

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

จากการเรียนรู้ในสาขาการบัญชีของวิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจจังหวัดระยอง ทางวิทยาลัยฯได้จัดการเรียนการสอนการสอนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพตามหลักสูตรของสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาปี 2557 ได้จัดให้มีการเรียนการสอนวิชาโครงการ รหัสวิชา 2201-8501 โดยกำหนดให้นักศึกษาจัดทำโครงการ 3 คน ต่อ 1 โครงการ เพื่อให้นักศึกษาได้ใช้ความรู้ความสามารถจากการเรียนในสาขาวิชาของตน มาประยุกต์ใช้ในสร้างสรรค์ผลงานให้เกิดประโยชน์ต่อการทำงานและนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมส์การศึกษาเป็นหนึ่งในจัดการเรียนการสอนที่นิยมใช้กันมาก โดยเฉพาะเกมส์ภาษาอังกฤษซึ่งภาษาอังกฤษมีความสำคัญต่อการเรียนการสอนอยู่เสมอ เพราะภาษาอังกฤษเป็นภาษาระหว่างชาติที่ใช้กันอย่างแพร่หลายทั่วโลกการใช้เกมส์ประกอบการสอนภาษาอังกฤษจะช่วยให้ผู้เรียนสนุกสนานกับบทเรียน ไม่น่าเบื่อ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนฝึกความกล้าในการใช้ภาษาอังกฤษ ทำให้ผู้เรียนมีความมั่นใจเมื่อนำภาษาอังกฤษไปใช้ในชีวิตประจำวัน และช่วยให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษด้วย ส่วนประกอบของเกมส์ได้แก่ ชื่อเกมส์ จุดมุ่งหมาย การแบ่งกลุ่ม อุปกรณ์ และข้อเสนอแนะในการเล่นเกมส์ผู้สอนและผู้เรียนควรดัดแปลงแต่ละเกมส์ให้เหมาะสมกับสภาพห้องเรียน ระดับความรู้ และความสามารถของผู้เรียนด้วย

จึงได้พัฒนาสื่อการเรียนรู้อักษรไขว้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษทางบัญชี ซึ่งในการดำเนินงานพัฒนามาจากเกมส์อักษรไขว้ที่บุคคลทั่วไปนิยมเล่นกันในเวลาว่างๆ โดยได้นำมาดัดแปลงให้เป็นสื่อการเรียนรู้อักษรไขว้เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ใช้ในงานบัญชี โดยเน้นสร้างสรรค์ให้เล่นได้ง่าย และได้ประโยชน์จากการอ่าน

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนการสอนในชั้นเรียนด้วยเกมส์อักษรไขว้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษทางบัญชี
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อการเรียนรู้อักษรไขว้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษทางบัญชี

ขอบเขตของการศึกษา

1. ขอบเขตในเนื้อหา

ศึกษาความพึงพอใจต่อการใช้การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ “เกมส์อักษรไขว้” คำศัพท์ภาษาอังกฤษทางบัญชี

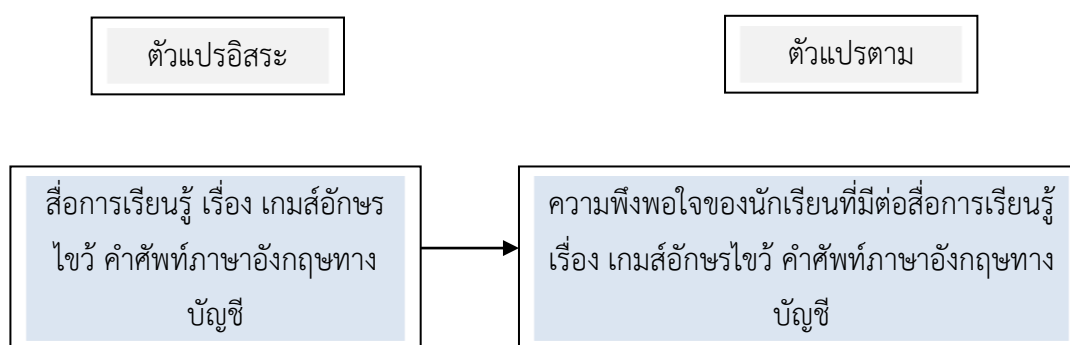
2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 1 สาขาวิชาการบัญชี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 วิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ อำเภอบ้านฉาง จังหวัด ระยอง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาระยอง เขต 1 จำนวน 35 คน เลือกมาเป็นกลุ่มตัวอย่างโดยการสุ่ม

3. ด้านวัน เวลาและสถานที่ทำโครงการ

การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการตั้งแต่วันที่ 3 มิถุนายน 2559 - 31 ตุลาคม 2559 ที่วิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ จังหวัดระยอง และนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง (ประชากร) ระหว่างวันที่ 1 ตุลาคม 2559 - 7 ตุลาคม 2559

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 แสดงความสัมพันธ์ของตัวแปรที่ศึกษาวิจัย

นิยามศัพท์เฉพาะ

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้กำหนดนิยามศัพท์เฉพาะไว้ดังนี้

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

2. คำศัพท์ทางบัญชี คือ คำศัพท์ทางบัญชี เป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่ง เพราะคำศัพท์ทางบัญชี อาจมีบางโอกาส ที่ได้ใช้ในการสนทนา เพื่อสื่อความหมายที่รัดกุม หรือแผ่งคำศัพท์ในข้อมูลเนื้อหา การมีความรู้และความสามารถในการใช้คำศัพท์ทางบัญชี ถือเป็นปัจจัยหนึ่งที่จะบ่ง

บอกว่านักบัญชีผู้นั้นสามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพมากเพียงใด ดังนั้น คำศัพท์ทางบัญชี จึงเป็น สิ่งหนึ่งที่นำคำนึงถึง สำหรับเหล่านักบัญชี

3. เกมส้อักษรไขว้ เป็นเกมต่อคำที่มีจุดเด่นที่ทำให้สนุก สามารถเล่นพร้อมกันได้หลายคน และค้นหาผู้แพ้ชนะ มีวิธีเล่นคือ ให้นำตัวอักษรภาษาอังกฤษมาเรียงต่อกันให้เป็นคำศัพท์ทางบัญชี ตาม จำนวนที่กำหนด เล่นไปเรื่อยๆ ถ้าไม่มีตัวมีสิทธิจั่วเพิ่มได้ในตาของตัวเอง จนกว่าตัวอักษรที่ตัวจะหมดก็ จะถือว่าเป็นผู้ชนะในการเล่นเกมนี้นี้

4. เกมส้ทางการศึกษา เป็นหนึ่งในการจัดการเรียนการสอนโดยเฉพาะเกมภาษาอังกฤษซึ่ง ภาษาอังกฤษมีความสำคัญต่อการเรียนการสอนเสมอ เพราะภาษาอังกฤษเป็นภาษาระหว่างชาติที่ใช้ กันอย่างแพร่หลายทั่วโลกการใช้เกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษจะช่วยให้ผู้เรียนสนุกสนานกับ บทเรียน ไม่น่าเบื่อ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนฝึกความกล้าในการใช้ภาษา ทำให้ผู้เรียนมีความมั่นใจเมื่อนำ ภาษาอังกฤษไปใช้ในชีวิตประจำวัน และช่วยให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษด้วย ส่วนประกอบของเกมได้แก่ ชื่อเกม จุดมุ่งหมาย การแบ่งกลุ่ม อุปกรณ์ และข้อเสนอแนะในการเล่น เกม ของผู้สอนและผู้เล่นควรดัดแปลงแต่ละเกมให้เหมาะสมกับสภาพห้องเรียน ระดับความรู้ และ ความสามารถของผู้เรียน

5. ความพึงพอใจของนักเรียน หมายถึง ค่าเฉลี่ยจากการบอกความรู้สึกในการเรียนด้วย วิดีโอ ชุด การฝึกพูดภาษาอังกฤษ เรื่อง คำศัพท์และสำนวนภาษาอังกฤษที่ใช้ในงานบัญชีจากการตอบ แบบสำรวจความพึงพอใจที่มีระดับความพึงพอใจ 5 ระดับ คือ ระดับ 1 พึงพอใจน้อยสุด, ระดับ 2 ความพึงพอใจน้อย, ระดับ 3 ความพึงพอใจปานกลาง, ระดับ 4 ความพึงพอใจมาก และระดับ 5 ความ พึงพอใจมากที่สุด

6. นักเรียน หมายถึง นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาการบัญชี ที่ กำลังศึกษาอยู่ในวิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ อ.บ้านฉาง จ.ระยอง ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559

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

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นำสื่อการเรียนรู้ที่ได้มาใช้ในการเรียนการสอนในชั้นเรียนวิชาการบัญชี
2. ทราบระดับความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อการเรียนรู้ด้วยเกมส้อักษรไขว้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ทางบัญชี

บทที่ 2

แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การจัดทำโครงการครั้งนี้เพื่อเป็นพัฒนาสื่อการเรียนรู้ เกมส้อักษรไขว้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษทางการบัญชี คณะผู้จัดทำได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องไว้ดังต่อไปนี้

1. แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง
2. ความหมายของเกมส์การศึกษา
3. การใช้เกมในการจัดการเรียนการสอน
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
5. การเล่นเกมส้อักษรไขว้
6. คำศัพท์ภาษาอังกฤษทางการบัญชี

แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดเกี่ยวกับ Games crossword

Games crossword : สื่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่ของไทย

ปัจจุบันโลกได้เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วในยุคข้อมูลข่าวสาร ความเจริญทางด้านเทคโนโลยี เศรษฐกิจสังคม ทำให้ องค์กรและหน่วยงานต่างๆ พัฒนาและปรับตัวให้ก้าวทันกับความเปลี่ยนแปลง เราสามารถนำทุกสิ่งทุกอย่างรอบตัวผู้เรียนมาใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ได้ เทคโนโลยีประเภทเกมมีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว มีรูปแบบที่หลากหลาย เทคโนโลยีเกมผสมผสานความเสมือนจริงหรือ จินตนาการ จากการพบเห็นจากสื่อต่างๆ เทคโนโลยีประเภทเกมได้พัฒนาและเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลาย หมุนักการศึกษาในเมืองไทยได้เล็งเห็นความสำคัญของการใช้ประโยชน์จากเกมในการพัฒนาการเรียนรู้และได้ออกและแบบพัฒนา e-learning ประเภทเกม หรือ (Games crossword) มาเป็นสื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพ (Games crossword หรือ GC)

ดังคำกล่าวของ รศ.ดร.ประยัต จิระวรพงศ์ ได้กล่าวว่าเกมการเรียนรู้ (Games crossword) เป็นสื่อในการเรียนรู้แบบหนึ่ง ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้ความสนุกสนานไปพร้อมๆ กับการได้รับความรู้ โดยสอดแทรกเนื้อหาทั้งหมดของหลักสูตรนั้นๆ เอาไว้ในเกมและให้ผู้เรียนลงมือเล่นเกมโดยที่ผู้เรียนจะได้รับความรู้ต่างๆ ของหลักสูตรนั้นผ่านการเล่นเกมนั้นด้วย เช่นเดียวกับ และ รศ.ดร.ถนอมพร เลหาจรัสแสง ได้กล่าวว่า Games crossword ถือเป็น e-learning อีกรูปแบบหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของผู้เรียนเอง บนพื้นฐานแนวคิดที่จะทำให้การเรียนรู้เป็นเรื่องที่สนุกสนาน

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า (Games crossword) เป็นนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่ออกแบบและสอดแทรกเนื้อหาบทเรียนลงไปในเกม ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ลงมือเล่นและฝึกปฏิบัติในการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยในขณะที่ลงมือเล่นผู้เรียนจะได้รับทักษะ และความรู้จากเนื้อหาบทเรียนไปด้วยขณะที่เล่น เกมมักมีสถานการณ์จำลองเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกท้าทายและอยากที่จะเล่น

องค์ประกอบของเกม (Games crossword หรือ GC)

เกมมักจะมียุทธศาสตร์ประกอบแผนตาซีที่ประกอบผู้เล่นในการเรียนรู้ในกิจกรรมที่ผ่านการเล่าเรื่องหรือตุ๊กตุน ตุ๊กตา Educational video games can be motivating to children and allow them to develop an awareness to consequentiality. Children are allowed to express themselves as individuals while learning and engaging in social issues. วิดีโอเกมการศึกษาที่สามารถสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียนการเรียนรู้ผ่านเกม (Games crossword หรือ GC)

การเรียนรู้ผ่านเกม (Games crossword หรือ GC)

ในต่างประเทศนั้นไม่ใช่เรื่องใหม่จึงเป็นเรื่องที่น่าสนใจในวงการศึกษไทยในการที่จะนำมาประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอน การเรียนรู้ผ่านเกม (กรมวิชาการ) ได้แสดงบทความเกี่ยวกับสื่อการเรียนรู้ว่า เราสามารถนำทุกสิ่งทุกอย่างรอบตัวผู้เรียนมาใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ได้ ไม่ว่าจะเป็นวัสดุ อุปกรณ์ วิธีการ ตลอดจน คน สัตว์ สิ่งของ ธรรมชาติ รวมถึงเหตุการณ์หรือแนวคิดอาจอยู่ในลักษณะที่ถ่ายทอด ความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึก เพิ่มพูนทักษะและประสบการณ์ หรือเป็นเครื่องมือที่กระตุ้นให้เกิดศักยภาพทางความคิด ตลอดจนสิ่งที่กระตุ้นให้เป็นผู้แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง

การเรียนรู้ผ่านเกม (Games crossword หรือ GC) เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายมากขึ้นเรื่อยๆในปัจจุบัน เป็นเพราะการที่ผู้เรียนเกิดมาในยุคที่เครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ ต่างๆและเครื่องมือสื่อสารที่พัฒนาอย่างไม่หยุดยั้ง จึงมีผลทำให้ ความชอบ ความถนัด และความสนใจของผู้เรียนต่อรูปแบบการเรียนรู้และการที่ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมและลงมือปฏิบัติจะทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการเรียนรู้ เช่นเดียวกับคำกล่าวของ (รศ.ดร.ถนอมพร เลาหจรัสแสง และ ญฐนันท์ กาญจนคุหา) ว่าจากค่านิยมในการเล่นเกมดิจิตอลนานาชนิด ตั้งแต่ เกมบนมือถือ บนเครื่องมือสร้างเครือข่ายทางสังคม (Social Networking Tools) เรื่อยไปจนถึง เกมออนไลน์สามมิติ จึงทำให้การเรียนรู้ผ่านเกมดิจิตอลนั้นเป็นสิ่งที่ไม่ไกลตัวผู้เรียนอีกต่อไป นอกจากนี้การเรียนรู้ผ่านเกม (Games crossword หรือ GC) ยังเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่ได้นำเอาความสนุกสนานของ เกมได้ และเกมออกแบบให้อยู่ในรูปแบบใหม่ผสมผสานเนื้อหาบทเรียนวิชาต่างๆเข้าด้วยกัน ทำให้

ผู้เรียนเกิดความเพลิดเพลินมีความสุขกับการเรียนรู้ และได้รับความรู้ไปด้วย โดยเฉพาะเกมที่มีสถานการณ์จำลองมีความสนุกสนานเพลิดเพลินและมีความท้าทาย

การนำ Games crossword หรือ GC ไปใช้ในการเรียนการสอน

การนำ Games crossword หรือ GC ไปใช้ในการเรียนการสอนปัจจุบันการเรียนการสอนที่นำเทคโนโลยีประเภทเกม (Games crossword หรือ GC) มาใช้ในการเรียนการสอนในต่างประเทศนั้นไม่ใช่เรื่องใหม่ แต่สำหรับในเมืองไทย การนำเทคโนโลยีประเภทเกม (Games crossword หรือ GC) มาใช้ในการเรียนการสอน กำลังได้รับความสนใจอย่างกว้างขวาง เช่นเดียวกับแนวคิดของ (รศ. ดร.ณอมพร เลาหจรัสแสง) ได้กล่าวในบทความ 10 ปี

มุ่งพัฒนาระบบการเรียนจาก E-Learning สู่ U-Learning ว่าควรมีการใช้นวัตกรรมด้านวิธีการสอน (pedagogy) เช่น การเรียนผ่านเกม (Games crossword หรือ GC) ที่ไปด้วยกันกับอุปกรณ์และเทคโนโลยีการสอนใหม่ รวมทั้ง การใช้สื่อใหม่รูปแบบต่างๆ เพื่อให้การพัฒนาการในด้าน e-Learning เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลต่อการพัฒนาการเรียนการสอนที่มีคุณภาพ ทันสมัย แปลกใหม่ กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน เกมออนไลน์ที่ทางสำนักบริการเทคโนโลยีสารสนเทศมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ได้พัฒนา ชื่อว่า Eternal Story เรื่องเล่าขานนิรันดร์ ซึ่งเป็นนวัตกรรมการเรียนรู้อิง Games crossword หรือ GC ต้นแบบสำหรับการจัดการเรียนรู้ในระดับอุดมศึกษา โดยบูรณาการเทคโนโลยีประเภทเกม 3 มิติ ลักษณะ MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game) กับเนื้อหาวิชาภาษาอังกฤษเบื้องต้นสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา มาพัฒนาเป็นงานประดิษฐ์ต้นแบบที่ได้รับการนำไปถ่ายทอดให้กับคณาจารย์ ครูผู้สอน นักวิจัย นักพัฒนาเกม และผู้สนใจในการใช้เทคโนโลยีเกมในชั้นเรียน ให้ได้รับแนวคิดในการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายเพิ่มมากขึ้น สามารถนำองค์ความรู้เกี่ยวกับ Engine ไปใช้ต่อยอดในการสร้างเกมในลักษณะเดียวกันในรายวิชาเดียวกันหรือรายวิชาอื่นๆ นอกจากนี้ คณาจารย์ ครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐานระดับอุดมศึกษาสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการสอนต่อไปได้ ผลสำเร็จของการเรียนรู้ผ่านเกม

ทฤษฎีเกมส์ (Games crossword หรือ GC)

ทฤษฎีเกม (kasineepuipui, 2557:ออนไลน์) เป็นเรื่องเกี่ยวกับการตัดสินใจในสถานการณ์ต่างๆโดยมีเงื่อนไขที่ผูกอยู่กับการตัดสินใจของผู้อื่นที่ร่วมเล่นเกมอยู่ด้วย ผู้ที่บุกเบิกทฤษฎีนี้ คือจอห์น ฟอนนอยมันน์ และ ออสการ์ มอร์เกินสเติร์น ในปี 1944 และ ได้ถูกพัฒนาอย่างก้าวกระโดดอีกครั้งในอีก 50 ปีต่อมา โดย จอห์น เอฟ. แนชซึ่งเรื่องของ ศ. จอห์น แนช นี้ได้ถูกนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์ด้วย ชื่อ A Beautiful Mind อันที่จริงแล้ว ลักษณะสถานการณ์ของทฤษฎีเกม เป็นสิ่งที่เราเจอะเจออยู่เป็นประจำแทบทุกวัน เพียงแต่อาจจะไม่ได้คิดแจกแจงออกมาเป็นระบบในรูปแบบที่จะเอื้อให้เรา

ตัดสินใจได้ดีที่สุดในสภาพการณ์นั้นๆ เรามาเริ่มตั้งแต่พื้นฐานกันก่อนเลยนะครับ เป็นตัวอย่างสุดคลาสสิก ของทฤษฎีเกม ที่ชื่อว่า ความลำบากใจของนักโทษ (Prisoner's Dilemma) สถานการณ์มีอยู่ว่า ตำรวจจับผู้ต้องหาได้ 2 คน คือ นาย ก. และ นาย ข. ผู้ต้องหาสองนายนี้ถูกจับแยกไปสอบปากคำเพื่อไม่ให้ได้ยินคำตอบของอีกคนหนึ่ง ทางเลือกของแต่ละคน คือ 1.ไม่รับสารภาพ 2. รับสารภาพว่ากระทำความผิดร่วมกัน กรณีและผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น คือ

1. ถ้าทั้งสองไม่รับสารภาพ ทางตำรวจจะไม่มีหลักฐานและตั้งข้อหาได้เพียงเล็กน้อยคือ จำคุกคนละ 1 ปี
2. หากคนใดคนหนึ่งรับสารภาพและอีกคนไม่รับสารภาพ คนที่รับสารภาพจะไม่ต้องรับโทษ และถูกกันตัวเป็นพยาน ส่วนคนที่ไม่รับจะโดนโทษจำคุก 10 ปี
3. หากทั้งคู่รับสารภาพ ศาลจะลดโทษให้ครึ่งหนึ่งเหลือจำคุกคนละ 5 ปี

Games crossword หรือ GC คือสื่อในการเรียนรู้รูปแบบหนึ่ง ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้ความสนุกสนานไปพร้อมๆกับการได้รับความรู้ โดยสอดแทรกเนื้อหาทั้งหมดของหลักสูตรนั้นๆเอาไว้ในเกมส์ และให้ผู้เรียนลงมือเล่นเกม โดยที่ผู้เรียนจะได้รับความรู้ต่างๆ ของหลักสูตรนั้นผ่านการเล่นเกมสนั้นไปด้วย Games crossword หรือ GC เป็นสื่อการเรียนรู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ทั้งในระดับความจำและความเข้าใจ นอกจากนี้ Games crossword หรือ GC ยังเป็นที่น่าสนใจสามารถสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ได้ สร้างความรู้สึกสนุกสนานให้แก่ผู้เรียน และชักจูงให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้จนกระทั่งเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง ผลการวิจัยนี้เหล่านี้สามารถนำมาปรับใช้กับการฝึกอบรมรูปแบบเดิมๆได้ เช่นวิชาใดเป็นวิชาที่ยาก ข้อมูลเยอะ ผู้เรียนไม่ค่อยอยากเรียนวิชานี้ นักฝึกอบรมหรือผู้ออกแบบการเรียนรู้สามารถนำเอาเนื้อหาเหล่านั้นมาดัดแปลงเป็นเกมส์ เพื่อให้เกิดความน่าสนใจ และง่ายต่อความเข้าใจมากขึ้น แต่การออกแบบหลักสูตรในลักษณะแบบ Games crossword หรือ GC นั้นไม่ใช่เรื่องง่าย ควรต้องออกแบบอย่างระมัดระวัง และควรนำเกมส์ที่ออกแบบมาทดลองใช้หลายๆครั้งเพื่อให้แน่ใจว่าเกมส์นั้นยังคงเนื้อหาที่สำคัญทั้งหมด และสร้างความสนุกสนาน และสร้างความมีส่วนร่วมให้แก่ผู้เรียนได้

Games crossword หรือ GC ถือเป็นเครื่องมือที่มีประโยชน์สำหรับนักพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ในการจัดหลักสูตรและกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้ เพื่อให้บุคลากรในองค์กรไม่ปฏิเสธการเรียนรู้ ทำให้บุคลากรเองมีการพัฒนาศักยภาพและความสามารถ และนอกจากนี้ Games crossword หรือ GC ยังช่วยเหลือในเรื่องของการมีส่วนร่วมระหว่างผู้เรียนอีกด้วยเป็นผลให้เกิดความสัมพันธ์อันดีต่อกันระหว่างบุคลากรในองค์กรเดียวกัน ช่วยเหลือซึ่งกันในการปฏิบัติหน้าที่ซึ่งเป็นประโยชน์กับองค์กรในที่สุด

ความหมายของเกมการศึกษา

เกมการศึกษาเป็นนวัตกรรมที่ใช้ในการเรียนการสอนมีหลายรูปแบบซึ่งมีการดัดแปลงรูปแบบวิธีการมาเรื่อยๆ ซึ่งมีผู้ให้ความหมายไว้ดังนี้

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ ได้กล่าวถึงความหมายของเกมการศึกษาไว้ว่า เกมการศึกษาหมายถึง กิจกรรมการเล่นที่มีกระบวนการในการเล่น ตามชนิดของเกมประเภทต่างๆ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน

เกมการศึกษา (Didactic Game) หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เพื่อเป็นพื้นฐานการศึกษา มีครูและกติกากการเล่นมีกระบวนการเล่นเป็นสิ่งที่เร้าก่อให้เกิดการเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน

เกมเป็นหนึ่งในจัดการเรียนการสอนโดยเฉพาะเกมภาษาอังกฤษซึ่งภาษาอังกฤษมีความสำคัญต่อการเรียนการสอนอยู่เสมอ เพราะภาษาอังกฤษเป็นภาษาระหว่างชาติที่ใช้กันอย่างแพร่หลายทั่วโลก การใช้เกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษจะช่วยให้ผู้เรียนสนุกสนานกับบทเรียนไม่น่าเบื่อ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนฝึกความกล้าในการใช้ภาษา ทำให้ผู้เรียนมีความมั่นใจเมื่อนำภาษาอังกฤษไปใช้ในชีวิตประจำวัน และช่วยให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษด้วย ส่วนประกอบของเกมได้แก่ ชื่อเกม จุดมุ่งหมาย การแบ่งกลุ่ม อุปกรณ์ และข้อเสนอแนะในการเล่นเกมนักสอนและผู้เล่นควรดัดแปลงแต่ละเกมให้เหมาะสมกับสภาพห้องเรียน ระดับความรู้ และความสามารถของผู้เรียนด้วย

การใช้เกมในการจัดการเรียนการสอน

เกมเป็นหนึ่งในจัดการเรียนการสอนโดยเฉพาะเกมภาษาอังกฤษซึ่งภาษาอังกฤษมีความสำคัญต่อการเรียนการสอนอยู่เสมอ เพราะภาษาอังกฤษเป็นภาษาระหว่างชาติที่ใช้กันอย่างแพร่หลายทั่วโลก การใช้เกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษจะช่วยให้ผู้เรียนสนุกสนานกับบทเรียนไม่น่าเบื่อ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนฝึกความกล้าในการใช้ภาษา ทำให้ผู้เรียนมีความมั่นใจเมื่อนำภาษาอังกฤษไปใช้ในชีวิตประจำวัน และช่วยให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษด้วย ส่วนประกอบของเกมได้แก่ ชื่อเกม จุดมุ่งหมาย การแบ่งกลุ่ม อุปกรณ์ และข้อเสนอแนะในการเล่นเกมนักสอนและผู้เล่นควรดัดแปลงแต่ละเกมให้เหมาะสมกับสภาพห้องเรียน ระดับความรู้ และความสามารถของผู้เรียนด้วย

ประเภทของเกม

เนื่องจากการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงไปบ้างตามแนวความคิดเกี่ยวกับการสอนและวิธีสอน ที่เห็นได้ชัดคือ การเปลี่ยนจากการเน้นถึง การเรียนรู้

กฎเกณฑ์ของภาษา มาเป็นภาษาเพื่อการสื่อสาร เกมภาษาแบ่งได้ 2 ประเภทคือ

- 1) Communicative Games เกมนี้มีจุดประสงค์ให้ผู้เรียนสื่อสาร สนทนา แลกเปลี่ยน หรือปรับปรุงแต่งข้อมูล โดยใช้โครงสร้าง ภาษาหรือคำศัพท์ที่กำหนดให้
- (2) Non-communicative Games เกมนี้สร้างขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนได้รับความสนุกสนาน คลายความเครียด ส่วนใหญ่เกมเหล่านี้จะเน้นในรูปการแข่งขัน มีผู้แพ้ ผู้ชนะ

ลักษณะของเกม

- 1.ควรเป็นเกมที่ต้องทำเป็นกลุ่ม ตั้งแต่กลุ่มเล็กที่สุดคือ 2 คน (pair work) กลุ่มใหญ่ 5-6 คน จนถึงกลุ่มที่ร่วมกันทั้งชั้น (whole class)
- 2.เกมที่นำมาใช้ประกอบการเรียนการสอนภาษา ควรเน้นตัวผู้เรียนเป็นหลัก
- 3.ช่วยลดภาระของครูในการเตรียมการสอนให้น้อยลง
- 4.ควรเป็นเกมที่มีลักษณะที่กระตุ้น ใ้เราใจผู้เรียนอยากมีส่วนร่วมในการปฏิบัติ
- 5.เกมที่เลือกมาใช้ประกอบการสอนมีความยากง่าย เหมาะกับระดับความสามารถของผู้เรียน

แนวทางในการใช้เกม

1. ทำความคุ้นเคยกับเกมมาก่อนนำไปใช้ประกอบการสอน โดยอ่านกติกาเล่นหลายๆครั้ง เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ดี
2. เลือกใช้ให้เหมาะสมกับขั้นตอนการสอน โดยพิจารณาว่าควรใช้เกมใด ในขั้นตอนใด
3. อธิบายวิธีการเล่นเกมแก่ผู้เรียนอย่างชัดเจน จงตระหนักเสมอว่าเด็กทุกคนในชั้นเรียน เข้าใจวิธีการเล่น
4. ควรแสดงวิธีการเล่นด้วยตนเอง โดยยืนอยู่หน้าชั้นเรียน เพื่อให้ผู้เรียนทั้งชั้นมองเห็นอย่างทั่วถึง
5. ควรปฏิบัติตามกติกาที่กำหนดไว้ในแต่ละเกมอย่างเคร่งครัด
6. ควบคุมเกมในขณะที่เล่นอย่าให้ผู้เล่นส่งเสียงดังมากเกินไป ทำให้ระเบียบวินัยของห้องเรียนเสีย
7. สังเกตปฏิกิริยาของผู้เรียนแต่ละคนในขณะที่เล่น ไม่ควรติเตียนผู้กระทำผิดอย่างรุนแรง
8. อย่าเล่นเกมนั้นนานจนเกินไป แต่ละเกมควรใช้เวลา 8-10 นาที
9. อย่าใช้เกมบางอย่างบ่อยนัก เพราะจะทำให้ผู้เรียนไม่กระตือรือร้นในการเล่น
10. ศึกษาข้อเสนอแนะของเกมแต่ละอัน เพื่อดัดแปลงวิธีเล่นให้สอดคล้องตามสภาพการเรียนการสอน

ขั้นตอนในการใช้เกม

1. **ขั้นเลือก** ควรคำนึงถึงภาษาที่ใช้ ควรเหมาะกับระดับความสามารถของผู้เรียนและขนาดของชั้นเรียนด้วย
2. **ขั้นเตรียมการ** เตรียมการใช้เกมก่อนล่วงหน้าเป็นอย่างดี โดยเฉพาะอุปกรณ์ที่จะใช้ในการเล่นเกม
3. **ขั้นการใช้เกม** อธิบายวัตถุประสงค์ของเกม และวิธีการเล่น พร้อมทั้งกำหนดกติกาอย่างชัดเจน เพื่อให้เกมเป็นไปอย่างมีระเบียบ จากนั้นลงมือเล่นเกม โดยแบ่งกลุ่มตามความเหมาะสม
4. **ขั้นประเมินผล** ถ้าหากการเล่นเกมเป็นแบบลักษณะการแข่งขัน ควรให้คะแนนสำหรับกลุ่มที่ทำได้ถูกต้องโดยการเขียนคะแนนบนกระดาน กลุ่มใดที่ทำผิดพลาดในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง

ประโยชน์ของการใช้เกม

1. ช่วยสร้างบรรยากาศของการเรียนการสอนให้สนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ คลายความเครียดจากบทเรียนประจำวัน
2. ช่วยทบทวนบทเรียนต่างๆ เช่น โครงสร้างประโยค คำศัพท์ เป็นต้น
3. เปิดโอกาสให้เด็กได้ฝึกทักษะเบื้องต้นคือ ฟัง-พูด โดยการเอาความรู้ที่เรียนมาใช้ในการสถานการณ์จำลองต่างๆ
4. เกมบางอย่างเป็นแรงจูงใจ ในการนำเข้าสู่บทเรียนของเนื้อหาบางประเภทได้
5. ช่วยให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ
6. ช่วยให้นักเรียนรู้จักทำงานร่วมกัน ในกรณีเกมที่เล่นเป็นกลุ่ม

สรุปสาระ ได้เสนอแนะในการใช้เกมประกอบการสอนไว้ดังนี้

1. ครูต้องเข้าใจกติกาการเล่นเป็นอย่างดี
2. การสอนทุกครั้งควรทบทวนเรื่องกติกา มารยาท ความยุติธรรม และความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา
3. การอธิบายเกี่ยวกับกติกาการเล่น ควรใช้เวลาให้น้อยที่สุด และเลือกนักเรียนคนหนึ่งหรือกลุ่มหนึ่งมาลองซ้อมความเข้าใจให้ดูก่อน
4. กำหนดเวลาการเล่นให้เหมาะสมและติดตามดูว่านักเรียนเกิดทักษะและความรู้ตามจุดประสงค์หรือไม่
5. การเล่นเกมหากนักเรียนมีจำนวนมากควรแบ่งกลุ่ม เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนทุกคนได้ร่วมกิจกรรมอย่างทั่วถึง และการแบ่งกลุ่มควรแบ่งให้แต่ละกลุ่ม มีความสามารถเท่า ๆ หรือใกล้เคียงกันเพื่อความสมดุล การแข่งขันจึงจะตื่นเต้นและเกิดกำลังใจในการเล่น

6. ควรให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดหาอุปกรณ์การเล่นหรือส่งเสริมให้นักเรียนลองคิดหาเกมที่จะนำมาใช้ประกอบการเรียนการสอนอบ้างเกณฑ์ที่กำหนดไว้หรือไม่

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สกุล สุขศิริ (2550 :บทคัดย่อ) พบว่าการใช้ Games crossword หรือ GC เป็นสื่อในการเรียนรู้สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้เกิดการเรียนรู้ได้ดีกว่าทั้งระดับความจำและความเข้าใจ และรูปแบบของ Games crossword หรือ GC สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการ เรียนรู้ด้วยตัวเอง กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม และทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนาน เพราะฉะนั้นเราสามารถที่จะใช้ Games crossword หรือ GC ไปแทนที่การฝึกอบรมรูปแบบเดิมๆได้ผลสำเร็จของการใช้การเรียนรู้ผ่านเกม (Games crossword หรือ GC) ที่มีลักษณะผู้เรียนเป็นศูนย์กลางระดับอุดมศึกษา

รศ.ดร.ถนอมพร เลาหจรัสแสง และ ณฐนันท์ กาญจนคุหา (2553 :บทคัดย่อ) พบว่า การเรียนรู้ผ่านเกม หรือGC สามารถส่งผลต่อผลการเรียนรู้ที่ดีขึ้น เจตคติ และ พฤติกรรม ด้านบวกที่เกี่ยวข้องกับการเรียนของผู้เรียน นอกจากนี้การวิเคราะห์พฤติกรรมของผู้เรียนแสดงให้เห็นว่า ผู้เรียนไม่ได้สนใจเพียงแค่การเล่นเกมนแต่ยังมีความสนใจในการเรียนผ่านการทำแบบทดสอบภาษาอังกฤษภายในเกมด้วย

สร้อยดี ภูกร (2555 :บทคัดย่อ) พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา วิทยาศาสตร์ เรื่อง ระบบโครงกระดูกและกล้ามเนื้อ ของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2 ภายหลังได้รับการสอนโดยใช้เกม Games crossword หรือ GC สูงกว่าเกณฑ์ ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 และนักเรียนมีแรงจูงใจต่อการจัดการเรียนการสอน แบบเกมโดยภาพรวม อยู่ในระดับ มากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ย 3.80

จุฑารัตน์ วรรณศรีพงษ์ (2556 :บทคัดย่อ) ภายหลังจากการส่งเสริมทักษะการสังเกตของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1/3 โดยใช้การจัดกิจกรรมเกมการศึกษา พบว่า เด็กนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1/3 ทั้ง 36 คน ที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษามีทักษะการสังเกตสูงขึ้น

การเล่นเกมส์อักษรไขว้

หากพูดถึงเกมเกมส์อักษรไขว้ที่เป็นที่รู้จักกันโดยทั่วไปแล้ว ไม่ว่าจะเป็นอายุกลุ่มไหนหรือเพศไหนก็ตาม นับว่าเป็นเกมหนึ่งที่สามารถสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินได้ไม่น้อย ซึ่งท่านทราบไหมว่าประวัติศาสตร์ของเกมส์อักษรไขว้เริ่มขึ้นมาตั้งแต่ยุคไหนไม่มีใครทราบที่แน่ชัดอย่างแน่นอนลองมาสืบสาวราวเรื่องกันสักหน่อย

เกม วงปริศนาอักษรไขว้ ประสบความสำเร็จในการค้นคว้า และสร้างต้นแบบ โดยนายเสริมศักดิ์ สภานนท์ ขณะกำลังศึกษาอยู่ในประเทศอังกฤษ ในปี พ.ศ. ๒๕๒๐ เมื่อกลับมาถึงประเทศไทย ได้ร่วมกับเพื่อนๆ และผู้ทรงคุณวุฒิหลายท่าน ทั้งจากหน่วย งานของรัฐ และ เอกชนก่อตั้ง ชมรม อักษรปริศนา ขึ้น มีชื่อเป็นภาษาอังกฤษ ว่า THAI ALPHABETS PUZZLE CLUB สถาปนาขึ้นเมื่อวันที่ ๒ เมษายน พ.ศ. ๒๕๒๕ ซึ่งเป็นวันคล้ายวันพระราช สมภพของสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี เพื่อเป็นสิริมงคลแก่คณะกรรมการ และมวลสมาชิก มีนโยบาย และวัตถุประสงค์ ในการร่วมส่งเสริม และ สนับสนุนการเรียนการสอนภาษาไทยให้กับ นักเรียน, นักศึกษา ตลอดจน เยาวชนของชาติ และบุคคลทั่วไป โดยการเล่นเกม วงปริศนาอักษรไขว้ ให้เกิดประโยชน์มากยิ่งขึ้น รวมถึงการ จัดการแข่งขันฯ ซึ่งเป็นเป้าหมายหลัก และการดำเนินงานเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมที่เป็น ประโยชน์ต่างๆ

ในปี พ.ศ. ๒๕๓๗ ชมรมอักษรปริศนา ได้รับเกียรติจาก ฯพณฯ พลอากาศตรี กำธน สินธวานนท์ องคมนตรี เป็นประธานคณะที่ปรึกษา, นายอรุณ งามดี เป็นประธานกิตติมศักดิ์ และ นายเสริมศักดิ์ สภานนท์ เป็นประธาน คณะกรรมการ

ในเรื่องของความก้าวหน้าของเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตได้เข้ามามีบทบาทสำคัญมากยิ่งขึ้นทำให้ผู้เล่นรู้จักเกมปริศนาอักษรไขว้ มากขึ้น ปัจจุบันได้กลายเป็นอีกหนึ่งทางเลือกของนักเดิมนักเล่น สำหรับผลตอบแทนและเงินรางวัลนั้นเป็นโบนัสต่างๆที่ผู้ให้บริการคาสิโนออนไลน์เป็นผู้จัดสรรเงินรางวัลขึ้นมา อีกทั้งยังมีโปรโมชั่นและข้อเสนอพิเศษสำหรับนักพนันซึ่งเป็นที่หน้าสนใจและดึงดูดใจกว่ารูปแบบเดิมเพราะกาพัฒนาที่เห็นได้เด่นชัดและสามารถตอบสนองความต้องการของผู้เล่นในเรื่องของความสะดวกสบายได้มากขึ้นนั่นเอง

กติกาการแข่งขัน

1. ในการลงแต่ละครั้ง (Turn) ให้ผู้เล่นลงเบี้ยก็ตัวก็ได้ในแนวเดียวกันและต่อกับเบี้ยเดิมในกระดาน เพื่อให้เกิดเป็นคำภาษาอังกฤษที่ถูกต้อง
2. การลงครั้งแรก ต้องต่อกับช่องดาวบนกระดาน
3. การคิดคะแนน นำคะแนนของเบี้ยแต่ละตัวในสมการมาบวกกัน หากลงเบี้ยใหม่ในช่องคะแนนพิเศษจะได้คะแนนเพิ่ม ดังนี้
 - ช่องสีแดง นำคะแนนของทั้งคำคุณสาม
 - ช่องสีชมพู นำคะแนนของทั้งคำคุณสอง
 - ช่องสีน้ำเงิน นำคะแนนของตัวเบี้ยที่ทับช่องคุณสาม และ

- ช่องสี่ฟ้า นำคะแนนของตัวเบี้ยที่ทับช่องคุณสอง

4. การสิ้นสุดเกม มีสองกรณี คือ

- เมื่อเบี้ยในถุงหมด และผู้เล่นฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งใช้เบี้ยที่มีอยู่จนหมด หรือ
- เมื่อผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่ายมีการเล่นไปแล้ว และหลังจากนั้นไม่มีการลงเบี้ยในกระดาน

ติดต่อกันรวม 6 ครั้ง

กติกาการเล่นพิเศษ

1. การขอเปลี่ยนตัว ผู้เล่นสามารถเปลี่ยนตัวได้ตั้งแต่ 0-7 ตัว และจะเสียตาเดิน 1 ครั้ง โดยให้นำเบี้ยที่ต้องการเปลี่ยนมาวางบนกระดานและกด Ex แต่ถ้าเบี้ยในถุงเหลือน้อยกว่า 7 ตัวจะไม่สามารถเปลี่ยนได้

2. การขอชาเลนจ์ ผู้เล่นสามารถทำการขอชาเลนจ์(Challenge) ได้เฉพาะเกม R/C หรือ U/C และถ้ามีคำศัพท์นั้นในพจนานุกรม จะถือว่า ผู้เล่นที่ขอชาเลนจ์จะเสียตาเดินไปทันที แต่ถ้า ไม่มีคำศัพท์ในพจนานุกรม จะนำคำศัพท์นั้นออกจากกระดานและ ผู้ที่ขอชาเลนจ์จะได้เล่นในตานั้นด้วย

3. การทำบิงโก หากผู้เล่นสามารถลงเบี้ยทั้ง 7 ตัวได้ในตาเล่นครั้งเดียว จะได้คะแนนพิเศษเพิ่มอีก 50 คะแนน

4. เวลา รูปแบบของเวลาจะเป็น เวลาเริ่มต้นเป็นนาที/เวลาที่ได้เพิ่มขึ้นหลังจากการลงเบี้ยในแต่ละตาเป็นวินาที

5. คำที่ถูกต้อง ยึดตามพจนานุกรม The Official Scrabble Players Dictionary (Third Editio

ตัวอย่างการเล่นเกมปริศนาอักษรไขว้



ภาพที่ 2 การเล่นเกมปริศนาอักษรไขว้

คำศัพท์ภาษาอังกฤษทางการบัญชี

เลขที่บัญชี หมวดที่ 1

- 101 สินทรัพย์ (Assets) แอสเสทส์
- 102 สินทรัพย์หมุนเวียน (Current Assets) เคอเรนท์ แอสเสทส์
- 103 เงินสด (Cash) แคช
- 104 ลูกหนี้การค้า (Account Receivable) แอค-เคาท์ รี-ซีพ-เว-เบิล
- 105 เงินลงทุนระยะสั้น (Short-term Investment) ชอท-เทอม
อิน-เวส-मेंท์
- 106 ลูกหนี้อื่นๆ (Other Receivables) ออ-เทอร์ รี-ซีพ-เว-เบิล
- 107 ตัวเงินรับ (Notes Receivable) โน้ทส์ รี-ซีพ-เว-เบิล
- 108 รายได้ค้างรับ (Accrued Revenue) แอค-ครู เร-เว-นูว
- 109 สินค้าคงเหลือ (Inventories) อิน-เวน-ทอ-รีส์
- 110 เงินฝากธนาคาร (Cash in Bank) แคช-อิน-แบงก์
- 111 เงินมัดจำ (Deposit) ดี-โพสิท
- 112 วัสดุสิ้นเปลือง (Supplies) ซัพ-พลายส์
- 113 ค่าใช้จ่ายจ่ายล่วงหน้า (Prepaid Expenses) พรี-เพด เอ็กซ์-เพนส์
- 114 เงินลงทุนระยะยาว (Long-term Investment) ลอง-เทอม อิน-เวส-मेंท์
- 115 สินทรัพย์ถาวร (Fixed Assets) ฟิกซ์ แอส-เสทส์
- 116 สินทรัพย์อื่น (Other Assets) ออ-เทอร์ แอส-เสทส์
- 117 ภาษีซื้อ (Input Tax) อิน-พุท แท็กซ์
- 118 ที่ดิน (Land) แลนด์
- 119 อาคาร (Buildings) บิล-ดิงส์
- 120 อุปกรณ์ (Equipment) อี-ควิป-मेंท์

เลขที่บัญชี หมวดที่ 2

- 201 หนี้สิน (Liabilities) ไลน์-อะ-บิลิ-ที
- 202 หนี้สินหมุนเวียน (Current Liabilities) เคอร์-เร็นท์ ไลน์-อะ-บิลิ-ที
- 203 เงินเบิกเกินบัญชีธนาคาร (Bank Overdraft) แบงก์ โอ-เวอร์-ดราฟ
- 204 เงินกู้ยืมธนาคารระยะสั้น (Short-term Bank Loan) ชอท-เทอม-แบงก์-โลน
- 205 เจ้าหนี้การค้า (Account Payable) แอค-เคาท์ เพ-เย-เบิล
- 206 ตัวเงินจ่าย (Notes Payable) โน้ท เพ-เย-เบิล
- 207 รายได้รับล่วงหน้า (Deferred Revenue) เดฟ-เฟอร์เรด เร-เว-นูว

- 208 ค่าใช้จ่ายค้างจ่าย (Accrued Expenses) แอค-ครู เอ็กซ์-เพ็นส์
- 209 เจ้าหนี้อื่น (Other Payable) อา-เทอร์ เพ-ยะ-เบิล
- 210 หนี้สินระยะยาว (Long-term Liabilities) ลอง-เทอม ไลน์-อะ-บิลิ-ที
- 211 พันธบัตร (Bonds Payable) บอนส์ เพ-ยะ-เบิล
- 212 เงินกู้จำนอง (Mortgage Loan) มอท-เกจ โลน
- 213 เงินกู้ระยะยาว (Long-term Loan) ลอง-เทอม โลน
- 214 ภาษีขาย (Output Tax) เอาท์-พุท แท็กซ์
- 215 เจ้าหนี้อื่น (Other Payable) อาร์-เทอร์ เพ-ยะ-เบิล
- 216 เงินเดือนค้างจ่าย (Accrued Payroll) แอค-ครู เพ-ร็อล
- 217 ค่าสาธารณูปโภคค้างจ่าย (Accrued Utilities) แอค-ครู ยู-ทิลิ-ที
- 218 เจ้าหนี้เงินกู้ (Loan Payable) โลน เพ-ยะ-เบิล

เลขที่บัญชี หมวดที่ 3

- 301 ทุน/ส่วนของเจ้าของ (Owner's Equity) โอน-เนอร์ อี-ควิ-ที
- 302 ทุนเรือนหุ้น (Share Capital) แชร์ แค-พิ-ทอล
- 303 กำไรสะสม (Retain Earnings) รี-เทน เอิน-นิง
- 304 ส่วนเกินทุน (Premium on Share Capital) พรีเมี่ยม ออน แชร์ แค-พิ-ทอล
- 305 ทุนหุ้นสามัญ (Common Stock) คอม-มอน สะ-ต็อก
- 307 สรุปยอดรายได้ค่าใช้จ่าย (Income Summary) อิน-คัม ซัม-มะ-รี
- 308 หุ้นบุริมสิทธิแปลงสภาพ (Convertible Preferred Stock)
คอน-เวอร์-ทิ-เบิล พี-เฟอร์เรด-สต็อก
- 309 ค่าใช้จ่ายในการออกหุ้น (Costs of Issuing Stock) คอส ออฟ อิส-ชู่ สะ-ต็อก
- 310 หุ้นบุริมสิทธิชนิดสะสมและร่วมกับเงินปันผล (Cumulative and Participating Preferred Stock) คิว-มู-เล-ทีฟ แอนด์ พาร์-ทิ-ซิ-เพ-ทิง
- 311 หุ้นบุริมสิทธิชนิดสะสม (Cumulative Preferred Stock) คิว-มู-เล-ทีฟ พี-เฟอร์-สะ-ต็อก
- 312 หุ้นบุริมสิทธิชนิดไม่สะสม (Non-Cumulative Preferred Stock)
นอน-คิว-มู-เล-ทีฟ พี-เฟอร์-สะ-ต็อก
- 313 หุ้นบุริมสิทธิชนิดไม่ร่วมรับเงินปันผล (Non-Participating Preferred Stock)
นอน-พาร์-ทิ-ซิ-เพ-ทิง พี-เฟอร์-สะ-ต็อก
- 314 หุ้นบุริมสิทธิชนิดร่วมรับเงินปันผล (Participating Preferred Stock)
พาร์-ทิ-ซิ-เพ-ทิง พี-เฟอร์-สะ-ต็อก
- 315 หุ้นบุริมสิทธิ (Preferred Stock) พี-เฟอร์-สะ-ต็อก
- 316 บริษัทเอกชนจำกัด (Private Company Limited) ไพร-เวท คอม-พะ-นี ลี-มิ-เท็ด
- 317 บริษัทมหาชนจำกัด (Public Company Limited) พับ-บลิต คอม-พะ-นี ลี-มิ-เท็ด
- 318 หุ้นบุริมสิทธิชนิดเรียกไถ่คืนได้ (Redeemable Preferred Stock)
รี-ดี-เม-เบิล พี-เฟอร์ สะ-ต็อก

เลขที่บัญชี หมวดที่ 4

- 401 รายได้ (Revenue) เรเว-นูว
- 402 รายได้ทางตรง (Direct Revenues) ไต-เรค เรเว-นูว
- 403 รายได้ทางอ้อม (Indirect Revenues) อิน-ได-เรค เรเว-นูว
- 404 รายได้อื่น (Other Revenues) อา-เทอร์ เรเว-นูว
- 405 รายได้จากการท่องเที่ยว (Revenue from Travel) เรเว-นูว ฟอรัม แทร-เวล
- 406 ดอกเบี้ยรับ (Interest Income) อิน-เทอร์-เรส อิน-คัม
- 407 รายได้จากการขาย (Sale revenue) เซล เรเว-นูว

เลขที่บัญชี หมวดที่ 5

- 501 ค่าใช้จ่าย (Expenses) เอ็กซ์-เพนส์
- 502 ต้นทุนขาย (Cost of Goods Sold) คอส ออฟ กู๊ดส์ โซลด์
- 503 ค่าใช้จ่ายดำเนินงาน (Operating Expenses) โอ-เพอร์-เร-ทิง เอ็กซ์-เพนส์
- 504 ค่าใช้จ่ายในการขาย (Selling Expenses) เซล-ลิ่ง เอ็กซ์-เพนส์
- 505 ค่าใช้จ่ายในการบริหาร (Administrative Expenses)
 แอด-มิ-นิส-เทร-ทีฟ เอ็กซ์-เพนส์
- 506 เงินเดือน (Payroll Expenses) เพ-โรล เอ็กซ์-เพนส์
- 507 ค่าสาธารณูปโภค (Utilities Expenses) ยู-ทิลิ-ที เอ็กซ์-เพนส์
- 508 วัสดุสำนักงานใช้ไป (Supplies Expenses) ซัพ-พลาย-เอ้อ เอ็กซ์-เพนส์
- 509 ค่าเสื่อมราคา-อาคาร (Depreciation-Plant) ดี-พลี-เซีย-ชั่น แพล้นท์
- 510 ค่าเสื่อมราคา-อุปกรณ์สำนักงาน (Depreciation-Office Equipment)
 ดี-พลี-เซีย-ชั่น ออฟ-ฟิส อี-ควิป-मेंท์
- 511 ค่าเช่าสำนักงาน (Rent Expenses) เร้นท์ เอ็กซ์-เพนส์
- 512 ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด (Other Expenses) อาร์-เทอ เอ็กซ์-เพนส์
- 513 ดอกเบี้ยจ่าย (Interest Expenses) อิน-เทอร์-เรส เอ็กซ์-เพนส์

บทที่ 3

วิธีการดำเนินงานโครงการ

โครงการพัฒนาสื่อการเรียนรู้สื่อการเรียนรู้ เกมส้อักษรไขว้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษทางบัญชี มีขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานเรียงตามลำดับดังนี้

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

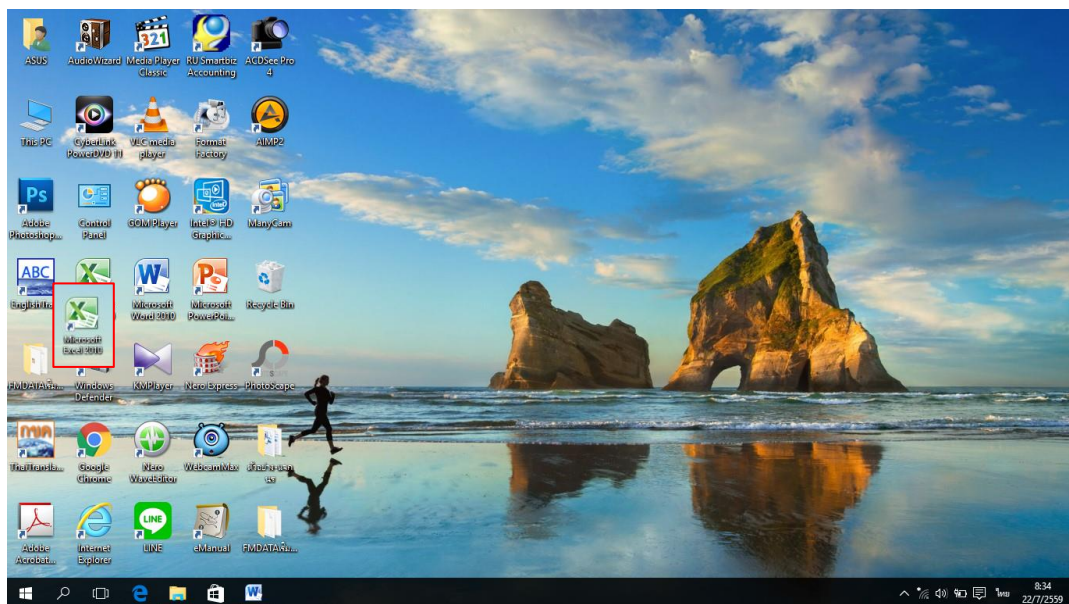
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 1 สาขาวิชาการบัญชี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 วิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ อำเภอ บ้านฉาง จังหวัด ระยอง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาระยอง เขต 1 เลือกมาเป็นกลุ่มตัวอย่างโดยการเจาะจง จำนวน 35 คน

วิธีการดำเนินโครงการ

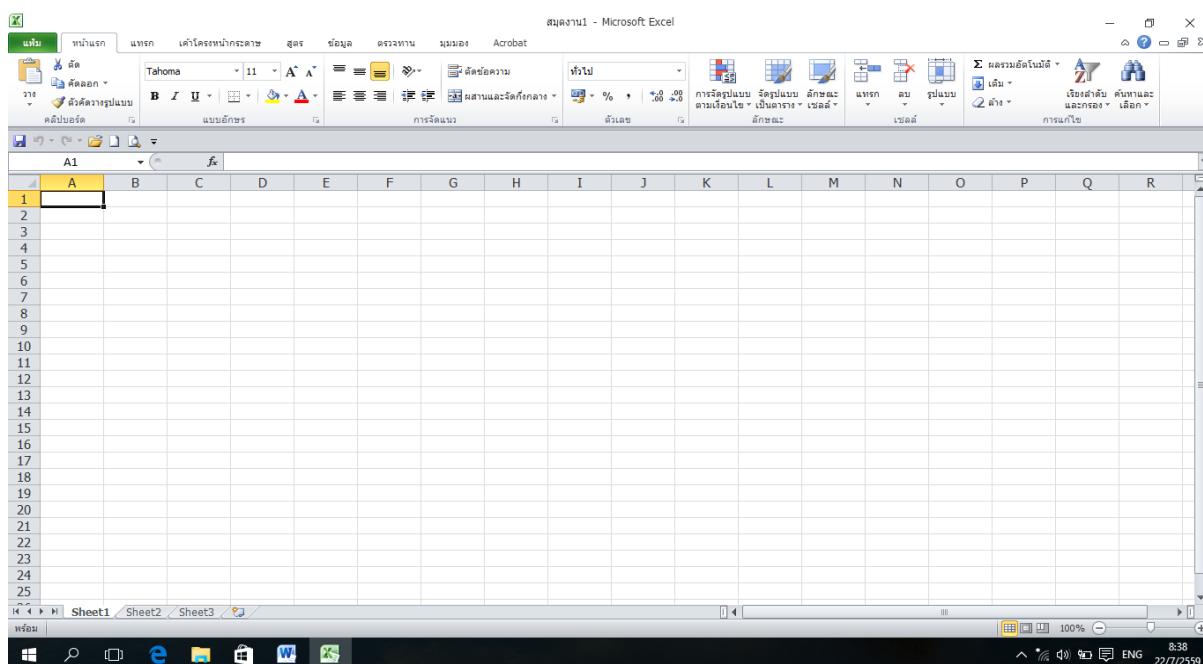
การออกแบบเกมส์ปิงโก

1. เข้าโปรแกรม Microsoft Excel



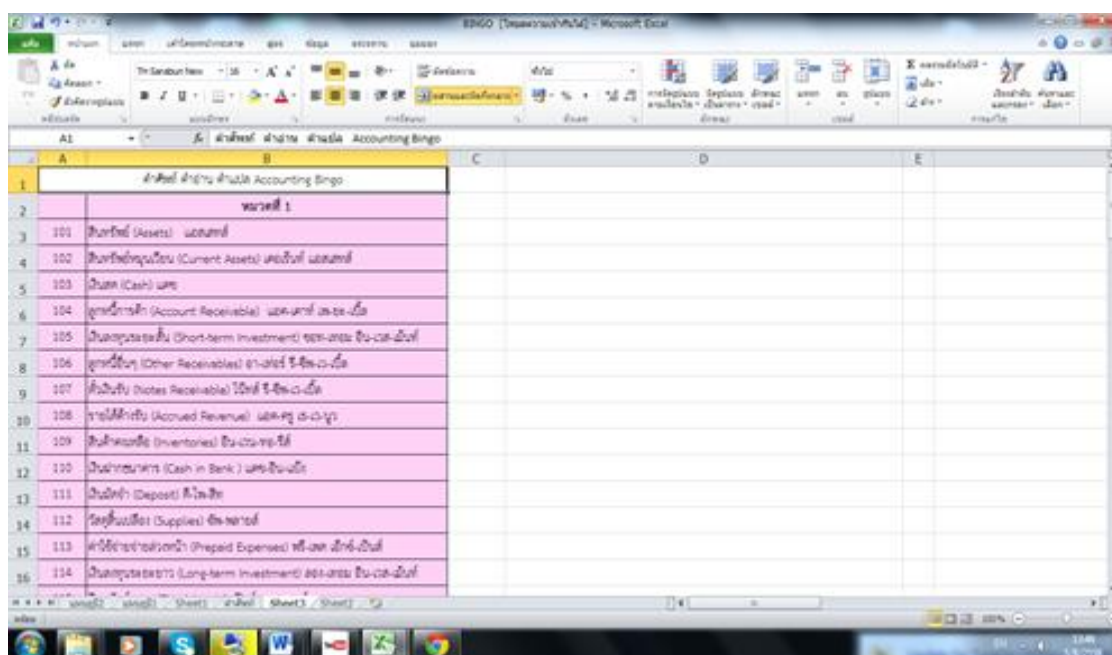
ภาพที่ 3 การเข้าโปรแกรม Microsoft Excel

2. โปรแกรม Microsoft Excel



ภาพที่ 4 โปรแกรม Microsoft Excel

3. ทำการพิมพ์และเรียงเรียงคำศัพท์ในแต่หมวด ให้ครบทั้ง 5 หมวด โดยทำการเริ่มพิมพ์จากหมวดที่ 1 ก่อน และหมวดอื่นๆ ตามลำดับ คำศัพท์จำนวน 20 คำ



ภาพที่ 5 ภาพแสดงคำศัพท์ ของหมวดที่ 1

4. ทำการพิมพ์และเรียบเรียงคำศัพท์ของหมวดที่ 2 คำศัพท์จำนวน 18 คำ

Row	Accounting Term (Thai)
25	คำศัพท์ คำว่า Accounting Bingo
26	หมวดที่ 2
27	201 หนี้สิน (Liabilities) ไลน์-เอ-อี-ที-อี
28	202 หนี้สินหมุนเวียน (Current Liabilities) หนี้สิน-เอ-อี-ที-อี
29	203 เงินเกินบัญชีธนาคาร (Bank Overdraft) หนี้สิน-เอ-อี-ที-อี
30	204 เงินกู้ยืมระยะสั้น (Short-term Bank Loan) เงิน-เอ-อี-ที-อี
31	205 หนี้การค้า (Account Payable) หนี้สิน-เอ-อี-ที-อี
32	206 หนี้สิน (Notes Payable) หนี้สิน-เอ-อี-ที-อี
33	207 รายได้ที่ยังไม่ได้ (Deferred Revenue) หนี้สิน-เอ-อี-ที-อี
34	208 ค่าใช้จ่ายที่ยังไม่ได้ (Accrued Expenses) หนี้สิน-เอ-อี-ที-อี
35	209 หนี้สินอื่น (Other Payable) หนี้สิน-เอ-อี-ที-อี
36	210 หนี้สินระยะยาว (Long-term Liabilities) หนี้สิน-เอ-อี-ที-อี
37	211 หนี้สิน (Bonds Payable) หนี้สิน-เอ-อี-ที-อี
38	212 เงินกู้ยืม (Mortgage Loan) หนี้สิน-เอ-อี-ที-อี
39	213 เงินกู้ยืม (Long-term Loan) หนี้สิน-เอ-อี-ที-อี
40	214 ภาษีขาย (Output Tax) หนี้สิน-เอ-อี-ที-อี
41	215 หนี้สินอื่น (Other Payable) หนี้สิน-เอ-อี-ที-อี

ภาพที่ 6 ภาพแสดงคำศัพท์ ของหมวดที่ 2

5. ทำการพิมพ์และเรียบเรียงคำศัพท์ของหมวดที่ 3 คำศัพท์จำนวน 18 คำ

Row	Accounting Term (Thai)
49	คำศัพท์ คำว่า Accounting Bingo
50	หมวดที่ 3
51	501 ทุนส่วนของผู้ถือหุ้น (Owner's Equity) หนี้สิน-เอ-อี-ที-อี
52	502 ทุนส่วนของผู้ถือหุ้น (Share Capital) หนี้สิน-เอ-อี-ที-อี
53	503 กำไรสะสม (Retained Earnings) หนี้สิน-เอ-อี-ที-อี
54	504 ส่วนเกิน (Premium on Share Capital) หนี้สิน-เอ-อี-ที-อี
55	505 ทุนส่วนของผู้ถือหุ้น (Common Stock) หนี้สิน-เอ-อี-ที-อี
56	506 กำไรสะสม (Retained earnings) หนี้สิน-เอ-อี-ที-อี
57	507 สรุปยอดรายได้ (Income Summary) หนี้สิน-เอ-อี-ที-อี
58	508 หนี้สินส่วนของผู้ถือหุ้น (Convertible Preferred Stock) หนี้สิน-เอ-อี-ที-อี
59	509 ค่าใช้จ่ายในการออกหุ้น (Costs of issuing Stock) หนี้สิน-เอ-อี-ที-อี
60	510 หนี้สินส่วนของผู้ถือหุ้นสะสมและส่วนของผู้ถือหุ้น (Cumulative and Preferred Stock) หนี้สิน-เอ-อี-ที-อี
61	511 หนี้สินส่วนของผู้ถือหุ้นสะสม (Cumulative Preferred Stock) หนี้สิน-เอ-อี-ที-อี
62	512 หนี้สินส่วนของผู้ถือหุ้นไม่สะสม (Non-Cumulative Preferred Stock) หนี้สิน-เอ-อี-ที-อี
63	513 หนี้สินส่วนของผู้ถือหุ้นไม่ร่วมส่วน (Non-Participating Preferred Stock) หนี้สิน-เอ-อี-ที-อี

ภาพที่ 7 ภาพแสดงคำศัพท์ ของหมวดที่ 3

6. ทำการพิมพ์และเรียบเรียงคำศัพท์ของหมวดที่ 4 คำศัพท์จำนวน 7 คำ

	A	B	C	D
75				
76				
77		คำศัพท์ คำอ่าน คำแปล Accounting Bingo		
78		หมวดที่ 4		
79	401	รายได้ (Revenue) เรเวนิว		
80	402	รายได้ทางตรง (Direct Revenues) ไค-เรค เรเวนิว		
81	403	รายได้ทางอ้อม (Indirect Revenues) อิน-ไค-เรค เรเวนิว		
82	404	รายได้อื่น (Other Revenues) ออ-เธอร์ เรเวนิว		
83	405	รายได้จากการท่องเที่ยว (Revenue from Travel) เรเวนิว ฟรอม แทรเวล		
84				
85	406	ดอกเบี้ยรับ (Interest Income) อิน-เทอเรส อิน-คัม		
86	407	รายได้จากการขาย (Sale revenue) เซล เรเวนิว		

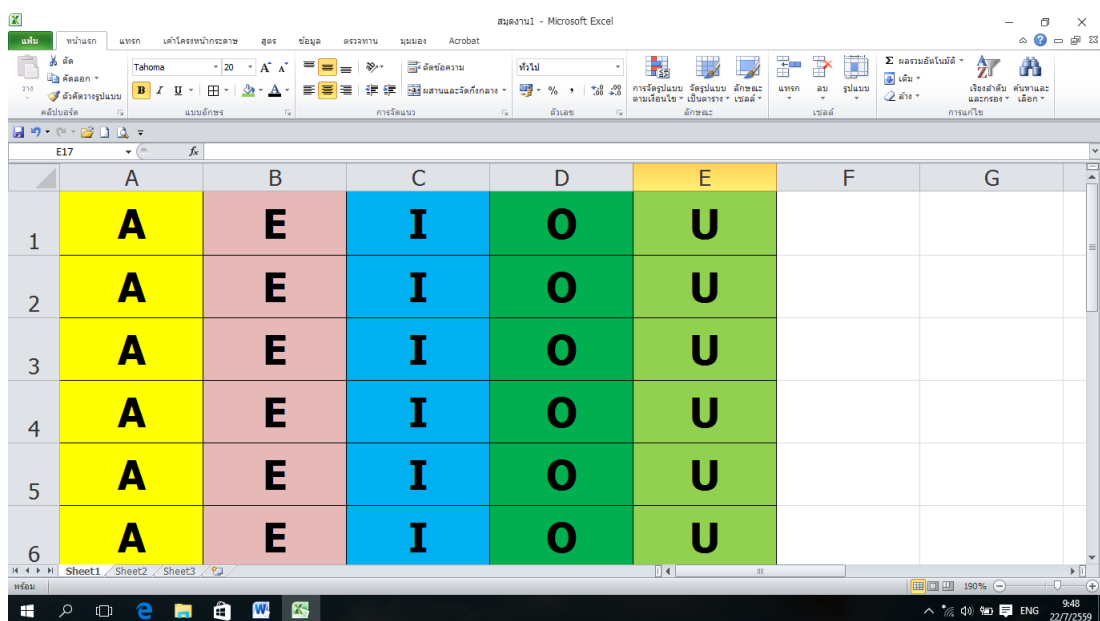
ภาพที่ 8 ภาพแสดงคำศัพท์ ของหมวดที่ 4

7. ทำการพิมพ์และเรียบเรียงคำศัพท์ของหมวดที่ 5 คำศัพท์จำนวน 13 คำ

	A	B	C	D	E
89		คำศัพท์ คำอ่าน คำแปล Accounting Bingo			
90		หมวดที่ 5			
91	501	ค่าใช้จ่าย (Expenses) เอ็ก-ซเพนส์			
92	502	ต้นทุนขาย (Cost of Goods Sold) คอสต์ ออฟ กูดส์ โซลด์			
93	503	ค่าใช้จ่ายดำเนินงาน (Operating Expenses) โอเพอริง-เอ็ก-ซเพนส์			
94	504	ค่าใช้จ่ายในการขาย (Selling Expenses) เซลลิง เอ็ก-ซเพนส์			
95	505	ค่าใช้จ่ายในการบริหาร (Administrative Expenses) แอด-มินิสเทรเอทีฟ			
96	506	เงินเดือน (Payroll) เอ็ก-ซเพนส์ เพ-โรล เอ็ก-ซเพนส์			
97	507	ค่าสาธารณูปโภค (Utilities Expenses) ยู-ทิลิตี้ เอ็ก-ซเพนส์			
98	508	วัสดุสำนักงาน (Supplies Expenses) ซัพพลาย เอ็ก-ซเพนส์			
99	509	ค่าเสื่อมราคาอาคาร (Depreciation-Plant) ดีเพรซิเอชัน แพลนต์			
100	510	ค่าเสื่อมราคาอุปกรณ์สำนักงาน (Depreciation-Office Equipment) ดีเพรซิ-			
101	511	ค่าเช่าสำนักงาน (Rent Expenses) เร็นท์ เอ็ก-ซเพนส์			
102	512	ค่าใช้จ่ายอื่น (Other Expenses) ออ-เธอร์ เอ็ก-ซเพนส์			
	513	ดอกเบี้ยจ่าย (Interest Expenses) อิน-เทอเรส เอ็ก-ซเพนส์			

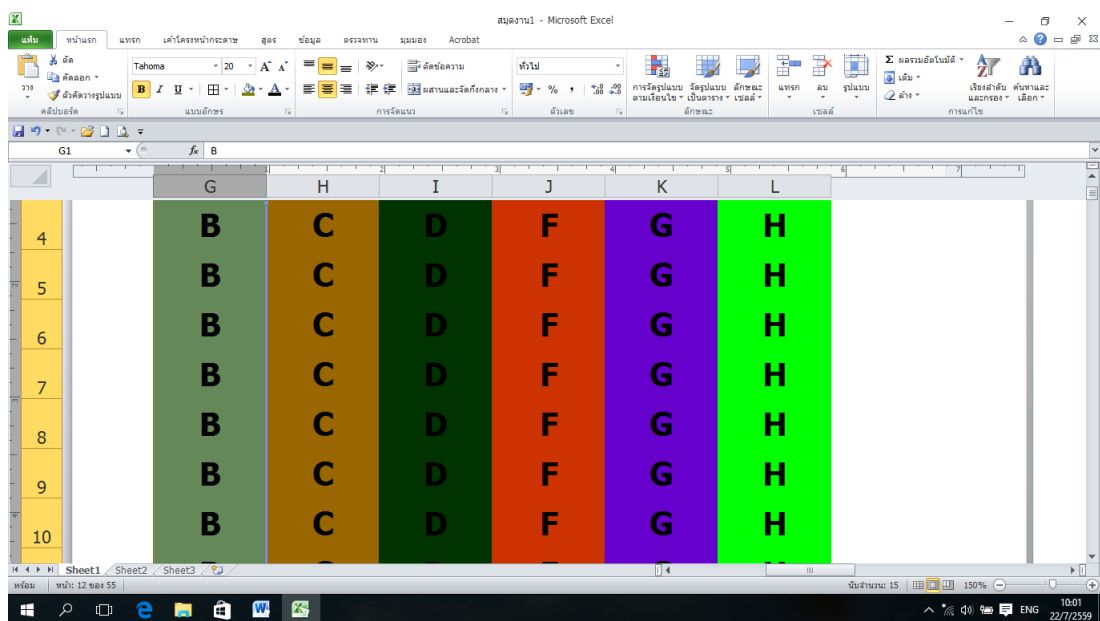
ภาพที่ 9 ภาพแสดงคำศัพท์ ของหมวดที่ 5

8. จากนั้น เราก็พิมพ์บัตรตัวอักษร



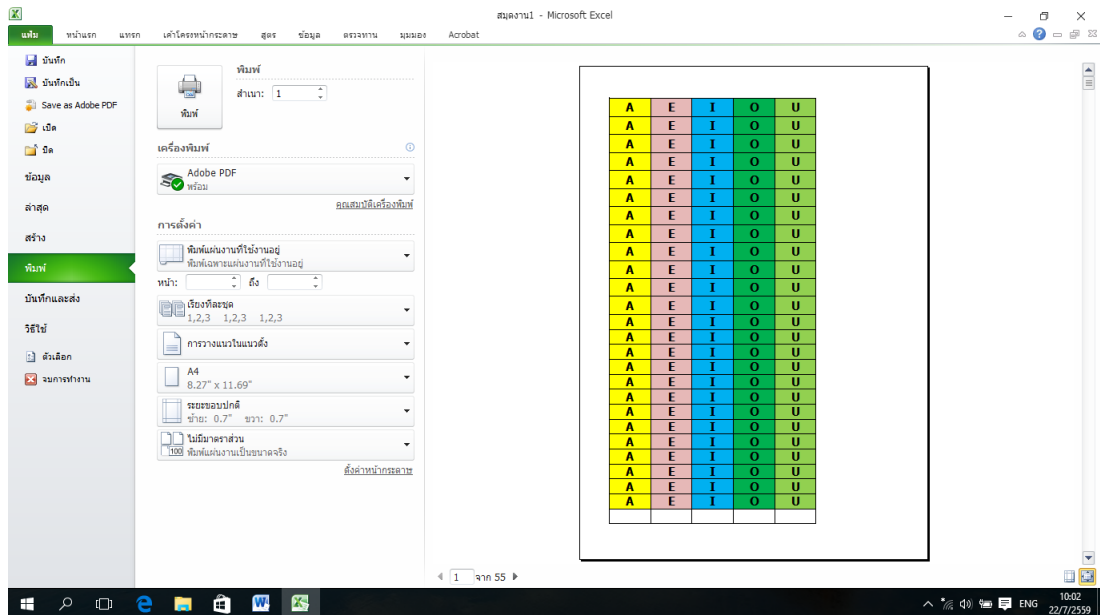
ภาพที่ 10 ภาพแสดงบัตรตัวอักษรที่เป็นสระ 5 ตัวๆ ละ 25 ใบ

9. การทำบัตรตัวอักษร 21 ตัวๆ ละ 15 ใบ

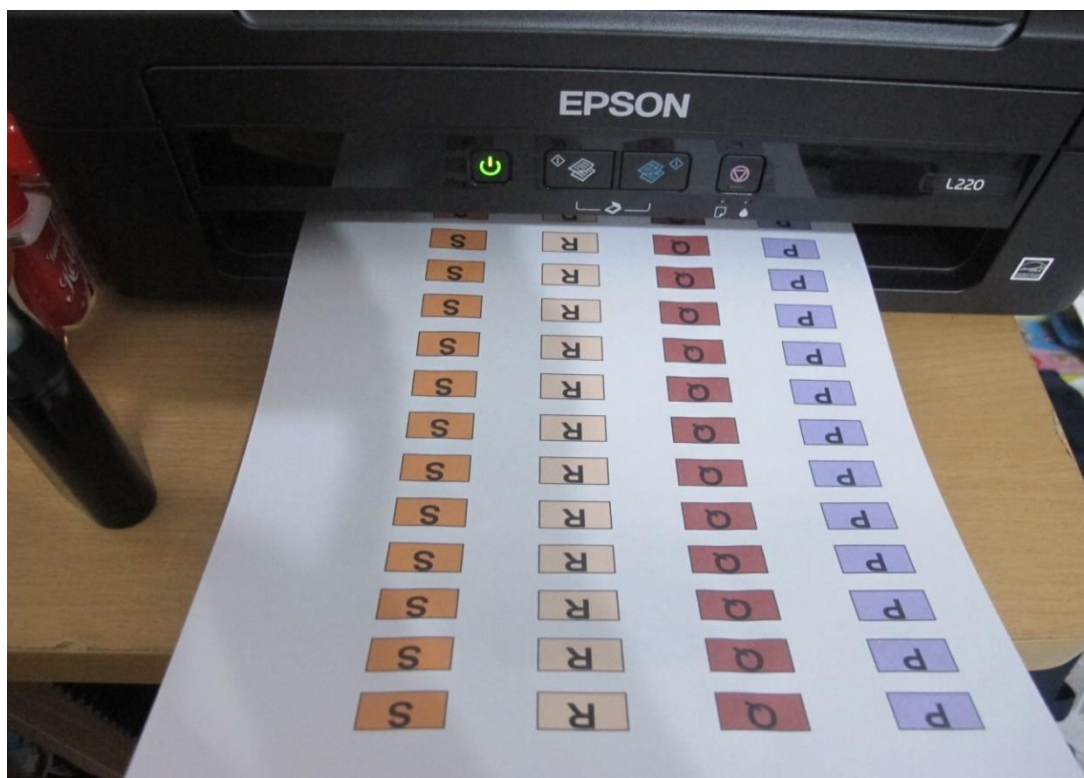


ภาพที่ 11 ภาพแสดงบัตรตัวอักษร 21 ตัวๆ ละ 20 ใบ

10. หลังจากทำตัวขึ้นงานเสร็จแล้ว เราก็ทำการปรี้น



ภาพที่ 12 หน้าต่างการปรี้น



ภาพที่ 13 ปรี้นออกจากเครื่อง

11. จากนั้น เริ่มทำตัวขึ้นงาน

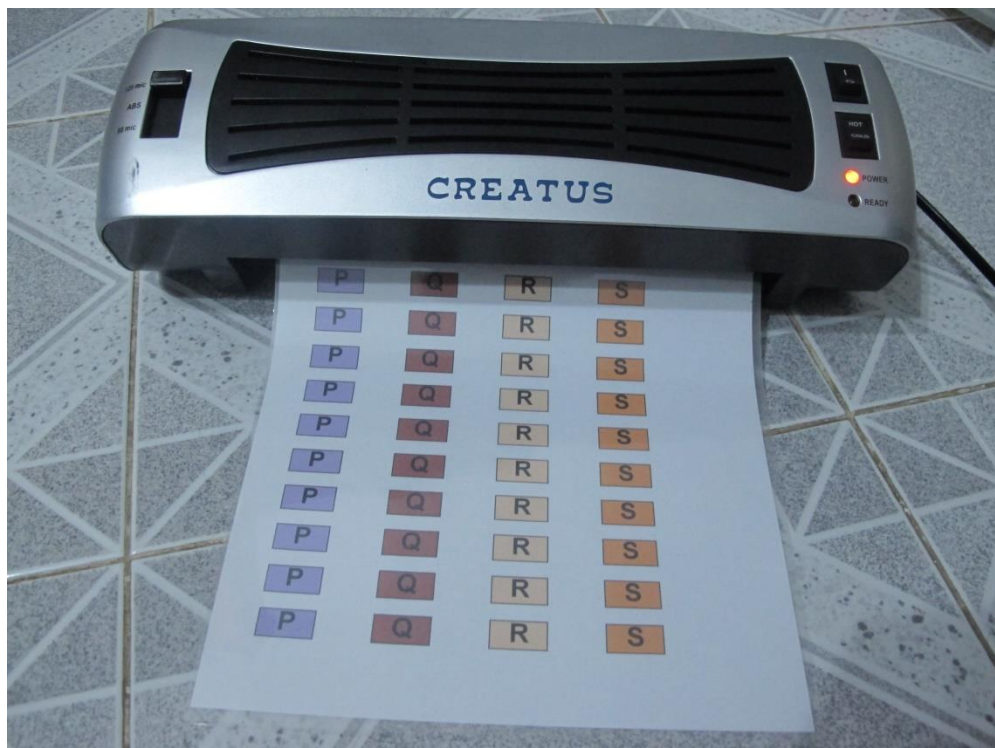


ภาพที่ 14 บัตรตัวอักษรที่ทำการปรี้นแล้ว

12. ทำการเคลือบบัตรตัวอักษร



ภาพที่ 15 การเคลือบบัตรตัวอักษร 5 ตัว



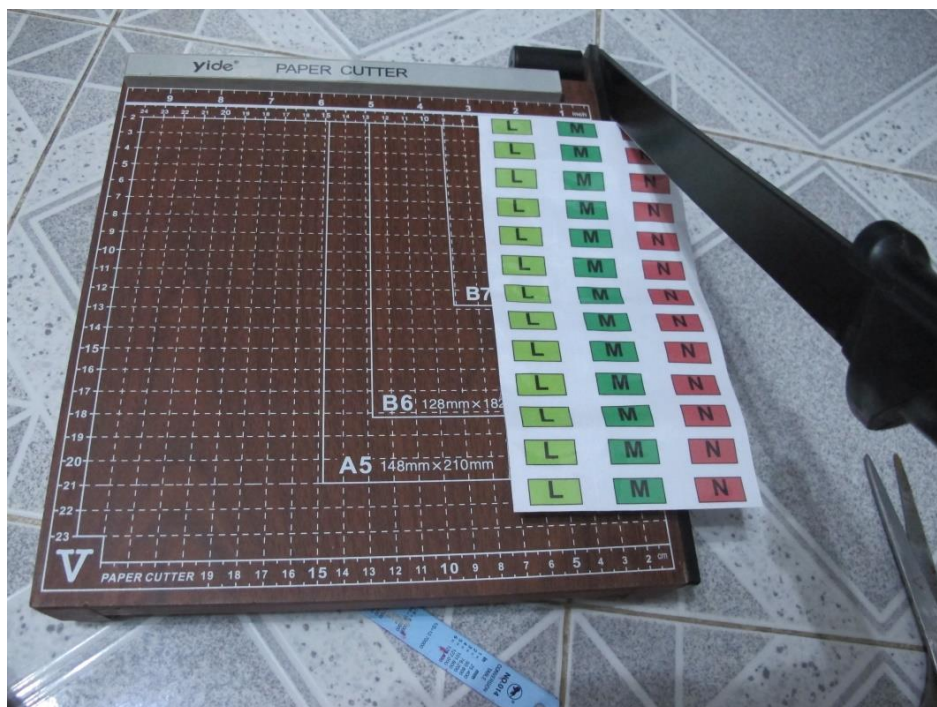
ภาพที่ 16 การเคลือบบัตรตัวอักษร 21 ตัว

13. จากนั้น ทำการเปิดโหมดความเย็นของเครื่องก่อนที่จะเคลือบอีกครั้ง เพื่อที่กระดาษที่เคลือบมา
ยับ ก่อนการให้งาน



ภาพที่ 17 ทำการเคลือบโหมดเย็นอีกรอบ

14. แล้วตัดบัตรตัวอักษรให้เป็นตามขนาดพอดีกับโน้มน้



ภาพที่ 18 ตัดบัตร

15. หลังตัดบัตรแล้วจะมีลักษณะดังนี้



ภาพที่ 19 บัตรที่ตัดแล้ว

16. นำกาวยร้อนบีบหรือทาด้านหลังโน้มน์



ภาพที่ 20 ทากาว

18. นำบัตรตัวอักษรที่ทำไว้มาแปะติด



ภาพที่ 21 แปะบัตรตัวอักษร

19. ติดบัตรตัวอักษรด้านหลังโน้มนให้เรียบร้อย



ภาพที่ 22 ติดให้เรียบร้อย



ภาพที่ 23 โน้มนที่ติดเรียบร้อยแล้ว

20. หลังจากที่เราแปะบัตรตัวอักษรแล้วนั้น จะมีลักษณะดังนี้



ภาพที่ 24 ตัวอักษรเสร็จสิ้นทั้งหมด

การเก็บรวบรวมข้อมูล

วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล

นำสื่อการเรียนรู้เรื่อง เกมสัอักษรไขว้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษทางบัญชี ไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาการบัญชี จำนวน 35 คน หลังจากนั้นทำการประเมินผลด้วยการตอบแบบสอบถามที่ผู้จัดทำโครงการได้สร้างขึ้น

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินโครงการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ เรื่อง เกมสัอักษรไขว้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษทางบัญชี มีจำนวน 35 ฉบับ คือ แบบสอบถามความพึงพอใจของการใช้สื่อการเรียนรู้

การวิเคราะห์ผลการประเมินโครงการ

วิเคราะห์ผลการประเมินโครงการ โดยใช้ $\bar{X}$, S.D.

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้ประเมินได้นำข้อมูลจากแบบสอบถามมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดย

กำหนดค่าคะแนนจากแบบสอบถาม 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 ค่ามัชฌิมเลขคณิต เป็นต้น

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

เมื่อ $\bar{X}$ แทน ค่าเฉลี่ย

$\sum x$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมดของกลุ่ม

n แทน จำนวนของคะแนนในกลุ่ม

2) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เป็นการวัดการกระจายที่นิยมใช้กันมากเขียนแทนด้วย 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
	Σ	แทน	ผลรวม

บทที่ 4

ผลของการดำเนินงาน

ในการวิเคราะห์ข้อมูลโครงการ “สื่อการเรียนรู้ เรื่อง เกมส้อักษรไขว้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษทางบัญชี” 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

คณะผู้จัดทำได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามความมุ่งหมายของการสื่อการเรียนรู้ เรื่อง เกมส้อักษรไขว้ คำศัพท์ทางบัญชีภาษาอังกฤษ และแปลผลจากแบบสอบถามที่เก็บรวบรวมจากกลุ่มตัวอย่าง โดยแบ่งออกเป็น 2 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เพศ อายุ ระดับชั้นและสาขาวิชา

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยของการสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน-นักศึกษา เกี่ยวกับการใช้คู่มือการใช้สื่อการเรียนรู้ เรื่อง เกมส้อักษรไขว้ คำศัพท์ทางบัญชีภาษาอังกฤษ ” ของนักเรียน – นักศึกษา นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 1 สาขาการบัญชี วิทยาลัยเทคโนโลยี อักษรบริหารธุรกิจ จังหวัดระยอง

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เพศ อายุ ระดับชั้น และสาขาวิชา

ตารางที่ 1 จำแนกร้อยละของสภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
ชาย	2	5.71
หญิง	33	94.29
รวม	35	100

จากตารางที่ 1 พบว่าสภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างนักเรียน-นักศึกษา จำแนกตาม เพศ จากกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น จำนวน 35 คน

- เพศชาย จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 5.71
- เพศหญิง จำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 94.29

ตารางที่ 2 จำแนกร้อยละของสภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามอายุ

อายุ / ปี	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
16-18	33	94.29
19-21	2	5.71
22 ปีขึ้นไป	0	0
รวม	35	100

จากตารางที่ 2 พบว่าสภาพภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างนักเรียน-นักศึกษา จำแนกตาม อายุ จากกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น จำนวน 35 คน

- อายุ 16-18 จำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 94.29
- อายุ 19-21 จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 5.71
- อายุ 22 ปี ขึ้นไป จำนวน - คน คิดเป็นร้อยละ -

ตารางที่ 3 จำแนกร้อยละของสภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามระดับชั้น

อาชีพ	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
ปวช.	35	100
ปวส.	-	-
รวม	35	100

จากตารางที่ 3 พบว่าสภาพภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างนักเรียน-นักศึกษา จำแนกตาม ระดับชั้น จากกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น จำนวน 35 คน

- ปวช. จำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 100
- ปวส. จำนวน - คน คิดเป็นร้อยละ -

ตารางที่ 4 จำแนกร้อยละของสภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามสาขาวิชา

ทักษะทางคอมพิวเตอร์	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
การบัญชี	35	100
การตลาด	-	-
คอมพิวเตอร์	-	-
รวม	35	100

จากตารางที่ 4 พบว่าสภาพภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างนักเรียน-นักศึกษา จำแนกตาม สาขาวิชา จากกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น จำนวน 35 คน

- การบัญชี จำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 100
- การตลาด จำนวน - คน คิดเป็นร้อยละ -
- คอมพิวเตอร์ จำนวน - คน คิดเป็นร้อยละ -

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยของการสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการการใช้สื่อการเรียนรู้ เรื่อง เกมสัอักษรไขว้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษทางบัญชี ของนักเรียน-นักศึกษา ประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 1 สาขาการบัญชี วิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ ผู้ศึกษาจัดทำโครงการ ได้นำเสนอดังนี้

ตารางที่ 5 ตารางสรุปแบบประเมินความพึงพอใจในการใช้สื่อการเรียนรู้ เรื่อง เกมสัอักษรไขว้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษทางบัญชี

รายการการประเมินผล	ค่าเฉลี่ย $\bar{x}$	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน S.D.	ระดับความ พึงพอใจ
เนื้อหาของโครงการ			
1. อธิบายเนื้อหาได้ถูกต้อง สมบูรณ์	4.69	0.47	ดีมาก
2. ใช้แหล่งข้อมูลที่หลากหลายและน่าเชื่อถือ	4.51	0.51	ดีมาก
3. เนื้อหาเข้าใจง่ายและชัดเจน	4.66	0.48	ดีมาก
4. เวลาในการนำเสนอโครงการเหมาะสมกับเนื้อหา	4.57	0.65	ดีมาก
ประโยชน์ของโครงการ			
5. สามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตประจำวัน หรือเผยแพร่ต่อ สาธารณชน	4.54	0.61	ดีมาก
6. ช่วยแก้ปัญหาให้แก่ตนเองและชุมชน	4.54	0.66	ดีมาก
การใช้เทคโนโลยี			
7. ใช้เทคโนโลยีหรือโปรแกรมในการนำเสนอข้อมูลที่ทันสมัย	4.54	0.66	ดีมาก
8. ใช้เทคโนโลยีหรือโปรแกรมในการนำเสนอข้อมูลได้คล่องแคล่ว	4.69	0.58	ดีมาก
คุณลักษณะของผู้ทำโครงการ			
9. การเตรียมตัวของผู้จัดทำโครงการในการนำเสนอผลงาน	4.54	0.66	ดีมาก
10. การให้ข้อมูลเพิ่มเติมหรือการตอบคำถามเมื่อมีการซักถาม	4.74	0.44	ดีมาก
ค่าเฉลี่ยรวม	4.64	0.09	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

ผลการประเมินความพึงพอใจในการใช้สื่อการเรียนรู้ เกมสัอักษรไขว้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษทางบัญชี โดยภาพรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.64 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.09 และเมื่อพิจารณารายข้อพบว่าผู้ประเมินมีความพึงพอใจในเรื่องตามลำดับดังนี้

ลำดับที่ 1 การให้ข้อมูลเพิ่มเติมหรือการตอบคำถามเมื่อมีการซักถาม มีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.74, มีค่า S.D.= 0.44, เวลาในการนำเสนอโครงการเหมาะสมกับเนื้อหา มีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.57 มีค่า S.D.= 0.65

ลำดับที่ 2 ใช้เทคโนโลยีหรือโปรแกรมในการนำเสนอข้อมูลได้คล่องแคล่ว มีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.69, ค่า S.D. = 0.58, อธิบายเนื้อหาได้ถูกต้อง สมบูรณ์ มีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.69, ค่า S.D. = 0.47

ลำดับที่ 3 ช่วยแก้ปัญหาให้แก่ตนเองและชุมชน มีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.54, ค่า S.D. = 0.66

ลำดับที่ 4 การเตรียมตัวของผู้จัดทำโครงการในการนำเสนอผลงาน และเนื้อหาเข้าใจง่าย และชัดเจน มีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.54, ค่า S.D. = 0.66

ลำดับที่ 5 การให้ข้อมูลเพิ่มเติมหรือการตอบคำถามเมื่อมีการซักถาม มีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.74, ค่า S.D. = 0.44

ลำดับที่ 6 ใช้แหล่งข้อมูลที่หลากหลายและน่าเชื่อถือ มีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.51, ค่า S.D. = 0.51

ลำดับที่ 7 สามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตประจำวัน หรือเผยแพร่ต่อสาธารณชน มีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.54, ค่า S.D. = 0.61

บทที่ 5

สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ

โครงการสื่อการเรียนรู้ เรื่อง เกมส้อักษรไขว้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษทางบัญชี มีผลสรุป
อภิปราย และข้อเสนอแนะเรียงตามลำดับดังนี้

สรุปผล

1. นักเรียน-นักศึกษาสามารถใช้สื่อการเรียนรู้ เรื่อง เกมส้อักษรไขว้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษทางบัญชีในการเรียนในชั้นเรียน และยังใช้ในการศึกษาด้วยตนเองได้
2. ความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อการเรียนรู้เรื่องการเรียนรู้ เรื่อง เกมส้อักษรไขว้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษทางบัญชี นักเรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนรู้ที่ระดับ 4.64 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานคือ พอใจมาก

อภิปรายผล

จากการศึกษาการใช้สื่อการเรียนรู้ เรื่อง เกมส้อักษรไขว้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษทางบัญชี
สร้างสื่อการเรียนรู้มีประเด็นที่นำมาอภิปรายผล ได้ดังนี้

1. สื่อการเรียนรู้ เรื่อง เกมส้อักษรไขว้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษทางบัญชี เป็นการนำความรู้ความสามารถจากการเรียนในสาขาบัญชีมาพัฒนาเป็นสื่อการเรียนการสอน และจากการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมจากแหล่งเรียนรู้ทางอินเทอร์เน็ต มาสร้างเรื่อง เกมส้อักษรไขว้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษทางบัญชี เพื่อใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนในชั้นเรียน และสื่อการเรียนรู้ในการศึกษาด้วยตนเอง ซึ่งสามารถนำมาใช้ได้จริงในการเรียนการสอนในสาขาวิชาการบัญชีและประยุกต์ใช้กับสาขาวิชาอื่นได้อีกด้วย
2. ความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อการเรียนรู้ เรื่อง เกมส้อักษรไขว้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษทางบัญชี ผลปรากฏว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อเกมที่ระดับพอใจดีมาก คือ ระดับ 4.64 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะสื่อการเรียนรู้ อธิบายเนื้อหาได้ถูกต้องสมบูรณ์ เนื้อหาเข้าใจง่ายและชัดเจน การนำเสนอข้อมูลได้อย่างคล่องแคล่ว เวลาการนำเสนอโครงการเหมาะสม สามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตประจำวัน หรือเผยแพร่ต่อสาธารณะชน มีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ ดีมาก

ปัญหาและอุปสรรค

1. เวลาว่างของสมาชิกแต่ละคนในกลุ่ม ไม่ค่อยตรงกัน
2. ระยะเวลาในการจัดทำสื่อการเรียนรู้เป็นเวลานาน เนื่องจากต้องรอรระยะเวลาในการสั่งซื้ออุปกรณ์เป็นเวลานาน
3. อุปกรณ์ไม่เพียงพอเนื่องจากหาซื้ออุปกรณ์ไม่ได้ ต้องรอรระยะเวลาในการสั่งซื้ออุปกรณ์
4. ต้องใช้อุปกรณ์ในการทำสื่อการเรียนรู้เป็นจำนวนมาก จึงต้องใช้จ่ายมากขึ้นด้วย

ข้อเสนอแนะหรือแนวทางในการแก้ไขปัญหา

1. เลือกเวลาที่สมาชิกทุกคนว่างตรงกันมากที่สุด ส่วนใหญ่จะเน้นไปที่วันเสาร์-อาทิตย์ เพราะสมาชิกทุกคนไม่มีเรียน
2. หาร้านค้าที่มีอุปกรณ์เพียงพอต่อการจัดทำสื่อการเรียนการสอน เพื่อลดระยะเวลาในการหาซื้ออุปกรณ์
3. ทุกคนที่เป็นสมาชิกช่วยกันหาอุปกรณ์ที่เป็นสื่อการเรียนรู้

เอกสารอ้างอิง

Tik6346. (2559).ศัพท์ทางการบัญชี (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก :

<http://www.slideshare.net/peepai/ss-922364> (วันที่สืบค้น 3 มิถุนายน 2559).

คุณเสริมศักดิ์ สภานนท์(2559). Thai Cross อักษรปริศนา เกมกีฬาภาษาไทย (ออนไลน์).

เข้าถึงได้จาก : http://www.thaicrossword.net/game_2_rules.php

ชมรมอักษรปริศนา. (วันที่ค้นข้อมูล 3 มิถุนายน 2559).

มูลนิธิวิกิมีเดีย.(2559). วิกิพีเดีย (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก :

<https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%9B%E0%B8%A3%E0%B8%B4%E0%B8%A8%E0%B8%99%E0%B8%B2>. (วันที่สืบค้น 3 มิถุนายน 2559).

ภาคผนวก

ภาพถ่ายการทดลองใช้ เกมส้อักษรไขว้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษทางบัญชี
กลุ่มตัวอย่าง-นักศึกษาระดับ ปวช.1 การบัญชี (วันที่ 17 สิงหาคม 2559)





















ประวัติผู้จัดทำโครงการ



ชื่อ-นามสกุล	นางสาวกัญญ์วรา สารเนตร
ชื่อเล่น	ปุยฝ้าย
วัน เดือน ปีเกิด	19 พฤศจิกายน 2541
ที่อยู่ปัจจุบัน	11/274 ม.6 ต.พุดตาลหลวง อ.สตึก จ.บุรีรัมย์ 20180
เบอร์โทรศัพท์	086-3644860
สถานศึกษาเดิม	โรงเรียนสิงห์สมุทร
กำลังศึกษาอยู่ที่	วิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ
ความสามารถพิเศษ	กีฬา, พิมพ์ดีด
อีเมล	kanwarasaranet@hotmail.com

ประวัติผู้จัดทำโครงการ



ชื่อ-นามสกุล	นางสาวศุภวรรณ ทองแดง
ชื่อเล่น	โบว์
วัน เดือน ปีเกิด	19 พฤศจิกายน 2541
ที่อยู่ปัจจุบัน	140/25 ม.6 ต.พลา อ.บ้านฉาง จ.ระยอง 21130
เบอร์โทรศัพท์	099-2120997
สถานศึกษาเดิม	โรงเรียนวัดพลา
กำลังศึกษาอยู่ที่	วิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ
ความสามารถพิเศษ	เต้น, ร้องเพลง
อีเมลล์	supavan2012@hotmail.co.th

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
 2.ปัจจุบันกำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้น () ปวช.1 () ปวช.2 () ปวช.3
 () ปวส. 1 () ปวส.2
 3.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

.....

