



โครงการคอมพิวเตอร์ประเภทซอฟต์แวร์
เรื่อง วิ่งงงลงตุ้ (RunE Down)

RN+ MXP+

โดย

1. นายณัฐกร การดีรุจิรา เลขที่ 8 ม.3/4
2. นายธีร์ธวัช สุขมงคลรัตน์ เลขที่ 13 ม.3/4
3. นายปัทมกร เลิศฤทธิบัณฑิต เลขที่ 14 ม.3/4
4. นายวิภูพวงต์ สีสานันทวงศ์ เลขที่ 22 ม.3/4

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/4 โรงเรียนเบญจมราชูทิศจังหวัดจันทบุรี

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 17

ครูที่ปรึกษา นางสาวชนาณิฏฐ์ ดำรอด

ที่ปรึกษาพิเศษ นายธนเดช ลีเลิศธนกุล

ที่ปรึกษาพิเศษ นายธนเดช ลีเลิศธนกุล

ก

| | | |
|-------------------|--------------------------------------|-------------------------|
| ชื่อโครงการ | วิ่งงงลงตุ้ (RunE Down) | |
| ผู้จัดทำ | 1. นายณัฐกร ภารศิริจิรา | ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/4 |
| | 2. นายธีรวัช สุขมงคลรัตน์ | ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/4 |
| | 3. นายปภักร เลิศฤทธิ์บัญชา | ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/4 |
| | 4. นายวิภูพงค์ ลีลำนันทวงศ์ | ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/4 |
| ครูที่ปรึกษา | นางสาวชญาณัฐ คำรอด | |
| ครูที่ปรึกษาพิเศษ | นายธนเดช ลีเลิศธนกุล | |
| ปีการศึกษา | 2564 | |
| สถานศึกษา | โรงเรียนเบญจมราชูทิศ จังหวัดจันทบุรี | |

บทคัดย่อ

โครงการคอมพิวเตอร์ประเภทซอฟต์แวร์ เรื่อง วิ่งงงลงตุ้ (RunE Down) มีวัตถุประสงค์ดังนี้

- 1) เพื่อศึกษาและพัฒนาเกม วิ่งงงลงตุ้ (RunE Down)
- 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้ที่มีต่อเกม วิ่งงงลงตุ้ (RunE Down)
- 3) เพื่อพัฒนาทักษะการใช้โปรแกรม Unity ร่วมกับการเขียนโค้ดภาษาซีชาร์ป ซึ่งกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองนี้ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/4 โรงเรียนเบญจมราชูทิศ จังหวัดจันทบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 28 คน โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ผู้เรียนได้ทดลองเล่นเกม วิ่งงงลงตุ้ (RunE Down) ซึ่งในเกมจะมีเนื้อหาที่เกี่ยวกับการใช้ไหวพริบในการแก้ปัญหา และเพื่อความบันเทิง สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองโดยใช้โปรแกรม Unity และ Blender ในการออกแบบและพัฒนาโครงการ ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนไม่เบื่อและมีความสนใจในตัวแอปพลิเคชัน ทำให้อยากเรียนรู้โปรแกรมต่างๆ มากขึ้น โดยสรุปผลการดำเนินงานจากการทำแบบทดสอบ ก่อนเรียน - หลังเรียน

จากผลการดำเนินงาน สรุปได้ว่าผู้เรียนได้ศึกษาเกม วิ่งงงลงตุ้ (RunE Down) ได้คะแนนจากการทำแบบทดสอบหลังการทดลองเล่นเกม วิ่งงงลงตุ้ (RunE Down) สูงกว่าก่อนการใช้สื่อการเรียนรู้ แสดงว่าเกมมีประสิทธิภาพ ช่วยสร้างความบันเทิง สามารถใช้พัฒนาผู้เรียนและเป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์ช่วยในการศึกษาเรียนรู้รายวิชาคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับหุ่นยนต์อัตโนมัติและการเขียนโปรแกรมเบื้องต้นได้อย่างดียิ่ง

กิตติกรรมประกาศ

โครงการคอมพิวเตอร์ประเภทซอฟต์แวร์ เรื่อง วิ่งงงลงตุ้ (RunE Down) สำเร็จด้วยดี เนื่องจากได้รับคำปรึกษาและคำแนะนำพร้อมทั้งได้รับการสนับสนุนจาก คุณครู ชญาณัฐ คำรอด ซึ่งเป็นครูที่ปรึกษาโครงการในครั้งนี้ คุณครูได้ให้ความรู้เกี่ยวกับการทำโครงการทุกขั้นตอน แนะนำการเขียนเค้าโครงของโครงการ จัดหาวิทยากรและนักเรียนรุ่นพี่ที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทาง ด้านต่าง ๆ รวมทั้งให้ความรัก ความห่วงใย เอาใจใส่ดูแลอย่างใกล้ชิดกับทีมของนักเรียนตลอดเวลา คุณครูคอยสอบถามความก้าวหน้า คอยตรวจความถูกต้อง ความพร้อมและความสวยงามของเอกสารที่เกี่ยวข้องอย่างละเอียด โดยเฉพาะการจัดทำรูปแบบของเอกสารรูปเล่ม การจัดทำบอร์ดและการทำแผ่นพับตลอดจนกระบวนการนำเสนอ ท่าทางและวิธีการพูดที่ถูกต้อง ให้คำแนะนำแก้ไขในส่วนที่ผิดพลาด และแก้ไขข้อบกพร่องให้ถูกต้องตรงตามรูปแบบของโครงการ ทำให้คณะผู้จัดทำได้รับแนวทางในการศึกษา ค้นคว้าและประสบการณ์อย่างกว้างขวางในการทำโครงการครั้งนี้อย่างยิ่ง จึงขอกราบขอบพระคุณอย่างสูง มา ณ โอกาสนี้

ขอขอบคุณ ครูธนเดช ลีเลิศธนกุล ครูผู้สอนวิชาคอมพิวเตอร์ โรงเรียนเบญจมราชูทิศ จังหวัดจันทบุรี ที่ให้คำปรึกษา แนะนำ และให้ข้อชี้แนะต่าง ๆ เพิ่มเติมทำให้โครงการนี้ สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอขอบคุณ ท่านสุวรรณ ทวีผล ผู้อำนวยการโรงเรียนเบญจมราชูทิศ จังหวัดจันทบุรี ที่ให้โอกาสและให้กำลังใจตลอดระยะเวลาในการทำโครงการคอมพิวเตอร์ประเภทซอฟต์แวร์

สุดท้ายนี้ขอขอบคุณเพื่อน ๆ และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกคน ที่ให้ความช่วยเหลือและเป็นกำลังใจให้คุณค่าและประโยชน์อันพึงเกิดจากโครงการฯ นี้ ที่มีต่อวงการศึกษาคณะผู้จัดทำโครงการขอให้คุณความดีครั้งนี้ เป็นเครื่องบูชาคุณบิดา มารดา ครู - อาจารย์ เพื่อเป็นสิ่งตอบแทนบุญคุณในวิชาความรู้ ประสบการณ์ที่มีคุณค่าอย่างยิ่ง

คณะผู้จัดทำ

5 มกราคม 2564

บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญของโครงการ

โลกในยุคปัจจุบัน แทบจะเรียกได้ว่าเกมเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตในหมู่เด็กๆ รวมทั้งเยาวชนเลยทีเดียว เนื่องจากเกมเป็นสิ่งที่น่าสนใจและเข้าถึงได้ไม่ยาก จึงเป็นเรื่องที่สำคัญที่เราจะต้องเลือกสรรเล่นเกมที่มีคุณภาพ และให้ประโยชน์กับผู้เล่นเกม สมาชิกในโครงการเล็งเห็นถึงความสำคัญในจุดนี้ จึงมีความคิดที่จะพัฒนาเกมที่สร้างสรรค์ และเป็นประโยชน์กับเยาวชน โดยในโอกาสนี้จะมุ่งเน้นถึงการสร้างความสามัคคีในหมู่คณะ ผ่านเกมคอมพิวเตอร์ในรูปแบบเกม

นอกจากนี้ยังมีสมาชิกในกลุ่มหลายคน มีความสนใจในการเล่นเกมที่มัลักษณะต้องวิเคราะห์ และมีความตั้งใจว่าจะพัฒนาเกมที่สร้างสรรค์จากจินตนาการของตนเองขึ้นมาเกมหนึ่งเมื่อมีโอกาส อีกทั้งยังมีสมาชิกในกลุ่มหลายคนเช่นกัน ที่มีประสบการณ์พื้นฐานทางด้านการใช้คอมพิวเตอร์เป็นทุนเดิมอยู่ด้วยแล้ว สมาชิกในกลุ่มจึงเห็นพ้องต้องกันว่า ไม่ใช่เรื่องยากที่จะนำการพัฒนาเกม มาจัดทำเป็นโครงการคอมพิวเตอร์ ตลอดจนสามารถดำเนินการสร้างเกมได้อย่างเสร็จสิ้น ตามระยะเวลาที่มีได้อย่างเหมาะสม

คณะผู้จัดทำได้ตระหนักและเห็นความสำคัญถึงสิ่งเหล่านี้ จึงได้ศึกษาและพัฒนาโปรแกรมเกมวิ่งงลงตุ้ (RunE Down) ขึ้นเพื่อเป็นสื่อความบันเทิงแก่ผู้เล่น

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อศึกษาและพัฒนาเกมวิ่งงลงตุ้ (RunE Down)
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจและความสนุกเพลิดเพลินของผู้ใช้ที่มีต่อเกมวิ่งงลงตุ้ (RunE Down)
3. เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ร่วมกับเกมและมีเจตคติที่ดีต่อวิชาคอมพิวเตอร์

ตัวแปรในการศึกษา

1. ตัวแปรต้น
เกมวิ่งงลงตุ้
2. ตัวแปรตาม
ความพึงพอใจของผู้ใช้ต่อเกมวิ่งงลงตุ้ (RunE Down)

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้พัฒนาเกมวิ่งงลงตุ้ (RunE Down)
2. ผู้ใช้มีความพึงพอใจและมีความสุขเพลิดเพลิน เมื่อเล่นเกมวิ่งงลงตุ้ (RunE Down)
3. ได้พัฒนาทักษะการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ร่วมกับเกม และมีเจตคติที่ดีต่อวิชาคอมพิวเตอร์

ขอบเขตและความหมาย

โครงการคอมพิวเตอร์ประเภทซอฟต์แวร์ เป็นการประยุกต์ใช้งานซอฟต์แวร์ในลักษณะต่าง ๆ หรือเป็นการพัฒนาโปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนาระบบงานโดยใช้ภาษาคอมพิวเตอร์หรือใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการพัฒนาโครงการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และฝึกทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ พร้อมทั้งเครื่องมือและอุปกรณ์อื่นๆ ในการศึกษาทดลอง แก้ปัญหาต่าง ๆ ช่วยพัฒนาเจตคติในการสร้างผลงาน สามารถนำผลงานที่ได้มาประยุกต์ใช้งานจริง หรือเพื่อช่วยสร้างสื่อเสริมการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

วิ่งงงลงตุ้ (RunE Down) เป็นสื่อความบันเทิง ซึ่งรูปแบบของสื่อานั้น ได้พัฒนาออกมาในลักษณะของเกมการศึกษา โดยใช้โปรแกรม Unity และ Blender ในการพัฒนาโครงการ ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนใจและอยากเรียนรู้โปรแกรมต่าง ๆ ใช้เป็นสื่อการเรียนรู้สำหรับประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาคอมพิวเตอร์ ซึ่งมีเนื้อหา ภาพ และเสียง ประกอบการนำเสนอที่ชัดเจน

นิยามศัพท์

1. วิ่งงงลงตุ้ (RunE Down) หมายถึงโปรแกรมเกมที่พัฒนาขึ้นด้วยโปรแกรม Unity และ Blender
2. สื่อการเรียนรู้เพื่อการศึกษา หมายถึงโครงการที่สร้างและพัฒนาด้วยโปรแกรม Unity และ Blender ในการผลิตสื่อเพื่อการศึกษา
3. ซอฟต์แวร์ (Software) หมายถึง โปรแกรมหรือชุดคำสั่งที่ควบคุมให้เครื่องคอมพิวเตอร์ทำงานให้ได้ผลลัพธ์ที่ต้องการ
4. เกม หมายถึง โปรแกรมที่ออกแบบมาให้เล่น มีรูปแบบและกฎของการเล่นโดยให้ทางผู้เล่นเกมปฏิบัติตามภายใต้ข้อตกลงหรือกติกาบางอย่างที่กำหนดไว้ ซึ่งผู้เล่นจะต้องตัดสินใจที่จะทำอะไรทางใดทางหนึ่งเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย เพื่อความสนุกเพลิดเพลิน
5. โปรแกรม Unity หมายถึง เกมเอนจินสำหรับสร้างเกมได้หลายแบบหลายแนว
6. โปรแกรม Blender หมายถึง โปรแกรมที่ใช้สร้างโมเดลสำหรับไว้ลงในเกม สามารถลงรายละเอียด และลักษณะให้กับตัวโมเดลได้

บรรณานุกรม

- คัทสุอิโต คิอิตะ. (2556). **เปิดโลกหุ่นยนต์สำหรับนักประดิษฐ์รุ่นใหม่**. กรุงเทพฯ : สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี (ไทย-ญี่ปุ่น).
- ทศพร แสงสว่าง. (2564). **สื่อ**. [ออนไลน์]. http://reg.ksu.ac.th/teacher/sudatip/Elearning_files/data4.html (วันที่สืบค้น : 3 มีนาคม 2564).
- บทเรียนออนไลน์. (2554). **การบริหารและการจัดการสื่อ**. [ออนไลน์]. <http://www.northeducation.ac.th/etraining/courses/12/chap2/210.php> (วันที่สืบค้น : 12 กรกฎาคม 2556).
- บุญญาดา ช้อนขุนทด. (2556). **อินไซต์ Flash 8**. กรุงเทพฯ : โปรวิชั่น.
- เริง สุขดี. (2553). **ความสุขเริ่มต้นด้วยสิ่งเล็ก ๆ**. [ออนไลน์]. https://youtu.be/FSqWLTJ__Kw
- โรงเรียนพระนารายณ์ ลพบุรี. (2553). **ประกอบหุ่นยนต์**. [ออนไลน์]. <http://www.pranarai.com/Activity08/Namo%20%20WebEditor%20%206/%E0%B8%82%E0%B9%89%E0%B8%AD%E0%B8%A1%E0%B8%B9%E0%B8%A5/%E0%B9%81%E0%B8%9C%E0%B8%99/%E0%B8%AB%E0%B8%99%E0%B9%88%E0%B8%A7%E0%B8%A2%E0%B8%97%E0%B8%B5%E0%B9%88%20%205/5.1.5.htm>. (วันที่สืบค้น : 2 ธันวาคม 2556).
- วรพจน์ กรแก้ววัฒนกุล และคณะ. (2556). **Robo-BOX สนุกกับการสร้างหุ่นยนต์อัตโนมัติอย่างง่าย ควบคุมด้วยโปรแกรมภาษาโลโก**. กรุงเทพฯ : อินโนเวทีฟ เอกเพอร์เมนท์.
- _____. (2555). **เริ่มต้นรู้จักกับ flash และประวัติความเป็นมา**. [ออนไลน์]. <http://www.flashinw.com/forum/index.php?topic=5.0> (วันที่สืบค้น : 12 กรกฎาคม 2556).
- วิชาญ คำแสน. (2556). **หุ่นยนต์คืออะไร**. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีมหานคร.
- เว็บไซต์โรงเรียนเบญจมราชูทิศ จังหวัดจันทบุรี. (2556). **โรงเรียนมาตรฐานสากล**. [ออนไลน์]. <http://www.bj.ac.th/main/> (วันที่สืบค้น : 12 กรกฎาคม 2556).
- เว็บไซต์สำเร็จรูป. (2556). **การศึกษาเกี่ยวกับเทคโนโลยี Flash**. [ออนไลน์]. <http://learnflash.doubleclickspace.com/home1.html> (วันที่สืบค้น : 12 กรกฎาคม 2556).
- วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (2553). **หุ่นยนต์**. [ออนไลน์]. <http://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%AB%E0%B8%B8%E0%B9%88%E0%B8%99%E0%B8%A2%E0%B8%99%E0%B8%95%E0%B9%8C>. (วันที่สืบค้น : 2 ธันวาคม 2556).
- _____. (2556). **พื้นฐานของโปรแกรม Flash**. [ออนไลน์]. <http://www.techno.edu.buu.ac.th/proj-multimedia/1-2550/Flash/Chapter%201.doc> (วันที่สืบค้น : 12 กรกฎาคม 2556).
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2556). **โครงการจัดการประกวดและแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ปีการศึกษา 2554**. [ออนไลน์]. <http://www.ratchaburi1.org/silpa53.html> (วันที่สืบค้น : 12 กรกฎาคม 2556).

สำนักงานศึกษาธิการภาค 4. (2555). **ความเป็นมาของประชาคมอาเซียน**. [ออนไลน์].

http://www.osmie4.moe.go.th/web/index.php?option=com_content&view=article&id=136&Itemid=248 (วันที่สืบค้น : 12 กรกฎาคม 2556).

สุวิชา วิริยมานุวงศ์. (2564). **สื่อ**. [ออนไลน์]. <https://sites.google.com/site/thailandherbs4/prawati/khwam-hmay-khxng-sux-him> (วันที่สืบค้น : 3 มีนาคม 2564).

อรเกษม จันทร์สมุด. (2555). **การสอนด้วยเทคโนโลยี**. [ออนไลน์]. <http://www.onkaseammk22.ob.tc/page2.html> (วันที่สืบค้น : 12 กรกฎาคม 2556).

อุปกรณ์และวิธีการดำเนินการ

การจัดทำโครงการคอมพิวเตอร์ประเภทซอฟต์แวร์ เรื่องวิ่งงลงตุ้ (RunE Down) ครั้งนี้ คณะผู้จัดทำ
ได้เตรียมอุปกรณ์และเขียนวิธีการดำเนินการไว้ดังนี้

วัสดุ/อุปกรณ์

1. โปรแกรมที่ใช้พัฒนา (Software)

- 1.1 Unity
- 1.2 Blender

2. อุปกรณ์ input/output (Hardware)

อุปกรณ์ input : รับค่าจากเมาส์ เพื่อตอบโต้กับผู้ใช้งาน (Mouse)

อุปกรณ์ output : แสดงผลออกมาเป็นภาพผ่านทางจอภาพและเสียงผ่านทางลำโพง CD Rom

3. ความต้องการระบบของ Unity

- 3.1 Windows 10 x 64 bit **ขึ้นไป**
- 3.2 CPU 200 MHz **หรือมากกว่า**
- 3.3 Ram 4 Gb **ขึ้นไป**
- 3.4 พื้นที่ฮาร์ดดิสก์ 500 MB **ขึ้นไป**
- 3.5 การ์ดจอ NVIDIA™ GeForce GTX 1060 **หรือมากกว่า**

ขั้นตอนและวิธีการดำเนินการ

ขั้นตอนที่ 1 คัดเลือกหัวข้อโครงการที่น่าสนใจ

1. คัดเลือกหัวข้อเรื่องที่น่าสนใจเพื่อการประกวดโครงงานคอมพิวเตอร์ประเภทซอฟต์แวร์ ซึ่งต้องเป็นโครงงานที่เกิดจากการประยุกต์ใช้งานซอฟต์แวร์ในลักษณะต่าง ๆ หรือเป็นการพัฒนาโปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนาระบบงานต่าง ๆ โดยใช้ภาษาคอมพิวเตอร์ หรือใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการพัฒนาโครงงาน คณะผู้จัดทำร่วมปรึกษาและขอคำแนะนำจากครูที่ปรึกษาโครงงาน



ขั้นตอนที่ 2 ศึกษาค้นคว้าจากเอกสารและแหล่งข้อมูล

2. คณะผู้จัดทำร่วมกันศึกษาค้นคว้าจากเอกสารและแหล่งข้อมูลต่าง ๆ แล้วนำข้อมูลที่ได้มาร่วมประชุมและวางแผนในการเริ่มจัดทำโครงงานคอมพิวเตอร์ ซึ่งต้องเป็นโครงงานที่เป็นประโยชน์ทางด้านการเรียนการสอนและเพื่อประโยชน์ต่อการศึกษา โดยที่สามารถนำสื่อการเรียนรู้ไปใช้กับผู้เรียนหรือที่มีความสนใจได้นำไปศึกษาเรียนรู้ ทุกคนจึงตกลงกันว่าจะเลือกใช้โปรแกรม Unity และโปรแกรม Blender สำหรับใช้จัดทำโครงงาน เพราะทุกคนมีความสามารถและมีความชำนาญในการใช้โปรแกรมนี้



ขั้นตอนที่ 3 จัดทำข้อเสนอหรือเค้าโครงของโครงงาน

3. คณะผู้จัดทำเริ่มเขียนเค้าโครงของโครงงาน โดยเริ่มจากการร่วมกันเสนอรูปแบบของเกมที่น่าสนใจและออกมาสนุกและ เกิดความน่าสนใจ



4. คณะผู้จัดทำคิดวิธีที่จะทำให้นักเรียนได้สนุกสนานไปพร้อมกับการเรียนรู้และนักเรียนจะไม่เกิดความเบื่อหน่าย ขณะเดียวกันก็ได้ความรู้ควบคู่ไปด้วย และยังทำให้นักเรียนสามารถจดจำความรู้เหล่านั้นได้นานขึ้น เพราะความรู้ที่จะจำได้ดีนั้นต้องเกิดจากความสนุกสนานร่วมไปด้วย ทุกคนจึงขอคำปรึกษาจากครูที่ปรึกษาโครงงานเกี่ยวกับเนื้อหาและเรื่องที่น่าสนใจ พร้อมทั้งร่วมวางแผนถึงโครงงานและจัดทำ Story board ที่จะใช้ในการจัดทำโครงงาน



ขั้นตอนที่ 4 การลงมือทำโครงการหรือเริ่มพัฒนาโครงการ

5. คณะผู้จัดทำร่วมกันคิดและตัดสินใจที่จะทำโครงการคอมพิวเตอร์โดยตั้งชื่อโครงการว่า วังงงงลงตุ้ (RunE Down) เพื่อใช้เป็นสื่อความบันเทิง เพื่อความสนุกสนานของผู้ที่เล่น หลังจากนั้นทุกคนต่างลงมือทำโครงการ โดยแบ่งหน้าที่ แบ่งงานกันทำตามความถนัดของแต่ละคน



ขั้นตอนที่ 5 การเขียนรายงานและจัดทำรายงานนำเสนอ

6. คณะผู้จัดทำได้ออกแบบและพัฒนาโครงการ เรื่องวังงงงลงตุ้ (RunE Down) เสร็จเรียบร้อยแล้ว จึงนำไปทดสอบกับเพื่อน ๆ และนักเรียนรุ่นน้อง เพื่อหาข้อบกพร่อง แล้วดำเนินการเขียนรายงานเพื่อใช้นำเสนอ หลังจากนั้นตรวจสอบและแก้ไขในข้อบกพร่องที่เกิดขึ้น เพื่อให้สื่อการเรียนรู้มีประสิทธิภาพสูงสุด สำหรับผู้เรียนและผู้สนใจ



ขั้นตอนที่ 6 เผยแพร่ผลงาน นำเสนอ และแสดงโครงงาน

7. คณะผู้จัดทำได้นำสื่อบันทึก เรื่องวิ่งงูลงตุ้ (RunE Down) ไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง คือนักเรียนชั้น ม.3/4 และนักเรียนระดับชั้นอื่น ๆ ตลอดจนผู้ที่สนใจ ถือเป็นการเผยแพร่ผลงาน หลังจากนั้นสรุปผลการดำเนินงานทั้งหมดอย่างละเอียด จัดทำเป็นแฟ้มเอกสารดีสำหรับใช้ประกอบการนำเสนอโครงงานต่อหน้าคณะกรรมการต่อไป



บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน

จากผลการดำเนินงานการจัดทำโครงงานคอมพิวเตอร์ประเภทซอฟต์แวร์ เรื่องโปรแกรมซอฟต์แวร์เรื่องวิ่งงลงตุ้ (RunE Down) คณะผู้จัดทำได้ประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งานโปรแกรม จำนวน 30 คน ดังนี้

| รายการประเมิน | ระดับความพึงพอใจ | | | | | | | |
|---|------------------|--------|------|--------|---------|--------|------------|--------|
| | 4/ดีมาก | ร้อยละ | 3/ดี | ร้อยละ | 2/พอใช้ | ร้อยละ | 1/ปรับปรุง | ร้อยละ |
| 1. ความเพลิดเพลินที่ได้รับจากโปรแกรมซอฟต์แวร์เรื่องวิ่งงลงตุ้ (RunE Down) | 9 | 30.00 | 21 | 70.00 | 0 | 0.00 | 0 | 0 |
| 2. ความน่าสนใจของโปรแกรมซอฟต์แวร์ เรื่องวิ่งงลงตุ้ (RunE Down) | 19 | 63.33 | 11 | 36.67 | 0 | 0.00 | 0 | 0 |
| 3. สีสัน ความสวยงาม ขนาดตัวอักษรและเสียงของโปรแกรมซอฟต์แวร์ เรื่องวิ่งงลงตุ้ (RunE Down) | 9 | 30.00 | 15 | 50.00 | 6 | 20.00 | 0 | 0 |
| 4. ระดับความยากง่าย ระยะเวลาและความสนุกสนานของโปรแกรมซอฟต์แวร์ เรื่องวิ่งงลงตุ้ (RunE Down) | 18 | 60.00 | 12 | 40.00 | 0 | 0.00 | 0 | 0 |
| 5. ความสมบูรณ์ถูกต้องเหมาะสม และประโยชน์ของโปรแกรมซอฟต์แวร์ เรื่องวิ่งงลงตุ้ (RunE Down) | 25 | 83.33 | 5 | 16.67 | 0 | 0.00 | 0 | 0 |

จากการสรุปผลการประเมินระดับความพึงพอใจ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/4 จำนวน 30 คน ส่วนใหญ่ให้ความเห็นว่าความเพลิดเพลินที่ได้รับจากโปรแกรมซอฟต์แวร์ เรื่องวิ่งงลงตุ้ (RunE Down) อยู่ในระดับดีมาก จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 30 อยู่ในระดับดี จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 70 ความน่าสนใจของโปรแกรมซอฟต์แวร์ เรื่องวิ่งงลงตุ้ (RunE Down) อยู่ในระดับดีมาก จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 63.33อยู่ในระดับดี จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 36.67 สีสัน ความสวยงาม ขนาดตัวอักษรและเสียงของโปรแกรมซอฟต์แวร์ เรื่องวิ่งงลงตุ้ (RunE Down) อยู่ในระดับดีมาก จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 30 อยู่ในระดับดี จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 50 และอยู่ในระดับพอใช้ จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 20 ความสมบูรณ์ถูกต้องเหมาะสม และประโยชน์ของโปรแกรมซอฟต์แวร์ เรื่องวิ่งงลงตุ้ (RunE Down) อยู่ในระดับดีมาก จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 60 อยู่ในระดับดี จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 40 ความยากง่าย ระยะเวลาและความสนุกสนานของโปรแกรมซอฟต์แวร์ เรื่องวิ่งงลงตุ้ (RunE Down) อยู่ในระดับดีมาก จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 83.33 อยู่ในระดับดี จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 16.67

บทที่ 5

สรุปผลการดำเนินงาน/ อภิปรายผลการดำเนินงาน

จากการสรุปผลการดำเนินงาน โครงการคอมพิวเตอร์ประเภทซอฟต์แวร์ เรื่องโปรแกรมซอฟต์แวร์ เรื่องวิ่งงลงตุ้ (RunE Down) ได้มีการประเมินผลโดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/4 โรงเรียนเบญจมราชูทิศ จังหวัดจันทบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 30 คน โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยผู้เรียนได้ศึกษาสื่อการเรียนรู้ เรื่องโปรแกรมซอฟต์แวร์ เรื่องวิ่งงลงตุ้ (RunE Down) และสามารถอภิปรายผลการดำเนินงานได้ดังนี้

1. ได้แอปพลิเคชันหนีตายจากห้องครัว (Runaway From Kitchen)
2. ผู้ใช้มีความพึงพอใจและมีความรู้ความเข้าใจเพิ่มมากขึ้น เมื่อใช้แอปพลิเคชันหนีตายจากห้องครัว (Runaway From Kitchen)
3. ได้พัฒนาทักษะการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ร่วมกับแอปพลิเคชัน และมีเจตคติที่ดีต่อวิชาคอมพิวเตอร์

จุดเด่นของโครงการ

1. แอปพลิเคชันสามารถใช้ในระบบปฏิบัติการ Windows
2. ภาพในแอปพลิเคชันส่วนใหญ่เป็น 3 มิติ ทำให้มีความน่าสนใจและมีรายละเอียดมากกว่าภาพ 2 มิติ
3. เนื้อหาภายในแอปพลิเคชัน มีความทันสมัย และจำเป็นต่อการเรียนการสอนของสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน
4. การออกแบบแอปพลิเคชันมีความโดดเด่น เป็นเอกลักษณ์ มีสีสันสวยงาม ดึงดูดน่าสนใจ และง่ายต่อการใช้งาน

แนวทางในการพัฒนาต่อยอด

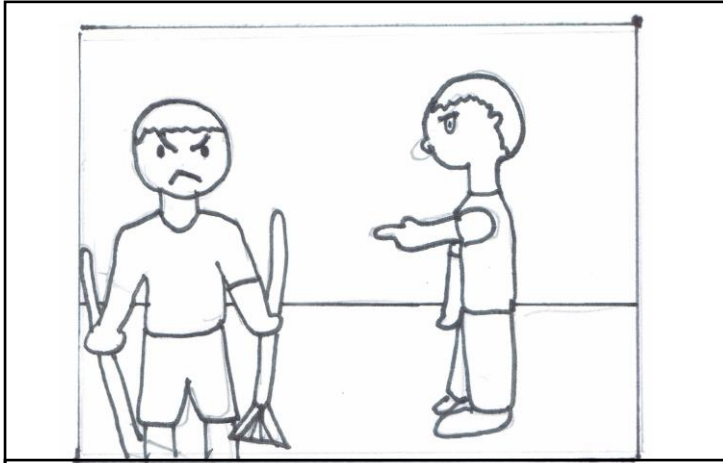
1. เพิ่มระบบ multiplayer ในแอปพลิเคชัน
2. พัฒนาให้แอปพลิเคชันมีหลากหลายภาษา เช่น ภาษาอังกฤษ ภาษาจีน
3. เพิ่มเนื้อหาและให้ความรู้เกี่ยวกับวิชาหรือภาษาคอมพิวเตอร์อื่น ๆ

ภาคผนวก

Story Board เรื่อง วังสุพัฒน์มันส์ มันส์ สมานฉันท์ ขอบโอบง นะจ๊ะออิ

วิชาโครงงานคอมพิวเตอร์1 (ว20272) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563

โรงเรียนเบญจมราชูทิศ จังหวัดจันทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 17



Scene :การโรงโดนด่า

เวลา : 15 วินาที

คำอธิบาย : ผอ. ว่าการโรง ทำให้การโรงไม่
พอใจ

Sound FX : เสียงพื้นหลังเศร้าๆ โกรธๆ

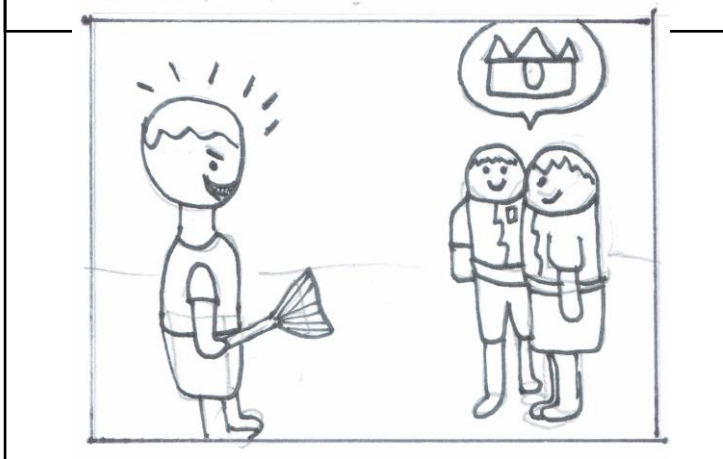


Scene โหมโหแล้วนะ

เวลา : 10 วินาที

คำอธิบาย : การโรงโกตเกี่ยวขุนเขียว โหมโหไม่
ไหวแล้ว อยากปลดปล่อย

Sound FX : เสียงคนตะโกนเช่นเสียงในการ์ตูน
ตอนชาร์จพลัง



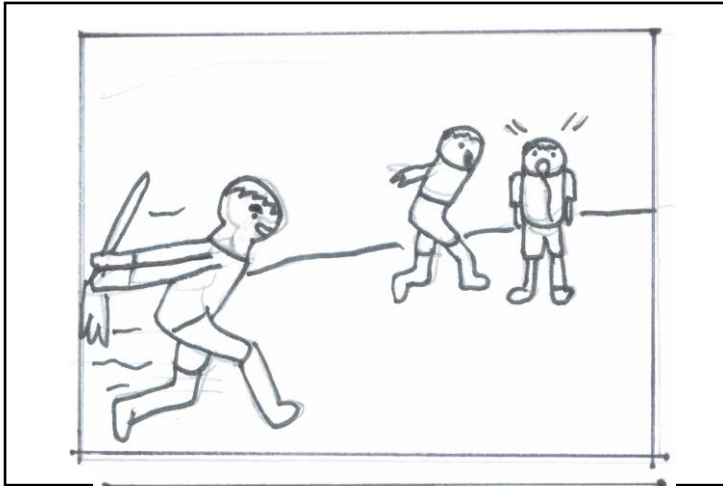
Scene : การโรงเจอเด็กนักเรียนที่หน้าหมั่นไส้

เวลา : 15 วินาที

คำอธิบาย : การโรงหันไปเจอเด็กนักเรียน จึง
คิดจะไล่เด็กนักเรียน และทำร้ายร่างกาย

Sound FX : เสียงปีศาจหัวเราะ

วิชาโครงงานคอมพิวเตอร์1 (ว20272) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563
โรงเรียนเบญจมราชูทิศ จังหวัดจันทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 17

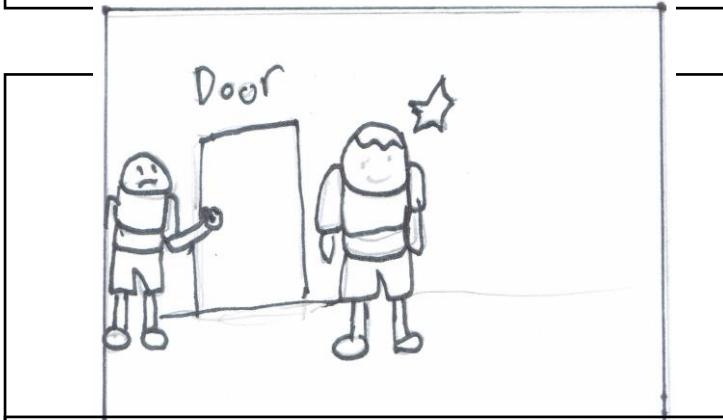


Scene : เด็กนักเรียนรู้ตัวจึงวิ่งหนี ภารโรงไล่ตาม

เวลา : 15 วินาที

คำอธิบาย : ภารโรงไล่เด็กนักเรียน เด็กนักเรียน
จึงต้องวิ่งหนี

Sound FX : เสียงแนวๆตกใจ

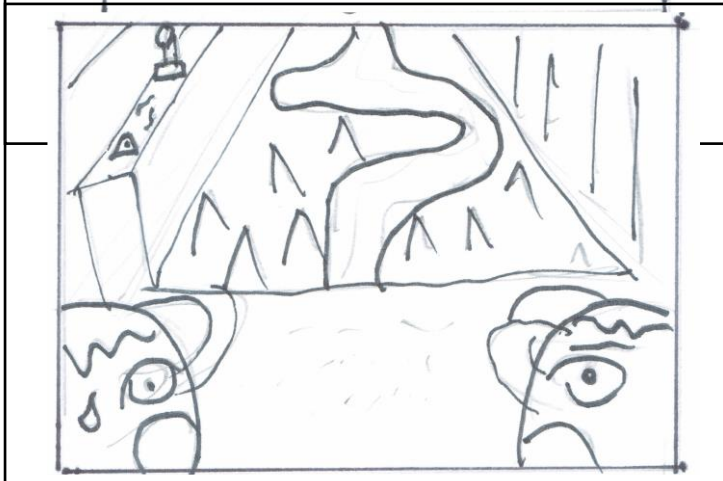


Scene : ประตูแห่งความละอาย

เวลา : 10 วินาที

คำอธิบาย : : เด็กนักเรียนถึงประตูที่ต้องวิ่งหนี
และเปิดประตู

Sound FX : เสียงเปิดประตู



Scene : หนทางที่เด็กนักเรียนจะหนี

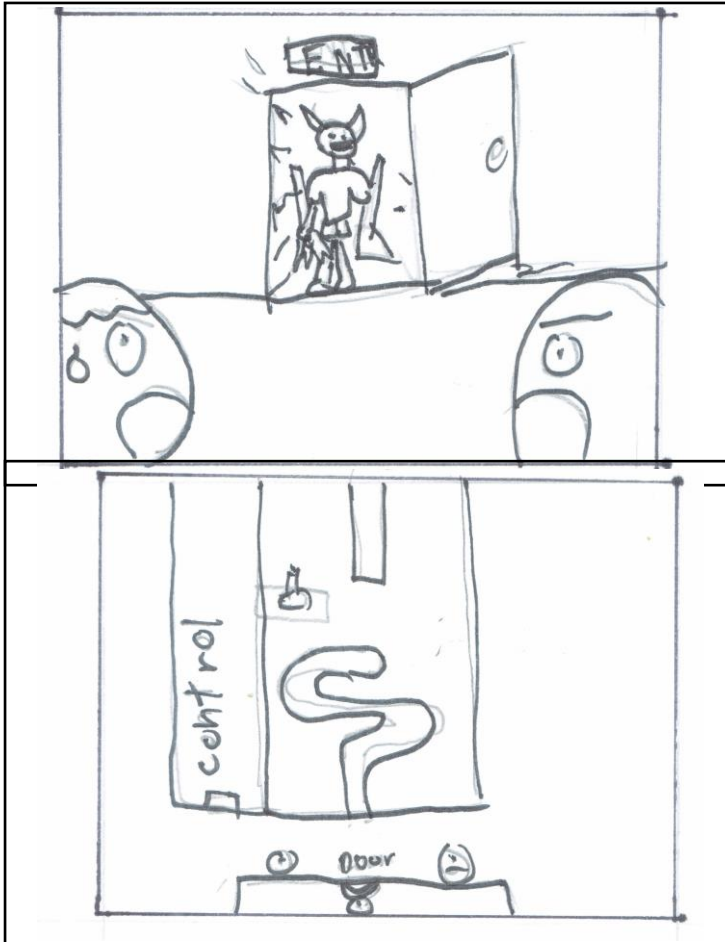
เวลา : 10 วินาที

คำอธิบาย : เด็กนักเรียนเจอกับทางที่ต้องช่วยกัน
เจอทั้งห้องควบคุมที่ต้องช่วยกัน คนหนึ่ง
ควบคุมและอีกคนหนึ่งต้องวิ่งหนีเพื่อไปยัง
ทางออก

Sound FX : เสียงเพลงอลังการ

Story Board เรื่องวิ่งสู้ฟัดมันส์ มันส์ สมานฉันท์ ขอบโอบง นะจ๊ะอีกวิชา 2563

โรงเรียนเบญจมราชูทิศ จังหวัดจันทบุรี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 17



Scene : หันไปเจอปีศาจ

เวลา : 15 วินาที

คำอธิบาย : เด็กนักเรียนสองคนหันไปเจอกับ
ภาพโรงในร่างของปีศาจที่พร้อมจะฆ่าพวกเขา
ทั้งสองจึงรีบปิดประตูและเริ่มทำการช่วยกัน
หลบหนี

Scene : เส้นทางแห่งการรอดชีวิต

เวลา : 15วินาที

คำอธิบาย : ด้านที่นักเรียนต้องเอาตัวรอด

Sound FX : เสียงอลังการ

