

เกมบิงโกบัญชี

ธิดารัตน์ บุญระมี, ธิดารัตน์ สีแก้ว, ธัญญารัตน์ แผนพะนา
เนตรนภา จันทรรดา, สิริดา พรสวัสดิ์
วิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ
063-4563946
2100_ttc@ttc.ac.th

กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนจะประสบความสำเร็จในการเรียน การพัฒนาทักษะ ศักยภาพการทำงานเป็นทีมเข้ากับผู้อื่นได้ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม ความซื่อสัตย์สุจริต สร้างพื้นฐานความรับผิดชอบต่อสังคม ด้วยเหตุนี้คณะผู้จัดทำได้เล็งเห็นถึงการสร้างสิ่งประดิษฐ์ที่เป็นสื่อการเรียนการสอนและสอดแทรกเนื้อหาด้านบัญชี คำศัพท์ภาษาอังกฤษทางบัญชี การบวกลบรายจ่าย บัญชี 5 หมวด ทำให้ผู้เล่นได้ทักษะที่เพิ่มขึ้น มีความรู้ใหม่ ๆ ที่ไว้ใช้ในชีวิตรประจำวัน ตามแนวคิดเกี่ยวกับเกมที่ใช้ในการเรียนรู้ เพื่อเป็นเทคนิคการสอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจเรียน อยากมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ภายใต้บรรยากาศการทำทายและสนุกสนาน โดยมีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1.เพื่อพัฒนาทักษะทางด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษทางบัญชีและศึกษาความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกมบิงโกบัญชี

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการจัดกิจกรรม คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ห้อง 2 สาขาวิชาการบัญชี จำนวน 25 คน ซึ่งเป็นการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้คือแบบสำรวจความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกมบิงโกบัญชี โดยเกมบิงโกบัญชี เป็นบอร์ดเกมหรือเกมกระดาน ที่ใช้เป็นสื่อในการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับการบัญชี เพื่อให้ได้กลุ่มใหม่ได้สนุกเพลิดเพลินไปกับการเล่นเกมพร้อมได้ความรู้ ช่วยเพิ่มทักษะในชีวิตเพิ่มขึ้น เช่น การได้เรียนรู้ศัพท์ภาษาอังกฤษเพิ่ม การบวกลบรายจ่าย บัญชี 5 หมวด โดยสถิติที่ใช้ในการศึกษา ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน พบว่า ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกมบิงโกบัญชีมีความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{X}=4.57$, S.D.=0.54)



ภาพที่ 1 เกมบิงโกบัญชี



ภาพที่ 2 เกมบิงโกบัญชี