



โครงงานคอมพิวเตอร์

เรื่อง พีต้าใบ

เสนอ

คุณครู จิตรวดี โพธิ์ศรี และ คุณครู บุรินดา ศุ่นรักษ์

จัดทำโดย

- นางสาว ชนากา แพรกุล เลขที่ 5
- นางสาว วิภาวดี จักรแก้ว เลขที่ 6
- นางสาว พพรัตน์ ปานนิล เลขที่ 12
- นางสาว พรพรรณ ไօภาคันนท์ เลขที่ 15
- นางสาว รรรรรรร เกษณรา เลขที่ 24

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4.11

รายงานวิชาพัฒนาโครงงานคอมพิวเตอร์ รหัสวิชา ค30253

ภาคเรียนที่ 2 ปี การศึกษา 2568

โรงเรียนเนลิมขวัญสตรี อำเภอ เมือง จังหวัด พิษณุโลก
เกี่ยวกับโครงงาน

โครงการคอมพิวเตอร์

เรื่อง ผู้ติดตาม

- ผู้จัดทำ**
- 1 นางสาว ชนากา ณรงค์กุล
 - 2 นางสาว วิภาวดี จักรแก้ว
 - 3 นางสาว นพวรรณ ปานนิล
 - 4 นางสาว พรพรรณ โภ加ศนันท์
 - 5 นางสาว วรรรรา เกยนรา

- ครุฑ์ปรึกษา**
- 1. คุณครุจิตรวดี โพธิ์ศรี
 - 2. คุณครุปูริตา คุ้มรักษ์

สถานศึกษา โรงเรียนเนลิมขวัญสตรี อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก

ปีการศึกษา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

บทคัดย่อ

ประเพณีพิศตาโภน ซึ่งเป็นประเพณีท้องถิ่นที่สำคัญของจังหวัดเลย อันสะท้อนถึงความเชื่อ วิถีชีวิต และวัฒนธรรมของคนไทย คณะผู้จัดทำได้เห็นว่าการเรียนรู้ผ่านสื่อดิจิทัลสามารถช่วยสร้างความสนใจและความเข้าใจได้ดียิ่งขึ้น ดังนั้นจึงได้จัดทำ เกมให้ความรู้ในรูปแบบการทำอาหารตามภาค การเก็บกับพิศตาโภน เพื่อให้ผู้เล่นได้เรียนรู้ข้อมูลต่าง ๆ เช่น ลักษณะหน้ากาก ความเป็นมา ความเชื่อ และกิจกรรมในประเพณีพิศตาโภนอย่างสนุกสนานและไม่น่าเบื่อ หวังเป็นอย่างยิ่งว่ารายงานและเกมให้ความรู้ฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจศึกษาเรื่องประเพณีพิศตาโภน

ผู้จัดทำ

นางสาว ชนากา ณรงค์กุล

นางสาว วิภาวดี จักรแก้ว

นางสาว นพวรรณ ปานนิล

นางสาว พรพรรณ โภภาคันธ์

นางสาว รรรรรรร เกยนรา

กิตติกรรมประกาศ

โครงการคอมพิวเตอร์เรื่อง เกมให้ความรู้เกี่ยวกับผิดๆ ถูกๆ ในสัมภาระลุล่วงไปได้ด้วยดี ผู้จัดทำขอขอบพระคุณคุณครูผู้สอนวิชาคอมพิวเตอร์ ที่ได้ให้คำแนะนำ ความรู้ และคำปรึกษาในการจัดทำโครงการ มาโดยตลอด ตั้งแต่เริ่มต้นจนโครงการเสร็จสมบูรณ์ ขอบพระคุณเพื่อน ๆ ที่ให้ความร่วมมือ ช่วยเหลือ และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในการพัฒนาโครงการ รวมถึงขอขอบคุณแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ที่ผู้จัดทำได้นำมาศึกษาค้นคว้า ซึ่งเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการจัดทำโครงการในครั้งนี้ คุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับจากโครงการเช่นนี้ ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจ และช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับประเพณีผิดๆ ถูกๆ ให้คงอยู่สืบไป

คณะผู้จัดทำ

นางสาว ชนากา ณรงค์กุล

นางสาว วิภาวดี จักรแก้ว

นางสาว นพวรรณ ปานนิล

นางสาว พรพรรณ โภกาศนันท์

นางสาว วรรรรร เกษณรา

คำนำ

คำนำเล่มนี้เป็นส่วนหนึ่งของผลงานเกมการเรียนรู้ เรื่อง วัฒนธรรมพื้นที่ไทย ซึ่งจัดทำขึ้นเพื่อเป็นสื่อในการให้ความรู้เกี่ยวกับประเพณีพื้นที่ไทย อันเป็นวัฒนธรรมท้องถิ่นที่สำคัญของอำเภอค่ายจังหวัดเลย โดยนำเสนอในรูปแบบของเกมตอบคำถาม เพื่อให้ผู้เล่นได้เรียนรู้ข้อมูลต่าง ๆ ผ่านการอ่านโจทย์และเดือกดตอบจากตัวเลือกที่กำหนดผู้จัดทำมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมความรู้ ความเข้าใจ และความสนใจในวัฒนธรรมไทย รวมทั้งสร้างความสนุกสนานความคุ้นเคยกับการเรียนรู้ ทำให้การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับประเพณีพื้นที่ไทยเป็นเรื่องที่เข้าถึงง่ายและไม่น่าเบื่อผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่าเกมการเรียนรู้เรื่องวัฒนธรรมพื้นที่ไทยนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่นำไปศึกษา และช่วยให้เกิดความตระหนักรถึงคุณค่าและความสำคัญของวัฒนธรรมท้องถิ่นไทย หากมีข้อผิดพลาดประการใด ผู้จัดทำขออภัยมา ณ ที่นี่

ชื่อ นามสกุลผู้จัดทำ

นางสาว ชนากา ณรงค์กุล

นางสาว วิภาวดี จักรแก้ว

นางสาว นพวรรณ ปานนิล

นางสาว พรพรรณ โօภาคันนท์

นางสาว วรรรรรร. เกษณรา

สารบัญ

เรื่อง

หน้า

โครงงาน.....	1
บทคัดย่อ.....	2
กิตติกรรมประกาศ.....	3
คำนำ.....	4
สารบัญ.....	5
สารบัญตาราง.....	6
สารบัญรูป.....	7
บทที่1 บทนำ.....	8-9
บทที่2 เอกสารและโครงงานที่เกี่ยวข้อง.....	10-11
บทที่3 วิธีการจัดทำโครงงาน.....	12
บทที่4 ผลการดำเนินการ.....	13
ภาคผนวก.....	15-20
ประวัติผู้จัดทำ.....	21
บรรณานุกรม.....	22

สารบัญตาราง

ตารางที่

หน้า

แผนกระยะเวลาในการดำเนินงาน.....	9
---------------------------------	---

สารบัญรูป

รูปที่

หน้า

รูปแบบหน้าจอ.....	13
-------------------	----

บทที่ 1

บทนำ

แนวคิด และความสำคัญ

คอมพิวเตอร์เข้ามายึดทบทกับวิถีชีวิตประจำวันและความเป็นอยู่มากขึ้น รวมทั้งสถาบัน การศึกษาทุกแห่งให้ ความสนใจในเรื่องการประยุกต์เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาการเรียนการสอน และการแบ่งปันแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ระหว่างกันด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีในปัจจุบัน ตอบสนองต่อการประยุกต์ใช้กับงานทุกด้านได้เป็นอย่างดี ในปัจจุบัน ประเพณีผิดตามมีแนวคิดหลักมาจากการผสมผสานความเชื่อทางพุทธศาสนาเรื่อง "มหาเวสสันดรชาดก" เข้ากับความเชื่อเรื่องผิบรรพบุรุษของชาวอาภิเษกค่านซ้าย จังหวัดเลย โดยมีตำนานเล่าไว้ว่าเมื่อครั้งพระเวสสันดรและพระนางมัทรีจะเดินทางออกจากป่ากลับเข้าสู่เมือง บรรดาผีป่าและสัตว์ป่านานาชนิดเกิดความเลื่อมใสจึงพากันแห่ตัวตามมาส่งเสด็จ ด้วยความรื่นเริง จนเป็นที่มาของคำว่า "ผีตามคน" และเพียงมาเป็น "ผีตาโขน" ในปัจจุบัน ในแง่ความสำคัญ ผีตาโขนถือเป็นสัญลักษณ์แห่งความอุดมสมบูรณ์และการขอ福ขอฝนเพื่อให้พืชผลทางการเกษตรเพาะปลูกได้ อีกทั้งยังเป็นกุศโลบายในการสร้างความสามัคคีในชุมชนผ่านการร่วมกันประดิษฐ์หน้ากากรจากวัสดุธรรมชาติในท้องถิ่น เช่น หัวดงข้าวและโคนก้านมะพร้าว นอกจากนี้ยังแห่กันในวันที่ทำการละวางสิ่งชั่วร้าย โดยหลังจบงานชาวบ้านจะนำชุดและหน้ากากไปลอบยัน้ำทึบเพื่อเป็นการลอยเคราะห์และเริ่มต้นชีวิตใหม่ที่เป็นสิริมงคล ปัจจุบันผีตาโขนจึงไม่ได้เป็นเพียงความเชื่อท้องถิ่น แต่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมและงานศิลปะที่มีเอกลักษณ์ระดับโลก

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาความเป็นมาและความสำคัญของประเพณีผีตาโขน
2. เพื่อให้เข้าใจความเชื่อ วัฒนธรรม และวิถีชีวิตของชุมชนที่เกี่ยวข้องกับประเพณีผีตาโขน
3. เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับประเพณีไทยผ่านสื่อเกมด่าน—ตอบ
4. เพื่อระดูความสนใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในการเรียนรู้วัฒนธรรมท้องถิ่น
5. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถจดจำและนำความรู้เกี่ยวกับผีตาโขนไปประยุกต์ใช้ได้

ขั้นตอนการดำเนินงาน

1. ประชุมกลุ่มเพื่อเลือกหัวข้อและวางแผนการดำเนินงาน

2.ศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ต่างๆทางอินเตอร์เน็ต

3.รวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้ จัดหมวดหมู่เนื้อหาให้ชัดเจน

4.จัดทำรูปเล่มรายงานและสื่อนำเสนอผลงาน

5.นำเสนอโครงการและสรุปผลการดำเนินงาน

แผนการปฏิบัติงาน

กิจกรรม / ขั้นตอน การดำเนินงาน	สัปดาห์ที่ 1	สัปดาห์ที่ 2	สัปดาห์ที่ 3
1.ประชุมกลุ่มและ เลือกหัวข้อโครงการ	/		
2.ศึกษาค้นคว้าและ รวบรวมข้อมูล	/		
3.วิเคราะห์ข้อมูลและ เรียบเรียงเนื้อหา		/	
4.จัดทำรูปเล่มรายงาน		/	
5.ตรวจสอบความ เรียบร้อยและนำเสนอ			/

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

จากการจัดทำผลงานเกมการเรียนรู้เรื่องประเพณีพื้นาที ผู้เรียนจะได้รับความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับความเป็นมา ความสำคัญ ความเชื่อ วัฒนธรรม และวิถีชีวิตของชนชาติที่เกี่ยวข้องกับประเพณีพื้นาทีมากยิ่งขึ้น อีกทั้งชังช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับประเพณีไทยผ่านสื่อเกมตาม-ตอบ ซึ่งทำให้การเรียนรู้มีความสนุกสนานน่าสนใจและกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้วัฒนธรรมท้องถิ่นมากขึ้น นอกจากนี้ผู้เรียนยังสามารถจดจำและนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในการเรียนหรือในชีวิตประจำวันได้อย่าง

บทที่2

เอกสารที่เกี่ยวข้อง

โครงการคอมพิวเตอร์ เรื่องพีต้าโภน จัดทำขึ้น เพื่อศึกษาประเพณีพีต้าโภน ประกอบ วิชาพัฒนา โครงการคอมพิวเตอร์ โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับประเพณีพีต้าโภน และจัดเป็นโครงการ คอมพิวเตอร์ประเภท พัฒนาซอฟต์แวร์เกมเพื่อการศึกษามีหลักและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องดังนี้

โครงการคอมพิวเตอร์ (ให้นักเรียนค้นหารายละเอียดมาให้สมบูรณ์)

1. โครงการคอมพิวเตอร์ คือ การศึกษาค้นคว้าและพัฒนางานโดยใช้คอมพิวเตอร์ เป็นเครื่องมือหลัก เพื่อสร้างผลงานหรือแก็บัญหาตามหัวข้อที่สนใจ โดยมีวางแผน ลงมือปฏิบัติ และสรุปผลอย่างเป็น ขั้นตอน
2. องค์ประกอบของโครงการคอมพิวเตอร์ประกอบด้วย
 1. ชื่อโครงการ
 2. หลักการและเหตุผล
 3. วัตถุประสงค์ของโครงการ
 4. ขอบเขตของโครงการ
 5. เครื่องมือและอุปกรณ์ที่ใช้
 6. วิธีดำเนินงาน
 7. ผลที่คาดว่าจะได้รับ
3. ประเภทของโครงการคอมพิวเตอร์แบ่งเป็น
 1. โครงการประเภทพัฒนาโปรแกรม
 2. โครงการประเภทสื่อการเรียนการสอน
 3. โครงการประเภทเกม
 4. โครงการประเภทเว็บไซต์หรือมัลติมีเดีย
(โครงการนี้จัดอยู่ในประเภทโครงการเกม)
4. ขั้นตอนการพัฒนาโครงการคอมพิวเตอร์ประกอบด้วย
 1. เลือกหัวข้อโครงการและศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง
 2. วางแผนและออกแบบโครงการ
 3. พัฒนาและสร้างชิ้นงาน (เกมพีต้าโภนแบบมีคำอ่านและตัวเลือก)

4. ทดสอบและปรับปรุงแก้ไข
5. สรุปผลและจัดทำรายงานรูปเล่ม

โปรแกรมที่ใช้ในการทำโครงการ

1. docs.google.com
2. genially

เรื่อง ผีตาโขน

ประเพณีผีตาโขนเป็นประเพณีพื้นบ้านที่สำคัญของ อำเภอค่านชัย จังหวัดเลย ซึ่งตั้งอยู่ในภาคตะวันออก เกียงหนือของประเทศไทย ประเพณีนี้มีความเชื่อมาจากการเรื่องพระเวสสันดร ตอนที่พระเวสสันดร เสด็จกลับเมือง โดยเชื่อว่ามีทั้งมนุษย์ เทวดา และผี ออกมาร่วมแสดงความยินดี ชาวบ้านจึงแต่งกายเป็นผี และจัดขบวนแห่ย่างสนุกสนาน กลายเป็นประเพณีผีตาโขนสืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน การจัดงานผีตา โขนจะจัดขึ้นที่ อำเภอค่านชัย จังหวัดเลย เป็นส่วนหนึ่งของงานบุญหลวง ภายในงานจะมีขบวนแห่ผีตา โขน การแสดงพื้นบ้าน และกิจกรรมทางศาสนา ซึ่งสะท้อนถึงวิถีชีวิต ความเชื่อ และวัฒนธรรมของชาว จังหวัดเลย และเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมที่สำคัญของประเทศไทย

บทที่

วิธีดำเนินการ

โครงการคอมพิวเตอร์ เรื่องผิตาโภน จัดทำขึ้น เพื่อศึกษาประเพณีผิตาโภน ประกอบวิชาพัฒนา โครงการคอมพิวเตอร์ โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับ ประเพณีผิตาโภนและจัดเป็นโครงการคอมพิวเตอร์

วิเคราะห์และออกแบบโปรแกรม

การใช้งานโปรแกรม Genially เริ่มจากการเข้าสู่เว็บไซต์ <https://genially.com> และสมัครสมาชิกด้วยอีเมลหรือบัญชี Google หลังจากเข้าสู่ระบบแล้ว ผู้ใช้งานสามารถสร้างผลงานใหม่ได้โดยเลือกคำสั่ง “Create Genially” จากนั้นเลือกประเภทของผลงานที่ต้องการ เช่น งานนำเสนอ อินโฟกราฟิก เกม หรือแบบทดสอบ และเลือกใช้เทมเพลตสำเร็จรูปหรือหน้าว่างตามความเหมาะสม

เมื่อเข้าสู่หน้าต่างแก้ไขงาน ผู้ใช้งานสามารถเพิ่มและปรับแต่งองค์ประกอบต่าง ๆ ได้ เช่น ข้อความ รูปภาพ วิดีโอ และเสียงประกอบ รวมถึงปรับพื้นหลังและรูปแบบตัวอักษร เครื่องมือทั้งหมดถูกจัดวางเป็นระบบ ทำให้สามารถแก้ไข ข้าย และจัดวางวัตถุบนหน้าจอได้อย่างสะดวก

โปรแกรม Genially มีจุดเด่นคือการสร้างความอินเทอร์แอคทีฟ ผู้ใช้งานสามารถตั้งค่าวัตถุให้คลิกแล้วแสดงข้อมูลเพิ่มเติม เปิดหน้าต่างป๊อปอัป หรือเชื่อมโยงไปยังหน้าอื่นภายในผลงานเดียวกัน รวมถึงสามารถใส่อินเมชันให้กับวัตถุเพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้กับผลงานได้

เมื่อสร้างผลงานเสร็จเรียบร้อย ผู้ใช้งานสามารถตรวจสอบผลงานในโหมดแสดงตัวอย่าง และเผยแพร่ผลงานผ่านลิงก์ออนไลน์เพื่อให้ผู้อื่นเข้าชมหรือฝังผลงานลงในเว็บไซต์และระบบการเรียนการสอนออนไลน์ได้ ทั้งนี้ การดาวน์โหลดไฟล์หรือใช้ฟังก์ชันเพิ่มเติมบางอย่างอาจต้องใช้งานเวอร์ชันพรีเมียม

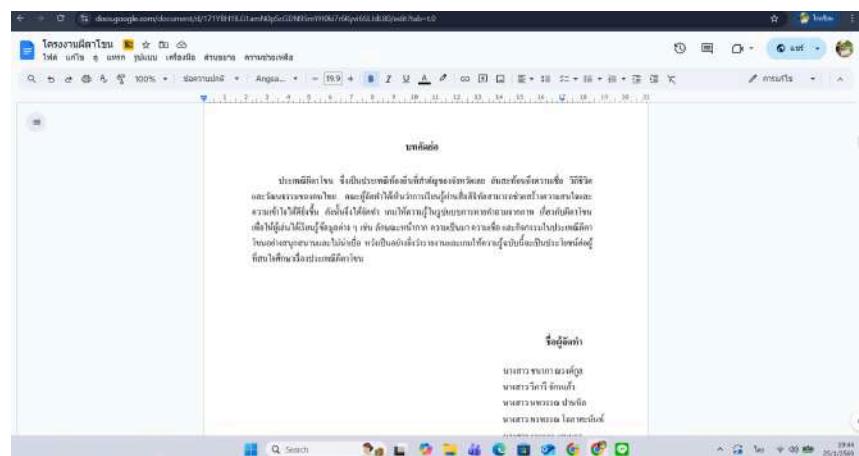
บทที่

4

ผลการดำเนินการ

โครงงานคอมพิวเตอร์เรื่อง ผีตาโขน เล่นนี้จัดทำขึ้น เพื่อศึกษาประเพณีผีตาโขน ประกอบวิชาพัฒนาโครงงานคอมพิวเตอร์โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับประเพณีผีตาโขนและจัดเป็นโครงงานคอมพิวเตอร์ประเภทพัฒนาซอฟต์แวร์เกมเพื่อการศึกษา

รูปแบบหน้าจอพร้อมอธิบายใต้ภาพ



ใช้โปรแกรม Docs.google.com หน้าจอแสดงเนื้อหาบทนำ ชี้งระบบแนวคิดและความสำคัญของโครงงาน โดยให้ข้อมูลสังเขปเกี่ยวกับประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมประเพณีพื้นที่ ใบอนของอำเภอค่านชัย จังหวัดเลย เพื่อปูพื้นฐานความรู้แก่ผู้ใช้งานก่อนเข้าสู่เนื้อหาหลัก

บทที่5

อภิปรายผล ประโยชน์ที่ได้รับจากโครงการ และข้อเสนอแนะ

โครงการคอมพิวเตอร์เรื่องผิตาโภน เล่มนี้จัดทำขึ้นเพื่อศึกษาประเพณีผิตาโภน ประกอบวิชาพัฒนา โครงการคอมพิวเตอร์โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับประเพณีผิตาโภนและจัดเป็นโครงการคอมพิวเตอร์ประเภท พัฒนาซอฟต์แวร์เกมเพื่อการศึกษา

อภิปรายผล

จากการดำเนินงานโครงการคอมพิวเตอร์เรื่อง ผิตาโภน ซึ่งเป็นเกมคอมพิวเตอร์ ทำให้ทราบว่า ผู้จัดทำได้เรียนรู้กระบวนการพัฒนาเกมตั้งแต่การวางแผน ออกแบบ ไปจนถึงการทดสอบและปรับปรุงเกม ให้สามารถใช้งานได้จริง

ประโยชน์ที่ได้รับจากโครงการ

จากการดำเนินงานโครงการคอมพิวเตอร์เรื่อง ผิตาโภน ทำให้ได้รับประโยชน์คือ ผู้จัดทำโครงการ ได้เรียนรู้กระบวนการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์อย่างเป็นขั้นตอน ตั้งแต่การวางแผนโครงการ การออกแบบ ตัวละคร ฉาก และเนื้อเรื่อง ไปจนถึงการเขียนโปรแกรมและการทดสอบเกม นอกจากนี้ยังช่วยพัฒนาทักษะ ด้านการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกันเป็นทีมอีกด้วย ยังเป็นการนำความรู้ด้านเทคโนโลยี มาประยุกต์ใช้ในการเผยแพร่วัฒนธรรมผิตาโภนให้เป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะในการพัฒนาโครงการในอนาคต

จากการดำเนินงานโครงการคอมพิวเตอร์เรื่อง ผิตาโภน ในครั้งต่อไปควรจะมีการพัฒนาเกมให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น โดยเพิ่มระดับความยากของเกม ระบบคะแนน และอเฟฟเฟกต์ภาพและเสียงให้มีความสมจริง รวมถึงปรับปรุงการควบคุมตัวละครให้ใช้งานได้สะดวกขึ้น นอกจากนี้ควรมีการเพิ่มเนื้อหา เกี่ยวกับประวัติและความเป็นมาของผิตาโภน เพื่อให้ผู้เล่นได้รับทั้งความสนุกสนานและความรู้ควบคู่กันไป

ภาคผนวก

การติดตั้งโปรแกรม

คู่มือการใช้โปรแกรมตัดต่อวิดิโอ



ใช้โปรแกรม Genially

รูปที่ 1: หน้าจอหลัก (Home Screen)

"ผีตาโขน" โดยมีปุ่ม START เพื่อเข้าสู่บบทเรียนหรืออบรมสอน



หน้าถัดไป: การแนะนำการเล่น คือการตอบคำถาม ถ้าตอบถูก จะได้ลูกอมเป็นของรางวัล



หน้าที่3: มีบ้าน4หลังที่ต้องเข้าไปถามคำ答ม

ภาคผนวก ก



หลังแรก บ้านแม่มด: ตอบคำ答มให้ถูกต้อง โดยกดเริ่มตัวคำว่า "KNOCK"



ข้อที่1: ผีตาโขนเป็นประเพณีจังหวัดใด

ตอบ: เลย



ข้อที่2: ประเพณีผีตาโขนจัดขึ้นใน 什么地方

ตอบ: ภูเก็ต



ข้อที่3:พิตาโภนเป็นส่วนหนึ่งของงานได
ตอบ:งานบุญหลวง



หลังที่2 บ้านหมาป่า
ข้อที่1:งานผิตาโภนมักจัดในช่วงได
ตอบ: เดือน 6-7



ข้อ3:ลักษณะสืบของหมาป่ากากพิตาโภนเป็นอย่างไร
ตอบ:สีสดใสสูดคลาด



ข้อ 3: บ้านหลังที่ 3 แฟรงเกนสไตล์

ข้อ 1: ความเชื่อเรื่องผีตาโขนเกี่ยวกับกับเรื่องใด

ตอบ: พระเวสสันดรชาดก



ข้อ 2: เสียงดัง 'กรุ้งกรี๊ง' จากคัมภีร์ตาโขนเกิดจากอุปกรณ์ที่ซื้อว่าอะไร

ตอบ: ห้องน้ำ



ข้อ 3: "คำว่า 'ไม่ว้า' หรืออาวุธที่ผีตาโขนถือในมือ มีความหมายแฟลงค์เรืองอะไร

ตอบ:ความอุดมสมบูรณ์ของคืนฟ้าอากาศ



ข้อ4: ครีเตาโพตราช ข้อที่1: "ส่วนจมูก" ของหน้ากากผีตาโขน ที่โถงใส่ส่วนหัว มากทำมาจากวัสดุชนิดใด
ตอบ: ไม้เบรือ



ข้อ2: อุปกรณ์ชนิดใดที่ผีตาโขนนิยมใช้สวมศีรษะเพื่อเปรียบ โครงสำหรับต่อเข็ม ไปจากหน้ากากให้สูงขึ้น
ตอบ: หัวหินห้วย



ข้อ3: ผีตาโขนที่มีขนาดใหญ่มาก ทำจากไม้ไผ่สานสูงกว่า 2 เมตร และมีพีching 2

ตัว (ชาญ-หญิง) ในขบวนแห่ เรียกว่าอะไร
ตอบ:พีตาโภนหลวง



หน้าสุดท้าย: บอกคะแนน และเป็นหน้าจบเกม

ประวัติผู้จัดทำ



ชื่อ น.ส. chanaka phongsukkul
 ที่อยู่ 60/77 หมู่3 หมู่บ้านบัวงาม อ.เมือง จ.พิษณุโลก
 อีเมล 41110@chs.ac.th



ชื่อ น.ส.วิภาวดี จักรແກ້ວ
 ที่อยู่ 95หมู่1 ต.ชัยนาม อ.วังทอง จ.พิษณุโลก
 อีเมล 41111@chs.ac.th



ชื่อ น.ส.นพวรรณ ปานนิล
 ที่อยู่ 2/5 ม.2 ต.วัดจันทร์ อ.เมือง จ.พิษณุโลก
 อีเมล 41219@chs.ac.th



ชื่อ น.ส.พรพรรณ โองคำนันท์
 ที่อยู่ 863 ถ.บรมไตรโลกนารถ2 ช.32 ต.ในเมือง
 จ.พิษณุโลก
 อีเมล 41224@chs.ac.th



ชื่อ น.ส.รรรรรร กेयนรา
 ที่อยู่:6/1 ม.9 ต.นครป่าหมาก อ.บางกระทุม
 จ.พิษณุโลก
 อีเมล 41284@chs.ac.th

บรรณาธิการ

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์รังสิต (จ.ปทุมธานี) และท่าพระจันทร์ (กรุงเทพฯ)

สืบค้นจาก

https://www.google.com/url?q=http://ethesisarchive.library.tu.ac.th/thesis/2021/TU_2021_5623034120_9028_17687.pdf&sa=U&ved=2ahUKEwjJnZzJ8qaSAxX9dvUHHYFCMjwQFnoECCgQAQ&usg=AOvVaw0SQUa7qhcVgGSD_OXMTBZP

สำนักงานประชาสัมพันธ์จังหวัดเลย

สืบค้นจาก

<https://www.google.com/url?q=https://loei.prd.go.th/th/content/category/detail/id/150/iid/3069&sa=U&ved=2ahUKEwi7p6P-8qaSAxVaja8BHX5ELkEQFnoECD0QAQ&usg=AOvVaw0DItkenNW4AwDvpBADfPCE>

