

บัญชีเบื้องต้นแสนสนุก

ธวัชพร เปื้องสุวรรณ
วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมลบริหารธุรกิจ
เบอร์โทรศัพท์ 093-567-3883
อีเมล Thawanporn@wbac.ac.th

วิชาการบัญชีเบื้องต้นเป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียนในสาขาพาณิชยกรรม เนื่องจากเกี่ยวข้องกับการบันทึก วิเคราะห์ และสรุปผลข้อมูลทางการเงินเพื่อการตัดสินใจ นักศึกษาจำนวนมากมองว่าการเรียนบัญชีเป็นเรื่องยาก ซ้ำซ้อน และน่าเบื่อ ส่งผลให้ขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ ผู้จัดทำจึงเห็นถึงความจำเป็นในการพัฒนาสื่อการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและสามารถเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น จากปัญหาดังกล่าว จึงเกิดแนวคิดในการสร้างเกมการเรียนรู้วิชาการบัญชีเบื้องต้น เพื่อใช้ในการเรียนการสอนที่ผสมผสานความรู้กับความสนุกสนาน โดยผู้เรียนจะได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม มีแรงกระตุ้นในการเรียน และสามารถจดจำเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น อีกทั้งยังช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ไม่น่าเบื่อและส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง

วัตถุประสงค์ของการสร้างเกมครั้งนี้ คือ 1) เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจเนื้อหาบัญชีเบื้องต้น เช่น สมการบัญชี การบันทึกรายการค้า และบทบาทของนักบัญชี 2) เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา และ 3) เพื่อสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาบัญชี

หลักการและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานจะดำเนินการโดยนำเนื้อหาวิชาการบัญชีเบื้องต้นมาจัดทำเป็นคำถามในเกม ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล Canva โดยออกแบบให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาโดยย่อจากนั้นจึงเล่นเกมถาม-ตอบจำนวน 10 ข้อ และมีการสรุปคะแนนเมื่อสิ้นสุดเกม เพื่อสะท้อนผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับคือ นักศึกษามีความเข้าใจในเนื้อหาการบัญชีเบื้องต้นมากขึ้น เกิดแรงจูงใจและทัศนคติที่ดีต่อวิชา สามารถเชื่อมโยงความรู้ไปสู่การปฏิบัติจริง และยังเป็นสื่อการสอนที่ครูสามารถนำไปใช้เสริมการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งผลงานนี้ยังสามารถพัฒนาต่อยอดให้ครอบคลุมเนื้อหาในอนาคตได้

