



โครงการคอมพิวเตอร์

เรื่อง จังหวัดพิษณุโลก

เสนอ

คุณครู ปูริดา คุ้มรักษ์

จัดทำโดย

1. มนัสันนท์ ฉ่ำไกร เลขที่ 1 ม.4.12
2. นภัสสร ไปรังสา เลขที่ 2 ม.4.12
3. เปรมยุดา รัตนสกุล เลขที่ 5 ม.4.12
4. ศิรภัสสร เกตุพิมล เลขที่ 6 ม.4.12
5. อารีณา ฤพวงศ์ เลขที่ 7 ม.4.12

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2568

รายงาน วิชาเทคโนโลยีเพื่อการดำรงชีวิต 1 ว 30253

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2569

โรงเรียนเนเดลิมขวัญสตรี อําเภอ เมือง จังหวัดพิษณุโลก

เกี่ยวกับโครงการ

ໂຄຣງານຄອມພິວເຕອີ

ເຮືອງ ພະບຸທະສິນຣາຊ

ກລຸ່ມສາຮະກາເຮັດວຽກ
ຜູ້ຈັດທຳ ມະນັກງານທີ່ 1 ມ.4.12
ນກສສ ໂປ່ງສາ ເລຂທີ່ 2 ມ.4.12
ເປັນຍຸດາ ຮັດນສກລ ເລຂທີ່ 5 ມ.4.12
ຕີຣກສສ ແກຕຸພິມລ ເລຂທີ່ 6 ມ.4.12
ອາຣີມາ ຄຸ່ພ່ວງໜີສ ເລຂທີ່ 7 ມ.4.12

ຄຽກຮັດ 1. ອຸນຄຽກຈິຕຣາດີ ໂພນີຄີ

2 ອຸນຄຽກນຸ່ງຮົດ ອຸນຮັກຍ

ສພານຄືກໍາ ໂຮງເຮັດວຽກແລລິມຂວ້າງສຕຣີ ອຳເກອ ເມືອງ ຈັງວັດພິຫະນຸໄລກ
ປີ ການຄືກໍາ 2568 ການເຮັດວຽກທີ 2 ປີ ການຄືກໍາ 2569

บทคัดย่อ

เนื้อเรื่องย่อ

ผู้เล่นเป็นนักเรียนที่เดินทางย้อนเวลาไปยังเมืองพิชณุโลก เพื่อเรียนรู้ประวัติ
ความสำคัญ และคุณค่าทางพุทธศาสนา ของ พระพุทธชินราชเนื้อเรื่องย่อ

ที่มาและความสำคัญของโครงการ

พระพุทธชินราชเป็นพระพุทธรูปที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง
ต่อจังหวัดพิษณุโลกและพุทธศาสนาชาวไทย แต่
เยาวชนในปัจจุบันอาจยังขาดความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับ ประวัติ ความสำคัญ^๑
และคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมของ พระพุทธชินราช

ผู้จัดทำโครงการจึงมีแนวคิดในการพัฒนาเกมการเรียนรู้
เพื่อเป็นสื่อการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ สนุกสนาน
และเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำนำ

โครงการเรื่อง การพัฒนาเกมการเรียนรู้เกี่ยวกับพระพุทธชินราช
จัดทำขึ้นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ประวัติ ความสำคัญ
และคุณค่าทางพุทธศาสนาและศิลป์วัฒนธรรมของพระพุทธชินราช
ซึ่งเป็นพระพุทธรูปคู่บ้านคู่เมืองของจังหวัดพิษณุโลก
และเป็นที่เคารพศรัทธาของพุทธศาสนิกชนชาวไทยมาอย่างยาวนาน
ผู้จัดทำเล็งเห็นว่าเยาวชนในปัจจุบันอาจยังขาดความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับพระพุทธ
ชินราช โครงการนี้จึงนำแนวคิดการเรียนรู้ผ่านเกมมาประยุกต์ใช้
เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ สนุกสนาน
และสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
หวังเป็นอย่างยิ่งว่าโครงการนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียน ครู และผู้ที่สนใจ
อีกทั้งยังช่วยปลูกฝังคุณธรรม ความศรัทธาในพระพุทธศาสนา
และช่วยอนรักษ์เผยแพร่วัฒนธรรมไทยให้คงอยู่สืบไป

น.ส.permゆだ รัตนสกุล เลขที่5 ผู้จัดทำ

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
หน้าอนุมัติโครงการ.....	๒
กิตติกรรมประกาศ.....	๑
บทคัดย่อ.....	๔
สารบัญ.....	๘
สารบัญตาราง.....	๙
สารบัญรูป.....	๙
บทที่ 1 บทนำ.....	๑
1.1 ความเป็นมาของโครงการ.....	๒
1.2 วัตถุประสงค์.....	๓
1.3 ขอบเขตของโครงการ.....	๔
1.4 วิธีดำเนินการ.....	๕
1.5 ประโยชน์ของโครงการ.....	๖
บทที่ 2 เอกสารและโครงการที่เกี่ยวข้อง.....	๗
2.1 ทฤษฎีเกี่ยวข้องกับการพัฒนาระบบงาน.....	
2.2 ระบบงานปัจจุบัน.....	
บทที่ 3 วิธีการจัดทำโครงการ.....	
3.1 วิธีทำงานของโครงการ.....	
บทที่ 4 การทำงานตัวต่อตัวดีโอ.....	

สารบัญ (ต่อ)

เรื่อง หน้า

บทที่5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ.....

5.1 สรุปผลการดำเนินการ.....

5.2 ข้อจำกัดของระบบที่พัฒนา.....

5.2 ปัญหาและอุปสรรคในการทำโครงการ.....

5.3 แนวทางในการพัฒนาและประยุกต์ผลงาน.....

บรรณานุกรม.....

ภาคผนวก

ภาคผนวกก. คู่มือการใช้โปรแกรมตัดต่อวิดีโอ

บทที่ 1 บทนำ

แนวคิด และความสำคัญ

คอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทวิธีชีวิตประจำวันและความเป็นอยู่มากขึ้น รวมทั้งสถาบันการศึกษาทุกแห่งให้ความสนใจในเรื่องการประยุกต์เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาการเรียนการสอน และการแบ่งปันแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ระหว่างกันด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีในปัจจุบัน ตอบสนองต่อการประยุกต์ใช้กับทุกด้านได้เป็นอย่างดี ในปัจจุบัน . โครงการนี้เรื่อง การพัฒนาเกมการเรียนรู้เกี่ยวกับพระพุทธศาสนา จัดทำขึ้นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ประวัติ ความสำคัญ และคุณค่าทางพุทธศาสนาและศิลปวัฒนธรรมของพระพุทธศาสนา ซึ่งเป็นพระพุทธรูปคู่บ้านคู่เมืองของจังหวัดพิษณุโลก และเป็นที่เคารพศรัทธาของพุทธศาสนิกชนชาวไทยมาอย่างยาวนาน

วัตถุประสงค์

- เพื่อศึกษาประวัติและความสำคัญของพระพุทธศาสนา
- เพื่อพัฒนาเกมการเรียนรู้เกี่ยวกับพระพุทธศาสนา
- เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านสื่อเกมอย่างสร้างสรรค์
- เพื่อปลูกฝังคุณธรรมและศรัทธาในพระพุทธ
- ขอบเขตของโครงการ

ขั้นตอนการดำเนินงาน

- กำหนดหัวข้อที่สนใจ
- วางแผนการทำงานโดยแบ่งหน้าที่การทำของแต่ละคน
- ศึกษาค้นคว้าหาข้อมูล
- สรุปข้อมูลนำมาเสนอลงในรูปเล่ม
- สร้างเกมที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อที่จัดทำ

แผนการปฏิบัติ

- ช่วยกันหาข้อมูลที่นำเสนอโดยเลือกมา 5 อย่างแล้วโหวตเลือกว่าหัวข้อไหนนำเสนอจำนวนมากที่สุด
- คุยกันและตกลงกันว่าคนไหนเหมาะสมกับงานไหน

3. หาข้อมูลจากเว็บไซต์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง และปรึกษาสอบถามครุพัลสัน

4. รวบรวมข้อมูลทั้งหมดและเรียบเรียงเป็นข้อมูล

5. สร้างเกมตามข้อมูลและนำเสนอให้เกี่ยวข้องกับหัวข้อมากที่สุด

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ได้รู้ข้อมูลที่นำเสนอใจเกี่ยวกับพระพุทธชินราชในจังหวัดพิษณุโลกมากขึ้น

บทที่ 2

เอกสารที่เกี่ยวข้อง

โครงการคอมพิวเตอร์ เรื่อง พระพุทธชินราช จัดทำขึ้นเพื่อศึกษาประวัติ ความเป็นมา
ความสำคัญทางศาสนา ศิลปกรรม และเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับพระพุทธชินราช
ซึ่งเป็นพระพุทธรูปสำคัญของประเทศไทย โดยนำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มาประยุกต์ใช้ในการนำเสนอห้องมูล

โครงการคอมพิวเตอร์

1. โครงการคอมพิวเตอร์คือ

การศึกษาด้านค้นคว้าจัดทำเป็นผลงานโดยใช้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือ
เพื่อแก้ปัญหาหรือให้ความรู้ในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง

**2. องค์ประกอบของโครงการคอมพิวเตอร์ประกอบด้วย ชื่อโครงการ ที่มาและความสำคัญ
วัตถุประสงค์ ขอบเขตการศึกษา วิธีดำเนินงาน และผลที่คาดว่าจะได้รับ**

**3. ประเภทของโครงการคอมพิวเตอร์ แบ่งเป็น โครงการสารสนเทศ
โครงการพัฒนาโปรแกรม โครงการทดลอง และโครงการประยุกต์**

**4. ขั้นตอนการพัฒนาโครงการคอมพิวเตอร์ประกอบด้วย การเลือกหัวข้อ วางแผน
ศึกษาข้อมูล วางแผน ศึกษาข้อมูล พัฒนาทดลอง และนำเสนอผลงาน**

โปรแกรมที่ใช้ในการทำโครงการ

1. Google Docs

2. Canva

เรื่อง พระพุทธชินราช

โครงการคอมพิวเตอร์เรื่อง พระพุทธชินราช จัดทำขึ้นเพื่อศึกษาประวัติ ความเป็นมา ความสำคัญทางศาสนา ศิลปกรรม
และเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับพระพุทธชินราช ซึ่งเป็นพระพุทธรูปสำคัญของประเทศไทย
โดยนำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มาประยุกต์ใช้ในการนำเสนอห้องมูล

บทที่ 3

วิธีดำเนินการ

โครงการคอมพิวเตอร์เรื่อง พระพุทธชินราช จัดทำขึ้นเพื่อศึกษา
ค้นคว้าประวัติและความสำคัญของพระพุทธชินราช ประกอบวิชาพัฒนาโครงการคอมพิวเตอร์
โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับ ประวัติความเป็นมา ลักษณะทางศิลปกรรม ความสำคัญทางพระพุทธศาสนา
และคุณค่าทางวัฒนธรรม และจัดเป็นโครงการคอมพิวเตอร์ประเภท โครงการสารสนเทศ
มีหลักและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดเก็บและนำเสนอข้อมูลสารสนเทศ

วิเคราะห์และออกแบบเป็นโปรแกรม

(การออกแบบการใช้โปรแกรมทางคอมพิวเตอร์หรือคู่มือการใช้โปรแกรม)

พระพุทธชินราชเป็นพระพุทธธูปสำคัญของประเทศไทย ประดิษฐานอยู่ ณ
วัดพระศรีรัตนมหาธาตุวรมหาวิหาร จังหวัดพิษณุโลก
เป็นพระพุทธธูปที่มีความงดงามทางศิลปกรรมและมีความสำคัญทางพระพุทธศาสนาอย่างยิ่ง
ได้รับความเคารพศรัทธาจากพุทธศาสนิกชนทั่วประเทศ
การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับพระพุทธชินราชจึงมีความสำคัญ
เพื่อให้เกิดความเข้าใจในคุณค่าทางประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม และพระพุทธศาสนา

การจัดเก็บและนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับพระพุทธชินราชจำเป็นต้องมีความเป็นระบบและถูกต้อง
การนำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยในการจัดการข้อมูลจึงเป็นแนวทางที่ช่วยให้การศึกษาและ
เผยแพร่ความรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ
ดังนั้นจึงมีการวิเคราะห์และออกแบบโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์เพื่อใช้รวมรวมและนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับพระพุทธชินราช

โปรแกรมที่ออกแบบขึ้นนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อจัดเก็บข้อมูลสำคัญ เช่น ประวัติความเป็นมา
ลักษณะทางศิลปกรรม ความสำคัญ และภาพประกอบ ในการทำงานของโปรแกรม
ผู้ใช้สามารถป้อนข้อมูลเกี่ยวกับพระพุทธชินราชเข้าสู่ระบบ
จากนั้นโปรแกรมจะจัดเก็บข้อมูลไว้เป็นหมวดหมู่
และสามารถแสดงผลข้อมูลในรูปแบบข้อความและสื่อประกอบ
เพื่อให้ผู้ใช้งานเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายยิ่งขึ้น

สรุปได้ว่า การวิเคราะห์และออกแบบโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์เรื่องพระพุทธชินราช เป็นแนวคิดที่ช่วยส่งเสริมทั้งการเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการเรียนรู้ด้านศาสนาและวัฒนธรรม โปรแกรมนี้ช่วยให้การจัดเก็บข้อมูลเป็นระบบ มีความถูกต้อง และสามารถนำข้อมูลไปใช้ประโยชน์ในการศึกษาและเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับพระพุทธชินราชได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไปในอนาคต

บทที่ 4

ผลการดำเนินการ

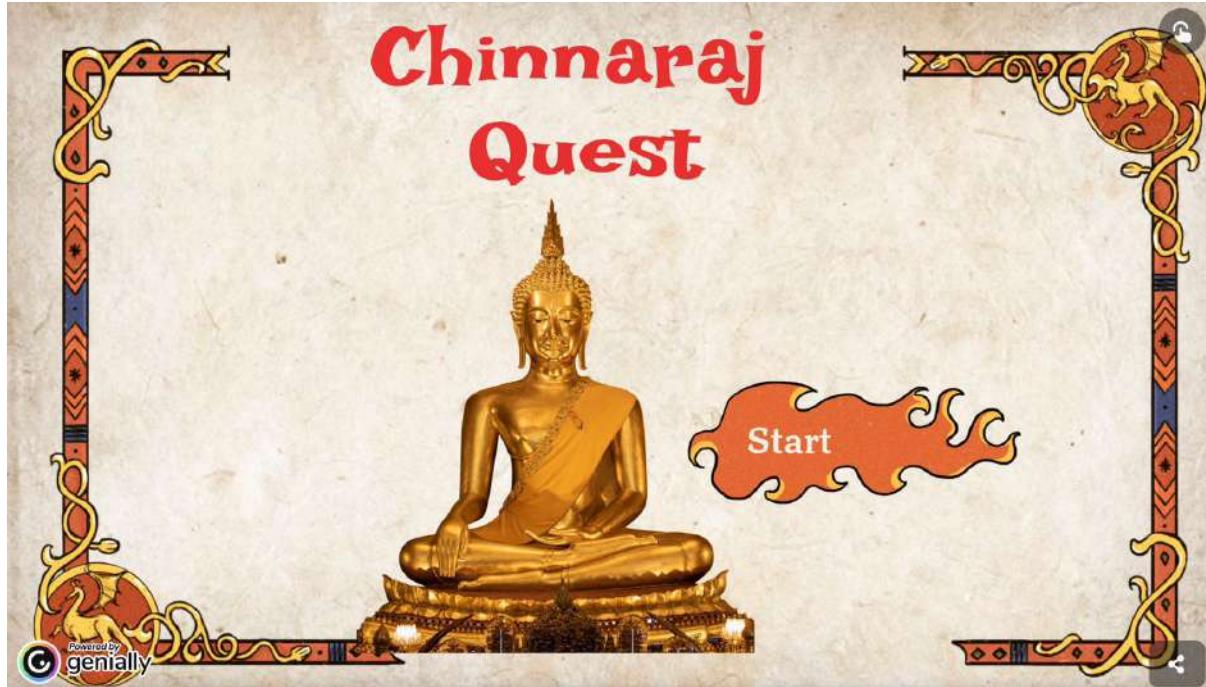
โครงการนักเรียนคอมพิวเตอร์ เรื่อง พระพุทธชินราช
โครงการเล่มนี้จัดทำขึ้นเพื่อศึกษาและค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับประวัติ ความเป็นมา
และความสำคัญของพระพุทธชินราช
เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาจัดเก็บอย่างเป็นระบบและนำเสนอในรูปแบบสื่อคอมพิวเตอร์
ประกอบวิชาพัฒนาโครงการนักเรียนคอมพิวเตอร์ โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับประวัติการสร้าง ลักษณะทางศิลปกรรม
ความสำคัญทางพระพุทธศาสนา และคุณค่าทางวัฒนธรรม และจัดเป็นโครงการนักเรียนคอมพิวเตอร์ประเภท
โครงการสารสนเทศ โดยอาศัยหลักและทฤษฎีด้านการจัดการสารสนเทศและการนำเสนอข้อมูล

จากการดำเนินงานโครงการ

พบว่าสามารถรวมข้อมูลเกี่ยวกับพระพุทธชินราชได้อย่างครบถ้วนและเป็นระบบ
สามารถนำข้อมูลมาจัดหมวดหมู่และนำเสนอผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้อย่างเหมาะสม
ทำให้ผู้ใช้งานสามารถศึกษาความรู้เกี่ยวกับพระพุทธชินราชได้ง่ายและเข้าใจมากยิ่งขึ้น
อีกทั้งยังช่วยพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และการทำงานอย่างเป็นที่นัดหน่อนของผู้จัดทำโครงการ

รูปแบบหน้าจอพร้อมอธิบายได้ภาพ

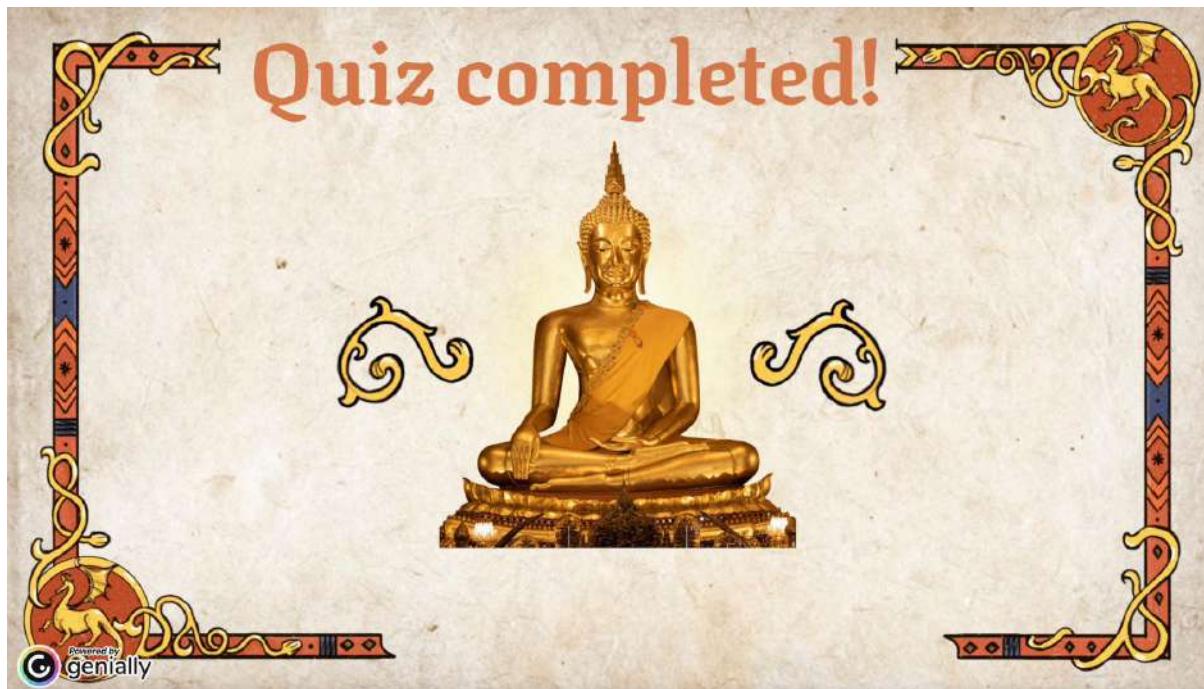
- สมัคร/เข้าสู่ระบบ Genially
- เลือก “Template” เกมบอร์ด ในแกลเลอรี ให้คันหา “Game”
- เปิดและปรับแต่งเกม



4. เขียนคำตามและเนื้อหาเพิ่มคำตามในแต่ละช่อง
ตั้งผลลัพธ์ตอบถูกและตอบผิด (เพื่อจะสะสมไข่ให้ครบเพื่อชนะเกม)



6. ทดสอบเกมและเผยแพร่ กด Preview เพื่อทดสอบ และ กด Publish
แล้วแชร์ลิงก์ให้เล่นได้เลย



บทที่ 5

อภิปรายผล ประโยชน์ที่ได้รับจากโครงการ และข้อเสนอแนะ

โครงการคอมพิวเตอร์ เรื่อง พระพุทธชินราช เล่มนี้ จัดทำขึ้นเพื่อศึกษาเกี่ยวกับประวัติ ความเป็นมา และคุณค่าทางศาสนาและวัฒนธรรมของพระพุทธชินราช ประกอบวิชาพัฒนาโครงการคอมพิวเตอร์ โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับประวัติการสร้าง ลักษณะทางศิลปกรรม และความสำคัญทางพระพุทธศาสนา และจัดเป็นโครงการคอมพิวเตอร์ประเภท โครงการสารสนเทศ

อภิปรายผล

จากการดำเนินงานโครงการคอมพิวเตอร์ เรื่อง พระพุทธชินราช ทำให้ทราบว่า พระพุทธชินราชเป็นพระพุทธรูปที่มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อพระพุทธศาสนาและวัฒนธรรมไทย มีคุณค่าทึ่งด้านประวัติศาสตร์ ศิลปกรรม และความศรัทธาของพุทธศาสนิกชน การนำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มาช่วยในการรวบรวมและนำเสนอข้อมูล ทำให้สามารถถ่ายทอดความรู้ได้อย่างเป็นระบบ เช้าใจง่าย และสามารถสืบสานค่าทางศาสนาและวัฒนธรรมไปสู่คนรุ่นต่อไป

ประโยชน์ที่ได้รับจากโครงการ

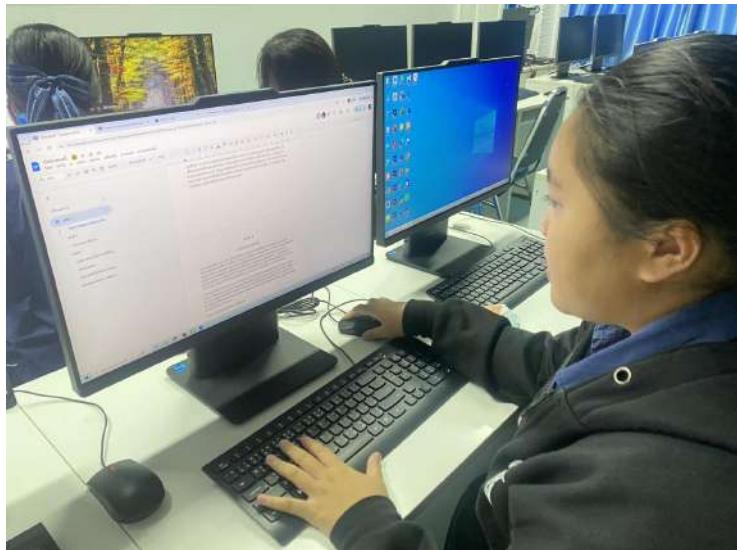
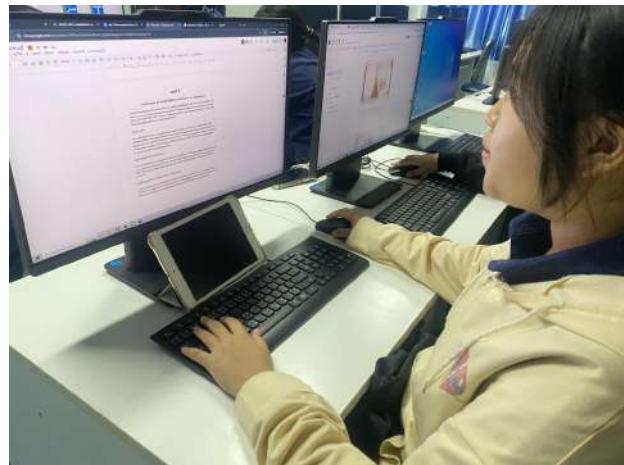
จากการดำเนินงานโครงการคอมพิวเตอร์ เรื่อง พระพุทธชินราช
ทำให้ผู้จัดทำได้รับความรู้เกี่ยวกับประวัติและความสำคัญของพระพุทธชินราชมากยิ่งขึ้น
อีกทั้งยังได้ฝึกทักษะการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ การค้นคว้าข้อมูล และการจัดทำสื่อสารสนเทศ
ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนและการทำงานในอนาคตได้

ข้อเสนอแนะในการพัฒนาโครงการในอนาคต

จากการดำเนินงานโครงการคอมพิวเตอร์ เรื่อง พระพุทธชินราช
ควรพัฒนาโครงการให้เป็นสื่อดิจิทัลที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น เช่น เว็บไซต์ แอปพลิเคชัน หรือสื่อมัลติมีเดีย
เพื่อให้ผู้สนใจสามารถเข้าถึงข้อมูลได้สะดวก
และช่วยเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับพระพุทธชินราชให้เป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวางยิ่งขึ้น

ภาพพนวค





បរាងនុករម

<https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%9E%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B8%9E%E0%B8%B8%E0%B8%97%E0%B8%98%E0%B8%8A%E0%B8%B4%E0%B8%99%E0%B8%A3%E0%B8%B2%E0%B8%8A>