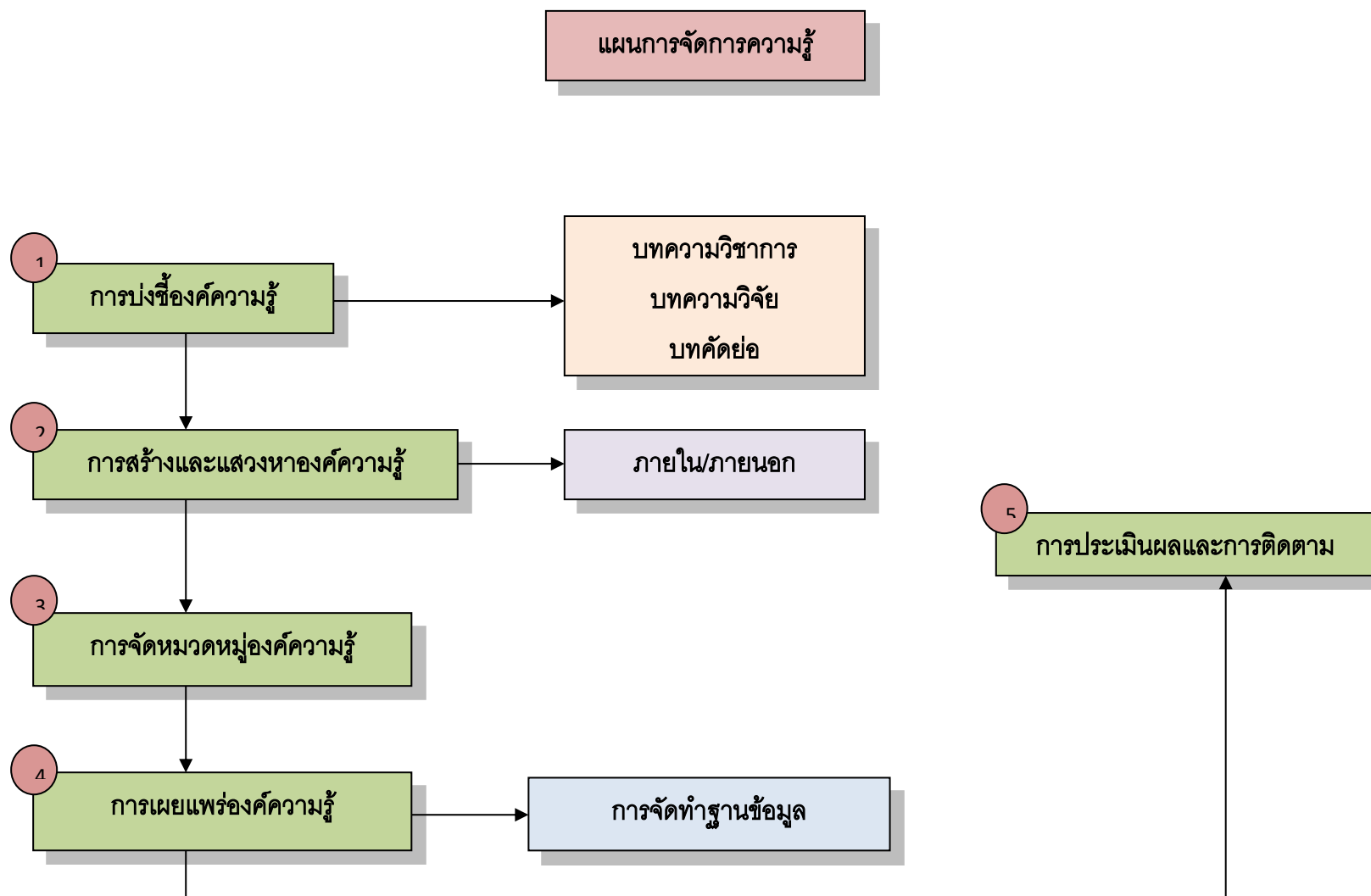


รายงานข้อมูลสรุปการจัดการความรู้ด้านการผลิตบัณฑิตและแนวปฏิบัติที่มีด้านการผลิตบัณฑิต  
แผนการจัดการความรู้และกระบวนการจัดการความรู้





ขอบเขตการจัดการความรู้	เป้าหมายการจัดการความรู้
การพัฒนาคณาจารย์ด้านการวิจัย	เพื่อพัฒนาคณาจารย์ให้มีความรู้ความเข้าใจมากยิ่งขึ้นเกี่ยวกับการจัดทำงานวิจัยและนำความรู้ดังกล่าวออกเผยแพร่ต่อไป
การผลิตบัณฑิตให้มีความโดดเด่นด้าน ICT และจัดการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	เพื่อให้บัณฑิตนำความรู้ด้าน ICT ไปใช้ในการปฏิบัติงานได้และให้นักศึกษาทำการค้นคว้าด้วยตนเอง และเรียนจากประสบการณ์จริงโดยใช้กรณีศึกษา

เป้าหมายการจัดการความรู้-จัดการเรียนการสอนแบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

ลำดับ	กิจกรรม	วิธีการสู่ความสำเร็จ	ระยะเวลา	ตัวชี้วัด	เป้าหมาย
1	ศึกษาคู่มือแนวปฏิบัติที่ดี ในการจัดการเรียนการสอนโดยมุ่งเน้น ผู้เรียนเป็นสำคัญของมหาวิทยาลัย	ศึกษาคู่มือแนวปฏิบัติที่ดี ในการจัดการเรียนการสอนโดยมุ่งเน้น ผู้เรียนเป็นสำคัญจากกลุ่มสาขาวิชา มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ของ มหาวิทยาลัย	ตลอดปี การศึกษา 2562	จำนวนรายวิชาที่จัดการ เรียนการสอนแบบ มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	นักศึกษาที่เรียน รายวิชาที่จัดการเรียน การสอนแบบมุ่งเน้น ผู้เรียนเป็นสำคัญ
2	การสร้างและแสวงหาคณะความรู้	ศึกษาและแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ระหว่างอาจารย์ผู้สอนโดยมุ่งเน้นผู้เรียน เป็นสำคัญของมหาวิทยาลัย	ตลอดปี การศึกษา 2562	ข้อมูลความรู้ที่ได้รับจาก การเรียนการสอน	จำนวนความรู้ที่ นำไปใช้ได้จริง
3	การจัดหมวดหมู่องค์ความรู้	สรุปประเด็นความรู้ที่ได้รับจาก ประสบการณ์	ตลอดปี การศึกษา 2562	สรุปประเด็นความรู้	ประเด็นความรู้
4	การเผยแพร่องค์ความรู้	รวบรวมองค์ความรู้และจัดทำ ฐานข้อมูล	ตลอดปี การศึกษา 2562	ช่องทางการเข้าถึง ความรู้	เพื่อพัฒนาทักษะของ นักศึกษาให้ค้นคว้า ด้วยตนเอง

5	การประเมินผลและการติดตาม	ประชุมคณะกรรมการบริหารคณะเพื่อ ติดตามและประเมินผล		ข้อมูลองค์ความรู้ใน ฐานข้อมูล	มีการดำเนินการตาม แผน
---	--------------------------	--	--	----------------------------------	--------------------------

## แผนการจัดการความรู้ของคณะบัญชี ประจำปีการศึกษา 2563

แผนการจัดการความรู้ที่กำหนดขึ้นเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนานโยบายและแผนการปฏิบัติในระบบการจัดการความรู้สำหรับคณะบัญชี เพื่อเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพของกระบวนการและกิจกรรมต่างๆ ของคณะโดยเน้นการให้ความสำคัญกับการใช้ประโยชน์จากความรู้และการจัดการความรู้ ซึ่งแผนการจัดการความรู้ของคณะบัญชีประกอบด้วยขั้นตอนดังนี้

### 1. ขอบเขตการจัดการความรู้ ซึ่งประกอบด้วย

- ความรู้เกี่ยวกับการปฏิบัติงานและการส่งเสริมด้านการเรียนการสอนเพื่อการผลิตบัณฑิตอย่าง  
เป็นมืออาชีพ

- ความรู้เกี่ยวกับการจัดการความรู้ด้านการวิจัย

### 2. เป้าหมายของการจัดการความรู้ ซึ่งประกอบด้วย

- รวบรวมความรู้ในตัวบุคลากรของคณะบัญชี
- การถ่ายทอดความรู้ในระหว่างบุคลากรกับบุคลากร
- ใช้เทคโนโลยีในการจัดเก็บข้อมูล
- พัฒนาเพื่อเป็นแหล่งข้อมูลแห่งการเรียนรู้

### 3. กลุ่มเป้าหมาย

- คณาจารย์คณะบัญชี
- นักศึกษา

### 4. ยุทธศาสตร์การจัดการความรู้

ยุทธศาสตร์การจัดการความรู้ของคณะบัญชีเป็นการบูรณาการยุทธศาสตร์การจัดการความรู้ 4 ยุทธศาสตร์ประกอบด้วย Asset Strategy, Sharing Strategy, Implement Strategy และ Integration Strategy เข้าด้วยกัน

#### 4.1 ยุทธศาสตร์ด้านการจัดเก็บความรู้ (Asset Strategy)

การจัดเก็บฐานความรู้และแบ่งปันองค์ความรู้ทางด้านบัญชีที่อยู่ในรูปแบบความรู้เด่นชัด (Explicit Knowledge) ทั้งในด้านการเรียนการสอนและด้านการวิจัย ด้วยการนำระบบเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเครื่องมือสนับสนุน เพื่อให้เกิดการสังเคราะห์ความรู้และสามารถนำความรู้ต่างๆ มาใช้

ให้เกิดประโยชน์ได้ง่ายขึ้นโดยเฉพาะการเผยแพร่งานวิจัยเป็นประโยชน์ต่อสังคม รวมถึงการจัดเก็บฐานความรู้สำหรับเผยแพร่ในรูปแบบต่างๆ

#### 4.2 ยุทธศาสตร์ด้านการถ่ายทอดความรู้ (Sharing Strategy )

การสนับสนุนการเรียนรู้และการถ่ายทอดความรู้จากบุคลากรหนึ่งไปสู่อีกคนหนึ่ง การเข้าร่วมการฝึกอบรมสัมมนาหรือฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการที่มีการถ่ายทอดความรู้และเปิดโอกาสให้มีการแลกเปลี่ยนความรู้หรือเรียนรู้ร่วมกัน รวมถึงการเชิญผู้มีประสบการณ์มาให้ความรู้และแลกเปลี่ยนประสบการณ์ระหว่างกัน

#### 4.3 ยุทธศาสตร์ด้านการนำความรู้ไปปฏิบัติ (Implement Strategy)

การให้บริการความรู้ในด้านบัญชี โดยคณาจารย์ออกไปบรรยายให้ความรู้แก่บุคคลภายนอก

#### 4.4 ยุทธศาสตร์ด้านการบูรณาการความรู้ (Integration Strategy)

การสร้างและบูรณาการความรู้จากองค์ความรู้ที่มีอยู่ในตัวของบุคลากรหน่วยงานกับกระบวนการด้านการเรียนการสอนและงานวิจัย เพื่อก่อให้เกิดกิจกรรมในการถ่ายทอดและบูรณาการความรู้ที่ก่อให้เกิดประโยชน์กับทุกส่วนที่เกี่ยวข้องการจัดเก็บความรู้การแบ่งปันความรู้เพื่อให้สามารถนำความรู้ต่างๆที่มีอยู่นั้นสามารถกลับมาใช้ประโยชน์ได้อีก


### ประเด็นที่ 2 การจัดการความรู้-ด้านการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

กิจกรรมการจัดการความรู้	ตัวชี้วัดความสำเร็จ	กลุ่มเป้าหมาย	เป้าหมาย
ศึกษาคู่มือแนวปฏิบัติที่ดีในการจัดการเรียนการสอนโดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญของมหาวิทยาลัย	-	คณาจารย์คณะบัญชี	เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอน
การนำแนวปฏิบัติที่ดีในการจัดการเรียนการสอนโดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญของมหาวิทยาลัยมาปรับใช้กับรายวิชาคณะบัญชี	รายวิชาที่นำแนวปฏิบัติที่ดีมาใช้ในการเรียนการสอน	คณาจารย์และนักศึกษาคณะบัญชี	เพื่อให้คณาจารย์ได้เรียนรู้และพัฒนาการสอนเพื่อให้เกิดความเชี่ยวชาญอย่างมืออาชีพ
สรุปข้อมูลในรายวิชาที่นำแนวปฏิบัติที่ดีในการจัดการเรียนการสอนโดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญมาปรับใช้	สรุปผลการจัดการเรียนการสอน	คณาจารย์คณะบัญชี	เพื่อนำข้อมูลมาศึกษาและปรับปรุงให้ดีขึ้น

สรุปโครงการ/กิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ตามแผนการจัดการความรู้คณะบัญชี

ปีการศึกษา 2563

การจัดการความรู้ด้านการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

กิจกรรมการจัดการความรู้	ผู้เข้าร่วม	ผลการดำเนินงาน	ภาพถ่าย
ศึกษาคู่มือแนวปฏิบัติที่ดีในการจัดการเรียนการสอนโดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญของมหาวิทยาลัย	คณาจารย์คณะบัญชี	คู่มือแนวปฏิบัติที่ดีในการจัดการเรียนการสอนโดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญของ	
การนำแนวปฏิบัติที่ดีในการจัดการเรียนการสอนโดยมุ่งเน้นการใช้เทคนิคการสอนในรูปแบบต่าง ๆ มาปรับใช้กับการสอนวิชาบัญชี	คณาจารย์และนักศึกษาคณะบัญชี	มีการนำเทคนิคการสอนในรูปแบบต่าง ๆ มาปรับใช้ในการสอน	
สรุปข้อมูลในรายวิชาที่นำแนวปฏิบัติที่ดีในการจัดการเรียนการสอนโดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญมาปรับใช้	คณาจารย์คณะบัญชี	จัดทำบทความวิชาการเรื่องเทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนวิชาการบัญชี คณะบัญชี มหาวิทยาลัยศรีปทุม และนำเสนอในงานประชุมวิชาการของสภาวิชาชีพบัญชี ในวันที่ 16 กรกฎาคม 2564 ผ่าน zoom ออนไลน์	ข้อมูลด้านล่าง



# สรุปข้อมูลในการนำแนวปฏิบัติที่ดีในการจัดการเรียนการสอนโดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญมาปรับใช้ บทความวิชาการ เรื่อง

เทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนวิชาการบัญชี คณะ  
บัญชี มหาวิทยาลัยศรีปทุม

Techniques of Learning Management Effect to the Learning Efficiency  
Accounting Students of Accountancy Sripatum University

เบญจพร โมกขเวส<sup>1</sup>, รongเอก วรณพฤกษ์<sup>2</sup>, พรรณทิพย์ อย่างกลิ่น<sup>3</sup>, สุวรรณีย์ รุ่งจตุรงค์<sup>4</sup>  
และจิตรดดา วิวัฒน์เจริญวงศ์<sup>5</sup>

Benjaporn Mokkhavesa, Rong-ek Varnapru, Phanthip Yangklan, Suwannee Rungjaturong,  
and Chitlada Wiwatjarernwong  
คณะบัญชี มหาวิทยาลัยศรีปทุม

## บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้านี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนวิชาบัญชีหลักสูตรบัญชีบัณฑิต คณะบัญชี มหาวิทยาลัยศรีปทุม ในปีการศึกษา 2563 จากกลุ่มตัวอย่าง 394 คน ในรายวิชาบัญชี โดยใช้เครื่องมือที่แตกต่างกัน ผลจากการศึกษาพบว่าเทคนิคการจัดการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำ ความเข้าใจ การคิดวิเคราะห์ และการสังเคราะห์ได้ด้วยตนเองผ่านการลงมือปฏิบัติจากกิจกรรมเรียนรู้ที่เหมาะสมและสอดคล้องกับบริบทวัตถุประสงค์และเนื้อหาของวิชาการบัญชีโดยการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในรายวิชา ACT352 ภาษาอังกฤษเพื่อการบัญชี ทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น 51% และการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาเป็นฐานในรายวิชา ACT455 สัมมนาการบัญชีบริหาร ทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น 66.36% ส่วนการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานในรายวิชา ACT152 กฎหมายเกี่ยวกับวิชาชีพบัญชี ทำให้ผู้เรียนสามารถฝึกปฏิบัติและทดสอบการกรอกข้อมูลจริงได้สร้างองค์ความรู้และประสบการณ์เพื่อการทำงานจริงและนำไปใช้ในการประกอบอาชีพในอนาคตได้และการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานในรายวิชา ACT351 การวิจัยทางการบัญชี ทำให้ผู้เรียนสามารถจัดทำรายงานวิจัยพร้อมส่งบทความวิจัยและนำเสนอในการประชุมวิชาการได้ด้วยตนเอง สรุปได้ว่า เทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ปัญหาแสวงหาความรู้ด้วย

<sup>1</sup>อาจารย์ประจำ, คณะบัญชี, มหาวิทยาลัยศรีปทุม, benjaporn.mo@spu.ac.th

<sup>2</sup>ผู้ช่วยผู้อำนวยการหลักสูตรปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาการบัญชี, คณะบัญชี, มหาวิทยาลัยศรีปทุม, rong-ek.va@spu.ac.th

<sup>3</sup>ผู้ช่วยคณบดีฝ่ายวิชาการ, คณะบัญชี, มหาวิทยาลัยศรีปทุม, phanthip.ya@spu.ac.th

<sup>4</sup>อาจารย์ที่ปรึกษาภาคคว้นอาทิตย์, คณะบัญชี, มหาวิทยาลัยศรีปทุม, suwannee.ru@spu.ac.th

<sup>5</sup>ผู้อำนวยการศูนย์การบัญชีมืออาชีพ SPAC, คณะบัญชี, มหาวิทยาลัยศรีปทุม, chitlada.wi@spu.ac.th

ตนเอง มีการคิดวิเคราะห์ มีส่วนร่วมและเกิดความสุขสนทนาระหว่างจะกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ และนำไปสู่การพัฒนาทักษะและองค์ความรู้เพิ่มทักษะการเป็นผู้นำ กล้าคิดกล้าตัดสินใจและกล้าแสดงออกให้แก่ผู้เรียน และเพิ่มศักยภาพการคิดวิเคราะห์ปัญหาด้วยตนเองสำหรับรายวิชาการบัญชีได้อย่างมีประสิทธิภาพ

**คำสำคัญ :** เทคนิคการจัดการเรียนรู้, ประสิทธิภาพการเรียนรู้, วิชาการบัญชี

### **Abstract**

This study aimed to study learning management techniques affecting the learning efficiency of Accounting students in Bachelor of Accounting Program, Faculty of Accountancy, Sripatum University in the academic year 2020. Sampling data from 394 students in different researching tools. The results of the study showed that learning management techniques make the learners involved in understanding, analytical thinking, and self-synthesis through the practice of learning activities that are appropriate and consistent with the context, objectives, and content of accounting. By learning using games as a base in ACT352 English for Accounting, learners had a 51% increase in academic achievement. For case-based learning in ACT455 Seminar in Management Accounting, learners had a 66.36% increase in academic achievement. Activities-based learning in ACT152 Legal Aspects of Accounting Profession allowed students to practice and test for filling in real information that leads to build knowledge and experience for real work and can be used in future careers. Project-based learning in ACT351 Accounting Research and Methodology allows students to prepare research reports and to submit and present research articles at academic conferences by themselves. It can be concluded that learning management techniques that encourage learners to learn problems, to seek knowledge for themselves, to have analytical thinking, to get involved and to have fun, will encourage learning and lead to the development of skills and knowledge to learners, increase the leadership skills, dare to make decisions, and assertiveness for learners and increase the capacity of thinking and problem analysis by themselves for the accounting course effectively.

**Keywords :** Techniques of learning management, learning efficiency, Accounting.

## บทนำ

ปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงของบริบทโลกทั้งทางด้านเทคโนโลยี สังคมและการสื่อสารที่เป็นไปอย่างก้าวกระโดด ทำให้ทุกฝ่ายมีการเตรียมความพร้อมเพื่อสามารถปรับตัวได้อย่างสมบูรณ์ การศึกษาก็มีความสำคัญอย่างมากเนื่องจากการปูพื้นฐานการเรียนรู้เพื่อให้สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่างๆ ได้เป็นอย่างดี กระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพจะส่งเสริมสมรรถนะและคุณภาพของผู้เรียน รวมทั้งส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถดำเนินการงานอาชีพที่มีประสิทธิภาพและสามารถปรับตัวด้านการดำรงชีวิตได้ จึงเป็นเรื่องจำเป็นสำหรับการศึกษาในทศวรรษที่ 21 ทั้งนี้ การเรียนรู้เพื่อให้นักศึกษามีคุณภาพเป็นไปตามกรอบมาตรฐานการศึกษาของหลักสูตรนั้น นักศึกษาต้องมีบทบาทในการกำหนดเป้าหมาย การวางแผนเรียนรู้ด้วยตนเอง แสวงหาความรู้และเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้ช่องทางต่าง ๆ มีกระบวนการคิดวิเคราะห์ และสังเคราะห์ความรู้ รู้จักคิดหาแนวทางแก้ปัญหาด้วยวิธีการต่าง ๆ การลงมือปฏิบัติจริง และนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง มีปฏิสัมพันธ์การทำงานร่วมกับกลุ่ม ตลอดจนการประเมินและพัฒนาระบบการเรียนรู้ของตนเองอย่างต่อเนื่อง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552) รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญอาจเป็นกระบวนการที่ผู้สอนสามารถนำมาใช้เพื่อส่งเสริมสมรรถนะของผู้เรียนได้ซึ่งมีหลากหลายรูปแบบ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการจัดการเรียนรู้เชิงรุกซึ่งเป็นกระบวนการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิดการสร้างสรรค์ทางปัญญาที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้หรือสามารถสร้างความรู้ได้ด้วยตนเองด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อเรียนรู้หรือกิจกรรมการเรียนรู้โดยมีผู้สอนเป็นผู้แนะนำ กระตุ้นและอำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดขั้นสูง ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง มีการสืบค้นข้อมูลและแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดวิเคราะห์ การสังเคราะห์และประเมินค่าจากสิ่งที่ได้รับในกิจกรรมการเรียนรู้ จนทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีคุณภาพได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด (สถาพร พงษ์พิบูล, 2555) สอดคล้องกับผลการศึกษาของ นนทลี พรธาดาวิทย์ (2560) พบว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ผังกราฟิก การอภิปรายกลุ่ม กรณีศึกษา เกม ใช้ปัญหาเป็นฐานและวิดีโอเป็นฐาน สามารถส่งเสริมให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ มีความรู้ความสามารถและมีความพร้อมมากขึ้นทั้งในส่วนของกิจกรรมที่ผู้สอนจัดให้แก่นักศึกษา การเรียนรู้ร่วมกัน การพัฒนาทักษะ การทำงานเป็นทีมและสามารถนำ กิจกรรมไปประยุกต์ใช้ได้ในอนาคต

คณะบัญชี มหาวิทยาลัยศรีปทุม ได้เล็งเห็นถึงความสำคัญและมีความมุ่งมั่นในการแสวงหาแนวทางการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนเพื่อสร้างบัณฑิตให้มีคุณภาพตามเจตนารมณ์ของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ เพื่อให้บัณฑิตมีองค์ความรู้ มีทักษะทางปัญญา ทักษะด้านการวิเคราะห์เชิงตัวเลข มีความสามารถด้านการสื่อสารและด้านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอันสอดคล้องกับสถานการณ์ที่มีการ

เปลี่ยนแปลงไปในยุคปัจจุบัน รวมทั้งมีลักษณะอันพึงประสงค์ตอบสนองความต้องการของสังคมและมีความพร้อมเพื่อที่จะออกไปปฏิบัติงานทางด้านบัญชียังสถานประกอบการได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ลักษณะของบัณฑิตดังกล่าวสามารถส่งเสริมและพัฒนาได้จากเทคนิคการจัดการเรียนการสอนที่สนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ส่งเสริมให้เกิดสมรรถนะของผู้เรียนสูงสุด ผลที่สุดจึงเป็นที่มาของการศึกษาเรื่องเทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนวิชาชีพบัญชี คณะบัญชี มหาวิทยาลัยศรีปทุม เพื่อเป็นแนวทางในการประยุกต์ใช้และพัฒนาเทคนิคการจัดการเรียนรู้ทางด้านวิชาการบัญชีให้เหมาะสมและเกิดประสิทธิภาพสูงสุดต่อผู้เรียน

### **วัตถุประสงค์ของการศึกษา**

เพื่อศึกษาเทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนวิชาชีพบัญชี หลักสูตรบัญชีบัณฑิต คณะบัญชี มหาวิทยาลัยศรีปทุม

### **การทบทวนวรรณกรรม**

#### **เทคนิคการจัดการเรียนรู้ (Techniques of Learning Management)**

Bonwell and Eison (1991) ได้กล่าวว่า เทคนิคการจัดการเรียนรู้หรือการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เป็นการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือกระทำบางอย่างและใช้ความคิดเกี่ยวกับสิ่งที่ผู้เรียนได้ทำลงไป โดยที่ นักเรียนจะมีส่วนร่วมในการเรียนมากกว่าการเป็นผู้รับเพียงอย่างเดียว ผู้เรียนจะยึดมั่นผูกพันกับกิจกรรม เน้นที่การพัฒนาทักษะของผู้เรียนมากกว่าการถ่ายทอดเนื้อหาจากครู เน้นการสำรวจเจตคติและคุณค่าที่เกิดขึ้นกับนักเรียน ทำให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจทางการเรียนมากขึ้น รับข้อมูลป้อนกลับจากครูได้ในทันทีและมีส่วนร่วมในการใช้ความคิดระดับสูง นั่นคือ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์และการประเมินค่า

เชาวฤทธิ์ จงเกษภรณ์ (2562) ได้อธิบายเกี่ยวกับลักษณะที่สำคัญของการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เป็นกิจกรรมที่เน้นการร่วมมือระหว่างผู้เรียน การเรียนรู้และแสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายได้ด้วยตนเอง ผู้เรียนมีรับผิดชอบและมีวินัยต่อการเรียนรู้ของตนเองเกี่ยวกับความคิดและการทำงานของตน โดยการเรียนรู้จะมุ่งเน้นทักษะ การวิเคราะห์และการแก้ปัญหาจากวิธีการหรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ มีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม จนเกิดการพัฒนาทักษะความคิดขั้นสูง โดยผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้ชี้แนะประสบการณ์และอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน

Paulson (2000) ได้เสนอเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยมีลักษณะสอดคล้องเป็นไปในทิศทางเดียวกัน ประกอบด้วยรูปแบบ ดังนี้

1) การอภิปรายกลุ่ม (Group Discussion) โดยจัดให้มีการพิจารณาเรื่องใดเรื่องหนึ่ง นำข้อปัญหาต่าง ๆ มาช่วยกันแสดงความคิดเห็นเพื่อหาข้อสรุป ซึ่งทุกคนมีส่วนร่วมในการพูดออกความเห็นอย่างเท่าเทียมกัน

2) เกม (Games) เป็นกิจกรรมการแข่งขันที่มีกฎเกณฑ์ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน ตื่นเต้นมีส่วนร่วมและกระตุ้นให้เรียนรู้ ช่วยพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา การสื่อสาร โดยผู้สอนสามารถใช้เกมในการสอนข้อเท็จจริง การทบทวน ทักษะและมโนทัศน์ ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง

3) การแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) เป็นกลวิธีที่ช่วยผู้สอนในกรณีที่ต้องการสำรวจความเข้าใจ โดยจัดให้มีการแสดงในสถานการณ์ที่คล้ายชีวิตจริง ผู้เรียนสวมบทบาทเป็นผู้ที่เกี่ยวข้องที่อยู่ในสถานการณ์นั้น โดยที่ผู้สอนทำหน้าที่สังเกตการณ์ และเป็นผู้นำอภิปรายหลังการแสดง และช่วยแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการแสดงบทบาทสมมติ ก่อให้เกิดความรู้และความเข้าใจ เจตคติและค่านิยมให้แก่ผู้เรียน

4) การใช้กรณีศึกษา (Case Study) เป็นวิธีการที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักวิเคราะห์สถานการณ์แวดล้อมเฉพาะเรื่อง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนร่วมพิจารณา แสดงความรู้สึก เพื่อสรุปปัญหา แนวคิดและแนวทางแก้ปัญหา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหาและสภาพความเป็นจริงอย่างลึกซึ้ง

5) การสอนโดยใช้สถานการณ์จำลอง (Simulation Techniques) คือ การสอนที่มีการเลียนแบบสภาพเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงแต่มีความสอดคล้องกับเนื้อหาบทเรียน ทำให้ผู้เรียนได้มีการทดลองฝึกปฏิบัติ ออกความคิดเห็น ตัดสินใจเลือกแนวทางแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่างๆ

สำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 3 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2558) กล่าวถึง กระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ว่าเป็นกระบวนการเรียนรู้ซึ่งผู้เรียนมีบทบาทในการแสวงหาความรู้และเรียนรู้อย่างมีปฏิสัมพันธ์จนเกิดความรู้ ความ เข้าใจ นำไปประยุกต์ใช้ สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่าหรือสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ และพัฒนาตนเองเต็มความสามารถ รวมถึงการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้มีส่วนร่วมอภิปราย ให้ฝึกทักษะการสื่อสาร ทำให้ผลการเรียนรู้เพิ่มขึ้นเป็น ๗๐% การนำเสนอผลงานทางการเรียนรู้ในสถานการณ์จำลอง ทั้งมีการฝึกปฏิบัติในสภาพจริง มี การเชื่อมโยงกับสถานการณ์ต่างๆ จะทำให้ผลการเรียนรู้เกิดขึ้นถึง ๙๐% โดยการจัดการเรียนรู้ที่เน้นบทบาท และการมีส่วนร่วมของผู้เรียน (Active Learning) ครอบคลุมวิธี การจัดการเรียนรู้หลากหลายวิธี เช่น การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning) การเรียนรู้ที่เน้นทักษะกระบวนการคิด (Thinking Based Learning) การเรียนรู้การบริการ (Service Learning) การเรียนรู้จากการสืบค้น (Inquiry-Based Learning) และการเรียนรู้ด้วยการค้นพบ (Discovery Learning)

สรุปได้ว่า เทคนิคจัดการเรียนรู้มีหลากหลายรูปแบบ ผู้สอนสามารถเลือกใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน ประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์และเนื้อหาของหลักสูตร สำหรับบทความนี้ขอเสนอเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยคณะบัญฑิต มหาวิทยาลัยศรีปทุม นำมาใช้จัดการเรียนการสอนเพื่อให้เหมาะสมและสอดคล้องกับบริบท วัตถุประสงค์และเนื้อหาของวิชาการบัญฑิต ก่อให้เกิดประสิทธิภาพในการเรียนรู้ทางด้านวิชาการบัญฑิตให้แก่ผู้เรียน ประกอบด้วย การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Games-based Learning) การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-based Learning) การเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา (Case-based Learning) และการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning)

### **การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning)**

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกม คือ วิธีการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นเครื่องมือช่วยในการเรียนรู้ ที่เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในระหว่างการเล่นเกมหรือหลังจากการเล่นเกม โดยผู้เรียนสามารถเรียนด้วยความสนุกสนานและได้รับความรู้ในขณะเดียวกัน

อัจฉราพรรณ โพธิ์ตุน (2559) ได้อธิบายถึงความสำคัญและประโยชน์ของเกมที่น่านำมาใช้สอนได้ว่า เกมเป็น เครื่องมือที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ภาษาได้ดีและส่งเสริมทักษะในการใช้ภาษาทั้ง 4 ด้าน คือ ฟัง พูด อ่าน และเขียน เพื่อประโยชน์ในการสื่อสารให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น เกมยังมีความสำคัญต่อสุขภาพทางจิต เพราะช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดทางสมองได้เป็นอย่างดี ได้รับความสนใจของ นักเรียนทำให้นักเรียนร่วมกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยความพึงพอใจเรียนรู้ด้วยความ สนุกสนานอันจะมีผลต่อเจตคติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ นอกจากนี้ยังทำให้ผู้เล่นได้รู้จักการเข้าสังคม มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนได้ดียิ่งขึ้น

### **การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-based Learning)**

สำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 3 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2558) กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนา มาจากแนวคิดในการจัดการเรียนการสอนที่เผยแพร่ในปลายศตวรรษที่ 20 ที่เรียกว่าการ เรียนรู้ที่เน้นบทบาท และการมีส่วนร่วมของผู้เรียน หรือ “การเรียนรู้เชิงรุก” (Active Learning) ซึ่งหมายถึง รูปแบบการเรียน การสอน ที่มุ่งเน้นส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และบทบาทในการเรียนรู้ของผู้เรียน "ใช้กิจกรรมเป็นฐาน" หมายถึงเอากิจกรรมเป็นที่ตั้งเพื่อที่จะฝึกหรือพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ให้ บรรลุวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายที่กำหนดลักษณะสำคัญของการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

### **การเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาเป็นฐาน (Case-based Learning)**

McKinney (2008) ได้กล่าวว่า การเรียนรู้แบบกรณีศึกษา (Analyze Case Studies) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้อ่านกรณีตัวอย่างที่ต้องการศึกษา จากนั้นให้ผู้เรียนวิเคราะห์และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือแนวทางแก้ปัญหาภายในกลุ่ม แล้วนำเสนอความคิดเห็นต่อผู้เรียนทั้งหมด

ประกอบ คุปรัตน์ (อ้างถึงใน ปรณัฐ กิจรุ่งเรือง, 2553) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบกรณีศึกษา (analyze case studies) เป็นเทคนิคการจัดการเรียนการสอนเชิงรุกที่สามารถนำมาปรับใช้ในกระบวนการเรียนการสอนด้านบัญชีได้เป็นอย่างดี โดยได้เสนอรูปแบบของกรณีศึกษาที่นิยมใช้กันอยู่ในปัจจุบันว่ามีอยู่ 5 รูปแบบ ได้แก่

1. กรณีศึกษาแบบวิกฤติการณ์ (Critical Incident Case) จะนำเสนอวิกฤติการณ์ไปที่ละขั้นตอน ตั้งแต่สาเหตุจนถึงข้อขัดแย้งในกรณี
2. กรณีศึกษาแบบบอกเล่าแล้วทิ้งประเด็นให้ขบ (Next Stage Case) เป็นการเล่าข้อมูลตามความเป็นจริง เพื่อนำไปสู่สภาพปัญหา
3. กรณีศึกษาที่ใช้เหตุการณ์และของจริง (Live Case) อาจนำเสนอข้อมูลที่เป็นข่าวหรือเหตุการณ์ขณะนั้น แล้วมีการอภิปรายคาดการณ์ หรือปล่อยให้ผู้เรียนได้ตัดสินใจ ซึ่งอาจจะมีความจริงหรือการตัดสินใจจริงที่เกิดขึ้นแล้วหรือคลี่คลายในบางกรณี
4. กรณีศึกษาแบบสมบูรณ์ที่เต็มไปด้วยข้อมูล (Major Issue Case or Comprehensive Case) จะนำเสนอข้อมูลที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริง อาจมีสถิติ กรณีเช่นนี้มีความยาวมากเพราะต้องการข้อมูลที่ค่อนข้างสมบูรณ์
5. กรณีศึกษาแบบในตะกร้า (In-basket Case) เป็นการสร้างสถานการณ์ปัญหาในการตัดสินใจหลายเรื่องในสถานการณ์เดียว

### การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning)

การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (PBL) เป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยตนเอง ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน และการเรียนรู้แบบร่วมมือ ซึ่งขั้นตอนการเรียนรู้เกี่ยวข้องกับการแสวงหาความรู้ การใช้กระบวนการคิด และทักษะในการแก้ปัญหา ผู้เรียนจะเรียนรู้โดยสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองโดยใช้โครงงานเป็นฐาน ซึ่งการจัดการเรียนรู้ลักษณะนี้ ผู้เรียนต้องศึกษาค้นคว้า ทดลอง ปฏิบัติและแก้ปัญหา เพื่อสร้างผลงานหรือชิ้นงาน ทั้งนี้ผู้เรียนอาจทำเป็นกลุ่มเล็กหรือกลุ่มใหญ่ก็ได้ ซึ่งจะฝึกให้ผู้เรียนเกิดทักษะการทำงานเป็นทีม ได้ร่วมมือร่วมใจในการทำงานเพื่อให้บรรลุเป้าหมายของกลุ่มและเกิดผลสำเร็จร่วมกัน (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา, 2559) และทำให้ได้รับองค์ความรู้ใหม่ (คุชฎี โยเหลาและคณะ, 2557)

รูปแบบการเรียนรู้ที่เกิดจากแนวคิดนี้ประกอบด้วย การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) การเรียนรู้แบบช่วยเหลือกัน (Collaborative Learning) การเรียนรู้โดยการค้นคว้าอิสระ

(Independent Investigation Method) รวมทั้งการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) (ยรรยง สิ้นธุ์งาม, 2556) ซึ่งโครงการแบ่งเป็น 4 ประเภท คือ 1) โครงการประเภทสำรวจ มีลักษณะเป็นการสำรวจและรวบรวมข้อมูล เพื่อหาสาเหตุของปัญหาที่ต้องหาวิธีแก้ไขและปรับปรุงร่วมกัน 2) โครงการประเภททดลอง เป็นการศึกษารื่องใดเรื่องหนึ่งโดยเฉพาะ มีสมมติฐาน ตัวแปรที่ต้องศึกษารวบรวมข้อมูล ดำเนินการทดลอง การแปลผล และสรุปผลการทดลองที่สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ 3) โครงการประเภทสิ่งประดิษฐ์ เป็นการนำเอาความรู้มาประยุกต์ใช้โดยการประดิษฐ์เป็นเครื่องมือเครื่องใช้ต่าง ๆ เพื่อประโยชน์ในการเรียน การทำงาน หรือการใช้สอยอื่น ๆ และ 4) โครงการประเภททฤษฎี เป็นการเสนอความรู้ ทฤษฎี หลักการ แนวคิดใหม่ ๆ เกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่ยังไม่มีใครคิดมาก่อน ซึ่งต้องผ่านการพิสูจน์อย่างมีหลักการหรือใช้วิธีการที่น่าเชื่อถือ

### ผลลัพธ์ของเทคนิคการจัดการเรียนรู้ (Learning Outcome)

#### การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning)

จากการนำเทคนิคการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ในการเรียนการสอนวิชา ACT352 ภาษาอังกฤษเพื่อการบัญชี ซึ่งมีเนื้อหารายวิชาเกี่ยวกับศัพท์ภาษาอังกฤษทางการบัญชีและการจัดทำบัญชีเป็นภาษาอังกฤษ เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจศัพท์ภาษาอังกฤษทางการบัญชีและสามารถนำไปใช้ในการจัดทำบัญชีได้อย่างถูกต้อง ดังนั้นเพื่อให้นักศึกษากระตือรือร้นในระหว่างการเรียนรู้ พร้อมทั้งเป็นการเปิดโอกาสให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียน ผู้สอนจึงใช้เครื่องมือการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน โดยผู้สอนจะนำเกมมาให้ให้นักศึกษาเล่นในระหว่างการเรียนรู้ในครั้งแรก หลังจากนั้นให้นักศึกษาแบ่งเป็นกลุ่ม ประมาณ 5-6 คน ให้นักศึกษานำคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนในแต่ละครั้งมาออกแบบเป็นเกมคำศัพท์ และนำมาเล่นในแต่ละครั้ง โดยกลุ่มผู้ออกแบบเกมจะได้คะแนนซึ่งขึ้นกับความคิดสร้างสรรค์และความถูกต้องของคำศัพท์ต่างๆ ที่นำมาเล่นเกม สำหรับเพื่อนๆ ที่ร่วมเล่นเกมจะได้คะแนนความมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ถึงแม้จะตอบไม่ถูก แต่สำหรับนักศึกษาที่ตอบถูกจะได้คะแนนเพิ่มเติม เพื่อกระตุ้นให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเล่นในแต่ละครั้ง ตัวอย่างเกมที่นำมาเล่นในชั้นเรียน

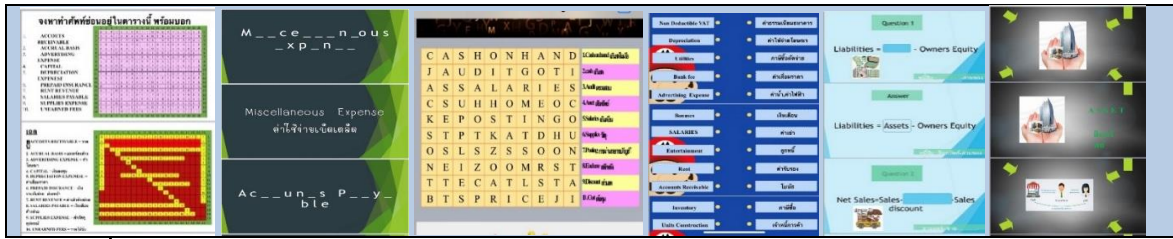
1. ผู้สอนให้นักศึกษาหาชื่อบัญชีเป็นภาษาอังกฤษและสิ่งของหรือรูปถ่าย พร้อมพูดคำศัพท์ชื่อบัญชีเป็นภาษาอังกฤษ เช่น เครื่องคิดเลข คือ Office Supplies หรือ โทรศัพท์ คือ Office Equipment เป็นต้น



รูปที่ 1 แสดงขั้นตอนการใช้เกมในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชา ACT352 ภาษาอังกฤษเพื่อการบัญชี



2. เกมที่นักศึกษาแต่ละกลุ่มนำมาเล่นกับเพื่อนๆ เช่น เกม crossword เกมทายคำศัพท์บัญชีจากการเติมคำในช่องว่าง เกมคำศัพท์ปริศนาจากการนำตัวอักษรที่ให้มาเรียงเป็นคำศัพท์ เกมวงคำศัพท์ เกมจับคู่คำศัพท์ เกมทายคำศัพท์จากสูตรการคำนวณ และการทายคำศัพท์จากรูป เป็นต้น



รูปที่ 2 แสดงเกมที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชา ACT352 ภาษาอังกฤษเพื่อการบัญชี

จากการนำเกมมาใช้ในระหว่างการเรียนรู้ (การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน) ทำให้นักศึกษาทุกคนมีส่วนร่วมในการคิดเกม และการเล่นเกม ซึ่งพบว่านักศึกษามีความสนุกสนานในระหว่างการเรียนรู้ กระตือรือร้นในการฝึกทำแบบฝึกหัดมากขึ้น โดยผลการประเมินการเรียนการสอนจากนักศึกษว่าการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการบัญชีสนุก ไม่น่าเบื่อ

นอกจากนั้น ยังพบว่าคะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนสอบก่อนเรียน โดยแบ่งเป็นการทดสอบเป็นช่วงกลางภาค 2 ครั้ง และช่วงปลายภาค 2 ครั้ง รวมทั้งสิ้น 4 ครั้ง ผลคะแนนปรากฏดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนและหลังเรียนวิชา ACT352 ภาษาอังกฤษเพื่อการบัญชี

การทดสอบ	คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน	คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน
ทดสอบครั้งที่ 1	4.6	7.2
ทดสอบครั้งที่ 2	4.8	7.1
ทดสอบครั้งที่ 3	5.1	7.7
ทดสอบครั้งที่ 4	5.5	8.2
รวม	5.00	7.55

จากผลการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานในรายวิชา ACT352 ภาษาอังกฤษเพื่อการบัญชี จากนักศึกษาจำนวน 82 คน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนมากกว่าคะแนนสอบก่อนเรียน 51%

### การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-based Learning)

จากการนำเทคนิคการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ในการเรียนการสอนวิชา ACT 152 กฎหมายเกี่ยวกับวิชาชีพบัญชี โดยจะศึกษาเกี่ยวกับการจัดตั้งธุรกิจและกฎหมายเกี่ยวกับธุรกิจและวิชาชีพบัญชี การวัดอุปสงค์รายวิชาเพื่อให้นักศึกษาได้ทราบถึงประเภทของธุรกิจและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินธุรกิจ ผู้สอนจึงออกแบบกิจกรรมให้นักศึกษาได้ฝึกปฏิบัติจริงโดยการจดทะเบียนจัดตั้งธุรกิจจากเว็บไซต์ของกรมพัฒนาธุรกิจการค้า กระทรวงพาณิชย์ ผลลัพธ์ของรายวิชานักศึกษาสามารถจดทะเบียนจัดตั้ง

ธุรกิจเพื่อเป็นกิจกรรมเริ่มต้นของการประกอบธุรกิจได้ด้วยตนเอง ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่ให้นักศึกษาได้ลงมือปฏิบัติงานจริงในงานที่ได้รับมอบหมายจนได้ผลสัมฤทธิ์ตามที่ต้องการคือ การจัดตั้งธุรกิจ 1 ธุรกิจ ดังนั้นในรายวิชา “กฎหมายเกี่ยวกับวิชาชีพบัญชี” ได้มอบหมายให้นักศึกษามีบทบาทสมมติเป็นผู้ประกอบการที่ต้องการประกอบธุรกิจเป็นของตนเอง เนื่องจากในปัจจุบันมีธุรกิจเกิดขึ้นในรูปแบบบริษัทเป็นจำนวนมาก ดังนั้นจึงกำหนดให้นักศึกษาประกอบธุรกิจในรูปแบบ “บริษัทจำกัด” ซึ่งมีขั้นตอนการจดทะเบียนบริษัท ดังนี้

1. เข้าสู่ระบบลงทะเบียนผู้ใช้งาน ด้วยการสร้างบัญชีผ่านเว็บไซต์ กรมพัฒนาธุรกิจการค้า ผู้สมัครจะต้องระบุ e-Mail ที่ใช้งานจริง เนื่องจากจะมีการส่งข้อมูลสำหรับการยืนยันการสมัครและรหัส Activate Code ไปยังผู้สมัครที่ได้รับอนุมัติให้ใช้งานได้ไปยัง e-Mail นั้น โดยผู้สอนได้ทำการกรอกข้อมูลการสมัครให้นักศึกษาดูเป็นตัวอย่างและให้นักศึกษาทำการกรอกข้อมูลไปพร้อมกับผู้สอนซึ่งระบบสามารถบันทึกข้อมูลการสมัครเข้าใช้งานได้และนักศึกษาสามารถทดลองสมัครในเบื้องต้นได้สำเร็จทุกคน 100%

2. การเข้าระบบเพื่อตรวจสอบชื่อบริษัท เมื่อนักศึกษาการเข้าสู่ระบบการจดทะเบียนนิติบุคคล ผู้ขอจดทะเบียนจะต้องตรวจสอบชื่อที่ต้องการจดทะเบียนว่าไม่มีชื่อที่เหมือนหรือมีเสียงเรียกขานตรงกัน หรือคล้ายคลึงกับชื่อนิติบุคคลอื่นที่ได้จดทะเบียนไว้แล้วหรือไม่ ชื่อที่ใช้จดทะเบียนห้างหุ้นส่วนหรือบริษัทจำกัดจะต้องมีชื่อที่เหมือนหรือมีเสียงเรียกขานตรงกันหรือคล้ายคลึงกับชื่อนิติบุคคลอื่นที่ได้จดทะเบียนไว้ก่อนแล้วจนทำให้บุคคลอื่นเข้าใจผิดได้หรือขัดระเบียบสำนักงานทะเบียนหุ้นส่วนบริษัทกลางว่าด้วยการจดทะเบียนห้างหุ้นส่วนและบริษัท

หากมีรายชื่อที่เหมือนหรือคล้ายคลึง ระบบจะแสดงให้รายชื่อที่มีอยู่ให้ทราบเพื่อจะได้ไม่การตั้งชื่อซ้ำซ้อนกัน เช่นตัวอย่าง ได้กรอกชื่อนิติบุคคล “อรุณการค้า” ระบบแจ้งว่ามีรายชื่อที่จดทะเบียนไว้แล้วคือห้างหุ้นส่วนจำกัด อรุณเทรดดิ้ง และบริษัท อรุณการเคหะ จำกัด เมื่อนักศึกษาทราบว่ารายชื่อที่ซ้ำกัน ก็สามารถเปลี่ยนรายชื่อใหม่ได้ทันที และในกรณีที่การตรวจสอบรายชื่อนิติบุคคลแล้วไม่พบชื่อซ้ำ ระบบจะแจ้งเตือนไว้ดังภาพด้านล่างนี้ โดยผู้สอนได้ทำการทดลองบันทึกชื่อใหม่ในระบบเป็น “สุวรรณการค้า” เพื่อให้ระบบทำการตรวจสอบรายชื่อ ระบบค้นหาแล้วไม่พบชื่อที่ซ้ำก็จะแจ้งให้ทราบเช่นกัน

3. การยื่นข้อมูลให้นายทะเบียนตรวจ เมื่อได้ชื่อนิติบุคคลที่ไม่ซ้ำกับนิติบุคคลอื่นแล้วให้นักศึกษาเข้าสู่ระบบการยื่นคำขอ ซึ่งต้องกรอกข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ยื่นคำขอในระบบให้ครบถ้วนและชื่อที่จองไว้จะโอนให้บุคคลอื่นไม่ได้ ประการสำคัญการจดทะเบียนนิติบุคคลในระบบการขอจดทะเบียนและใช้ชื่อ มิได้เป็นการจดทะเบียนห้างหุ้นส่วนหรือบริษัท เพราะเป็นเพียงขั้นตอนการจดทะเบียนเท่านั้น

เมื่อได้กรอกข้อมูลการจดทะเบียนเรียบร้อยแล้ว ระบบจะบันทึกข้อมูลและประมวลผลให้ทราบว่าการยื่นคำขอมีการอนุมัติคำขอจดทะเบียนไว้แล้ว ด้วยการแจ้งเลขที่ใบจอง ชื่อผู้ขอจอง และชื่อที่ได้จองไว้ ถ้าดับการจดทะเบียนที่เท่าไรและสถานะปัจจุบันอยู่ระหว่างการพิจารณา

หากผลการจดทะเบียนได้รับการอนุมัติ ขั้นตอนต่อไป ให้นักศึกษาจัดหาผู้เริ่มก่อการจำนวน 3 คน โดยให้บทบาทสมมติเป็นผู้ถือหุ้นบริษัท ซึ่งจะต้องจัดเตรียมข้อมูลเพื่อจดทะเบียนบริษัทด้วยการจัดทำหนังสือ

บริคณห์สนธิ์และจะต้องเตรียมเอกสาร ประกอบด้วย 1) เตรียมบัตรประชาชนของผู้ถือหุ้นทุกๆคน โดยข้อมูลในบัตรประชาชนนั้นจะต้องนำไปใช้ในการกรอกข้อมูลเพื่อยืนยันตัวตน 2) เตรียม e-Mail และ เบอร์มือถือของผู้ถือหุ้นทุกๆคน โดยข้อมูลดังกล่าวจะต้องนำไปใช้ในการกรอกข้อมูลเพื่อยืนยันตัวตน 3) เตรียมทะเบียนบ้านที่ตั้งบริษัท เนื่องจากข้อมูลการจดทะเบียนจะต้องใส่ที่ตั้งบริษัท และต้องใส่เลขรหัสประจำบ้านที่อยู่ในทะเบียนบ้านด้วย และ 4) เตรียมแผนที่ที่ตั้งบริษัท เพราะจะต้องแนบเข้าไปในระบบตอนจดทะเบียนแบบ e-Registration

สำหรับผลลัพธ์การเรียนรู้ในรายวิชานี้ จากนักศึกษาจำนวน 152 คน นักศึกษาสามารถจองชื่อนิติบุคคลและจัดทำหนังสือบริคณห์สนธิ์ของกิจการที่จัดตั้งใหม่ได้ และสามารถให้คำปรึกษา ช่วยบริการรับจดทะเบียนนิติบุคคลให้กับผู้ประกอบการและสำนักงานบัญชีที่นักศึกษาได้ไปฝึกปฏิบัติงานสหกิจศึกษาได้ การเรียนการสอนด้วยการฝึกปฏิบัติและทดสอบการกรอกข้อมูลจริงในระบบของกรมพัฒนาธุรกิจการค้าได้มีผลทำให้นักศึกษาสามารถนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับไปใช้ในการทำงานจริง ทหารายได้พิเศษระหว่างเรียนและนำไปประกอบอาชีพได้ในอนาคต

### การเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาเป็นฐาน (Case-based Learning)

จากการนำเทคนิคการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาแต่ละประเภทมาใช้ในการเรียนการสอนวิชา ACT455 สัมมนาการบัญชีบริหาร ซึ่งมีเนื้อหาวิชาเกี่ยวกับการวิเคราะห์ข้อมูลทางการบัญชีบริหารเชิงกลยุทธ์มาใช้ในการตัดสินใจ เพื่อให้ นักศึกษาสามารถวิเคราะห์และประยุกต์กับองค์กรธุรกิจตามสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไป ดังนั้นเพื่อให้ นักศึกษาสามารถอภิปรายและวิเคราะห์ข้อมูลได้และเป็น การเปิดโอกาสให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียน ผู้สอนจึงใช้เครื่องมือการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาเป็นฐาน มาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน กรณีศึกษาแต่ละลักษณะจะมีจุดเด่นและข้อจำกัดที่แตกต่างกัน การ เลือกรู้กรณีศึกษาประเภทหนึ่งประเภทใดในการจัดการเรียนการสอนจึงต้องออกแบบและพัฒนา กรณีศึกษาให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอน ความสามารถของผู้เรียนและทักษะความรู้ ในแต่ละเรื่อง ทั้งนี้ สำหรับประเภทของกรณีศึกษาที่ใช้ในการเรียนการสอนในรายวิชา ACT455 สัมมนา การบัญชีบริหาร ได้ใช้ประเภทกรณีศึกษาที่ใช้เหตุการณ์และของจริง (Live Case) มาบูรณาการกับกิจกรรม การเรียนการสอนโดยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนมีโอกาสได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกัน และกัน 2) เพื่อให้ผู้เรียนได้แก้ปัญหาและตัดสินใจอย่างมีเหตุผล 3) เพื่อให้ผู้เรียนรู้จักคิดอย่างเป็นระบบ และ 4) เพื่อฝึกให้ผู้เรียนรู้จักรับฟังและยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น ซึ่งผลการเรียนพบว่า

1. นักศึกษาสามารถแสวงหาข้อมูล และสรุปความรู้ได้ด้วยตนเอง
2. มีทักษะในการแก้ปัญหา ทักษะกระบวนการในการทำงาน
3. ได้ฝึกกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ทำงานร่วมกันกับผู้อื่นได้ มีเหตุผล มีการยอมรับในความรู้ ความสามารถซึ่งกันและกัน

4. ได้ฝึกทักษะนิสัยที่ดีในการทำงาน เช่น การจัดบันทึกข้อมูล การเก็บข้อมูลอย่างเป็นระบบ ความรับผิดชอบ ความซื่อตรง ทำงานอย่างมีแผน ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

5. เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และสามารถนำความรู้ ความคิด หรือแนวทางที่ได้ไปใช้ใน ชีวิตประจำวัน



**รูปที่ 3** แสดงผลของการจัดการเรียนการสอนในรายวิชา ACT455 สัมมนาการบัญชีบริหาร

นอกจากนั้น จากการทดสอบระหว่างการเรียนโดยใช้กรณีศึกษา ผลการประเมินพบว่าคะแนนสอบ หลังเรียนสูงกว่าคะแนนสอบก่อนเรียน โดยการแบ่งเป็นการทดสอบช่วงกลางภาค 2 ครั้ง และช่วงปลาย ภาค 2 ครั้ง รวมทั้งสิ้น 4 ครั้ง ซึ่งข้อมูลผลคะแนนปรากฏดังนี้

**ตารางที่ 2** แสดงผลคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนและหลังเรียนรายวิชา ACT455 สัมมนาการบัญชีบริหาร

การทดสอบด้วยกรณีศึกษา	คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน	คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน
ทดสอบครั้งที่ 1	3.5	6.4
ทดสอบครั้งที่ 2	4.3	6.8
ทดสอบครั้งที่ 3	4.5	7.3
ทดสอบครั้งที่ 4	4.8	8.0
<b>รวม</b>	<b>4.28</b>	<b>7.12</b>

จากผลการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานในรายวิชา ACT455 สัมมนาการบัญชีบริหาร จาก นักศึกษาจำนวน 80 คน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนมากกว่าคะแนนสอบก่อนเรียน 66.36%

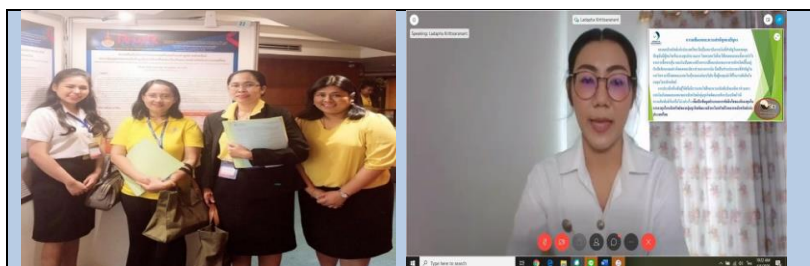
### การเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐาน (Project-based Learning)

การนำเทคนิคการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐาน โดยการเน้นให้นักศึกษาได้มีการปฏิบัติงานจริง เพื่อให้ผลลัพธ์จากการเรียนรู้ (Learning Outcome) มาใช้ในรายวิชา ACT351 การวิจัยทางการบัญชี ซึ่ง สอนให้นักศึกษารู้จักกระบวนการและวิธีการจัดทำวิจัยในขั้นตอนต่าง ๆ ผลลัพธ์สุดท้ายคือนักศึกษาจะต้อง ได้ผลงานวิจัยที่จัดทำขึ้นเป็นรายงานวิจัยและบทความวิจัยนั่นเอง ในวิชานี้มีนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียน จำนวน 80 คน ผู้สอนจึงได้นำเครื่องมือการเรียนรู้โดยใช้โครงการ (PBL) มาช่วยในการเรียนการสอน เพื่อให้

นักศึกษาสามารถจัดทำรายงานการวิจัยและการเผยแพร่ผลงานได้ ดังนั้น จึงมีกระบวนการจัดการเรียนการสอนดังนี้

1. มอบหมายให้นักศึกษาหารายงานวิจัยที่ตนเองสนใจและนำมาสรุปตามหัวข้อในแบบฟอร์มที่ผู้สอนส่งให้เพื่อให้นักศึกษาเห็นภาพรวมของรายงานวิจัย
2. อธิบายให้นักศึกษาเห็นภาพของโครงร่างงานวิจัย รายงานวิจัย และบทความวิจัย เพื่อให้ นักศึกษาเห็นผลลัพธ์ของงานที่นักศึกษาจะต้องจัดทำ
3. อธิบายหัวข้อของงานวิจัยให้นักศึกษาฟังโดยละเอียดพร้อมยกตัวอย่าง และให้นักศึกษาจับกลุ่ม เพื่อฝึกทำวิจัย และกำหนดให้เข้ามาปรึกษาผู้สอนเพื่อให้คำแนะนำและแนะแนวทางให้นักศึกษาไปปรับปรุงหรือสามารถดำเนินการต่อในหัวข้อถัดไปได้ เช่น การหาหัวข้องานวิจัยนั้นนักศึกษาใช้สถานการณ์ปัจจุบันที่เกี่ยวข้องกับบัญชีหรือสาขาใกล้เคียงมาตั้งเป็นหัวข้อวิจัยได้ หรืออาจหาหัวข้อวิจัยด้วยการหางานวิจัยเก่ามาต่อยอดงานวิจัย เป็นต้น
4. ผู้สอนจะกำหนดให้นักศึกษาเข้ามาปรึกษาเกี่ยวกับงานวิจัย โดยกำหนดให้นักศึกษาที่อยู่ในกลุ่มทุกคนต้องเข้ามารับคำปรึกษาพร้อมกัน และจัดบันทึกทุกครั้ง เพื่อให้นักศึกษาทุกคนในกลุ่มมีความเข้าใจในงานวิจัยเหมือนกัน และสามารถกลับไปปรับปรุงแก้ไขงานวิจัยได้
5. เมื่อแต่ละกลุ่มจัดทำโครงร่างงานวิจัยเรียบร้อยแล้ว ทุกกลุ่มจะต้องส่งโครงร่างงานวิจัยในรูปแบบของไฟล์ และผู้สอนจะนำไปตรวจในโปรแกรมอักษรวินิจฉัย เพื่อตรวจว่านักศึกษานั้นไปลอกงานวิจัยของใครและเป็นก๊อปเปอร์เซ็นต์ หลังจากนั้นนักศึกษาจะต้องนำเสนอโครงร่างงานวิจัยหน้าชั้นเรียน โดยทุกคนต้องนำเสนอและช่วยกันตอบคำถาม หลังจากผู้สอนจะส่งโครงร่างกลับไปให้นักศึกษาเพื่อนำไปแก้ไขอีกครั้ง
6. เมื่อแก้ไขโครงร่างงานวิจัยเสร็จ ผู้สอนจะส่งแบบฟอร์มรายงานวิจัยให้นักศึกษา เพื่อให้นักศึกษานำโครงร่างงานวิจัยไปกระจายเป็น 3 บทของรายงานวิจัย และให้นักศึกษาไปเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่กำหนด ซึ่งการเก็บข้อมูลสามารถทำได้หลายรูปแบบเช่น ใช้แบบสอบถามอาจทำเป็นเอกสาร หรือทำ google form และส่งลิงค์ให้กลุ่มตัวอย่างตอบคำถาม ซึ่งจะประหยัดค่าใช้จ่าย หรืออาจเป็นการเก็บข้อมูลใน SETSMART ในกรณีที่ข้อมูลเป็นอัตราส่วนทางการเงินหรือการเปิดเผยข้อมูลในงบการเงิน
7. ผู้สอนจะสอนให้นักศึกษานำข้อมูลที่เก็บมาใส่ในตารางเอ็กซ์เซลล์ เพื่อจัดเตรียมข้อมูลไว้ประมวลผลในโปรแกรมสำเร็จรูป SPSS และสอนนักศึกษาประมวลผล แปลผลและเขียนรายงานผลการวิจัย ซึ่งผู้สอนจะให้เวลานักศึกษาไปดำเนินการ ทั้งเนื้อหาและส่วนประกอบต่าง ๆ ของรายงานวิจัย พร้อมทั้งให้จัดทำบทความวิจัยตามแบบฟอร์มที่กำหนด และทุกกลุ่มจะต้องส่งรายงานวิจัย บทความวิจัย และข้อมูลทุกอย่างในรูปแบบของไฟล์ให้เซฟใส่ซีดี ในขั้นตอนการส่งงานจะมีการสอบปากเปล่า เพื่อประเมินว่า นักศึกษาคนใดทำงานวิจัยมากน้อยเพียงใด ซึ่งเมื่อจบกระบวนการนี้เป็นอันเสร็จสิ้นกิจกรรมการเรียนการสอนในรายวิชานี้

สำหรับผลลัพธ์การเรียนรู้ในรายวิชานี้ นั้น นักศึกษาสามารถจัดทำรายงานวิจัยได้แล้ว ผู้สอนยังได้ทำการคัดเลือกงานวิจัยของนักศึกษาและส่งไปนำเสนอในการประชุมวิชาการโดยให้นักศึกษาเป็นผู้นำเสนอเพื่อฝึกให้นักศึกษาได้รู้จักการใช้ไหวพริบในการแก้ไขปัญหาต่อหน้าคณะกรรมการ ทำให้นักศึกษาเป็นผู้กล้าแสดงออก กล้าคิด กล้าทำ กล้าตัดสินใจ ซึ่งจะช่วยให้นักศึกษาสามารถนำไปใช้ในการทำงานจริงได้



**รูปที่ 4** แสดงผลลัพธ์การนำเสนอผลงานของผู้เรียนในรายวิชา ACT351 การวิจัยทางการบัญชี

### สรุปและอภิปรายผล

เทคนิคการจัดการเรียนรู้จะมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำความเข้าใจ การคิดวิเคราะห์และการสังเคราะห์ได้ด้วยตนเองผ่านการลงมือปฏิบัติจากกิจกรรมเรียนรู้ต่างๆ ซึ่งต้องมีลักษณะและองค์ประกอบที่สำคัญเกี่ยวกับการพูดและการฟัง การเขียน การอ่าน และการสะท้อนความคิด มีกลวิธีในการเรียนรู้ที่หลากหลาย มีทรัพยากรด้านการสอนที่เอื้อประโยชน์และสนับสนุนต่อกระบวนการเรียนรู้ จนเกิดเป็นการพัฒนาทักษะทางด้านปัญญาและความคิดวิเคราะห์ การลงมือปฏิบัติและการมีส่วนร่วม

ผลจากการใช้การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ในรายวิชา ACT352 ภาษาอังกฤษเพื่อการบัญชี พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนมากกว่าคะแนนสอบก่อนเรียน 51 % ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ ณัฐญา นาคะสันต์ และ ชวณัฐ นาคะสันต์ (2559) และ อธิทิพัทธ์ สุวทันพรกุล (2562) พบว่า การนำเกมมาประยุกต์ใช้โดยการพัฒนาเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาในรูปแบบของ Game-Based Learning เป็นการจูงใจผู้เรียนให้กลับเข้าห้องเรียน สร้างบรรยากาศในการเรียนที่แปลกใหม่ เกิดการเรียนรู้ควบคู่ไปกับความสนุกสนาน กระตุ้นการเรียนรู้และสร้างความสนใจในการเรียนให้แก่ผู้เรียน นำไปสู่ความเข้าใจในมโนทัศน์ในเรื่องที่ทำการศึกษาให้เป็นรูปธรรมมากขึ้นเป็นไปในทิศทางเดียวกัน

สำหรับการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-based Learning) ในรายวิชา ACT152 กฎหมายเกี่ยวกับวิชาชีพบัญชี พบว่า นักศึกษาสามารถของซื้อนิติบุคคลและจัดทำหนังสือบริคณห์สนธิของกิจการที่จัดตั้งใหม่ได้ และสามารถให้คำปรึกษา ช่วยบริการรับจดทะเบียนนิติบุคคลให้กับผู้ประกอบการและสำนักงานบัญชีที่นักศึกษาได้ไปฝึกปฏิบัติงานสหกิจศึกษาได้ การเรียนการสอนด้วยการฝึกปฏิบัติและทดสอบการกรอกข้อมูลจริงในระบบของกรมพัฒนาธุรกิจการค้าได้ มีผลทำให้นักศึกษา

สามารถนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับไปใช้ในการทำงานจริง หารายได้พิเศษระหว่างเรียนและนำไปประกอบอาชีพได้ในอนาคต สอดคล้องกับผลการศึกษาของ Hag and Bangash (2017) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการพูดโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานของนักเรียน ผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์หลังเรียนของกลุ่มนักเรียนที่เรียนโดยกิจกรรมเป็นฐานสูงกว่ากลุ่มนักเรียนที่เรียนโดยวิธีแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และในทำนองเดียวกับผลการศึกษา พิมเนตร เทพปัญญา (2557) ทำการศึกษาเรื่องการใช้กิจกรรมผังสัมพันธ์ทางความหมายเพื่อเพิ่มพูนความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและความคงทนในการจำคำศัพท์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ลำปาง พบว่าความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของผู้เรียนเพิ่มขึ้นหลังจากเรียนโดยใช้กิจกรรมการผังสัมพันธ์ทางความหมายจากระดับที่ไม่ผ่านเป็นระดับดีปานกลางและผู้เรียนสามารถจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น

สำหรับการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาเป็นฐาน (Case-based Learning) ในรายวิชา ACT455 สัมมนาการบัญชีบริหาร พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนมากกว่าคะแนนสอบก่อนเรียน 66.36% สอดคล้องกับผลการศึกษาของ ปรียา สมพีช (2559) ได้ทำการศึกษาเรื่องการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้กรณีศึกษา ผลการศึกษาพบว่ารูปแบบการเรียนการสอนด้วยกรณีศึกษาเป็นการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์ สังเคราะห์ ค้นคว้าหาข้อมูลจากสถานการณ์ที่ได้รับ มีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนและระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาได้ตามธรรมชาติอย่างเต็มศักยภาพ และเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับผลการศึกษาของ อธิสิทธิ์ สุวทันพรกุล (2562) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาทักษะการจัดการเรียนการสอนเชิงรุกที่มีต่อผลลัพธ์การเรียนรู้และข้อสะท้อนคิดของผู้เรียนระดับปริญญาบัณฑิต: กรณีศึกษารายวิชาการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้และสังคม ซึ่งพบว่า กลวิธีการจัดการเรียนการสอนเชิงรุกโดยใช้กรณีศึกษาเป็นฐาน (Case-Based Learning: CBL) สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ร่วมแลกเปลี่ยน แสดงความคิดเห็น วิเคราะห์ สังเคราะห์องค์ความรู้จากกรณีศึกษาที่คัดเลือกมา ส่งผลให้เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนโดยมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก

การใช้การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning) ในรายวิชา ACT351 การวิจัยทางการบัญชี พบว่า นักศึกษาสามารถจัดทำรายงานวิจัยได้ และสามารถนำเสนอในการประชุมวิชาการโดยให้นักศึกษาเป็นผู้นำเสนอเพื่อฝึกให้นักศึกษาได้รู้จักการใช้ไหวพริบในการแก้ไขปัญหาต่อหน้าคณะกรรมการ ทำให้นักศึกษาเป็นผู้กล้าแสดงออก กล้าคิด กล้าทำ กล้าตัดสินใจ ซึ่งจะช่วยให้ นักศึกษาสามารถนำไปใช้ในการทำงานจริงได้ สอดคล้องกับผลการศึกษาของ ประภัสสร วงษ์ดี (2018) ได้ศึกษารูปแบบการเรียนรู้อิงโครงงานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการทำวิจัยในชั้นเรียนของนักเรียน ครูสาขาช่างอุตสาหกรรม ผลการศึกษาพบว่า รูปแบบการเรียนรู้อิงโครงงานที่พัฒนาขึ้นได้บูรณาการจัดการเรียนรู้โดยให้แนวคิดและหลักการวิจัยควบคู่กับการปฏิบัติกิจกรรมการวิจัย เน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เกิดความสามารถในการทำวิจัยจนครบกระบวนการได้อย่างสมบูรณ์และถูกต้องตาม

หลักการวิจัย โดยมีความสามารถในการทำวิจัยอยู่ในระดับดีมาก มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิจัยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนโดยรวมอยู่ในระดับมาก

ทั้งนี้ เทคนิคการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวมีความเหมาะสมและสอดคล้องกับบริบท วัตถุประสงค์และเนื้อหาของวิชาการบัญชี ส่งผลทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ปัญหา การศึกษาค้นคว้าและแสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเอง สร้างความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การแสดงออกในการร่วมอภิปรายและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ผู้เรียนเกิดความรู้สึกสนุกสนาน มีส่วนร่วม กระตุ้นการเรียนรู้และสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้สิ่งต่างๆ พัฒนาทักษะและองค์ความรู้แก่ผู้เรียน สามารถเพิ่มทักษะการเป็นผู้นำ กล้าคิด กล้าตัดสินใจและกล้าแสดงออกให้แก่ผู้เรียนได้ และเพิ่มศักยภาพการคิดวิเคราะห์ปัญหาด้วยตนเองสำหรับรายวิชาการบัญชี ซึ่งผู้เรียนสามารถนำองค์ความรู้และหลักความคิดดังกล่าวไปต่อยอดและประยุกต์ใช้สำหรับการปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### ข้อเสนอแนะ

ทำให้อาจารย์ผู้สอนสามารถนำเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยสามารถเลือกใช้เครื่องมือต่างๆ ให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของแต่ละรายวิชาและคุณลักษณะของผู้เรียน เพื่อให้ได้ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้น

### เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2558). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ :

โรงพิมพ์ชุมนุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

เชาวฤทธิ์ จงเกษกรณ์. (2562). การพัฒนาการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning เพื่อผู้เรียนยุคใหม่ตามนโยบายลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้. สืบค้นเมื่อ 1 ธันวาคม 2562, จากเว็บไซต์:

[http://www.sesa17.go.th/site/images/31394\\_Active%20L%20dr%20เชาวฤทธิ์.pdf](http://www.sesa17.go.th/site/images/31394_Active%20L%20dr%20เชาวฤทธิ์.pdf).

ณัฐญา นาคะสันต์ และ ชวณัฐ นาคะสันต์ (2559). เกม : นวัตกรรมเพื่อการศึกษาเชิงสร้างสรรค์. *วารสารร่วมพฤษ์ มหาวิทยาลัยเกริก*. 34(3), 160-182.

ดุขฎิ โยเหลา และคณะ. (2557). *การจัดการจัดการเรียนรู้แบบ PBL ที่ได้จากโครงการสร้างชุดความรู้เพื่อเสริมทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ของเด็กและเยาวชน: จากประสบการณ์ความสำเร็จของโรงเรียนไทย*. กรุงเทพฯ : หจก.ทิพย์วิสุทธิ.

นนทลี พรธาดาวิทย์. (2560). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกในวิชาการจัดการเรียนรู้. *วารสารวิจัยมหาวิทยาลัยราชชมงคลกรุงเทพ*. 11(1), 85-94.

ปรณัฐ กิจรุ่งเรือง. (2553). การพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้กรณีศึกษาทางศาสตร์การเรียนการสอนเพื่อ



- ส่งเสริมความสามารถด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักศึกษาวิชาชีพอคยู. วิทยานิพนธ์  
ปริญญาดุขฎีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ปรียา สมพีช. (2559). การจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนด้วยกรณีศึกษา. *วารสารวิจัย  
ราชภัฏพระนคร สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*. 11(2), 260-270.
- พิมเนตร เทพปัญญา. (2557). การใช้กิจกรรมผังสัมพันธ์ทางความหมายเพื่อเพิ่มพูนความสามารถในการ  
อ่านภาษาอังกฤษและความคงทนในการจำคำศัพท์ของนักศึกษาระดับปริญญา. *พิมเนศวรสาร*.  
10(1), 149-158.
- ยรรยง สิ้นธุ์งาม (2556). การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning: PBL). สืบค้นเมื่อ  
วันที่ 27 มีนาคม 2564, จากเว็บไซต์: <http://www.vcharkarn.com>.
- สถาพร พงศพิภกุล. (2555). คุณภาพผู้เรียน.....เกิดจากกระบวนการเรียนรู้. *วารสารการบริหารการศึกษา  
มหาวิทยาลัยบูรพา* 6(2), 1-13.
- สำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 3 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.  
(2558). แนวคิดการจัดกิจกรรมลดเวลาการเรียนรู้. สืบค้นเมื่อ 25 มีนาคม 2564, จากเว็บไซต์:  
<http://www.surin3.go.th/>.
- สำนักงานคณะกรรมการอาชีวศึกษา (2559). แนวทางการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน. สืบค้นเมื่อ  
วันที่ 27 มีนาคม 2564, จากเว็บไซต์: [https://www.krupatom.com/wp-  
content/uploads/2019/07/PJBL.pdf](https://www.krupatom.com/wp-content/uploads/2019/07/PJBL.pdf).
- อัจฉราพรรณ โปธิ์ตู่. (2559). ผลการสอนโดยใช้เกมตามแนวการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานที่มีต่อ  
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปี  
ที่ 2.  
หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการหลักสูตรและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยราช  
ภัฏ  
นครสวรรค์.
- อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกุล. (2562). การพัฒนากลวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเชิงรุกที่มีต่อผลลัพธ์การ  
เรียนรู้และข้อสะท้อนคิดของผู้เรียนระดับปริญญาบัณฑิต: กรณีศึกษารายวิชาการวิจัยเพื่อ  
พัฒนาการเรียนรู้และสังคม. การประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 14 (วันที่ 28-29 มีนาคม 2562),  
สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา.
- Bonwell, C. C., and Eison, J. A. (1991). Active Learning: Creating Excitement in the  
Classroom. ASHEERIC Higher Education Report No. 1 George Washington University,  
Washington, DC.
- Hag, K., and Bangash. (2017). Development of speaking skills through activity based

learning at elementary level. *Eurasian journal of education research*. 69(1), 241-252.

Mckinney, S. E. (2008). Developing teachers for high-poverty schools : The role of the internship experience. *Urban Education*. 43(1), 68-82.

Paulson, D. R. (2000). Active Learning and Cooperative Groups in the College Lecture Class. Retrieved November 5, 2019, from <http://web.calstatela.edu/dept/chem/chem2/Active/>.

