

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในการเรียนการสอนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงตามหลักสูตรของสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาปี 2557 ได้จัดให้มีการเรียนการสอนวิชาโครงการ รหัสวิชา 3201-8501 โดยกำหนดให้นักศึกษาจัดทำโครงการ 2 คน ต่อ 1 โครงการ เพื่อให้นักศึกษาได้ใช้ความรู้ความสามารถจากการเรียนในสาขาวิชาของตนมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานให้เกิดประโยชน์ต่อการทำงานและนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

จากการศึกษาในสาขาวิชาบัญชี ได้ศึกษาค้นคว้าการใช้งานของโดยใช้โปรแกรม Crazy talk ซึ่งเป็นโปรแกรมทำวิดีโอ หรือสร้างสื่อการสอน สำหรับคนที่ต้องการทำวิดีโอ ภาพเคลื่อนไหว หรือจะนำไปใช้อธิบายการใช้งาน การใช้โปรแกรมต่างๆ เพื่อการเสนอผลงาน โปรแกรม Crazy talk หรือจะเรียกว่า การสร้าง animation มันเป็นโปรแกรมทำวิดีโอระดับมืออาชีพจริง ที่ใช้ด้วยงานฟังก์ชันที่ครบครัน และถือเป็นโปรแกรมที่ได้มาตรฐานที่สุด ที่ใช้ความหลากหลาย สามารถนำมาใช้ในการประกอบการทำโครงการโดยใช้ animation ในการนำเสนอผลงาน ใช้งานได้ง่ายไม่จำเป็นต้องมีทักษะเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์มากนัก สามารถทำงานได้ราบรื่น โดยใช้เวลาเพียงไม่นาน ในสาขาบัญชี สำหรับโปรแกรมนี้นี้ถือว่ามีความสำคัญที่ควรศึกษาและเรียนรู้ สามารถส่งต่อความรู้ให้กับรุ่นน้องๆ ในสาขาได้ และนำมาใช้ในการเรียนการสอนปัจจุบัน เพื่อให้ผู้เรียนได้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับโปรแกรม Crazy talk ซึ่งเป็นความรู้เบื้องต้นของการเรียนสาขาการบัญชี และนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้อง จึงได้สร้างสื่อการเรียนรู้ เรื่อง “Family saving โดยใช้โปรแกรม Crazy talk มีการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ให้เป็นสื่อที่มีความน่าสนใจ มีทั้งภาพ เสียง และเนื้อหาที่กระชับ ชัดเจน ง่ายต่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง ตลอดจนสามารถนำไปเผยแพร่ยังสถานศึกษา ชุมชนหรือผู้ที่สนใจได้อีกด้วย

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนการสอนชั้นเรียน และสื่อการเรียนรู้ในการศึกษาด้วยตนเอง โดยใช้โปรแกรม Crazy talk
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการใช้สื่อการเรียนรู้เรื่อง เรื่อง “Family saving โดยใช้โปรแกรม Crazy talk

ขอบเขตของการศึกษา

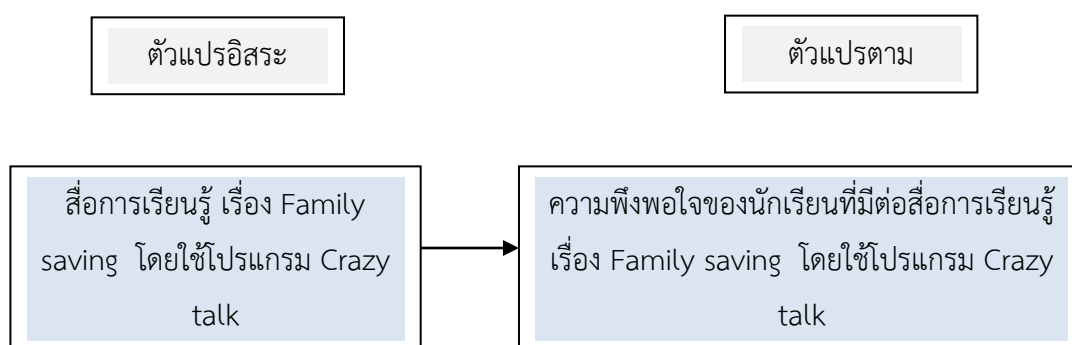
1. ขอบเขตในเนื้อหา
ศึกษาความพึงพอใจต่อการใช้ โดยใช้โปรแกรม Crazy talk มาใช้ในการทำสื่อการเรียนการสอนในวิชาบัญชี
2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2

สาขาการบัญชี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 วิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ อำเภอ บ้านฉาง จังหวัด ระยอง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาระยอง เขต 1 จำนวน 25 คน เลือกมาเป็นกลุ่มตัวอย่างโดยการสุ่มแบบเจาะจง จำนวน 25 คน

3. ด้านวัน เวลาและสถานที่ทำโครงการ

การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการตั้งแต่วันที่ 1 มิถุนายน 2559 - 31 ตุลาคม 2559 ที่วิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ จังหวัดระยอง และนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง (ประชากร) ระหว่างวันที่ 1 ตุลาคม 2559 - 10 ตุลาคม 2559

กรอบแนวคิดในการวิจัย



นิยามศัพท์เฉพาะ

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้กำหนดนิยามศัพท์เฉพาะไว้ดังนี้

1. สื่อการเรียนรู้ หมายถึง ทุกสิ่งทุกอย่างรอบตัวผู้เรียนที่ช่วยผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ไม่ว่าจะเป็นวัสดุ อุปกรณ์ วิธีการ คน สัตว์ สิ่งของ หรือแนวความคิดที่ถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ เพิ่มประสบการณ์ หรือเป็นเครื่องมือที่กระตุ้นให้เกิดการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง

2. โปรแกรม Crazy Talk พัฒนาโดย Reclusion และเวอร์ชันที่พัฒนาขึ้นมาคือ เวอร์ชัน 4.0 แต่ในปัจจุบันนั้นได้มีการพัฒนาซอฟต์แวร์มาจนถึงเวอร์ชัน 6.1 เมื่อ Reclusion เริ่มเป็น บริษัท ที่กลับมาในปี 1993 มันเป็นครั้งแรกที่เริ่มการพัฒนาเต็มรูปแบบการจับภาพเคลื่อนไหวระบบเรียลไทม์ การใช้งาน ในช่วงแรกของการพัฒนา บริษัท เดิมจึงเข้าไปในปัญหาเกี่ยวกับวิธีการจับภาพทั้งสอง การเคลื่อนไหวร่างกายและการเคลื่อนไหวบนใบหน้าโดยไม่ต้องทำการผลิตโพสท์ ดังนั้นวิศวกรที่ บริษัท สร้างอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์ขนาดเล็กที่จะช่วยให้พวกเขาในการเช็ดหุ่นของตัวละครแสดงออกทางสีหน้าในเวลาจริงในระหว่างขั้นตอนการจับภาพการเคลื่อนไหวของร่างกาย

3. บัญชีครัวเรือน มิได้หมายถึง การทำบัญชีหรือบันทึกรายรับรายจ่ายประจำวันเท่านั้น แต่อาจหมายถึง การบันทึกข้อมูลด้านอื่น ๆ ในชีวิต ในครอบครัวของเราได้ด้วย เช่น บัญชีทรัพย์สิน ในบ้านในชุมชนเราด้วย บัญชีความรู้ความคิดของเรา บัญชีผู้ทรงคุณ ผู้รู้ในชุมชนเรา บัญชีเด็กและเยาวชนของเรา บัญชีภูมิปัญญาด้านต่างๆ ของเรา เป็นต้น หมายความว่า สิ่งหรือเรื่องราวต่างๆ ในชีวิตของเรา

เราจดบันทึกได้ทุกเรื่อง หากประชาชนทุกคนจดบันทึกจะมีประโยชน์ต่อตนเอง ครอบครัว ชุมชนและประเทศ จะเป็นแหล่งเรียนรู้ ครอบครัวเรียนรู้ ชุมชนเรียนรู้ และประเทศเรียนรู้

4. ความพึงพอใจของนักเรียน หมายถึง ค่าเฉลี่ยจากการบอกความรู้สึกในการเรียนด้วยการสร้างสื่อการเรียนรู้ วิดีโอ ชุด Family saving โดยใช้โปรแกรม Crazy talk จากการตอบแบบสำรวจความพึงพอใจที่มีระดับความพึงพอใจ 5 ระดับ คือ ระดับ 1 พึงพอใจน้อยสุด, ระดับ 2 ความพึงพอใจน้อย, ระดับ 3 ความพึงพอใจปานกลาง, ระดับ 4 ความพึงพอใจมาก และระดับ 5 ความพึงพอใจมากที่สุด

5. นักเรียน หมายถึง นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 สาขาบัญชี ที่กำลังศึกษาอยู่ในวิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ อ.บ้านฉาง จ.ระยอง ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559

6. วิทยาลัย หมายถึง วิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ ตั้งอยู่ที่ 111/7 ม.3 ต.บ้านฉาง อ.บ้านฉาง จ.ระยอง 21130

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. สามารถเข้าใจวิธีการเกี่ยวกับรายรับ – รายจ่ายภายในครัวเรือนได้
2. สามารถสร้างพื้นฐานเกี่ยวกับรายรับ – รายจ่ายภายในครัวเรือนได้
3. สามารถน้อมนำหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้เป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตประจำวันได้

บทที่ 2

แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การจัดทำโครงการครั้งนี้เพื่อเป็นการศึกษาการสร้างสื่อการเรียนรู้ เรื่อง Family saving โดยใช้โปรแกรม Crazy talk คณะผู้จัดทำได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องไว้ดังต่อไปนี้

1. ความหมายของโปรแกรม Crazy Talk
2. ส่วนประกอบของโปรแกรม Crazy Talk
3. ความสามารถของโปรแกรม Crazy Talk
4. คุณสมบัติของโปรแกรม Crazy Talk
5. ประโยชน์ของโปรแกรม Crazy Talk
6. ความหมายของ Family saving (บัญชีครัวเรือน)

ความหมายของโปรแกรม Crazy Talk

โปรแกรม Crazy Talk พัฒนาโดย Reclusion และเวอร์ชันที่พัฒนาขึ้นมาคือ เวอร์ชัน 4.0 แต่ในปัจจุบันนั้นได้มีการพัฒนาซอฟต์แวร์มาจนถึงเวอร์ชัน 6.1 เมื่อ Reclusion เริ่มเป็น บริษัท ที่กลับมาในปี 1993 มันเป็นครั้งแรกที่เริ่มการพัฒนาเต็มรูปแบบการจับภาพเคลื่อนไหวระบบเรียลไทม์การใช้งาน ในช่วงแรกของการพัฒนา บริษัท เดิมวิ่งเข้าไปในปัญหาเกี่ยวกับวิธีการจับภาพทั้งสอง การเคลื่อนไหวร่างกายและการเคลื่อนไหวบนใบหน้าโดยไม่ต้องทำการผลิตโพสท์ ดังนั้นวิศวกรที่ บริษัท สร้างอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์ขนาดเล็กที่จะช่วยให้พวกเขาในการเช็ดหุ่นของตัวละครแสดงออกทางสีหน้าในเวลาจริงในระหว่างขั้นตอนการจับภาพการเคลื่อนไหวของร่างกายคุณสมบัติหรือคุณลักษณะของซอฟต์แวร์ Crazy Talk สามารถนำภาพที่แปลงแล้วไปใช้ประกอบการรายงานนำเสนอต่าง ๆ สามารถใช้เป็นไฟล์วิดีโอตามโอกาสต่าง ๆ รวมทั้งงานภาพยนตร์สั้นก็สามารถประยุกต์ใช้ได้ประโยชน์ Crazy Talk ปัจจุบันได้มีการพัฒนางานต่าง ๆ โดยนำโปรแกรมมาประยุกต์ใช้ทั้งเป็นเครื่องมือช่วยในการนำเสนอ การสื่อสาร การให้ความรู้ความเข้าใจตลอดจนงานต่าง ๆ เสนอสิ่งเร้า ได้แก่ เนื้อหา ภาพนิ่ง คำถาม ภาพเคลื่อนไหวสร้างสื่อเพื่อความบันเทิงการสร้างสื่อโฆษณา หรือประชาสัมพันธ์เกิดความคิดสร้างสรรค์ ความเพลิดเพลิน สรุปลักษณะโปรแกรม Crazy talk Animator คือโปรแกรมสำหรับใช้สร้าง 2D Animation ที่เหมาะสำหรับคนที่ชอบสร้างการ์ตูน 2D Animation มืออาชีพและมือสมัครเล่น โปรแกรมนี้ได้รับความนิยมทั่วโลก และการ์ตูน 2D Animation ในต่างประเทศหลาย ๆ เรื่องก็ใช้โปรแกรม Crazy talk Animatorสร้างผลงานCrazy talk Animator เป็นโปรแกรมที่รวบรวมเครื่องมือที่เหมาะสมกับการสร้างงาน 2D Animation ไว้ในโปรแกรมเดียว เพื่อจะได้ง่ายต่อการใช้งานสามารถทำงานร่วมกับเสียง เครื่องมือเคลื่อนย้ายมุมมองในรูปแบบ 3D จึงช่วยให้ทำงานได้สะดวกรวดเร็วขึ้นสามารถ Export งานได้หลากหลายรูปแบบจึงเป็นโปรแกรมที่น่าสนใจและสะดวกต่อการใช้

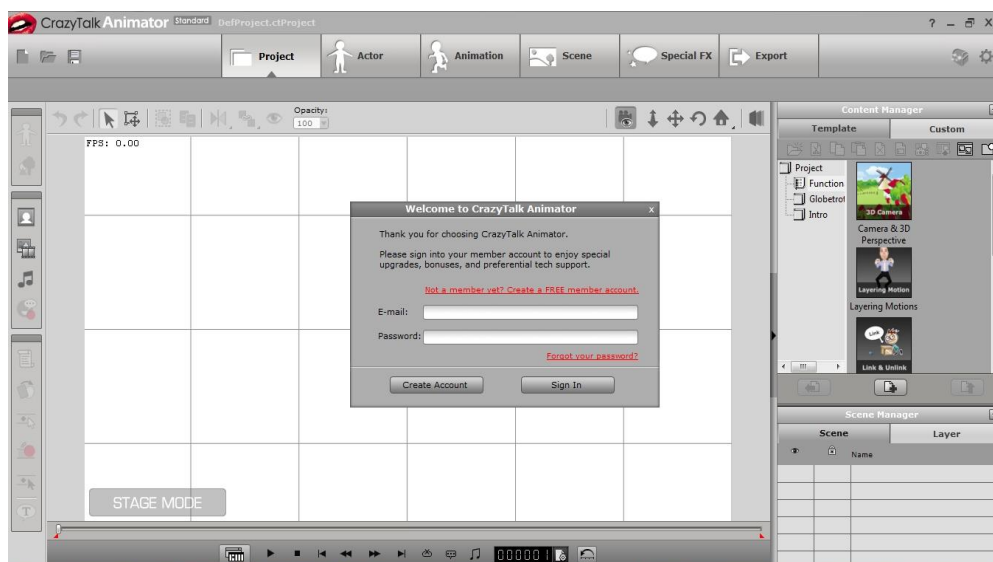
ส่วนประกอบของโปรแกรม Crazy Talk

เมื่อกดคลิกเข้าสู่โปรแกรม หน้าจอจะแสดงรูปร่างหน้าตาของโปรแกรมขึ้น ในลักษณะหน้าตา ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 1 แสดงรูปร่างหน้าตาของโปรแกรม CrazyTalk

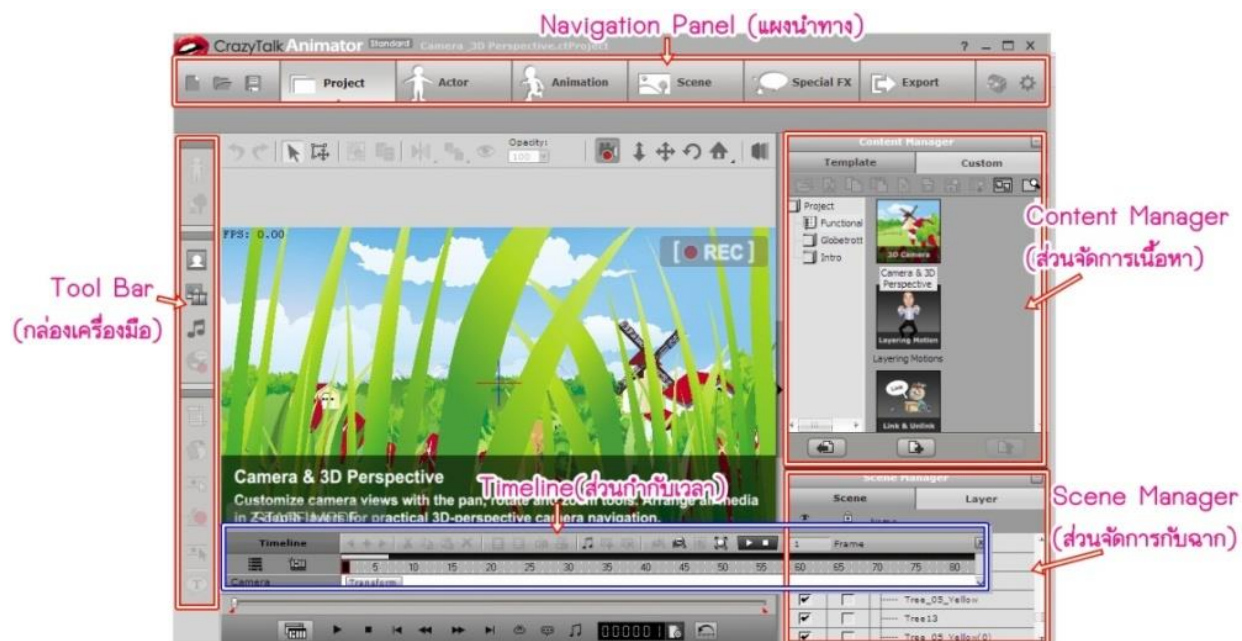
1. หน้าแรกเมื่อเข้าสู่โปรแกรม



ภาพที่ 2 หน้าแรกเมื่อเข้าสู่โปรแกรม Crazy Talk

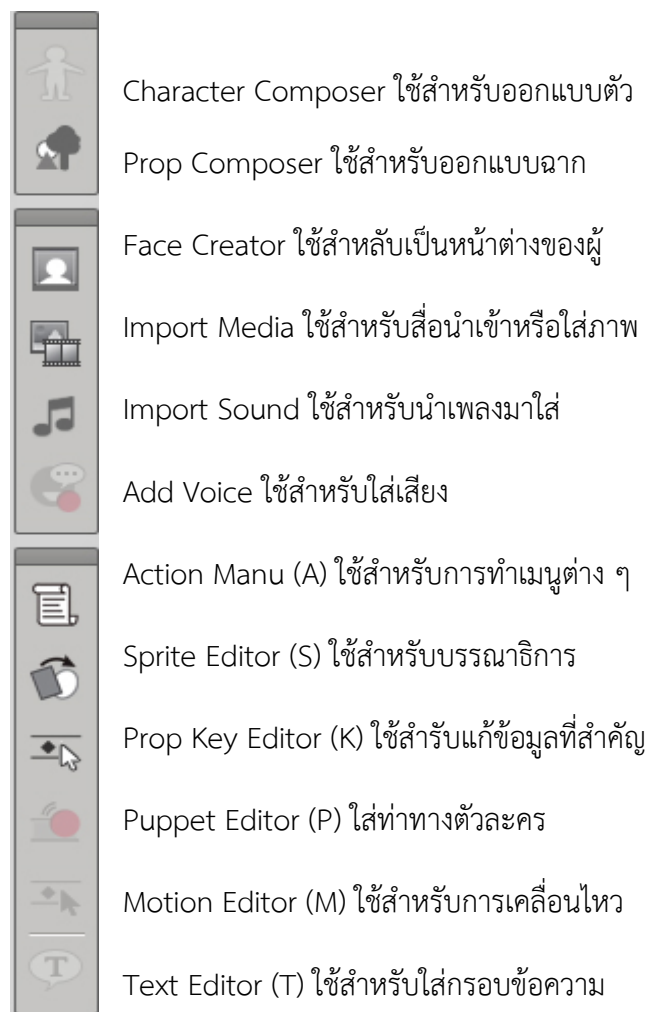
2. ส่วนประกอบต่าง ๆ บนหน้าจอเมื่อเข้าสู่โปรแกรม ก่อนการเข้าใช้งาน

งาน



ภาพที่ 3 ส่วนประกอบต่าง ๆ บนหน้าจอเมื่อเข้าสู่โปรแกรม ก่อนการเข้าใช้งาน

	Actor	ใช้สำหรับเลือกตัวละคร
	Animation	ใช้สำหรับเลือกท่าทางต่าง ๆ ของตัวละคร
	Scene	ใช้สำหรับเลือกฉาก, ภาพพื้นหลัง ต่าง ๆ
	Special FX	ใช้สำหรับเลือก เอฟเฟค ต่าง ๆ
		ใช้สำหรับ เริ่มงานใหม่, เปิดงานเก่า, บันทึกงาน ตามลำดับ



ความสามารถของโปรแกรม Crazy Talk

1. การใช้โปรแกรม Crazy Talk Animator เบื้องต้นการทำการ์ตูนด้วยโปรแกรมCrazy Talk Animator เป็นการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์สร้างสรรค์ผลงาน สร้างสรรค์ความคิด ถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด และสามารถพัฒนาศักยภาพของผู้จัดทำในทางสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี โปรแกรม Crazy Talk Animator ประกอบด้วย รายละเอียดการพูดคุย และรายละเอียดการเคลื่อนไหวของร่างกาย เป็นโปรแกรมการทำการ์ตูนที่สามารถถ่ายทอดความรู้สึก ถ่ายทอดการเคลื่อนไหวเหมือนมนุษย์พื้มี ทั้งส่วนของการพูดคุย การเคลื่อนไหวของร่างกายคะ การทำการ์ตูนอันดับแรกนะคะเลือกเพลงที่ชอบหรือต้องการกำหนดวัตถุประสงค์ ว่าต้องการให้งานออกมาในรูปแบบใดมีลักษณะอย่างไร ตรงตามเนื้อหาและเหมาะสมกับโอกาสที่นำเสนอหรือไม่ และทำให้การ์ตูนถ่ายทอดให้ตรงกับเนื้อหา และความรู้สึกของเพลงที่เลือก วิธีการทำการ์ตูนเบื้องต้น -การใส่เพลงไปที่ Import Sound- Background Music -การใส่ตัวละครไปที่ Actor -การใส่ท่าทางตัวละครไปที่ Animation-Motion

2. การใส่ Background อาจจะใช้สีในโปรแกรมหรือเลือกเองก็ได้ โดยถ้าต้องการที่จะใช้สีในโปรแกรมไปที่Scene-Scene แต่ถ้าต้องการเลือกภาพเองไปที่ Import Media-Props -ถ้าต้องการให้วัตถุซ่อนหรือปรากฏไปที่Show/Hide -สามารถใส่ตัวอักษรในกล่องคำพูดได้โดยไปที่ Spacial FX-

Text-Comic หรืออื่นๆ -การใส่เสียงให้กับตัวละครไปที่ Add voice-Text to speech แล้วพิมพ์ข้อความภาษาอังกฤษลงในเครื่องมือแล้วกด Ok -ไปที่ Flip เมื่อต้องการให้ตัวละครหมุนไปทางด้านตรงข้าม -ถ้าต้องการเปลี่ยนลักษณะตัวละครไปที่ Character Composer -ถ้าต้องการเปลี่ยนตัวละครส่วนหัวไปที่ Head -ถ้าต้องการเปลี่ยนตัวละครส่วนลำตัวไปที่ Body -การใส่ท่าทางให้กับตัวละครสามารถทำได้อีกหนึ่งวิธีคือไปที่Puppet Editor เลือกท่าทางที่จะบันทึกแล้วกดSpace เพื่อเริ่มต้นการบันทึก -ถ้าต้องการเพิ่มวัตถุให้กับฉากหลังไปที่Prop Composer -เมื่อต้องการทำให้เป็นรูปแบบของวิดีโอทำได้โดยไปที่ Export- เลือกประเภทของวิดีโอที่ต้องการ-Exportและรอจนกว่าจะเสร็จ ซึ่งมีสกุลของไฟล์ที่หลากหลายให้เลือกใช้

3. การทำการ์ตูนโดยโปรแกรม CrazyTalk Animator นี้ ต้องมีความมานะพยายามมีความคิดสร้างสรรค์ มีขั้นตอนการจัดทำอย่างชัดเจน กำหนดวัตถุประสงค์ให้ชัดเจนนะคะ ในการทำการ์ตูน CrazyTalk Animator ในครั้งนี้ ต้องมีความมานะพยายามอย่างยิ่งและมีความอดทนอย่างสูง เพราะมีความซับซ้อนในด้านการออกแบบรูปแบบงานเช่น การเคลื่อนไหวของตัวละครต้องมีความละเอียดเสมือนจริง ความสามัคคีภายในกลุ่มเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งเพราะในการทำงานทุกอย่าง ต้องมีอุปสรรคในการทำงานถือเป็นเรื่องปกติ “งานหาเป็นกลุ่มไม่ได้ทำให้กลุ่ม” แต่ก็มีบ้างที่เหนื่อยที่ท้อที่ผิดหวังและผิดพลาดในการทำงาน แต่เมื่อพวกเราช่วยกันระดมความคิดใส่ใจลงไปในงานที่ทำ เชื่อว่างานที่ออกมาจะมีคุณภาพมีคุณค่าทางด้านจิตใจ และสามารถพัฒนาต่อยอดต่อไปได้

คุณสมบัติของโปรแกรม Crazy Talk

คุณสมบัติหรือคุณลักษณะของซอฟต์แวร์ Crazy Talk สามารถนำภาพที่แปลงแล้วไปใช้ประกอบการรายงานนำเสนอต่าง ๆ สามารถใช้เป็นไฟล์วิดีโอตามโอกาสต่าง ๆ รวมทั้งงานภาพยนตร์สั้นก็สามารถประยุกต์ใช้ได้

ประโยชน์ของโปรแกรม Crazy Talk

ประโยชน์ Crazy Talk ปัจจุบันได้มีการพัฒนางานต่าง ๆ โดยนำโปรแกรมมาประยุกต์ใช้ทั้งเป็นเครื่องมือช่วยในการนำเสนอ การสื่อสาร การให้ความรู้ความเข้าใจตลอดจนงานต่าง ๆ เสนอสิ่งเร้า ได้แก่ เนื้อหา ภาพนิ่ง คำถาม ภาพเคลื่อนไหวสร้างสื่อเพื่อความบันเทิงการสร้างสื่อโฆษณาหรือประชาสัมพันธ์เกิดความคิดสร้างสรรค์ ความเพลิดเพลิน

ความหมายของ Family saving (บัญชีครัวเรือน)

การทำบัญชีครัวเรือนหรือการบันทึกรายรับจ่ายประจำวัน ประจำเดือนว่า มีรายรับจ่ายจากแหล่งใดบ้าง จำนวนเท่าใด มีรายจ่ายอะไรบ้าง จำนวนเท่าใด ในแต่ละวัน แต่ละสัปดาห์ เดือน และปี เพื่อจะเห็นภาพรวมว่า ตนเองและครอบครัวมีรายรับเท่าใด รายจ่ายเท่าใด คงเหลือเท่าใด หรือเงินไม่พอใช้เท่าใด คือ รายรับมากกว่ารายจ่าย หรือรายจ่ายมากกว่ารายรับ และสำรวจว่ารายการใดจ่ายน้อย จ่ายมาก จำเป็นมาก จำเป็นน้อย จำเป็นน้อย อาจลดลง จ่ายเฉพาะที่จำเป็นมาก เช่น ซื้อกับข้าว ซื้อยา ซื้อเสื้อผ้า ซ่อมแซมบ้านการศึกษา เป็นต้น ส่วนรายจ่าย ที่ไม่จำเป็น ให้ลด ละ เลิก เช่น ซื้อบุหรี่ยี่ห้อหรู ซื้อเหล้า เล่นการพนัน เป็นต้น เมื่อนำรายรับ รายจ่าย มาบวกลบกันแล้วขาดดุลเกิน

เท่าใด เมื่อเห็นตัวเลขจะทำให้เราคิดได้ว่าสิ่งไม่จำเป็นนั้น มีมากมีน้อย สามารถลดได้หรือไม่ เลิกได้หรือไม่ ถ้าลดไม่ได้จะเกิดอะไรกับตัวเอง ครอบครัว ชุมชน ประเทศ หากเราวางแผนการรับมือกับการจ่ายเงินของตนเองได้ เท่ากับว่ารู้จักความเป็นคนได้พัฒนาตนเองให้เป็นคนมีเหตุมีผลเป็นคนรู้จักพอประมาณ เป็นคนรักตนเอง รักครอบครัวชุมชน รักประเทศ จึงเห็นได้ว่าการทำบัญชีครัวเรือนในเรื่องรายรับรายจ่าย ก็คือวิถีแห่งการเรียนรู้เพื่อพัฒนาชีวิตตามปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงนั่นเอง

ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง 2 เงื่อนไข

1. เงื่อนไข ความรู้ ประกอบด้วย ความรอบรู้เกี่ยวกับวิชาการต่าง ที่เกี่ยวข้องอย่างรอบด้าน ความรอบคอบที่จะนำความรู้เหล่านั้นมาพิจารณาให้เชื่อมโยงกัน เพื่อประกอบการวางแผนและความระมัดระวังในขั้นปฏิบัติ

2. เงื่อนไข คุณธรรม ที่จะต้องเสริมสร้างประกอบด้วย มีความตระหนักในคุณธรรม มีความซื่อสัตย์สุจริต และมีความอดทน มีความพากเพียร ใช้สติปัญญาในการดำเนินชีวิต



ภาพที่ 4 ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง 3 ท่วง 2 เงื่อนไข

การประยุกต์ใช้ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

พื้นฐานของประเทศไทย เป็นประเทศเกษตรกรรม ดังนั้น จุดเริ่มต้นของการพัฒนาเศรษฐกิจพอเพียง คือ การฟื้นฟูเศรษฐกิจ . ชุมชนท้องถิ่นตั้งแต่ขั้นการฟื้นฟูและขยายเครือข่ายเกษตรกรรมยั่งยืน อันเป็นการพัฒนาขีดความสามารถในการผลิตและบริโภคอย่างพออยู่พอกินไปจนถึงการแปรรูปอุตสาหกรรมครัวเรือน สร้างอาชีพ และทักษะวิชาการ ซึ่งจะเป็นการพัฒนาที่ละขั้นตอนเป็นลำดับในเรื่องต่าง ๆ รวมถึงเทคโนโลยีที่ค่อย ๆ พัฒนาขึ้นมาจากฐานทรัพยากรและภูมิปัญญาที่มีอยู่ภายในชาติและที่จะเรียนรู้จากโลกภายนอกด้วย

บทที่ 3

วิธีการดำเนินงานโครงการ

โครงการศึกษาการสร้างสื่อการเรียนรู้เรื่อง เรื่อง Family saving โดยใช้โปรแกรม Crazy talk มีขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานเรียงตามลำดับดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. วิธีการดำเนินโครงการ
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติ

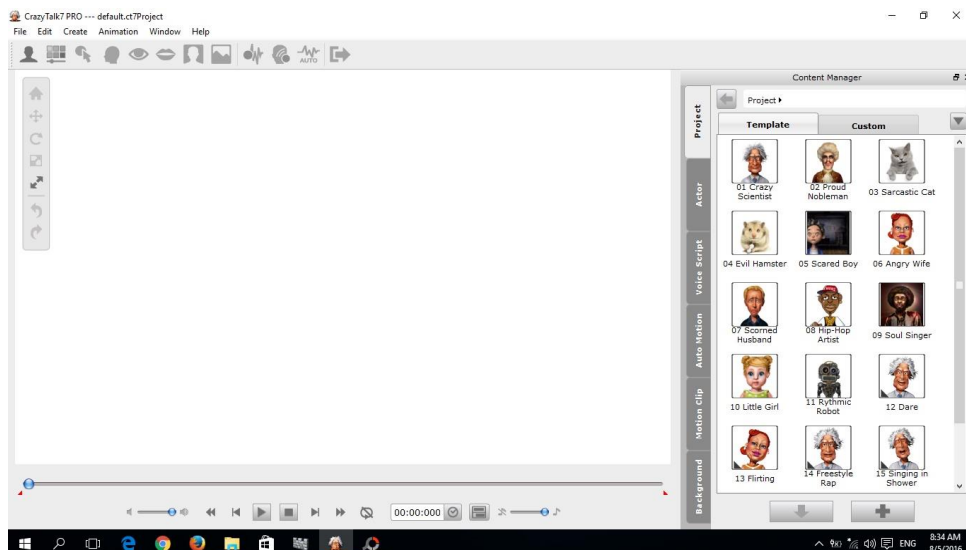
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 สาขาวิชาการบัญชี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 วิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ อำเภอบ้านฉาง จังหวัด ระยอง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาระยอง เขต 1 จำนวน 25 คน เลือกมาเป็นกลุ่มตัวอย่างโดยการสุ่มอย่างเจาะจง จำนวน 25 คน

วิธีการดำเนินโครงการ

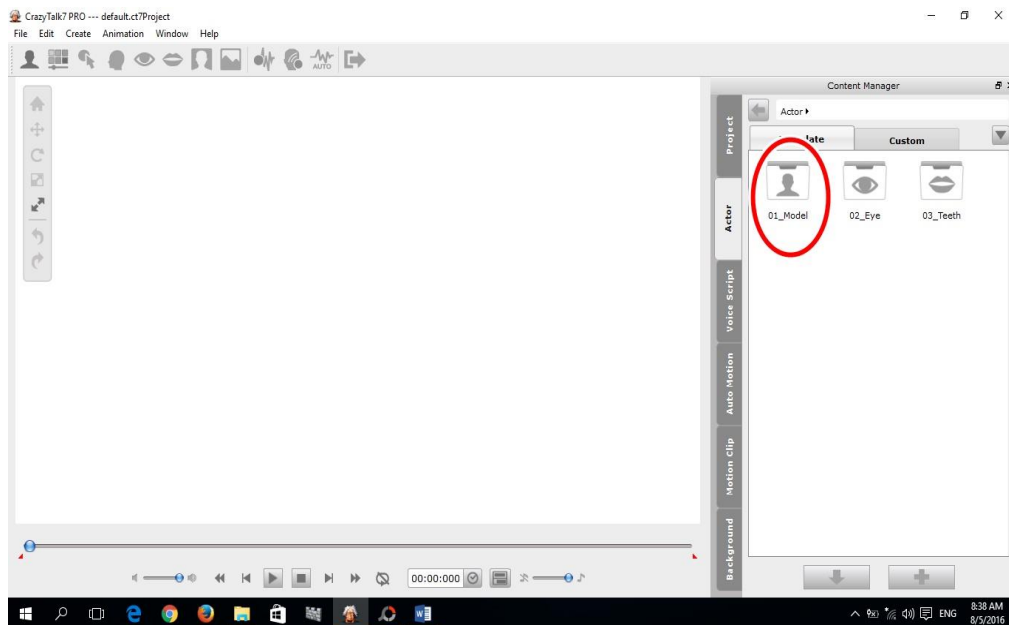
การสร้างสื่อการเรียนรู้ด้วย โปรแกรม Crazy talk

1. โปรแกรม



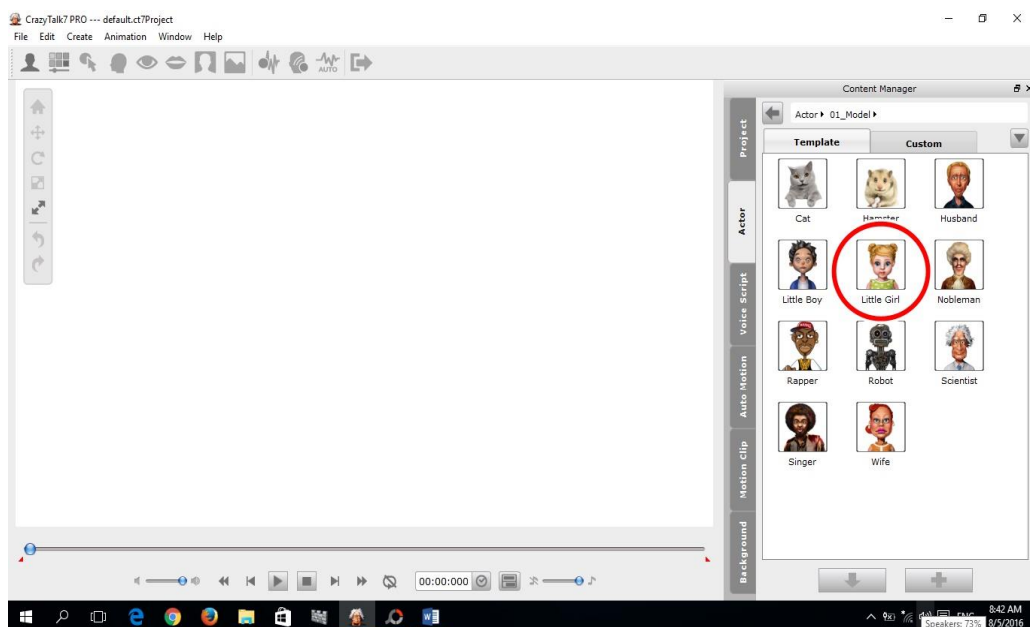
ภาพที่ 5 แสดงภาพหน้าต่างของโปรแกรม Crazy Talk

2.ไปที่เครื่องมือ Actor เลือกคอลัมน์ Model



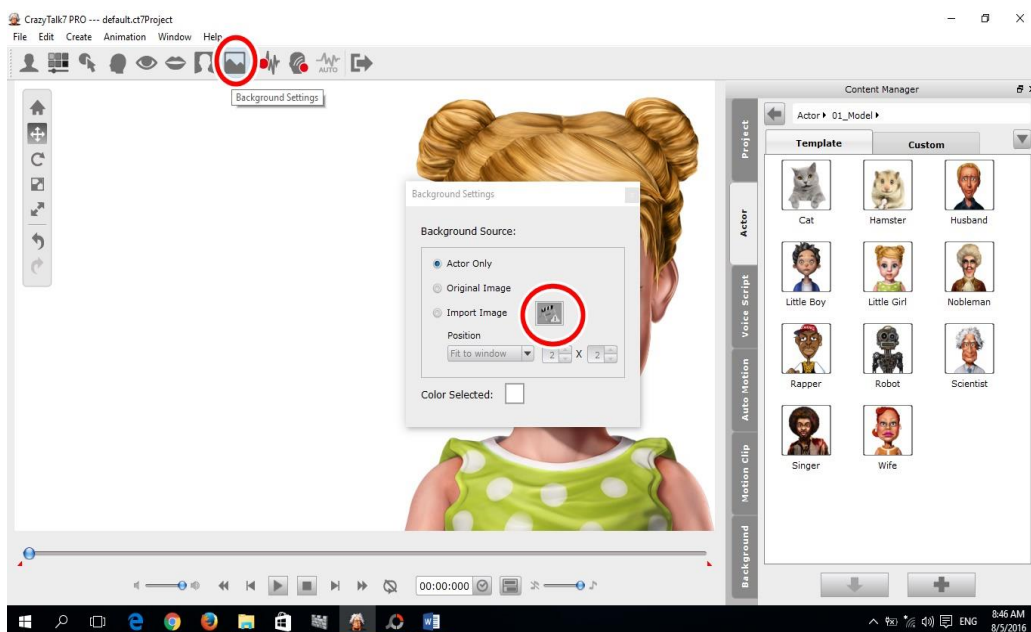
ภาพที่ 6 การเลือกตัวละครที่ต้องการ

3.เลือก Little Girl เป็นตัวละครหลัก



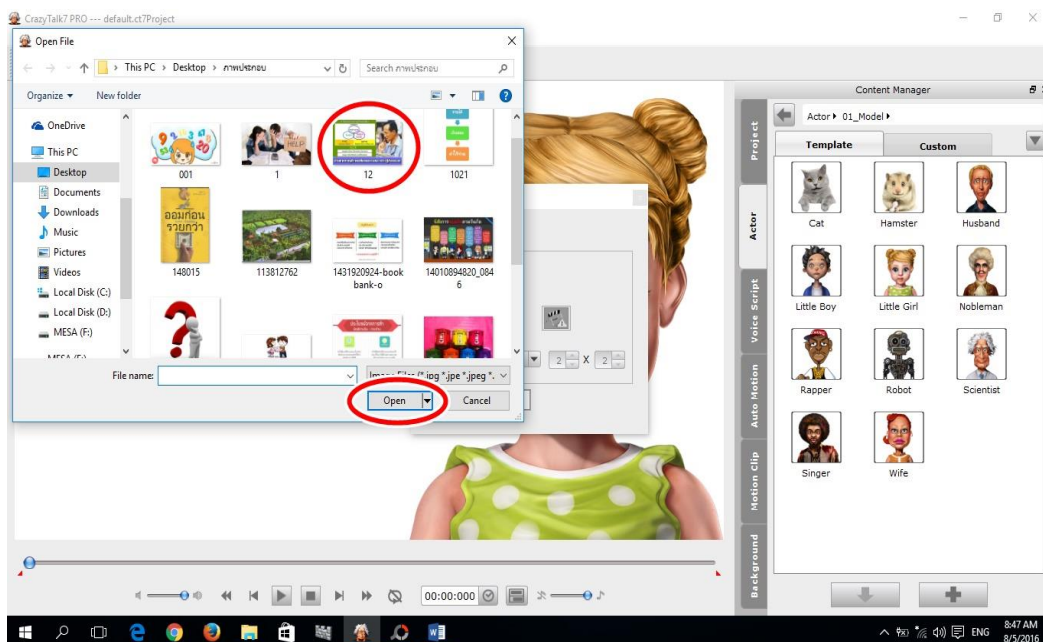
ภาพที่ 7 การเลือกตัวละครหลัก

4. ทำ Background Source จะเกิดหน้าต่าง คลิกตรงช่องรูปที่ว่าง



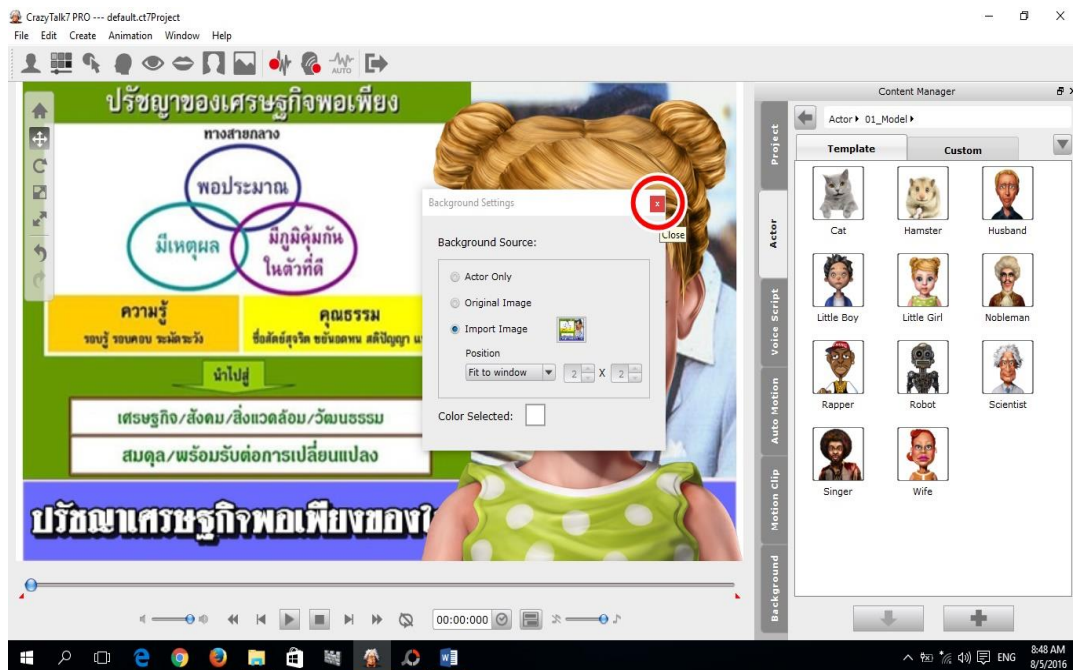
ภาพที่ 8 การสร้างภาพพื้นหลัง

5. จะเกิดหน้าต่างใหม่ ให้เลือกรูปที่เราต้องการ กด Open



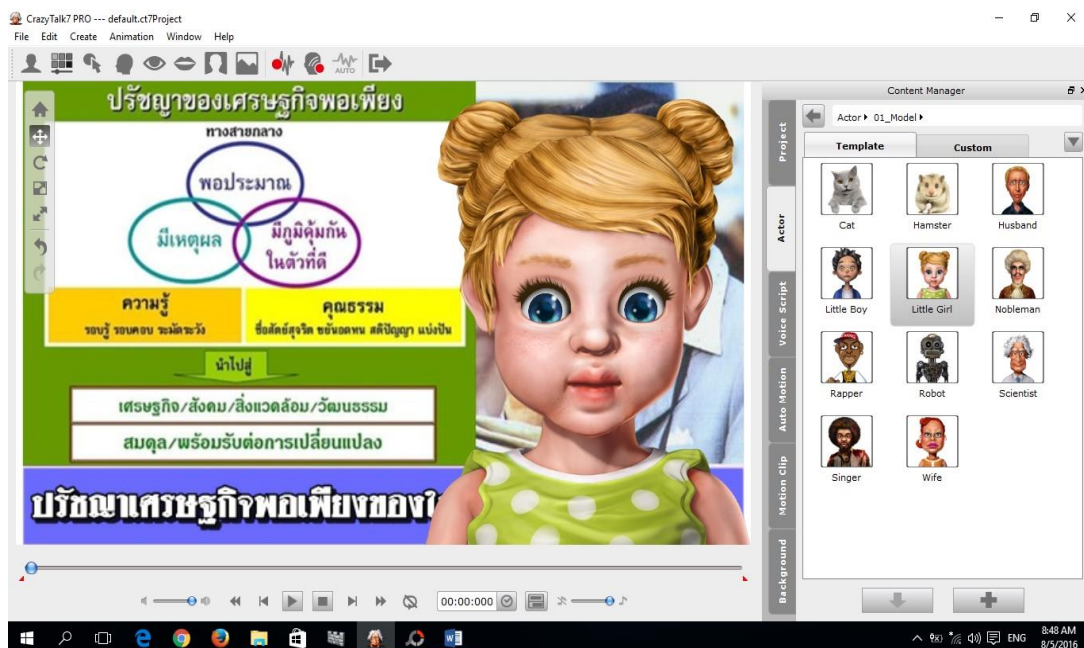
ภาพที่ 9 การสร้างภาพพื้นหลัง

6. จะได้ภาพพื้นหลังอย่างที่เรต้องการ กด Close เพื่อปิดหน้าต่าง



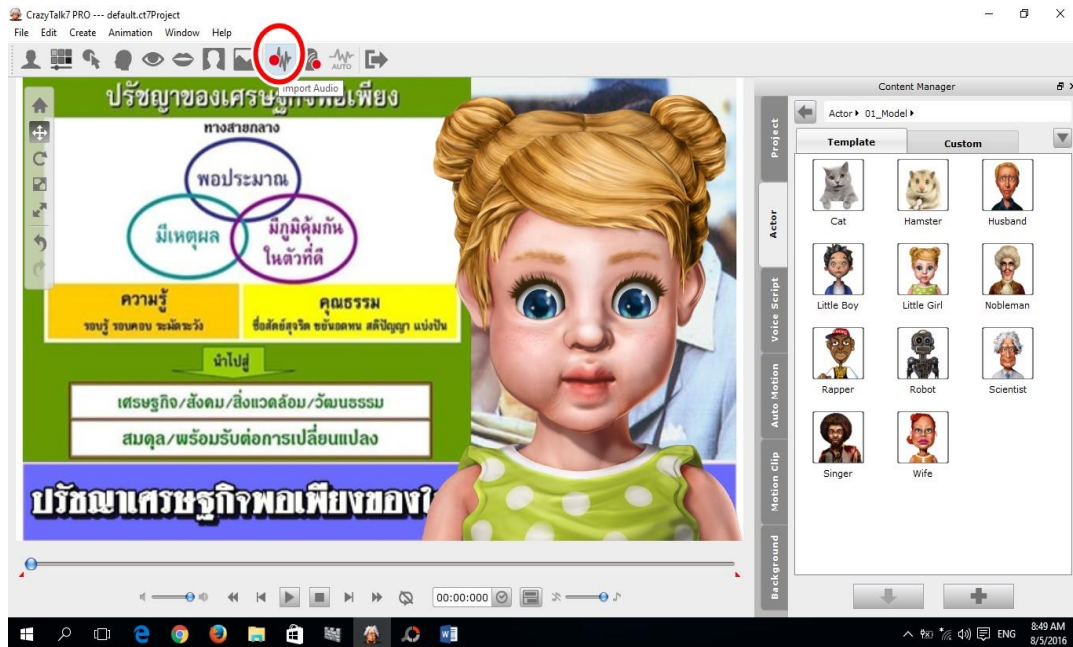
ภาพที่ 10 การสร้างภาพพื้นหลัง

7. ภาพพื้นหลังเสร็จสมบูรณ์



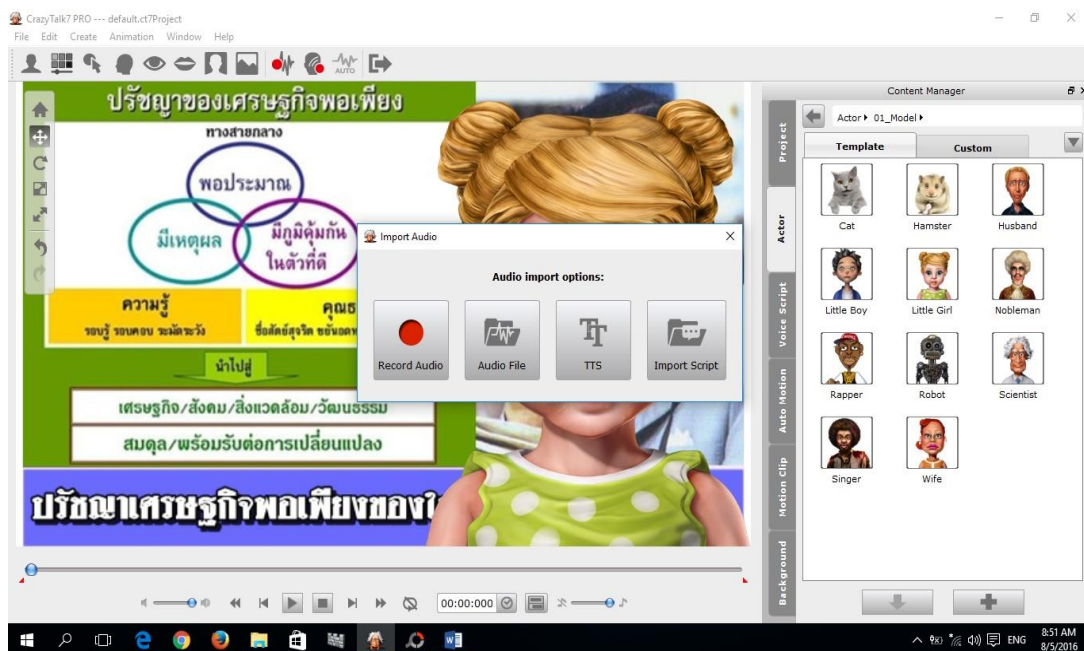
ภาพที่ 11 สร้างภาพพื้นหลังเสร็จสมบูรณ์

8. ไปที่เครื่องมือ Import Audio



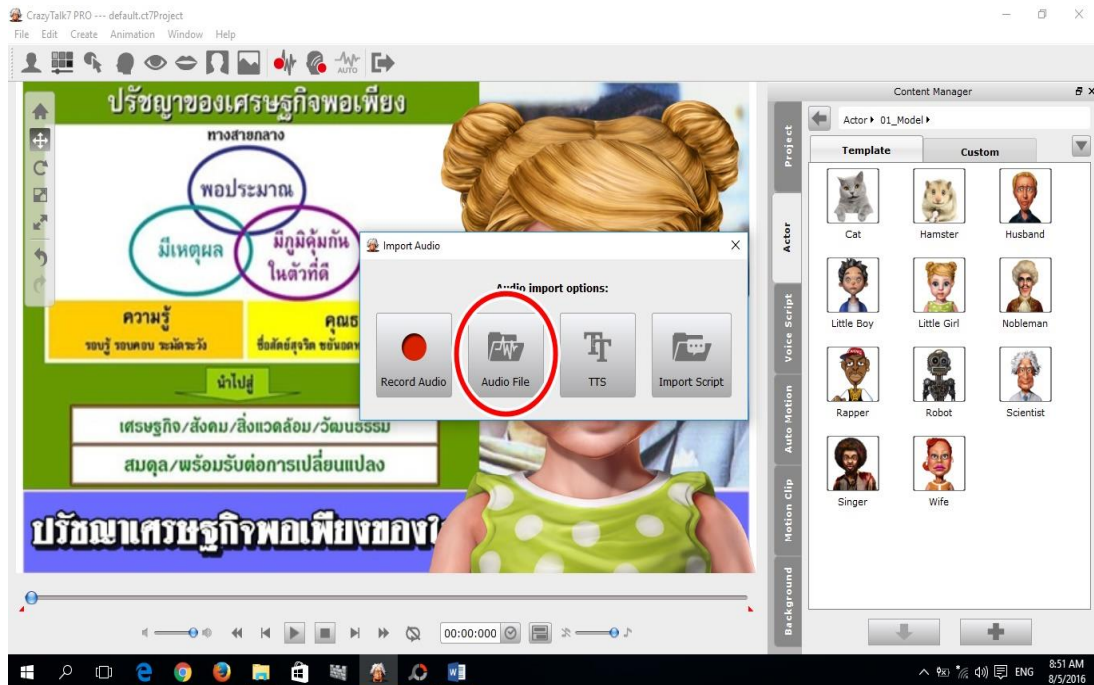
ภาพที่ 12 การใส่เสียงตัวละคร

9. จะปรากฏหน้าต่างขึ้นมา



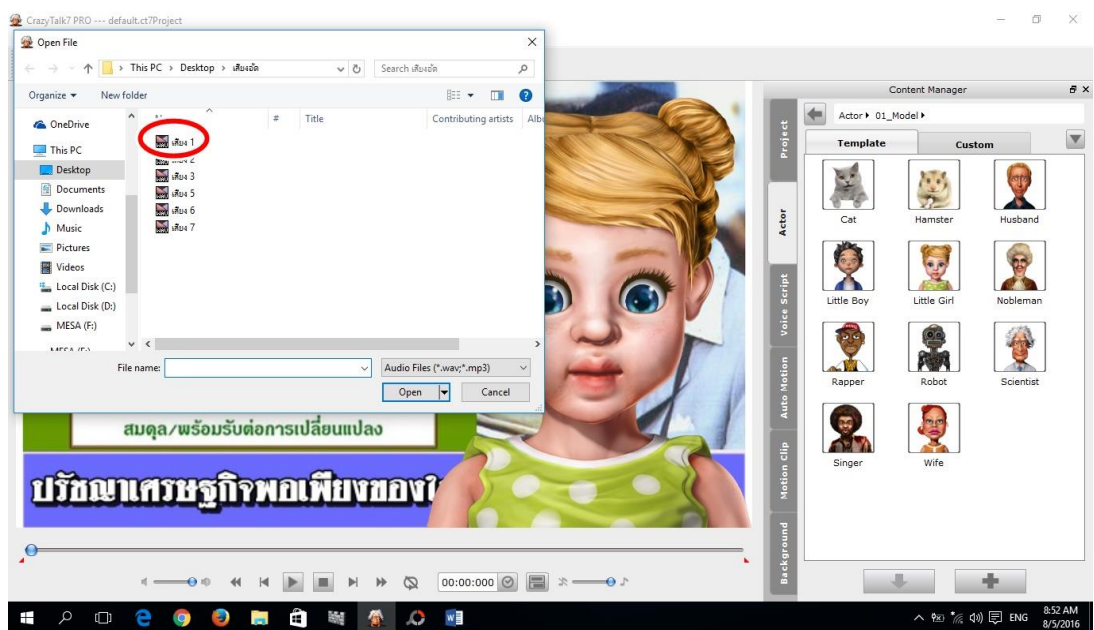
ภาพที่ 13 การใส่เสียงตัวละคร

10. เลือก Audio File เพื่อใส่เสียงที่เราได้อัดไว้



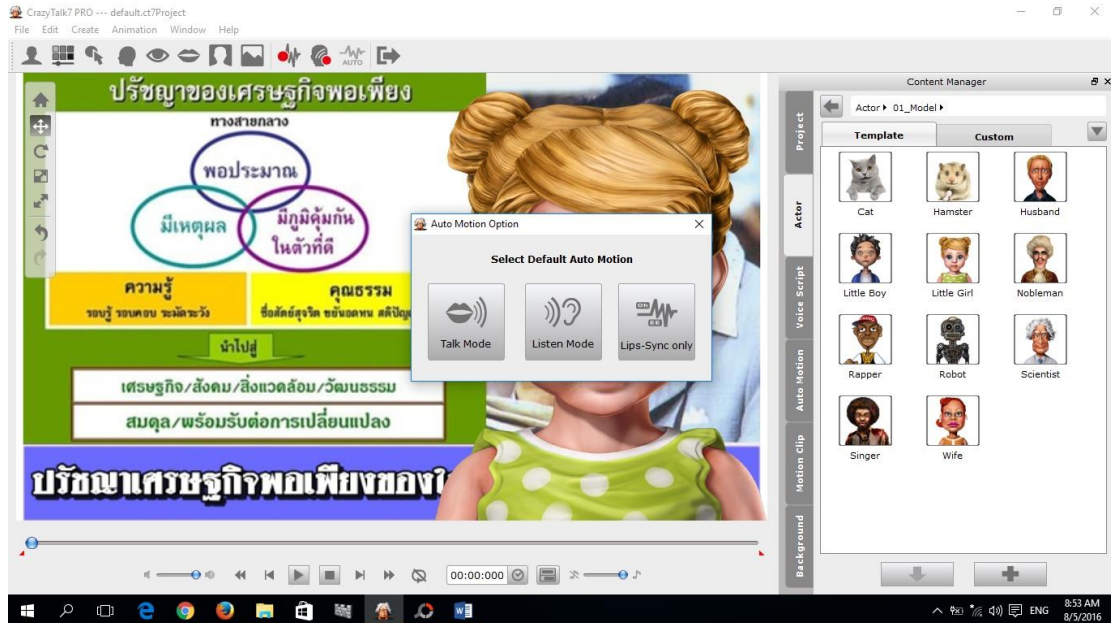
ภาพที่14 การใส่เสียงตัวละคร

11. เลือกเสียงที่เราได้ทำการอัดไว้ใส่ในตัวหลัก



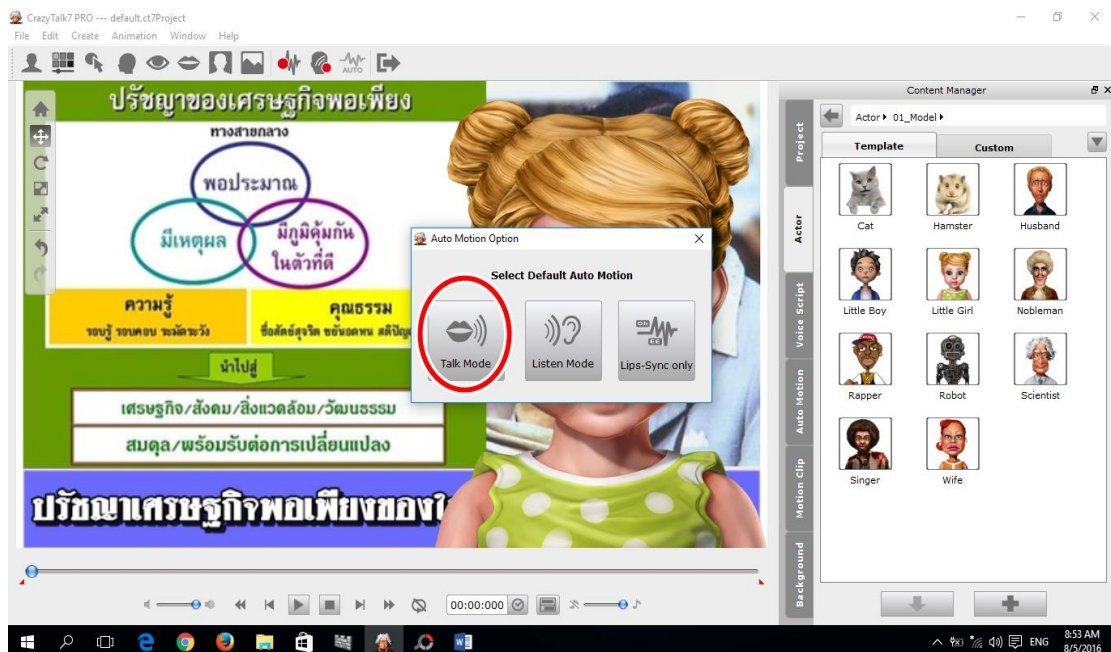
ภาพที่ 15 การใส่เสียงพูดตัวละคร

12. จะปรากฏหน้าต่างให้เลือกเครื่องมือต่างๆ



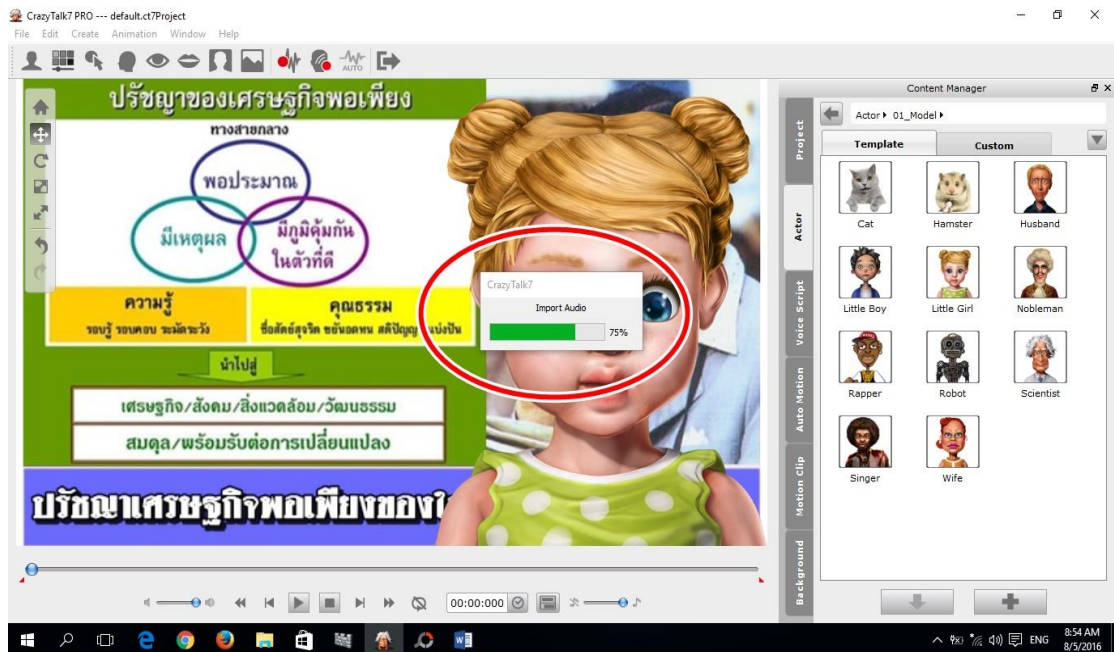
ภาพที่ 16 การใส่เสียงตัวละคร

13. เลือกเครื่องมือ Talk Mode เพื่อให้ปากของตัวละคร ขยับตามเสียงที่เราได้อัดไว้



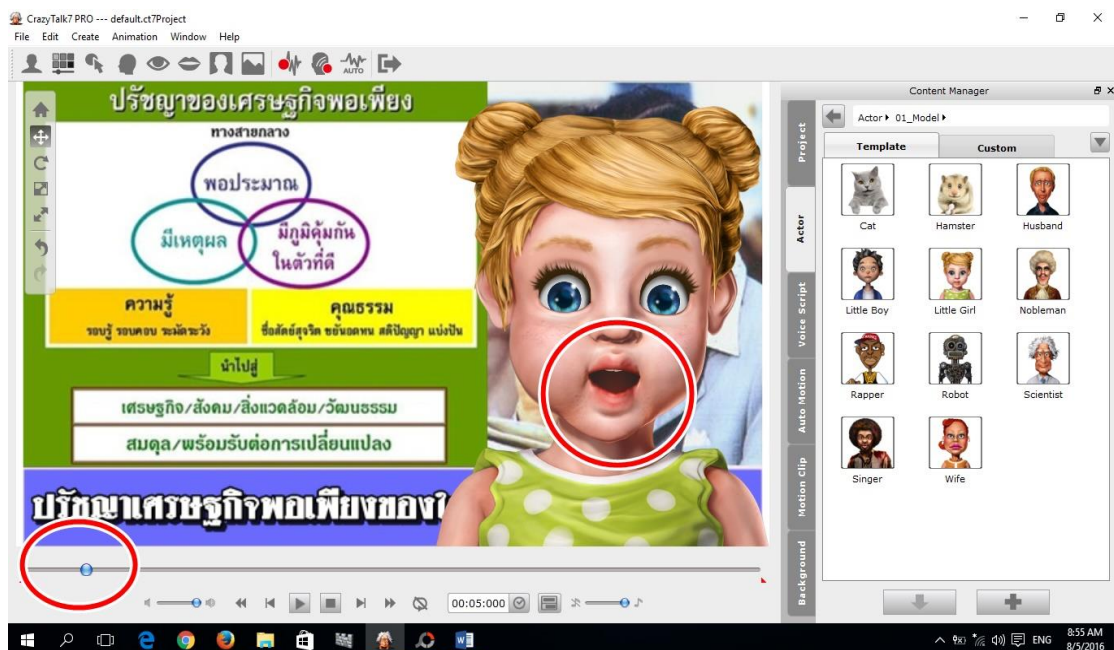
ภาพที่ 17 การใส่เสียงตัวละคร

14. เมื่อเราเลือกเครื่องมือ Talk Mode เรียบร้อยแล้ว จะปรากฏหน้าต่างโหนดเสียง ให้รอจนโหนดเสร็จ



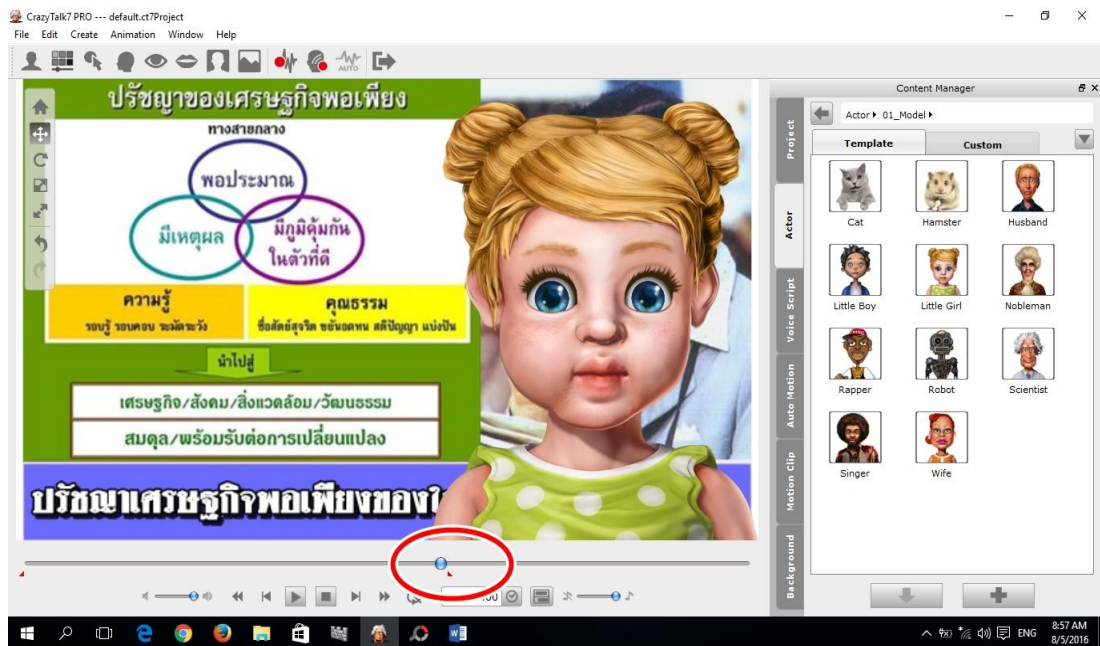
ภาพที่ 18 การใส่เสียงตัวละคร

15. เมื่อโหนดเสียงเสร็จเราก็จะได้เสียงของตัวละครอย่างที่เราต้องการ



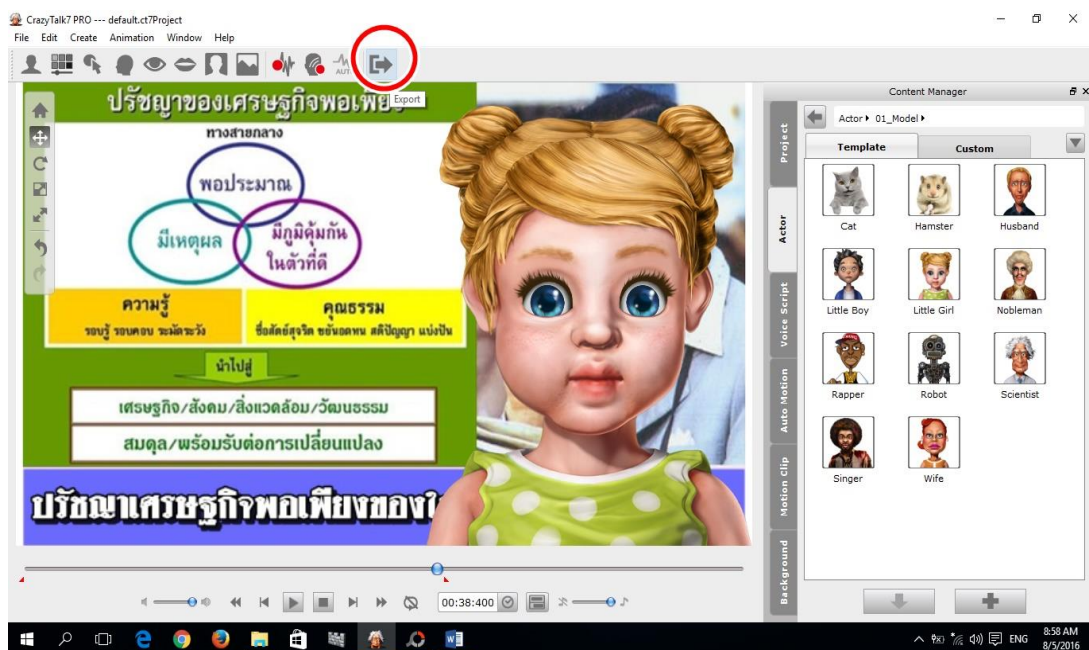
ภาพที่ 19 การใส่เสียงตัวละคร

16. ให้ทำการเลื่อนตัวกำหนดระยะเวลาของงานให้มาอยู่ตรงกับเสียงสุดท้ายของตัวละคร



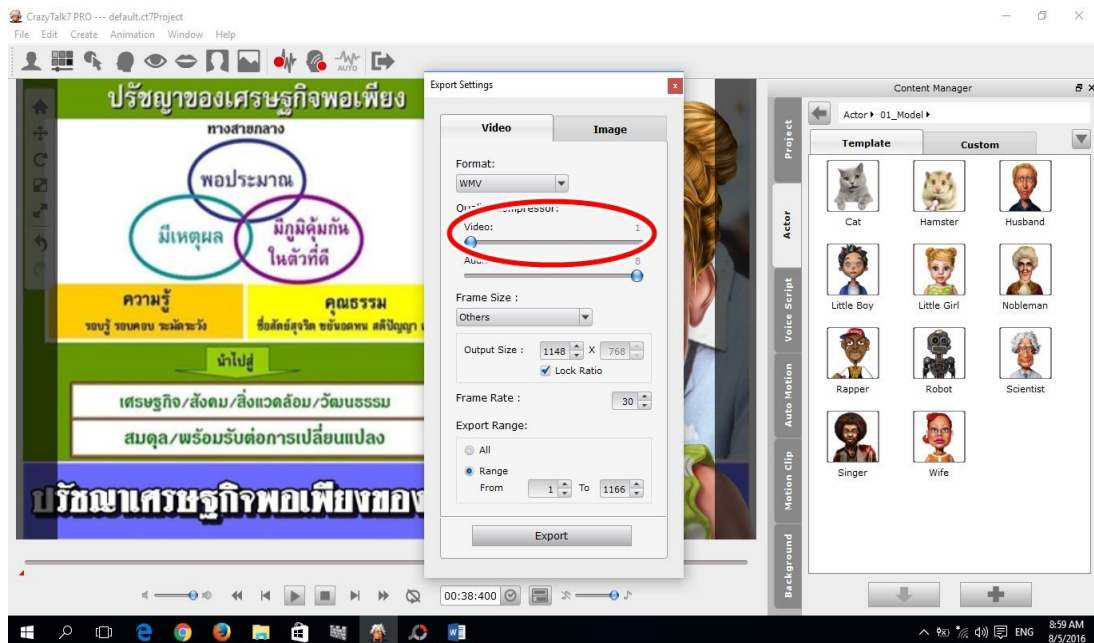
ภาพที่ 20 การใส่เสียงตัวละคร

17. เมื่อทำการปรับเปลี่ยนระยะเวลาของชิ้นงานแล้ว ให้ทำการบันทึกงานเป็นวิดีโอ ให้ไปที่เครื่องมือ Export



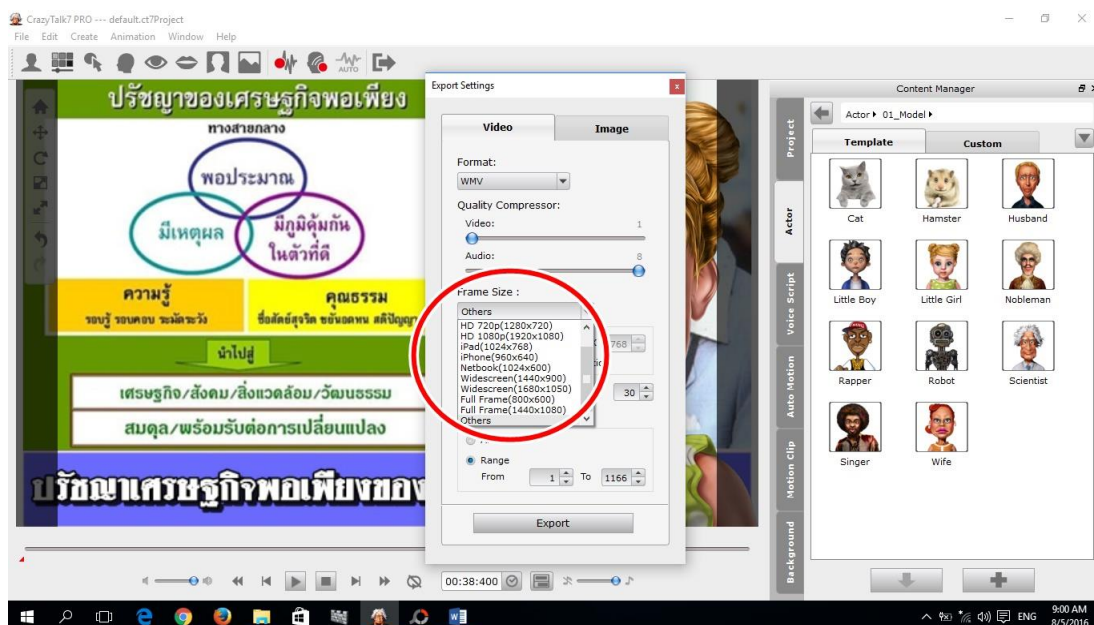
ภาพที่ 21 การบันทึกงานให้เป็นวิดีโอ

18. ทำการปรับเปลี่ยน Video โดยการเลื่อนไปให้สุด



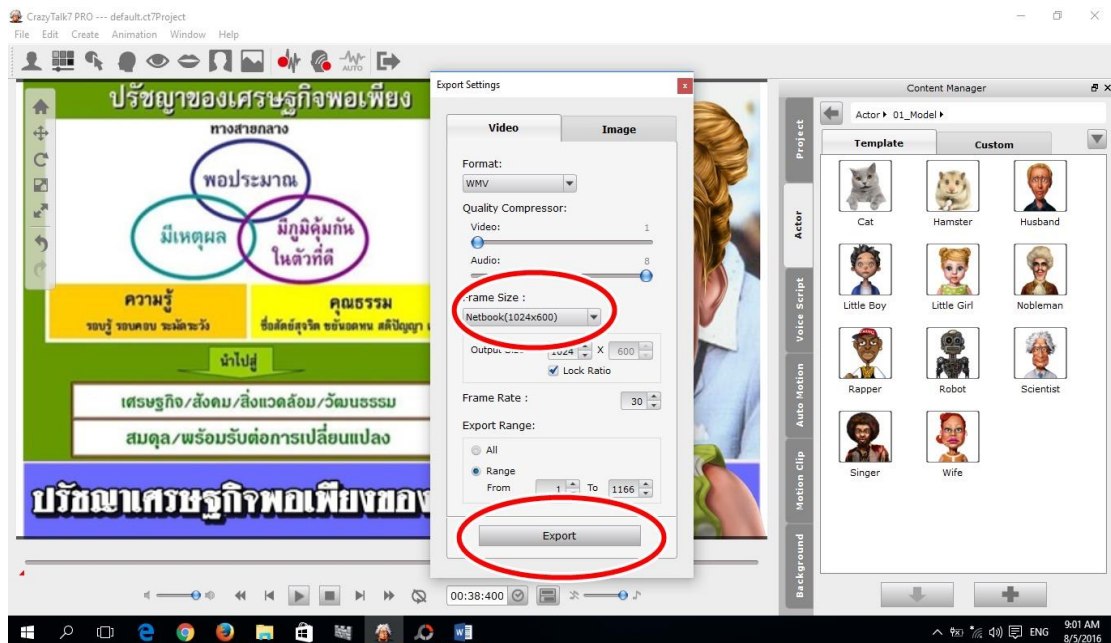
ภาพที่ 22 การบันทึกงานให้เป็นวิดีโอ

19. ทำการเลือกระดับความคมชัดของงาน ซึ่งมีให้เราเลือกหลายขนาด



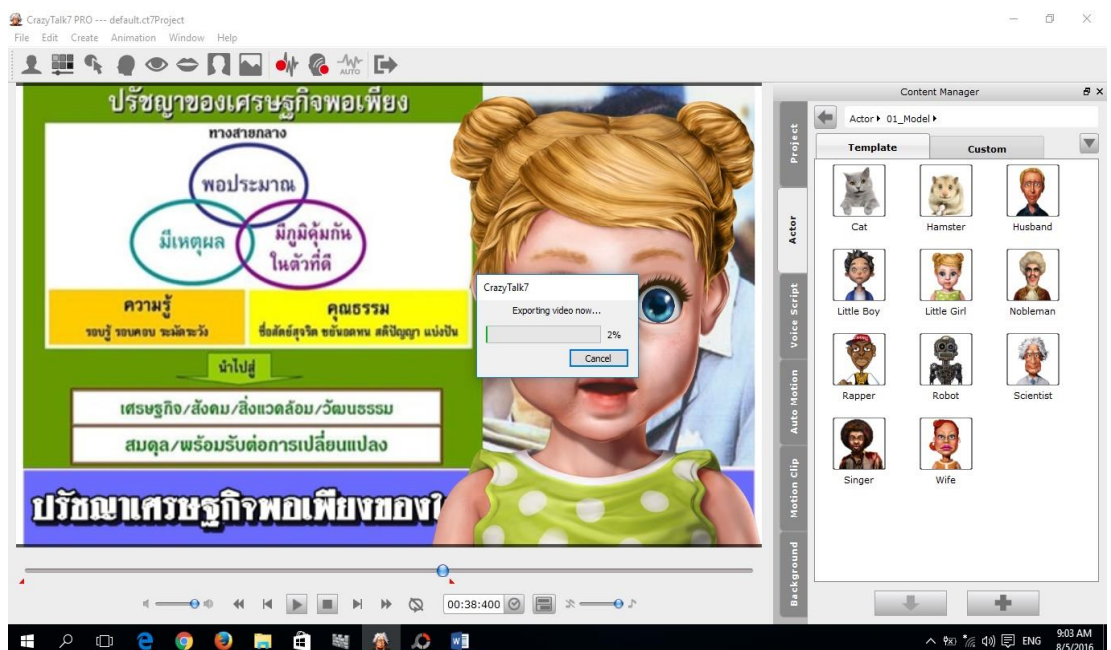
ภาพที่ 23 การบันทึกงานให้เป็นวิดีโอ

20. เลือกระดับความคมชัดที่ Netbook แล้วก็กด Export



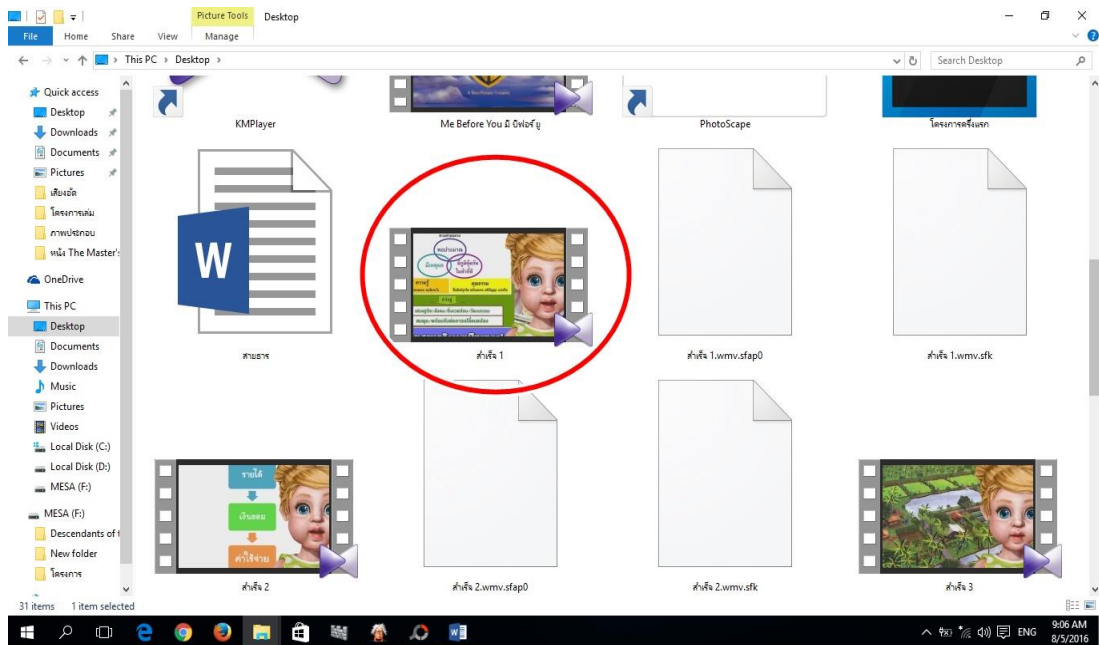
ภาพที่ 24 การบันทึกงานให้เป็นวิดีโอ

21. เมื่อกดแล้วจะปรากฏหน้าต่างการโหลด ให้รอจนกว่าจะโหลดจนเสร็จ



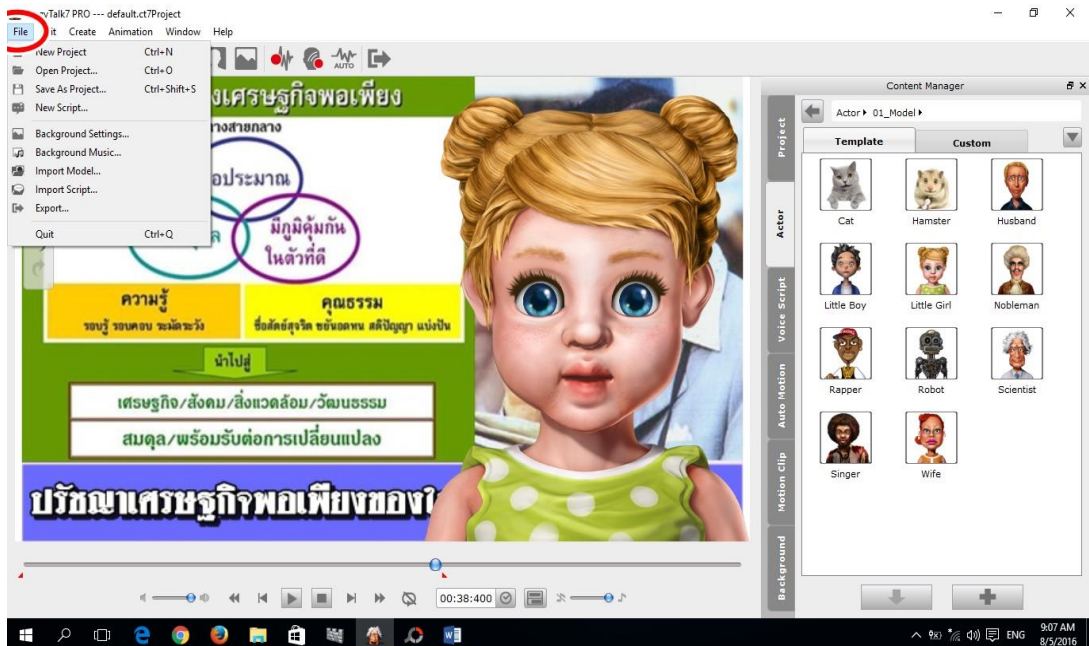
ภาพที่ 25 การบันทึกงานให้เป็นวิดีโอ

22. เมื่อโหลดเสร็จแล้วเราจะได้ชิ้นงานที่เสร็จออกมา 1 ชิ้น



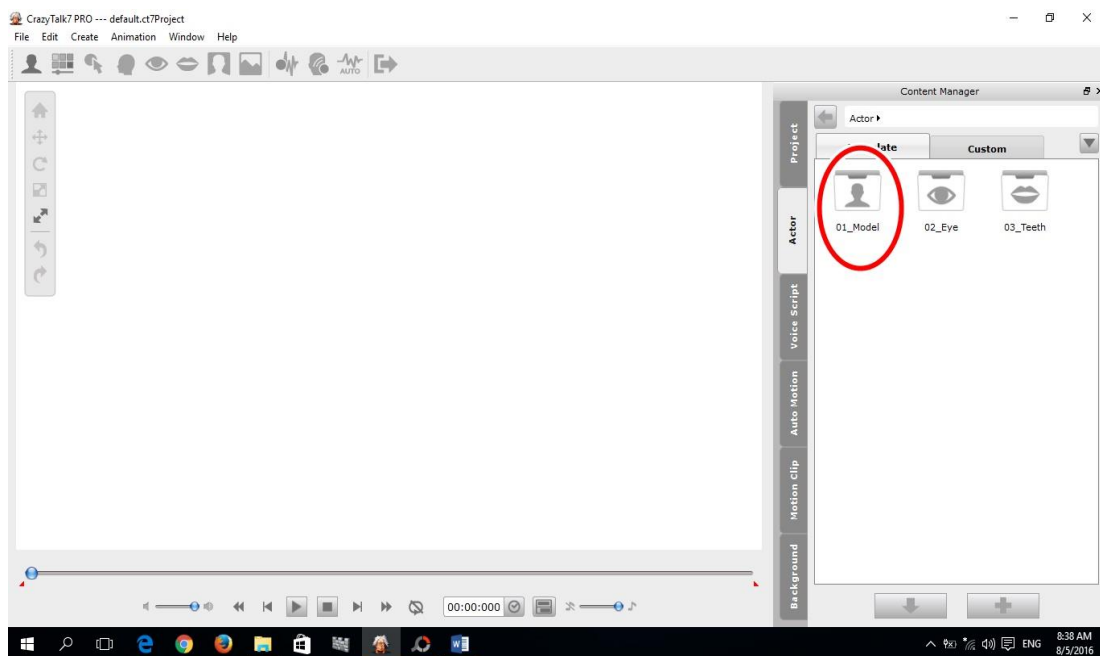
ภาพที่ 26 การบันทึกงานให้เป็นวิดีโอ

23. ลงมือทำชิ้นงานส่วนที่ 2 ไปที่ File เลือก New Project



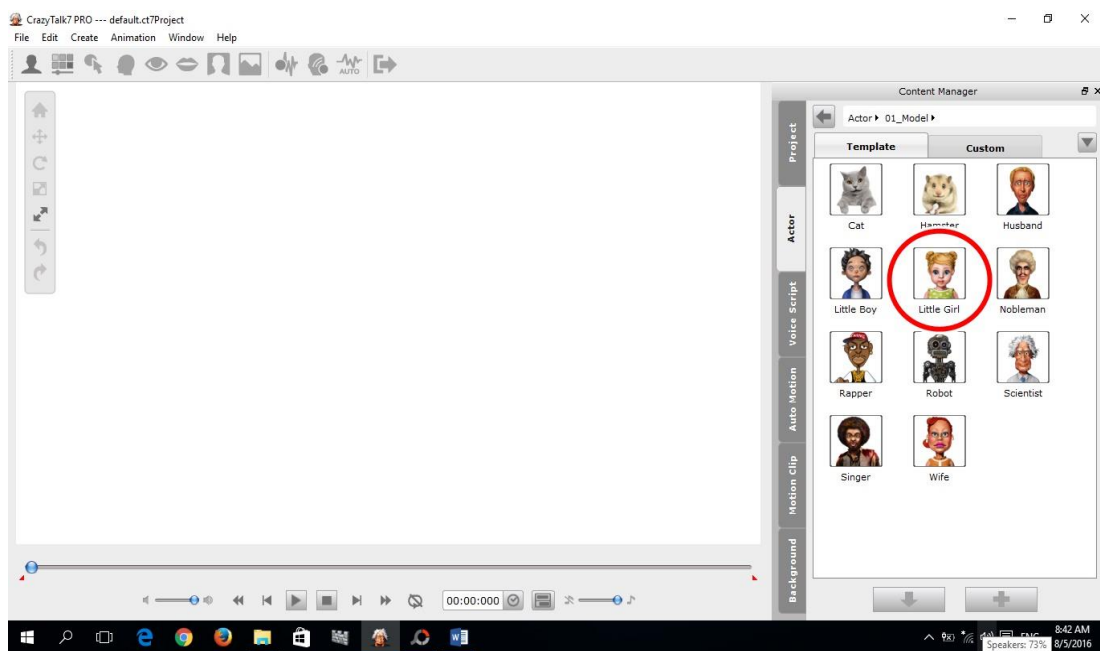
ภาพที่ 27 การสร้างชิ้นงานใหม่

24. ไปที่เครื่องมือ Actor เลือกคอสม์ Model



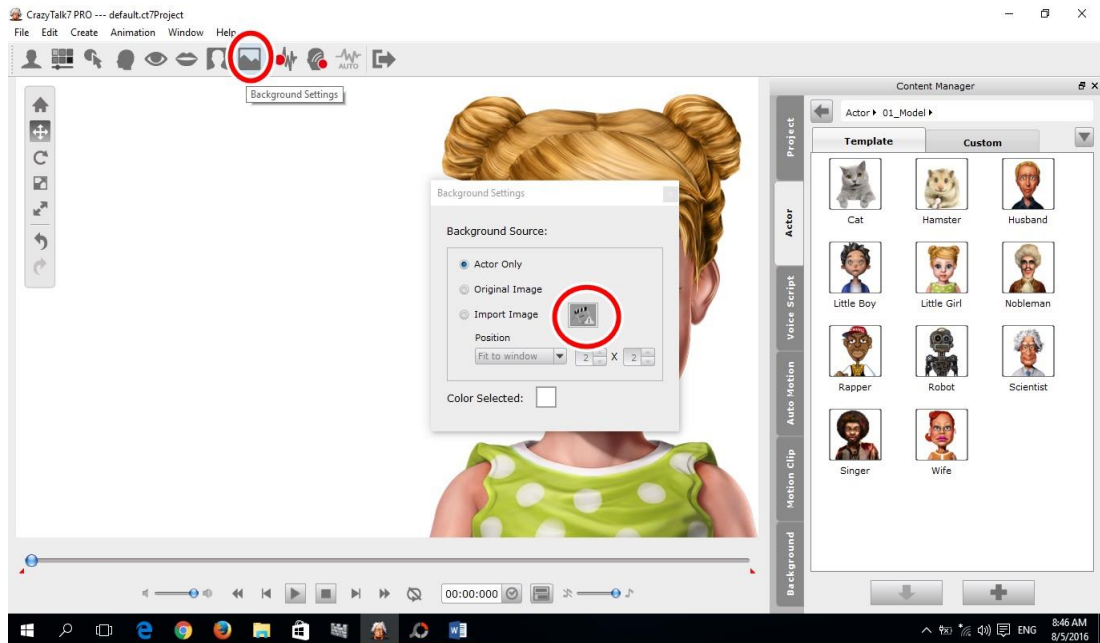
ภาพที่ 28 การเลือกตัวละครที่ต้องการ

25. เลือก Little Girl เป็นตัวละครหลัก



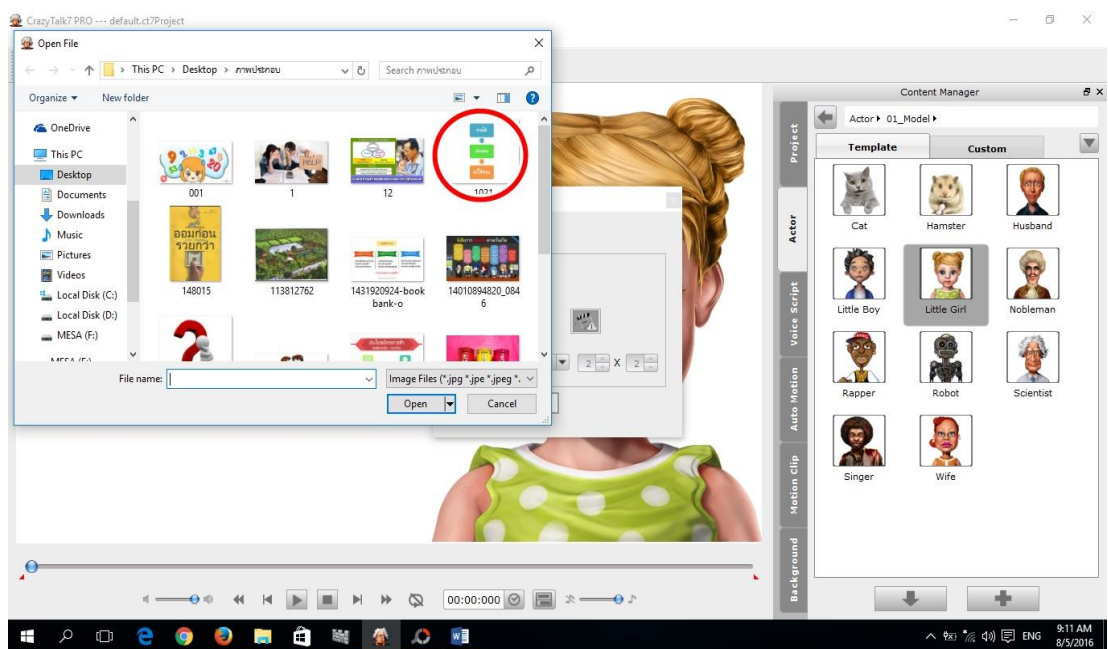
ภาพที่ 29 การเลือกตัวละครหลัก

26. ทำ Background Source จะเกิดหน้าต่าง คลิ๊กตรงช่องรูปที่ว่าง



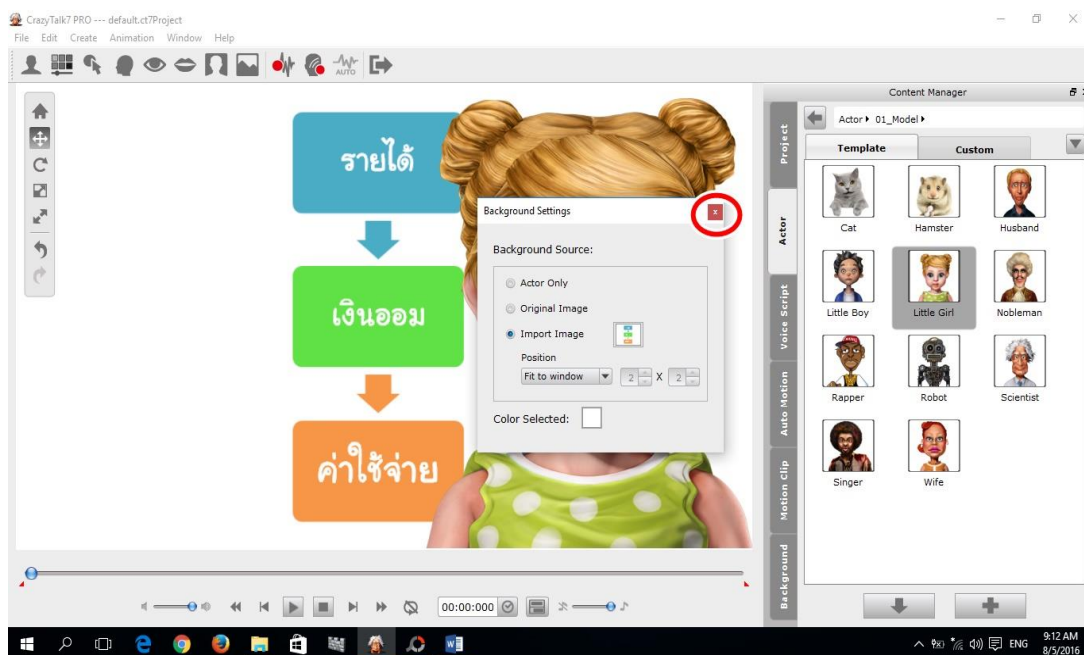
ภาพที่ 30 การสร้างภาพพื้นหลัง

27. จะเกิดหน้าต่างใหม่ ให้เลือกรูปที่เราต้องการ กด Open



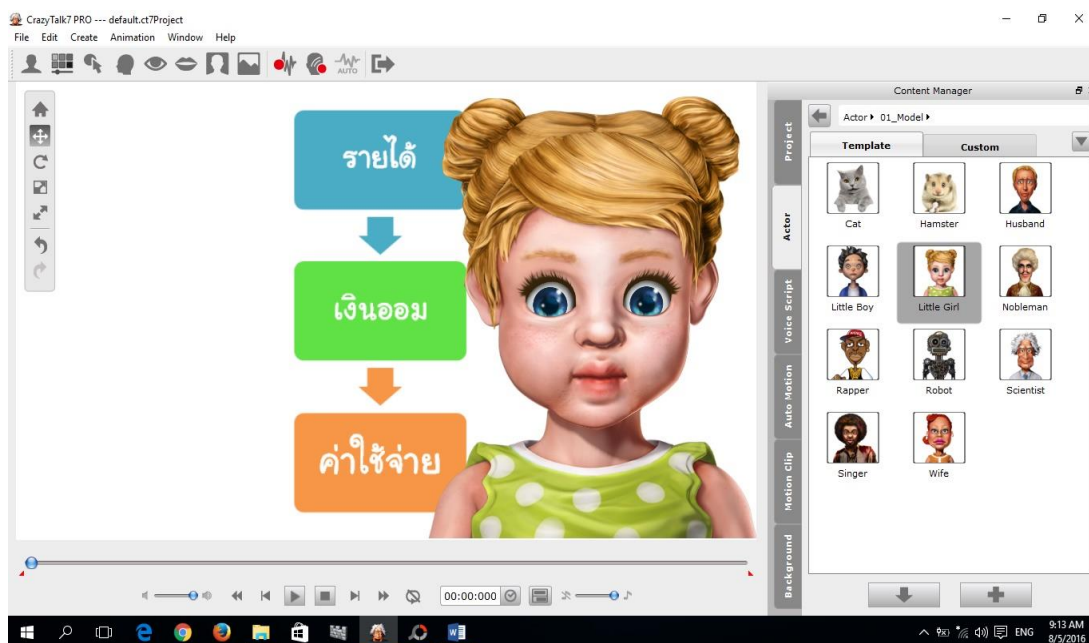
ภาพที่ 31 การสร้างภาพพื้นหลัง

28. จะได้ภาพพื้นหลังอย่างที่เราต้องการ กด Close เพื่อปิดหน้าต่าง



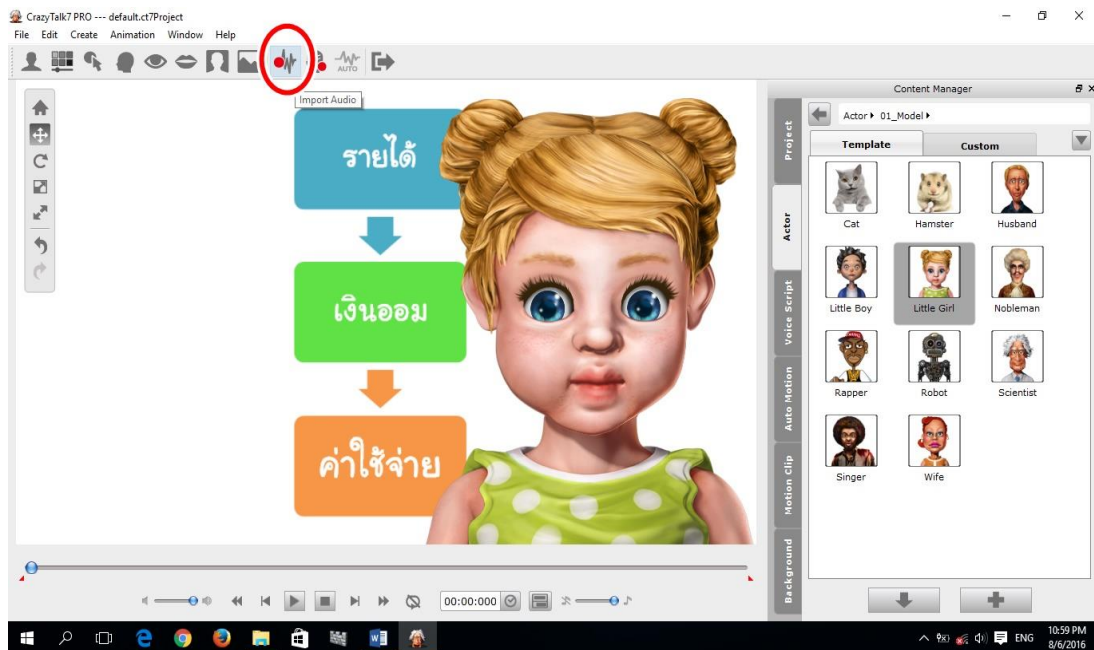
ภาพที่ 32 การสร้างภาพพื้นหลัง

29. ภาพพื้นหลังเสร็จสมบูรณ์



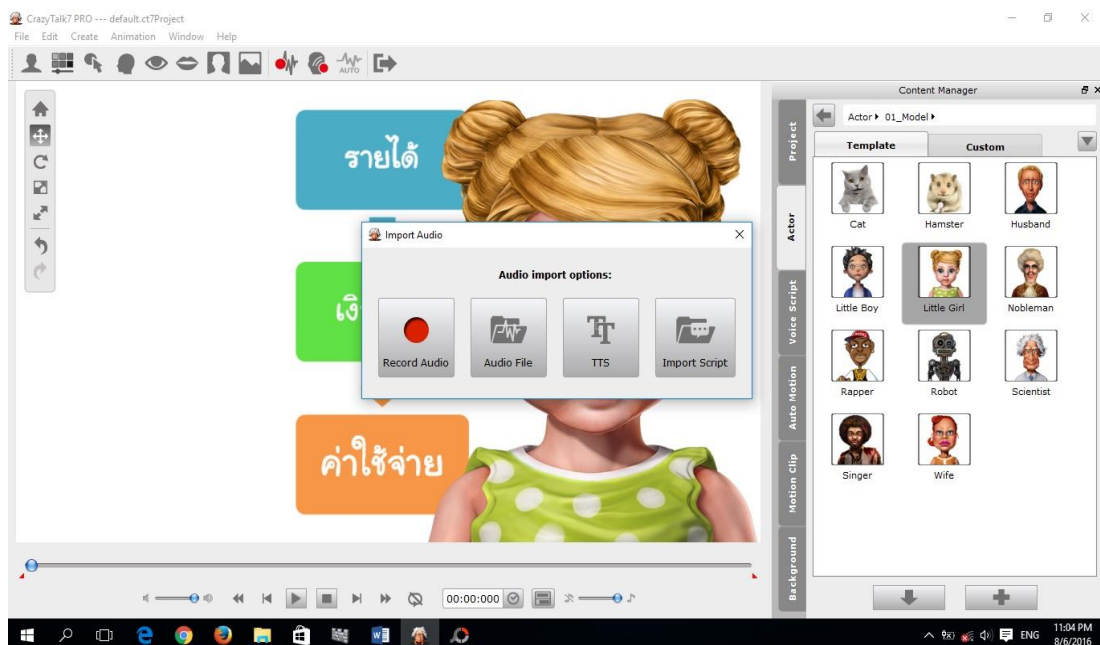
ภาพที่ 32 สร้างภาพพื้นหลังเสร็จสมบูรณ์

30.ไปที่เครื่องมือ Import Audio



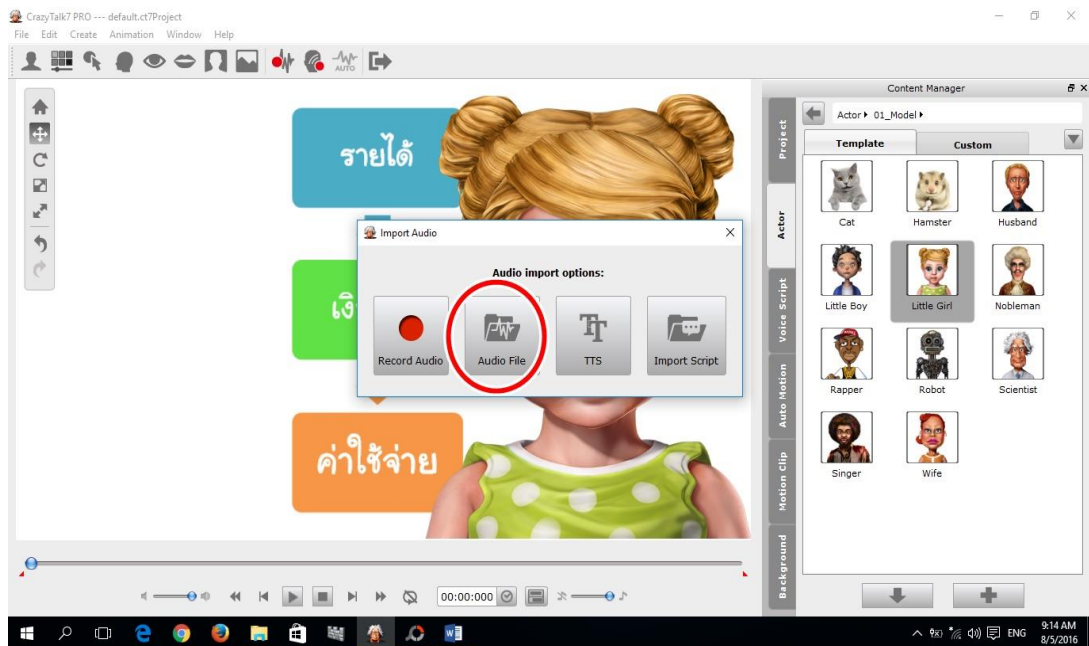
ภาพที่ 33 การใส่เสียงตัวละคร

31. จะปรากฏหน้าต่างขึ้นมา



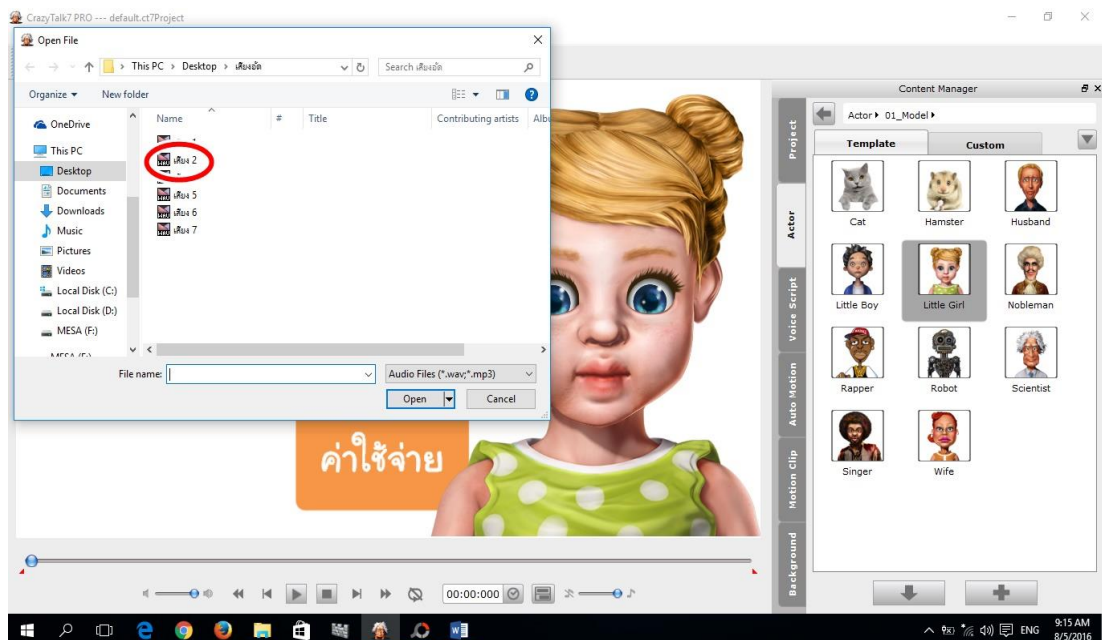
ภาพที่ 34 การใส่เสียงตัวละคร

32. เลือก Audio File เพื่อใส่เสียงที่เราได้อัดไว้



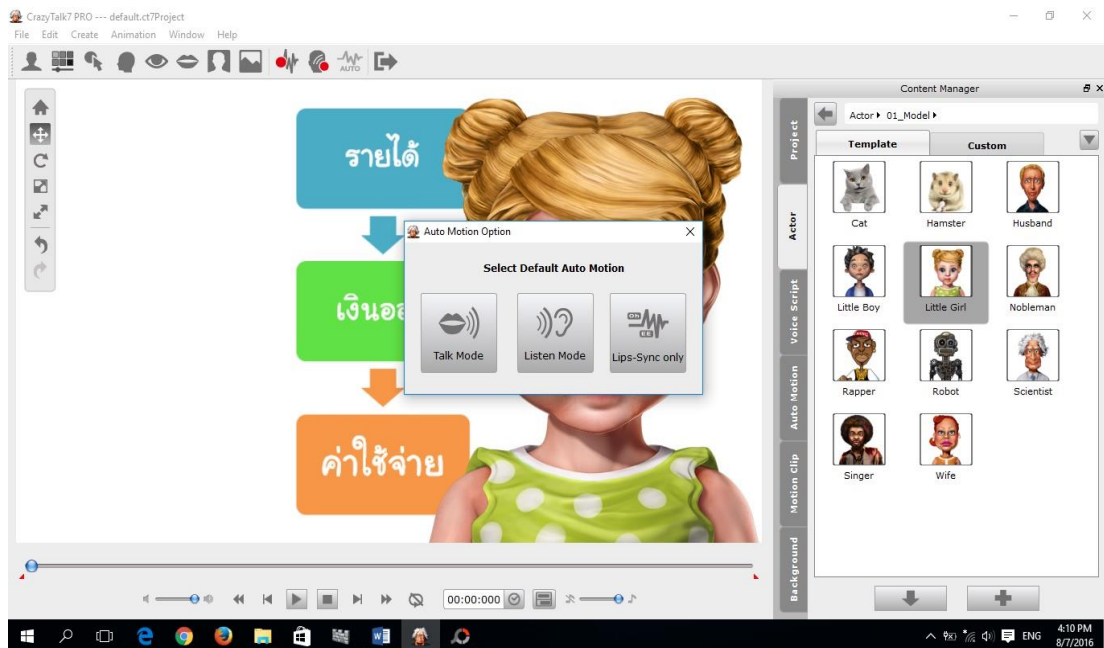
ภาพที่ 35 การใส่เสียงตัวละคร

33. เลือกเสียงที่เราได้ทำการอัดไว้ในตัวของตัวละครหลัก



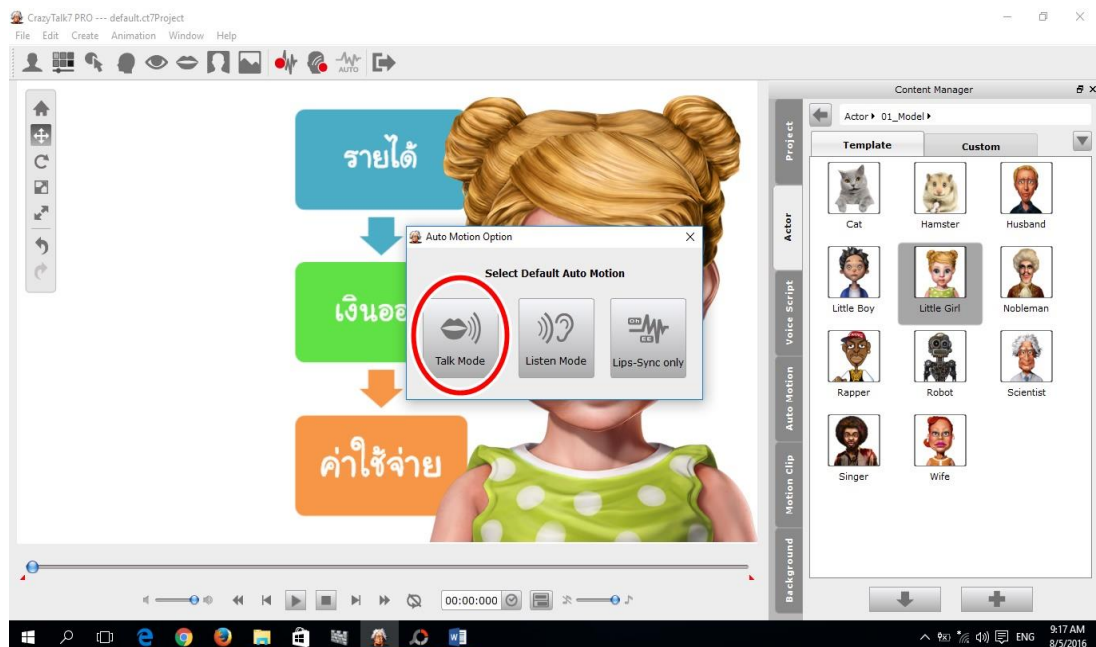
ภาพที่ 36 การใส่เสียงตัวละคร

34. จะปรากฏหน้าต่างให้เลือกเครื่องมือต่างๆ



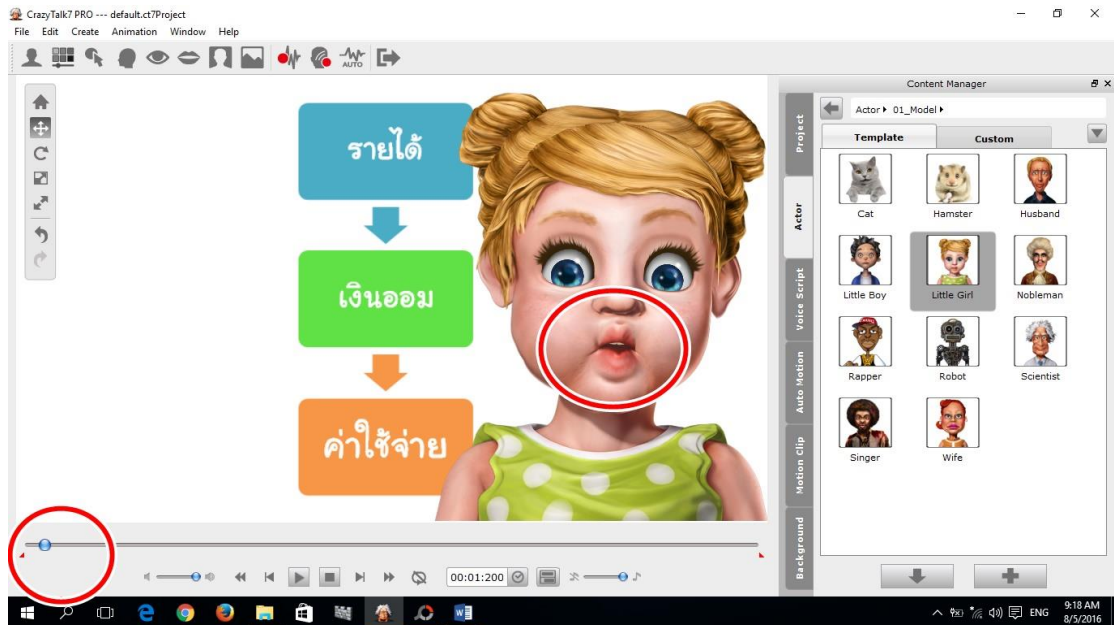
ภาพที่ 37 การใส่เสียงตัวละคร

35. เลือกเครื่องมือ Talk Mode เพื่อให้ปากของตัวละคร ขยับตามเสียงที่เราได้อัดไว้



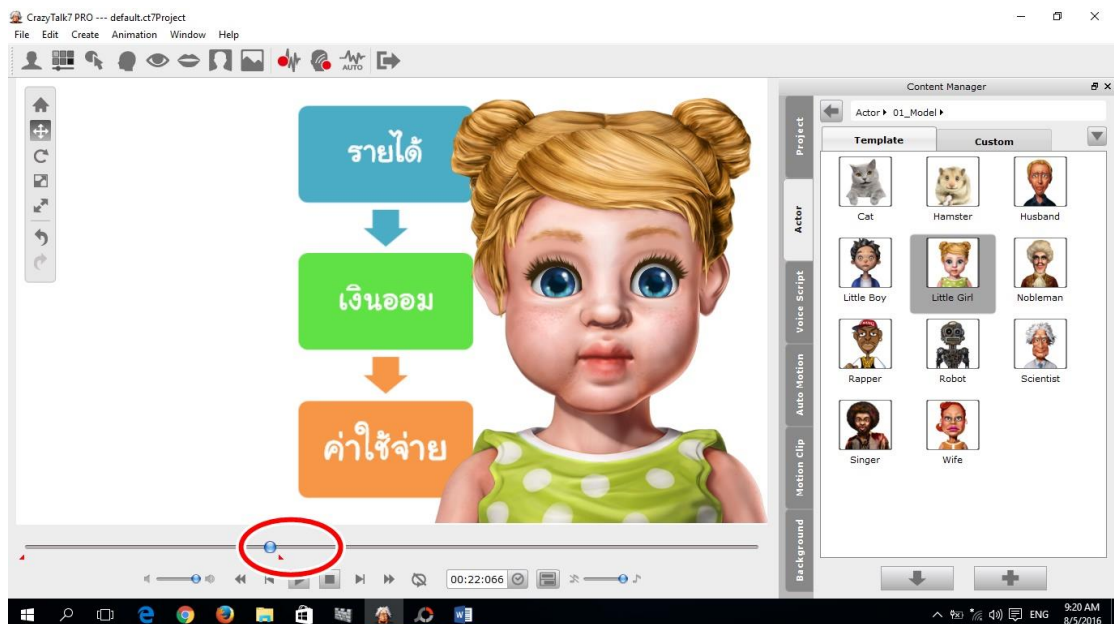
ภาพที่ 38 การใส่เสียงตัวละคร

36. เมื่อโหลดเสียงเสร็จเราก็จะได้เสียงของตัวละครอย่างที่เราต้องการ



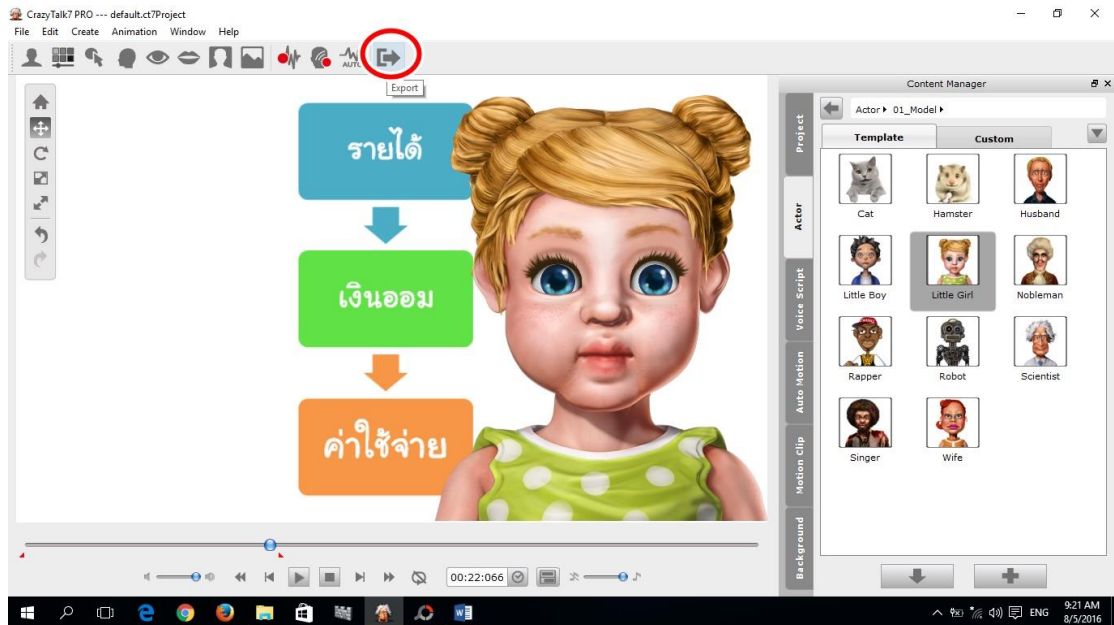
ภาพที่ 39 การใส่เสียงตัวละคร

37. ให้ทำการเลื่อนตัวกำหนดระยะเวลาของงานให้มาอยู่ตรงกับเสียงสุดท้ายของตัวละคร



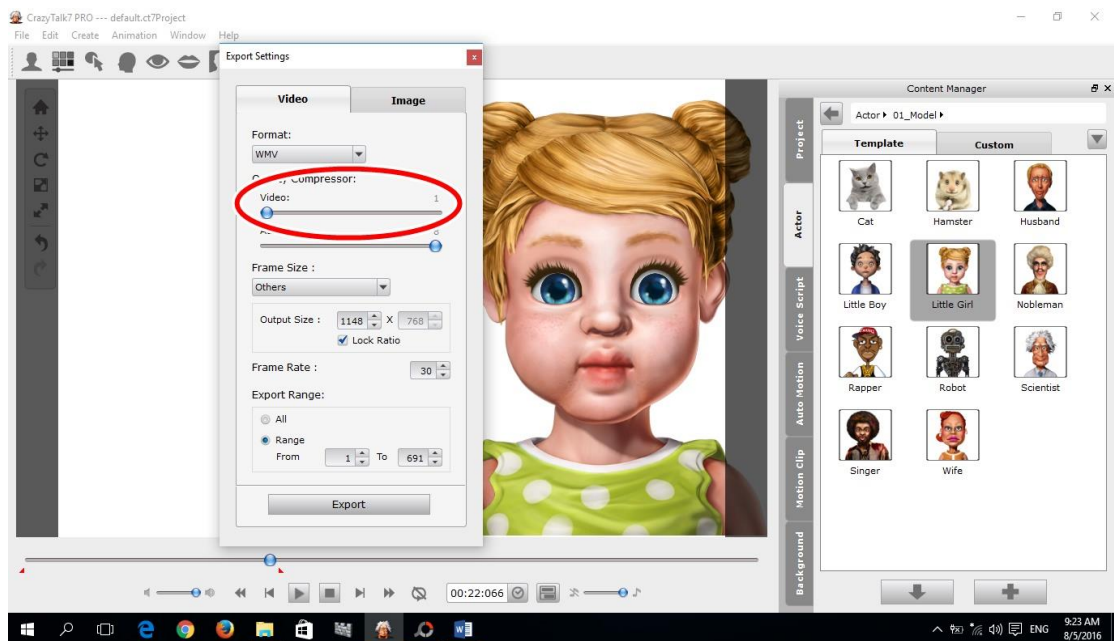
ภาพที่ 40 การใส่เสียงตัวละคร

38. เมื่อทำการปรับเปลี่ยนระยะเวลาของชิ้นงานแล้ว ให้ทำการบันทึกงานเป็นวิดีโอ ให้ไปที่ เครื่องมือ Export



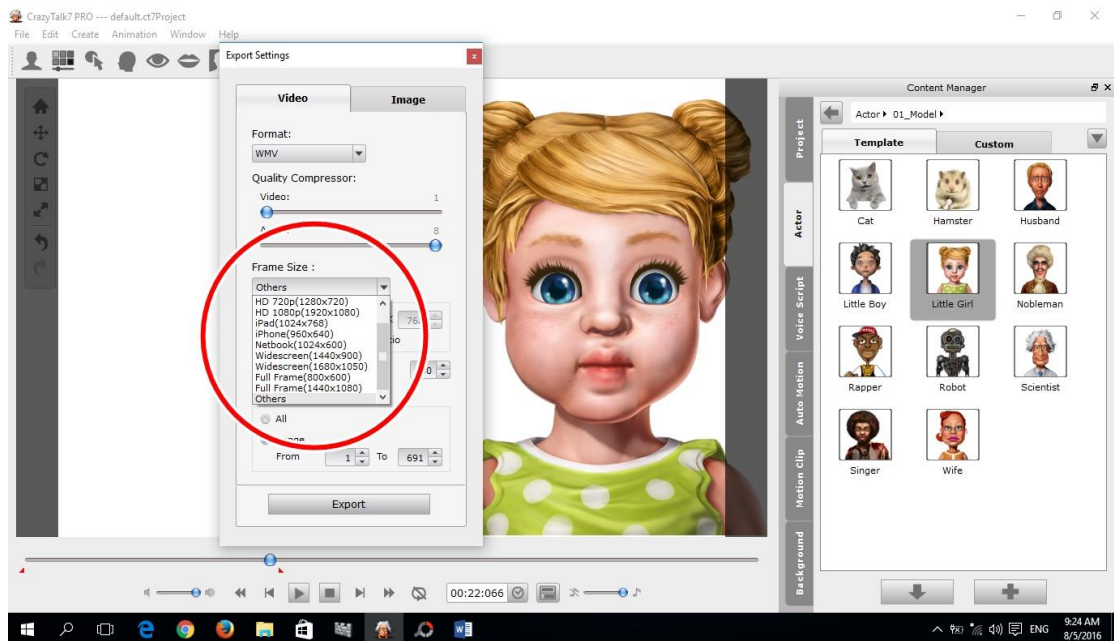
ภาพที่ 41 การบันทึกงานให้เป็นวิดีโอ

39. ทำการปรับเปลี่ยน Video โดยการเลื่อนไปให้สุด



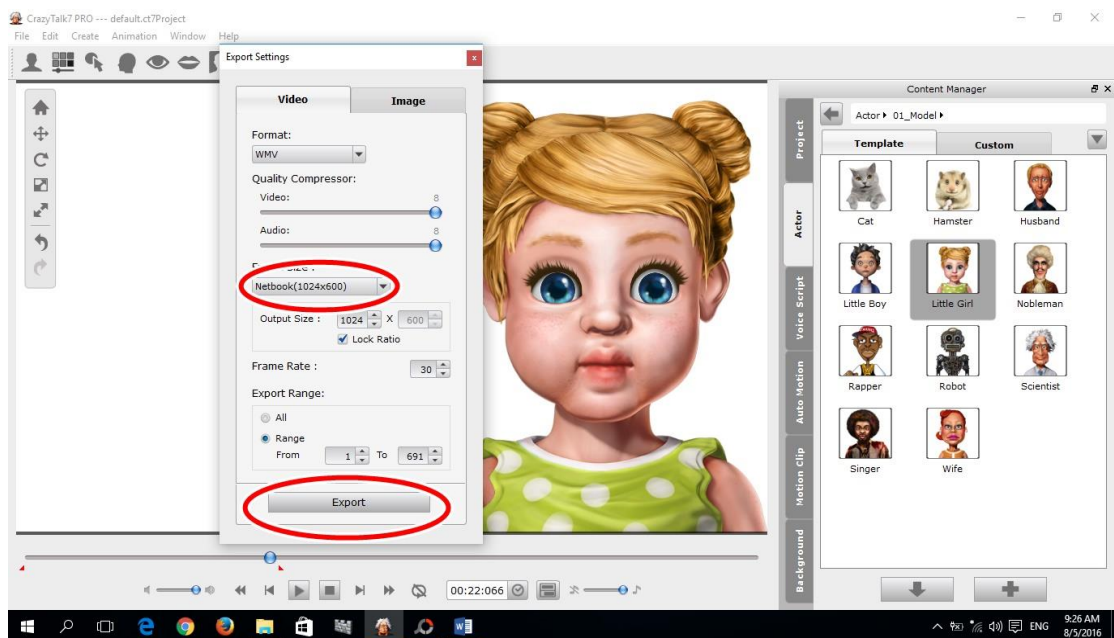
ภาพที่ 44 การบันทึกงานให้เป็นวิดีโอ

40. ทำการเลือกระดับความคมชัดของงาน ซึ่งมีให้เราเลือกหลายขนาด



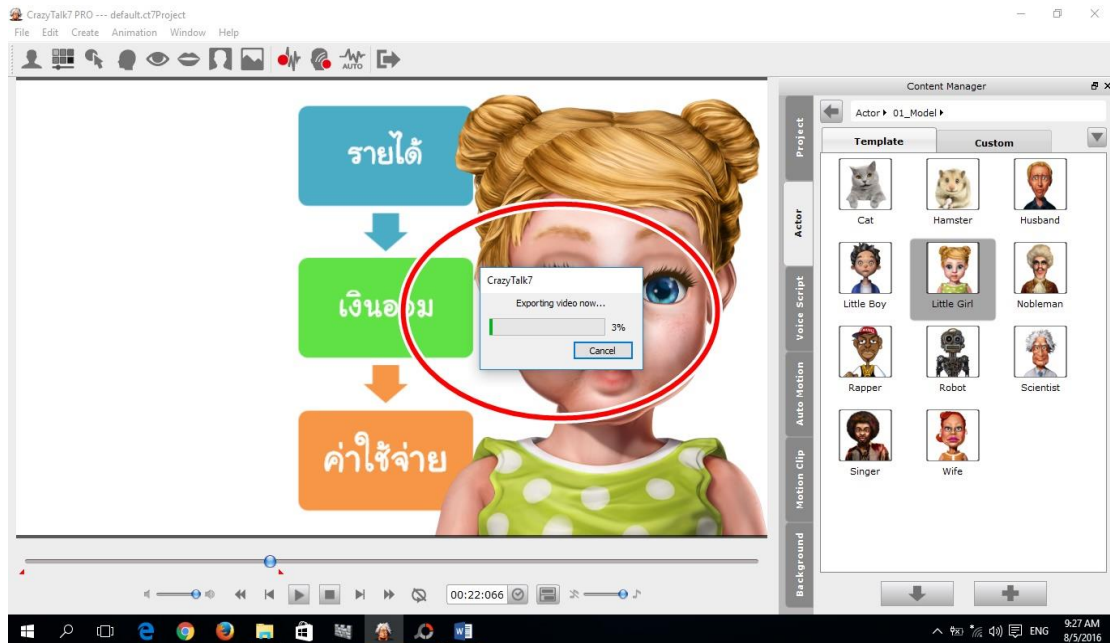
ภาพที่ 45 การบันทึกงานให้เป็นวิดีโอ

41. เลือกระดับความคมชัดที่ Netbook แล้วก็กด Export



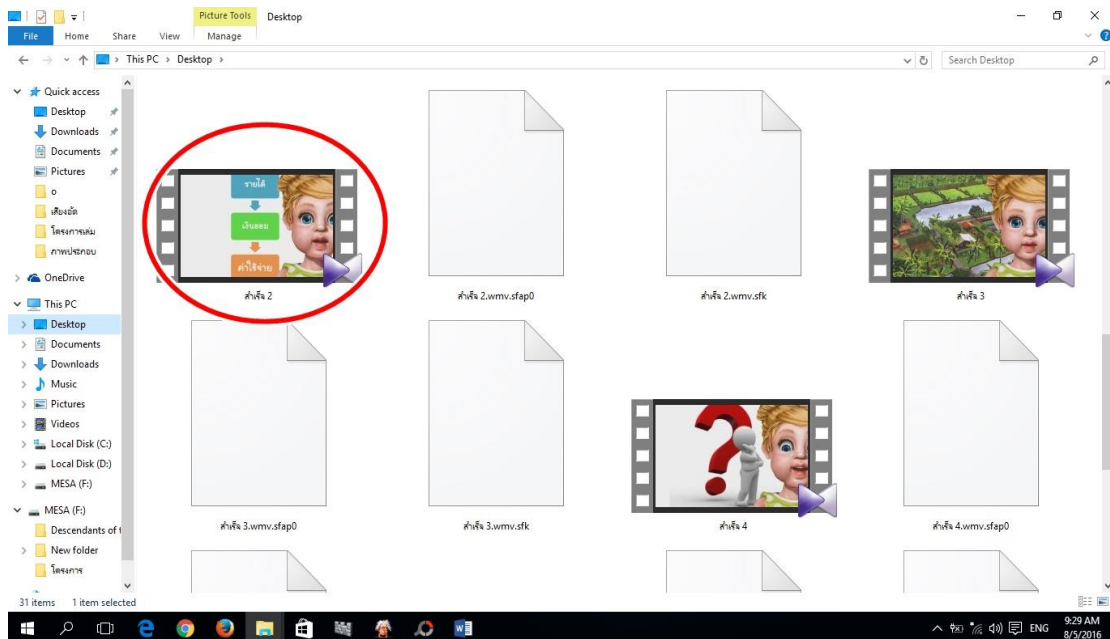
ภาพที่ 46 การบันทึกงานให้เป็นวิดีโอ

42. เมื่อกดแล้วจะปรากฏหน้าต่างการโหลด ให้รอจนกว่าจะโหลดจนเสร็จ



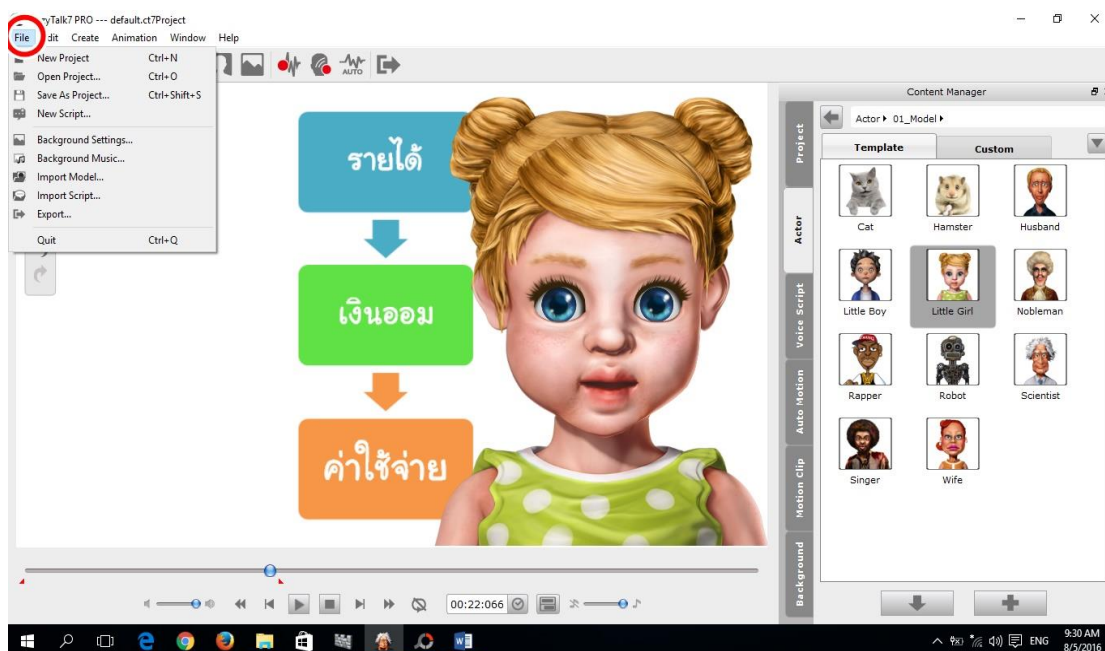
ภาพที่ 47 การบันทึกงานให้เป็นวิดีโอ

43. เมื่อโหลดเสร็จแล้วเราจะได้ชิ้นงานที่เสร็จออกมา 1 ชิ้น



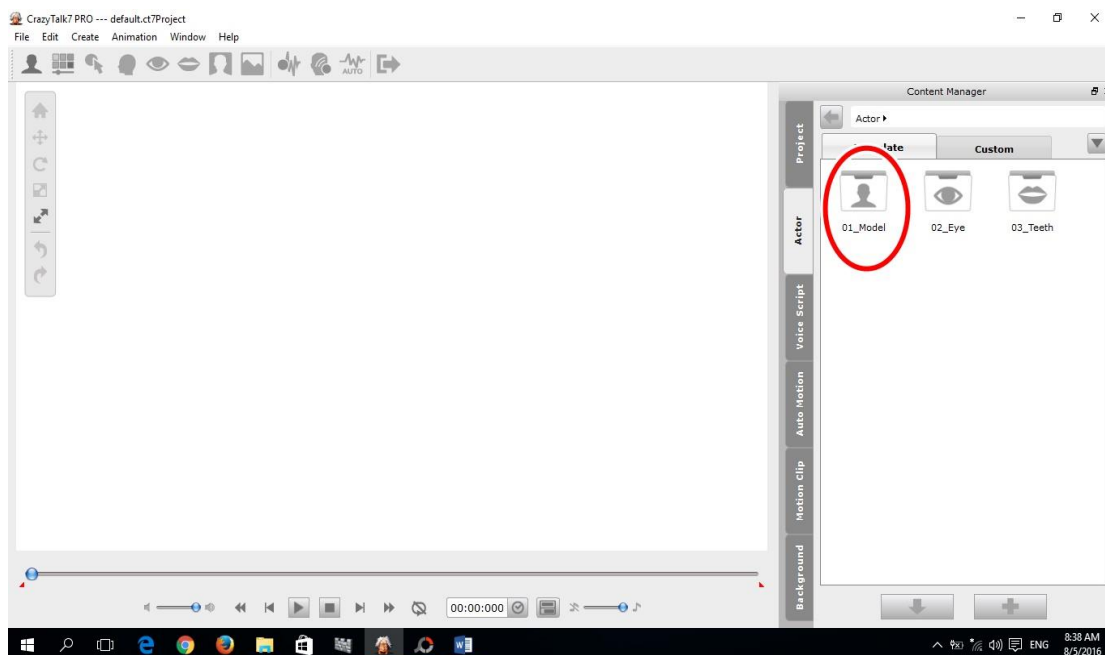
ภาพที่ 48 การบันทึกงานให้เป็นวิดีโอ

44. ลงมือทำชิ้นงานส่วนที่ 3 ไปที่ File เลือก New Project



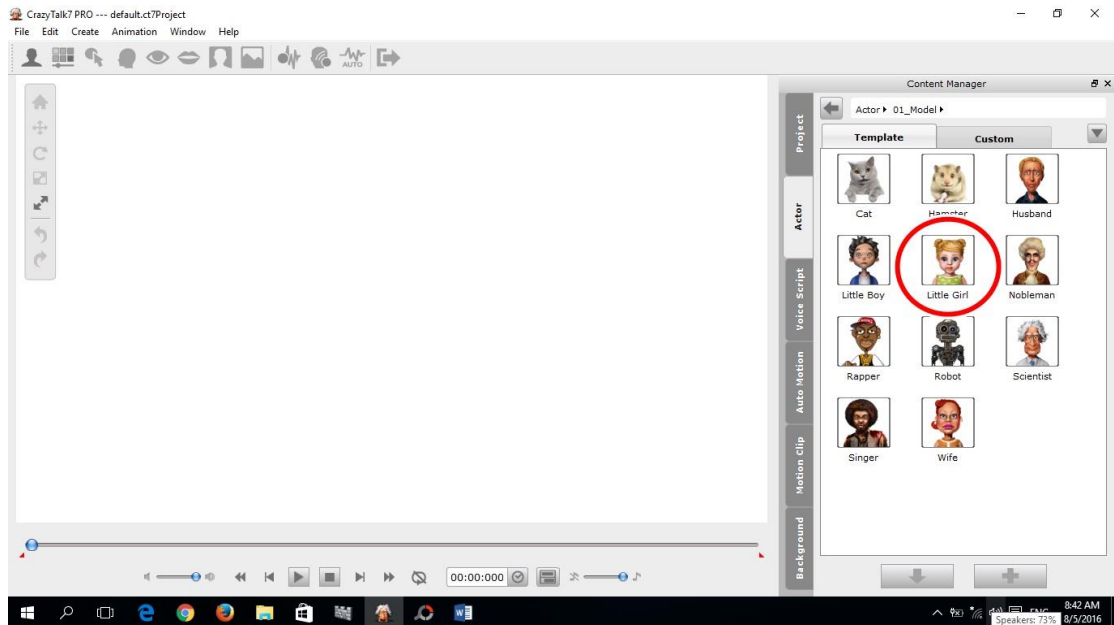
ภาพที่ 49 การสร้างชิ้นงานใหม่

45. ไปที่เครื่องมือ Actor เลือกคอสม์ Model



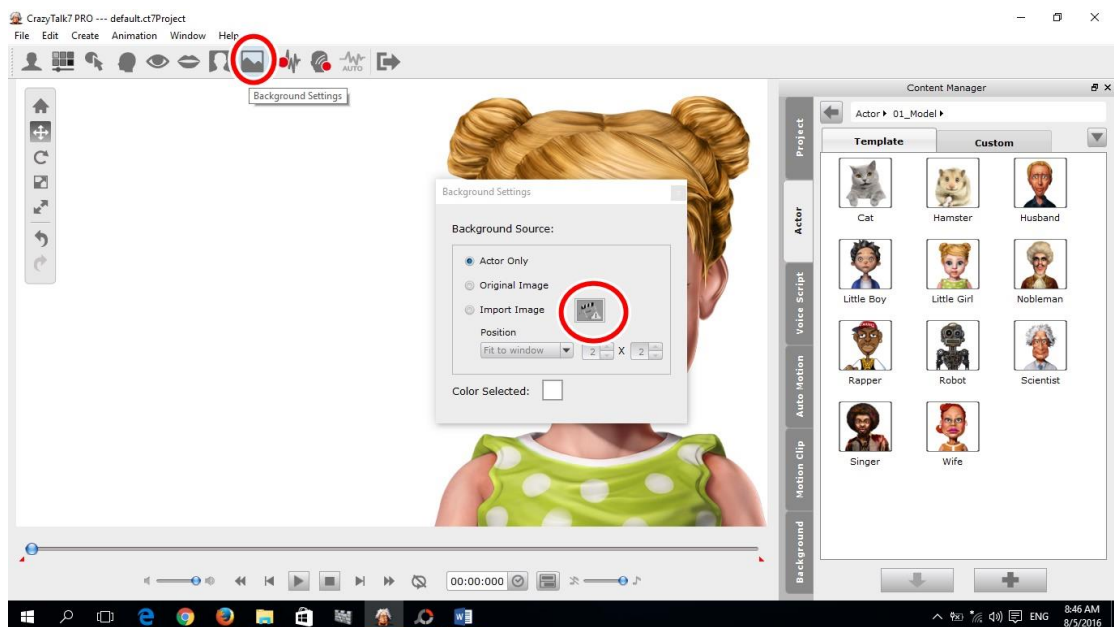
ภาพที่ 50 การเลือกตัวละครที่ต้องการ

46. เลือก Little Girl เป็นตัวละครหลัก



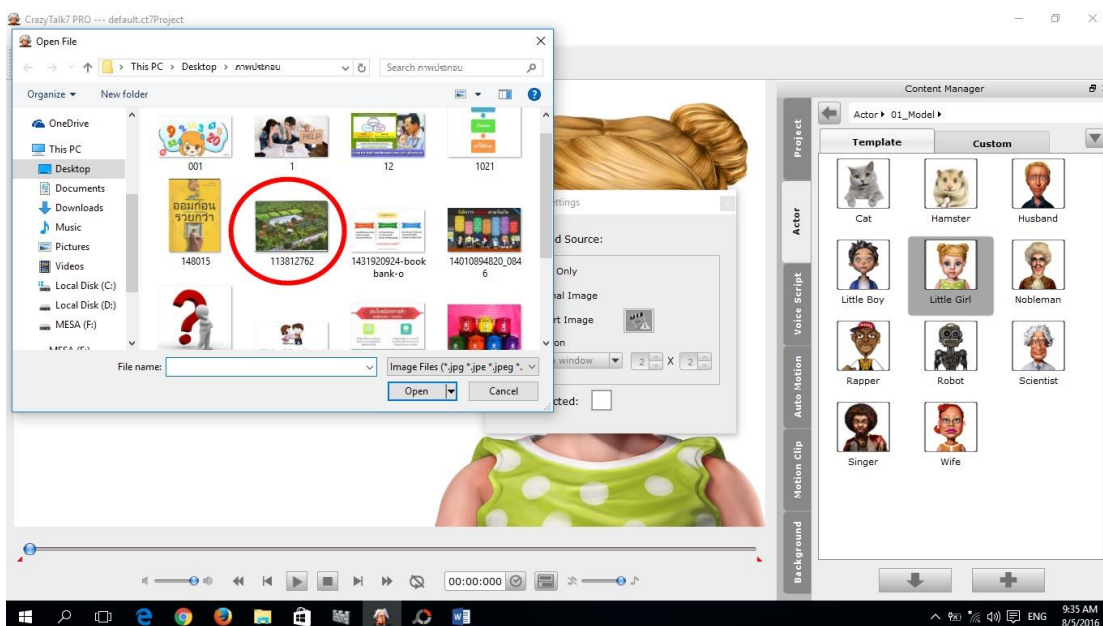
ภาพที่ 51 การเลือกตัวละครที่ต้องการ

47. ทำ Background Source จะเกิดหน้าต่าง คลิกตรงช่องรูปที่ว่าง



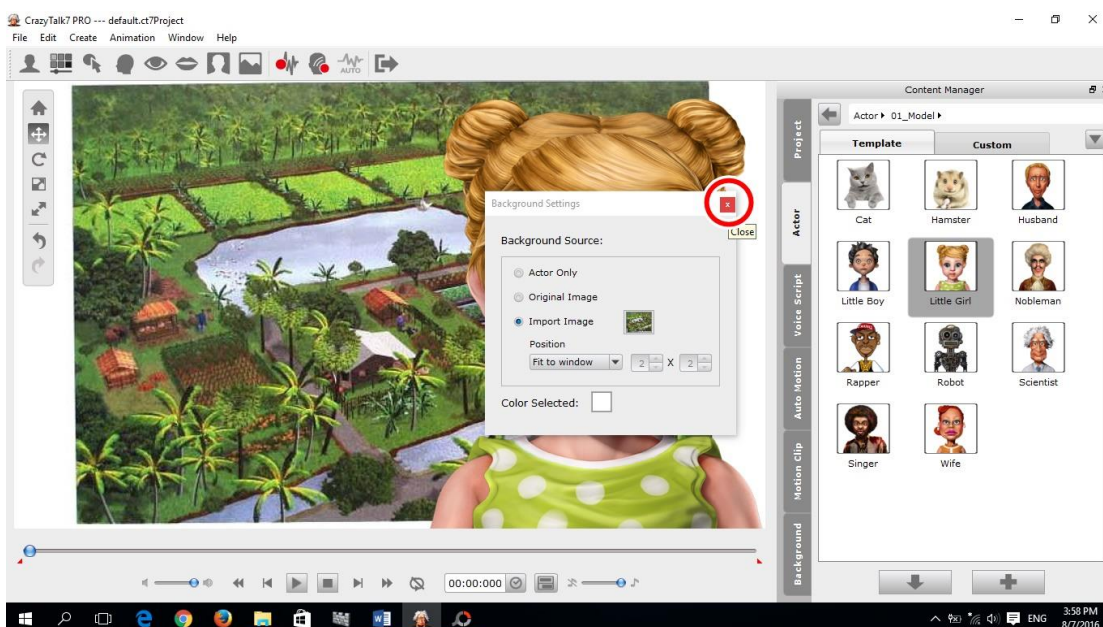
ภาพที่ 52 การเลือกตัวละครที่ต้องการ

48. จะเกิดหน้าต่างใหม่ ให้เลือกรูปที่เราต้องการ กด Open



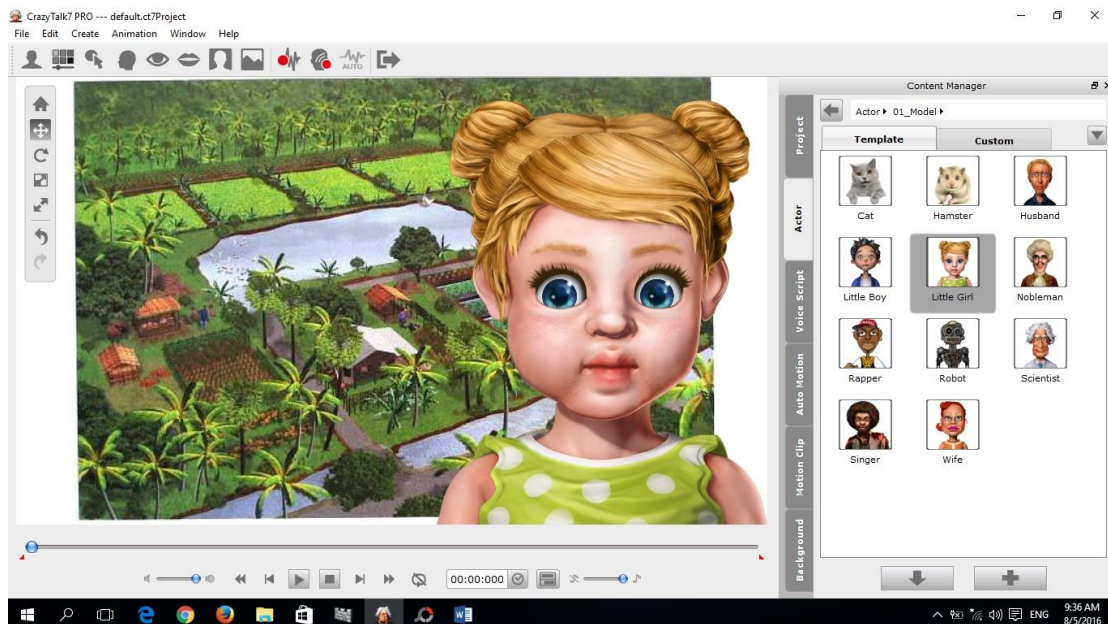
ภาพที่ 53 การสร้างภาพพื้นหลัง

49. จะได้ภาพพื้นหลังอย่างที่เราต้องการ กด Close เพื่อปิดหน้าต่าง



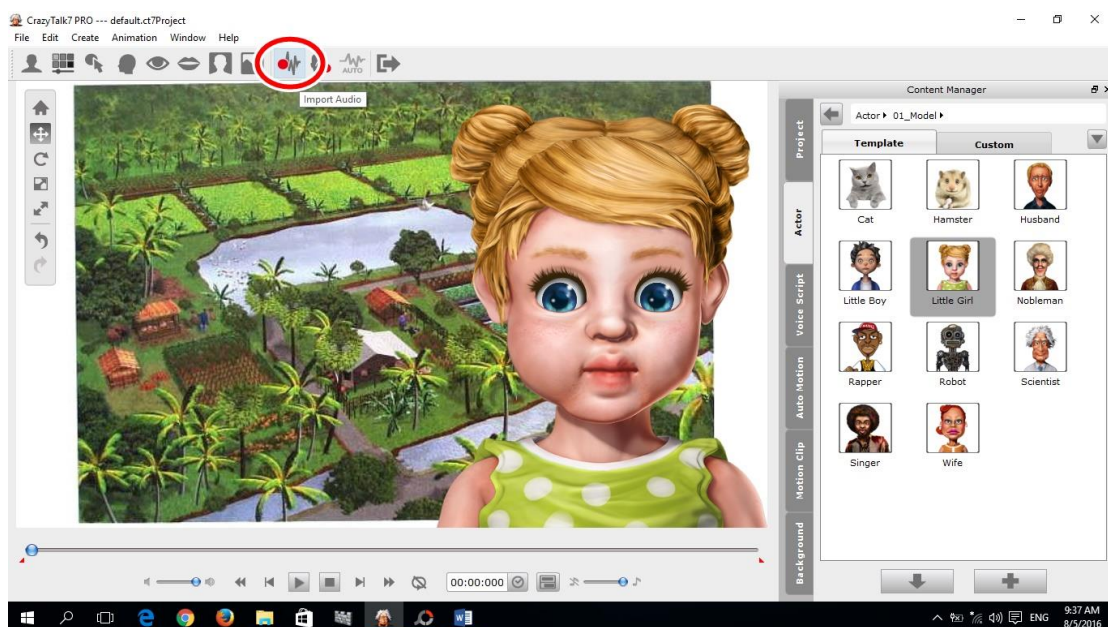
ภาพที่ 54 การสร้างภาพพื้นหลัง

50. ภาพพื้นหลังเสร็จสมบูรณ์



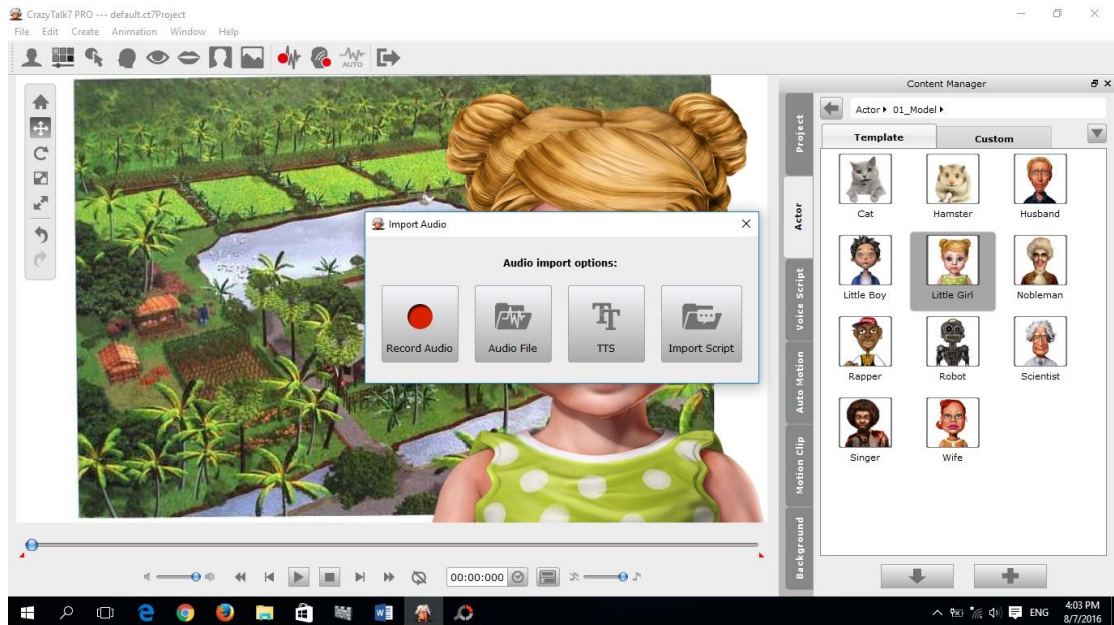
ภาพที่ 55 สร้างภาพพื้นหลังเสร็จสมบูรณ์

51. ไปที่เครื่องมือ Import Audio



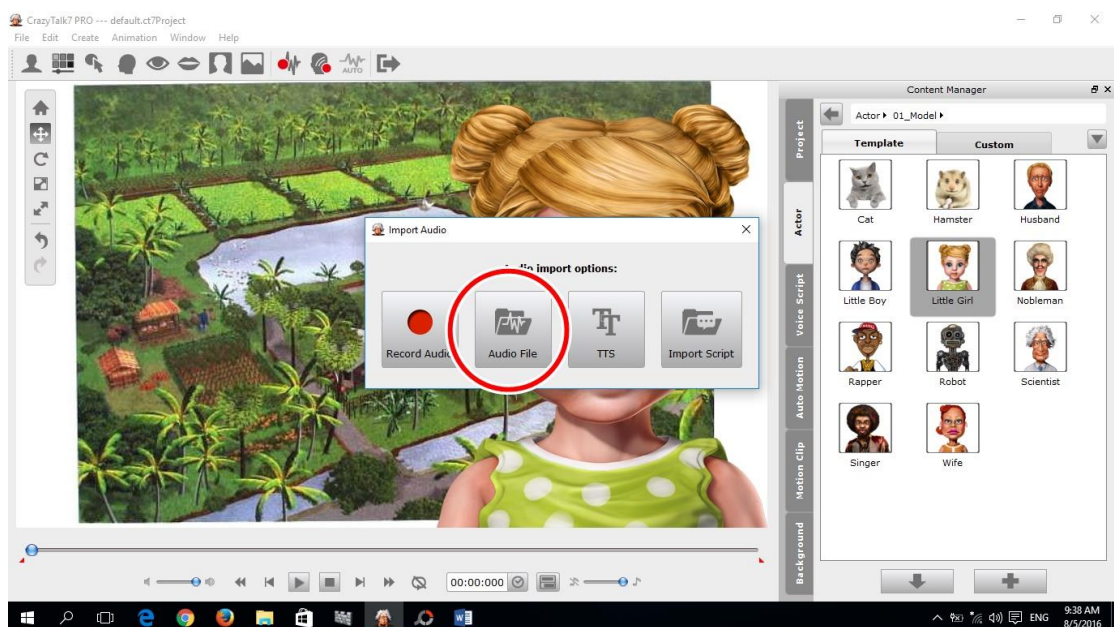
ภาพที่ 56 การใส่เสียงตัวละคร

52. จะปรากฏหน้าต่างขึ้นมา



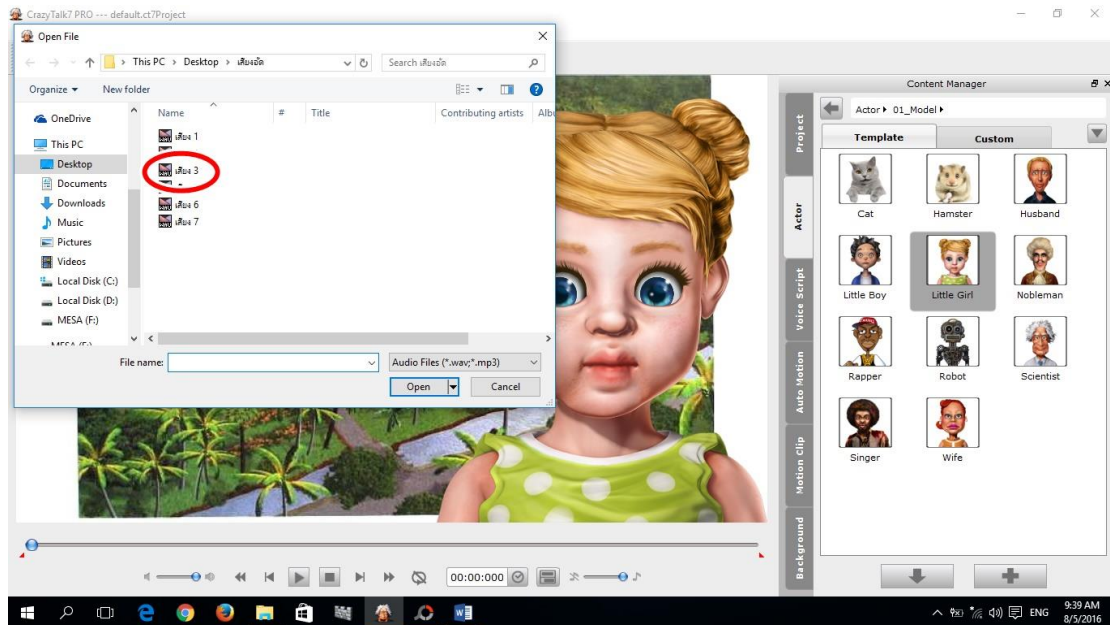
ภาพที่ 57 การใส่เสียงตัวละคร

53. เลือก Audio File เพื่อใส่เสียงที่เราได้อัดไว้



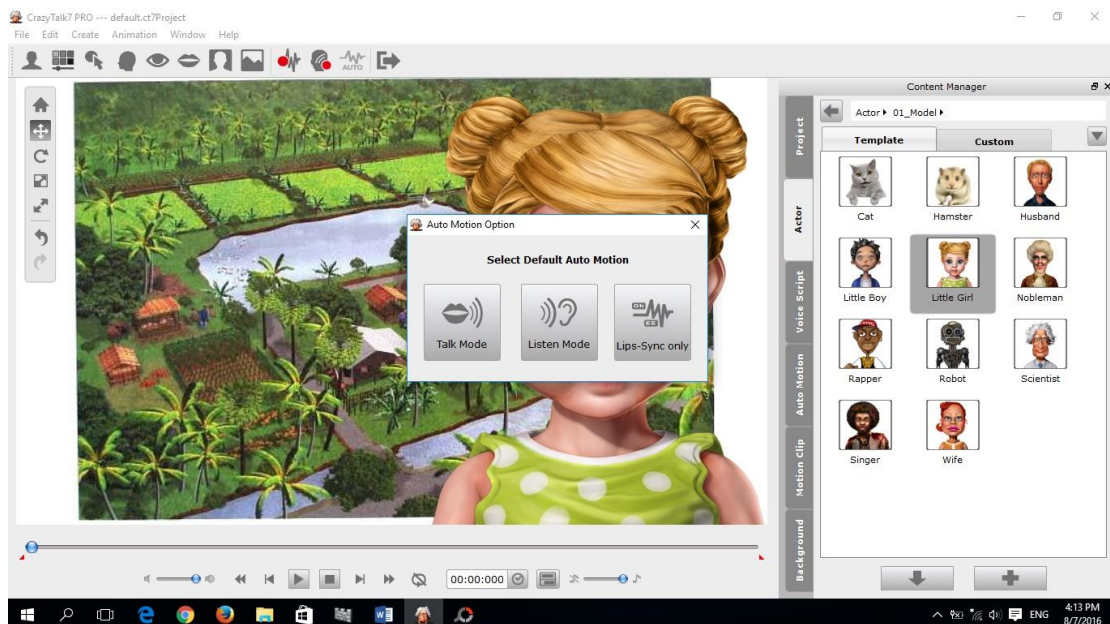
ภาพที่ 58 การใส่เสียงตัวละคร

54. เลือกเสียงที่เราได้ทำการอัดไว้ในตัวของตัวละครหลัก



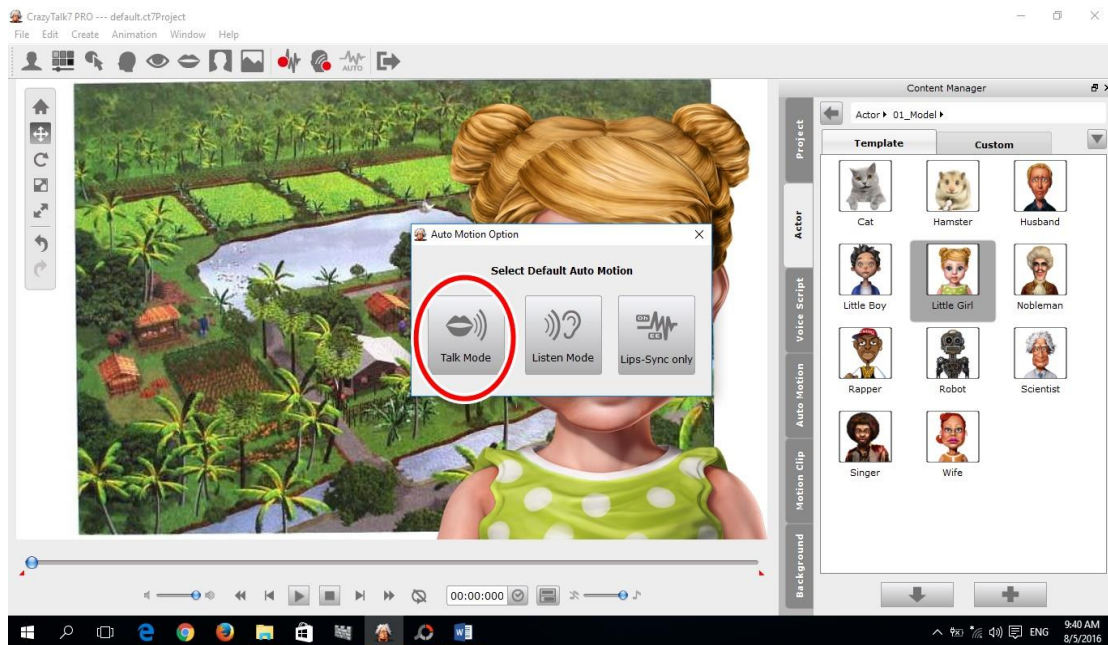
ภาพที่ 59 การใส่เสียงตัวละคร

55. จะปรากฏหน้าต่างให้เลือกเครื่องมือต่างๆ



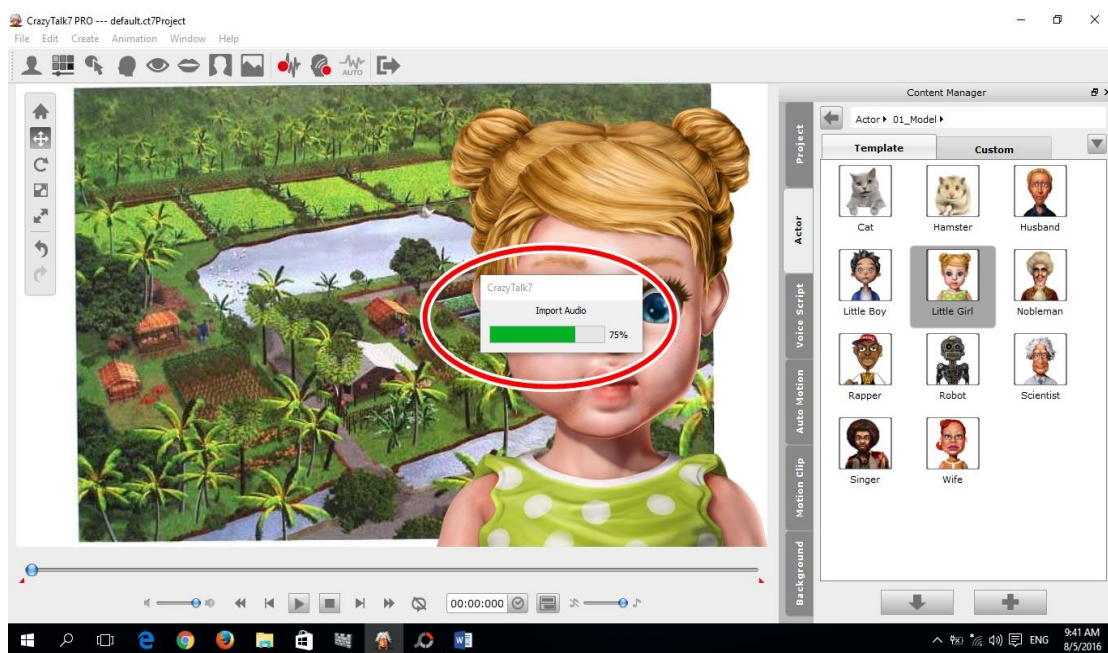
ภาพที่ 60 การใส่เสียงตัวละคร

56. เลือกเครื่องมือ Talk Mode เพื่อให้ปากของตัวละคร ขยับตามเสียงที่เราได้อัดไว้



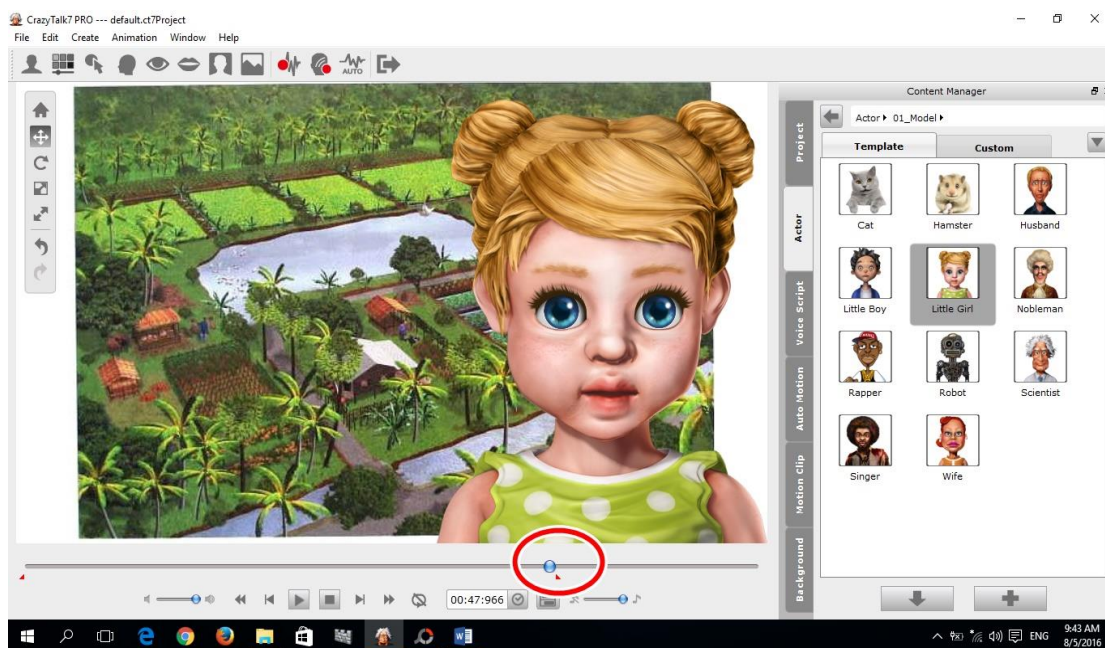
ภาพที่ 61 การใส่เสียงตัวละคร

57. เมื่อโหลดเสียงเสร็จเราก็จะได้เสียงของตัวละครอย่างที่เราต้องการ



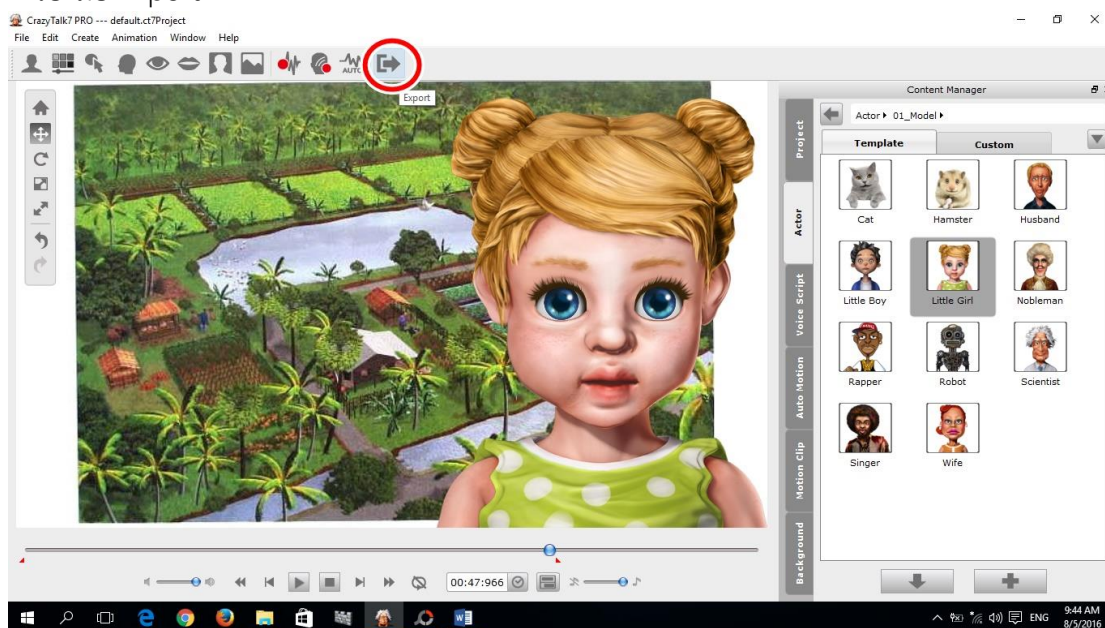
ภาพที่ 62 การใส่เสียงตัวละคร

58. ให้ทำการเลื่อนตัวกำหนดระยะเวลาของงานให้มาอยู่ตรงกับเสียงสุดท้ายของตัวละคร



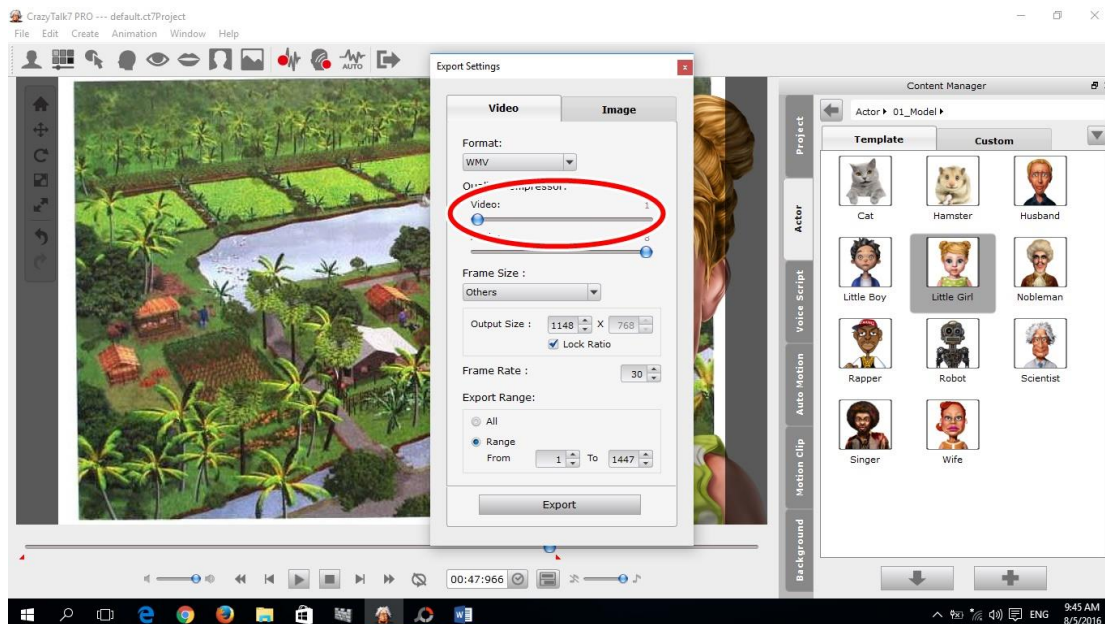
ภาพที่ 63 การใส่เสียงตัวละคร

59. เมื่อทำการปรับเปลี่ยนระยะเวลาของชิ้นงานแล้ว ให้ทำการบันทึกงานเป็นวิดีโอ ให้ไปที่เครื่องมือ Export



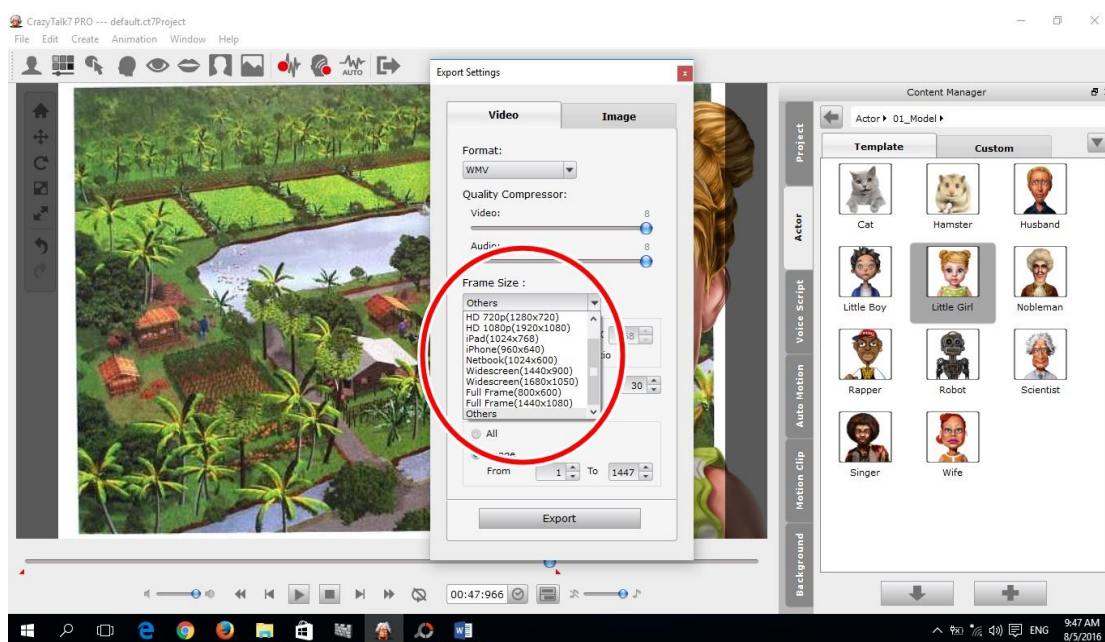
ภาพที่ 64 การบันทึกงานให้เป็นวิดีโอ

60. ทำการปรับเปลี่ยน Video โดยการเลื่อนไปให้สุด



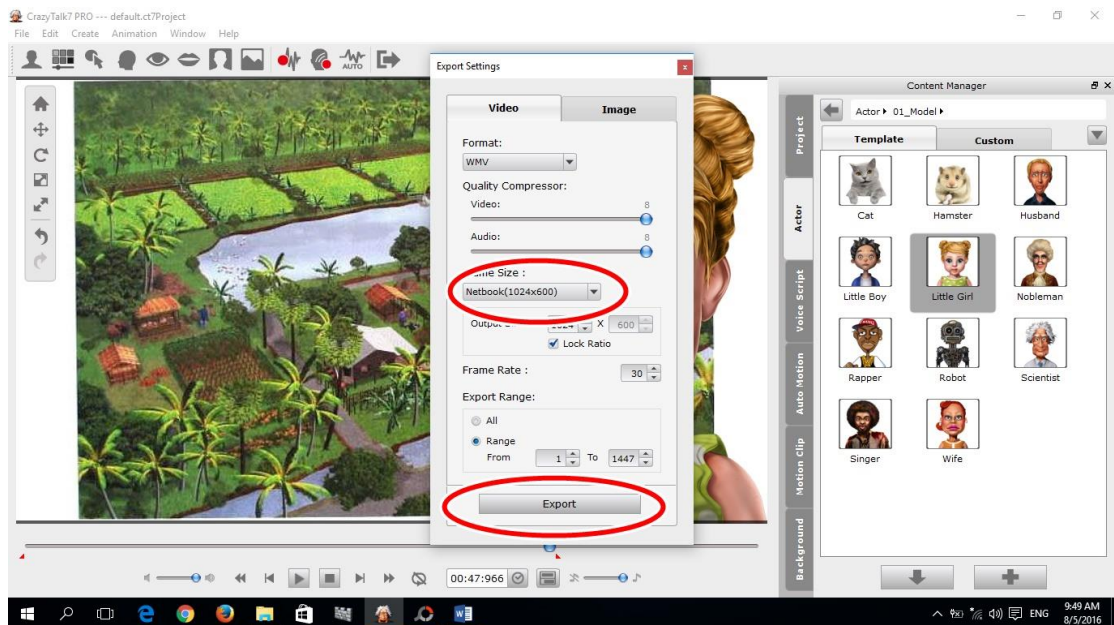
ภาพที่ 65 การบันทึกงานให้เป็นวิดีโอ

61. ทำการเลือกระดับความคมชัดของงาน ซึ่งมีให้เราเลือกหลายขนาด



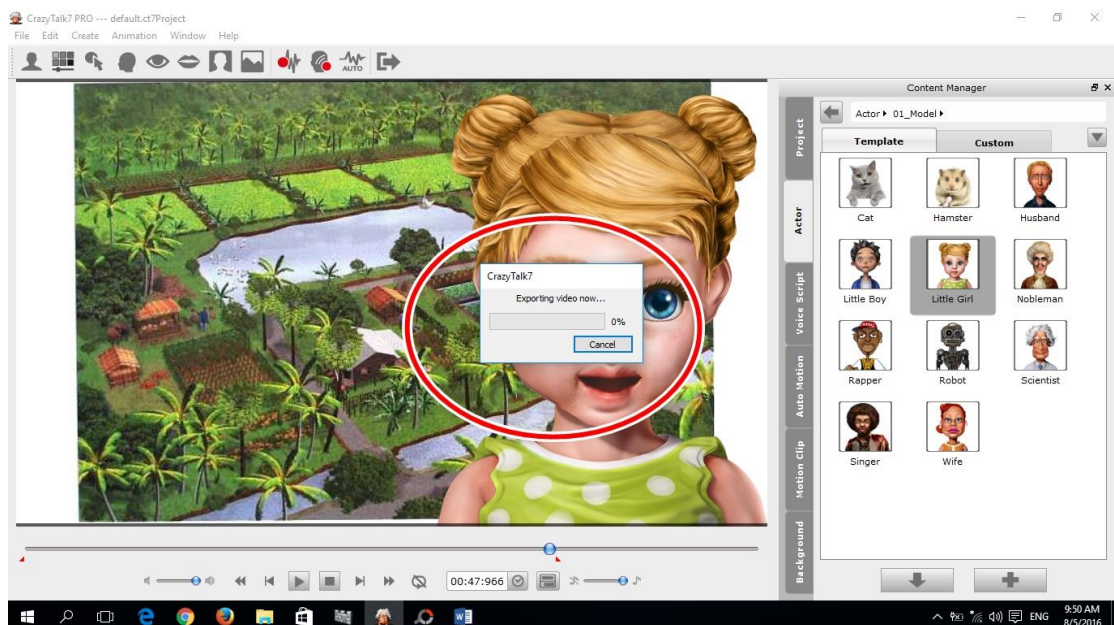
ภาพที่ 66 การบันทึกงานให้เป็นวิดีโอ

62. เลือกระดับความคมชัดที่ Netbook แล้วก็กด Export



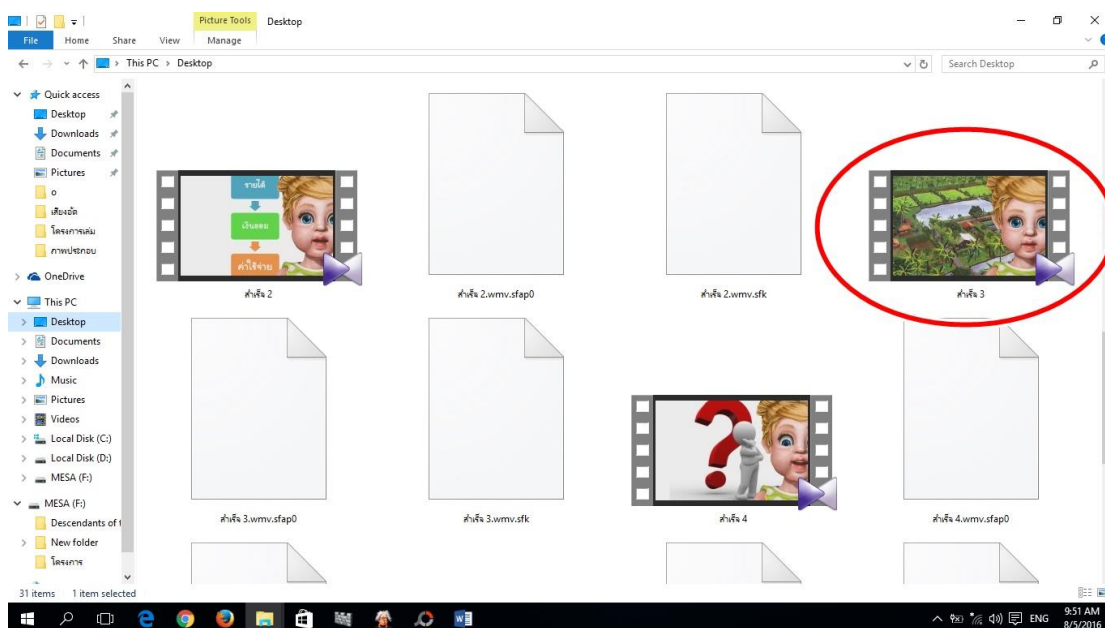
ภาพที่ 67 การบันทึกงานให้เป็นวิดีโอ

63. เมื่อกดแล้วจะปรากฏหน้าต่างการโหลด ให้รอจนกว่าจะโหลดจนเสร็จ



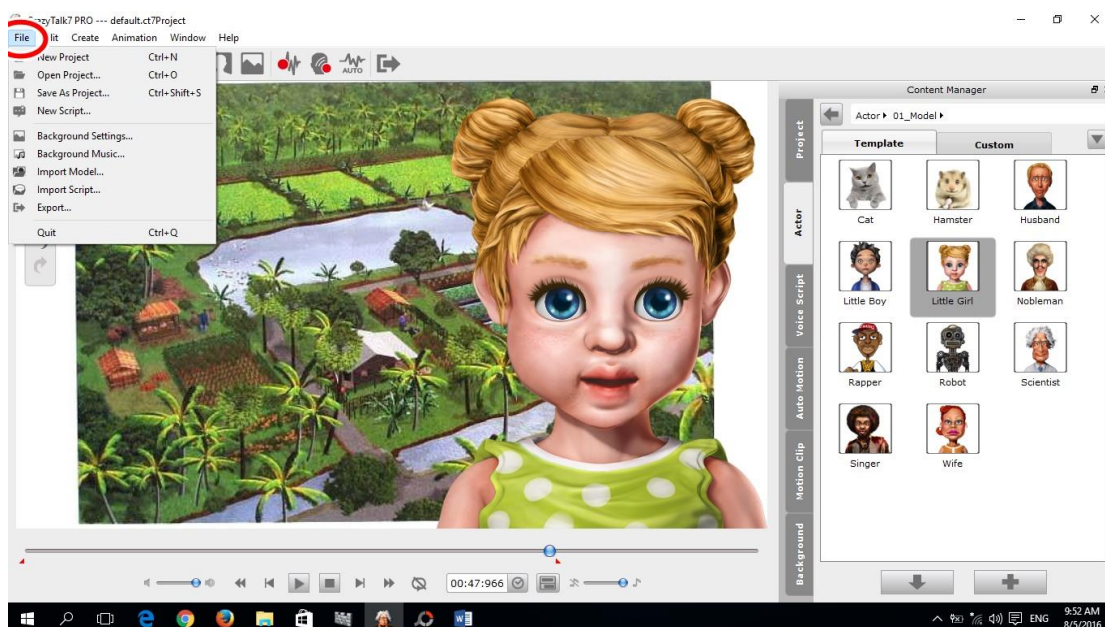
ภาพที่ 68 การบันทึกงานให้เป็นวิดีโอ

64. เมื่อโหลดเสร็จแล้วเราจะได้ชิ้นงานที่เสร็จออกมา 1 ชิ้น



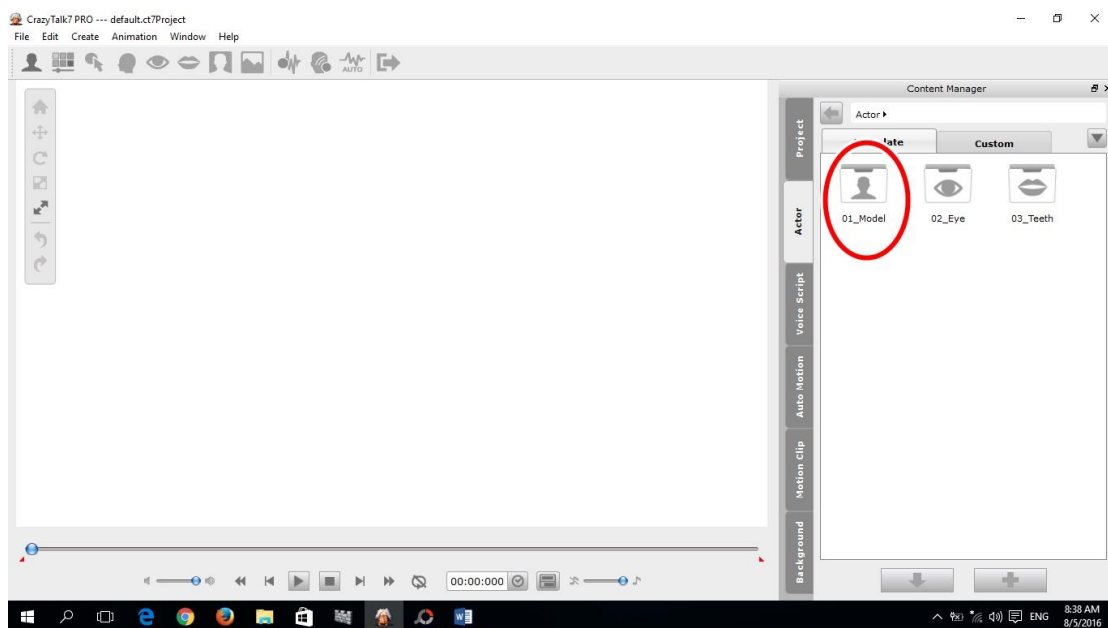
ภาพที่ 69 การบันทึกงานให้เป็นวิดีโอ

65. ลงมือทำชิ้นงานส่วนที่ 4 ไปที่ File เลือก New Project



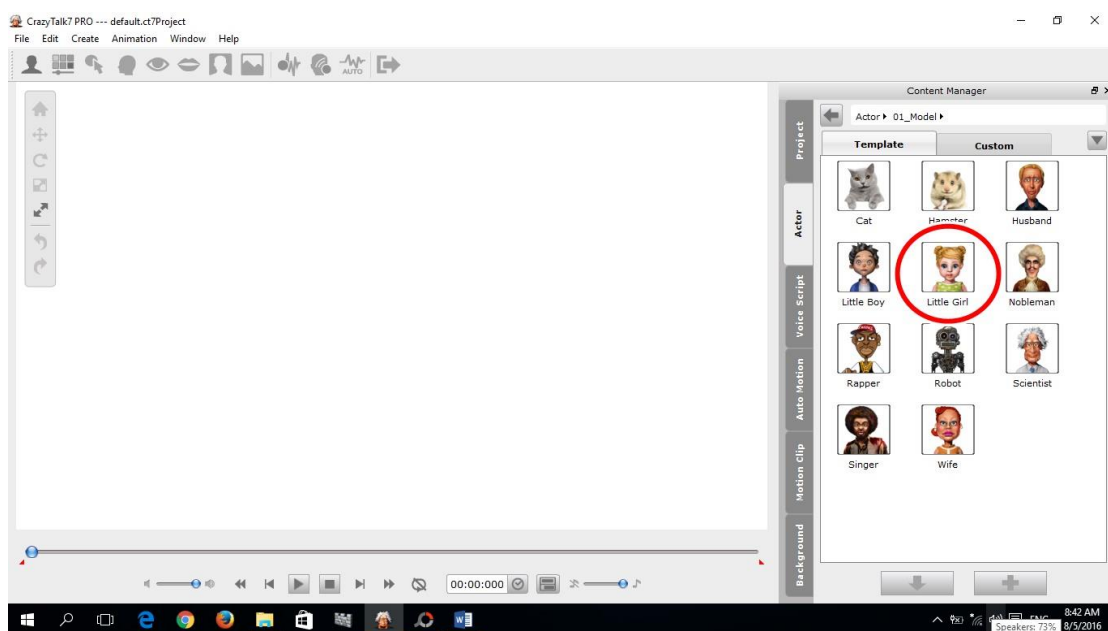
ภาพที่ 70 การสร้างชิ้นงานใหม่

66. ไปที่เครื่องมือ Actor เลือกคอสม์ Model



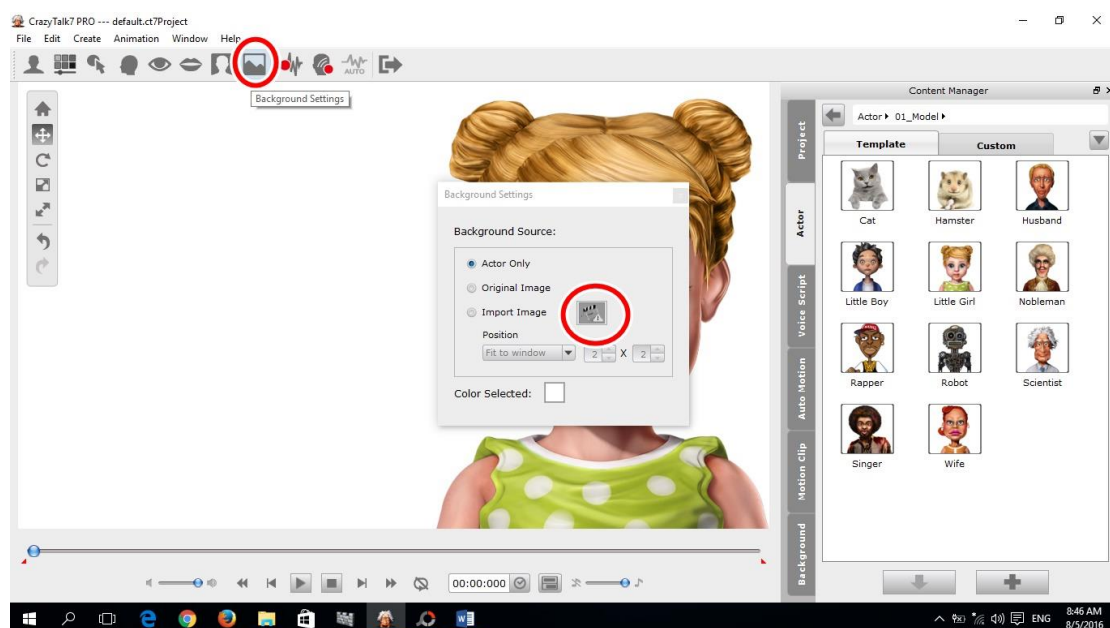
ภาพที่ 71 การเลือกตัวละครที่ต้องการ

67. เลือก Little Girl เป็นตัวละครหลัก



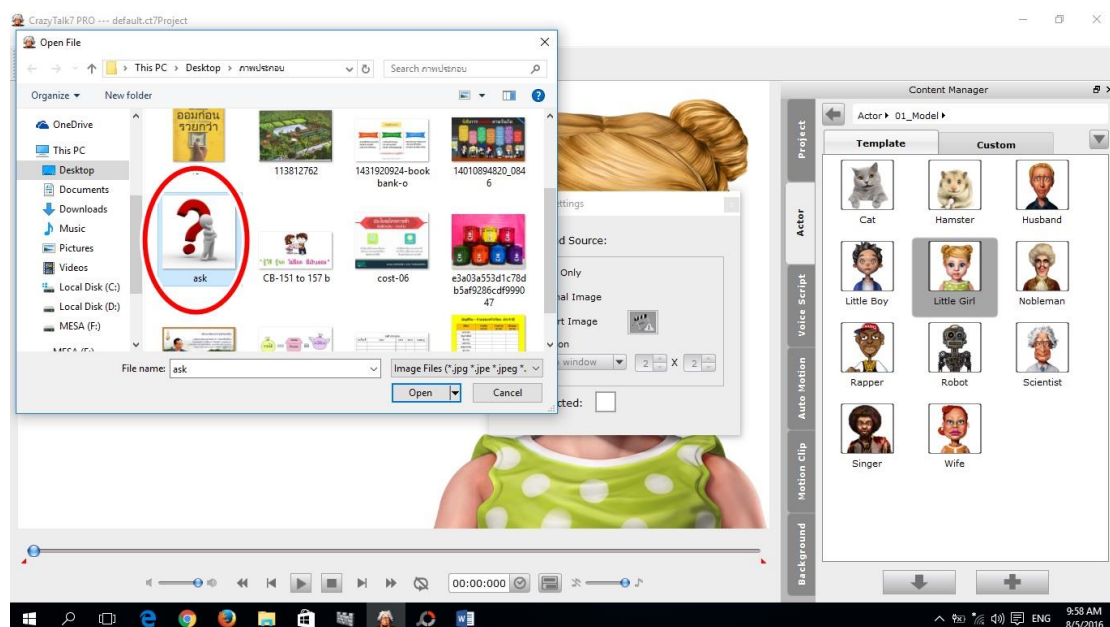
ภาพที่ 72 การเลือกตัวละครหลัก

68. ทำ Background Source จะเกิดหน้าต่าง คลิ๊กตรงช่องรูปที่ว่าง



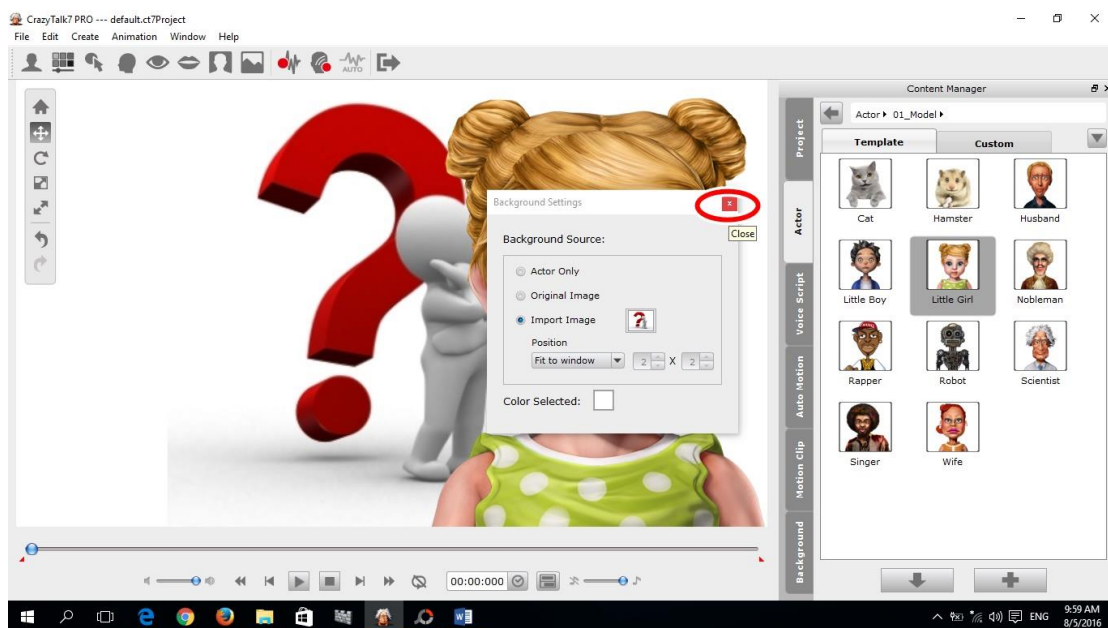
ภาพที่ 73 การสร้างภาพพื้นหลัง

69. จะเกิดหน้าต่างใหม่ ให้เลือกรูปที่เราต้องการ กด Open



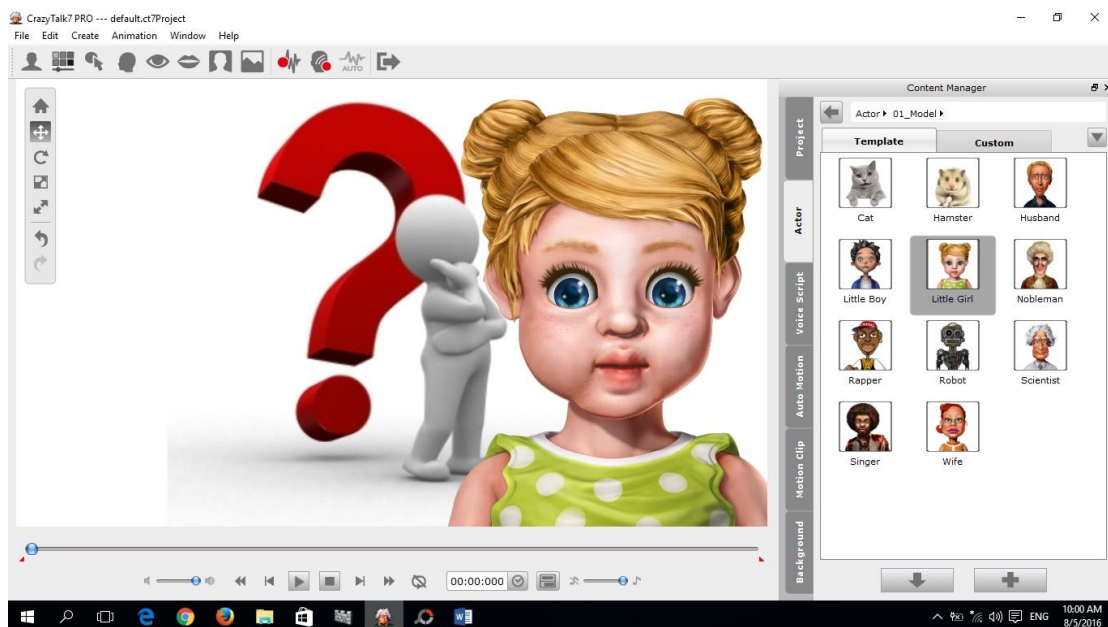
ภาพที่ 74 การสร้างภาพพื้นหลัง

70. จะได้ภาพพื้นหลังอย่างที่เราต้องการ กด Close เพื่อปิดหน้าต่าง



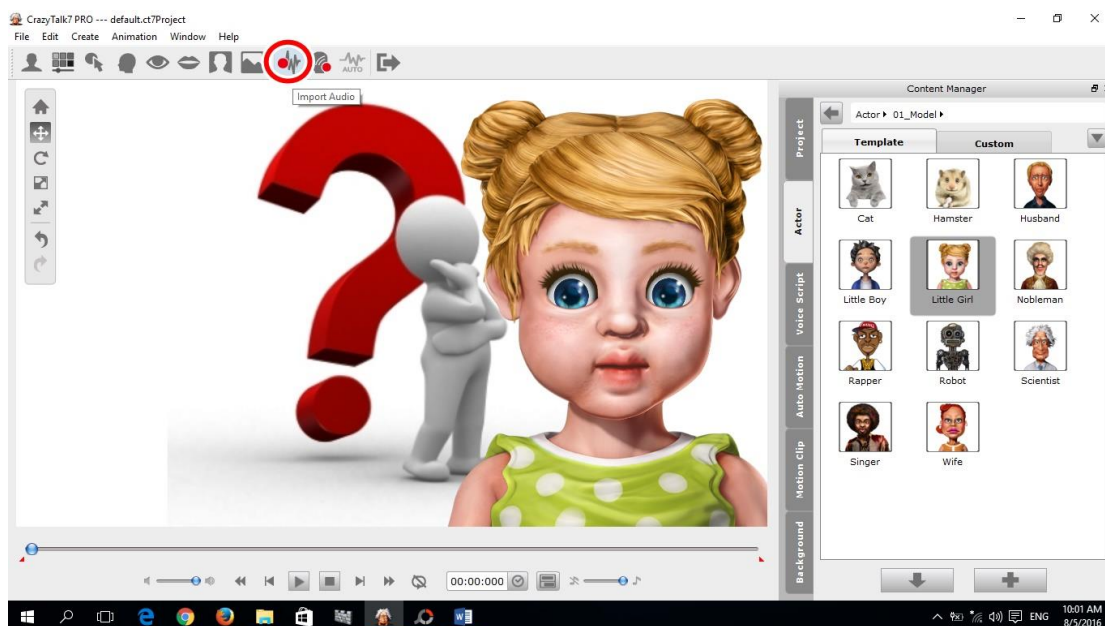
ภาพที่ 75 การสร้างภาพพื้นหลัง

71. ภาพพื้นหลังเสร็จสมบูรณ์



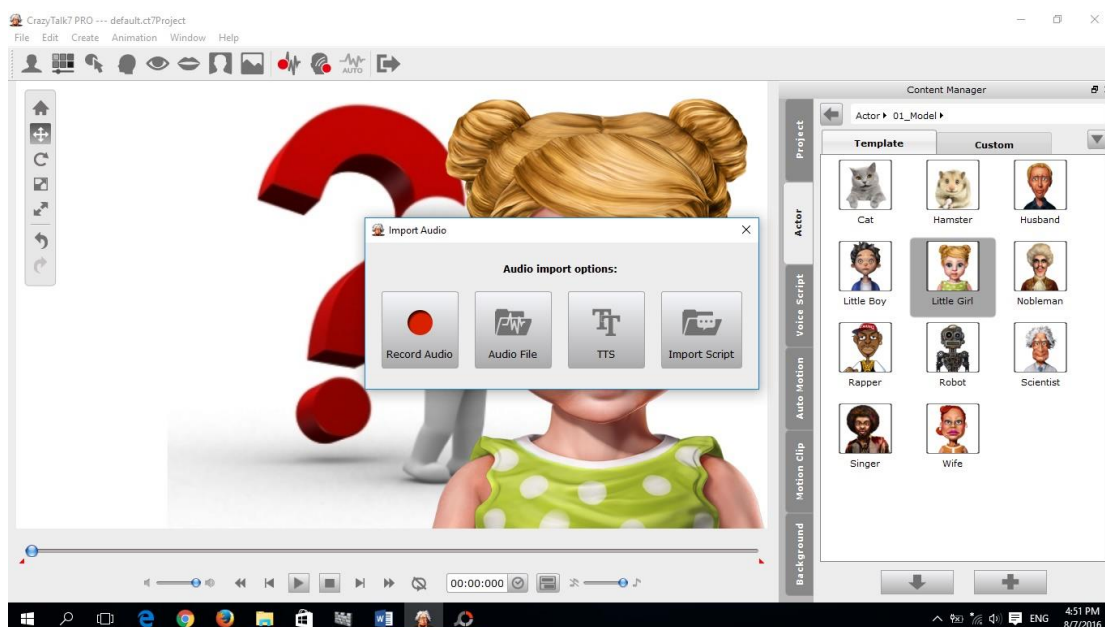
ภาพที่ 75 สร้างภาพพื้นหลังเสร็จสมบูรณ์

72. ไปที่เครื่องมือ Import Audio



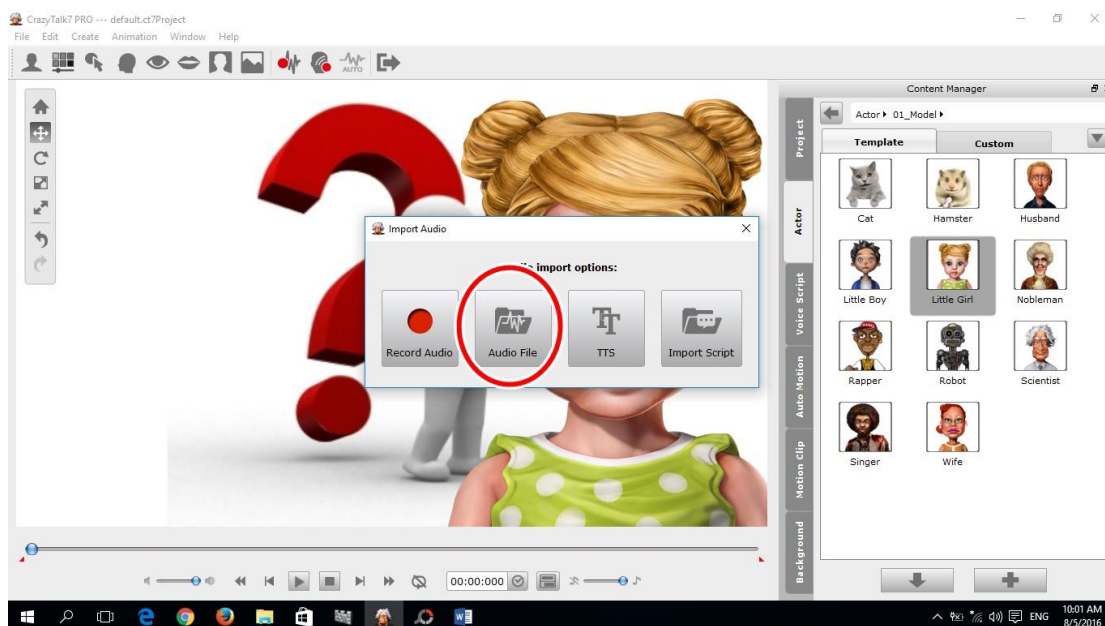
ภาพที่ 76 การใส่เสียงตัวละคร

73. จะปรากฏหน้าต่างขึ้นมา



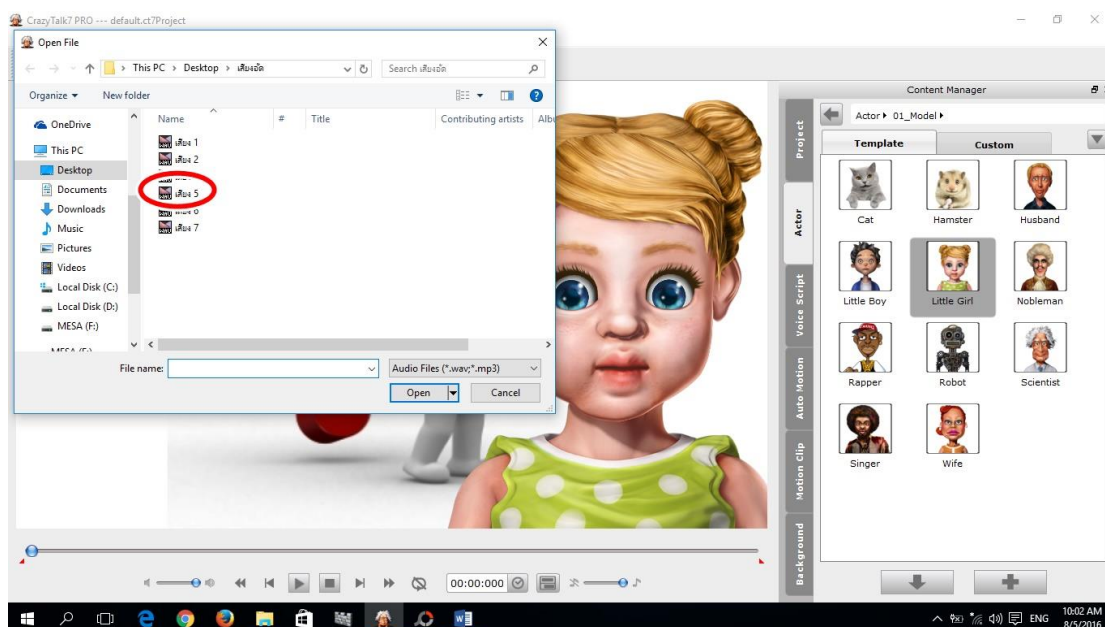
ภาพที่ 77 การใส่เสียงตัวละคร

74. เลือก Audio File เพื่อใส่เสียงที่เราได้อัดไว้



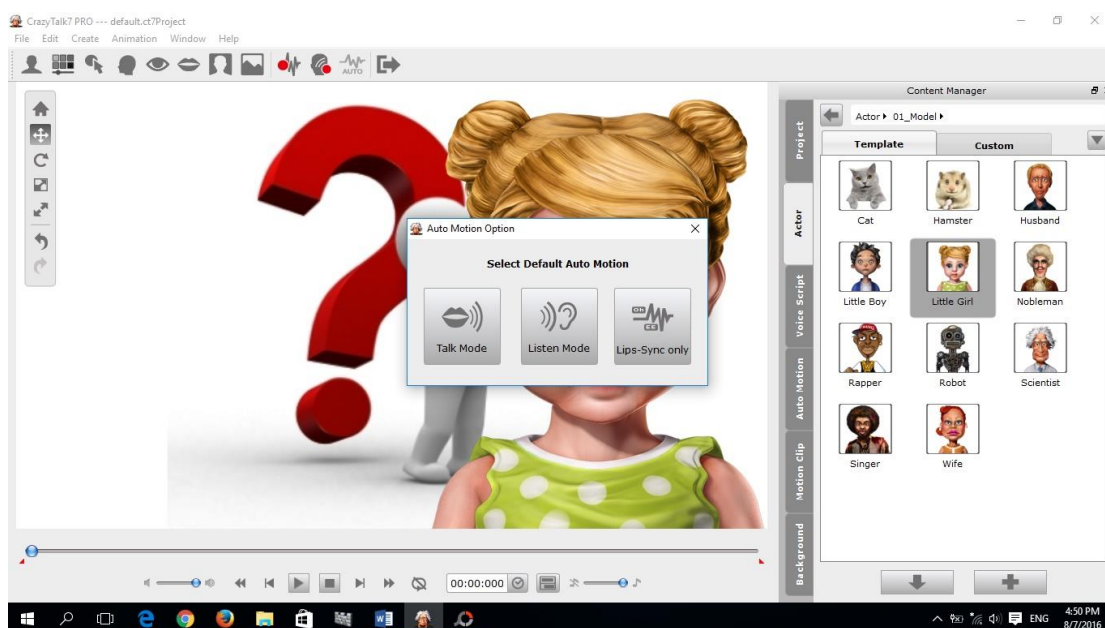
ภาพที่ 78 การใส่เสียงตัวละคร

75. เลือกเสียงที่เราได้ทำการอัดไว้ในตัวของตัวละครหลัก



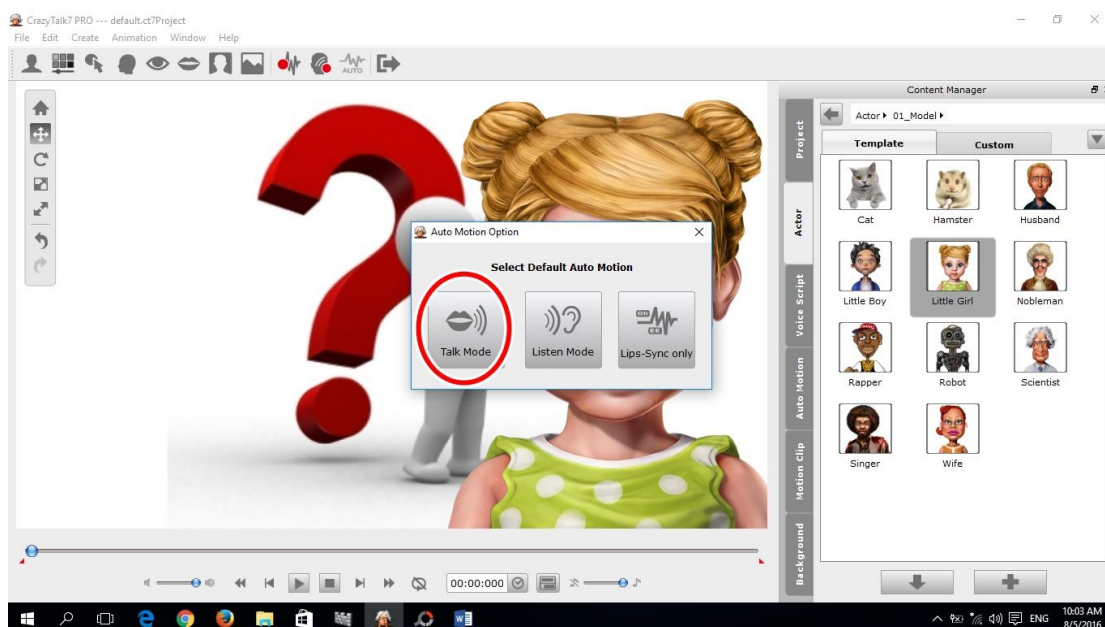
ภาพที่ 79 การใส่เสียงตัวละคร

76. จะปรากฏหน้าต่างให้เลือกเครื่องมือต่างๆ



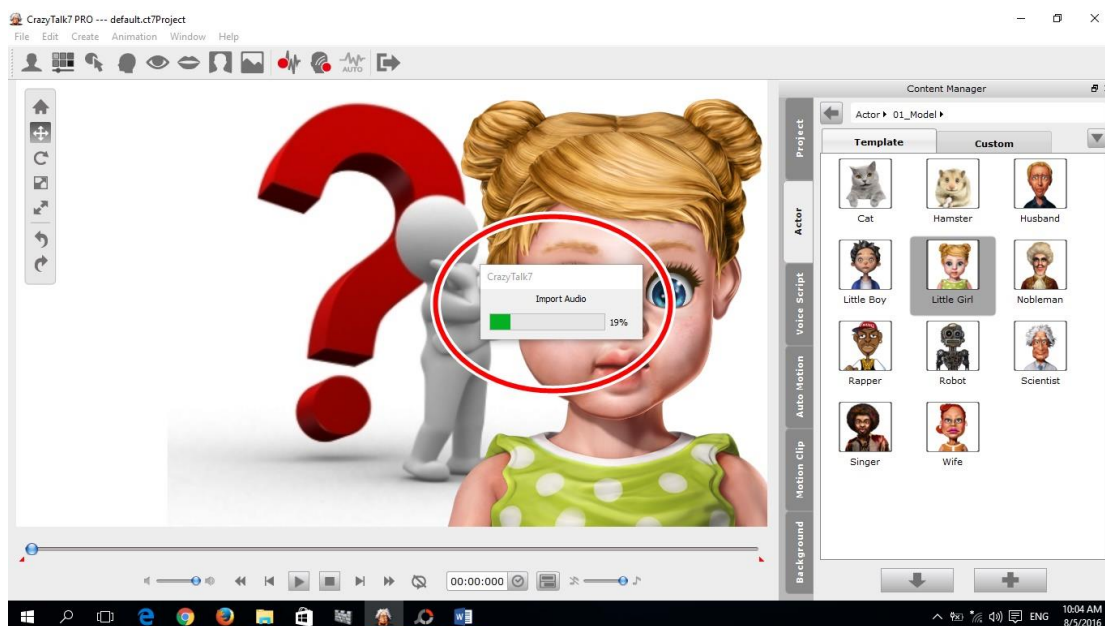
ภาพที่ 80 การใส่เสียงตัวละคร

77. เลือกเครื่องมือ Talk Mode เพื่อให้ปากของตัวละคร ขยับตามเสียงที่เราได้อัดไว้



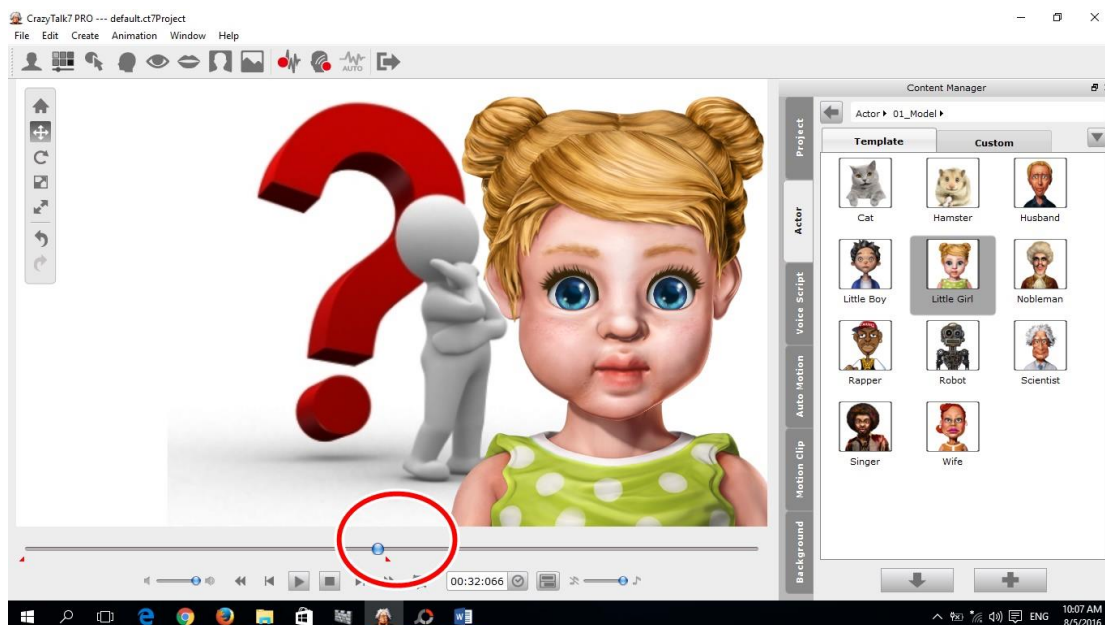
ภาพที่ 81 การใส่เสียงตัวละคร

78. เมื่อโหลดเสียงเสร็จเราก็จะได้เสียงของตัวละครอย่างที่เราต้องการ



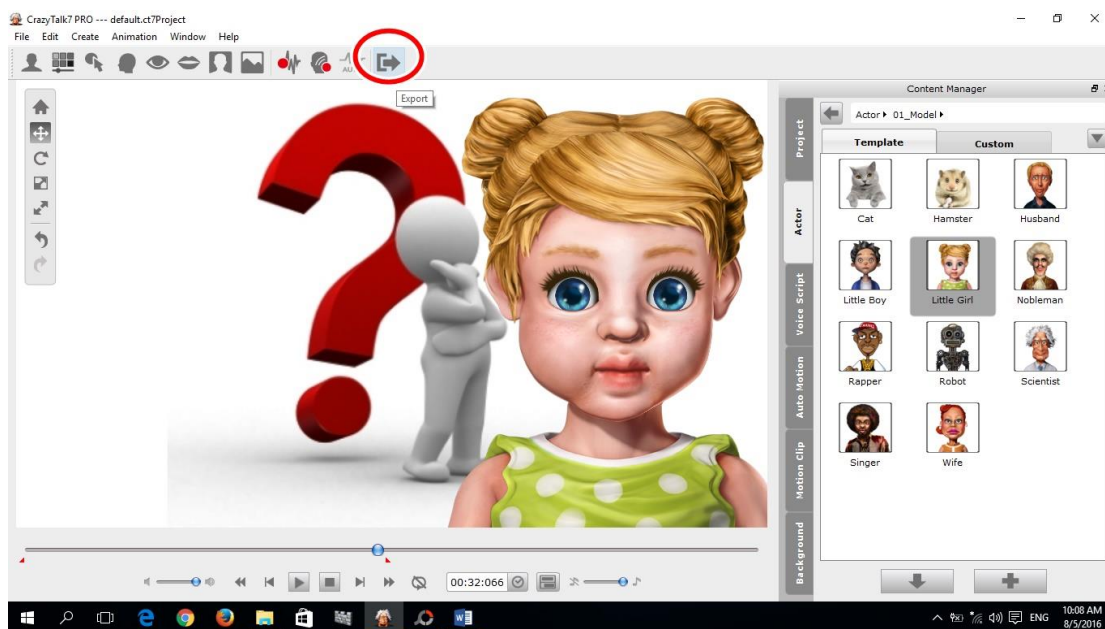
ภาพที่ 82 การใส่เสียงตัวละคร

79. ให้ทำการเลื่อนตัวกำหนดระยะเวลาของงานให้มาอยู่ตรงกับเสียงสุดท้ายของตัวละคร



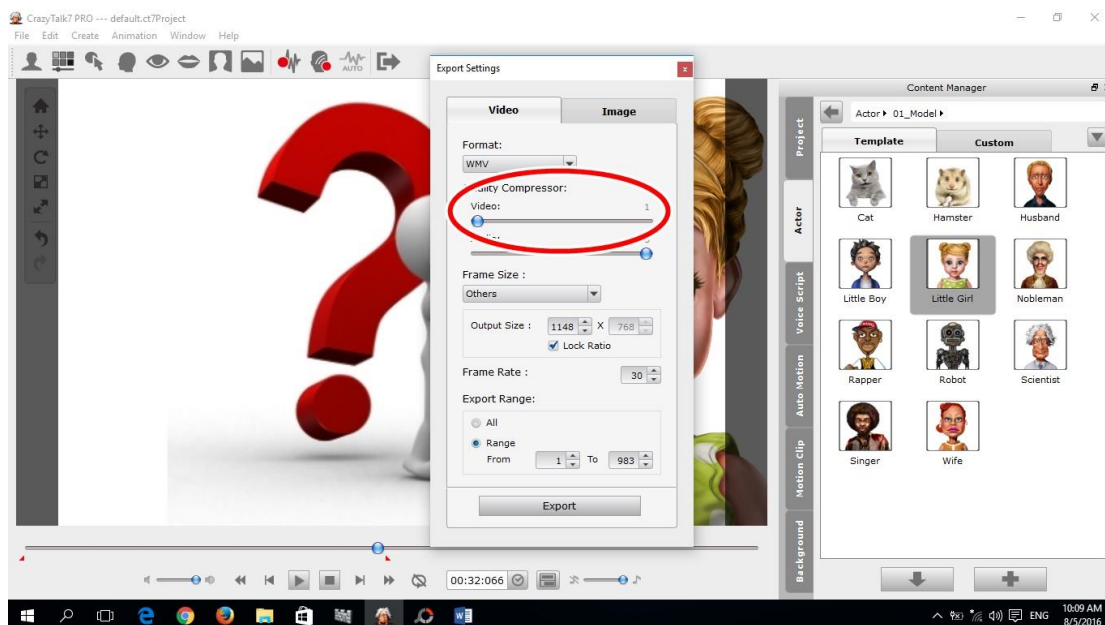
ภาพที่ 83 การใส่เสียงตัวละคร

80. เมื่อทำการปรับเปลี่ยนระยะเวลาของชิ้นงานแล้ว ให้ทำการบันทึกงานเป็นวิดีโอ ให้ไปที่ เครื่องมือ Export



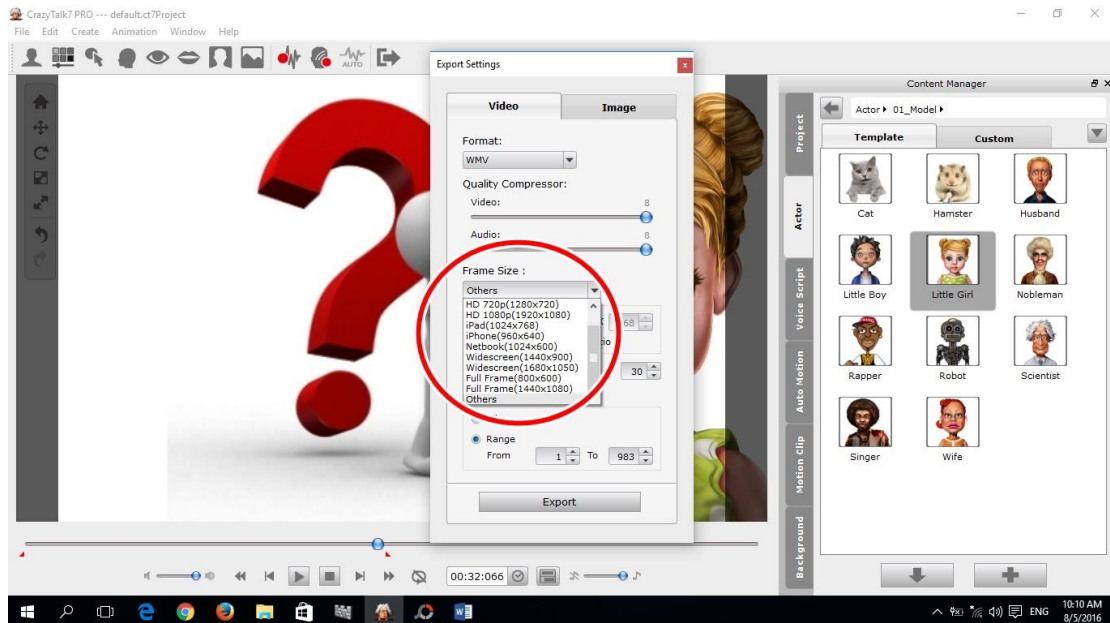
ภาพที่ 84 การบันทึกงานให้เป็นวิดีโอ

81. ทำการปรับเปลี่ยน Video โดยการเลื่อนไปให้สุด



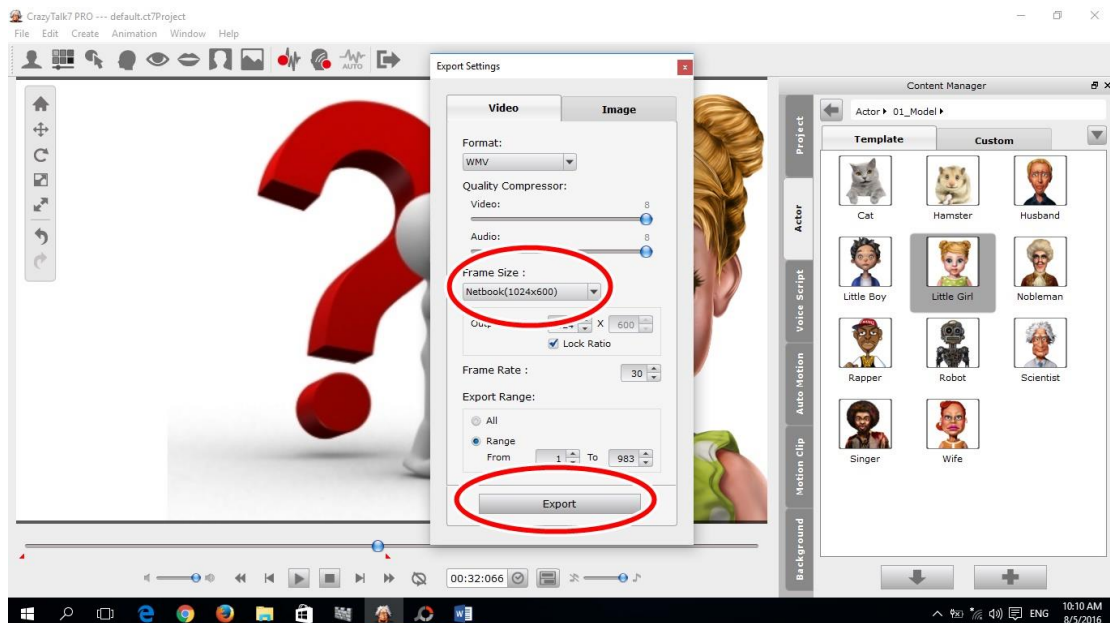
ภาพที่ 85 การบันทึกงานให้เป็นวิดีโอ

82. ทำการเลือกระดับความคมชัดของงาน ซึ่งมีให้เราเลือกหลายขนาด



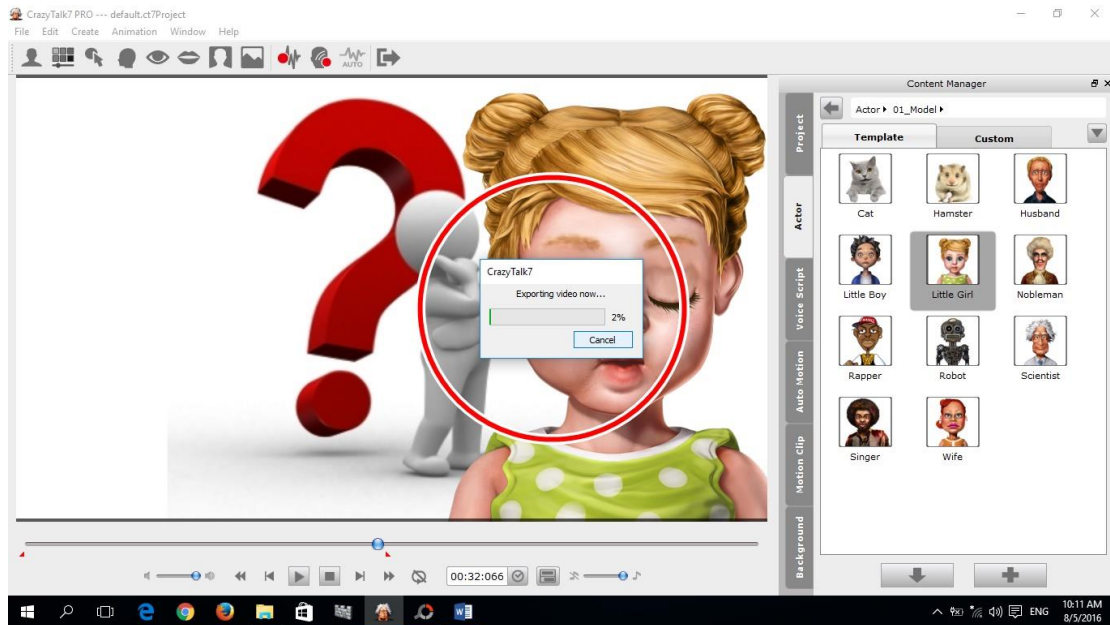
ภาพที่ 86 การบันทึกงานให้เป็นวิดีโอ

83. เลือก ระดับความคมชัดที่ Netbook แล้วก็กด Export



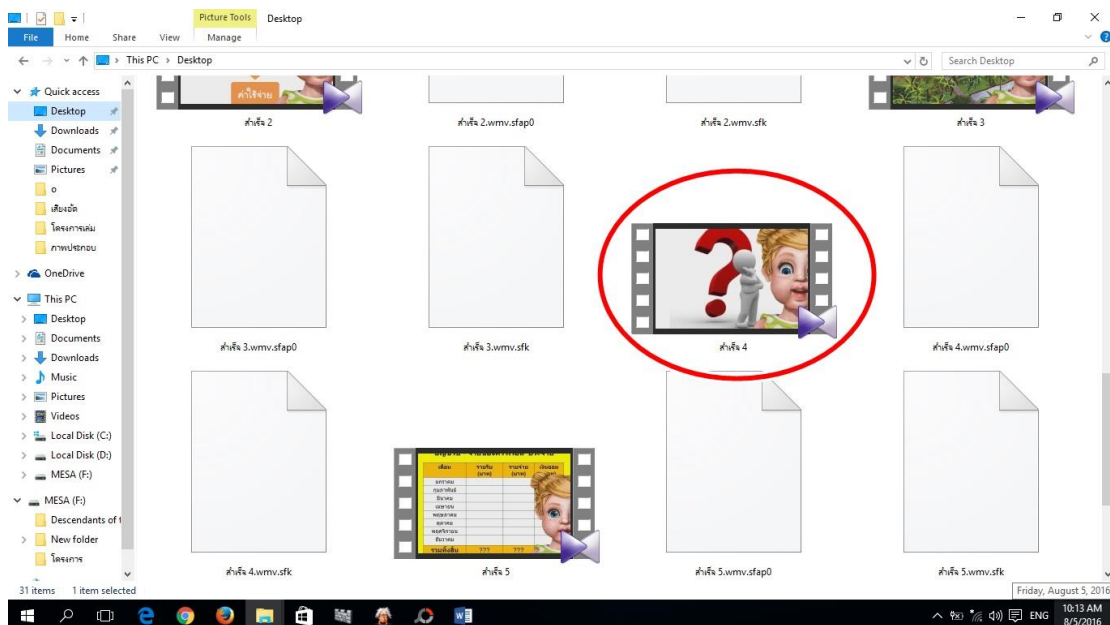
ภาพที่ 87 การบันทึกงานให้เป็นวิดีโอ

84. เมื่อกดแล้วจะปรากฏหน้าต่างการโหลด ให้รอจนกว่าจะโหลดจนเสร็จ



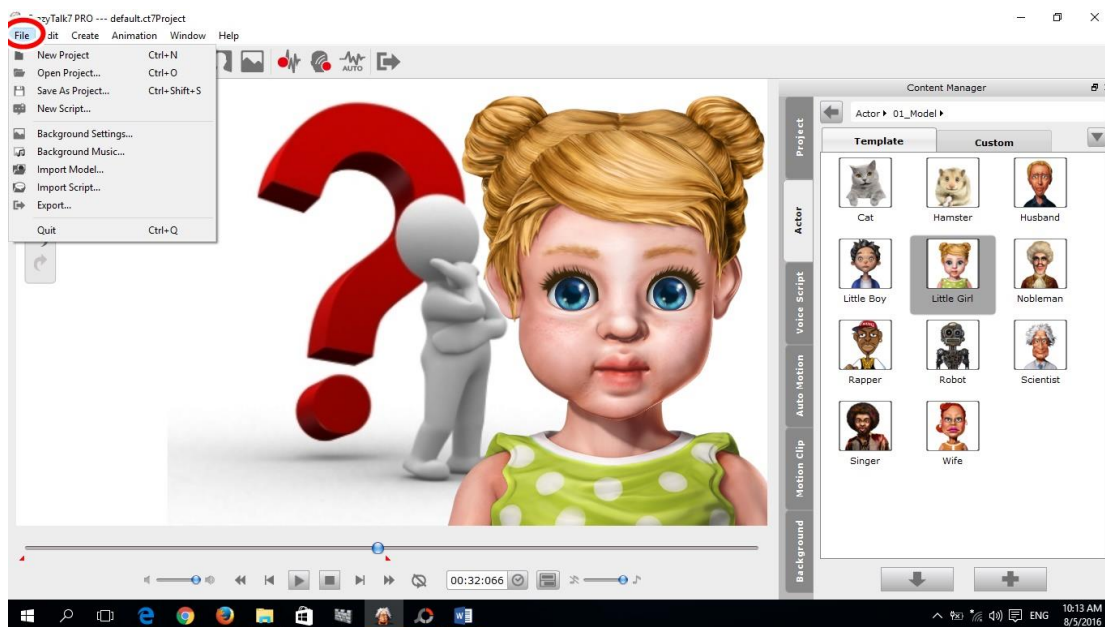
ภาพที่ 88 การบันทึกงานให้เป็นวิดีโอ

85. เมื่อโหลดเสร็จแล้วเราจะได้ชิ้นงานที่เสร็จออกมา 1 ชิ้น



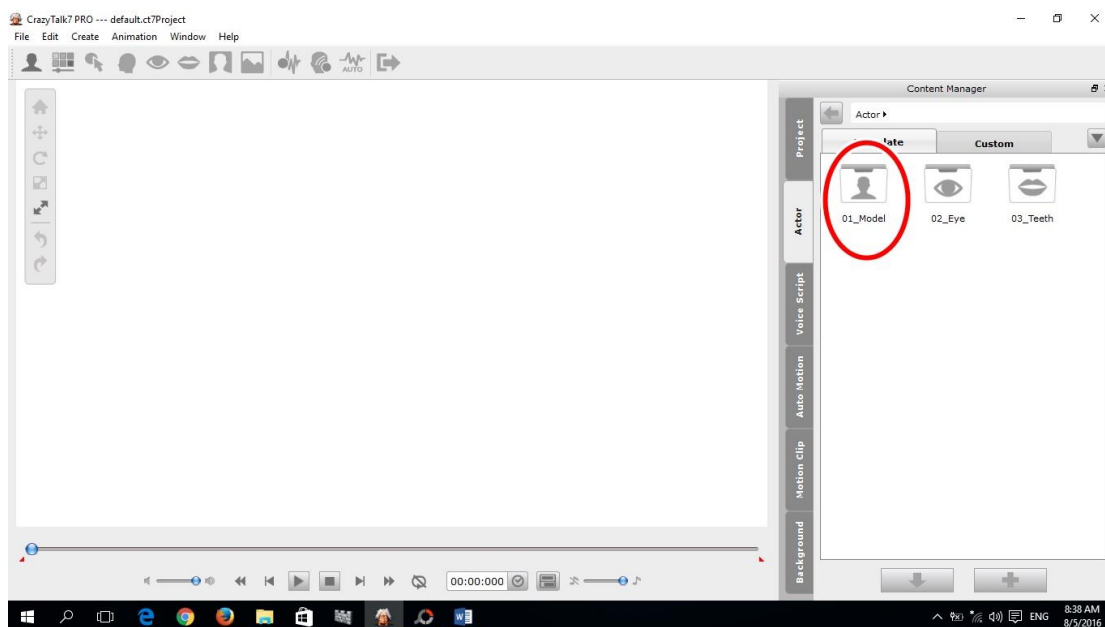
ภาพที่ 89 การบันทึกงานให้เป็นวิดีโอ

86. ลงมือทำชิ้นงานส่วนที่ 5 ไปที่ File เลือก New Project



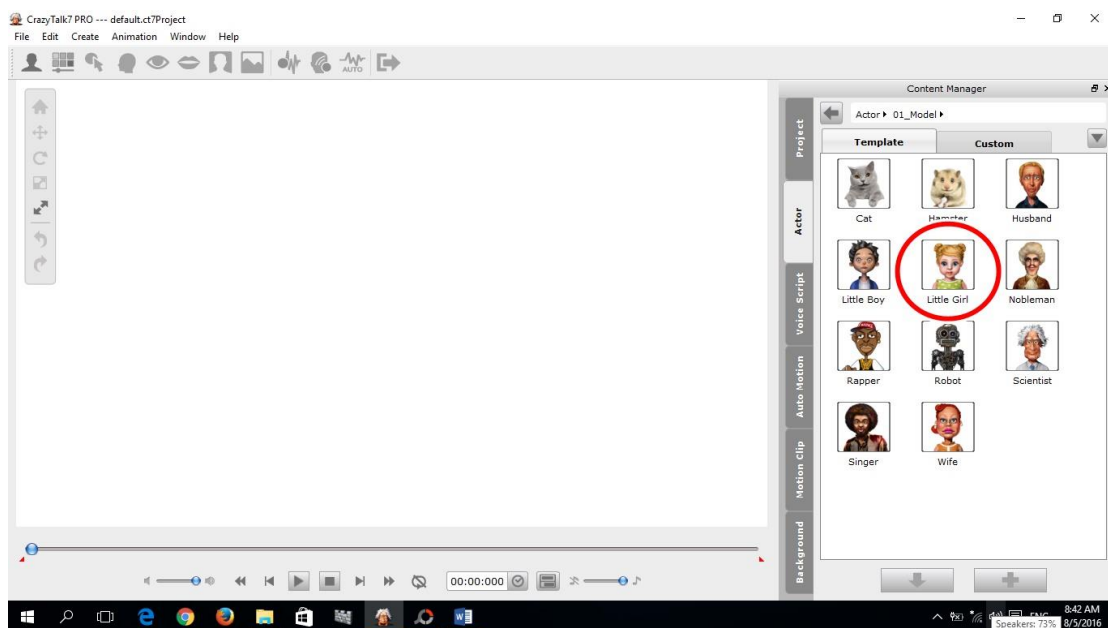
ภาพที่ 90 การสร้างชิ้นงานใหม่

87. ไปที่เครื่องมือ Actor เลือกคอลลัมน์ Model



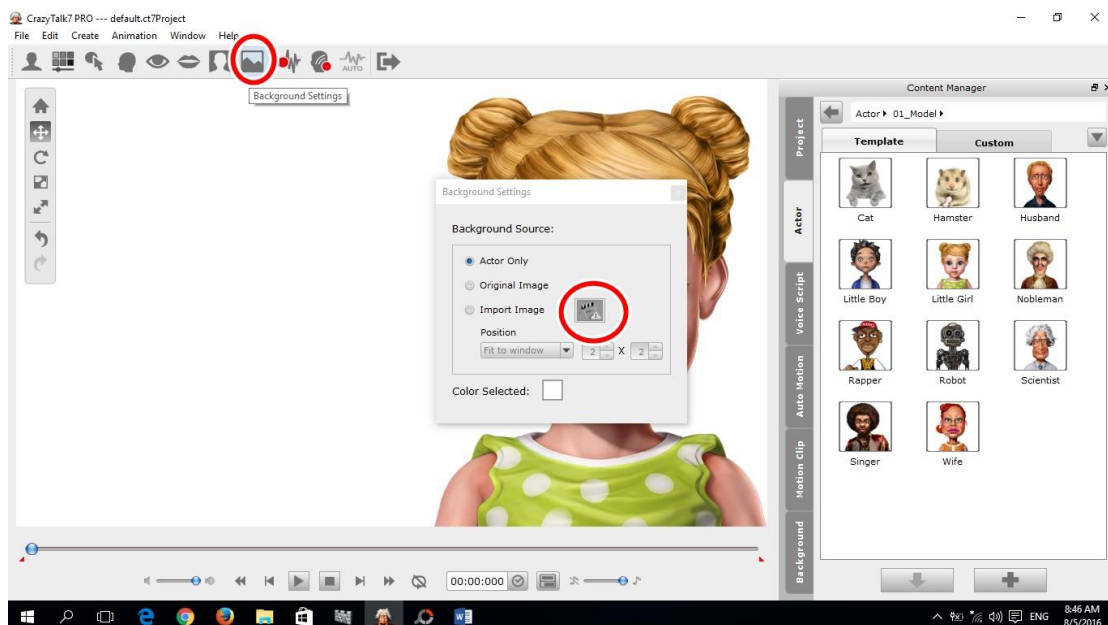
ภาพที่ 91 การเลือกตัวละครที่ต้องการ

88. เลือก Little Girl เป็นตัวละครหลัก



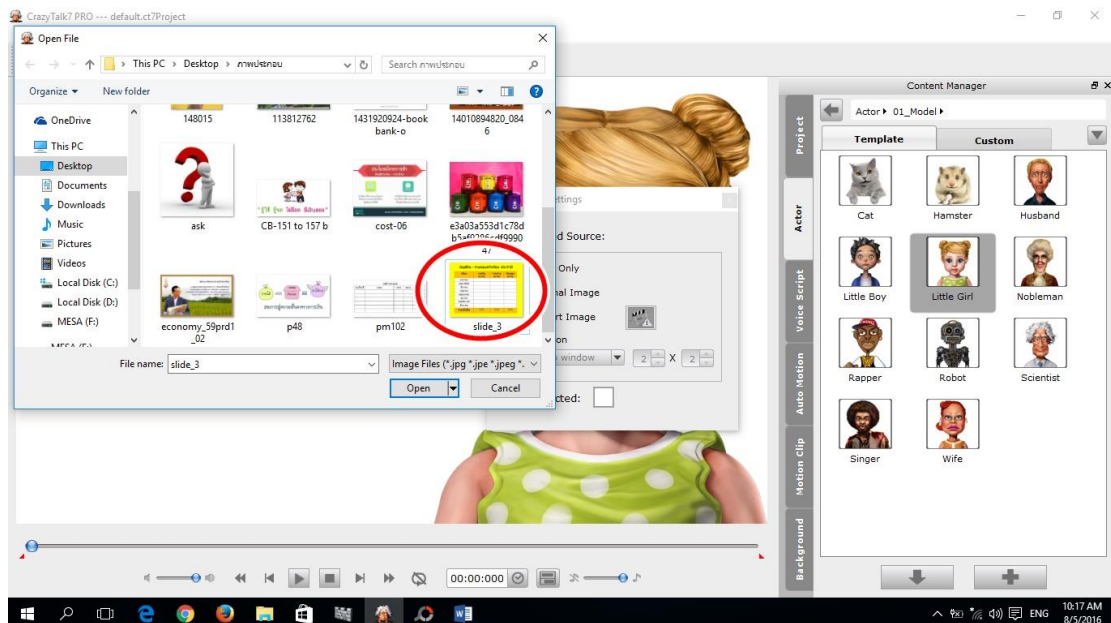
ภาพที่ 92 การเลือกตัวละครหลัก

89. ทำ Background Source จะเกิดหน้าต่าง คลิกตรงช่องรูปที่ว่าง



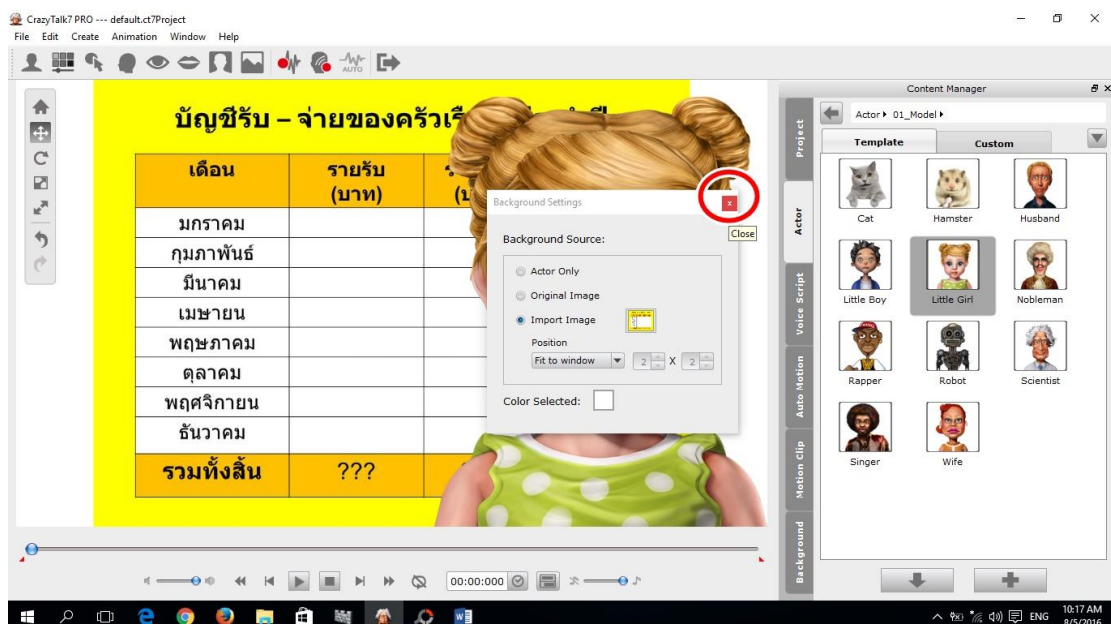
ภาพที่ 93 การสร้างภาพพื้นหลัง

90. จะเกิดหน้าต่างใหม่ ให้เลือกรูปที่เราต้องการ กด Open



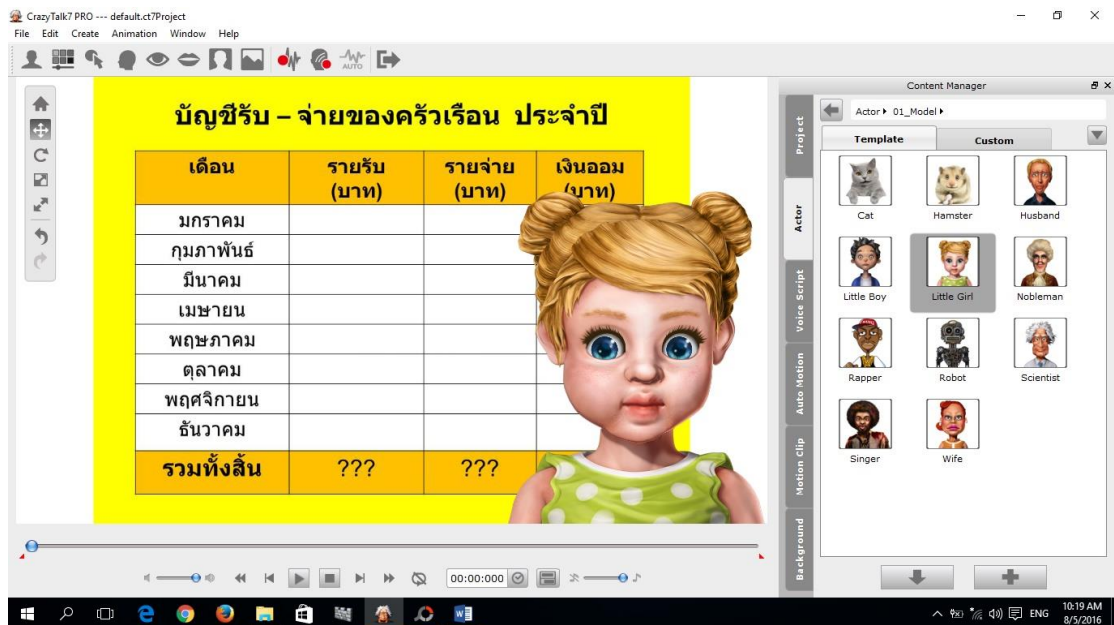
ภาพที่ 94 การสร้างภาพพื้นหลัง

91. จะได้ภาพพื้นหลังอย่างที่เราต้องการ กด Close เพื่อปิดหน้าต่าง



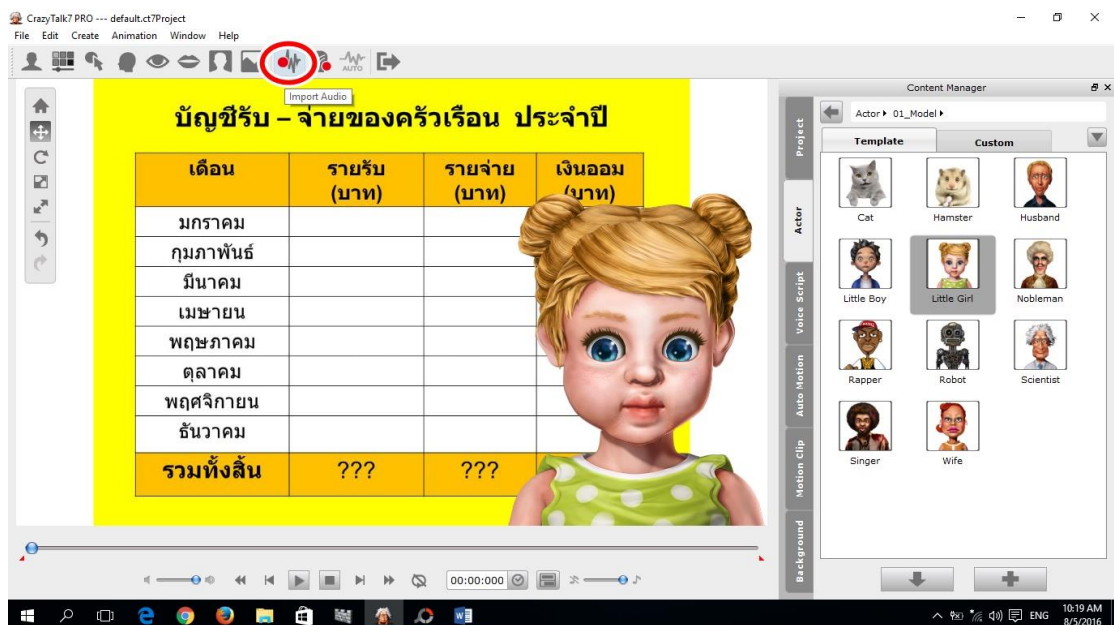
ภาพที่ 95 การสร้างภาพพื้นหลัง

92. ภาพพื้นหลังเสร็จสมบูรณ์



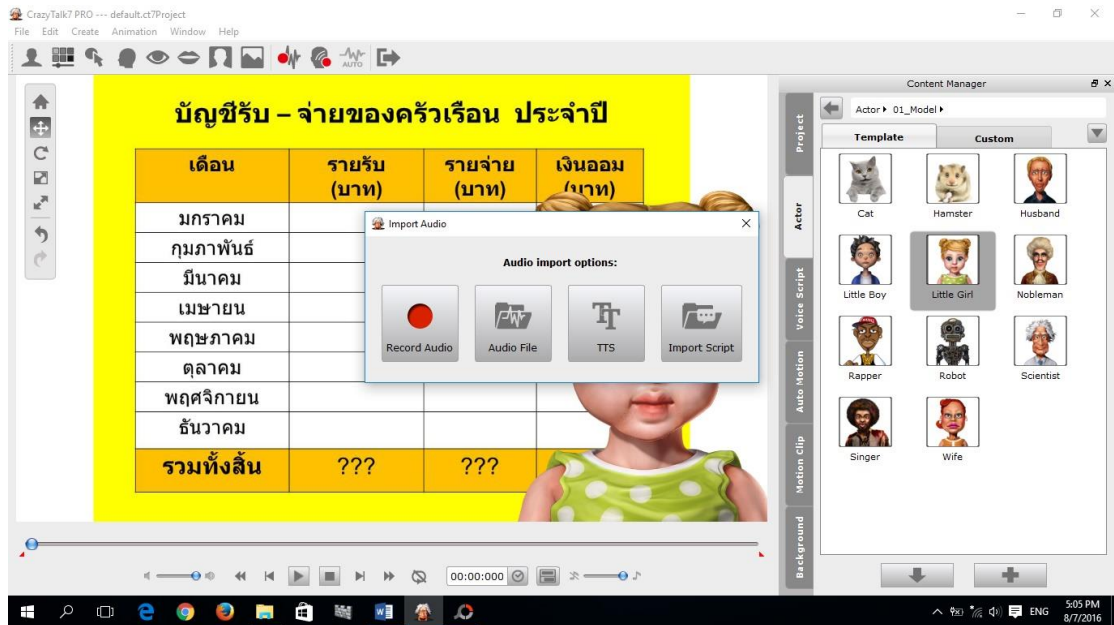
ภาพที่ 96 สร้างภาพพื้นหลังเสร็จสมบูรณ์

93. ไปที่เครื่องมือ Import Audio



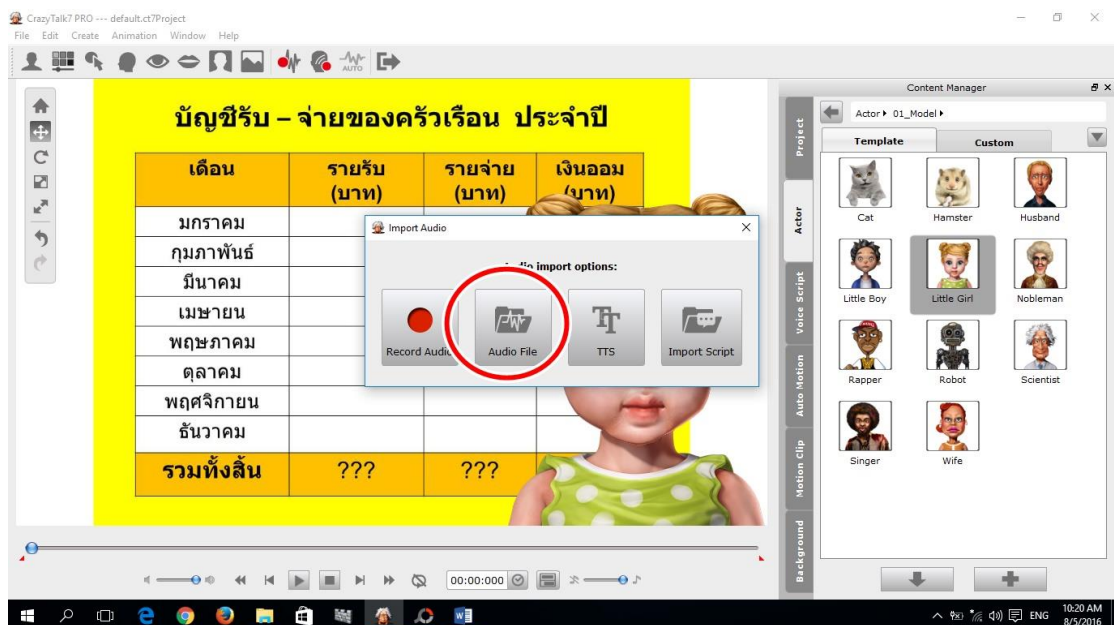
ภาพที่ 97 การใส่เสียงตัวละคร

94. จะปรากฏหน้าต่างขึ้นมา



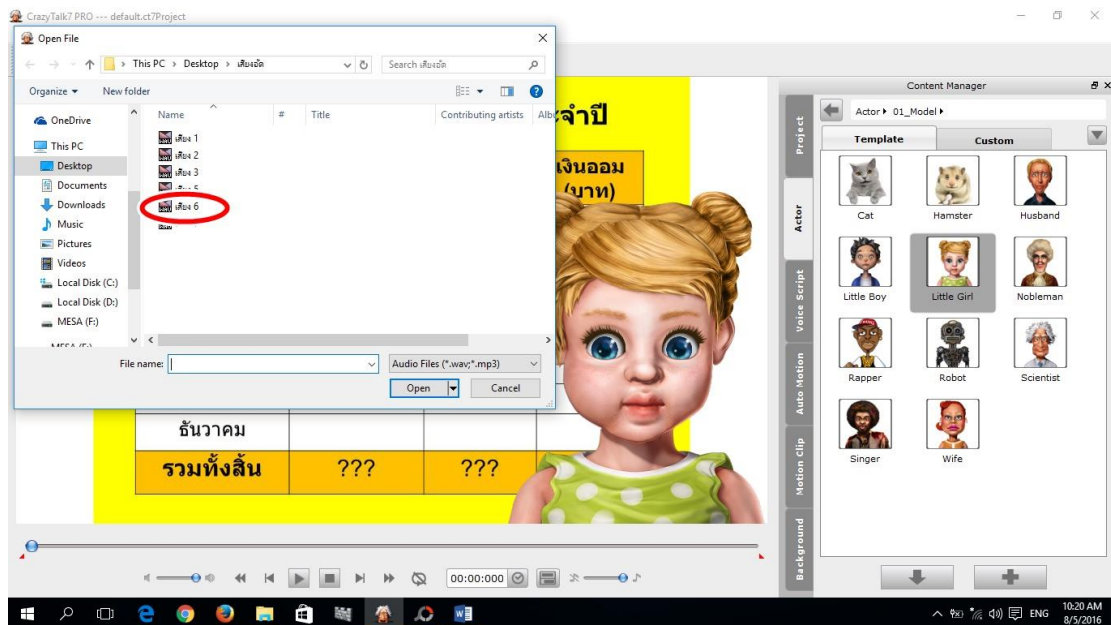
ภาพที่ 98 การใส่เสียงตัวละคร

95. เลือก Audio File เพื่อใส่เสียงที่เราได้อัดไว้



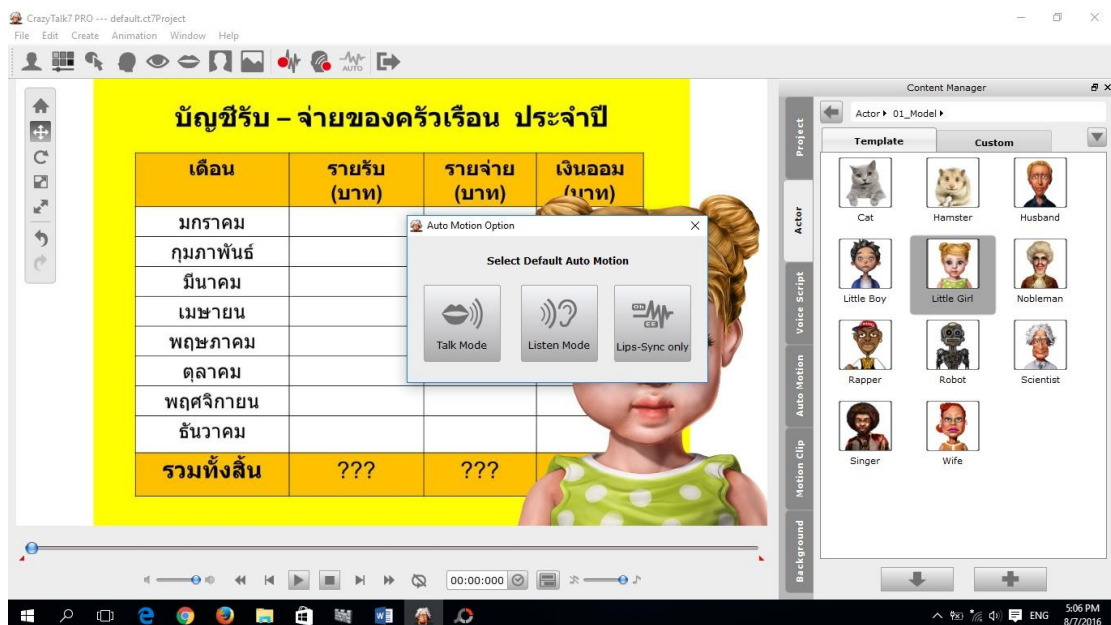
ภาพที่ 99 การใส่เสียงตัวละคร

96. เลือกเสียงที่เราได้ทำการอัดไว้ในตัวของตัวละครหลัก



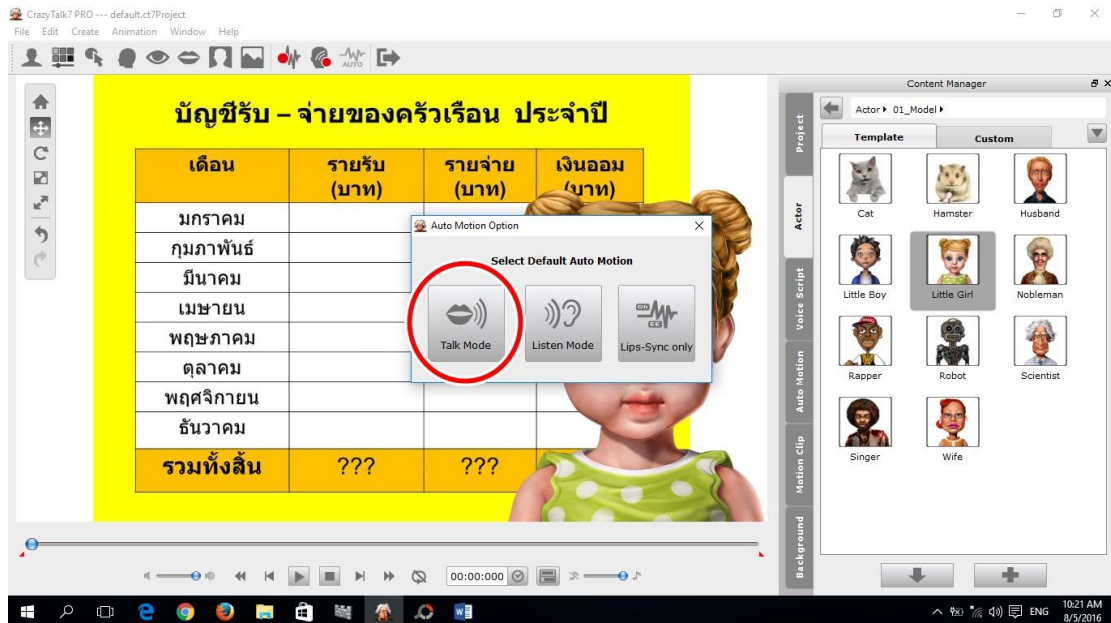
ภาพที่ 100 การใส่เสียงตัวละคร

97. จะปรากฏหน้าต่างให้เลือกเครื่องมือต่างๆ



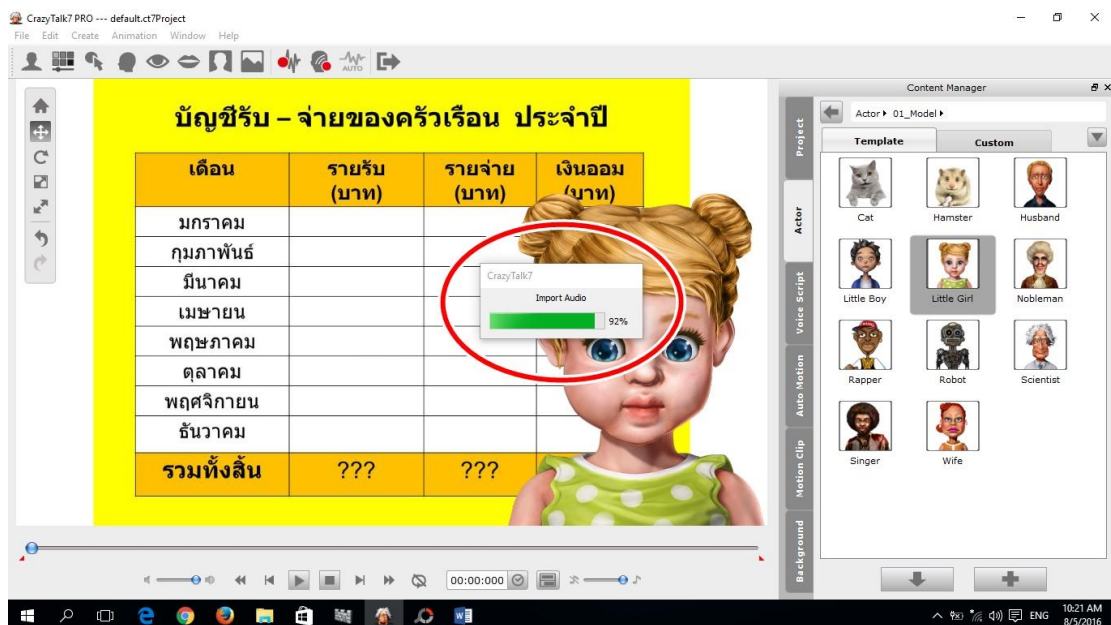
ภาพที่ 101 การใส่เสียงตัวละคร

98. เลือกเครื่องมือ Talk Mode เพื่อให้ปากของตัวละคร ขยับตามเสียงที่เราได้อัดไว้



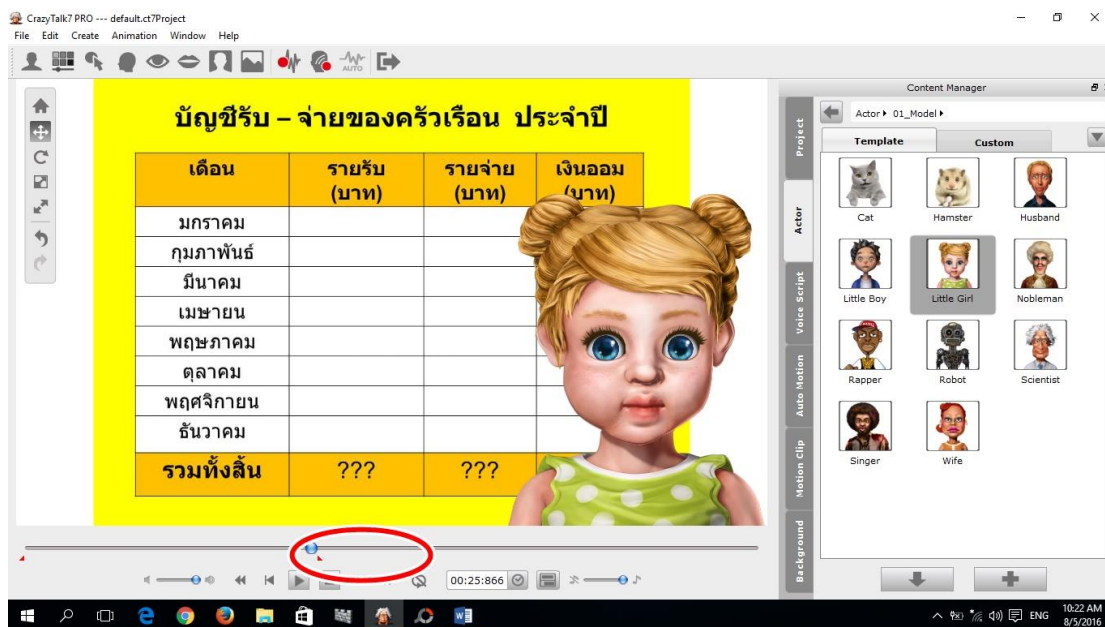
ภาพที่ 102 การใส่เสียงตัวละคร

99. เมื่อโหลดเสียงเสร็จเราก็จะได้เสียงของตัวละครอย่างที่เราต้องการ



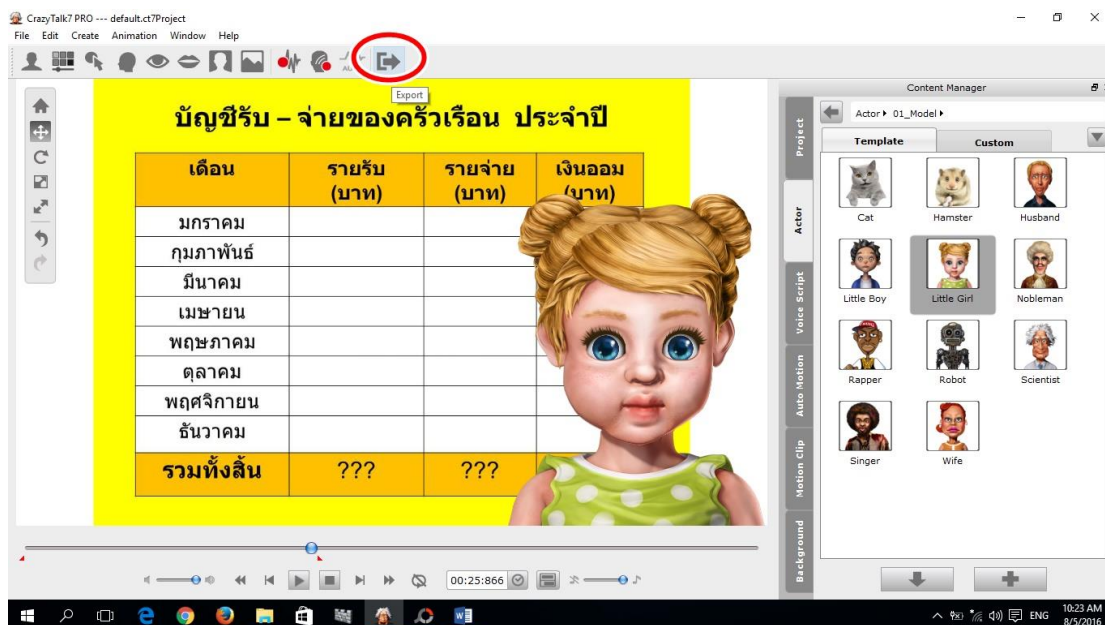
ภาพที่ 103 การใส่เสียงตัวละคร

100. ให้ทำการเลื่อนตัวกำหนดระยะเวลาของงานให้มาอยู่ตรงกับเสียงสุดท้ายของตัวละคร



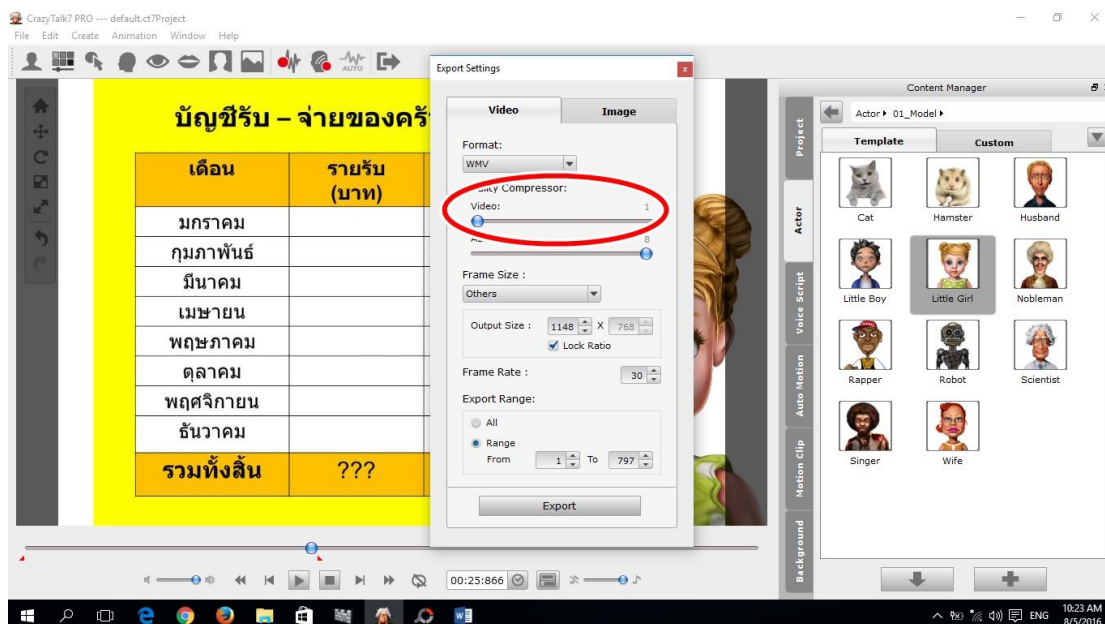
ภาพที่ 104 การใส่เสียงตัวละคร

101. เมื่อทำการปรับเปลี่ยนระยะเวลาของชิ้นงานแล้ว ให้ทำการบันทึกงานเป็นวิดีโอ ให้ไปที่เครื่องมือ Export



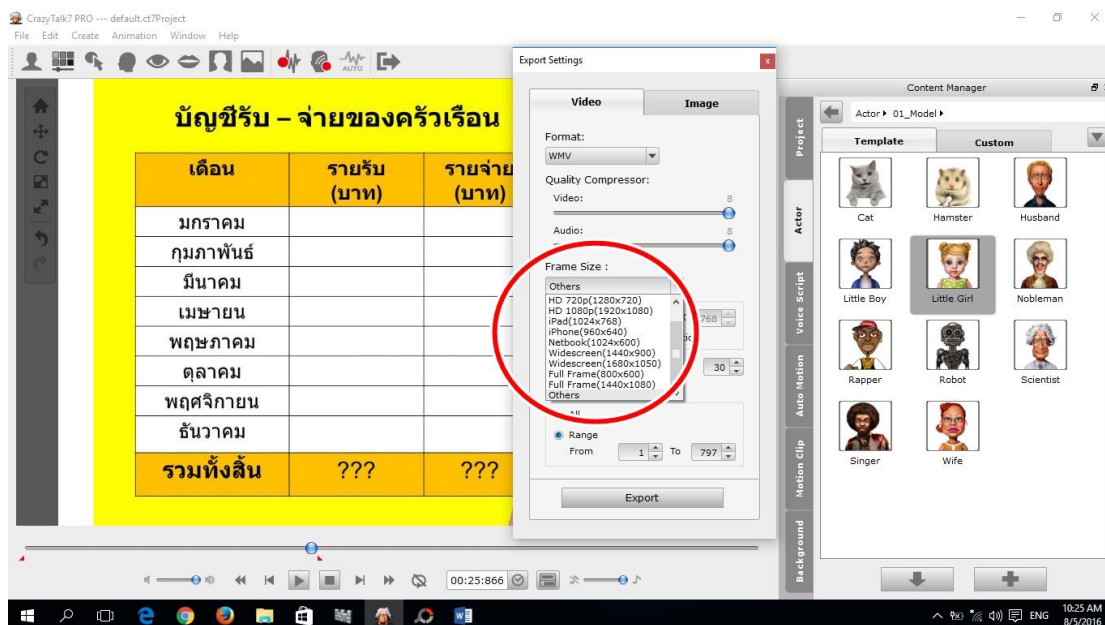
ภาพที่ 105การบันทึกงานให้เป็นวิดีโอ

102. ทำการปรับเปลี่ยน Video โดยการเลื่อนไปให้สุด



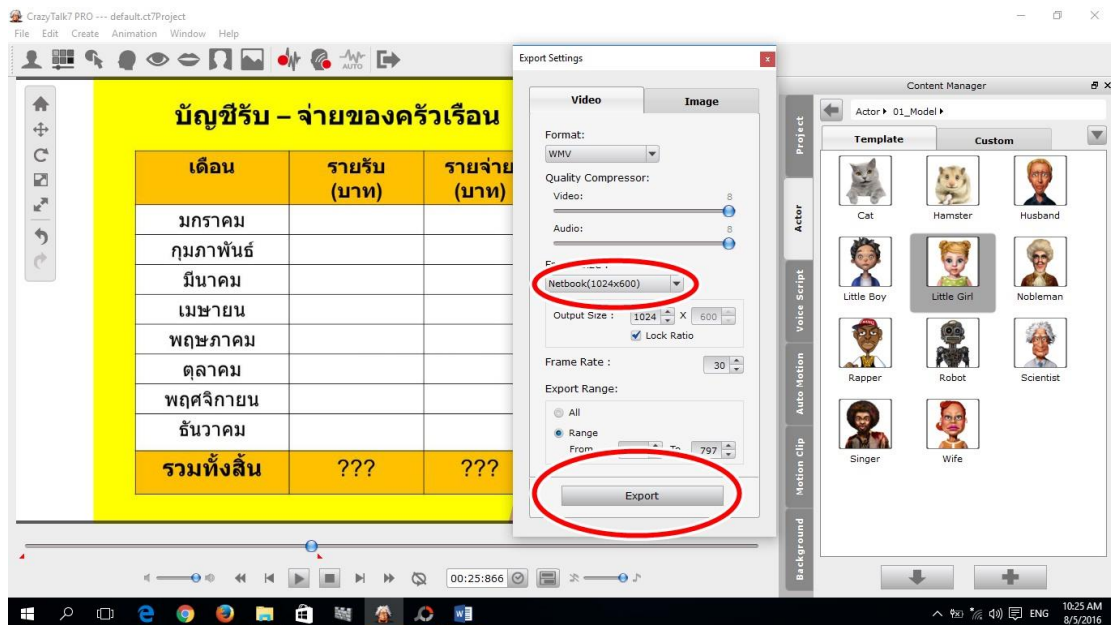
ภาพที่ 106 การบันทึกงานให้เป็นวิดีโอ

103. ทำการเลือกระดับความคมชัดของงาน ซึ่งมีให้เราเลือกหลายขนาด



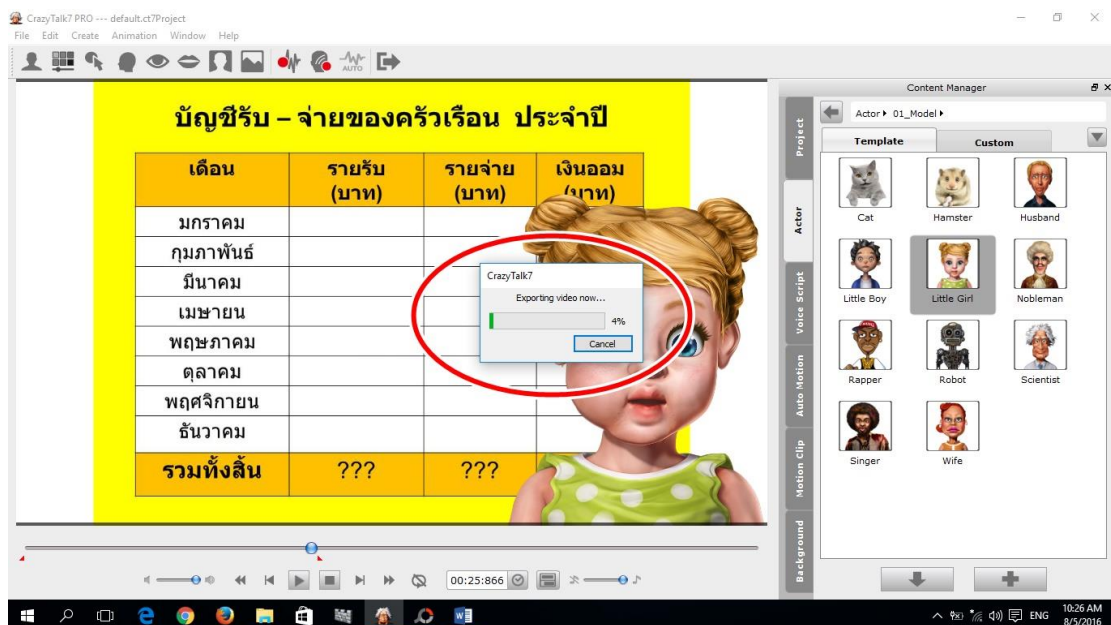
ภาพที่ 107 การบันทึกงานให้เป็นวิดีโอ

104. เลือกระดับความคมชัดที่ Netbook แล้วก็กด Export



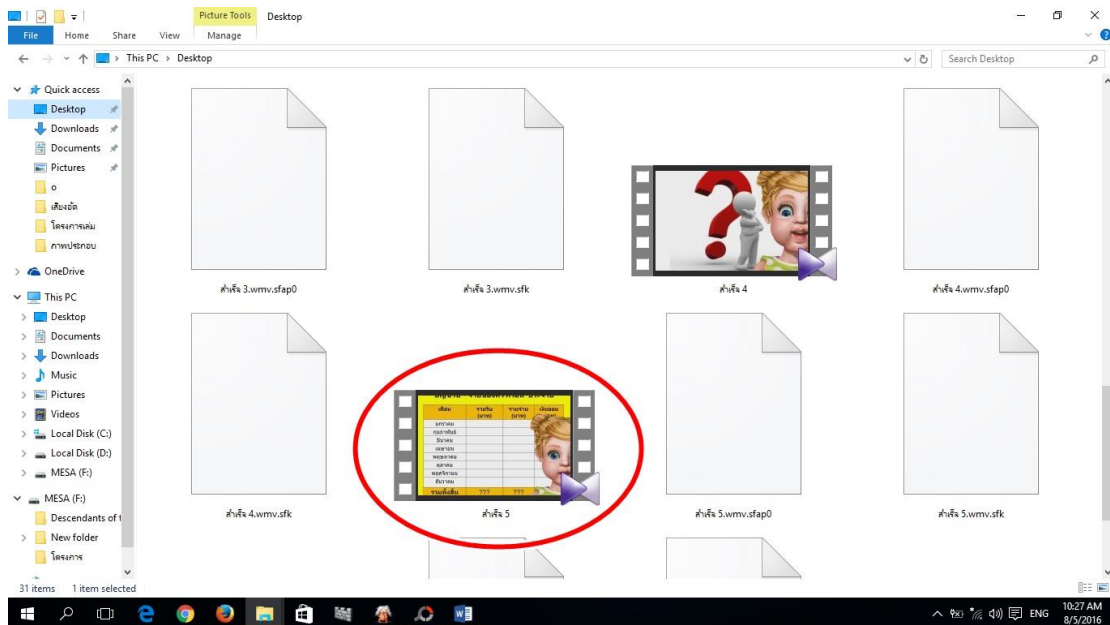
ภาพที่ 108 การบันทึกงานให้เป็นวิดีโอ

105. เมื่อกดแล้วจะปรากฏหน้าต่างการโหลด ให้รอจนกว่าจะโหลดจนเสร็จ



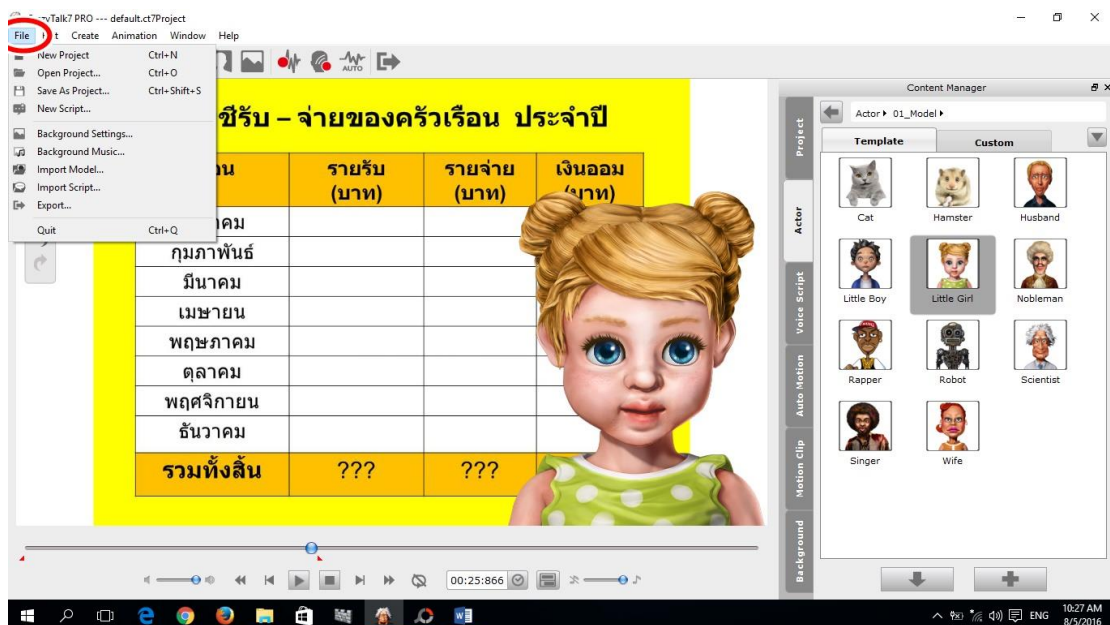
ภาพที่ 109 การบันทึกงานให้เป็นวิดีโอ

106. เมื่อโหลดเสร็จแล้วเราจะได้ชิ้นงานที่เสร็จออกมา 1 ชิ้น



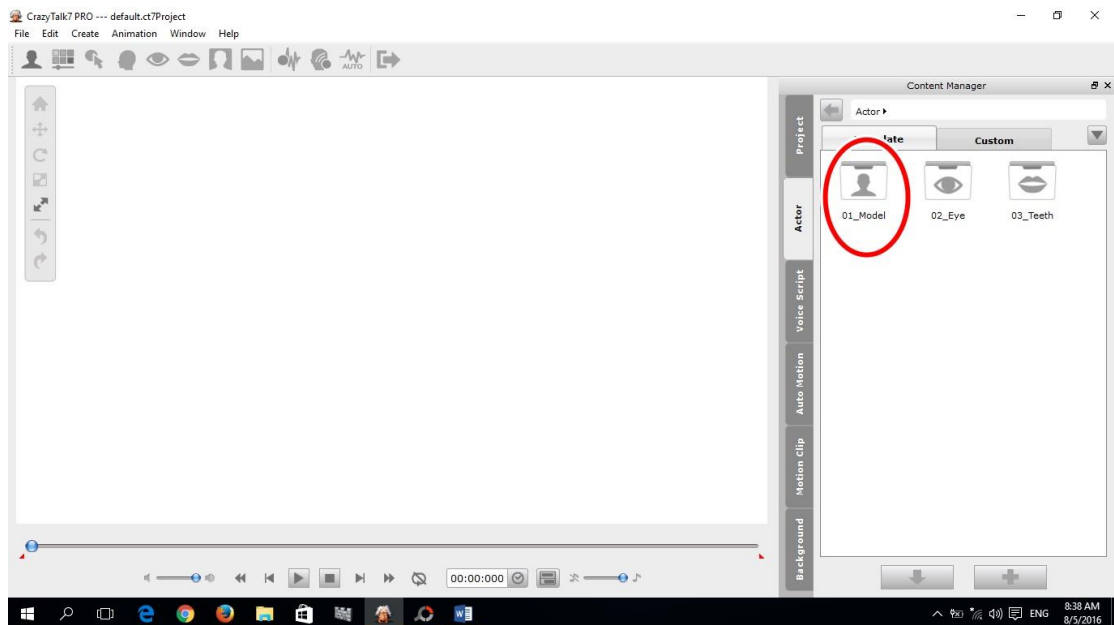
ภาพที่ 110 การบันทึกงานให้เป็นวิดีโอ

107. ลงมือทำชิ้นงานส่วนที่ 6 ไปที่ File เลือก New Project



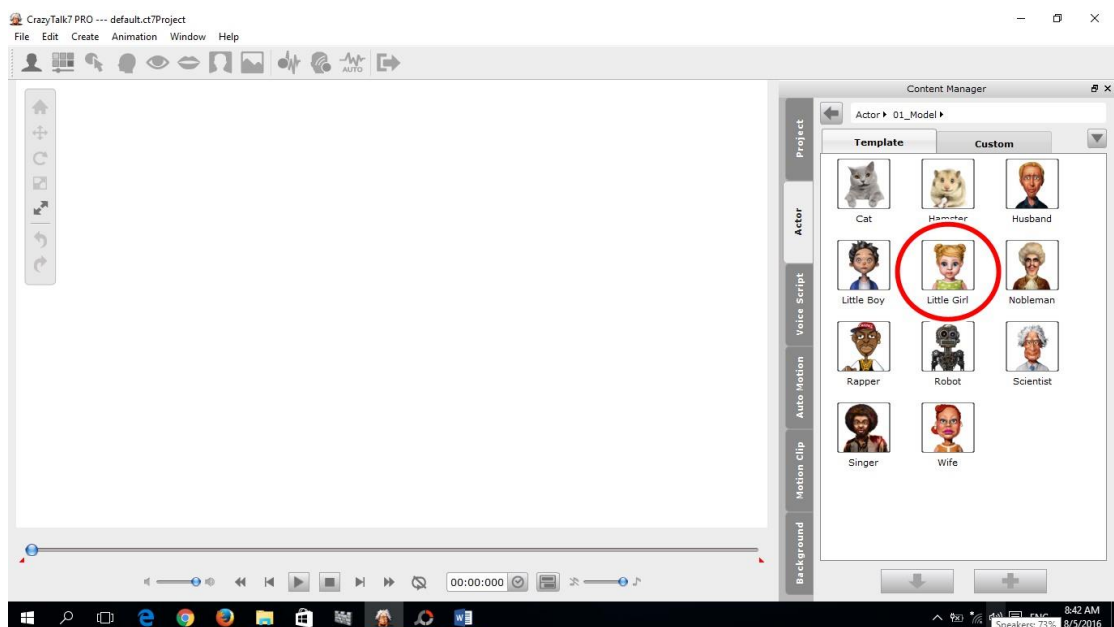
ภาพที่ 111 การสร้างชิ้นงานใหม่

108. ไปที่เครื่องมือ Actor เลือกคอสม์ Model



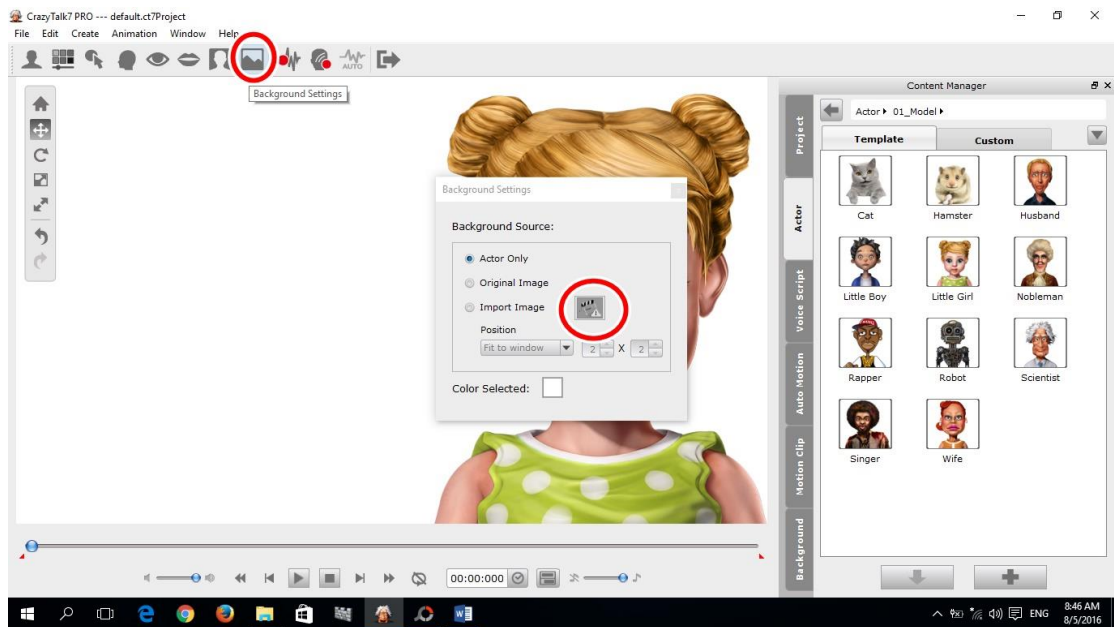
ภาพที่ 112 การเลือกตัวละครที่ต้องการ

109. เลือก Little Girl เป็นตัวละครหลัก



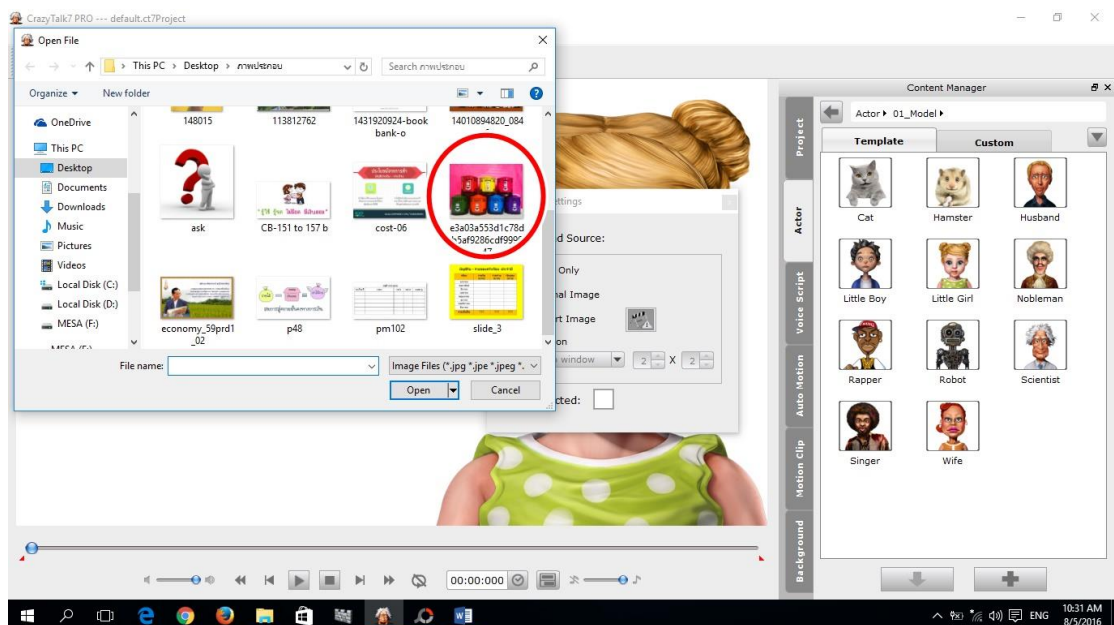
ภาพที่ 113 การเลือกตัวละครหลัก

110. ทำ Background Source จะเกิดหน้าต่าง คลิ๊กตรงช่องรูปที่ว่าง



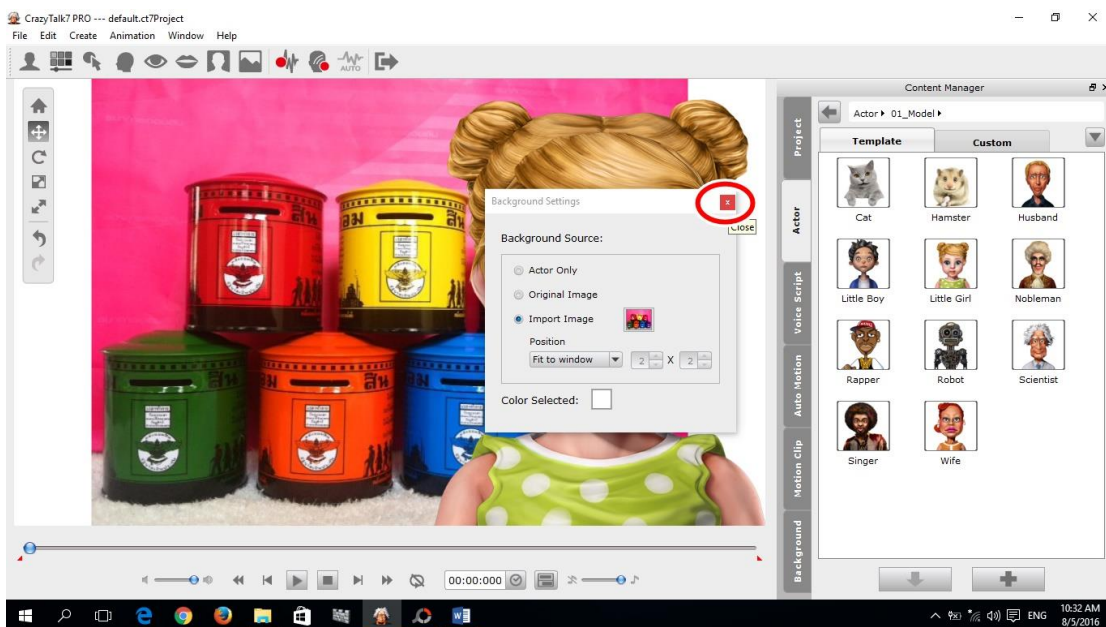
ภาพที่ 114 การสร้างภาพพื้นหลัง

111. จะเกิดหน้าต่างใหม่ ให้เลือกรูปที่เราต้องการ กด Open



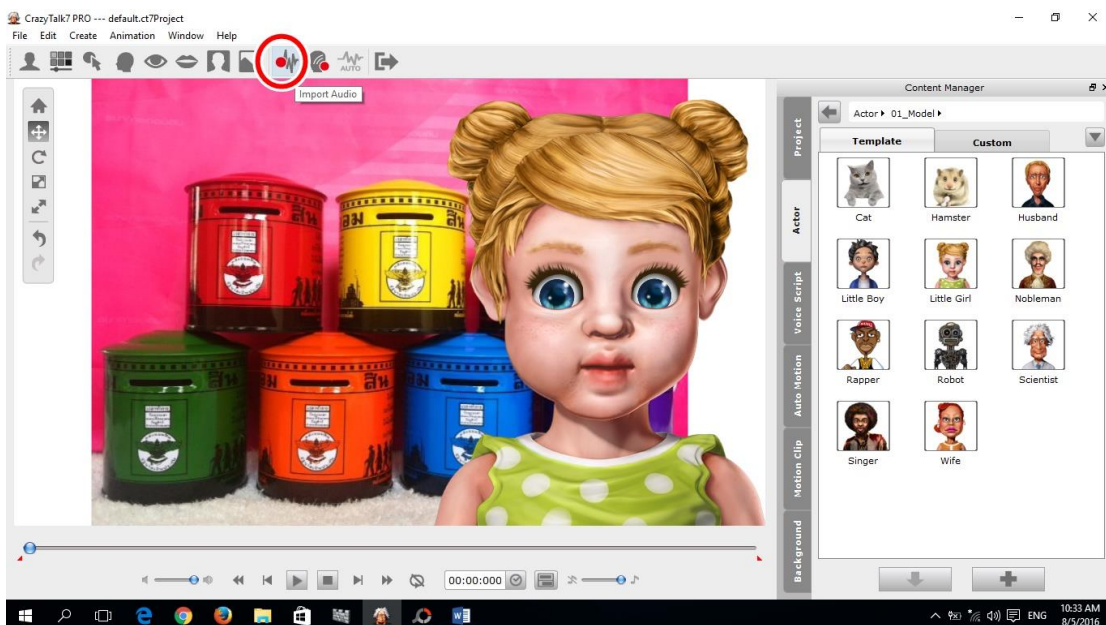
ภาพที่ 115 การสร้างภาพพื้นหลัง

112. จะได้ภาพพื้นหลังอย่างที่เรต้องการ กด Close เพื่อปิดหน้าต่าง



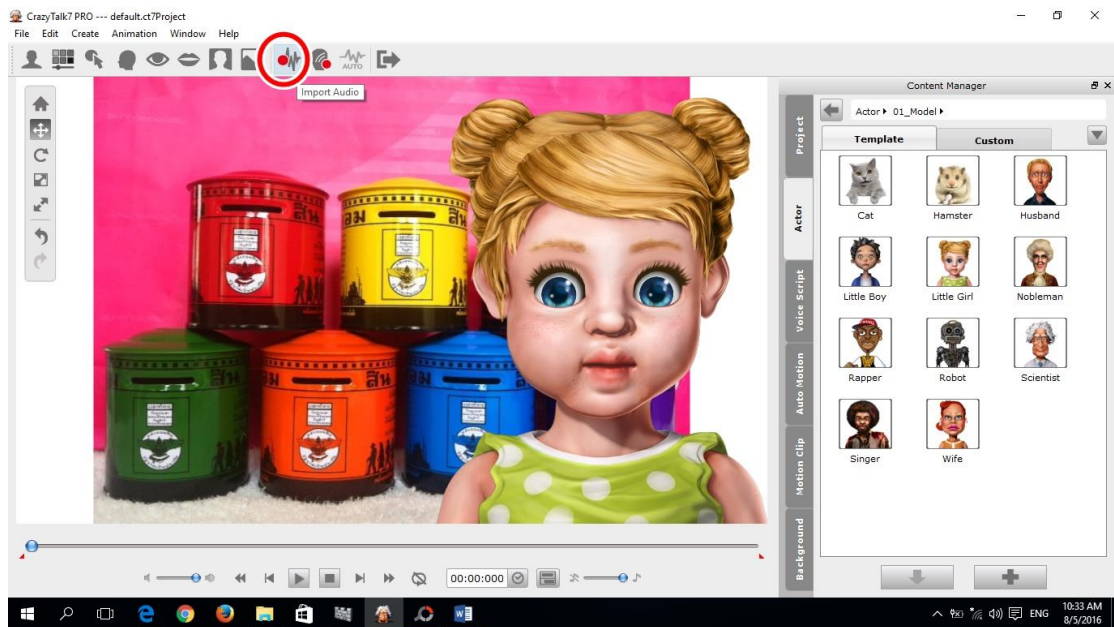
ภาพที่ 116 การสร้างภาพพื้นหลัง

113. ภาพพื้นหลังเสร็จสมบูรณ์



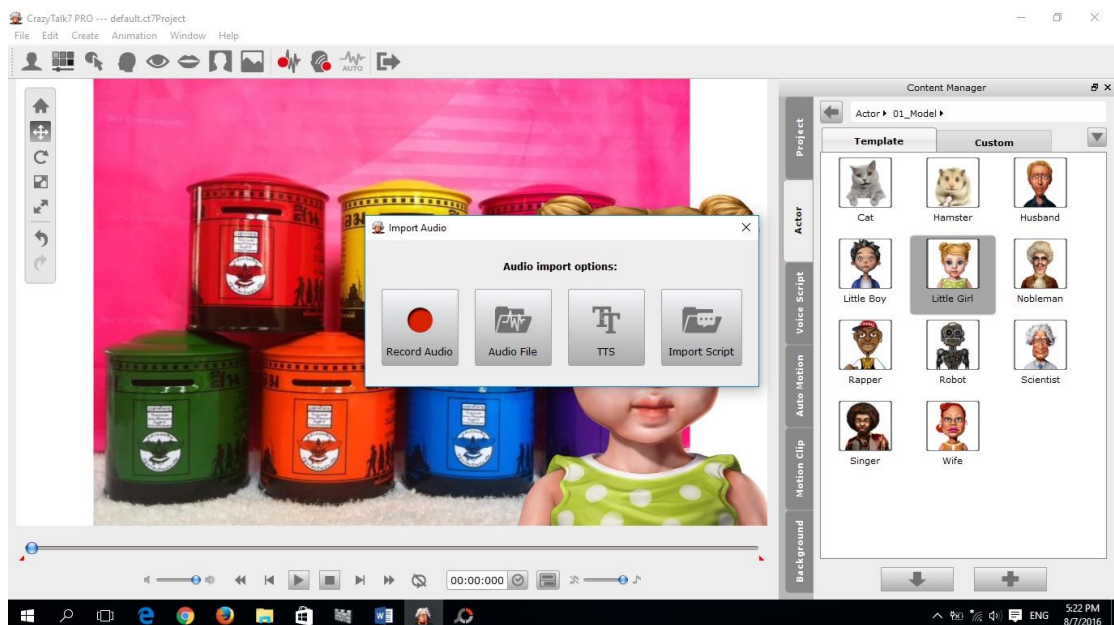
ภาพที่ 117 สร้างภาพพื้นหลังเสร็จสมบูรณ์

114. ไปที่เครื่องมือ Import Audio



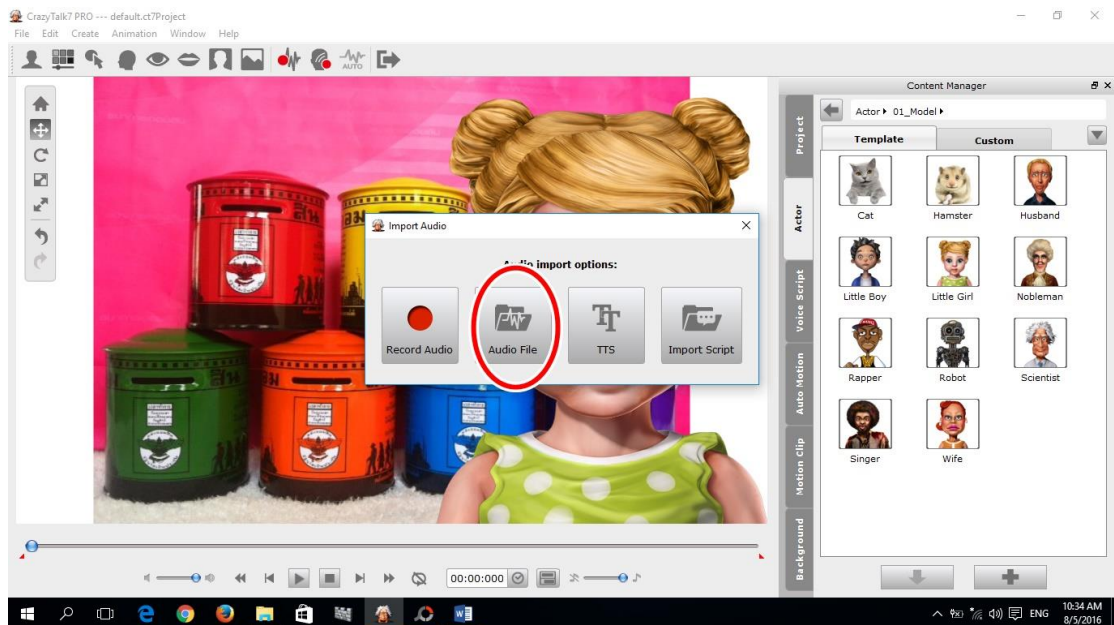
ภาพที่ 118 การใส่เสียงตัวละคร

115. จะปรากฏหน้าต่างขึ้นมา



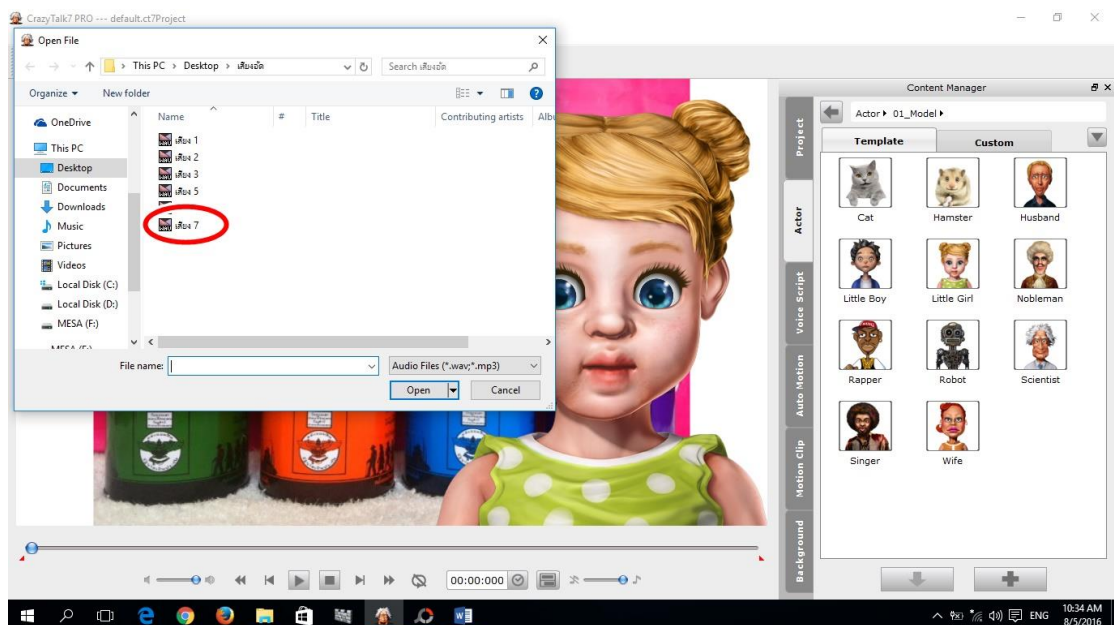
ภาพที่ 119 การใส่เสียงตัวละคร

116. เลือก Audio File เพื่อใส่เสียงที่เราได้อัดไว้



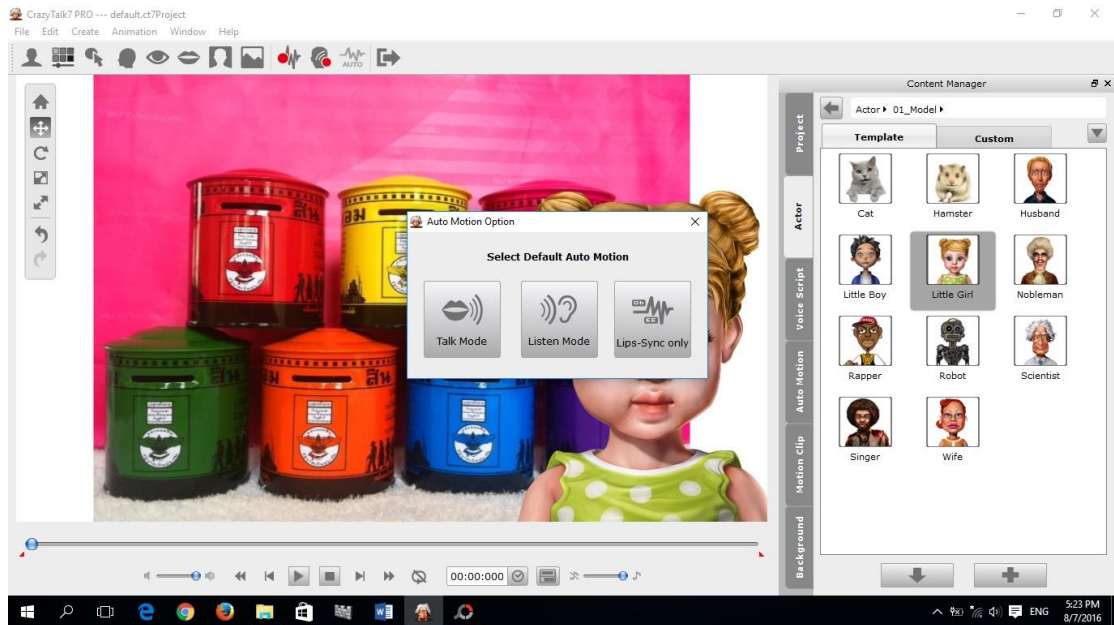
ภาพที่ 120 การใส่เสียงตัวละคร

117. เลือกเสียงที่เราได้ทำการอัดไว้ในตัวของตัวละครหลัก



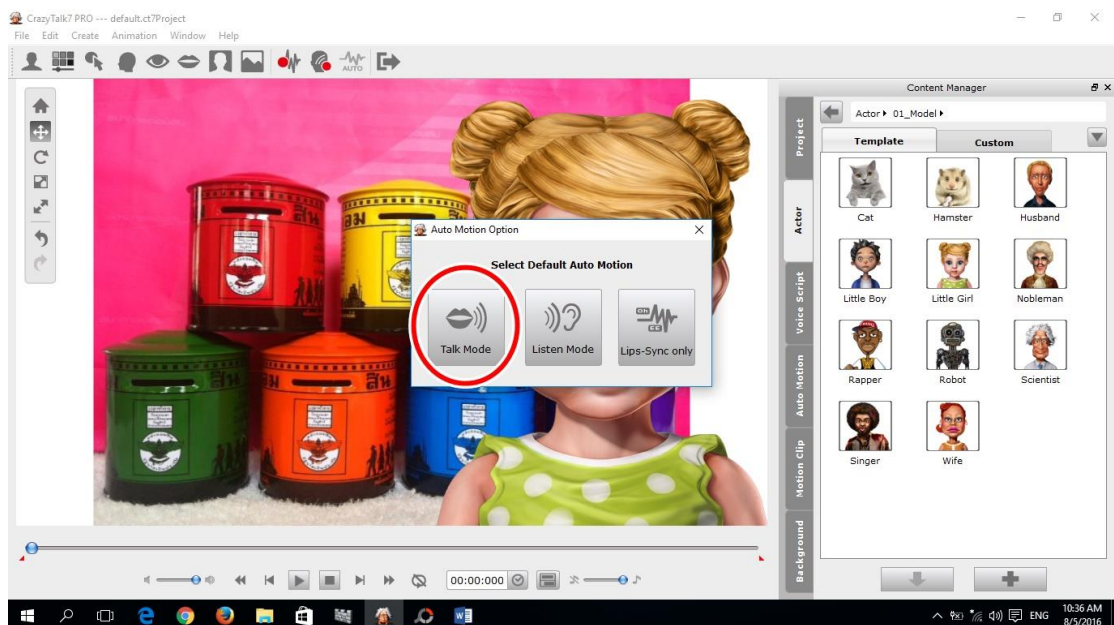
ภาพที่ 121 การใส่เสียงตัวละคร

118. จะปรากฏหน้าต่างให้เลือกเครื่องมือต่างๆ



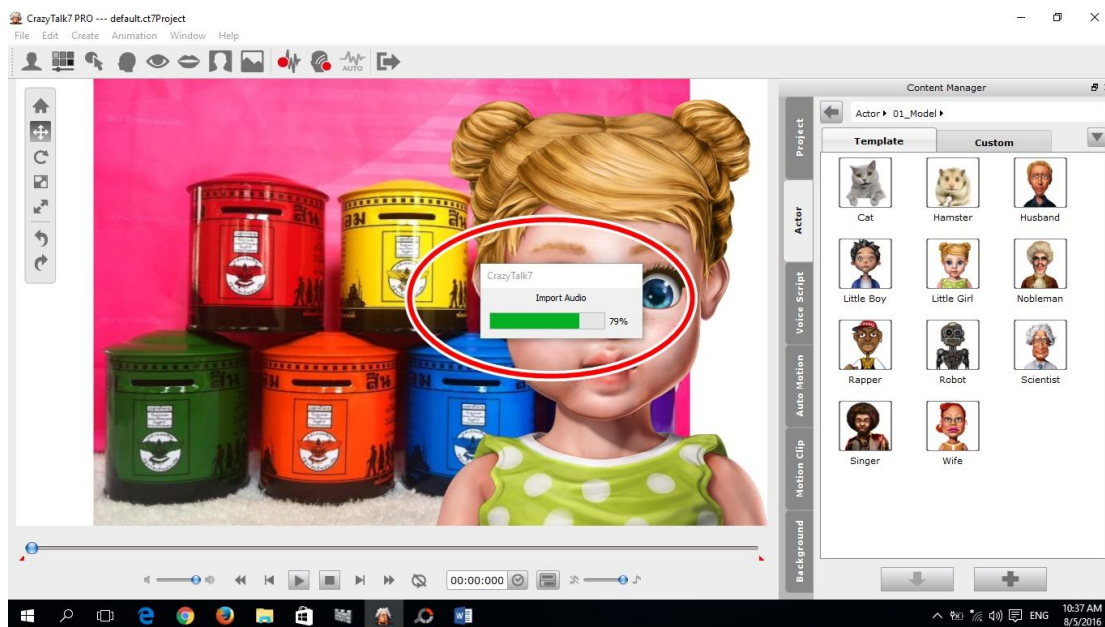
ภาพที่ 122 การใส่เสียงตัวละคร

119. เลือกเครื่องมือ Talk Mode เพื่อให้ปากของตัวละคร ขยับตามเสียงที่เราได้อัดไว้



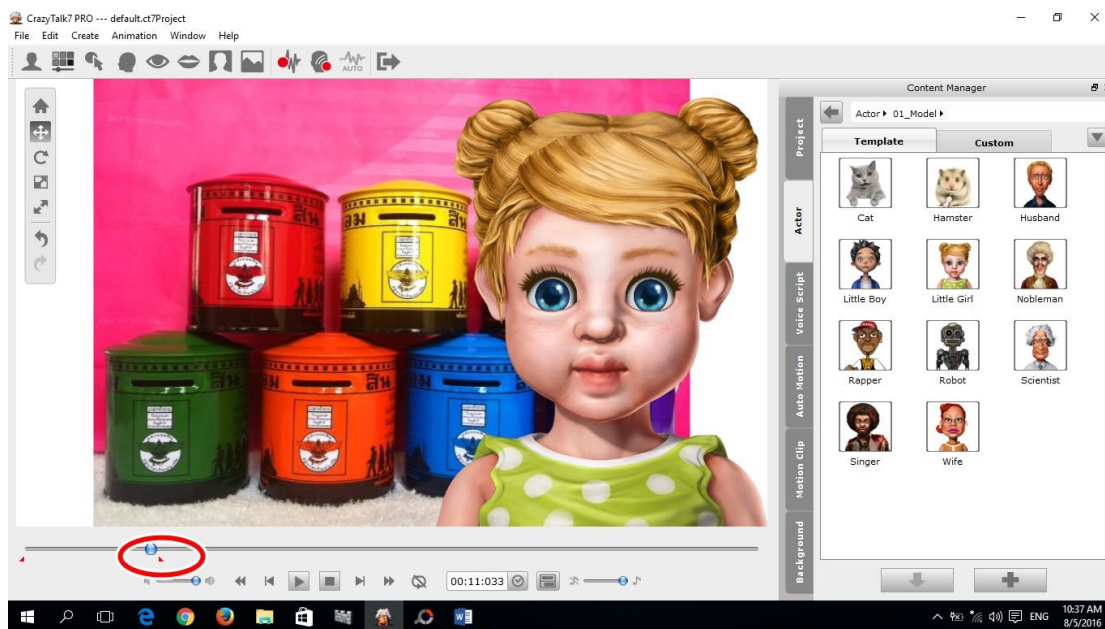
ภาพที่ 123 การใส่เสียงตัวละคร

120. เมื่อโหนดเสียงเสร็จเราก็จะได้เสียงของตัวละครอย่างที่เราต้องการ



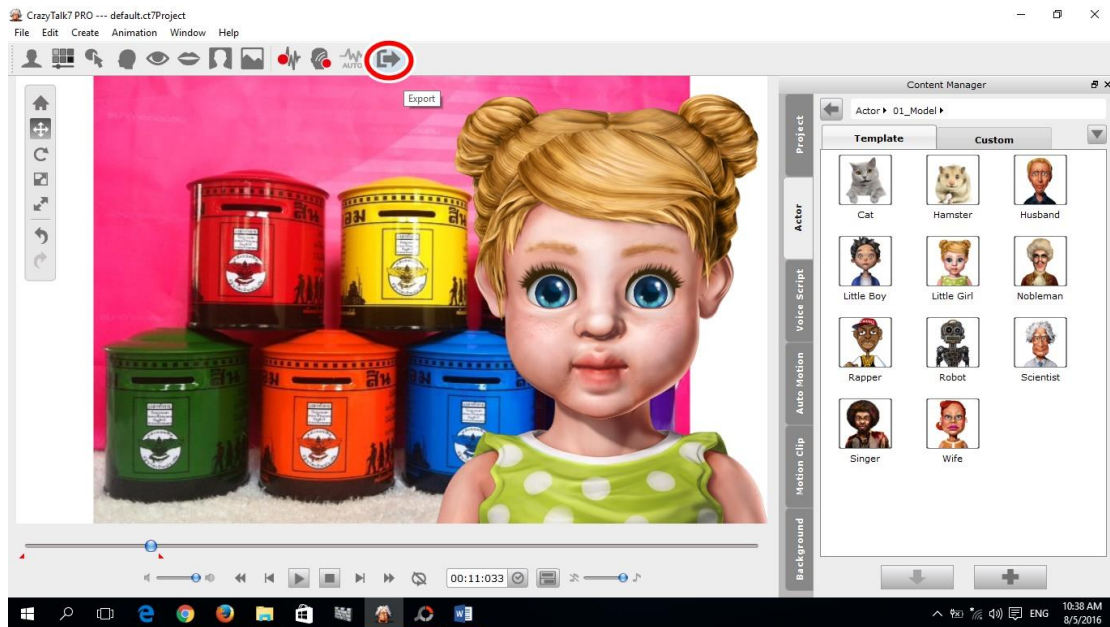
ภาพที่ 124 การใส่เสียงตัวละคร

121. ให้ทำการเลื่อนตัวกำหนดระยะเวลาของงานให้มาอยู่ตรงกับเสียงสุดท้ายของตัวละคร



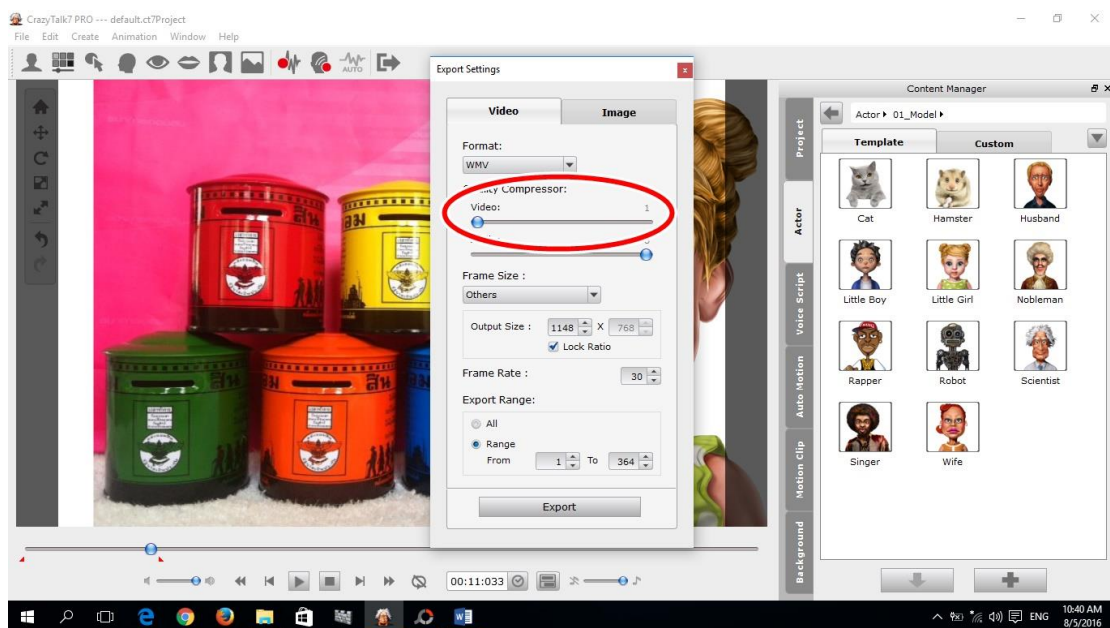
ภาพที่ 125 การใส่เสียงตัวละคร

122. เมื่อทำการปรับเปลี่ยนระยะเวลาของชิ้นงานแล้ว ให้ทำการบันทึกงานเป็นวิดีโอ ให้ไปที่ เครื่องมือ Export



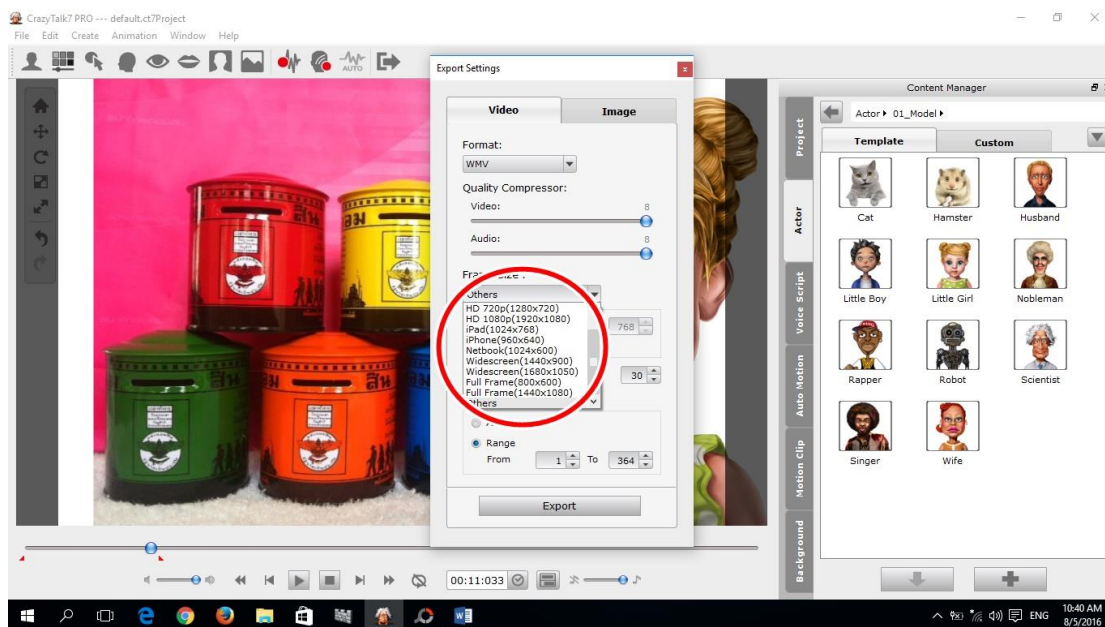
ภาพที่ 126 การบันทึกงานให้เป็นวิดีโอ

123. ทำการปรับเปลี่ยน Video โดยการเลื่อนไปให้สุด



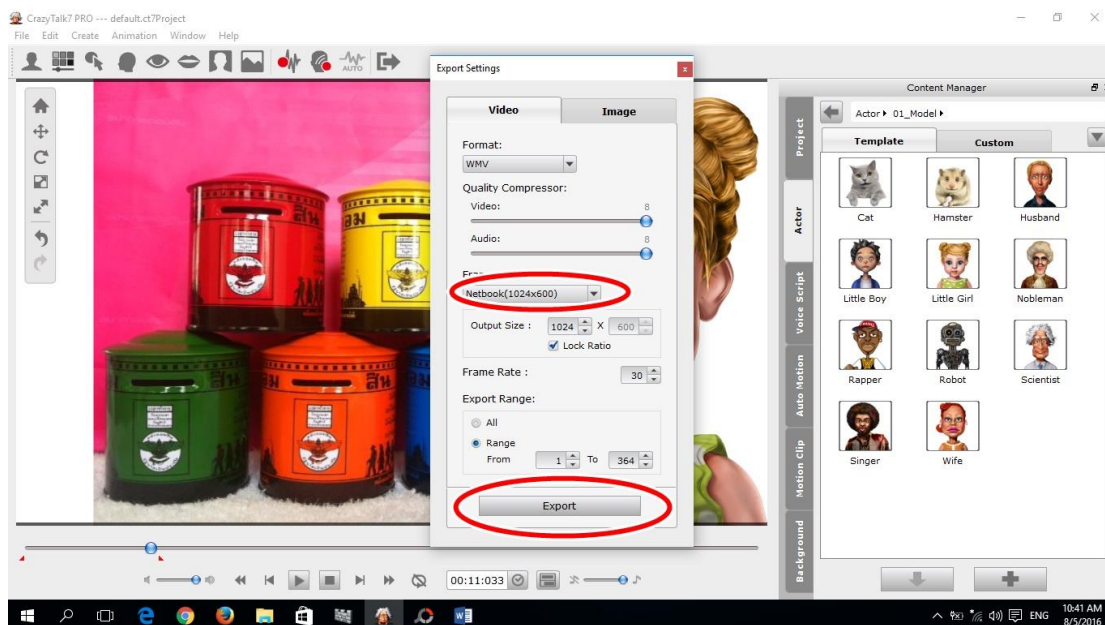
ภาพที่ 127 การบันทึกงานให้เป็นวิดีโอ

124. ทำการเลือกระดับความคมชัดของงาน ซึ่งมีให้เราเลือกหลายขนาด



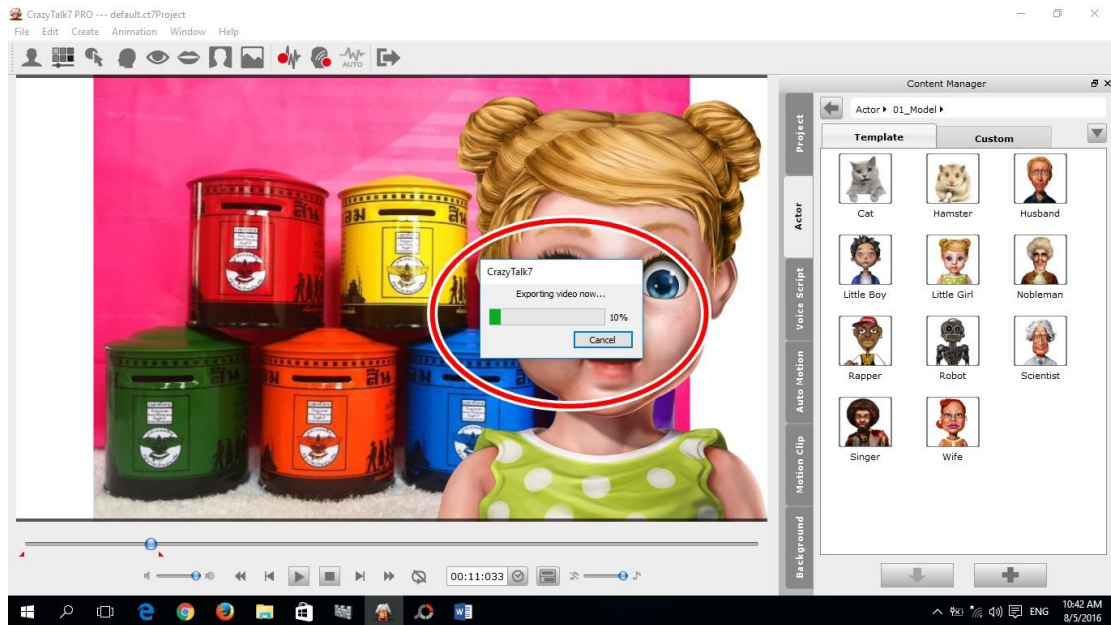
ภาพที่ 128 การบันทึกงานให้เป็นวิดีโอ

125. เลือก ระดับความคมชัดที่ Netbook แล้วก็กด Export



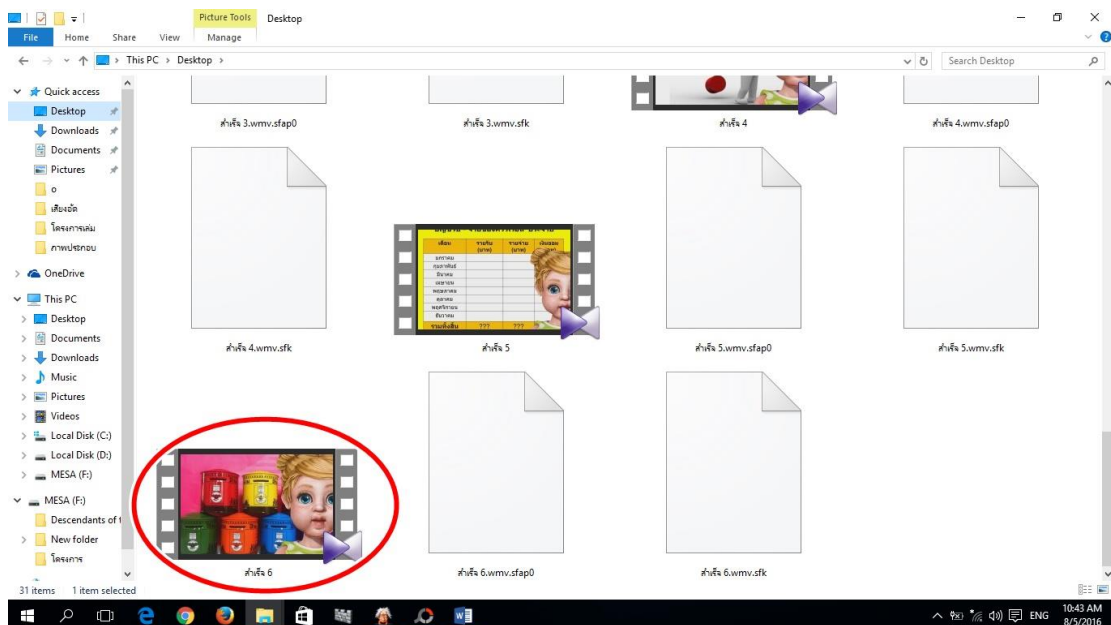
ภาพที่ 129 การบันทึกงานให้เป็นวิดีโอ

126. เมื่อกดแล้วจะปรากฏหน้าต่างการโหลด ให้รอจนกว่าจะโหลดจนเสร็จ



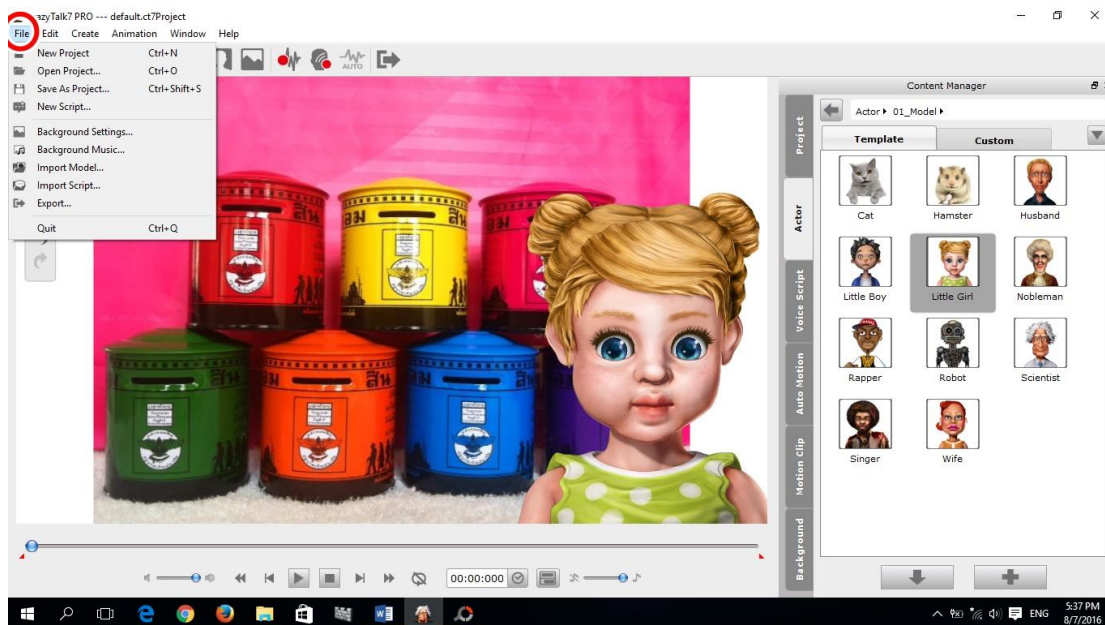
ภาพที่ 130 การบันทึกงานให้เป็นวิดีโอ

127. เมื่อโหลดเสร็จแล้วเราจะได้ชิ้นงานที่เสร็จออกมา 1 ชิ้น



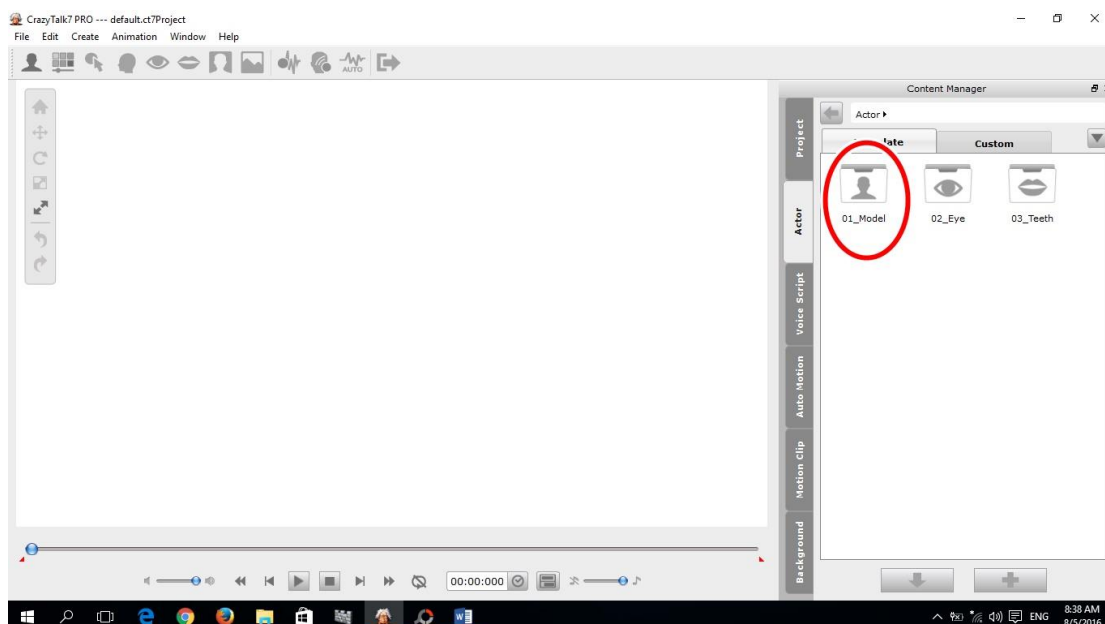
ภาพที่ 131 การบันทึกงานให้เป็นวิดีโอ

128. ลงมือทำชิ้นงานส่วนที่ 7 ไปที่ File เลือก New Project



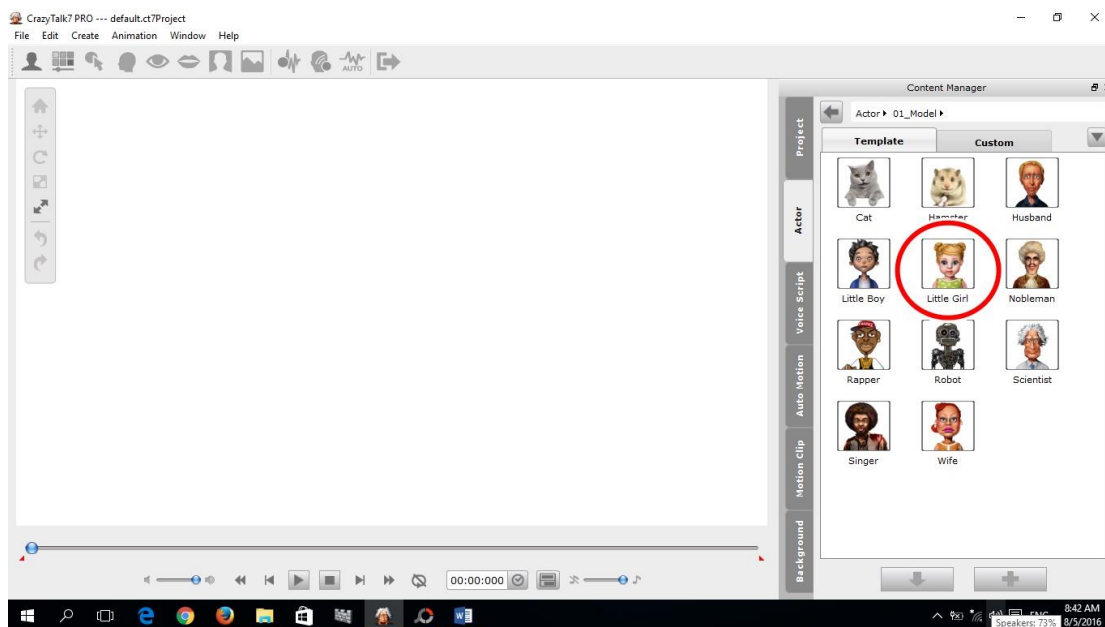
ภาพที่ 132 การสร้างชิ้นงานใหม่

129. ไปที่เครื่องมือ Actor เลือกคอแลมัน Model



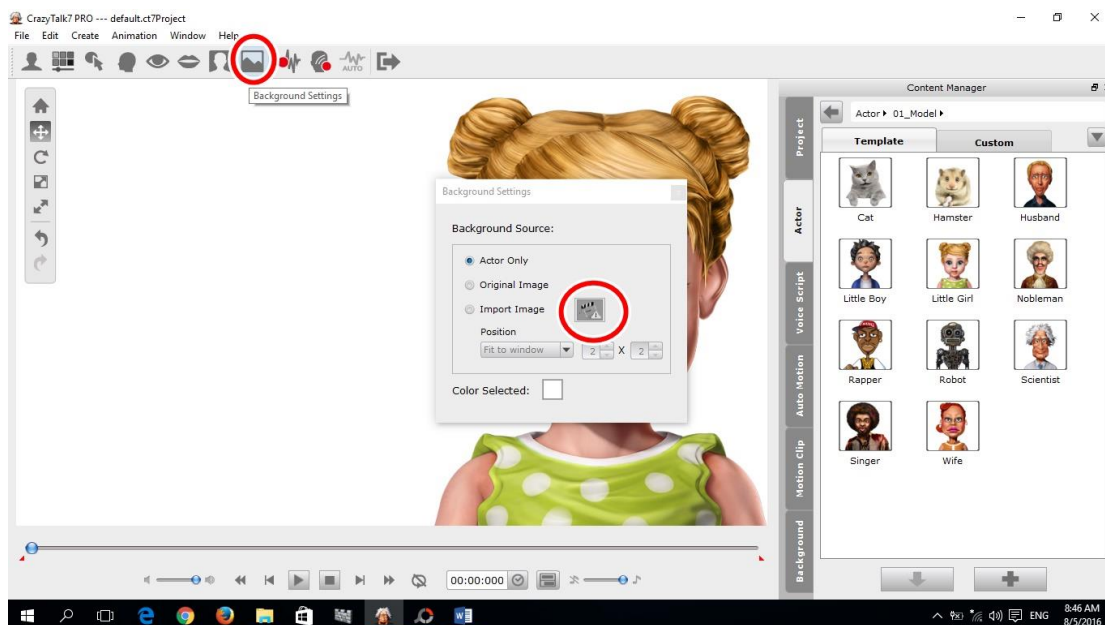
ภาพที่ 133 การเลือกตัวละครที่ต้องการ

130. เลือก Little Girl เป็นตัวละครหลัก



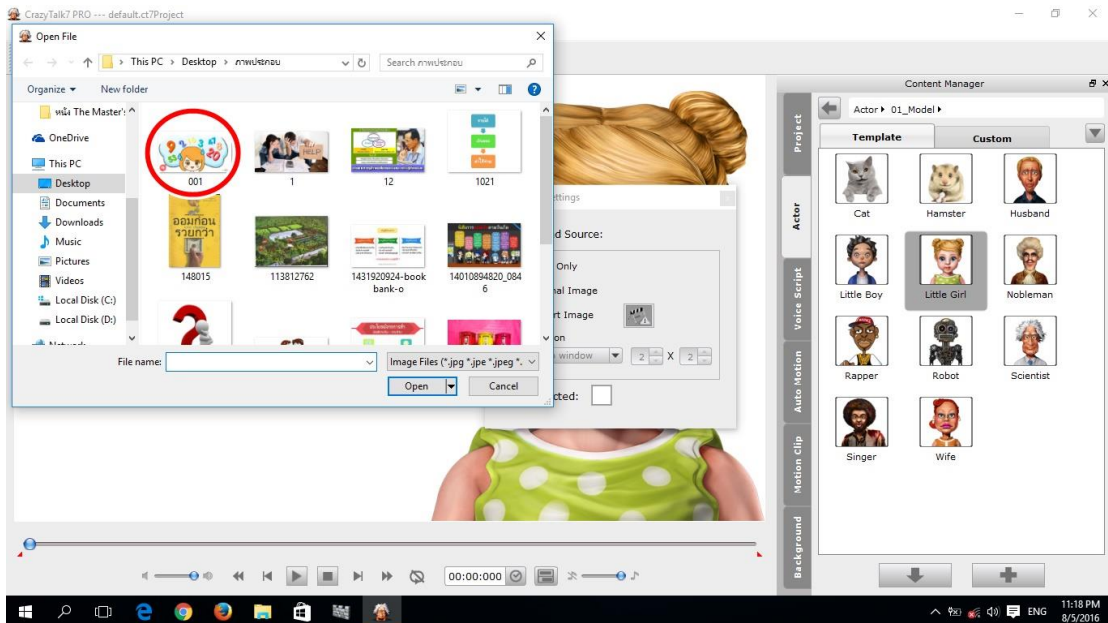
ภาพที่ 134 การเลือกตัวละครหลัก

131. ทำ Background Source จะเกิดหน้าต่าง คลิกตรงช่องรูปที่ว่าง



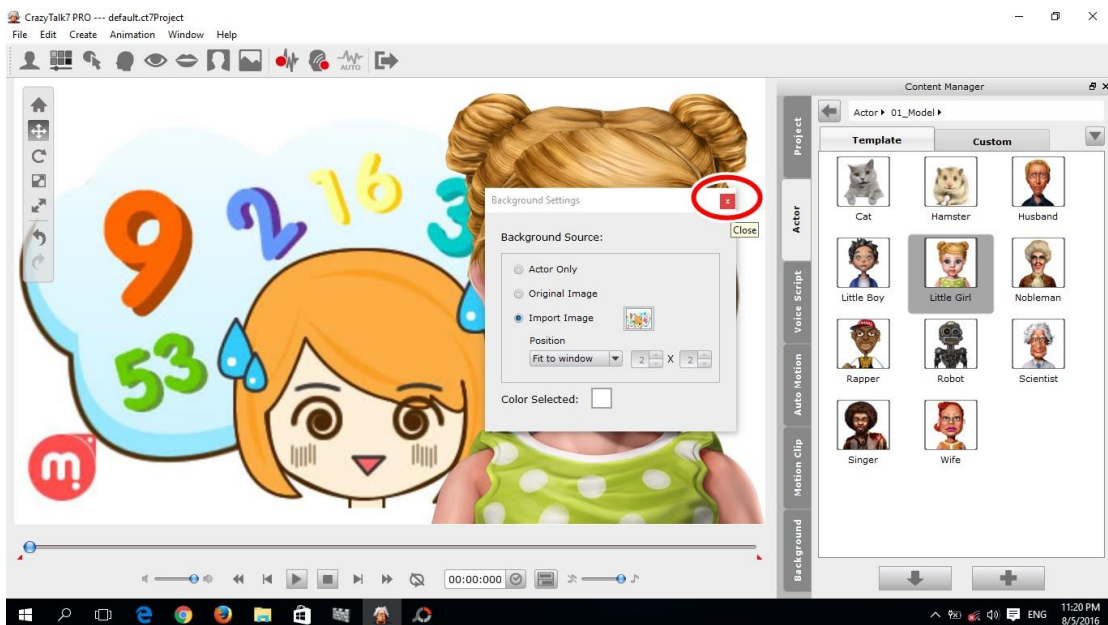
ภาพที่ 135 การสร้างภาพพื้นหลัง

132. จะเกิดหน้าต่างใหม่ ให้เลือกรูปที่เราต้องการ กด Open



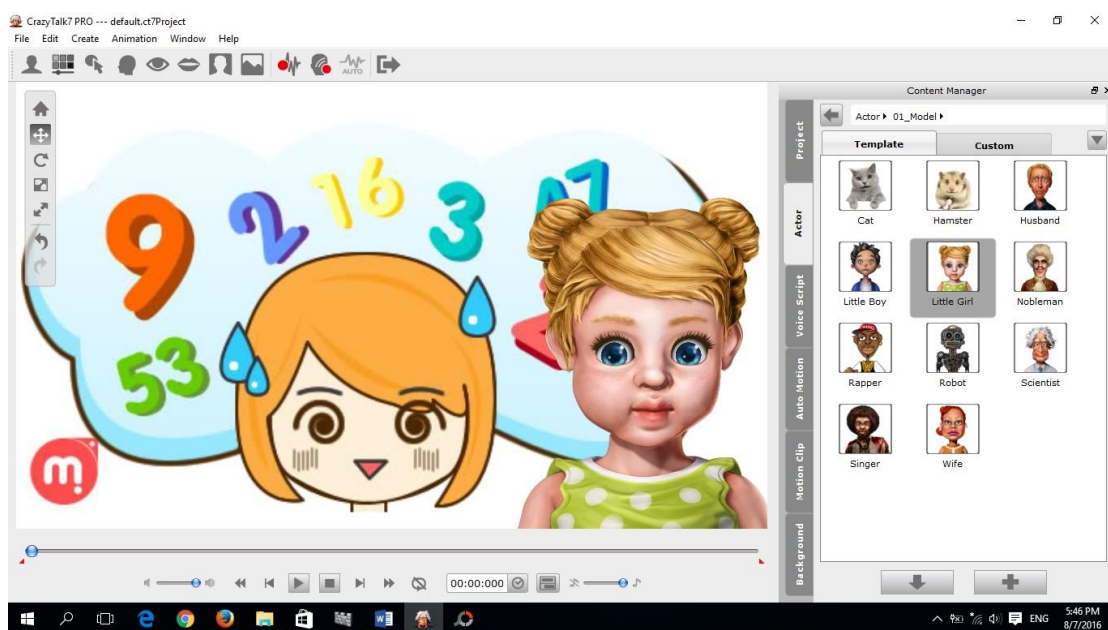
ภาพที่ 136 การสร้างภาพพื้นหลัง

133. จะได้ภาพพื้นหลังอย่างที่เราต้องการ กด Close เพื่อปิดหน้าต่าง



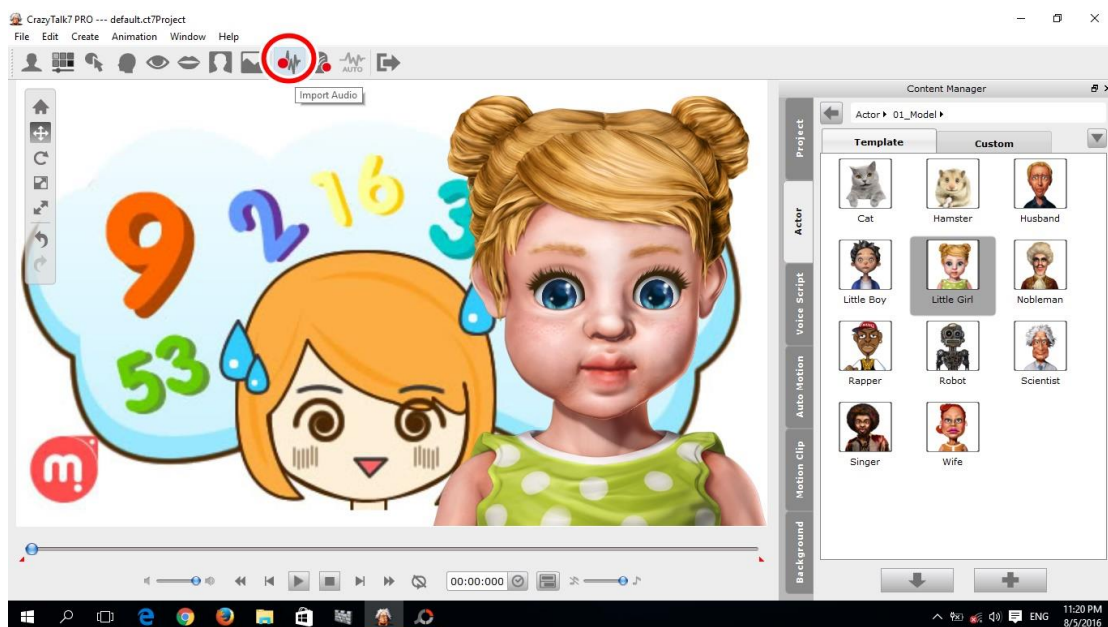
ภาพที่ 137 การสร้างภาพพื้นหลัง

134. ภาพพื้นหลังเสร็จสมบูรณ์



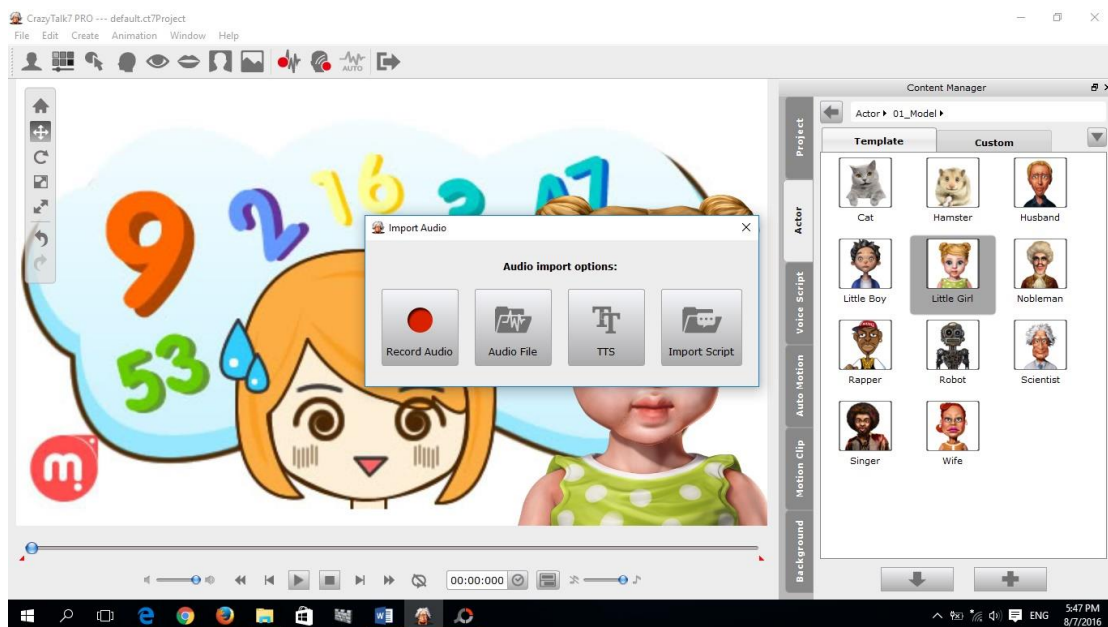
ภาพที่ 138 สร้างภาพพื้นหลังเสร็จสมบูรณ์

135. ไปที่เครื่องมือ Import Audio



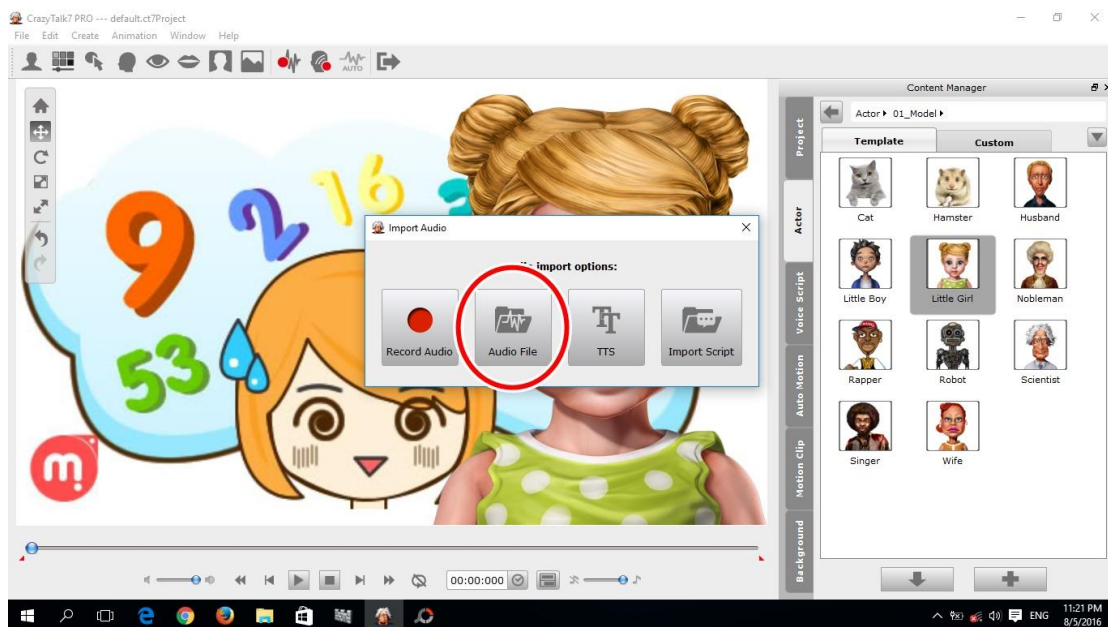
ภาพที่ 139 การใส่เสียงตัวละคร

136. จะปรากฏหน้าต่างขึ้นมา



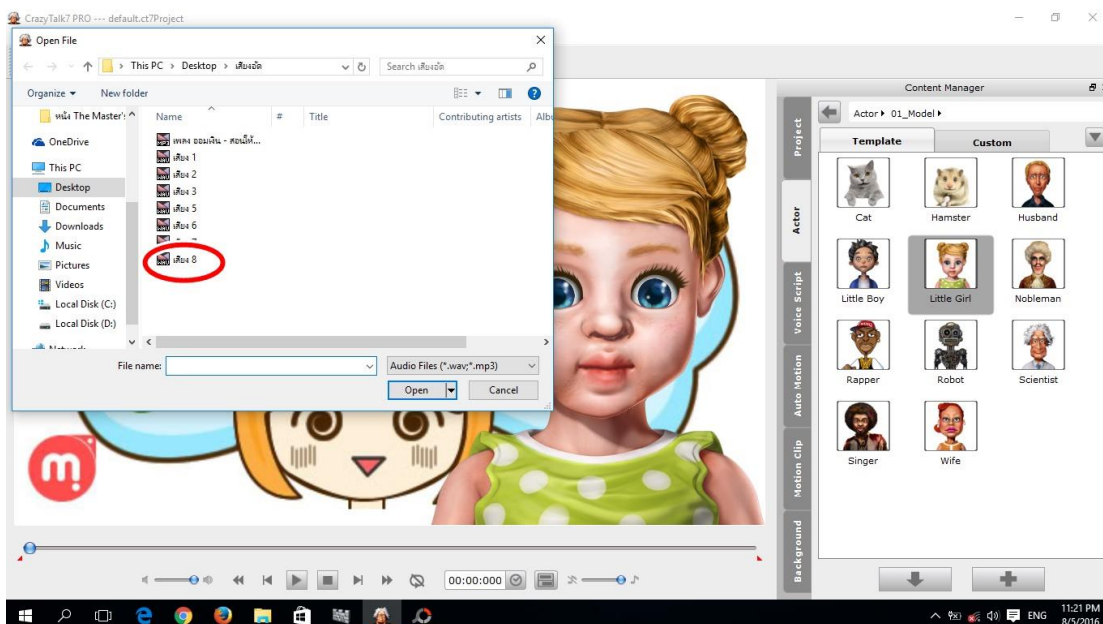
ภาพที่ 140 การใส่เสียงตัวละคร

137. เลือก Audio File เพื่อใส่เสียงที่เราได้อัดไว้



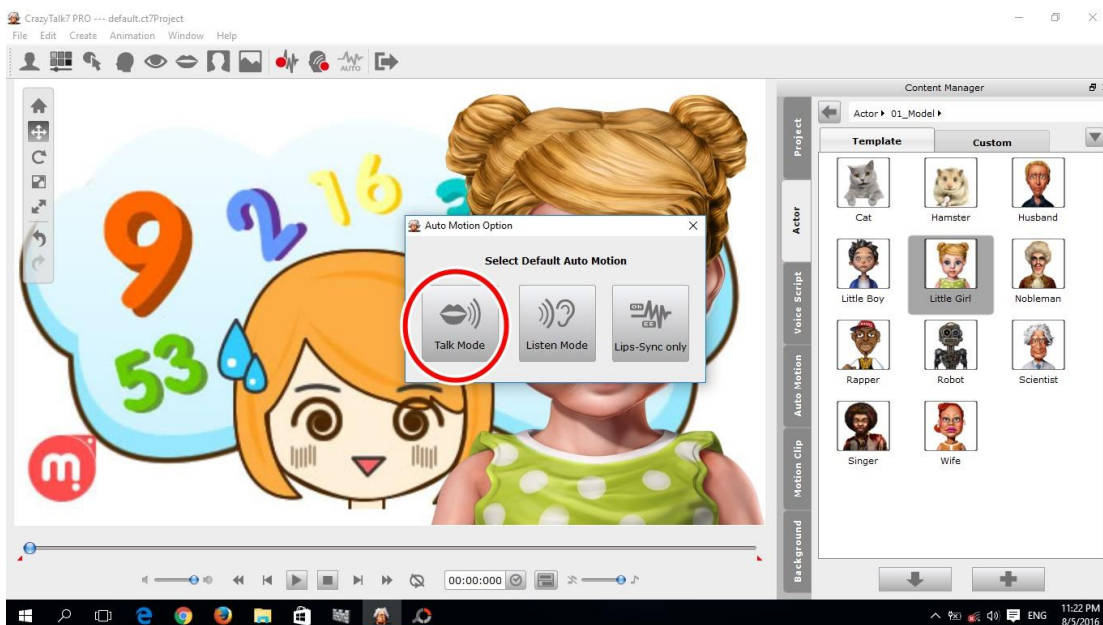
ภาพที่ 141 การใส่เสียงตัวละคร

138. เลือกเสียงที่เราได้ทำการอัดไว้ใส่ในตัวตัวละครหลัก



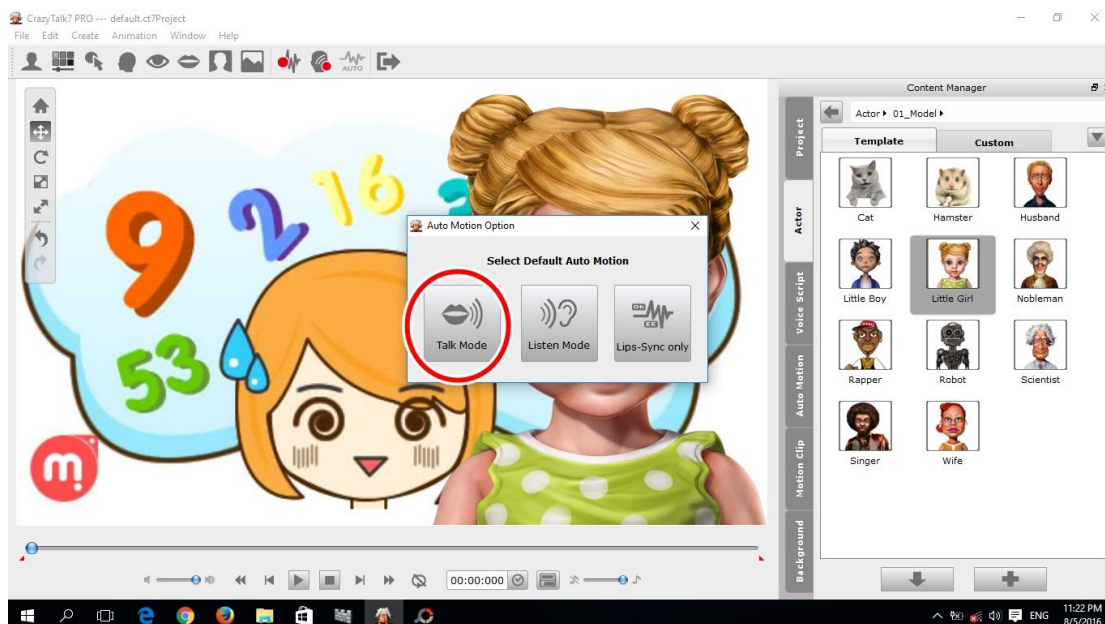
ภาพที่ 142 การใส่เสียงตัวละคร

139. จะปรากฏหน้าต่างให้เลือกเครื่องมือต่างๆ



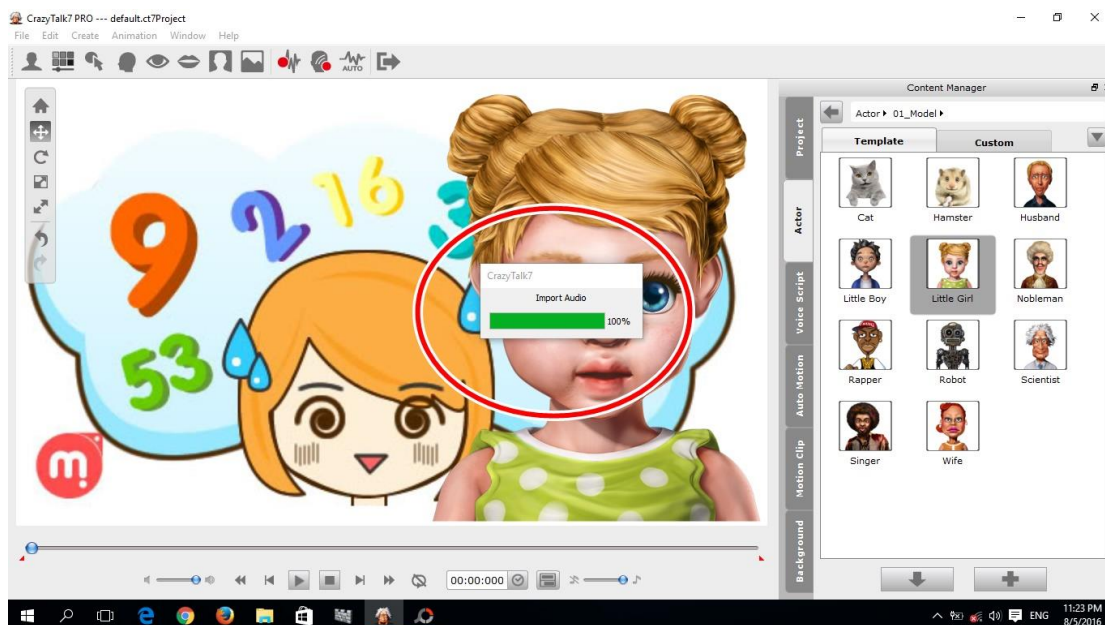
ภาพที่ 143 การใส่เสียงตัวละคร

140. เลือกเครื่องมือ Talk Mode เพื่อให้ปากของตัวละคร ขยับตามเสียงที่เราได้อัดไว้



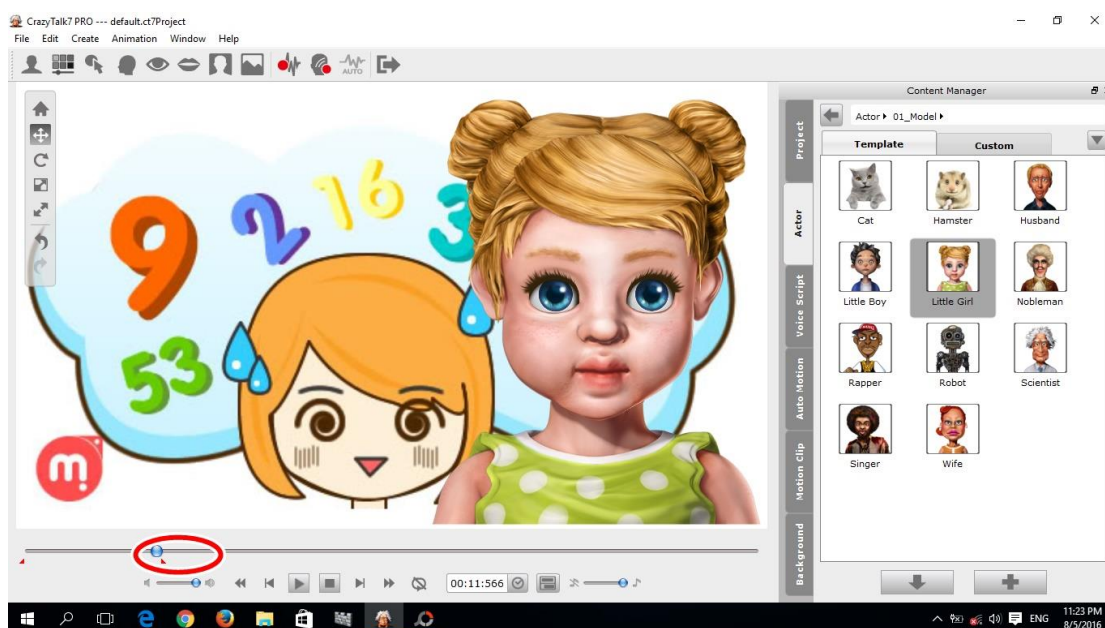
ภาพที่ 144 การใส่เสียงตัวละคร

141. เมื่อโหลดเสียงเสร็จเราก็จะได้เสียงของตัวละครอย่างที่เราต้องการ



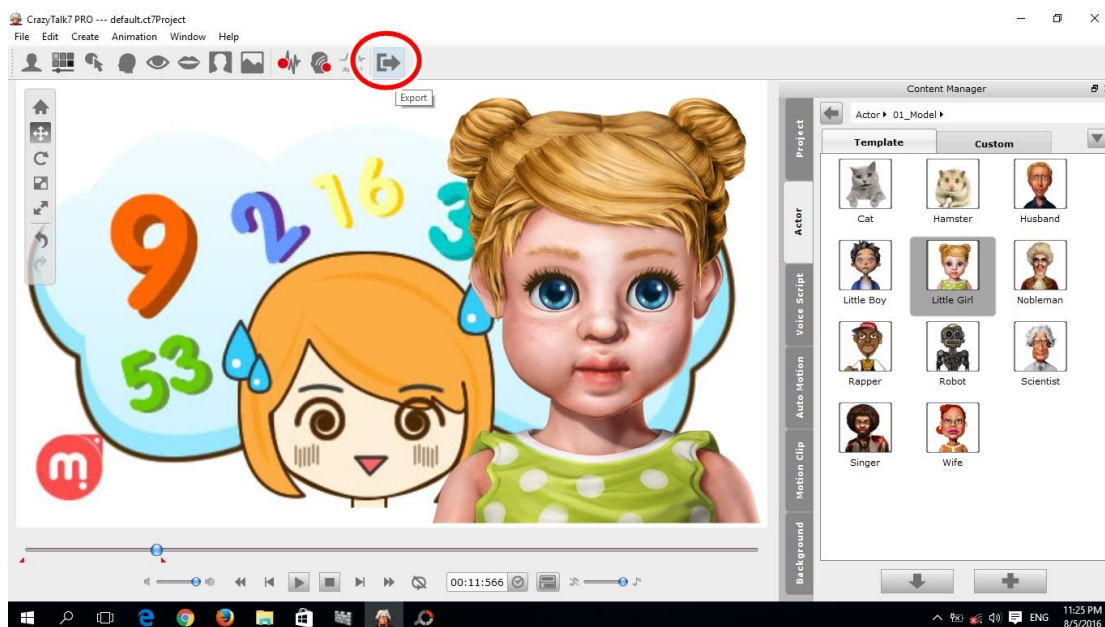
ภาพที่ 145 การใส่เสียงตัวละคร

142. ให้ทำการเลื่อนตัวกำหนดระยะเวลาของงานให้มาอยู่ตรงกับเสียงสุดท้ายของตัวละคร



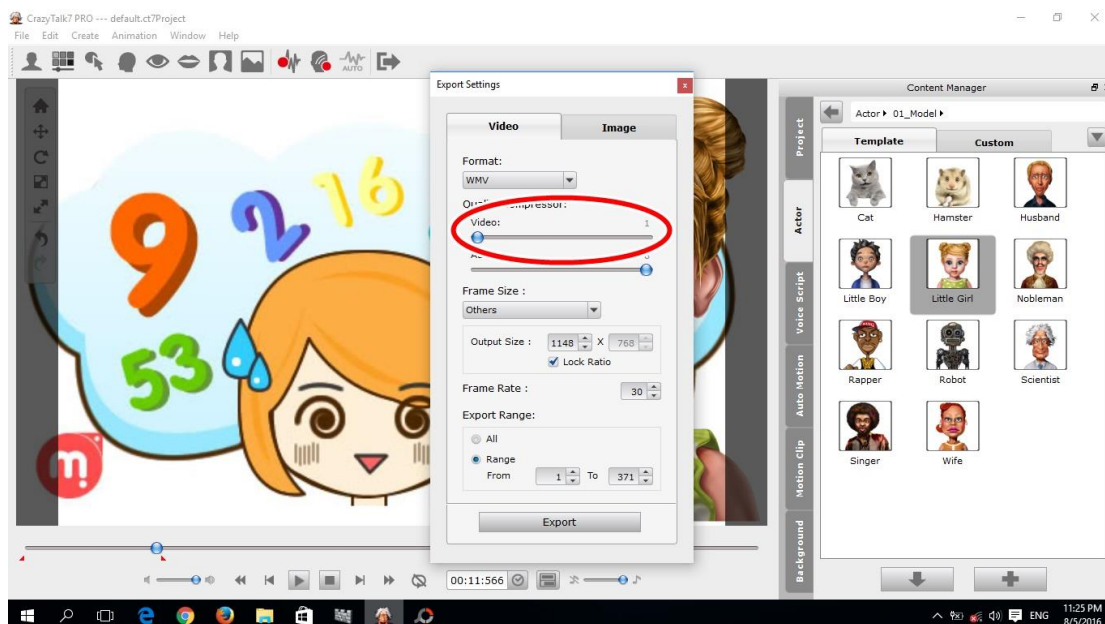
ภาพที่ 146 การใส่เสียงตัวละคร

143. เมื่อทำการปรับเปลี่ยนระยะเวลาของชิ้นงานแล้ว ให้ทำการบันทึกงานเป็นวิดีโอ ให้ไปที่เครื่องมือ Export



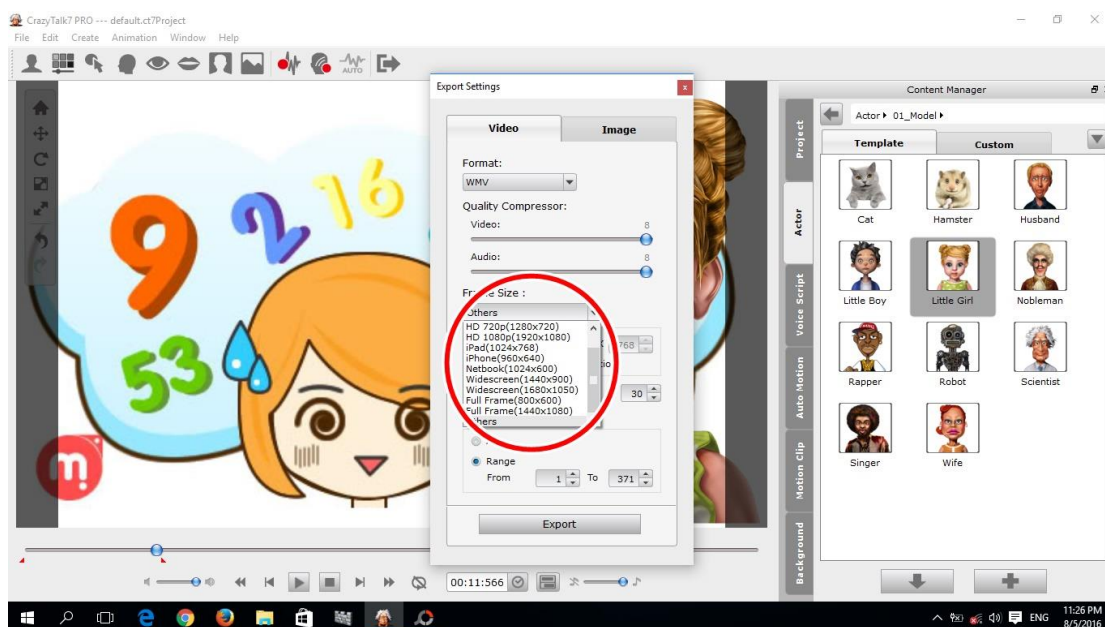
ภาพที่ 147 การบันทึกงานให้เป็นวิดีโอ

144. ทำการปรับเปลี่ยน Video โดยการเลื่อนไปให้สุด



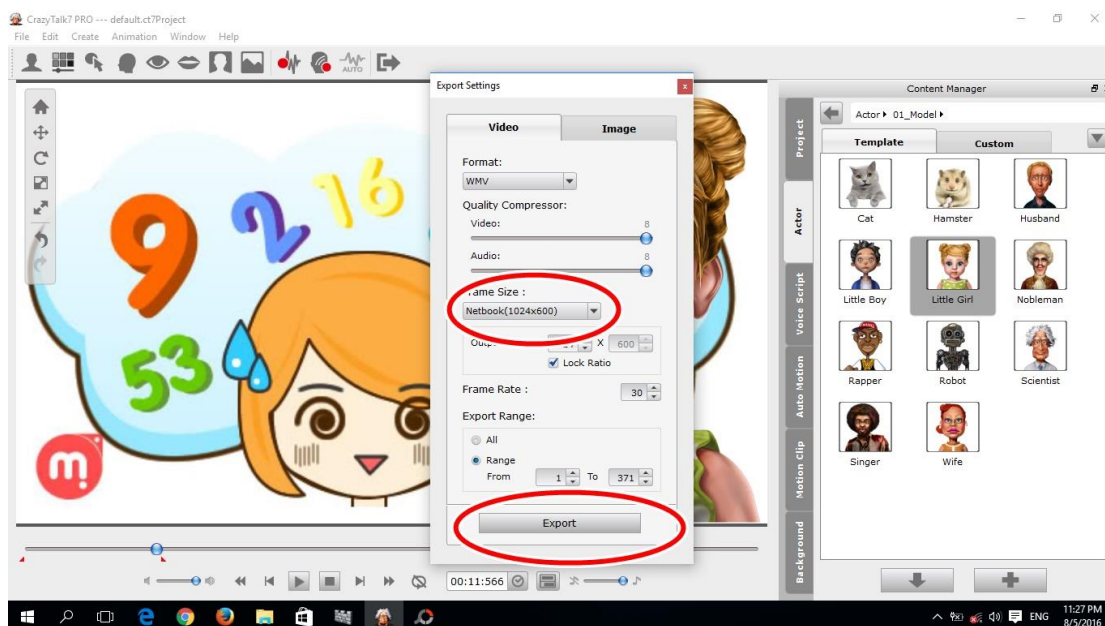
ภาพที่ 148 การบันทึกงานให้เป็นวิดีโอ

145. ทำการเลือกระดับความคมชัดของงาน ซึ่งมีให้เราเลือกหลายขนาด



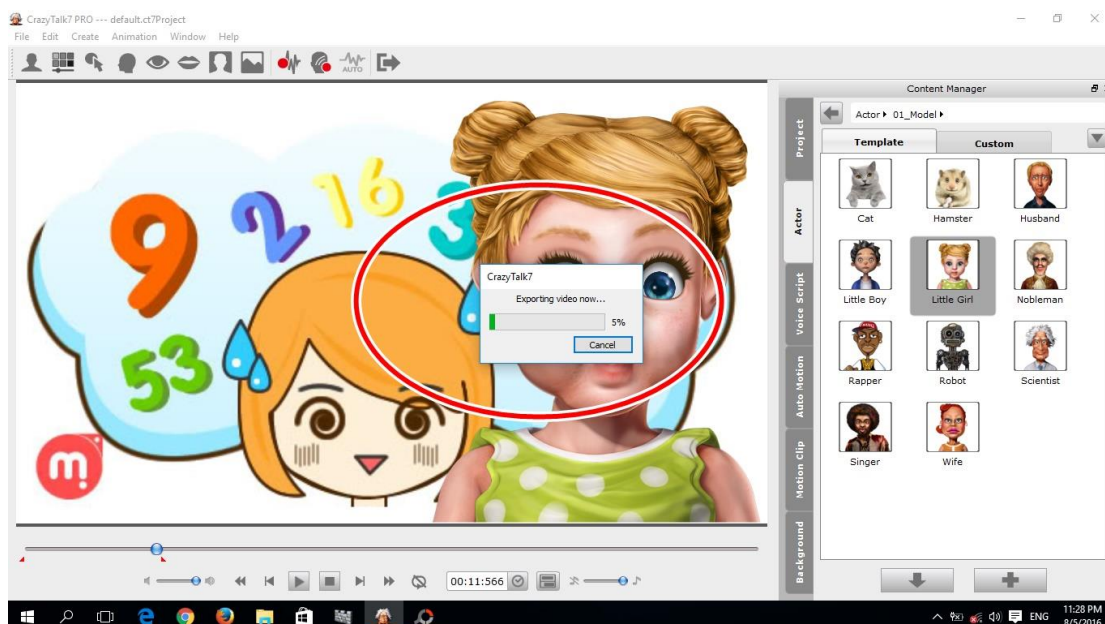
ภาพที่ 149 การบันทึกงานให้เป็นวิดีโอ

146. เลือกระดับความคมชัดที่ Netbook แล้วก็กด Export



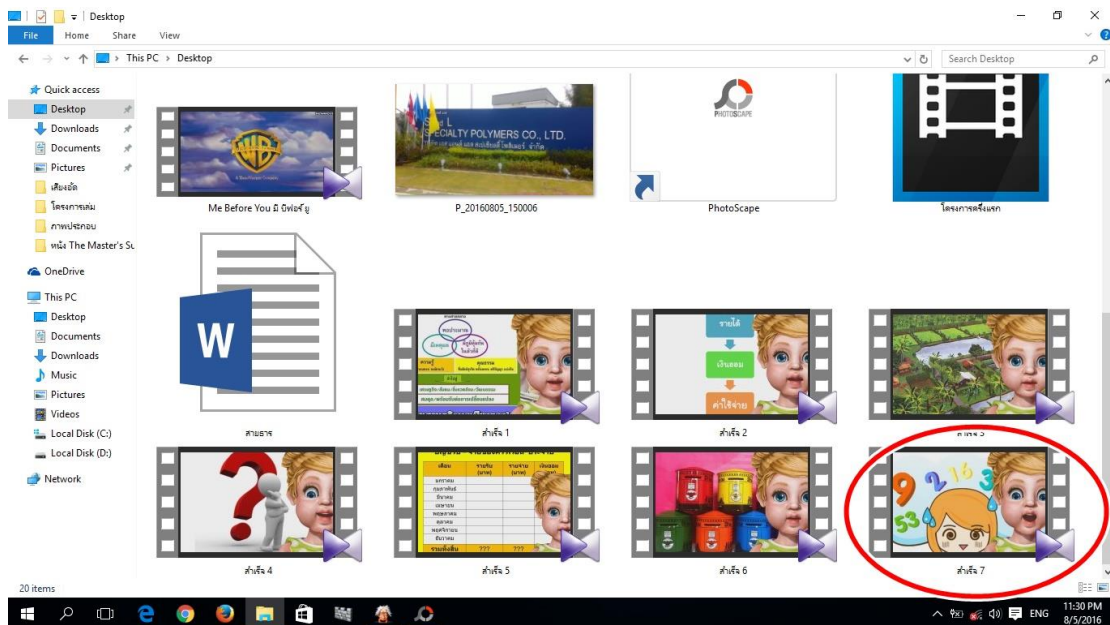
ภาพที่ 150 การบันทึกงานให้เป็นวิดีโอ

147. เมื่อกดแล้วจะปรากฏหน้าต่างการโหลด ให้รอจนกว่าจะโหลดจนเสร็จ



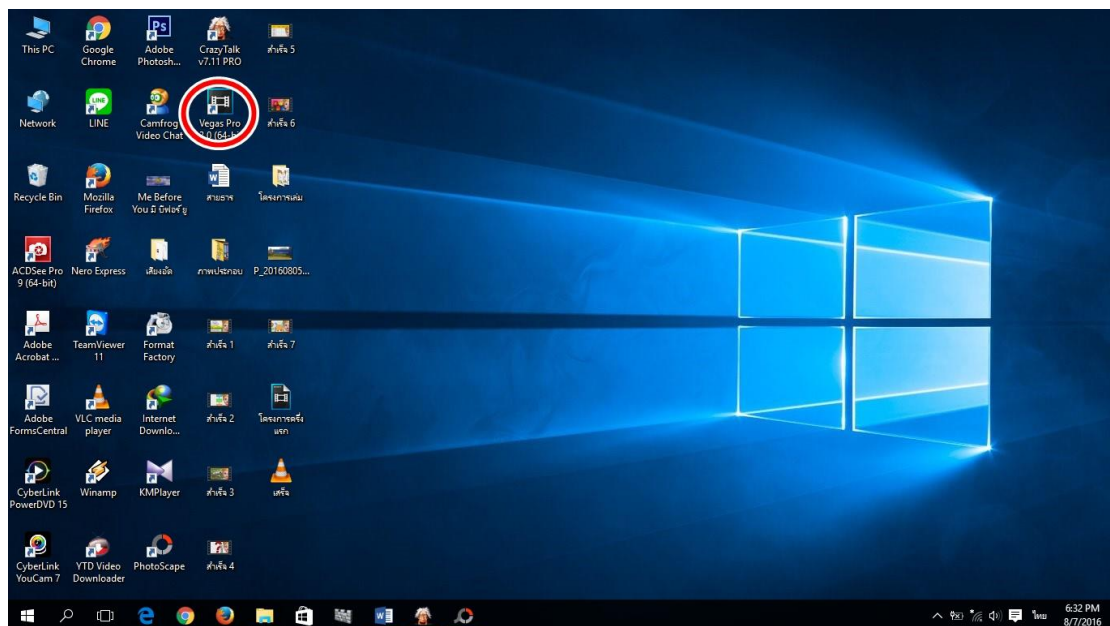
ภาพที่ 151 การบันทึกงานให้เป็นวิดีโอ

148. เมื่อโหนดเสร็จแล้วเราจะได้ชิ้นงานที่เสร็จออกมา 1 ชิ้น



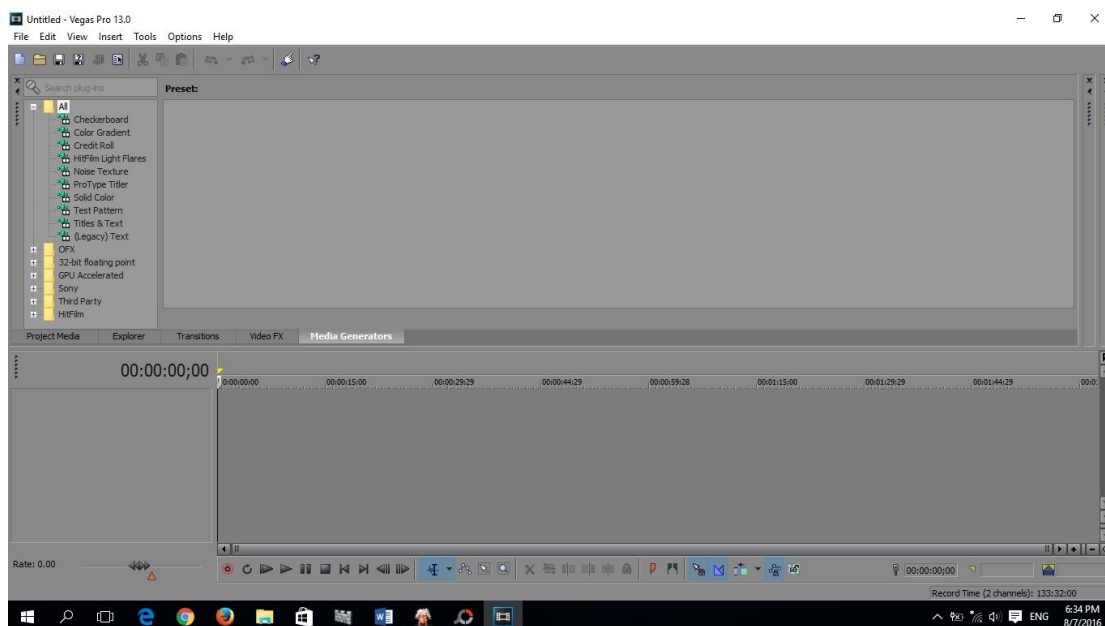
ภาพที่ 152 การบันทึกงานให้เป็นวิดีโอ

149. เมื่อเราได้ตัวชิ้นงานมาครบแล้ว ขั้นตอนต่อไปเป็นการประกอบตัวชิ้นงานเข้าด้วยการโดยการเข้าโปรแกรม Sony Vegas.



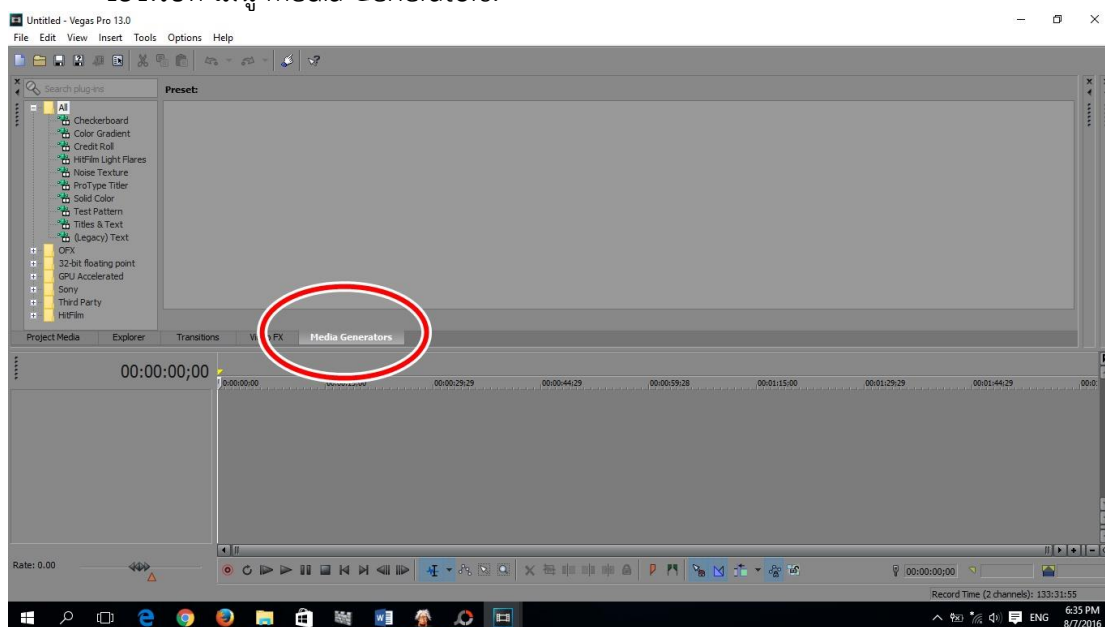
ภาพที่ 153 การประกอบงานเข้าด้วยกัน

150. หน้าตาของโปรแกรม Sony Vegas.



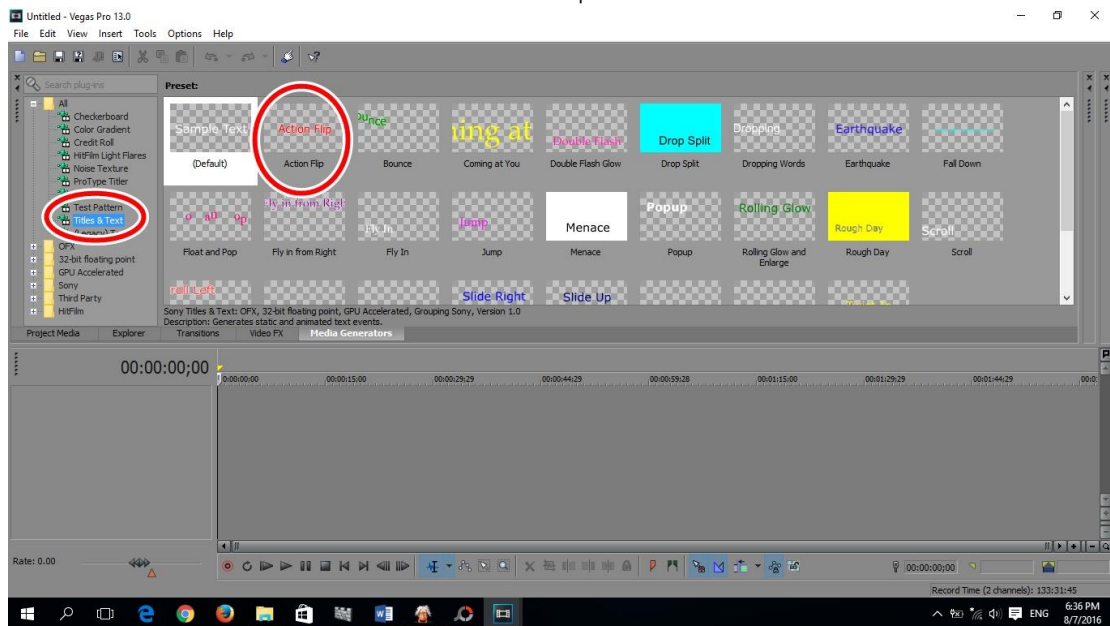
ภาพที่ 154 เปิดหน้าจอโปรแกรม

151.ไปที่ เมนู Media Generators.



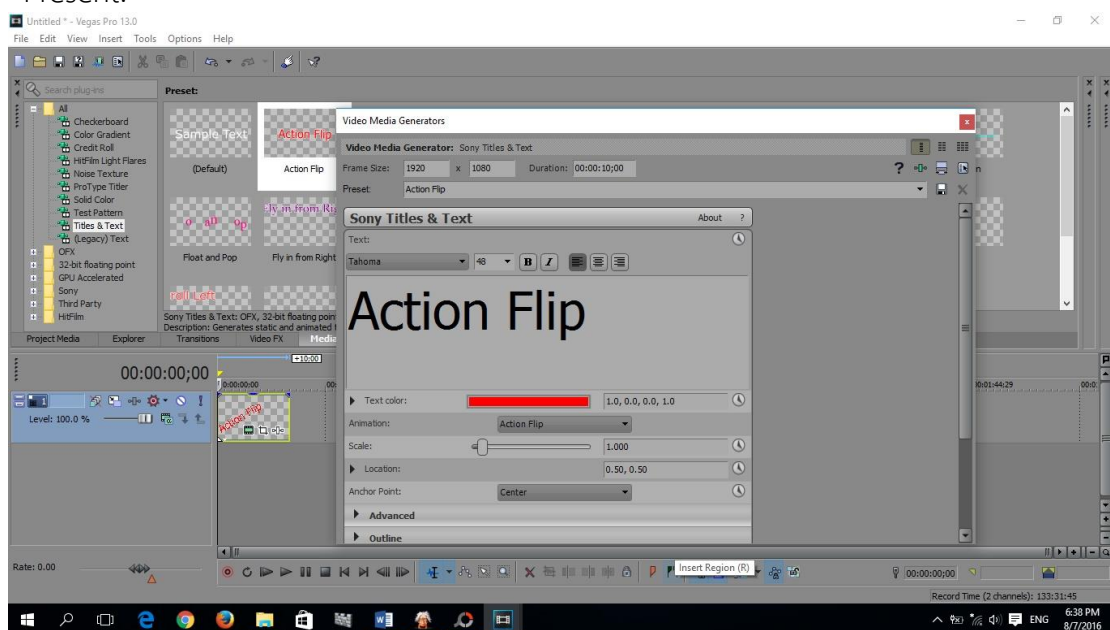
ภาพที่ 155 หาเครื่องมือเพื่อใช้งาน

152.ไปที่ Titles & Text. เลือก Action Flip.



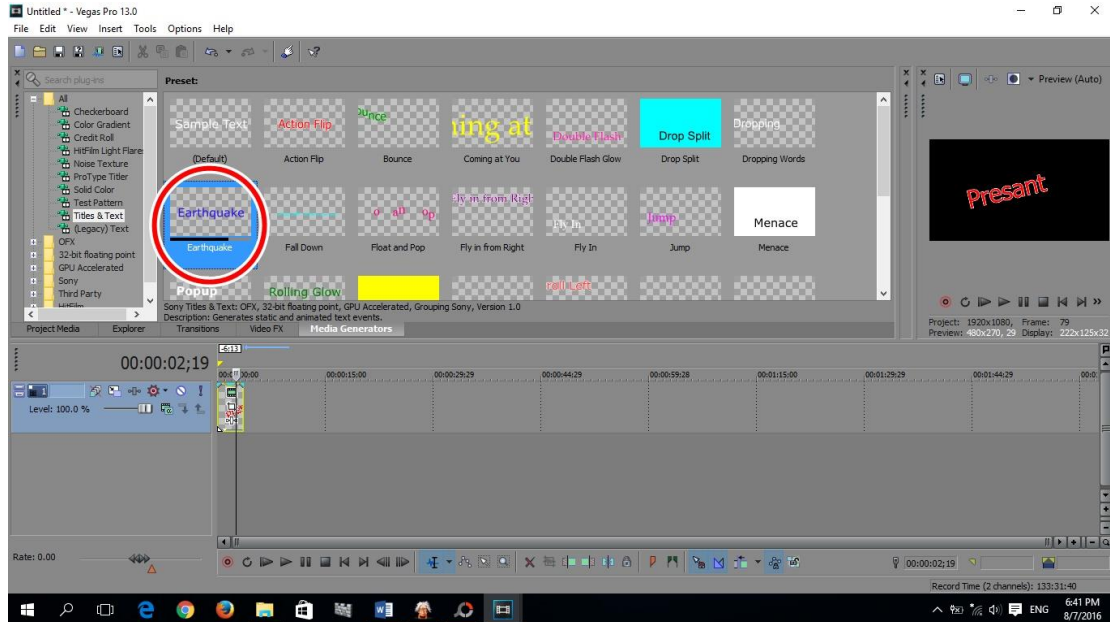
ภาพที่ 156 เลือกแบบภาพเคลื่อนไหว

153. ลากแบบที่เราต้องการลงมาในช่องทำการ และเปลี่ยนตัวอักษรให้เป็นคำว่า “Present.”



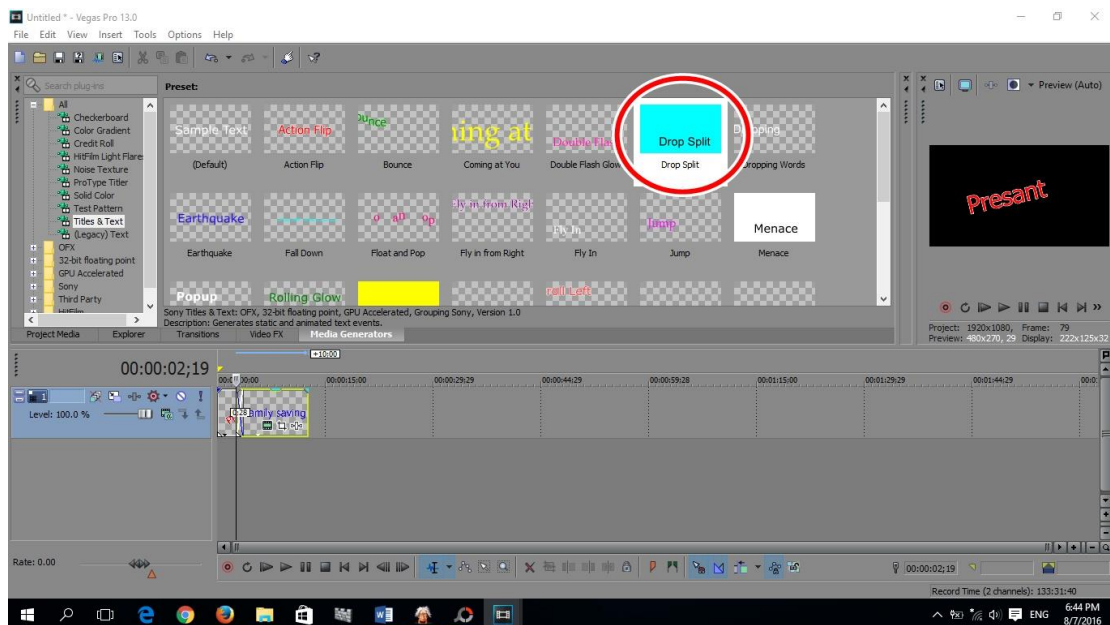
ภาพที่ 157 สร้างสไลด์งาน

154. เลือกสไลด์ใหม่เป็นแบบ Earthquake. ลากมาวางใกล้ๆ กับสไลด์แรก และเปลี่ยนตัวอักษรให้เป็นคำว่า “Family Saving.”



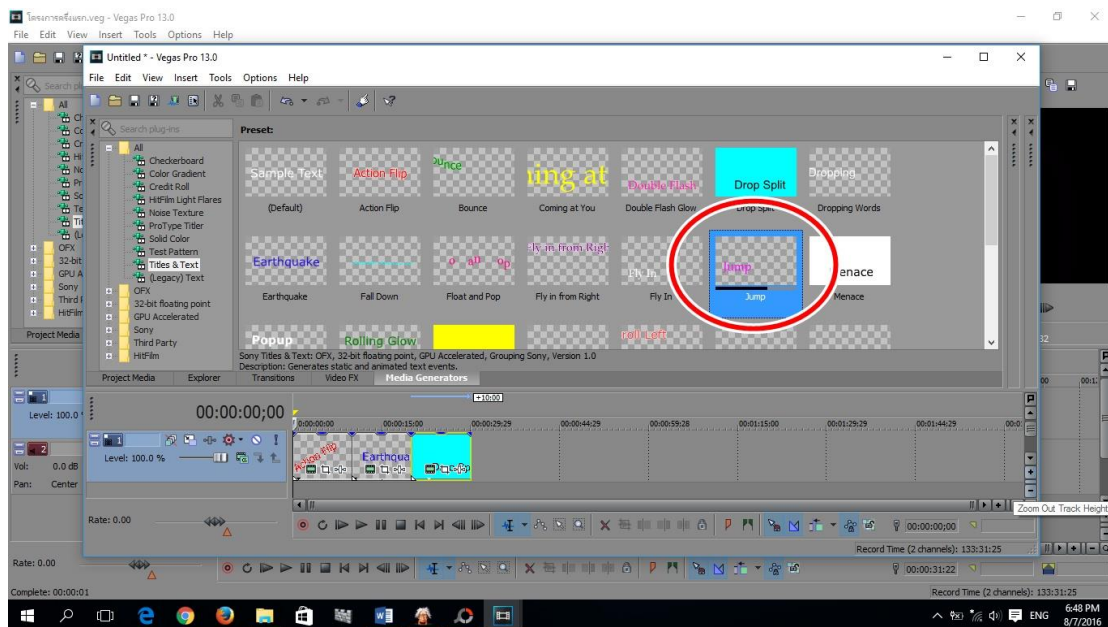
ภาพที่ 158 ทำสไลด์ที่ 2

155. เลือกสไลด์ใหม่เป็นแบบ Drop Split. ลากมาวางใกล้ๆ กับสไลด์สอง และเปลี่ยนตัวอักษรให้เป็นคำว่า “โดยโปรแกรม”



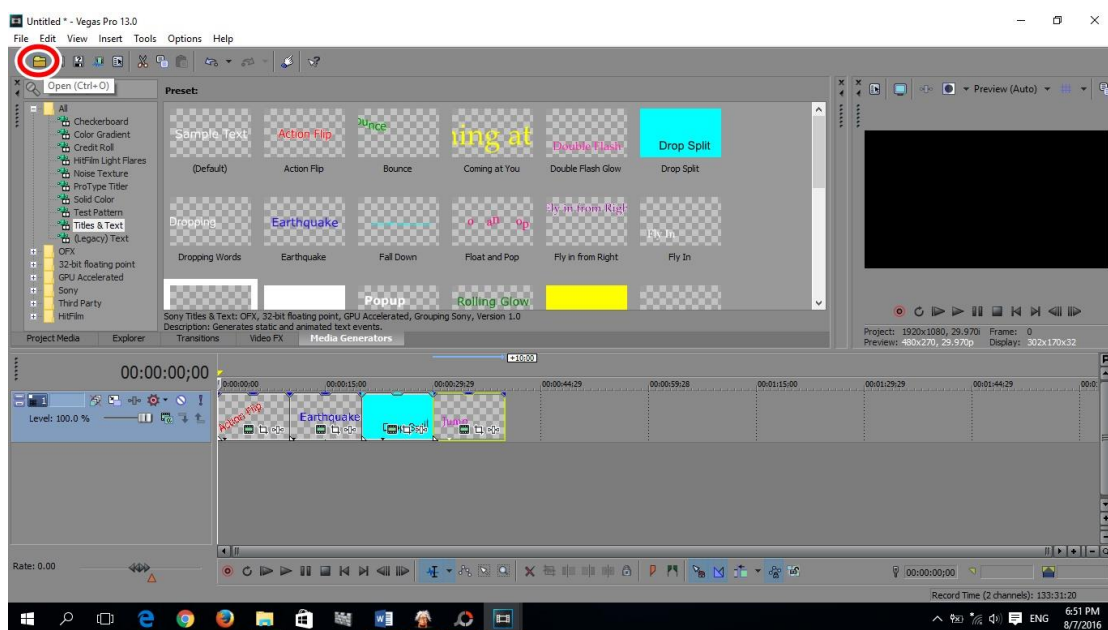
ภาพที่ 159 ทำสไลด์ที่ 3

156. เลือกสไลด์ใหม่เป็นแบบ Jump. ลากมาวางใกล้ๆ กับสไลด์สาม และเปลี่ยนตัวอักษรให้เป็นคำว่า “Crazy Talk.”



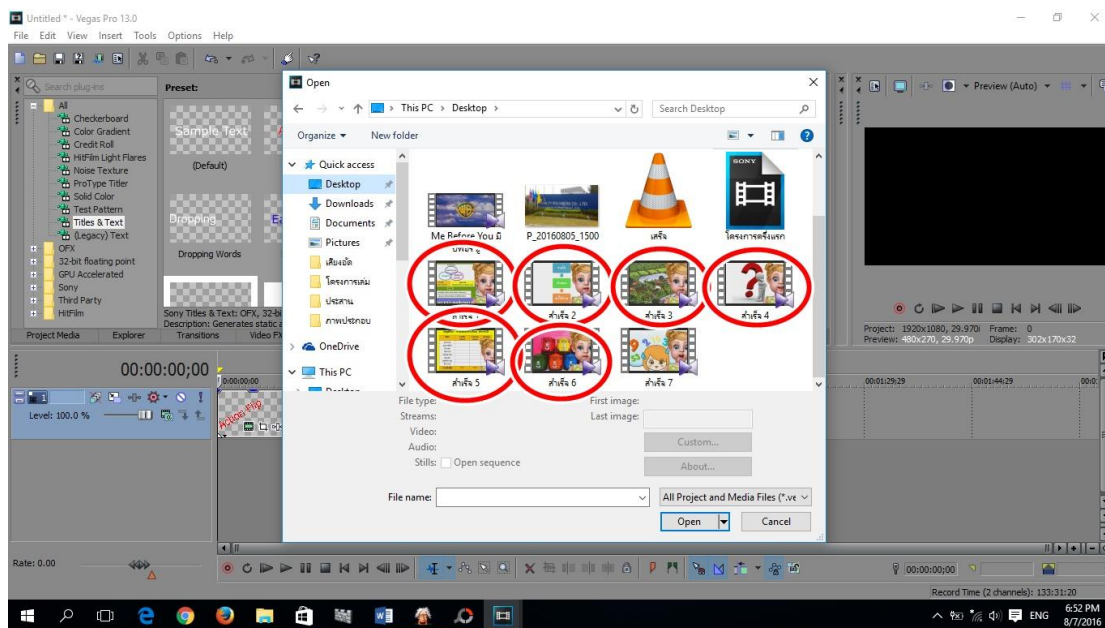
ภาพที่ 160 ทำสไลด์ที่ 4

157. ขั้นตอนต่อไปเป็นการแทรกไฟล์วิดีโองานที่เราได้ทำไว้ ไปที่ แฟ้มงาน



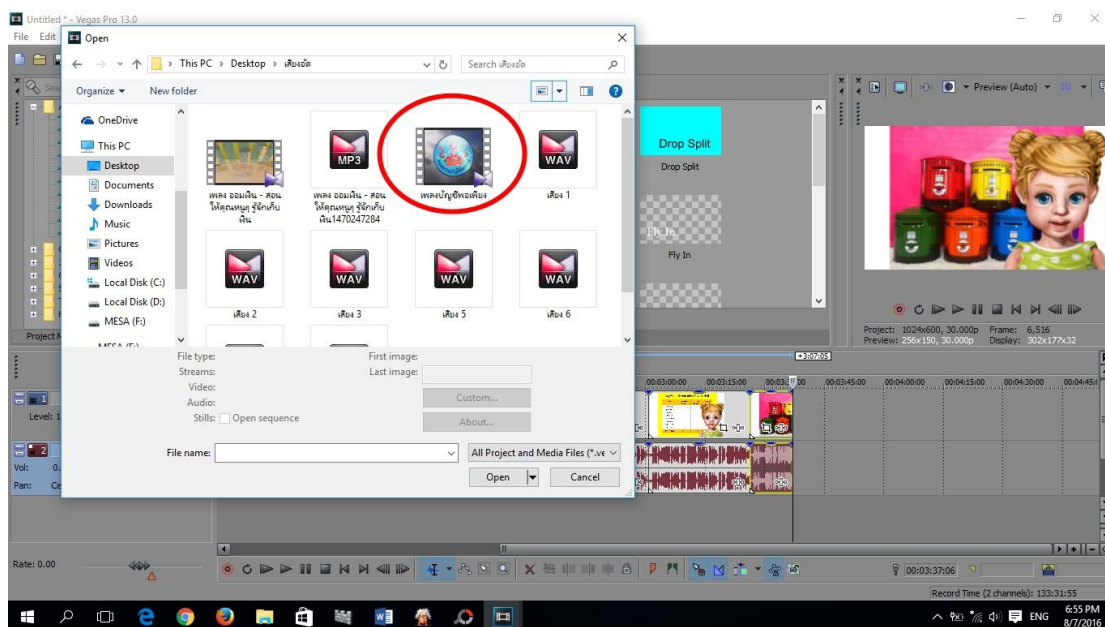
ภาพที่ 161 การแทรกชิ้นงาน

158. ทำการเลือกไฟล์วิดีโอตั้งแต่ งานชิ้นที่ 1 ถึงงานชิ้นที่ 6



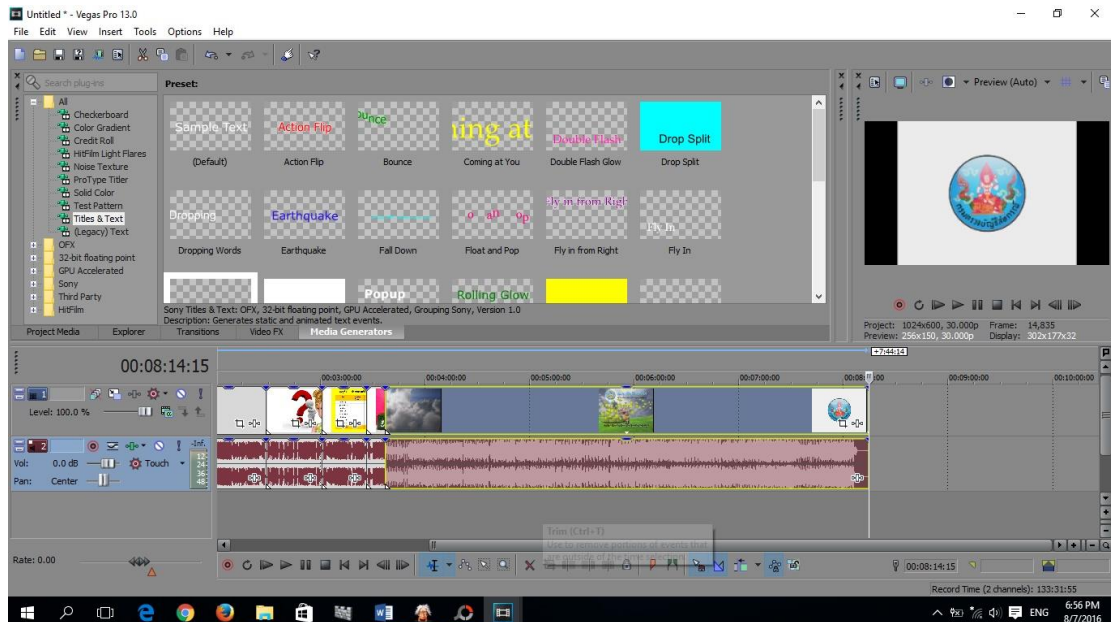
ภาพที่ 162 การแทรกไฟล์งาน

159. เมื่อแทรกไฟล์งานจนครบทั้ง 6 ชิ้นแล้ว ให้แทรกวิดีโอเพลงที่เราได้ทำการเตรียมไว้ใส่เข้าไปเป็นวิดีโอชิ้นที่ 7



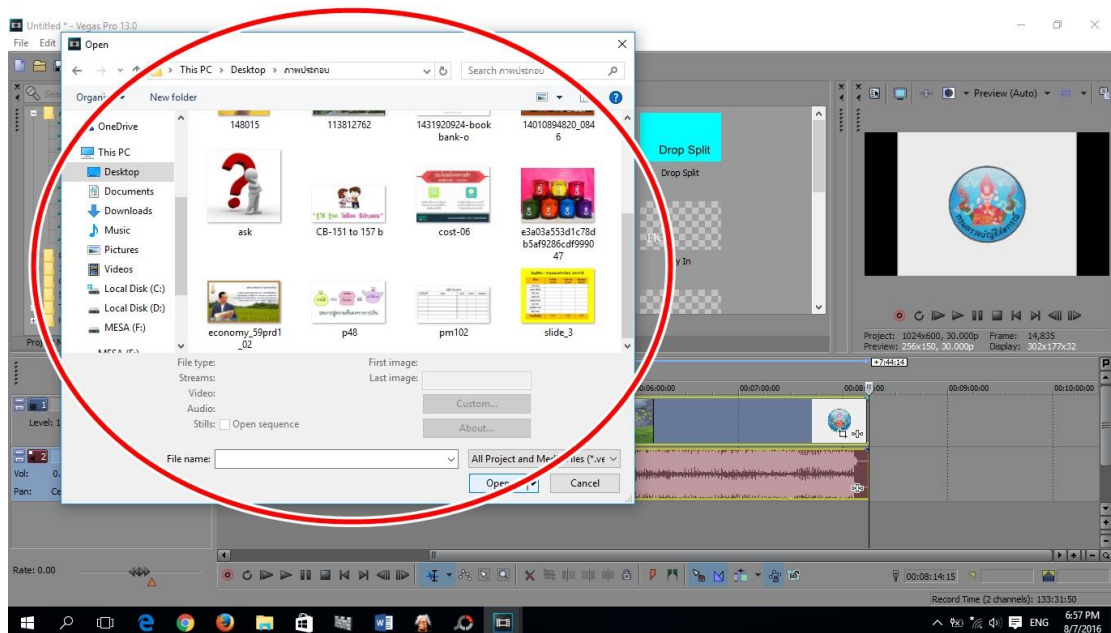
ภาพที่ 163 การแทรกไฟล์เพลง

160. เมื่อแทรกเสร็จแล้วจะได้ภาพที่ใช้ประกอบ



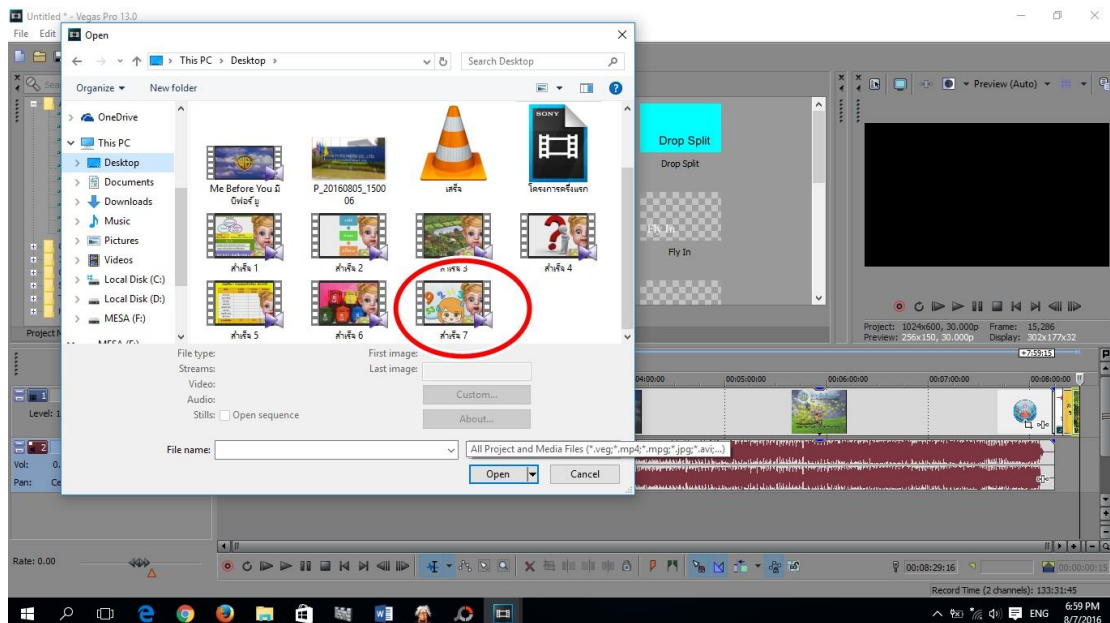
ภาพที่ 164 ตัวอย่างการแทรกไฟล์วิดีโอเสร็จ

161. ถัดจากวิดีโอเราจะแทรกเนื้อหาเกี่ยวกับบัญชีครัวเรือน ให้นำภาพที่เราได้หาไว้ใส่ต่อจากไฟล์เพลง



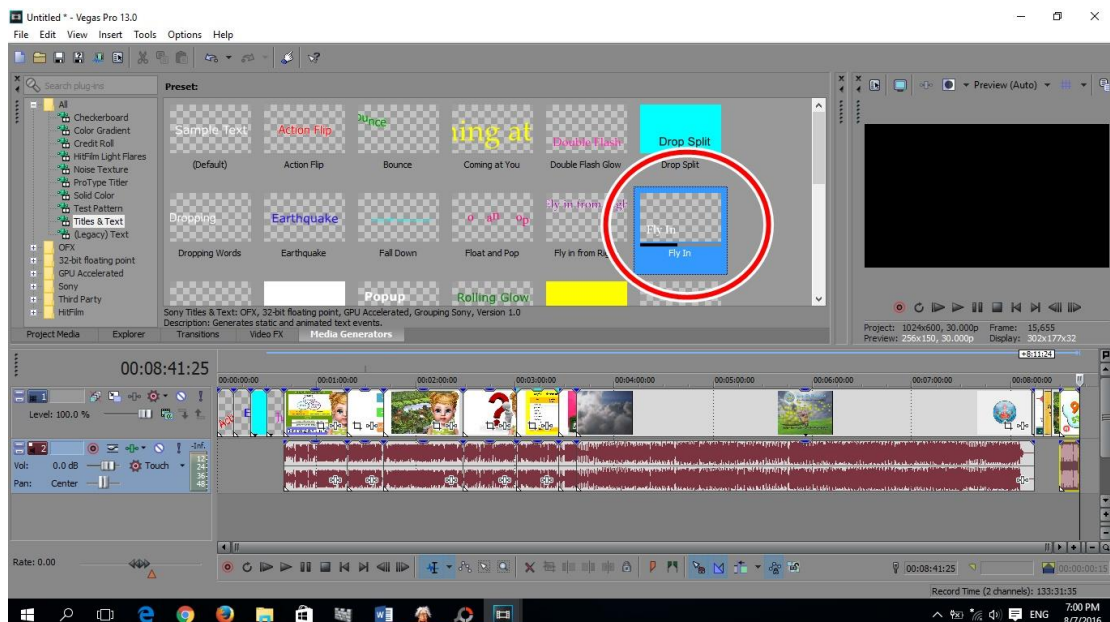
ภาพที่ 165 การแทรกรูปภาพ

162. เมื่อได้อย่างที่เราต้องการแล้ว ให้นำไฟล์วิดีโอชิ้นงานอันที่ 7 ที่เราได้ทำไว้มาใส่



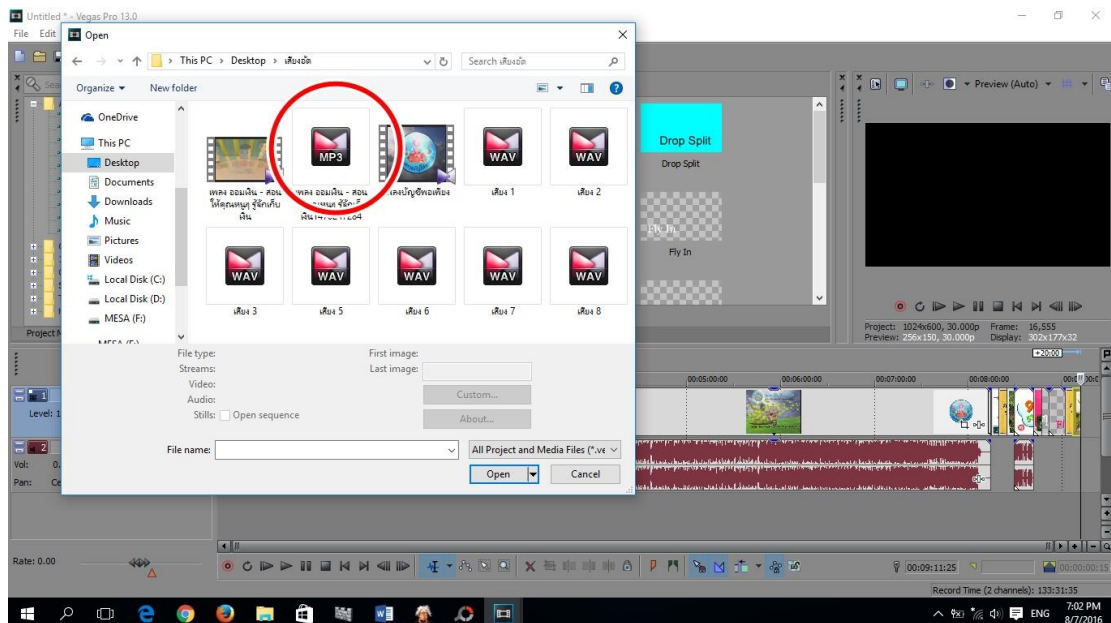
ภาพที่ 166 การแทรกไฟล์วิดีโอ

163. ขั้นตอนต่อไป เป็นการทำเครดิตขอบคุณ เราเลือกแบบ Fly In. และเปลี่ยนตัวอักษรให้เป็นคำว่า “ขอขอบคุณ”



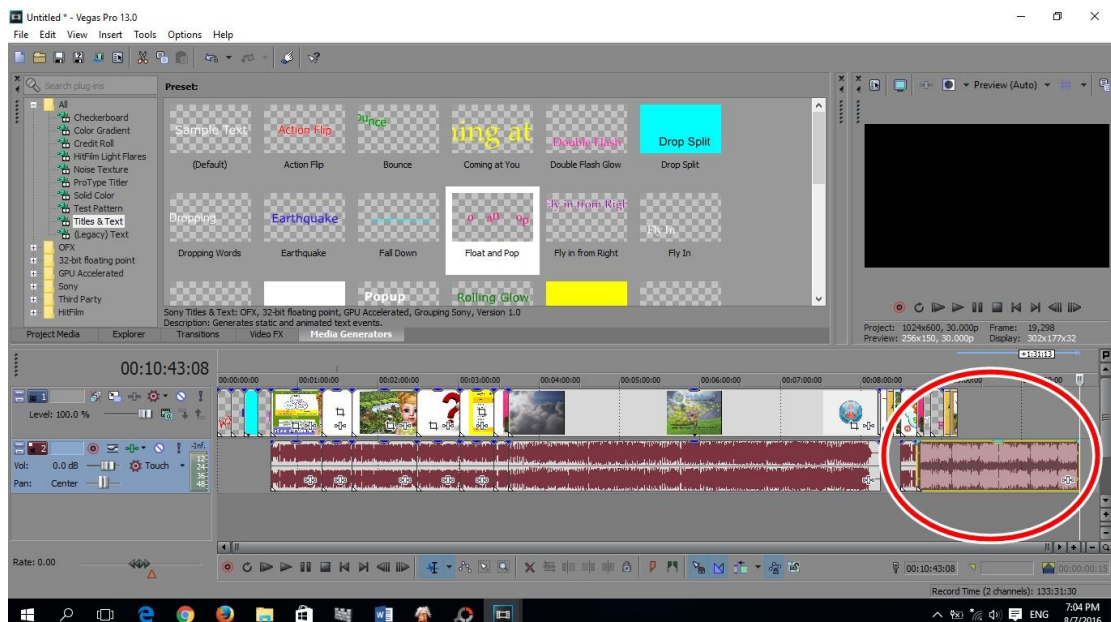
ภาพที่ 167 การทำเครดิตขอบคุณ

164. หลังจากทำเครดิตจบ เราจะใส่เพลงปิดท้าย ให้เราไปเลือกเพลงที่เราเตรียมไว้



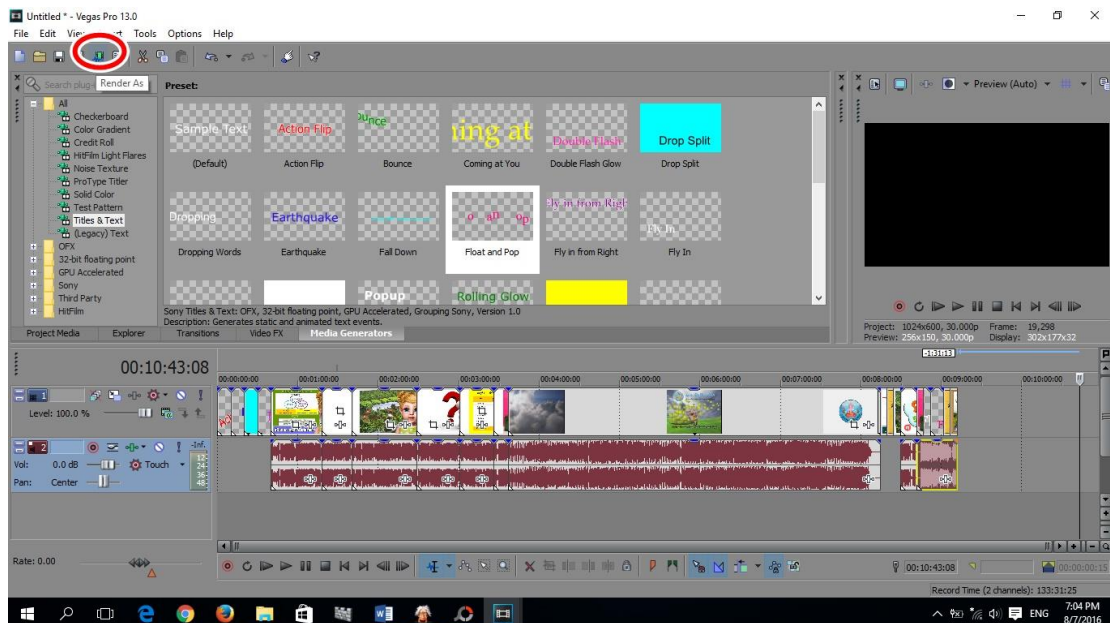
ภาพที่ 168 การใส่เสียงเพลงประกอบชิ้นงาน

165. เนื่องจากเพลงที่เราเลือกมีระยะเวลานาน ให้เราทำการลดระยะเวลาด้วยการใช้เมาส์ไปเลื่อนเนื้อเพลงให้ตรงกับภาพสุดท้ายของเรา



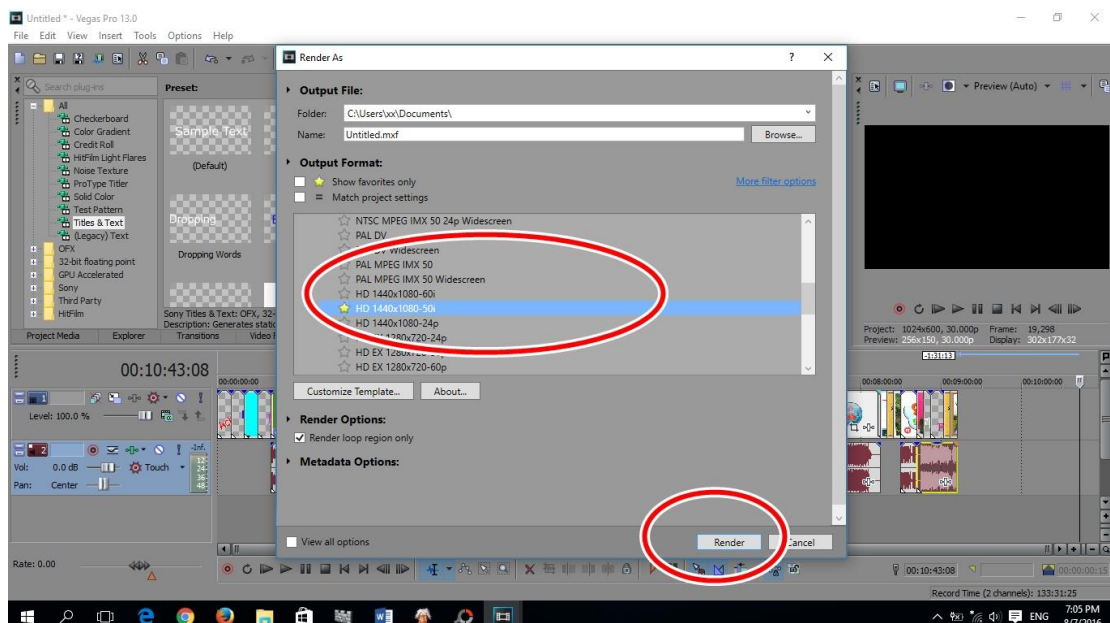
ภาพที่ 169 การลดระยะเวลาเพลง

166. ต่อไปเป็นการอัดงานให้เป็นไฟล์วิดีโอไปที่ Render As.



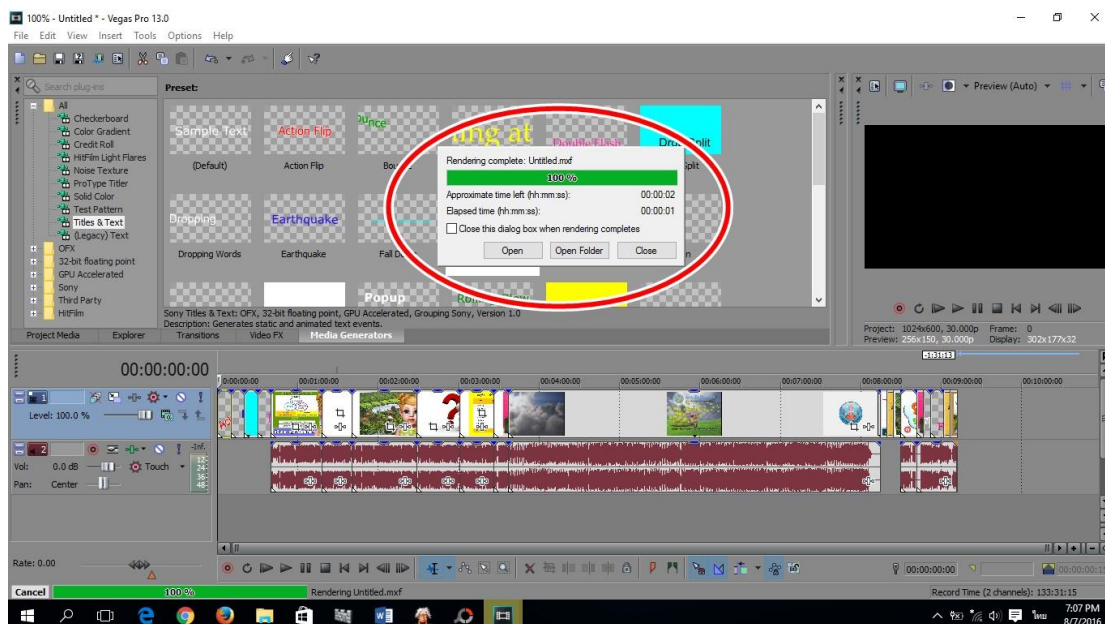
ภาพที่ 170 การลดระยะเวลาเพลง

167. ตั้งชื่อไฟล์งาน เลือกระดับความคมชัด และกด Render.



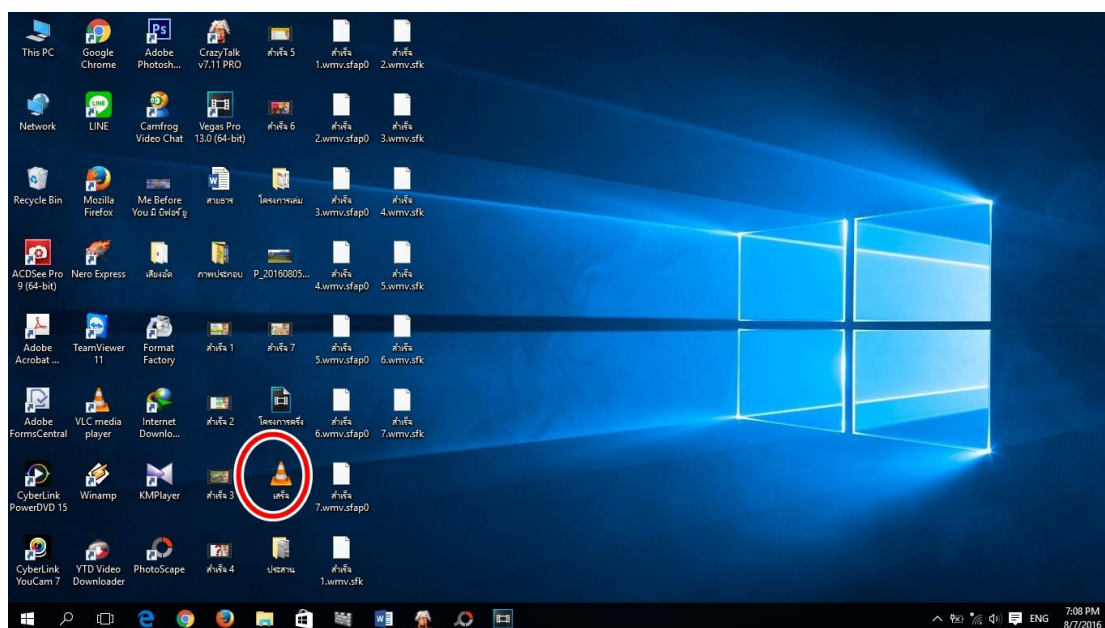
ภาพที่ 171 เก็บงานเป็นไฟล์วิดีโอ

168. รอจนกว่าจะโหลดเสร็จ



ภาพที่ 172 การโหลดไฟล์เป็นวิดีโอ

169. เมื่อทำการแปลงไฟล์งานให้เป็นวิดีโอแล้ว เราก็จะได้ตัวชิ้นงานที่เสร็จสมบูรณ์



ภาพที่ 173 การแปลงตัวชิ้นงาน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล

นำสื่อการเรียนรู้สื่อการเรียนรู้ เรื่อง Family saving โดยใช้โปรแกรม Crazy talk ไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 สาขาการบัญชี จำนวน 25 คน หลังจากนั้นทำการประเมินผลด้วยการตอบแบบสอบถามที่ผู้จัดทำโครงการได้สร้างขึ้น

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินโครงการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ เรื่อง Family saving โดยใช้โปรแกรม Crazy talk มีจำนวน 25 ฉบับ คือ แบบสอบถามความพึงพอใจของการใช้สื่อการเรียนรู้

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ผลการประเมินโครงการโดยใช้ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($\bar{X}$, S.D.)

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้ประเมินได้นำข้อมูลจากแบบสอบถามมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$), ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยกำหนดค่าคะแนนจากแบบสอบถาม เป็น 5 ระดับ คือ

ระดับ 5	หมายถึง	มากที่สุด
ระดับ 4	หมายถึง	มาก
ระดับ 3	หมายถึง	ปานกลาง
ระดับ 2	หมายถึง	น้อย
ระดับ 1	หมายถึง	น้อยที่สุด
ค่าเฉลี่ย	4.51 – 5.00	อยู่ในระดับ มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	3.51 – 4.50	อยู่ในระดับ มาก
ค่าเฉลี่ย	2.51 – 3.50	อยู่ในระดับ ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	1.51 – 2.50	อยู่ในระดับ น้อย
ค่าเฉลี่ย	1.00 – 1.50	อยู่ในระดับ น้อยที่สุด

1) ค่าเฉลี่ย (Mean) หรือเรียกว่าค่ากลางเลขคณิต ค่าเฉลี่ย ค่ามัชฌิมาเลขคณิต

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

เมื่อ $\bar{X}$ แทน ค่าเฉลี่ย

$\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมดของกลุ่ม

n แทน จำนวนของคะแนนในกลุ่ม

2) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เป็นการวัดการกระจายที่นิยมใช้กันมาก เขียนแทนด้วย S.D. หรือ S

$$S.D. = \sqrt{\frac{\sum (X - \bar{X})^2}{n - 1}}$$

หรือ

$$S.D. = \sqrt{\frac{n\sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n - 1)}}$$

เมื่อ S.D. แทน ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

X แทน ค่าคะแนน

n แทน จำนวนคะแนนในแต่ละกลุ่ม

$\sum$ แทน ผลรวม

บทที่ 4

ผลของการดำเนินงาน

ในการวิเคราะห์ข้อมูลโครงการ “สื่อการเรียนรู้ เรื่อง Family saving โดยใช้โปรแกรม Crazy Talk ” ของนักศึกษาวิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ จังหวัดระยอง ทางกลุ่มผู้ศึกษาจัดทำโครงการ ได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้ดำเนินการตามลำดับ ดังต่อไปนี้

สัญลักษณ์ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อให้เกิดความเข้าใจในการแปลความหมาย ได้กำหนดสัญลักษณ์ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

N	แทน	จำนวนคนในกลุ่มตัวอย่าง
$\bar{X}$	แทน	ค่าเฉลี่ย (Mean)
%	แทน	ร้อยละ (เปอร์เซ็นต์)
S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

การเสนอผลการวิเคราะห์

คณะผู้จัดทำได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามความมุ่งหมายของสื่อการเรียนรู้ เรื่อง Family saving โดยใช้โปรแกรม Crazy Talk และแปลผลจากแบบสอบถามที่เก็บรวบรวมจากกลุ่มตัวอย่าง โดยแบ่งออกเป็น 2 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เพศ อายุ ระดับชั้นและสาขาวิชา

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยของการสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน-นักศึกษาเกี่ยวกับสื่อการเรียนรู้ เรื่อง Family saving โดยใช้โปรแกรม Crazy Talk” ของนักเรียน – นักศึกษา ประภาศนียัตถวิภาชีพชั้นปีที่ 2 สาขาการบัญชี วิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ จังหวัดระยอง

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เพศ อายุ ระดับชั้น และสาขาวิชา

ตารางที่ 1 จำแนกร้อยละของสภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
ชาย	1	4
หญิง	24	96
รวม	25	100

จากตารางที่ 1 พบว่าสถานภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างนักเรียน-นักศึกษา จำแนกตาม เพศ จากกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น จำนวน 25 คน

- เพศชาย จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 4
- เพศหญิง จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 96

ตารางที่ 2 จำแนกร้อยละของสภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามอายุ

อายุ / ปี	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
16-18	25	100
19-21	-	-
22 ปีขึ้นไป	-	-
รวม	30	100

จากตารางที่ 2 พบว่าสถานภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างนักเรียน-นักศึกษา จำแนกตาม อายุ จากกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น จำนวน 25 คน

- อายุ 16-18 จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 100
- อายุ 19-21 จำนวน- คน คิดเป็นร้อยละ -
- อายุ 22 ปี ขึ้นไป จำนวน - คน คิดเป็นร้อยละ -

ตารางที่ 3 จำแนกร้อยละของสภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามระดับชั้น

	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
ปวช.	25	100
ปวส.	-	-
รวม	25	100

จากตารางที่ 3 พบว่าสถานภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างนักเรียน-นักศึกษา จำแนกตาม ระดับชั้น จากกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น จำนวน 25 คน

- ปวช. จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 100
- ปวส. จำนวน - คน คิดเป็นร้อยละ -

ตารางที่ 4 จำแนกร้อยละของสภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามสาขาวิชา

ทักษะทางคอมพิวเตอร์	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
การบัญชี	25	100
การตลาด	-	-
คอมพิวเตอร์	-	-
รวม	25	100

จากตารางที่ 4 พบว่าสถานภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างนักเรียน-นักศึกษา จำแนกตามสาขาวิชา จากกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น จำนวน 25 คน

- การบัญชี จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 100
- การตลาด จำนวน - คน คิดเป็นร้อยละ -
- คอมพิวเตอร์ จำนวน - คน คิดเป็นร้อยละ -

ตารางที่ 5 ตารางสรุปแบบประเมินความพึงพอใจในสื่อการเรียนรู้ เรื่อง Family saving โดยใช้โปรแกรม Crazy Talk

รายการการประเมินผล	ค่าเฉลี่ย $\bar{x}$	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน S.D.	ระดับความ พึงพอใจ
เนื้อหาของโครงการ			
1. อธิบายเนื้อหาได้ถูกต้อง สมบูรณ์	4.84	0.47	ดีมาก
2. ใช้แหล่งข้อมูลที่หลากหลายและน่าเชื่อถือ	4.44	0.65	มาก
3. เนื้อหาเข้าใจง่ายและชัดเจน	4.52	0.65	ดีมาก
4. เวลาในการนำเสนอโครงการเหมาะสมกับเนื้อหา	4.64	0.49	ดีมาก
ประโยชน์ของโครงการ			
5. สามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตประจำวัน หรือเผยแพร่ต่อ สาธารณชน	4.56	0.51	ดีมาก
6. ช่วยแก้ปัญหาให้แก่ตนเองและชุมชน	4.68	0.56	ดีมาก
การใช้เทคโนโลยี			
7. ใช้เทคโนโลยีหรือโปรแกรมในการทำสื่อการเรียนรู้ และ ข้อมูลที่ทันสมัย	4.56	0.65	ดีมาก
8. ใช้เทคโนโลยีหรือโปรแกรมในการนำเสนอข้อมูลได้ คล่องแคล่ว	4.72	0.46	ดีมาก
คุณลักษณะของผู้ทำโครงการ			
9. การเตรียมตัวของผู้จัดทำโครงการในการนำเสนอผลงาน	4.48	0.77	มาก
10. การให้ข้อมูลเพิ่มเติมหรือการตอบคำถามเมื่อมีการ ซักถาม	4.56	0.71	ดีมาก
ค่าเฉลี่ยรวม	4.60	0.11	ดีมาก

*เกณฑ์การวัดระดับความพึงพอใจ

4.51 - 5.00	มากที่สุด
3.51 - 4.50	มาก
2.51 - 3.50	ปานกลาง
1.50 - 2.50	น้อย
1.00 - 1.50	น้อยที่สุด

ผลการประเมินความพึงพอใจในสื่อการเรียนรู้ เรื่อง Family saving โดยใช้โปรแกรม Crazy Talk โดยภาพรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.60 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.11 และเมื่อพิจารณารายข้อพบว่าผู้ประเมินมีความพึงพอใจในเรียงตามลำดับดังนี้

ลำดับที่ 1 อธิบายเนื้อหาได้ถูกต้อง สมบูรณ์ มีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.84 , ค่า S.D. = 0.47

ลำดับที่ 2 ใช้เทคโนโลยีหรือโปรแกรมในการนำเสนอข้อมูลได้คล่องแคล่ว มีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.72 , ค่า S.D. = 0.46

ลำดับที่ 3 ช่วยแก้ปัญหาให้แก่ตนเองและชุมชน มีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.68, ค่า S.D. = 0.56

ลำดับที่ 4 เวลาในการนำเสนอโครงการเหมาะสมกับเนื้อหา มีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.64 มีค่า S.D.= 0.49

ลำดับที่ 5 การให้ข้อมูลเพิ่มเติมหรือการตอบคำถามเมื่อมีการซักถาม มีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.56, ค่า S.D. = 0.71, ใช้เทคโนโลยีหรือโปรแกรมในการทำสื่อการเรียนรู้ และข้อมูลที่ทันสมัย มีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.56 มีค่า S.D.= 0.65 , สามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตประจำวัน หรือเผยแพร่ต่อสาธารณชน มีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.56, ค่า S.D. = 0.51

ลำดับที่ 6 เนื้อหาเข้าใจง่ายและชัดเจน มีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.52 มีค่า S.D.= 0.65

ลำดับที่ 7 การเตรียมตัวของผู้จัดทำโครงการในการนำเสนอผลงาน และเนื้อหาเข้าใจง่ายและชัดเจน มีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ย 4.48, ค่า S.D. = 0.77

ลำดับที่ 8 ใช้แหล่งข้อมูลที่หลากหลายและน่าเชื่อถือ มีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ย 4.44, ค่า S.D. = 0.65

บทที่ 5

สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ

โครงการสื่อการเรียนรู้ เรื่อง Family saving โดยใช้โปรแกรม Crazy Talk มีผลสรุป
อภิปราย และข้อเสนอแนะเรียงตามลำดับดังนี้

สรุปผล

1. นักเรียน-นักศึกษาสามารถใช้สื่อการเรียนรู้ เรื่อง Family saving โดยใช้โปรแกรม Crazy Talk ในการเรียนในชั้นเรียน และยังใช้ในการศึกษด้วยตนเองได้
2. ความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อการเรียนรู้ เรื่อง Family saving โดยใช้โปรแกรม Crazy Talk ในการตัดต่อวิดีโอ นักเรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนรู้ที่ระดับ 4.60 ระดับความพึงพอใจ คือ ดีมาก

อภิปรายผล

จากการศึกษาการใช้สื่อการเรียนรู้ เรื่อง Family saving โดยใช้โปรแกรม Crazy Talk สร้าง
สื่อการเรียนรู้มีประเด็นที่นำมาอภิปรายผล ได้ดังนี้

1. สื่อการเรียนรู้ เรื่อง Family saving โดยใช้โปรแกรม Crazy Talk เป็นการนำความรู้
ความสามารถจากการเรียนในสาขาบัญชีมาพัฒนาเป็นสื่อการเรียนการสอน และจากการศึกษาค้นคว้า
เพิ่มเติมจากแหล่งเรียนรู้ทางอินเทอร์เน็ต มาสร้างสื่อการเรียนรู้ เรื่อง Family saving โดยใช้โปรแกรม
Crazy Talk เพื่อใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนในชั้นเรียน และสื่อการเรียนรู้ในการศึกษด้วยตนเอง ซึ่ง
สามารถนำมาใช้ได้จริงในการเรียนการสอนในสาขาวิชาการบัญชี
2. ความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อการเรียนรู้ เรื่อง Family saving โดยใช้โปรแกรม Crazy Talk
ผลปรากฏว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อวิดีโอที่ระดับดีมาก คือ ระดับ 5 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะสื่อการ
เรียนรู้ มีภาพ ตัวอย่างเพลงสนุกๆ เพลิดเพลินกับเนื้อหาสาระของโครงการจัดทำเพื่อสอนให้เข้าใจ
ได้ง่าย

ปัญหาและอุปสรรค

1. เวลาในการบันทึกเสียงจะมีเสียงอื่น ๆ เข้ามารบกวน
2. เนื้อหาของตัวโปรแกรมมีน้อย ต้องศึกษาค้นคว้าจากแหล่งการเรียนรู้อื่นร่วมด้วย เช่น
หนังสือเฉพาะของโปรแกรม คู่มือการใช้งาน (โปรแกรมลิขสิทธิ์) เป็นต้น
3. ควรปรึกษาอาจารย์ที่มีความรอบรู้ในด้านเนื้อหาและโปรแกรม Crazy Talk เพื่อความ
รวดเร็วในการเรียนรู้ มากกว่าที่จะเรียนรู้ด้วยตนเองทั้งหมด

ข้อเสนอแนะหรือแนวทางในการแก้ไขปัญหา

1. ควรใช้อุปกรณ์อื่นๆ ช่วยในการบันทึกเสียง เพื่อให้เสียงที่ได้มีคุณภาพดี ชัดเจน
2. จัดให้มีการเรียนการสอนเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Crazy Talk เพราะเป็นโปรแกรมที่งานและเหมาะกับเด็กการบัญชีที่ไม่ค่อยชำนาญเรื่องโปรแกรมคอมพิวเตอร์
3. ควรให้ความสำคัญกับการจัดรูปแบบรายงานโครงการ 5 บท ให้ถูกต้อง สวยงาม ตามรูปแบบหรือโครงสร้างที่กำหนดให้

เอกสารอ้างอิง

Thaihealth. (2555). การทำ Content. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก :

<http://www.thaihealth.or.th/Content/26490-20.html> (วันที่ค้น 3 มิถุนายน พ.ศ. 2559)

นายอภิชาติ จีระวุฒิ เลขาธิการ กคส. (2558). หนังสือรายวิชา เศรษฐกิจพอเพียง (ทช31001)

ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย. (วันที่ค้นข้อมูล 3 มิถุนายน พ.ศ.2559)

Thaiglossary. (2556). ภาษาอังกฤษเพื่องานบัญชี. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก :

<http://www.thaiglossary.org/groups/acc/browse/published/search/A/prefix>
(วันที่ค้น 3 มิถุนายน พ.ศ.2559)

ประวัติผู้จัดทำโครงการ



ชื่อ-นามสกุล	นางสาวเมธาวี บุญรอด
ชื่อเล่น	เมย์
วัน เดือน ปีเกิด	15 กรกฎาคม 2539
ที่อยู่ปัจจุบัน	177 หมู่ 2 ตำบลบ้านฉาง อำเภอบ้านฉาง จังหวัด ระยอง 21130
เบอร์โทรศัพท์	092-0141810
กำลังศึกษาอยู่ที่	วิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ
ความสามารถพิเศษ	-
อีเมล	maytawee123@gmail.com

ประวัติผู้จัดทำโครงการ



ชื่อ-นามสกุล	นางสาวเมษา งามฤธี
ชื่อเล่น	เมย์
วัน เดือน ปีเกิด	9 เมษายน 2540
ที่อยู่ปัจจุบัน	56/50 ถนนมาบชะลูดแหลมสน ตำบลห้วยโป่ง อำเภอมือง จังหวัดระยอง 21150
เบอร์โทรศัพท์	082-1282248
กำลังศึกษาอยู่ที่	วิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ
ความสามารถพิเศษ	ร้องเพลง, เรนกีฬา, เย็บปักถักร้อย
อีเมล	PMRamrit@gmail.com

ภาคผนวก

แบบประเมินโครงการ

ชื่อโครงการ ระดับชั้น สาขา.....

ชื่อผู้จัดทำโครงการ 1. 2. 3.

วิชาโครงการ ปีการศึกษา 2559 ผู้ประเมิน ☐ ครูผู้สอน ☐ นักเรียน

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความเห็นของท่าน และกรุณาส่งคืนหลังจากที่ท่านได้ตอบแบบประเมินเสร็จเรียบร้อยแล้ว

- 1.เพศ () ชาย () หญิง
 2.อายุ () 16-18 () 19-21 () 22 ปีขึ้นไป
 3.ปัจจุบันกำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้น () ปวช.1 () ปวช.2 () ปวช.3
 () ปวส. 1 () ปวส.2
 4.สาขาที่ศึกษา () สาขาบัญชี () สาขาตลาด () สาขาคอมพิวเตอร์

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจที่มีต่อโครงการ

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
เนื้อหาของโครงการ					
1. อธิบายเนื้อหาได้ถูกต้อง สมบูรณ์					
2. ใช้แหล่งข้อมูลที่หลากหลายและน่าเชื่อถือ					
3. เนื้อหาเข้าใจง่ายและชัดเจน					
4. เวลาในการนำเสนอโครงการเหมาะสมกับเนื้อหา					
ประโยชน์ของโครงการ					
5. สามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตประจำวัน หรือเผยแพร่ต่อสาธารณชน					
6. ช่วยแก้ปัญหาให้แก่ตนเองและชุมชน					
การใช้เทคโนโลยี					
7. ใช้เทคโนโลยีหรือโปรแกรมในการทำสื่อการเรียนรู้ และข้อมูลที่ทันสมัย					
8. ใช้เทคโนโลยีหรือโปรแกรมในการนำเสนอข้อมูลได้คล่องแคล่ว					
คุณลักษณะของผู้ทำโครงการ					
9. การเตรียมตัวของผู้จัดทำโครงการในการนำเสนอผลงาน					
10. การให้ข้อมูลเพิ่มเติมหรือการตอบคำถามเมื่อมีการซักถาม					

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

.....

ภาพถ่ายการทดลองการสร้างสื่อการเรียนรู้ เรื่อง Family saving โดยใช้โปรแกรม
Crazy talk กลุ่มตัวอย่าง-นักศึกษาระดับปวช.2 การบัญชี (วันที่ 2 กันยายน 2559)









