

เรียนบัญชี..ด้วยเกมแสนสนุก

ผศ.เกศรา สุพยนต์*

108

การใช้ชีวิตของผู้คนทุกวันนี้แวดล้อมไปด้วย การเปลี่ยนแปลงในด้านต่างๆ อยู่ตลอดเวลา โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเปลี่ยนแปลงด้านเศรษฐกิจ การเงิน ซึ่งมีผลกระทบต่อความเป็นอยู่และการ ดำเนินชีวิตของผู้คนทุกหมู่เหล่า ในแต่ละวัน คนเราจะมีกิจกรรมที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับเรื่อง เงิน ๆ ทอง ๆ เป็นกิจกรรม ไม่ว่าจะเป็นการรับเงินจาก การประกอบอาชีพ การใช้จ่ายเงินในครอบครัว การออมเงิน การกู้หนี้ยืมสิน และกิจกรรมการ นำเงินไปลงทุนด้านต่างๆ เพื่อให้เงินที่มีอยู่เพิ่ม จำนวนขึ้น บางคนหรือบางครอบครัวเกิดปัญหา การเงินอยู่บ่อยครั้ง ที่เรียกว่า "ซั๊กหน้าไม่ถึงหลัง" อาจเกิดจากหลายสาเหตุ เช่น การใช้จ่ายฟุ่มเฟือย ทำให้เงินที่ได้มาไม่พอที่จะนำไปใช้จ่าย จนต้องไป กู้หนี้ยืมสินมาใช้จ่ายในการดำเนินชีวิต เป็นต้น บางคนไม่ทราบเลยว่าในแต่ละวันมีการจับจ่าย ใช้จ่ายไปในเรื่องใดบ้าง รู้แต่เพียงว่าการจ่ายเงิน ไปนั้นเป็นการสนองความต้องการตามปกติของตน ทั้งที่จำเป็นและไม่จำเป็น ไม่เคยทบทวนการใช้จ่าย ของตนและไม่มีการจดบันทึกบัญชีรายรับรายจ่าย ซึ่งบุคคลและธุรกิจโดยทั่วไป สามารถทราบถึง สภาพเศรษฐกิจการเงินส่วนบุคคลและธุรกิจได้ โดยใช้บัญชีเป็นเครื่องมือช่วยในการวิเคราะห์

การบัญชีเป็นเรื่องของการจดบันทึก เหตุการณ์เกี่ยวกับการเงินแล้วนำมาสรุปผลเป็น ข้อมูลที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์แก่เจ้าของข้อมูล เอง และผู้ที่มีความสนใจกลุ่มต่างๆ ในที่นี้จะขอยก ตัวอย่างข้อมูลที่ได้จากการจดบันทึกบัญชีส่วนบุคคล ซึ่งจัดเป็นหน่วยเล็กๆ ในสังคมที่ควรให้ความสำคัญ ในการจดบันทึกบัญชีไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าธุรกิจขนาดใหญ่ นั่นคือ *การทำบัญชีครัวเรือน* คำๆ นี้เป็นที่ รู้จักคุ้นเคยอย่างกว้างขวางในปัจจุบัน เนื่องจาก มีการประชาสัมพันธ์ในสื่อประเภทต่างๆ ที่มีอยู่ หลายช่องทาง ในการทำบัญชีครัวเรือนนั้นเป็นการ จดบันทึกรายรับและรายจ่ายประจำวันของ ครัวเรือน มีการจำแนกประเภทของรายรับว่าได้จาก โดยทางใดบ้าง เช่น รายรับที่ได้จากการประกอบ อาชีพประจำ รายรับที่ได้จากการทำงานพิเศษ และรายรับที่ได้จากลูกหลาน เป็นต้น ส่วนการ บันทึกรายจ่ายก็เช่นเดียวกัน จะมีการจำแนก ประเภทของรายจ่ายว่าได้จ่ายเป็นค่าอะไรบ้าง เช่น ค่าอาหาร ค่าน้ำ ค่าไฟฟ้า ค่าเดินทางไปทำงาน และ ค่าเดินทางท่องเที่ยว เป็นต้น เมื่อมีการจดบันทึก บัญชีรายรับรายจ่ายเป็นประจำทุกวัน และจัดทำ สรุปข้อมูลตอนสิ้นเดือนเพื่อนำมาทบทวนให้เห็น



* อาจารย์ประจำคณะบัญชี มหาวิทยาลัยรังสิต

สภาพที่เป็นอยู่จริงในปัจจุบันเปรียบเทียบกับในอดีต สมาชิกในครอบครัวจะสามารถทราบถึงพฤติกรรมการใช้จ่ายในครัวเรือนของตนว่า มีการใช้จ่ายอะไรที่ไม่จำเป็นบ้าง และจะนำข้อมูลที่ได้จากการจัดบันทึกบัญชีมาใช้เป็นแนวทางในการแก้ปัญหาการใช้จ่ายของครัวเรือน มีการวางแผนการเงิน การลดละเลิกการใช้จ่ายฟุ่มเฟือยจนทำให้มีเงินเหลือเก็บออมไว้ใช้จ่ายจำเป็นโดยไม่ต้องไปกู้หนี้ยืมสินจนเป็นปัญหาครอบครัว ซึ่งจะกระทบต่อไปเป็นลูกโซ่ถึงปัญหาระดับประเทศ

จากที่กล่าวมาข้างต้นแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการจัดบันทึกบัญชีว่า เป็นเครื่องมือที่ช่วยในการวิเคราะห์สถานะการเงินของบุคคล ครอบครัวและธุรกิจว่ามีความมั่นคงหรือไม่ ทำให้มีข้อมูลสำหรับนำไปใช้ในการวางแผนการเงิน โดยลดการใช้จ่ายที่ไม่จำเป็น อีกทั้งยังมีข้อมูลว่ามีเงินเก็บออมที่จะนำไปลงทุนให้เกิดดอกออกผลเพิ่มขึ้นหรือไม่ อย่างไรก็ตาม ถึงแม้ว่าจะมีผู้สนใจการจัดบันทึกบัญชีและตระหนักถึงความสำคัญของการบัญชี แต่ถ้าไม่เข้าใจหลักการบัญชีแล้ว ก็เป็นการยากที่จะได้ข้อมูลมาใช้ประโยชน์ในการตัดสินใจและแก้ปัญหาได้ ในการเรียนรู้เกี่ยวกับวิชาการบัญชื่อนั้น ผู้เรียนจะต้องทำความเข้าใจหลักการบัญชีและสามารถนำหลักการที่ได้จากการเรียนรู้มาประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จำลอง หรือใช้ในการทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน เพื่อเป็นการทดสอบความรู้ความเข้าใจ ภายหลังจากการเรียนบทเรียนนั้นๆ จากการติดตามผลคะแนนการทดสอบของผู้เรียนที่ลงทะเบียนเรียนวิชาที่เกี่ยวกับหลักการบัญชีในแต่ละภาคการศึกษาพบว่า ผลคะแนนของผู้เรียนส่วนใหญ่ยังอยู่ในเกณฑ์ที่ไม่น่าพึงพอใจนัก สาเหตุเกิดจากผู้เรียนมีประสบการณ์ที่แตกต่างกัน เนื้อหาที่ต้องศึกษา



มีปริมาณมาก แต่มีเวลาการเรียนการสอนในชั้นเรียนจำกัด ผู้สอนต้องการสอนเนื้อหาให้ครบตามรายละเอียดวิชาของหลักสูตรภายในเวลาที่กำหนด จึงทำให้การเรียนการสอนดำเนินไปอย่างรวดเร็วจนทำให้ผู้เรียนไม่สามารถติดตามบทเรียนได้ทัน ประกอบกับผู้เรียนเบื่อหน่ายในการฝึกทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน จึงทำให้ผู้เรียนรู้สึกว่าการบัญชีเป็นวิชาที่ยาก และไม่มีความสุขไม่สนุกในการเรียนรู้วิชาการบัญชีเท่าใดนัก จากปัญหาดังกล่าว จึงทำให้เกิดแนวคิดในการค้นหาวิธีการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนมีความสุขและสนุกสนานในการเรียนรู้วิชาการบัญชี รวมทั้งสามารถนำไปใช้เรียนรู้ด้วยตนเองนอกชั้นเรียนโดยไม่มีข้อจำกัด ทั้งด้านเวลาและสถานที่

วิธีการเรียนการสอนโดยทั่วไป อาจกระทำได้หลากหลายวิธี อาจเป็นการเรียนรู้ในชั้นเรียน โดยมีครูเป็นผู้สอนสดในชั้นเรียนนั้น หรือเป็นการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านสื่อการสอนในรูปแบบต่างๆ เช่น สื่อประเภทหนังสือ สิ่งพิมพ์ เทปบันทึกเสียง วีดิทัศน์ และบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เป็นต้น สำหรับการเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอนประเภทบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (Computer Assisted Instruction: CAI) จัดเป็นการเรียนรู้ที่ไม่มีข้อจำกัดในด้านประสบการณ์

สถานที่และเวลาของผู้เรียน โดยผู้เรียนสามารถจัดโปรแกรมการเรียนของตนได้ว่าจะเรียนที่ใด เวลาใดที่เหมาะสมกับตน ซึ่งหนึ่งในสื่อการสอนที่มีความสามารถในการนำเสนอและสามารถเข้าถึงประสาทสัมผัสด้านการเห็น การได้ยิน ได้พร้อมๆ กัน ผู้เรียนสามารถโต้ตอบกับบทเรียนได้ และสื่อสามารถให้ข้อมูลย้อนกลับตลอดเวลาที่มีการเรียนรู้ผ่านสื่อ ก็คือ สื่อการสอนอิเล็กทรอนิกส์ ประเภทบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (Computer Assisted Instruction: CAI) โดยผู้สร้างสื่อการสอนอาจเลือกกำหนดรูปแบบของบทเรียนเป็นเกม การสาธิต หรือการจำลองสถานการณ์จริง ใดๆอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างรวมกันก็ได้ เมื่อผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านข้อความ ภาพ และเสียง สมรรถนะของผู้เรียนจะนำข้อความและภาพที่เห็น เสียงที่ได้ยินมาประมวลโยงใยจนได้ข้อสรุปเป็น ความรู้ที่สามารถนำกลับมาใช้ได้จากความสามารถของสื่อการสอนประเภทบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนดังกล่าว จึงทำให้เกิดความพยายามที่จะสร้างสรรค์สื่อการสอน เพื่อนำเสนอความรู้เกี่ยวกับหลักการบัญชีให้แก่ผู้ที่มีความสนใจได้เรียนรู้อย่างมีความสุขสนุกสนาน และคำตอบในการทำสื่อการสอนครั้งนี้ก็คือ การสร้างสื่อการสอนอิเล็กทรอนิกส์ประเภทบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) โดยนำเสนอบทเรียนในรูปแบบเกม การเลือกรูปแบบของสื่อในลักษณะเกม ก็เพราะสื่อประเภทบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนในรูปแบบเกมนี้ เป็นรูปแบบที่สนับสนุนการเรียนรู้แบบกระตือรือร้น (Active Learning) ของผู้เรียน และยังสนับสนุนแนวคิดของการเรียนรู้ให้สนุกสนาน ไปพร้อมกับได้ความรู้จากเนื้อหาบทเรียนไปพร้อมกัน (ถนอมพร เลหาจรัสแสง, ม.ป.ป.) นอกจากนี้ ยังมีผลงานวิจัยทางการศึกษาทั้งในประเทศ และต่างประเทศที่

แสดงให้เห็นถึงผลสัมฤทธิ์ของการเรียนรู้ ประสิทธิภาพ และประสิทธิผลของการใช้สื่อประเภท บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่นำมาใช้จัดการเรียนการสอนประกอบการเรียนการสอนในชั้นเรียน อาทิ บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การบัญชีต้นทุนงานสั่งทำ (เกศรา สุพยนต์, 2549) การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ มัลติมีเดีย เรื่อง แสงสี (ลัดดา สุขปรีดี, 2548) การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง คำควบล้ำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนไทยนิยมสงเคราะห์ (คมธัช รัตนคช, 2552) และ A View of the Research on the Efficacy of CAI (Michael S.& John M., n.d.) รวมทั้งผลงานวิจัยอื่นๆ อีกเป็นจำนวนมาก ซึ่งมีได้อ้างถึงในบทความนี้ มีผลสรุปการวิจัยทำนองเดียวกันว่า เมื่อผู้เรียนใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ ช่วยสอนแล้ว ทำให้ได้ผลคะแนนทดสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงว่าสื่อประเภทบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ช่วยสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

การสร้างสื่อการสอนวิชาการบัญชีใน รูปแบบเกม

การสร้างสื่อการสอนประเภทบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาการบัญชีในรูปแบบเกม เพื่อนำเสนอความรู้เกี่ยวกับหลักการบัญชี สร้างขึ้นตามหลักการออกแบบของ ADDIE model (Clark, 2011) โดยมีลำดับขั้นตอน 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นการวิเคราะห์ (Analysis)
2. ขั้นการออกแบบ (Design)
3. ขั้นการพัฒนา (Development)
4. ขั้นการนำไปใช้ (Implementation)
5. ขั้นการประเมินผล (Evaluation)

1. ขั้นการวิเคราะห์ (Analysis) เป็นขั้นตอนของการวิเคราะห์หัวเรื่อง วิเคราะห์ผู้เรียน วิเคราะห์วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม และวิเคราะห์เนื้อหาที่จะนำเสนอในบทเรียน สำหรับหัวเรื่องที่จะใช้ในการสร้างบทเรียนจะเป็นเรื่องหลักการบันทึกบัญชี กำหนดกลุ่มผู้เรียนเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 1 คณะบริหารธุรกิจ ซึ่งไม่เคยศึกษาวิชาหลักการบัญชีมาก่อน วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมเมื่อศึกษาบทเรียนแล้ว ผู้เรียนสามารถบันทึกบัญชี และจัดการการเงินอย่างง่ายได้ โดยจะแบ่งเนื้อหาบทเรียนตามลำดับขั้นตอนของหลักการบันทึกบัญชี และกำหนดเวลาโดยประมาณที่จะใช้ในการนำเสนอสื่อแต่ละบทเรียน ซึ่งการทำสื่อการสอนครั้งนี้ มีการแบ่งเนื้อหาการศึกษาออกเป็น 5 บทเรียน ดังนี้

- 1.1 ประเภทและรูปแบบการดำเนินธุรกิจ
- 1.2 รายการในงบการเงิน
- 1.3 รายการค้า
- 1.4 สมการบัญชี
- 1.5 การเชื่อมโยงรายการค้ากับงบการเงิน

2. ขั้นการออกแบบ (Design) เป็นขั้นตอนในการออกแบบองค์ประกอบต่างๆ ของบทเรียน การดำเนินเรื่อง (Story Board) การนำเสนอเนื้อหาของบทเรียน การออกแบบจอภาพและพื้นหลัง การเลือกลักษณะตัวอักษร ขนาดและสีของตัวอักษรที่จะนำเสนอในสื่อการสอน รวมทั้งส่วนอำนวยความสะดวกต่างๆ ในการใช้บทเรียน ซึ่งการออกแบบบทเรียนโดยทั่วไปจะประกอบด้วย วัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ และแบบฝึกหัดที่สอดคล้องตามวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ สำหรับการออกแบบ

บทเรียนในบทความนี้ เป็นสื่อการสอนประเภทบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนในรูปแบบเกม โดยใช้ตัวอักษร รูปภาพ และเสียง เพื่อให้ผู้เรียนอ่านและทำความเข้าใจเนื้อหาความรู้ในบทเรียนก่อน แล้วจึงนำความรู้ที่ได้จากการศึกษามาทดสอบความรู้ผ่านการเล่นเกมบัญชี อย่างไรก็ตาม เพื่อให้เกิดความยืดหยุ่นในการใช้สื่อของผู้เรียน จึงออกแบบสื่อการสอนให้มีลักษณะง่ายในการเข้าและออกจากบทเรียนได้ตามความต้องการของผู้เรียน โดยผู้เรียนสามารถเลือกคลิกปุ่มต่างๆ ที่ปรากฏบนสื่อได้ และสื่อจะโต้ตอบกับผู้เรียนพร้อมทั้งแสดงผลได้ทันที นอกจากนี้ในการออกแบบสีพื้นหลังจะใช้สีที่สดใสเหมาะกับวัยของผู้เรียน และทำให้ผู้เรียนรู้สึกตื่นตัวตลอดเวลาที่ใช้บทเรียน

3. ขั้นการพัฒนา (Development) ในขั้นตอนนี้เป็นการเตรียมข้อความ ภาพ เสียง และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ในการเตรียมข้อความเนื้อหาของบทเรียนนี้ เพื่อให้มีความถูกต้อง และความเหมาะสมจะนำไปขอคำปรึกษา และข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาการบัญชี จากนั้นจะนำข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไขเนื้อหาให้ถูกต้อง ต่อมาจึงทำการพัฒนาสตอรี่บอร์ดขึ้นตามเนื้อหาของบทเรียนที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว โดยจะต้องเขียนลำดับการเดินเรื่องอย่างละเอียดและชัดเจน จากนั้นจะใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์มาใช้ในการสร้างสื่อการสอนให้ตรงตามที่กำหนดไว้ในสตอรี่บอร์ดต่อไป ซึ่งโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการสร้างสื่อการสอนนี้คือโปรแกรม Flash เมื่อสร้างสื่อการสอนประเภทบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเสร็จแล้ว จะทำการตรวจสอบความถูกต้องในเบื้องต้นก่อนการนำไปทดลองใช้

4. ขั้นการนำไปใช้ (Implementation)

การทดลองใช้สื่อการสอนที่สร้างขึ้นกับกลุ่มทดลอง เพื่อตรวจสอบความคิดเห็นของผู้เรียน แล้วนำมาแก้ไขจุดบกพร่องก่อนนำไปใช้สอนจริงกับกลุ่มเป้าหมาย เมื่อดำเนินการปรับปรุงแก้ไขสื่อการสอนตามความคิดเห็นที่ได้จากการทดลองใช้แล้ว จึงนำสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนในรูปแบบเกมมาใช้กับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยรังสิต จำนวน 30 คน โดยใช้สื่อนี้เป็นการสอนเสริม (Supplement) เพิ่มเติมจากการเรียนในชั้นเรียน โดยผู้สอนแนะนำการใช้บทเรียนแก่ ผู้เรียน แล้วจึงให้ผู้เรียนเรียนรู้บทเรียนผ่านสื่อการสอนด้วยตนเอง หลังจากนั้นจะทำการสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนเกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจเนื้อหาของบทเรียนและความสนุกสนานที่ได้จากบทเรียนนั้น

5. ขั้นการประเมินผล (Evaluation)

หลักการประเมินผลของ ADDIE Model จะกำหนดให้แบ่งผู้เรียนออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มผู้เรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่สร้างขึ้นกับกลุ่มผู้เรียนในชั้นเรียนตามปกติ หลังจากเรียนแล้ว ให้ทำแบบทดสอบชุดเดียวกัน แล้วนำผลคะแนนมาหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่สร้างขึ้น

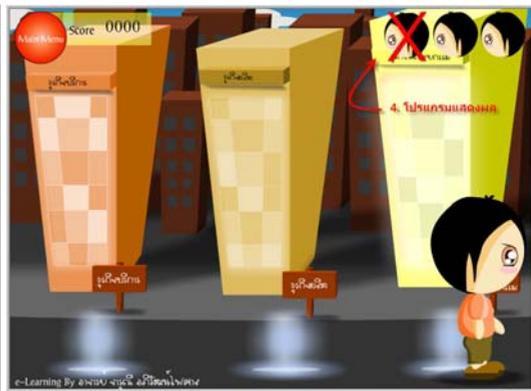
สำหรับการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนในรูปแบบเกมนี้ ในการประเมินผลจะใช้วิธีการสังเกตพฤติกรรมและสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียน ซึ่งได้ผลสรุปความคิดเห็นในทำนองเดียวกันว่า ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และเข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับวิชาการบัญชีไปพร้อมกับได้รับความสนุกสนาน จากการเรียนรู้ผ่านการเล่น เกมในสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน จึงทำให้ได้ข้อสรุปในเบื้องต้นว่าสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนในรูปแบบเกมที่สร้างขึ้น สามารถบรรลุเป้าหมายของการสร้างสรรค์สื่อแสนสนุก เพื่อใช้ในการสอนวิชาการบัญชีอย่างได้ผล ในระดับหนึ่ง อย่างไรก็ตามเพื่อให้เกิดความมั่นใจได้ว่าสื่อการสอนที่สร้างขึ้นนี้บรรลุเป้าหมายของการสร้างสื่อ ก็ควรจะไปหาประสิทธิภาพของบทเรียนที่สร้างขึ้นตามหลักการประเมินผลในขั้นตอนที่ 5 ของ ADDIE Model ดังกล่าวข้างต้น

ตัวอย่างสื่อการสอนประเภทบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกมวิชาการบัญชี

ตามที่กล่าวไว้แล้วข้างต้นว่า บทเรียนในสื่อการสอนชุดเกมบัญชีแสนสนุกนี้ แบ่งออกเป็น 5 บทเรียน คือ 1. ประเภทและรูปแบบการดำเนินธุรกิจ 2. รายการในงบการเงิน 3. รายการค้า 4. สมการบัญชี และ 5. การเชื่อมโยงรายการค้ากับงบการเงิน จะขอยกตัวอย่างสื่อการสอนชุดนี้ โดยแสดงขั้นตอนและวิธีการเล่นเกมของแต่ละบทเรียนเป็นแนวทางพอสังเขป ดังต่อไปนี้

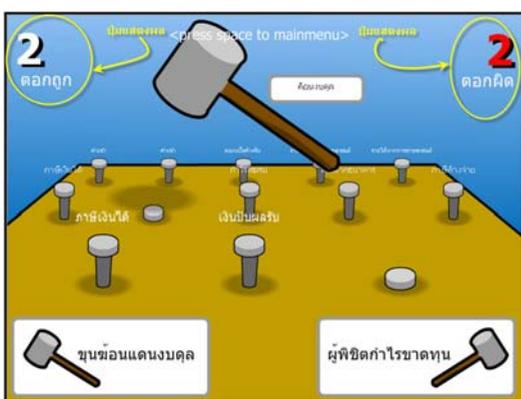
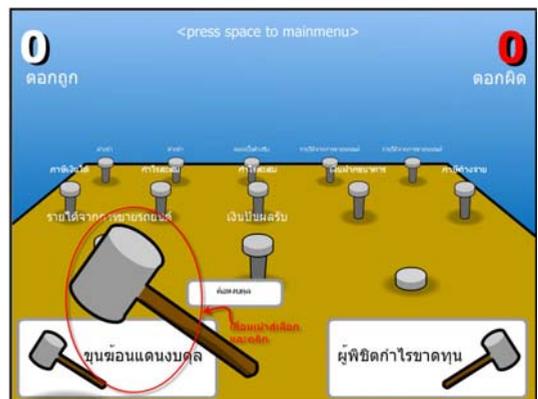
ตัวอย่างที่ 1 บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม เรื่อง "ประเภทและรูปแบบการดำเนินธุรกิจ"





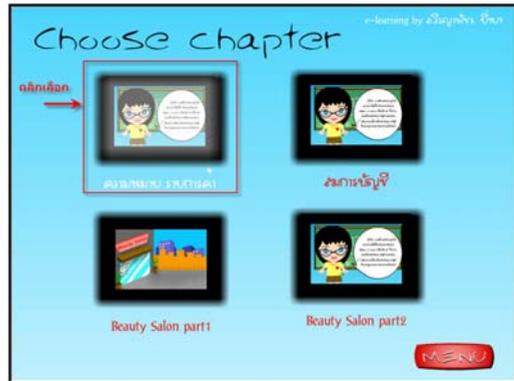
ตัวอย่างที่ 2 บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม เรื่อง "รายการในงบการเงิน"





ตัวอย่างที่ 3 บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม เรื่อง "รายการค้า"

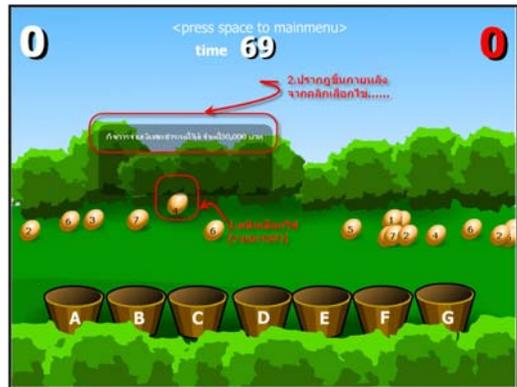
116





ตัวอย่างที่ 4 บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกม เรื่อง "สมการบัญชี"

118





ข้อเสนอแนะ

การทำสื่อการสอนบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกมบัญชีในครั้งนี้นำร่องและจุดประกายการเรียนการสอนวิชาการบัญชีในเรื่องอื่นๆ เพื่อให้เป็นทางเลือกในการศึกษาแก่ผู้เรียนซึ่งอาจจะมิตศนคติในการเรียนวิชาการบัญชีว่าเป็นเรื่องที่ยากและน่าเบื่อ เมื่อใช้เกมบัญชีประกอบการเรียนการสอน จะช่วยให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีขึ้นและทำให้การเรียนรู้วิชาการบัญชีไม่ใช่เรื่องที่น่าเบื่อหรือยากเกินกว่าที่จะเข้าใจได้ อีกทั้งยังก่อให้เกิดความสนุกสนานผ่อนคลายในการเรียนรู้เนื้อหาในบทเรียนอีกด้วย อย่างไรก็ตาม การเรียนการสอนวิชาการบัญชีในชั้นเรียนที่มีผู้สอนเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ก็ยังคงมีความสำคัญอยู่ เพราะผู้สอนสามารถชี้แนะปัญหาเฉพาะและโต้ตอบปัญหาที่แตกต่างกันของผู้เรียนเป็นรายบุคคลได้อย่างทันทั่วถึง ที่สำคัญในการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนในรูปแบบเกมที่จะทำให้เกิดความมั่นใจได้ว่า บทเรียนที่สร้างขึ้นนี้บรรลุเป้าหมาย ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพของการเรียนรู้ ผู้สร้างควรศึกษากระบวนการสร้างตามหลักการที่เหมาะสมกับกลุ่มผู้เรียนและเนื้อหาที่จะนำเสนอ โดยนำแบบจำลองการออกแบบการเรียนการสอนมาเป็นแนวทางในการสร้างสื่อการเรียนการสอนที่ดีต่อไป



บรรณานุกรม

- กฤษมันต์ วัฒนานรงค์. (2549). *เทคโนโลยีการศึกษาวิชาชีพ*. กรุงเทพฯ: สันทวี.
- กาญจนา คุณารักษ์. (2552). *การออกแบบการเรียนการสอน*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- เกศรา สุพยนต์. (2549). *บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องการบัญชีต้นทุนงานสั่งทำ*. ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยรังสิต.
- เกศรา สุพยนต์. (ม.ป.ป.). *สมการบัญชี [ซีดี]*. ปทุมธานี: คณะบัญชี มหาวิทยาลัยรังสิต.
- คมธัช รัตน์คช. (2552). *การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง คำควบกล้ำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนไทยนิยมสงเคราะห์*. สืบค้นเมื่อ 23 พฤษภาคม 2554, จาก http://home.dsd.go.th/techno/trainingsystem/index.php?option=com_content&view=article&id=16&Itemid=23
- จารุณี อภิวัฒน์ไพศาล. (ม.ป.ป.). *ประเภทและรูปแบบการดำเนินธุรกิจ [ซีดี]*. ปทุมธานี: คณะบัญชี มหาวิทยาลัยรังสิต.
- ณัฐกร สงคราม. (2553). *การออกแบบและพัฒนาวัสดุมีเดียเพื่อการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ: วีพริ้นท์.
- ถนอมพร เลหาจรัสแสง. (ม.ป.ป.). *นิยามเรียนรู้เชิงออบเจกต์ (Learning Objects) เพื่อการออกแบบพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์*. สืบค้นเมื่อ 24 พฤษภาคม 2554, จาก <http://thanompo.edu.cmu.ac.th/load/journal/50-51/designLOs.pdf>
- ไพโรจน์ ตีรณธนากุล และคณะ. (2546). *การออกแบบและการผลิตบทเรียนคอมพิวเตอร์การสอนสำหรับ e-learning*. กรุงเทพฯ: ศูนย์สื่อเสริมกรุงเทพ.
- วีรญาพัชร ยิ่งยง. (ม.ป.ป.). *รายการคำ [ซีดี]*. ปทุมธานี: คณะบัญชีมหาวิทยาลัยรังสิต.
- วันฤดี สุขสงวน. (ม.ป.ป.). *การเชื่อมโยงรายการคำกับงบการเงิน [ซีดี]*. ปทุมธานี: คณะบัญชี มหาวิทยาลัยรังสิต.
- วัลลภ บัวชุม. (ม.ป.ป.). *รายการในงบการเงิน [ซีดี]*. ปทุมธานี: คณะบัญชีมหาวิทยาลัยรังสิต.
- สถาบันพัฒนาผู้บริหารการศึกษา. (2548). *แนวทางการสร้างและพัฒนาบทเรียน E-Learning*. กรุงเทพฯ: ม.ป.พ.
- ลัดดา สุขปรีดี. (2548). *การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มีเดีย เรื่อง แสงสี*. วารสารศึกษาศาสตร์, 17(1), 27-28.
- สุรางค์ ไคว์ตระกูล. (2552). *จิตวิทยาการศึกษา*. (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Clark, D. R. (2011), *ADDIE Model*. Retrieved June 2, 2011, from http://www.nwlink.com/~donclark/history_isd/addie.html
- Helen C. Barrett. (2000). *The Electronic Portfolio Development Process*. Retrieved June 2, 2011, from http://electronicportfolios.com/portfolios/EPDev_Process.html#mmdev
- Michael S. Jenks and John M. Springer. (n.d.). *A View of the Research on the Efficacy of CAI*. Electronic Journal for the Integration of Technology in Education: For People Who Make Websites, (1). Retrieved June 2, 2011, from <http://ejite.isu.edu/volume1/No2/Jenks.pdf>