

กระดานเกมภาษา

อรุณรุ่ง สุวรรณโชติ^{*1}

วิทยาลัยเทคโนโลยีวมลบริหารธุรกิจ

เบอร์โทรศัพท์ 0818061442

อีเมล 10010@wbac.ac.th

ความเป็นมา วิชาภาษาอากรเป็นวิชาที่มีเนื้อหาด้านกฎหมายและข้อกำหนดทางการเงิน ซึ่งผู้เรียนจำนวนมากมักมองว่ายากและซับซ้อน การเรียนการสอนในชั้นเรียนส่วนใหญ่มักเน้นการบรรยายหรือการทำแบบฝึกหัด ทำให้ผู้เรียนเกิดความเครียด เบื่อหน่าย และไม่เห็นความเชื่อมโยงกับชีวิตจริง ดังนั้นจึงมีความจำเป็นต้องพัฒนาสื่อการสอนที่มีรูปแบบใหม่ ๆ เพื่อสร้างแรงจูงใจและกระตุ้นการเรียนรู้ให้ผู้เรียนสนุกกับการศึกษาเนื้อหาภาษาอากร “กระดานเกมภาษา” เป็นนวัตกรรมสื่อการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการเล่นเกม โดยผสมผสานความรู้ด้านภาษาอากรเข้ากับกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ ผู้เรียนจะได้ฝึกคิด วิเคราะห์ และตัดสินใจในสถานการณ์ที่คล้ายกับการปฏิบัติจริง อีกทั้งยังส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีม การแข่งขันเชิงสร้างสรรค์ และการจดจำความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงถือเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการทำให้การเรียนภาษาอากรมีความน่าสนใจ เข้าใจง่าย และนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้

วัตถุประสงค์ 1. เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้รูปแบบกระดานเกมที่ช่วยให้การเรียนภาษาอากรมีความน่าสนใจ 2. เพื่อส่งเสริมความรู้ ความเข้าใจด้านภาษาอากรอย่างถูกต้องและสามารถประยุกต์ใช้ได้จริง 3. เพื่อกระตุ้นทักษะการคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจ และการทำงานร่วมกันของผู้เรียน

หลักการ การเรียนการสอนภาษาอากรเป็นการเรียนรู้เกี่ยวกับข้อกฎหมาย กฎระเบียบ และหลักการที่ค่อนข้างซับซ้อน ซึ่งผู้เรียนจำนวนมากมักเกิดความรู้สึกว่ายากและไม่น่าสนใจ ดังนั้นจึงควรมีการนำ **เกม** มาใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ โดยอาศัยหลักการเรียนรู้ผ่านการเล่น (Learning by Playing) และการมีส่วนร่วม (Active Learning) เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานและสามารถจดจำเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น วิธีการสร้างสรรค์สื่อ สร้างกระดานเกมภาษา สร้างบัตรคำถามเกี่ยวกับภาษาอากร โดยใช้หลักความรู้เกี่ยวกับภาษาอากร

ประโยชน์ที่ได้รับ 1. ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจหลักการภาษาที่ซับซ้อนได้ชัดเจน 2. ผู้เรียนใช้ความรู้ภาษาแก้ปัญหาและตัดสินใจในเกม 3. ผู้เรียนเรียนรู้แบบ Active Learning ผ่านการลงมือทำ 4. ฝึกการสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้อื่น

