



โครงการคอมพิวเตอร์
เรื่อง วัฒนธรรมโนราห์ (Manohra)

เสนอ

คุณครูจิตรวดี โพธิ์ศรี

จัดทำโดย

นางสาว สุกิสรา แสงสว่าง เลขที่ 1 ม.4.10
นางสาว ลลิตา จันทน์ไพบูลย์กิจ เลขที่ 34 ม.4.10
นางสาว กฤตพร รัตนประภา เลขที่ 38 ม.4.10
นางสาว สิริธิดา อินวุฒิ เลขที่ 41 ม.4.10

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

รายงานวิชาวิทยาศาสตร์เพื่อการดำรงชีวิต รหัสวิชา ว30253
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี
อำเภอเมืองพิษณุโลก จังหวัดพิษณุโลก
เกี่ยวกับโครงการ

โครงการคอมพิวเตอร์

เรื่อง วัฒนธรรมโนราห์ (Manohra)

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

- ผู้จัดทำ 1. นางสาว สุกิสรา แสงสว่าง เลขที่ 1 ม.4.10
2. นางสาว ลลิตา จันทร์ไพบูลย์กิจ เลขที่ 34 ม.4.10
3. นางสาว กฤตพร รัตนประภา เลขที่ 38 ม.4.10
4. นางสาว สิริินดา อินวูลิ เลขที่ 41 ม.4.10

ครูที่ปรึกษา คุณครูจิตรวดี โพธิ์ศรี

สถานศึกษา โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี อำเภอเมืองพิษณุโลก จังหวัดพิษณุโลก

ปีการศึกษา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

กิตติกรรมประกาศ

โครงการคอมพิวเตอร์ เรื่อง วัฒนธรรมโนราห์ (Manohra) ประกอบวิชาเทคโนโลยีเพื่อการดำรงชีวิต โดยมีการสร้างผลงานด้านคอมพิวเตอร์ สามารถดำเนินงานไปได้อย่างมีระบบ ตามขั้นตอนที่วางไว้ จนทำให้งานสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี เนื่องจากการเรียนการสอนและการให้คำปรึกษาแนะนำ จากคุณครู จิตรวดี โพธิ์ศรี และ ครู ฝึกสอน ปุริดา คุ่มรักษ์ ครูที่ปรึกษาประจำวิชาเทคโนโลยีเพื่อการดำรงชีวิต ซึ่งให้ความรู้ทางด้านวิชาการและตลอดจนการให้คำแนะนำในการทำโครงการเรื่อง วัฒนธรรมโนราห์ (Manohra) พร้อมทั้งยังอธิบายวิธีการทำ และโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ คือ โปรแกรม Canva และ เว็บไซต์ Genially เพื่อใช้ประกอบกับโครงการ จากคำแนะนำของครูที่ปรึกษา ทำให้กลุ่มข้าพเจ้า มีแนวทางในการดำเนินงานและทำงานกันได้อย่างเป็นระบบ จนสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี จึงขอขอบพระคุณ คุณครูจิตรวดี โพธิ์ศรี และ ครู ปุริดา คุ่มรักษ์ มาไว้ ณ ที่นี้ด้วย

คณะผู้จัดทำ

คำนำ

โครงการฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อนำเสนอการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ เรื่องวัฒนธรรมมโนราห์ (Manohra) ศิลปะการแสดงพื้นบ้านอันเป็นเอกลักษณ์ของภาคใต้ โดยคณะผู้จัดทำเล็งเห็นถึงความสำคัญของการอนุรักษ์วัฒนธรรมไทยควบคู่ไปกับการนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาประยุกต์ใช้

ผู้จัดทำ

นางสาว สุกิสรา แสงสว่าง เลขที่ 1 ม.4.10

นางสาว ลลิตา จันทน์ไพฑูริย์ เลขที่ 34 ม.4.10

นางสาว กฤตพร รัตนประภา เลขที่ 38 ม.4.10

นางสาว สิริินดา อินวุฒิ เลขที่ 41 ม.4.10

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
หน้าอนุมัติโครงการ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
คำนำ	ค
สารบัญ	
สารบัญตาราง	
สารบัญรูป	
บทที่ 1 บทนำ	1
บทที่ 2 เอกสารและโครงการที่เกี่ยวข้อง	3
บทที่ 3 วิธีการจัดทำโครงการ	4
บทที่ 4 ผลการดำเนินการ	5
บทที่ 5 สรุปผล และข้อเสนอแนะ	6
บรรณานุกรม	7
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก. คู่มือการใช้โปรแกรม Genially	8
ภาคผนวก ข. ตัวอย่างภาพจากโปรแกรมสร้างสื่อเกม Genially	9
ประวัติผู้จัดทำ	11

สารบัญตาราง

เรื่อง

หน้า

แผนการปฏิบัติงาน

2

สารบัญตาราง

รูป

หน้า

รูปแบบหน้าจอ การทำรูปเล่มรายงาน ในโปรแกรม Canva/รูปแบบหน้าจอ การ
สร้างเกมจากโปรแกรม Genially

5

บทที่ 1

บทนำ

แนวคิดและความสำคัญ

คอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทกับวิถีชีวิตประจำวันและความเป็นอยู่มากขึ้น รวมทั้งสถาบันการศึกษาทุกแห่งให้ความสนใจในเรื่องการประยุกต์เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา การเรียนการสอน และการแบ่งปันแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกันด้วย ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีในปัจจุบันตอบสนองต่อการประยุกต์ใช้กับงานทุกด้านได้เป็นอย่างดี

ในปัจจุบันศิลปวัฒนธรรมพื้นบ้านอย่าง "โนราห์" ซึ่งเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่สำคัญของภาคใต้และได้รับการขึ้นทะเบียนเป็นมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้จาก UNESCO กำลังเผชิญกับความท้าทายในการเข้าถึงของคนรุ่นใหม่ เนื่องจากเนื้อหาและวิธีการถ่ายทอดแบบดั้งเดิมอาจดูเข้าใจยากหรือไกลตัวสำหรับเยาวชนในยุคดิจิทัล

ด้วยเหตุนี้ คณะผู้จัดทำจึงมีแนวคิดที่จะนำเทคโนโลยีมัลติมีเดียผ่านเว็บไซต์ Genially มาประยุกต์ใช้ในการสร้างสื่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่เน้นการโต้ตอบ (Interactive) และความเป็นเกม (Gamification) เพื่อให้ข้อมูลเกี่ยวกับประวัติความเป็นมา ทำรำ และเครื่องแต่งกายของโนราห์มีความน่าสนใจ เข้าถึงง่าย และทันสมัย ซึ่งนอกจากจะเป็นการช่วยอนุรักษ์ศิลปะแขนงนี้ไม่ให้สูญหายแล้ว ยังเป็นการส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมีประสิทธิภาพและสนุกสนานในยุคปัจจุบัน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาประวัติความเป็นมาและทำรำที่เป็นเอกลักษณ์ของศิลปะการแสดงโนราห์
2. เพื่อสร้างสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบมัลติมีเดียที่เข้าถึงง่ายและมีความทันสมัย
3. เพื่อสืบสานและอนุรักษ์วัฒนธรรมพื้นบ้านภาคใต้ให้คงอยู่ผ่านสื่อดิจิทัล
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้งานที่มีต่อสื่อการเรียนรู้เรื่องโนราห์

ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

1. การวางแผนและเลือกหัวข้อโครงการ ประชุมกลุ่มเพื่อคัดเลือกหัวข้อที่สนใจและมีคุณค่าทางวัฒนธรรม ซึ่งสรุปเป็นเรื่องศิลปะการแสดงโนราห์
2. การสืบค้นและรวบรวมข้อมูล ศึกษาค้นคว้าประวัติความเป็นมา ทำรำ และเครื่องแต่งกายของโนราห์จากแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้ เพื่อนำมาจัดทำเนื้อหา
3. การออกแบบสื่อการเรียนรู้ วางโครงเรื่อง (Storyboard) กำหนดลำดับเนื้อหาและรูปแบบการปฏิสัมพันธ์ในแต่ละหน้าเพื่อให้มีความเป็นเกมที่น่าสนใจ
4. การสร้างสื่อด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ดำเนินการสร้างสื่อมัลติมีเดียโดยใช้เว็บไซต์ Genially นำข้อมูลและสื่อที่เตรียมไว้มาประกอบเข้าด้วยกัน
5. การทดสอบและปรับปรุง ตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาและการทำงานของระบบ หากพบข้อผิดพลาดให้ดำเนินการแก้ไขเพื่อให้สื่อทำงานได้สมบูรณ์

แผนการปฏิบัติงาน

ลำดับ	กิจกรรม	วัตถุประสงค์	สถานะ	หมายเหตุ
1	การวางแผนและเลือกหัวข้อโครงการ	ต้องการความเห็นชอบของสมาชิกในกลุ่ม	เสร็จสิ้น	
2	การสืบค้นและรวบรวมข้อมูล	ลงมือปฏิบัติตามแผน	เสร็จสิ้น	
3	การออกแบบสื่อเรียนรู้	เป็นการร่างแบบที่จะทำจริง	เสร็จสิ้น	
4	การสร้างสื่อด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์	สร้างสื่อการเรียนรู้ที่เข้าใจง่าย	เสร็จสิ้น	ผ่านโปรแกรม GENIALLY
5	การทดสอบและปรับปรุง	ตรวจสอบความถูกต้อง	เสร็จสิ้น	

ตาราง 1 แสดงแผนการปฏิบัติงาน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

โครงการนี้ช่วยอนุรักษ์และยกระดับมโนราห์สู่ซอฟต์แวร์ในรูปแบบเกมของชาวลี เพื่อให้นักเรียนใหม่เข้าถึงวัฒนธรรมภาคใต้ได้ง่ายขึ้น ผ่านสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลที่รวบรวมทั้งตำนานและการแต่งกายไว้ด้วยกัน ถือเป็นต้นแบบการบูรณาการนาฏศิลป์เข้ากับเทคโนโลยี เพื่อสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจและสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่นอย่างยั่งยืน

บทที่ 2

เอกสารที่เกี่ยวข้อง

โครงการคอมพิวเตอร์ เรื่อง วัฒนธรรมโนรา จัดทำขึ้นเพื่อศึกษาประกอบวิชาพัฒนาโครงการคอมพิวเตอร์ โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับ โนรา และจัดเป็นโครงการคอมพิวเตอร์ประเภท โครงการพัฒนาสื่อเพื่อการศึกษา มีหลักและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องดังนี้

โครงการคอมพิวเตอร์

1. โครงการคอมพิวเตอร์ คือ โครงการพัฒนาสื่อเพื่อการศึกษา
2. องค์ประกอบของโครงการคอมพิวเตอร์ประกอบด้วย ชื่อโครงการ, ชื่อผู้จัดทำ, ชื่อที่ปรึกษา, บทคัดย่อ, ที่มาและความสำคัญ, วัตถุประสงค์, ขั้นตอนการดำเนินงาน, ผลการดำเนินงาน และเอกสารอ้างอิง
3. ประเภทของโครงการคอมพิวเตอร์แบ่งเป็น โครงการพัฒนาสื่อเพื่อการศึกษา, โครงการพัฒนาเครื่องมือ, โครงการจำลองทฤษฎี, โครงการประยุกต์ใช้งาน และ โครงการพัฒนาเกม
4. ขั้นตอนการพัฒนาโครงการคอมพิวเตอร์ประกอบด้วย การคัดเลือกหัวข้อ, การศึกษาค้นคว้าข้อมูล, การจัดทำข้อเสนอโครงการ, การลงมือพัฒนาโครงการ, การเขียนรายงาน และการนำเสนอผลงาน

โปรแกรมที่ใช้ในการทำโครงการ

1. เว็บไซต์ Genially
2. โปรแกรม Canva

เรื่อง วัฒนธรรมโนราห์ (Manohra)

คือศิลปะการแสดงพื้นบ้านภาคใต้ของไทยที่มีประวัติยาวนาน สันนิษฐานว่ามีต้นกำเนิดจากวัฒนธรรมอินเดียโบราณและการละเล่นท้องถิ่นภาคใต้ในยุคศรีวิชัย/อยุธยา ก่อนแพร่หลายในภาคกลางและกลับสู่ภาคใต้ มีชื่อเสียงจากเรื่อง พระสุธน-มโนราห์ ซึ่งเป็นตำนานนางกนิษฐากับพระสุธน ศิลปะการแสดงพื้นบ้านดั้งเดิมที่เก่าแก่ของภาคใต้ประเทศไทย ผสมผสานการร้อง การรำ และดนตรีที่เร้าใจ มีจุดเด่นที่เครื่องแต่งกายประดับลูกปัดสีสดใส ทำร่าเริงขี้ขันแต่แข็งแรง และสวมเทริด (เครื่องประดับศีรษะ) ได้รับการยกย่องจาก UNESCO ให้เป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของมนุษยชาติในปี พ.ศ. 2564

บทที่ 3

วิธีดำเนินการ

โครงการ คอมพิวเตอร์เรื่อง วัฒนธรรมโนราห์ (Manohra) จัดทำขึ้นเพื่อศึกษา โนราห์ ประกอบวิชาเทคโนโลยีเพื่อการดำรงชีวิต โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับ ศิลปะการแสดงโนรา และจัดเป็นโครงการคอมพิวเตอร์ พัฒนาเพื่อการศึกษา

วิเคราะห์และออกแบบโปรแกรม

1. โปรแกรม Genially (สำหรับสร้างสื่อการเรียนรู้และเกม)

การเข้าใช้งาน: เข้าสู่เว็บไซต์ Genially เพื่อเลือกรูปแบบ Gamification หรือ Interactive Content

สำหรับสร้างตัวสื่อ นำข้อมูลเรื่อง "โนราห์" ที่รวบรวมไว้มาจัดใส่ในแต่ละหน้า โดยตั้งคำถาม (Interactive) เพื่อเชื่อมโยงเนื้อหาประวัติ ทำรำ และวิดีโอเข้าด้วยกัน ต่อมาออกแบบคำถามและตั้งคำตอบในส่วนรูปแบบทดสอบ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถโต้ตอบกับเกมได้ทันที สุดท้ายกด Publish เพื่อรับลิงก์สำหรับนำไปให้ผู้สนใจเข้าศึกษาและเล่นเกม

2. โปรแกรม Canva (สำหรับจัดทำรูปเล่มรายงาน)

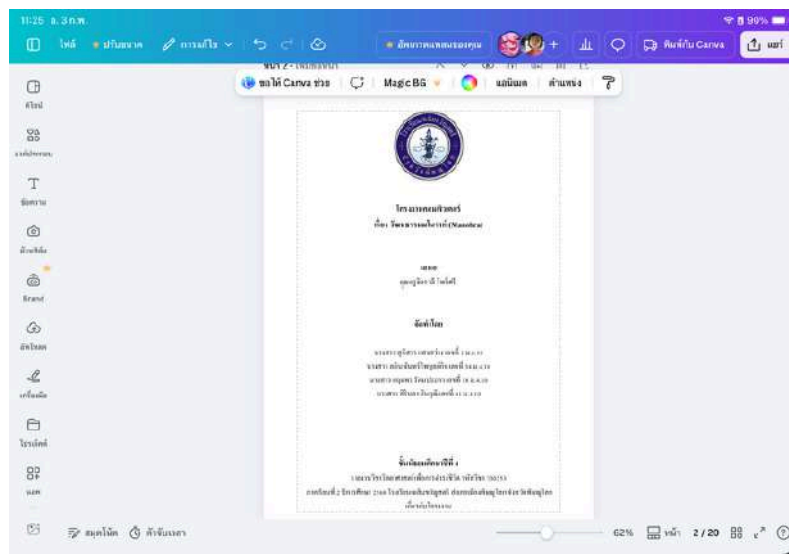
เลือกเทมเพลต (Template) ประเภท "Report" เพื่อความสวยงามและเป็นระเบียบ นำข้อมูลจากบทที่ 1 ถึงบทที่ 5 มาวางลงในหน้าต่างๆ โดยใช้เครื่องมือจัดการตัวอักษรและรูปภาพเพื่อให้สอดคล้องกับหัวข้อโครงการ ตรวจสอบความเรียบร้อยแล้วส่งออกไฟล์เป็น PDF สำหรับใช้ในการนำเสนอและส่งงาน

บทที่ 4

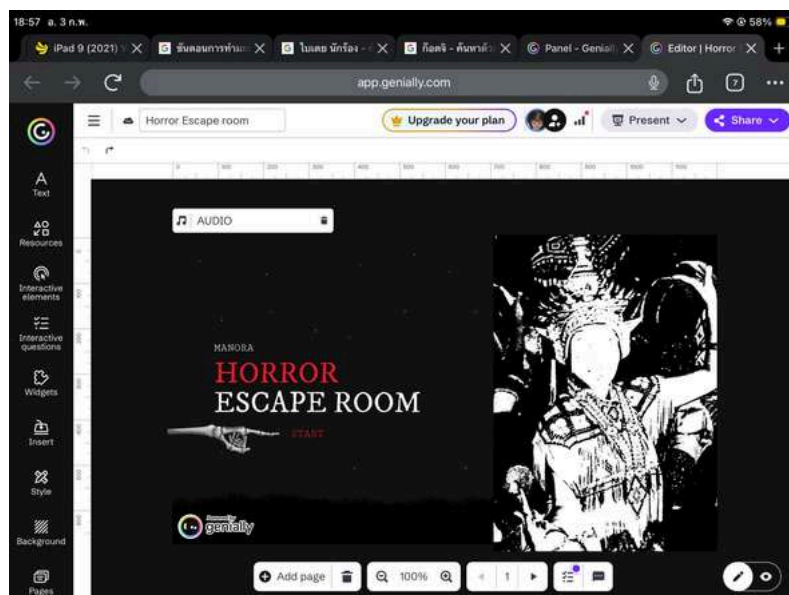
ผลการดำเนินการ

โครงการคอมพิวเตอร์ เรื่อง วัฒนธรรมโนราห์ (Manohra) เล่มนี้จัดทำขึ้นเพื่อศึกษาประกอบวิชาเทคโนโลยีเพื่อการดำรงชีวิต โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับ โนราห์ และจัดเป็นโครงการคอมพิวเตอร์ประเภทโครงการพัฒนาสื่อเพื่อการศึกษา

รูปแบบหน้าจอ การทำรูปเล่มรายงาน ในโปรแกรม Canva



รูปแบบหน้าจอ การสร้างเกมจากโปรแกรม Genially



บทที่ 5

อภิปรายผล ประโยชน์ที่ได้รับจากโครงการ และข้อเสนอแนะ

โครงการคอมพิวเตอร์ เรื่อง วัฒนธรรมโนราห์ (Manohra) เล่มนี้จัดทำขึ้นเพื่อศึกษาประกอบวิชาพัฒนโครงการคอมพิวเตอร์ โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับ ศิลปะการแสดงโนราห์ และจัดเป็นโครงการคอมพิวเตอร์ประเภทโครงการพัฒนาสื่อเพื่อการศึกษา

อภิปรายผล

จากการดำเนินงานโครงการคอมพิวเตอร์เรื่อง วัฒนธรรมโนราห์ (Manohra) ทำให้ทราบว่าเทคโนโลยีมัลติมีเดียมาประยุกต์ใช้เป็นสื่อการเรียนรู้นั้น ช่วยให้เนื้อหาเกี่ยวกับศิลปะการแสดงโนราห์ที่ดูเข้าใจยาก มีความน่าสนใจและง่ายต่อการจดจำมากขึ้น โดยเฉพาะการใช้เกมและสื่ออินเทอร์เน็ตที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วม ไม่เพียงแต่ได้รับความรู้ในเชิงทฤษฎี แต่ยังสามารถสนุกสนานจากการทำแบบทดสอบ ซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการอนุรักษ์วัฒนธรรมไทยให้เข้ากับยุคสมัยปัจจุบัน

ประโยชน์ที่ได้รับจากโครงการ

จากการดำเนินงานโครงการคอมพิวเตอร์ เรื่อง วัฒนธรรมโนราห์ (Manohra) ทำให้ได้รับประโยชน์คือ ได้รับความรู้เกี่ยวกับประวัติความเป็นมา ทำรำ และความสำคัญของโนราห์อย่างละเอียด

สามารถพัฒนาสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ที่ทันสมัยและใช้งานได้จริง พัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีจากการใช้โปรแกรม Genially ในการสร้างเกม และ Canva ในการออกแบบรายงาน

ช่วยสืบสานและเผยแพร่มรดกทางวัฒนธรรมไทยให้เป็นที่รู้จักในวงกว้างผ่านสื่อออนไลน์

ข้อเสนอแนะในการพัฒนาโครงการในอนาคต

จากการดำเนินงานโครงการคอมพิวเตอร์ เรื่อง วัฒนธรรมโนราห์ (Manohra) ในครั้งต่อไป ควรจะเพิ่มความหลากหลายของเนื้อหา เช่น การรวบรวมดนตรีประกอบการแสดงโนราห์ หรือรายละเอียดเกี่ยวกับความเชื่อในพิธีกรรมต่างๆ ให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น พัฒนาระบบเกมให้มีความซับซ้อนและท้าทายมากขึ้น ขยายผลโดยการเผยแพร่สื่อการเรียนรู้ไปยังกลุ่มเป้าหมายที่กว้างขึ้น เช่น โรงเรียน หรือชุมชน เพื่อให้เกิดการใช้ประโยชน์อย่างสูงสุด

บรรณานุกรม

สารสนเทศที่สืบค้นจากเว็บไซต์ต่างๆ

TEACHDENT SHARED. (2022).

เกมตอบคำถาม บุกแดนไดโนเสาร์สุดสนุก สร้างง่าย แค่เปลี่ยนเนื้อหา (แถมเทคนิคน่ารู้) | Genial.ly. สืบค้นจาก <https://www.youtube.com/watch?v=mDhkdiLBjiw&authuser=0>

กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม. (2023). สืบค้นจาก www.culture.go.th

ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน). (2021). พิพิธภัณฑ์โนราเดิม วิน วาด. สืบค้นจาก www.sac.or.th

ภาคผนวก ก

คู่มือการใช้โปรแกรม Genially

01 Genially คืออะไร

Genially เว็บไซต์ที่ช่วยให้คุณเปลี่ยนสื่อการสอนธรรมดาให้กลายเป็นสื่อฯ แบบ Interactive เพียงแค่ลากและวางก็สามารถเพิ่มวิดีโอ เอฟเฟกหรือเสียงที่แสดงผลในภาพได้ทันที พร้อมทั้งแนบลิงก์จากภายนอกไว้นับถือ เช่น ลิงก์กับบอร์ด Brainstorm Miro, ลิงก์เอกสารสรุปเนื้อหา Google Doc จึงสามารถใช้ได้ในทุกขั้นตอนของการสอนในห้องเรียน

Genially สามารถสร้างสื่อการเรียนรู้ได้หลากหลายรูปแบบทั้ง Gamification, Quiz หรือ Animated Infographics และยังไปจำกัดจำนวนผู้เข้าใช้งานรวมถึงการสร้างบอร์ด จึงสามารถใช้ได้กับห้องเรียนทุกขนาด



02 การลงทะเบียน ใช้งาน

การลงทะเบียนใช้งาน Genially

1. เข้าเว็บไซต์ <https://genial.ly>
2. คลิกปุ่ม "Sign up" เพื่อลงทะเบียนใช้งาน
3. วิธีการสมัครลงทะเบียนสามารถทำได้ 3 วิธี คือ

Sign up with Google:
ลงทะเบียนผ่านบัญชี Gmail

Sign up with other platforms :
ลงทะเบียนผ่านบัญชี Facebook, Office 365, Twitter หรือ LinkedIn

Sign up with your Email:
สมัครสร้างบัญชีใหม่ด้วย Email

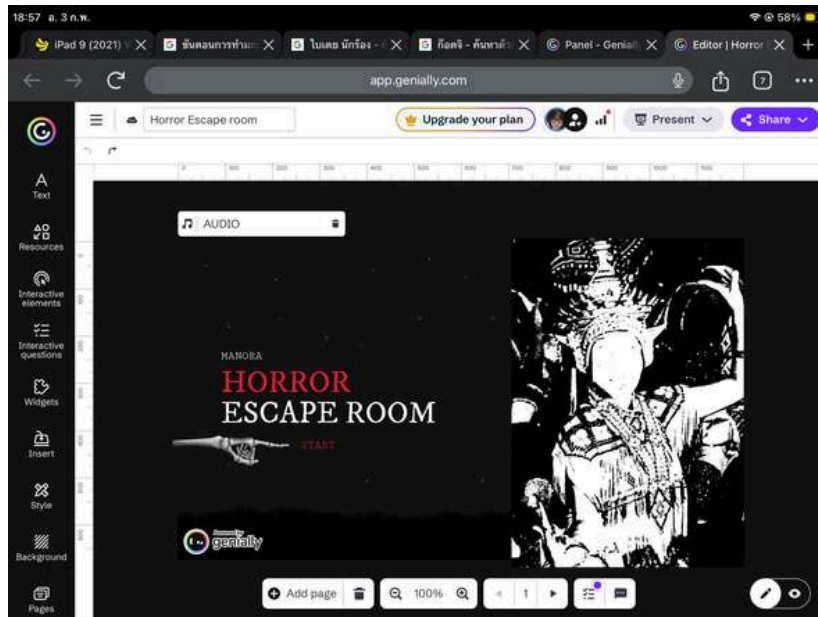


ภาพที่ 2 ตัวอย่างการคู่มือการใช้โปรแกรม Genially

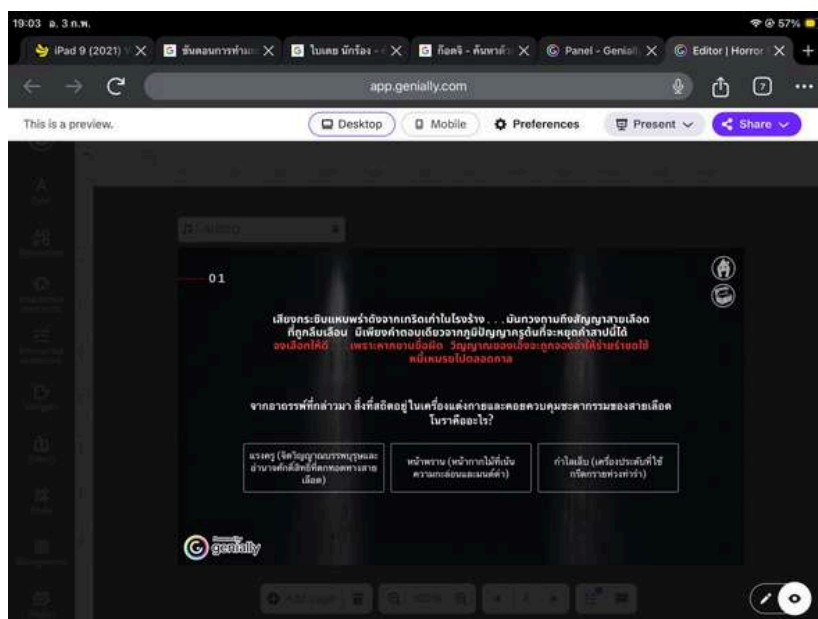
สามารถดูคู่มือเพิ่มเติมได้ที่ <https://techintegration.ets.kmutt.ac.th/download?name=App%20Review%20Genially%20Update%209.3.2023%20.pdf>

ภาคผนวก ข

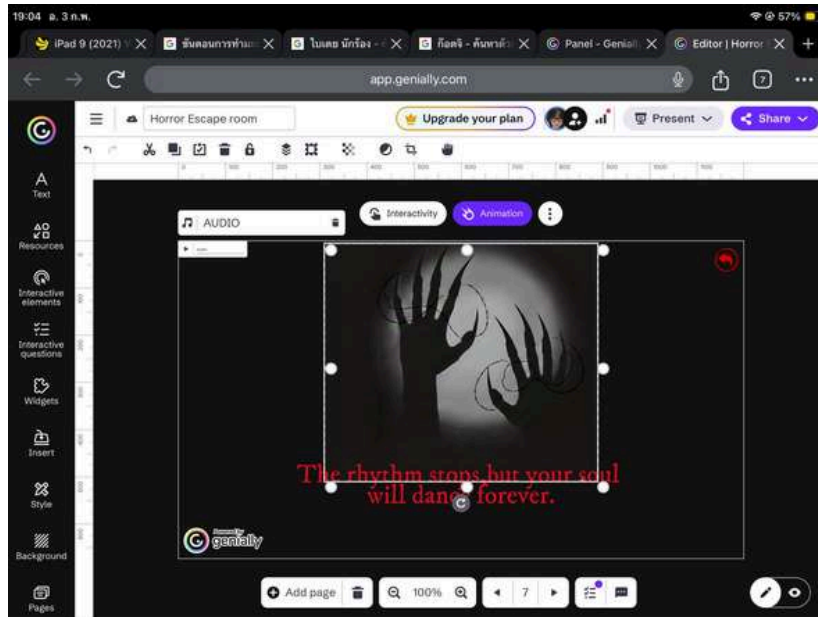
ตัวอย่างภาพจากโปรแกรมสร้างสื่อเกม Genially



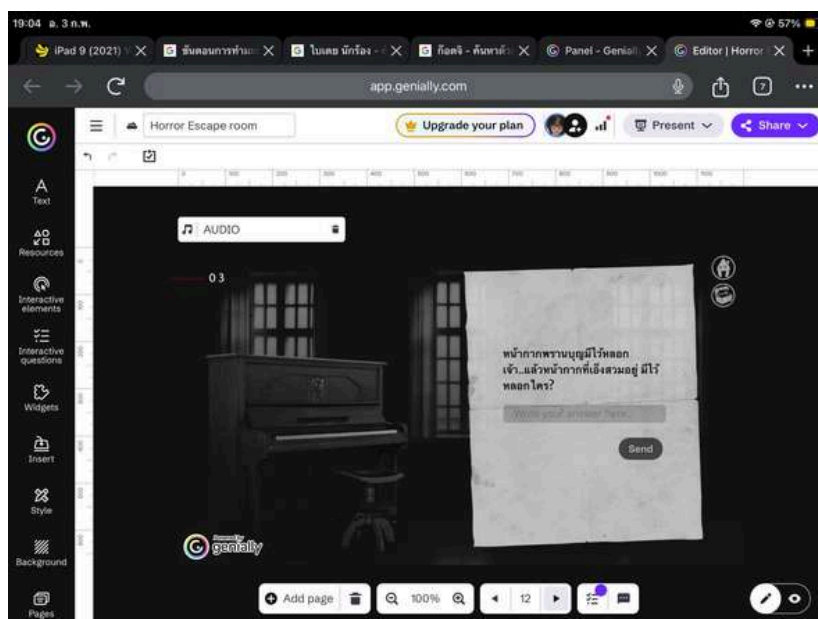
ภาพที่ 1.1 ตัวอย่างหน้าปกเกมจากโปรแกรม Genially



ภาพที่ 1.2 ตัวอย่างภาพเกมจากโปรแกรม Genially



ภาพที่ 1.3 ตัวอย่างภาพเกมจากโปรแกรม Genially



ภาพที่ 1.4 ตัวอย่างภาพเกมจากโปรแกรม Genially

ประวัติผู้จัดทำ

นางสาว สุกิสรา แสงสว่าง ชั้น ม.4.10 เลขที่ 1

E-mail ; 40930@chs.ac.th

นางสาว ลลิตา จันทร์ไพบุลย์กิจ ชั้น ม.4.10 เลขที่ 34

E-mail ; 41398@chs.ac.th

นางสาว กฤตพร รัตนประภา ชั้น ม.4.10 เลขที่ 38

E-mail ; 43310@chs.ac.th

นางสาว สิริธิดา อินวุฒิ ชั้น ม.4.10 เลขที่ 41

E-mail ; 43326@chs.ac.th