพยนตร์

2.8 การ์ตูนล้อเลียนบุคคล (critical cartoon)

2.9 การ์ตูนประกอบการศึกษา (visual aid cartoon)

2.10 การ์ตูนโทรทัศน์ (television cartoon)

2.11 การ์ตูนแบบ (pattern cartoon)

จินตนา ไบกาซูยี (2534, หน้า 223 - 224) ได้แบ่งการ์ตูนออกเป็น 5 ประเภท ดังนี้

1. การ์ตูนรูปสัตว์ต่างๆ แต่บุคลิกและลักษณะท่าทางเหมือนคน เช่น การ์ตูนของวอลท์ดิสนีย์
2. การ์ตูนแบบยุโรป คือภาพวาดที่พยายามวาดรูปสัตว์ให้เหมือนคน และคนให้เหมือนสัตว์
3. การ์ตูนสมัยใหม่คือภาพวาดที่เขียนให้ดูไม่ออกว่าเป็นภาพคนหรือภาพสัตว์ แต่ผู้ดูรู้ว่าเป็นภาพ

การ์ตูน

4. การ์ตูนแบบอเมริกา คือภาพวาดการ์ตูนสัตว์ที่ใส่บุคลิกอุปนิสัย ท่าทางและพฤติกรรมของคนจริงๆ เข้าไป จนคนยอมรับโดยเฉพาะตัวพระเอกและนางเอก เช่น เรื่องทรามวีย์กับเจ้าตูบ

5. การ์ตูนเรื่องยาวประเภทการผจญภัย ซึ่งวาดภาพคล้ายคนจริงแต่ไม่เหมือนคนจริงมากนัก มีเรื่องราวมีคำบรรยาย

จึงสรุปได้ว่า ประเภทของการ์ตูนนั้นจะถูกแบ่งไปตามเนื้อหา แบ่งตามความสนใจ และแบ่งตามลักษณะของภาพ มีลักษณะการแบ่งแตกต่างกันออกไปตาม วัตถุประสงค์ในการเขียนว่าเขียนเพื่ออะไร หรือต้องการจะสื่อความหมายด้านใดและกลุ่มเป้าหมาย ที่เป็นผู้อ่าน โดยคำนึงอายุเพศเป็นสำคัญ

1.5 คุณค่าของการ์ตูนที่มีต่อการเรียนการสอน

Wittich และ Schuller (1953)(อ้างใน ภณิดา 2541, หน้า31) กล่าวถึง คุณค่าของการ์ตูนไว้ว่า ใช้กระตุ้นความสนใจของผู้เรียนประกอบการอธิบายให้เกิดความเข้าใจหรือใช้เป็นกิจกรรมของนักเรียน หนังสือการ์ตูนทำให้เด็กสนใจเนื้อหาวิชามากขึ้น ใช้สอนเด็กเป็นรายบุคคล ทั้งยังช่วยในเรื่องของการฝึกอ่านได้ดีอีกด้วย เพราะเนื้อหาเพียงนิดหน่อย การ์ตูนก็สามารถสื่อความหมายได้ดีกว่า คำยาว ๆ หลาย ๆ คำ

Lavery (1992)(อ้างใน ภณิดา, 2541) ได้กล่าวว่า การ์ตูนและเรื่องประกอบภาพเป็น ที่โปรดปรานของนักเรียนทุกวัย สังเกตได้ง่าย เช่น เมื่อนักเรียนอ่านวารสารจะรีบพลิกไปที่หน้า การ์ตูนก่อนเสมอ การ์ตูนโดยทั่วไปเป็นภาพที่มีเนื้อหาประกอบเพียงเล็กน้อย จัดเป็นสื่อที่คนละที่ นำเสนอเนื้อหาที่ครูสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในห้องเรียนได้โดยมุ่งให้นักเรียนรู้ภาษาใน สถานการณ์ต่างๆ

สังเขต นาคไพจิตร (2530, หน้า72) ได้กล่าวถึงคุณค่าของการ์ตูนที่มีต่อการเรียนการสอน สรุป ได้ดังนี้

1. กระตุ้นให้เรียน (motivation) เพราะการ์ตูนเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งที่ใช้เป็นเครื่องเร้า ความสนใจในห้องเรียนได้เป็นอย่างดี เช่น ใช้เป็นจุดเริ่มต้นของการอภิปรายให้เหมาะสมกับ จุดมุ่งหมายของการเรียน ซึ่งประโยชน์โดยตรงคือ ทำให้มีอารมณ์ขัน เรียนได้สนุก ทำให้การเรียน ได้ผลเพิ่มขึ้น
2. ใช้อธิบายให้เข้าใจ (illustrations) การ์ตูนเป็นภาพที่ง่าย ๆ สามารถอธิบายวิชาที่เรียนทำให้นักเรียน เข้าใจได้ดียิ่งขึ้น
3. ใช้เป็นกิจกรรมนักเรียน (pupil activity) การให้นักเรียนเขียนภาพการ์ตูนด้วยตนเอง หรือประกอบกิจกรรมในการเรียนด้านต่างๆ เป็นการส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ จึงนับได้ว่ามีประโยชน์ต่อการเรียนอย่างมาก

จินตนา ไบการุย์(2532)(อ้างใน กรมวิชาการ 2534, หน้า76-77)ได้กล่าวถึงประโยชน์ของ หนังสือภาพการ์ตูนในการเรียนการสอนสามารถสรุปได้ดังนี้

1. ใช้เป็นหนังสือเสริมประสบการณ์เพื่อสร้างเสริมนิสัยรักการอ่าน หนังสือการ์ตูน ที่มีเนื้อหาสนุกสนานบันเทิงคดี โดยแทรกคติเตือนใจนั้น มีส่วนเร้าความสนใจในการอ่านหนังสือ ของเด็กอยู่มาก เมื่อเด็กเกิดความสนใจอยากอ่านก็เกิดทักษะในการอ่าน เกิดความชำนาญ ในการอ่านทักษะความเข้าใจในการอ่านทั้งด้านการอ่านในใจและอ่านเก็บใจความสำคัญ รวมทั้งการอ่านอย่างพินิจพิจารณาได้รับการกระตุ้นจนเกิดความชำนาญกลายเป็นเด็ก“อ่านเก่ง” และเมื่ออ่านเก่ง อ่านคล่อง ชอบอ่านมากก็เกิดนิสัยรักการอ่านกลายเป็น “นักอ่าน”

2. ใช้เป็นหนังสืออ่านเพิ่มเติมหรือประกอบการเรียนการสอนในวิชาต่างๆ หนังสือภาพ การ์ตูนนั้นได้รับการเลื่อนสถานะจากหนังสือเพื่อความบันเทิง มาสู่การเป็นหนังสือที่เป็นสื่อ ให้ความรู้โดยตรง นั่นคือหนังสือภาพการ์ตูนสามารถให้ความรู้วิชาต่างๆ เช่นในวิชา วิทยาศาสตร์ ธรรมชาติวิทยา การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ประวัติศาสตร์ ชีวประวัติ สุขศึกษา วัฒนธรรมประเพณี วรรณคดี เป็นต้น วิชาเหล่านี้สามารถจะนำเนื้อหาซึ่งจัดเป็นหน่วยๆ มาจัดเป็นภาพการ์ตูน

ประกอบการบรรยายด้วยคำพูดก็ได้ ซึ่งจะทำให้เด็กผู้อ่านได้ทั้งความรู้ และความเพลิดเพลิน ชวนอ่าน เพราะมีภาพประกอบคำบรรยายทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่ายและในขณะที่อ่านยังมีความเพลิดเพลินไปกับภาพด้วย

จากคุณค่าของการ์ตูนต่อการเรียนการสอน สามารถสรุปได้ว่าการ์ตูนมีประโยชน์อย่างมากช่วยสามารถดึงดูดความสนใจของเด็กได้เป็นอย่างดี สามารถสื่อ ความหมายให้เด็ก เข้าใจได้ง่ายยิ่งขึ้น อีกทั้งยังช่วยในเรื่องของการฝึกอ่านได้ดี จนทำให้เกิดนิสัย รักการอ่าน เป็นการ ส่งเสริมการอ่านอีกทางหนึ่ง จึงแสดงให้เห็นว่าการ์ตูนเป็นสิ่งเร้าที่ดีอย่างหนึ่งในการทำให้เด็กเกิด ความสนใจและไม่เบื่อให้เกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน

1.6 การสร้างหนังสือการ์ตูน

อนก รัตนปิยะภากรณ์ (2534, หน้า26-29) มีขั้นตอนการสร้างหนังสือการ์ตูนดังนี้

1. ศึกษาข้อมูล เก็บข้อมูล เกี่ยวกับเรื่องราวที่จะเขียนก่อน
2. ตั้งจุดมุ่งหมายของเรื่องราวที่เขียนไว้ก่อนว่า เพื่อให้ใครอ่านให้คนอ่านได้อะไรจากการ อ่านการ์ตูนที่ผู้เขียนแต่งขึ้น จะสอดแทรกความรู้อะไรลงไป
3. เขียนเค้าโครงหรือเนื้อเรื่องย่อ เพื่อจะพิจารณาได้ว่าเรื่องๆ นั้นเหมาะสมที่จะวาดภาพ การ์ตูนแบบไหน อย่างไร
4. ตัวละครหรือตัวการ์ตูน ผู้เขียนต้องคิดกำหนดลักษณะตัวการ์ตูน รูปแบบตัวการ์ตูน และฉากให้ผู้วาดนำไปวาดเป็นการ์ตูนตามที่คุณเขียนเรื่องต้องการ
5. รูปแบบการเขียนต้นฉบับ เพื่อส่งให้ผู้วาดภาพตัวการ์ตูนนั้น ผู้เขียนต้องนำเอาเค้า โครงเรื่องนั้นมาเขียนเป็นต้นฉบับ โดยเขียนคำบรรยายรายละเอียดในกรอบภาพ ข้อความบรรยาย คำพูดของตัวการ์ตูนในกรอบภาพไปจนจบเรื่องยาวตามเค้าโครงเรื่องนั้น

อรอนงค์ ไชยสกุลและศรีอัมพร ประทุมพันธ์ (2544, หน้า10-12) ได้กล่าวถึงลักษณะของ หนังสือการ์ตูน ดังนี้

1. เนื้อหาของหนังสือต้องมีความเหมาะสมกับวัย ระดับชั้นและความสนใจของเด็ก เนื้อหาจะต้องมีความสนุกสนาน มีการดำเนินเรื่องน่าสนใจ ไม่ใช้การบรรยายมากเกินไปไม่ทำให้น่าเบื่อ เด็กเล็กๆ ควรมีเนื้อหาเพียงเล็กน้อยใน 1 หน้า ถ้าเป็นเด็กที่โตขึ้น เนื้อหาจะเพิ่มขึ้นตามวัย ของเด็กได้แต่ต้องดูความเหมาะสมเป็นเกณฑ์ในการจัดทำเนื้อหา
2. เนื้อหาต้องมีแก่นของเรื่องหรือวัตถุประสงค์อย่างชัดเจน เนื้อหาของหนังสือระดับเด็ก เล็กควรมีความคิดรวบยอดเพียงอย่างเดียว เพื่อให้เข้าใจได้ง่ายไม่สับสน

ส่วนเนื้อหาของเด็กที่กำลังย่างเข้าสู่วัยรุ่น จะมีความคิดรอบยอมากกว่าหนึ่งก็ได้ แต่ต้องสอดคล้องกันอย่างมีระบบและมีความเหมาะสมกลมกลืนได้เป็นอย่างดีอีกด้วย

3. เนื้อหาจะต้องมีรูปแบบที่ชัดเจน เช่น จะเขียนเนื้อหาเป็นบทร้อยแก้วหรือบทร้อยกรอง ก็ควรจะกำหนดให้แน่นอนก่อนจะลงมือเขียน นอกจากจะกำหนดการเขียนเป็นบทร้อยแก้วหรือบทร้อยกรองแล้ว ยังจะต้องกำหนดให้ชัดเจนอีกว่าจะเขียนเนื้อหาในรูปแบบใด เช่น นิทาน นิทานพื้นบ้าน เรื่องสั้น บทละคร บทกวีเรื่อง สารคดี เป็นต้น

4. จำนวนภาษา ลักษณะการเขียนประโยคในหนังสือเด็ก จำนวนภาษาและประโยคที่จะนำมาเขียนในหนังสือเด็กจะต้องเป็นภาษาง่ายๆ อ่านแล้วสามารถเข้าใจความหมายได้โดยไม่ต้องนำมาแปลอีกครั้ง และการเขียนทุกคำจะต้องถูกต้องตามหลักเกณฑ์ทางภาษาเด็กๆ จะได้นำไปใช้อย่างถูกต้องทั้งในด้านการเขียนและการนำไปใช้ต่อไป

5. ภาพประกอบที่ใช้ในหนังสือสำหรับเด็ก การใช้ภาพประกอบในหนังสือการ์ตูนมีหลายวิธี เช่น ภาพวาด ภาพถ่าย ภาพตัดปะ เป็นต้น ในการนำภาพมาประกอบหนังสือสำหรับเด็ก เป็นเรื่องสำคัญอย่างยิ่งที่ผู้จัดทำจะต้องมีความรู้ ความเข้าใจใน เรื่องการพัฒนาการของเด็กแต่ละวัย เพื่อจะทำภาพได้อย่างเหมาะสมตามความสนใจและพัฒนาการของเด็กแต่ละวัย เช่น เด็กก่อนวัยเรียน(อายุ2-6 ขวบ)ควรเป็นหนังสือที่มีภาพมากๆ มีตัวหนังสือประกอบได้เล็กน้อย แต่สำหรับเด็กก่อนวัยรุ่น(อายุ12-14 ขวบ)ไม่จำเป็นต้องมีภาพประกอบทุกหน้า

6. ขนาดตัวอักษรและขนาดของรูปเล่ม ในการจัดทำหนังสือการ์ตูนขนาดตัวอักษรที่ใช้ในเนื้อเรื่อง ควรจะให้เหมาะสมกับวัยของเด็ก เช่น เด็กวัยก่อนเรียนใช้ตัวอักษรโต ขนาดประมาณ 20-30 พอยท์ (ประมาณ 1/2 ซ.ม.)และตัวอักษรที่ใช้ไม่ควรเป็นตัวอักษรลวดลาย ควรเป็นตัวอักษรที่มีรูปแบบที่ชัดเจน อ่านง่าย การเขียนอักษรแต่ละตัวถูกต้องตามหลักเกณฑ์ทางภาษา เด็กวัยที่สูงขึ้น ตัวอักษรจะมีขนาดลดลงได้ตามความเหมาะสม สำหรับขนาดของรูปเล่ม หนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กควรมีขนาดไม่เล็กหรือใหญ่เกินไปจำนวนหน้าต้องมีจำนวนเหมาะสมกับวัยของเด็ก จำนวนหน้าของหนังสือสำหรับเด็กที่นิยมจัดทำกัน มีดังนี้

จำนวน 8-16 หน้า สำหรับเด็กวัย 2-5 ขวบ

จำนวน 16 -32 หน้า สำหรับเด็กวัย 6-11 ขวบ

ขนาดรูปเล่มของหนังสือสำหรับเด็ก

ขนาด 8 หน้ายก (18.5 × 26 ซ.ม.)

ขนาด 16 หน้ายกเล็ก (13 × 18.5 ซ.ม.)

ขนาด 16 หน้ายกใหญ่ (14.8 × 21 ซ.ม.)

การจัดทำขนาดรูปเล่มจะเป็นแนวนอนหรือแนวตั้งก็ได้ ในการจัดทำรูปเล่ม การเข้าเล่มเป็นส่วนสำคัญเพราะถ้าเราทำรูปเล่มไม่แข็งแรง จะทำให้หนังสือขาดได้ง่าย ไม่สะดวกในการนำไปอ่านของเด็กๆ ปกของหนังสือจึงควรใช้กระดาษหนาทำปกแข็ง เพื่อความแข็งแรงและคงทน นอกจากนี้ลักษณะหนังสือสำหรับเด็กที่กล่าวมาแล้ว ในตอนท้ายสุดของหนังสืออาจจะมีกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาและมีความสัมพันธ์กับหนังสือให้เด็กได้ทำกิจกรรมนั้น ๆ หลังจากอ่านหนังสือจบแล้ว เช่น คำอธิบายศัพท์ คำถาม แบบฝึกหัด เกม หนังสืออ้างอิง เป็นต้น

ถวัลย์ มาศจรัส (2538, หน้า 28) กล่าวถึงข้อสรุปเรื่องที่เด็กสนใจ จากการประชุมปฏิบัติการเขียนหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กที่มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (ประสานมิตร) ร่วมกับ UNESCO ระหว่างวันที่ 18-28 พฤษภาคม 2533 นั้นได้สรุปเรื่องที่เด็กสนใจดังนี้

อายุ 1-3 ปี จะชอบเรื่องสั้นๆ มีตัวละคร 2-3 ตัว โครงเรื่องไม่ซับซ้อนและ จบเรื่องด้วยความสมหวัง

อายุ 4-5 ปี จะชอบเทพนิยาย นิยายเกี่ยวกับสัตว์ ชอบฟังเพลงเท่ๆ

อายุ 5-8 ปี สนใจภาพ ชอบเรื่องง่าย ๆ ที่อ่านเข้าใจด้วยตัวเอง ประเภท เทพนิยาย นิยายพื้นบ้าน ถ้าโครงเรื่องซับซ้อนไม่มากนักเด็กจะเข้าใจได้

อายุ 8-10 ปี ชอบนวนิยาย สารคดี ชอบอ่านหนังสือด้วยตนเอง ชอบอ่านหนังสือที่มีเนื้อหาระ เรื่องวิทยาศาสตร์ ธรรมชาติ เครื่องยนต์กลไก ชีวิตประวัติของบุคคลสำคัญ เด็กผู้หญิงสนใจโคลง กลอน ส่วนเด็กผู้ชายไม่ค่อยชอบ ภาษาที่ใช้เขียน เรื่องให้เด็กวัยนี้อ่านควรใช้ภาษาพูด เด็กจะให้ความสนใจติดตามอ่าน

อายุ 11-16 ปี การเขียนเรื่องให้เด็กวัยนี้อ่าน จะต้องใช้เทคนิคและกรรมวิธี เช่นเดียวกับการเขียนเรื่องสำหรับผู้ใหญ่ เด็กวัยนี้ชอบอ่านเรื่องยาว เรื่องที่มีเนื้อหาระ เรื่องสมจริง"

ฉวีวรรณ คูหาภินันท์ (2527, หน้า 12-21) ได้เสนอขั้นตอนการทำหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กดังนี้

ขั้น 1 ศึกษาหาความรู้เกี่ยวกับการทำหนังสือเด็ก โดยศึกษาจากตำรา เอกสารต่าง ๆ การอบรม สัมมนา ศึกษาจากหนังสือสำหรับเด็กที่ได้รับรางวัลจากการประกวด เป็นต้น

ขั้น 2 เขียนโครงเรื่อง(plot)จะทำให้ทราบว่าเนื้อเรื่องเกี่ยวกับอะไรพร้อมกับบอกแก่นของเรื่อง เพื่อจะได้ทราบว่าหนังสือเด็กเรื่องนั้นมีแกนของเรื่องอย่างไร แล้วจึงคิดผูกเป็นเรื่องง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน

ขั้น 3 เนื้อเรื่องย่อ คือ การเขียนเนื้อเรื่องย่อ ๆ ของเรื่องที่จะแต่งขึ้นมา ทำให้ผู้อ่านทราบได้ว่าเนื้อเรื่องนี้ มีเนื้อเรื่องย่อเกี่ยวกับอะไร ซึ่งจะละเอียดกว่าโครงเรื่อง

ขั้น 4 เขียนบทสคริปต์ (script) คือ การนำเรื่องราวที่ได้จากโครงเรื่องมาเขียนบอกขั้นตอนของเนื้อเรื่องและรูปภาพ เพื่อเป็นแนวทางในการจัดวางภาพและรูปเล่ม ของหนังสือตั้งแต่หน้าปกจนถึงหน้าสุดท้าย

ขั้น 5 การทำดัมมี่(dummy)คือการทำหนังสือจำลองของหนังสือที่จะทำขึ้นมาโดยทำรายละเอียดจากบทสคริปต์มาเขียนและวาดรูปหรือทำสัญลักษณ์แทนรูป เป็นการทดลองก่อนที่จะพิมพ์เป็นเล่ม เพื่อดูความเหมาะสม

ขั้น 6 การทำรูปเล่ม(format)คือการทำหนังสือจริง ๆ ได้แก่ การวาดภาพ คำบรรยาย รวมทั้งการวางหน้า การจัดภาพ (layout) ของหนังสือให้เหมาะสมโดยดูจากดัมมี่ สำหรับขนาดของรูปเล่มมีหลายขนาดที่นิยมคือ ขนาดเล็ก 13 ซม. x 18.5 ซม. หรือ 16 หน้ายก ขนาดกว้าง 14.6 ซม. x 21 ซม. หรือ 16 หน้ายกใหญ่ ลักษณะของรูปเล่มมี 2 ลักษณะ คือแบบแนวตั้งและแบบแนวนอน

ขั้น 7 การตั้งชื่อเรื่อง ต้องน่าสนใจ น่าติดตามอ่าน โดยอาศัยการพิจารณาจากเนื้อเรื่องในการสร้างหนังสือที่ดีสำหรับเด็ก ผู้สร้างต้องการวางแผนที่ดีเพราะจะช่วยให้หนังสือที่จัดทำขึ้นมีคุณค่า น่าอ่านชวนติดตาม ตลอดจนจูงใจให้เด็กรักการอ่านยิ่งขึ้น

การสร้างหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กต้องสร้างเป็นลำดับขั้นตอน เป็นการปฏิบัติที่มีแบบแผนทั้งยังเป็นการสร้างวินัยให้กับตนเองอีกด้วย และต้องศึกษาข้อมูลจากงานเอกสาร และแหล่งต่าง ๆ หลาย ๆ แหล่ง เพื่อจะได้นำความรู้และประสบการณ์ มาเป็นแนวทางสำหรับพัฒนาหนังสือให้ได้หนังสือการ์ตูนที่มีคุณภาพและน่าสนใจ

2. ภูมิปัญญาท้องถิ่น

2.1 ความหมายภูมิปัญญาท้องถิ่น

ความหมายของภูมิปัญญาท้องถิ่นคำว่าภูมิปัญญา ตรงกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษว่า wisdom ซึ่งมีความหมายว่า ความรู้ ความสามารถความเชื่อ ความสามารถทางพฤติกรรมและความสามารถในการแก้ไขปัญหาของ มนุษย์ ส่วนคำว่า ท้องถิ่น (local) หมายถึง ท้องถิ่นใดท้องถิ่นหนึ่งโดยเฉพาะ ไม่สามารถกำหนดได้ว่ามีขนาดของพื้นที่หรือจำนวนประชากรหรือสิ่งต่าง ๆ ได้ว่าเป็นเท่าใด ดังนั้น ภูมิปัญญาท้องถิ่น (local wisdom) หรือภูมิปัญญาชาวบ้าน (folk wisdom) หรือภูมิปัญญาไทย (thai wisdom) มีนักวิชาการได้ให้ความหมายไว้แตกต่างกัน ดังนั้น

กรมวิชาการ (2540) ได้ให้ความเห็นไว้ว่า ภูมิปัญญาท้องถิ่น หมายถึง ความรู้ และประสบการณ์ทั้งหลายของชาวบ้านในท้องถิ่นที่ใช้แก้ปัญหา หรือดำเนินชีวิต โดยได้รับการถ่ายทอดกันรอกันมายาวนาน

ธวัช ปุณโณธก (2531) กล่าวว่าภูมิปัญญาชาวบ้านหมายถึง ความรอบรู้ของชาวบ้านที่เรียนรู้ และประสบการณ์ที่สืบทอดกันมา ทั้งทางตรงและทางอ้อมหรือประสบด้วยตนเองซึ่งเรียนรู้จากผู้ใหญ่ หรือความรู้ที่สะสมต่อกันมา

รัตนะ บัวสนธิ (2539, หน้า9) ให้ทัศนะว่า ภูมิปัญญาท้องถิ่นหรือภูมิปัญญาชาวบ้าน คือกระบวนการที่บุคคลที่มีต่อตนเอง ต่อโลก และสิ่งแวดล้อมที่ได้รับการถ่ายทอดสั่งสมสืบเนื่อง กันมา ปรับปนเข้ากับบริบททางสังคมที่เปลี่ยนแปลงแต่ละสมัย โดยสามารถดำเนินชีวิตได้อย่าง สงบสุข

เสรี พงศ์พิศ (2529, หน้า145) กล่าวว่า ภูมิปัญญาท้องถิ่นหรือภูมิปัญญาชาวบ้าน คือ ทุกสิ่งทุกอย่างที่ชาวบ้านคิดได้เอง ที่นำมาใช้ในการแก้ปัญหาเป็นสติปัญญาหรือองค์ความรู้ ทั้งหมดของชาวบ้านทั้งกว้าง ทั้งลึก ที่ชาวบ้านสามารถคิดเอง ทำเอง โดยอาศัยศักยภาพที่มีอยู่ แก้ปัญหา การดำเนินชีวิตในท้องถิ่นได้อย่างสมสมัย

Warren (1989) (อ้างถึงใน พระครูวินัยธรประจักษ์ จุกกธมโม, 2545, หน้า19) ได้ใช้คำ ว่าภูมิปัญญาท้องถิ่น และให้ความหมายว่าเป็นระบบเกษตรกรรมในท้องถิ่น ซึ่งพัฒนามาแล้วช่วง ระยะเวลาหนึ่ง ด้วยรูปแบบของการเพาะปลูกที่มีพื้นฐานมาจากความรู้ด้านการเกษตร ที่ได้ปฏิบัติ กันมาในท้องถิ่นนั้น ระบบดังกล่าวมีความสมดุลลงตัวโดยปรับเปลี่ยนให้เข้ากับสภาพแวดล้อม และอาจได้รับอิทธิพลจากนวัตกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในตัวเอง รวมทั้งรับมาจากภูมิปัญญาที่ อื่น ทั้งระบบเกษตรกรรมระดับชาติ และนานาชาติ นอกจากนี้วอร์เรน ยังใช้คำว่าภูมิปัญญาท้องถิ่น แทนกันได้ด้วยคำว่าวัฒนธรรม เพื่อหลีกเลี่ยงความหมายที่มักนิยมกันทางตะวันตก ว่าหมายถึง ระบบที่หยุดนิ่งไม่เปลี่ยนแปลง

Zane ma Rhea และ Bob Teasdale (2000) (อ้างถึงใน สุนันทา แคมเพชร 2547, หน้า86) ได้แสดงความคิดเห็นถึงความหมายของภูมิปัญญา โดยมีบริบทว่า เป็นผลที่เกิดจากคิด หรือสิ่งที่ สังคมมีความเข้าใจร่วมกันว่าเป็นสิ่งที่มีคุณค่าสังเกตได้ จากสังคมท้องถิ่น สามารถสรุปได้ว่าใคร เป็นผู้ฉลาด หรือมีภูมิปัญญา ภูมิปัญญาเป็นความฉลาดของสังคมหนึ่งอาจ ไม่ใช่ความรู้ที่สมบูรณ์ เสมอไป ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นสิ่งที่ทำให้ท้องถิ่นดำรงอยู่ได้อย่างสมดุล

ชลทิพย์ เอี่ยมสำอาง และวิศนิตลิตระกูล (2534, หน้า211) กล่าวว่า ภูมิปัญญาท้องถิ่น หมายถึงความรู้ประสบการณ์ของประชาชนในท้องถิ่น ซึ่งได้รับการศึกษาอบรมสั่งสมและถ่ายทอด

จากบรรพบุรุษ หรือเป็นความรู้ประสบการณ์ที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์ตรงของตนเอง ซึ่งได้เรียนรู้จากการทำงาน จากธรรมชาติแวดล้อม สิ่งเหล่านั้นเป็นสิ่งที่มีความค่าเสริมสร้าง ความสามารถ ทำให้คนมีชีวิตร่วมกันอย่างสันติสุขเป็นความรู้ที่สร้างสรรค์และมีส่วนเสริมสร้างการผลิต

กฤษฎางษาสันต์ (2542, หน้า 53) กล่าวว่า ภูมิปัญญาเป็นการเชื่อมโยงไปถึงประสบการณ์ ความรู้ทางตรงของคนในท้องถิ่น ที่ได้จากการสะสมประสบการณ์จากการทำงาน การประกอบอาชีพและการเรียนรู้จากธรรมชาติแวดล้อมต่าง ๆ และถ้าจะพิจารณาภูมิปัญญาท้องถิ่น เฉพาะด้านที่เกี่ยวกับเทคโนโลยีแล้วนั้น หมายถึง เทคนิควิทยาพื้นบ้านได้ด้วย ว่าสามารถทำสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างไร โดยมีองค์ประกอบ 2 ประการ คือ เครื่องมือในการทำสิ่งนั้น ๆ และกระทบกับ ขั้นตอนในการทำสิ่งนั้น ๆ ซึ่งสามารถแยกได้ในลักษณะความรู้ที่เป็นรูปธรรม และนามธรรม 12 ที่มีความสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมและความจำเป็นในท้องถิ่นหรือชุมชน ในอันที่จะเป็นทางเลือกในการดำรงชีวิตของคนในพื้นที่นั้น ๆ

จากการศึกษาความหมายและแนวคิดของภูมิปัญญาของท้องถิ่นที่ข้างต้น จึงพอสรุปได้ว่า ภูมิปัญญาท้องถิ่น หมายถึง องค์ความรู้ความสามารถของชุมชนที่สั่งสมสืบทอดกันมานาน ความสามารถในการดำเนินชีวิตอยู่ในพื้นที่นั้น ๆ โดยใช้สติปัญญาสั่งสมความรู้ อย่างแพร่หลาย ประยุกต์ พัฒนา และถ่ายทอดสืบต่อกันมา เพื่อใช้แก้ปัญหาและพัฒนาวิถีชีวิตของคนไทยให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมเหมาะสมกับยุคสมัยผสมผสานความกลมกลืนระหว่างศาสนา วัฒนธรรม สภาพภูมิอากาศ สภาพแวดล้อมการประกอบอาชีพ การปรับตัว และแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต จนเหมาะสมกับสภาพแวดล้อมของธรรมชาติและสังคมที่สร้างสรรค์เป็นที่ยอมรับของคนทั่วไป

2.2 ลักษณะสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่น

ภูมิปัญญาท้องถิ่นมีความสำคัญ และมีคุณค่ายิ่งต่อการดำเนินชีวิตเพื่อความอยู่รอดของบุคคลในท้องถิ่น และความสำคัญยิ่งต่อการพัฒนาประเทศ นักวิชาการหลายท่านได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับความสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่นไว้ดังนี้

วิชัย ต้นศิริ (2536, หน้า 5) กล่าวว่า มนุษย์จัดระบบการเรียนรู้ของสมาชิกในสังคมด้วยสติปัญญาอันล้ำเลิศของมนุษย์ สังคมในยุคต่าง ๆ ได้สร้างขนบธรรมเนียม ประเพณี แนวประพฤติปฏิบัติ วิถีชีวิต และทักษะของการหาเลี้ยงชีพตลอดจนความเชื่อถือทางศาสนา เพื่อสั่งสอนเยาวชนเพื่อสืบทอดวัฒนธรรมของแต่ละสังคม กระบวนการเรียนรู้ของคนในสังคมสมัยก่อนจึงแทรกซึมอยู่กับวิถีชีวิตประจำวัน และสอดแทรกในพิธีการต่าง ๆ เช่น พิธีการโกนจุก พิธีการสมรส

พิธีการบรรพชา พิธีสงกรานต์ พิธีกรรมทางศาสนาและพิธีงานศพ เป็นแนวประเพณีปฏิบัติที่ผู้ใหญ่
 จงใจสั่งสอนผู้น้อยและเป็นพลังจิตที่หลอมรวมผู้คนในสังคมให้อยู่ร่วมกันได้อย่างสงบสุข

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2553, หน้า 83) กล่าวถึงภูมิปัญญาท้องถิ่นว่าเป็นระบบของวัฒนธรรมที่มี
 ความสัมพันธ์เชื่อมโยงกันระหว่างวัฒนธรรม ประกอบด้วย 3 ระบบ ที่มีความสำคัญดังนี้

1. ระบบคุณค่า หมายถึง ศีลธรรมของสงฆ์และจิตวิญญาณความเป็นมนุษย์ที่สร้างสรรค์ มีการ
 แสดงออกในรูปของจักรวาล ความคิดที่ให้ความสำคัญกับความเป็นธรรม ความอุดมสมบูรณ์และความยั่งยืน
 ของสังคมและธรรมชาติบนพื้นฐานของการเคารพต่อส่วนรวมและเพื่อนมนุษย์ด้วยกันเอง

2. ระบบภูมิปัญญาเป็นระบบที่ครอบคลุมวิถีชีวิตของสังคมไทย เป็นการจัดการความสัมพันธ์
 ทางสังคม และความสัมพันธ์ระหว่างสังคมกับธรรมชาติแวดล้อม ซึ่งปรากฏในรูปของกระบวนการเรียนรู้
 การสร้างสรรค์ การผลิตใหม่ และการถ่ายทอดความรู้ผ่านองค์การทางสังคม ท้องถิ่น เพื่อปรับตัวต่อ
 การเปลี่ยนแปลงของสภาวะแวดล้อม

3. ระบบอุดมการณ์อำนาจ หมายถึง คัดศิรัและสิทธิความเป็นมนุษย์ที่จะเสริมสร้าง
 ความมั่นใจและอำนาจให้กับคนในชุมชน เพื่อเป็นพลังในการเรียนรู้ สร้างสรรค์ ผลิตใหม่
 และถ่ายทอดภูมิปัญญาในการพัฒนาสังคมให้เป็นไปตามหลักการของศีลธรรมที่เคารพ
 ความเป็นมนุษย์ ความเป็นธรรมและยั่งยืนของธรรมชาติ เพื่อรักษาความเป็นอิสระของตนเอง
 เมื่อต้องเผชิญหน้ากับการครอบงำจากภายนอก

ทัศนีย์ ทองไชย (2542, หน้า 124) ได้กล่าวถึงความสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่นไว้ดังนี้

1. ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นเรื่องที่สั่งสมกันมาแต่อดีต
 2. ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นเรื่องของการจัดความสัมพันธ์ระหว่างคนกับคน
 คนกับธรรมชาติแวดล้อม และคนกับสิ่งเหนือธรรมชาติ

3. ภูมิปัญญาท้องถิ่นจะถ่ายทอดโดยผ่านกระบวนการทางจารีตประเพณีวิถีชีวิตของ
 การทำมาหากินและพิธีกรรมต่างๆ ทำให้เกิดความสมดุลระหว่างความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ

4. ภูมิปัญญาท้องถิ่นทำให้เกิดความสงบสุขทั้งในชุมชนหมู่บ้านหรือในส่วนตัวของชาวบ้านเอง

5. ภูมิปัญญาท้องถิ่น ทำให้คนในชุมชนพึ่งตนเองได้ไม่ว่าจะเป็นทางด้านเศรษฐกิจ
 วัฒนธรรมประเพณี หรือภูมิปัญญาของชุมชน ในการลดการพึ่งพาตนเองจากสังคมภายนอก

6. ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการชุมชนของตนแล้วจะทำให้
 คนในชุมชนนั้นๆ ทราบถึงความต้องการของตนเอง จะเป็นการทำให้บุคคลเหล่านั้นเข้าใจตนเอง
 และเป็นการปลูกสำนึกในการรับรู้ในคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่น

7. นโยบายการศึกษา หลักสูตรได้เปิดโอกาสให้ท้องถิ่นเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดทำหลักสูตรในการพัฒนาหลักสูตร โดยการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาส่งเสริมการเรียนการสอนและพัฒนาเนื้อหาสาระ กระบวนการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีให้ครอบคลุมความรู้เป็นวิทยาการสมัยใหม่

8. ภูมิปัญญาท้องถิ่นทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนา และนำเทคโนโลยีที่เหมาะสมมาใช้ ซึ่งเป็นการเชื่อมโยงการเรียนรู้ระหว่างภาคทฤษฎี ด้วยการนำเอาวัฒนธรรม และเทคโนโลยีเข้ามาใช้เป็นการถ่ายทอดความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นกับความรู้สมัยใหม่

9. ในสภาวะปัจจุบันโลกเข้าสู่ยุคเทคโนโลยีแห่งข่าวสาร ผู้มีหน้าที่จัดการศึกษาจะต้องมีความสามารถที่จะกล้าเผชิญกับสิ่งต่าง ๆ ที่จะทำให้ผู้เรียนได้รับการบริการทางการศึกษาอย่างสมบูรณ์ สามารถทำงานกับเทคโนโลยีได้บนพื้นฐานของภูมิปัญญาท้องถิ่น เพราะอดีตที่ผ่านมามุ่งให้ความสำคัญกับเศรษฐกิจที่เน้นด้านปริมาณของผลผลิตเพียงอย่างเดียว จนลืมไปว่า ผู้ที่อยู่เบื้องหลังแห่งความสำเร็จคือ ภูมิปัญญาของคนในสังคมหรือท้องถิ่นนั่นเอง

กรมวิชาการกระทรวงศึกษาธิการ (2542, หน้า12) กล่าวถึงลักษณะสำคัญของภูมิปัญญาไว้ดังนี้

1. ภูมิปัญญาเป็นความรู้ เป็นข้อมูล เป็นเนื้อหาสาระ เช่น ความรู้เกี่ยวกับครอบครัว ความรู้เกี่ยวกับมนุษย์ เกี่ยวกับผู้หญิง ผู้ชาย ประเภทครอบครัว ฯลฯ
2. ภูมิปัญญาเป็นความเชื่อของสังคมโดยอาจยังไม่มีข้อพิสูจน์ ยืนยันว่าถูกต้อง เช่น เรื่องนรก สวรรค์ ตายแล้วไปไหน
3. ภูมิปัญญา คือ ความสามารถหรือแนวทางในการแก้ปัญหา หรือป้องกันปัญหา เช่น ความสามารถในการป้องกันไม่ให้เกิดปัญหาขึ้นในครอบครัว
4. ภูมิปัญญาทางวัตถุ เช่น เรือขนานบ้านของเครื่องใช้ไม้สอยต่างๆ เพื่อทำให้ครอบครัวมีความสะดวกสบายตามสภาพ เป็นต้น
5. ภูมิปัญญาทางพฤติกรรม เช่น การกระทำ ความประพฤติ การปฏิบัติของคนต่างๆ ในครอบครัวจนทำให้ครอบครัวสามารถดำรงอยู่ได้ก็นับเป็นภูมิปัญญาเช่นเดียวกัน

กรมวิชาการ กองวิจัยทางการศึกษา(2539)ได้แบ่งลักษณะของภูมิปัญญาท้องถิ่นไว้ 4 ลักษณะ คือ 1.ประสบการณ์ของชาวบ้านที่นำมาใช้ประโยชน์ในการดำรงชีวิต หมายถึง ความรู้ และประสบการณ์ที่ชาวบ้านค้นพบและนำมาใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน ได้แก่ คติ ความคิด ความเชื่อ ค่านิยมต่าง ๆ เช่น คำสอนทางศาสนา ความรู้เกี่ยวกับยาสมุนไพร การไหว้ครู การบวงสรวง เป็นต้น 2.ความรู้ความคิด ในการสร้างสรรค์แบบแผนของการดำรงชีวิตที่ปฏิบัติ สืบทอดกันมา หมายถึงสิ่งที่ชาวบ้าน ถ่ายทอดความรู้หรือความคิดลงไปในวรรณกรรม เช่น เพลง พื้นบ้าน เพลงกล่อมเด็ก ภาษิต การละเล่นต่างๆ นิทานพื้นบ้าน ตลอดจนศิลปวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมต่างๆ และโบราณอูบาย เป็นต้น 3.การประกอบอาชีพที่ยึดหลักการพึ่งตนเอง หมายถึง ความรู้และประสบการณ์ที่ ชาวบ้านใช้ในการประกอบอาชีพโดยอาศัยหลักธรรมชาติ ไม่พึ่งพาปัจจัยภายนอก แต่มีการพัฒนาให้เหมาะสมกับกาลสมัย เช่น การปลูกพืช แบบเกษตร ธรรมชาติ การทอผ้า การทำเครื่องปั้นดินเผา และ 4.การประกอบอาชีพที่เกิดจากการผสมผสาน ความรู้เดิมกับแนวคิดหลักปฏิบัติและเทคโนโลยีสมัยใหม่หมายถึง นำความรู้เดิมของชาวบ้านมา ผสมผสานกับความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสมัยใหม่ใช้ในการแก้ปัญหาในหมู่บ้าน หรือชุมชน เช่น เทคโนโลยีการหล่อโลหะ ทองเหลือง การนวดข้าว การก่อสร้าง เป็นต้น

กฤตณภัต บุญยัษเฐียร (2548)ได้กล่าวถึงลักษณะสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่นไว้ ดังนี้คือ

1. เป็นความรู้แบบองค์รวมที่เกิดจากการเชื่อมโยงความรู้หรือกิจกรรมทุกอย่างที่เกี่ยวข้อง กับวิถีชีวิต
2. เป็นวิถีความสัมพันธ์ที่สมดุล ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ มนุษย์กับธรรมชาติและมนุษย์ เป็นสิ่งเหนือธรรมชาติ

3. มีลักษณะเป็นพลวัต คือมีการเปลี่ยนแปลงได้ตามยุคสมัยและมีการพัฒนาการอยู่ตลอดเวลา

4. ภูมิปัญญาท้องถิ่นมีวัฒนธรรมเป็นพื้นฐานมีลักษณะเฉพาะหรือเอกลักษณ์ในตัวเอง

เสรี พงศ์พิศ (2544) ได้แบ่งลักษณะของภูมิปัญญาท้องถิ่นออกเป็น 2 ลักษณะดังนี้

1. ลักษณะที่เป็นนามธรรม เป็นโลกทัศน์ ชีวทัศน์ เป็นปรัชญาในการดำเนินชีวิตเป็นเรื่องเกี่ยวกับการเกิด แก่ เจ็บ ตาย คุณค่าและความหมายของทุกสิ่งในชีวิตประจำวัน
2. ลักษณะที่เป็นรูปธรรม เป็นเรื่องเฉพาะด้าน เช่น การทำมหากิน การเกษตร ทัศนกรรม ศิลปะ ดนตรี และอื่นๆ

จากลักษณะสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่น จึงสรุปได้ว่า ภูมิปัญญาท้องถิ่นคือ ความรู้ และประสบการณ์ที่ค้นพบจากการดำเนินชีวิตประจำวันจากสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ นำมาประยุกต์ใช้ในชุมชนและท้องถิ่นของตน โดยอาศัยหลักธรรมชาติ ในการปรับตัว ในการประกอบอาชีพ และมีการพัฒนาให้เหมาะสมกับกาลสมัย เป็นความสามารถ ในการแก้ปัญหาการดำเนินชีวิตในท้องถิ่นอย่างเหมาะสมให้สอดคล้องอยู่ตลอดเวลา

2.3 ประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่น

เนื่องจากลักษณะเนื้อหาความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นหรือภูมิปัญญาชาวบ้าน เกิดจากการผสมผสานกลมกลืนและเชื่อมโยงกันจนไม่สามารถแยกออกจากกันได้โดยเด็ดขาด จึงมีผู้รู้หรือนักวิชาการจัดแบ่งประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นไว้แตกต่างกันดังนี้

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2547) ได้แบ่งสาขาภูมิปัญญาโดยจำแนกเป็น 9 ด้านดังนี้

1. ด้านเกษตรกรรม ได้แก่ ความสามารถในการผสมผสานองค์ความรู้ ทักษะ และเทคนิคด้านการเกษตรกับเทคโนโลยี โดยการพัฒนาบนพื้นฐานคุณค่าดั้งเดิม ซึ่งคนสามารถพึ่งตนเองในสถานการณ์ต่างๆ เช่น การทำการเกษตรแบบผสมผสาน การแก้ปัญหาการเกษตร ด้านการตลาด การแก้ปัญหาด้านการผลิต และการรู้จักปรับใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมกับการเกษตร

2. ด้านอุตสาหกรรมและหัตถกรรม ได้แก่ การรู้จักประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ในการแปรรูปผลผลิตเพื่อการบริโภคอย่างปลอดภัย ประหยัด และเป็นธรรม อันเป็นขบวนการให้ชุมชนท้องถิ่นสามารถพึ่งตนเองทางเศรษฐกิจได้ตลอดทั้งการผลิตและการจำหน่ายผลผลิตทางหัตถกรรม เช่น การรวมกลุ่มของกลุ่มโรงงานพาหากลุ่มโรงสีกลุ่มหัตถกรรม เป็นต้น

3. ด้านการแพทย์แผนไทย ได้แก่ ความสามารถในการจัดการป้องกันและรักษา สุขภาพของคนในชุมชนโดยเน้นให้ชุมชนสามารถพึ่งตนเองทางด้านสุขภาพและอนามัยได้ เช่น ยาจากสมุนไพรอันมีอยู่หลากหลาย การนวดแผนโบราณ การดูแลและรักษาสุขภาพ แบบพื้นบ้าน เป็นต้น

4. ด้านการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ได้แก่ ความสามารถเกี่ยวกับการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ทั้งการอนุรักษ์ การพัฒนา และการใช้ประโยชน์จากทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมอย่างสมดุลและยั่งยืน เช่น การบวชป่า การสืบชะตาแม่น้ำ การทำแนวปะการังเทียม การอนุรักษ์ป่าชายเลน การจัดการป่าต้นน้ำและป่าชุมชน เป็นต้น

5. ด้านกองทุนและธุรกิจชุมชน ได้แก่ ความสามารถในการส่งเสริมและบริหารกองทุน และสวัสดิการชุมชนทั้งที่เป็นเงินตราและโภคทรัพย์เพื่อเสริมสร้างความมั่นคงให้แก่ชีวิตความเป็นอยู่ของสมาชิกในกลุ่ม เช่น การจัดการกองทุนของชุมชนในรูปของสหกรณ์ ออมทรัพย์ รวมถึงความสามารถในการจัดสวัสดิการในการประกันคุณภาพชีวิตของคนให้เกิดความมั่นคง

ทางเศรษฐกิจสังคมและวัฒนธรรม โดยการจัดตั้งกองทุนสวัสดิการรักษายาบาลของชุมชน และการจัดระบบสวัสดิการบริการชุมชน

6. ด้านศิลปวัฒนธรรม ได้แก่ ความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปะ สาขาต่างๆ เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม นาฏศิลป์ ดนตรี ทัศนศิลป์ คีตศิลป์ การละเล่นพื้นบ้าน และนันทนาการ

7. ด้านภาษาและวรรณกรรม ได้แก่ ความสามารถในการอนุรักษ์และสร้างสรรค์ผลงานด้านภาษา คือ ภาษาถิ่น ภาษาไทยในภูมิภาคต่าง ๆ รวมถึงด้านวรรณกรรมท้องถิ่นและการจัดทำสารานุกรมภาษาถิ่น การปริวรรตหนังสือโบราณ การฟื้นฟูการเรียนรู้การสอนภาษาถิ่นของท้องถิ่นต่างๆ

8. ด้านปรัชญา ศาสนา และประเพณี ได้แก่ ความสามารถประยุกต์และปรับใช้หลักธรรมคำสอนทางศาสนา ปรัชญาความเชื่อและประเพณีที่มีคุณค่าให้เหมาะสมต่อบริบททางเศรษฐกิจสังคม เช่น การถ่ายทอดวรรณกรรม คำสอน การบวชป่า การประยุกต์ประเพณีบุญประเพณีเข้า

9. ด้านโภชนาการ ได้แก่ ความสามารถในการเลือกสรร ประดิษฐ์และปรุงแต่งอาหารและยาได้เหมาะสมกับความต้องการของร่างกายในสภาวะการณ์ต่าง ๆ ตลอดจนผลิตเป็นสินค้าและบริการส่งออกที่ได้รับความนิยมแพร่หลายมาก รวมถึงการขยายคุณค่าเพิ่มของทรัพยากรด้วย

อังกุล สมคะเนย์ (2535, หน้า 26-39) ได้นำผลสรุปจากการสัมมนาเรื่อง "ภูมิปัญญาท้องถิ่นมิติจรัสแสงต่อการจัดการเรียนการสอนในระดับประถมศึกษา" ของนิสิตภาควิชาบริหารการศึกษา สาขานิติศาสตร์ศึกษาและพัฒนาหลักสูตร รุ่นที่ 28 คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ได้จัดกลุ่มภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็น 4 กลุ่ม สรุปได้ดังนี้

กลุ่มที่ 1 เป็นเรื่องเกี่ยวกับคติ ความคิด ความเชื่อ และหลักการที่เป็นพื้นฐานขององค์แห่งความรู้ที่เกิดจากการสั่งสมถ่ายทอดกันมา สภาพของภูมิปัญญากลุ่มนี้ ได้แก่ แนวความคิด ความเชื่อต่าง ๆ ที่ปฏิบัติและยึดถือสืบ ทอดกันมา เพื่อดำเนินชีวิตสงบสุขในแต่ละท้องถิ่น เช่น

1. ความเชื่อแบบพุทธ ได้แก่ พิธีสวดมนต์ไหว้พระ พิธีฟังเทศน์ในวันสำคัญทางศาสนา พิธีเข้าวัดจำศีล การอบรมจริยธรรมและศีลธรรม

2. ความเชื่อแบบพราหมณ์ ได้แก่ พิธีสู่ขวัญต่างๆ

3. ความเชื่อแบบผี ได้แก่ พระภูมิเจ้าที่ พระภูมินา พิธีเลี้ยงตอนปู่ตา พิธีบูชาแม่เหล็กดีหลักเมือง และการบวงสรวงต่างๆ

4. ความเชื่อแบบบุคคล ได้แก่ การเคารพบรรพบุรุษ ผู้อาวุโส พระสงฆ์และผู้นำทางศาสนา

กลุ่มที่ 2 เป็นเรื่องของศิลปะ วัฒนธรรม และขนบธรรมเนียมประเพณี สภาพของภูมิปัญญาท้องถิ่นในกลุ่มนี้ได้แก่

1. ศิลปะการเล่นพื้นบ้าน ได้แก่ หมอลำกลอน หมอลำกลอน ประยุกต์(หมอลำซิ่ง)หมอลำหมู่ และการรำซิ้งต่างๆ
2. ศิลปะดนตรีพื้นบ้าน ได้แก่ การเป่าแคน การตีพิณ วงกลอนยาว
3. งานแกะสลัก งานหล่อ ได้แก่ แกะสลักบานประตู หน้าต่าง โปสต์ และแกะสลักต้นเทียน การหล่อใบระกา ช่อฟ้า คันทวย บัวหัวเสาของศาลาและโปสต์
4. ศิลปะดนตรีไทย ได้แก่ ซอ พิณ ฆ้อง กลอง ฉิ่ง ฉาบ
5. ประเพณีในสิบสองเดือน "ฮีดสิบสอง"ได้แก่ บุญเข้ากรรม บุญคุณลาน บุญข้าวจี บุญพระเวส บุญสงน้ำ บุญบั้งไฟ บุญเบิกฟ้า บุญเข้าพรรษา บุญข้าวประดับดิน บุญข้าวสาก บุญออกพรรษา บุญกฐิน บุญผ้าป่า และบุญกองบัว

กลุ่มที่ 3 เป็นเรื่องของการประกอบอาชีพในแต่ละท้องถิ่นที่ได้รับการพัฒนาให้เหมาะสมกับสมัยสภาพภูมิปัญญาท้องถิ่นกลุ่มนี้ จากการสำรวจพบว่าเป็นส่วนหนึ่งของสภาพของภูมิปัญญาท้องถิ่นในกลุ่มที่ 2 คือ งานศิลปกรรมพื้นบ้าน แต่เนื่องจากบุคคลในท้องถิ่นได้นำมาใช้ประกอบอาชีพ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. การทอผ้าไหม ได้แก่ ผ้าทอไหมพื้น ไหมมัดหมี่
 2. การทอผ้าด้วยกี่กระตุก ได้แก่ ทอผ้าฝ้าย ทอผ้าลายน้ำไหล ทอผ้าฝ้ายผ้าขาวม้า
 3. ทอผ้าซิดด้วยกี่พื้นเมือง ได้แก่ ทอผ้าซิดดัดเสื่อ ทอผ้าซิดทำหมอน ทอผ้าหมี่ลายซิด
 4. ทำหมอนซิด ได้แก่ หมอนซิดลายสามเหลี่ยม ทำเบาะนั่ง
 5. การจักสานไม้ไผ่ ได้แก่ สานตระกร้า สานหวด สานมวย สานกระติบข้าว สาน ชันโตก สานกระดัง สานกระบุง สานข้อง สานไซ สานส้ม
 6. การทำไม้กวาด ได้แก่ ไม้กวาดดอกหญ้า ไม้กวาดทางมะพร้าว
 7. การทอเสื่อ ได้แก่ ทอเสื่อกก ทอเสื่อไหล ทอเสื่อผืน ทอเสื่อเตย
 8. การสาน ได้แก่ หมวกกก หมวกใบตาล หมวกผักตบชวา กระเป่ากก
 9. เครื่องปั้นดินเผา ได้แก่ อัฐมอญ โถง ไห กระถาง หม้อดิน เตา
 10. การเกษตร ได้แก่ การทำเกษตรผสมผสาน การทำไร่ ทำนา ทำสวน การเลี้ยงสัตว์
- กลุ่มที่ 4 เป็นเรื่องของแนวความคิด หลักปฏิบัติ และเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่ชาวบ้านนำมาใช้ในท้องถิ่น ซึ่งเป็นอิทธิพลของความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ประกาศ แก้ววรรณ (2551) ได้สังเคราะห์ประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นจากการศึกษาวิจัยออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้คือ

1. ภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหา ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นองค์ความรู้ที่เกิดจากสติปัญญาของชาวบ้าน เป็นศักยภาพหรือความสามารถในการแก้ไขปัญหา การดำเนินชีวิต และการประกอบอาชีพของชาวบ้านให้สอดคล้องเหมาะสมกับบริบทของชุมชนท้องถิ่น เช่น ชาวบ้านต้องการฟื้นฟูดินที่มีสภาพเสื่อมโทรมจากการใช้ปุ๋ยเคมีทำให้จุลินทรีย์ที่มีอยู่ในดินถูกทำลายจนดินเสื่อมสภาพ ชาวบ้านในชุมชนท้องถิ่นจึงร่วมกันหาวิธีการนำจุลินทรีย์ที่มีอยู่ในธรรมชาติมาเลี้ยงเพื่อปรับปรุงคุณภาพดินและใช้ประโยชน์ในการเกษตรอื่น ๆ อีกตัวอย่างคือภูมิปัญญา สถาปัตยกรรมพื้นบ้านของภาคใต้ บ้านของชาวใต้จะมีดินเผา ทั้งนี้เพราะดินเผาทำให้บ้านที่อยู่ในพื้นที่ลุ่มสามารถโยกย้ายได้ง่ายและทำให้ หมด ปลวกและงูขึ้นสู่บ้านได้ยากขึ้น

2. ภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อการพัฒนา เป็นองค์ความรู้ความสามารถของชาวบ้านที่คิดค้น สังคม สืบทอด ปรับปรุง พัฒนาเป็นศักยภาพหรือความสามารถในเชิงสร้างสรรค์ เช่น การพัฒนาปลาร้าในรูปแบบดั้งเดิม เป็น ปลาร้าก้น หรือปลาร้าคนอร์ เป็นการสร้างมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ การพัฒนาผ้าฝ้ายย้อมสีธรรมชาติ ซึ่งเดิมนำวัตถุดิบธรรมชาติมาย้อมผ้าและให้สีได้เพียง 6 เฉดสี เมื่อเกิดการทดลองพัฒนา ทำให้สามารถนำวัตถุดิบธรรมชาติมาย้อมสีได้มากกว่า 100 เฉดสี เป็นต้น จะเห็นได้ว่าภูมิปัญญาท้องถิ่นหรือภูมิปัญญาชาวบ้านเป็นรากฐานการพัฒนาเพื่อการพึ่งพาตนเอง เป็นการพัฒนาที่ผสมผสานความรู้สากลบนฐานของภูมิปัญญาดั้งเดิม ให้ความรู้ของงาม ไม่หยุดนิ่ง เป็นการสร้างความรู้ใหม่ สร้างปัญญาตอบสนองความจำเป็น ความต้องการของชุมชน ท้องถิ่น ตามสภาพสังคมที่เปลี่ยนไป เอื้อประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศโดยรวม ทำให้เกิดการพัฒนายั่งยืนและมั่นคง

สุทธิวงศ์ พงศ์ไพบูลย์ (2540) ได้แบ่งประเภทภูมิปัญญาท้องถิ่นออกเป็น 3 ประเภทดังนี้

1. ภูมิปัญญาชาวบ้านเพื่อการยังชีพ ภูมิปัญญาชาวบ้านเพื่อการยังชีพมีขึ้นเพื่อการมีชีวิตอยู่รอดอยู่อย่างมีความสุขสบายตามอัตภาพ เป็นภูมิปัญญาที่เกี่ยวกับการเสาะหาปัจจัยพื้นฐาน ในการยังชีพของสังคมปฐมฐาน ยุคที่มนุษย์เสาะหาปัจจัยด้วยวิธีเก็บเกี่ยวและการใช้แรงงาน ได้แก่ วิธีการเสาะหาและจัดการเกี่ยวกับปัจจัย 4 คือ ที่อยู่อาศัย อาหาร เครื่องนุ่งห่ม ยารักษาโรค เป็นต้น ภูมิปัญญาเหล่านี้ค่อยๆ เพิ่มพูน งอกงามขึ้น จนดูเหมือนเป็นสิ่งสามัญ เช่น

1.1 ภูมิปัญญาเกี่ยวกับการทำมาหากิน เริ่มตั้งแต่ภูมิปัญญาการเก็บเกี่ยว เช่น ภูมิปัญญาการหาของป่า ล่าสัตว์ การทำและใช้เครื่องจับสัตว์บกสัตว์น้ำ เช่น นก ปลา เสือ ช้าง เป็นต้น

ภูมิปัญญาเหล่านี้ค่อยพัฒนาขึ้นเป็นอาชีพ มีรูปแบบของเครื่องมือเครื่องใช้เฉพาะตัว เฉพาะถิ่นขึ้น เช่น หน้าไม้ ภูมิปัญญาในการเลือกพันธุ์ข้าวทำนา การไถ คราด หวานดำ เป็นต้น

1.2 ภูมิปัญญาเกี่ยวกับที่อยู่อาศัย เช่น การสร้างบ้านเรือนแบบเครื่องผูก ภูมิปัญญาการเลือกใช้วัสดุวิธีเย็บ ผูกมัด ถักทอ ผูกเสื่อ

1.3 ภูมิปัญญาเกี่ยวกับวัฒนธรรมโภชนาการ ได้แก่ ภูมิปัญญาในการเลือกสรรอาหาร วิธีปรุง และวิธีเสวยอาหาร

1.4 ภูมิปัญญาเกี่ยวกับเครื่องนุ่งห่ม ได้แก่ ภูมิปัญญาในการนำสิ่งต่าง ๆ มาปักปิด ร้างกายให้อบอุ่น เช่น ภูมิปัญญาในการทำหีบเป็นเครื่องมือทอเปลือกไม้ทำเป็นผ้า และใช้ดินเผาเพื่อปั้นฝ้าย การคิดทำฟืม และที่สำคัญงานทอ ได้แก่ การนำสมุนไพรสัตว์แร่บางชนิดมาใช้เป็นตัวยา การผสมยา การใช้ยา เป็นต้น

1.5 ภูมิปัญญาเกี่ยวกับยารักษาโรค ได้แก่ การนำสมุนไพรสัตว์ แร่บางชนิดมาใช้เป็นตัวยา การผสมยาวิธีปรุงยาการใช้ยา

2. ภูมิปัญญาเกี่ยวกับการพิทักษ์ชีวิตและทรัพย์สิน ผู้คนทุกหมู่เหล่าต่างพยายามจะให้ตนมีชีวิตที่มั่นคง จึงทุ่มเทใช้สติปัญญาและสิ่งเอื้ออำนวยต่าง ๆ เพื่อให้บรรลุความต้องการ

3. ภูมิปัญญาเกี่ยวกับการสร้าง พัทธกษัตริย์และอำนาจผู้คนทุกหมู่เหล่า ยอมอาศัยฐานะและอำนาจเพื่อช่วยในการดำรงชีวิต ทั้งนี้ย่อมแตกต่างกันไปตามโครงสร้างของสังคม ชีตจำกัดของการศึกษา ชีตความเจริญทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีและยุคสมัยโดยภูมิปัญญา กลุ่มนี้มีทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม

วิจิต นันทสุวรรณ (2528) ได้แบ่งประเภทภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยสรุปได้ดังนี้

1. ภูมิปัญญาจากการใช้ชีวิตในธรรมชาติ เป็นเนื้อหาที่เกี่ยวกับการอธิบายปรากฏการณ์ธรรมชาติ อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างชีวิตกับธรรมชาติในลักษณะของกฎเกณฑ์ที่พึงปฏิบัติ และข้อห้ามที่ไม่ให้ชาวบ้านปฏิบัติ เช่น ความเชื่อต่อธรรมชาติต่าง ๆ เรื่องของ “ผี” ที่ทำให้เกิดภาวะสมดุลของการอยู่ร่วมกันระหว่างคนกับธรรมชาติ ระบบเหมืองฝาย ฝิ่นน้ำ ฝิ่นา เป็นต้น

2. ภูมิปัญญาจากประสบการณ์การอยู่ร่วมกันภูมิปัญญาแบบนี้มีพฤติกรรม ตามแบบแผนของสังคม มีกฎเกณฑ์บอกอย่างนั้นดี หรือไม่ดี มีระบบความสัมพันธ์ของการอยู่ร่วมกัน อย่างสันติเป็นหลัก มีความเข้าใจในอนิจจังของชีวิตเป็นแก่นสูงสุดรูปธรรม พึงแสดงออกคือ ความเชื่อเรื่องบรรพบุรุษ เช่น ปู่ตา ผีพ่อ ผีแม่ และพิธีกรรมต่าง ๆ เป็นต้น

3. ภูมิปัญญาจากประสบการณ์เฉพาะด้าน เช่น ภูมิปัญญาจากประสบการณ์การทำมาหากิน ในด้านต่าง ๆ ภูมิปัญญาด้านการรักษาโรค มีองค์ประกอบหลัก ๆ อยู่สามส่วนใหญ่ ๆ คือ เปลือกนอก กระพี้ และแก่นใน เช่น การรักษาโรค เปลือกนอก คือการวิเคราะห์สาเหตุ ของอาการโรค กระพี้ คือ

หลักคิดในการอธิบายโรค วิเคราะห์โรค และการรักษาพยาบาล ส่วนแก่นใน คือ ปรัชญาในการมองชีวิต ว่ารักษาถึงที่สุดและคนป่วยตายก็เพราะถึงคราวหมดอายุสิ้นเคราะห์กรรม

จากประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่น จึงสรุปได้ว่า ประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่น มีการแบ่งที่แตกต่างกันไปในเรื่องต่างๆตามบริบทของชุมชนแต่ละท้องถิ่นนั้นและมีการพัฒนาตามยุคสมัยนั้นๆ

3. ประวัติเมืองลับแล

3.1 ประวัติเมืองลับแล

จากสำนักงานส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นอำเภอลับแล(ระบบออนไลน์18 กันยายน 2558) ได้เสนอว่า หลักฐานทางประวัติศาสตร์ พอจะอนุมานได้ว่าที่เมืองทุ่งยั้ง แต่เดิมเคยเป็นเมืองใหญ่ที่เป็นชุมชนของพวก ละว้าและขอม มีความเจริญรุ่งเรืองมาช้านาน เพราะได้มีการขุดพบกลองมโหระทึกและพญาลำริด ได้ในบริเวณ ดังกล่าว ต่อมาเมื่ออาณาจักรขอมล่มสลายลง คนไทยก็ได้เข้ามาครอบครองและตั้งเมืองขึ้นเรียกชื่อว่า "เมืองกัมโฆ" ทางด้านเหนือของเมืองกัมโฆ มีภูมิประเทศเป็นป่าเขาสลับซับซ้อนมีบรรยากาศเยือกเย็นยามพลบค่ำแม้ ตะวันจะยังไม่ตกดิน ก็จะมีมืดแล้ว เพราะมีดอยม่อนฤๅษีเป็นฉากกั้นแสงอาทิตย์ ป่านี้จึงได้ชื่อว่า "ป่าลับแลง" (แลง แปลว่า เวลาเย็น) ต่อมาเพี้ยนเป็น "ลับแล" ซึ่งกลายมาเป็นชื่ออำเภอลับแลในสมัยปัจจุบัน

ในยุคเกี่ยวกับการรวมตัวของเมืองกัมโฆ ได้มีผู้คนจากอาณาจักรโยนกเชียงแสนอพยพหลบภัยสงครามเข้ามาตั้งรกรากอยู่บริเวณที่ราบเขาแห่งหนึ่งและตั้งชื่อบ้านว่า "บ้านเชียงแสน" ต่อมาคนกลุ่มนั้นก็แยกย้ายกันไปหิกล้าง ถางดงสร้างบ้านเมือง ขึ้นกระจัดกระจายตามที่ราบและไหล่เขาต่างๆเมื่อได้ทำมาหากินกันระยะหนึ่งคนกลุ่มนั้นได้ไปอัญเชิญเจ้าชายฟ้าฮ่ามกุมาร จากอาณาจักรโยนกเชียงแสน มาตั้งเมืองที่ป่าลับแล ให้ชื่อว่าเมืองลับแล และสร้างวัง ขึ้นที่บ้านท้องลับแล หรือที่บริเวณวัดเจติยคีรีวิหาร

เมื่ออาณาจักรโยนกเชียงแสนล่มสลายลง อาณาจักรล้านนาเฟื่องฟูแทน เมืองลับแลก็ยอมขึ้นกับอาณาจักรล้านนาใน พ.ศ.1690 อาณาจักรสุโขทัยรุ่งเรืองขึ้น ก็เป็นเมืองขึ้นของอาณาจักรสุโขทัย ในปีพ.ศ.1981 เมืองทุ่งยั้งได้เจริญรุ่งเรืองขึ้น เพราะเป็นเมืองหน้าด่านของอาณาจักรอยุธยา เมืองลับแลจึงได้ถูกผนวกเข้าเป็นส่วนหนึ่งของเมืองทุ่งยั้ง ครั้นต่อมาในสมัยรัตนโกสินทร์ในราว พ.ศ.2444 พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวเสด็จประพาสเมืองอุดรดิตถ์ และได้เสด็จมาถึงเมืองลับแลในวันที่ 24 ตุลาคม พ.ศ. 2444 ได้โปรดให้ย้ายศาลากลางจังหวัดจากเมืองพิชัยมาตั้งที่บางโพและยุบเมืองทุ่งยั้งรวมกับลับแล และสถาปนาเมืองลับแลขึ้นเป็นอำเภอส่วนอาคาร

ที่ทำการยังตั้งอยู่ที่เมืองทุ่งยั้งบริเวณใกล้ เวียงเจ้าเงาะ ต่อมาพระพิศาลศิริได้ย้ายอาคารที่ทำการไปตั้งที่ม่อนจำศีล ในปีเดียวกัน (ห่างจากที่ว่าการ อำเภอปัจจุบัน ไปทางทิศเหนือประมาณ 1 กิโลเมตร) พ.ศ. 2457 สมัยพระศรีพนมมาศ(เมื่อครั้งเป็นหลวงศรีพนมมาศ) เห็นว่าห่างไกลจากตัวเมืองลำบากแก่ราษฎรไปติดต่อ ประกอบกับพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ทรงมีพระราชประสงค์จะสงวนที่ม่อนจำศีล เป็นที่ประดิษฐานพระเหลือ (พระพุทธรูปที่สร้างจากทองที่เหลือจากการหล่อ พระพุทธชินราชที่จังหวัดพิษณุโลก) เพราะทรงเห็นว่าทิวทัศน์ของม่อนจำศีล คล้ายกับเมืองขวา จึงได้ย้ายอาคารที่ทำการจากม่อนจำศีล มาอยู่ที่ม่อนสยามมินทร์ (ชาวบ้านเรียกว่า ม่อนสามินทร์) เพราะเคยเป็นที่ตั้งพลับพลารับเสด็จพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวซึ่งเป็นที่ตั้งที่ว่าการอำเภอในปัจจุบัน

สำนักงานจังหวัดอุดรดิตถ์ จังหวัดอุดรดิตถ์(2552, หน้า 11)ได้เสนอข้อมูลสภาพทั่วไปของอำเภอลับแลไว้ ดังนี้

อาณาเขต

- | | |
|-------------|--|
| ทิศเหนือ | ติดต่อกับอำเภอเด่นชัย จังหวัดแพร่ |
| ทิศใต้ | ติดต่อกับอำเภอตรอนจังหวัดอุดรดิตถ์และอำเภอศรีสัชนาลัย จังหวัดสุโขทัย |
| ทิศตะวันออก | ติดต่อกับอำเภอเมืองอุดรดิตถ์ จังหวัดอุดรดิตถ์ |
| ทิศตะวันตก | ติดต่อกับอำเภอศรีสัชนาลัย จังหวัดสุโขทัย |

การปกครอง

อำเภอลับแลแบ่งเขตการปกครองย่อยออกเป็น 8 ตำบล และ 1 เทศบาล 47 หมู่บ้าน ได้แก่

1. ตำบลศรีพนมมาศ
2. ตำบลแม่พูล
3. ตำบลน่านกกก
4. ตำบลฝายหลวง
5. ตำบลชัยชุมพล
6. ตำบไผ่ล้อม
7. ตำบลทุ่งยั้ง
8. ตำบลด่านแม่คำมัน

3.2 ตำนานเมืองลับแล

สำนักงานส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นอำเภอลับแล(ระบบออนไลน์18 กันยายน 2558) ได้เสนอข้อมูลว่า เมืองลับแลนั้นเป็นอำเภอเล็กๆ แห่งหนึ่งในจังหวัดอุตรดิตถ์ แต่เดิมคงเป็นเมืองที่การเดินทางไปมาไม่สะดวก เส้นทางคดเคี้ยว ทำให้คนที่ไม่ชำนาญทางพลัดหลงได้ง่าย จนได้ชื่อว่าเมืองลับแล ซึ่งแปลว่า มองไม่เห็น มีเรื่องเล่ากันว่าคนมีบุญเท่านั้นจึงจะได้เข้าไปถึงเมืองลับแล ตำนานนี้เล่ากันสืบมาว่า เมืองลับแลเป็นเมืองแม่มาลัยเป็นเมืองที่อยู่ในภูมิประเทศที่ลึกลับซับซ้อน พลเมืองมีแต่ผู้หญิง ปกครองยึดมั่นแต่ความดีมีศีลธรรม และรักษาവാจาสัตย์ ครั้งหนึ่งมีชายคนหนึ่ง (น่าจะเป็นคนเมืองทุ่งยั้ง) เข้าไปในป่า ได้เห็นหญิงสาวสวย หลายคนเดินออกมา ครั้นมาถึงชายป่า นางเหล่านั้นก็เอาใบไม้ที่ถือมาไปซ่อนไว้ในที่ต่างๆ แล้วก็เข้าไปในเมือง ด้วยความสงสัย ชายหนุ่มจึงแอบหยิบใบไม้มาเก็บไว้ใบหนึ่ง ตกบ่ายหญิงสาวเหล่านั้นกลับมามากก็หาใบไม้ที่ตนซ่อนไว้ ครั้นได้แล้วก็ถือใบไม้ที่ตนเดินหายไป มีหญิงสาวคนหนึ่งหาใบไม้ไม่พบเพราะชายหนุ่มแอบหยิบมานางวิตกเดือดร้อนมาก ชายหนุ่มจึงปรากฏตัวให้เห็นและคืนใบไม้ให้ โดยมีข้อแลกเปลี่ยนคือ ขอติดตามนางไปด้วยเพราะปรารถนาจะได้เห็นเมืองลับแล หญิงสาว ก็ยินยอม นางจึงพาชายหนุ่มเข้าไปยังเมือง ซึ่งชายหนุ่มสังเกตเห็นว่า ทั้งเมืองมีแต่ผู้หญิง นางอธิบายว่า คนในหมู่บ้านล้วนมีศีลธรรมดีวาจาสัตย์ใครประพฤติผิดก็ต้องออกจากหมู่บ้านไป ผู้ชายส่วนมากมักไม่รักษาവാจาสัตย์จึงต้องออกจากหมู่บ้านกันไปหมด แล้วนางก็พาชายหนุ่มไปพบมารดาของนาง ชายหนุ่มเกิดความรักใคร่ในตัวนาง จึงขออาศัยอยู่ด้วย มารดาของหญิงสาวก็ยินยอมแต่ให้ชายหนุ่มสัญญาว่าจะต้องอยู่ใน ศีลธรรม ไม่พูดเท็จ ชายหนุ่มได้แต่งงานกับหญิงสาวชาวลับแล จนมีบุตรชายด้วยกัน 1 คน

วันหนึ่งขณะที่ภรรยาไม่อยู่บ้าน ชายหนุ่มผู้พ่อ เลี้ยงบุตรอยู่ บุตรน้อยเกิดร้องไห้หาแม่ไม่ยอมหยุด ผู้เป็นพ่อ จึงปลอบว่า “แม่มาแล้วๆ” มารดาของภรรยาได้ยินเข้าก็โกรธมากที่บุตรเขยพูดเท็จ เมื่อบุตรสาวกลับมาก็บอกให้รู้เรื่องฝ่ายภรรยาของชายหนุ่มเสียใจมาก ที่สามีไม่รักษา วาจาสัตย์ นางบอกให้เขาออกจากหมู่บ้านไปเสีย แล้วนางก็จัดหา ย่ามใส่เสปียงอาหารและของใช้ที่จำเป็นให้สามี พร้อมทั้งชุดหิ้วมันใส่ลงไปด้วยเป็นจำนวนมาก จากนั้นก็พาสามีไปยัง ชายป่าชี้ทางให้ แล้วนางก็กลับไปเมืองลับแล ชายหนุ่มไม่รู้จะทำอย่างไร ก็จำต้องเดินทางกลับบ้านตามทีภรรยาชี้ทางให้ระหว่างทางที่เดินไปนั้นเขามีความรู้สึกว่าถูกย่ามที่ถือมาหนักขึ้นเรื่อยๆ และหนทางก็ไกลมาก จึงหยิบเอาขมิ้นที่ ภรรยาใส่มาให้ทิ้งเสียจนเกือบหมด ครั้นเดินทางกลับไปถึงหมู่บ้านเดิม บรรดาญาติมิตรต่างก็ซักถามว่าหายไปไหนมาเป็นเวลานาน ชายหนุ่มจึงเล่าให้ฟังโดยละเอียดรวมทั้งเรื่องขมิ้นที่ภรรยาใส่ย่ามมาให้แต่เขาทิ้งไปเกือบหมด เหลืออยู่เพียงแง่งเดียว

พร้อมทั้งหยิบขมิ้นที่เหลืออกมามา ปรากฏว่าขมิ้นนั้น กลับกลายเป็นทองคำทั้งแท่ง ชายหนุ่ม รู้สึกแปลกใจและเสียตาย จึงพยายามย้อนไปเพื่อหาขมิ้นที่ทิ้งไว้ ปรากฏว่าขมิ้นเหล่านั้นได้งอกเป็นต้นไม้หมดแล้ว และเมื่อชุดคู่ก็พบแต่แง่มุมธรรมชาติที่มีสีเหลืองทอง แต่ไม่ใช่ทองเหมือนงาที่เขาได้ เขาพยายามหาทางกลับไปเมืองลับแลแต่ก็หลงทางวกลงไปไม่ถูกจนในที่สุดก็ต้องละความพยายามกลับไปอยู่หมู่บ้านของตนตามเดิม

จากหลักฐาน และตำนานพื้นบ้านดังกล่าว สรุปได้ว่าอำเภอลับแล เป็นสถานที่ตั้งตามลักษณะภูมิประเทศที่ลึกลับซับซ้อน เพราะมีภูเขา และป่าไม้บดบังมิให้บุคคลภายนอกเดินทางเข้าไปได้โดยสะดวก ประกอบกับสมัยก่อนชาวพื้นเมืองลับแลเองค่อนข้างไม่ยากพบปะเกี่ยวข้องกับบุคคลต่างถิ่น สภาพลักษณะภูมิประเทศและอุปนิสัยของชาวลับแลดังกล่าว จึงทำให้บริเวณนี้มีชื่อเรียกว่า “ลับแล” บริเวณที่ได้ชื่อว่าลับแล คือพื้นที่ตอนเหนือของอำเภอลับแลในตำบลชัยชุมพล ตำบลศรีนพมาศ ตำบลฝายหลวง และตำบลน่านกกก

เมื่อพิจารณาประวัติการตั้งถิ่นฐานและการสร้างเมืองลับแล จะเห็นว่าการก่อสร้างเมืองลับแลในระยะเริ่มแรก มีความเกี่ยวข้อง และสัมพันธ์กับอาณาจักรโยนกเชียงแสน ซึ่งเป็นอาณาจักรเริ่มแรกของคนไทยที่ก่อตั้งขึ้นบริเวณภาคเหนือตอนบนของประเทศไทย การเสนอการตั้งถิ่นฐาน และการสร้างเมืองลับแล จะได้รับการพิจารณาว่าอาจมีความถูกต้องอยู่บ้าง เพราะการก่อสร้างเมืองลับแล พอจะสอดคล้องกับความคิดของธิดา สารเยา (2521) ที่ได้เสนอการก่อตั้งชุมชนแรกของคนไทยที่เรียกว่า “เมือง” ในดินแดนสุวรรณภูมิ ดังนี้

“เมือง” หมายถึง การที่กลุ่มชนอยู่รวมกันเป็นกลุ่มทางสังคมตั้งหลักแหล่งแน่นอน ซึ่งเป็นพัฒนาการขั้นต้นสุดของมนุษย์ ซึ่งถือเป็นความเจริญอยู่เหนือสังคมชนเผ่าเร่ร่อน และแสวงหาที่เพาะปลูกทำมาหากินที่เหมาะสม เมืองที่เกิดจากการรวมกลุ่มของคนในสังคมนั้นเริ่มจากกลุ่มเครือญาติ อาจอ้างบรรพบุรุษเดียวกัน มีหัวหน้าผู้นำเป็นหลักสร้างสำนักทางวัฒนธรรมเกิดกลุ่มชนที่มีสำนึกร่วมทางวัฒนธรรม (cultural commonalties) ลักษณะการรวมกลุ่มดังกล่าวนี้อาจเกิดขึ้นก่อนการสร้างเมืองทางกายภาพที่มีคูน้ำคันดินล้อมรอบเสียอีก

ธิดา สารเยาเสนอเพิ่มเติมถึงการกำเนิดของ “เมือง” ในบริเวณภาคเหนือตอนบน พบว่า เมืองที่เกิดทางภาคเหนือของประเทศไทยต่างมีบรรพบุรุษเฉพาะกลุ่มของตน เมืองพะเยา สัมพันธ์กับเครือญาติขุนเจือง เมืองน่านเกี่ยวข้องกับกลุ่มเจ้าขุนนุ่น-ขุนฟอง เชียงแสนเกี่ยวกับกลุ่มลาวจั่ง ในที่สุดกลุ่มสกุลวงศ์ ก็นับญาติเดียวกัน สืบมาจากบรรพบุรุษลาวจั่งหรือลวะจั่งกราช

กลุ่มนี้จะสืบเชื้อสายลงมาเป็น“มังราย”ผู้ตั้งเมืองเชียงใหม่และเชียงใหม่ภายหลัง จะเห็นได้ว่าบรรดา “เมือง” ของกลุ่มคนที่ใช้ภาษาไตหรือสัมพันธ์กับภาษานี้ คือ กลุ่มความสัมพันธ์แบบเครือญาติตามอุดมการณ์(Ideal kinship group) อาจเป็นเครือญาติจริงหรือการอ้างเครือญาติ

จากข้อความเกี่ยวกับการสร้างเมืองในระยะเริ่มแรกของกลุ่มชนชาวไทย ก็อาจหมายถึง การตั้งถิ่นฐาน และการก่อตั้งเมืองลับแลของกลุ่มชนชาวลับแล ซึ่งเป็นชาวไทยล้านนา ก็ได้ เพราะ ประวัติศาสตร์การก่อตั้งเมืองลับแลมีความเกี่ยวข้องกับอาณาจักรโยนกเชียงแสน มีการกล่าวถึงผู้นำ คือ นานคำลือ (เจ้าแคว้น) และนานคำแสน (เจ้าหลัก) รวมถึงบรรพบุรุษของตนว่าได้สืบเชื้อสายมาจากกลุ่มชนชาวไทยในอาณาจักรโยนกเชียงแสน และได้มีการอพยพเข้ามาตั้งถิ่นฐานภายในบริเวณเมืองลับแลซึ่งปัจจุบันนี้เป็นระยะเวลาที่คนไทย จะสถาปนาอาณาจักรสุโขทัย และอาณาจักรล้านนาไทยขึ้นในปีพ.ศ. 1800 และ พ.ศ. 1839 ตามลำดับ

3.3 ประเพณีสลากชะลอมและก้างนุยา

อักษณ กางมุล (2551, หน้า 55) ได้ให้ข้อมูลว่าประเพณีตานสลากชะลอมก้างนุยา (ตานก้วยสลาก) จะมีในวันขึ้น 15 ค่ำ เดือน 10 จะเป็นงานบุญที่ทำถวายเพื่อญาติพี่น้องผู้ล่วงลับ และเพื่อสะสมบุญไว้ในภายหน้าในงานนี้ชาวบ้านจะจัดดอกจากไม้ไผ่เป็นเส้นบางๆ เพื่อสานเป็นชะลอม (ชะลอม) สำหรับใส่ใส่ข้าวของครัวตาน (ของถวาย) ได้แก่ ข้าวสารอาหารแห้ง พริก หอม กระเทียม ถั่ว งา มะเขือ กะปิ น้ำปลา ข้าวแต่น ขนมหิวนขนมหั่นทอน (ขนมที่ทำมาจากแป้งข้าวเหนียวใส่ไส้มะพร้าวคั่วกับน้ำอ้อย และงาคั่ว) ข้าวต้มมัดขนมตาลเป็นต้น โดยนำชะลอมมาเทากับจำนวนวัดในตำบล พร้อมกันนี้ยังมีการถวายต้นก้างนุยา(ต้นนุชา) ซึ่งจะทำเป็นลักษณะต้นครัวตาน (ต้นสลากทางภาคเหนือ) แต่จะทำเป็นคล้ายๆ รูปฉัตรเรียงลดหลั่นลงมา ประมาณ 5-7 ชั้น แต่ละชั้นจะตกแต่งประดับด้วยข้าวเปลือกถักรัดเงินเหรียญหรือ เทียนสีผึ้ง ข้าวตอกดอกไม้ ธนบัตร โดย ด้านบนสุดของก้างนุยาจะนิยมนำใบลานมาสานให้เป็นรูปหงส์ เพื่อให้คาบธนบัตรที่มีค่ามากที่สุด ใน ต้นก้างนุยา ซึ่งหลังจากทำพิธีกรรมทางศาสนาเสร็จแล้วจะมีการแยกชะลอม และต้นก้างนุยา ออกตามจำนวนวัดในตำบล แล้วจับสลากของกองชะลอมและก้างนุยา จากนั้นศรัทธาในวัดนั้นๆ ก็จะมาชนต้นก้างนุยาและชะลอมกลับวัด นอกจากนี้ในช่วงวันก่อนการทำพิธีกรรมที่วัด จะเป็นช่วงของการเตรียมของและทำขนมสำหรับใส่ในชะลอม ซึ่งขนมที่ใช้ในงานตานสลากชะลอมนี้

ชาวไทย-ยวนลับแลเรียกว่า “ขนมปลื้มญาติ” ซึ่งหมายถึง ขนมที่มีไว้ เพื่อสืบสายตระกูลของคนในชุมชน กล่าวคือ หลังจากที่แต่ละบ้านทำขนมเสร็จก็จะมีกรรมการนำขนมเหล่านั้นห่อด้วยใบตองเป็นห่อ

ขนาดใหญ่ จากนั้นจะนำไปแจกตามบ้านญาติในสายตระกูลของตนเวียนกันแบบนี้ไปเรื่อยๆ จนครบทุกบ้าน

3.4 ของดีของเด็ดอำเภอลับแล

อาหารขึ้นชื่อของชุมชนลับแล

รัตนา พรหมพิชัย (2542, หน้า 809) ข้าวแคบ เป็นอาหารว่างชนิดหนึ่งที่มีวิธีทำคล้าย ข้าวเกรียบปากหม้อ แต่การทำข้าวแคบ เป็นการนำเอาแผ่นแป้งไปตากแดดให้แห้ง ทำให้สุกโดยปิ้ง หรือทอด นิยมเก็บไว้รับประทานในงานเทศกาลสำคัญ เช่น ปีใหม่เมือง งานบวชลูกแก้ว งานปอยหลวง และข้อมูลจาก <http://www.icemedia.info/utd/index.php/3-ท่องเที่ยววิถีชีวิตลับแล-ด้านอาหาร.html> (ระบบออนไลน์ 27 ตุลาคม 2558) "ข้าวแคบ" ถือได้ว่าเป็นอาหารพื้นบ้านยอดนิยมของชาวลับแลตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน โดยเฉพาะในเขตเทศบาลตำบลศรีพนมมาศ และตำบลฝายหลวง มีการทำข้าวแคบทุกหลังคาเรือนตั้งแต่สมัยปู่ย่าตายาย และถ่ายทอดสืบต่อกันมาจนถึงปัจจุบัน จนมีเรื่องตลกซึ่งมักจะคุยกันในวงเหล้าว่าเมืองลับแลนั้นเต็มไปด้วยผู้ล่าและผู้ต้องหา ซึ่งผู้ล่าในที่นี้เป็นภาษาชาวบ้านหมายถึงผู้ไล่ข้าวแคบ (ผู้ไล่ข้าวแคบ หมายถึง คนที่ละเลงน้ำแป้งลงบนผ้าที่วางบนปากหม้อดินที่มีไอน้ำเดือด) ส่วนใหญ่มักจะเป็นภรรยา ส่วนผู้ต้องหาหมายถึง สามี ที่มีหน้าที่ไปหาเงินมาทำข้าวแคบ ชาวบ้านในอำเภอลับแลเล่าให้ฟังว่าการทำข้าวแคบนั้นมีมานานแล้ว แต่ไม่รู้ว่ามีมาตั้งแต่เมื่อใด ที่เรียกว่าข้าวแคบนั้นเรียกตามลักษณะของปากหม้อที่ทำข้าวแคบตอนไล่แป้งซึ่งมีลักษณะแคบ แต่เดิมนั้นข้าวแคบมีอยู่ 2 ลักษณะ คือข้าวแคบธรรมดา และ ข้าวแคบงา มีขนาดใหญ่และหนากว่าในปัจจุบัน ส่วนใหญ่ชาวลับแลจะเรียกกันว่า "ข้าวแคบหนา" รสชาติออกเค็ม มีส่วนผสมแค่แป้ง เกลือ และงาดำเท่านั้น เวลาจะรับประทานข้าวแคบในสมัยก่อนจะนำไปปิ้งไฟแล้วบดให้แตกเป็นชิ้นเล็กๆ (ภาษาบ้าน เรียกว่า "การเนียงข้าวแคบ") ใส่ถ้วยรับประทานกับข้าวเหนียว เป็นอาหารที่รับประทานในหนึ่งมือได้เลย เหมือนกับกับข้าวอย่างอื่น นอกจากนี้ยังสามารถนำข้าวแคบที่เนียงแล้วมาใส่ในยำใบมะม่วง (ชาวลับแล เรียกว่า "ซำมะม่วง") และแกงเลียง (ชาวลับแลเรียกว่า "ฮ่วมผัก") ซึ่งเป็นอาหารพื้นบ้านของชาวลับแลได้อีกด้วย ในสมัยก่อนชาวลับแลจะรับประทานข้าวแคบเป็นอาหารหลัก ต่างจากปัจจุบันที่บริโภคข้าวแคบเป็นอาหารว่างเป็นส่วนใหญ่ โดยเฉพาะข้าวแคบแห้งและการรับประทานอีกรูปแบบหนึ่งของคนลับแลสมัยก่อนคือการนำข้าวเหนียวมาคลุกกับข้าวแคบที่เนียงแล้วปั้นให้เป็นแท่งเหมือนข้าวปั้น บางคนเอาข้าวแคบแห้งมาห่อกับข้าวเหนียวร้อนๆ ม้วนให้เป็นแท่ง (ภาษาพื้นบ้านเรียกว่า "ข้าวโอโหล") ในสมัยก่อนมีการทำข้าวแคบแทบทุกหลังคาเรือน โดยเฉพาะ

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ คือ 1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของหนังสือการ์ตูน ภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์ 75/75 และ 2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้หนังสือการ์ตูน ภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 การดำเนินการวิจัย เพื่อตอบวัตถุประสงค์ดังกล่าวข้างต้นใช้ระเบียบวิธีการวิจัยและพัฒนาแบ่งการดำเนินการวิจัย ออกเป็น 2 ตอน ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพของหนังสือการ์ตูน ภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ขั้นตอนที่ 2 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียนโดยใช้หนังสือการ์ตูน ภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพหนังสือการ์ตูน ภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุย เมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์ 75/75

ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการสร้างและหาประสิทธิภาพหนังสือการ์ตูน ภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยดำเนินการดังนี้

1. ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบความเหมาะสมและองค์ประกอบของหนังสือ การ์ตูน ภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านชำผักหนาม อำเภอลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุตรดิตถ์ เขต 1 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 3 คน ซึ่งเป็นการทดลองใช้แบบรายบุคคลกับนักเรียน เก่ง ปานกลาง และอ่อน

ซึ่งได้มาจากการพิจารณาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในภาคเรียนที่ผ่านมา เพื่อพิจารณาความถูกต้องในด้านภาษา ความเหมาะสมของเนื้อหา เวลาที่ใช้ และรูปแบบหนังสือการ์ตูน

3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านชำผักหนาม อำเภอลับแลจังหวัดอุตรดิตถ์สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุตรดิตถ์ เขต 1 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 9 คน โดยใช้ เก่ง ปานกลาง อ่อน อย่างละ 3 คน ซึ่งได้มาจากการพิจารณาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในระดับชั้นที่ผ่านมาเพื่อใช้สำหรับประเมินประสิทธิภาพของหนังสือการ์ตูน ตามเกณฑ์ 75/75

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1. หนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีจำนวน 4 เล่ม ดังนี้

1. เรื่องประวัติเมืองลับแล
2. เรื่อง ตำนานเมืองแม่หม้าย
3. เรื่อง ประเพณีสลากชะลอมและกำงบาย
4. เรื่อง ของดีของเด็ดเมืองลับแล

2. แบบประเมินคุณภาพความเหมาะสมของหนังสือการ์ตูนสำหรับผู้เชี่ยวชาญ

วิธีดำเนินการสร้างเครื่องมือ

การสร้างหนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีดังต่อไปนี้

1. ศึกษาหลักสูตรและคู่มือหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่องวัฒนธรรมไทยและภูมิปัญญาท้องถิ่นของไทย สาระการเรียนรู้ที่ 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดีมีค่านิยมที่ดีงาม และธำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่างสันติสุข

ตัวชี้วัด ส.2.1 ป.5/3 เห็นคุณค่าวัฒนธรรมไทยที่มีผลต่อการดำเนินชีวิตในสังคมไทย

ส.2.1 ป.5/4 มีส่วนร่วมในการอนุรักษ์และเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นของชุมชน

2. ศึกษาหลักเกณฑ์ เทคนิค วิธีการ การสร้างหนังสือการ์ตูน จากเอกสารและหนังสือต่างๆ ที่เกี่ยวข้องในด้านความรู้เกี่ยวกับการ์ตูน ลักษณะของการ์ตูน ประเภทของการ์ตูน คุณค่าของการ์ตูนที่มีต่อการเรียนการสอน

3. ศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่นของอำเภอลับแล

4. วางโครงเรื่องของหนังสือการ์ตูนให้สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้
5. จัดทำรูปเล่มขนาด A5 จำนวน 4 เล่ม ขนาดอักษร 18 พอยต์
6. นำหนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อขอคำแนะนำและปรับปรุงแก้ไขในส่วนที่ยังบกพร่อง

7. นำหนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ปรับปรุงแก้ไขตามอาจารย์ที่ปรึกษาให้คำแนะนำ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ซึ่งมีคุณสมบัติดังนี้

ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 1 ท่าน คือ นางริสรา ปันคู่ย ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ จบปริญญาโท สาขาหลักสูตรและการสอน หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยนเรศวร ผู้มีประสบการณ์การสอน 18 ปี

ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 2 ท่าน ได้แก่

นางกาญจนา ทนชัย ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ จบปริญญาโท สาขาวิจัยและประเมินผลการศึกษา หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์

ดร.น้ำทิพย์ อองอาจวานิชย์ ตำแหน่ง อาจารย์ ภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ จบปริญญาเอก สาขาการวัดและประเมินผลการศึกษา หลักสูตร ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม จำนวน 1 ท่าน คือ นางสุวรรณี กุลศิริ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการ จบปริญญาตรี สาขาสังคมศึกษา วิทยาลัยครูราชภัฏกำแพงเพชร ผู้มีประสบการณ์การสอน 30 ปี

ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษา จำนวน 1 ท่าน คือ นางสาวรัชณี แฉ่งหมัด ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ จบปริญญาตรี สาขาภาษาไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์ ผู้มีประสบการณ์การสอน 20 ปี

ผู้เชี่ยวชาญได้ตรวจสอบคุณภาพของหนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในด้าน 1. ด้านคุณค่าของหนังสือ 2. ด้านความเหมาะสมของเนื้อเรื่อง 3. ด้านการใช้ภาษา 4. ด้านคุณค่าและประโยชน์ และ 5. ด้านกายภาพผู้เชี่ยวชาญได้ให้ข้อเสนอแนะเพื่อนำไปปรับปรุงคุณภาพหนังสือการ์ตูนฯ

การพิจารณาระดับความเหมาะสม เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับซึ่งพิจารณาจากค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานไม่เกิน 1.00 จึงจะถือว่าเป็นหนังสือการ์ตูนที่มีความเหมาะสม ซึ่งผลการพิจารณาความเหมาะสมของหนังสือการ์ตูนฯ

8. ปรับปรุงหนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามข้อเสนอแนะผู้เชี่ยวชาญ

9. การทดลองใช้หนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

9.1 ขั้นทดลองแบบเดี่ยว นำหนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 นำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านจำผักหนาม อำเภอลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุตรดิตถ์ เขต 1 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 3 คน โดยให้นักเรียนแบ่ง ปานกลางและอ่อน อย่างละ 1 คน เป็นการทดลองใช้แบบรายบุคคลกับนักเรียน ซึ่งได้มาจากการพิจารณาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในภาคเรียนที่ผ่านมา เพื่อพิจารณาความถูกต้องด้านภาษา ความเหมาะสมของเนื้อหา เวลาที่ใช้ และรูปแบบของหนังสือการ์ตูน

9.2 ขั้นทดลองกลุ่ม ทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านจำผักหนาม อำเภอลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุตรดิตถ์ เขต 1 จำนวน 9 คน โดยให้นักเรียนแบ่ง ปานกลาง อ่อน อย่างละ 3 คน ซึ่งได้มาจากการพิจารณาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในภาคเรียนที่ผ่านมา เพื่อใช้สำหรับทดสอบประสิทธิภาพของหนังสือการ์ตูนเรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล ตามเกณฑ์ 75/75 ก่อนนำไปทดสอบประสิทธิภาพแบบภาคสนาม

9.3 ขั้นทดลองภาคสนาม นำหนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่แก้ไขปรับปรุงมาทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนไทยรัฐวิทยา 5 (วัดตลิ่งต่ำ) อำเภอลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุตรดิตถ์ เขต 1 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 30 คน เพื่อพิจารณาหาประสิทธิภาพของหนังสือการ์ตูน หากไม่ถึงเกณฑ์ต้องปรับปรุงเนื้อหาสาระกิจกรรมระหว่างเรียน และแบบทดสอบหลังเรียน ให้ดีขึ้นแล้วนำไปทดสอบประสิทธิภาพภาคสนามซ้ำกับนักเรียนต่างกลุ่มจนได้ค่าประสิทธิภาพถึงเกณฑ์ขั้นต่ำ

10. พัฒนาหนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

แบบประเมินคุณภาพของหนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยก เมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สำหรับผู้เชี่ยวชาญ มีดังนี้

1. ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสอบถามจากหนังสือคู่มือการวิจัย การวิจัยเชิงปฏิบัติการเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถามความเหมาะสม
2. ปรีกษาอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญ เกี่ยวกับการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เพื่อนำมาเป็นข้อมูลสร้างแบบสอบถาม
3. ศึกษาวิธีการสร้างคำถามจากงานวิจัยและเอกสารที่เกี่ยวข้อง
4. สร้างแบบประเมินความคิดเห็นเกี่ยวกับหนังสือการ์ตูนสำหรับผู้เชี่ยวชาญโดยแบ่งคำถามเป็น 5 ส่วน คือ 1)ด้านคุณค่าของหนังสือ 2)ด้านความเหมาะสมของเนื้อเรื่อง 3)ด้านการใช้ภาษา 4)ด้านคุณค่าและประโยชน์ และ5)ด้านกายภาพ
5. นำแบบสอบถามที่สร้างเสร็จแล้ว เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา แล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมขององค์ประกอบของหนังสือการ์ตูนและนำมาปรับปรุงแก้ไข
6. หลังจากนำแบบประเมินไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความคิดเห็นของหนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยกเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีความเหมาะสมโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.54, S.D.=0.34$) เมื่อทำการจำแนกในแต่ละด้านมีค่าเฉลี่ยดังนี้ 1)ด้านคุณค่าของหนังสือ ($\bar{X}=4.56, S.D.=0.32$) 2)ด้านความเหมาะสมของเนื้อเรื่อง ($\bar{X}=4.40, S.D.=0.49$) 3)ด้านการใช้ภาษา ($\bar{X}=4.65, S.D.=0.32$) 4)ด้านคุณค่าและประโยชน์ ($\bar{X}=4.80, S.D.=0.30$) และ5)ด้านกายภาพ ($\bar{X}=4.49, S.D.=0.38$) เมื่อพิจารณาจากผลการตรวจสอบของผู้เชี่ยวชาญจะเห็นว่าค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของหนังสือการ์ตูนในภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

การสร้างแผนการเรียนรู้

1. ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ในกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม มาตรฐานการเรียนรู้ สาระที่ หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมและการดำเนินชีวิตในสังคม

ส2.1 เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และดำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่างสันติสุข

ตัวชี้วัด ส2.1 ป.5/3 เห็นคุณค่าวัฒนธรรมไทยที่มีผลต่อการดำเนินชีวิตในสังคมไทย

ส2.1 ป.5/4 มีส่วนร่วมในการอนุรักษ์และเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นของชุมชน

สาระการเรียนรู้แกนกลาง

1. วัฒนธรรมไทยที่มีผลต่อการดำเนินชีวิตของคนในสังคมไทย
2. คุณค่าของวัฒนธรรมไทยกับการดำเนินชีวิต
3. ความสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่น

2. ศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย

2.1 ศึกษาการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ของกรมวิชาการ เอกสารทางวิชาการ

กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

2.2 ศึกษาจุดประสงค์การเรียนรู้ วิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้

ศึกษาผังมโนทัศน์ คำอธิบาย หน่วยการเรียนรู้

3. กำหนดเนื้อหาพิจารณาสาระสำคัญให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

4. นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมเพื่อตรวจสอบและแก้ไขปรับปรุง

5. นำแผนการจัดการเรียนรู้มาแก้ไขปรับปรุงส่วนที่บกพร่อง

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นตอนแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1. การสร้างหนังสือการตัดสินภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุฑะลุยเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยคำนวณหาค่าความเหมาะสมของหนังสือการตัดสิน ด้วยการหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยนำแบบประเมินคุณภาพของหนังสือการตัดสินจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่านตอบมาหาค่าเฉลี่ยและนำค่าเฉลี่ยที่ได้มาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.50 – 5.00 หมายถึง หนังสือการตัดสินมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.50 – 4.49 หมายถึง หนังสือการตัดสินมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.50 – 3.49 หมายถึง หนังสือการตัดสินมีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.50 – 2.49 หมายถึง หนังสือการตัดสินมีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.49 หมายถึง หนังสือการตัดสินมีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อยที่สุด

(บุญชม ศรีสะอาด, 2545, หน้า101)

พิจารณาระดับความเหมาะสมสอดคล้องของหนังสือการ์ตูน โดยเกณฑ์ขั้นต่ำ คือ ต้องมีค่าเฉลี่ย $\bar{X}$ ตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ไม่เกิน 1.00 โดยกำหนดเกณฑ์ระดับความเหมาะสมสอดคล้องกับความหมายตั้งแต่ ระดับปานกลางขึ้นไป เป็นหนังสือการ์ตูนที่มีความเหมาะสมในองค์ประกอบ ต่ำกว่าระดับปานกลางขึ้นไปเป็นหนังสือการ์ตูนไม่มีความเหมาะสมในองค์ประกอบ

2. การหาประสิทธิภาพของหนังสือการ์ตูนผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

2.1 หาค่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนที่ได้จากการทำแบบฝึกหัดท้ายบท (E_1)

2.2 หาค่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนที่ได้มาจากการทดสอบหลังการใช้หนังสือการ์ตูน (E_2) ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อคำนวณหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 โดยใช้สูตร E_1/E_2

ขั้นตอนที่ 2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้หนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

แหล่งข้อมูล

1. ประชากรได้แก่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุตรดิตถ์ เขต 1
2. กลุ่มตัวอย่างได้แก่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนด่านแม่คำมัน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุตรดิตถ์ เขต 1 จำนวน 30 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling)

แบบแผนการวิจัย

แบบแผนการทดลองในการทดลองครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้แบบแผนการวิจัย (one group pre-test ,post-test design) ดังแสดงในตาราง 1

ตาราง 1 แสดงแบบแผนการวิจัย one group pre-test ,post-test design

ทดสอบก่อนเรียน	ทดลองใช้	ทดสอบหลังเรียน
pre-test	การสอนด้วยหนังสือการ์ตูน	post-test
T_1	X	T_2

สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการวิจัย

T₁ คือ การทดสอบก่อนเรียน

X คือ การสอนโดยใช้หนังสือการ์ตูนฯ

T₂ คือ การทดสอบหลังเรียน

การดำเนินการทดลอง

ในการดำเนินการทดลองหนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยกเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยได้ทำการทดลองใช้หนังสือการ์ตูน ฯ กับนักเรียน โรงเรียนด่านแม่คำมัน อำเภอลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์ จำนวน 30 คน โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. เลือกนักเรียนกลุ่มเป้าหมายที่จะทำการทดลองแบบเจาะจง
2. ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์และรายละเอียดเกี่ยวกับการเรียนโดยใช้หนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยกเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้นักเรียนทราบ
3. ทำการทดสอบก่อนเรียน (pre-test) ด้วยการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 20 ข้อ เพื่อบันทึกผลการสอบไว้เป็นคะแนนก่อนเรียน
4. ในการดำเนินการสอนโดยใช้หนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยกเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 4 เล่ม ตามแผนจัดการเรียนรู้ การดำเนินการใช้หนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยกเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้เวลาจำนวน 12 วันคาบละ 50 นาทีเป็นเวลา 2 สัปดาห์

ตาราง 2 แสดงจำนวนครั้งที่ทดลองใช้หนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยกเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ครั้งที่	ชั่วโมงที่	การดำเนินการทดลอง
1	1	(ทดสอบก่อนเรียน) ประวัติเมืองลับแล
2	2	ประวัติเมืองลับแล
3	3	ประวัติเมืองลับแล
4	4	ตำนานเมืองลับแล

ตาราง 2 (ต่อ)

ครั้งที่	ชั่วโมงที่	การดำเนินการทดลอง
5	5	ตำนานเมืองลับแล
6	6	ประเพณีสลากชะลอมและก้างบูยา
7	7	ประเพณีสลากชะลอมและก้างบูยา
8	8	ประเพณีสลากชะลอมและก้างบูยา
9	9	ของดีของเด็ด
10	10	ของดีของเด็ด
11	11	ของดีของเด็ด
12	12	ของดีของเด็ด(ทดสอบหลังเรียน)

5. ทำการทดสอบหลังเรียน (post-test) ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 20 ข้อ ฉบับเดียวกับแบบทดสอบก่อนเรียนและทำแบบทดสอบย่อย

6. เปรียบเทียบผลคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างก่อนและหลังใช้หนังสือการ์ตูนฯ

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

1. หนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยกะเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 4 เล่ม ดังนี้

เล่มที่ 1 ประวัติเมืองลับแล

เล่มที่ 2 ตำนานเมืองแม่หม้าย

เล่มที่ 3 ประเพณีสลากชะลอมและก้างบูยา

เล่มที่ 4 ของดีของเด็ดเมืองลับแล

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยหนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยกะเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

วิธีดำเนินการสร้างเครื่องมือ

การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยหนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยกะเมืองลับแล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยหนังสือการ์ตูน ภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยกเมืองลับแล สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งผู้วิจัยได้ ดำเนินตามกระบวนการสร้างและหาประสิทธิภาพของแบบทดสอบเพื่อให้ได้แบบทดสอบ ที่มีคุณภาพตามเกณฑ์ มีขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบจากเอกสารต่างๆ

2. วิเคราะห์เนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ที่ต้องการวัดผล

3. สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบปรนัย(objective test) ซึ่งเป็นแบบเลือกตอบ (multiple choice) มี 4 ตัวเลือก ทั้งนี้ผู้วิจัยออกแบบแบบทดสอบไว้ทั้งหมด 40 ข้อ ใช้จริงเพียง 20 ข้อและได้อ้างอิงโดยใช้ของบลูม ซึ่งบลูมได้จัดระดับจุดมุ่งหมายตามระดับความรู้ จากต่ำไปสูงไว้ 6 ระดับ ดังนี้ 1)ความรู้ความจำ 2)ความเข้าใจ 3)การนำไปใช้ 4)การวิเคราะห์ 5)การสังเคราะห์ 6)การประเมินค่า

การวิเคราะห์ข้อสอบวัดระดับพฤติกรรม ตามจุดมุ่งหมายทางด้านพุทธิพิสัย เกณฑ์การให้คะแนน ให้คะแนนข้อที่ตอบถูก 1 คะแนน ข้อที่ตอบผิด ไม่ตอบหรือตอบเกิน 1 ข้อ ให้ 0 คะแนน

4. สร้างตารางวิเคราะห์ข้อสอบ (test blueprint) ที่สอดคล้องกับกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

มาตรฐานที่ ส.2.1 เข้าใจและปฏิบัติตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองที่มีค่านิยมที่ดีงาม และธำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่างสันติสุข

ตัวชี้วัด ส.2.1 ป.5/3 เห็นคุณค่าวัฒนธรรมไทยที่มีผลต่อการดำเนินชีวิตในสังคมไทย

ส.2.1 ป.5/4 มีส่วนร่วมในการอนุรักษ์และเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นของชุมชน

5. นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้กับข้อคำถามของแบบทดสอบด้วยค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC โดยพิจารณาค่าเหมาะสมที่มีค่าตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไปหลักจากได้ให้ผู้เชี่ยวชาญได้ทำการตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้กับข้อคำถาม พบว่า จำนวนข้อสอบที่สร้างจำนวน 40 ข้อ มีค่า IOC ที่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 37 ข้อ(รายละเอียดดัง ภาคผนวก ข)

6. นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผ่านค่า IOC จำนวน 39 ข้อ นำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลไทยรัฐวิทยา 5 (วัดตลิ่งต่ำ) จังหวัดอุดรดิตถ์ ที่เคยเรียนมาแล้ว จำนวน 30 คน นำผลมาวิเคราะห์ ค่าอำนาจจำแนกและค่าความยากง่าย

โดยในการคัดเลือกข้อสอบค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไปและค่าความยาก (p) ตั้งแต่ 0.20 – 0.80 (บุญชม ศรีสะอาด, 2535, หน้า 87-89) และนำข้อสอบที่ผ่านค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความยากง่าย (p) หลังจากนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไปทดลองใช้กับนักเรียน พบว่า จำนวนข้อสอบที่ผ่านค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความยากง่าย (p) ผ่านจำนวน 29 ข้อและข้อไม่ผ่านจำนวน 10 ข้อ

7. นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผ่านค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความยากง่าย (p) จำนวน 29 ข้อมาคัดเลือกให้เหลือ จำนวน 20 ข้อ โดยคัดเลือกข้อจากค่าที่ดีที่สุดของค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความยากง่าย (p) จึงได้ข้อสอบจริงจำนวน 20 ข้อคัดทิ้งไป 9 ข้อ จะได้ข้อคำถามในการนำมาใช้ทดสอบกับนักเรียนจำนวน 20 ข้อ นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจำนวน 20 ข้อ มาทดลองใช้กับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนไทยรัฐวิทยา 5 (วัดดลิ่งต่ำ) จำนวน 30 คน ที่เคยเรียนเรื่องนี้มาแล้ว มาหาความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ (อ้างอิงใน บุญชม ศรีสะอาด, 2535, หน้า 93) มีค่าเท่ากับ 0.88

8. จัดพิมพ์เป็นแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ฉบับจริง เพื่อใช้เก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

ตาราง 3 แสดงรายละเอียดการวิเคราะห์คะแนนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ของข้อสอบ

จุดประสงค์การเรียนรู้	จำนวนข้อสอบตามพฤติกรรม						จำนวนข้อสอบ ใช้จริง (20ข้อ)	จำนวน สร้าง 40 ข้อ
	ความรู้ความ เข้าใจ	ความ เข้าใจ	การนำไปใช้	การคิดวิเคราะห์	การสังเคราะห์	การประเมินค่า		
1.สามารถวิเคราะห์คุณค่าและความสำคัญของวัฒนธรรมกับการดำเนินชีวิตได้	-	1	1	1	1	1	5	10
2.สามารถบอกความหมายและความสำคัญและประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นได้	1	1	2	1	2	1	8	16

ตาราง 3 (ต่อ)

จุดประสงค์การเรียนรู้	จำนวนข้อสอบตามพฤติกรรม						จำนวนข้อสอบ ใช้จริง (20ข้อ)	จำนวน สร้าง 40 ข้อ
	ความรู้ความจำ	ความเข้าใจ	การนำไปใช้	การคิดวิเคราะห์	การสังเคราะห์	การประเมินค่า		
3.สามารถบอก ประวัติ ประเพณี และภูมิปัญญา ท้องถิ่นของอำเภอลับแลได้	3	2	1	1	-	-	7	14

หมายเหตุ

1. มาตรฐาน ตัวชี้วัด และจุดประสงค์การเรียนรู้ อ้างอิงมาจากหลักสูตรแกนกลางการศึกษา
ขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551

2. ผู้วิจัยได้ออกแบบแบบทดสอบเป็นแบบปรนัย ซึ่งเป็นแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก ทั้งนี้
ผู้วิจัยออกแบบแบบทดสอบไว้ทั้งหมด 40 ข้อ ใช้จริงเพียง 20 ข้อ ทั้งนี้ได้อ้างอิงโดยใช้การวิเคราะห์
ข้อสอบวัดระดับพฤติกรรมตามจุดมุ่งหมายทางด้านพุทธิพิสัยของบลูม ใช้เพียง 4 ระดับ ดังนี้

1)ความรู้ความจำ 2)ความเข้าใจ 3)การนำไปใช้ 4)การวิเคราะห์ 5)การสังเคราะห์ และ6)ประเมินค่า

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นตอนการทดลองใช้หนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุก
ตะลุยมืองลับแล สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ ดังนี้

1. นำกระดาษคำตอบจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียน
มาตรวจให้คะแนน โดยข้อที่ตอบถูกให้ 1 คะแนน และข้อที่ไม่ตอบ ตอบผิดหรือตอบมากกว่า 1 ข้อ
ให้ 0 คะแนน

2. เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน
ด้วยหนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยมืองลับแล สำหรับนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้สถิติทดสอบค่าทีแบบไม่อิสระ (t-test dependent)

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐาน

1.1 ร้อยละ (percentage) ใช้สูตร (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, หน้า 101)

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

เมื่อ P แทน ร้อยละ

f แทน ความถี่ที่ต้องการแปลงให้เป็นร้อยละ

N แทน จำนวนความถี่ทั้งหมด

1.2 ค่าเฉลี่ย (mean) ของคะแนนใช้สูตร (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, หน้า 101)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ $\bar{X}$ แทน ค่าเฉลี่ย

$\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมดในกลุ่ม

N แทน จำนวนคนในกลุ่ม

1.3 การหาส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation) ใช้สูตร (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, หน้า 103)

$$S.D. = \sqrt{\frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ $S.D.$ แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

X แทน คะแนนแต่ละตัว

N แทน จำนวนคะแนนในกลุ่ม

$\sum$ แทน ผลรวม

2. การหาคุณภาพของเครื่องมือ

2.1 ค่าความเที่ยงตรง (IOC) ด้านเนื้อหาระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยหาค่าเฉลี่ยการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด (ลัวัน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2539)

$$IOC = \frac{\Sigma R}{N}$$

เมื่อ IOC แทน ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์

ΣR แทน ผลรวมของคะแนนการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

2.2 ค่าอำนาจจำแนก(discrimination)ของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้สูตร (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, หน้า81)

$$r = \frac{R_u - R_l}{f}$$

เมื่อ r แทน ระดับความยากง่าย

R_u แทน จำนวนคนในกลุ่มสูงที่ตอบถูกที่ทำข้อสอบถูก

R_l แทน จำนวนคนในกลุ่มต่ำที่ตอบถูกที่ทำข้อสอบถูก

f แทน จำนวนคนในกลุ่มสูงหรือกลุ่มต่ำซึ่งเท่ากัน

2.3 การหาค่าความยากง่าย (p) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้สูตร (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, หน้า 84)

$$P = \frac{R_u + R_l}{2f}$$

เมื่อ P แทน ระดับความยากง่าย

R_u แทน จำนวนคนในกลุ่มสูงที่ตอบถูกที่ทำข้อสอบถูก

R_l แทน จำนวนคนในกลุ่มต่ำที่ตอบถูกที่ทำข้อสอบถูก

f แทน จำนวนคนในกลุ่มสูงหรือกลุ่มต่ำซึ่งเท่ากัน

2.4 การหาค่าความเชื่อมั่น (reliability) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้สูตรของ Lovett ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2543, หน้า 93)

$$r_{cc} = 1 - \frac{k \Sigma x_1 - \Sigma x_1^2}{(k-1) \Sigma (x_1 - c)^2}$$

เมื่อ r_{cc} แทน ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ

X_i แทน คะแนนของแต่ละคน

K แทน จำนวนข้อสอบ

C แทน คะแนนเกณฑ์หรือจุดตัดของแบบทดสอบ

2.4 การหาประสิทธิภาพของของหนังสือการตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยก เมืองลับแล สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้สูตร E_1/E_2 (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2545)

$$E_1 = \frac{\sum x}{N} \times 100$$

$$E_2 = \frac{\sum y}{N} \times 100$$

เมื่อ E_1 แทน ค่าประสิทธิภาพของกระบวนการจัดการเรียนรู้

E_2 แทน ค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์หลังเรียน

$\sum X$ แทน คะแนนรวมที่นักเรียนทำได้จากการทำแบบทดสอบย่อย

$\sum Y$ แทน คะแนนรวมที่นักเรียนทำได้จากการทำแบบทดสอบหลังเรียน

A แทน คะแนนเต็มของการทำแบบทดสอบ

B แทน คะแนนเต็มของการทำแบบทดสอบหลังเรียน

N แทน จำนวนนักเรียนทั้งหมด

3. สถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐาน

สถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐาน วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน โดยใช้หนังสือการตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยกเมืองลับแล สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้สูตร t-test dependent samples ดังนี้ (อ้างถึงใน บุญชม ศรีสะอาด, 2545)

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N \sum D^2 - (\sum D)^2}{(N-1)}}$$

เมื่อ t แทน ค่าสถิติที่ใช้เปรียบเทียบกับค่าวิกฤติเพื่อทราบความมีนัยสำคัญ

$\sum D$ แทน ผลรวมของค่าความแตกต่างของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน

N แทน จำนวนนักเรียนทั้งหมดในกลุ่มตัวอย่าง



บทที่ 4

ผลการวิจัย

การพัฒนาหนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยก้อยเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามลักษณะของกระบวนการวิจัยและพัฒนา มี 2 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ผลการสร้างและหาประสิทธิภาพหนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยก้อยเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์ 75/75

ขั้นตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้หนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยก้อยเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ขั้นตอนที่ 1 ผลการสร้างและหาประสิทธิภาพหนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น

เรื่อง เจ้าจุกตะลุยก้อยเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์ 75/75

หนังสือการ์ตูนที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นเป็นหนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยก้อยเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีจำนวน 4 เล่มดังนี้

1. เรื่องประวัติเมืองลับแล
2. เรื่อง ตำนานเมืองแม่หม้าย
3. เรื่อง ประเพณีสลากชะลอมและกำงบุญ
4. เรื่อง ของดีของเด็ดเมืองลับแล

ในการสร้างและทดสอบหาประสิทธิภาพของหนังสือการ์ตูนฯ ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

ตาราง 4 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความเหมาะสมขององค์ประกอบของ
หนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าลูกตะลุมเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน

ที่	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ ความ เหมาะสม
คุณภาพด้านคุณค่าของหนังสือ				
1.	สนองจุดประสงค์หลักสูตรเป็นหนังสือที่สาระอ้างอิงหลักสูตร เหมาะสำหรับให้ผู้ให้เรียนศึกษาเพิ่มเติมด้วยตนเอง	4.20	0.45	มาก
2.	มีความชัดเจนครอบคลุม และครบถ้วนเหมาะสมกับ การ นำไปใช้ในการเรียนการสอน ศึกษา ค้นคว้า อ้างอิง	4.20	0.45	มาก
3.	การให้ความรู้เกี่ยวกับ วัฒนธรรมไทย ภูมิปัญญาท้องถิ่น วัฒนธรรมประเพณีท้องถิ่นมีความชัดเจน	4.80	0.45	มากที่สุด
4.	การให้ความรู้เกี่ยวกับการใช้ทรัพยากรท้องถิ่นชัดเจน	4.60	0.55	มากที่สุด
5.	การให้ความรู้เกี่ยวกับหลักการ และแนวคิดในการเรียนรู้ สภาพท้องถิ่นของตนเอง มีความชัดเจน	4.20	1.10	มาก
6.	ส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้เห็นคุณค่า วัฒนธรรมไทยและภูมิปัญญา ท้องถิ่น ที่มีผลต่อการดำเนินชีวิตในสังคม	5.00	0.00	มากที่สุด
7.	ส่งเสริมผู้เรียนในการมีส่วนร่วมอนุรักษ์และเผยแพร่ภูมิ ปัญญาท้องถิ่นของตน	5.00	0.00	มากที่สุด
8.	ส่งเสริมการพัฒนาแนวคิด และค่านิยมไทย	4.40	0.55	มาก
9.	ส่งเสริมให้ผู้เรียน ได้เรียนรู้การดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่าง มีความสุข ตามสถานภาพของตน	4.60	0.55	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย		4.56	0.32	มากที่สุด
ความเหมาะสมของเนื้อเรื่อง				
1.	เนื้อเรื่อง ถูกต้องตามหลักวิชา สอดคล้องกับบทเรียน	4.20	0.84	มาก
2.	เนื้อเรื่องไม่ล้าสมัย	4.20	0.45	มาก
3.	ความยาก - ง่ายของเนื้อหาเหมาะสมกับวัยและ ความสามารถในการอ่าน ของผู้เรียน	4.60	0.55	มากที่สุด

ตาราง 4 (ต่อ)

ที่	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ ความ เหมาะสม
4.	เนื้อเรื่องมีความต่อเนื่องกัน ทำให้เข้าใจเรื่องราวโดยตลอด	4.00	1.00	มาก
5.	เนื้อเรื่องให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน	4.20	0.84	มาก
6.	ความยาวของเรื่องเหมาะสมกับวัยและความสนใจของผู้เรียน	4.60	0.55	มากที่สุด
7.	การวางเค้าโครงเรื่องไม่ซับซ้อน เรียงลำดับจากง่ายไปหายาก	4.00	0.71	มาก
8.	เนื้อหาสาระช่วยในการศึกษามีส่วนช่วยพัฒนาชีวิตเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมท้องถิ่น	4.80	0.45	มากที่สุด
9.	เนื้อหาสาระกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความตระหนัก และรักท้องถิ่นของตน	5.00	0.00	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย		4.40	0.49	มาก
การใช้ภาษา				
1.	การใช้ภาษาถูกต้องตามหลักภาษา	4.80	0.45	มากที่สุด
2.	ใช้ศัพท์ และประโยคไม่ซับซ้อนเหมาะสมกับระดับชั้น	4.40	0.55	มาก
3.	ใช้ภาษาถูกต้อง ชัดเจน สละสลวยเป็นแบบอย่างได้	4.80	0.45	มากที่สุด
4.	บทสนทนามีความสนุกสนาน เพลิดเพลิน	3.80	0.84	มาก
5.	ตัวละครใช้ภาษาอย่างเหมาะสม	4.60	0.55	มากที่สุด
6.	เป็นการเสริมสร้างทักษะ และนิสัยรักการอ่าน	5.00	0.00	มากที่สุด
7.	เพิ่มพูนความรู้ ความเข้าใจในสิ่งที่เรียนรู้ ตามหลักสูตรให้กว้างขวางขึ้น	5.00	0.00	มากที่สุด
8.	การใช้ภาษาความรู้ในหนังสือสามารถใช้เป็นข้อมูลศึกษาพัฒนาท้องถิ่นของตนได้	4.80	0.45	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย		4.65	0.32	มากที่สุด
คุณค่าและประโยชน์				
เนื้อเรื่องช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจใน เรื่องราวความ		5.00	0.00	มากที่สุด
1.	เป็นมาของภูมิปัญญาท้องถิ่น			

ตาราง 4 (ต่อ)

ที่	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ ความ เหมาะสม
2.	เนื้อเรื่องช่วยปลูกฝังให้ผู้เรียนเกิดความรักและภูมิใจในภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.60	0.55	มากที่สุด
3.	สามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ด้วยตนเอง	4.80	0.45	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย		4.80	0.30	มากที่สุด
คุณภาพด้านกายภาพ				
1.	ภาพปกสื่อความหมายและสัมพันธ์กับเนื้อเรื่อง	4.80	0.45	มากที่สุด
2.	ภาพประกอบมีความสวยงาม	4.20	0.45	มาก
3.	ขนาดของภาพมีความเหมาะสมสัมพันธ์กับขนาดของหนังสือ	4.80	0.45	มากที่สุด
4.	ภาพประกอบแต่ละตอนสอดคล้องกับเนื้อหาแต่ละตอน	4.60	0.89	มากที่สุด
5.	ขนาดของตัวอักษรมีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	4.00	0.71	มาก
6.	การจัดวางตัวอักษรมีความเหมาะสม สัมพันธ์กับภาพประกอบ	4.40	0.89	มาก
7.	รูปเล่มมีความเหมาะสม และดึงดูดความสนใจ	4.40	0.55	มาก
8.	ขนาดของหนังสือพอเหมาะ จับถือสะดวก	4.60	0.55	มากที่สุด
9.	ความหนาของหนังสือเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	4.60	0.55	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย		4.49	0.38	มาก
รวมเฉลี่ยทั้งหมด		4.54	0.34	มากที่สุด

จากตาราง พบว่าหนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยกเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.54, S.D. = 0.34) เมื่อทำการจำแนกในแต่ละด้านมีค่าเฉลี่ยดังนี้ ด้านคุณค่าและประโยชน์มีคะแนนเฉลี่ยมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.80, S.D. = 0.30) รองลงมาคือด้านการใช้ภาษา ($\bar{x}$ = 4.65, S.D. = 0.32) ด้านคุณค่าของหนังสือ ($\bar{x}$ = 4.56, S.D. = 0.32) ด้านกายภาพ ($\bar{x}$ = 4.49, S.D. = 0.38) และด้านความเหมาะสมของเนื้อเรื่องมีคะแนนเฉลี่ยน้อยที่สุด ($\bar{x}$ = 4.40, S.D. = 0.49) ผลจากการทดลองกับนักเรียน 3 คน เพื่อปรับปรุงการใช้ภาษา สี ภาพพบว่าภาษาเนื้อหาสาระต่าง ๆ สีสันและภาพมีความเหมาะสม

ผู้วิจัยได้นำหนังสือการดูแลปัญหาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจากตะลุยกเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้หาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75 / 75 โดยทดลองกับนักเรียนจำนวน 9 คน ปรากฏผลดังนี้

ตาราง 5 แสดงผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของหนังสือการดูแลปัญหาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจากตะลุยกเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์ 75/75 กับนักเรียน จำนวน 9 คน

จำนวน นักเรียน 9 คน	ค่าเฉลี่ย (E1) คะแนนระหว่างเรียนโดยใช้หนังสือ การดูแลปัญหาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจากตะลุยกเมือง ลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5					ค่าเฉลี่ย (E2) คะแนนหลัง เรียนโดยใช้หนังสือ การดูแลฯ 20 คะแนน
	เล่มที่ 1	เล่มที่ 2	เล่มที่ 3	เล่มที่ 4	รวม	
	10 คะแนน	10 คะแนน	10 คะแนน	10 คะแนน	40 คะแนน	
ค่าเฉลี่ย	7.11	7.89	7.78	8.00	30.78	15.71
ค่าเฉลี่ย ร้อยละ	71.11	78.89	77.78	80.00	76.94	78.57

จากตาราง 5 ผลการหาประสิทธิภาพของหนังสือการดูแลปัญหาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจากตะลุยกเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กับนักเรียน 9 คน โดยมีนักเรียนเก่ง ปานกลางและอ่อน พบว่าคะแนนจากการทำแบบฝึกหัดท้ายบทได้คะแนนเฉลี่ย ดังนี้ เล่มที่ 1 ร้อยละ 71.11 เล่มที่ 2 ร้อยละ 78.89 เล่มที่ 3 ร้อยละ 77.78 และเล่มที่ 4 ร้อยละ 80.00 แสดงว่าหนังสือการดูแลปัญหาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจากตะลุยกเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีประสิทธิภาพ 76.94 / 78.57 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ 75/75 หนังสือการดูแลที่สร้างขึ้น จึงมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน

ตาราง 6 แสดงผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของหนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์ 75/75 กับนักเรียน จำนวน 30 คน

จำนวน นักเรียน	ค่าเฉลี่ย (E1) คะแนนระหว่างเรียนโดยใช้หนังสือ การ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับ แล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5					ค่าเฉลี่ย ค่าเฉลี่ย (E2) คะแนนหลัง เรียนโดยใช้หนังสือ
	เล่มที่ 1	เล่มที่ 2	เล่มที่ 3	เล่มที่ 4	รวม	การ์ตูนฯ
	คะแนน	คะแนน	คะแนน	คะแนน	คะแนน	20 คะแนน
30 คน	10	10	10	10	40	
ค่าเฉลี่ย	7.53	7.60	7.60	8.13	30.87	15.83
ค่าเฉลี่ย ร้อยละ	75.33	76.00	76.00	81.33	77.17	79.17

จากตาราง 6 ผลการหาประสิทธิภาพหนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กับนักเรียน 30 คน โดยมีนักเรียนเก่ง ปานกลางและอ่อน พบว่าคะแนนจากการทำแบบฝึกหัดท้ายบท ได้คะแนนเฉลี่ย ดังนี้ เล่มที่ 1 ร้อยละ 75.33 เล่มที่ 2 ร้อยละ 76.00 เล่มที่ 3 ร้อยละ 76.00 และเล่มที่ 4 ร้อยละ 81.33 เมื่อนำคะแนนร้อยละของคะแนนการทำแบบฝึกหัดย่อยระหว่างเรียนรวมค่าคะแนนเฉลี่ย(E1) เท่ากับ 30.87คิดเป็นค่าเฉลี่ยร้อยละ77.17 และนักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยหนังสือการ์ตูน ได้คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน(E2) เท่ากับ15.50 คิดเป็นค่าเฉลี่ยร้อยละ77.50 ดังนั้นสรุปได้ว่าหนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ77.17/ 79.17ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้75/75 หนังสือการ์ตูนที่สร้างขึ้นจึงมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน

ขั้นตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้หนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยหนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียนและหลังเรียน มีดังนี้

ตาราง 7 แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียนโดยใช้หนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 30 คน

กลุ่ม ตัวอย่าง	จำนวนคน (N)	คะแนน เต็ม	ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ค่า t
ก่อนเรียน	30	20	12.33	2.09	11.55*
หลังเรียน	30	20	15.43	1.87	

หมายเหตุ *มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 7 พบว่าการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 12.33 คะแนน และ 15.43 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.09 คะแนน และ 1.87 คะแนน เมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

บทที่ 5

บทสรุป

การพัฒนาหนังสือการตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยได้สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

จุดมุ่งหมายของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายหลัก เพื่อพัฒนาหนังสือการตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีจุดมุ่งหมายเฉพาะดังนี้

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของหนังสือการตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์ 75/75
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้หนังสือการตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

วิธีดำเนินการวิจัย

การพัฒนาหนังสือการตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (Research and Development) ซึ่งมีขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพหนังสือการตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์ 75/75

ในการสร้างและหาประสิทธิภาพหนังสือการตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักสูตรและคู่มือหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ศึกษาเรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น, ประวัติความเป็นมาของอำเภอลับแล, ศึกษาหลักเกณฑ์เทคนิค วิธีการการสร้างหนังสือการตูนและเอกสารต่างๆ รวมทั้งงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น ผู้วิจัยได้สร้างหนังสือการ์ตูนเรื่องเจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล จำนวน 4 เล่ม และนำหนังสือการ์ตูนที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อปรับปรุงแก้ไขตามที่อาจารย์ที่ปรึกษาให้คำแนะนำ และเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบคุณภาพของหนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในด้าน 1) ด้านคุณค่าของหนังสือ 2) ด้านความเหมาะสมของเนื้อเรื่อง 3) ด้านการใช้ภาษา 4) ด้านคุณค่าและประโยชน์ และ 5) ด้านกายภาพ เพื่อนำไปปรับปรุงคุณภาพของหนังสือการ์ตูนตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ และนำหนังสือการ์ตูนไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านข้าฝักหนาม จำนวน 3 คน เพื่อปรับปรุงเรื่องความถูกต้อง ด้านภาษา ความเหมาะสมของเนื้อหา เวลาที่ใช้ และรูปแบบของหนังสือการ์ตูน นำไปทดลองใช้กับนักเรียนจำนวน 9 คน และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนไทยรัฐวิทยา 5 (วัดตลิ่งต่ำ) อำเภอลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์ จำนวน 30 คน เพื่อหาประสิทธิภาพของหนังสือการ์ตูนตามเกณฑ์ 75/75

ขั้นตอนที่ 2 การทดลองใช้หนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ในการทดลองใช้หนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้หนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนด่านแม่คำมัน จำนวน 30 คน ในปีการศึกษา 2561 โดยทำการทดสอบก่อนเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจำนวน 20 ข้อและดำเนินการสอนโดยใช้หนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล แบ่งออกเป็น 4 เล่ม ตามแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 4 แผน แผนละ 3 ชั่วโมง ดำเนินการเป็นเวลา 2 สัปดาห์ พร้อมกับให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดท้ายบทของแต่ละตอน และทำการทดสอบหลังเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนฉบับเดิม

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการสร้างและหาประสิทธิภาพของหนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน มีความคิดเห็นเกี่ยวกับการประเมินคุณภาพของหนังสือการ์ตูนโดยภาพรวมมีค่าคะแนนเฉลี่ย 4.54 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่า 0.34 ซึ่งมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด และการหาประสิทธิภาพเท่ากับ 77.17 / 79.17 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 75/75

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้หนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่าคะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

อภิปรายผลการวิจัย

จากการพัฒนาหนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยได้นำประเด็นที่ค้นพบมาอภิปรายโดยแบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอนดังนี้

1. ผลการสร้างและหาประสิทธิภาพของหนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นได้ผ่านการพิจารณาความเหมาะสมขององค์ประกอบด้านต่างๆ ของหนังสือการ์ตูนจากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน พบว่าโดยภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้เป็นเพราะว่าผู้วิจัยได้ศึกษาวิเคราะห์หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551, ศึกษาเรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น, ประวัติความเป็นมาของอำเภอลับแล, ศึกษาหลักเกณฑ์ เทคนิค วิธีการการสร้างหนังสือการ์ตูน และเอกสารต่างๆ รวมทั้งงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่นแล้ว จึงดำเนินการสร้างหนังสือการ์ตูน เพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายของการวิจัยอย่างมีประสิทธิภาพผู้วิจัยได้มีการตรวจสอบเพื่อแก้ไขข้อบกพร่องของหนังสือการ์ตูนโดยทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหา ภาษาและเวลานำปัญหาที่พบจากการทดลองใช้หนังสือการ์ตูนมาปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่อง แล้วนำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 9 คนเพื่อหาประสิทธิภาพของหนังสือการ์ตูนตามเกณฑ์ที่กำหนด 75/75 พบว่า การทดสอบประสิทธิภาพของหนังสือการ์ตูน

มีประสิทธิภาพเท่ากับ 76.94/78.57 และเมื่อนำไปหาประสิทธิภาพกับนักเรียนจำนวน 30 คน พบว่าหนังสือการ์ตูนมีประสิทธิภาพเท่ากับ 77.17/79.17 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 75/75 ทั้งนี้เนื่องมาจากหนังสือการ์ตูนที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของปรีชาติ มั่นตะสูตร (2554) ได้สร้างและหาประสิทธิภาพของหนังสือการ์ตูน เรื่องการประหยัด ซึ่งมีขั้นตอนเหมือนกัน คือ 1) ศึกษาหลักสูตรและคู่มือหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง, ศึกษาหลักเกณฑ์ เทคนิค วิธีการ การสร้างหนังสือการ์ตูน 2) กำหนดเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ 3) วางโครงเรื่องของหนังสือการ์ตูน ให้สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ 4) สร้างหนังสือการ์ตูนขนาด A5 จำนวน 4 เรื่อง 5) นำหนังสือการ์ตูน เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อสอบถามความเหมาะสมด้าน เนื้อหา ด้านภาษาและด้านรูปเล่ม และนำมาปรับปรุงแก้ไข ก่อนนำไปทดลองใช้กับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่าประสิทธิภาพของหนังสือการ์ตูน เรื่องการประหยัด มีค่าเท่ากับ 89.31/88.05 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 75 /75

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้หนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 12.33 คะแนน และ 15.43 คะแนน ในส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.09 คะแนน และ 1.87 คะแนน เมื่อเปรียบเทียบระหว่าง คะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่าคะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่าง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ วิจิตรมา ชุมิ และคณะ (2551) เรื่อง การพัฒนาหนังสือการ์ตูนเพื่อพัฒนาจิตพิสัยด้านความมีวินัย กลุ่มสร้างเสริมลักษณะนิสัย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และงานวิจัยของ ศรัญญา ศุภวาณิชกุล (2558) การพัฒนาหนังสือการ์ตูน เรื่อง เบญจศีล ที่ส่งผล ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และส่งเสริมระดับจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไปในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. การนำหนังสือการ์ตูนไปใช้ ครูผู้สอนควรศึกษาแผนการจัดการเรียนรู้ สื่อและอุปกรณ์ ว่ามีความพร้อมในการจัดกิจกรรมหรือไม่ หากไม่ครบต้องจัดทำหรือจัดเตรียมให้ครบก่อนทำการสอน

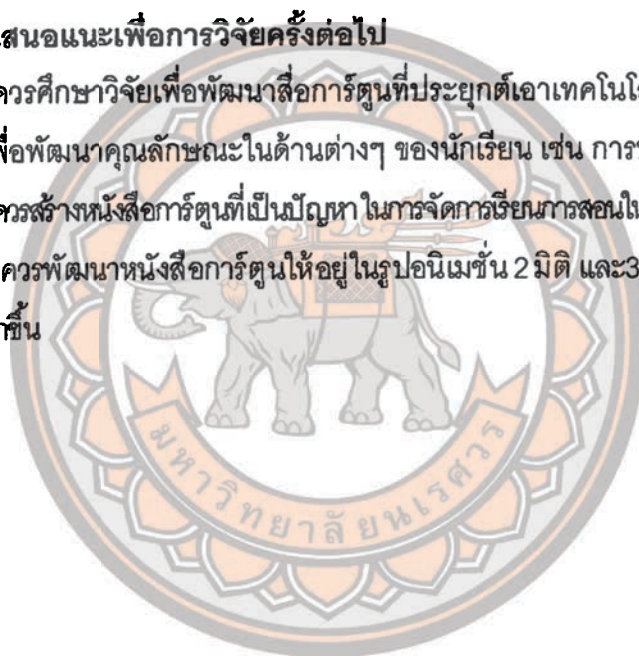
2. ในการจัดกิจกรรมครูผู้สอนควรตรวจสอบความพร้อมของหนังสือการ์ตูนก่อนนำมาใช้ เพราะนักเรียนบางคนลืมนำมาในการจัดกิจกรรมและนักเรียนบางคนทำฉีกขาด

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาวิจัยเพื่อพัฒนาสื่อการ์ตูนที่ประยุกต์เอาเทคโนโลยีมาใช้ประกอบในรูปของสื่อสารสนเทศ เพื่อพัฒนาคุณลักษณะในด้านต่างๆ ของนักเรียน เช่น การปลูกฝังเรื่องมารยาท

2. ควรสร้างหนังสือการ์ตูนที่เป็นปัญหาในการจัดการเรียนการสอนในวิชาที่มีเนื้อหายาก

3. ควรพัฒนาหนังสือการ์ตูนให้อยู่ในรูปแบบชั้น 2 มิติ และ 3 มิติ เพื่อให้เกิดความสมจริงและน่าสนใจมากขึ้น





บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). รายงานการวิจัยเรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่นกับการพัฒนา หลักสูตรและการจัดการเรียนการสอน. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กรมวิชาการ. (2534). การส่งเสริมและพัฒนาหนังสือการ์ตูนไทย. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์การศาสนา.
- กรมวิชาการ. (2540). ภูมิปัญญาท้องถิ่นกับการจัดการเรียนการสอนในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา. กรุงเทพฯ: กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ.
- กรมวิชาการ. (2540). สรุปผลการวิจัยเรื่อง ภูมิปัญญาท้องถิ่นกับการพัฒนาหลักสูตรและการจัด การเรียนการสอน. กรุงเทพฯ: กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ.
- กรมวิชาการ. กองวิจัยทางการศึกษา. (2539). แนวทางการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551. กรุงเทพฯ: เอกสารอัดสำเนา.
- กฤษณภัต บุญชัยเชื้อย. (2548). การออกแบบระบบสารสนเทศแหล่งเรียนรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับสถานศึกษาระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน. วิทยานิพนธ์ครุศาสตร์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต.
- กฤษณา วงษาสันต์. (2542). วิถีไทย. กรุงเทพฯ: เวิร์ดเวฟ เอ็ดดูเคชั่น.
- กันยารัตน์ วลลิภากร. (2552). การสร้างและพัฒนาหนังสือการ์ตูน ชุดโลกของ ICT. ศึกษา ศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- คณะกรรมการอำนวยการจัดงานเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว. (2542). วัฒนธรรม พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ เอกลักษณ์และภูมิปัญญา จังหวัดอุดรดิตถ์. กรุงเทพฯ: คณะกรรมการ.
- จตุพิตร บรรณสาร . (2545). การพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต (สังคมศึกษา) สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนหนองแขวงเหนือ สังกัดสำนักงานการศึกษาจังหวัดกาฬสินธุ์. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต. ศึกษาศาสตร,มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

- จริยา เฝ้าน้อย. (2546). ผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนพระพุทธศาสนาของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้หนังสือการ์ตูนภาพสามมิติ. วิทยานิพนธ์
ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต. สาขาวิชาประถมศึกษา, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- จินตนา ไบกาซูย์. (2534). การเขียนสื่อการเรียนการสอน. กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น.
- จินตนา ไบกาซูย์. (2542). เทคนิคการเขียนหนังสือสำหรับเด็ก. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ครู
สภา ลาดพร้าว.
- จุฑารัตน์ จันทะนาม. (2542). การพัฒนาชุดการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์ด้วยตนเองที่ใช้
การ์ตูนประกอบสำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต
การศึกษา (การมัธยมศึกษา), มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. กรุงเทพมหานคร. สืบค้น
เมื่อ 16 มกราคม 2561, จาก <http://www.thaithesis.org/detail.php?id=52310>.
- เจือจันทร์ กัลยา. (2533). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์และความสนใจ
ในวิชา คณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่สอนโดยใช้บทเรียน
สำเร็จรูปประกอบภาพ การ์ตูน. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- ฉลอง ทับศรี. (ม.ป.ป.). เอกสารการสอน การออกแบบระบบการเรียนการสอน การเรียนรู้
กับการสื่อความหมาย. ชลบุรี ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์,
มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ฉวีวรรณ คูหาภินันท์. (2527). การทำหนังสือสำหรับเด็ก. กรุงเทพฯ: ศิลปะบรรณาคาร.
- ฉวีวรรณ คูหาภินันท์. (2542). การอ่านและการส่งเสริมการอ่าน. กรุงเทพฯ: ศิลปะบรรณการ.
- ชลทิพย์ เขี่ยมสำอาดและวิศนัศิลาดระกูล. (2534). ภูมิปัญญาชาวบ้าน เทคโนโลยีพื้นบ้าน
และแหล่งวิทยาการในชุมชน. นนทบุรี: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2545). ระบบสื่อการสอน. สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2552). 80 นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ.
กรุงเทพฯ: บริษัท แดเน็กซ์ อินเทอร์เน็ตคอร์ปอเรชั่น.
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2553). การจัดการเรียนรู้แนวใหม่. นนทบุรี: สหมิตรพรินต์ติ้ง แอนด์พับลิชชิ่ง.
- ฐิติมา ชูมี และคณะ. (2551). การพัฒนาหนังสือการ์ตูนเพื่อพัฒนาจิตพิสัยด้านความมีวินัย
กลุ่มสร้างเสริมลักษณะนิสัย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์
ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยนเรศวร.

- ณภัทร พุทธสรณ์. (2551). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์และความคิด
สร้างสรรค์ทาง วิทยาศาสตร์ ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2
ที่ได้รับการจัดการ เรียนรู้ด้วย ชุดกิจกรรมการ์ตูนวิทยาศาสตร์.
ปริญญาามหาบัณฑิตสาขาวิชาการมัธยมศึกษา, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ณรงค์ ทองปาน. (2526). การสร้างหนังสือสำหรับเด็ก. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ:
หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมการฝึกหัดครู กระทรวงศึกษาธิการ.
- ถวัลย์ มาศจรัส. (2538). เทคนิคและตัวอย่างการเขียนหนังสือส่งเสริมการอ่านและหนังสือ
อ่านเพิ่มเติม. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์นิมิตใหม่.
- ทรงพล ศิวานนท์. (2543). ลวดลายการทอผ้าขึ้นดินจากอำเภอลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์.
วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาอาชีวศึกษา, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
ท่องเที่ยววิถีชีวิตลับแล.....อาหาร.....เรื่องข้าวแค้น. สืบค้นเมื่อ 27 ตุลาคม 2558,
จาก <http://www.icemedia.info/utd/index.php/3-ท่องเที่ยววิถีชีวิตลับแล-ด้านอาหาร>.
- ทัศนีย์ ทองไชย. (2542). สภาพและแนวทางการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการจัดการเรียนการ
สอน วิชาสังคมศึกษา ในโรงเรียนมัธยมศึกษา กรมสามัญศึกษา จังหวัด
อุบลราชธานี. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต. สาขาการบริหารการศึกษา.
บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- เทวีวรรณ การปลูก. (2556). การสร้างหนังสือส่งเสริมการอ่าน เรื่องเล่าเรื่องเมืองโคราช
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบุญวัฒนา จังหวัดนครราชสีมา.
ในบทความวิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต ปีการศึกษา 2556. (หน้า1),
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ธวัช ปุณโณธก. (2531). ภูมิปัญญาชาวบ้าน: ทัศนของอาจารย์ปรีชา พิณทอง ในทิศทาง
หมู่บ้านไทย. กรุงเทพฯ: เจริญการพิมพ์.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น
- เบญจมาศ สุชาติวุฒิ. (2535). ผลของการใช้หนังสือการ์ตูนประกอบการสอนจริยศึกษาที่มี
ต่อมโนทัศน์ทางจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์
ภาควิชา ประถมศึกษา สาขาวิชา ประถมศึกษา, มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์ .
- ประภัศร โพธิ์ศรีทอง. (2557). "โลกาภิวัตน์กับการจัดการวัฒนธรรม". สืบค้นเมื่อ 27 ตุลาคม
2558, จาก<http://oknation.nationtv.tv/blog/thaitourismsociety/2013/10/04/entry-1>.

- ประกาศ แก้ววรรณ. (2549). การจัดการองค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นปลาร้าข้ามปี
ต.หนองบัวน้อย อ.หนองหารจ.อุดรธานี. อุดรธานี: ศูนย์วิทยบริการ
สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยี สารสนเทศ, มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.
- ประเสริฐ มาสุปรีดี. (2522). ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนของนักเรียน
ชั้นประถมปีที่ 2 โดยการสอนด้วยหนังสือการ์ตูน กับการสอนตามปกติ.
ปริญญาโท กศ.ม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ปาริชาติ มั่นตะสูตร. (2554). การพัฒนาหนังสือการ์ตูนเรื่องการประหยัด ชั้นประถมศึกษา
ปีที่ 6 โดยนักเรียนมีส่วนร่วม. วิทยานิพนธ์หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยรังสิต.
- พระครูวินัยธรประจักษ์ จุกกรมูโม. (2545). พระพุทธศาสนากับภูมิปัญญาไทย. กรุงเทพฯ:
มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- พัชรินทร์ สมตน. (2539). การสร้างหนังสือส่งเสริมการอ่านสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา
ปีที่ 5 นิทานพื้นบ้านสิงห์บุรี เรื่อง ตำนานวัดพระนอนจักรสีห์. ปริญญาโท
กศ.ม., มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ภณิดา จันทร์ส่อง. (2541). การสร้างหนังสือการ์ตูนภาพยกระดับที่มีเสียงดนตรีประกอบเพื่อ
ส่งเสริมการอ่านภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์
ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีการศึกษา, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- มนีรัตน์สุกโชติรัตน์. (2548). อ่านเป็น : เรียนเก่ง – สอนเก่ง. กรุงเทพมหานคร:
นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่น.
- ยุพิน พิพิธกุล และอรพรรณ ต้นบรรจง. (2531). สื่อการเรียนการสอนคณิตศาสตร์. กรุงเทพฯ :
คณะครุศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รจนาวลี จันทร์ศิริ. (2556). การใช้นิทานพื้นบ้านอีสานเพื่อพัฒนาความสามารถในความ
เข้าใจการอ่านภาษาอังกฤษและความตระหนักในคุณค่าภูมิปัญญาท้องถิ่นของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. สาขาหลักสูตรและการสอน, มหาวิทยาลัยราชภัฏ
บุรีรัมย์.
- รวีวรรณ อังคนุรักษ์พันธุ์. (2533). การวัดทัศนคติเบื้องต้น. ภาควิชาหลักสูตร และการสอน.
คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยบูรพา.



**ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบแก้ไขเครื่องมือ เรื่องการพัฒนา
หนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแลเพื่อ
ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5**

- | | |
|-----------------------------|--|
| 1. นางสาวรณีย์ กุลศิริ | ตำแหน่ง ครูชำนาญการ
โรงเรียนเทศบาลศรีพนมมาศพิทยากร
สังกัดเทศบาลตำบล ศรีพนมมาศ |
| 2. นางวิสรา ปั่นคู่ย | ตำแหน่ง ครูชำนาญการ
โรงเรียนอนุบาลไทยรัฐวิทยา 5 (วัดตลิ่งต่ำ)
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา
อุตรดิตถ์ เขต 1 อำเภอลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์ |
| 3. นางกาญจนา ทนินไชย | ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนอนุบาลไทยรัฐวิทยา 5 (วัดตลิ่งต่ำ)
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา
อุตรดิตถ์ เขต 1 อำเภอลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์ |
| 4. นางสาวรัชนี้ แข็งหมัด | ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนเทศบาลศรีพนมมาศพิทยากร
สังกัดเทศบาลตำบลศรีพนมมาศ |
| 5. ดร.น้ำทิพย์ องอาจวานิชย์ | ตำแหน่ง อาจารย์ภาคการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร |

ภาคผนวก ข แบบประเมินความคิดเห็นสำหรับผู้เชี่ยวชาญต่อการพัฒนา

หนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยก้อยเมืองลับแลเพื่อส่งเสริม
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

แบบประเมินความคิดเห็นสำหรับผู้เชี่ยวชาญ

ต่อการพัฒนาหนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยก้อยเมืองลับแลเพื่อส่งเสริม
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

คำชี้แจง โปรดแสดงความคิดเห็นของท่าน โดยกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความคิดเห็น
ตามระดับประมาณค่าของการพัฒนาหนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยก้อยเมืองลับ
แลเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งกำหนดเกณฑ์
ตัดสินคุณภาพเป็น 5 ระดับ ดังนี้

- 1 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด
- 2 หมายถึง เหมาะสมน้อย
- 3 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง
- 4 หมายถึง เหมาะสมมาก
- 5 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	1	2	3	4	5
ด้านการจัดรูปแบบ					
1.รูปแบบภายนอกสวยงามดึงดูดความสนใจ					
2.ขนาดและความหนาของหนังสือสามารถจับถือสะดวก					
3.ขนาดตัวอักษรเหมาะสมกับระดับชั้นและวัยของเด็ก					
4.การเข้ารูปแบบมีความคงทนถาวร เด็กสามารถเปิดอ่านได้สะดวก					
5.ความกว้างยาวของหนังสือมีความเหมาะสม					
6.ตัวอักษรมองเห็นชัดเจน สวยงาม อ่านง่ายเป็นระเบียบ สม่ำเสมอตัวสะกด การันต์ การใช้เครื่องหมายต่าง ๆ ถูกต้อง					

(ต่อ)

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	1	2	3	4	5
ด้านการจัดภาพ					
1. ภาพปกมีความเหมาะสมกับชื่อเรื่อง					
2. ภาพปกสวยงามน่าสนใจ					
3. ขนาดของภาพเหมาะสมกับหน้ากระดาษและขนาดตัวอักษร					
4. ภาพประกอบแต่ละหน้าสวยงามน่าสนใจ					
5. ภาพประกอบสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง					
6. จัดวางภาพได้เหมาะสมกับเนื้อหาในแต่ละหน้า					
ด้านการดำเนินเรื่อง					
1. ความยาวเนื้อเรื่องแต่ละเรื่องเหมาะสมกับวัยและความสนใจ					
2. การดำเนินเรื่องอ่านแล้วเข้าใจง่าย					
ด้านเนื้อหาของเรื่อง					
1. เนื้อเรื่องง่ายต่อการเข้าใจ					
2. เนื้อเรื่องช่วยส่งเสริมความรู้ให้แก่ผู้เรียน					
3. เนื้อหาของเรื่องชวนให้อยากอ่านและติดตาม					
ด้านการใช้ภาษา					
1. ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสมเข้าใจง่ายเหมาะสมกับวัย					
2. การใช้ภาษาสื่อความหมายได้ชัดเจน					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

วันที่...../...../.....

ภาคผนวก ค ผลการพิจารณาแบบประเมินความคิดเห็น สำหรับผู้เชี่ยวชาญต่อการพัฒนาหนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแลเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ตาราง 8 แสดงค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและระดับความเหมาะสมขององค์ประกอบของหนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแลเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน

ที่	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
คุณภาพด้านคุณค่าของหนังสือ				
1.	สนองจุดประสงค์หลักสูตรเป็นหนังสือที่สาระอ้างอิงหลักสูตรเหมาะสมสำหรับผู้ให้ผู้ใช้เรียนศึกษาเพิ่มเติมด้วยตนเอง	4.20	0.45	มาก
2.	มีความชัดเจนครอบคลุม และครบถ้วนเหมาะสมกับ การนำไปใช้ในการเรียนการสอน ศึกษา ค้นคว้า อ้างอิง	4.20	0.45	มาก
3.	การให้ความรู้เกี่ยวกับ วัฒนธรรมไทย ภูมิปัญญาท้องถิ่น วัฒนธรรมประเพณีท้องถิ่นมีความชัดเจน	4.80	0.45	มากที่สุด
4.	การให้ความรู้เกี่ยวกับการใช้ทรัพยากรท้องถิ่นชัดเจน	4.60	0.55	มากที่สุด
5.	การให้ความรู้เกี่ยวกับหลักการ และแนวคิดในการเรียนรู้สภาพท้องถิ่นของตนเอง มีความชัดเจน	4.20	1.10	มาก
6.	ส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้เห็นคุณค่า วัฒนธรรมไทยและภูมิปัญญาท้องถิ่น ที่มีผลต่อการดำเนินชีวิตในสังคม	5.00	0.00	มากที่สุด
7.	ส่งเสริมผู้เรียนในการมีส่วนร่วมอนุรักษ์และเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นของตน	5.00	0.00	มากที่สุด
8.	ส่งเสริมการพัฒนาแนวคิด และค่านิยมไทย	4.40	0.55	มาก
9.	ส่งเสริมให้ผู้เรียน ได้เรียนรู้การดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข ตามสถานภาพของตน	4.60	0.55	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย		4.56	0.32	มากที่สุด

ตาราง 8 (ต่อ)

ที่	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
ความเหมาะสมของเนื้อเรื่อง				
1.	เนื้อเรื่อง ถูกต้องตามหลักวิชา สอดคล้องกับบทเรียน	4.20	0.84	มาก
2.	เนื้อเรื่องไม่ล้าสมัย	4.20	0.45	มาก
3.	ความยาก - ง่ายของเนื้อหาเหมาะสมกับวัย และความสามารถในการอ่าน ของผู้เรียน	4.60	0.55	มากที่สุด
4.	เนื้อเรื่องมีความต่อเนื่องกัน ทำให้เข้าใจเรื่องราวโดยตลอด	4.00	1.00	มาก
5.	เนื้อเรื่องให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน	4.20	0.84	มาก
6.	ความยาวของเรื่องเหมาะสมกับวัยและความสนใจของผู้เรียน	4.60	0.55	มากที่สุด
7.	การวางเค้าโครงเรื่องไม่ซับซ้อน เรียงลำดับจากง่ายไปหายาก	4.00	0.71	มาก
8.	เนื้อหาสาระช่วยในการศึกษามีส่วนช่วยพัฒนาชีวิต เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมท้องถิ่น	4.80	0.45	มากที่สุด
9.	เนื้อหาสาระกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความตระหนัก และรักท้องถิ่นของตน	5.00	0.00	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย		4.40	0.49	มาก
การใช้ภาษา				
1.	การใช้ภาษาถูกต้องตามหลักภาษา	4.80	0.45	มากที่สุด
2.	ใช้ศัพท์ และประโยคไม่ซับซ้อนเหมาะสมกับระดับชั้น	4.40	0.55	มาก
3.	ใช้ภาษาถูกต้อง ชัดเจน สละสลวยเป็นแบบอย่างได้	4.80	0.45	มากที่สุด
4.	บทสนทนามีความสนุกสนาน เพลิดเพลิน	3.80	0.84	มาก
5.	ตัวละครใช้ภาษาอย่างเหมาะสม	4.60	0.55	มากที่สุด
6.	เป็นการเสริมสร้างทักษะ และนิสัยรักการอ่าน	5.00	0.00	มากที่สุด
7.	เพิ่มพูนความรู้ ความเข้าใจในสิ่งที่เรียนรู้ ตามหลักสูตรให้กว้างขวางขึ้น	5.00	0.00	มากที่สุด
8.	การใช้ภาษาความรู้ในหนังสือสามารถใช้เป็นข้อมูลศึกษาพัฒนาท้องถิ่นของตนได้	4.80	0.45	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย		4.65	0.32	มากที่สุด

ตาราง 8 (ต่อ)

ที่	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
คุณค่าและประโยชน์				
1.	เนื้อเรื่องช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจใน เรื่องราวความเป็นมาของภูมิปัญญาท้องถิ่น	5.00	0.00	มากที่สุด
2.	เนื้อเรื่องช่วยปลูกฝังให้ผู้เรียนเกิดความรักและภูมิใจในภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.60	0.55	มากที่สุด
3.	สามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ด้วยตนเอง	4.80	0.45	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย		4.80	0.30	มากที่สุด
คุณภาพด้านกายภาพ				
1.	ภาพปกสื่อความหมายและสัมพันธ์กับเนื้อเรื่อง	4.80	0.45	มากที่สุด
2.	ภาพประกอบมีความสวยงาม	4.20	0.45	มาก
3.	ขนาดของภาพมีความเหมาะสมสัมพันธ์กับขนาดของหนังสือ	4.80	0.45	มากที่สุด
4.	ภาพประกอบแต่ละตอนสอดคล้องกับเนื้อหาแต่ละตอน	4.60	0.89	มากที่สุด
5.	ขนาดของตัวอักษรมีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	4.00	0.71	มาก
6.	การจัดวางตัวอักษรมีความเหมาะสม สัมพันธ์กับภาพประกอบ	4.40	0.89	มาก
7.	รูปเล่มมีความเหมาะสม และดึงดูดความสนใจ	4.40	0.55	มาก
8.	ขนาดของหนังสือพอเหมาะ จับถือสะดวก	4.60	0.55	มากที่สุด
9.	ความหนาของหนังสือเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	4.60	0.55	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย		4.49	0.38	มาก
รวมเฉลี่ยทั้งหมด		4.54	0.34	มากที่สุด

ภาคผนวก ง ตารางการกำหนดของคะแนนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ของข้อสอบสำหรับผู้เชี่ยวชาญ

ตาราง 9 แสดงตารางการกำหนดของคะแนนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ของข้อสอบ

จุดประสงค์การเรียนรู้	จำนวนข้อสอบตามพฤติกรรม						จำนวนข้อสอบที่ใช้จริง (20ข้อ)	จำนวนข้อสอบที่ใช้สำรอง (20ข้อ)
	ความรู้ความจำ	ความเข้าใจ	การนำไปใช้	การวิเคราะห์	การสังเคราะห์	การประเมินค่า		
1.วิเคราะห์คุณค่าและความสำคัญของวัฒนธรรมกับการดำเนินชีวิตได้	-	1	1	1	1	1	5	10
2.บอกความหมายความสำคัญและประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นได้	1	1	2	1	2	1	8	16
3.บอกประวัติประเพณี และภูมิปัญญาท้องถิ่นของอำเภอลับแลได้	3	2	1	1	-	-	7	14

หมายเหตุ 1. มาตรฐาน ตัวชี้วัด และจุดประสงค์การเรียนรู้ อ้างอิงมาจากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551

2. ผู้วิจัยได้ออกแบบแบบทดสอบเป็นแบบปรนัย ซึ่งเป็นแบบเลือกตอบ มี 4 ตัวเลือก ทั้งนี้ผู้วิจัยออกแบบแบบทดสอบไว้สำรองทั้งหมด 40 ข้อ ใช้จริงเพียง 20 ข้อ ทั้งนี้ได้อ้างอิงโดยใช้การวิเคราะห์ข้อสอบวัดระดับพฤติกรรมตามจุดมุ่งหมายทางด้านพุทธิพิสัย ของบลูม ใช้เพียง 4 ระดับ ดังนี้ 1) ความรู้ความจำ 2) ความเข้าใจ 3) การนำไปใช้ 4) การวิเคราะห์ 5) การสังเคราะห์ 6) ประเมินค่า

**ภาคผนวก จ แบบประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
ของการพัฒนาหนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแลเพื่อ
ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5**

**ตาราง 10 แสดงแบบประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของ
การพัฒนาหนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุย เมืองลับแลเพื่อส่งเสริม
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5**

แบบประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

คำชี้แจง

ขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาแบบประเมินความเหมาะสมสอดคล้องของ
แบบทดสอบของการพัฒนาหนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแลเพื่อ
ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ว่าสอดคล้องตาม
จุดประสงค์ที่กำหนดหรือไม่โดยทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องระดับความคิดเห็นตาม
ความหมายของระดับการประเมินค่า ซึ่งกำหนดเกณฑ์ตัดสินคุณภาพ 3 ระดับดังนี้

- | | | |
|-----|---------|----------------------------------|
| - 1 | หมายถึง | แบบทดสอบไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์ |
| 0 | หมายถึง | แบบทดสอบไม่แน่ใจกับจุดประสงค์ |
| + 1 | หมายถึง | แบบทดสอบสอดคล้องกับจุดประสงค์ |

จุดประสงค์การเรียนรู้	แบบทดสอบ	ระดับการพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
		-1	0	+1	
วิเคราะห์คุณค่าและความสำคัญของวัฒนธรรมกับการดำเนินชีวิตได้ อ้างอิงจากหลักสูตรแกนกลาง 51สาระที่2มาตรฐาน ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองที่มีค่านิยมที่ดีงาม และดำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่างสันติสุข	1. ข้อใดไม่ใช่ความสำคัญของวัฒนธรรม ก. เป็นสิ่งที่ชี้ให้เห็นความแตกต่างของบุคคล กลุ่มคนหรือชุมชน ข. เป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้ว่ามนุษย์แตกต่างจากสัตว์ ค. เป็นตัวกำหนดปัจจัย 4 ได้แก่ เครื่องนุ่งห่ม อาหาร ที่อยู่อาศัย การรักษาโรค ง. เป็นตัวกำหนดการแสดงความรู้สึกทางอารมณ์และการควบคุมอารมณ์ เฉลย ข. (ระดับพฤติกรรม การสังเคราะห์)				
	2. วัฒนธรรมใดที่เราควรรักษาไว้ ก. ลูกควรประกอบอาชีพตามพ่อแม่ ข. ลูกศิษย์ควรดำเนินรอยตามครู ค. น้องควรปฏิบัติตามพี่ ง. ลูกควรเชื่อฟังพ่อแม่ เฉลย ง. (ระดับพฤติกรรมความเข้าใจ)				
	3. ข้อใดคือประโยชน์ของโบราณสถานและโบราณวัตถุ ก. แสดงความเป็นมาของประเทศ ข. แสดงถึงเจตนารมณ์ของกฎหมายให้ช่วยกันอนุรักษ์ ค. แสดงถึงระยะเวลาอายุของโบราณสถานและโบราณวัตถุ ง. แสดงถึงความสัมพันธ์ไมตรีระหว่างประเทศ				

จุดประสงค์การเรียนรู้	แบบทดสอบ	ระดับการพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
		-1	0	+1	
วิเคราะห์คุณค่าและความสำคัญของวัฒนธรรมกับการดำเนินชีวิตได้อ้างอิงจากหลักสูตรแกนกลาง 51 สารที่ 2มาตรฐาน ส2.1 เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองที่มีค่านิยมที่ดีงาม และธำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทยดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่างสันติสุข	4. เมื่อนักเรียนไปร่วมงานวันสำคัญทางศาสนา นักเรียนควรปฏิบัติตนอย่างไรจึงจะเหมาะสม ก. สวมใส่กางเกงขาสั้นเพื่อแสดงถึงความมั่นใจในตนเอง ข. สวมเสื้อสายเดี่ยวโดยมีเสื้อคลุมสวมทับไว้มิดชิด ค. สวมเสื้อเกาะอกเพื่อแสดงถึงความเป็นเอกลักษณ์ของตนเอง ง. สวมใส่กางเกงรัดรูปเปิดเผยเนื้อหนัง เฉลย ข. (ระดับพฤติกรรม ประเมินค่า)				
	5. ข้อใดต่อไปนี้เป็นประเพณี ก. กิจกรรมที่มีการปฏิบัติสืบเนื่องกันมานาน ข. เป็นสิ่งที่ทุกคนไม่ต้องปฏิบัติตาม ค. หากเพิกเฉยในการปฏิบัติถือว่าผิดกฎหมาย ง. ทุกคนสามารถเปลี่ยนแปลงข้อปฏิบัติตามความชอบของตนได้ เฉลย ก. (ระดับพฤติกรรม วิเคราะห์)				

จุดประสงค์ การเรียนรู้	แบบทดสอบ	ระดับการ พิจารณา			ข้อเสนอแนะ
		-1	0	+1	
วิเคราะห์คุณค่าและความสำคัญของวัฒนธรรมกับการดำเนินชีวิตได้อ้างอิงจากหลักสูตรแกนกลาง 51 สาระที่ 2 มาตรฐาน ส.2.1 เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองที่มีค่านิยมที่ดีงาม และธำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่างสันติสุข	6. ข้อใดไม่ใช่คุณค่าของวัฒนธรรมไทย ก. เป็นประโยชน์ต่อการดำรงชีวิต ข. เป็นสิ่งที่กำหนดรายได้ให้คนในท้องถิ่น ค. หล่อหลอมบุคลิกภาพที่ดีให้กับผู้คน ง. ก่อให้เกิดความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน เฉลย ข. (ระดับพฤติกรรม การวิเคราะห์)				
	7. นักเรียนมีส่วนช่วยอนุรักษ์วัฒนธรรมไทยได้อย่างไรบ้าง ก. ใช้สินค้าที่นำเข้าจากต่างประเทศ ข. รับประทานอาหารฟาสต์ฟู้ดบ่อยครั้ง ค. พูด อ่าน เขียนภาษาไทยให้ถูกต้อง ง. แสดงความเคารพกันด้วยการจับมือ เฉลย ค. (ระดับพฤติกรรม นำไปใช้)				
บอกความหมาย ความสำคัญและประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นได้	8. ข้อใดไม่ใช่คุณค่าและความสำคัญของแหล่งวัฒนธรรมในชุมชน ก. เป็นแหล่งท่องเที่ยว ข. เป็นแหล่งเรียนรู้ ค. เป็นแหล่งที่อยู่อาศัย ง. เป็นแหล่งเศรษฐกิจ เฉลย ค. (ระดับพฤติกรรม การสังเคราะห์)				

จุดประสงค์ การเรียนรู้	แบบทดสอบ	ระดับการ พิจารณา			ข้อเสนอแนะ
		-1	0	+1	
บอกความหมาย ความสำคัญและ ประเภทของภูมิ ปัญญาท้องถิ่นได้ อ้างอิงจากหลักสูตร แกนกลาง 51 สาระที่ 2มาตรฐาน ส2.1 เข้าใจและปฏิบัติตน ตามหน้าที่ของการ เป็นพลเมืองที่มี ค่านิยมที่ดีงาม และ ดำรงรักษาประเพณี และวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันใน สังคมไทยและสังคม โลกอย่างสันติสุข	9. การอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นควรทำ อย่างไรก่อนเป็นอันดับแรก ก. ศึกษาแหล่งภูมิปัญญาไทยในแต่ละ ท้องถิ่น ข. สนับสนุนครูภูมิปัญญาไทยในท้องถิ่น ค. สร้างจิตสำนึกในการอนุรักษ์ภูมิ ปัญญาท้องถิ่น ง. รณรงค์การใช้ภูมิปัญญาไทยในท้องถิ่น เฉลย ง. (ระดับพฤติกรรม ประเมินค่า)				
	10. ทำไมภูมิปัญญาท้องถิ่นจึงค่อยๆสูญ หายไป ก. เพราะอนุชนรุ่นเก่าหวงวิชามาก ข. เพราะอนุชนรุ่นหลังมีการศึกษาสูง ค. เพราะอนุชนใช้เทคโนโลยีก้าวหน้า มาก ง. เพราะอนุชนไม่เห็นความสำคัญและ ประโยชน์ เฉลย ง. (ระดับพฤติกรรม การวิเคราะห์)				

จุดประสงค์ การเรียนรู้	แบบทดสอบ	ระดับการ พิจารณา			ข้อเสนอ แนะ
		-1	0	+1	
บอกความหมาย ความสำคัญและ ประเภทของภูมิ ปัญญาท้องถิ่นได้ อ้างอิงจากหลักสูตร แกนกลาง 51 สาระที่2 มาตรฐาน ส2.1 เข้าใจ และปฏิบัติตาม หน้าที่ของการเป็น พลเมืองที่มีค่านิยมที่ดี งาม และธำรงรักษา ประเพณีและ วัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันใน สังคมไทยและสังคม โลกอย่างสันติสุข	11. ข้อใดเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นในการ ประดิษฐ์เครื่องมือประกอบอาชีพ ก. การสานปลาตะเพียน ข. การสานลอบดักปลา ค. การทำกระบวยตักน้ำ ง. การทำตุ๊กตาดินเผา เฉลย ข. (ระดับพฤติกรรม การวิเคราะห์)				
	12. ข้อใดไม่ใช่คุณค่าของงานหัตถกรรม ก. รูปทรงที่แตกต่างจะแสดงถึง เอกลักษณ์ของแต่ละท้องถิ่น ข. ขึ้นอยู่กับวัสดุที่นำมาใช้ว่าหายาก หรือง่ายและสามารถผลิตได้ดีแค่ไหน ค. ลวดลายและสีสันทันเป็นสิ่งที่ช่วยให้ งานน่าสนใจและสมบูรณ์ขึ้นไม่สามารถ ผลิตด้วยเครื่องจักรได้ ง. ปงบอกอารมณ์ของผู้สร้างสรรค์ ผลงาน เฉลย ง. (ระดับพฤติกรรม การสังเคราะห์)				

จุดประสงค์ การเรียนรู้	แบบทดสอบ	ระดับการ พิจารณา			ข้อเสนอ แนะ
		-1	0	+1	
บอกความหมาย ความสำคัญและ ประเภทของภูมิ ปัญญาท้องถิ่นได้ อ้างอิงจากหลักสูตร แกนกลาง 51 สาระที่2 มาตรฐาน ส2.1 เข้าใจ และปฏิบัติตนตาม หน้าที่ของการเป็น พลเมืองที่มีค่านิยมที่ดี งาม และธำรงรักษา ประเพณีและ วัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันใน สังคมไทยและสังคม โลกอย่างสันติสุข	13. ภูมิปัญญาท้องถิ่นข้อใดไม่ได้เกิดจาก ความเชื่อ ก. พิธีสะเดาะเคราะห์ ข. เครื่องปั้นดินเผา ค. พระพุทธรูป ง. ศาลพระภูมิ เฉลย ข. (ระดับพฤติกรรม ความรู้ความจำ)				
	14. ภูมิปัญญาท้องถิ่นข้อใด ไม่ได้เกิดจาก อิทธิพลของพระพุทธศาสนา ก. โบสถ์ ข. เจดีย์ ค. ศาลพระภูมิ ง. จิตรกรรมฝาผนัง เฉลย ค. (ระดับพฤติกรรม ความเข้าใจ)				
	15. ข้อใดไม่ใช่ความสำคัญของภูมิปัญญา ท้องถิ่น ก. ทำให้คนในท้องถิ่นรู้จักการพึ่งพา ตนเอง ข. ช่วยสร้างอาชีพให้แก่คนในท้องถิ่น ค. เกิดการใช้ประโยชน์จากธรรมชาติ ในท้องถิ่น ง. ช่วยให้พืชพันธุ์ธัญญาหารถูกใช้มาก ยิ่งขึ้นจนหมดไป				

	เฉลย ง. (ระดับพฤติกรรม การวิเคราะห์)				
	16. เพราะเหตุใดเราจึงต้องใช้หลักฐานในการศึกษาความเป็นมาของท้องถิ่น ก. เพื่อให้เป็นที่ยอมรับของคนอื่น ข. ให้ได้ข้อมูลตรงตามที่ต้องการ ค. ให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้องมากที่สุด ง. สามารถนำเสนอเป็นผลงานส่วนตัว เฉลย ค. (ระดับพฤติกรรม การสังเคราะห์)				
	17. ภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวข้องกับสิ่งใดมากที่สุด ก. สถาปัตยกรรม ข. ศาสนา ค. ความเชื่อ ง. ค่านิยม เฉลย ก. (ระดับพฤติกรรม ความรู้ความจำ)				
	18. ข้อใดไม่ใช่ลักษณะของภูมิปัญญาท้องถิ่น ก. มีประโยชน์ต่อการดำรงชีวิต ข. เพื่อจรรโลงใจให้สนุกสนาน ค. เป็นสิ่งที่คนในอดีตใช้เท่านั้น ง. สร้างสรรค์โดยคนในท้องถิ่น เฉลย ค. (ระดับพฤติกรรม ความเข้าใจ)				

จุดประสงค์ การเรียนรู้	แบบทดสอบ	ระดับการ พิจารณา			ข้อเสนอ แนะ
		-1	0	+1	
บอกความหมาย ความสำคัญและ ประเภทของภูมิ ปัญญาท้องถิ่นได้ อ้างอิงจากหลักสูตร แกนกลาง 51 สาระที่2 มาตรฐาน ส2.1 เข้าใจ และปฏิบัติตนตาม หน้าที่ของการเป็น พลเมืองที่มีค่านิยมที่ดี งาม และธำรงรักษา ประเพณีและ วัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันใน สังคมไทยและสังคม โลกอย่างสันติสุข	19. ข้อใดไม่ใช่ภูมิปัญญาท้องถิ่น ก. น้ำมันปิโตรเลียม ข. ประเพณีเลี้ยงผี ค. เกษตรอินทรีย์ ง. แก๊สหุงต้มจากมูลสัตว์ เฉลย ก. (ระดับพฤติกรรม ความเข้าใจ)				
	20. ข้อใดเป็นภูมิปัญญาประเภทหัตถกรรม ก. การทำทุเรียนกวน ข. เครื่องจักสาน ค. การปั้นหม้อดินเผา ง. ข้าวซ้อมมือ เฉลย ข. (ระดับพฤติกรรม ความรู้ ความจำ)				
	21. ภูมิปัญญาท้องถิ่นข้อใดไม่เกี่ยวข้องกับ การประกอบอาชีพ ก. เกษตรพอเพียง ข. เดินกำรำเคียว ค. ทอดกฐิน ง. ฝนเทียม เฉลย ค. (ระดับพฤติกรรม การวิเคราะห์)				

จุดประสงค์ การเรียนรู้	แบบทดสอบ	ระดับการ พิจารณา			ข้อเสนอ แนะ
		-1	0	+1	
บอกความหมาย ความสำคัญและ ประเภทของภูมิ ปัญญาท้องถิ่นได้ อ้างอิงจากหลักสูตร แกนกลาง 51 สาระที่2 มาตรฐาน ส.2.1 เข้าใจ และปฏิบัติตาม หน้าที่ของการเป็น พลเมืองที่มีค่านิยมที่ดี งาม และธำรงรักษา ประเพณีและ วัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันใน สังคมไทยและสังคม โลกอย่างสันติสุข	22. นักเรียนจะเลือกวิถีใดที่เหมาะสม ใน การเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่น ก. ออกกฎหมายบังคับ ข. โฆษณาทางสื่อต่างๆ ค. ขอความร่วมมือจากผู้นำชุมชน ง. ประชาสัมพันธ์เสียงตามสายของ โรงเรียน เฉลย ง. (ระดับพฤติกรรม การนำไปใช้)				
	23. ข้อใดเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ช่วย จรรโลงจิตใจ ก. ปลาสดแห้ง จ.สมุทรปราการ ข. การทำนาโยน จ.ปทุมธานี ค. หนังสือ จ.ราชบุรี ง. การนวดแผนไทย จ.กรุงเทพฯ เฉลย ค. (ระดับพฤติกรรม ความรู้ความจำ)				
บอกประวัติประเพณี และภูมิปัญญาท้องถิ่น ของอำเภอลับแลได้	24. นักเรียนจะอนุรักษ์ภูมิปัญญาอย่างไร ก. รวบรวมเขียนไว้เป็นตำรา ข. สิ่งใดดี ก็ควรปฏิบัติต่อไป ค. เขียนตามข้างฝาห้องหรือกำแพงให้ ช่วยกันอนุรักษ์ ง. ออกกฎหมายลงโทษผู้ไม่เห็นคุณค่า ของภูมิปัญญาท้องถิ่น เฉลย ข. (ระดับพฤติกรรม การนำไปใช้)				

จุดประสงค์ การเรียนรู้	แบบทดสอบ	ระดับการ พิจารณา			ข้อเสนอ แนะ
		-1	0	+1	
บอกประวัติ ประเพณี และภูมิ ปัญญาท้องถิ่นของ อำเภอลับแลได้ อ้างอิงจากหลักฐาน แกนกลาง 51 สาระที่ 4มาตรฐาน ส.4.1 เข้าใจความหมาย ความสำคัญของเวลา และยุคสมัยทาง ประวัติศาสตร์ สามารถใช้วิธีการทาง ประวัติศาสตร์มา วิเคราะห์เหตุการณ์ ต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ	25. คำว่า “แลง” ในภาษาพื้นเมืองลับแล มีความหมายว่าอย่างไร ก. เวลาเช้า ข. เวลากลางวัน ค. เวลาเย็น ง. เวลาค่ำ เฉลย ค. (ระดับพฤติกรรม ความจำ)				
	26. นายอำเภอลับแลคนแรกมีชื่อว่าอะไร ก. พระยาศรีสุริยราชวรานุวัตร ข. พระศรีพนมมาศ ค. พระเจ้าเรืองไทรวิราช ง. พระยาพิชัย เฉลย ข. (ระดับพฤติกรรม ความรู้ความจำ)				
	27. หลักฐานทางประวัติศาสตร์ใดบ้าง ที่ บ่งบอกว่าเมืองลับแลเคยเป็นเมืองที่รุ่งเรือง เมื่อในอดีต ก. เครื่องสังคโลกกับพราสาท ข. เครื่องสังคโลกกับกลองยา ค. พราสาทกับกลองมโหระทึก ง. พราสาทกับกลองแขก เฉลย ก. (ระดับพฤติกรรม การวิเคราะห์)				แก้ไขตาม คำแนะนำ ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 1

จุดประสงค์ การเรียนรู้	แบบทดสอบ	ระดับการ พิจารณา			ข้อเสนอ แนะ
		-1	0	+1	
บอกประวัติ ประเพณี และภูมิ ปัญญาท้องถิ่นของ อำเภอลับแลได้ อ้างอิงจากหลักฐาน แกนกลาง 51 สาระที่ 4มาตรฐาน ส4.1 เข้าใจความหมาย ความสำคัญของเวลา และยุคสมัย ทาง ประวัติศาสตร์ สามารถใช้วิธีการทาง ประวัติศาสตร์มา วิเคราะห์เหตุการณ์ ต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ	28. การแต่งกายนุ่งผ้าซิ่นของหญิงชาวลับ จัดเป็นภูมิปัญญาด้านใด ก. การดำรงชีวิต ข. การประกอบอาชีพ ค. การจัดระเบียบสังคม ง. การแสดงออกทางศิลปะ เฉลย ก (ระดับพฤติกรรม ความเข้าใจ)				
	29. ข้อใดเป็นประเพณีท้องถิ่นของ อำเภอ ลับแล ก. เเผเทียนเล่นไฟ ข. สลากชะลอมและก้างบูชา ค. ฮีตสิบสอง คองสิบสี่ ง. ยี่เป็ง เฉลย ข. (ระดับพฤติกรรม ความรู้ ความจำ)				
	30. ข้อใดไม่ใช่ภูมิปัญญาท้องถิ่นในจังหวัด อุตรดิตถ์ ก. การทำดาบเหล็กน้ำพี้ ข. การทำผ้าบาติก ค. การทำไม้กวาดตองกง ง. การทอผ้าซิ่นตีนจก เฉลย ข (ระดับพฤติกรรม ความรู้ ความจำ)				

จุดประสงค์ การเรียนรู้	แบบทดสอบ	ระดับการ พิจารณา			ข้อเสนอแนะ
		-1	0	+1	
บอกประวัติ ประเพณี และภูมิ ปัญญาท้องถิ่นของ อำเภอลับแลได้ อ้างอิงจากหลักฐาน แกนกลาง 51 สารที่ 4มาตรฐาน ส.4.1 เข้าใจความหมาย ความสำคัญของเวลา และยุคสมัย ทางประวัติศาสตร์ สามารถใช้วิธีการทาง ประวัติศาสตร์มา วิเคราะห์เหตุการณ์ ต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ	31. ในยุคแรกชาวลับแลนิยมทอผ้าจีน เป็น ลายชนิดใด ก. ลายดอกเคี้ยว ข. ลายมุก ค. ลายমনสิบก ง. ลายหงส์ปล่อย เฉลย ก. (ระดับพฤติกรรม ความรู้ ความจำ)				
	32. เพราะเหตุใดชายหนุ่มจึงต้องออกจาก เมืองลับแล ก. เพราะอยากกลับเมืองของตน ข. เพราะไปขโมยของ ค. เพราะไปทะเลาะวิวาทกับลูก ผู้ใหญ่บ้าน ง. เพราะไม่รักชาติลัทธิ พุทธโกหก เฉลย ง. (ระดับพฤติกรรม ความรู้ ความจำ)				
	33. ถ้านักเรียนเป็นชายหนุ่มแล้วไม่เปิดถุง ย่ามก่อนถึงเมืองตามที่หญิงสาวกล่าว จะ ถือได้ว่านักเรียนเป็นคนอย่างไร ก. เป็นคนโลภมาก ข. เป็นคนฉลาด ค. เป็นคนรักสาว ง. เป็นเชื่อง่าย เฉลย ค. (ระดับพฤติกรรม การวิเคราะห์)				

จุดประสงค์การเรียนรู้	แบบทดสอบ	ระดับการพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
		-1	0	+1	
บอกประวัติ ประเพณี และภูมิปัญญาท้องถิ่นของอำเภอลับแลได้ อ้างอิงจากหลักสูตรแกนกลาง 51 สาระที่ 4มาตรฐาน ส4.1 เข้าใจความหมาย ความสำคัญของเวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ สามารถใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์มาวิเคราะห์เหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ	34. ประเพณีสลากชะลอมและก้างบูยาทำขึ้น เพื่ออะไร ก. เพื่อขับไล่สิ่งชั่วร้ายในหมู่บ้าน ข. เพื่อทำขวัญให้กับต้นไม้ในสวน ค. เพื่อให้ชาวบ้านมีความสามัคคี ง. เพื่ออุทิศส่วนกุศลให้กับบรรพบุรุษ เฉลย ง. (ระดับพฤติกรรม ความเข้าใจ)				
	35. ก้างบูยามีลักษณะคล้ายต้นอะไร ก. ต้นราชพฤกษ์ ข. ต้นพิกลทอง ค. ต้นกัลปพฤกษ์ ง. ต้นพุทธรักษา เฉลย ค. (ระดับพฤติกรรม ความเข้าใจ)				
	36. นักเรียนสามารถนำสิ่งใดมาประยุกต์ใช้แทนไม้กวาดได้คงทนที่สุด ก. หญ้าลั่นงู ข. หญ้าเจ้าชู้ ค. หญ้าขัดมอญ ง. หญ้าแฝก เฉลย ค. (ระดับพฤติกรรม การนำไปใช้)				

จุดประสงค์ การเรียนรู้	แบบทดสอบ	ระดับการ พิจารณา			ข้อเสนอแนะ
		-1	0	+1	
บอกประวัติ ประเพณี และภูมิ ปัญญาท้องถิ่นของ อำเภอลับแลได้ อ้างอิงจากหลักฐาน แกนกลาง 51 สารที่ 4มาตรฐาน ส4.1 เข้าใจความหมาย ความสำคัญของเวลา และยุคสมัย ทางประวัติศาสตร์ สามารถใช้วิธีการทาง ประวัติศาสตร์มา วิเคราะห์เหตุการณ์ ต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ	37. ถ้าไม่มีตอก(ไม้ไผ่)นักเรียนสามารถนำ สิ่งใด มาสานแทนได้ ก. ใบตอง ข. ใบลาน ค. ก้านมะยม ง. ก้านจาก เฉลย ง. (ระดับพฤติกรรม การนำไปใช้)				
	38. นักเรียนจะเลือกใช้สิ่งที่ได้ธรรมชาติจาก สิ่งใดในการทำขนมเหน็บ ก. กาบมะพร้าวเผา ข. ชมื่น ค. ดอกอัญชัน ง. ใบเตย เฉลย ก. (ระดับพฤติกรรม การนำไปใช้)				
	39.เนินเขาอะไรที่กั้นแสงอาทิตย์แม้ว่าพระ อาทิตย์ยังไม่ตกดินก็ทำให้มีดจนวนานนาม ว่า "ป่าลับแลง" ก. ม่อนจำศีล ข. ม่อนฤๅษี ค. ม่อนสันติสุข ง. ม่อนแจ่ม เฉลย ข. (ระดับพฤติกรรม ความรู้ ความจำ)				

จุดประสงค์ การเรียนรู้	แบบทดสอบ	ระดับการ พิจารณา			ข้อเสนอแนะ
		-1	0	+1	
บอกประวัติ ประเพณี และภูมิ ปัญญาท้องถิ่นของ อำเภอลับแลได้ อ้างอิงจากหลักสูตร แกนกลาง 51 สาระที่ 4มาตรฐาน ส4.1 เข้าใจความหมาย ความสำคัญของเวลา และยุคสมัย ทางประวัติศาสตร์ สามารถใช้วิธีการทาง ประวัติศาสตร์มา วิเคราะห์เหตุการณ์ ต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ	40. เพราะเหตุใดชาวลับแลจึงนิยมนั่ง ผ้าขึ้นตีนจกไปในงานสำคัญทางศาสนา ก. มีลวดลายที่สวยงาม ข. บ่งบอกความมีฐานะนะ ของผู้สวมใส่ ค. หาซื้อได้ง่าย ง. แสดงถึงเอกลักษณ์ประจำถิ่น เฉลย ง. (ระดับพฤติกรรม วิเคราะห์)				

ภาคผนวก จ ผลการประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของ
การพัฒนาหนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแลเพื่อ
ส่งเสริม ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ตาราง 11 แสดงผลการประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของ
การพัฒนาหนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแลเพื่อส่งเสริม
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ข้อ	คะแนนผู้เชี่ยวชาญ					IOC	ผลการพิจารณา
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
1	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
2	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
3	0	-1	-1	1	0	-0.20	ตัดทิ้ง
4	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
5	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
6	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
7	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
8	1	1	1	1	0	0.80	ใช้ได้
9	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
10	0	1	1	1	1	0.80	ใช้ได้
11	1	1	1	1	0	0.80	ใช้ได้
12	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
13	1	1	1	1	0	0.80	ใช้ได้
14	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
15	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
16	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
17	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
18	1	1	1	1	0	0.80	ใช้ได้
19	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้

ตาราง 11(ต่อ)

ข้อ	คะแนนผู้เข้าแข่งขันราย					IOC	ผลการพิจารณา
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
20	1	1	1	1	1	1.00	ใช่
21	1	0	1	1	0	0.60	ใช่
22	1	1	1	1	1	1.00	ใช่
23	1	0	1	1	1	0.80	ใช่
24	1	1	1	1	1	1.00	ใช่
25	1	1	1	1	1	1.00	ใช่
26	1	1	1	1	1	1.00	ใช่
27	1	1	1	1	1	1.00	ใช่
28	1	1	1	1	1	1.00	ใช่
29	1	1	1	1	1	1.00	ใช่
30	1	1	1	1	1	1.00	ใช่
31	1	1	1	1	1	1.00	ใช่
32	1	1	1	1	1	1.00	ใช่
33	1	1	1	1	1	1.00	ใช่
34	1	1	1	1	1	1.00	ใช่
35	1	1	1	1	1	1.00	ใช่
36	1	1	1	1	1	1.00	ใช่
37	1	1	1	1	1	1.00	ใช่
38	1	1	1	1	1	1.00	ใช่
39	1	1	1	1	1	1.00	ใช่
40	1	0	1	1	1	0.80	ใช่

ภาคผนวก ข ผลการวิเคราะห์ ค่าอำนาจจำแนกและค่าความยากง่าย ของหนังสือการ์ตูน
ภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแลเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ตาราง 12 แสดงผลการวิเคราะห์ ค่าอำนาจจำแนกและค่าความยากง่ายของหนังสือ
การ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแลเพื่อส่งเสริม
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ข้อ	จุดประสงค์การเรียนรู้	ระดับ พฤติกรรม	ค่า ความ ยากง่าย (P)	ค่า อำนาจ จำแนก(r)	สรุป
1	วิเคราะห์คุณค่าและความสำคัญของวัฒนธรรมกับการดำเนินชีวิตได้	สังเคราะห์	0.57	0.41	ใช้ได้
2	วิเคราะห์คุณค่าและความสำคัญของวัฒนธรรมกับการดำเนินชีวิตได้	ความเข้าใจ	0.43	0.61	ใช้ได้
3	วิเคราะห์คุณค่าและความสำคัญของวัฒนธรรมกับการดำเนินชีวิตได้	ประเมินค่า	0.63	0.39	ใช้ได้
4	วิเคราะห์คุณค่าและความสำคัญของวัฒนธรรมกับการดำเนินชีวิตได้	วิเคราะห์	0.53	0.68	ใช้ได้
5	วิเคราะห์คุณค่าและความสำคัญของวัฒนธรรมกับการดำเนินชีวิตได้	วิเคราะห์	0.47	0.70	ใช้ได้
6	วิเคราะห์คุณค่าและความสำคัญของวัฒนธรรมกับการดำเนินชีวิตได้	การนำไปใช้	0.47	0.67	ใช้ได้
7	วิเคราะห์คุณค่าและความสำคัญของวัฒนธรรมกับการดำเนินชีวิตได้	สังเคราะห์	0.67	0.11	ปรับปรุง หรือตัดทิ้ง
8	บอกความหมาย ความสำคัญและประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นได้	ประเมินค่า	0.57	0.38	ใช้ได้
9	บอกความหมาย ความสำคัญและประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นได้	วิเคราะห์	0.43	0.22	ปรับปรุง หรือตัดทิ้ง

ตาราง 12 (ต่อ)

ข้อ	จุดประสงค์การเรียนรู้	ระดับ พฤติกรรม	ค่า ความ ยากง่าย (P)	ค่า อำนาจ จำแนก(r)	สรุป
10	บอกความหมาย ความสำคัญและ ประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นได้	วิเคราะห์	0.37	0.40	ใช้ได้
11	บอกความหมาย ความสำคัญและ ประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นได้	สังเคราะห์	0.73	0.46	ใช้ได้
12	บอกความหมายของประเภทของ ภูมิปัญญาท้องถิ่นได้	ความจำ	0.63	0.57	ใช้ได้
13	บอกความหมาย ความสำคัญและ ประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นได้	ความเข้าใจ	0.50	0.56	ใช้ได้
14	บอกความหมาย ความสำคัญและ ประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นได้	วิเคราะห์	0.50	0.47	ใช้ได้
15	บอกความหมาย ความสำคัญและ ประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นได้	สังเคราะห์	0.60	0.53	ใช้ได้
16	บอกความหมาย ความสำคัญและ ประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นได้	ความจำ	0.47	0.58	ใช้ได้
17	บอกความหมาย ความสำคัญและ ประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นได้	ความเข้าใจ	0.47	0.49	ใช้ได้
18	บอกความหมาย ความสำคัญและ ประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นได้	ความเข้าใจ	0.60	0.16	ปรับปรุง หรือตัดทิ้ง
19	บอกความหมาย ความสำคัญและ ประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นได้	ความจำ	0.67	0.53	ใช้ได้
20	บอกความหมาย ความสำคัญและ ประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นได้	วิเคราะห์	0.50	0.44	ใช้ได้

ตาราง 12 (ต่อ)

ข้อ	จุดประสงค์การเรียนรู้	ระดับ พฤติกรรม	ค่าความยาก ง่าย (P)	ค่า อำนาจ จำแนก(r)	สรุป
21	บอกความหมาย ความสำคัญ และประเภทของภูมิปัญญา ท้องถิ่นได้	การ นำไปใช้	0.77	0.59	ใช้ได้
22	บอกความหมาย ความสำคัญ และประเภทของภูมิปัญญา ท้องถิ่นได้	ความจำ	0.70	0.12	ปรับปรุง หรือตัดทิ้ง
23	บอกความหมาย ความสำคัญ และประเภทของภูมิปัญญา ท้องถิ่นได้	การ นำไปใช้	0.57	0.41	ใช้ได้
24	บอกความหมายของคำและ ประวัติ ของภูมิปัญญาท้องถิ่น ในด้านต่างๆ ของอำเภอลับแล ได้	ความจำ	0.63	-0.07	ปรับปรุง หรือตัดทิ้ง
25	บอก ประวัติประเพณี และภูมิ ปัญญาท้องถิ่นของอำเภอลับ แลได้	ความจำ	0.43	0.42	ใช้ได้
26	บอก ประวัติประเพณี และภูมิ ปัญญาท้องถิ่นของอำเภอลับ แลได้	วิเคราะห์	0.43	0.61	ใช้ได้
27	บอก ประวัติประเพณี และภูมิ ปัญญาท้องถิ่นของอำเภอลับ แลได้	ความ เข้าใจ	0.37	0.23	ปรับปรุง หรือตัดทิ้ง
28	บอก ประวัติประเพณี และภูมิ ปัญญาท้องถิ่นของอ.ลับแลได้	ความจำ	0.53	0.68	ใช้ได้

ตาราง 12 (ต่อ)

ข้อ	จุดประสงค์การเรียนรู้	ระดับ พฤติกรรม	ค่าความยาก ง่าย (P)	ค่า อำนาจ จำแนก(r)	สรุป
29	บอก ประวัติประเพณี และภูมิ ปัญญาท้องถิ่นของอำเภอลับ แลได้	ความจำ	0.47	0.70	ใช้ได้
30	บอก ประวัติประเพณี และภูมิ ปัญญาท้องถิ่นของอำเภอลับ แลได้	ความจำ	0.50	0.66	ใช้ได้
31	บอก ประวัติประเพณี และภูมิ ปัญญาท้องถิ่นของอำเภอลับ แลได้	ความจำ	0.40	0.47	ใช้ได้
32	บอก ประวัติประเพณี และภูมิ ปัญญาท้องถิ่นของอำเภอลับ แลได้	วิเคราะห์	0.30	0.49	ใช้ได้
33	บอก ประวัติประเพณี และภูมิ ปัญญาท้องถิ่นของอำเภอลับ แลได้	ความ เข้าใจ	0.50	0.67	ใช้ได้
34	บอก ประวัติประเพณี และภูมิ ปัญญาท้องถิ่นของอำเภอลับ แลได้	ความ เข้าใจ	0.53	0.65	ใช้ได้
35	บอก ประวัติประเพณี และภูมิ ปัญญาท้องถิ่นของอำเภอลับ แลได้	การ นำไปใช้	0.40	0.19	ปรับปรุง หรือตัดทิ้ง
36	บอก ประวัติประเพณี และภูมิ ปัญญาท้องถิ่นของอำเภอลับ แลได้	การ นำไปใช้	0.37	0.29	ปรับปรุง หรือตัดทิ้ง

ตาราง 12 (ต่อ)

ข้อ	จุดประสงค์การเรียนรู้	ระดับ พฤติกรรม	ค่าอำนาจ จำแนก(r)	ค่าความ ยากง่าย (P)	สรุป
37	บอก ประวัติประเพณี และภูมิ ปัญญาท้องถิ่นของอำเภอลับแล ได้	การ นำไปใช้	0.57	0.65	ใช้ได้
38	บอก ประวัติประเพณี และภูมิ ปัญญาท้องถิ่นของอำเภอลับแล ได้	ความจำ	0.77	-0.09	ปรับปรุง หรือตัดทิ้ง
39	บอกความหมายของคำและ ประวัติ ของภูมิปัญญาท้องถิ่น ในด้านต่างๆ ของอำเภอ ลับแล ได้	วิเคราะห์	0.43	0.14	ปรับปรุง หรือตัดทิ้ง

ภาคผนวก ข ตารางการกำหนดของคะแนนตามจุดประสงค์การเรียนรู้จำนวนข้อสอบที่ผ่าน ค่า IOC และจำนวนข้อสอบผ่านค่าอำนาจจำแนก
ค่าความยากง่าย

ตาราง 13 แสดงตารางการกำหนดของคะแนนตามจุดประสงค์การเรียนรู้จำนวนข้อสอบผ่านค่า IOC และจำนวนข้อสอบผ่านค่าอำนาจจำแนก
ค่าความยากง่าย

จุดประสงค์การเรียนรู้	ระดับพฤติกรรม						จำนวน ข้อสอบ ใช้จริง (20ข้อ)	จำนวน ข้อสอบ ที่ใช้สำรอง (20ข้อ)	จำนวน ข้อสอบผ่าน IOC 39 ข้อ	จำนวนข้อสอบ ผ่าน ค่าอำนาจจำแนก ค่าความยากง่าย 29 ข้อ
	ความรู้ความจำ	ความเข้าใจ	การนำไปใช้	การคิดวิเคราะห์	การสังเคราะห์	การประเมินค่า				
1.วิเคราะห์คุณค่าและความสำคัญของ วัฒนธรรมกับการดำเนินชีวิตได้	-	1	1	1	1	1	5	10	7	6
2.บอกความหมายความสำคัญและ ประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นได้	1	1	2	1	2	1	8	16	16	11
3.บอกประวัติประเพณี และภูมิปัญญา ท้องถิ่นของอำเภอลับแลได้	3	2	1	1	-	-	7	14	16	12

ตาราง 13 แสดงตารางการกำหนดของคะแนนตามจุดประสงค์การเรียนรู้จำนวนข้อสอบผ่านค่าอำนาจจำแนก ค่าความยากง่าย
โดยวิเคราะห์เพิ่มเติมในระดับพฤติกรรมเป็นรายข้อ

จุดประสงค์การเรียนรู้	ระดับพฤติกรรม						จำนวนข้อสอบ ผ่านค่าอำนาจจำแนก ค่าความยากง่าย 29 ข้อ						เกณฑ์
	ความรู้ความจำ	ความเข้าใจ	การนำไปใช้	การคิดวิเคราะห์	การสังเคราะห์	การประเมินค่า	ความรู้ความจำ	ความเข้าใจ	การนำไปใช้	การคิดวิเคราะห์	การสังเคราะห์	การประเมินค่า	
1.วิเคราะห์คุณค่าและความสำคัญของวัฒนธรรมกับการดำเนินชีวิตได้	-	1	1	1	1	1	-	1	1	2	1	1	เกินเกณฑ์
2.บอกความหมายความสำคัญและประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่นได้	1	1	2	1	2	1	3	2	2	3	2	1	เกินเกณฑ์
3.บอกประวัติประเพณี และภูมิปัญญาท้องถิ่นของอำเภอลับแลได้	3	2	1	1	-	-	5	2	1	2	-	-	เกินเกณฑ์

ภาคผนวก ณ ตารางหลักการพิจารณาข้อที่มีสัดส่วนเกินเกณฑ์ในแต่ละระดับพฤติกรรม
(โดยดูจากค่าที่ดีที่สุดในแต่ละระดับพฤติกรรม)

ตาราง 14 ตารางหลักการพิจารณาข้อที่มีสัดส่วนเกินเกณฑ์ในแต่ละระดับพฤติกรรม
(โดยดูจากค่าที่ดีที่สุดในแต่ละระดับพฤติกรรม)

ข้อ	จุดประสงค์การเรียนรู้	ระดับ พฤติกรรม	ค่า อำนาจ จำแนก (r)	ค่า ความ ยาก ง่าย (P)	สรุป	ข้อที่ ทำการ เลือก
4	วิเคราะห์คุณค่าและ ความสำคัญของวัฒนธรรม กับการดำเนินชีวิตได้	วิเคราะห์	0.53	0.68	ใช้ได้	เลือก 1 ข้อ คือ ข้อ 5
5	วิเคราะห์คุณค่าและ ความสำคัญของวัฒนธรรม กับการดำเนินชีวิตได้	วิเคราะห์	0.47	0.70	ใช้ได้	
10	บอกความหมาย ความสำคัญ และประเภทของภูมิปัญญา ท้องถิ่นได้	วิเคราะห์	0.37	0.37	ใช้ได้	เลือก 1 ข้อ คือ ข้อ 14
14	บอกความหมาย ความสำคัญ และประเภทของภูมิปัญญา ท้องถิ่นได้	วิเคราะห์	0.50	0.47	ใช้ได้	
20	บอกความหมาย ความสำคัญ และประเภทของภูมิปัญญา ท้องถิ่นได้	วิเคราะห์	0.50	0.44	ใช้ได้	

ตาราง 14 (ต่อ)

ข้อ	จุดประสงค์การเรียนรู้	ระดับ พฤติกรรม	ค่า อำนาจ จำแนก (r)	ค่า ความ ยาก ง่าย (P)	สรุป	ข้อที่ ทำการ เลือก
12	บอกความหมาย ความสำคัญ และประเภทของภูมิปัญญา ท้องถิ่นได้	ความจำ	0.63	0.57	ใช้ได้	เลือก 1 ข้อ คือ ข้อ 19
16	บอกความหมาย ความสำคัญ และประเภทของภูมิปัญญา ท้องถิ่นได้	ความจำ	0.47	0.47	ใช้ได้	
19	บอกความหมาย ความสำคัญ และประเภทของภูมิปัญญา ท้องถิ่นได้	ความจำ	0.58	0.58	ใช้ได้	
13	บอกความหมาย ความสำคัญ และประเภทของภูมิปัญญา ท้องถิ่นได้	ความ เข้าใจ	0.50	0.50	ใช้ได้	เลือก 1 ข้อ คือ ข้อ 13
17	บอกความหมาย ความสำคัญ และประเภทของภูมิปัญญา ท้องถิ่นได้	ความ เข้าใจ	0.47	0.49	ใช้ได้	
25	บอกประวัติประเพณี และภูมิ ปัญญาท้องถิ่นของอำเภอลับ แลได้	ความจำ	0.43	0.42	ใช้ได้	เลือก 3 ข้อ คือ ข้อ 28, ข้อ 29, ข้อ 30
28	บอกประวัติประเพณี และภูมิ ปัญญาท้องถิ่นของอำเภอลับ แลได้	ความจำ	0.53	0.69	ใช้ได้	

ตาราง 14 (ต่อ)

ข้อ	จุดประสงค์การเรียนรู้	ระดับ พฤติกรรม	ค่า อำนาจ จำแนก (r)	ค่า ความ ยากง่าย (P)	สรุป	ข้อที่ ทำการ เลือก
29	บอกประวัติประเพณี และภูมิ ปัญญาท้องถิ่นของอำเภอลับ แลได้	ความจำ	0.47	0.70	ใช้ได้	
30	บอกประวัติประเพณี และภูมิ ปัญญาท้องถิ่นของอำเภอลับ แลได้	ความจำ	0.50	0.66	ใช้ได้	เลือก 3 ข้อ คือ
31	บอกประวัติประเพณี และภูมิ ปัญญาท้องถิ่นของอำเภอลับ แลได้	ความจำ	0.40	0.47	ใช้ได้	ข้อ 28, ข้อ 29, ข้อ 30
26	บอกประวัติประเพณี และภูมิ ปัญญาท้องถิ่นของอำเภอลับ แลได้	วิเคราะห์	0.43	0.61	ใช้ได้	เลือก 1 ข้อ
32	บอกประวัติประเพณี และภูมิ ปัญญาท้องถิ่นของอำเภอลับ แลได้	วิเคราะห์	0.30	0.49	ใช้ได้	คือ ข้อ 26

ภาคผนวก ก แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของหนังสือการ์ตูนภูมิปัญญาท้องถิ่น
เรื่อง เจ้าจุกตะลุยเมืองลับแลเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

คำชี้แจง : ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย (X) ทับข้อที่ถูกที่สุดเพียงข้อเดียวลงในกระดาษคำตอบ

1. ข้อใดไม่ใช่ความสำคัญของวัฒนธรรม

- ก. เป็นสิ่งที่ชี้ให้เห็นความแตกต่างของบุคคล กลุ่มคนหรือชุมชน
- ข. เป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้ว่ามนุษย์แตกต่างจากสัตว์
- ค. เป็นตัวกำหนดปัจจัย 4 ได้แก่ เครื่องนุ่งห่ม อาหาร ที่อยู่อาศัย การรักษาโรค
- ง. เป็นตัวกำหนดการแสดงความรู้สึกทางอารมณ์และการควบคุมอารมณ์

2. วัฒนธรรมใดที่เราควรรักษาไว้

- ก. ลูกควรประกอบอาชีพตามพ่อแม่
- ข. ลูกศิษย์ควรดำเนินรอยตามครู
- ค. น้องควรปฏิบัติตามพี่
- ง. ลูกควรเชื่อฟังพ่อแม่

3. เมื่อนักเรียนไปร่วมงานวันสำคัญทางศาสนา นักเรียนควรปฏิบัติตนอย่างไรจึงจะเหมาะสม

- ก. สวมใส่กางเกงขาสั้นเพื่อแสดงถึงความมั่นใจในตนเอง
- ข. สวมเสื้อสายเดี่ยวโดยมีเสื้อคลุมสวมทับไว้มิดชิด
- ค. สวมเสื้อเกาะอกเพื่อแสดงถึงความเป็นเอกลักษณ์ของตนเอง
- ง. สวมใส่กางเกงรัดรูปเปิดเผยเนื้อหนัง

4. ข้อใดไม่ใช่คุณค่าของวัฒนธรรมไทย

- ก. เป็นประโยชน์ต่อการดำรงชีวิต
- ข. เป็นสิ่งที่กำหนดรายได้ให้คนในท้องถิ่น
- ค. หล่อหลอมบุคลิกภาพที่ดีให้กับผู้คน
- ง. ก่อให้เกิดความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

5. นักเรียนมีส่วนช่วยอนุรักษ์วัฒนธรรมไทยได้อย่างไรบ้าง
 - ก. ใช้สินค้าที่นำเข้าจากต่างประเทศ
 - ข. รับประทานอาหารฟาสต์ฟู้ดบ่อยครั้ง
 - ค. พุด อ่าน เขียนภาษาไทยให้ถูกต้อง
 - ง. แสดงความเคารพกันด้วยการจับมือ
6. การอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นควรทำอย่างไรก่อนเป็นอันดับแรก
 - ก. ศึกษาแหล่งภูมิปัญญาไทยในแต่ละท้องถิ่น
 - ข. สนับสนุนครูภูมิปัญญาไทยในท้องถิ่น
 - ค. สร้างจิตสำนึกในการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น
 - ง. รณรงค์การใช้ภูมิปัญญาไทยในท้องถิ่น
7. ข้อใดไม่ใช่คุณค่าของงานหัตถกรรม
 - ก. รูปทรงที่แตกต่างจะแสดงถึงเอกลักษณ์ของแต่ละท้องถิ่น
 - ข. ขึ้นอยู่กับวัสดุที่นำมาใช้ว่าหายากหรือง่ายและสามารถผลิตได้ดีแค่ไหน
 - ค. ลวดลายและสีสันทันเป็นสิ่งที่ช่วยให้งานน่าสนใจและสมบรูณ์ขึ้นไม่สามารถผลิตด้วยเครื่องจักรได้
 - ง. บ่งบอกอารมณ์ของผู้สร้างสรรค์ผลงาน
8. ภูมิปัญญาท้องถิ่นข้อใด ไม่ได้เกิดจากอิทธิพลของพระพุทธศาสนา

ก. โบลถ์	ข. เจดีย์
ค. ศาลพระภูมิ	ง. จิตรกรรมฝาผนัง
9. ข้อใดไม่ใช่ความสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่น
 - ก. ทำให้คนในท้องถิ่นรู้จักการพึ่งพาตนเอง
 - ข. ช่วยสร้างอาชีพให้แก่คนในท้องถิ่น
 - ค. เกิดการใช้ประโยชน์จากธรรมชาติในท้องถิ่น
 - ง. ช่วยให้พืชพันธุ์สมุนไพรถูกใช้มากยิ่งขึ้นจนหมดไป

10. เพราะเหตุใดเราจึงต้องใช้หลักฐานในการศึกษาความเป็นมาของท้องถิ่น
- ก. เพื่อให้เป็นที่ยอมรับของคนอื่น
 - ข. ให้ได้ข้อมูลตรงตามที่ได้คิดไว้
 - ค. ให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้องมากที่สุด
 - ง. สามารถนำเสนอเป็นผลงานส่วนตัว
11. ข้อใดเป็นภูมิปัญญาประเภทหัตถกรรม
- ก. การทำทุเรียนกวน
 - ข. เครื่องจักสาน
 - ค. การปั้นหม้อดินเผา
 - ง. ข้าวซ้อมมือ
12. นักเรียนจะเลือกวิธีใดที่เหมาะสม ในการเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่น
- ก. ออกกฎหมายบังคับ
 - ข. โฆษณาทางสื่อต่างๆ
 - ค. ขอความร่วมมือจากผู้นำชุมชน
 - ง. ประชาสัมพันธ์เสียงตามสายของโรงเรียน
13. นักเรียนจะอนุรักษ์ภูมิปัญญาอย่างไร
- ก. รวบรวมเขียนไว้เป็นตำรา
 - ข. ปฏิบัติตนเป็นแบบอย่างที่ดีต่อไป
 - ค. เขียนตามข้างฝาห้องหรือกำแพงให้ช่วยกันอนุรักษ์
 - ง. ออกกฎหมายลงโทษผู้ไม่เห็นคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่น
14. หลักฐานทางประวัติศาสตร์ใดบ้าง ที่บ่งบอกว่าเมืองลพบุรีเคยเป็นเมืองที่รุ่งเรือง เมื่อในอดีต
- ก. เครื่องสังคโลกกับพราสาท
 - ข. เครื่องสังคโลกกับกลองยาว
 - ค. พราสาทกับกลองมโหระทึก
 - ง. พราสาทกับกลองแขก

15. ข้อใดเป็นประเพณีท้องถิ่นของ อำเภอลับแล
- เผาเทียนเล่นไฟ
 - สลากชะลอมและกำงบูชา
 - ยี่ตลึงสอง คองลึงสี่
 - ยี่เป็ง
16. ข้อใดไม่ใช่ภูมิปัญญาท้องถิ่นในจังหวัดอุตรดิตถ์
- การทำดาบเหล็กน้ำพี้
 - การทำผ้าบาติก
 - การทำไม้กวาดตองกง
 - การทอผ้าขึ้นตีนจก
17. ในยุคแรกชาวลับแลนิยมทอผ้าขึ้น เป็นลายชนิดใด
- ลายดอกเคี้ยว
 - ลายมุก
 - ลายมนสิบหก
 - ลายหงส์ปล่อย
18. ประเพณีสลากชะลอมและกำงบูชาทำขึ้น เพื่ออะไร
- เพื่อขับไล่สิ่งชั่วร้ายในหมู่บ้าน
 - เพื่อทำขวัญให้กับต้นไม้ในสวน
 - เพื่อให้ชาวบ้านมีความสามัคคี
 - เพื่ออุทิศส่วนกุศลให้กับบรรพบุรุษ
19. กำงบูชามีลักษณะคล้ายต้นอะไร
- | | |
|-----------------|-----------------|
| ก. ต้นราชพฤกษ์ | ข. ต้นพิกุลทอง |
| ค. ต้นกัลปพฤกษ์ | ง. ต้นพุทธรักษา |
20. นักเรียนจะเลือกใช้สิ่งที่ได้ธรรมชาติจากสิ่งใด ในการทำขนมแหบ
- | | |
|------------------|----------|
| ก. กาบมะพร้าวเผา | ข. ขมิ้น |
| ค. ดอกอัญชัน | ง. ใบเตย |

กระดาษคำตอบ

โรงเรียน.....

ชื่อชั้น เลขที่

วันที่ เดือน พ.ศ.

คำชี้แจง : ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย (X) ข้อที่ถูกที่สุดเพียงข้อเดียวลงในกระดาษคำตอบ

ข้อ	ก	ข	ค	ง	ข้อ	ก	ข	ค	ง
	1	2	3	4		1	2	3	4
1					11				
2					12				
3					13				
4					14				
5					15				
6					16				
7					17				
8					18				
9					19				
10					20				

120

00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79

1	๙	11	๙
2	๙	12	๙
3	๙	13	๙
4	๙	14	๙
5	๙	15	๙
6	๙	16	๙
7	๙	17	๙
8	๙	18	๙
9	๙	19	๙
10	๙	20	๙



คำนำ

หนังสือการ์ตูน เรื่องเจ้าจากตะลุงเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คุณค่าในภูมิปัญญาท้องถิ่นของคน จัดทำขึ้นเพื่อจัดการเรียนการสอนในหลักสูตรการเรียนรู้อิงสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ผู้จัดทำได้ศึกษาและรวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่างๆ โดยนำเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเป็นหนังสือการ์ตูนให้เหมาะสมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ เพื่อให้ผู้อ่านได้รับความรู้ ในด้านประเพณี วัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่นของชาวเมืองลับแล และยังส่งเสริมการเรียนรู้คุณค่าในภูมิปัญญาท้องถิ่นของคน นำไปสู่การปฏิบัติอย่างคตเนื่อง โดยแบ่งออกเป็น ๔ ตอน ดังนี้

ตอนที่ ๑ เรื่อง ประเพณีเมืองลับแล

ตอนที่ ๒ เรื่องตำนานเมืองแม่ข่าย

ตอนที่ ๓ เรื่องประเพณีตลาดอะตอมและทำบุญ

ตอนที่ ๔ เรื่องของดีของดีเมืองลับแล

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่าหนังสือการ์ตูน เรื่องเจ้าจากตะลุงเมืองลับแล เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คุณค่าในภูมิปัญญาท้องถิ่นของคน ที่จัดทำขึ้นเล่มนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอน วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ผู้จัดทำขอขอบพระคุณทุกท่านที่มีส่วนร่วมและเสียสละเวลาให้คำแนะนำ และคำแนะนำทางตลอดจนให้ข้อคิดเห็นเป็นประโยชน์จนกระทั่งหนังสือการ์ตูนชุดนี้ จะประสบผลสำเร็จดังที่ตั้งใจไว้ หากมีข้อผิดพลาดประการใด ขออภัยมา ณ ที่นี้

ศรีบุญญา แจ่มภู

สารบัญ

เรื่อง

ตอนที่ ๑ ประเพณีเมืองลับแล

คำศัพท์ชวนอ่าน ตอนที่ ๑

ตอนที่ ๒ ตำนานเมืองแม่ข่าย

คำศัพท์ชวนอ่าน ตอนที่ ๒

ตอนที่ ๓ ประเพณีตลาดอะตอมและทำบุญ

คำศัพท์ชวนอ่าน ตอนที่ ๓

ตอนที่ ๔ ของดีของดีเมืองลับแล

คำศัพท์ชวนอ่าน ตอนที่ ๔

บรรณานุกรม

หน้า

๑๓

๑๕

๒๖

๒๘

๓๗

๓๙

๕๔

๕๖





ณ หมู่บ้านแห่งหนึ่ง รายล้อมไปด้วยภูเขาและต้นไม้ใหญ่ ซึ่งอยู่ทางทิศใต้ของเมืองลับแลมีเด็กผู้ชาย 2 คน ได้อาศัยอยู่กับหลวงตาที่วัดชื่อว่า จุกและเบ๊ยก จุกมีเพื่อนสนิทอีกคนหนึ่งชื่อว่ามะลิ มะลิเป็นเด็กผู้หญิงที่ชอบช่วยเหลืองานที่วัดอยู่เป็นประจำ จึงบ้านของมะลิตั้งอยู่ด้านหลังวัดนั่นเอง



ในขณะที่มะลิกำลังเดินทางกลับบ้านจากไปจ่ายตลาด ได้เจอจุกและเบ๊ยก จึงกำลังกลับบ้านจากวัดหลวงตาบิดนขาบาทพอดี ทั้งสามคนประหลาดใจที่รายแปดคนนำมานอนอยู่ใต้ต้นไม้ในวัด ทั้งสามคนจึงเดินไปตามชายชวามัน ว่ามาจากไหน ?



ชายผู้นั้นตอบว่า "เรามาจากเมืองลับแล" เด็กทั้งสามไม่รู้จักเมืองลับแลจึงทำหน้างง จุกจึงถามว่า "แล้วเมืองลับแลอยู่ที่ไหนครับ" ชายชวามันชี้ไปทางทิศเหนือ พร้อมกับกล่าวถึงเมืองลับแลว่า "ต้องใช้เวลาเดินขึ้นเขาไปประมาณ 1 วัน พร้อมกับเล่าประวัติของเมืองลับแลให้เด็กทั้งสามคนฟังอย่างคาวๆ"



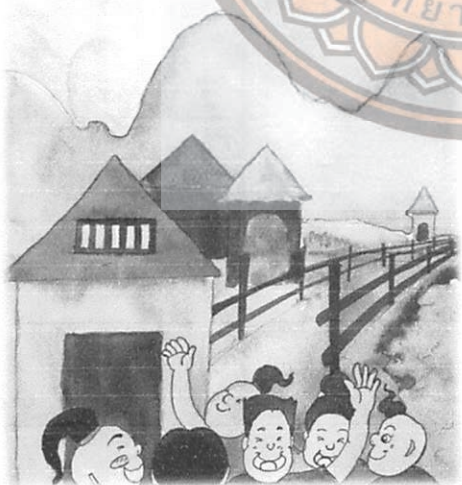
หลวงตาได้บอกกับจุกและเบ๊ยกว่า "วันหนึ่งหลวงตามีกิจนิมิตที่เมืองลับแลหลวงตาจะพาพวกเขาทั้งสองคนไปด้วย" หลวงตาคำนวณเอาให้มะลิไปด้วยอีกคนตามที่จุกขอ เมื่อเด็กทั้งสามได้อินก้ากันดีใจกันอย่างออกนอกหน้า เพราะทั้งสามยังไม่เคยได้ออกไปไหนที่ไกลจากหมู่บ้านเลยสักครั้ง



หลังจากดาวเคราะห์เป็นดวง ๆ และเพื่อน ๆ ตามหลวงตาว่า "เมืองลับแลมีที่มาอย่างไร?" หลวงตาจึงเล่าให้ฟังว่าแต่เดิมเคยเป็นเมืองใหญ่ที่เป็นชุมชนของพวกละว้าและขอม มีความเจริญรุ่งเรืองมาช้านาน มีการจุดพลบกล่อมน้พระไฟและฟ้าคำวักได้ในบริเวณ



ในขณะนั้นได้มีผู้คนจากอาณาจักรโยนกเชียงแสน อพยพหลบภัยสงครามมาตั้งรกรากอยู่บริเวณที่ราบเขาแห่งหนึ่งและได้ตั้งชื่อว่า บ้านเชียงแสน มีการเชิญเจ้าฟ้ายามกุมาร จากอาณาจักรโยนกเชียงแสน มาตั้งที่บริเวณป่าลับแล ให้ชื่อว่าเมืองลับแลและสร้างวังขึ้นที่ป่าลับแล หรือบริเวณวัดเจติยคีรีวิหาร



เมื่ออาณาจักรขอมล่มสลายลงคนไทยก็ได้เข้ามาครอบครองและตั้งเมืองชื่อว่า เมืองขมิ้นขาว ทางด้านเหนือของเมืองขมิ้นขาว มีภูเขาลูกหนึ่งเป็นป่าเขาลับแลซึ่งมีบรรยากาศเย็นสบายตลอดวัน แม้จะวันจะยังไม่ตกดิน ก็จะมีมืดแล้ว เพราะมีดอยม่อนฤๅษีเป็นฉากกั้นแสงอาทิตย์ป่าจึงได้ชื่อว่า ป่าลับแล (แสง แปรแล้ว เวลาเย็น) ต่อมาเพี้ยนเป็น ลับแล



ในปี พ.ศ. 1981 เมืองทุ่งยังได้เจริญรุ่งเรืองขึ้นเพราะเป็นเมืองหน้าด่านของอาณาจักรขอมเยา เมืองลับแลจึงได้ผนวกเข้าเป็นส่วนหนึ่งของเมืองทุ่งยัง ต่อมาในสมัยรัตนโกสินทร์พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวได้เสด็จมาเมืองลับแล ได้โปรดให้ย้ายศาลากลางจังหวัดจากเมืองพิษณุมาตั้งที่บางโพ ทุ่งเมืองทุ่งยังรวมกับเมืองลับแล และสถาปนาเมืองลับแลขึ้นเป็นอำเภอลับแลส่วนอาคารที่ทำการยังตั้งอยู่ที่เมืองทุ่งยังบริเวณใกล้เขื่อนเจ้าพระยา พระพิศนังศิริได้ย้ายอาคารที่ทำการไปตั้งที่ม่อนจำศีลในปีเดียวกัน



หลวงพ่าส่งให้เด็กทั้งสองทิ้ง เมื่อหลายเวลาก่อน นีลอมแม่ชาย เป็นตำนานของเมืองด้วย โดยตำนานเล่าว่า ครั้งหนึ่งมีชายหนุ่มเป็น คนเมืองหนึ่งได้เดินเข้าป่าเพื่อหาของป่าแล้วหลงเข้าไปในเขตเมือง สืบแล้ว บังเอิญได้พบเห็นหญิงสาวสวยหลายคนอยู่ในเมือง และได้ หลงรักหญิงสาวคนหนึ่งในเมืองนั้น



ชายหนุ่มจึงขอติดตามหญิงสาวไปด้วย หญิงสาวจึงพาเข้าเมือง มาพบพ่อ แม่ที่บ้าน ผู้ชายส่วนมากมักไม่รักชาวต่างชาติจึงต้องออกจากหมู่บ้านกันไปหมด นี่จึงเป็นเหตุให้ทั้งเมืองมีแต่ผู้หญิง แล้ว หญิงสาวก็พาชายหนุ่มไปพบมารดาของตน ชายหนุ่มเกิดความรักใคร่ ในตัวนางจึงขออาศัยอยู่ด้วย มารดาของหญิงสาวก็ยินยอมแต่ให้ ชายหนุ่มสัญญาว่าจะต้องอยู่ในศีลธรรม ไม่พูดโกหก



ชายหนุ่มจึงได้แต่งงานกับหญิงสาวแล้วจะมีบุตรชายด้วยกัน หนึ่งคน วันหนึ่งขณะที่ภรรยาไม่อยู่บ้านชายหนุ่มผู้เป็นพ่อเลี้ยงบุตรอยู่ บนเรือน ลูกน้อยเกิดร้องไห้หาแม่ไม่ยอมหยุด พ่อพยายามปลอบลูกน้อย ปลอบอย่างไรลูกน้อยก็ไม่ยอมหยุดร้อง ชายหนุ่มเกิดหงุดหงิดปากโกหกลูก



มารดาของภรรยาได้อินเข้าจึงโกรธมากที่บุตรเขยพูดโกหก เมื่อบุตรสาวกลับมาบอกให้รู้เรื่องที่บุตรเขยพูดโกหก ฝ่ายมารดาของ ชายหนุ่มเสียใจมากที่สามีไม่รักชาวต่างชาติ นางบอกให้เขาออกจาก หมู่บ้านไปเสีย



ชายหนุ่มรู้สึกแปลกใจและเสียสย จึงชวนเพื่อนทั้งสองไป
ตามหาขมิ้นที่ทิ้งไว้ ปรากฏว่าขมิ้นเหล่านั้นได้งอกเป็นต้นไปหมดแล้ว
และเมื่อขุดดูก็พบแต่แง่งขมิ้นธรรมดาที่มีใบเหมือนขมิ้นแต่ไม่มีกลิ่น
เหมือนขมิ้นที่เขาได้ไป เขาพยายามหาหนทางกลับไปยังเมืองลับแล
แต่ก็หลงทางวกวนไปไม่ถูก จนในที่สุดก็ต้องละความพยายามกลับ
เข้าไปอยู่ณบ้านของตามาเดิม



ระหว่างทางที่เดินไปนั้น เขามีความรู้สึกว่ายุ่งยากที่สละพยานัก
ขึ้นเรื่อยๆ จึงหยิบเอาขมิ้นที่กรวหาใส่มาไว้ที่งอกเกือบหมด เมื่อถึง
หมู่บ้านของทนายธรรมศาสตร์ต่างเข้ามาซักถามว่าหายไปอยู่ที่ไหน
มาเป็นเวลานาน ชายหนุ่มจึงเล่าให้ฟังโดยละเอียด รวมทั้งเรื่องขมิ้น
ที่กรวหาใส่ขมิ้นมาไว้ แต่เขาก็ไปเกือบหมดเหลืออยู่เพียงแง่งเดียว
พร้อมทั้งหยิบขมิ้นที่เหลืออยู่ออกมา ปรากฏว่าขมิ้นนั้นกลับกลายเป็น
ทองคำทั้งแท่ง



หญิงสาวจึงจัดยามใส่เสปียงอาหารและของใช้ที่จำเป็นให้สามี
พร้อมทั้งชุดหวีขมิ้นใส่ลงไปด้วยเป็นจำนวนมาก จากนั้นก็พาสามีไปยัง
ชายป่าพร้อมวิธีทางให้ แล้วหญิงสาวก็กลับเข้าเมืองลับแล ชายหนุ่มไม่มี
จะทำอย่างใดก็ต้องเดินทางกลับเมืองที่ขมิ้นตามพิภพราชให้



เมื่อหลวงตาเล่าเรื่องแม่ให้ชายจบ ทั้งสามก็รีบวิ่งออกไปตามหา
ขมิ้นของชายหนุ่มในตำนานตามที่หลวงตาเล่าให้พวกเขาฟัง



แผนการจัดการเรียนรู้ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
 ปีการศึกษา 2561 หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง ประวัติเมืองลับ เวลา 3 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

อำเภอลับแลเป็นอำเภอหนึ่งที่ตั้งอยู่ในจังหวัดอุตรดิตถ์ มีภูมิปัญญาท้องถิ่นและประเพณี วัฒนธรรมที่งดงามหลายด้าน สมควรที่จะศึกษาและร่วมกันอนุรักษ์ไว้เป็นแบบอย่างต่อชนรุ่นหลังต่อไป

2. มาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์

มฐ.ส.2.1 เข้าใจและปฏิบัติตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และธำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่างสันติสุข

4 ตัวชี้วัด

ส.2.1 ป.5/3 เห็นคุณค่าวัฒนธรรมไทยที่มีผลต่อการดำเนินชีวิตในสังคมไทย

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. สามารถบอกประวัติ ของอำเภอลับแลได้

4. สมรรถนะสำคัญของนักเรียน

1. มีความสามารถในการสื่อสาร
2. มีความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน
3. รักความเป็นไทย

6. การจัดการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นทดสอบก่อนเรียน

ครูนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หนังสือการ์ตูนฯ จำนวน 20 ข้อ มาให้นักเรียนทำโดยตอบลงในกระดาษคำตอบ

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้และสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับประเทศไทยมีลักษณะคล้ายรูปอะไร แบ่งออกเป็นกี่ภาค มีกี่จังหวัด และจังหวัดอุดรติดต่อกับในภาคใดของประเทศ

ชั่วโมงที่ 1-2

1. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 6 คน โดยครูนำแผนที่ประเทศไทยมาให้นักเรียนดู
2. ครูถามคำถามจำนวน 5 ข้อโดยให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันตอบคำถาม โดยเขียนคำตอบลงในกระดาษ พร้อมส่งตัวแทนวิ่งมาตอบคำถามหน้าห้อง
3. ครูให้นักเรียนศึกษาใบความรู้เรื่องประเทศไทยและให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับจังหวัดอุดรติดต่อกับในนอกเวลาเรียน พร้อมช่วยกันสรุปให้สมาชิกในกลุ่มทราบเพื่อจัดการเรียนรู้ในชั่วโมงต่อไป

ชั่วโมงที่ 3

ขั้นสอน

1. ครูทบทวนเนื้อหาจากชั่วโมงที่แล้ว และสนทนากับนักเรียนเรื่องเกี่ยวกับจังหวัดอุดรติดต่อกับจากการศึกษาค้นคว้านอกเวลาเรียนในแต่ละกลุ่มได้ข้อมูลอะไรมาบ้าง และครูถามคำถามว่า จังหวัดอุดรติดต่อกับมีกี่อำเภอ นักเรียนเคยไปเที่ยวที่อำเภออะไรบ้าง แต่ละอำเภอมีสถานที่ของอะไรขึ้นชื่อ และอำเภอที่นักเรียนมีภูมิลำเนาอยู่คืออำเภออะไร
2. ครูให้นักเรียนดูแผนที่จังหวัดอุดรติดต่อกับแล้วถามคำถามอำเภออะไรบ้างและอยู่ตรงไหนของแผนที่นี้ส่งตัวแทนออกมาชี้ในแผนที่
3. นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันต่อจิ๊กซอว์แผนที่อำเภอแล้วแล กลุ่มใดต่อเสร็จก่อนเป็นกลุ่มชนะครูมีของรางวัลแจกให้กับกลุ่มที่ชนะ
4. ครูนำรูปภาพพระศรีพนมาศมาให้นักเรียนดูแล้วถามคำถามนักเรียนรู้จักบุคคลสำคัญท่านนี้หรือไม่ มีความสำคัญอย่างไรกับอำเภอแล้วครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันศึกษาค้นคว้าจากอินเทอร์เน็ต และให้แต่ละกลุ่มตั้งคำถามกลุ่มละ 3 คำถามเพื่อถามคำถามกลุ่มอื่น
5. นักเรียนแต่ละคนในกลุ่มอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่องเจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล ตอนที่ 1 ประวัติเมืองลับแล และให้ช่วยกันสรุปจากเรื่องที่อ่าน ส่งตัวแทนมาเล่าให้เพื่อนหน้าห้องฟัง
6. ครูให้นักเรียนแต่ละคนทำแบบฝึกหัด เรื่องประวัติเมืองลับแล จำนวน 10 ข้อ

ขั้นสรุป

1. ครูถามคำถามเรื่อง ประวัติเมืองลับแล จากการอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่องเจ้าจุกตะลุยเมืองลับแลและร่วมกันสรุปความรู้

7. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

1. แผนที่ประเทศไทย
2. ใบความรู้เรื่องประเทศไทย
3. แผนที่จังหวัดอุตรดิตถ์
4. รูปภาพพระศรีพนมมาศ
5. จิกซอร์แผนที่อำเภอลับแล
6. หนังสือการ์ตูน เรื่องเจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล ตอนที่ 1 ประวัติเมืองลับแล

8.ภาระชิ้นงาน

- แบบฝึกหัด เรื่องประวัติเมืองลับแล

9. การวัดและประเมินผล

การวัดและประเมินผล

วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
ตรวจแบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 20 ข้อ	แบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 20 ข้อ	ร้อยละ 75 ผ่านเกณฑ์
ตรวจแบบฝึกหัดเรื่องประวัติเมือง ลับแล	แบบฝึกหัดเรื่องประวัติเมือง ลับแล	ร้อยละ 75 ผ่านเกณฑ์

10. บันทึกหลังการสอน

ผลการสอน

.....

.....

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

.....

.....

กิจกรรมเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน
(.....)

ความคิดเห็นผู้บริหาร

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....
(.....)

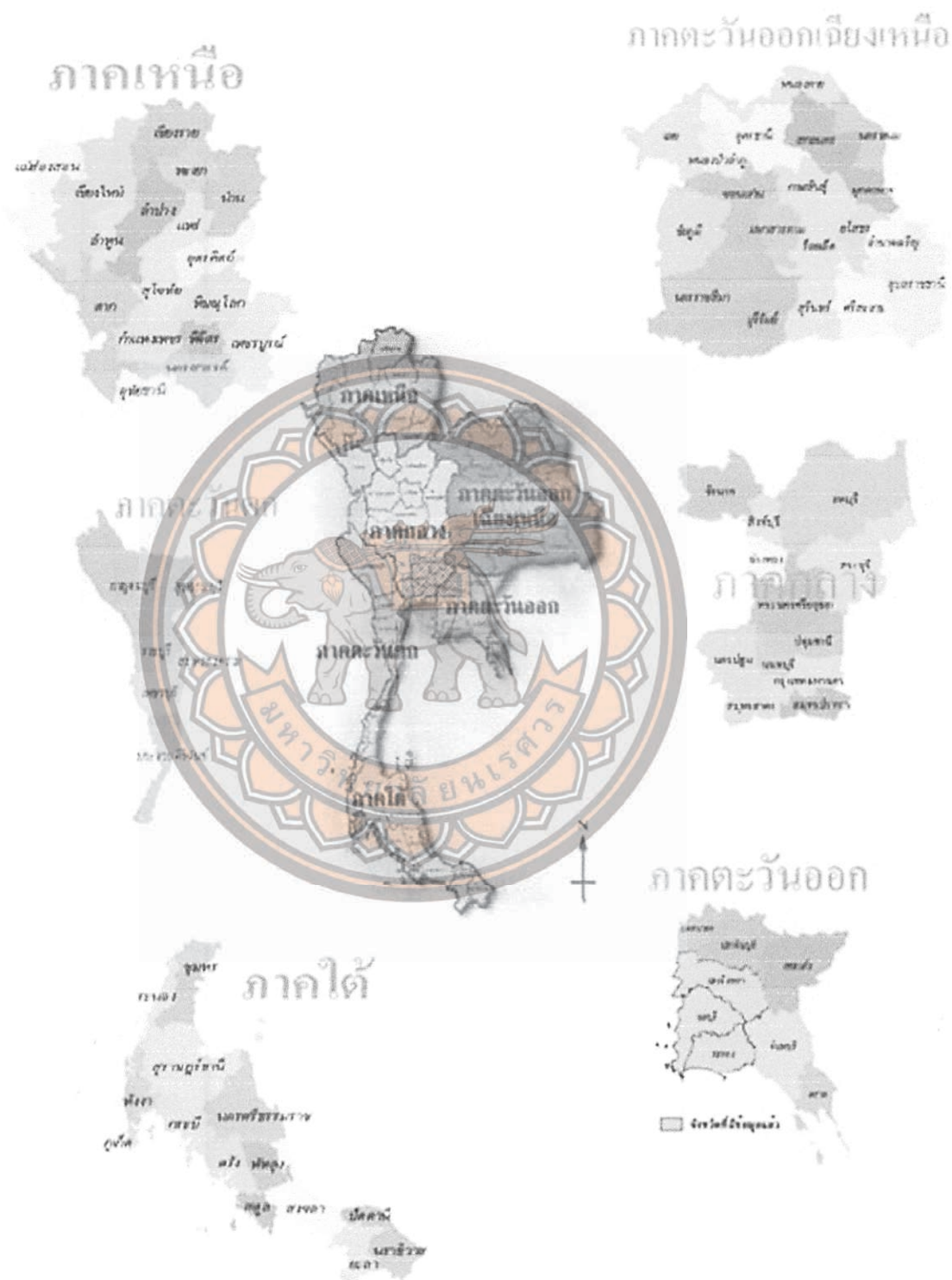
ผู้บริหารสถานศึกษา

แผนที่ประเทศไทย



ข้อมูลรูปภาพจาก: <https://pantip.com/topic/30872685>

ใบความรู้ เรื่องประเทศไทย



ข้อมูลรูปภาพจาก: <https://sites.google.com/site/chawanwitapinan/kar-baeng-phakh-ni-prathesthiy>

ประเทศไทย

ประเทศไทย มีชื่ออย่างเป็นทางการว่า ราชอาณาจักรไทย เป็นรัฐชาติอันตั้งอยู่บนคาบสมุทรอินโดจีนและมลายู ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ มีพรมแดนด้านตะวันออกติดประเทศลาวและประเทศกัมพูชา ทิศใต้เป็นแดนต่อแดนประเทศมาเลเซียและอ่าวไทย ทิศตะวันตกติดทะเลอันดามันและประเทศพม่า และทิศเหนือติดประเทศพม่าและลาว มีแม่น้ำโขงกั้นเป็นบางช่วง ประเทศไทยรู้จักกันอีกชื่อหนึ่งว่า "สยาม" ซึ่งเป็นชื่อในอดีต โดยเป็นคำที่เขมรและชาวยุโรปใช้เรียกคนไทย รัฐบาลประกาศเปลี่ยนชื่อประเทศอย่างเป็นทางการมาเป็นประเทศไทยตั้งแต่ปี 2482

ประเทศไทยมีขนาดใหญ่เป็นอันดับที่ 50 ของโลก มีเนื้อที่ 513,115 ตารางกิโลเมตร และมีประชากรมากเป็นอันดับที่ 20 ของโลก คือ ประมาณ 66 ล้านคน กรุงเทพมหานครเป็นศูนย์กลางการบริหารราชการแผ่นดินและนครใหญ่สุดของประเทศ และการปกครองส่วนภูมิภาค จัดระเบียบเป็น 76 จังหวัดแม้จะมีการสถาปนาระบอบราชาธิปไตยภายใต้รัฐธรรมนูญและประชาธิปไตยระบบรัฐสภาในปี 2475 แต่กองทัพยังมีบทบาทในการเมืองไทยสูง ล่าสุดเกิดรัฐประหารเมื่อวันที่ 22 พฤษภาคม 2557 และมีการปกครองแบบเผด็จการทหารนับแต่นั้น

พบหลักฐานการอยู่อาศัยอย่างต่อเนื่องในอาณาเขตประเทศไทยปัจจุบันตั้งแต่ 20,000 ปีก่อนคริสตกาล ชาวไทเริ่มอพยพเข้าสู่บริเวณนี้ในคริสต์ศตวรรษที่ 11 แล้วเข้ามาตั้งแว่นแคว้นต่างๆ ที่สำคัญได้แก่ อาณาจักรสุโขทัย อาณาจักรล้านนาและอาณาจักรอยุธยา นักประวัติศาสตร์มักถือว่าอาณาจักรสุโขทัยเป็นจุดเริ่มต้นของประวัติศาสตร์ไทย ต่อมาอาณาจักรอยุธยาค่อย ๆ เรืองอำนาจมากขึ้นจนเป็นมหาอำนาจในภูมิภาคในปลายคริสต์ศตวรรษที่ 14 การติดต่อกับชาติตะวันตกเริ่มด้วยผู้แทนทางทูตชาวโปรตุเกสในปี 2054 อาณาจักรรุ่งเรืองอย่างมากในรัชกาลสมเด็จพระนารายณ์มหาราช (ครองราชย์ปี 2199–2231) แต่หลังจากนั้นค่อย ๆ เสื่อมอำนาจโดยมีสาเหตุส่วนหนึ่งจากการผลัดแผ่นดินที่มีการนองเลือดหลายรัชกาล จนสุดท้ายกรุงศรีอยุธยาถูกทำลายสิ้นเชิงในปี 2310 สมเด็จพระเจ้ากรุงธนบุรีทรงรวบรวมแผ่นดินที่แตกออกเป็นก๊กต่าง ๆ และสถาปนาอาณาจักรธนบุรีที่มีอายุ 15 ปี ความวุ่นวายในช่วงปลายอาณาจักรนำไปสู่การสำเร็จโทษพระองค์โดยพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช ปฐมราชวงศ์จักรีแห่งกรุงรัตนโกสินทร์

ช่วงต้นกรุงรัตนโกสินทร์ ประเทศเผชิญภัยคุกคามจากชาติใกล้เคียง แต่หลังรัชกาลพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวเป็นต้นมา ชาติตะวันตกเริ่มมีอิทธิพลในภูมิภาคเป็นอย่างมาก นำไปสู่การเข้าเป็นภาคีแห่งสนธิสัญญาไม่เป็นธรรมหลายฉบับ กระนั้น

สยามไม่ตกเป็นอาณานิคมของตะวันตกชาติใดไม่การปรับให้สยามทันสมัยและรวมอำนาจปกครองในรัชกาลพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว (ครองราชย์ปี 2411–53) สยามเข้าร่วมกับฝ่ายสัมพันธมิตรในสงครามโลกครั้งที่หนึ่งในปี 2460 ในปี 2475 เกิดการปฏิวัติเปลี่ยนแปลงการปกครองสู่ระบอบราชาธิปไตย ภายใต้รัฐธรรมนูญโดยไม่เสียเลือดเนื้อ คณะราษฎรมีบทบาทนำทางการเมือง และในพุทธทศวรรษ 2480 นายกรัฐมนตรี จอมพล แปลก พิบูลสงคราม ทำให้ประเทศมีลักษณะฟาสซิสต์ ระหว่างสงครามโลกครั้งที่สอง ไทยเข้ากับฝ่ายอักษะ แต่ฝ่ายสัมพันธมิตรส่วนใหญ่ไม่ยอมรับการประกาศสงครามในช่วงสงครามเย็น ประเทศไทยเป็นพันธมิตรกับสหรัฐซึ่งสนับสนุนรัฐบาลทหารมาก รัฐประหารที่มีจอมพล สฤษดิ์ ธนะรัชต์เป็นหัวหน้าคณะในปี 2500 ทำให้คณะราษฎรหมดอำนาจ รัฐบาลฟื้นฟูพระราชอำนาจ และมีมาตรการต่อต้านคอมมิวนิสต์ในภูมิภาค ผลของเหตุการณ์ 14 ตุลา 2516 ทำให้เกิดประชาธิปไตยระบบรัฐสภาช่วงสั้น ๆ ประเทศไทยมีนายกรัฐมนตรีจากการเลือกตั้งครั้งแรกในปี 2531 หลังพุทธทศวรรษ 2540 มีวิกฤตการเมืองระหว่างฝ่ายที่สนับสนุนและต่อต้านอดีตนายกรัฐมนตรีทักษิณ ชินวัตรมาจนปัจจุบัน รวมทั้งเกิดรัฐประหารสองครั้ง โดยครั้งล่าสุดเกิดในปี 2557 รัฐธรรมนูญฉบับปัจจุบันเป็นฉบับที่ 20 ประกาศใช้เมื่อวันที่ 6 เมษายน 2560 หลังมีการลงประชามติรับร่างเมื่อหนึ่งปีก่อน

ประเทศไทยเป็นสมาชิกสหประชาชาติ เอเปก อีกทั้งเป็นร่วมผู้ก่อตั้งอาเซียน ประเทศไทยเป็นพันธมิตรของสหรัฐตั้งแต่สนธิสัญญาซีโต้ในปี 2497 ถือเป็นประเทศอำนาจนำภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้และประเทศอำนาจปานกลางในเวทีโลก 104 ประเทศไทยเป็นประเทศที่มีรายได้ปานกลาง-สูงและประเทศอุตสาหกรรมใหม่ มีรายได้หลักจากภาคอุตสาหกรรมและบริการ การเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจทำให้มีการอพยพเข้าสู่เมืองในคริสต์ศตวรรษที่ 20 ตามประมาณการในปี 2560 จีดีพีของประเทศไทยมีมูลค่าราว 432,898 ล้านดอลลาร์สหรัฐ นับว่าเศรษฐกิจไทยเป็นเศรษฐกิจใหญ่สุดเป็นอันดับ 2 ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้และใหญ่เป็นอันดับที่ 26 ของโลก

ลักษณะทางภูมิศาสตร์

ทวีป : เอเชีย

อนุทวีป : เอเชียตะวันออกเฉียงใต้

พิกัดที่ตั้ง :

- ทิศเหนือ จรดเส้นรุ้ง 20 องศา 25 ลิปดา 30 พิลิปดา เหนือ
- ทิศใต้ จรดเส้นรุ้ง 5 องศา 37 ลิปดา
- ทิศตะวันออก จรดเส้นแวง 105 องศา 37 ลิปดา 30 พิลิปดา
- ทิศตะวันตก จรดเส้นแวง 97 องศา 22 ลิปดา ตะวันออก

พื้นที่ : ประเทศไทยมีพื้นที่ 513,115 ตารางกิโลเมตร (198,115 ตารางไมล์) หรือ 320 ล้านไร่ มีขนาดใหญ่เป็นอันดับที่ 50 ของโลก อันดับ 12 ของทวีปเอเชีย และอันดับ 3 ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ รองจากประเทศอินโดนีเซียและประเทศพม่า

พรมแดน :

- ทิศเหนือ ติดกับประเทศพม่า และ สปป.ลาว จุดสูงสุดอยู่ที่ อำเภอแม่สลาย จังหวัดเชียงราย
- ทิศใต้ ติดกับประเทศมาเลเซียและทะเลอ่าวไทย จุดต่ำสุดอยู่ที่ อำเภอเบตง จังหวัดยะลา
- ทิศตะวันออก ติดกับประเทศกัมพูชาและ สปป.ลาว จุดตะวันออกสุดอยู่ที่ อำเภอศรีเมืองใหม่ จังหวัดอุบลราชธานี
- ทิศตะวันตก ติดกับประเทศพม่าและทะเลอันดามัน จุดตะวันตกสุดอยู่ที่ อำเภอแม่สะเรียง จังหวัดแม่ฮ่องสอน

ประเทศไทยแบ่งออกเป็น 6 ภาค โดยใช้เกณฑ์ด้านภูมิศาสตร์

ภาคเหนือ มี 9 จังหวัด

- | | |
|--------------------|---------------------|
| 1.จังหวัดเชียงราย | 6.จังหวัดแม่ฮ่องสอน |
| 2.จังหวัดเชียงใหม่ | 7.จังหวัดลำปาง |
| 3.จังหวัดน่าน | 8.จังหวัดลำพูน |
| 4.จังหวัดพะเยา | 9.จังหวัดอุตรดิตถ์ |
| 5.จังหวัดแพร่ | |

ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ มี 19 จังหวัด

- | | |
|---------------------|-----------------------|
| 1.จังหวัดกาฬสินธุ์ | 11.จังหวัดเลย |
| 2.จังหวัดขอนแก่น | 12.จังหวัดสกลนคร |
| 3.จังหวัดชัยภูมิ | 13.จังหวัดสุรินทร์ |
| 4.จังหวัดนครพนม | 14.จังหวัดศรีสะเกษ |
| 5.จังหวัดนครราชสีมา | 15.จังหวัดหนองคาย |
| 6.จังหวัดบุรีรัมย์ | 16.จังหวัดหนองบัวลำภู |
| 7.จังหวัดมหาสารคาม | 17.จังหวัดอุดรธานี |
| 8.จังหวัดมุกดาหาร | 18.จังหวัดอุบลราชธานี |
| 9.จังหวัดยโสธร | 19.จังหวัดอำนาจเจริญ |
| 10.จังหวัดร้อยเอ็ด | |

ภาคกลาง มีกรุงเทพมหานคร และอีก 21 จังหวัด

- | | |
|--------------------------|-----------------------|
| 1.จังหวัดกำแพงเพชร | 12.จังหวัดลพบุรี |
| 2.จังหวัดชัยนาท | 13.จังหวัดสมุทรปราการ |
| 3.จังหวัดนครนายก | 14.จังหวัดสมุทรสงคราม |
| 4.จังหวัดนครปฐม | 15.จังหวัดสมุทรสาคร |
| 5.จังหวัดนครสวรรค์ | 16.จังหวัดสิงห์บุรี |
| 6.จังหวัดนนทบุรี | 17.จังหวัดสุโขทัย |
| 7.จังหวัดปทุมธานี | 18.จังหวัดสุพรรณบุรี |
| 8.จังหวัดพระนครศรีอยุธยา | 19.จังหวัดสระบุรี |
| 9.จังหวัดพิจิตร | 20.จังหวัดอ่างทอง |
| 10.จังหวัดพิษณุโลก | 21.จังหวัดอุทัยธานี |
| 11.จังหวัดเพชรบูรณ์ | |

ภาคตะวันออก มี 7 จังหวัด

- 1.จังหวัดฉะเชิงเทรา
- 2.จังหวัดชลบุรี
- 3.จังหวัดตราด
- 4.จังหวัดปราจีนบุรี
- 5.จังหวัดระยอง
- 6.จังหวัดสระแก้ว

ภาคตะวันตก มี 5 จังหวัด

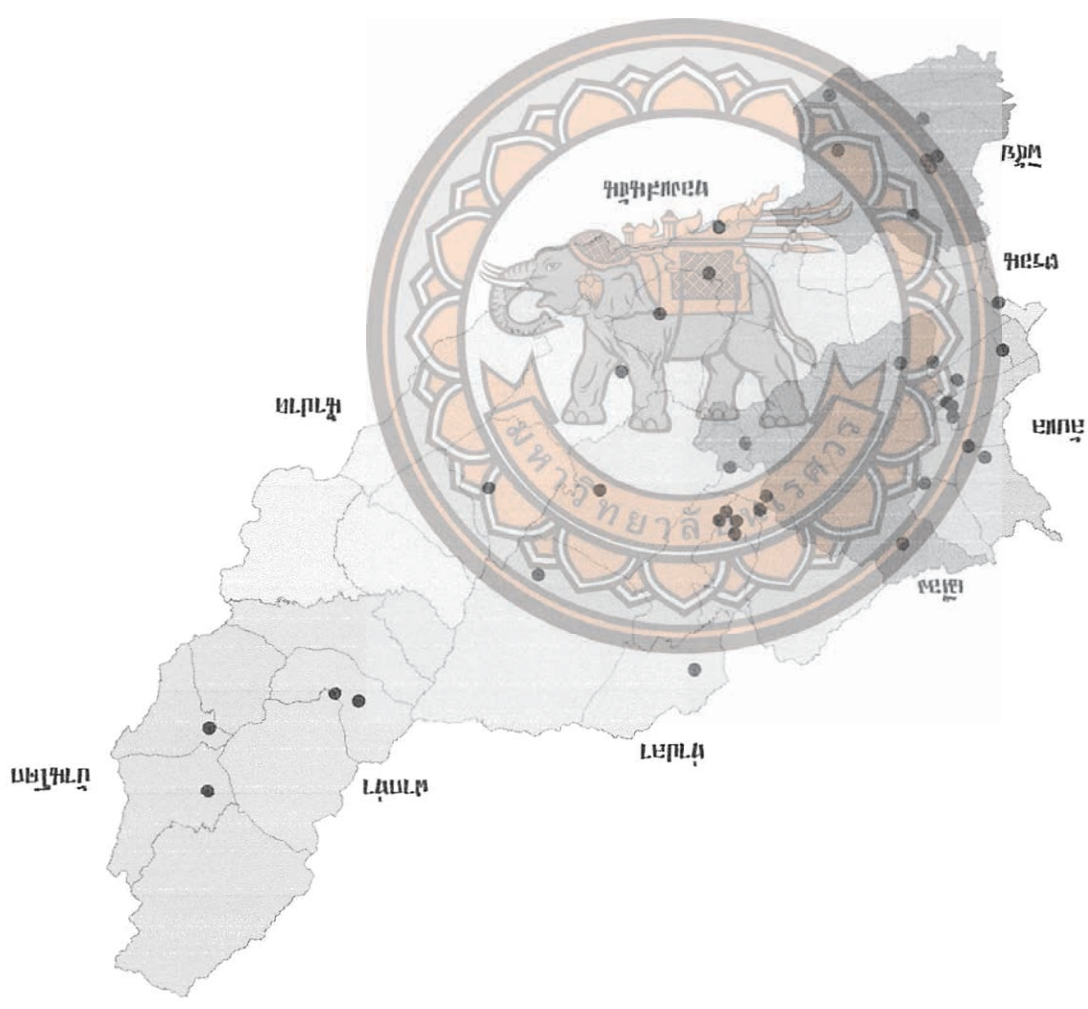
- 1.จังหวัดกาญจนบุรี
- 2.จังหวัดตาก
- 3.จังหวัดประจวบคีรีขันธ์
- 4.จังหวัดเพชรบุรี
- 5.จังหวัดราชบุรี

ภาคใต้ มี 14 จังหวัด

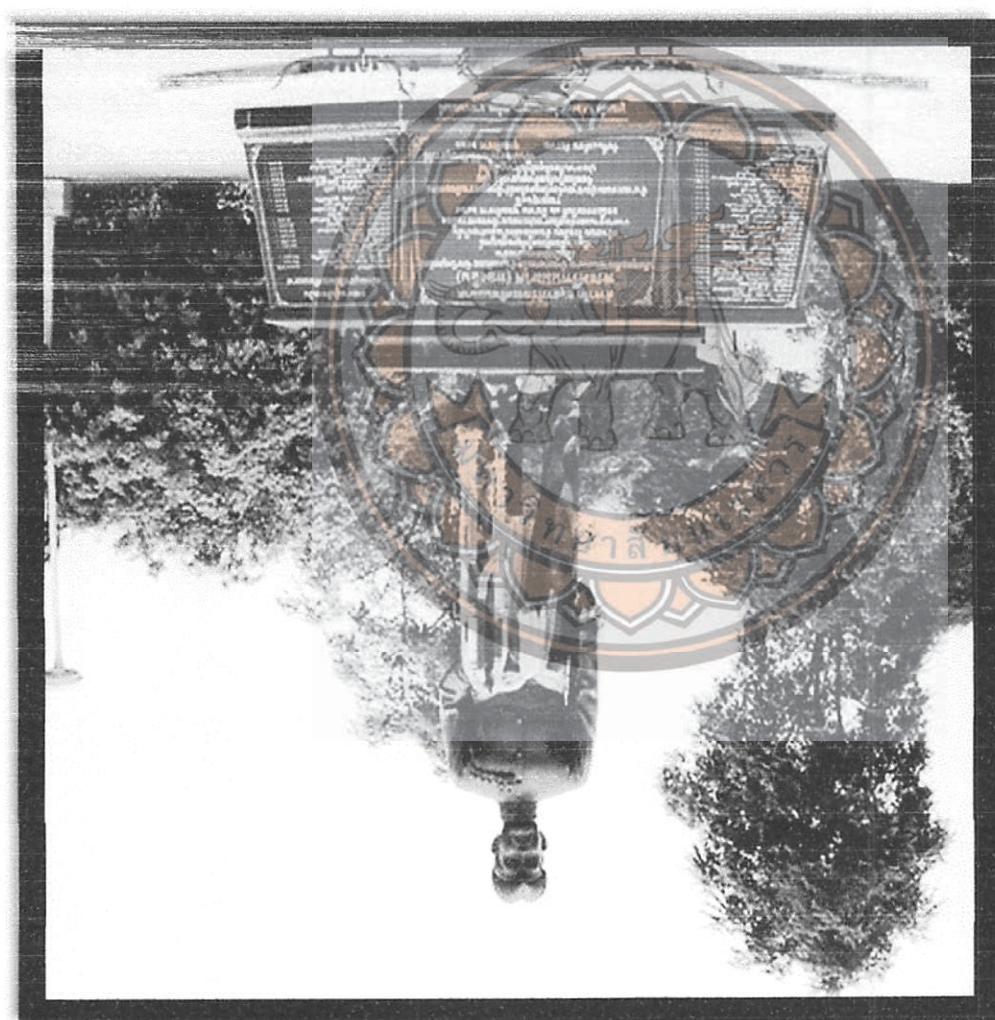
- | | |
|------------------------|------------------------|
| 1.จังหวัดกระบี่ | 8.จังหวัดพัทลุง |
| 2.จังหวัดชุมพร | 9.จังหวัดภูเก็ต |
| 3.จังหวัดตรัง | 10.จังหวัดระนอง |
| 4.จังหวัดนครศรีธรรมราช | 11.จังหวัดสตูล |
| 5.จังหวัดนราธิวาส | 12.จังหวัดสงขลา |
| 6.จังหวัดปัตตานี | 13.จังหวัดสุราษฎร์ธานี |
| 7.จังหวัดพังงา | 14.จังหวัดยะลา |



ของรูปจาก : สำนักงานสิ่งแวดล้อมภาคที่ 3 พิษณุโลก
http://www.reo3.go.th/newversion//index.php?option=com_content&task=view&id=316&Itemid=135



แผนที่จังหวัดต่อตัว



รูปเคารพพระพุทธรูป



จากข้อมูลแผนที่ของประเทศไทย



คณบดี, วิทยาลัยบูรพคดีศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

หนังสือการุญเงินเจ้าคุณคณบดีมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ คณบดี 1 วิทยาลัยบูรพคดีศึกษา

แบบฝึกหัดทำขบพตอนท่ 1

เรื่อง ประวัติเมืองลัฒแล

คำชี้แจง : ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย (X) ทับข้อที่ถูกที่สุดเพียงข้อเดียวลงในกระดาษคำตอบ

1. ก่อนที่จะถูกคนไทยยึดครอง เมืองลัฒแลเคยถูกยึดครองโดยชนชาติใด
 - ก. อาณาจักรโยนกเชียงแสน
 - ข. อาณาจักรพม่า
 - ค. อาณาจักรขอมและละว้า
 - ง. อาณาจักรล้านช้าง
2. เมืองลัฒแลมีชื่อว่าอะไร ก่อนจะเปลี่ยนชื่อเป็น “เมืองลัฒแล”
 - ก. เมืองทุ่งยั้ง
 - ข. เมืองเชียงแสน
 - ค. เมืองพิชัย
 - ง. เมืองกัมโภท
3. มีการขุดพบวัตถุใดที่บ่งบอกว่าเมืองลัฒแลเคยเป็นเมืองที่รุ่งเรืองเมื่อในอดีต
 - ก. กลองมโหระทึกและพรัลสำริด
 - ข. เครื่องปั้นดินเผาและถ้วยชามสังคโลก
 - ค. กลองมโหระทึกและถ้วยชามสังคโลก
 - ง. กลองตึงโองและถ้วยชามสังคโลก
4. เพราะเหตุใดผู้คนจากอาณาจักรโยนกเชียงแสนจึงอพยพมาตั้งรกรากที่เมืองลัฒแล
 - ก. หนีโรคระบาดจากเมืองโยนกเชียงแสน
 - ข. หนีจากภัยสงคราม
 - ค. พื้นที่ของเมืองมีจำกัด
 - ง. เกิดการแตกแยกภายในหมู่ผู้นำของอาณาจักร

5. ผู้อพยพจากอาณาจักรโยนกเชียงแสนได้เข้ามาตั้งรกรากที่เมืองลับแลและได้ตั้งชื่อหมู่บ้านว่าอะไร

ก. หมู่บ้านทองลับแล
ข. หมู่บ้านป่าสัก
ค. หมู่บ้านเชียงแสน
ง. หมู่บ้านร่องยาง

6. วังของเจ้าฟ้าฮ่ามกุมารเคยตั้งอยู่ที่ใดในปัจจุบัน

ก. หมู่บ้านเชียงแสน
ข. วัดร่องเสือ่ว
ค. วัดทองลับแล
ง. วัดเจติยคีรีวิหาร

7. บุคคลใดที่สถาปนาเมืองลับแลขึ้นเป็นอำเภอลับแล

ก. รัชกาลที่ 4
ข. รัชกาลที่ 5
ค. รัชการที่ 6
ง. รัชกาลที่ 7

8. เมืองที่ถูกยุบรวมกับเมืองลับแลแล้วสถาปนาเป็นอำเภอลับแลมีชื่อว่าอะไร

ก. เมืองพิชัย
ข. เมืองทุ่งยั้ง
ค. เมืองศรีสัชนาลัย
ง. เมืองเชียงแสน

9. พระเหลือที่ประดิษฐาน ณ ม่อนจำศีลเป็นพระหล่อทองคำที่เหลือจากการสร้างพระพุทธรูปโต

ก. หลวงพ่อเพชรวัดท่าถนน
ข. หลวงพ่อเพชรวัดท่าหลวง
ค. พระพุทธลีลาองค์
ง. พระพุทธรูปชินราช

10. นายอำเภอคนแรกของอำเภอลับแลมีชื่อว่าอะไร

ก. พระศรีพนมมาศ
ข. เจ้าฟ้าฮ่ามกุมาร
ค. พระยาพิชัย
ง. นายสุนทร คมขำ

กระดาษคำตอบ

โรงเรียน.....

ชื่อ ชั้น เลขที่

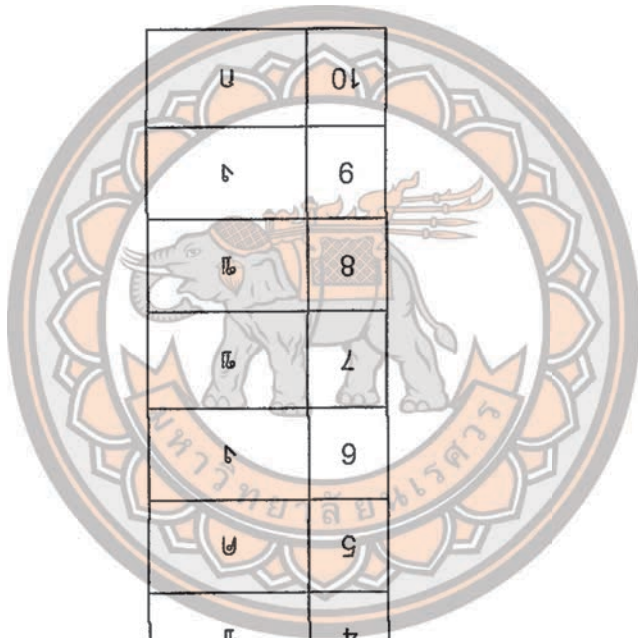
วันที่ เดือน พ.ศ.

คำชี้แจง : ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย (X) ข้อที่ถูกที่สุดเพียงข้อเดียวลงในกระดาษคำตอบ

ข้อ	ก	ข	ค	ง
	1	2	3	4
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

เฉลย
แบบฝึกหัดท้ายบทตอนที่ 1
เรื่อง ประวัติเมืองลพบุรี

1	ค
2	ง
3	ก
4	ข
5	ค
6	ง
7	ข
8	ก
9	ง
10	ก



แผนการจัดการเรียนรู้ 2

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ปีการศึกษา 2561 หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง ตำนานเมืองแม่หม้าย เวลา 3 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

การศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ควรค้นคว้าและรวบรวมหลักฐานข้อมูลต่างๆ ให้หลากหลาย และครบถ้วนมากที่สุด เพื่อให้ข้อมูลความน่าเชื่อถือและใกล้เคียงความจริงมากที่สุด

2. มาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์

มฐ. ส 4.1 เข้าใจความหมาย ความสำคัญของเวลา และยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ สามารถใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์มาวิเคราะห์เหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ

ตัวชี้วัด

ส 4.1 ป.5/1 สืบค้นความเป็นมาของท้องถิ่นโดยใช้หลักฐานที่หลากหลาย

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. บอกวิธีการสืบค้นข้อมูลทางประวัติศาสตร์ความเป็นมาของท้องถิ่นอย่างง่าย ๆ ได้

4. สมรรถนะสำคัญของนักเรียน

1. มีความสามารถในการสื่อสาร
2. มีความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน
3. รักความเป็นไทย

6. การจัดการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ
2. ครูให้นักเรียนดูภาพถ่าย(รูปปั้นตำนานแม่หม้าย) พร้อมสนทนาว่าใครเคยเห็นรูปปั้นนี้บ้าง แล้วนักเรียนเคยเห็นรูปปั้นนี้ตั้งอยู่ที่ไหนในอำเภอลับแลนี้
3. ครูเกริ่นนำเรื่องนิทานพื้นบ้านพร้อมถามคำถาม
 - เรื่องเล่าตำนาน ในแต่ละถิ่นมีความสำคัญอย่างไรกับท้องถิ่น

- เรื่องเล่าตำนานต่างๆประจำถิ่น หรือนิทานพื้นบ้านนักเรียนเคยได้ฟังหรือได้อ่านเรื่องมีเรื่องอะไรบ้าง

4. ครูแบ่งกลุ่มออกเป็น 4 กลุ่ม โดยให้นักเรียนแต่ละคนจับฉลาก ซึ่งฉลากแบ่งออกเป็น 4 ภาค ดังนี้ ภาคเหนือ ภาคใต้ ภาคกลาง ภาคอีสาน

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นสอน

1. ครูให้นักเรียนรวมกลุ่มตามที่จับฉลากได้ นักเรียนแต่ละกลุ่มศึกษาวรรณกรรมพื้นบ้านของภาคที่ตนจับฉลากได้

2. นักเรียนในกลุ่มแต่ละคนช่วยกันสรุปจากเรื่องวรรณกรรมพื้นบ้านที่อ่าน

3. นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาเล่าเรื่องวรรณกรรมพื้นบ้านของภาคที่ตนได้ให้เพื่อนแต่ละกลุ่มฟังหน้าชั้นเรียน

ชั่วโมงที่ 2-3

1. ครูเล่าตำนานหมู่บ้านชาติเจริญ อำเภอสว่างแดนดิน จังหวัดสกลนครให้นักเรียนฟังก่อน จะมาเป็นหมู่บ้านชาติเจริญเมื่อก่อนที่ยังไม่ได้แยกหมู่บ้านมาตั้งใหม่ชาวบ้านก็ยังอาศัยอยู่ที่บ้านม่วงเฒ่าสาเหตุที่แยกหมู่บ้านเพราะว่าในฤดูฝนของทุกๆปีจะมีน้ำท่วมหมู่บ้านเป็นเวลานาน และในละแวกนั้นเต็มไปด้วยป่าไม้ทำให้มีสัตว์ที่มีพิษมากมายออกมากับน้ำที่ท่วมเข้ามายังหมู่บ้าน ชาวบ้านบางคนถูกงูพิษกัด ตะขาบกัด และถูกสัตว์มีพิษกัด ต่อยกันถ้วนหน้า แต่โชคดีทุกๆปี ไม่มีใครได้รับอันตรายจนถึงแก่ชีวิต สภาพหมู่บ้านเมื่อน้ำท่วมก็จะมีไหลปลาร้าไหลนองไม้ล้ม(หนองไม้คอง)ของชาวบ้านรวมทั้งเืองน้ำและสิ่งของต่างๆ ลอยอยู่ทั่วหมู่บ้านและข้าวที่ปลูกไว้ก็จมหายไปกับน้ำท่วมหรือที่ชาวบ้านแห่งนี้เรียกว่า น้ำแก่ง สาเหตุเหล่านี้ทำให้ชาวบ้านส่วนหนึ่งชวนกันไปตั้งหมู่บ้านใหม่ในที่ดอนที่มีพื้นที่ราบสูงน้ำท่วมไม่ถึง จึงได้ชื่อว่าหมู่บ้านชาติเจริญ ก่อนจะได้ชื่อว่าหมู่บ้านชาติเจริญก็มาจากการที่ชาวบ้านส่วนหนึ่ง ทนกับน้ำท่วมไม่ไหวจึงแยกมาตั้งหมู่บ้านใหม่มาถางป่าเพื่อจะมาปลูกบ้านเรือน ป่านี้เป็นป่าที่รกมากและเต็มไปด้วยต้นชาดที่ชาวบ้านนิยมเรียกกันชาวบ้านถางเท่าไรก็ไม่หมด ไม่ลดน้อยลงไปก็มีคนแก่คนเฒ่ามานั่งจับเข่าคุยกันว่าจะตั้งชื่อหมู่บ้านนี้ว่าอะไรดี เพราะความยากจนและหน่วยงานรัฐยังเข้ามาช่วยเหลือไม่ถึง จึงได้รับความลำบากหลายอย่าง จึงได้ตั้งชื่อหมู่บ้านแห่งนี้ว่าหมู่บ้านชาติเจริญนั้นก็หมายถึงให้ประเทศชาติของไทยเจริญ และต้นชาดของชาวบ้านเจริญงอกงามตามไปด้วยทุกๆปี เมื่อถึงฤดูฝนหมู่บ้านแห่งนี้ ก็ไม่ประสบกับภัยน้ำท่วมและไม่มีภาพเหตุการณ์ที่มีเืองไหลล่อยล่องเต็มหมู่บ้านอีกเลย

2. ครูอธิบายให้นักเรียนเข้าใจว่า ในหมู่บ้าน หรือในแต่ละท้องถิ่นย่อมมีเรื่องเล่าที่มีความเป็นมาที่แตกต่างกัน อย่างเช่นอำเภอลับแลของเราก็มีตำนานเมืองแม่หม้าย

3. นักเรียนแต่ละคนอ่านหนังสือการ์ตูนฯ ตอนที่ 2 ตำนานเมืองแม่หม้าย

4. ครูสุ่มเลือกนักเรียนออกมาเล่าตำนานท้องถิ่นจากที่เคยได้ยินหรืออ่านมา

5. ครูชมเชยนักเรียนที่ออกมาเล่า พร้อมทั้งแจ้งให้นักเรียนทราบว่า การทราบเรื่องราวที่ผ่านมาของท้องถิ่นของตนเองเป็นแนวทางสำคัญในการที่จะช่วยให้นักเรียนสามารถสืบค้นความเป็นมาของท้องถิ่นของตนเองซึ่งจัดว่าเป็นวิธีการทางประวัติศาสตร์

6. ให้นักเรียนแต่ละคนศึกษาความรู้ เรื่อง วิธีการสืบค้นความเป็นมาของท้องถิ่น จากหนังสือเรียนเพื่อจะได้มีความรู้ความเข้าใจยิ่งขึ้น

7. ครูอธิบายวิธีการสืบค้นความเป็นมาของท้องถิ่น ด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์ 5 ขั้นตอน ดังนี้

1) การกำหนดหัวข้อที่สนใจ

2) การรวบรวมหลักฐาน

3) การตรวจสอบหลักฐาน

4) การตีความข้อมูล

5) การเรียบเรียงและนำเสนอข้อมูล

8. นักเรียนแต่ละคนทำแบบฝึกหัด เรื่องตำนานเมืองแม่หม้าย จำนวน 10 ข้อ

ขั้นสรุป

- นักเรียนและครูร่วมกันสรุปความรู้

7.สื่อ/แหล่งเรียนรู้

1. ภาพถ่าย(รูปปั้นตำนานแม่หม้าย)

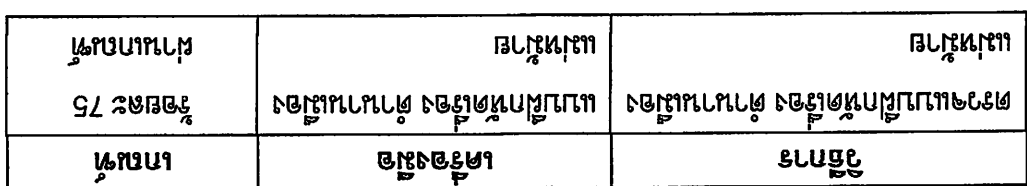
2. ใบความรู้เรื่อง วรรณกรรมพื้นบ้านของภาคต่างๆ

3. หนังสือการ์ตูน เรื่องเจ้าจุกตะลุยเมืองลับแล ตอนที่ 2 ตำนานเมืองแม่หม้าย

8.ภาระชิ้นงาน

- แบบฝึกหัด เรื่อง ตำนานเมืองแม่หม้าย

9. การวัดและประเมินผล



153

10. บันทึกหลังการสอน

ผลการสอน

.....

.....

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

.....

.....

กิจกรรมเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน
(.....)

ความคิดเห็นผู้บริหาร

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....
(.....)

ผู้บริหารสถานศึกษา



ភាសាខ្មែរ(វិទ្យាស្ថានសង្ឃបុរាណវិទ្យា)

เอกสารประกอบการสอน

วรรณกรรมพื้นบ้านภาคเหนือ ไข่เปลี่ยนกับไข่ตา

มีชายพิการสองคนเป็นสหายกัน คือ ไข่เปลี่ยนกับไข่ตา ไข่เปลี่ยนนั้นเป็นง่อยเปลี่ยนเดินไม่ได้ จะไปไหนก็ต้องขี่คอไข่ตา ซึ่งตาบอดโดยถือว่า "ไข่ตาเป็นตีน ไข่เปลี่ยนเป็นตา" ทั้งสองดำรงชีวิตด้วยการขอทาน

ครั้งหนึ่ง สองสหายพิการก็ไปพบคราดไถนาเก่าที่เขาทิ้ง เปลี่ยนก็ถามตาว่า "จะเอาไหม" ตาก็บอกว่า "เอาสิ" เดินไปอีกไปพบเต่า เปลี่ยนก็ถามตาว่า "จะเอาไหม" ตาก็บอกว่า "เอา" เปลี่ยนก็เก็บไปด้วย จากนั้น ก็ไปพบชีช้าง เปลี่ยนถามตา ตาก็ให้ "เอาไปด้วย" เดินทางไปอีกก็ไปพบยักษ์ ยักษ์จะจับทั้งสองจะมาเป็นอาหารของตน แต่เปลี่ยนกับตาไม่ยอม โดยบอกว่า "หากจะกินทั้งสองจริงแล้วก็ต้องมาแข่งอะไรกันก่อน ถ้า เราทั้งสองแพ้ก็จะยอมให้กิน ถ้าข้าชนะก็จะไม่ให้กิน" ยักษ์ก็ตกลงตามนั้น แล้วพูดว่าเราจะมาแข่งเครื่องใช้กัน ยักษ์เอา "หวี" ออกมาวาง เปลี่ยนก็เอา "คราด" โยนออกมาเมื่อเครื่องใช้ของสองสหายมีขนาดโตกว่า ก็ถือว่ายักษ์แพ้ไปครั้งหนึ่งแล้ว ทีนี้ยักษ์จับ "เหา" ของตนออกมา ตาก็ให้เปลี่ยนเอา "เต่า" ออกมา ปรากฏว่าเต่าใหญ่กว่าเหา ซึ่งยักษ์ก็แพ้ อีกทีนี้ยักษ์ก็เอา เมียงที่ทำเป็นคำแล้วออกมา ตาก็บอกให้เปลี่ยนเอา "ชีช้าง" ออกมาก็ปรากฏว่าใหญ่กว่าเมียงของยักษ์ ยักษ์จึง ขอยอมแพ้และไปเอาเงินทองมาให้เปลี่ยนและตาเอาไปมากที่สุดเท่าที่จะเอาไปได้ ทั้งสองก็กลับบ้านด้วยความดีใจ เมื่อเดินทางมาพบบ่อน้ำแห่งหนึ่ง เปลี่ยนมองเห็นรังนกอยู่บนต้นไม้ จึงบอกให้ตาปีนขึ้นไปเอาไขนกมากินกัน ตาก็ปีนขึ้นไป เมื่อลัดลงไปในรังนก บังเอิญในรังนกมีงูเห่าอยู่ ตาไปคว้าเอาคองูออกมา งูก็พันพิษเข้าตาของตา พิษของงูนั้นทำให้ตาหายจากการบอด เมื่อตาเห็นว่า จับคองูอยู่เช่นนั้นก็ตกใจจึงปล่อยมือออก งูก็ตกลงไปใกล้ตัวของเปลี่ยนซึ่งเดินไม่ได้ เปลี่ยนตกใจ และกลัวงูมากด้วยความกลัวจึงลุกขึ้นวิ่ง "ขาที่เดินไม่ได้ก็หายและเดินได้เป็นปกติ" และเดินทางกลับบ้านไป ใช้เงินทองที่ยักษ์ให้มา อย่างสุจริต และมีครอบครัว ลูกหลานสืบตระกูล มาจนทุกวันนี้ อย่างมีความสุข

ที่มา นิทานพื้นบ้าน <http://xn--o3cdbaaf0a2nen1byqc.rakjung.com/56.html>

เอกสารประกอบการสอน

วรรณกรรมพื้นบ้านภาคกลาง บางแม่หม้าย

เรื่องราวเล่าขานกันมานานว่า มีชายหนุ่มสองพี่น้องผูกสมักรักใคร่สาวทางบ้านบางแม่หม้ายจนถึงได้สู่ขอและกำหนดวันแต่งงาน เมื่อถึงกำหนดฝ่ายเจ้าบ่าวก็เคลื่อนขบวนสำเภาทันหมากมารับพวกมโหรีที่บ้านแห่งหนึ่ง เรียกว่า บ้านบางซอ ซึ่งวงมโหรีได้บรรเลงเพลงมาตามทางอย่างสนุกสนานแต่ที่สนุกที่สุด ก็เมื่อเดินทางมาถึงย่านน้ำอันกว้างใหญ่อุดมไปด้วยสัตว์น้ำที่ดุร้าย คือ จระเข้ ได้เกิดพายุใหญ่พัดจนสำเภาล่มจึงเรียกสถานที่แห่งนั้นว่าบ้านสำเภาล่ม หรือสำเภาทะลายปัจจุบันเรียก บ้านสำเภาทองเมื่อเรือล่ม บางคนก็จมน้ำตายบางคนก็ถูกจระเข้คาบไป เจ้าบ่าว ถูกจระเข้คาบวายเป็นทางทิศเหนือถึงบ้านเจ้าสาว เมื่อพวกเจ้าสาวเห็นก็จำได้ จึงไปบอกเจ้าสาวเจ้าสาวเสียใจมากวิ่งตามตลิ่งตามดูเจ้าบ่าวไปจนถึงที่แห่งหนึ่งซึ่งไม่อาจตามไปได้ทันท่วงทีจึงได้แต่ แลมองไปจนสุดสายตาที่ที่เจ้าสาวยืนมองอยู่นี้ต่อมาเรียกว่า วัดบ้านสุด แม้กระนั้นนางก็ได้ทอดอ้อมง่าหน้าติดตามไปเรื่อย ๆ จนเหนื่อยอ่อนจึงนั่งพักที่โคกแห่งหนึ่งต่อมาได้ชื่อว่า "โคกนางอ่อน" เมื่อหายเหนื่อย นางก็ตามต่อไปอีกจนถึงโพนางเขา ต่อมานางได้ข่าวว่ามีจระเข้คาบคนรักไปทางทิศใต้จึงย้อนกลับมาและพบศพนางจึงนำศพมาเผาปนากิจที่วัด ต่อมาวันนั้นชื่อว่า "วัดศพ" ปัจจุบันเปลี่ยนชื่อเป็นวัดประสมสุขและบ้านเจ้าสาวจึงได้ชื่อว่า "บางแม่หม้าย" มาจนทุกวันนี้

ที่มา นิทานพื้นบ้าน <http://xn--o3cdbaaf0a2nen1byqc.rakjung.com/56.html>

เอกสารประกอบการสอน

วรรณกรรมพื้นบ้านภาคอีสาน ลูกเขยเจ้าเล่ห์

ณ เมืองอันอุดมสมบูรณ์แห่งหนึ่ง มีเศรษฐีเฒ่าผู้หนึ่งชอบ ฟังนิทานเป็นชีวิตจิตใจ หายใจเข้าก็ "เฮ้อ..นิทาน" หายใจออกก็ "เฮ้อ..นิทาน" แกมีลูกสาวอยู่หนึ่งคน วัยสาว 18 -19 ชื่อ บัวเรียน สวยมาก เป็นที่รำลือ ในเมืองนั้น จึงมีชายมากมายหลายนามมาแวะมาเวียนหาอยู่เป็นประจำ แต่ก็ถูกท่านเศรษฐีค้านะยอขอให้เล่นิทานให้ฟังเป็นการขัดจังหวะ บรรดาชายหนุ่มทั้งหลายหวังที่จะเอาชนะว่าที่พ่อตา ก็เล่นิทานออกมาหลายเรื่องจนหมดไส้หมดพุงเพื่อหวังจะได้เป็นลูกเขย แต่พอฟังจบก็ไม่มีเรื่องเล่าแล้วท่านเศรษฐีก็อยากฟังนิทานจากชายอื่นต่อไป จึงยังมิได้ยกลูกสาวให้ใคร เป็นที่ปวดหัวสำหรับชายหนุ่มทั้งหลาย ต่างก็ขาดไปตามๆกัน ไม่รู้จะสรรหาวิธีใด

ครั้นหลายวันมานี้ไม่มีชายใดมาเล่นิทานให้ฟัง แกก็หงุดหงิดไม่สบอารมณ์ตามประสาวัยทอง แกจึงคิดอุบายขึ้นมาว่า ใครสามารถเล่า นิทานไม่รู้จบ จะยกลูกสาวให้ ชายหนุ่มทั้งหลายต่างก็มีหวังกันอีกครั้งโดยไปสืบเสาะหานิทานจากต่างแดนไกลหลายๆเรื่องมาเล่าให้ฟัง แต่ว่าถึงจะเล่าหลายเรื่องและยาวอย่างไร ก็ต้องจบลงภายในวันเดียวไม่วันใดก็วันหนึ่ง จึงไม่มีใครได้แต่งงานกับลูกสาวสักที เศรษฐีเมื่อได้ฟังนิทานหลายเรื่อง ก็มีจิตใจแบ่งบานยิ้มแย้มแจ่มใสดังเดิม และแล้วบุพเพสันนิวาส แห่งหนหลังก็ดลให้คู่รักมาพบกัน อยู่มาวันหนึ่ง มีหนุ่มพเนจรจากแดนไกล ชื่อ ทับ ผ่านมาได้ยินเรื่องราว เกี่ยวกับนิทานไม่รู้จบ จึงอาสาจะลองดีกับท่านเศรษฐี จึงเล่า นิทานไม่รู้จบให้ท่านเศรษฐีฟังเนื้อความของนิทานดังนี้

"ครั้งหนึ่งนานมาแล้ว มีตาบยายสองคนมีอาชีพทำนาปลูกข้าวไว้หลายสิบไร่ ครึ่งถึงเวลาเก็บเกี่ยวก็นำข้าวเปลือกใส่ไว้ในยุ้งฉาง แต่บังเอิญ บังเอิญ แถวนั้นมีนกสองตัวเมียอาศัยอยู่ เห็นยุ้งฉางมีรอยโหว่จึงบินไปขโมยข้าวเปลือกของตาบยายกินทุกวัน โดยตัวหนึ่งจะเป็นยามอยู่คอยอยู่ข้างนอกรอ ผลัดกับตัวที่บินไปคาบข้าวเปลือก เป็นอยู่เช่นนี้หลายวัน จากวันเป็นเดือน อันว่าข้าวเปลือกนั้นไร่ ก็หาหมดไม่ ดังนั้น เมื่อตัวผู้คาบข้าวบินออก ตัวเมื่อก็บินเข้า พอตัวผู้บินเข้า ตัวเมื่อก็บินออก เมื่อตัวผู้บินออก ตัวเมื่อก็บินเข้า ครั้นพอตัวผู้บินเข้า ตัวเมื่อก็บินออก เมื่อตัวผู้บินออก ชายหนุ่มเล่าอย่างนี้วนไปวนมาใช้เวลาไป 1 วันเต็มๆ เศรษฐีเริ่มหงุดหงิด จึงเอ่ยปากถามว่า มันเข้าบินออกอย่างนี้นิทานมันจะเดินหน้ายังไฉน เจ้าทับตอบว่า แหม ก็ใจเย็นๆสิครับ....ก็มีข้าวเต็มยุ้งกว่ามันจะคาบไปหมด มันก็บินจนนับครั้งไม่ถ้วนนุ่นแหละจะ ท่านเศรษฐีจึงรู้ว่ามันเป็นเล่ห์

ลูกเล่นของเขาที่ทำให้ตนไม่สามารถทนฟังได้ จึงแกล้งทำเป็นไม่รู้ไม่ชี้ เมื่อเอ็งเล่าได้ ข้าก็ฟังได้ เอ็งมีปัญหาเล่าก็เล่าไปฝ่ายนางบัวเรียน เมื่อเห็นชายหนุ่มมีความพยามและเห็นในความเฉลียวฉลาดจึง ดักน้ำเย็นใส่ขันมาให้ดื่มแก้คอแห้ง เจ้าทักจึงเล่าต่อไปอย่างไม่ย่อท้อ " เมื่อตัวผู้คาบข้าว บินออก ตัวเมื่อกบินเข้า พอตัวผู้บินเข้า ตัวเมื่อกบินออก เมื่อตัวผู้บินออก ตัวเมื่อกบินเข้า เมื่อตัวผู้ บินเข้า ตัวเมื่อกบินออก เมื่อตัวผู้ก็บินออก ตัวเมื่อกบินเข้า เมื่อตัวผู้บินเข้า ตัวเมื่อกบินออก " ชายหนุ่มเล่าอย่างนี้จนเวลาล่วงเข้าสู่วันที่ 3 ท่านเศรษฐีไม่อยากจะฟังแล้ว แต่ก็ไม่กล้ายอมแพ้ จนเวลา ผ่านไป 7 วัน 7 คืนจนเศรษฐีแทบจะบ้าเป็นประสาทตาย เจ้าทักก็เล่าไปจนคอแหบคอแห้ง จนครบ 15 วัน เจ้าทักหมดเสียงที่จะเล่าจึงได้คลานไปกระซิบข้างหูของเศรษฐี เมื่อตัวผู้คาบข้าวบินออก ตัวเมื่อกบินเข้า พอตัวผู้บินเข้า ตัวเมื่อกบินออก เมื่อตัวผู้บินออก ตัวเมื่อกบินเข้า เมื่อตัวผู้บินเข้า ตัวเมื่อกบินออก เมื่อตัวผู้ก็บินออกตัวเมื่อกบินเข้า เศรษฐีสุดจะทน พอแล้ว พอแล้วไว้ย ตูจะบ้า ตายอยู่แล้ว แต่นิทานยังไม่จบนะครั้น มาๆๆผมจะเล่าต่อ พอตัวผู้ เจ้าทักพูด ฎบออกมาว่าไม่ต้อง เรื่องนี้ก็ไม่อยากฟังแล้ว เศรษฐีตะโกนอย่างนั้นผมก็ชนะนะสิ ผมยังเล่าไม่ถึงครึ่งท่านก็เบื่อซะ ก่อน...เออ อันที่จริงผมยังมีนิทานขนาดพอดีที่สนุกอีกนับไม่ถ้วน ไว้แต่งงานเสร็จแล้ว ผมจะเล่า ให้ท่านฟังทุกวัน รับรองไม่ซ้ำแม้แต่เรื่องเดียว เออ แล้วเอ็งก็ไม่บอกตั้งแต่แรก ท่านเศรษฐีได้ฟัง ดังนั้นค่อยหายโกรธ และพอใจ ที่ได้เคยดูแบบนี้ แสดงว่าเขารักลูกสาวเราจริง นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า ความพยามอยู่ที่ไหน ความสำเร็จอยู่นั้น ที่มา นิทานพื้นบ้าน <http://xn--o3cdbaaf0a2nen1byqc.rakjung.com/56.html>

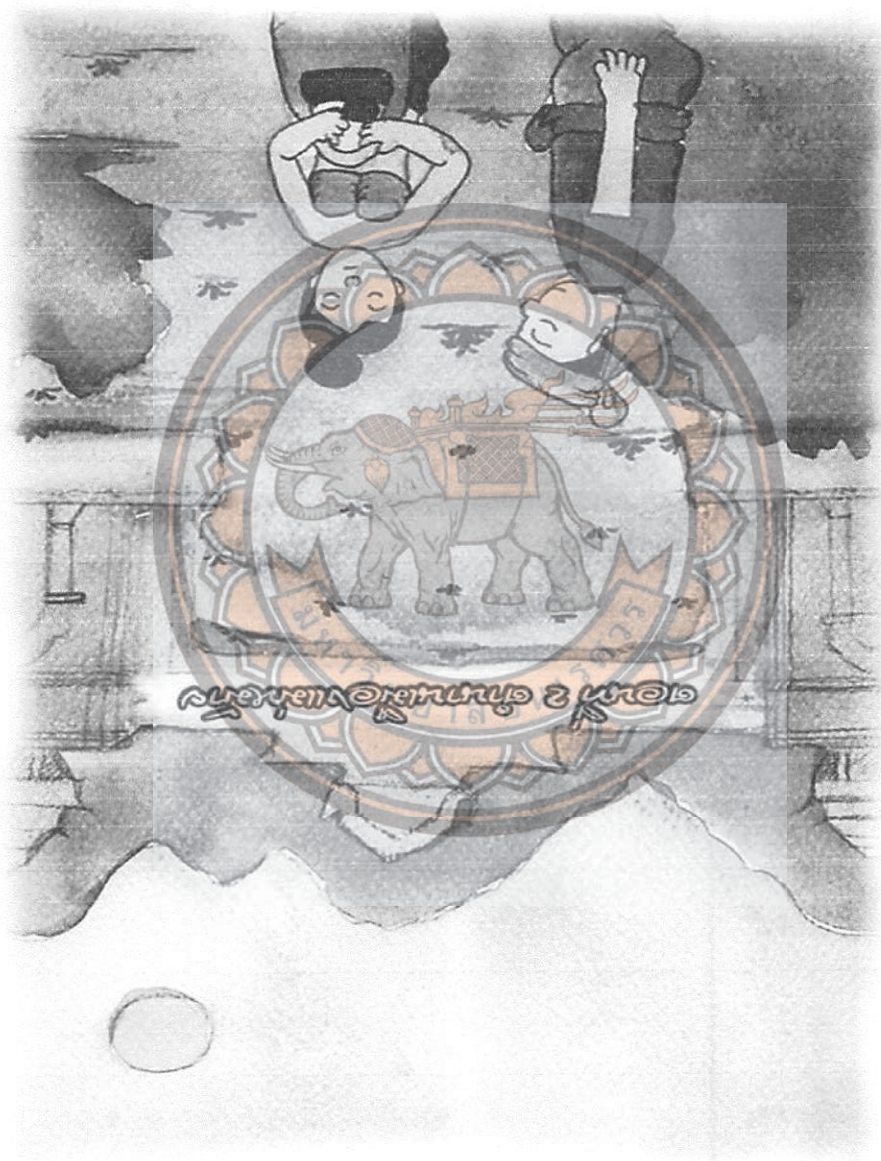
เอกสารประกอบการสอน

วรรณกรรมพื้นบ้านภาคใต้ เขาทะนนาน

เรื่องนี้เป็นเรื่องเกี่ยวกับความอกตัญญูของผู้มีอุปการะ บิดามารดา ทำให้เกิดหายนะ เขาทะนนาน ตั้งอยู่ชายฝั่งอันดามัน ที่บ้านมะหัง ตำบลทุ่งบุหลัง อำเภอทุ่งหว้า เนินเขาสูงชัน มีธรรมชาติสวยงาม มีลำน้ำสงฆ์และสุเหรา สำหรับปฏิบัติธรรมของชาวไทย และชาวไทยมุสลิม ภูเขา ตำนานเล่ากันมา มีตากับยาย อยู่สองคน นับถือศาสนาพุทธ ตั้งบ้านเรือนอยู่บ้านพระม่วง อำเภอกันตัง จังหวัดตรัง มีลูกชายหนึ่งคนเป็นบุคคลที่ลักษณะดี อยู่มาวันหนึ่งมีเรือสำเภาของพ่อค้าต่างชาติ ได้นำสินค้ามาขายท่าเรือกันตัง ทั้งสามคนไปชมสินค้า ขณะชมอยู่นั้น นายสำเภาได้เห็นลูกชายตายายน่ารักและเกิดความสงสาร ขอเป็นบุตรบุญธรรม สองตายายจึงยกให้เพราะเห็นลูกชายจะได้อยู่สุขสบาย เมื่อนายสำเภาขายสินค้าหมดจึงออกเรือ พร้อมบุตรบุญธรรม จำหน่ายสินค้าไปยังที่ต่าง ๆ จนร่ำรวยเป็นเศรษฐี เด็กชายที่นำมาเลี้ยงมีความสุขในกองเงินกองทองจนลืมคิดถึงสองตายาย ไม่ได้กลับบ้านมานาน และได้เล่าเรียนหนังสือให้สมได้ดี

ครั้นโตขึ้นก็แต่งงานกับลูกสาวนายสำเภา อยู่กินอย่างมีความสุข ฝ่ายภรรยาคิดถึงพ่อสามีรบเร้าให้ไปหา สามีพยายามบ่ายเบี่ยงหลายครั้ง แต่ทนรบเร้าของภรรยาไม่ไหว จึงส่งข่าวให้สองตายายทราบล่วงหน้าฝ่ายสองตายายทราบข่าวดีใจมาก บอกเพื่อนบ้านญาติมิตรให้ทราบจัดที่รับรอง พอใกล้ถึงเวลากลับ สองตายายฆ่าหมู หนึ่ง ตัว เพื่อเลี้ยงรับรอง สองสามีภรรยานำเรือมาจอดท่าเรือกันตัง ส่งลูกเรือไปสืบดูว่า สองตายายมาหรือไม่ จึงชวนภรรยาขึ้นไปหา ลูกชายเห็นสองตายายยากจน ไม่ยอมรับว่าเป็นบิดามารดา จึงหันหลังกลับ ฝ่ายยายพยายามดึงแขนลูกไว้ ลูกชายดิ้นรนหนีไม่ได้แม้เกิดความเสียใจมากถึงกับสาปแช่งว่า หากเป็นลูกชายของตนแล้ว ขออย่าให้ออกจากฝั่งไปได้ ขอให้มันเป็นไปต่าง ๆ นานา "แต่ไม่ลืมหมูย่างไปวางไว้ที่เรือสำเภา" ขณะที่ชุมชนวุ่นวายอยู่นั้น เกิดพายุใหญ่พัดมา ทำให้เรือสำเภาแตก สิ่งของกระจัดกระจายลอยไปในทะเล ในที่สุดมีผู้เฒ่าเล่าว่า สายลมขอเป็น "หินสายลมขอ" เรือสำเภากลายเป็น "เกาะเกตรา" หมูย่างเป็นเกาะสุกร ตะบัน (ผ้าโพกหัวมุสลิม) เป็นภูเขาบัน เครื่องตวงสินค้าในเรือ เป็นภูเขาป้อย ภูเขาแล้ง ภูเขาทะนนาน เมื่อ๘๐ปีที่ผ่านมามีรูปหนึ่งมาจากพัตลุงมาปักกลดและสร้างสำนักสงฆ์ขึ้นและสร้างรูปปั้นไว้รูปหนึ่ง

ที่มา นิทานพื้นบ้าน <http://xn--o3cdbaaf0a2nen1byqc.rakjung.com/56.html>



អង្គរវត្ត ផ្ទាំងរូបភាពស្តេចជ័យវរ្ម័នទី៧ ជ័យភ័ក្ត្រ
 ២០០២ ២ ២០០២

แบบฝึกหัดท้ายบทตอนที่ 2

เรื่อง ตำนานเมืองแม่หม้าย

คำชี้แจง : ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย (X) ทับข้อที่ถูกที่สุดเพียงข้อเดียวลงในกระดาษคำตอบ

1. เมืองลับแลมีความหมายตามข้อใดมากที่สุด

- ก. เมืองที่ห่างไกลความเจริญ
- ข. เมืองที่ไม่มีแม้แต่แสงอาทิตย์
- ค. เมืองที่มีแต่ป่ารกทึบ
- ง. เมืองที่มีเส้นทางคดเคี้ยวง่ายตามการพลัดหลง

2. เรื่องเล่าตำนานเมืองแม่หม้ายเป็นเรื่องเล่าที่ต้องการสื่อถึงศีลข้อใดมากที่สุด

- ก. เว้นจากการลักทรัพย์
- ข. เว้นจากการประพฤติดินกาม
- ค. เว้นจากการพูดเท็จ
- ง. เว้นจากการดื่มสุรา

3. เพราะเหตุใดเมืองลับแลจึงมีชื่อเรียกอีกชื่อหนึ่งว่า “เมืองแม่หม้าย”

- ก. ผู้ชายถูกเกณฑ์ไปสู้ศึกสงครามจนหมด
- ข. ผู้ชายมักพูดโกหกจึงถูกขับออกจากหมู่บ้าน
- ค. ผู้ชายมักประพฤติดินกามจึงถูกขับออกจากหมู่บ้าน
- ง. ผู้ชายมักพากันดื่มสุราจึงถูกขับออกจากหมู่บ้าน

4. ชายหนุ่มในตำนานเมืองแม่หม้ายสันนิษฐานว่าเป็นชาวเมืองใด

- ก. เมืองพิษขัย
- ข. เมืองศรีสัตนาคนหุต
- ค. เมืองทุ่งยั้ง
- ง. เมืองพิษณุโลก

5. ก่อนที่ชายหนุ่มจะแต่งงานกับหญิงสาวเมืองลับแล มารดาของหญิงสาวได้ให้ชายหนุ่มสัญญาว่าจะไม่กระทำการใด

- ก. พูดโกหก
- ข. ดื่มสุรา
- ค. เล่นการพนัน
- ง. ประพฤติดินกาม

6. เพราะเหตุใดชายหนุ่มจึงผิดสัญญาที่ให้ไว้กับมารดาของหญิงสาวเมืองลับแล
- เพราะลูกน้อยร้องไห้
 - เพราะกำลังกล่อมลูกน้อยนอนหลับ
 - เพราะเพื่อนพาไปดื่มสุรา
 - เพราะไม่อยากถูกเกณฑ์ไปเป็นทหาร
7. เมื่อครั้งชายหนุ่มถูกขับออกจากหมู่บ้าน ภรรยาสาวได้ใส่ของสิ่งใดไว้ในถุงย่ามให้ชายหนุ่ม
- กระต๊อบข้าวเหนียว
 - ขมิ้น
 - ลางสาด
 - ทุเรียน
8. เมื่อชายหนุ่มเปิดถุงย่าม ของที่ภรรยาสาวใส่ไว้ให้ได้กลายเป็นสิ่งใด
- ทอง
 - เพชร
 - พลอย
 - เบี้ย
9. เมืองลับแล ตำนานเมืองแม่หม้ายปัจจุบันตั้งอยู่ในจังหวัดอะไร
- สุโขทัย
 - กำแพงเพชร
 - พิษณุโลก
 - อุดรดิตถ์
10. การตัดสินใจของหญิงสาวชาวเมืองลับแลที่ขับไล่ชายหนุ่มออกจากหมู่บ้านเป็นการแสดงถึง
- การรักษาไว้ซึ่งสิ่งใด มากที่สุด
 - ค่านิยม
 - กฎหมาย
 - ความเชื่อที่มีต่อบรรพบุรุษ
 - ขนบธรรมเนียมประเพณี

กระดาษคำตอบ

โรงเรียน.....

ชื่อชั้น เลขที่

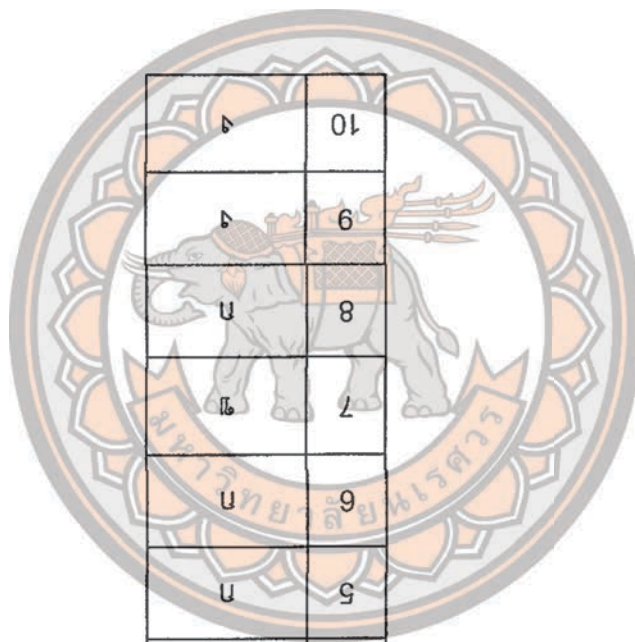
วันที่ เดือน พ.ศ.

คำชี้แจง : ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย (X) ข้อที่ถูกที่สุดเพียงข้อเดียวลงในกระดาษคำตอบ

ข้อ	ก	ข	ค	ง
	1	2	3	4
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

แบบฝึกหัดท้ายบทตอนที่ 2
เรื่อง
รู้จำตำแหน่งและเขียนตัวเลข

๑	1
๒	2
๓	3
๔	4
๕	5
๖	6
๗	7
๘	8
๙	9
๑๐	10





ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ – สกุล ศรัญญา แจ่มมุข
 วัน – เดือน – ปีเกิด 28 สิงหาคม 2532
 ที่อยู่ปัจจุบัน 480/2 ถนนสำราญราษฎร์ ตำบลท่าอิฐ อำเภอเมือง จังหวัดอุตรดิตถ์ 53000
 ที่ทำงานปัจจุบัน โรงเรียนบ้านข้าฝักหนาม ตำบลด่านแม่คำมัน อำเภอลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุตรดิตถ์ เขต 1

ประวัติการศึกษา
 พ.ศ. 2551 น.บ. สาขานิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์

