



โครงงานคอมพิวเตอร์
เรื่อง วัฒนธรรมจังหวัดสุโขทัย

เสนอ

ครู จิตราวดี โพธิศรี

จัดทำโดย

น.ส. ปราณปริยา ทองไหлемา เลขที่ 11

น.ส. ภัทรานิษฐ์ คงหน เลขที่ 13

น.ส. พรายรุ่ง เข้าพระ เลขที่ 17

น.ส. สุพิชฌาย์ เกียวงศ์เสริฐ เลขที่ 33

น.ส. อารีย์รัตน์ ยิ่มรอด เลขที่ 38

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ห้อง 11

รายงานวิชาพัฒนาโครงงานคอมพิวเตอร์ รหัสวิชา ๓1102

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

โรงเรียนเฉลิมชัยสตรี อำเภอ เมือง จังหวัด พิษณุโลก

โครงการคอมพิวเตอร์

เรื่อง วัฒนธรรมสุขทัย

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

- ผู้จัดทำ
- นางสาว ปราณปริยา ทองใหлемา เลขที่11
 - นางสาว ภัทรานิษฐ์ คงหน เลขที่13
 - นางสาว พรายรุ่ง เข้าพระ เลขที่17
 - นางสาว สุพิชฌาย์ เกียวประเสริฐ เลขที่33
 - นางสาว อารีย์รัตน์ ยิ่มรอด เลขที่38

ครูที่ปรึกษา คุณครูจิตราดี โพธิ์ศรี

คุณครูปูริตา คุ้มรักษ์

สถานที่ศึกษา โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี อำเภอ เมือง จังหวัด พิษณุโลก

ปีการศึกษา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

บทคัดย่อ

ส่วนของเนื้อหาบทกัดย่อ ข้อมูลสรุปเนื้อหาของโครงการ ใช้ข้อความสั้นกะทัดรัด ขัดเจนทำให้ผู้อ่านทราบถึงเนื้อหาของโครงการอย่างรวดเร็ว โครงการเรื่องวัฒนธรรมสุ่โขทัย จัดทำขึ้นเพื่อศึกษาความเป็นมาและลักษณะเด่นของวัฒนธรรมสุ่โขทัย ซึ่งถือเป็นรากฐานสำคัญของสังคมไทย โดยใช้สื่อการเรียนรู้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ใน การนำเสนอข้อมูล ทำให้เนื้อหาไม่มีความน่าสนใจและเข้าใจง่าย วัฒนธรรมสุ่โขทัยมีความโดดเด่นด้านศาสนา ศิลปกรรม ภาษา และวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของประชาชน ผลการศึกษา พบร่วมกับวัฒนธรรมสุ่โขทัยสหทอนถึงความเจริญรุ่งเรือง ความเรียบง่าย และความผูกพันกับประเพณีศาสนา ซึ่งเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่ควรอนุรักษ์และสืบทอดต่อไป

ชื่อผู้จัดทำ

- นางสาว ปราณปริยา ทองไหлемา เลขที่ 11
- นางสาว ภัทรานิษฐ์ คงหน เลขที่ 13
- นางสาว พรายรุ่ง เข้าพระ เลขที่ 17
- นางสาว สุพิชฌาย์ เกียวประเสริฐ เลขที่ 33
- นางสาว อารีย์รัตน์ ยิ่มรอด เลขที่ 38

กิตติกรรมประกาศ

โครงงานคอมพิวเตอร์ เรื่องวัฒธรรมจังหวัดสุโขทัย ประกอบวิชาพัฒนาโครงงานคอมพิวเตอร์ โดยมีการสร้างผลงานด้านคอมพิวเตอร์ สามารถดำเนินงานไปอย่างมีระบบ ตามขั้นตอนที่วางไว้ จนทำให้งานสำเร็จลุล่วงไปด้วยดีเนื่องจาก การเรียนการสอนและการให้คำปรึกษาแนะนำ จากคุณครูจิตรวดี โพธิ์ศรีและคุณครูปูริตา คุ้มรักษ์ครูที่ปรึกษาประจำวิชาพัฒนาโครงงานคอมพิวเตอร์ซึ่งให้ความรู้ทางด้านวิชาการและตลอดจนการให้คำแนะนำในการทำโครงงาน เรื่องวัฒธรรมสุโขทัยร้อมทั้งยังอธิบายวิธีการทำและโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ คือ โปรแกรมGenially เพื่อใช้ประกอบกับโครงงาน จากคำแนะนำของครูที่ปรึกษา ทำให้กลุ่มข้าพเจ้า มีแนวทางในการดำเนินงานและทำงานกันได้อย่างเป็นระบบ จนสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี จึงขอขอบพระคุณคุณครูจิตรวดี โพธิ์ศรีและคุณครูปูริตา คุ้มรักษ์ มาไว้ ณ ที่นี้ด้วย

คณะผู้จัดทำ

1. นางสาว ปราณปริยา ทองไหлемา เลขที่ 11
2. นางสาว ภัทรานิษฐ์ คงทน เลขที่ 13
3. นางสาว พรายรุ่ง เขاضระ เลขที่ 17
4. นางสาว สุพิชฌาย์ เกียวประเสริฐ เลขที่ 33
5. นางสาว อารีย์รัตน์ ยิ่มรอด เลขที่ 38

คำนำ

โครงการเรื่องวัฒนธรรมสุโขทัย จัดทำขึ้นเพื่อศึกษาความเป็นมา ความสำคัญ และลักษณะเด่นของ วัฒนธรรมสุโขทัย ซึ่งถือเป็นอารยธรรมแรกเริ่มของไทย และเป็นรากฐานสำคัญที่ส่งผลต่อสังคมไทยใน ปัจจุบัน วัฒนธรรมสุโขทัยสะท้อนให้เห็นถึงความเจริญรุ่งเรืองด้านศาสนา ศิลปกรรม ภาษา การปกครอง และวิถีชีวิตของผู้คนในสมัยนั้นผู้จัดผู้จัดทำมีความสนใจศึกษาวัฒนธรรมสุโขทัย เนื่องจากเป็นยุคที่มี เอกลักษณ์โดดเด่น โดยเฉพาะแนวคิด “พ่อปกครองลูก” และความผูกพันกับพระพุทธศาสนา ซึ่งมีอิทธิพล ต่อค่านิยมและจิตใจของคนไทยมาจนถึงปัจจุบัน การจัดทำโครงการครั้งนี้จึงมุ่งหวังให้ผู้ศึกษาเกิดความรู้ ความเข้าใจ และความตระหนักรถึงคุณค่าของมรดกทางวัฒนธรรมไทย โครงการนี้ยังเป็นการส่งเสริมการ เรียนรู้ผ่านการค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ และนำเสนอด้วยสื่อที่เหมาะสม เพื่อให้เกิดประโยชน์จากการ ศึกษา และเป็นแนวทางในการอนุรักษ์และสืบสานวัฒนธรรมสุโขทัยให้คงอยู่สืบไป

สารบัญ

เรื่อง

หน้า

หน้าอันมติโครงงาน.....	๑
กิตติกรรมประกาศ.....	๑
บทคัดย่อ.....	๒
คำนำ.....	๓
สารบัญ.....	๔
สารบัญตาราง.....	๕
สารบัญรูป.....	๕
บทที่ 1 บทนำ.....	๑
1.1 ความเป็นมาของโครงงาน.....	๒
1.2 วัตถุประสงค์.....	๓
1.3 ขอบเขตของโครงงาน.....	๔
1.4 วิธีดำเนินการ.....	๕
1.5 ประโยชน์ของโครงงาน.....	๖
บทที่ 2 เอกสารและโครงงานที่เกี่ยวข้อง.....	๗
2.1 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาระบบงาน.....	
2.2 ระบบงานปัจจุบัน.....	
2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง (ถ้ามี).....	
บทที่ 3 วิธีการจัดทำโครงงาน.....	
3.1 วิธีทำงานของโครงงาน.....	
บทที่ 4 การทำงานตัดต่อวิดีโอ	

สารบัญ

เรื่อง

หน้า

บทที่ 5 สรุปผล และข้อเสนอแนะ.....

5.1 สรุปผลการดำเนินการ.....

5.2 ข้อจำกัดของระบบที่พัฒนา.....

5.2 ปัญหา และอุปสรรคในการทำโครงการ.....

5.3 แนวทางในการพัฒนา และประยุกต์ผลงาน.....

บรรณานุกรม.....

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก. คู่มือการการใช้งานโปรแกรมตัดต่อวีดีโอ.....

ประวัติผู้จัดทำ.....

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1.1 ระยะเวลาในการดำเนินงาน.....	4

สารบัญรูป

รูปที่	หน้า
2.1 ระยะเวลาในการดำเนินงาน.....	31

บทที่ 1

บทนำ

แนวคิด และความสำคัญ

คอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทกับวิถีชีวิตประจำวันและความเป็นอยู่มากขึ้น รวมทั้งสถาบันการศึกษาทุกแห่งให้ความสนใจในเรื่องการประยุกต์เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา การเรียนการสอน และการแบ่งปันแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกันด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีปัจจุบันตอบสนองต่อการประยุกต์ใช้กับงานทุกด้านได้เป็นอย่างดีในปัจจุบัน

วัตถุประสงค์

- เพื่อศึกษาความเป็นมาและความสำคัญของวัฒนธรรมสุโขทัย
- เพื่อศึกษาลักษณะเด่นของวัฒนธรรมสุโขทัยในด้านศาสนา ศิลปกรรม และวิถีชีวิตของผู้คน
- เพื่อสร้างความตระหนักและเห็นคุณค่าในการอนุรักษ์และสืบสานวัฒนธรรมสุโขทัยให้คงอยู่ต่อไป

ขั้นตอนการดำเนินงาน

- ประชุมกลุ่มเพื่อเลือกหัวข้อและวางแผนการดำเนินงาน
- ศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ ในอินเทอร์เน็ต
- รวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้ จัดหมวดหมู่เนื้อหาให้ชัดเจน
- จัดทำรูปเล่มรายงานและสื่อนำเสนอผลงาน
- นำเสนอโครงการและสรุปผลการดำเนินงาน

แผนการปฏิบัติงาน

น.ส. ปราณปริยา ทองไหлемา หาข้อมูล

น.ส. ภัทรานิษฐ์ คงทน ทำเกม

น.ส. พรายรุ้ง เขاضะ ทำเกม

น.ส. สุพิชฌาย์ เกียวประเสริฐ ทำสไลด์

น.ส. อารีย์รัตน์ ยิ่มรอด รวมเล่ม

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- ได้รับความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมจังหวัดสุโขทัย
- ได้เข้าใจประวัติศาสตร์มากขึ้น

บทที่2

เอกสารที่เกี่ยวข้อง

โครงการคอมพิวเตอร์ เรื่อง วัฒนธรรมจังหวัดสุโขทัย จัดทำขึ้น เพื่อศึกษา วัฒนธรรมจังหวัดสุโขทัยประกอบวิชาพัฒนาโครงงานคอมพิวเตอร์ โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับ วัฒนธรรมจังหวัดสุโขทัย และจัดเป็นโครงงาน คอมพิวเตอร์ประเภท โครงงานพัฒนาสื่อเพื่อการศึกษาเรียนรู้ มีหลักและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องดังนี้

โครงงานคอมพิวเตอร์ (ให้นักเรียนค้นหารายละเอียดมาให้สมบูรณ์)

1. โครงงานคอมพิวเตอร์ คือ การศึกษาค้นคว้าและพัฒนาผลงานโดยใช้ความรู้ทางคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีเพื่อแก้ปัญหา หรือนำเสนอผลงานตามหัวข้อที่กำหนด
2. องค์ประกอบของโครงงานคอมพิวเตอร์ ประกอบด้วย ชื่อโครงงาน ที่มาและความสำคัญ วัตถุประสงค์ ขอบเขตการดำเนินงาน วิธีดำเนินงาน ผลการดำเนินงาน และสรุปผล
3. ประเภทของโครงงานคอมพิวเตอร์ แบ่งเป็น โครงงานพัฒนาโปรแกรม

โครงงานพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย

โครงงานพัฒนาระบบสารสนเทศ

โครงงานศึกษาและค้นคว้า

4. ขั้นตอนการพัฒนาโครงงานคอมพิวเตอร์ ประกอบด้วย เลือกหัวข้อ วางแผน ศึกษาข้อมูล ดำเนินงาน ทดสอบ แก้ไข นำเสนอผลงาน

โปรแกรมที่ใช้ในการทำโครงงาน

1) โปรแกรมcanva

2) เว็บไซต์ genially

เรื่อง วัฒนธรรมจังหวัดสุโขทัย

สุโขทัยเป็นเมืองมรดกโลกและต้นกำเนิดอารยธรรมไทย วัฒนธรรมเด่น ๆ มีดังนี้

1) ประเพณีสำคัญ

- ประเพณีลอยกระทง เผาเทียน เล่นไฟ จัดยิ่งใหญ่ที่อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย สืบจากสมัยสุโขทัย
- งานสรงน้ำพระ-แห่ช้าง ช่วงสงกรานต์ แสดงความเคารพศาสนาและชุมชน

2) ศาสนาและความเชื่อ

- พุทธศาสนาเป็นศูนย์กลางชีวิต วัดเก่าแก่จำนวนมาก เช่น วัดมหาธาตุ
- เศรษฐพุทธรูปสำคัญและโบราณสถาน

3) ศิลปะและหัตถกรรม

- เครื่องสังคโลก (เครื่องปั้นดินเผา) ลายโบราณ เป็นเอกลักษณ์สุโขทัย
- งานหัตถศิลป์พื้นบ้าน เช่น งานไม้ งานจักสาน

4) ภาษาและวิถีชีวิต

- ใช้ภาษาไทยกลางผสมสำเนียงท้องถิ่น
- วิถีเรียบง่าย เอื้อเพื่อเพื่อแฝ ตามแนวคิด “ฟ้อปกรองลูก”

5) อาหารพื้นเมือง

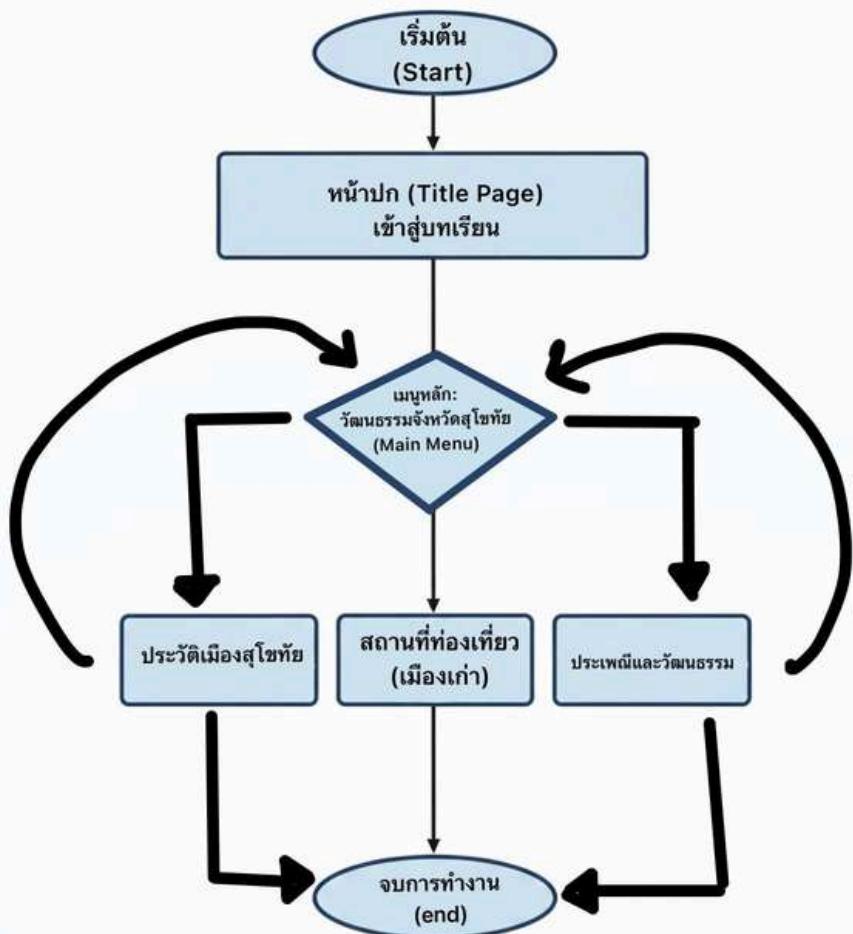
- ก๋วยเตี๋ยวสุโขทัย
- ข้าวเปี๊บ (ก๋วยเตี๋ยวพระร่วง)

บทที่ 3 วิธีดำเนินการ

โครงงานคอมพิวเตอร์ เรื่อง วัฒนธรรมจังหวัดสุโขทัย จัดทำขึ้น เพื่อศึกษา วัฒนธรรมจังหวัดสุโขทัย ประกอบ
วิชาพัฒนาโครงงานคอมพิวเตอร์ โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับ วัฒนธรรมสุโขทัย และจัดเป็นโครงงาน
คอมพิวเตอร์

วิเคราะห์และออกแบบโปรแกรม

(ให้นักเรียนบอกวิธีการใช้โปรแกรมทางคอมพิวเตอร์หรือคู่มือการใช้โปรแกรม)

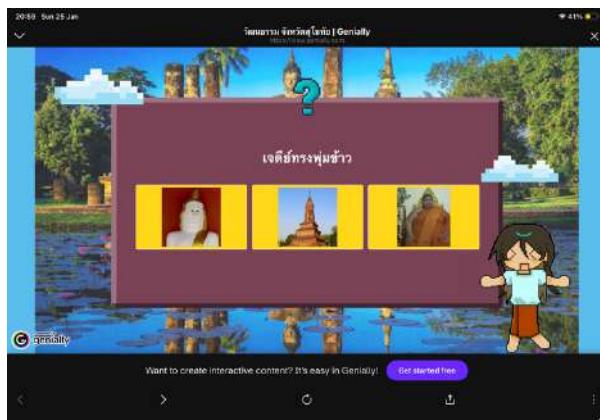
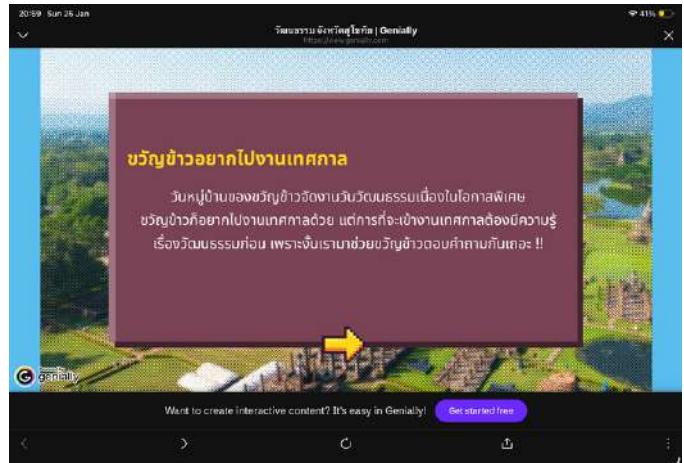


บทที่ 4

ผลการดำเนินการ

โครงการนักเรียนคอมพิวเตอร์ เรื่อง วัฒนธรรมสุโขทัย เล่นนี้จัดทำขึ้น เพื่อศึกษาวัฒนธรรมสุโขทัย ประกอบด้วย ภาคเรียนที่ 1 หัวข้อ “วัฒนธรรมสุโขทัย” ภาคเรียนที่ 2 หัวข้อ “วัฒนธรรมสุโขทัยและจังหวัดสุโขทัยและจัดเป็นโครงการคอมพิวเตอร์ประเภท โครงงานพัฒนาสื่อเพื่อการศึกษาเรียนรู้

รูปแบบหน้าจอพร้อมอธิบายได้ภาพ



ใช้โปรแกรม genially ในการสร้างสรรค์เกม

บทที่ 5

อภิรายผล ประโยชน์ที่ได้รับจากโครงการ และข้อเสนอแนะ

โครงการคอมพิวเตอร์ เรื่อง วัฒนธรรมสุขาทัย เล่มนี้จัดทำขึ้น เพื่อศึกษา วัฒนธรรมของจังหวัดสุขาทัย ประกอบ
วิชาพัฒนาโครงการคอมพิวเตอร์ โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับ วัฒนธรรมจังหวัดสุขาทัย และจัดเป็นโครงการคอมพิวเตอร์
ประเภท โครงการพัฒนาสื่อเพื่อการศึกษา

อภิรายผล

จากการดำเนินงานโครงการคอมพิวเตอร์ เรื่อง วัฒนธรรมสุขาทัย ทำให้ทราบว่า

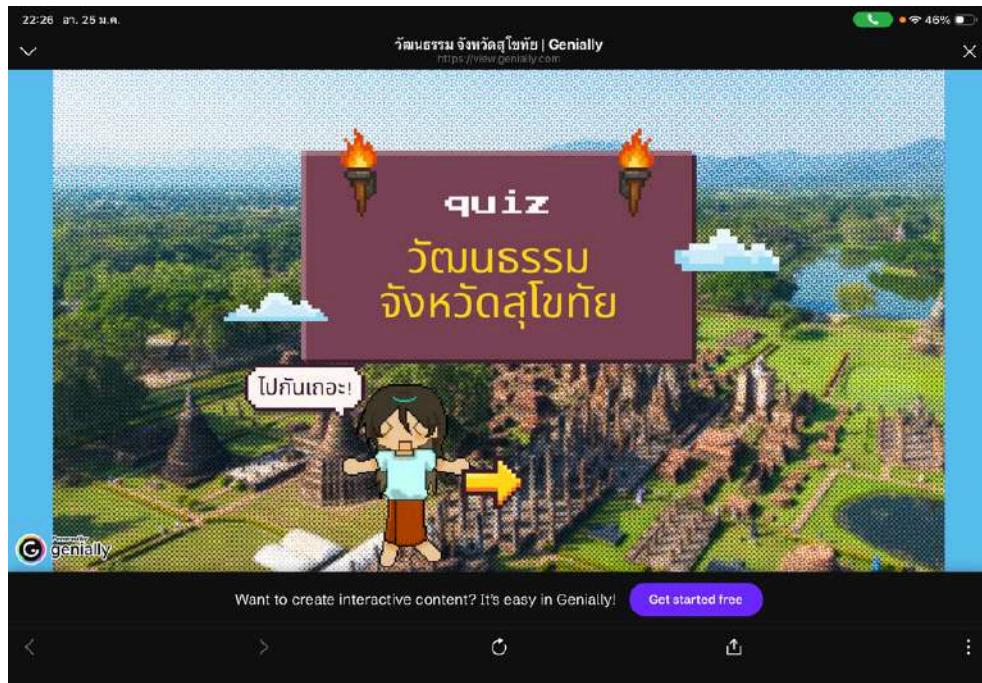
ประโยชน์ที่ได้รับจากโครงการ ได้แก่ กทักษะการค้นคว้าข้อมูล การใช้คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศในการ¹
ทำงาน รวมถึงเกิดความรู้ ความเข้าใจ และความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมไทยมากยิ่งขึ้น

จากการดำเนินงานโครงการคอมพิวเตอร์ เรื่อง วัฒนธรรมสุขาทัย ทำให้ได้รับประโยชน์คือ

ข้อเสนอแนะในการพัฒนาโครงการในอนาคต ควรเพิ่มเติมสื่อมัลติมีเดีย เช่น วิดีโอ ภาพเคลื่อนไหว หรืออินโฟ²
กราฟิก เพื่อให้เนื้อหาสนับสนุนมากขึ้น และอาจขยายเนื้อหาไปยังวัฒนธรรมไทยในสมัยอื่น ๆ เพื่อเปรียบเทียบและ
เพิ่มความหลากหลายของข้อมูล

จากการดำเนินงานโครงการคอมพิวเตอร์ เรื่อง วัฒนธรรมสุขาทัย ในครั้งต่อไปควรจะ พัฒนาและปรับปรุงรูปแบบ
การนำเสนอให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น โดยเพิ่มสื่อมัลติมีเดีย เช่น ภาพ วิดีโอ หรือแอนิเมชัน และความมีการศึกษา³
ข้อมูลจากแหล่งที่น่าเชื่อถือและหลากหลายมากขึ้น เพื่อให้เนื้อหามีความถูกต้องและสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

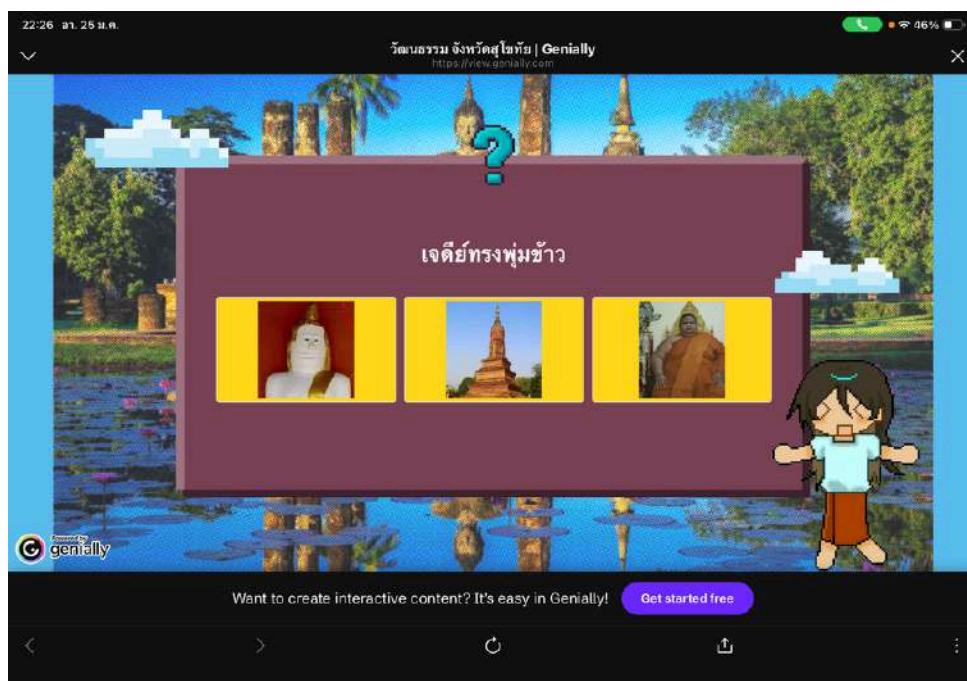
ภาคผนวก ก
การติดตั้งโปรแกรม
คู่มือการใช้งานสื่อสารการเรียนรู้ปฏิสัมพันธ์



ใช้โปรแกรม Genially

รูปที่ 1: หน้าจอหลัก (Home Screen)

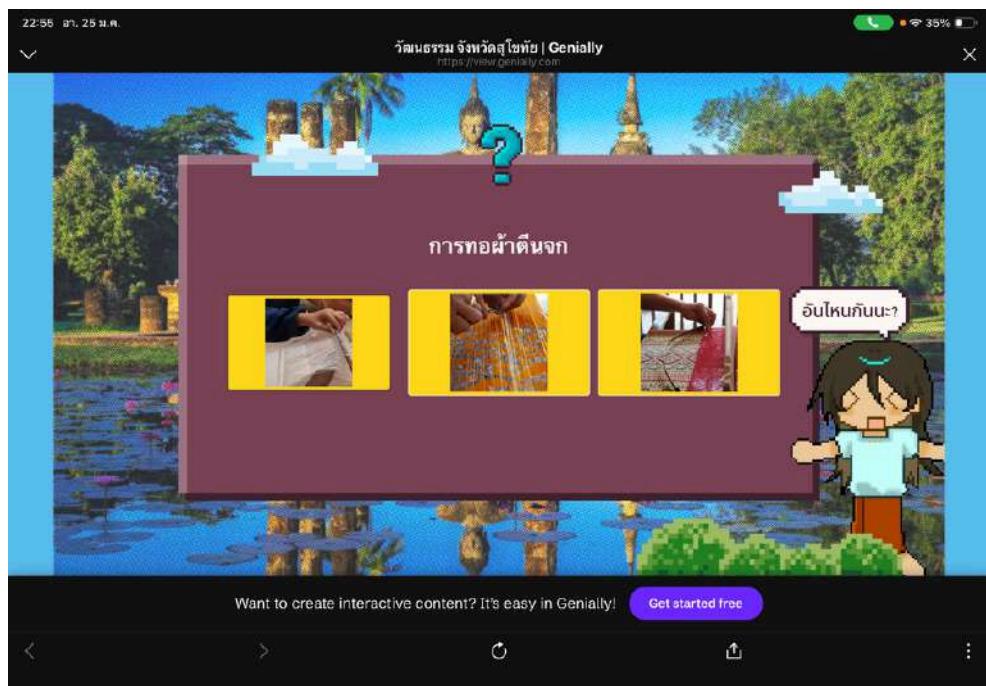
"วัดมนธรรมสุโขทัย!" โดยเมื่อปุ่ม START เพื่อเข้าสู่บทเรียนหรือแบบทดสอบ



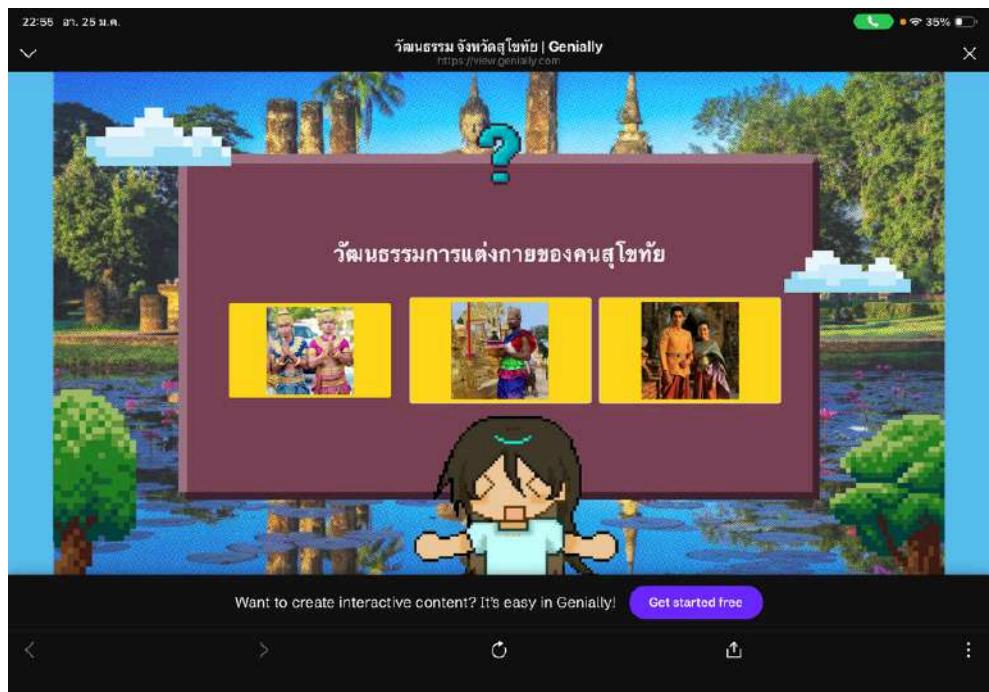
ข้อที่ 1:ภาพในนี้คือเจดีย์ทรงพุ่มข้าว



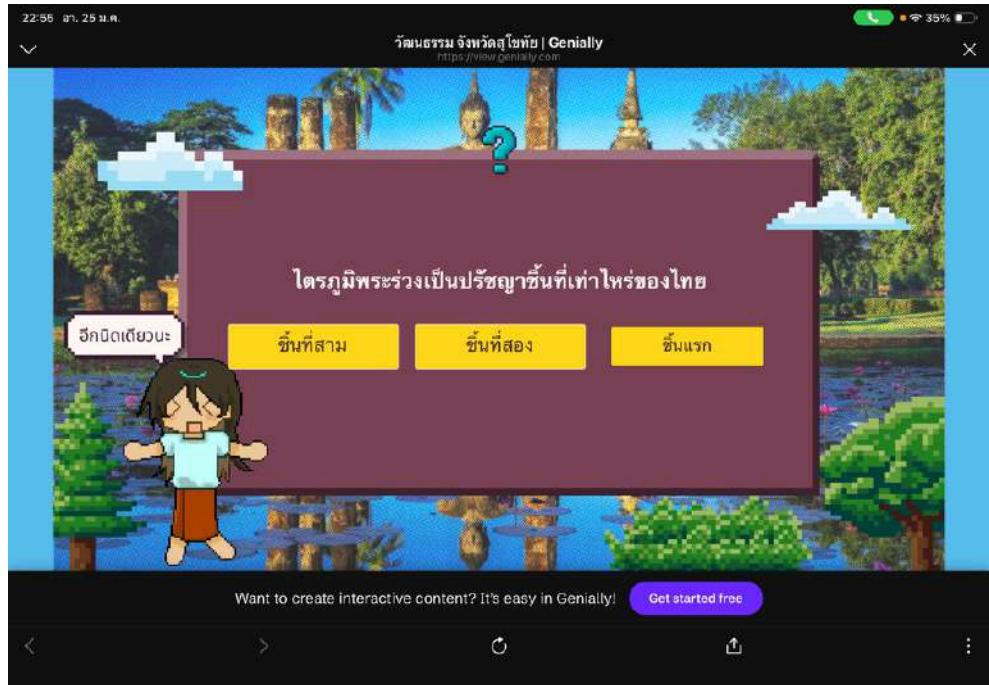
ข้อที่2:ภาพใหม่คือพระพุทธรูปปางลีลา



ข้อที่3:ภาพใหม่คือการถวายผ้าตีนจาก



ข้อที่4:ภาพไหนคือการวัฒนการแต่งกายของคนสุขทัย



ข้อที่5:ข้อไหนคือไตรภูมิพระร่วงเป็นปรัชญาชั้นที่เท่าไหร่ของไทย

บรรณานุกรม

สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดสุโขทัย

<https://sukhothai.m-culture.go.th/th>

ประวัติสุโขทัย

<https://sukhothai.m-culture.go.th/th>

ประวัติสุโขทัย

ประวัติผู้จัดทำ

น.ส. ปราณปริยา ทองไหลมา เลขที่ 11

น.ส. ภัทรานิษฐ์ คงทน เลขที่ 13

น.ส. พรายรุ่ง เขاضระ เลขที่ 17

น.ส. สุพิชฌาย์ เกียวประเสริฐ เลขที่ 33

น.ส. อารีย์รัตน์ ยิ่มรอง เลขที่ 38