

สื่อการเรียนการสอนวิชาพระพุทธศาสนา

E-LEARNING FOR BUDDHISM



กัญชนา ขวัญศิริกุล  
ชไมพร ขวัญอยู่

โครงการพิเศษงานพิเศษส่วนงานส่งเสริมการศึกษาด้านหลักสูตรวิชาศาสนาและคัมภีร์

สาขาวิชาวิชาการคอมพิวเตอร์

คณะวิทยาศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา ๒๕๕๖

สื่อการเรียนการสอนวิชาพระพุทธศาสนา  
E-LEARNING FOR BUDDHISM



โครงการพิเศษนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์

คณะวิทยาศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2556

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้งานเพื่อการศึกษานานาชาติ ไม่อนุญาตให้ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

E-LEARNING FOR BUDDHISM



KANCHANA KWANSIRIKUN

CHAMAIPORN KWANYOO

A SPECIAL PROJECT SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT  
OF THE REQUIRMENT FOR THE DEGREE OF BACHELOR OF SCIENCE  
IN COMPUTER SCIENCE

FACULTY OF SCIENCE

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาค้นคว้า ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น ยกเว้นกรณีที่มีเหตุสนับสนุนข้อนี้และต้องขออนุญาตจากเจ้าของเอกสารผู้ทรงอำนาจการนำไปใช้

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

ACADEMIC YEAR ACADEMIC YEAR 2013

หัวข้อโครงการพิเศษ สื่อการเรียนการสอนวิชาพระพุทธศาสนา  
E-LEARNING FOR BUDDHISM  
ชื่อนักศึกษา นางสาวกัญชนา ขวัญสิริกุล 53050932  
นางสาวชไมพร ขวัญอยู่ 53050963  
ปริญญา วิทยาศาสตร์บัณฑิต  
สาขาวิชา วิทยาการคอมพิวเตอร์  
อาจารย์ที่ปรึกษา ผศ.ดร.นवलสวาท หิรัญสกุลวงศ์

คณะวิทยาศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้โครงการพิเศษนี้  
เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์  
ประจำปีการศึกษา 2556

คณะกรรมการสอบ	ลายมือชื่อ
ผศ.สิริลักษณ์ อนันต์สถิตย์สิน ประธานกรรมการ	
ผศ.ดร.นันทิกา เบญจเทพานันท์ กรรมการ	
ผศ.ดร. นवलสวาท หิรัญสกุลวงศ์ กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษา	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ลิขสิทธิ์ของคณะวิทยาศาสตร์  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกสิ่งเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

หัวข้อโครงการพิเศษ สื่อการเรียนการสอนวิชาพระพุทธศาสนา  
ชื่อนักศึกษา นางสาวกัญญา ขวัญสิริกุล 53050932  
นางสาวชไมพร ขวัญอยู่ 53050963  
ปริญญา วิทยาศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชา วิทยาการคอมพิวเตอร์  
อาจารย์ที่ปรึกษา ผศ.ดร.นวลสวาท หิรัญสกุลวงศ์

### บทคัดย่อ

ปัจจุบันวิชาพระพุทธศาสนา ได้รับความสนใจน้อยลง คณะผู้จัดทำปัญหาพิเศษต้องการปลูกฝังให้เยาวชนมีความรู้เกี่ยวกับวิชาพระพุทธศาสนา เพื่อให้เด็กเยาวชนสนใจวิชาพระพุทธศาสนามากขึ้น นอกจากนี้จะเป็นการเปิดโลกทัศน์ที่กว้างทางพระพุทธศาสนา ยังทำให้เด็กๆมีสมาธิ ผ่อนคลายไปกับบทเรียนพระพุทธศาสนา สื่อการสอนเกี่ยวกับวิชาพระพุทธศาสนา นี้ จะใช้ Adobe Flash Professional CS6 ในการทำแอนิเมชันและแอ็คชั่นสคริปต์ โดยสื่อการสอนนี้เน้นตัวการ์ตูนที่น่ารัก มีสีสันสวยงาม และมีภาพประกอบดึงดูดความสนใจของเด็กๆ ภาษาที่ใช้จะเป็นภาษาไทยที่เข้าใจง่าย มีหน้าติดต่อกับผู้ใช้ที่ง่ายแก่การใช้งานเหมาะสมสำหรับเด็กอายุ 7-12 ปี นอกจากนี้เด็กจะได้รับความเพลิดเพลินไปกับภาพและความสวยงามแล้ว ยังได้รับความรู้เกี่ยวกับวิชาพระพุทธศาสนา

คำสำคัญ : สื่อการสอนอิเล็กทรอนิกส์, พระพุทธศาสนา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Title	E-LEARNING FOR BUDDHISM
Students	Miss. Kanchana Kwansirikun Miss.Chamaiporn Kwanyoo
Degree	Bachelor of Science
Major Program	Computer Science
Academic Year	2013
Advisor	Assistant Professor Dr. Nualsawat Hiransakolwong

## ABSTRACT

Now Buddhism received a less attention. These fore this special project Buddhism for youth. This project can make them more interested in Buddhism than present. We develop e-learning by using Adobe Flash Professional CS6 for doing animation and action script This media uses the charming and colorful characters by using simple language with uses friendly interface. These fore children, with aged 7-12 years, can understand Buddhism more easily.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## กิตติกรรมประกาศ

การทำปัญหาพิเศษฉบับนี้ สามารถสำเร็จลงได้ด้วยดีจากการช่วยเหลือ และสนับสนุนของบุคคลหลายท่าน คณะผู้จัดทำขอขอบพระคุณบุคคลดังต่อไปนี้

ผศ.ดร. นवलสวาท หิรัญสกุลวงศ์ อาจารย์ที่ปรึกษาปัญหาพิเศษที่กรุณาให้คำปรึกษา ทั้งระบบงาน และแนวทางการแก้ปัญหา รวมถึงตรวจสอบและแก้ไขการเขียนรายงานปัญหาพิเศษฉบับนี้อย่างละเอียด

ผศ.ดร.นันทิกา เบญจเทพานันท์ และผศ.สิริลักษณ์ อนันต์สถิตย์สิน ที่กรุณาเป็นประธาน และกรรมการควบคุมสอบปัญหาพิเศษ ตลอดจนให้คำปรึกษาข้อมูลข่าวสาร และตรวจสอบปัญหาพิเศษ

อาจารย์ภาควิชาคณิตศาสตร์ และวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ และให้คำปรึกษาทั้งในภาคทฤษฎี และภาคปฏิบัติตลอดระยะเวลา 4 ปี จนกระทั่งปัญหาพิเศษนี้สัมฤทธิ์ผลได้ด้วยดีทุกประการ

เพื่อนๆ และรุ่นพี่ ทุกคนในสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบังที่ให้คำปรึกษา และเป็นกำลังใจที่ดีเสมอมา

คุณพ่อ และคุณแม่ที่คอยให้กำลังใจ และความช่วยเหลือในด้านต่างๆ นอกจากนี้อาจมีบุคคลท่านอื่นที่ไม่ได้กล่าวไว้ ณ ที่นี้ จึงใคร่ขอขอบพระคุณทุกท่านที่ให้ความกรุณา มีส่วนร่วมในการให้ความช่วยเหลือให้คำปรึกษา ให้คำแนะนำ ตลอดจนให้กำลังใจในการทำปัญหาพิเศษฉบับนี้

กัญชญา ขวัญสิริกุล  
ชไมพร ขวัญอยู่  
มีนาคม 2557

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	II
กิตติกรรมประกาศ	III
สารบัญ	IV
สารบัญรูป	IX
สารบัญตาราง	XIII
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ความสำคัญและความเป็นมา	1
1.2 วัตถุประสงค์ของงานวิจัย	1
1.3 ขอบเขตของงานวิจัย	2
1.4 ขั้นตอนการดำเนินงาน	3
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
1.5.1 ประโยชน์ต่อผู้สนใจ	4
1.5.2 ประโยชน์ต่อนักศึกษาที่จัดทำโปรเจค	4
1.5.3 ประโยชน์ต่อประเทศชาติ	4
บทที่ 2 ทฤษฎี	
2.1 Adobe Flash Professional CS6	5
2.1.1 การเรียกใช้โปรแกรม Adobe Flash Professional CS6	5
2.1.2 องค์ประกอบของ Adobe Flash Professional CS6	6
2.1.2.1 แถบคำสั่ง (Menu Bar)	6
2.1.2.2 แถบเครื่องมือ (Tool Bar)	6
2.1.2.3 กล่องเครื่องมือ (Toolbox)	7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.2.4	เส้นเวลา (Timeline)	7
2.1.2.5	หน้าต่างการทำงาน (Stage)	8
2.1.2.6	หน้าต่างไลบรารี (Library)	8
2.1.2.7	ปุ่มควบคุมการแสดงผล (Controller)	9
2.1.2.8	หน้าต่างควบคุมการแสดงผล (Panel)	9
2.1.2.9	ปุ่มขยายขนาด (Zoom)	10
2.1.2.10	คุณสมบัติ (Property)	10
2.1.3	การสร้างภาพเคลื่อนไหว (Animation)	11
2.1.3.1	การเคลื่อนไหวชนิดภาพต่อภาพ (Frame by Frame Animation)	11
2.1.3.2	การเคลื่อนไหวชนิดกำหนดจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุด	11
2.1.4	หลักการการทำงานของ Flash	13
2.1.5	Action Script	14
2.1.5.1	Script pane	14
2.1.5.2	Script Pane Toolbar	14
2.1.5.3	Action Toolbox	14
2.1.5.4	Script Navigator	15
2.1.5.5	ตัวแปร	15
2.1.4.6	คอมเมนต์	17
2.1.4.7	สร้างฟังก์ชันไว้รองรับการทำงานของ Movie Clip	18
2.2	Adobe Dreamweaver CS6	22
2.2.1	การเรียกใช้ Adobe Dreamweaver CS6	22
2.2.2	ส่วนการทำงานเบื้องต้นในโปรแกรม Dreamweaver	23
2.2.2.2	Insert Bar	24
2.2.2.3	Property Inspector	24
2.2.2.4	Tag Selector	24
2.2.2.5	Site Panel	25
2.2.2.5	Document Toolbar	25
2.2.2.6	การสร้าง Site	25
2.2.2.7	พื้นที่สร้างงาน (Document area)	26
2.2.3	ใส่ข้อความลงในเว็บเพจ	28

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.4	ใส่ภาพกราฟฟิกในเว็บเพจ	28
2.3	AppServ	29
2.3.1	PHP (Personal Home Tool)	30
2.3.2	phpMyAdmin	31
บทที่ 3	ขั้นตอนการดำเนินงาน	32
3.1	รายละเอียดหัวข้อ	32
3.1.1	หน้าหลัก	33
3.1.2	บทเรียน	33
3.1.3	กิจกรรม	33
3.1.4	แบบทดสอบ	33
3.1.5	ผลคะแนน	33
3.1.6	เพิ่มเติม	33
3.1.7	เจ้าหน้าที่	33
3.2	Story board	34
3.2.1	หมวดพระพุทธ	36
3.2.2	หมวดพระธรรม	37
3.2.3	หมวดพระสงฆ์	38
3.3	ER Diagram	39
บทที่ 4	การใช้งานของเว็บไซต์	
4.1	หน้าหลัก	44
4.2	บทเรียน	44
4.2.1	ระดับชั้น ป. 1	45
4.2.1.1	หมวดพระพุทธ	46
4.2.1.2	หมวดพระธรรม	49
4.2.1.3	หมวดพระสงฆ์	52

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.2 ระดับชั้น ป. 2	55
4.2.2.1 หมวดพระพุทธ	55
4.2.2.2 หมวดพระธรรม	56
4.2.2.3 หมวดพระสงฆ์	57
4.2.3 ระดับชั้น ป. 3	59
4.2.3.1 หมวดพระพุทธ	59
4.2.3.2 หมวดพระธรรม	60
4.2.3.3 หมวดพระสงฆ์	62
4.2.4 ระดับชั้น ป. 4	64
4.2.4.1 หมวดพระพุทธ	64
4.2.4.2 หมวดพระธรรม	65
4.2.4.3 หมวดพระสงฆ์	66
4.2.5 ระดับชั้น ป. 5	69
4.2.5.1 หมวดพระพุทธ	69
4.2.5.2 หมวดพระธรรม	70
4.2.5.3 หมวดพระสงฆ์	72
4.2.6 ระดับชั้น ป. 6	74
4.2.6.1 หมวดพระพุทธ	74
4.2.6.2 หมวดพระธรรม	75
4.2.6.3 หมวดพระสงฆ์	77
4.3 กิจกรรม	79
4.4 แบบทดสอบ	80
4.4.1 ประถมศึกษาปีที่ 1	80
4.4.2 ประถมศึกษาปีที่ 2	80
4.4.3 ประถมศึกษาปีที่ 3	80
4.4.4 ประถมศึกษาปีที่ 4	80
4.4.5 ประถมศึกษาปีที่ 5	80

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4.6 ประถมศึกษาปีที่ 6	80
4.5 ผลคะแนน	82
4.6 เพิ่มเติม	82
4.7 เจ้าหน้าที่	83
4.7.1 กิจกรรม	83
4.7.2 แบบทดสอบ	84
4.7.3 ผลคะแนน	85
4.7.4 เพิ่มเติม	86
บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ	
5.1 การอภิปรายผลของเว็บไซต์	87
5.1.1 เป็นการส่งเสริมให้เด็กๆเกิดความสนุกสนานและได้รับความรู้	87
5.1.2 ใช้งานง่ายและมีความสวยงาม	87
5.1.3 ประเมินผลของการทดสอบและบันทึกผลได้	87
5.2 ผลการจัดทำปัญหาพิเศษ	88
5.3 สรุปผลปัญหาพิเศษ	88
5.4 ข้อเสนอแนะ	88
5.4.1 ด้านการนำเสนอ	88
5.4.2 ด้านเทคนิค	89
5.4.3 ด้านการใช้ทฤษฎีสี	89
5.4.4 ด้านเนื้อหาสาระ	89
เอกสารอ้างอิง	90
ภาคผนวก ก.	92
ภาคผนวก ข.	93
ภาคผนวก ค.	94

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญรูปภาพ

รูปที่	หน้า
2.1 ปุ่ม Start	5
2.2 แสดงรายการโปรแกรมต่างๆ	5
2.3 หน้าต่างการทำงานของ Adobe Flash Professional CS6	6
2.4 แสดงรูปแบบของแถบคำสั่ง	6
2.5 แสดงรูปแบบของแถบเครื่องมือ	6
2.6 แสดงรูปแบบของกล่องเครื่องมือ	7
2.7 แสดงรูปแบบของเส้นเวลา	7
2.8 แสดงรูปแบบของหน้าต่างการทำงาน	8
2.9 แสดงรูปแบบของหน้าต่างไลบรารี	8
2.10 แสดงรูปแบบของปุ่มควบคุมการแสดง	9
2.11 แสดงส่วนประกอบของหน้าต่างควบคุมการแสดงผล	9
2.12 แสดงขนาดพื้นที่ในการทำงาน	10
2.13 คุณสมบัติ (Property)	10
2.14 หน้าต่าง Action Script	14
2.15 แถบเครื่องมือ Action Script	14
2.16 แสดงหน้าโปรแกรม	22
2.17 หน้าต่างการทำงานของ Adobe Dreamweaver CS6	22
2.18 รูปแบบเว็บไซต์ที่ต้องการสร้าง เช่น PHP, HTML	23
2.19 Menu Bar	23
2.20 Insert Bar	23
2.21 Property Inspector	24
2.22 Tag Selector	24
2.23 Site Panel	24
2.24 Document Toolbar	25
2.25 Save	25
2.26 หน้าต่าง Code View	26
2.27 หน้า Split	27

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.28 หน้า Design View	27
2.29 เครื่องมือปรับแต่งอักษร	28
2.30 Table	28
2.31 แถบเครื่องมือสำหรับแต่งภาพ	28
2.32 server-side script	30
3.1 หน้าต่างเว็บไซต์	34
3.2 หน้าตัวเลือกหลัก	35
3.4 หน้าต่างเมนูย่อยชั้น ป.1	36
3.3 หน้าหลักระดับชั้น ป.1	36
3.5 หมวดพระธรรม	37
3.6 หมวดพระสงฆ์	38
3.7 แผนภาพ ER Diagram	39
4.1 หน้าสมัครสมาชิก	43
4.2 หน้าเว็บไซต์หลัก	44
4.3 หน้าเมนูหลักของบทเรียน	45
4.4 ระดับชั้น ป. 1	46
4.5 หมวดพระพุทธ	47
4.6 เนื้อหา พุทธประวัติ	47
4.7 เนื้อหา นิทานชาดก	48
4.8 วันสำคัญ ทางพระพุทธศาสนา	48
4.9 รายละเอียดของวันสำคัญ ทางพระพุทธศาสนา	49
4.10 หมวดพระธรรม	49
4.11 เนื้อหา พระไตรปิฎก	50
4.12 เนื้อหา พุทธศาสนสุภาษิต	50
4.13 เนื้อหา คำศัพท์ ทางพระพุทธศาสนา	51
4.14 เนื้อหา โอวาท 3	51
4.15 หมวดพระสงฆ์	52
4.16 เนื้อหา ประวัติพุทธสาวก	53
4.17 เนื้อหา หน้าที่ และมรรยาทของชาวพุทธ	53
4.18 เนื้อหา ชาวพุทธตัวอย่าง	54

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.19 เนื้อหา ศาสนพิธี	54
4.20 เนื้อหา เอกลักษณ์ไทย	55
4.21 เนื้อหา พระไตรปิฎก	56
4.22 เนื้อหา โอวาท 3	56
4.23 เนื้อหา พุทธสาวก และพุทธสาวิกา	57
4.24 เนื้อหา มารยาท และหน้าที่ของชาวพุทธ	57
4.25 เนื้อหา ชาวพุทธตัวอย่าง	58
4.26 เนื้อหา นิทานชาดก	59
4.27 เนื้อหา พุทธศาสนสุภาษิต	60
4.28 เนื้อหา คำศัพท์ ทางพระพุทธศาสนา	60
4.30 เนื้อหา หน้าที่ และมารยาทของชาวพุทธ	61
4.29 เนื้อหา พุทธสาวก และพุทธสาวิกา	61
4.31 การไหว้พระสวดมนต์	62
4.32 รายละเอียด บทสวดมนต์	62
4.33 เนื้อหา ชาวพุทธตัวอย่าง	63
4.34 รายละเอียด ของชาวพุทธตัวอย่าง	63
4.35 เนื้อหา ศาสนพิธี	64
4.36 เนื้อหา ความเป็นมา	65
4.37 เนื้อหา พระไตรปิฎก	65
4.38 เนื้อหา หลักธรรมทางศาสนา	66
4.39 เนื้อหา พุทธสาวก และพุทธสาวิกา	66
4.40 เนื้อหา หน้าที่ และมารยาท	67
4.41 เนื้อหา ชาวพุทธตัวอย่าง	67
4.42 รายละเอียด ชาวพุทธตัวอย่าง	68
4.43 เนื้อหา ศาสนพิธี	68
4.44 รายละเอียด การอาราธนาศีล	69
4.45 เนื้อหา ความเป็นมา	70
4.46 เนื้อหา พระไตรปิฎก	70
4.47 เนื้อหา คำศัพท์	71
4.48 เนื้อหา หลักธรรมทางศาสนา	71

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.49 เนื้อหา พุทธสาวก พุทธสาวิกา	72
4.50 เนื้อหา หน้าที่ มรรยาทชาวพุทธ	72
4.51 เนื้อหา ชาวพุทธตัวอย่าง	73
4.52 เนื้อหา รายละเอียดชาวพุทธตัวอย่าง	73
4.53 เนื้อหา ศาสนพิธี	74
4.54 เนื้อหา ความสำคัญ	75
4.55 เนื้อหา พระไตรปิฎก	75
4.56 เนื้อหา คำศัพท์	76
4.57 เนื้อหา หลักธรรมทางศาสนา	76
4.58 เนื้อหา พุทธสาวก พุทธสาวิกา	77
4.59 เนื้อหา หน้าที่ มรรยาทชาวพุทธ	77
4.60 เนื้อหา ชาวพุทธตัวอย่าง	78
4.61 เนื้อหา รายละเอียดชาวพุทธตัวอย่าง	78
4.62 เนื้อหา ศาสนพิธี	79
4.63 แสดงวิดีโอต่างๆ	79
4.64 แบบทดสอบ ในแต่ละ ระดับชั้น	80
4.65 ตัวอย่างแบบทดสอบ	81
4.66 ตัวอย่างคะแนนแบบทดสอบ	81
4.67 รายงานผลคะแนน ในแต่ละระดับชั้น	82
4.68 Link ที่เกี่ยวข้อง	82
4.69 Login เจ้าหน้าที่	83
4.70 แก์ไขวิดีโอ	83
4.71 แก์ไขรายละเอียดของแต่ละวิดีโอ	84
4.72 แก์ไขแบบทดสอบ	84
4.73 แก์ไขรายละเอียดข้อสอบ	85
4.74 ผลคะแนน ในแต่ละ ระดับชั้น	85
4.75 รายละเอียดผลคะแนน	86
4.76 แก์ไข เพิ่มเติม Link	86

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
2.1 แสดงคำอธิบายของปุ่มควบคุม	9
2.2 คำสั่งสแกน	16
2.3 การประกาศตัวแปรตามข้อมูลชนิดต่างๆ	17



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความสำคัญและความเป็นมา

เนื่องจากปัจจุบันเยาวชนส่วนใหญ่ไม่เข้าใจถึงที่มาความสำคัญของพระพุทธศาสนา ถึงแม้ว่าจะมีการเรียนการสอนเป็นรายวิชาในโรงเรียน หรือได้ทำกิจกรรมทางศาสนาในวันสำคัญ แต่โดยมากเป็นการเรียนรู้โดยท่องจำ และทำกิจกรรมทางศาสนาโดยไม่รู้ว่าจะทำไปเพื่ออะไร จากตัวอย่างการลองสอบถามเยาวชนเกี่ยวกับความสำคัญของวันวิสาขบูชา พบว่ากว่า 90% ไม่มีความมั่นใจในการตอบ และบางส่วนตอบว่า "ไม่รู้" หรือ "ไม่แน่ใจ" หรือบางคนรู้เพียงว่าเป็นวันสำคัญทางศาสนา และเป็นวันหยุดเรียนเท่านั้น ซึ่งความสำคัญของวันวิสาขบูชา จะมีการเรียนการสอนในวิชาพระพุทธศาสนา ซึ่งจะตรงกับชั้น 15 ค่าเดือน 6 ซึ่งเป็นวันสำคัญตรงกันถึง 3 วันนั่นคือ วันประสูติ วันตรัสรู้ และวันปรินิพพาน

ผู้จัดทำโครงการได้เห็นถึงความสำคัญดังกล่าวจึงคิดพัฒนาเว็บไซต์สื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับพระพุทธศาสนา เพื่อให้อาจารย์ผู้สอนสามารถนำไปใช้เป็นสื่อประกอบการสอนในชั้นเรียนและเป็นประโยชน์ให้แก่เยาวชนที่สนใจสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง โดยจัดทำในลักษณะเว็บไซต์ นำเสนอเนื้อหาในรู้แบบการ์ตูนที่ดึงดูดความสนใจของเด็กได้เป็นอย่างดี มีลูกเล่นต่างๆ ให้ใช้งาน เพื่อให้เยาวชนเลือกที่จะศึกษาเกี่ยวกับพระพุทธศาสนาได้ตามที่ต้องการ

### 1.2 วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

สื่อการเรียนการสอนนี้จัดทำขึ้นเพื่อส่งเสริมความรู้รอบตัวให้แก่เยาวชนและบุคคลทั่วไป เป็นเครื่องมือช่วยในการเรียนการสอนของอาจารย์ อีกทั้งยังเป็นการสืบสานวัฒนธรรมทางพุทธศาสนา ซึ่งศาสนาพุทธเป็นศาสนาประจำชาติไทย โดยนำเสนอในรูปแบบการ์ตูนที่ง่ายต่อความเข้าใจ เหมาะสำหรับเด็กอายุ 7 - 12 ปี ซึ่งจะช่วยให้ผู้ใช้สนุกไปกับภาพการ์ตูนที่สวยงามและได้รับความรู้ในเวลาเดียวกัน วัตถุประสงค์ของงานวิจัยมีดังนี้

1. เพื่อเสริมสร้างความรู้รอบตัวเกี่ยวกับวันสำคัญทางศาสนาพุทธให้แก่เยาวชน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาค้นคว้า ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีเหตุดราม่าฟ้องเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งหากมีการนำไปใช้  
อยากเห็นที่เป็นประโยชน์

3. เพื่อพัฒนาสื่อเว็บไซต์เพื่อเป็นเครื่องมือช่วยสอนในรายวิชาพระพุทธศาสนา
4. เพื่อให้เด็กๆ มีโลกทัศน์ที่กว้างขวาง เปิดหู เปิดตา และมีทัศนคติกว้างไกล
5. เพื่อปลูกฝังให้เด็กๆ เห็นถึงความสำคัญของวิชาพระพุทธศาสนา
6. เพื่อกระตุ้นให้ผู้คนสนใจ ตระหนัก ถึงหน้าที่ของชาวพุทธศาสนิกชน

### 1.3 ขอบเขตของงานวิจัย

1. ให้ความรู้เกี่ยวกับพระพุทธศาสนา ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 6
2. เป็นเว็บไซต์ที่ใช้ได้ง่าย มีรูปแบบการใช้อย่างชัดเจนเด็กๆ สามารถใช้ได้โดยไม่ต้องยุ่งยาก
3. สื่อนำเสนอเนื้อหาใช้รูปแบบที่เน้นกราฟฟิก มีภาพเคลื่อนไหวต่างๆ และสีสันสดใส เพื่อให้เด็กๆ มีความสนใจมากขึ้น
4. มีการโต้ตอบกับผู้ใช้ (Interactive) โดยรองรับกับเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้น
5. ในส่วนสื่อนำเสนอเนื้อหาสามารถใช้งานโดยอาศัยการคลิก (Click) เมาส์ (Mouse) ผ่านทางปุ่มควบคุมคำสั่ง (Button) และจะมีเสียงประกอบการใช้งานบ้างเป็นบางส่วน
6. วิชาพระพุทธศาสนา ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 6 โดยจะแบ่งเนื้อหาของแต่ละชั้นปี เป็น 3 หัวข้อหลักดังนี้
  - 6.1 พระพุทธ จะเป็นเนื้อหาส่วนที่เกี่ยวข้องกับพระพุทธเจ้าทั้งหมด เช่น พุทธประวัติ คือความเป็นมาก่อนที่พระพุทธเจ้าจะทรงออกผนวช
  - 6.2 พระธรรม จะเป็นเนื้อหาส่วนของหลักคำสอนและการปฏิบัติของพระพุทธเจ้า ที่ทรงตรัสรู้ด้วยตนเอง และเผยแพร่สู่พุทธศาสนิกชน
  - 6.3 พระสงฆ์ จะเป็นเนื้อหาส่วนของหลักปฏิบัติตนของพุทธศาสนิกชน พิธีการของศาสนพิธี เป็นต้น
7. วันสำคัญทางศาสนาที่จะกล่าวถึงมีดังนี้
  - 7.1 วันในแต่ละเดือน ได้แก่
    - วันพระ
  - 7.2 วันสำคัญประจำปี ได้แก่
    - วันวิสาขบูชา
    - วันอาสาฬหบูชา
    - วันมาฆบูชา
    - วันอัฐมีบูชา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกสิ่งนี้ไป และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- วันเข้าพรรษา

- วันออกพรรษา

8. การเผยแพร่พระพุทธศาสนาเข้าสู่ประเทศไทย

9. ความสำคัญของพระพุทธศาสนา

9.1 ในฐานะเป็นศาสนาประจำชาติ

9.2 ในฐานะเป็นสถาบันหลักของสังคมไทย

9.3 ในฐานะเป็นสภาพแวดล้อมที่กว้างขวางและครอบคลุมสังคมไทย

10. ศิล 5

#### 1.4 ขั้นตอนการดำเนินงาน

1. ศึกษาเกี่ยวกับรายวิชาพระพุทธศาสนาในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 6 เพื่อรวบรวมและนำมากำหนดขอบเขตของงาน

2. ศึกษาวิธีการนำเสนอเพื่อให้เด็กเข้าใจง่ายขึ้น

3. ทำการคิดและลงมือทำสตอรี่บอร์ดเนื้อเรื่องของโปรเจกต์ทั้งหมด

4. ศึกษาโปรแกรม Adobe Flash Professional CS6 เพื่อสร้างตัวละคร ฉาก และองค์ประกอบออบเจกต์ต่างๆ ที่สร้างขึ้นแล้วมาใส่การเคลื่อนไหว และทำเป็นสื่อการสอนนี้

5. ศึกษาการเขียน Action Script 3.0 เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการทำสื่อการสอนนี้

6. ศึกษาโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 เพื่อสร้างเว็บไซต์สำหรับสื่อการสอนวิชาพระพุทธศาสนา สร้างแบบทดสอบเพื่อวัดความรู้ที่ได้จากสื่อการเรียนรู้ออนไลน์

7. ศึกษาโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 เพื่อสร้างภาพที่ประกอบเว็บไซต์

8. ศึกษาโปรแกรม MySQL Workbench 5.2 CE เพื่อสร้างฐานข้อมูล

9. ศึกษาชุดโปรแกรม AppServ เพื่อสร้างเว็บเซิร์ฟเวอร์สำหรับระบบปฏิบัติการ

10. ออกแบบลูกเล่นเพิ่มเติม เพื่อให้งานออกมาสมบูรณ์ที่สุด

11. ออกแบบแผนผังการทำงาน ออกแบบส่วนที่ติดต่อกับผู้ใช้ ( User Interface )

ให้มีความน่าสนใจ และง่ายสำหรับการใช้งาน

12. เริ่มพัฒนาเว็บไซต์ และ สื่อการสอนโดยการสร้างตัวละคร ฉากหลัง ออบเจกต์ต่างๆ

ในโปรแกรมที่ได้ศึกษามาข้างต้น แล้วจัดทำตามสตอรี่บอร์ด

เอกสารนี้เป็นเอกสารสงวนลิขสิทธิ์การใช้งานเพื่อการศึกษาค้นคว้าเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

13. เขียนโปรแกรมให้ออบเจ็กต์ต่างๆ สามารถเคลื่อนไหว ดำเนินการตามความต้องการของผู้ใช้และสามารถโต้ตอบกับผู้ใช้ได้
14. ทดสอบสื่อการสอนนี้ด้วยตนเองเพื่อหาข้อผิดพลาด และทำการแก้ไขให้สมบูรณ์ที่สุด

### 1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

#### ประโยชน์ต่อผู้สนใจ

1. ทำให้เด็กๆ หรือบุคคลทั่วไป มีความสนใจเกี่ยวกับพระพุทธศาสนา และวันสำคัญต่างๆ ทางศาสนาพุทธ
  2. ทำให้เด็กๆ และผู้ที่สนใจรู้สึกสนุกกับพระพุทธศาสนา มีความรู้เปิดโลกทัศน์ที่กว้างขึ้น
  3. เป็นการฝึกให้เด็กๆ มีสมาธิ ความสนใจ ในสิ่งที่กระทำอยู่
- ประโยชน์ต่อนักศึกษาที่จัดทำปัญหาพิเศษ

1. สามารถคิดค้นสื่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่ เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนา และประยุกต์ไปเป็นรูปแบบอื่นๆ ต่อไปในอนาคต
2. ได้ความรู้ในการใช้โปรแกรมต่างๆ เพื่อการทำสื่อการสอนนี้ ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น
3. ฝึกกระบวนการทางความคิดให้เป็นระบบ และสามารถออกไปทำงานได้ อย่างมีประสิทธิภาพ

#### ประโยชน์ต่อประเทศชาติ

1. ช่วยส่งเสริมวิชาพระพุทธศาสนา ให้มีคนสนใจมากขึ้น
2. ช่วยเผยแพร่ศาสนา ศิลปวัฒนธรรมอันทรงคุณค่าของวันสำคัญต่างๆ ทางศาสนา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 2

### ทฤษฎี

#### 2.1 Adobe Flash Professional CS6

การนำเสนอข้อมูล การสร้างสื่อการเรียนรู้ หรืองานออกแบบต่างๆ มักจะออกแบบสร้างสรรค์ในแบบงานกราฟฟิกด้วยตนเอง แต่ปัญหาใหญ่ของการสร้างสรรค์งานกราฟฟิกคือ วาดภาพไม่เป็น แต่ด้วยความสามารถของ Adobe Flash Professional CS6 เครื่องมือช่วยสร้างสรรค์งานกราฟฟิกที่เรียนรู้ และเข้าใจได้ง่าย ภาพกราฟฟิกทุกภาพประกอบจากเส้นโครงร่างที่ทำให้การปรับแต่ง แก้ไข หรือออกแบบภาพ ทำได้ง่ายด้วยเทคนิค ตัดต่อ ปรับเปลี่ยนรูปร่าง การเคลื่อนไหวต่างๆ และสามารถทำงานได้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นเว็บไซต์ เกม โฆษณา เป็นต้น

##### 2.1.1 การเรียกใช้โปรแกรม Adobe Flash Professional CS6

การเรียกใช้งานโปรแกรม Adobe Flash Professional CS6 มีหลักการคล้ายๆ กับการเรียกโปรแกรมทั่วๆ ไปของระบบปฏิบัติการวินโดวส์ โดยเริ่มจาก click ปุ่มStart (ดังรูปที่ 2.1) จากนั้นเลื่อนไป click ที่รายการ Adobe Flash Professional CS6 (ดังรูปที่ 2.2) รอสักครู่จะปรากฏหน้าต่างการทำงาน (ดังรูปที่ 2.3)



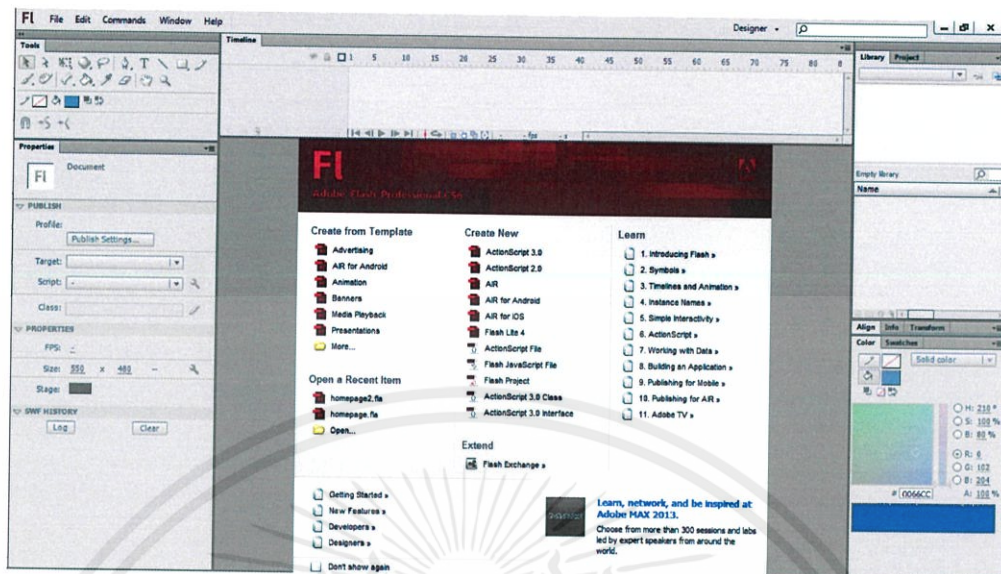
รูปที่ 2.1 ปุ่มStart



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับคณาจารย์และบุคลากรในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 2.2 แสดงรายการโปรแกรมต่างๆ



รูปที่ 2.3 หน้าต่างการทำงานของ Adobe Flash Professional CS6

## 2.1.2 องค์ประกอบของ Adobe Flash Professional CS6

### 2.1.2.1 แถบคำสั่ง (Menu Bar)

เป็นแถบที่ใช้เก็บรวบรวมคำสั่งทั้งหมดของ Flash โดยใช้หัวข้อและแบ่งเป็นหมวดต่างๆ ดังนี้



รูปที่ 2.4 แสดงรูปแบบของแถบคำสั่ง

### 2.1.2.2 แถบเครื่องมือ (Tool Bar)

แถบเครื่องมือควบคุมการทำงานหลักของโปรแกรม เช่น การสร้างไฟล์ใหม่, การเปิดไฟล์, การคัดลอกข้อมูล เป็นต้น โดยสามารถควบคุมให้แสดง หรือไม่ต้องแสดงโดยเลือกคำสั่ง Window>Toolbars>Main

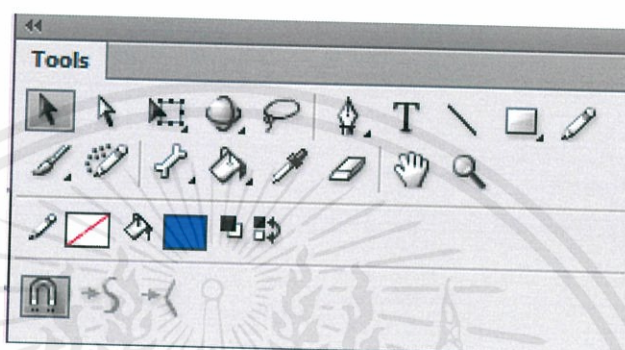


รูปที่ 2.5 แสดงรูปแบบของแถบเครื่องมือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.1.2.3 กล่องเครื่องมือ (Toolbox)

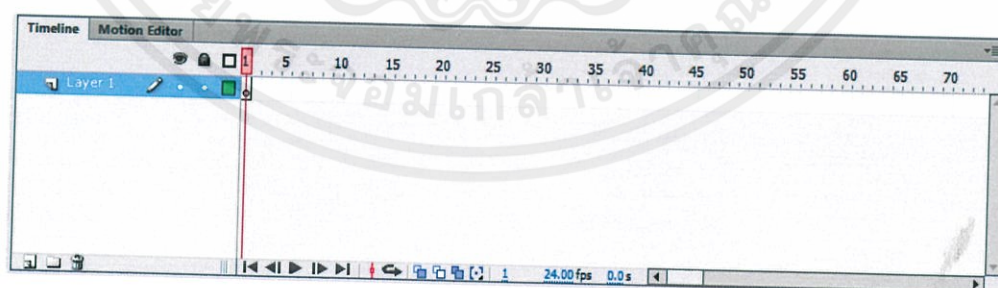
เป็นกล่องสำหรับเก็บอุปกรณ์ต่างๆ ที่ใช้งานในการทำงาน Toolbox จะมีลักษณะเป็นไอคอน รูปภาพ สามารถเรียกใช้งานได้ง่ายเพียงการ click mouse ที่ไอคอน คำสั่งที่ต้องการเท่านั้น เราสามารถเรียกใช้กล่องเครื่องมือนี้ได้โดยใช้คำสั่ง Window>Tools



รูปที่ 2.6 แสดงรูปแบบของกล่องเครื่องมือ

### 2.1.2.4 เส้นเวลา (Timeline)

เป็นเครื่องมือหนึ่งของ Flash จะปรากฏทุกครั้งเมื่อเปิดโปรแกรม ใช้สำหรับสร้างและ ปรับเปลี่ยนรายละเอียดของการเคลื่อนไหว โดยเอาตำแหน่งขององค์ประกอบที่เคลื่อนไหวมาจัดวาง ต่อกันทีละภาพในแต่ละช่วงเวลา (Flames) เพื่อสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหวโดยเราจะกำหนดเส้นเวลาให้สามารถเล่นภาพเคลื่อนไหวซ้ำหรือหยุดก็ได้สำหรับส่วนประกอบหลักของเส้นเวลาดังรูปที่ 2.7



รูปที่ 2.7 แสดงรูปแบบของเส้นเวลา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.1.2.5 หน้าต่างการทำงาน (Stage)

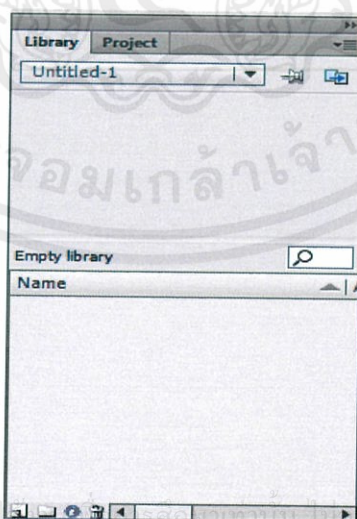
เป็นหน้าต่างในการทำงานของเรา หรือเรียกอีกอย่างว่าเวที (Stage) ซึ่งเป็นพื้นที่ว่างๆ สำหรับการสร้างภาพเคลื่อนไหว (Animation) โดยให้เราเป็นผู้กำกับการแสดง เมื่อเราร่างงานหรือวางวัตถุบน Stage เราจะเรียกภาพรวมนี้ว่า Scene



รูปที่ 2.8 แสดงรูปแบบของหน้าต่างการทำงาน

### 2.1.2.6 หน้าต่างไลบรารี (Library)

ในการทำงาน Flash แต่ผลงานเราอาจนำไฟล์ภาพ ภาพเคลื่อนไหว หรือเสียง มาใช้ประกอบกันในงานของเรา ซึ่งหน้าต่าง Library จะเป็นตัวรวบรวมไฟล์ต่างๆ เหล่านี้ไว้รวมทั้งไฟล์ที่เราสร้างเองด้วย หากเราต้องการใช้งานไฟล์เหล่านี้ อีกรัก็หยิบจาก Library มาวางบน Stage เท่านั้น เราสามารถเปิดหน้าต่าง Library มาใช้โดยเลือกคำสั่ง Window>Library



รูปที่ 2.9 แสดงรูปแบบของหน้าต่าง Library

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานภายในเท่านั้น กรุณาอย่าให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.1.2.7 ปุ่มควบคุมการแสดงผล (Controller)

ใช้สำหรับควบคุมการแสดงผลงาน Animation ที่เราสร้าง เราสามารถเปิดหน้าต่าง Controller มาใช้ได้โดยเลือกคำสั่ง Window>Toolbars>Controller



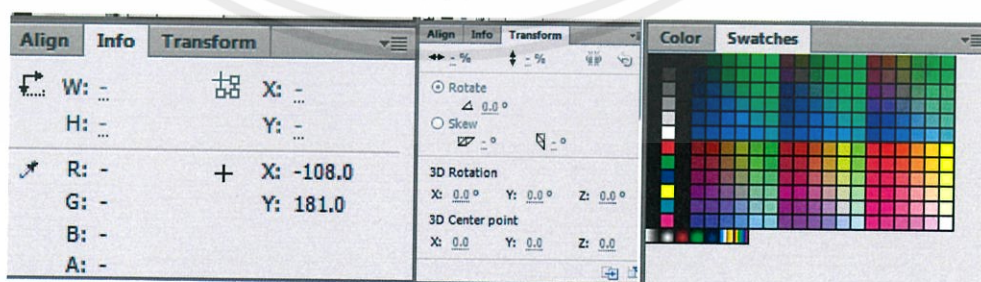
รูปที่ 2.10 แสดงรูปแบบของปุ่มควบคุมการแสดงผล

ตารางที่ 2.1 แสดงคำอธิบายของปุ่มควบคุม

ปุ่มควบคุม	คำอธิบาย
Stop	ให้หยุดการแสดงผล
Rewind	ให้กลับไปเริ่มต้นแสดงผลใหม่
Step Back	ให้ถอยหลังไป 1 step
Play	ให้แสดงผล
Step Forward	ให้เดินหน้าไป 1 step
Control End	ให้ไปยังจุดจบของการแสดงผล

### 2.1.2.8 หน้าต่างควบคุมการแสดงผล (Panel)

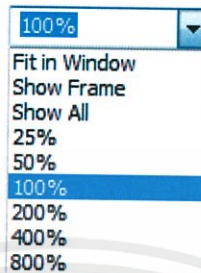
ใน Adobe Flash จะมีหน้าต่างที่รวบรวมเครื่องมือต่างๆ ที่ใช้งานกับวัตถุ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
รูปที่ 2.11 แสดงส่วนประกอบของหน้าต่างควบคุมการแสดงผล

### 2.1.2.9 ปุ่มขยายขนาด (Zoom)

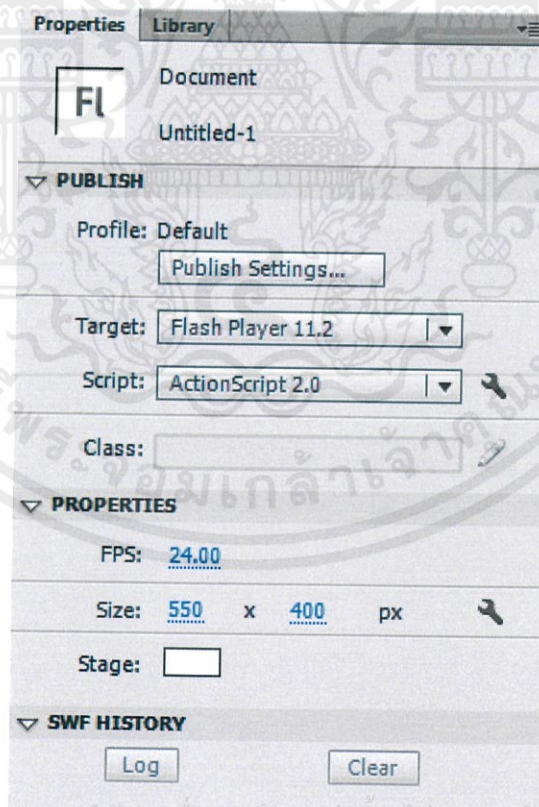
เป็นปุ่มควบคุมที่ทำหน้าที่ขยายขนาดพื้นที่ในการทำงานหรือ Stage นอกจากนั้นเรายัง สามารถกำหนดขนาดเองได้



รูปที่ 2.12 แสดงขนาดพื้นที่ในการทำงาน

### 2.1.2.10 คุณสมบัติ (Property)

เป็นพาเนลที่ใช้แสดงคุณสมบัติต่างๆ ของออบเจ็กต์ที่เรา click เลือกและแสดงคุณสมบัติของสแตจขณะที่เราทำงานอยู่



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 2.13 คุณสมบัติ (Property)

### 2.1.3 การสร้างภาพเคลื่อนไหว (Animation)

วิธีการสร้างภาพเคลื่อนไหวใน Adobe Flash แบ่งได้ 2 ประเภท คือ

1. การเคลื่อนไหวชนิดภาพต่อภาพ (Frame by Frame Animation)
2. การเคลื่อนไหวชนิดกำหนดจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุด  
(Tween Animation)

#### 2.1.3.1 การเคลื่อนไหวชนิดภาพต่อภาพ (Frame by Frame Animation)

เป็นการเคลื่อนไหวโดยการสร้างภาพในแต่ละ Frame หรือทำการ Import ไฟล์ภาพลงในแต่ละ Frame หากไฟล์ที่จะทำการ Import เข้ามามีตัวเลขต่อท้ายหลายๆ อันดับ เช่น Clip01.jpg, Clip02.jpg, Clip03.jpg... เป็นต้น ก็สามารถทำการ Import ไฟล์อย่างต่อเนื่องได้เลย ทำให้ได้ Animation แบบเคลื่อนไหวชนิดภาพต่อภาพได้ทันที วิธีนี้จะได้ภาพเคลื่อนไหวที่สมจริงมาก

#### 2.1.3.2 การเคลื่อนไหวชนิดกำหนดจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุด (Tween Animation)

การเคลื่อนไหวชนิดกำหนดจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดนั้น มีหลักการคือ กำหนดจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดการเคลื่อนไหวให้กับ Animation คือ

##### 1. การทำ Animation แบบ Tween

เป็นภาพเคลื่อนไหวที่เคลื่อนจากที่หนึ่งไปอีกที่หนึ่ง โดยเราจะสร้างรูป Animation ที่เคลื่อนที่จากซ้ายไปขวา ซึ่งเป็นการสั่งให้ภาพแสดงจาก Frame ที่ 1 และเพิ่ม Keyframe ตรง Frame ที่ 20 จากนั้นก็เป็นการใช้ Motion Tween ทำให้เกิดการเคลื่อนไหว

##### 2. การทำ Animation แบบ ย่อ-ขยายวัตถุ

เป็นการย่อ-ขยายวัตถุ โดยจะสร้าง Animation ที่เคลื่อนที่และขยายวัตถุไปด้วย ซึ่งเป็นการสั่งให้ภาพ Animation ถูกแสดงจาก Frame ที่ 1 และเพิ่ม Keyframe ตรง Frame ที่ 20 จากนั้นก็เป็นการใช้ Motion Tween ทำให้เกิดการเคลื่อนไหว

##### 3. การทำ Animation แบบ Rotation

เป็นการทำ Animation โดยให้วัตถุที่ต้องการหมุน ซึ่งสามารถทำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการหมุนวัตถุได้ 2 แบบ คือ ก้านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.1 การ Rotation โดยใช้ Tool

เป็นการหมุนวัตถุโดยการหมุนลักษณะนี้จะหมุนได้ไม่เกิน 1 รอบ ซึ่งจะสร้าง Animation ที่เคลื่อนที่และหมุนไปด้วย โดยการสั่งให้ภาพ Animation ถูกแสดงจาก Frame ที่ 1 และเพิ่ม Keyframe ถึง Frame ที่ 20 จากนั้นก็เป็นการใช้ Motion Tween ทำให้เกิดการเคลื่อนไหว

### 3.2 การ Rotation โดยใช้ Panel Frame

เป็นการหมุนวัตถุโดยการใช้ Panel Frame ช่วยซึ่ง การหมุนลักษณะนี้จะหมุนได้มากกว่า 1 รอบ โดยจะทำการสร้าง Animation ที่เคลื่อนที่และหมุนไปด้วย ซึ่งเป็นการสั่งให้ภาพ Animation ถูกแสดงจาก Frame ที่ 1 และเพิ่ม Keyframe ไปถึง Frame ที่ 20 จากนั้นก็เป็นการใช้ Motion Tween ทำให้เกิดการเคลื่อนไหว

## 4. การทำ Animation แบบการบิดพลิกวัตถุ

เป็นการทำ Animation โดย การใช้คำสั่ง Flip Vertical หรือ Flip Horizontal ช่วย ซึ่งการทำ Animation ลักษณะนี้จะทำให้วัตถุ ค่อยๆ หมุนพลิก และบิดรูปร่าง โดยจะสร้าง Animation ซึ่งเป็นการสั่งให้ ภาพ Animation ถูกแสดงจาก Frame ที่ 1 และเพิ่ม Keyframe ถึง Frame ที่ 20 จากนั้นก็เป็นการใช้ Motion Tween ทำให้เกิดการเคลื่อนไหว

## 5. การทำ Animation แบบ Guideline

เป็นการสร้าง Animation โดยใช้ Guideline ช่วย ซึ่งการทำ Animation ลักษณะนี้ วัตถุจะเคลื่อนที่ตามเส้น Guideline ที่สร้างขึ้นมา ซึ่งเป็นการสั่งให้ภาพ Animation ถูกแสดงจาก Frame ที่ 1 และเพิ่ม Keyframe ถึง Frame ที่ 20 จากนั้นก็ เป็นการกำหนดค่าต่างๆ ให้ Animation เคลื่อนไหว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 6. การทำ Animation โดยใช้ Effect

การใช้ Panel Effect เป็นการเพิ่มลูกเล่น ให้กับภาพเคลื่อนไหว โดยสามารถนำเอฟเฟคนี้ไปประยุกต์กับ Animation ที่ต้องการได้ การใช้ Panel Effect จะมีอยู่ 4 แบบ คือ

6.1 Brightness คือ การเพิ่มความสว่างหรือมืดให้กับวัตถุ ทำให้วัตถุค่อยจางหายไปหรือวัตถุค่อยๆ ชัดเจนขึ้น

6.2 Tint คือ การทำให้วัตถุเปลี่ยนจากสีหนึ่งไปเป็นอีกสีหนึ่ง

6.3 Alpha คือ การทำให้วัตถุค่อยๆ จางหายไป ( ใช้วิธีเดียวกันกับ Brightness คือเพิ่มความสว่างจนการทำ Animation โดยใช้ Effect แบบ Brightness วัตถุหายไป )

6.4 Advance คือ การทำให้วัตถุเปลี่ยนสี โดยเราจะผสมสีเอง

## 7. การทำ Animation แบบให้วัตถุหมุนรอบตัวเอง

เป็นการทำ Animation โดยการเปลี่ยนจุดหมุนของวัตถุ ซึ่งปกติแล้ววัตถุ ทุกตัวจะมีจุดหมุนอยู่ตรงกลางของวัตถุ โดยจะสร้าง Animation ด้วยการเปลี่ยน จุดหมุนของวัตถุและทำการหมุนวัตถุ ซึ่งเป็นการสั่งให้ภาพ Animation ถูกแสดง จาก Frame ที่ 1 และเพิ่ม Keyframe ตรง Frame ที่ 20 จากนั้นก็เป็นการใช้ Motion Tween ทำให้เกิดการเคลื่อนไหว

### 2.1.4 หลักการทำงานของ Flash

ขั้นตอนที่ 1 เป็นการนำภาพที่สร้างขึ้น หรือที่ได้มาจากที่อื่นมาวางบน Stage

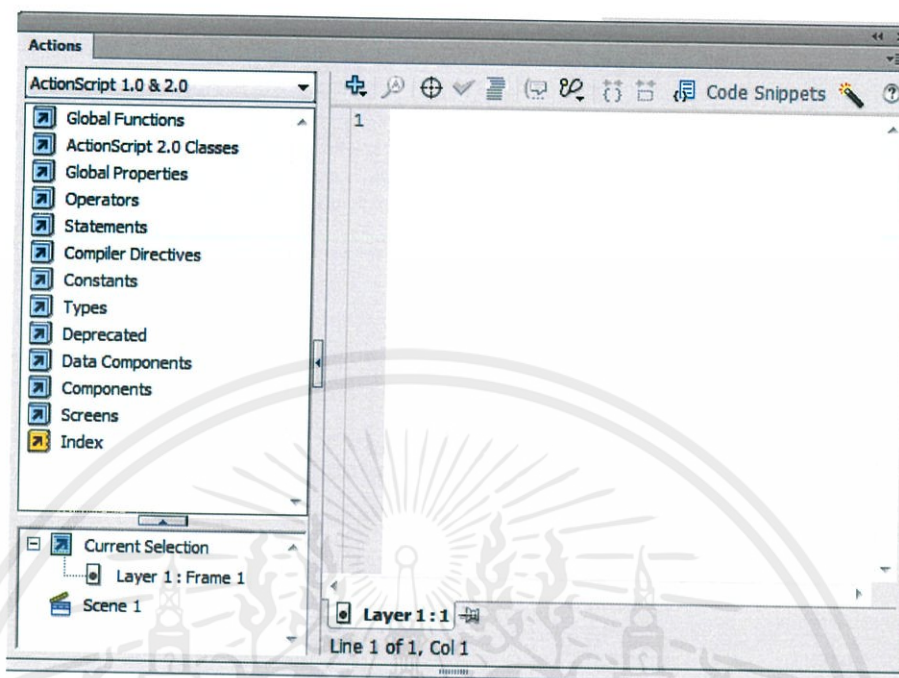
ขั้นตอนที่ 2 ทำการแปลงวัตถุนั้นเป็น Symbol ซึ่งเป็นลักษณะที่ Flash สามารถนำไปทำเป็น Animation ได้

ขั้นตอนที่ 3 เป็นขั้นตอนที่จะมาทำ Symbol ให้เป็น Animation ซึ่งในขั้นตอนนี้สามารถจะใส่เสียง หรือ Script คำสั่งเพิ่มเติมลงไปได้

ขั้นตอนที่ 4 เมื่อสร้างชิ้นงานเสร็จแล้ว ก็ทำการ Publish หรือทำการแปลงชิ้นงาน เพื่อแสดงผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.1.5 Action Script



รูปที่ 2.14 หน้าต่าง Action Script

### 2.1.5.1 Script pane

Script pane เป็นส่วนที่ใช้แสดงพื้นที่สำหรับแก้ไข code ของ ActionScript ซึ่งจะแสดง code ที่อยู่ภายในส่วนประกอบต่างๆ ของ Project นั้น

### 2.1.5.2 Script Pane Toolbar

ในส่วนของ Script Pane toolbar นั้นจะมีส่วนประกอบดังนี้



รูปที่ 2.15 แถบเครื่องมือ Action Script

### 2.1.5.3 Action Toolbox

Action Toolbox ใช้สำหรับแสดงคำสั่งต่างๆของ ActionScript นอกจากนี้ยังสามารถเพิ่มคำสั่งต่างๆ ลงบนพาด Action ได้อีกด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 2.1.5.4 Script Navigator

Script Navigator เป็นจอภาพแสดงส่วนประกอบต่างๆ ที่อยู่ใน Project เมื่อเรา click เลือกที่ส่วนประกอบใดๆ ก็จะสามารถดู code ที่อยู่ภายในนั้น นับว่าเป็นเครื่องมือที่ช่วยในการ เรียกดู code ที่อยู่ภายใน Project ได้เป็นอย่างดี

#### 2.1.5.5 ตัวแปร

การเขียนโปรแกรมเบื้องต้นไม่ว่าจะเขียนด้วยภาษาใดๆ ย่อมหลีกเลี่ยงไม่พ้นที่จะต้องใช้สิ่งที่เรียกว่าตัวแปร (Variable) ซึ่งในแต่ละภาษาก็มีรูปแบบการใช้งานที่แตกต่างกันไป สำหรับ ActionScript ซึ่งเป็นภาษาหนึ่งที่ใช้เขียนโปรแกรมควบคุมงานมัลติมีเดีย นั้น ก็มีการใช้งานตัวแปรคล้ายคลึงกับตัวแปรภาษาอื่นๆ คือ ใช้เก็บข้อมูลหรือใช้พักข้อมูล ชั่วคราวในระหว่างการประมวลผล



ตัวแปรเปรียบเสมือนกล่องเก็บข้อมูล ซึ่งกล่องแต่ละกล่องก็จะต้องมีชื่อกล่องที่แตกต่างกันชื่อกล่องนั้นก็คือชื่อของตัวแปรนั่นเอง โดยเราจะมาเรียนรู้กฎการตั้งชื่อตัวแปรในหัวข้อนี้

ตัวแปรนั้นต้องขึ้นต้นด้วยตัวอักษร เครื่องหมาย \$ หรือ เครื่องหมาย \_ ห้ามตั้งชื่อตัวแปรขึ้นต้นด้วยตัวเลข เครื่องหมาย สัญลักษณ์อื่นใด ถัดจากตัวอักษรแรกของตัวแปรจะตามด้วยตัวอักษร ตัวเลข เครื่องหมาย หรือเครื่องหมาย \_ ก็ได้ (ห้ามเป็นเครื่องหมาย “ , เครื่องหมาย # , เครื่องหมาย @ หรือเว้นช่องว่าง)

ตัวแปรในภาษา Action Script เป็น Case Sensitive นั่นคือ ตัวพิมพ์เล็ก ตัวพิมพ์ใหญ่มีความแตกต่างกัน ถือว่าเป็นตัวแปรคนละตัวกัน ตัวอย่างเช่น

`Number :int =10 ;`

`number :int =10 ;`

การตั้งชื่อตัวแปรห้ามเป็นคำสงวน ( Reserved words ) ที่ไว้ใช้ใช้งาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้เรียนเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาติให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ตารางที่ 2.2 คำสั่งสงวน

as	break	case	catch
class	const	continue	default
delete	do	else	extends
false	finally	for	function
if	IMPERMENTS	import	in
instance of	interface	internal	is
native	new	null	package
private	protected	public	return
super	switch	this	throw
to	true	try	type of
use	var	void	while
with	each	get	set
namespace	include	dynamic	final
override	static		

### การประกาศตัวแปร

การประกาศตัวแปร ( Variable Declaration ) คือการบอกให้โปรแกรมรู้จักกับตัวแปร และให้โปรแกรมนำตัวแปรและค่าของตัวแปรนั้น มาใช้งานในโปรแกรมได้ ในการประกาศตัวแปรมีรูปแบบดังนี้

**Var ชื่อตัวแปร : ชนิดของข้อมูล = ข้อมูลที่จะแทนค่าในตัวแปร**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



- //ข้อความ คือคำอธิบายนั้นมีผล 1 บรรทัดตั้งแต่ // ไปจนจบบรรทัดนั้นๆ
- /\*ข้อความ\*/คือคำอธิบายนั้นมีผลระหว่าง/\*กับ\*/ ซึ่งสามารถครอบคลุมได้ หลายบรรทัด คำอธิบายสคริปต์นั้น โปรแกรมจะไม่นำไปประมวลผล แต่โปรแกรมอาจเตือน Error ในหน้าจอ output ในกรณีที่มีอธิบายสคริปต์หลายๆ บรรทัดแล้วลืมนำปิดท้ายด้วยเครื่องหมาย\*/

#### 2.1.4.7 สร้างฟังก์ชันไว้รองรับการทำงานของ Movie Clip

ในบางครั้งเราต้องเขียน Action Script ซึ่งการเขียนโปรแกรมที่มีการทำงานซับซ้อนจึงมีความจำเป็นที่เราจะต้องแบ่งงานออกเป็นส่วนเล็กๆ ซึ่งแต่ละส่วนมีหน้าที่การทำงานของตัวเอง เปรียบเสมือนการทำงานในโครงการขนาดใหญ่ จะมีการแบ่งหน้าที่ให้คนที่เกี่ยวข้องรับผิดชอบ เช่น การสร้างบ้าน ก็ต้องมีช่างไม้ ช่างปูน ช่างทาสี เป็นต้น คอยรับผิดชอบงานที่แตกต่างกันไป แต่ทุกๆ คนจะช่วยกันทำงานจนบ้านเสร็จออกมาเป็นหลัง ซึ่งหน้าที่ของช่างแต่ละคนก็เปรียบได้กับ ฟังก์ชันนั่นเอง

#### ฟังก์ชันคืออะไร

ฟังก์ชันคือ การเขียนคำสั่งย่อยๆ ไว้ในบล็อกของคำสั่งเพื่อทำงานชิ้นเล็กๆ ชิ้นหนึ่งให้สำเร็จ และสามารถนำไปทำงานร่วมกับคำสั่ง หรือฟังก์ชันอื่นๆ เพื่อให้การสร้างสรรค์ชิ้นงานสมบูรณ์

#### การสร้างฟังก์ชันไว้ใช้งาน

การสร้างฟังก์ชันไว้ใช้งานสิ่งแรกที่ต้องทำความรู้จักคือ การตั้งชื่อฟังก์ชัน ตัวแปรรับ และตัวแปรส่ง ในการตั้งชื่อฟังก์ชันจะคล้ายกับการตั้งชื่อตัวแปร โดยมีหลักการง่ายๆ ดังนี้

- ชื่อของฟังก์ชันควรสัมพันธ์กับการทำงานของฟังก์ชัน
- ชื่อฟังก์ชันต้องไม่ซ้ำกัน
- ชื่อของฟังก์ชันสามารถเป็นตัวอักษร ตัวเลข และเส้นขีดกลางได้ แต่ห้ามขึ้นต้นด้วยตัวเลข

รูปแบบการสร้างฟังก์ชันไว้ใช้งาน	
Function ชื่อฟังก์ชัน(พารามิเตอร์):void	
{	
//จำนวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อ	การศึกษาก่อนเป็นไปก่อนแล้วให้นำไปใช้ประโยชน์ในการค้า
คำสั่งที่ต้องการให้ฟังก์ชันทำงาน	พารามิเตอร์ คือ ตัวแปรที่แทนค่าจากตัวแปรรับ
}	จะต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้
	ซึ่งจะส่งค่าเข้าไปทำงานในฟังก์ชัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการศึกษาเท่านั้น ไม่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น

## การเรียกใช้งานฟังก์ชัน

เมื่อสร้างฟังก์ชันแล้วก็ควรรู้จักวิธีเรียกใช้งานฟังก์ชัน ดังนี้

รูปแบบการสร้างฟังก์ชันไว้ใช้งาน	
ชื่อฟังก์ชัน(อาร์กิวเมนต์)	อาร์กิวเมนต์ คือ ตัวแปรที่ส่งค่าเข้าไป

## Event คืออะไร

Event คือการเขียนโปรแกรมแบบ Graphic User Interface ( GUI ) ที่เตรียมการตอบสนองต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจากผู้ใช้ ไม่ว่าจะเป็นการเลื่อน mouse click mouse

หรือกดปุ่มต่างๆ บนคีย์บอร์ด ซึ่งเป็นหัวใจของการเขียนโปรแกรมลักษณะ GUI สำหรับคำสั่งในการสร้าง event ไว้ ใช้งานมีดังนี้

```
Function ชื่อฟังก์ชัน (event:ประเภทของ event )
{
คำสั่งทั่วไป
คำสั่งเรียกใช้งาน event
หรือคำสั่งยกเลิกการทำงาน event
}
```

## ประเภทของ Event

event นั้นมีหลายประเภท ทั้ง event ทั่วไป event ที่เกี่ยวกับ mouse event ที่เกี่ยวกับ คีย์บอร์ดและ event ที่เกี่ยวกับเวลา

## คำสั่งเรียกใช้งาน Event

คำสั่งที่เรียกใช้งาน event จะเป็นการเรียกใช้งาน event ร่วมกับประเภทของ event และตัวคำสั่งที่กำหนดการกระทำของ event

รูปแบบคำสั่งเรียกใช้งาน event

ชื่อ mc.addEventListener (ประเภทของ event . คำสั่ง event , ชื่อ ฟังก์ชัน);

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่จัดทำขึ้นเพื่อใช้ในการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น

## คำสั่งยกเลิกการทำงาน Event

คำสั่งยกเลิกการใช้งาน event เป็นคำสั่งยกเลิกการทำงาน event ในกรณีที่ต้องการเลิกใช้งาน event แต่ในบางครั้งไม่จำเป็นต้องมีก็ได้ ตามลักษณะของชิ้นงานที่ต้องการสร้าง

รูปแบบคำสั่งเรียกใช้งาน event
ชื่อ mc.removeEventListener (ประเภทของ event .คำสั่ง event ,ชื่อฟังก์ชัน);

## KeyboardEvent

KeyboardEvent เป็นกลุ่มคำสั่งที่ตอบรับการทำงานของคีย์บอร์ด เช่น กดปุ่ม <Spacebar>กดปุ่มขึ้นหรือลง กดปุ่มตัวอักษร เป็นต้น

### ขั้นตอนการรับค่าจากคีย์บอร์ด

ขั้นตอนการรับค่าจากคีย์บอร์ดมี 3 ขั้นตอนคือ

1. สร้างฟังก์ชันไว้รับค่าการทำงานจากคีย์บอร์ด
2. เขียนคำสั่งเรียกใช้ฟังก์ชัน
3. เขียนคำสั่งตรวจสอบการกดปุ่มบนคีย์บอร์ด

### ขั้นตอน 1: สร้างฟังก์ชันไว้รับค่าการทำงานจากคีย์บอร์ด

เมื่อต้องการสร้างชิ้นงานรับค่าจากคีย์บอร์ด ควรวางแผนไว้ก่อนว่าจะกดคีย์บอร์ดปุ่มใด และเมื่อกดคีย์บอร์ดแล้วต้องการจะให้เกิดอะไรขึ้น ซึ่งนั่นก็คือเราจะต้องเขียนคำสั่ง Action Script ในรูปแบบของฟังก์ชันเพื่อรองรับกับการกดคีย์บอร์ดปุ่มนั้นๆ นั่นเอง

### รูปแบบการสร้างฟังก์ชันรับค่าการทำงานจากคีย์บอร์ด

```
Function ชื่อฟังก์ชัน(ชื่อ event :Keyboard):void
{
คำสั่งที่ต้องการให้โปรแกรมทำงานหลังกดคีย์บอร์ด
}
```

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวน การสร้างฟังก์ชันรับค่าการทำงานจากคีย์บอร์ดไม่จำเป็นต้องมีเพียงฟังก์ชันเดียว แต่ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อาจมีหลายฟังก์ชันเนื่องจากต้องการให้แต่ละปุ่มที่กดทำงานไม่เหมือนกัน

เช่น ปุ่ม <Spacebar> สั่งให้กระโดด , ปุ่ม <Alt> สั่งให้พ่นไฟ, ปุ่ม <Left> ให้เดินหน้าไปทางซ้าย หรือ ปุ่ม <Right> ให้เดินหน้าไปทางขวา เป็นต้น

### ขั้นตอนที่ 2: เขียนคำสั่งเรียกใช้ฟังก์ชัน

เมื่อมีฟังก์ชันที่รับค่าการทำงานของฟังก์ชันแล้ว จะต้องเขียนคำสั่ง เรียกใช้ฟังก์ชัน และรับคำสั่งจากการกดคีย์บอร์ด

รูปแบบการเขียนคำสั่งเรียกใช้ฟังก์ชัน
Stage.addEventListener(ชื่อevent:KEY_DOWN,ชื่อฟังก์ชัน)

### ขั้นตอนที่ 3: เขียนคำสั่งตรวจสอบการกดปุ่ม keyboard

เมื่อมีการรับคำสั่งว่าผู้ใช้มีการกดปุ่มบน keyboard แล้ว จะต้องเขียนคำสั่ง ตรวจสอบด้วยว่าผู้ใช้กดปุ่มใดบน keyboard แล้วแต่ละปุ่มที่กดไปต้องการให้ทำอะไร หรือ เรียกฟังก์ชันใด โดยอาจใช้ประโยคเงื่อนไข เช่น if...else หรือ switch...case มาช่วยร่วมกับคำสั่งรับค่าว่ากดปุ่มใดบน keyboard

รูปแบบคำสั่งตรวจสอบการกดปุ่มบน keyboard
ชื่อ Event:keyCode

ในที่นี้ key Code คือ รหัสที่ใช้แทนค่าของการกดปุ่มต่างๆ บน keyboard ตัวอย่างเช่น การเขียนคำสั่งตรวจสอบการกดปุ่มkeyboard

<pre> If(myevent:keyCode==65) { คำสั่งต้องการให้ทำเมื่อกดปุ่ม &lt;A&gt; บน keyboard } </pre>
----------------------------------------------------------------------------------------------

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.2 Adobe Dreamweaver CS6

Adobe Dreamweaver หรือชื่อเดิมคือ Macromedia Dreamweaver เป็นโปรแกรมแก้ไข HTML พัฒนาโดยบริษัทแมโครมีเดีย (ปัจจุบันควบกิจการรวมกับบริษัท อะโดบีซิสเต็มส์) สำหรับการออกแบบเว็บไซต์ในรูปแบบ WYSIWYG กับการควบคุมของส่วนแก้ไขรหัส HTML ในการพัฒนาโปรแกรมที่มีการรวมทั้งสองแบบเข้าด้วยกันแบบนี้ ทำให้ Dreamweaver เป็นโปรแกรมที่แตกต่างจากโปรแกรมอื่นๆ ในประเภทเดียวกัน ในช่วงปลายปีทศวรรษ 2533 จนถึงปีพ.ศ.2544 ดรีมวีฟเวอร์มีส่วนตลาดโปรแกรมแก้ไข HTML อยู่มากกว่า 70% ดรีมวีฟเวอร์มีทั้งในระบบปฏิบัติการ Macintosh และ Microsoft windows Dreamweaver ยังสามารถทำงานบนระบบปฏิบัติการแบบยูนิกซ์ ผ่านโปรแกรมจำลองอย่าง WINE ได้รุ่นล่าสุดคือ Dreamweaver CS6

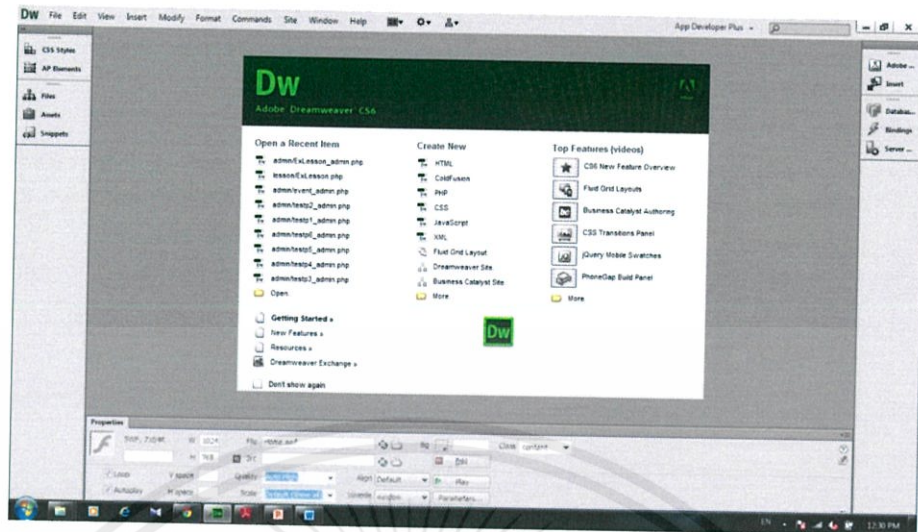
### 2.1.1 การเรียกใช้ Adobe Dreamweaver CS6

ทำการเปิดโปรแกรม Dreamweaver โดยเข้าไปที่ เมนู Start > All Programs > Adobe Master Collection CS6 > Adobe Dreamweaver CS6

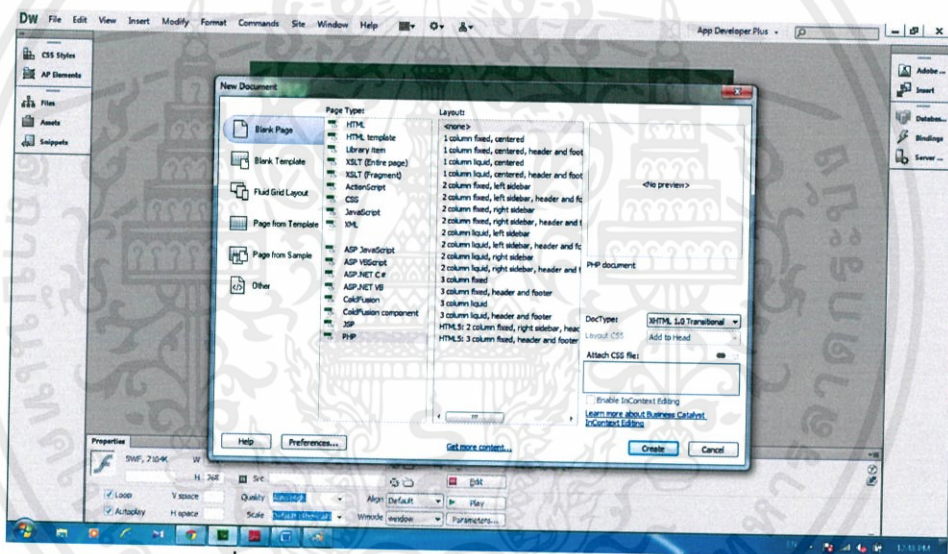


รูปที่ 2.16 แสดงหน้าโปรแกรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.17 หน้าต่างการทำงานของ Adobe Dreamweaver CS6



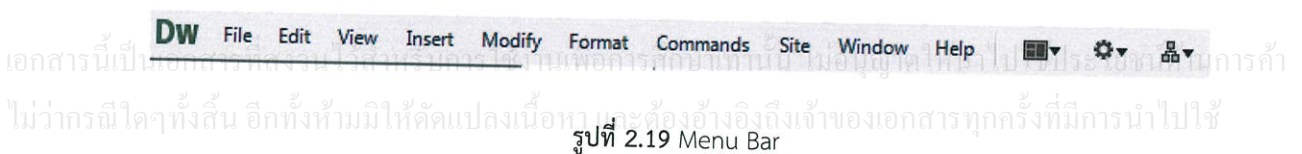
รูปที่ 2.18 รูปแบบเว็บไซต์ที่ต้องการสร้าง เช่น PHP, HTML

## 2.2.2 ส่วนการทำงานเบื้องต้นในโปรแกรม Dreamweaver

ในโปรแกรม Dreamweaver จะประกอบไปด้วยส่วนการทำงานหลายส่วนด้วยกัน

### 2.2.2.1. Menu Bar

เป็นแถบที่รวบรวมเมนูคำสั่งทั้งหมดของโปรแกรม Dreamweaver โดยจะแบ่งคำสั่งทั้งหมดออกเป็นหมวดหมู่ตามลักษณะของการใช้งานเพื่อสะดวกต่อการทำงาน



รูปที่ 2.19 Menu Bar

### 2.2.2.2. Insert Bar

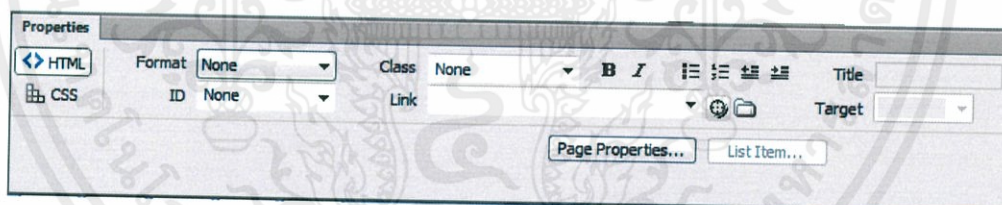
ประกอบไปด้วยปุ่มที่ใช้แทรกอ็อบเจกต์ (Object) ชนิดต่างๆ เช่น รูปภาพ ตาราง และ เลเยอร์ เป็นต้น ลงในเว็บเพจที่เรากำลังทำงานอยู่ในขณะนั้น



รูปที่ 2.20 Insert Bar

### 2.2.2.3. Property Inspector

ใช้แสดงคุณสมบัติของวัตถุหรือ ข้อความที่เราเลือกในเว็บเพจ โดยเราสามารถที่จะเปลี่ยนแปลงแก้ไขคุณสมบัติต่างๆ ของวัตถุที่เราเลือกผ่านทาง Property Inspector ได้



รูปที่ 2.21 Property Inspector

### 2.2.2.4. Tag Selector

อยู่ใน Status Bar ที่อยู่ทางด้านล่างของ Document Window เมื่อเรา click วัตถุในเอกสารจะปรากฏ Tag Select ใน Status Bar ขึ้นมา เมื่อเรา click เลือก Tag Selector แล้ว Tag ต่างๆ ที่ถูกล้อมด้วย Tag ที่เราเลือกจะถูกเลือกด้วย

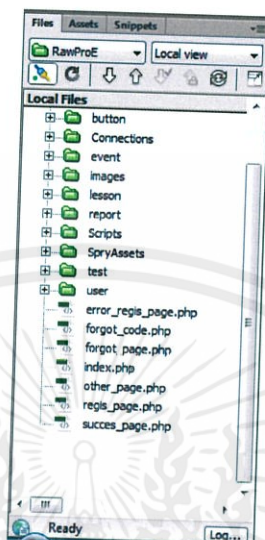


รูปที่ 2.22 Tag Selector

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.2.2.5 Site Panel

ใช้ในการจัดการไฟล์และ โฟลเดอร์ที่ใช้ในการสร้างเว็บไซต์ นอกจากนี้ยังสามารถใช้ดูไฟล์ต่างๆ ในเครื่องได้อีกด้วย



รูปที่ 2.23 Site Panel

### 2.2.2.5 Document Toolbar

ประกอบไปด้วยปุ่มและ ป๊อปอัพเมนูที่ใช้กำหนดรูปแบบมุมมองของ Document Window ที่เรากำลังทำงานอยู่และ คำสั่งต่างๆ ที่ใช้ทำงานกับ Document Window อย่างเช่น การแสดงเว็บเพจที่สร้างขึ้นใน Web browser หรือ การกำหนดคอปชั่นของ Document Window เป็นต้น

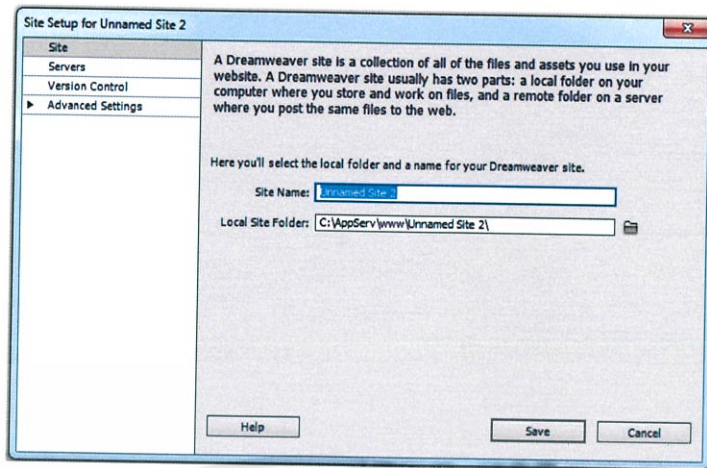


รูปที่ 2.24 Document Toolbar

### 2.2.2.6 การสร้าง Site

1. ไปที่เมนู Site > New Site
2. กำหนดค่า Site name และ Local Site folder หลังจากนั้นกดปุ่ม save เมื่อเสร็จสิ้นการสร้าง Site แล้ว จะปรากฏอยู่ในส่วนของ Site Panel

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

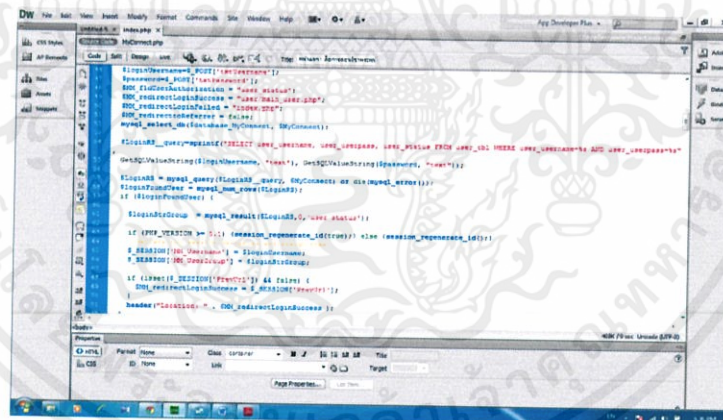


รูปที่ 2.25 Save

### 2.2.2.7 พื้นที่สร้างงาน (Document area)

เป็นส่วนที่ใช้สร้างหน้าเว็บเพจ ใส่เนื้อหา และองค์ประกอบต่างๆ ของเว็บเพจ โดยการนำองค์ประกอบที่ต้องการเข้ามาวางลงในนี้ ซึ่งสามารถเลือกเปิดพื้นที่สร้างได้ 3 มุมมอง

#### มุมมอง Code View

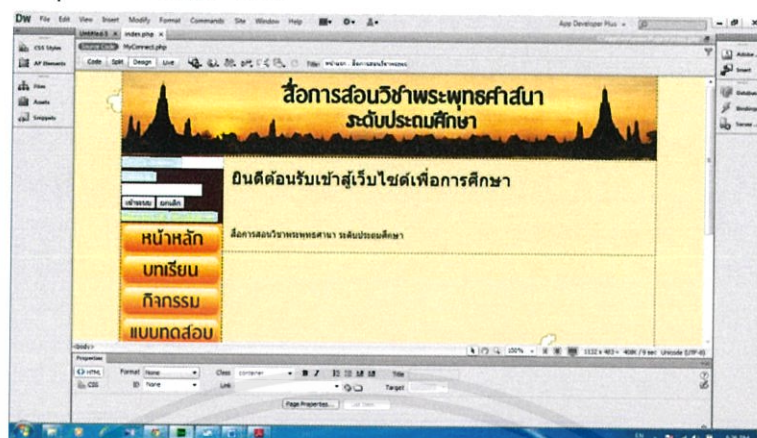


รูปที่ 2.26 หน้าต่าง Code View

ใช้สำหรับเปิดดูคำสั่งต่างๆ เช่น HTML, PHP, ASP และ JSP ที่กำลังเขียนอยู่ โดยสามารถตรวจสอบแก้ไข หรือเพิ่มคำสั่งต่างๆ ที่ต้องการได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

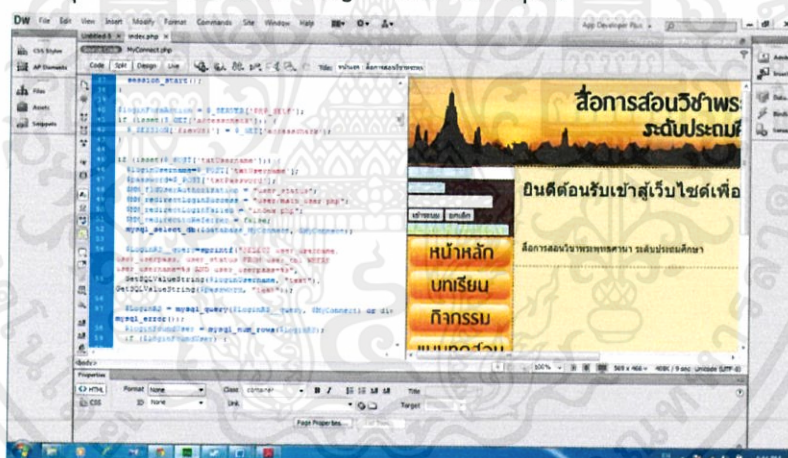
## มุมมอง Design View



รูปที่ 2.27 หน้า Design View

ใช้แก้ไขและจัดวางเนื้อหาต่างๆ ลงบนเว็บเพจ ซึ่งจะแสดงผลเว็บเพจตามลักษณะคล้ายกับที่ปรากฏบนเบราว์เซอร์

## มุมมอง Code and Design View หรือ Split



รูปที่ 2.28 หน้า Split

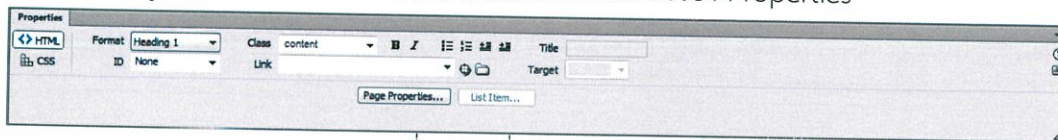
แสดงทั้งแบบมุมมองออกแบบ และมุมมอง code พร้อมกัน สามารถปรับขนาดพื้นที่ของแต่ละส่วนได้โดยการ click ลากที่เส้นแบ่งระหว่างทั้ง 2 ส่วนนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.2.3 ใส่ข้อความลงในเว็บเพจ

การใส่ข้อความลงในเว็บเพจนั้น สำหรับ Dreamweaver สามารถเลือกมุมมองเป็นแบบ Design View หรือ Code and Design View เลือกพื้นที่ ที่ต้องการจะใส่ข้อความ แล้วสามารถพิมพ์ข้อความลงไปได้เลย

การปรับแต่งรูปแบบอักษร และสี ทำโดยการใช้เครื่องมือในส่วนของ Properties



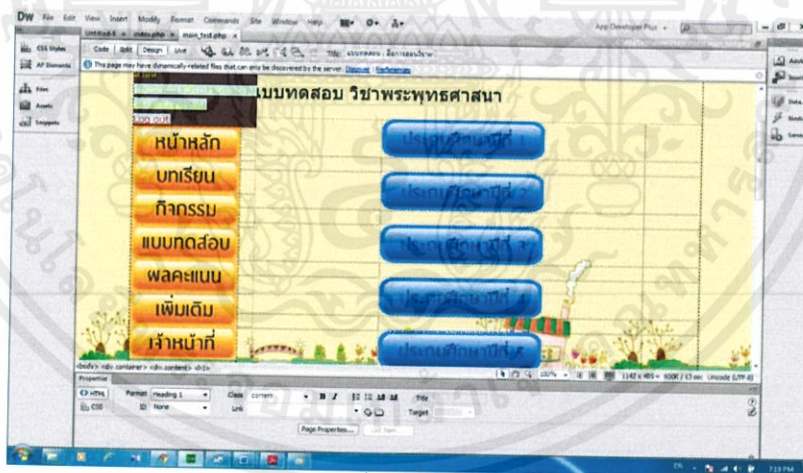
รูปที่ 2.29 เครื่องมือปรับแต่งอักษร

### 2.2.4 ใส่ภาพกราฟฟิกในเว็บเพจ

การใส่ภาพ สามารถทำได้หลายวิธี เช่น

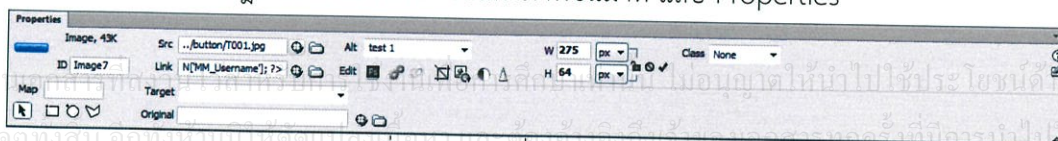
1. click แถบ Images บนแท็บ Common ของ Insert Bar
2. เลือกคำสั่ง Insert > Image จากเมนูหลัก
3. click ลากไฟล์ภาพจากโฟลเดอร์จากพาเนล Files หรือ พาเนล Assets
4. click ลากไฟล์ภาพจากโฟลเดอร์ของ Windows

การใส่ภาพกราฟฟิก เมื่อต้องการใส่อย่างเป็นรูปแบบ จำเป็นต้องสร้าง Table เพื่อจำกัดพื้นที่การแสดงผล



รูปที่ 2.30 Table

การใส่ภาพกราฟฟิกสามารถประยุกต์ให้กลายเป็นปุ่มได้เช่นกัน การปรับแต่งภาพทำได้โดย click ที่ภาพ จะปรากฏเครื่องมือสำหรับปรับแต่งภาพขึ้นมาที่ แถบ Properties



รูปที่ 2.31 แถบเครื่องมือสำหรับแต่งภาพ

### 2.3 AppServ

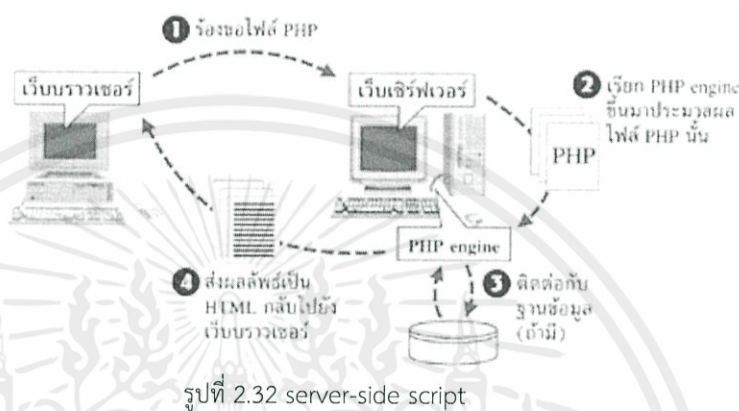
ทฤษฎีเกี่ยวกับ AppServ คือ โปรแกรมที่รวบรวมเอา Open Source Software หลายๆ อย่างมารวมกันโดยมี Package หลัก ดังนี้ - Apache  
- PHP  
- phpMyAdmin

โปรแกรมต่างๆ ที่นำมารวบรวมไว้ทั้งหมดนี้ ได้ทำการดาวน์โหลดจาก Official Release ทั้งสิ้น โดยตัว AppServ จึงให้ความสำคัญว่าทุกสิ่งทุกอย่างจะต้องให้เหมือนกับต้นฉบับ เราจึงไม่ได้ตัดทอนหรือเพิ่มเติมอะไรที่แปลกไปกว่า Official Release แต่อย่างไรก็ตาม เพียงแต่มีบางส่วนเท่านั้นที่เราได้เพิ่มประสิทธิภาพการติดตั้งให้สอดคล้องกับการทำงานแต่ละคน โดยที่การเพิ่มประสิทธิภาพนี้ไม่ได้ไปยุ่ง ในส่วนของ Original Package เลยแม้แต่น้อยเพียงแค่เป็นการกำหนดค่า Config เท่านั้น เช่น Apache ก็จะเป็นในส่วนของ httpd.conf, PHP ก็จะเป็นในส่วนของ php.ini, MySQL ก็จะเป็นในส่วนของ my.ini ดังนั้นเราจึงรับประกันได้ว่าโปรแกรม AppServ สามารถทำงานและความเสถียรของระบบได้เหมือนกับ Official Release ทั้งหมด จุดประสงค์หลักของการรวบรวม Open Source Software เหล่านี้เพื่อทำให้การติดตั้งโปรแกรมต่างๆ ที่ได้กล่าวมาให้ง่ายขึ้นเพื่อลดขั้นตอนการติดตั้งที่แสนจะยุ่งยากและใช้เวลานาน โดยผู้ใช้งานเพียงดับเบิลคลิก click setup ภายในเวลา 1 นาที ทุกอย่างก็ติดตั้งเสร็จสมบูรณ์ระบบต่างๆ ก็พร้อมที่จะทำงานได้ทันที ทั้ง Web Server, Database Server เหตุนี้จึงเป็นเหตุผลหลักที่หลายๆ คนทั่วโลก ได้เลือกใช้โปรแกรม AppServ แทนการที่จะมาติดตั้งโปรแกรมต่างๆ ที่ละส่วน ไม่ว่าจะเป็นผู้ที่มีความชำนาญในการติดตั้ง Apache, PHP, MySQL ก็ไม่ได้เป็นเรื่องง่ายเสมอไป เนื่องจากการติดตั้งโปรแกรมที่แยกส่วนเหล่านี้ให้มารวมเป็นชิ้นเดียวกัน ใช้เวลาค่อนข้างมากพอสมควร แม้แต่ตัวผู้พัฒนา Appserv เองก่อนที่จะ Release แต่ละเวอร์ชันให้ดาวน์โหลดต้องใช้ระยะเวลาในการติดตั้งไม่น้อยกว่า 2 ชั่วโมง เพื่อทดสอบความถูกต้องของระบบดังนั้นจึงเห็นว่าเราเองนั้นเป็นมือใหม่หรือมือเก่า ย่อมไม่ใช่เรื่องง่ายเลยที่จะติดตั้ง Apache, PHP, MySQL ในพริบตาเดียว มีบางคำถามที่พบบ่อยว่า Appserv สามารถนำไปเป็น Web Server หรือ Database Server ได้ทันทีหรือไม่ ข้อนี้ต้องตอบว่าได้แน่นอน 100 % แต่ผู้พัฒนาเองขอแนะนำว่า ระบบการจัดการ Memory และ CPU บน Windows ที่ทำงานเกี่ยวกับ Web Server หรือ Database Server ไม่เหมาะกับการใช้งานหนักๆ เป็นอย่างยิ่ง เพราะ Windows นั้นจะกินทรัพยากรอันมหาศาล และหากเทียบกับอัตราการรับระบบงานกับ OS ตัวอื่น เช่น Linux/Unix จะยิ่งเห็นได้ชัดว่า OS ที่เป็น Windows ที่มีขนาด Memory และ CPU ที่เท่ากับ OS ที่เป็น Linux/Unix นั้น จะรองรับงานที่น้อยกว่ามากพอสมควร เช่น Windows รับได้ 1000 คนพร้อมๆ กัน แต่ Linux/Unix อาจรับได้ถึง 5000 คนพร้อมๆ กัน หากท่านต้องทำงานหนักๆ ผู้พัฒนาแนะนำให้เลือกใช้ Linux/Unix OS จึงเหมาะสมกว่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.3.1 PHP (Personal Home Tool)

ทฤษฎีเกี่ยวกับ PHP (Personal Home Tool) PHP ย่อมาจากคำว่า "Personal Home Page Tool" เป็น Server side script ที่มีการทำงานที่ฝั่งของเครื่องคอมพิวเตอร์ Server ซึ่งรูปแบบในการเขียนคำสั่งการทำงานนั้นจะมีลักษณะคล้ายกับภาษา Perl หรือ ภาษา C และสามารถที่จะใช้ร่วมกับภาษา HTML ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งจะทำให้การเขียนโปรแกรมบนเว็บไซต์ทำได้ง่ายยิ่งขึ้น



จากรูปเป็นการทำงานของเว็บเพจที่ฝังสคริปต์ภาษา PHP ไว้ (ขอเรียกว่า ไฟล์ PHP) เมื่อเว็บเบราว์เซอร์ร้องขอไฟล์ PHP ไฟล์ใด เว็บเซิร์ฟเวอร์จะเรียก PHP engine ขึ้นมาแปล (interpret) และประมวลผลคำสั่งที่อยู่ในไฟล์ PHP นั้น โดยอาจมีการดึงข้อมูลจากฐานข้อมูล หรือเขียนข้อมูลลงไปยังฐานข้อมูลด้วย หลังจากนั้นผลลัพธ์ในรูปแบบ HTML (และสคริปต์ที่ทำงานทางฝั่งเบราว์เซอร์ เช่น client-side JavaScript) จะถูกส่งกลับไปยังเบราว์เซอร์ เบราว์เซอร์ก็จะแสดงผลตามคำสั่ง HTML ที่ได้รับมา ซึ่งย่อมไม่มีคำสั่ง PHP ใดๆ หลงเหลืออยู่ เนื่องจากถูกแปลและประมวลผลโดย PHP engine ที่ฝั่งเซิร์ฟเวอร์ไปหมดแล้ว ให้สังเกตว่าการทำงานของเบราว์เซอร์ ในกรณีนี้ไม่แตกต่างจากกรณีของเว็บเพจธรรมดาที่ได้อธิบายไปก่อนหน้านี้เลย เพราะสิ่งที่เบราว์เซอร์ต้องกระทำก็คือการร้องขอไฟล์จากเว็บเซิร์ฟเวอร์ จากนั้นก็รอรับผลลัพธ์กลับมาแล้วแสดงผล ความแตกต่างจริงๆ อยู่ที่การทำงานทางฝั่งเซิร์ฟเวอร์ ซึ่งกรณีหลังนี้ เว็บเพจ (ไฟล์ PHP) จะผ่านการประมวลผลก่อน แทนที่จะถูกส่งไปยังเบราว์เซอร์เลยทันที การฝังสคริปต์ PHP ไว้ในเว็บเพจ ช่วยให้เราสร้างเว็บเพจแบบ dynamic ได้ ซึ่งหมายถึงเว็บเพจที่มีเนื้อหาสาระหรือหน้าตาเปลี่ยนแปลงไปได้ในแต่ละครั้งที่ผู้ใช้เปิดดู โดยขึ้นอยู่กับเงื่อนไขต่างๆ เช่น ข้อมูลที่ผู้ใช้ส่งมาให้ (ผ่านมาทางฟอร์มของ HTML) ข้อมูลในฐานข้อมูล ฯลฯ PHP เป็นภาษาจากพวก scripting language คำสั่งต่างๆ จะเก็บอยู่ในไฟล์ที่เรียกว่า สคริปต์ (script) และเวลาใช้งานต้องอาศัยตัวแปลชุดคำสั่งตัวอย่างของภาษาสคริปต์ก็ เช่น JavaScript, Perl เป็นต้น ลักษณะของ PHP ที่แตกต่างจากภาษาสคริปต์แบบอื่นๆ คือ PHP ได้รับการพัฒนาและออกแบบมา เพื่อใช้งานในการสร้าง

เอกสารแบบ HTML โดยสามารถสอดแทรกหรือแก้ไขเนื้อหาได้โดยอัตโนมัติ ดังนั้นจึงกล่าว  
ว่า PHP เป็นภาษาที่เรียกว่า server-side หรือ HTML-embedded scripting language  
เป็นเครื่องมือที่สำคัญชนิดหนึ่งที่ช่วยให้เราสามารถสร้างเอกสารแบบ Dynamic HTML ได้  
อย่างมีประสิทธิภาพและมีลูกเล่นมากขึ้น

เนื่องจากว่า PHP ไม่ได้เป็นส่วนหนึ่งของตัว Web Server ดังนั้นถ้าจะใช้ PHP ก็  
จะต้องดูก่อนว่า Webserver นั้นสามารถใช้สคริปต์ PHP ได้หรือไม่ ยกตัวอย่างเช่น PHP  
สามารถใช้ได้กับ Apache Web Server และ Personal Web Server (PWP) สำหรับ  
ระบบปฏิบัติการ Windows 95/98/NT ในกรณีของ Apache เราสามารถใช้ PHP ได้สอง  
รูปแบบคือ ในลักษณะของ CGI และ Apache Module ความแตกต่างอยู่ตรงที่ว่า ถ้าใช้  
PHP เป็นแบบโมดูล PHP จะเป็นส่วนหนึ่งของ Apache หรือเป็นส่วนขยายในการทำงาน  
นั่นเอง ซึ่งจะทำงานได้เร็วกว่าแบบที่เป็น CGI เพราะว่า ถ้าเป็น CGI แล้ว ตัวแปลชุดคำสั่ง  
ของ PHP ถือว่าเป็นแคโปรแกรมภายนอก ซึ่ง Apache จะต้องเรียกขึ้นมาทำงานทุกครั้ง ที่  
ต้องการใช้ PHP ดังนั้น ถ้ามองในเรื่องของประสิทธิภาพในการทำงาน การใช้ PHP แบบที่เป็น  
โมดูลหนึ่งของ Apache จะทำงานได้มีประสิทธิภาพมากกว่า

### 2.3.2 phpMyAdmin

ทฤษฎีที่เกี่ยวกับ phpMyAdmin 2.10.3 ความรู้เกี่ยวกับ phpMyAdmin เป็นโปรแกรมที่  
ช่วยในการจัดการฐานข้อมูลของ MySQL เนื่องจากในการจัดการฐานข้อมูล MySQL จำเป็นต้อง  
ทราบคำสั่งและฟอร์แมตต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็นการสร้างฐานข้อมูล การสร้างตาราง  
การลบตาราง การกำหนดคีย์หลัก รวมทั้งการลบฐานข้อมูลอีกด้วย เพื่อความสะดวกในการจัดการ  
ฐานข้อมูล จึงได้นำเอาโปรแกรมที่ช่วยในการจัดการฐานข้อมูล phpMyAdmin เข้ามาใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 3

### ขั้นตอนการดำเนินงาน

ในการพัฒนาเว็บไซต์นี้ ผู้จัดทำได้ใช้ลักษณะการนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบของรูปภาพที่สวยงาม นำเสนอรูปแบบพิธีการ อีกทั้งใช้กราฟฟิกตัวการ์ตูนเพื่อดึงดูดความสนใจของเด็กๆ ได้เป็นอย่างดี สร้างแบบทดสอบเพื่อทดสอบความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับพระพุทธศาสนาที่เด็กๆ ได้จากการใช้สื่อการเรียนรู้ และเพื่อความสนุกสนานผ่อนคลาย ทำให้เด็กมีความสนใจเนื้อหามากขึ้น อีกทั้งยังมีการโต้ตอบระหว่างผู้ใช้งานและสื่อการสอน ซึ่งทำให้ผู้ใช้มีส่วนร่วมกับสื่อการสอน มีความเพลิดเพลินไปกับการใช้สื่อการสอน โดยภาษาที่ใช้ในสื่อการสอน เป็นภาษาไทยทั้งหมด จึงทำให้สามารถทำความเข้าใจได้ง่าย

สื่อการเรียนรู้รวบรวมเนื้อหาเกี่ยวกับพระพุทธศาสนา ระดับประถมศึกษาปีที่ 1 - 6 โดยทำการแบ่งออกเป็น 7 หัวข้อใหญ่ๆ คือ

1. หน้าหลัก
2. บทเรียน
3. กิจกรรม
4. แบบทดสอบ
5. ผลคะแนน
6. เพิ่มเติม
7. เจ้าหน้าที่

#### 3.1 รายละเอียดหัวข้อ

##### 3.1.1 หน้าหลัก

เมื่อเข้าสู่หน้าหลัก ผู้เข้าใช้จะต้องทำการสมัครสมาชิกก่อนจึงจะสามารถเข้าใช้สื่อภายในเว็บไซต์ได้ โดยหน้าหลักจะมีเมนูให้เลือก click คือ ‘สมัครสมาชิก’ แต่หากเป็นสมาชิกอยู่แล้วแต่ทำรหัสผ่านหาย สามารถเลือก ‘ลืมรหัสผ่าน’ ระบบจะทำการส่งอีเมลรหัสของผู้ใช้ไปให้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.1.2 บทเรียน

แสดงสื่อเนื้อหาวิชาพระพุทธศาสนาในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 6 โดยจะแบ่งเนื้อหาของแต่ละชั้นปีเป็น 3 หัวหลักข้อดังนี้

1. พระพุทธ จะเป็นเนื้อหาส่วนที่เกี่ยวข้องกับพระพุทธเจ้า เช่น พุทธประวัติ คือความเป็นมาก่อนที่พระพุทธเจ้าจะทรงออกผนวช
2. พระธรรม จะเป็นเนื้อหาส่วนของหลักคำสอนและการปฏิบัติของพระพุทธเจ้า ที่ทรงตรัสรู้ด้วยตนเอง และเผยแพร่สู่พุทธศาสนิกชน
3. พระสงฆ์ จะเป็นเนื้อหาส่วนของหลักปฏิบัติตนของพุทธศาสนิกชน พิธีการของศาสนพิธี เป็นต้น

### 3.1.3 กิจกรรม

หน้าต่างที่จะแสดง clip video สื่อเพิ่มเติมที่อาจารย์ผู้สอนสามารถนำมาแสดงให้เป็นเนื้อหาประกอบเพิ่มเติมได้

### 3.1.4 แบบทดสอบ

หน้าต่างแบบทดสอบให้ผู้ใช้ทำเพื่อทดสอบ หรือวัดผลความรู้ที่ได้จากการใช้สื่อการเรียนรู้ โดยทำการแบ่งแบบทดสอบออกตามระดับชั้นประถม คือ 6 แบบทดสอบเพื่อให้ผู้ใช้สามารถเลือกแบบทดสอบตามระดับที่ตนเองเรียนหรือศึกษามาแล้ว

### 3.1.5 ผลคะแนน

หน้าต่างแสดงผลคะแนนของผู้ใช้ทั้งหมดตามระดับชั้นของผู้ใช้

### 3.1.6 เพิ่มเติม

หน้าต่างแสดง Link ที่เกี่ยวข้องกับพระพุทธศาสนา โดยอาจารย์ผู้สอนสามารถนำ Link ที่น่าสนใจมาใส่เพิ่มเติมเพื่อเป็นช่องทางให้ผู้ใช้สามารถหาความรู้เพิ่มเติมได้จาก Link นั้นๆ

### 3.1.7 เจ้าหน้าที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกรใ้ใช้งานเพื่อการศึกษานานับัน ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า หน้าต่างสำหรับ อาจารย์หรือผู้ดูแลเว็บไซต์ สำหรับการเข้าไปแก้ไขข้อมูลในส่วนต่างๆ ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้ของเว็บไซต์ทั้งหมด

### 3.2 Story board

#### หน้าเว็บไซต์



รูปที่ 3.1 หน้าต่างเว็บไซต์

เมื่อเข้ามาหน้านี้ให้ผู้ใช้ทำการสมัครสมาชิก เพื่อที่จะสามารถเข้าไปใช้งานส่วนต่างๆ ภายในได้  
เมนูที่สามารถเลือกได้ในเว็บไซต์ มีดังนี้

- |               |                                                |
|---------------|------------------------------------------------|
| 1 หน้าหลัก    | : หน้าต้อนรับ และสำหรับเลือกฟังก์ชัน           |
| 2 บทเรียน     | : flash animation                              |
| 3 กิจกรรม     | : clip video เพิ่มเติม                         |
| 4 แบบทดสอบ    | : แบบทดสอบแยกแต่ละชั้นปี                       |
| 5 ผลคะแนน     | : ผลคะแนนแยกแต่ละชั้นปี                        |
| 6 เพิ่มเติม   | : หน้าต่าง link เกี่ยวกับพระพุทธศาสนาอื่นๆ     |
| 7 เจ้าหน้าที่ | : หน้าต่างสำหรับเจ้าหน้าที่ ทำการแก้ไขเว็บไซต์ |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หน้า flash animation



รูปที่ 3.2 หน้าตัวเลือกหลัก

ในหน้าต่างเมนูหลัก จะทำการแบ่งออกเป็น 6 ตัวเลือกใหญ่ คือแบ่งไปตามระดับชั้นของผู้ใช้ ซึ่งเนื้อหาภายในจะมีตามทีระดับชั้นนั้นๆ ใช้เรียนจริง

ในแต่ละชั้นจะมีตัวเลือก 3 ตัวเลือกหลักเป็นการแบ่งหมวดหมู่เนื้อหา ดังนี้

- (1) หมวดพระพุทธ
- (2) หมวดพระธรรม
- (3) หมวดพระสงฆ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



โดยตัวเลือกจะซ่อนอยู่ในวัตถุที่มีความสอดคล้องกับหัวข้อดังนี้

- |                             |                        |
|-----------------------------|------------------------|
| (1) วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา | : โต๊ะหมู่บูชา         |
| (2) นิทานชาดก               | : ตู้หนังสือ           |
| (3) พุทธประวัติ             | : โทรทัศน์             |
| (4) เอกลักษณ์ไทย            | : ตู้หนังสือ(สีน้ำตาล) |

### 3.2.2 หมวดพระธรรม

เมื่อเข้าหมวดพระธรรม จะแสดงเนื้อหาย่อยๆ สามารถเลือกเนื้อหาที่ต้องการ



รูปที่ 3.5 หมวดพระธรรม

- เลือกเนื้อหาที่ต้องการโดยการคลิก (click) เมาส์ (mouse) ที่รูปภาพ โดยตัวเลือกจะซ่อนอยู่ในวัตถุที่มีความสอดคล้องกับหัวข้อดังนี้

- |                |              |
|----------------|--------------|
| (1) สุภาซิต    | : ป้ายคติ    |
| (2) พระไตรปิฎก | : ตู้หนังสือ |
| (3) โหวาทง     | : ตาลปัตร    |
| (4) คำศัพท์    | : ภัตตาหาร   |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.2.3 หมวดพระสงฆ์

เมื่อเข้าหมวดพระสงฆ์ จะแสดงเนื้อหาย่อยๆ สามารถเลือกเนื้อหาที่ต้องการ โดย คลิก (click) เมาส์ (mouse) ที่ป้าย



รูปที่ 3.6 หมวดพระสงฆ์

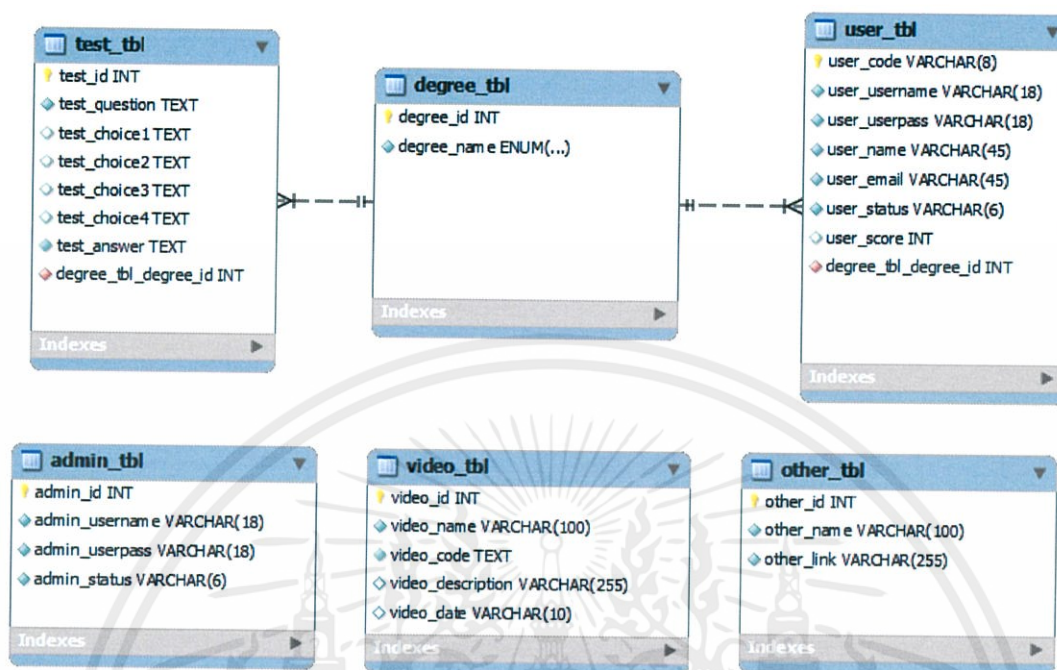
- เลือกเนื้อหาที่ต้องการโดยการคลิก (click) เมาส์ (mouse) ที่ป้าย

โดยตัวเลือกจะซ่อนอยู่ในวัตถุที่มีความสอดคล้องกับหัวข้อดังนี้

- (1) พุทธสาวก – พุทธสาวิกา
- (2) หน้าที – มารยาทของชาวพุทธ
- (3) ชาวพุทธตัวอย่าง
- (4) ศาสนพิธี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 3.3 ER Diagram



รูปที่ 3.7 แผนภาพ ER Diagram

## ตาราง test\_tbl

ชื่อฟิลด์	คีย์	ประเภทข้อมูล	คำอธิบาย
test_id	PK	INT	รหัสข้อสอบ
test_question		TEXT	คำถาม
test_choice1		TEXT	คำตอบข้อที่ 1
test_choice2		TEXT	คำตอบข้อที่ 2
test_choice3		TEXT	คำตอบข้อที่ 3
test_choice4		TEXT	คำตอบข้อที่ 4
test_answer		TEXT	คำตอบข้อที่ถูกต้อง
degree_tbl_degree_id		INT	อ้างอิงระดับชั้นจาก ตาราง degree_tbl

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตาราง degree\_tbl

ชื่อฟิลด์	คีย์	ประเภทข้อมูล	คำอธิบาย
degree_id	PK	INT	รหัสระดับชั้น
degree_name		ENUM(ประถมศึกษาปีที่ 1 ประถมศึกษาปีที่ 2 ประถมศึกษาปีที่ 3 ประถมศึกษาปีที่ 4 ประถมศึกษาปีที่ 5 ประถมศึกษาปีที่ 6)	

ตาราง user\_tbl

ชื่อฟิลด์	คีย์	ประเภทข้อมูล	คำอธิบาย
user_code	PK	VARCHAR(8)	รหัสนักเรียนของผู้
user_username		VARCHAR(18)	ชื่อเข้าใช้งานระบบ
user_userpass		VARCHAR(18)	รหัสผ่าน
user_name		VARCHAR(45)	ชื่อจริงของผู้ใช้
user_email		VARCHAR(45)	E-mail ของผู้ใช้
user_status		VARCHAR(6)	สถานะ
user_score		INT	คะแนน
degree_tbl_degree_id		INT	อ้างอิงระดับชั้นจาก ตาราง degree_tbl

ตาราง admin\_tbl

ชื่อฟิลด์	คีย์	ประเภทข้อมูล	คำอธิบาย
admin_id	PK	INT	รหัสผู้ดูแลระบบ
admin_username		VARCHAR(18)	ชื่อเข้าใช้งานระบบ
admin_userpass		VARCHAR(18)	รหัสผ่าน
admin_status		VARCHAR(6)	สถานะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตาราง video\_tbl

ชื่อฟิลด์	คีย์	ประเภทข้อมูล	คำอธิบาย
video_id	PK	INT	รหัส video
video_name		VARCHAR(100)	ชื่อ video
video_code		TEXT	Code video
video_description		VARCHAR(255)	คำอธิบาย video
video_date		VARCHAR(10)	วันที่โพส video

ตาราง other\_id

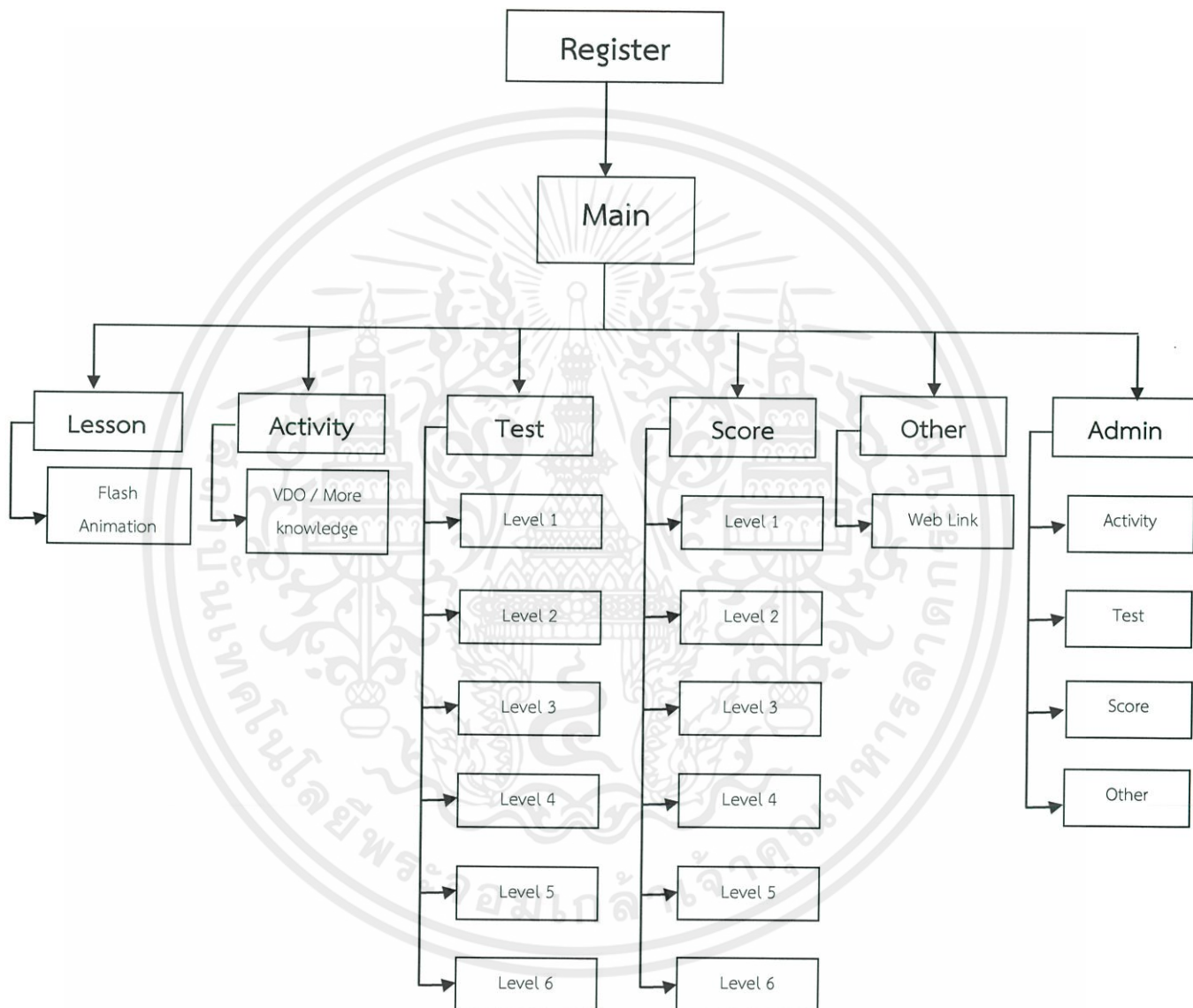
ชื่อฟิลด์	คีย์	ประเภทข้อมูล	คำอธิบาย
other_id	PK	INT	รหัส link
other_name		VARCHAR(100)	ชื่อ link
other_link		VARCHAR(255)	Link website

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

### การใช้งานของเว็บไซต์

Structure Charts



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โครงสร้างของสื่อการเรียนรู้อาจารย์พุทธศาสนาด้วยสื่อการสอนอิเล็กทรอนิกส์ เมื่อเปิดขึ้นมาก็จะปรากฏหน้าเว็บไซต์

รูปที่ 4.1 หน้าสมัครสมาชิก

หน้าเว็บไซต์นี้จะแสดงเมนูต่างๆ ได้แก่

- 4.1 หน้าหลัก
- 4.2 บทเรียน
- 4.3 กิจกรรม
- 4.4 แบบทดสอบ
- 4.5 ผลคะแนน
- 4.6 เพิ่มเติม
- 4.7 เจ้าหน้าที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4.1 หน้าหลัก



รูปที่ 4.2 หน้าเว็บไซต์หลัก

#### 4.2 บทเรียน

เมื่อเข้าสู่หน้า บทเรียน วิชาพระพุทธศาสนา ประกอบด้วยเมนูดังนี้

4.2.1 ระดับชั้น ป. 1

4.2.2 ระดับชั้น ป. 2

4.2.3 ระดับชั้น ป. 3

4.2.4 ระดับชั้น ป. 4

4.2.5 ระดับชั้น ป. 5

4.2.6 ระดับชั้น ป. 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4.3 หน้าเมนูหลักของบทเรียน

- เลือกระดับชั้นที่ต้องการโดยการคลิก (click) เมาส์ (mouse)

#### 4.2.1 ระดับชั้น ป. 1

ประกอบด้วยหมวดต่างๆ ดังนี้

##### 4.2.1.1 หมวดพระพุทธ

##### 4.2.1.2 หมวดพระธรรม

##### 4.2.1.3 หมวดพระสงฆ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



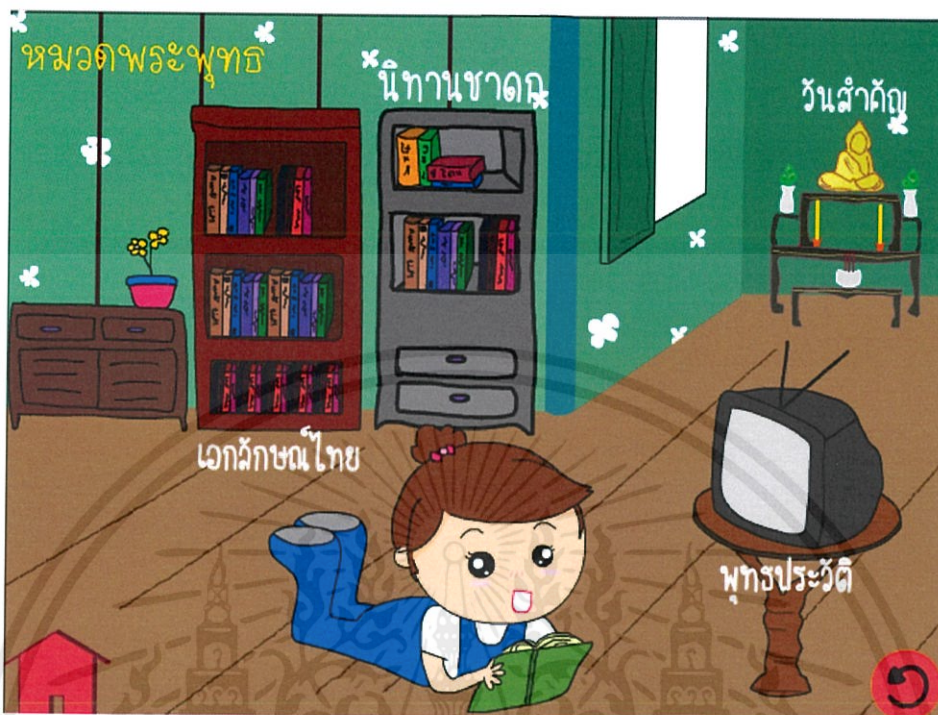
รูปที่ 4.4 ระดับชั้น ป. 1

- เลือกหมวดที่ต้องการโดยการคลิก (click) เมาส์ (mouse) ที่รูปภาพ

#### 4.2.1.1 หมวดพระพุทธ

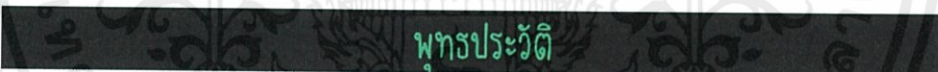
เมื่อเข้าหมวดพระพุทธ จะแสดงเนื้อหาย่อยๆ สามารถเลือกเนื้อหาที่ต้องการ โดย คลิก (click) เมาส์ (mouse) ที่รูปภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4.5 หมอวัดพระพุทธร

- เลือกเนื้อหาที่ต้องการโดยการคลิก (click) เมาส์ (mouse) ที่รูปภาพ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่ใช่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงรูปที่ 4.6 เนื้อหา พุทธประวัติเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



## นิทานชาดก

โอมตัส เมื่อกษัตริย์หนึ่งมี  
พ่อค้าคนหนึ่งบรรทุกคัมภีร์ไป  
ขายต่างเมืองเป็นประจำ คราว  
หนึ่งพ่อค้าและบริวารมา  
สืบค้าบรรทุกเกวียน ๕๐๐ เหน้  
เดินทางข้ามทะเลทรายเป็น  
ระยะทางถึง ๖๐ โยชน์ เนื่องจาก  
คันทรายร้อนจัดมาก จึงต้อง  
หยุดพักก่อนในเวลา  
กลางวัน ต่อเมื่อรับประทาน  
อาหารเรียบร้อยแล้ว จึงเดินทาง  
ต่อไปได้

ผู้ไม่ลอย วัตถุประสงค์ชาดก  
ว่าด้วยความเพียรไม่เกียจคร้าน

www.rajaprasang.com

◀
▶

▼
↺

รูปที่ 4.7 เนื้อหา นิทานชาดก

วันสำคัญ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่จัดทำขึ้นไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้เผยแพร่ไปใช้ในการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอก รูปที่ 4.8 วันสำคัญ ทางพระพุทธศาสนา ของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**วันสำคัญ**

**วันมาฆบูชา** ❌

การบูชาในวันเพ็ญเดือน 3 เนื่องในโอกาสคล้ายวันที่ พระพุทธเจ้า ทรงแสดงโอวาทปาติโมกข์ วันเป็นหลักสำคัญของศาสนา

ความสำคัญ มีเหตุการณ์เกิดขึ้น 4 ประการ เรียกว่า "จาตุรงคสันนิบาต"

- 1 พระสงฆ์ 1,250 รูป ล้วนเป็นพระอรหันต์ มารวมกันโดยไม่ได้นัดหมาย
- 2 พระสงฆ์ได้รับการอุปสมบทโดยตรงจากพระพุทธเจ้า
- 3 เป็นวันเดียวกับ ที่พระสงฆ์ได้รับการอุปสมบท
- 4 พระพุทธเจ้าแสดงโอวาทปาติโมกข์ คือ **ละเว้นความชั่วทุกประการ ทำความดี และทำจิตใจของใจ**

รูปที่ 4.9 รายละเอียดของวันสำคัญ ทางพระพุทธศาสนา

4.2.1.2 หมวดพระธรรม

เมื่อเข้าหมวดพระธรรม จะแสดงเนื้อหาย่อๆ สามารถเลือกเนื้อหาที่ต้องการ โดย คลิก (click) เมาส์ (mouse) ที่รูปภาพ

**หมวดพระธรรม**

สุภาซิด

โถ้ว มตฺวา สุรั เสตี

พระไตรปิฎก

โหวาทอง

คำศัพท์

เอกสารนี้เป็น  
ไม่ว่ากรณีใดๆ

นี้ด้านการค้า  
ไปใช้

รูปที่ 4.10 หมวดพระธรรม

- เลือกเนื้อหาที่ต้องการโดยการคลิก (click) เมาส์ (mouse) ที่รูปภาพ



รูปที่ 4.11 เนื้อหา พระไตรปิฎก



รูปที่ 4.12 เนื้อหา พุทธศาสนสุภาษิต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น โปรดอย่าเผยแพร่ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**คำศัพท์ทางพระพุทธศาสนา**

ในพระพุทธศาสนา มีคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับพระพุทธศาสนาอยู่มากมาย ที่เราควรทราบ และควรศึกษาเพื่อจะได้เป็นประโยชน์ในการศึกษาพระธรรมของพระพุทธเจ้า และเพื่อให้มีความเข้าใจ ในหลักธรรมคำสอนของพระพุทธองค์ให้มากยิ่งขึ้น

**พระภิกษุ**  
**สมณะ**  
**พรหมณ์**  
**ฤาษี**



ฤาษี = ผู้แสวงธรรม นิกบวชนอกพระพุทธศาสนาซึ่งอยู่ในป่า

รูปที่ 4.13 เนื้อหา คำศัพท์ ทางพระพุทธศาสนา

**โอวาท 3**

**ไม่ทำชั่ว**  
**ทำความดี**  
**ทำจิตใจบริสุทธิ์**

**ไม่ทำชั่ว** การไม่ทำทุกอย่างเป็นโอวาทข้อที่ 1 ใน 3 ข้อ เป็นคำสอนที่สำคัญของพระพุทธเจ้า ที่ควรนำไปปฏิบัติ ซึ่งหมายถึง เบญจศีล

**เบญจศีล** คือ ศีล 5 ข้อ ที่ควรรักษาเป็นประจำทุกวัน คือ

1. ไม่ทำร้ายสัตว์ ไม่รังแกสัตว์
2. ไม่ลักขโมย
3. ไม่แย่งชิงของรักของผู้อื่น
4. ไม่พลบหรือพูดโกหกหลอกลวง
5. ไม่ดื่มสุราหรือของมึนเมาและสิ่งเสพติดทุกประเภท

ศีลทั้ง 5 ข้อนี้ เป็นสิ่งที่ควรปฏิบัติ ถ้าปฏิบัติได้จะมีความสุข มีคนรัก คนชอบ อายกคบหาเป็นเพื่อนเสมอ

รูปที่ 4.14 เนื้อหา โอวาท 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4.2.1.3 หมวดพระสงฆ์

เมื่อเข้าหมวดพระสงฆ์ จะแสดงเนื้อหาเรื่อยๆ สามารถเลือกเนื้อหาที่ต้องการ โดย คลิก (click) เมาส์ (mouse) ที่ป้าย



รูปที่ 4.15 หมวดพระสงฆ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**ประวัติพุทธสาวก**  
(สามเณรบัตติ)

สามเณรบัตติ เป็นชาวเมืองสาวัตถี เกิดในตระกูลที่ร่ำรวย พระสารีบุตร พระสารีบุตรตั้งชื่อให้ว่า "บัตติ" แปลว่า ผู้มีปัญญาหรือนักปราชญ์ เมื่อมีอายุได้ 7 ขวบ เด็กชายบัตติบวค พ่อแม่ว่าจะบวชอยู่กับพระสารีบุตร พ่อแม่ก็อนุญาตและได้พาไปมอบให้กับพระสารีบุตร เพื่อให้บวชเป็นสามเณร พระสารีบุตรจึงให้บวชเป็นสามเณร ▶




รูปที่ 4.16 เนื้อหา ประวัติพุทธสาวก

**หน้าที่**  
มรรยาท ของชาวพุทธ

**สวดมนต์ไหว้พระ**  
คือ การสวดบูชาคุณของพระรัตนตรัย และเป็นการทำให้ใจสงบและเป็นสมาธิ การสวดมนต์ไหว้พระ มีทั้งสวดแบบแปลเป็นภาษาไทย และสวดแบบเป็นภาษาบาลี

อาทิสงฆ์หรือประโยชน์ของการสวดมนต์ มีดังนี้

1. เป็นการปฏิบัติบูชา พระพุทธ พระธรรม และพระสงฆ์
2. จัดเป็นสมาธิ เพราะขณะสวดมนต์จะต้องตั้งใจแน่วแน่
3. เกิดความศรัทธา ในคุณของพระรัตนตรัย
4. เกิดปัญญา เมื่อสวดมนต์ แปล และทราบความหมาย
5. ขจัดความขี้เกียจ เพราะขณะสวดมนต์จิตจะสงบ ความเกียจคร้านจะหมดไป ▶



รูปที่ 4.17 เนื้อหา หน้าที่ และมรรยาทของชาวพุทธ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกรับการเชิงงานเพื่อการศึกษาค้นคว้าเท่านั้น เมื่อผู้ใช้เห็นนำไปใช้ประโยชน์ด้านการศึกษา ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4.18 เนื้อหา ชาวพุทธตัวอย่าง

**ศาสนาพืธี**

พระพุทธรูป พระธรรม และพระสงฆ์ เป็นสิ่งที่เราเคารพบูชาสูงสุด ฉะนั้นเมื่อพระพุทธรูปศาสนาจำต้องมีพิธีทางศาสนา คือ การสวดมนต์ไหว้พระ (คำบูชาพระรัตนตรัย) และการปฏิบัติตามศีล ๕ และปฏิบัติต่อศาสนาวัตถุและศาสนสถาน

ชาวพุทธทุกคนควรจะสวดมนต์ไหว้พระ เพื่อแน่วจิตใจให้ระลึกถึง และถือเอาพระคุณของพระพุทธรูป พระธรรม และพระสงฆ์เป็นที่พึ่ง เพื่อให้จิตใจแจ่มใส เบิกบาน เกิดสิริมงคลแก่ตน

การสวดบูชาพระรัตนตรัย จะต้องตั้งสมาธิ และอยู่ในอาการสงบ ตามปกติจะต้องนั่งคุกเข่า ประนมมือไว้ ขณะสวดมนต์และกล่าวคำบูชาพระพุทธรูป พระธรรม และพระสงฆ์ สลับกับการกราบเบญจางคประดิษฐ์ โดยกราบทีละครั้ง รวม 3 ครั้ง ▶

รูปที่ 4.19 เนื้อหา ศาสนาพืธี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 4.2.2 ระดับชั้น ป. 2

ประกอบด้วยหมวดต่างๆ ดังนี้

### 4.2.2.1 หมวดพระพุทธ

### 4.2.2.2 หมวดพระธรรม

### 4.2.2.3 หมวดพระสงฆ์

#### 4.2.2.1 หมวดพระพุทธ

เมื่อเข้าหมวดพระพุทธ จะแสดงเนื้อหาย่อๆ สามารถเลือกเนื้อหาที่ต้องการ



รูปที่ 4.20 เนื้อหา เอกลักษณ์ไทย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.2.2 หมวดพระธรรม

เมื่อเข้าหมวดพระธรรม จะแสดงเนื้อหาย่อยๆ สามารถเลือกเนื้อหาที่ต้องการ

รูปที่ 4.21 เนื้อหา พระไตรปิฎก

รูปที่ 4.22 เนื้อหา โอวาท 3

## 4.2.2.3 ทมวดพระสงฆ์

เมื่อเข้าทมวดพระสงฆ์ จะแสดงเนื้อหาล่อยๆ สามารถเลือกเนื้อหาที่ต้องการ

**พุทธสาวก-พุทธสาวิกา**

**...พระราหู...**

พระราหู เป็นพระโอรสของเจ้าชายสิทธัตถะ กับพระนางยโสธรา เมื่อเจ้าชายสิทธัตถะออกผนวช พระราหูได้อยู่ในความดูแลของพระนางยโสธรา ผู้เป็นมารดา

เมื่อพระพุทธเจ้าเสด็จแสดงธรรมในกรุงกบิลพัสดุ์ พระนางยโสธราได้ให้พระราหูได้ทูลขอพระราชมบัติจาก พระบิดา พระพุทธเจ้าทรงดำริว่า “**ทรัพย์สมบัติภายนอก เป็นสิ่งที่ไม่ยั่งยืน พระองค์จะประทานทรัพย์ที่ประเสริฐ ยิ่งกว่า มีค่ากว่าให้พระโอรส**” แล้วจึงบรรพชาพระราหู เป็นสามเณร โดยมีพระสารีบุตรเป็นพระอุปัชฌาย์

อ่านต่อ...>>




รูปที่ 4.23 เนื้อหา พุทธสาวก และพุทธสาวิกา

**มารยาท และหน้าที่ของชาวพุทธ**

**การนั่ง**  
การนั่งต่อหน้าผู้เฒ่าผู้แก่ต้องนั่งอย่างสำรวมและมีละวั่งกิริยาให้เรียบร้อย ทำนั่งกับพื้นที่สุดภาพ คือ นั่งพับเพียบเก็บปลายเท้า ทำนั่งบนเก้าอี้ นั่งเดิมนั่ง หลังตรง ไม่หิงพนักเก้าอี้ถ้าเป็นหญิงควรนั่งหิวเข้าชิด ฉ้นเท้าและปลายเท้าชิด

**การยืน**  
การยืนต่อหน้าพระภิกษุหรือผู้ใหญ่ควรยืนตรงขาชิดปลายเท้าห่างกันเล็กน้อยมือทั้งสองข้างแนบง่าตัว หรือประสานกันไว้เบื้องหน้าได้เข็มขัด

**การเดิน**  
การเดินตามพระภิกษุ ควรเดินให้ชิดไปทางเบื้องซ้ายของท่านเว้นระยะห่าง 2-3 ก้าว ควรสำรวมกิริยาอาการให้เรียบร้อย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่ควรนำออกจำหน่ายโดยไม่ได้รับอนุญาต

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องออกใบแจ้งคืนเอกสารทุกครั้งที่มีกรณีนำไปใช้

รูปที่ 4.24 เนื้อหา มารยาท และหน้าที่ของชาวพุทธ



## 4.2.3 ระดับชั้น ป. 3

ประกอบด้วยหมวดต่างๆ ดังนี้

## 4.2.3.1 หมวดพระพุทธ

## 4.2.3.2 หมวดพระธรรม

## 4.2.3.3 หมวดพระสงฆ์

## 4.2.3.1 หมวดพระพุทธ

เมื่อเข้าหมวดพระพุทธ จะแสดงเนื้อหาย่อยๆ สามารถเลือกเนื้อหาที่ต้องการ



รูปที่ 4.26 เนื้อหา นิทานชาดก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 4.2.3.2 หมวดพระธรรม

เมื่อเข้าหมวดพระธรรม จะแสดงเนื้อหาย่อยๆ สามารถเลือกเนื้อหาที่ต้องการ



รูปที่ 4.27 เนื้อหา พุทธศาสนสุภาษิต



รูปที่ 4.28 เนื้อหา คำศัพท์ ทางพระพุทธศาสนา

## 4.2.3.3 หมวดพระสงฆ์

เมื่อเข้าหมวดพระสงฆ์ จะแสดงเนื้อหาย่อยๆ สามารถเลือกเนื้อหาที่ต้องการ

**พุทธสาวก-พุทธสาวิกา**

**...สามเณรสังกัจจะ...**

สามเณรเป็นบุตรของธิดาตระกูลมั่งคั่ง มารดาของสามเณรได้ถึงแก่กรรมในขณะที่สามเณรยังอยู่ในครรภ์ของมารดา เมื่อศพมารดาถูกเผาไหม้หมด ปรากฏว่า สรีระร่างกายของสามเณรในครรภ์ของมารดาไม่เป็นไร เมื่อสามเณรอายุได้ 7 ขวบ จึงขอญาติบวช เป็นสามเณรในสำนักพระสารีบุตร และสามเณรได้บรรลุพระอรหันต์ในขณะที่ปลงยมเสร็จ

อยู่มาวันหนึ่งสามเณรสังกัจจะได้ดีตามพระภิกษุจำนวน 30 รูป ไปบำเพ็ญสมณธรรม มีใจ 500 คน มาจับพระภิกษุรูปหนึ่ง พระภิกษุ 30 รูปนั้นต่างเสียดสละชีวิตตนเองแทนรูปอื่น ๆ ขณะนั้นสามเณรสังกัจจะซึ่งซ่อนฝังอยู่ใกล้ ๆ จึงกล่าวขึ้นว่า "หยุดเถิดท่านขอรับ กระผมจะเสียดสละเพื่อพวกท่านเอง" **อ่านต่อ...>>**



รูปที่ 4.29 เนื้อหา พุทธสาวก และพุทธสาวิกา

**หน้าที่-มารยาทของชาวพุทธ**

**การไหว้พระสวดมนต์**  
**อ่านต่อ...>>**

**การถวายสิ่งของแด่พระภิกษุ**  
**อ่านต่อ...>>**



รูปที่ 4.30 เนื้อหา หน้าที่ และมารยาทของชาวพุทธ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับบริการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องแจ้งถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้  
- คลิก (click) เมาส์ (mouse) ที่ **อ่านต่อ>>** เพื่ออ่านรายละเอียด

## หน้าที่-มารยาทของชาวพุทธ

**การไหว้พระสวดมนต์** เป็นการเสริมสร้างพลังจิตของตนให้เกิดความมั่นใจในการดำรงชีวิตประจำวัน อยู่อย่างไม่ประมาททำให้มีสติระงับกิเลสที่ประพฤติดีประพฤดิชอบอยู่ใน กรอบศีลธรรม และระเบียบวินัย ซึ่งจะนำความสุขความเจริญมาสู่ตนเอง



บทสวดมนต์ไหว้พระประจำวัน

บทสวดพระพุทธรูป

บทสวดเคารพคุณมารดาบิดา

บทสวดเคารพครูอาจารย์

บทสวดสรรเสริญพระบารมี







บทสวดแม่สการ

บทสวดพระธรรมคุณ


บทสวดพระสูงนคุณ

บทสวดชยสิทธิ์อภิลักข



รูปที่ 4.31 การไหว้พระสวดมนต์

## หน้าที่-มารยาทของชาวพุทธ



บทสวดมนต์ไหว้พระประจำวัน

(ทิวหน้าสวดนำผู้อื่นสวดตาม)

วรหิ สมฺมาสมฺพุทฺโธ ภควา,



พุทฺธิ ภควนฺโต อภิวิทาณมฺหิ. (กราบ)

สุวาทฺษาโต ภควตา ธมฺโม,

ธมฺมํ นมสฺสูสาณมฺหิ. (กราบ)

สปฏิปนฺโน ภควโต สวาทฺสฺสฺสฺ,

สงฺฆํ นมามฺหิ. (กราบ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ในห้องเรียนเพื่อการเรียนเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต หากฝ่าฝืนจะดำเนินการตามกฎหมายต่อไป

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต

รูปที่ 4.32 รายละเอียด บทธสวดมนต์



รูปที่ 4.33 เนื้อหา ชาวพุทธตัวอย่าง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
รูปที่ 4.34 รายละเอียด ของชาวพุทธตัวอย่าง  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**ศาสนพิธี**

**การจัดโต๊ะหมู่บูชา**

ที่ตั้งพระพุทธรูปพร้อมทั้งเครื่องบูชานั้น นิยมเรียกสั้น ๆ ว่า "โต๊ะบูชา" สิ่งสำคัญของบูชาประกอบด้วยโต๊ะรอง 1 เครื่องบูชา 1 โต๊ะรองนี้เป็นที่รองรับพระพุทธรูป และเครื่องบูชา ปัจจุบันนิยมใช้กันทั่วไป เป็นโต๊ะหมู่ซึ่งสร้างไว้โดยเฉพาะ เรียกกันว่า "โต๊ะหมู่บูชา" มีเป็นหมู่ 5 หมู่ 7 และหมู่ 9 หมายถึงว่า หมู่หนึ่งๆ ประกอบด้วยโต๊ะ 5 ตัว 7 ตัว และ 9 ตัว เรียกชื่อโต๊ะหมู่ตามจำนวนโต๊ะเหล่านั้น

**การจัดโต๊ะหมู่บูชา 5 เครื่องประกอบมีดังนี้**


กระถาง 1 กระถาง เชิงเทียน 4 คู่ พานดอกไม้ 5 พาน แจกัน 2 คู่

การจัดโต๊ะหมู่ 5 นี้ นิยมใช้มาตั้งแต่สมัยกรุงรัตนโกสินทร์ถึงปัจจุบัน

**การจัดโต๊ะหมู่บูชา 7 เพิ่ม** เชิงเทียนอีก 1 คู่

โต๊ะหมู่บูชา 7 นี้ นิยมใช้ช่างแพร่หลายทั้งในวัดและในบ้าน

การจัดไม่เต็ม อาจลดแจกันและเชิงเทียนที่โต๊ะหมู่ตัวที่ประดิษฐานพระพุทธรูปก็ได้



รูปที่ 4.35 เนื้อหา ศาสนพิธี

## 4.2.4 ระดับชั้น ป. 4

ประกอบด้วยหมวดต่างๆ ดังนี้

## 4.2.4.1 หมวดพระพุทธ

## 4.2.4.2 หมวดพระธรรม

## 4.2.4.3 หมวดพระสงฆ์

## 4.2.4.1 หมวดพระพุทธ

เมื่อเข้าหมวดพระพุทธ จะแสดงเนื้อหาย่อยๆ สามารถเลือกเนื้อหาที่ต้องการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติและความสำคัญของพระพุทธรูป

**พระพุทธรูปเป็นศูนย์กลางจิตใจของพุทธศาสนิกชน**

พระพุทธรูปสร้างขึ้นในประเทศไทยและได้เผยแพร่เข้ามาในดินแดนสุวรรณภูมิซึ่งรวมทั้งเป็นดินแดนของไทยในปัจจุบันและดินแดนของประเทศเพื่อนบ้าน ซึ่งอยู่ในราวประมาณ 3,000 กว่าปี พระมหากษัตริย์ไทยทุกพระองค์ทรงนับถือพระพุทธรูปมา ทรงเป็นพุทธมามกะ และได้ให้ความอุปถัมภ์เจ้าพระพุทธรูปมาโดยตลอด

คนไทยส่วนใหญ่นับถือพระพุทธรูปจึงได้นำหลักคำสอนของพระพุทธเจ้ามาเป็นหลักสำคัญในการดำรงชีวิต ทำให้อยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข

ชีวิตคนไทยผูกพันอยู่กับพระพุทธรูป จะเห็นได้ว่าทุกหมู่บ้านจะมีพระสงฆ์เป็นศูนย์กลางจิตใจคอยช่วยเหลือและแนวทางเพื่อแก้ไขปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้น และมีวัดเป็นศูนย์กลางในการจัดงานต่าง ๆ ทั้งทางศาสนา สังคม สืบสานวัฒนธรรม ประเพณี และอื่นๆ ดังนั้น พระพุทธรูปจึงเป็นศูนย์กลางจิตใจของชาวพุทธทุกคน

รูปที่ 4.36 เนื้อหา ความเป็นมา

### 4.2.4.2 หมวดพระธรรม

เมื่อเข้าหมวดพระธรรม จะแสดงเนื้อหาย่อยๆ สามารถเลือกเนื้อหาที่ต้องการ

...พระไตรปิฎก...

**พระไตรปิฎก** แปลตามตัวอักษรว่า ตะกร้า 3 ใบ มาจากคำว่า ไตร แปลว่า สาม และปิฎก แปลว่า ตะกร้าหรือกระจัด ดังนั้น พระไตรปิฎก หมายถึง คำสั่งสอนในพระพุทธรูปที่จัดรวบรวมเข้าไว้ด้วยกันเป็นหมวดหมู่รวม 3 ชุด พระไตรปิฎกที่ถูกแปลจากภาษาบาลีเป็นภาษาไทย และแบ่งเป็นเล่มที่กะทัดรัดแยกเป็นเล่มได้ทั้งหมด 45 เล่ม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาติให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาหรือทำซ้ำของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 4.37 เนื้อหา พระไตรปิฎก

**หลักกรรมทางศาสนา**

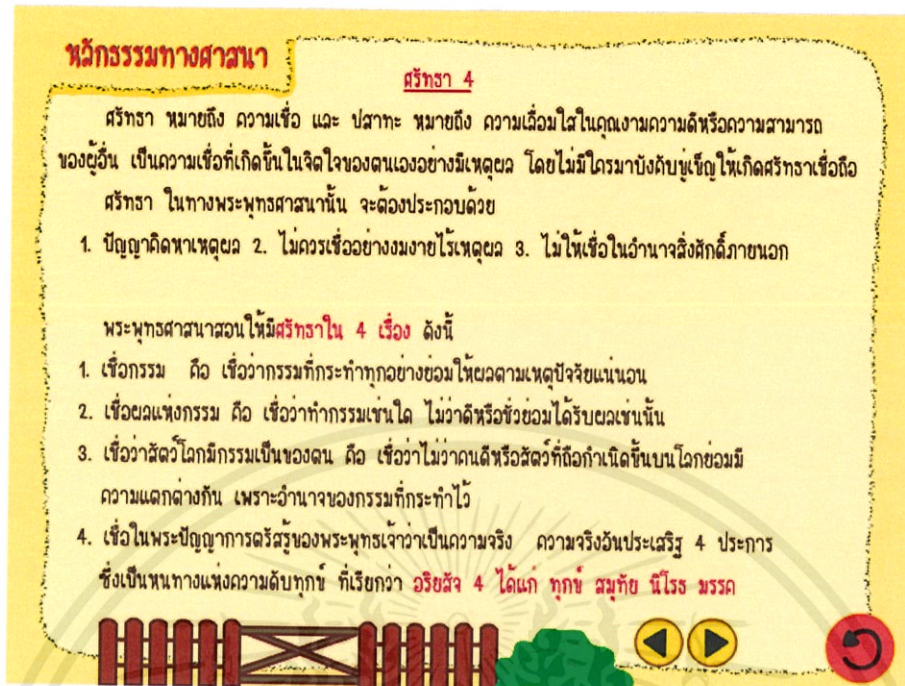
**ศรัทธา 4**

ศรัทธา หมายถึง ความเชื่อ และ ปสาทะ หมายถึง ความเลื่อมใสในคุณงามความดีหรือความสามารถของผู้อื่น เป็นความเชื่อที่เกิดขึ้นในจิตใจของตนเองอย่างมีเหตุผล โดยไม่มีใครมาบังคับขู่เข็ญให้เกิดศรัทธาเชื่อถือศรัทธา ในทางพระพุทธศาสนานั้น จะต้องประกอบด้วย

1. ปัญญาพิจารณาเหตุผล
2. ไม่ควรเชื่ออย่างงมงายไร้เหตุผล
3. ไม่ให้เชื่อในอำนาจสิ่งศักดิ์สิทธิ์ภายนอก

พระพุทธศาสนาสอนให้มีศรัทธาใน 4 เรื่อง ดังนี้

1. เชื่อกรรม คือ เชื่อว่ากรรมที่กระทำทุกอย่างย่อมให้ผลตามเหตุปัจจัยแน่นอน
2. เชื่อผลแห่งกรรม คือ เชื่อว่าทำกรรมเช่นใด ไม่ว่าดีหรือชั่วย่อมได้รับผลเช่นนั้น
3. เชื่อว่าสัตว์โลกมีกรรมเป็นของตน คือ เชื่อว่าไม่ว่าคนดีหรือสัตว์ที่ถือกำเนิดขึ้นบนโลกย่อมมีความแตกต่างกัน เพราะอำนาจของกรรมที่กระทำไว้
4. เชื่อในพระปัญญาการตรัสรู้ของพระพุทธเจ้าว่าเป็นความจริง ความจริงอันประเสริฐ 4 ประการ ซึ่งเป็นหนทางแห่งความดับทุกข์ ที่เรียกว่า **อริยสัจ 4 ได้แก่ ทุกข์ สมุทัย นิโรธ มรรค**



รูปที่ 4.38 เนื้อหา หลักกรรมทางศาสนา

## 4.2.4.3 หมวดพระสงฆ์

เมื่อเข้าหมวดพระสงฆ์ จะแสดงเนื้อหาย่อยๆ สามารถเลือกเนื้อหาที่ต้องการ

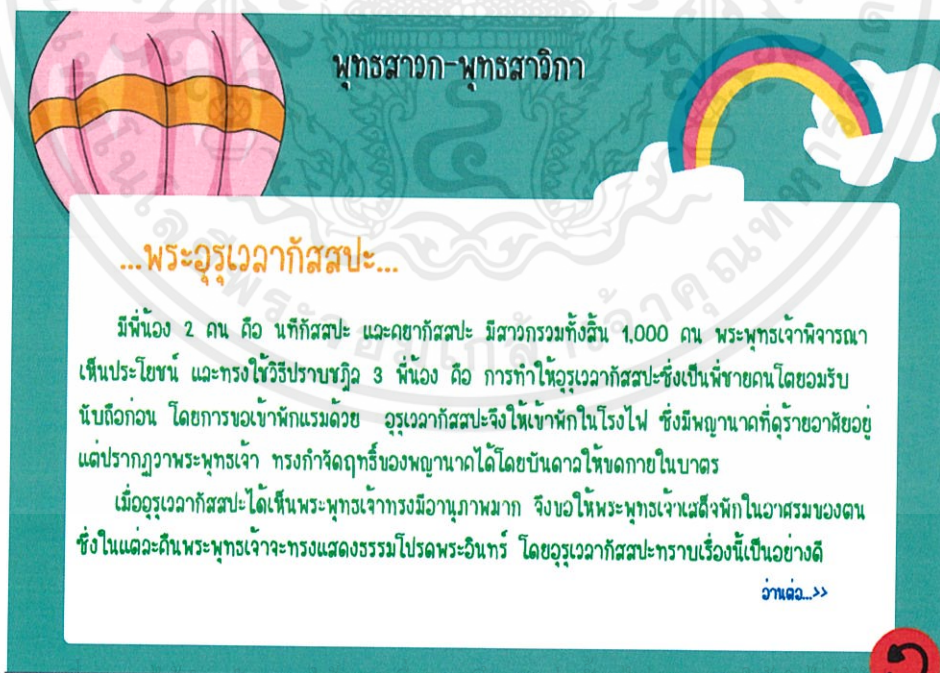
**พุทธสาวก-พุทธสาวิกา**

**...พระอรุณเวลากัศสปะ...**

มีพี่น้อง 2 คน คือ นทิกัศสปะ และคชากัศสปะ มีสาวกรวมทั้งสิ้น 1,000 คน พระพุทธเจ้าพิจารณาเห็นประโยชน์ และทรงใช้วิธีปราบชุกฺค 3 พี่น้อง คือ การทำให้อรุณเวลากัศสปะซึ่งเป็นพี่ชายคนโตยอมรับนับถือก่อน โดยการขอเข้าพักแรมด้วย อรุณเวลากัศสปะจึงให้เข้าพักในโรงไฟ ซึ่งมีพญานาคที่คุ้ยหาเหยื่ออยู่ แต่ปรากฏว่าพระพุทธเจ้า ทรงกำจัดฤทธิ์ของพญานาคได้โดยขับดาวให้ชดถายในบาตร

เมื่ออรุณเวลากัศสปะได้เห็นพระพุทธเจ้าทรงมีอาภาพามาก จึงขอให้พระพุทธเจ้าเสด็จพักในอาศรมของตน ซึ่งในแต่ละคืนพระพุทธเจ้าจะทรงแสดงธรรมโปรดพระอัครสาวก โดยอรุณเวลากัศสปะทราบเรื่องนี้เป็นอย่างดี

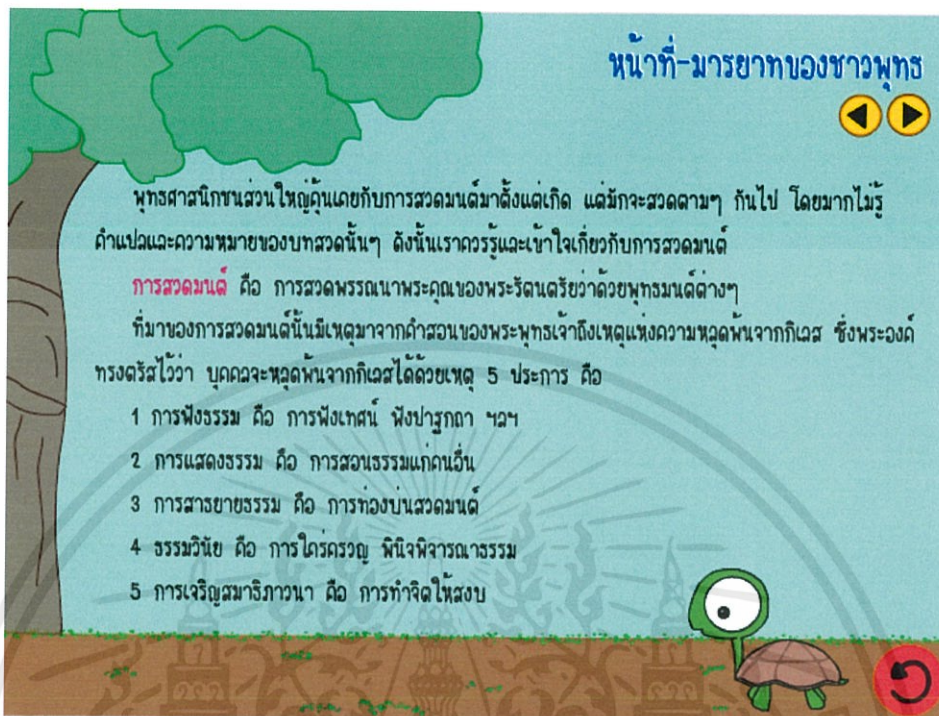
อ่านต่อ...>>



รูปที่ 4.39 เนื้อหา พุทธสาวก และพุทธสาวิกา

เอกสารนี้เป็นเอกสารสงวนลิขสิทธิ์ สำหรับใช้เพื่อการศึกษาเท่านั้น หากมีการนำเนื้อหาไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาตถือว่าผิดกฎหมาย

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4.40 เนื้อหา หน้าที่ และมารยาท



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์การเผยแพร่เพื่อใช้ในการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่ซ้ำโดยไม่ได้รับอนุญาต  
รูปที่ 4.41 เนื้อหา ชาวพุทธตัวอย่าง  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**ชาวพุทธตัวอย่าง**

**สมเด็จพระมหิตลาธิเบศร อดุลยเดชวิกรม พระบรมราชชนก**  
ทรงเป็นชาวพุทธตัวอย่างที่ดี สมควรถือเป็นแบบอย่าง คือ ในขณะที่ทรงพระเยาว์ ทรงมีพระราชจริยวัตรที่งดงาม ทรงบำเพ็ญกุศลวิธ 38 ประการ มาปฏิบัติพระองค์ได้อย่างเหมาะสม เช่น ทรงบรรพชาเป็นสามเณรเมื่อทรงพระเยาว์ ทรงตั้งใจศึกษาเล่าเรียนด้วยความอ่อนน้อมเคารพครูอาจารย์โดยไม่ถือพระองค์ สมเด็จพระบรมราชชนกทรงมีพระราชจริยวัตรอันงดงาม ในฐานะแพทย์ที่มีน้ำพระทัยเปี่ยมล้นด้วยพระเมตตาต่อประชาชน พระองค์ทอดพระเนตรเห็นความทุกข์ยากของราษฎรที่เจ็บป่วย พระองค์จึงตัดสินใจพระทัยออกจากการทำงานเร็วและเสด็จกลับไปศึกษาที่สหรัฐอเมริกา โดยศึกษาวิชา แพทย์ และสาธารณสุขจนสำเร็จ

อ่านต่อ...>>



รูปที่ 4.42 รายละเอียด ชาวพุทธตัวอย่าง

**ศาสนพิธี**

**ศาสนพิธี** หมายถึง ระเบียบแบบแผน หรือแบบอย่างที่พึงปฏิบัติในทางพระพุทธศาสนา ฉะนั้นเป็นสิ่งที่จำเป็นที่ต้องศึกษาหาความรู้ ตั้งแต่เริ่มแรกและสามารถนำไปปฏิบัติได้ถูกต้อง

ศาสนพิธีทางพระพุทธศาสนาที่ซึ่งเกี่ยวข้องกับการเจริญพระพุทธมนต์นั้นจะต้องมีการอาราธนาศีล และสมาทานศีลไปด้วยทุกครั้ง

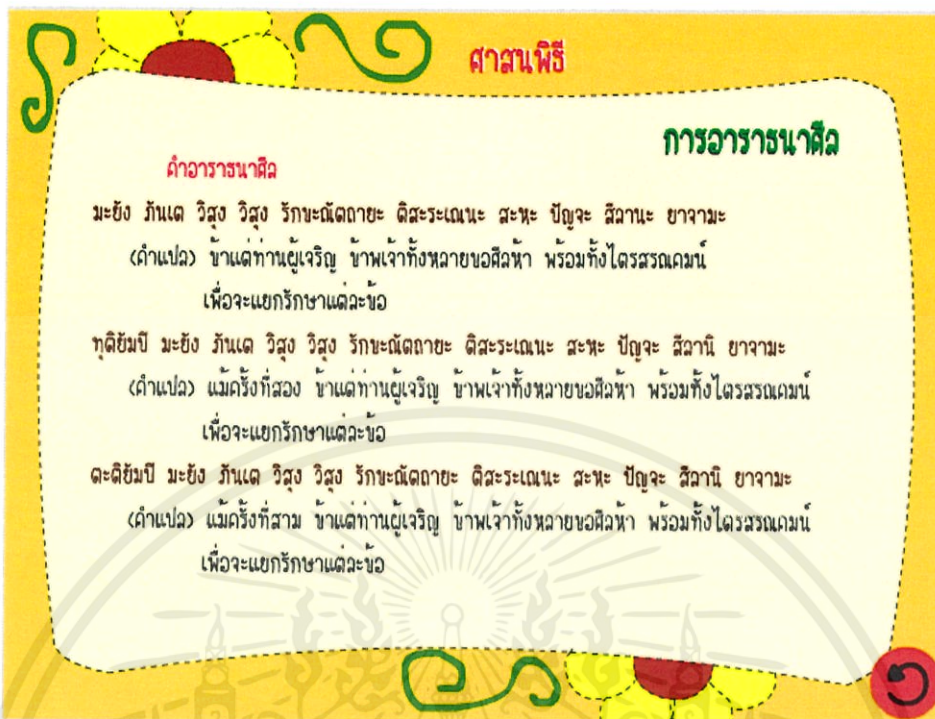
**อาราธนาศีลและสมาทานศีล** ได้แบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ ตอนแรก **ขอศีลจากพระ เรียกว่า การอาราธนาศีล** เมื่อพระให้ศีลแล้ว รับศีล คือ **รับเอาเป็นข้อปฏิบัติ เรียกว่า การสมาทานศีล**

- การอาราธนาศีล [อ่านต่อ...>>](#)
- การสมาทานศีล [อ่านต่อ...>>](#)
- การอาราธนาธรรม [อ่านต่อ...>>](#)
- การอาราธนาพระปริตร [อ่านต่อ...>>](#)
- การปฏิบัติตน ในวันพระ [อ่านต่อ...>>](#)



รูปที่ 4.43 เนื้อหา ศาสนพิธี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4.44 รายละเอียด การอาราธนาศีล

#### 4.2.5 ระดับชั้น ป. 5

ประกอบด้วยหมวดต่างๆ ดังนี้

##### 4.2.5.1 หมวดพระพุทฺธ

##### 4.2.5.2 หมวดพระธรรม

##### 4.2.5.3 หมวดพระสงฆ์

##### 4.2.5.1 หมวดพระพุทฺธ


เมื่อเข้าหมวดพระพุทฺธ จะแสดงเนื้อหาย่อยๆ สามารถเลือกเนื้อหาที่ต้องการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติและความสำคัญของพระพุทธรูป

**พระพุทธรูปเป็นหลักในการพัฒนาชาติไทย**

พระพุทธรูปทั้งในส่วนที่เป็นหลักธรรมคำสอน ส่วนที่เป็นสถาปัตยกรรม และอาราม มีส่วนร่วมในการพัฒนาชาติมาโดยตลอด ตั้งแต่อดีตวัดเป็นศูนย์กลางของชุมชน พระสงฆ์เป็นผู้นำทางจิตใจ และเป็นครูอาจารย์ของชุมชน ศิลปวัฒนธรรมต่าง ๆ พัฒนารุ่งเรืองขึ้นในวัด เมื่อผู้ได้รับการศึกษาไปอยู่ในชุมชนใดก็ใช้ความรู้ทางศาสนาที่ได้จากวัดเป็นเครื่องนำวิถีชีวิตของครอบครัวและสังคมให้อยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข



รูปที่ 4.45 เนื้อหา ความเป็นมา

## 4.2.5.2 หมวดพระธรรม

เมื่อเข้าหมวดพระธรรม จะแสดงเนื้อหาย่อยๆ สามารถเลือกเนื้อหาที่ต้องการ


พระไตรปิฎก...

**การแบ่งพระไตรปิฎก**

พระไตรปิฎกเป็นคัมภีร์สูงสุดของพระพุทธรูป มีความสำคัญต่อพระพุทธรูป เพราะเป็นที่รวบรวมหลักธรรมคำสอนของพระพุทธรูป

พระไตรปิฎกแบ่งออกเป็น 3 หมวดหมู่ คือ

1. พระวินัยปิฎก เป็นระเบียบข้อบังคับ ในการดำเนินชีวิตสำหรับพระสงฆ์และภิกษุณี
2. พระสุตตันตปิฎก เป็นพระธรรมเทศนา ซึ่งพระพุทธรูปเจ้าตรัสให้เหมาะกับบุคคลและโอกาสต่างๆ
3. พระอภิธรรมปิฎก เป็นหลักธรรมต่างๆ ซึ่งอธิบายเนื้อความแท้ๆ ของธรรมะไม่เกี่ยวกับบุคคล สถานที่ หรือเหตุการณ์ใด ๆ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้รูปที่ 4.46 เนื้อหา พระไตรปิฎก มอนูญาดาให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำศัพท์ทางพระพุทธศาสนา

ความสนใจ แปลว่า ความยินดี หรือพอใจด้วยของของตน ความยินดีในของที่มีอยู่  
ความสนใจมีความหมาย 2 นัย คือ

1. สนใจในวัตถุสิ่งเสพ หมายถึง ความพอใจในปัจจัยสี่ ได้แก่ อาหาร ที่อยู่อาศัย เครื่องนุ่งห่ม ยารักษาโรค ที่ตนหามาได้โดยสุจริต ไม่ใฝ่หวนอยากได้อยู่อื่น เมื่อไม่ได้ก็ไม่เร่าร้อนทุรนทุราย เมื่อได้ก็ใช้โดยรู้เท่าทันเห็นโทษ รู้จักใช้สิ่งนั้นตามคุณค่า และตามความหมายของสิ่งนั้นๆ เช่น รู้จักบริโภคอาหารแต่พอดี บริโภคอาหารให้เหมาะสมกับความต้องการของร่างกาย เห็นคุณค่าและโทษของอาหาร ที่เรากำลังจะบริโภค

รูปที่ 4.47 เนื้อหา คำศัพท์

หลักธรรมทางศาสนา

พรจริยา 3 หมายถึง การบำเพ็ญประโยชน์ของพระพุทธเจ้า

1. โลกัตถจริยา พระพุทธจริยาเพื่อประโยชน์แก่มหาชนที่นับว่าเป็นสัตว์โลกทั่วไป
2. ญาติัตถจริยา พระพุทธจริยาที่ทรงบำเพ็ญประโยชน์แก่พระญาติตามฐานะ
3. พุทธัตถจริยา พระพุทธจริยาที่ทรงบำเพ็ญประโยชน์ตามหน้าที่ของพระพุทธเจ้า

อริยสัง 4 หมายถึง ความจริงอันประเสริฐ

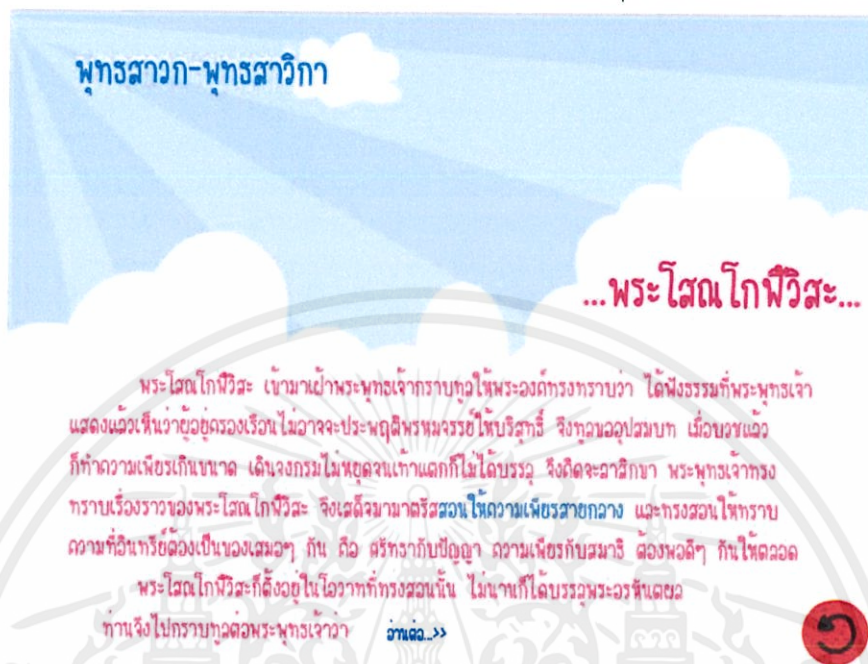
1. ทุกข์ คือ ความไม่สบายกายไม่สบายใจ เพราะเป็นสภาพที่ทนอยู่ได้ยาก
2. สมุทัย คือ สาเหตุแห่งทุกข์เกิดจากความโงก โกรธ หลง
3. นิโรธ คือ ความดับทุกข์ ภาวะที่ดับทุกข์สิ้นไป
4. มรรค คือ หนทางแห่งการดับทุกข์ ขอบปฏิบัติให้ถึงความดับทุกข์

รูปที่ 4.48 เนื้อหา หลักธรรมทางศาสนา

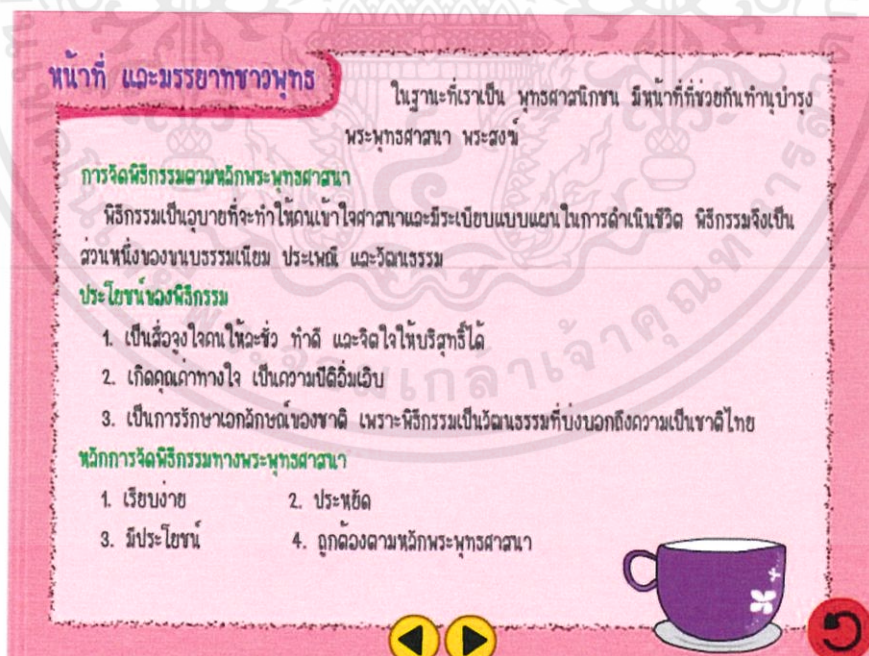
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 4.2.5.3 หมวดพระสงฆ์

เมื่อเข้าหมวดพระสงฆ์ จะแสดงเนื้อหาย่อยๆ สามารถเลือกเนื้อหาที่ต้องการ



รูปที่ 4.49 เนื้อหา พุทธสาวก พุทธสาวิกา



รูปที่ 4.50 เนื้อหา หน้าที่ มรรยาทชาวพุทธ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**ชาวพุทธตัวอย่าง**




จำเริญ...>>



จำเริญ...>>

รูปที่ 4.51 เนื้อหา ชาวพุทธตัวอย่าง

**ชาวพุทธตัวอย่าง**



**สมเด็จพระสังฆราช (อา)**

ประสูติในแผ่นดินพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย รัชกาลที่ 2 พระนามเดิมว่า อา บิลาทิว จัน มารดาชื่อ สุก สามีบรรพชาเป็นสามเณรตั้งแต่เด็ก ศึกษานั่งสวดไทยและภาษาบาลีเบื้องต้นจากบิดา

สามเณรสา ถวายตัวเป็นศิษย์พระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 4 ซึ่งขณะนั้นเขายังอยู่ ณ วัดราชสิทธร สามเณรสาสอบได้เปรียญธรรม 9 ประโยคเมื่ออายุเพียง 19 ปี เป็นสามเณรรูปแรกแห่งกรุงรัตนโกสินทร์ที่สอบได้เปรียญธรรม 9 ประโยค

อายุครบ 21 ปี จึงได้อุปสมบทที่วัดราชสิทธร เป็นที่ทรงเชิดชื่อ ศรีราชาของพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ในด้านความรู้ภาษาบาลี และธรรมะอันมาก เมื่อพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวเสวยราชย์

จำเริญ...>>

รูปที่ 4.52 เนื้อหา รายละเอียดชาวพุทธตัวอย่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้เผยแพร่ข้อมูลและสิ่งอื่นใดถึงแก่บุคคลภายนอกโดยไม่ได้รับอนุญาต

**ศาสนาพิธี**

พิธีกรรมทางศาสนามีจุดมุ่งหมาย คือ เพื่อให้ในพิธีกรรมหรือระเบียบแบบแผนที่จะพึงปฏิบัติ  
ในทางพระพุทธศาสนาที่เรียกว่า "ศาสนาพิธี"

**พิธีกรรมในการทำบุญงานมงคล**

ทำบุญขึ้นบ้านใหม่ ทำบุญวันเกิด งานอุปสมบท งานมงคลสมรส เป็นต้น ซึ่งเป็นประเพณีนิยมว่า  
จัดการทำบุญเพื่อเป็นสิริมงคลแก่บุคคลและสถานที่ที่เกี่ยวข้อง

**พิธีกรรมในการทำบุญงานมงคล มีดังนี้**

1. เมื่อพระสงฆ์มาถึง เจ้าภาพประเคนน้ำเย็น น้ำชา หรือน้ำปานะอย่างใดอย่างหนึ่งแก่พระสงฆ์
2. เจ้าภาพจุดธูป เทียนบูชาพระรัตนตรัย
3. อาราธนาสวดพร้อมกัน เมื่อพระให้ศีล ให้เป่าสังข์รับศีล แล้วอาราธนาพระปริตร
4. นั่งฟังพระเจริญพระพุทธมนต์
5. เจ้าภาพถวายข้าวพระพุทธ และถวายภัตตาหารแก่พระสงฆ์
6. ถวายเครื่องไทยธรรมแก่พระสงฆ์ เครื่องไทยธรรม คือ วัตถุสิ่งของต่างๆ ที่สมควรถวายแก่พระสงฆ์
7. กรวดน้ำอุทิศส่วนบุญให้แก่บรรพบุรุษ แก่ญาติาย แก่สรรพสัตว์ทั้งผดุง

รูปที่ 4.53 เนื้อหา ศาสนาพิธี

#### 4.2.6 ระดับชั้น ป. 6

ประกอบด้วยหมวดต่างๆ ดังนี้

##### 4.2.6.1 หมวดพระพุทธ

##### 4.2.6.2 หมวดพระธรรม

##### 4.2.6.3 หมวดพระสงฆ์

##### 4.2.6.1 หมวดพระพุทธ

เมื่อเข้าหมวดพระพุทธ จะแสดงเนื้อหาย่อยๆ สามารถเลือกเนื้อหาที่ต้องการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ความสำคัญของพระพุทธศาสนาในฐานะเป็นศาสนาประจำชาติ

คือการทำพระพุทธศาสนาที่คนไทยได้มีความสัมพันธ์แนบแน่นเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ทั้งในทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม ชาวไทยได้นับถือพระพุทธศาสนาต่อเนื่องกันมา จนกล่าวได้ว่าประวัติศาสตร์ของประเทศไทยเป็นประวัติศาสตร์ของชาติที่นับถือพระพุทธศาสนาในด้านวัฒนธรรม วิถีชีวิตของคนไทยได้ผูกพันประสานกลมกลืนกับหลักความเชื่อ และหลักปฏิบัติในพระพุทธศาสนาตลอดเวลายาวนาน จนทำให้เกิดการปรับตัวเข้าหากัน และสนองความต้องการของกันและกันตลอดจนผสมกลมกลืนกับความเชื่อและข้อปฏิบัติสาขาอื่นๆ ถึงขั้นทำให้เกิดมีระบบความเชื่อ และความประพฤติปฏิบัติทางพระพุทธศาสนาที่เป็นแบบของไทยโดยเฉพาะอันมีรูปลักษณ์และเนื้อหาของตนเองที่เน้นเด่นบางแง่บางด้านเป็นพิเศษ



รูปที่ 4.54 เนื้อหา ความสำคัญ

#### 4.2.6.2 หมวดพระธรรม

เมื่อเข้าหมวดพระธรรม จะแสดงเนื้อหาย่อยๆ สามารถเลือกเนื้อหาที่ต้องการ



พระไตรปิฎก...

**ลักษณะเฉพาะและความสำคัญของพระไตรปิฎก**


พระไตรปิฎก เป็นคัมภีร์หลักของพระพุทธศาสนา ซึ่งรวบรวมหลักธรรมคำสั่งสอนของพระพุทธเจ้า แบ่งเป็นหมวดได้ 3 หมวด คือ

พระวินัยปิฎก หมวดวินัย คือ พุทธบัญญัติเกี่ยวกับความประพฤติ ขนบธรรมเนียม และการดำเนินกิจการต่างๆ ของพระภิกษุสงฆ์ และภิกษุสงฆ์ แบ่งออกเป็น 5 คัมภีร์

พระสุตตันตปิฎก หมวดพระสุตตร คือพระธรรมเทศนา คำบรรยายต่างๆ ที่ตรัสชักชวนให้เหมาะกับบุคคลและโอกาสตลอดจนบทประพันธ์ เรื่องเล่า และเรื่องราวทั้งหลายในพระพุทธศาสนา แบ่งเป็น 5 นิกาย

พระอภิธรรมปิฎก หมวดพระอภิธรรม คือ หลักธรรมและคำอธิบายที่เป็นหลักวิชาล้วนๆ ไม่เกี่ยวข้องกับบุคคลหรือเหตุการณ์ แบ่งเป็น 7 คัมภีร์

ถัด...>>




เอกสารนี้เป็นเอกสาร

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอก รูปที่ 4.55 เนื้อหา พระไตรปิฎก ของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

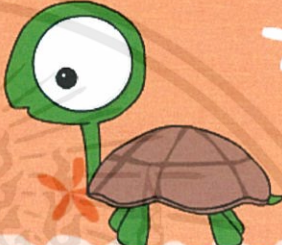
ชั้นด้านการค้า

**คำศัพท์ทางพระพุทธศาสนา**

**1. ตัณหา** หมายถึง ความทะยานอยาก ความดิ้นรน ความปรารถนา ความแสวงหา มี 3 อย่าง คือ

- 1). กามตัณหา ความทะยานอยากในกาม อยากได้อารมณ์อันน่ารักใคร่
- 2). ภวตัณหา ความทะยานอยากในภพ อยากเป็นนั่น อย่างเป็นนี้
- 3). วิภวตัณหา ความทะยานอยากในวิภพ อยากไม่เป็นนั่น ไม่เป็นนี้

**2. สัทธา** หมายถึง ความพอใจ ความชอบใจ ความยินดี ความต้องการ ความรักใคร่ในสิ่งนั้น



รูปที่ 4.56 เนื้อหา คำศัพท์

**หลักธรรมทางศาสนา**

**พระรัตนตรัย**

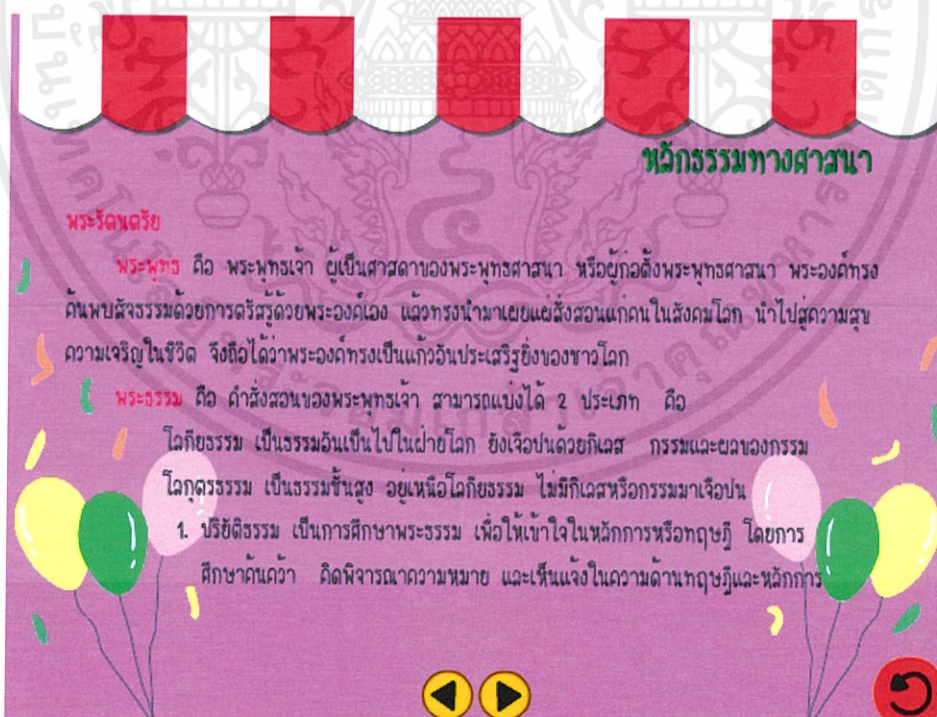
**พระพุทธ** คือ พระพุทธเจ้า ผู้เป็นศาสดาของพระพุทธศาสนา หรือผู้ก่อตั้งพระพุทธศาสนา พระองค์ทรงค้นพบสังขารด้วยการตรัสรู้ด้วยพระองค์เอง แล้วทรงนำมาเผยแผ่สั่งสอนแก่คนในสังคมโลก นำไปสู่ความสุข ความเจริญในชีวิต จึงถือได้ว่าพระองค์ทรงเป็นแก้วอันประเสริฐยิ่งของชาวโลก

**พระธรรม** คือ คำสั่งสอนของพระพุทธเจ้า สามารถแบ่งได้ 2 ประเภท คือ

โลกิยธรรม เป็นธรรมอันเป็นไปในฝ่ายโลก ยังเกี่ยวพันด้วยกิเลส กรรมและผลของกรรม

โลกุตระธรรม เป็นธรรมชั้นสูง อยู่เหนือโลกิยธรรม ไม่มีกิเลสหรือกรรมมาเจือปน

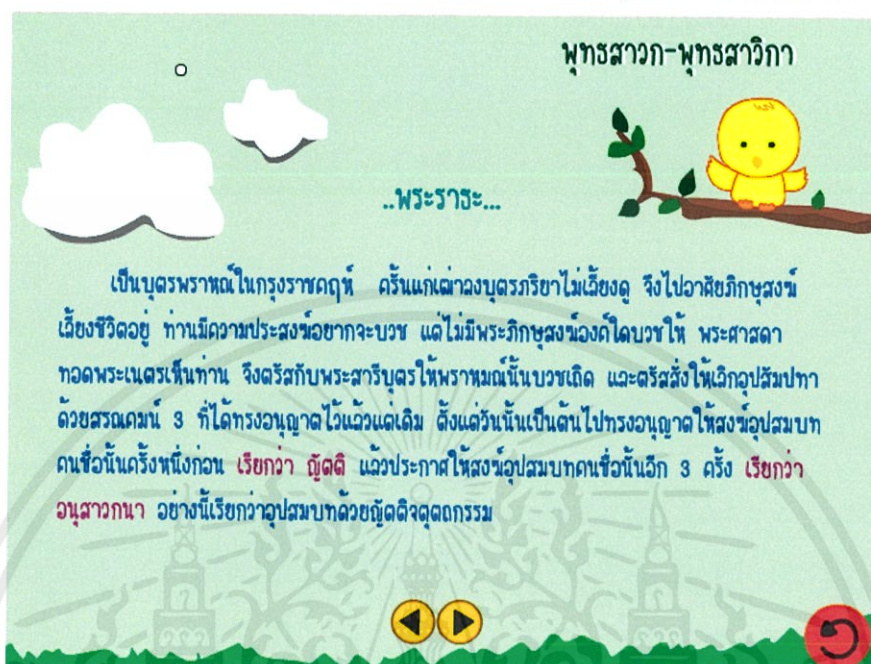
1. ปริยัติธรรม เป็นการศึกษาพระธรรม เพื่อให้เข้าใจในหลักการหรือทฤษฎี โดยการศึกษาคุณค่า คิดพิจารณาความหมาย และเห็นแจ้งในความดำเนินทฤษฎีและหลักการ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับครูรูปที่ 4.57 เนื้อหา หลักธรรมทางศาสนา อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 4.2.6.3 หมวดพระสงฆ์

เมื่อเข้าหมวดพระสงฆ์ จะแสดงเนื้อหาย่อยๆ สามารถเลือกเนื้อหาที่ต้องการ



รูปที่ 4.58 เนื้อหา พุทธสาวก พุทธสาวิกา



รูปที่ 4.59 เนื้อหา หน้าที่ มรรยาทชาวพุทธ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

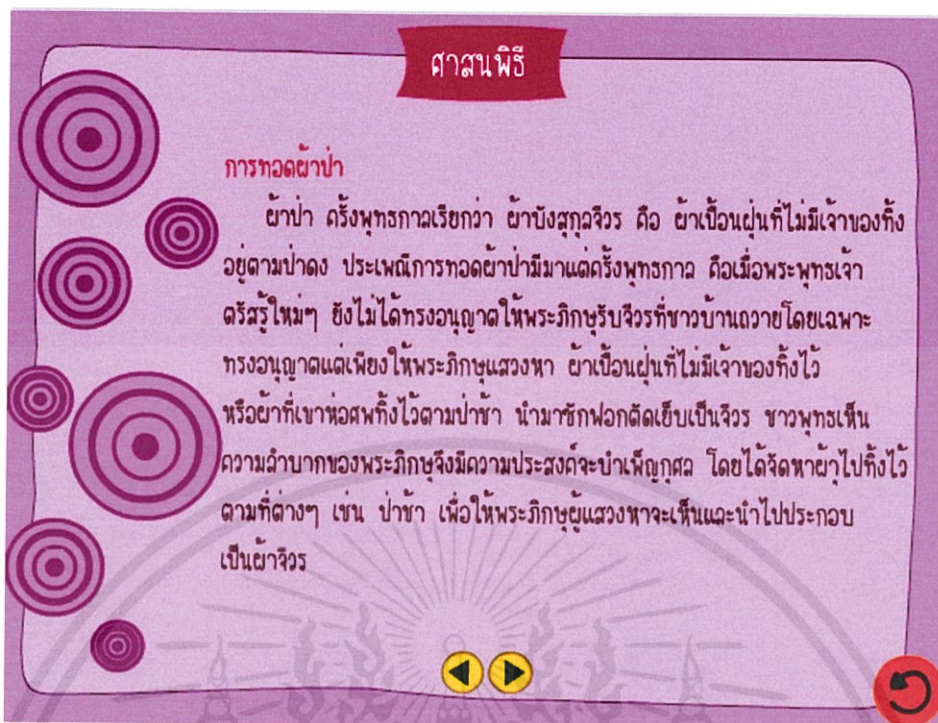


รูปที่ 4.60 เนื้อหา ชาวพุทธตัวอย่าง



รูปที่ 4.61 เนื้อหา รายละเอียดชาวพุทธตัวอย่าง

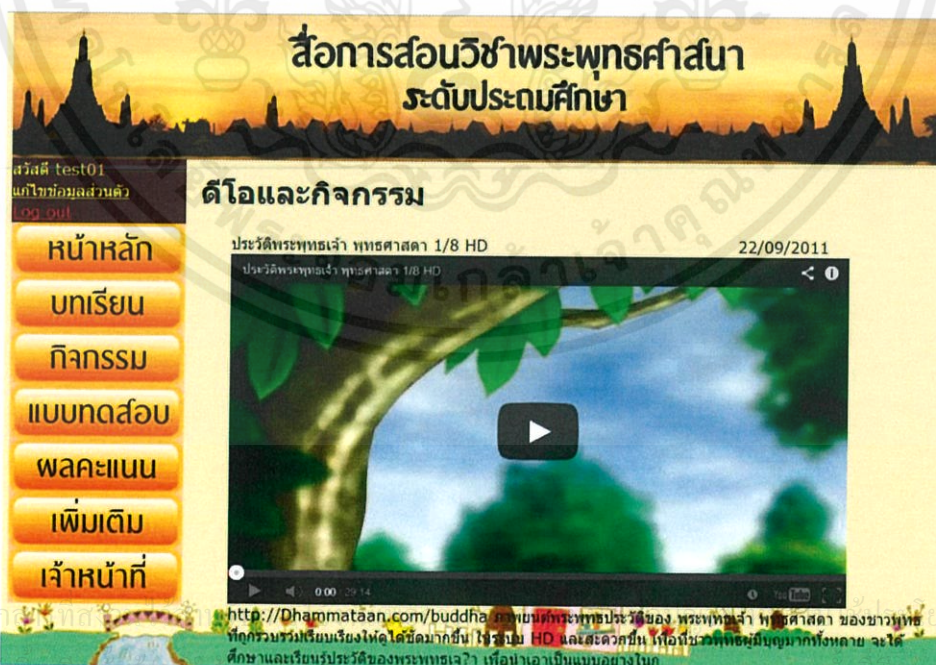
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4.62 เนื้อหา ศาสนาพืธี

### 4.3 กิจกรรม

เมื่อเข้าสู่หน้า กิจกรรม จะแสดงวิดีโอที่เกี่ยวข้องกับวิชาพระพุทธศาสนา



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่จัดทำขึ้นเพื่อใช้ในการเรียนการสอนวิชาพระพุทธศาสนาเท่านั้น การนำเอกสารนี้ไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาตถือว่าผิดกฎหมาย

รูปที่ 4.63 แสดงวิดีโอต่างๆ

#### 4.4 แบบทดสอบ

เมื่อเข้าสู่หน้า แบบทดสอบ วิชาพระพุทธศาสนา ประกอบด้วยเมนูดังนี้

4.4.1 ประถมศึกษาปีที่ 1

4.4.2 ประถมศึกษาปีที่ 2

4.4.3 ประถมศึกษาปีที่ 3

4.4.4 ประถมศึกษาปีที่ 4

4.4.5 ประถมศึกษาปีที่ 5

4.4.6 ประถมศึกษาปีที่ 6



รูปที่ 4.64 แบบทดสอบ ในแต่ละ ระดับชั้น

- เลือกแบบทดสอบ ในระดับชั้นที่ต้องการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 4.65 ตัวอย่างแบบทดสอบ

รูปที่ 4.66 ตัวอย่างคะแนนแบบทดสอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4.5 ผลคะแนน

เมื่อเข้าสู่หน้า ผลคะแนน วิชาพระพุทธศาสนา จะแสดงหน้าต่างดังนี้

รหัส	ชื่อ - นามสกุล	คะแนน
53050932	กัญชญา ขวัญสิริกุล	4

รูปที่ 4.67 รายงานผลคะแนน ในแต่ละระดับชั้น

#### 4.6 เพิ่มเติม

เมื่อเข้าสู่หน้า เพิ่มเติม จะปรากฏ Link ที่เกี่ยวข้องกับพระพุทธศาสนา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อใช้ในการเรียนการสอนเท่านั้น  
 ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีเหตุดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งหากนำไปใช้

รูปที่ 4.68 Link ที่เกี่ยวข้อง

#### 4.7 เจ้าหน้าที่

เมื่อเข้าสู่หน้า เจ้าหน้าที่ สามารถแก้ไขข้อมูลต่างๆได้



รูปที่ 4.69 Login เจ้าหน้าที่

#### 4.7.1 กิจกรรม



รูปที่ 4.70 แก้ไขวิดีโอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 4.71 แก้ไขรายละเอียดของแต่ละวิดีโอ

## 4.7.2 แบบทดสอบ

ตารางคำถามแบบทดสอบระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1						option
รหัส	question	choice1	choice2	choice3	answer	option
11	พระพุทธศาสนาสอนให้คนทำอย่างไร	ทำโพธิ์วันต้นตัง	ทำในสิ่งที่มีความดี	ทำในสิ่งที่คนมองพอใจ	ทำในสิ่งที่มีความดี	แก้ไข
12	พระพุทธศาสนาเกิดขึ้นที่ประเทศใด	ไทย	เนปาล			แก้ไข

รูปที่ 4.72 แก้ไขแบบทดสอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 4.73 แก็ไขรายละเอียดข้อสอบ

## 4.7.3 ผลคะแนน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับครูรูปที่ 4.74 ผลคะแนน ในแต่ละระดับชั้นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**สื่อการสอนวิชาพระพุทธศาสนา**  
**ระดับประถมศึกษา**

สวัสดี admin [log out](#)

**รายงานผลคะแนน วิชาพระพุทธศาสนา**  
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

หน้าหลัก  
บทเรียน  
กิจกรรม  
แบบทดสอบ  
ผลคะแนน  
เพิ่มเติม

รหัส	ชื่อ - นามสกุล	คะแนน
53050932	กัญชนา ขวัญสิริกุล	4

Records 1 to 1 of 1

[<< กลับผลคะแนน](#)

รูปที่ 4.75 รายละเอียดผลคะแนน

## 4.7.4 เพิ่มเติม

**สื่อการสอนวิชาพระพุทธศาสนา**  
**ระดับประถมศึกษา**

สวัสดี admin [log out](#)

**ทำเป็นหน้าเลือกและปรับแต่งสำหรับ admin**  
ส่วนเพิ่มเติม

หน้าหลัก  
บทเรียน  
กิจกรรม  
แบบทดสอบ  
ผลคะแนน  
เพิ่มเติม

รหัส	ชื่อ	link	Option
1	ฟังก์ธรรม.com	<a href="http://www.fungdham.com/">http://www.fungdham.com/</a>	<a href="#">เพิ่ม</a>
2	สถาบันจิตราณาถ	<a href="http://www.samathi.com/">http://www.samathi.com/</a>	<a href="#">แก้ไข</a> <a href="#">ลบ</a>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้สำหรับใช้ในการเรียนการสอนเท่านั้น  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกไปใช้เพื่อวัตถุประสงค์อื่นใดโดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของเอกสารทุกครั้งหากการนำไปใช้

รูปที่ 4.76 แก้ไข เพิ่มเติม Link

## บทที่ 5

### สรุปผลวิจัยและข้อเสนอแนะ

#### 5.1 การอภิปรายผลของเว็บไซต์

ผลที่ได้จากการใช้สื่อการสอนอิเล็กทรอนิกส์เรื่องวิชาพระพุทธศาสนา ในระดับชั้นประถมศึกษา สามารถประเมินในแต่ละด้านได้ดังนี้

##### 5.1.1 เป็นการส่งเสริมให้เด็กๆ เกิดความสนุกสนานและได้รับความรู้

การเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนานั้น สำหรับเด็กๆ เพื่อเพิ่มความน่าสนใจในการเรียนรู้จึงได้นำเอาสื่ออิเล็กทรอนิกส์มาประยุกต์เข้ากับการเรียนและเพิ่มทักษะด้านการฟังและการอ่าน โดยทำเป็นรูปแบบการบรรยายถึงพุทธประวัติของพระพุทธเจ้า และพุทธศาสนสุภาษิต

##### 5.1.2 ใช้งานง่ายและมีความสวยงาม

ผู้จัดทำใช้กราฟฟิก (Graphics User Interface) ทำให้ใช้งานง่าย และผู้ใช้งานสามารถเลือกคำสั่งการทำงานต่างๆ ได้โดยการใช้ตัว ควบคุมเมาส์ (Mouse) ซึ่งมีความจำเป็นมากสำหรับผู้ใช้งานที่ยังไม่มีความคุ้นเคยกับการใช้งานผ่าน แป้นพิมพ์ (Keyboard) ก็สามารถใช้งานได้ง่าย สำหรับเว็บไซต์ที่ได้สร้างขึ้น จะเน้นสีที่ค่อนข้างชัดเจน ทำให้ผู้ใช้เกิดความสนใจ และอยากใช้งาน

##### 5.1.3 ประเมินผลของการทดสอบและบันทึกผลได้

สื่อการสอนอิเล็กทรอนิกส์เรื่องวิชาพระพุทธศาสนาในระดับชั้นประถมศึกษาชั้นนี้ มีแบบฝึกหัด ที่ให้ผู้ใช้ได้ทำแบบฝึกหัดในแต่ละระดับชั้น เมื่อผู้ใช้ทำแบบฝึกหัดเพื่อวัดการเรียนรู้จบแล้ว จะมีคะแนนสรุปผลของการทดสอบเพื่อประเมินความรู้ในแต่ละระดับชั้น และจะมีการแสดงคะแนน เมื่อทำเสร็จเพื่อที่จะได้ทราบว่า ผู้ใช้ทำได้มากน้อยเพียงใดเพื่อทำการเรียนรู้เพิ่มเติม และสามารถเปิดเรียนซ้ำ เพื่อเป็นการทบทวนได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 5.2 ผลการจัดทำปัญหาพิเศษ

สื่อการสอนอิเล็กทรอนิกส์เรื่องวิชาพระพุทธศาสนา ในระดับชั้นประถม ช่วยสอนเกี่ยวกับวิชาพระพุทธศาสนา เหมาะสำหรับ กลุ่มเด็ก อายุ 7-12 ปี โดยสร้างขึ้นเพื่อให้เด็กมีทักษะทางด้านวิชาพระพุทธศาสนาและคอมพิวเตอร์เพิ่มขึ้น และยังมีความสุขสนุกสนานในการเรียนรู้ เสริมทักษะด้านการอ่านและการฟัง

## 5.3 สรุปผลปัญหาพิเศษ

ผลการวิจัยเว็บไซต์สื่อการสอนนี้ สามารถสรุปความสามารถโดยสังเขปได้ดังนี้ สามารถใช้งานส่วนการควบคุมต่างๆ โดยอาศัยการคลิก ( Click ) เมาส์ ( Mouse ) ผ่านทางปุ่มควบคุมคำสั่ง ( Button ) และจะมีเสียงประกอบการใช้งานตลอด ซึ่งเป็นการทำงานด้วยส่วนการติดต่อแบบกราฟิก (Graphics User Interface: GUI) การโต้ตอบกับผู้ใช้ (Interactive) ทำให้ผู้ใช้ ใช้งานง่าย และมีความเข้าใจในวิชาพระพุทธศาสนาดีขึ้น เด็กมีสมาธิมากขึ้น มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเอง เพื่อเป็นรากฐานที่ดีของการเป็นผู้ใหญ่ที่ดี มีความรับผิดชอบในอนาคต

## 5.4 ข้อเสนอแนะ

ปัญหาพิเศษในหัวข้อ “สื่อการเรียนการสอนวิชาพระพุทธศาสนา ในชั้นประถมศึกษา” เป็นการเริ่มต้นการพัฒนาการ และยังถูกจำกัดด้วยขอบเขตของเวลา สำหรับแนวทางสำหรับผู้ที่จะทำการพัฒนาต่อดังนี้

### 5.4.1 ด้านการนำเสนอ

การนำเสนอสำหรับภาพ ในตัวของเนื้อหาวิชาพระพุทธศาสนาด้วยสื่อการสอนอิเล็กทรอนิกส์ ควรจะมีสีที่สวยงามรวมไปถึงต้องอาศัยการนำเสนอที่เป็นภาพเคลื่อนไหวรูปภาพสามารถสื่อความหมายได้ค่อนข้างชัดเจนเพื่อให้สามารถสื่อสารกับผู้ใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพและเพิ่มความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 5.4.2 ด้านเทคนิค

เนื่องจากสื่อการเรียนวิชาพระพุทธศาสนาด้วยสื่อการสอนอิเล็กทรอนิกส์นี้เป็น เว็บไซต์ที่ถูกพัฒนาให้ใช้งานกับภาพกราฟิกและแฟ้มเสียง เพื่อเพิ่มความน่าสนใจ จุดเด่นของเว็บไซต์นี้คือการสร้างงานแนวอินเทอร์แอคทีฟและยังต้องการอุปกรณ์เสริมที่เพิ่มเติมมาจากอุปกรณ์ปกติที่มีมากับเครื่องคอมพิวเตอร์คือ ลำโพงที่ใช้ในการฟังเสียงประกอบกับรูปภาพในเว็บไซต์

#### 5.4.3 ด้านการใช้ทฤษฎี

เนื่องจากสื่อการเรียนวิชาพระพุทธศาสนาด้วยสื่อการสอนอิเล็กทรอนิกส์ ควรที่จะศึกษาถึงความต้องการความสนใจของเด็กต่อการใช้สื่อที่มีความสำคัญในการเพิ่มความน่าสนใจที่ศึกษา

#### 5.4.4 ด้านเนื้อหาสาระ

ควรพัฒนาเนื้อหาของวิชาพระพุทธศาสนาให้มีความละเอียดมากขึ้น หรือต่อยอดถึงระดับขั้นที่สูงขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## เอกสารอ้างอิง

อัศวิน โอภาดา. 2555. Flash CS5 Animation & Interaction.เนตดีไซน์ พับลิชชิ่ง  
 ฉันทพัฒน์ วงศ์รัตน์. คู่มือการใช้งาน Dreamweaver CS6.กรุงเทพฯ : บริษัท สวิสดี ไอที จำกัด.  
 กุมภาพันธ์ 2556  
 จีระสิทธิ์ อังรัตนวงศ์. คู่มือพัฒนาเว็บฯ PHP + AJAX + JQUERY ฉบับสมบูรณ์ + CD.โปรวีชั่น  
 พร้อมเลิศ หล่อวิจิตร. คู่มือเรียน PHP และ MySQL สำหรับผู้เริ่มต้น. โปรวีชั่น  
 อนรรฆนงค์ คุณมณี. Basic & Workshops PHP + Ajax + jQuery.ไอดีซี พรีเมียร์, บจก. 6/2011

[Online].Available : <http://www.oknation.net/blog/Duplex/2009/06/15/entry-4>

[Online].Available : [http://www.kalyanamitra.org/2554/chadok\\_detail.php?page=40](http://www.kalyanamitra.org/2554/chadok_detail.php?page=40)

[Online].Available : <http://www.oknation.net/blog/print.php?id=219926>

[Online].Available : <http://www.oknation.net/blog/print.php?id=219930>

[Online].Available : <http://edugood.igetweb.com/articles/286577/>

[Online].Available : [http://kapukluk.com/test/poo3\\_view.php?id=16](http://kapukluk.com/test/poo3_view.php?id=16)

[Online].Available : <http://www.caistudio.info/?name=webboard&file=read&id=989>

[Online].Available : <http://hilight.kapook.com/view/62509>

[Online].Available : <http://www.jaid-project.com/webboard/index.php?>

[Online].Available : <http://www.thaiflashdev.com/home/index.php?board=39.0>

[Online].Available : <https://sites.google.com/site/ktestzxxx/calendar>

[Online].Available : <http://www.youtube.com/watch?v=rCpT2kf9QTK>

[Online].Available : DWThai <http://www.youtube.com/user/dwthai>

[Online].Available : <http://www.thaicreate.com/php/forum/070790.html>

[Online].Available : <http://witkub.blogspot.com/2011/11/xml-php.html>

[Online].Available : <http://www.thaicreate.com/php/forum/065542.html>

[Online].Available : <http://krunath.blogspot.com/>

เอกสารนี้ [Online].Available : <http://www.thaicreate.com/community/php-mysql-member-register-form.html> เป็นการ  
 ไม่ว่าจะกรณีก่อนอื่นก็ห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

[Online].Available : <http://www.thaicreate.com/community/php-forgot-lost-password-sending-password-mail.html>

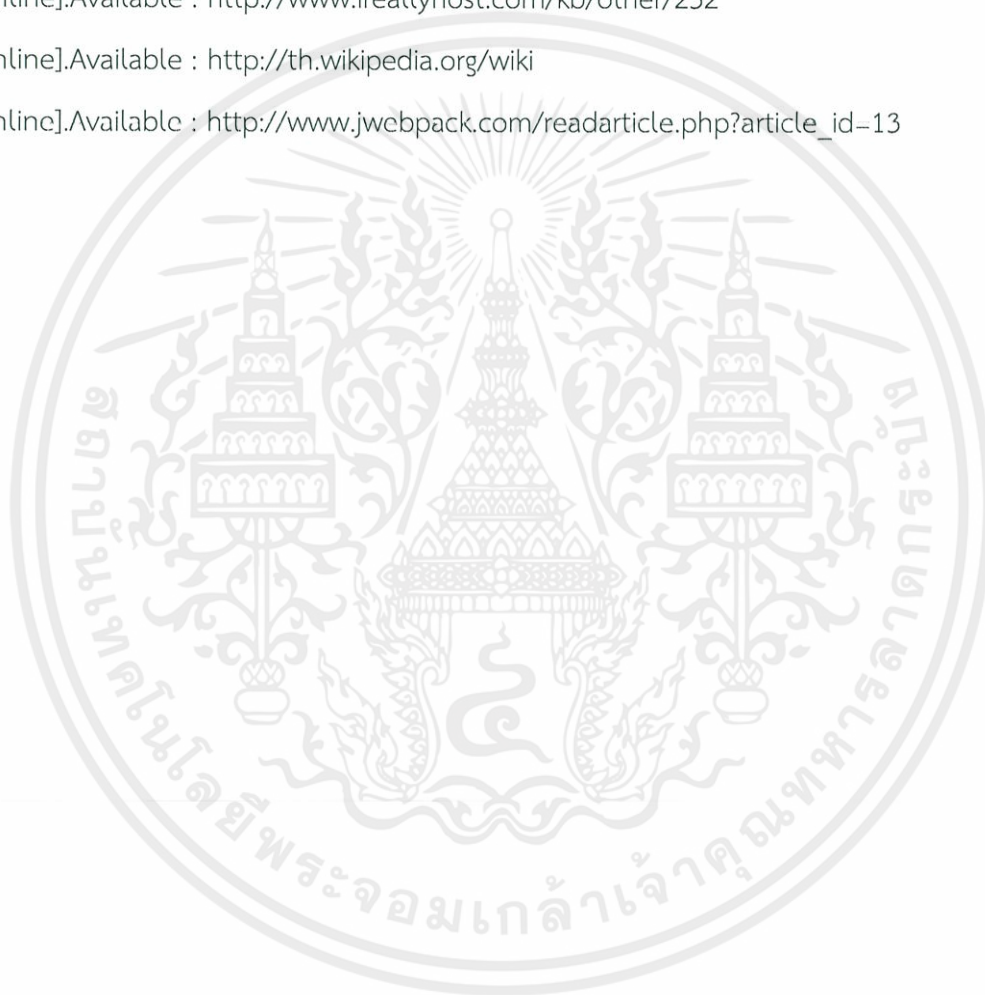
[Online].Available : <http://www.siamebook.com/lbro/website-section/120-10006-dreamweaver-cs3/2374-2011-08-25-19-27-00.html?showall=&start=2>

[Online].Available : <http://www.siamebook.com/lbro/website-section/120-10006-dreamweaver-cs3/2365-dreamweaver-cs3-22811.htm>

[Online].Available : <http://www.ireallyhost.com/kb/other/232>

[Online].Available : <http://th.wikipedia.org/wiki>

[Online].Available : [http://www.jwebpack.com/readarticle.php?article\\_id=13](http://www.jwebpack.com/readarticle.php?article_id=13)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ภาคผนวก ก.

### ระบบที่ใช้ได้กับสื่อการเรียนรู้อาษาพระพุทธศาสนาด้วยสื่อการสอน อิเล็กทรอนิกส์

#### เครื่องคอมพิวเตอร์ที่จะพร้อมใช้งานควรมีคุณสมบัติดังนี้

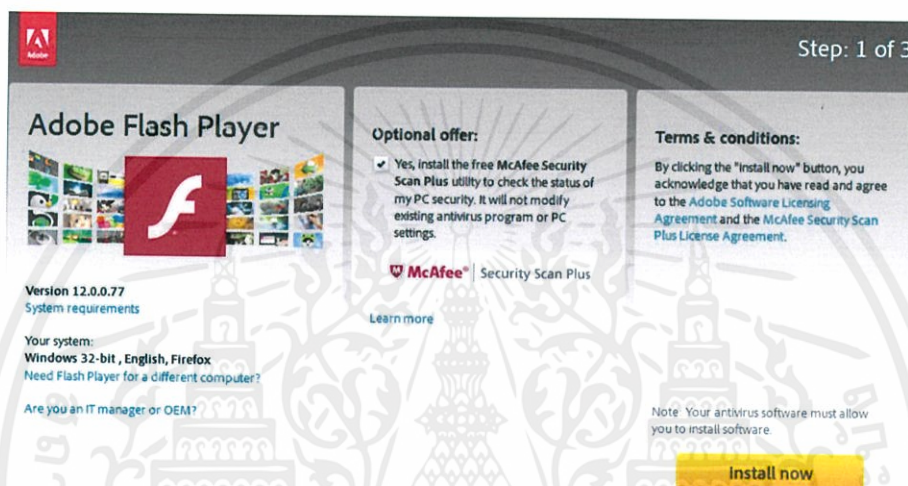
- Personal Computer, Notebook ที่มี CPU อย่างน้อยน้อย Pentium4 1Ghz ขึ้นไป
- หน่วยความจำ RAM 512 ขึ้นไป
- ระบบปฏิบัติการ Window xp / vista / 7
- จอภาพ เป็นสี ขนาด 11 นิ้วขึ้นไป ความละเอียด (resolution) 800 x 600 ขึ้นไป
- เนื้อที่ฮาร์ดดิสก์ ที่ใช้มีขนาดอย่างน้อย 1GB ขึ้นไป
- DVD-ROM Drive
- Sound Card พร้อมลำโพง
- เมาส์
- รองรับการใช้งานโปรแกรม Flash Player

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

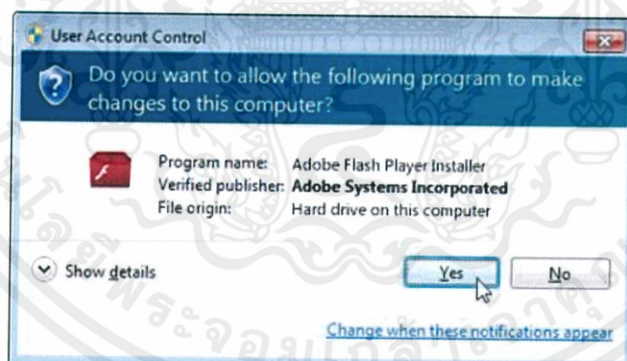
## ภาคผนวก ข.

## การติดตั้งโปรแกรม Adobe Flash player 12

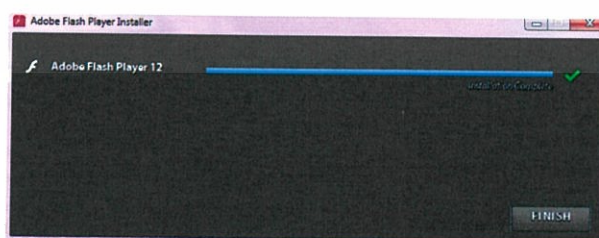
สื่อการเรียนการสอนวิชาพระพุทธศาสนา ระดับประถมศึกษา จำเป็นต้องมีโปรแกรม Flash player ซึ่งจำเป็นต้องติดตั้งโปรแกรมก่อน และสามารถที่จะหาโหลดโปรแกรมได้จาก <http://get.adobe.com/flashplayer/>



1. ทำการคลิกเลือกที่ Install now



2. กด Yes เพื่อทำการติดตั้ง Adobe Flash player 12



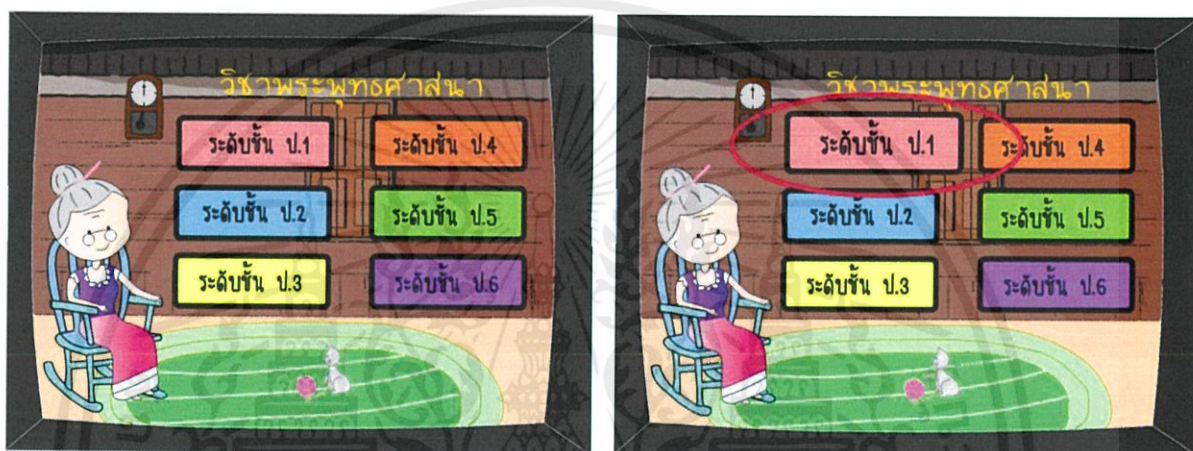
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อใช้ในการศึกษาเท่านั้น หากนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 3. เมื่อติดตั้งโปรแกรมเสร็จสมบูรณ์ให้กด FINISH เป็นอันเสร็จ  
 ไม่ว่าจะพิมพ์ใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ภาคผนวก ค

### วิธีการใช้งาน Flash

เมื่อเข้าสู่หน้าต่าง บทเรียน จะปรากฏโปรแกรม Flash ขึ้นมา การใช้งานทั้งหมด คือ การใช้เมาส์ click ในส่วนต่างๆ ของโปรแกรม

ตัวอย่าง ลักษณะของปุ่มในโปรแกรม จะเห็นได้ว่า เมื่อลากเมาส์ไปชี้ปุ่มจะขยายใหญ่ขึ้น

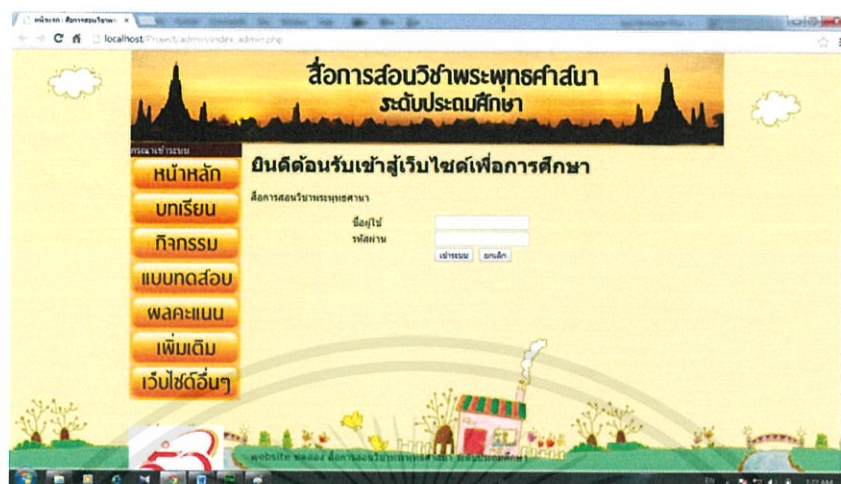


ปุ่มคำสั่งต่างๆ ในโปรแกรม

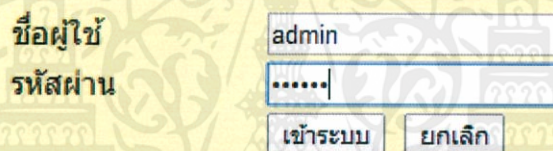
รูปภาพปุ่ม	คำสั่ง
	ย้อนกลับไปหน้าก่อนหน้า
	กลับไปหน้าหลัก
	ถัดไป
	ย้อนกลับ
	เริ่มเล่นวิดีโอ
	พักวิดีโอ
	ปิด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์การใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งยังต้องแจ้งถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## วิธีการใช้งานเว็บไซต์

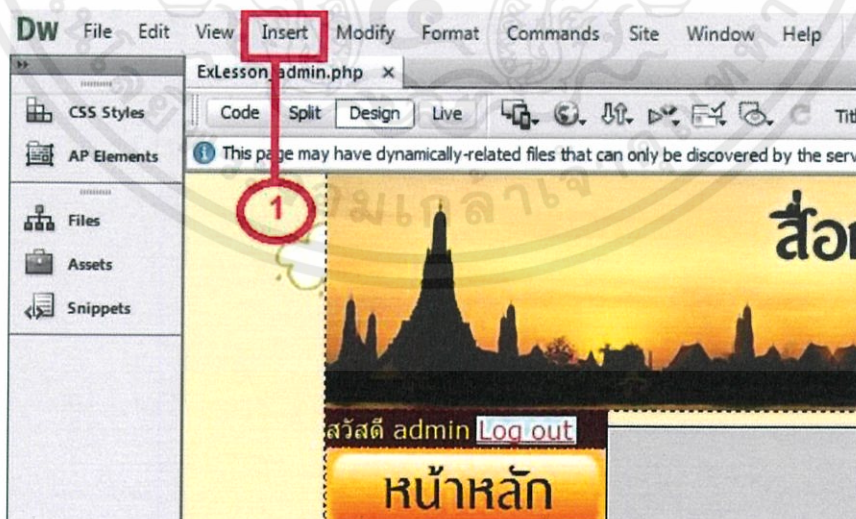


หน้าต่างแรกสำหรับการยืนยันเข้าระบบเพื่อใช้งานเครื่องมือสำหรับอาจารย์ผู้สอน เมื่อต้องการปรับแต่งข้อมูลภายในเว็บไซต์ โดยทำการกรอกชื่อผู้ใช้และรหัสผ่านในการเข้าระบบ

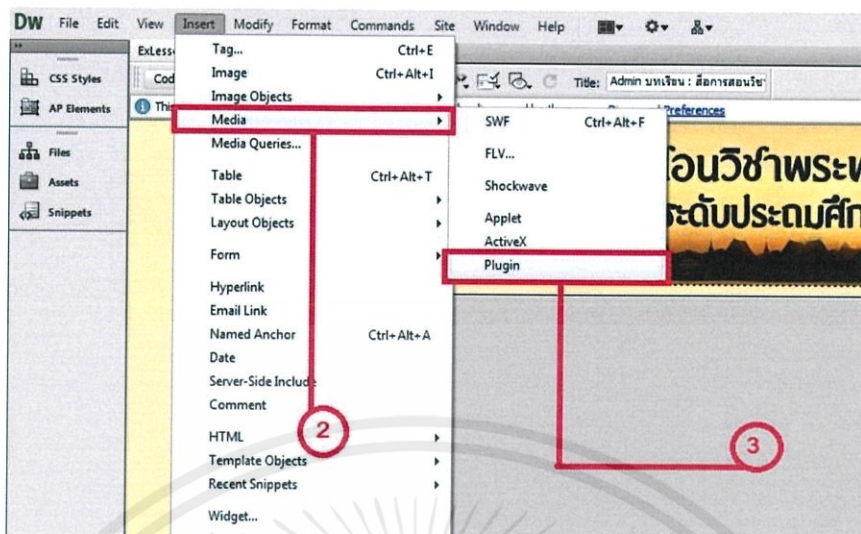


## การใส่ Flash สื่อการสอน

เมื่อต้องการจะเปลี่ยน Flash เนื้อหาของบทเรียนสามารถทำได้ดังนี้

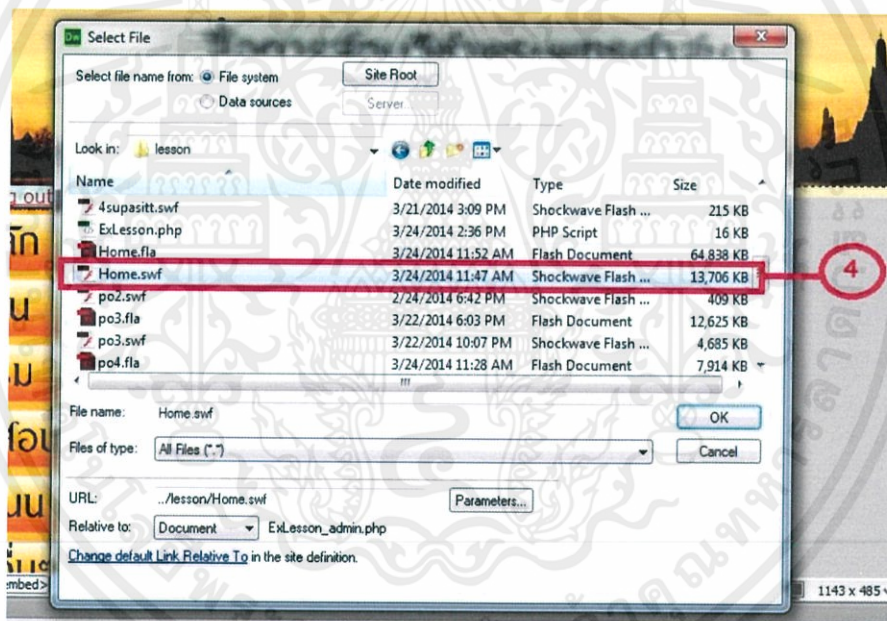


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
1 เลือกไปที่ Insert ที่แถบเครื่องมือด้านบนของโปรแกรม Dreamweaver CS6  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



2 เลือกไปที่ตัวเลือก Media>Plugin

3 เมื่อเลือก Plugin แล้วจะปรากฏหน้าต่างสำหรับเลือกไฟล์



4 ทำการเลือกไฟล์ Flash เนื้อหาบทเรียนที่ต้องการเปลี่ยน จากนั้นกด OK เพื่อทำให้เปลี่ยน

5 บันทึกไฟล์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เมื่อทำการเปิดเว็บไซต์อีกครั้ง Flash ที่ใส่เข้าไปจะปรากฏขึ้นมาบนหน้าเว็บไซต์ ดังตัวอย่าง



หน้าเว็บไซต์ที่ยังไม่ได้ทำการเปลี่ยนไฟล์ Flash บทเรียน



หน้าเว็บไซต์ที่ทำการเปลี่ยนไฟล์ Flash บทเรียน (ในที่นี้ขอยกตัวอย่างเป็นไฟล์เนื้อหาอื่นๆ เพื่อให้เห็นภาพชัดเจน)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## การเพิ่ม ลบ แก้ไข คลิปวีดีโอ

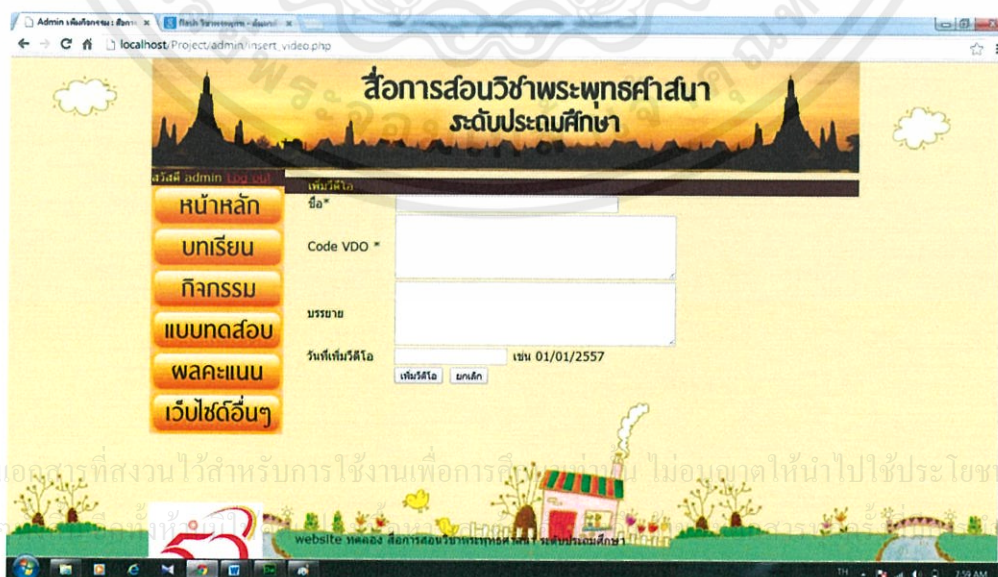
ในส่วนของคลิปวีดีโอ จุดประสงค์คือเป็นตัวเลือกให้กับอาจารย์ เมื่อเนื้อหาบทเรียนอาจยังไม่เพียงพอ หรือต้องการแสดงวีดีโอที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาบทเรียน



เครื่องมือสำหรับปรับแต่งการแสดงผลคลิปวีดีโอทั้งหมด 3 อย่าง คือ 1. เพิ่ม  
2. แก้ไข  
3. ลบ

1. เพิ่ม

เมื่อต้องการเพิ่มคลิปวีดีโอที่น่าสนใจ ให้ทำการคลิกที่ **เพิ่ม** จากนั้นจะปรากฏหน้าต่างใหม่ขึ้นมา



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาค้นคว้า ไม่อนุญาติให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ

**เพิ่มวิดีโอ**

ชื่อ\*

Code VDO \*

บรรยาย


วันที่เพิ่มวิดีโอ  เช่น 01/01/2557


1.1 ทำการใส่ชื่อคลิปวิดีโอที่ต้องการ

1.2 .ใส่ Code VDO ในส่วนของ Code การจะนำโค้ดมาใส่มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. เมื่อเลือกคลิปวิดีโอจาก YouTube ได้แล้ว เลื่อนหน้าต่างลงมาเล็กน้อยบริเวณใต้คลิป ให้ทำการเลือกที่ แชร์ > ผัง > ใช้โค้ดฝังเก่า และสามารถเลือกขนาดของคลิปได้

**การ์ตูนพระพุทธเจ้า**

 **เยี่ยมมhud พฒนา** · 205 วิดีโอ

 **ติดตาม** 383

96,469

👍 515 🗨️ 28

👍 ชอบ 🗨️ เกี่ยวกั **แชร์** แจ้งเตือนใน

แชร์วิดีโอนี้ **ผัง** อื่นๆ

```
<object width="640" height="360"><param name="movie" value="//www.youtube.com/v/isuHdlvjE44?hl=th_TH&version=3&rel=0"></param><param name="allowFullScreen" value="true"></param></object>
```

ขนาดวิดีโอ: **640 x 360**

แสดงวิดีโอแนะนำเมื่อวิดีโอเล่นจบ

เปิดใช้งานเทมเพลตรับความเข้ใจส่วนตัว [?]

ใช้โค้ดฝังเก่า [?]

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. เมื่อเลือกรูปแบบเสร็จเรียบร้อยแล้ว ให้ทำงาน copy Code ที่อยู่ในช่องโค้ดมาทั้งหมด และนำไปใส่ที่เว็บไซต์ของเรา ในช่องของ Code VDO

แชร์วิดีโอนี้ ฝัง อีเมล

```
<object width="640" height="360"><param name="movie"
value="//www.youtube.com/v/isuHd1vjE44?
hl=th_TH&version=3&rel=0"></param><param
name="allowFullScreen" value="true"></param></object>
```

ขนาดวิดีโอ: 640 x 360

- แสดงวิดีโอแนะนำเมื่อวิดีโอเล่นจบ
- เปิดใช้งานโหมดสำหรับความเป็นส่วนตัว [?]
- ใช้โค้ดฝังเก่า [?]

**เพิ่มวิดีโอ**

ชื่อ\*

Code VDO \*

บรรยาย

วันที่เพิ่มวิดีโอ  เช่น

3. ใส่คำบรรยายสำหรับคลิปวิดีโอพอสังเขป

4. ใส่วันที่โพสต์คลิปวิดีอนั้นๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2. แก้ไข

เมื่อต้องการแก้ไขคลิปวิดีโอ ให้ทำการเลือก **แก้ไข** จะปรากฏหน้าต่างขั้นใหม่

สามารถแก้ไขข้อมูลของคลิปวิดีโอได้ทั้งหมด เมื่อเสร็จแล้ว ให้เลือกปุ่ม **บันทึก** เพื่อทำการบันทึกข้อมูลที่มีการเปลี่ยนแปลง

## 3. ลบ

เมื่อคลิกที่ **ลบ** ในช่อง Option แถวเดียวกับคลิปวิดีโอ จะทำการลบคลิปนั้นออกจากฐานข้อมูลทันที เมื่อแสดงหน้าเว็บไซต์อีกครั้ง คลิปวิดีโอที่ทำการลบไปแล้ว จะไม่มีปรากฏอยู่

## การปรับแต่งแบบทดสอบ

หน้าต่างแรกของแบบทดสอบ จะมีปุ่มให้เลือกระดับชั้นเพื่อทำการปรับแต่งข้อมูล โดยเครื่องมือในการปรับแต่งทุกระดับชั้นจะเหมือนกันทั้งหมด คือ 1. เพิ่ม 2. แก้ไข 3. ลบ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อ... ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งยังมีให้ดัดแปลงเนื้อหา... เริ่มเองเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### แก้ไขแบบทดสอบ วิชาพระพุทธศาสนา

ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ตารางคำถามแบบทดสอบระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1		option
รหัส	11	1 <b>เพิ่ม</b>
question	พระพุทธศาสนาสอนให้คนทำอะไร	
choice1	ทำใจให้ตัวคนเดียว	
choice2	ทำในสิ่งที่มีความดี	2 <b>แก้ไข ลบ</b>
choice3	ทำในสิ่งที่ตนเองพอใจ	
answer	ทำในสิ่งที่มีความดี	3

#### 1. เพิ่ม

เมื่อกดคลิกที่ **เพิ่ม** จะปรากฏหน้าต่างใหม่ขึ้นมา สามารถพิมพ์คำถามและคำตอบตามที่ต้องการลงไปได้เลย

#### เพิ่มคำถามแบบทดสอบ วิชาพระพุทธศาสนา

ระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1

คำถาม\*

คำตอบข้อ 1

คำตอบข้อ 2

คำตอบข้อ 3

คำตอบข้อ 4 <สำหรับ ป.3-6>

คำตอบที่ถูกต้อง\*

เมื่อทำการใส่ข้อมูลเสร็จ ให้ทำการกด **บันทึก** เพื่อบันทึกแบบทดสอบที่เราทำการเพิ่มเข้าสู่ฐานข้อมูล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2. แก้ไข

การแก้ไข ลักษณะเดียวกันกับการแก้ไข คลิควีดีโอ เมื่อทำการเลือก **แก้ไข** จะปรากฏหน้าต่างใหม่ que แสดงข้อมูลเดิมของแบบสอบถามข้อนั้นๆ เราสามารถพิมพ์แก้ไขข้อมูลลงไปได้เลย เมื่อแก้ไขเสร็จให้ทำการกด **บันทึก** เพื่อบันทึกข้อมูลแบบทดสอบที่มีการเปลี่ยนแปลง

### 3. ลบ

เมื่อเลือกที่ **ลบ** แถวเดียวกับแบบทดสอบข้อใดแล้ว จะทำการลบแบบทดสอบข้อนั้นๆ ออกจากฐานข้อมูลทันที

### ผลคะแนน

เมื่อเลือก ผลคะแนน จะให้ทำการเลือกระดับชั้นปี โดยเมื่อเลือกระดับชั้นปีแล้วจะปรากฏรายชื่อและจำนวนคะแนนที่ได้ของนักเรียนรายนั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อ... อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า... ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา... ของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวอย่างคะแนนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

รายงานผลคะแนน วิชาพระพุทธศาสนา		
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1		
รหัส	ชื่อ - นามสกุล	คะแนน
53050932	กัญชนา ขวัญสิริกุล	5
53050963	ชไมพร ขวัญอยู่	4
53050988	คชา ปิ่นขาว	2
53050944	ชมพู่ เอี่ยมสุข	5
53050972	นภัทร สุขใจ	5

Records 1 to 5 of 5

[<< กลับผลคะแนน](#)

การเพิ่ม Link เว็บไซต์อื่นๆ

จุดประสงค์ของตัวเลือกนี้คือ ให้อาจารย์สามารถเพิ่ม Link เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับรายวิชาพระพุทธศาสนา หรือ เกี่ยวข้องกับ พระพุทธศาสนาอื่นๆ เพื่อให้นักเรียนสามารถเข้าไปศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับพระพุทธศาสนาได้



เครื่องมือสำหรับปรับแต่งการแสดงผล Link เว็บไซต์อื่นๆ คือ 1. เพิ่ม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาติให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

2. แก้ไข

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ลบ

## 1. เพิ่ม

เมื่อทำการเลือก **เพิ่ม** จะปรากฏหน้าต่างใหม่ขึ้น ให้เราสามารถใส่ชื่อ และ Link Url ของเว็บไซต์นั้นๆ ได้เลย และเลือก **บันทึก** เพื่อทำการบันทึกข้อมูลลงฐานข้อมูล

## 2. แก้ไข

เมื่อทำการเลือก **แก้ไข** จะปรากฏหน้าต่างคล้ายการเพิ่ม แต่จะแสดงข้อมูลเดิมของ Link เว็บไซต์นั้น สามารถทำการแก้ไขได้เลย เมื่อทำการแก้ไขเสร็จให้ทำการเลือก **บันทึก** เพื่อบันทึกข้อมูลที่มีการเปลี่ยนแปลง

## 3. ลบ

เมื่อทำการเลือก **ลบ** จะทำการลบ Link เว็บไซต์นั้นออกจากฐานข้อมูลทันที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้