

การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ เรื่อง เกมสบันไดงู (Snake&Ladderking)

อรนุช สุตวิสัย
วรรณภา สุธรรม
วาทีญา จำนงเลิศ

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)
สาขาวิชา การบัญชี
วิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ
ปีการศึกษา 2561



การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ เรื่อง เกมสบันไดงู(Snake&Ladderking)

อรนุช สุตวิสัย
วรรณภา สุธรรม
วาทีญา จำนงเลิศ

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)
สาขาวิชา การบัญชี
วิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ
ปีการศึกษา 2561

ใบรับรองโครงการ

วิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ สาขาการบัญชี

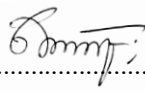
การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ เรื่องเกมบันไดงู ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับบัญชี (บัญชีกิจการพิเศษ)

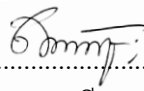
อรนุช สดวิสัย

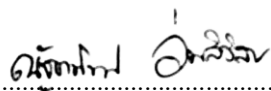
วรรณภา สุธรรม

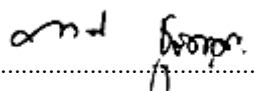
วาทีญา จำนงเลิศ


โครงการฉบับนี้ได้รับการสอบและอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาวิชาโครงการ
หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) สาขาวิชาการบัญชี ปีการศึกษา 2561

อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ.....
(นางสมฤดี คชสาร)

อาจารย์ที่ปรึกษา.....
(นางสมฤดี คชสาร)

หัวหน้าฝ่ายวิชาการ.....
(นางสาวณัฐชานันท์ อุ่นสีวิสัย)

รองผู้อำนวยการ.....
(นางอุวิศว์ ชูธัญญะ)

ผู้อำนวยการ.....
(นางอุทุมพร บุญญา)

ชื่อ	อรนุช สุตวิสัย วรรณภา สุธรรม วาทีญา จำนงเลิศ
ชื่อเรื่อง	การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ เรื่อง เกมสับันไคง (Snake&Ladderking)
สาขาวิชา	การบัญชี
อาจารย์ที่ปรึกษา	นางสมฤดี คชสาร
ปีการศึกษา	2561

บทคัดย่อ

ผลการประเมินความพึงพอใจในการใช้สื่อการเรียนรู้ เกมสับันไคง คำศัพท์ภาษาอังกฤษทางบัญชีโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.35 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.09 และเมื่อพิจารณารายข้อพบว่าผู้ประเมินมีความพึงพอใจในเรียงตามลำดับดังนี้

ลำดับที่ 1 ใช้เทคโนโลยีหรือโปรแกรมในการนำเสนอข้อมูลได้คล่องแคล่วมีประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.67, ค่า S.D. = 0.56

ลำดับที่ 2 การให้ข้อมูลเพิ่มเติมหรือการตอบคำถามเมื่อมีการซักถามมีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.58, ค่า S.D. = 0.50

ลำดับที่ 3 ใช้เทคโนโลยีหรือโปรแกรมในการนำเสนอข้อมูลที่ทันสมัยมีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ย 4.50, ค่า S.D. = 0.72

ลำดับที่ 4 การเตรียมตัวของผู้จัดทำโครงการในการนำเสนอผลงานมีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ย 4.38, ค่า S.D. = 0.65

ลำดับที่ 5 เวลาในการนำเสนอโครงการเหมาะสมกับเนื้อหา มีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ย 4.38, ค่า S.D. = 0.58

ลำดับที่ 6 ช่วยแก้ปัญหาให้แก่ตนเองและชุมชนมีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ย 4.29, ค่า S.D. = 0.69

ลำดับที่ 7 อธิบายเนื้อหาได้ถูกต้อง สมบูรณ์มีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ย 4.29, ค่า S.D. = 0.55 ,ใช้แหล่งข้อมูลที่หลากหลายและน่าเชื่อถือมีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ย 4.29, ค่า S.D. = 0.55

ลำดับที่ 8 สามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตประจำวัน หรือเผยแพร่ต่อสาธารณชนมีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ย 4.13, ค่า S.D. = 0.61

ลำดับที่ 9 เนื้อหาเข้าใจง่ายและชัดเจนมีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ย 4.04, ค่า S.D. = 0.55

ข้อเสนอแนะหรือแนวทางในการแก้ไขปัญหา

1. สมาชิกในกลุ่มควรแบ่งเวลาให้ถูกต้อง
2. สมาชิกในกลุ่มควรมีความกระตือรือร้นมากกว่านี้
3. สมาชิกในกลุ่มควรเปิดใจรับฟังความคิดเห็นของกันและกันมากกว่านี้
4. สมาชิกในกลุ่มควรตั้งใจทำตัวงานออกมาให้ดีที่สุดและควรศึกษาค้นคว้าเนื้อหาที่ใช้ในการดำเนินงานให้เข้าใจมากกว่านี้ จากแหล่งการเรียนรู้อื่นร่วมด้วย เช่น หนังสือเรียนวิชาบัญชี อินเทอร์เน็ต เป็นต้น

กิตติกรรมประกาศ

การจัดโครงการนี้สำเร็จด้วยดี ด้วยความอนุเคราะห์ของบุคคลหลายท่าน ซึ่งไม่อาจจะนำกล่าวได้ทั้งหมดซึ่งผู้มีพระคุณที่จัดทำโครงการใคร่ขอกราบขอบพระคุณ ท่านอาจารย์สมฤดี คชสาร อาจารย์ณัฐชานันท์ อุ่นสิ่วลิย อาจารย์ภูวิศา ชูธัญญา และอาจารย์อุทุมพร บุญญา ผู้อำนวยการวิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ ผู้ให้คำแนะนำในการค้นคว้าหาข้อมูล ตรวจสอบและแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ให้คำปรึกษาด้วยความเอาใจใส่ทุกขั้นตอนเพื่อให้การจัดทำโครงการฉบับนี้สมบูรณ์ที่สุด ผู้จัดทำจึงใคร่ขอกราบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

นอกจากนี้คณะผู้จัดทำโครงการขอขอบพระคุณคณาจารย์ทุกสาขาวิชาที่ได้ฝึกสอน ได้ให้คำแนะนำในการจัดทำโครงการฉบับนี้ที่ไม่ได้กล่าวนาม ตลอดจนเพื่อน ๆ สาขาการบัญชีที่คอยแลกเปลี่ยนความรู้

อรนุช สุตวิสัย
วรรณภา สุธรรม
วาทีญา จำนงเลิศ

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญรูป	ง
สารบัญตาราง	จ
บทที่ 1 บทนำ	1
บทที่ 2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	4
บทที่ 3 วิธีการดำเนินงานโครงการ	25
บทที่ 4 ผลการดำเนินงานโครงการ	35
บทที่ 5 สรุป อภิปราย และข้อเสนอ	39
เอกสารอ้างอิง	41
ประวัติผู้จัดทำโครงการ	42
ภาคผนวก	44

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 ภาพแสดงความสัมพันธ์ของตัวแปรที่ศึกษาวิจัย	2
ภาพที่ 2 ภาพตัวอย่างเมื่อเกมส์สมบูรณ์	10
ภาพที่ 3 กระดาษร้อยปอนด์	25
ภาพที่ 4 ภาพดินสอ	26
ภาพที่ 5 ปากกาเมจิสี่ดำ	26
ภาพที่ 6 สีไม้	27
ภาพที่ 7 การวาดโครงสร้างเกมส์	27
ภาพที่ 8 เริ่มระบายสีภาพเกมส์บันไดงู	28
ภาพที่ 9 งานหลังจากระบายสีเสร็จ	28
ภาพที่ 10 พิมพ์คำถามใส่Word	29
ภาพที่ 11 ปรี้นคำถาม	29
ภาพที่ 12 ภาพตัวอย่างโหล	30
ภาพที่ 13 ภาพกระดาษเอ 4	30
ภาพที่ 14 ภาพตอนวัดและตัดกระดาษ	31
ภาพที่ 15 การเขียนบทลงโทษ	31
ภาพที่ 16 ภาพตัวอย่างแบ่งไว้ทำโทษน้อง	32
ภาพที่ 17 ภาพตัวอย่างลิปสติกไว้ทำโทษน้อง	32

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 จำแนกร้อยละของสภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเพศ	35
ตารางที่ 2 จำแนกร้อยละของสภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามอายุ	36
ตารางที่ 3 จำแนกร้อยละของสภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามระดับชั้น	36
ตารางที่ 4 จำแนกร้อยละของสภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามสาขาวิชา	36
ตารางที่ 5 สรุปแบบประเมินความพึงพอใจในการใช้สื่อการเรียนรู้	37