



โครงการคอมพิวเตอร์  
เรื่อง วัฒนธรรมโนราห์ (Manohra)

เสนอ

คุณกรุงจิตรวดี โพธิ์คริ

จัดทำโดย

นางสาว สุกิสรา แสงสว่าง เลขที่ 1 ม.4.10

นางสาว ลดา จันทร์ไพบูลย์กิจ เลขที่ 34 ม.4.10

นางสาว กฤตพร รัตนประภา เลขที่ 38 ม.4.10

นางสาว สิรินดา อินวุฒิ เลขที่ 41 ม.4.10

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

รายงานวิชาชีวิทยาศาสตร์เพื่อการดำรงชีวิต รหัสวิชา ว30253

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนเนลิมขวัญสตรี

อำเภอเมืองพิษณุโลก จังหวัดพิษณุโลก

เกี่ยวกับโครงการ

## โครงงานคอมพิวเตอร์

## เรื่อง วัฒนธรรม โนราห์ (Manohra)

## กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ผู้จัดทำ 1. นางสาว สุกิสรา แสงสว่าง เลขที่ 1 ม.4.10

- นางสาว คลิน จันทร์พนมูลย์กิจ เลขที่ 34 ม.4.10
  - นางสาว กฤตพร รัตนประภา เลขที่ 38 ม.4.10
  - นางสาว สิรินดา อินวุฒิ เลขที่ 41 ม.4.10

## ครุฑ์ปรึกษา คุณครูจิตราวดี พิชัยรี

สถานศึกษา โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี อำเภอเมืองพิษณุโลก จังหวัดพิษณุโลก

ปีการศึกษา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

## กิตติกรรมประกาศ

โครงการคอมพิวเตอร์ เรื่อง วัฒนธรรมโนราห์ (Manohra) ประกอบวิชาเทคโนโลยีเพื่อการดำเนินชีวิต โดยมีการสร้างผลงานด้านคอมพิวเตอร์ สามารถดำเนินงานไปได้อย่างมีระบบ ตามขั้นตอนที่วางไว้ จนทำให้งานสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี เนื่องจากการเรียนการสอนและการให้คำปรึกษาแนะนำ จากคุณครู จิตรวดี โพธิ์ศรี และ ครูฝึกสอน ปูริดา คุ้มรักษ์ ครูที่ปรึกษาประจำวิชาเทคโนโลยีเพื่อการดำเนินชีวิต ซึ่งให้ความรู้ทางด้านวิชาการและตลอดจนการให้คำแนะนำในการทำโครงการเรื่อง วัฒนธรรมโนราห์ (Manohra) พร้อมทั้งยังอธิบายวิธีการทำ และโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ คือ โปรแกรม Canva และ เร็บไซต์ Genially เพื่อใช้ประกอบกับโครงการ จากคำแนะนำของครูที่ปรึกษา ทำให้ก้าวสู่ขั้นเจ้า มีแนวทางในการดำเนินงานและทำงานกันได้อย่างเป็นระบบ จนสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี จึงขอขอบพระคุณ คุณครูจิตรวดี โพธิ์ และ ครู ปูริดา คุ้มรักษ์ มาไว้ ณ ที่นี่ด้วย

คณะผู้จัดทำ

## คำนำ

โครงการฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อนำเสนอการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ เรื่องวัฒนธรรมโนราห์ (Manohra) ศิลปะการแสดงพื้นบ้านอันเป็นเอกลักษณ์ของภาคใต้ โดยคณะผู้จัดทำเล็งเห็นถึงความสำคัญของการอนุรักษ์ วัฒนธรรมไทยควบคู่ไปกับการนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาประยุกต์ใช้

ผู้จัดทำ

นางสาว สุกิสรา แสงสว่าง เลขที่ 1 ม.4.10

นางสาว ลดา จันทร์พนมยศ กิจ เลขที่ 34 ม.4.10

นางสาว กฤตพร รัตนประภา เลขที่ 38 ม.4.10

นางสาว ศิรินดา อินวุฒิ เลขที่ 41 ม.4.10

# สารบัญ

เรื่อง

หน้า

หน้าอันนัมติโครงการ	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 การสร้างเกมจากโปรแกรม Genially 5

## บทที่ 1

### บทนำ

#### แนวคิดและความสำคัญ

คอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทกับวิชีวิตประจำวันและความเป็นอยู่มากขึ้น รวมทั้งสถาบันการศึกษาทุกแห่งให้ความสนใจในเรื่องการประยุกต์เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา การเรียนการสอน และการแบ่งปันแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกันด้วย ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีในปัจจุบันตอบสนองต่อการประยุกต์ใช้กับงานทุกด้านได้เป็นอย่างดี

ในปัจจุบันศิลปะนวัตกรรมพื้นบ้านอย่าง "โนราห์" ซึ่งเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่สำคัญของภาคใต้และได้รับการขึ้นทะเบียนเป็นมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่จัดตั้งไม่ได้จาก UNESCO กำลังเพชญ์กับความท้าทายในการเข้าถึงของคนรุ่นใหม่ เนื่องจากเนื้อหาและวิธีการถ่ายทอดแบบดั้งเดิมอาจดูเข้าใจยากหรือไม่สอดคล้องกับความสนใจของคนรุ่นใหม่

ด้วยเหตุนี้ คณะผู้จัดทำจึงมีแนวคิดที่จะนำเทคโนโลยีมัลติมีเดียผ่านเว็บไซต์ Genially มาประยุกต์ใช้ในการสร้างสื่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่เน้นการโต้ตอบ (Interactive) และความเป็นเกม (Gamification) เพื่อให้มีความสนุกสนานและกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ทำให้เข้าถึงง่าย และทันสมัย ซึ่งนอกจากจะเป็นการช่วยอนุรักษ์ศิลปะแขนงนี้ไม่ให้สูญหายแล้ว ยังเป็นการส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมีประสิทธิภาพและสนุกสนานในยุคปัจจุบัน

#### วัตถุประสงค์

- เพื่อศึกษาประวัติความเป็นมาและท่ารำที่เป็นเอกลักษณ์ของศิลปะการแสดงโนราห์
- เพื่อสร้างสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบมัลติมีเดียที่เข้าถึงง่ายและมีความทันสมัย
- เพื่อสืบสานและอนุรักษ์วัฒนธรรมพื้นบ้านภาคใต้ให้คงอยู่ผ่านสื่อดิจิทัล
- เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้งานที่มีต่อสื่อการเรียนรู้เรื่องโนราห์

## ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

- การวางแผนและเลือกหัวข้อโครงการ ประชุมกลุ่มเพื่อคัดเลือกหัวข้อที่สนใจและมีคุณค่าทางวัฒนธรรม ซึ่งสรุปเป็นเรื่องศิลปะการแสดงในราห
- การสืบค้นและรวบรวมข้อมูล ศึกษาค้นคว้าประวัติความเป็นมา ท่ารำ และเครื่องแต่งกายของโนราห์จากแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้ เพื่อนำมาจัดทำเนื้อหา
- การออกแบบสื่อการเรียนรู้ วางแผน (Storyboard) กำหนดลำดับเนื้อหาและรูปแบบการปฏิสัมพันธ์ในแต่ละหน้าเพื่อให้มีความเป็นเกณฑ์นำสู่การดำเนินการ
- การสร้างสื่อด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ดำเนินการสร้างสื่อมัลติมีเดียโดยใช้เว็บไซต์ Genially นำข้อมูลและสื่อที่เตรียมไว้มาประกอบเข้าด้วยกัน
- การทดสอบและปรับปรุง ตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาและการทำงานของระบบ หากพบข้อผิดพลาดให้ดำเนินการแก้ไขเพื่อให้สื่อทำงานได้สมบูรณ์

## แผนการปฏิบัติงาน

ลำดับ	กิจกรรม	วัสดุประสงค์	สถานะ	หมายเหตุ
1	การวางแผนและเลือกหัวข้อโครงการ	สื่อการความเห็นเดินของสถาบันกงลุบ	● เสร็จสิ้น	-
2	การสืบค้นและรวบรวมข้อมูล	ลงปีกบีบีถีตามแผน	● เสร็จสิ้น	-
3	การออกแบบสื่อเรียนรู้	เป็นการร่างแบบฟรีเอนด์	● เสร็จสิ้น	-
4	การสร้างสื่อด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์	สร้างสื่อการเรียนรู้ที่เข้ากันได้มาก	● เสร็จสิ้น	ดำเนินการโดย GENIALLY
5	การทดสอบและปรับปรุง	ตรวจสอบความถูกต้อง	● เสร็จสิ้น	-

ตาราง 1 แสดงแผนการปฏิบัติงาน

## ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

โครงการนี้ช่วยอนุรักษ์และยกระดับโนราห์สู่ช่องทางอาชีวศึกษา พร้อมทั้งส่งเสริมความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมไทย ผ่านสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลที่รวมทั้งความทึ่งตื่นเต้นและการแต่งกายไว้ด้วยกัน ถือเป็นต้นแบบการบูรณาการนาฏศิลป์เข้ากับเทคโนโลยี เพื่อสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจและสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่นอย่างยั่งยืน

## บทที่ 2

### เอกสารที่เกี่ยวข้อง

โครงการคอมพิวเตอร์ เรื่อง วัฒนธรรมโภรา จัดทำขึ้นเพื่อศึกษาประกอบวิชาพัฒนาโครงการคอมพิวเตอร์ โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับ โภรา และขัดเป็นโครงการคอมพิวเตอร์ประเภท 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

#### โปรแกรมที่ใชในการทำโครงการ

1. เว็บไซต์ Genially
2. โปรแกรม Canva

#### เรื่อง วัฒนธรรมโภรา (Manohra)

คือศิลปการแสดงพื้นบ้านภาคใต้ของไทยที่มีประวัติยาวนาน สันนิษฐานว่ามีต้นกำเนิดจากวัฒนธรรมอินเดียโบราณและการละเล่นท้องถิ่นภาคใต้ในยุคศรีวิชัย/อยุธยา ก่อนแพร่หลายในภาคกลางและกลับสู่ภาคใต้มีชื่อเลียงจากเรื่อง พระสุชน-มโภราห์ ซึ่งเป็นตำนานนางกินรีลูกพระสุชน ศิลปการแสดงพื้นบ้านดั้งเดิมที่เก่าแก่ของภาคใต้ประเทศไทย ผสมผสานการร้อง การรำ และดนตรีที่เร้าใจ มีจุดเด่นที่เครื่องแต่งกายประดับลูกปัดสีสดใส ท่ารำอ่อนช้อยแต่แข็งแรง และสวมหมวก (เครื่องประดับศรียะ) ได้รับการยกย่องจาก UNESCO ให้เป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของมนุษยชาติในปี พ.ศ. 2564

## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการ

โครงการ คอมพิวเตอร์เรื่อง วัฒนธรรมในราช (Manohra) จัดทำขึ้นเพื่อศึกษา ในราช ประกอบวิชาเทคโนโลยี เพื่อการดำรงชีวิต โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับ ศิลปะการแสดงโ้นรา และจัดเป็นโครงการคอมพิวเตอร์ พัฒนาเพื่อการศึกษา

#### วิเคราะห์และออกแบบโปรแกรม

##### 1. โปรแกรม Genially (สำหรับสร้างสื่อการเรียนรู้และเกม)

การเข้าใช้งาน: เข้าสู่เว็บไซต์ Genially เพื่อเลือกรูปแบบ Gamification หรือ Interactive Content

สำหรับสร้างตัวสื่อ นำข้อมูลเรื่อง "ในราช" ที่รวบรวมไว้มาจัดใส่ในแต่ละหน้า โดยตั้งค่าปุ่มกด (Interactive) เพื่อ เชื่อมโยงเนื้อหาประวัติ ท่ารำ และวิดีโอเข้าด้วยกัน ต่อมาออกแบบคำถามและตั้งค่าระบบคำตอบในส่วนของแบบทดสอบ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถโต้ตอบกับเกมได้ทันที สุดท้ายกด Publish เพื่อรับลิงก์สำหรับนำไปให้ผู้ที่สนใจเข้าศึกษาและเล่นเกม

##### 2. โปรแกรม Canva (สำหรับจัดทำรูปเล่มรายงาน)

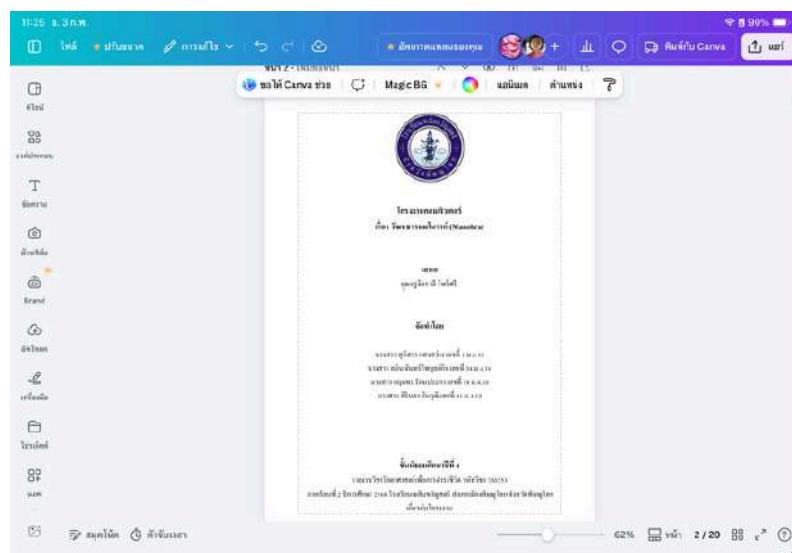
เลือกเทมเพลต (Template) ประเภท "Report" เพื่อความสวยงามและเป็นระเบียบ นำข้อมูลจากบทที่ 1 ถึงบทที่ 5 มาวางลงในหน้าต่างๆ โดยใช้เครื่องมือจัดการตัวอักษรและรูปภาพเพื่อให้สอดคล้องกับหัวข้อโครงการ ตรวจสอบ ความเรียบร้อยแล้วส่งออกไฟล์เป็น PDF สำหรับใช้ในการนำเสนอและส่งงาน

## บทที่ 4

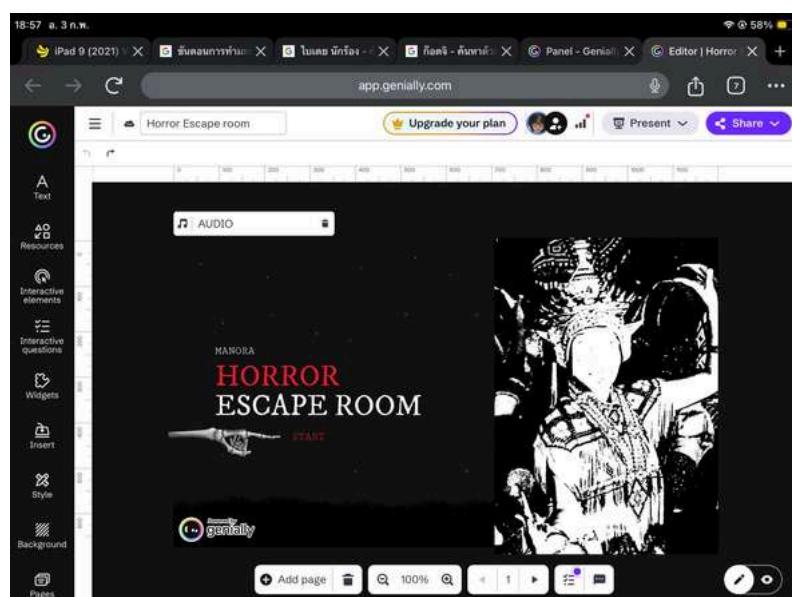
### ผลการดำเนินการ

โครงการก่อตั้งโดย วัฒนธรรมมนตรี (Manohra) เล่นนี้จัดทำขึ้นเพื่อศึกษาประกอบ  
วิชาเทคโนโลยีและการคำนวณชีวิต โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับ มนตรี และจัดเป็นโครงการก่อตั้งโดย  
ประเภทโครงการพัฒนาสื่อเพื่อการศึกษา

รูปแบบหน้าจอ การทำรูปเล่มรายงาน ในโปรแกรม Canva



รูปแบบหน้าจอ การสร้างเกมจากโปรแกรม Genially



## บทที่ 5

### อภิปรายผล ประโยชน์ที่ได้รับจากโครงการ และข้อเสนอแนะ

โครงการคอมพิวเตอร์ เรื่อง วัฒนธรรมโนราห์ (Manohra) เล่มนี้จัดทำขึ้นเพื่อศึกษาประกอบวิชาพัฒนาโครงการคอมพิวเตอร์ โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับ ศิลปะการแสดงโนราห์ และจัดเป็นโครงการคอมพิวเตอร์ประเภทโครงการพัฒนาสื่อเพื่อการศึกษา

#### อภิปรายผล

จากการดำเนินงานโครงการคอมพิวเตอร์เรื่อง วัฒนธรรมโนราห์ (Manohra) ทำให้ทราบว่าการนำเทคโนโลยีมัลติมีเดียมาระบุกต์ใช้เป็นสื่อการเรียนรู้นั้น ช่วยให้เนื้อหาเกี่ยวกับศิลปะการแสดงโนราห์ที่คุ้นเคยจาก มีความน่าสนใจและง่ายต่อการจดจำมากขึ้น โดยเฉพาะการใช้เกมและสื่อ欣เทอร์แอคทิฟที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วม ไม่เพียงแต่ได้รับความรู้ในเชิงทฤษฎี แต่ยังได้รับความสนุกสนานจากการทำแบบทดสอบ ซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการอนุรักษ์ วัฒนธรรมไทยให้เข้ากับยุคสมัยปัจจุบัน

#### ประโยชน์ที่ได้รับจากโครงการ

จากการดำเนินงานโครงการคอมพิวเตอร์ เรื่อง วัฒนธรรมโนราห์ (Manohra) ทำให้ได้รับประโยชน์คือ ได้รับความรู้เกี่ยวกับประวัติความเป็นมา ท่ารำ และความสำคัญของโนราห์อย่างละเอียด

สามารถพัฒนาสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ที่ทันสมัยและใช้งานได้จริง พัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีจากการใช้โปรแกรม Genially ในการสร้างเกม และ Canva ในการออกแบบรายงาน

ช่วยสืบสานและเผยแพร่รดกทางวัฒนธรรมไทยให้เป็นที่รู้จักในวงกว้างผ่านสื่อออนไลน์

#### ข้อเสนอแนะในการพัฒนาโครงการในอนาคต

จากการดำเนินงานโครงการคอมพิวเตอร์ เรื่อง วัฒนธรรมโนราห์ (Manohra) ในครั้งต่อไปควรจะเพิ่มความหลากหลายของเนื้อหา เช่น การรวบรวมคนครีปะกอบการแสดงโนราห์ หรือรายละเอียดเกี่ยวกับความเชื่อในพิธีกรรมต่างๆ ให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น พัฒนาระบบเกมให้มีความซับซ้อนและท้าทายมากขึ้น ขยายผลโดยการเผยแพร่สื่อการเรียนรู้นี้ไปยังกลุ่มเป้าหมายที่กว้างขึ้น เช่น โรงเรียน หรือชุมชน เพื่อให้เกิดการใช้ประโยชน์อย่างสูงสุด

## บรรณานุกรม

สารสนเทศที่สืบค้นจากเว็บไซต์ต่างๆ

TEACHDENT SHARED. (2022).

เกมตอบคำถาม บุกแคน ไดโนเสาร์สุดสนุก สร้างง่าย แค่เปลี่ยนเนื้อหา (แอดมแทค尼克น่ารัก) | Genial.ly. สืบค้นจาก <https://www.youtube.com/watch?v=mDhkdlBjiw&authuser=0>

กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม. (2023). สืบค้นจาก [www.culture.go.th](http://www.culture.go.th)

ศูนย์มนุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน). (2021). พิพิธภัณฑ์โภราเติม วิน วาด.

สืบค้นจาก [www.sac.or.th](http://www.sac.or.th)

## ภาคผนวก ก

### คู่มือการใช้โปรแกรม Genially

#### 01 Genially คืออะไร

Genially เว็บไซต์ที่ช่วยให้คุณเปลี่ยนรูปแบบการสอน ธรรมชาติให้กลายเป็นรูปแบบ Interactive เพื่อชักจูง และว่างานนำเสนอเพิ่มเติม เช่น พรีเซนเทชันที่แสดงผลในภาพได้กันทั่วโลก พร้อมทั้งแบบสิงจากการออกแบบในภาพเดียวกันที่ Brainstrom Miro, ลิสต์เอกสารอยู่บน Google Doc ซึ่งสามารถใช้ได้ในทุกขั้นตอนของการสอน ไม่ว่าจะเรียน

Genially สามารถสร้างรูปแบบการเรียนรู้ได้หลากหลาย คล้ายรูปแบบที่ Gamification, Quiz หรือ Animated Infographics และยังเป็นเครื่องเข้าบันทึกผู้ใช้งานบนเว็บ การสร้างข้อมูล ซึ่งสามารถใช้ได้กับห้องเรียนทุกขนาด



ETS Tech Integration 1

#### 02 การลงทะเบียน เข้าใช้งาน

การลงทะเบียนเข้าใช้งาน Genially

- เข้าเว็บไซต์ <https://genially.com>
- คลิกปุ่ม "Sign up" เพื่อลงทะเบียนเข้าใช้งาน
- วิธีการสมัครสมาชิก:
  - Sign up with Google: ลงทะเบียนผ่านบัญชี Gmail
  - Sign up with other platforms: ลงทะเบียนผ่านบัญชี Facebook, Office 365, Twitter หรือ LinkedIn
  - Sign up with your Email: สมัครด้วยบัญชีอีเมล



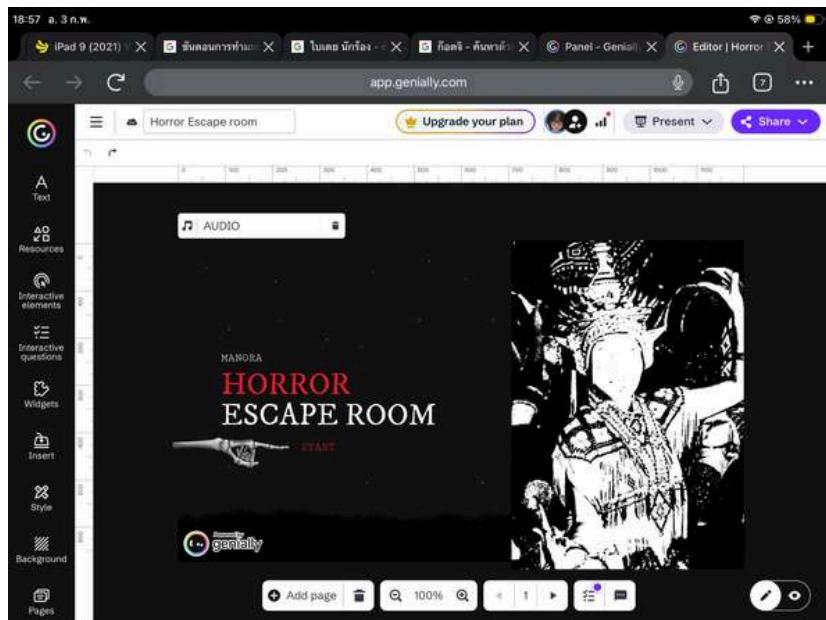
ETS Tech Integration 2

ภาพที่ 2 ตัวอย่างการคู่มือการใช้โปรแกรม Genially

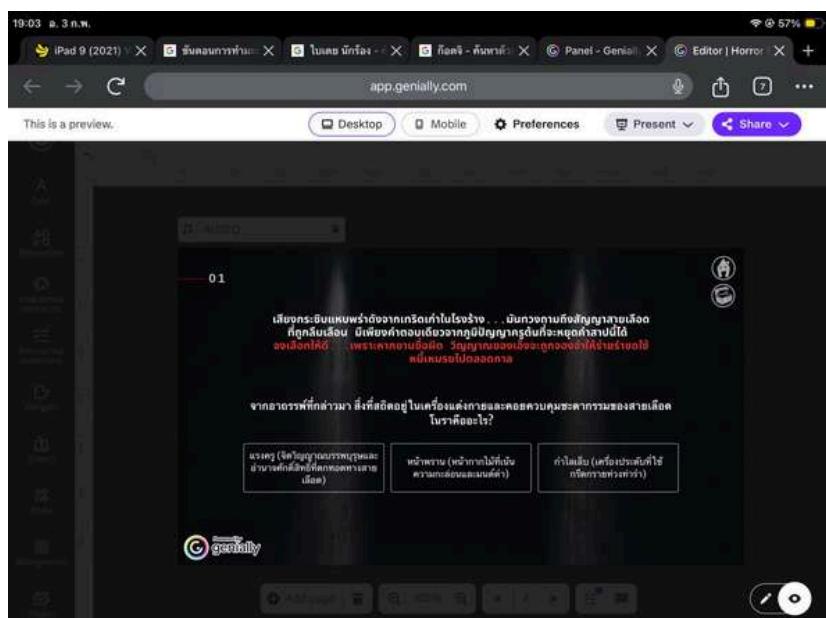
สามารถดูคู่มือเพิ่มเติมได้ที่ <https://techintegration.ets.kmutt.ac.th/download?name=App%20Review%20Genially%20Update%209.3.2023%20.pdf>

## ภาคผนวก ข

### ตัวอย่างภาพจากโปรแกรมสร้างสื่อเกม Genially



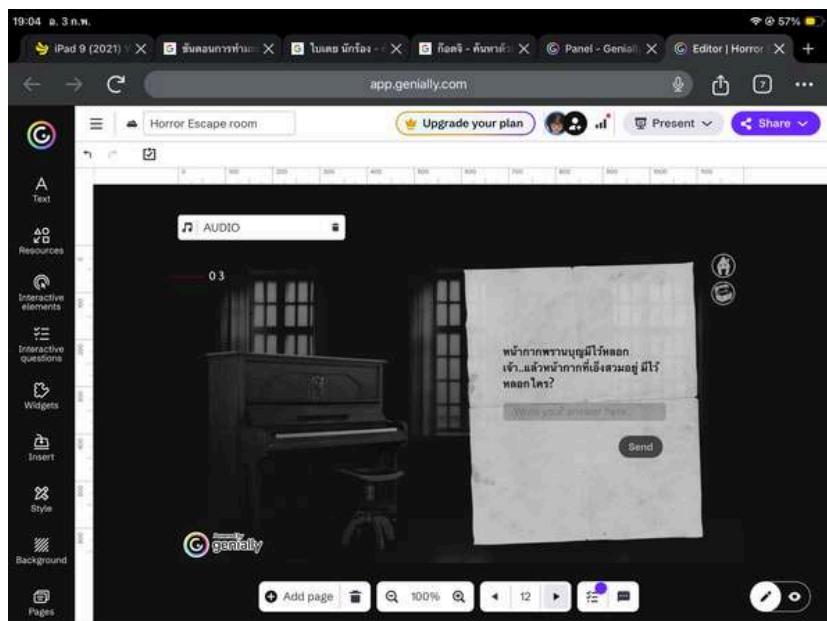
ภาพที่ 1.1 ตัวอย่างหน้าปกเกมจากโปรแกรม Genially



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 ลดา จันทร์ไพบูลย์กิจ 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 สิรินดา อินวุฒิ ชั้น ม.4.10 เลขที่ 41

E-mail ; 43326@chs.ac.th