



โครงการคอมพิวเตอร์

เรื่อง จังหวัดพิษณุโลก

เสนอ

คุณครู ปุริดา คุ่มรักษ

จัดทำโดย

1. มนัสนันท์ ฉ่ำไกร เลขที่ 1 ม.4.12
2. นภัสสร โปวังสา เลขที่ 2 ม.4.12
3. เปรมยุดา รัตนสกุล เลขที่ 5 ม.4.12
4. ศิริภัสสร เกตุพิมล เลขที่ 6 ม.4.12
5. อารีณา ฤพวงหงส์ เลขที่ 7 ม.4.12

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2568

รายงาน วิชาเทคโนโลยีเพื่อการดำรงชีวิต 1 ว30253

ภาคเรียนที่2 ปีการศึกษา 2569

โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี อำเภอ เมือง จังหวัดพิษณุโลก

เกี่ยวกับโครงการ

โครงการคอมพิวเตอร์

เรื่อง พระพุทธชินราช

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ผู้จัดทำ มนัสนันท์ น้าไกร เลขที่ 1 ม.4.12

นภัสสร โพธิ์งาม เลขที่ 2 ม.4.12

เปรมยุดา รัตนสกุล เลขที่ 5 ม.4.12

ศิรภัสสร เกตุพิมล เลขที่ 6 ม.4.12

อารีณา ฤพ่วงหงส์ เลขที่ 7 ม.4.12

ครูที่ปรึกษา 1. คุณครูจิตรวดี โพธิ์ศรี

2 คุณครูปรีดา คุ่มรักษ

สถานศึกษา โรงเรียนโรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี อำเภอ เมือง จังหวัดพิษณุโลก

ปี การศึกษา2568 ภาคเรียนที่2 ปี การศึกษา 2569

บทคัดย่อ

เนื้อเรื่องย่อ

ผู้เล่นเป็นนักเรียนที่เดินทางย้อนเวลาไปยังเมืองพิษณุโลก เพื่อเรียนรู้ประวัติ
ความสำคัญ และคุณค่าทางพุทธศาสนา ของ พระพุทธชินราชเนื้อเรื่องย่อ

ที่มาและความสำคัญของโครงการ

พระพุทธชินราชเป็นพระพุทธรูปที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง
ต่อจังหวัดพิษณุโลกและพุทธศาสนิกชนชาวไทย แต่
เยาวชนในปัจจุบันอาจยังขาดความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับ ประวัติ ความสำคัญ
และคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมของ พระพุทธชินราช

ผู้จัดทำโครงการจึงมีแนวคิดในการพัฒนาเกมการเรียนรู้
เพื่อเป็นสื่อการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ สนุกสนาน
และเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำนำ

โครงการเรื่อง การพัฒนาเกมการเรียนรู้เกี่ยวกับพระพุทธชินราช
จัดทำขึ้นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ประวัติ ความสำคัญ
และคุณค่าทางพุทธศาสนาและศิลปวัฒนธรรมของพระพุทธชินราช
ซึ่งเป็นพระพุทธรูปคู่บ้านคู่เมืองของจังหวัดพิษณุโลก
และเป็นที่เคารพศรัทธาของพุทธศาสนิกชนชาวไทยมาอย่างยาวนาน
ผู้จัดทำเล็งเห็นว่าเยาวชนในปัจจุบันอาจยังขาดความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับพระพุทธ
ชินราช โครงการนี้จึงนำแนวทางการเรียนรู้ผ่านเกมมาประยุกต์ใช้
เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ สนุกสนาน
และสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
หวังเป็นอย่างยิ่งว่าโครงการชิ้นนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียน ครู และผู้ที่สนใจ
 อีกทั้งยังช่วยปลูกฝังคุณธรรม ความศรัทธาในพระพุทธศาสนา
 และช่วยอนุรักษ์เผยแพร่วัฒนธรรมไทยให้คงอยู่สืบไป

น.ส.เปรมยุดา รัตนสกุล เลขที่5 ผู้จัดทำ

สารบัญ

เรื่อง

หน้า

หน้าอนุมัติโครงการ.....	๗
กิตติกรรมประกาศ.....	๘
บทคัดย่อ.....	๙
สารบัญ.....	๑๐
สารบัญตาราง.....	๑๑
สารบัญรูป.....	๑๒
บทที่1 บทนำ.....	1
1.1ความเป็นมาของโครงการ.....	2
1.2วัตถุประสงค์.....	3
1.3ขอบเขตของโครงการ.....	4
1.4วิธีดำเนินการ.....	5
1.5ประโยชน์ของโครงการ.....	6
บทที่2 เอกสารและโครงการที่เกี่ยวข้อง.....	7
2.1 ทฤษฎีเกี่ยวข้องกับการพัฒนาระบบงาน.....	
2.2 ระบบงานปัจจุบัน.....	
บทที่3 วิธีการจัดทำโครงการ.....	
3.1 วิธีทำงานของโครงการ.....	
บทที่4 การทำงานตัดต่อวิดีโอ.....	

สารบัญ (ต่อ)

เรื่อง หน้า

บทที่5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ.....

5.1สรุปผลการดำเนินการ.....

5.2ข้อจำกัดของระบบที่พัฒนา.....

5.2ปัญหาและอุปสรรคในการทำโครงการ.....

5.3แนวทางในการพัฒนาและประยุกต์ผลงาน.....

บรรณานุกรม.....

ภาคผนวก

ภาคผนวกก.คู่มือการใช้งานโปรแกรมตัดต่อวิดีโอ

บทที่ 1

บทนำ

แนวคิด และความสำคัญ

คอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทวิถีชีวิตประจำวันและความเป็นอยู่มากขึ้น รวมทั้งสถาบันการศึกษาทุกแห่งให้ความสนใจในเรื่องการประยุกต์เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาการเรียนการสอน และการแบ่งปันแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกันด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีในปัจจุบัน ตอบสนองต่อการประยุกต์ใช้ก็ บ้างงานทุกด้านได้เป็นอย่างดี

ในปัจจุบัน .โครงการเรื่อง การพัฒนาเกมการเรียนรู้เกี่ยวกับพระพุทธชินราช จัดทำขึ้นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ประวัติ ความสำคัญ และคุณค่าทางพุทธศาสนาและศิลปวัฒนธรรมของพระพุทธชินราช ซึ่งเป็นพระพุทธรูปคู่บ้านคู่เมืองของจังหวัดพิษณุโลก และเป็นที่เคารพศรัทธาของพุทธศาสนิกชนชาวไทยมาอย่างยาวนาน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาประวัติและความสำคัญของพระพุทธชินราช
2. เพื่อพัฒนาเกมการเรียนรู้เกี่ยวกับพระพุทธชินราช
3. เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านสื่อเกมอย่างสร้างสรรค์
4. เพื่อปลูกฝังคุณธรรมและศรัทธาในพระพุทธ
3. ขอบเขตของโครงการ

ขั้นตอนการดำเนินงาน

1. กำหนดหัวข้อที่สนใจ
- 2.วางแผนการทำงานโดยแบ่งหน้าที่การทำของแต่ละคน
- 3.ศึกษาค้นคว้าหาข้อมูล
- 4.สรุปข้อมูลนำมาเสนอลงในรูปเล่ม
- 5.สร้างเกมที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อที่จัดทำ

แผนการปฏิบัติ

- 1.ช่วยกันหาข้อมูลที่น่าสนใจ โดยเลือกมา 5 อย่างแล้วโหวตเลือกกว่าหัวข้อไหนน่าสนใจมากที่สุด
- 2.คุยและตกลงกันว่าคนไหนเหมาะกับงานไหน

3.หาข้อมูลจากเว็บไซต์ต่างๆที่เกี่ยวข้อง และปรึกษาสอบถามครูผู้สอน

4.รวบรวมข้อมูลทั้งหมดและเรียบเรียงเป็นข้อมูล

5.สร้างเกมตามข้อมูลและนำเสนอให้เกี่ยวข้องกับหัวข้อมากที่สุด

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ได้รู้ข้อมูลที่น่าสนใจเกี่ยวกับพระพุทธชินราชในจังหวัดพิษณุโลกมากขึ้น

บทที่ 2

เอกสารที่เกี่ยวข้อง

โครงการคอมพิวเตอร์ เรื่อง พระพุทธชินราช จัดทำขึ้นเพื่อศึกษาประวัติ ความเป็นมา ความสำคัญทางศาสนา ศิลปกรรม และเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับพระพุทธชินราช ซึ่งเป็นพระพุทธรูปสำคัญของประเทศไทย โดยนำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มาประยุกต์ใช้ในการนำเสนอข้อมูล

โครงการคอมพิวเตอร์

1.โครงการคอมพิวเตอร์คือ

การศึกษาค้นคว้าจัดทำเป็นผลงานโดยใช้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือ 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 โดยนำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มาประยุกต์ใช้ในการนำเสนอข้อมูล

บทที่ 3

วิธีดำเนินการ

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

วิเคราะห์และออกแบบเป็นโปรแกรม

(การออกแบบการใช้โปรแกรมทางคอมพิวเตอร์หรือคู่มือการใช้โปรแกรม)

พระพุทธชินราชเป็นพระพุทธรูปสำคัญของประเทศไทย ประดิษฐานอยู่ ณ
วัดพระศรีรัตนมหาธาตุวรมหาวิหาร จังหวัดพิษณุโลก
เป็นพระพุทธรูปที่มีความงดงามทางศิลปกรรมและมีความสำคัญทางพระพุทธศาสนาอย่างยิ่ง
ได้รับความเคารพศรัทธาจากพุทธศาสนิกชนทั่วประเทศ
การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับพระพุทธชินราชจึงมีความสำคัญ
เพื่อให้เกิดความเข้าใจในคุณค่าทางประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม และพระพุทธศาสนา

การจัดเก็บและนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับพระพุทธชินราชจำเป็นต้องมีความเป็นระบบและถูกต้อง
การนำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยในการจัดการข้อมูลจึงเป็นแนวทางที่ช่วยให้การศึกษาและ
เผยแพร่ความรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ
ดังนั้นจึงมีการวิเคราะห์และออกแบบโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์เพื่อรวบรวมและนำเสนอข้อมูลเกี่
ยวกับพระพุทธชินราช

โปรแกรมที่ออกแบบขึ้นนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อจัดเก็บข้อมูลสำคัญ เช่น ประวัติความเป็นมา
ลักษณะทางศิลปกรรม ความสำคัญ และภาพประกอบ ในการทำงานของโปรแกรม
ผู้ใช้งานสามารถป้อนข้อมูลเกี่ยวกับพระพุทธชินราชเข้าสู่ระบบ
จากนั้นโปรแกรมจะจัดเก็บข้อมูลไว้เป็นหมวดหมู่
และสามารถแสดงผลข้อมูลในรูปแบบข้อความและสื่อประกอบ
เพื่อให้ผู้ใช้งานเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายยิ่งขึ้น

สรุปได้ว่า การวิเคราะห์และออกแบบโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์เรื่องพระพุทธชินราช เป็นแนวคิดที่ช่วยส่งเสริมทั้งการเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการเรียนรู้ด้านศาสนาและวัฒนธรรม โปรแกรมนี้ช่วยให้การจัดเก็บข้อมูลเป็นระบบ มีความถูกต้อง และสามารถนำข้อมูลไปใช้ประโยชน์ในการศึกษาและเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับพระพุทธชินราชได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไปในอนาคต

บทที่ 4

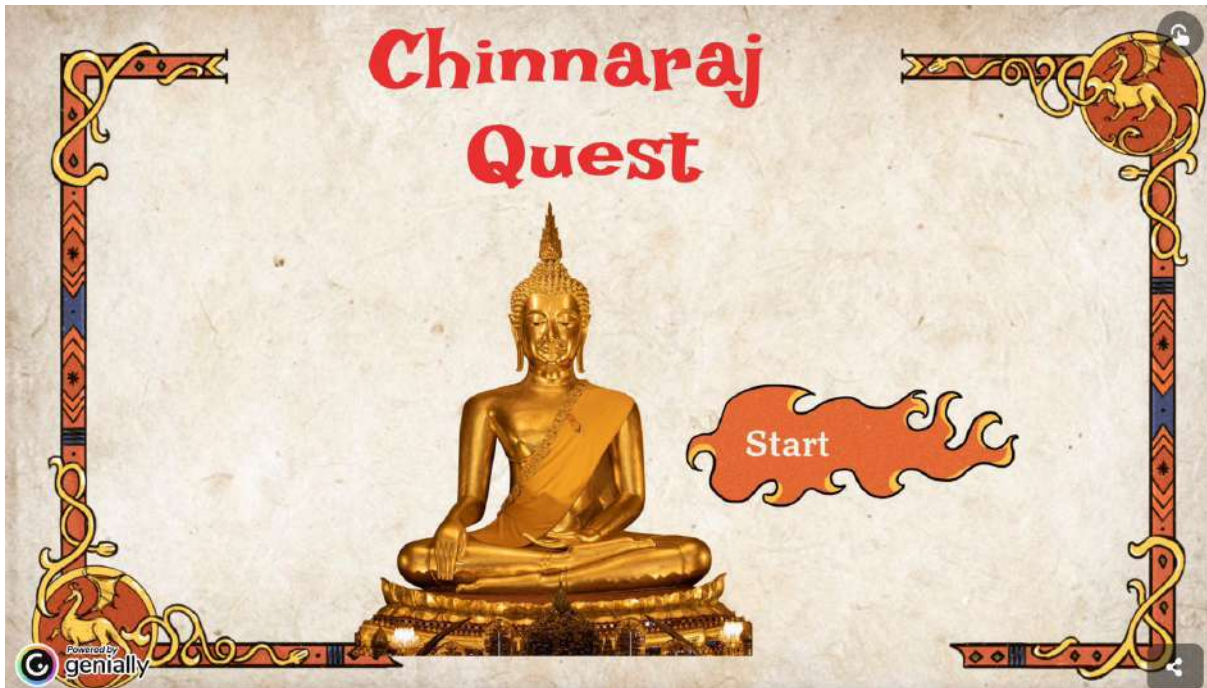
ผลการดำเนินการ

โครงการคอมพิวเตอร์ เรื่อง พระพุทธชินราช
โครงการเล่มนี้จัดทำขึ้นเพื่อศึกษาและค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับประวัติ ความเป็นมา และความสำคัญของพระพุทธชินราช เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาจัดเก็บอย่างเป็นระบบและนำเสนอในรูปแบบสื่อคอมพิวเตอร์ ประกอบวิชาพัฒนาโครงการคอมพิวเตอร์ โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับประวัติการสร้าง ลักษณะทางศิลปกรรม ความสำคัญทางพระพุทธศาสนา และคุณค่าทางวัฒนธรรม และจัดเป็นโครงการคอมพิวเตอร์ประเภท โครงการสารสนเทศ โดยอาศัยหลักและทฤษฎีด้านการจัดการสารสนเทศและการนำเสนอข้อมูล

จากการดำเนินงานโครงการ พบว่าสามารถรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับพระพุทธชินราชได้อย่างครบถ้วนและเป็นระบบ สามารถนำข้อมูลมาจัดหมวดหมู่และนำเสนอผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้อย่างเหมาะสม ทำให้ผู้ใช้งานสามารถศึกษาความรู้เกี่ยวกับพระพุทธชินราชได้ง่ายและเข้าใจมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังช่วยพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และการทำงานอย่างเป็นขั้นตอนของผู้จัดทำโครงการ

รูปแบบหน้าจอพร้อมอธิบายได้ภาพ

1. สมัคร/เข้าสู่ระบบ Genially
2. เลือก “Template” เกมบอร์ด ในแกลเลอรี ให้ค้นหา “ Game”
3. เปิดและปรับแต่งเกม



4. เขียนคำถามและเนื้อหาเพิ่มคำถามในแต่ละช่อง
ตั้งผลลัพธ์ตอบถูกและตอบผิด (เพื่อจะสะสมไข่ให้ครบเพื่อชนะเกม)



6. ทดสอบเกมและเผยแพร่ กด *Preview* เพื่อทดสอบ และ กด *Publish* แล้วแชร์ลิงก์ให้เล่นได้เลย



บทที่ 5

อภิปรายผล ประโยชน์ที่ได้รับจากโครงการ และข้อเสนอแนะ

โครงการคอมพิวเตอร์ เรื่อง พระพุทธชินราช เล่มนี้จัดทำขึ้นเพื่อศึกษาเกี่ยวกับประวัติ ความเป็นมา และคุณค่าทางศาสนาและวัฒนธรรมของพระพุทธชินราช ประกอบวิชาพัฒนาโครงการคอมพิวเตอร์ โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับประวัติการสร้าง ลักษณะทางศิลปกรรม และความสำคัญทางพระพุทธศาสนา และจัดเป็นโครงการคอมพิวเตอร์ประเภท โครงการสารสนเทศ

อภิปรายผล

จากการดำเนินงานโครงการคอมพิวเตอร์ เรื่อง พระพุทธชินราช ทำให้ทราบว่า พระพุทธชินราชเป็นพระพุทธรูปที่มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อพระพุทธศาสนาและวัฒนธรรมไทย มีคุณค่าทั้งด้านประวัติศาสตร์ ศิลปกรรม และความศรัทธาของพุทธศาสนิกชน การนำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มาช่วยในการรวบรวมและนำเสนอข้อมูล ทำให้สามารถถ่ายทอดความรู้ได้อย่างเป็นระบบ เข้าใจง่าย และสามารถสืบทอดคุณค่าทางศาสนาและวัฒนธรรมไปสู่คนรุ่นต่อไป

ประโยชน์ที่ได้รับจากโครงการ

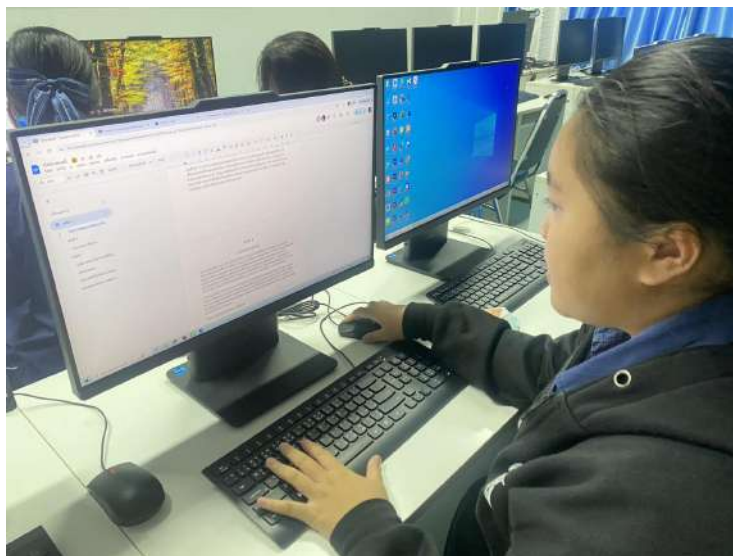
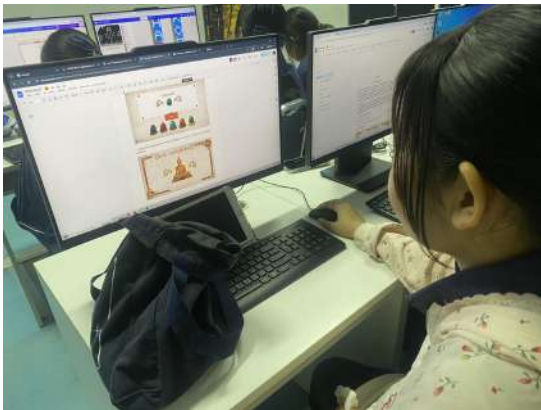
จากการดำเนินงานโครงการคอมพิวเตอร์ เรื่อง พระพุทธชินราช
ทำให้ผู้จัดทำได้รับความรู้เกี่ยวกับประวัติและความสำคัญของพระพุทธชินราชมากยิ่งขึ้น
 อีกทั้งยังได้ฝึกทักษะการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ การค้นคว้าข้อมูล และการจัดทำสื่อสารสนเทศ
 ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนและการทำงานในอนาคตได้

ข้อเสนอแนะในการพัฒนาโครงการในอนาคต

จากการดำเนินงานโครงการคอมพิวเตอร์ เรื่อง พระพุทธชินราช
ควรพัฒนาโครงการให้เป็นสื่อดิจิทัลที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น เช่น เว็บไซต์ แอปพลิเคชัน หรือสื่อมัลติมีเดีย
 เพื่อให้ผู้สนใจสามารถเข้าถึงข้อมูลได้สะดวก
 และช่วยเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับพระพุทธชินราชให้เป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวางยิ่งขึ้น

ภาพผนวก





บรรณานุกรม

<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>