



โครงการคอมพิวเตอร์

เรื่อง ฝึกดาโชน

เสนอ

คุณครู จิตรวดี โพธิ์ศรี และ คุณครู นริดา คุ่มรักษ์

จัดทำโดย

- 1. นางสาว ชนาภา ฅรงศ์กุล เลขที่ 5**
- 2. นางสาว วิภาวี จักรแก้ว เลขที่ 6**
- 3. นางสาว นพวรรณ ปานนิล เลขที่ 12**
- 4. นางสาว พรพรรณ โอภาชนะนันท์ เลขที่ 15**
- 5. นางสาว รรรรรร เกษนรา เลขที่ 24**

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่4.11

รายงานวิชาพัฒนาโครงการคอมพิวเตอร์ รหัสวิชา ค30253

ภาคเรียนที่2 ปี การศึกษา 2568

โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี อำเภอ เมือง จังหวัด พิษณุโลก

เกี่ยวกับโครงการ

โครงการคอมพิวเตอร์

เรื่อง ฟีตาโชน

ผู้จัดทำ

- 1 นางสาว ชนาภา ณรงค์กุล
- 2 นางสาว วิภาวี จักรแก้ว
- 3 นางสาว นพวรรณ ปานนิล
- 4 นางสาว พรพรรณ โอภาสะนันท์
- 5 นางสาว รรรรรร เกษนรา

ครูที่ปรึกษา

1. คุณครูจิตรวดี โพธิ์ศรี
- 2.คุณครูบุริดา คุ่มรักษ์

สถานศึกษา โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก

ปีการศึกษา ภาคเรียนที่2 ปีการศึกษา 2568

บทคัดย่อ

ประเพณีผีตาโขน ซึ่งเป็นประเพณีท้องถิ่นที่สำคัญของจังหวัดเลย อันสะท้อนถึงความเชื่อ วิถีชีวิต และวัฒนธรรมของคนไทย คณะผู้จัดทำได้เห็นว่า การเรียนรู้ผ่านสื่อดิจิทัลสามารถช่วยสร้างความสนใจและความเข้าใจได้ดียิ่งขึ้น ดังนั้นจึงได้จัดทำ เกมให้ความรู้ในรูปแบบการทายคำถามจากภาพ เกี่ยวกับผีตาโขน เพื่อให้ผู้เล่นได้เรียนรู้ข้อมูลต่าง ๆ เช่น ลักษณะหน้ากาก ความเป็นมา ความเชื่อ และกิจกรรมในประเพณีผีตาโขนอย่างสนุกสนานและไม่น่าเบื่อ หวังเป็นอย่างยิ่งว่ารายงานและเกมให้ความรู้ฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจศึกษาเรื่องประเพณีผีตาโขน

ชื่อผู้จัดทำ

นางสาว ชนาภา ณรงค์กุล

นางสาว วิภาวี จักรแก้ว

นางสาว นพวรรณ ปานนิล

นางสาว พรพรรณ โอภาสะนันท์

นางสาว รรรรรร เกษนรา

กิตติกรรมประกาศ

โครงการคอมพิวเตอร์เรื่อง เกมให้ความรู้เกี่ยวกับผีตาโขน สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ผู้จัดทำขอขอบพระคุณคุณครูผู้สอนวิชาคอมพิวเตอร์ ที่ได้ให้คำแนะนำ ความรู้ และคำปรึกษาในการจัดทำโครงการมาโดยตลอด ตั้งแต่เริ่มต้นจนโครงการเสร็จสมบูรณ์ ขอขอบพระคุณเพื่อน ๆ ที่ให้ความร่วมมือ ช่วยเหลือ และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในการพัฒนาโครงการ รวมถึงขอขอบคุณแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ที่ผู้จัดทำได้นำมาศึกษาค้นคว้า ซึ่งเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการจัดทำโครงการในครั้งนี้ คุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับจากโครงการชิ้นนี้ ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจ และช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับประเพณีผีตาโขนให้คงอยู่สืบไป

คณะผู้จัดทำ

นางสาว ชนาภา ณรงค์กุล

นางสาว วิภาวี จักรแก้ว

นางสาว นพวรรณ ปานนิล

นางสาว พรพรรณ โอภาสะนันท์

นางสาว วรรณธร เกษนรา

คำนำ

คำนำเล่มนี้เป็นส่วนหนึ่งของผลงานเกมการเรียนรู้ เรื่อง วัฒนธรรมผิตาโชน ซึ่งจัดทำขึ้นเพื่อเป็นสื่อในการให้ความรู้เกี่ยวกับประเพณีผิตาโชน อันเป็นวัฒนธรรมท้องถิ่นที่สำคัญของอำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย โดยนำเสนอในรูปแบบของเกมตอบคำถาม เพื่อให้ผู้เล่นได้เรียนรู้ข้อมูลต่าง ๆ ผ่านการอ่าน โจทย์และเลือกคำตอบจากตัวเลือกที่กำหนดผู้จัดทำมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมความรู้ ความเข้าใจ และความสนใจในวัฒนธรรมไทย รวมทั้งสร้างความสนุกสนานควบคู่ไปกับการเรียนรู้ ทำให้การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับประเพณีผิตาโชนเป็นเรื่องที่เข้าถึงง่ายและไม่น่าเบื่อผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่าเกมการเรียนรู้เรื่อง วัฒนธรรมผิตาโชนนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่นำไปศึกษา และช่วยให้เกิดความตระหนักถึงคุณค่าและความสำคัญของวัฒนธรรมท้องถิ่นไทย หากมีข้อผิดพลาดประการใด ผู้จัดทำขออภัยมา ณ ที่นี้

ชื่อ นามสกุลผู้จัดทำ

นางสาว ชนาภา ฌรงค์กุล

นางสาว วิภาวี จักรแก้ว

นางสาว นพวรรณ ปานนิล

นางสาว พรพรรณ โอภาสะนันท์

นางสาว วรรณธร เกษนรา

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
โครงการ.....	1
บทคัดย่อ.....	2
กิตติกรรมประกาศ.....	3
คำนำ.....	4
สารบัญ.....	5
สารบัญตาราง.....	6
สารบัญรูป.....	7
บทที่1 บทนำ.....	8-9
บทที่2 เอกสารและโครงการที่เกี่ยวข้อง.....	10-11
บทที่3 วิธีการจัดทำโครงการ.....	12
บทที่4 ผลการดำเนินการ.....	13
ภาคผนวก.....	15-20
ประวัติผู้จัดทำ.....	21
บรรณานุกรม.....	22

สารบัญตาราง

ตารางที่

หน้า

แผนการระยะเวลาในการดำเนินงาน.....9

สารบัญรูป

รูปที่

หน้า

รูปแบบหน้าจอ.....13

บทที่ 1

บทนำ

แนวคิด และความสำคัญ

คอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทกับวิถีชีวิตประจำวันและความเป็นอยู่มากขึ้น รวมทั้งสถาบัน การศึกษาทุกแห่งให้ ความสนใจในเรื่องการประยุกต์เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาการเรียนการสอน และการแบ่งปันแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ระหว่างกันด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีในปัจจุบัน ตอบสนองต่อการประยุกต์ใช้กับงานทุกด้านได้เป็นอย่างดี ในปัจจุบัน ประเพณีผีตาโขนมีแนวคิดหลักมาจากการผสมผสานความเชื่อทางพุทธศาสนาเรื่อง "มหาเวสสันดรชาดก" เข้ากับความเชื่อเรื่องผีบรรพบุรุษของชาวอำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย โดยมีตำนานเล่าว่าเมื่อครั้งพระเวสสันดรและพระนางมัทรีจะเดินทางออกจากป่ากลับเข้าสู่เมือง บรรดาผีป่าและสัตว์ป่านานาชนิดเกิดความเลื่อมใสจึงพากันแต่งตัวตามมาส่งเสด็จด้วยความรื่นเริง จนเป็นที่มาของคำว่า "ผีตามคน" และเพี้ยนมาเป็น "ผีตาโขน" ในปัจจุบัน ในแง่ความสำคัญ ผีตาโขนถือเป็นสัญลักษณ์แห่งความอุดมสมบูรณ์และการขอฟ้าขอฝนเพื่อให้พืชผลทางการเกษตรเพาะปลูกได้ดี อีกทั้งยังเป็นกุศโลบายในการสร้างความสามัคคีในชุมชนผ่านการร่วมกันประดิษฐ์ หน้ากากจากวัสดุธรรมชาติในท้องถิ่น เช่น หวดหนึ่งข้าวและโคนก้านมะพร้าว นอกจากนี้ยังแฝงคติธรรม เรื่องการละวางสิ่งชั่วร้าย โดยหลังจบงานชาวบ้านจะนำชุดและหน้ากากไปลอยน้ำทิ้งเพื่อเป็นการลอยเคราะห์และเริ่มต้นชีวิตใหม่ที่เป็นสิริมงคล ปัจจุบันผีตาโขนจึงไม่ได้เป็นเพียงความเชื่อท้องถิ่น แต่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมและงานศิลปะที่มีเอกลักษณ์ระดับโลก

วัตถุประสงค์

- 1.เพื่อศึกษาความเป็นมาและความสำคัญของประเพณีผีตาโขน
- 2.เพื่อให้เข้าใจความเชื่อ วัฒนธรรม และวิถีชีวิตของชุมชนที่เกี่ยวข้องกับประเพณีผีตาโขน
- 3.เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับประเพณีไทยผ่านสื่อเกมถาม-ตอบ
- 4.เพื่อกระตุ้นความสนใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในการเรียนรู้วัฒนธรรมท้องถิ่น
- 5.เพื่อให้ผู้เรียนสามารถจดจำและนำความรู้เกี่ยวกับผีตาโขนไปประยุกต์ใช้ได้

ขั้นตอนการดำเนินงาน

- 1.ประชุมกลุ่มเพื่อเลือกหัวข้อและวางแผนการดำเนินงาน

- 2.ศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ต่างๆทางอินเทอร์เน็ต
- 3.รวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้ จัดหมวดหมู่เนื้อหาให้ชัดเจน
- 4.จัดทำรูปเล่มรายงานและนำเสนอผลงาน
- 5.นำเสนอโครงงานและสรุปผลการดำเนินงาน

แผนการปฏิบัติงาน

กิจกรรม / ขั้นตอน การดำเนินงาน	สัปดาห์ที่ 1	สัปดาห์ที่ 2	สัปดาห์ที่ 3
1.ประชุมกลุ่มและ เลือกหัวข้อโครงงาน	/		
2.ศึกษาค้นคว้าและ รวบรวมข้อมูล	/		
3.วิเคราะห์ข้อมูลและ เรียบเรียงเนื้อหา		/	
4.จัดทำรูปเล่มรายงาน		/	
5.ตรวจสอบความ เรียบร้อยและนำเสนอ			/

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

จากการจัดทำผลงานเกมการเรียนรู้เรื่องประเพณีผีตาโชน ผู้เรียนจะได้รับความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับความเป็นมา ความสำคัญ ความเชื่อ วัฒนธรรม และวิถีชีวิตของชุมชนที่เกี่ยวข้องกับประเพณีผีตาโชน มากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับประเพณีไทยผ่านสื่อเกมถาม-ตอบ ซึ่งทำให้การเรียนรู้ มีความสนุกสนานน่าสนใจและกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้วัฒนธรรมท้องถิ่นมากขึ้น นอกจากนี้ผู้เรียนยังสามารถจดจำและนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในการเรียนหรือในชีวิตประจำวันได้อย่าง

บทที่ 2

เอกสารที่เกี่ยวข้อง

โครงการคอมพิวเตอร์ เรื่องผีตาโขน จัดทำขึ้น เพื่อศึกษาประเพณีผีตาโขน ประกอบ วิชาพัฒนาโครงการคอมพิวเตอร์ โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับประเพณีผีตาโขน และจัดเป็นโครงการ คอมพิวเตอร์ประเภทพัฒนาซอฟต์แวร์เกมเพื่อการศึกษา มีหลักและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องดังนี้

โครงการคอมพิวเตอร์ (ให้นักเรียนค้นหารายละเอียดมาให้สมบูรณ์)

1. โครงการคอมพิวเตอร์ คือ การศึกษาค้นคว้าและพัฒนางานโดยใช้คอมพิวเตอร์ เป็นเครื่องมือหลัก เพื่อสร้างผลงานหรือแก้ปัญหาตามหัวข้อที่สนใจ โดยมีการวางแผน ลงมือปฏิบัติ และสรุปผลอย่างเป็นขั้นตอน
2. องค์ประกอบของโครงการคอมพิวเตอร์ประกอบด้วย
 1. ชื่อโครงการ
 2. หลักการและเหตุผล
 3. วัตถุประสงค์ของโครงการ
 4. ขอบเขตของโครงการ
 5. เครื่องมือและอุปกรณ์ที่ใช้
 6. วิธีดำเนินงาน
 7. ผลที่คาดว่าจะได้รับ
3. ประเภทของโครงการคอมพิวเตอร์แบ่งเป็น
 1. โครงการประเภทพัฒนาโปรแกรม
 2. โครงการประเภทสื่อการเรียนการสอน
 3. โครงการประเภทเกม
 4. โครงการประเภทเว็บไซต์หรือมัลติมีเดีย
(โครงการนี้จัดอยู่ในประเภทโครงการเกม)
4. ขั้นตอนการพัฒนาโครงการคอมพิวเตอร์ประกอบด้วย
 1. เลือกหัวข้อโครงการและศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง
 2. วางแผนและออกแบบโครงการ
 3. พัฒนาและสร้างชิ้นงาน (เกมผีตาโขนแบบมีคำถามและตัวเลือก)

4. ทดสอบและปรับปรุงแก้ไข
5. สรุปผลและจัดทำรายงานรูปเล่ม

โปรแกรมที่ใช้ในการทำโครงการ

1. docs.google.com
2. genially

เรื่อง ผิดาโชน

ประเพณีผิดาโชนเป็นประเพณีพื้นบ้านที่สำคัญของ อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย ซึ่งตั้งอยู่ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย ประเพณีนี้มีความเชื่อมาจากชาดกเรื่องพระเวสสันดร ตอนที่พระเวสสันดรเสด็จกลับเมือง โดยเชื่อว่ามีทั้งมนุษย์ เทวดา และผี ออกมาร่วมแสดงความยินดี ชาวบ้านจึงแต่งกายเป็นผี และจัดขบวนแห่อย่างสนุกสนาน กลายเป็นประเพณีผิดาโชนสืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน การจัดงานผิดาโชนจะจัดขึ้นที่ อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย เป็นส่วนหนึ่งของงานบุญหลวง ภายในงานจะมีขบวนแห่ผิดาโชน การแสดงพื้นบ้าน และกิจกรรมทางศาสนา ซึ่งสะท้อนถึงวิถีชีวิต ความเชื่อ และวัฒนธรรมของชาว จังหวัดเลย และเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมที่สำคัญของประเทศไทย

บทที่

วิธีดำเนินการ

โครงการคอมพิวเตอร์ เรื่องผีตาโขน จัดทำขึ้น เพื่อศึกษาประเพณีผีตาโขน ประกอบวิชาพัฒนา
โครงการคอมพิวเตอร์โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับ ประเพณีผีตาโขนและจัดเป็นโครงการคอมพิวเตอร์

วิเคราะห์และออกแบบโปรแกรม

การใช้งานโปรแกรม Genially เริ่มจากการเข้าสู่เว็บไซต์ <https://genially.com> และสมัครสมาชิกด้วยอีเมลหรือบัญชี Google หลังจากเข้าสู่ระบบแล้ว ผู้ใช้งานสามารถสร้างผลงานใหม่ได้โดยเลือกคำสั่ง “Create Genially” จากนั้นเลือกประเภทของผลงานที่ต้องการ เช่น งานนำเสนอ อินโฟกราฟิก เกม หรือแบบทดสอบ และเลือกใช้เทมเพลตสำเร็จรูปหรือหน้าว่างตามความเหมาะสม

เมื่อเข้าสู่หน้าต่างแก้ไขงาน ผู้ใช้งานสามารถเพิ่มและปรับแต่งองค์ประกอบต่าง ๆ ได้ เช่น ข้อความ รูปภาพ วิดีโอ และเสียงประกอบ รวมถึงปรับพื้นหลังและรูปแบบตัวอักษร เครื่องมือทั้งหมดถูกจัดวางเป็นระบบ ทำให้สามารถแก้ไข ย้าย และจัดวางวัตถุนั้นหน้าจอดีอย่างสะดวก

โปรแกรม Genially มีจุดเด่นด้านการสร้างความอินเทอร์แอคทีฟ ผู้ใช้งานสามารถตั้งคำวัตถุให้คลิกแล้วแสดงข้อมูลเพิ่มเติม เปิดหน้าต่างป๊อปอัพ หรือเชื่อมโยงไปยังหน้าอื่นภายในผลงานเดียวกัน รวมถึงสามารถใส่อนิเมชันให้กับวัตถุเพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้กับผลงานได้

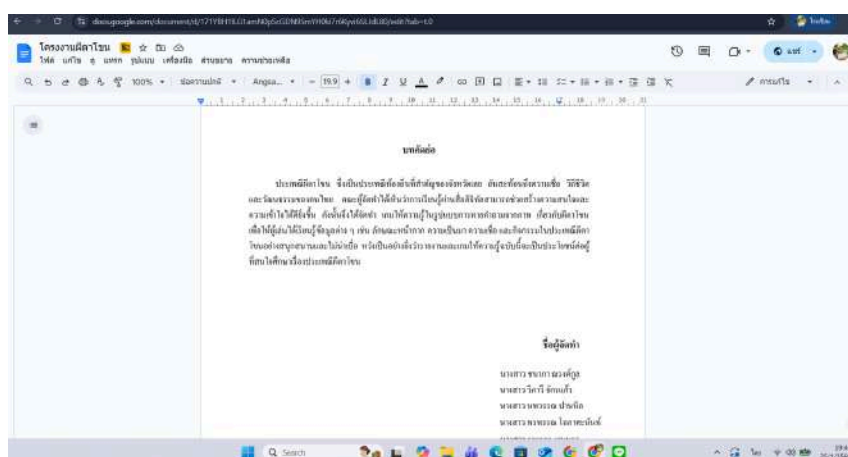
เมื่อสร้างผลงานเสร็จเรียบร้อยแล้ว ผู้ใช้งานสามารถตรวจสอบผลงานในโหมดแสดงตัวอย่าง และเผยแพร่ผลงานผ่านลิงก์ออนไลน์เพื่อให้ผู้อื่นเข้าชมหรือฝังผลงานลงในเว็บไซต์และระบบการเรียนการสอนออนไลน์ได้ ทั้งนี้ การดาวน์โหลดไฟล์หรือใช้ฟังก์ชันเพิ่มเติมบางอย่างอาจต้องใช้งานเวอร์ชันพรีเมียม

บทที่

ผลการดำเนินการ

โครงการคอมพิวเตอร์เรื่อง ฝิดาโชน เล่มนี้จัดทำขึ้น เพื่อศึกษาประเพณีฝิดาโชน ประกอบวิชา พัฒนาโครงการคอมพิวเตอร์โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับประเพณีฝิดาโชนและจัดเป็นโครงการคอมพิวเตอร์ ประเภทพัฒนาซอฟต์แวร์เกมเพื่อการศึกษา

รูปแบบหน้าจอพร้อมอธิบายได้ภาพ



ใช้โปรแกรม Docs.google.com หน้าจอแสดงเนื้อหาบทนำ ซึ่งระบุแนวคิดและความสำคัญของโครงการ โดยให้ข้อมูลสังเขปเกี่ยวกับประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมประเพณีฝิดาโชนของอำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย เพื่อปูพื้นฐานความรู้แก่ผู้ใช้งานก่อนเข้าสู่เนื้อหาหลัก

บทที่5

อภิปรายผล ประโยชน์ที่ได้รับจากโครงการ และข้อเสนอแนะ

โครงการคอมพิวเตอร์เรื่องผีตาโขน เล่มนี้จัดทำขึ้นเพื่อศึกษาประเพณีผีตาโขน ประกอบวิชาพัฒนาโครงการคอมพิวเตอร์โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับประเพณีผีตาโขนและจัดเป็นโครงการคอมพิวเตอร์ประเภทพัฒนาซอฟต์แวร์เกมเพื่อการศึกษา

อภิปรายผล

จากการดำเนินงานโครงการคอมพิวเตอร์เรื่อง ผีตาโขน ซึ่งเป็นเกมคอมพิวเตอร์ ทำให้ทราบว่า ผู้จัดทำได้เรียนรู้กระบวนการพัฒนาเกมตั้งแต่การวางแผน ออกแบบ ไปจนถึงการทดสอบและปรับปรุงเกมให้สามารถใช้งานได้จริง

ประโยชน์ที่ได้รับจากโครงการ

จากการดำเนินงานโครงการคอมพิวเตอร์เรื่อง ผีตาโขน ทำให้ได้รับประโยชน์คือ ผู้จัดทำโครงการได้เรียนรู้กระบวนการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์อย่างเป็นขั้นตอน ตั้งแต่การวางแผนโครงการ การออกแบบตัวละคร ฉาก และเนื้อเรื่อง ไปจนถึงการเขียนโปรแกรมและการทดสอบเกม นอกจากนี้ยังช่วยพัฒนาทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกันเป็นทีม อีกทั้งยังเป็นการนำความรู้ด้านเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในการเผยแพร่วัฒนธรรมผีตาโขนให้เป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะในการพัฒนาโครงการในอนาคต

จากการดำเนินงานโครงการคอมพิวเตอร์เรื่อง ผีตาโขน ในครั้งต่อไปควรมีการพัฒนาเกมให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น โดยเพิ่มระดับความยากของเกม ระบบคะแนน และเอฟเฟกต์ภาพและเสียงให้มีความสมจริง รวมถึงปรับปรุงการควบคุมตัวละครให้ใช้งานได้สะดวกขึ้น นอกจากนี้ควรมีการเพิ่มเนื้อหาเกี่ยวกับประวัติและความเป็นมาของผีตาโขน เพื่อให้ผู้เล่นได้รับทั้งความสนุกสนานและความรู้ควบคู่กันไป

ภาคผนวก
การติดตั้งโปรแกรม
คู่มือการใช้โปรแกรมคัดต่อวิดีโอ



ใช้โปรแกรม Genially

รูปที่ 1: หน้าจอหลัก (Home Screen)

"ผีตาโขน" โดยมีปุ่ม START เพื่อเข้าสู่บทเรียนหรือบททดสอบ



หน้าถัดไป: การแนะนำการเล่น คือการตอบคำถาม ถ้าตอบถูก จะได้ลูกอมเป็นของรางวัล



หน้าที่3:มีบ้าน4หลังที่ต้องเข้าไปถามคำถาม

ภาคผนวก ก



หลังแรก บ้านแม่มด:ตอบคำถามให้ถูกต้อง โดยกดเริ่มด้วยคำว่า"KNOCK"



ข้อที่1: ผิดาโชนเป็นประเพณีจังหวัดใด

ตอบ: เลข



ข้อที่2:ประเพณีผิดาโชนจัดขึ้นในอำเภอใด

ตอบ:ด่านซ้าย



ข้อที่ 3: ผิดาโชนเป็นส่วนหนึ่งของงานใด

ตอบ: งานบุญหลวง



หลังที่ 2 บ้านหมาป่า

ข้อที่ 1: งานผีตาโชนมักจัดในช่วงใด

ตอบ: เดือน 6-7



ข้อ 3: ลักษณะสีของหน้ากากผีตาโชนเป็นอย่างไร

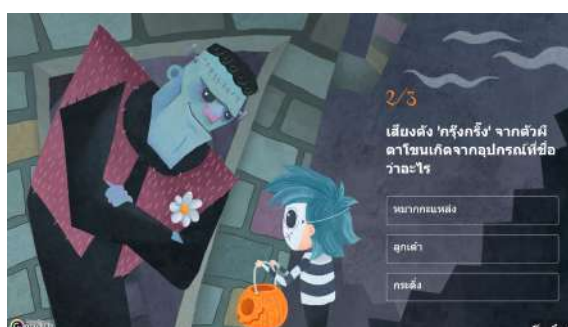
ตอบ: สีสดใสดูฉูดฉาด



บ้านหลังที่ 3 แฟรงเคนสไตล์

ข้อ1:ความเชื่อเรื่องผีตาโขนเกี่ยวข้องกับเรื่องใด

ตอบ:พระเวสสันดรชาดก



ข้อ2:เสียงดัง 'กร๊องกร๊อง' จากตัวผีตาโขนเกิดจากอุปกรณ์ที่ชื่อว่าอะไร

ตอบ:หมากกะແຫ່ງ



ข้อ3:"คาบไม้จ้าว" หรืออาวุธที่ผีตาโขนถือในมือ มีความหมายแฝงถึงเรื่องอะไร

ตอบ:ความอุดมสมบูรณ์ของดินฟ้าอากาศ



บ้านหลังที่ 4 ครีโอพัตรา ข้อที่1: "ส่วนจมูก" ของหน้ากากผีตาโขน
ที่โค้งงอสวยงาม มักทำมาจากวัสดุชนิดใด
ตอบ: ไม้เนื้ออ่อนแคะสลัก



ข้อ2: อุปกรณ์ชนิดใดที่ผีตาโขนนิยมใช้สามสีระยะเพื่อเป็โครงสำหรับต่อชิ้น
ไปจากหน้ากากให้ดูสูงยาว
ตอบ: หวดสำหรับนั่งข้าวเหนียว



ข้อ3: ผีตาโขนที่มีขนาดใหญ่มาก ทำจากไม้ไผ่สานสูงกว่า 2 เมตร และมีเพียง 2

ตัว (ชาย-หญิง) ในขบวนแห่ เรียกว่าอะไร

ตอบ:ผีตาโขนหลวง



หน้าสุดท้าย:บอกคะแนน และเป็นหน้าจบเกม

ประวัติผู้จัดทำ



ชื่อ น.ส. ชนาภา ณรงค์กุล
ที่อยู่ 60/77 หมู่3 หมู่บ้านบัวงาม อ.เมือง จ.พิษณุโลก
อีเมล 41110@chs.ac.th



ชื่อ น.ส. วิภาวี จักรแก้ว
ที่อยู่ 95 หมู่1 ต.ชัยนาม อ.วังทอง จ.พิษณุโลก
อีเมล 41111@chs.ac.th



ชื่อ น.ส. นพวรรณ ป่านิล
ที่อยู่ 2/5 ม.2 ต.วัดจันทร์ อ.เมือง จ.พิษณุโลก
อีเมล 41219@chs.ac.th



ชื่อ น.ส. พรพรรณ โอภาชนะนันท์
ที่อยู่ 863 ถ.บรมไตรโลกนารถ 2 ซ.32 ต.ในเมือง
จ.พิษณุโลก
อีเมล 41224@chs.ac.th



ชื่อ น.ส. รรรรร เกษนรา
ที่อยู่ 6/1 ม.9 ต.นครป่าหมาก อ.บางกระทุ่ม
จ.พิษณุโลก
อีเมล 41284@chs.ac.th

บรรณานุกรม

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์รังสิต (จ.ปทุมธานี) และท่าพระจันทร์ (กรุงเทพฯ)

สืบค้นจาก

https://www.google.com/url?q=http://ethesisarchive.library.tu.ac.th/thesis/2021/TU_2021_5623034120_9028_17687.pdf&sa=U&ved=2ahUKEwjJnZzJ8qaSAxX9dvUHHYFCMjwQFnoECCgQAQ&usg=AOvVaw0SQUa7qhcVgGSD_OXMTBZP

สำนักงานประชาสัมพันธ์จังหวัดเลย

สืบค้นจาก

<https://www.google.com/url?q=https://loei.prd.go.th/th/content/category/detail/id/150/iid/3069&sa=U&ved=2ahUKEwi7p6P-8qaSAxVaja8BHX5ELkEQFnoECD0QAQ&usg=AOvVaw0DIitkenNW4AwDvpBADfPCE>

