

นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “งบทดลอง (Trial Balance)” สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

1. แนวคิดในการพัฒนา

การเรียนรู้เรื่อง **งบทดลอง** ในวิชาการบัญชีพื้นฐานมักเป็นเนื้อหาที่นักเรียนมองว่ายาก เพราะต้องอาศัยความเข้าใจเรื่องเดบิต-เครดิต และการจัดหมวดหมู่บัญชี ผู้พัฒนานวัตกรรมจึงออกแบบ **สื่อการเรียนรู้เชิงกิจกรรมและเกม (Game-based Learning)** เพื่อช่วยให้นักเรียนเข้าใจหลักการจัดทำงบทดลองได้ง่ายขึ้น ผ่านการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning) โดยใช้สื่อ เช่น บัตรบัญชี เกมจัดหมวดหมู่บัญชี หรือกระดานงบทดลอง ทำให้นักเรียนได้ฝึกคิด วิเคราะห์ และลงมือปฏิบัติจริง

2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายและหลักการของงบทดลอง
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถจำแนกบัญชีเดบิตและเครดิตได้ถูกต้อง
3. เพื่อพัฒนาทักษะการจัดทำงบทดลองจากข้อมูลบัญชีเบื้องต้น
4. เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและสร้างความสนุกในการเรียนบัญชี

3. ผลการพัฒนานวัตกรรม

จากการนำสื่อและกิจกรรมไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน พบว่า

1. นักเรียนมีความเข้าใจเรื่องงบทดลองมากขึ้น
2. นักเรียนสามารถจัดทำงบทดลองได้ถูกต้องมากขึ้นเมื่อเทียบกับก่อนเรียน
3. นักเรียนมีความสนใจและมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น
4. บรรยากาศในห้องเรียนมีความสนุกและเกิดการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน

4. จุดเด่นและความแปลกใหม่

1. ใช้ รูปแบบเกมและกิจกรรมกลุ่ม แทนการสอนแบบบรรยาย
2. มี **สื่อบัตรบัญชี (Account Cards)** ให้นักเรียนจัดหมวดหมู่เดบิต-เครดิต
3. นักเรียนได้ **ลงมือปฏิบัติจริงในการจัดทำงบทดลอง** ผ่านเกมหรือสถานการณ์จำลอง
4. สามารถปรับใช้ได้ทั้ง การเรียนในห้องเรียนและการเรียนแบบออนไลน์

5. ประโยชน์ของนวัตกรรม

1. ช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาบัญชีที่ยากให้เป็นเรื่องง่าย
2. พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา
3. ส่งเสริมการทำงานเป็นทีมและการสื่อสาร
4. สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการสอนเรื่องบัญชีพื้นฐานในระดับอื่นได้
5. ช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

หากต้องการ ผมสามารถช่วยทำเพิ่มให้ เช่น

1. ตั้งชื่อผลงานนวัตกรรมให้ดูน่าสนใจ
2. ออกแบบกิจกรรมเกมงบทดลอง 3-5 กิจกรรม
3. ทำเป็นรูปแบบรายงานนวัตกรรมการสอน (ใช้ส่งผลงานครู)

ตัวอย่าง นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “งบทดลอง” สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

รูปแบบนวัตกรรม: “เกมบัตรบัญชีจัดงบทดลอง (Trial Balance Card Game)”

1. ชื่อผลงานนวัตกรรม

เกมบัตรบัญชีพิชิตงบทดลอง

2. แนวคิดของนวัตกรรม

การเรียนรู้เรื่องงบทดลองมักเป็นเนื้อหาที่นักเรียนเข้าใจยาก เพราะต้องจำแนกบัญชีเป็นเดบิตและเครดิต ผู้สอนจึงพัฒนานวัตกรรม เกมบัตรบัญชี เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง โดยใช้บัตรคำบัญชีและกระดานงบทดลอง นักเรียนจะได้ฝึกจัดหมวดหมู่บัญชีและวางตัวเลขลงในฝั่งเดบิตหรือเครดิตให้ถูกต้อง ทำให้เข้าใจหลักการงบทดลองได้ง่ายขึ้น และเกิดการเรียนรู้แบบสนุกสนาน

3. อุปกรณ์ของนวัตกรรม

1. บัตรบัญชี (Account Cards) เช่น

- เงินสด
- ลูกหนี้
- เจ้าหนี้
- พูน
- รายได้
- ค่าใช้จ่าย

2. บัตรตัวเลขจำนวนเงิน

3. กระดานงบทดลอง แบ่งเป็น 2 ฝั่ง

- เดบิต
- เครดิต

4. ใบกิจกรรมงบทดลอง

4. วิธีการใช้ (ขั้นตอนกิจกรรม)

ขั้นที่ 1 ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3-4 คน

ขั้นที่ 2 แจกบัตรบัญชีและบัตรจำนวนเงินให้แก่แต่ละกลุ่ม

ขั้นที่ 3 ให้นักเรียนช่วยกันวิเคราะห์ว่า

บัญชีใดอยู่ ฝั่งเดบิต และบัญชีใดอยู่ ฝั่งเครดิต

ขั้นที่ 4 ให้นักเรียนนำบัตรไปติดบนกระดานงบทดลองให้ถูกต้อง

ตัวอย่าง

รายการ	เดบิต	เครดิต
เงินสด	5,000	
ลูกหนี้	3,000	
เจ้าหนี้		2,000
ทุน		4,000
ค่าใช้จ่าย	1,000	

ขั้นที่ 5 ให้นักเรียนรวมยอดทั้งสองฝั่ง และตรวจสอบว่ายอดรวมเท่ากันหรือไม่

5. จุดเด่นของนวัตกรรม

1. นักเรียน ได้ลงมือทำจริง
2. เรียนผ่าน เกมและการทำงานกลุ่ม
3. ช่วยให้เข้าใจ เดบิต-เครดิตง่ายขึ้น
4. ลดความเครียดในการเรียนบัญชี

6. ประโยชน์ที่ได้รับ

1. นักเรียนสามารถจัดทำงบทดลองได้ถูกต้อง
2. พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์
3. ส่งเสริมการทำงานเป็นทีม
4. ทำให้การเรียนบัญชีสนุกและเข้าใจง่าย

หากต้องการ ผมสามารถช่วยทำเพิ่มเติมให้ได้ เช่น

1. เป็นรูปแบบรายงานนวัตกรรม 5-10 หน้า
2. ออกแบบสื่อการสอน (บัตรบัญชีสำหรับพิมพ์ใช้จริง)
3. ทำแผนการจัดการเรียนรู้ 1 คาบ ที่ใช้กับนวัตกรรมนี้

เกมบัตรบัญชี

พีชิตงบทดลอง

บัตรกรรมการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ม.3

อุปกรณ์การเล่นเกบ

บัตรบัญชี



บัตรตัวเลข



กระดานงบทดลอง

เดบิต	เครดิต

วิธีการเล่น

1. แบ่งกลุ่ม 3-4 คน



2. แยกบัตรบัญชีและบัตรตัวเลข



3. วัดบัตรลงกระดานงบทดลอง

เดบิต	เครดิต

4. รวมยอดให้เท่ากัน



จุดเด่นของนวัตกรรม

สนุกและได้ลงมือทำ

เข้าใจเดบิต-เครดิตง่าย ๆ

ทำงานเป็นทีม

เรียนรู้แบบสนุกสนาน



ประโยชน์ที่ได้รับ

วัดทำงานทดลองได้เพิ่มขึ้น

คิดวิเคราะห์เป็น

ร่วมมือสมัคร

เรียนบัญชีเข้าใจง่าย



