



โครงการสิ่งประดิษฐ์
เรื่อง โดมิโนหาหมวดบัญชี

จัดทำโดย

นางสาวณัฐนันท์ สุวรรณพิทักษ์ เลขที่10
นางสาวบุญยวีร์ หวลละห้อย เลขที่12
นางสาวภัทรธิดา ศักดิ์กระโทก เลขที่20
แผนกวิชาการบัญชี ระดับชั้น ปวช.3

เสนอ

นางสาวกรรณธิดา เพชรศรี

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชาโครงการ
ภาคเรียนที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2569
วิทยาลัยเทคนิคระยอง อาชีวศึกษาจังหวัดระยอง
สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ



โครงการสิ่งประดิษฐ์



เรื่อง โดมิโนหาหมวดบัญชี

จัดทำโดย

นางสาวณัฐนันท์ สุวรรณพิทักษ์ เลขที่10

นางสาวบุญยวีร์ ทวลละห้อย เลขที่12

นางสาวภัทรธิดา ศักดิ์กระโทก เลขที่20

แผนกวิชาการบัญชี ระดับชั้น ปวช.3

เสนอ

นางสาวกรรณธิกา เพชรศรี

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชาโครงการ

ภาคเรียนที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2569

วิทยาลัยเทคนิคระยอง อาชีวศึกษาจังหวัดระยอง

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ แผนกวิชาการบัญชี วิทยาลัยเทคนิคระยอง

ที่.....วันที่ 8 มิถุนายน 2569

เรื่อง ขออนุมัติดำเนินโครงการ โดมิโนหาหมวดบัญชี

เรียน ผู้อำนวยการวิทยาลัยเทคนิคระยอง

ด้วยนักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 3 กลุ่ม 3 สาขาวิชาการบัญชี ได้มีการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาโครงการงานด้านบัญชี (20201-2020) เพื่อให้นักศึกษาได้ทักษะทางการบัญชี จึงได้จัดทำโครงการที่ชื่อว่า โดมิโนหาหมวดบัญชี เพื่อส่งเสริมความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการแยกประเภทหมวดบัญชี และสามารถจำแนกประเภทบัญชีได้อย่างถูกต้อง และสามารถนำไปปฏิบัติจริงได้

จึงเรียนมาเพื่อทราบและขออนุมัติดำเนินโครงการ

ลงชื่อ...ภัทริดา ศักดิ์กระโทก

(นางสาวภัทริดา ศักดิ์กระโทก)

ผู้เสนอโครงการ

ลงชื่อ...บุณยวีร์ หวลละห้อย

(นางสาวบุณยวีร์ หวลละห้อย)

ผู้เสนอโครงการ

ลงชื่อ...ณัฐนันท์ สุวรรณพิทักษ์

(นางสาวณัฐนันท์ สุวรรณพิทักษ์)

ผู้เสนอโครงการ

ลงชื่อ.....

(นางสาวกรรณธิดา เพชรศรี)

ครูที่ปรึกษา

ลงชื่อ.....

(นางเพ็ญประภา อุษาวิโรจน์)

หัวหน้าแผนกวิชาการบัญชี

ลงชื่อ.....

(นายอานุกาฬ วาสะสิริ)

รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ

ความเห็นผู้อำนวยการวิทยาลัยเทคนิคระยอง

☒ อนุมัติ ☐ ไม่อนุมัติ

ลงชื่อ.....

(นายกิตติพงศ์ อุตตะมะเวทิน)

ผู้อำนวยการวิทยาลัยเทคนิคระยอง

1. ชื่อโครงการ : โดมิโนหาหมวดบัญชี
2. ผู้รับผิดชอบโครงการ : นางสาวภัทรธิดา ศักดิ์กระโทก
นางสาวบุญยวีร์ หวลละห้อย
นางสาวณัฐนันท์ สุวรรณพิทักษ์
3. ครูที่ปรึกษาโครงการ : นางสาวกรรณธิดา เพชรศรี
4. ลักษณะโครงการ : สื่อทักษะเกมส์ทางการบัญชี
5. ระยะเวลาในการดำเนินงาน : 18 พฤษภาคม 2569 – 14 กันยายน 2569
6. หลักการและเหตุผล

แผนกวิชาการบัญชีหลักสูตรปกติดำเนินการจัดการเรียนการสอนเนื่องจากรายวิชาโครงการด้านบัญชี รหัส 20201-2020 จัดอยู่ในหลักสูตรระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) วิชาโครงการเป็นวิชาที่มุ่งเน้นการผลิตบุคลากรให้มีความสามารถเมื่อจบการศึกษา ดังนั้นการเรียนการสอนจึงมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติงานจริงเขียนรายงานจริงนำเสนอผลงานเป็นตลอดจนเพื่อเป็นการเสริมสร้างให้ผู้เรียนมีความพร้อมและความสามารถในการประกอบอาชีพ ซึ่งหลักสูตรได้กำหนดไว้ว่าผู้เรียนทุกคนจัดทำโครงการเป็นกลุ่มๆ ละไม่เกิน 3 คน โดยนำความรู้ เกี่ยวกับสาขาวิชาที่เรียนมาประยุกต์ใช้โดยให้บรรลุตามเป้าหมายของโครงการ

ในปัจจุบันการจัดทำบัญชีมีความสำคัญต่อการดำเนินธุรกิจเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะการแยกประเภทหมวดบัญชีที่ช่วยให้การบันทึกรายการทางการเงินมีความถูกต้องและเป็นระบบ ซึ่งหมวดบัญชีหลักประกอบด้วย สินทรัพย์ หนี้สิน ส่วนของเจ้าของ รายได้ และค่าใช้จ่าย เพื่อให้สามารถบันทึกรายการทางการเงินได้อย่างถูกต้องตามหลักการบัญชีหากผู้เรียนขาดความเข้าใจในการแยกประเภทหมวดบัญชี อาจส่งผลให้เกิดข้อผิดพลาดในการวิเคราะห์รายการค้าการบันทึกบัญชีและการจัดทำรายงานทางการเงิน ซึ่งส่งผลกระทบต่อความถูกต้องของข้อมูลทางการบัญชีโดยรวม การทำความเข้าใจลักษณะและประเภทของบัญชีแต่ละหมวดจะช่วยให้สามารถวิเคราะห์ข้อมูลทางการเงินและจัดทำงบการเงินได้อย่างมีประสิทธิภาพจากการศึกษาพบว่านักเรียนและผู้เริ่มต้นศึกษาวิชาบัญชีจำนวนมากยังมีความสับสนในการจำแนกประเภทบัญชี โดยเฉพาะการแยกความแตกต่างระหว่างสินทรัพย์ หนี้สิน ส่วนของเจ้าของ รายได้ และค่าใช้จ่าย ทำให้เกิดความผิดพลาดในการบันทึกรายการค้าและส่งผลต่อผลการเรียนในรายวิชาบัญชีคณะผู้จัดทำโครงการจึงได้จัดทำสื่อการเรียนการสอนเรื่อง “โดมิโนหาหมวดบัญชี” ขึ้น เพื่อใช้เป็นสื่อในการศึกษาความรู้เกี่ยวกับประเภทของบัญชี หลักการจำแนกบัญชี และวิธีการบันทึกรายการเบื้องต้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการเรียนและการประกอบอาชีพในอนาคตได้อย่างถูกต้อง

ดังนั้นคณะผู้จัดทำจึงได้ศึกษาและจัดทำโครงการสื่อการสอนเรื่อง “โดมิโนหาหมวดบัญชี” ขึ้น เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านการบัญชีให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น และช่วยให้ผู้เรียนสามารถจำแนกประเภทบัญชีได้อย่างถูกต้องตามหลักการบัญชีที่กำหนดไว้

7. ระยะเวลาในการดำเนินโครงการ

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 (18 พฤษภาคม 2569 – 14 กันยายน 2569)

8. สถานที่ดำเนินโครงการ

แผนกการบัญชี วิทยาลัยเทคนิคระยอง

9. วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อส่งเสริมความรู้เกี่ยวกับการแยกประเภทหมวดบัญชี
2. เพื่อสร้างความเข้าใจในระบบบัญชีคู่และการจับคู่หมวดหมู่บัญชี
3. เพื่อส่งเสริมทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่น

10. เป้าหมาย

เป้าหมายเชิงปริมาณ

- กลุ่มนักเรียนนักศึกษาที่ต้องการฝึกฝนทักษะทางด้านบัญชีและยังขาดความเข้าใจในการจำแนกหมวดบัญชี ประมาณ 100 คน

เป้าหมายเชิงคุณภาพ

- สามารถจำแนกบัญชีได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- ฝึกทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่น

11. วิธีการดำเนินการ

การดำเนินงาน	ระยะเวลาดำเนินงาน				
	พ.ศ. 2569				
	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.
1. เสนอโครงการ/อนุมัติ	←→				
2. อนุมัติโครงการ		←→			
3. ดำเนินกิจกรรมตามโครงการ			←→		
4. สรุปรายงานผลโครงการ				←→	

12. งบประมาณ

งบประมาณส่วนตัวนักเรียนคนละ 200 บาท จำนวน 3 คน งบประมาณทั้งสิ้น 600 บาท

13. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการแยกประเภทบัญชีได้ถูกต้อง
2. สามารถบันทึกรายการทางบัญชีได้ถูกต้อง
3. ผู้เรียนมีมนุษยสัมพันธ์ในการทำงานร่วมกับผู้อื่น

14. การติดตาม และการประเมินผล

1. แบบประเมินการปฏิบัติงาน (แบบประเมินความพึงพอใจ)
2. นำเสนอชิ้นงานสิ่งประดิษฐ์และไฟล์โครงงานสิ้นเทอม

ลงชื่อ อ. ทวีดา ศักดิ์ระโท

(นางสาวภัทรธิดา ศักดิ์กระโทก)
ผู้เสนอโครงการ

ลงชื่อ กมลชนก สุพรรณิกกุล

(นางสาวณัฐนันท์ สุวรรณพิทักษ์)
ผู้เสนอโครงการ

ลงชื่อ.....

(นางเพ็ญประภา อุษาวโรรจน์)
หัวหน้าแผนกวิชาการบัญชี

ลงชื่อ ปานชัวร์ นวลละห์น้อย

(นางสาวบุญยวีร์ หวลละห้อย)
ผู้เสนอโครงการ

ลงชื่อ.....

(นางสาวกรรณธิดา เพชรศรี)
ครูที่ปรึกษา

ลงชื่อ.....

(นายอานุกาญ วาสะสิริ)
รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ

ความเห็นผู้อำนวยการวิทยาลัยเทคนิคระยอง

☒ อนุมัติ ☐ ไม่อนุมัติ

ลงชื่อ.....

(นายกิตติพงศ์ อุตตมะเวทิน)

ผู้อำนวยการวิทยาลัยเทคนิคระยอง

ชื่อโครงการ	โดมิโนหาหมวดบัญชี
ผู้รับผิดชอบโครงการ	นางสาวณัฐนันท์ สุวรรณพิทักษ์ นางสาวบุญยวีร์ หวลละห้อย นางสาวภัทรธิดา ศักดิ์กระโทก
ครูที่ปรึกษาโครงการ	นางสาวกรรธิกา เพชรศรี
ลักษณะโครงการ	บอร์ดเกมทางการบัญชี

บทคัดย่อ

โครงการสิ่งประดิษฐ์บอร์ดเกม โดมิโนหาหมวดบัญชี ถูกพัฒนาขึ้นภายใต้แนวคิดการบูรณาการวิชาชีพการบัญชีเบื้องต้น เนื่องจากในปัจจุบันผู้เรียนมักประสบปัญหาในการทำความเข้าใจเกี่ยวกับการแยกประเภทหมวดบัญชี คณะผู้จัดทำจึงได้ออกแบบบอร์ดเกมเชิงกลยุทธ์ เพื่อให้ผู้เรียนได้สามารถจดจำและจำแนกหมวดหมู่ของบัญชีได้อย่างถูกต้อง

จุดเด่นของบอร์ดเกมนี้มุ่งเน้นไปที่การสร้างการเข้าใจในการแยกประเภทหมวดบัญชี โดยผู้เล่นจะต้องทำความเข้าใจเกี่ยวกับหมวดบัญชี นอกเหนือจากความรู้เรื่องหมวดหมู่บัญชีแล้วผู้เรียนยังต้องใช้ทักษะการวางแผน การคาดเดาไฟในมือคู่แข่ง และการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าว่าจะเลือกวางแผนไหนก่อน-หลัง เพื่อให้ตัวเองชนะ ส่งเสริมทักษะการคิดอย่างเป็นระบบเป้าหมายหลักคือการทำให้ผู้เรียน สามารถจำแนกหมวดหมู่บัญชีได้อย่างแม่นยำเกมนี้ยังบังคับให้ผู้เรียนต้องสื่อสาร เจรจา และถกเถียงกันด้วยหลักการบัญชีภายในกลุ่ม ช่วยสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างเพื่อนในชั้นเรียน และฝึกทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นเพื่อให้เกมมีความสนุกสนานพร้อมกับความท้าทาย

สำหรับวิธีการเล่นบอร์ดเกม โดมิโนหาหมวดบัญชี มีขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การหาผู้เล่น

ขั้นตอนที่ 2 เตรียมตัวโดมิโนแล้วสลับให้ทั่วแล้วผู้เล่นแต่ละคนหยิบตัวโดมิโน

ขั้นตอนที่ 3 การแบ่งตัวโดมิโน 2 คน คนละ 7 ตัว 3-5 คน คนละ 5-7 ตัว หรือตามที่ตกลงกันตัวที่เหลือวางเป็นตัวจั่วตรงกลาง

ขั้นตอนที่ 4 การเริ่มเล่นผู้เล่นคนแรกวางตัวโดมิโนคนถัดไปต้องนำโดมิโนที่มีคำศัพท์ที่ตรงกับหมวดบัญชีของโดมิโนที่วางอยู่มาต่อตัวอย่าง หากปลายเป็นหมวด 2 ต้องนำโดมิโนที่เป็นหมวด 2 มาต่อ หากไม่มีตัวต่อที่ลงได้ให้จั่วจากกองกลาง หรือกว่าจะมีตัวต่อได้หรือจนกว่ากองกลางจะหมด (ในกรณีที่ตัวจั่วหมดต้องให้ผู้เล่นที่มีตัวเล่น เล่นต่อไปเรื่อยๆ จนกว่าจะมีตัวที่ลงได้)

ขั้นตอนที่ 5 การนับคะแนน ผู้ที่วางโดมิโนหมดก่อนชนะ หากไม่มีใครสามารถวางต่อได้ (เกมตัน) ให้นับแต้มบนโดมิโนที่เหลืออยู่ในมือผู้ที่มี ถ้าผู้เล่นลงครบหมดแต้มของผู้ที่แพ้จะไปเป็นแต้มของผู้ชนะ เล่นหลายรอบจนกว่าจะมีฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งมีแต้มสะสมครบ 50 แต้มเป็นผู้ชนะ

ขั้นตอนที่ 6 วิธีการนับแต้มนับตามเลขหมวดบัญชี เช่นหมวดสินทรัพย์ 1 คะแนน หมวดเจ้าหนี้ 2 คะแนน หมวดส่วนของเจ้าของ 3 คะแนน หมวดรายได้ 4 คะแนน หมวดค่าใช้จ่าย 5 คะแนน

กิตติกรรมประกาศ

โครงการบอร์ดเกม โดมิโนหาหมวดบัญชี จัดทำขึ้นโดยมีจุดมุ่งหมายสูงสุดเพื่อแก้ปัญหาด้านคติเชิงลบและความยากในการทำความเข้าใจบทเรียนเกี่ยวกับบัญชี โดยมุ่งหวังให้ผู้เรียนสามารถจำแนกหมวดหมู่บัญชีและแยกประเภทบัญชีได้อย่างถูกต้องตามหลักการ คณะผู้จัดทำปรารถนาที่จะสร้างเครื่องมือสื่อการสอนที่รักษาสมดุลระหว่างความสนุกสนานและเนื้อหาวิชาการเพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้อย่างยั่งยืน ความสำเร็จของโครงการตามจุดมุ่งหมายดังกล่าวจะเกิดขึ้นไม่ได้ หากปราศจากความเมตตาจาก อาจารย์กรรณธิดา เพชรศรี ที่ได้มอบแนวทางในการบูรณาการหลักบัญชีเข้ากับกลไกของเกม พร้อมทั้งตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาเชิงเทคนิคอย่างใกล้ชิด จนทำให้บอร์ดเกมนี้เป็นสื่อการสอนที่มีมาตรฐานและใช้งานได้จริง

คณะผู้จัดทำขอขอบพระคุณวิทยาลัยเทคนิคระยองที่แสดงความคิดเห็นต่อคุณภาพของบอร์ดเกมบัญชี โดมิโนหาหมวดบัญชี ในครั้งนี้ทำให้ได้รับคำแนะนำและนำไปปรับใช้ให้เกิดประโยชน์ตลอดจนเสร็จสิ้นโครงการบอร์ดเกมบัญชี

ขอขอบพระคุณคณานักเรียนนักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคระยอง ที่ให้ความช่วยเหลือในการตอบแบบสอบถาม ประเมินและสรุปผล

จึงใคร่ขอขอบพระคุณทุกท่านที่ได้กล่าวไว้ข้างต้น ณ โอกาสนี้

คณะผู้จัดทำโครงการ

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
บทที่ 1 หลักการและเหตุผล	
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	1
1.3 ขอบเขตของโครงการ	2
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ	2
บทที่ 2 เอกสารและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	
2.1 การทำโครงการ	4
2.2 บอร์ดเกมทางบัญชี	9
2.3 ความรู้ทางบัญชี	12
บทที่ 3 วิธีการดำเนินโครงการและขั้นตอนการปฏิบัติงาน	
3.1 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล	27
3.2 ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือ	28
3.3 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล	28
3.4 โครงสร้างและเนื้อหาของบอร์ดเกม	29
3.5 ขั้นตอนในการทำบอร์ดเกม	29
3.6 วิธีการดำเนินโครงการ	31
3.7 การจัดทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล	31
บทที่ 4 การวิเคราะห์และประเมินผล	
4.1 แสดงความพึงพอใจจำแนกตามเพศ	34
4.2 แสดงความพึงพอใจจำแนกตามระดับชั้น	34
4.3 แสดงความพึงพอใจจำแนกตามแผนก	35
4.4 ด้านความสวยงามและอุปกรณ์	35
4.5 ด้านเนื้อหาและการนำไปใช้ประโยชน์	36

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และ ข้อเสนอแนะ	
5.1 สรุปผลการดำเนินโครงการ และอภิปรายผล	37
5.2 ปัญหาและอุปสรรคในการดำเนินงาน	39
5.3 ข้อเสนอแนะ	39
บรรณานุกรม	
ภาคผนวก	
ประวัติผู้จัดทำโครงการ	
ขั้นตอนการทำบอร์ดเกมทางการบัญชี	
แบบสอบถามความพึงพอใจโครงการบอร์ดเกม โดมิโนหาหมวดบัญชี	

บทที่ 1

หลักการและเหตุผล

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

แผนวิชาการบัญชีหลักสูตรปกติดำเนินการจัดการเรียนการสอนเนื่องจากรายวิชาโครงงานด้านบัญชี รหัส 20201-2020 จัดอยู่ในหลักสูตรระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) วิชาโครงงานเป็นวิชาที่มุ่งเน้นการผลิตบุคลากรให้มีความสามารถเมื่อจบการศึกษา ดังนั้นการเรียนการสอนจึงมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติงานจริงเขียนรายงานจริงนำเสนอผลงานเป็นตลอดจนเพื่อเป็นการเสริมสร้างให้ผู้เรียนมีความพร้อมและความสามารถในการประกอบอาชีพ ซึ่งหลักสูตรได้กำหนดไว้ว่าผู้เรียนทุกคนจัดทำโครงงานเป็นกลุ่มๆ ละไม่เกิน 3 คน โดยนำความรู้เกี่ยวกับสาขาวิชาที่เรียนมาประยุกต์ใช้โดยให้บรรลุตามเป้าหมายของโครงงาน

ในปัจจุบันการจัดทำบัญชีมีความสำคัญต่อการดำเนินธุรกิจเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะการแยกประเภทหมวดบัญชีที่ช่วยให้การบันทึกรายการทางการเงินมีความถูกต้องและเป็นระบบ ซึ่งหมวดบัญชีหลักประกอบด้วย สินทรัพย์ หนี้สิน ส่วนของเจ้าของ รายได้ และค่าใช้จ่ายเพื่อให้สามารถบันทึกรายการทางการเงินได้อย่างถูกต้องตามหลักการบัญชีหากผู้เรียนขาดความเข้าใจในการแยกประเภทหมวดบัญชี อาจส่งผลให้เกิดข้อผิดพลาดในการวิเคราะห์รายการค้าการบันทึกบัญชีและการจัดทำรายงานทางการเงิน ซึ่งส่งผลกระทบต่อความถูกต้องของข้อมูลทางการเงินโดยรวม การทำความเข้าใจลักษณะและประเภทของบัญชีแต่ละหมวดจะช่วยให้สามารถวิเคราะห์ข้อมูลทางการเงินและจัดทำงบการเงินได้อย่างมีประสิทธิภาพจากการศึกษาพบว่านักเรียนและผู้เริ่มต้นศึกษาวิชาบัญชีจำนวนมากยังมีความสับสนในการจำแนกประเภทบัญชี โดยเฉพาะการแยกความแตกต่างระหว่างสินทรัพย์ หนี้สิน ส่วนของเจ้าของ รายได้ และค่าใช้จ่าย ทำให้เกิดความผิดพลาดในการบันทึกรายการค้าและส่งผลกระทบต่อผลการเรียนในรายวิชาบัญชีคณะผู้จัดทำโครงงานจึงได้จัดทำสื่อการเรียนการสอนเรื่อง “โดมิโนหาหมวดบัญชี” ขึ้นเพื่อใช้เป็นสื่อในการศึกษาความรู้เกี่ยวกับประเภทของบัญชี หลักการจำแนกบัญชี และวิธีการบันทึกรายการเบื้องต้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการเรียนและการประกอบอาชีพในอนาคตได้อย่างถูกต้องในปัจจุบันการดำเนินงานของธุรกิจทุกประเภท ไม่ว่าจะเป็นธุรกิจขนาดเล็ก ขนาดกลาง หรือขนาดใหญ่ ล้วนต้องอาศัยข้อมูลทางการเงินในการวางแผน ควบคุม และตัดสินใจทางธุรกิจ การบัญชีจึงเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยบันทึกรวบรวม จำแนก และสรุปข้อมูลทางการเงินของกิจการให้อยู่ในรูปแบบที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ ข้อมูลทางการเงินที่ถูกต้องจะช่วยให้ผู้บริหาร เจ้าของกิจการ นักลงทุน และผู้ที่เกี่ยวข้อง สามารถทราบผลการดำเนินงานและฐานะทางการเงินของกิจการได้อย่างชัดเจน

ดังนั้นคณะผู้จัดทำจึงได้ศึกษาและจัดทำโครงงานสื่อการเรียนการสอนเรื่อง “โดมิโนหาหมวดบัญชี” ขึ้นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านการบัญชีให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น และช่วยให้ผู้เรียนสามารถจำแนกประเภทบัญชีได้อย่างถูกต้องตามหลักการบัญชีที่กำหนดไว้

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อส่งเสริมความรู้เกี่ยวกับการแยกประเภทหมวดบัญชี
2. เพื่อสร้างความเข้าใจในระบบบัญชีคู่และการจับคู่หมวดหมู่บัญชี
3. เพื่อส่งเสริมทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่น

1.3 ขอบเขตของโครงการ

1. ด้านกลุ่มเป้าหมาย
 - กลุ่มนักเรียนนักศึกษาที่ต้องการฝึกฝนทักษะทางด้านบัญชีและยังขาดความเข้าใจในการจำแนกหมวดบัญชี ประมาณ 100 คน
2. ด้านสถานที่ แผนกการบัญชี วิทยาลัยเทคนิคระยอง
3. ด้านระยะเวลา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 (18 พฤษภาคม 2569 - 14 กันยายน 2569)

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการแยกประเภทบัญชีได้ถูกต้อง
2. สามารถบันทึกรายการทางบัญชีได้ถูกต้อง
3. ผู้เรียนมีมนุษยสัมพันธ์ในการทำงานร่วมกับผู้อื่น

1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

โครงการวิชาชีพ (Project) หมายถึง แผนงานที่จัดทำขึ้นอย่างเป็นระบบประกอบด้วยกิจกรรมย่อยๆ หลายกิจกรรม ที่ต้องใช้ทรัพยากรในการดำเนินงานโดยคาดหวังผลงานที่คุ้มค่ามีประโยชน์ แสดงถึงความสามารถ ทางความคิดริเริ่มและสร้างสรรค์ในศาสตร์ของตนมีขั้นตอนในการดำเนินงานหรือจุดมุ่งหมายในการดำเนินงานอย่างชัดเจน

รายวิชาโครงงาน หมายถึง การจัดสถานการณ์การเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษา ค้นคว้า และลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง โดยอาศัยความรู้ ความสามารถที่ได้ศึกษามา มาเป็นองค์ประกอบในการจัดทำโครงงานทั้งนี้ผู้เรียนเป็นผู้วางแผนการดำเนินงานตั้งแต่การศึกษาค้นคว้าการออกแบบการประดิษฐ์ การทดลอง การเก็บข้อมูลตลอดจนการแปลผลสรุปผลและเสนอผลงานด้วยตนเองภายใต้การดูแลและให้คำปรึกษาของผู้สอนหรือผู้เชี่ยวชาญในเรื่องนั้นๆ

สินทรัพย์ (Assets) หมายถึง ทรัพย์สินหรือสิ่งที่มีมูลค่าซึ่งสามารถสร้างรายได้และเกิดประโยชน์สินทรัพย์เป็นสิ่งที่มีความมั่นคงหรือไม่มีตัวตนก็ได้ขึ้นอยู่กับสิ่งนั้นๆ สิ่งของที่สามารถนำมาใช้เป็นมูลค่าที่บุคคลธรรมดาเป็นเจ้าของเพื่อนำไปลงทุนในกิจการสินทรัพย์มีตัวตน เช่น ที่ดิน อาคาร รถยนต์ สินทรัพย์ที่ไม่มีตัวตน เช่น สิทธิบัตร ลิขสิทธิ์ สัมปทาน ทั้งนี้สินทรัพย์มีทั้งหมุนเวียนและไม่หมุนเวียนสินทรัพย์หมุนเวียนคือเงินสดหรือใช้หมดภายใน 1 ปี สินทรัพย์ไม่หมุนเวียนหรือสินทรัพย์ถาวรคือสินทรัพย์ที่มีอายุใช้งานนานกว่า 1 ปี

หนี้สิน (Liabilities) หมายถึง ภาระผูกพันทางการเงินที่บุคคลหรือองค์กรมีหน้าที่ต้องจ่ายคืนให้กับเจ้าหนี้ในอนาคตโดยมักเกิดจากการกู้ยืมเงินหรือการซื้อสินค้าและบริการแบบผ่อนชำระซึ่งต้องชำระคืนด้วยเงินสดสินทรัพย์หรือบริการหนี้สินมีทั้งหมุนเวียนและไม่หมุนเวียน หนี้สินหมุนเวียนคือ ภาระผูกพันระยะสั้นที่กิจการหรือบุคคลต้องชำระคืนภายใน 1 ปีหรือภายในระยะเวลาที่กำหนด มักชำระโดยใช้สินทรัพย์หมุนเวียนที่มีอยู่ สินทรัพย์ไม่หมุนเวียนคือ หนี้สินระยะยาวที่เกิดจากบุคคลหรือองค์กรที่มีกำหนดมากกว่า 1 ปี

ส่วนของผู้เป็นเจ้าของ (Owner's Equity) หมายถึง มูลค่าสิทธิของกิจการที่เหลืออยู่หลังจากหักลบด้วยหนี้สินทั้งหมด ส่วนของผู้เจ้าของสะท้อนถึงมูลค่าที่เจ้าของธุรกิจมีสินทรัพย์และชำระหนี้สินทั้งหมดส่วนของผู้เจ้าของคือตัวชี้วัดในการประเมินสุขภาพทางการเงินขององค์กร

รายได้ (Revenue) หมายถึง จำนวนเงินที่ได้รับจากการขายสินค้าหรือบริการระยะหนึ่งซึ่งเป็นผลตอบแทนมูลค่าหรือการรับผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจที่บุคคลหรือธุรกิจได้รับจากการทำงาน การให้บริการ การขายสินค้าหรือการลงทุนในช่วงระยะเวลาหนึ่งโดยมักแสดงตัวเลขก่อนหักต้นทุนและค่าใช้จ่ายต่างๆ

ค่าใช้จ่าย (Expenses) หมายถึง เงินที่ดำเนินกิจกรรมต่างๆ และจ่ายออกเพื่อให้ได้สินค้าหรือบริการมาโดยมีจุดประสงค์เพื่อสร้างรายได้และหล่อเลี้ยงกิจการให้ดำเนินต่อไปได้ซึ่งจะนำไปหักออกจากรายได้เพื่อหากำไรขาดทุน ค่าใช้จ่ายมักเป็นรายจ่ายปกติ เช่น การจ่ายค่าวัตถุดิบ เงินเดือน ค่าสาธารณูปโภค

รายการค้า (Business Transaction) คือ เหตุการณ์ทางเศรษฐกิจหรือการดำเนินงานที่เกิดขึ้นในธุรกิจ ซึ่งสามารถวัดมูลค่าเป็นตัวเงินได้ และมีผลทำให้ฐานะทางการเงินของกิจการเกิดการเปลี่ยนแปลงสินทรัพย์ หนี้สิน หรือส่วนของเจ้าของเปลี่ยนแปลงไป

ข้อมูลทางการเงิน (Financial Information) คือ ข้อมูลเชิงปริมาณที่แสดงถึงสถานะ รายรับ รายจ่าย หนี้สิน และผลการดำเนินงาน ซึ่งบันทึกไว้ในรูปของตัวเงินข้อมูลเหล่านี้ถูกนำมาใช้ประเมินสุขภาพทางการเงิน ประกอบการตัดสินใจทางเศรษฐกิจ และเป็นเครื่องมือสำคัญในการวางแผนทั้งในระดับบุคคลและระดับองค์กร

บทที่ 2

เอกสารและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาครั้งนี้คณะผู้จัดทำได้ทำการศึกษาเอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการจัดทำบอร์ดเกมการบัญชี ดังนี้

- 2.1 การทำโครงการ
- 2.2 บอร์ดเกมทางบัญชี
- 2.3 ความรู้ทางบัญชี

2.1 การทำโครงการ

บทที่ 1 บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการบัญชี

การจัดทำบัญชีมีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินงานของธุรกิจทุกประเภทเนื่องจากเป็นเครื่องมือที่ช่วยบันทึก รวบรวม และสรุปข้อมูลทางการเงินอย่างเป็นระบบ ทำให้ผู้บริหารสามารถนำข้อมูลไปใช้ในการวางแผน ควบคุม และตัดสินใจได้อย่างมีประสิทธิภาพการแยกประเภทหมวดบัญชีจึงเป็นพื้นฐานสำคัญของการจัดทำบัญชีเพราะช่วยให้การบันทึกรายการค้าถูกต้องเป็นระเบียบ และสามารถจัดทำงบการเงินได้อย่างถูกต้องตามหลักการบัญชีจากการศึกษาพบว่านักเรียนนักศึกษายังมีความสับสนในการจำแนกหมวดบัญชี เช่น สินทรัพย์ หนี้สิน ส่วนของเจ้าของ รายได้ และค่าใช้จ่าย ส่งผลให้เกิดข้อผิดพลาดในการบันทึกบัญชีและการจัดทำงบการเงินดังนั้นคณะผู้จัดทำจึงมีแนวคิดในการจัดทำโครงการเกี่ยวกับการแยกประเภทหมวดบัญชีเพื่อรวบรวมความรู้และนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบที่เข้าใจง่ายพร้อมทั้งยกตัวอย่างรายการบัญชีที่พบได้ในชีวิตจริงเพื่อช่วยให้ผู้ศึกษาเกิดความเข้าใจและสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้อย่างถูกต้องสามารถวางแผนธุรกิจควบคุมต้นทุนและติดตามผลการดำเนินงานได้อย่างเป็นระบบ อีกทั้งยังช่วยลดความผิดพลาดในการจัดทำข้อมูลทางการเงินเนื้อหาในรูปแบบที่เข้าใจง่ายพร้อมทั้งยกตัวอย่างรายการบัญชีที่พบได้ในชีวิตจริงเพื่อให้เกิดความเข้าใจและสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้อย่างถูกต้อง

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

โครงการฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาขั้นตอนการบันทึกรายการทางบัญชีอย่างเป็นระบบและมีความรู้เกี่ยวกับความหมายหลักการ และประเภทของหมวดบัญชี ได้แก่ สินทรัพย์ หนี้สิน ส่วนของเจ้าของ รายได้ และค่าใช้จ่ายเพื่อให้สามารถจำแนกประเภทรายการบัญชีได้อย่างถูกต้องตามหลักการบัญชีและพัฒนาทักษะในการบันทึกบัญชีเบื้องต้นโดยอาศัยการแยกประเภทหมวดบัญชีเป็นพื้นฐานเพื่อจัดทำสื่อหรือคู่มือเกี่ยวกับการแยกประเภทบัญชีที่เข้าใจง่ายมีความละเอียดรอบคอบ และสามารถนำไปใช้ประกอบการเรียนรู้ได้ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้เรื่องการแยกประเภทบัญชีไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการทำงานและการดำเนินธุรกิจได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.3 ขอบเขตของโครงการ

ขอบเขตของโครงการบัญชีฉบับนี้กำหนดให้ศึกษาความหมายและความสำคัญของการแยกประเภทหมวดบัญชีและหลักการจำแนกหมวดบัญชีตามหลักการบัญชีซึ่งเป็นรูปแบบกิจการพื้นฐานที่พบได้บ่อยและมีรายการบัญชีที่หลากหลาย เช่น รายการซื้อสินค้า รายการขายสินค้า ค่าใช้จ่ายทั่วไป รายได้จากการขาย

และรายการเกี่ยวกับเงินสดโครงการนี้จำกัดการศึกษาเฉพาะรายการบัญชีที่เกิดขึ้นภายในช่วงเวลาที่กำหนด เช่น รายการซื้อ รายการขาย การชำระเงิน ค่าใช้จ่าย และรายการที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินงานประจำวันของกิจการโดยเน้นเฉพาะข้อมูลที่สามารถตรวจสอบได้จากเอกสารประกอบการบันทึกบัญชี

1.4 ประโยชน์ของโครงการบัญชี

การทำโครงการบัญชีช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความเข้าใจเกี่ยวกับการทำงานบัญชีจริง ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการทำงานอย่างเป็นระบบซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการศึกษาวิชาการบัญชีในระดับที่สูงขึ้นการวิเคราะห์เอกสาร การบันทึกบัญชี การตรวจสอบยอดและการสรุปผลในการบันทึกบัญชีและการจัดทำงบการเงินฝึกการวางแผนการทำงานเป็นทีมและส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รับทั้งความรู้และประสบการณ์จากการปฏิบัติจริงโดยนักเรียนนักศึกษาจะได้หลักการและแนวคิดทางการบัญชีอย่างเป็นระบบ พร้อมทั้งฝึกการค้นคว้าข้อมูล การวิเคราะห์ และการสรุปผลอย่างมีเหตุผลซึ่งช่วยให้เกิดความเข้าใจในเนื้อหาทางบัญชีได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยพัฒนาทักษะด้านความละเอียดรอบคอบ ความรับผิดชอบ การวางแผน และการทำงานร่วมกับผู้อื่น อันเป็นทักษะสำคัญที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการทำงาน และการดำเนินชีวิตประจำวันและจะได้รับความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจำแนกบัญชีออกเป็นหมวดต่าง ๆ ได้แก่ สินทรัพย์ หนี้สิน ส่วนของเจ้าของ รายได้ และค่าใช้จ่าย ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการบันทึกบัญชีตามหลักการบัญชีคู่ความรู้ดังกล่าวช่วยลดข้อผิดพลาดในการบันทึกรายการค้าทำให้สามารถจัดทำสมุดรายวัน บัญชีแยกประเภท และงบการเงินได้อย่างถูกต้องอีกทั้งยังช่วยให้เข้าใจความสัมพันธ์ของแต่ละหมวดบัญชีกับสมการบัญชีและวงจรบัญชีได้อย่างชัดเจน

บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 ความรู้พื้นฐานทางบัญชี

การบัญชีเป็นศาสตร์ที่มีบทบาทสำคัญในการดำเนินธุรกิจทุกประเภทเนื่องจากเป็นกระบวนการในการรวบรวม บันทึก จำแนก สรุป และจัดทำรายงานข้อมูลทางการเงินของกิจการอย่างเป็นระบบ เพื่อให้ข้อมูลที่ได้มีความถูกต้อง เชื่อถือได้ และสามารถนำไปใช้ในการวิเคราะห์ วางแผน และตัดสินใจของผู้บริหาร นักลงทุน เจ้าหนี้ รวมถึงผู้ที่เกี่ยวข้องการบัญชีจึงเปรียบเสมือนภาษาทางธุรกิจที่ใช้สื่อสารฐานะทางการเงินและผลการดำเนินงานของกิจการให้ผู้ใช้งบการเงินเข้าใจได้อย่างชัดเจนองค์ประกอบสำคัญของการบัญชีประกอบด้วย สินทรัพย์ หนี้สิน ส่วนของเจ้าของ รายได้ และค่าใช้จ่าย ซึ่งเป็นหมวดบัญชีหลักที่ใช้ในการบันทึกรายการทางการค้าโดยสินทรัพย์หมายถึงทรัพยากรที่กิจการเป็นเจ้าของและสามารถก่อให้เกิดประโยชน์ทางเศรษฐกิจในอนาคต หนี้สินคือภาระผูกพันที่กิจการต้องชำระให้แก่บุคคลภายนอกส่วนของเจ้าของคือสิทธิของเจ้าของในสินทรัพย์หลังจากหักหนี้สินแล้วขณะที่รายได้เป็นผลตอบแทนจากการดำเนินธุรกิจ และค่าใช้จ่ายเป็นต้นทุนหรือค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นเพื่อก่อให้เกิดรายได้หลักการสำคัญของการบัญชีคือสมการบัญชี ซึ่งกำหนดว่า $\text{สินทรัพย์} = \text{หนี้สิน} + \text{ส่วนของเจ้าของ}$ สมการนี้เป็นพื้นฐานของการบันทึกบัญชีทุกประเภท และเป็นแนวคิดที่ช่วยให้การจัดทำบัญชีเป็นไปอย่างถูกต้องและสมดุล การบันทึกบัญชีจะใช้หลักการบัญชีคู่ (Double-Entry Accounting) ซึ่งกำหนดให้รายการค้าทุกรายการต้องบันทึกอย่างน้อยสองบัญชี ได้แก่ ด้านเดบิตและด้านเครดิต เพื่อให้สมการบัญชีคงความสมดุลอยู่เสมอการบัญชียังมีวงจรการทำงานที่เป็นระบบเริ่มตั้งแต่การวิเคราะห์รายการค้า การบันทึกลงในสมุดรายวัน การผ่านรายการไปยังบัญชีแยกประเภท การจัดทำบทดลอง

การปรับปรุงบัญชี และการจัดทำงบการเงิน ได้แก่ งบกำไรขาดทุน งบแสดงฐานะทางการเงิน และงบกระแสเงินสด ซึ่งเป็นรายงานที่แสดงผลการดำเนินงานและฐานะทางการเงินของกิจการ

2.2 หลักบัญชีคู่ (เดบิต/เครดิต)

หลักการบัญชีคู่ คือ หลักการบันทึกบัญชีที่กำหนดให้รายการค้าทุกรายการต้องบันทึกในบัญชีอย่างน้อย 2 บัญชี โดยบันทึกด้าน เดบิต (Debit) และ เครดิต (Credit) ในจำนวนเงินที่เท่ากัน เพื่อให้สมการบัญชีมีความสมดุลอยู่เสมอ สมการบัญชีพื้นฐาน คือสินทรัพย์ = หนี้สิน + ส่วนของเจ้าของจำนวนเงินด้านเดบิตต้องเท่ากับจำนวนเงินด้านเครดิตทุกครั้ง

บทที่ 3 วิธีดำเนินงานโครงการบัญชี

โครงการบัญชีเริ่มจากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับหลักการบัญชี ความหมายของการบัญชีหมวดบัญชีทั้ง 5 ประเภท ได้แก่ สินทรัพย์ หนี้สิน ส่วนของเจ้าของ รายได้ และค่าใช้จ่าย จากหนังสือเรียนเอกสารทางวิชาการ และแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ เพื่อให้ผู้จัดทำโครงการมีความรู้และความเข้าใจที่ถูกต้องก่อนนำมาวิเคราะห์และจัดทำเนื้อหาเมื่อรวบรวมข้อมูลเรียบร้อยแล้ว จึงนำข้อมูลมา เปรียบเทียบ และจัดลำดับเนื้อหาให้เหมาะสม พร้อมทั้งศึกษาตัวอย่างรายการค้าทางธุรกิจ เพื่อฝึกการแยกประเภทบัญชีและตรวจสอบความถูกต้องของการจัดหมวดบัญชี จากนั้นออกแบบสื่อหรือแบบฝึกหัดเกี่ยวกับการแยกประเภทหมวดบัญชีเพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และฝึกปฏิบัติการรวบรวมเอกสารประกอบการทำบัญชีที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง เอกสารเหล่านี้เป็นหลักฐานของการดำเนินกิจการทั้งหมด เช่น ใบเสร็จรับเงิน ใบกำกับภาษีและ เอกสารการซื้อขายต่าง ๆ สิ่งแรกที่คุณทำบัญชีต้องดำเนินการคือการตรวจสอบความครบถ้วนสมบูรณ์และความ น่าเชื่อถือของเอกสารว่าเอกสารแต่ละฉบับมีข้อมูล ที่จำเป็นครบถ้วนตามมาตรฐานบัญชีและสามารถนำมาใช้ บันทึกบัญชีได้อย่างถูกต้องหรือไม่ หากเอกสารไม่สมบูรณ์อาจต้องมีการประสานงานเพื่อแก้ไขหรือขอเอกสาร เพิ่มเติม

3.1 การผ่านรายการไปบัญชีแยกประเภทและการทดลอง

หลังจากที่รายการทั้งหมดถูกบันทึกในสมุดรายวันเรียบร้อยแล้ว ขั้นตอนต่อไปคือ การผ่านรายการไปยังบัญชีแยกประเภท (Ledger) ซึ่งเป็นการจัดกลุ่มรายการบัญชีที่เกิดขึ้นซ้ำ ๆ เข้าด้วยกัน เช่น บัญชีเงินสด บัญชีลูกหนี้หรือบัญชีรายได้ การผ่านรายการนี้ช่วยให้ผู้จัดทำสามารถตรวจสอบยอดคงเหลือของแต่ละบัญชีและเปรียบเทียบว่ายอดรวมของรายการเดบิตและเครดิตในแต่ละบัญชีนั้นตรงกับยอดรวมที่บันทึกไว้ในสมุดรายวันหรือไม่เมื่อผ่านรายการบัญชีแยกประเภทครบถ้วนแล้วผู้จัดทำจะทำการจัดทำงบทดลอง (Trial Balance) เพื่อรวบรวมยอดคงเหลือของทุกบัญชีแยกประเภท ณ วันใดวันหนึ่งจุดประสงค์หลักคือ เพื่อพิสูจน์ความสมดุลของยอดรวมเดบิตและยอดรวมเครดิตก่อนที่จะนำไปจัดทำงบการเงินต่อไป ความสมดุลนี้บ่งชี้ว่าการบันทึกบัญชีตามหลักการบัญชีคู่มีความถูกต้อง

3.2 การตรวจสอบและแก้ไขข้อผิดพลาด

การตรวจสอบและแก้ไขข้อผิดพลาดในการแยกประเภทบัญชีเป็นขั้นตอนสำคัญที่ช่วยให้ข้อมูลทางบัญชีมีความถูกต้องครบถ้วน และเชื่อถือได้โดยผู้ปฏิบัติงานควรตรวจสอบรายการบัญชีทุกครั้งก่อนบันทึกลงในสมุดรายวันและบัญชีแยกประเภท เพื่อป้องกันความผิดพลาดที่อาจส่งผลกระทบต่องบการเงินหากพบข้อผิดพลาดให้แก้ไขตามหลักการบัญชีโดยไม่ลบหรือแก้ไขข้อมูลเดิมอย่างไม่ถูกวิธีแต่ให้บันทึกรายการปรับปรุงหรือแก้ไขตามระเบียบตรวจสอบความถูกต้องอีกครั้งหลังการแก้ไขเพื่อให้มั่นใจว่ารายการบัญชีถูกต้องและ

สามารถนำไปจัดทางการเงินได้ การตรวจสอบและแก้ไขการแยกประเภทบัญชีเป็นขั้นตอนสำคัญในกระบวนการจัดทำบัญชี และเป็นไปตามหลักการบัญชี หากมีการแยกประเภทบัญชีผิดพลาด เช่น บันทึกลินทรัพย์เป็นค่าใช้จ่าย หรือบันทึกหนี้สินเป็นส่วนของเจ้าของ จะส่งผลให้งบการเงินคลาดเคลื่อนและทำให้การวิเคราะห์ฐานะการเงินของกิจการผิดพลาดได้ การตรวจสอบการแยกประเภทบัญชีควรพิจารณาจากเอกสารประกอบรายการค้า เช่น ใบกำกับภาษี ใบเสร็จรับเงิน ใบแจ้งหนี้ และหลักฐานการรับ-จ่ายเงินพร้อมตรวจสอบว่าบัญชีที่เลือกใช้ตรงกับลักษณะของรายการหรือไม่ รวมถึงตรวจสอบการบันทึกด้านเดบิตและเครดิตให้เป็นไปตามสมการบัญชีเมื่อพบข้อผิดพลาดควรดำเนินการแก้ไขโดยการบันทึกรายการปรับปรุงหรือยกเลิกรายการที่บันทึกผิด แล้วบันทึกใหม่ให้ถูกต้อง พร้อมตรวจสอบผลกระทบที่เกิดขึ้นกับบัญชีที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ยอดคงเหลือในบัญชีและงบการเงินสะท้อนข้อมูลที่ถูกต้อง การตรวจสอบและแก้ไขการแยกประเภทบัญชีอย่างสม่ำเสมอจะช่วยลดข้อผิดพลาดเพิ่มความน่าเชื่อถือของข้อมูลทางการเงิน และทำให้ผู้ใช้งบการเงินสามารถนำข้อมูลไปใช้ในการวางแผน ตัดสินใจ และบริหารกิจการได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.3 ประโยชน์ของกระบวนการ

ช่วยให้การแยกประเภทบัญชีมีความถูกต้องและเป็นไปตามหลักการบัญชีลดความผิดพลาดในการบันทึกบัญชีทั้งด้านการเลือกหมวดบัญชีโดยการจำแนกรายการออกเป็นหมวดต่าง ๆ เช่น สินทรัพย์ หนี้สิน ส่วนของเจ้าของ รายได้ และค่าใช้จ่าย ทำให้ข้อมูลทางการเงินมีความชัดเจนและสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพการแยกประเภทบัญชีที่ถูกต้องช่วยลดความผิดพลาดในการบันทึกรายการทำให้สามารถตรวจสอบข้อมูลย้อนหลังได้สะดวก และช่วยให้การจัดทางการเงินเป็นไปอย่างรวดเร็วและมีความน่าเชื่อถือ นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้บริหารสามารถทราบฐานะการเงินและผลการดำเนินงานของกิจการได้อย่างถูกต้องเพื่อนำข้อมูลไปใช้ในการวางแผน การควบคุม และการตัดสินใจทางธุรกิจได้อย่างเหมาะสม การบันทึกเดบิต-เครดิต และจำนวนเงินทำให้ข้อมูลทางบัญชีมีความน่าเชื่อถือสามารถนำไปใช้ในการจัดทางการเงินได้อย่างถูกต้องช่วยให้การวิเคราะห์ผลการดำเนินงานและฐานะทางการเงินของกิจการมีประสิทธิภาพมากขึ้นเพิ่มความรวดเร็วในการค้นหาและแก้ไขข้อผิดพลาดเมื่อเกิดปัญหาส่งเสริมให้ผู้เรียนหรือผู้ปฏิบัติงานมีความรอบคอบมีระเบียบ และมีทักษะในการตรวจสอบงานบัญชีช่วยลดความเสียหายที่อาจเกิดจากการบันทึกบัญชีผิดพลาด และป้องกันปัญหาในการตรวจสอบบัญชีในอนาคตเป็นพื้นฐานสำคัญในการจัดทำรายงานทางการเงินที่ถูกต้อง ครบถ้วน และสามารถประกอบการตัดสินใจของผู้บริหารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

บทที่ 4 ผลการดำเนินงาน

จากการดำเนินโครงการผู้จัดทำได้ศึกษาหลักการบัญชีและการจำแนกหมวดบัญชี ได้แก่ สินทรัพย์ หนี้สิน ส่วนของเจ้าของ รายได้ และค่าใช้จ่าย พร้อมทั้งฝึกวิเคราะห์รายการค้าและแยกประเภทบัญชีจากสถานการณ์ต่าง ๆ ผลการดำเนินงานพบว่าผู้จัดทำมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการแยกประเภทบัญชีมากขึ้น สามารถจำแนกหมวดบัญชีได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมลดข้อผิดพลาดในการเลือกประเภทบัญชี และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการบันทึกบัญชีเบื้องต้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4.1 ความสมบูรณ์ของข้อมูลทางการเงิน

การที่ข้อมูลทางบัญชีมีความครบถ้วนถูกต้อง และครอบคลุมรายการทางการเงินทั้งหมดของกิจการ โดยมีการบันทึกรายการตามหลักการบัญชีที่รับรองทั่วไป และมีเอกสารหลักฐานประกอบที่สามารถ

ตรวจสอบได้ข้อมูลที่สมบูรณ์จะต้องไม่มีการตกหล่น ซ้ำซ้อน หรือบิดเบือนข้อเท็จจริง เพื่อให้ข้อมูลสะท้อนฐานะการเงินและผลการดำเนินงานของกิจการได้อย่างแท้จริง การมีข้อมูลทางบัญชีที่สมบูรณ์ช่วยให้การจัดทำงบการเงินมีความถูกต้องและน่าเชื่อถือ ผู้บริหารสามารถนำข้อมูลไปใช้ในการวางแผน การควบคุม และการตัดสินใจได้อย่างมีประสิทธิภาพนอกจากนี้ยังเป็นประโยชน์ต่อผู้ลงทุน เจ้าหนี้ หน่วยงานภาครัฐ และผู้ใช้งบการเงินอื่น ๆ ที่ต้องอาศัยข้อมูลทางบัญชีในการประเมินผลการดำเนินงานและฐานะทางการเงินของกิจการและบันทึกรายการทุกเอกสารที่ได้รับเข้าสู่สมุดรายวันทั่วไป (General Journal) อย่างเป็นระเบียบทำให้มั่นใจได้ว่าไม่มีรายการค้าใดถูกละเลยซึ่งถือเป็นรากฐานสำคัญของข้อมูลทางการเงินที่เชื่อถือได้จากนั้นการผ่านรายการเข้าบัญชีแยกประเภท (General Ledger) ช่วยให้เห็นยอดคงเหลือของแต่ละบัญชีได้อย่างชัดเจนและเป็นปัจจุบันไม่ว่าจะเป็นยอดคงเหลือของสินทรัพย์ หนี้สิน หรือส่วนของเจ้าของซึ่งความชัดเจนนี้ทำให้การจัดทำบทดลองเป็นไปได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว

4.2 การพิสูจน์ความถูกต้องและการวิเคราะห์เบื้องต้น

การพิสูจน์ความถูกต้องของข้อมูลทางบัญชีเริ่มจากการตรวจสอบเอกสารประกอบการบันทึกรายการค้าเช่น ใบกำกับภาษี ใบเสร็จรับเงิน ใบสำคัญรับ ใบสำคัญจ่าย และเอกสารอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อให้มั่นใจว่ารายการที่นำมาบันทึกเป็นรายการที่เกิดขึ้นจริงจากนั้นจึงตรวจสอบการบันทึกบัญชีว่ามีการลงบัญชีด้านเดบิตและเครดิตถูกต้องตามหลักการบัญชีคู่และเป็นไปตามสมการบัญชี คือ $\text{สินทรัพย์} = \text{หนี้สิน} + \text{ส่วนของเจ้าของ}$ หลังจากบันทึกรายการแล้วจะมีการจัดทำบทดลองเพื่อตรวจสอบว่ายอดรวมด้านเดบิตและด้านเครดิตเท่ากันหรือไม่ หากยอดไม่เท่ากันแสดงว่าอาจเกิดข้อผิดพลาดในการบันทึกบัญชี ซึ่งต้องตรวจสอบและแก้ไขก่อนดำเนินการในขั้นตอนต่อไปอย่างไรก็ตาม แม้บทดลองจะมียอดเดบิตและเครดิตเท่ากันก็จำเป็นต้องตรวจสอบความถูกต้องของรายการและการจัดประเภทบัญชีอีกครั้งเพื่อให้ข้อมูลมีความครบถ้วนและถูกต้องที่สุดการวิเคราะห์เบื้องต้นเป็นการพิจารณารายการค้าหรือเหตุการณ์ทางธุรกิจที่เกิดขึ้น เพื่อแยกประเภทบัญชีและกำหนดว่ารายการนั้นส่งผลกระทบต่อสินทรัพย์ หนี้สิน ส่วนของเจ้าของ รายได้ หรือค่าใช้จ่ายอย่างไรการวิเคราะห์ที่ถูกต้องจะช่วยให้สามารถบันทึกบัญชีได้อย่างเหมาะสม และส่งผลให้การจัดทำงบการเงินมีความถูกต้องตามหลักการบัญชี

4.3 การเรียนรู้ในการรับมือกับความท้าทาย

แม้ว่าการดำเนินงานส่วนใหญ่จะสำเร็จลุล่วงแต่ก็ได้พบปัญหาและความท้าทายบางประการการวิเคราะห์รายการค้าและเลือกหมวดบัญชีให้ถูกต้อง เนื่องจากบางรายการมีลักษณะคล้ายกันและอาจทำให้เกิดความสับสนในการจำแนกประเภทบัญชีผู้จัดทำจึงได้ศึกษาหลักการบัญชีเพิ่มเติมค้นคว้าจากหนังสือและเอกสารที่เกี่ยวข้องรวมทั้งฝึกวิเคราะห์ตัวอย่างรายการค้าหลากหลายรูปแบบ เพื่อพัฒนาความเข้าใจและลดข้อผิดพลาดในการแยกประเภทบัญชี

บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล

5.1 สรุปผลการดำเนินงาน

โครงการนี้ผู้จัดทำมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการแยกประเภทหมวดบัญชีเพิ่มมากขึ้นสามารถจำแนกรายการค้าทางธุรกิจได้อย่างถูกต้อง และเข้าใจความสัมพันธ์ของหมวดบัญชีแต่ละประเภทซึ่งช่วยลดข้อผิดพลาดในการบันทึกบัญชี และเป็นพื้นฐานสำคัญในการจัดทำงบการเงินให้มีความถูกต้องและ

น่าเชื่อถือนอกจากนี้โครงการยังช่วยพัฒนาทักษะด้านการค้นคว้า การวิเคราะห์ข้อมูล การวางแผน การทำงานเป็นระบบ และการนำเสนอผลงาน ทำให้สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในการเรียนวิชาบัญชีและบรรลุมิติวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ และช่วยให้ผู้จัดทำได้รับทั้งความรู้ความรอบคอบ และประสบการณ์ในการปฏิบัติงานด้านบัญชี ซึ่งสามารถนำไปใช้ในการเรียนและการทำงานด้านบัญชีในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5.2 การอภิปรายผล การดำเนินโครงการครั้งนี้ได้แสดงให้เห็นว่าการจัดเก็บเอกสารอย่างเป็นระบบมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อความถูกต้องของงานบัญชี เพราะเอกสารเปรียบเสมือนหลักฐานทางกฎหมายของทุกรายการคำการขาดความเอาใจใส่ในการตรวจสอบความครบถ้วนหรือการจัดหมวดหมู่เอกสารที่ไม่เป็นระเบียบ เป็นสาเหตุหลักที่อาจนำไปสู่ความผิดพลาดในการบันทึกบัญชีและทำให้เกิดความล่าช้าในการจัดทำงบการเงินซึ่งสอดคล้องกับหลักการที่ว่า “ข้อมูลที่ป้อนเข้า (Input) ที่มีคุณภาพเท่านั้นที่จะนำไปสู่ผลลัพธ์ (Output) ที่มีคุณภาพ” นอกจากนี้ทักษะการค้นหาและแก้ไขข้อผิดพลาดที่พัฒนาขึ้นจากโครงการนี้ยังเป็นทักษะที่มีค่ามากกว่าการบันทึกบัญชีที่ถูกต้องในครั้งเดียวแต่เป็นการสร้างความสามารถในการตรวจสอบและควบคุม

บทที่ 6 ข้อเสนอแนะ

เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและความแม่นยำในการดำเนินงานบัญชีอย่างต่อเนื่องในอนาคต ข้อเสนอแนะแนวทางปฏิบัติดังต่อไปนี้ควรศึกษาความหมายและลักษณะของหมวดบัญชีแต่ละประเภท ได้แก่ สินทรัพย์ หนี้สิน ส่วนของเจ้าของ รายได้ และค่าใช้จ่าย ให้เข้าใจอย่างละเอียดก่อนเริ่มบันทึกบัญชีวิเคราะห์รายการค้าจากสถานการณ์จริงอย่างสม่ำเสมอ เพื่อเพิ่มความแม่นยำในการแยกประเภทบัญชีและลดข้อผิดพลาดในการบันทึกศึกษาหลักการบัญชีคู่ (Double-Entry Accounting) ควบคู่กับการแยกประเภทบัญชี เพื่อให้สามารถบันทึกบัญชีได้อย่างถูกต้องและสมดุล

2.2 บอร์ดเกมทางบัญชี

บอร์ดเกม (Board Game) หมายถึง เกมประเภทหนึ่งที่ใช้อุปกรณ์หรือสื่อหลากหลายชนิดเพื่อประกอบในการเล่น เช่น ตัวหมาก ลูกเต๋า ไพ่ กระดานหรืออุปกรณ์พิเศษอื่น ๆ ที่ออกแบบมาเฉพาะเกมนั้น ๆ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เล่นได้มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ไม่ว่าจะเป็นการเล่นแบบคู่ แบบกลุ่มหรือแบบแข่งขันเป็นทีมจุดเด่นของบอร์ดเกมคือผู้เล่นต้องมีส่วนร่วมในการตัดสินใจวางแผนและสร้างกลยุทธ์ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายตามกติกาของเกม บอร์ดเกมไม่ได้เป็นเพียงกิจกรรมเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น แต่ยังเป็นสื่อที่ช่วยเสริมสร้างทักษะด้านต่าง ๆ เช่น ทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การวางแผนล่วงหน้าและการควบคุม อารมณ์ นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้เล่นเรียนรู้การเข้าสังคม การทำงานเป็นทีม การยอมรับผลแพ้ชนะและการพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวันได้เป็นอย่างดี

2.2.1 ประเภทของบอร์ดเกม

บอร์ดเกมมีรูปแบบหลากหลาย โดยสามารถแบ่งประเภทหลักๆ ได้ดังนี้

1. บอร์ดเกมเชิงกลยุทธ์ (Strategy Board Game) เป็นเกมที่เน้นการวางแผน การคิดวิเคราะห์ และการตัดสินใจผู้เล่นต้องคาดการณ์การเล่นของฝ่ายตรงข้ามและเลือกวิธีการที่เหมาะสมเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย

2. บอร์ดเกมเชิงครอบครัว (Family Board Game) เป็นเกมที่มีกติกาไม่ซับซ้อนเหมาะสำหรับผู้เล่นทุกวัย เน้นความสนุกสนาน การมีส่วนร่วม และการสร้างความสัมพันธ์ภายในครอบครัว
3. บอร์ดเกมเพื่อการศึกษา (Educational Board Game) เป็นเกมที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในด้านต่าง ๆ เช่น คณิตศาสตร์ ภาษา วิทยาศาสตร์ หรือบัญชี โดยผู้เล่นจะได้รับทั้งความรู้และความสนุกไปพร้อมกัน
4. บอร์ดเกมปาร์ตี้ (Party Board Game) เป็นเกมที่เหมาะสำหรับการเล่นเป็นกลุ่มใหญ่ ใช้เวลาไม่นาน มีกติกาง่าย และเน้นการสื่อสาร ความคิดสร้างสรรค์ และความสนุกสนาน
5. บอร์ดเกมร่วมมือกัน (Cooperative Board Game) ผู้เล่นทุกคนร่วมมือกันเพื่อบรรลุเป้าหมายเดียวกัน โดยไม่มีการแข่งขันระหว่างผู้เล่น ส่งเสริมการทำงานเป็นทีม การวางแผน และการช่วยเหลือกัน
6. บอร์ดเกมจำลองสถานการณ์ (Simulation Board Game) เป็นเกมที่จำลองเหตุการณ์หรือสถานการณ์จริง เช่น การบริหารธุรกิจ การจัดการทรัพยากร หรือการวางแผนทางเศรษฐกิจ เพื่อให้ผู้เล่นได้ฝึกการคิดและการตัดสินใจในสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกัน

2.2.2 ประโยชน์ของบอร์ดเกม

บอร์ดเกมเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยส่งเสริมทั้งด้านความรู้ ทักษะและคุณลักษณะของผู้เรียน โดยมีประโยชน์ดังนี้ช่วยให้การเรียนรู้มีความสนุกสนานและน่าสนใจมากยิ่งขึ้นทำให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียน ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การวางแผน และการตัดสินใจอย่างเป็นระบบช่วยพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาและการคิดอย่างมีเหตุผลส่งเสริมการสื่อสารการทำงานร่วมกัน และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้เล่นช่วยสร้างสมาธิ ความรอบคอบ และความรับผิดชอบในการปฏิบัติตามกติกาสร้างความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนสร้างความสนิทสนม และความผูกพันระหว่างบุคคล ทำให้เกิดความทรงจำร่วมกัน

2.2.3 บอร์ดเกมในยุคปัจจุบัน

ปัจจุบันบอร์ดเกมได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องทั้งในด้านความบันเทิงและการศึกษา เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เล่นได้ใช้ความคิด วิเคราะห์ วางแผน และสื่อสารร่วมกับผู้อื่น แตกต่างจากการเล่นเกมออนไลน์ที่มักเล่นผ่านหน้าจอเพียงอย่างเดียวสำหรับการเรียนการสอนด้านบัญชี บอร์ดเกมถือเป็นสื่อที่มีประสิทธิภาพ เพราะสามารถนำความรู้ทางบัญชีมาประยุกต์เป็นกิจกรรมที่สนุกและเข้าใจง่ายช่วยให้ผู้เรียนฝึกการแยกประเภทบัญชี วิเคราะห์รายการค้า และลดข้อผิดพลาดในการบันทึกบัญชี ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและสามารถ

2.2.4 บทบาทของบอร์ดเกมต่อสังคมปัจจุบัน

ในปัจจุบันบอร์ดเกมมีบทบาทสำคัญต่อสังคมมากกว่าการเป็นเพียงกิจกรรมเพื่อความบันเทิง แต่ยังเป็นเครื่องมือที่ช่วยพัฒนาทักษะการเรียนรู้ การสื่อสาร และการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล บอร์ดเกมเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้พบปะ พูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และทำกิจกรรมร่วมกันส่งผลให้เกิดความสามัคคีและความเข้าใจซึ่งกันและกันด้านการเรียนวิชาบัญชี บอร์ดเกมสามารถประยุกต์ใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจหลักการแยกประเภทบัญชี การวิเคราะห์รายการค้า และการบันทึกบัญชีได้ง่ายขึ้น

2.2.5 กฎกติกาและวิธีการเล่นเกม โดมิโนหาหมวดบัญชี

เกมโดมิโนหาหมวดบัญชีเป็นบอร์ดเกมประเภทกลยุทธ์ที่ผสมผสานไปด้วยหมวดบัญชี 5 หมวด ได้แก่ หมวดสินทรัพย์ หนี้สิน ทุน/ส่วนของเจ้าของ รายได้ ค่าใช้จ่าย เหมาะสำหรับผู้เล่นทุกเพศทุกวัย โดยเฉพาะผู้ที่ชื่นชอบความท้าทายในด้านการวางแผน และต้องการฝึกทักษะทางหมวดบัญชี

1.) อุปกรณ์ในการเล่น

เกมโดมิโนหาหมวดบัญชีประกอบด้วยอุปกรณ์จำนวนหลายชิ้นที่เกี่ยวกับการต่อคำหาหมวดบัญชีอุปกรณ์ทั้งหมดทำจากไม้อัดคุณภาพดีและชิ้นส่วนบอร์ดที่ออกแบบให้ใช้งานง่าย โดยอุปกรณ์มีทั้งหมด 120 แท่ง แบ่งออกเป็น 2 หมวดหลัก ได้แก่

1.1) แท่งไม้โดมิโน (มี 120 แท่ง)

ตัวต่อแต่ละตัวต้องรายละเอียด ดังนี้

- หมวดบัญชี 5 หมวด
- ตัวเลขแต่ละหมวด

โดมิโนเป็นส่วนสำคัญในการตัดสินใจด้านกลยุทธ์ เพราะผู้เล่นต้องเลือกหมวดให้ตรงกับด้านถัดไป จึงจะสมบูรณ์

1.2) โดมิโน (มี 120 แท่ง) แบ่งเป็น

- หมวดที่1 สินทรัพย์ 24 แท่ง
- หมวดที่2 หนี้สิน 24 แท่ง
- หมวดที่3 ทุน/ส่วนของเจ้าของ 24 แท่ง
- หมวดที่4 รายได้ 24 แท่ง
- หมวดที่5 ค่าใช้จ่าย 24 แท่ง

เป็นตัวต่อหาหมวดบัญชีให้ตรงกันและเป็นตัวหลักในการดำเนินเกม

2.) ก่อนเริ่มเกม

ก่อนเริ่มเกม ผู้เล่นต้องจัดเตรียมอุปกรณ์ดังต่อไปนี้

- คำนวณตัวโดมิโนทั้งหมดแล้วสับให้ทั่ว
- ผู้เล่นแต่ละคนหยิบโดมิโน
- 2 คน คนละ 7 ตัว 3-4 คน คนละ 5-7 ตัว (แล้วแต่กติกาที่ตกลงกัน)

โดมิโนที่เหลือวางไว้เป็นกองกลางสำหรับจั่ว

3) วิธีการเล่น

- หาผู้เริ่มเล่น : โดยการเป่าอังกาบ
- ผู้เล่นคนถัดไปต้องนำโดมิโนที่มีคำศัพท์ที่ตรงกับหมวดบัญชี ของโดมิโนที่วางอยู่ มาต่อ ตัวอย่าง หากปลายเป็นหมวด 2 ต้องนำโดมิโนที่เป็นหมวด 2 มาต่อ
- หากไม่มีตัวต่อที่ลงได้ให้จั่วจากกองกลาง หรือกว่าจะมีตัวต่อได้หรือจนกว่ากองกลางจะหมด (ในกรณีที่ตัวจั่วหมด ต้องให้ผู้เล่นที่มีตัวเล่น เล่นต่อไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะมีตัวที่ลงได้)

4) การจับเทิร์น

- ผู้ที่วางโดมิโนหมดก่อนชนะ
- หากไม่มีใครสามารถวางต่อได้ (เกมตัน) ให้นำแต้มบนโดมิโนที่เหลืออยู่ในมือ ผู้ที่มีแต้มเยอะที่สุดคือผู้ชนะ

5) การนับคะแนน

- ถ้าผู้เล่นลงครบหมดแต้มของผู้ที่แพ้จะไปเป็นแต้มของผู้ชนะ
- เล่นหลายๆรอบจนกว่าจะมีฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งแต้มสะสมครบ 50 แต้มเป็นผู้ชนะ

6) สรุป

บอร์ดเกมเป็นสื่อการเรียนรู้และความบันเทิงที่มีคุณค่าทั้งด้านสติปัญญา อารมณ์ สังคมและความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลความหลากหลายของเกมและความง่ายในการเข้าถึง ทำให้บอร์ดเกมยังคงได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ และมีแนวโน้มที่จะพัฒนาต่อไปในอนาคตทั้งในด้านการศึกษา การบันเทิงและกิจกรรมเชิงสังคม

2.3 ความรู้ทางบัญชี

2.3.1 ความหมายและความสำคัญของการบัญชี

การบัญชี (Accounting) คือ กระบวนการรวบรวมบันทึก จำแนก สรุป และจัดทำรายงานข้อมูลทางการเงินของกิจการอย่างเป็นระบบ โดยอาศัยหลักการบัญชีที่เป็นมาตรฐาน เพื่อให้ข้อมูลที่ได้มีความถูกต้อง น่าเชื่อถือ และสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการวางแผน การควบคุม และการตัดสินใจของผู้ที่เกี่ยวข้องการบัญชีเป็นเครื่องมือสำคัญในการแสดงฐานะทางการเงิน ผลการดำเนินงาน และการเปลี่ยนแปลงทางการเงินของกิจการ ซึ่งข้อมูลทางบัญชีสามารถนำไปใช้โดยเจ้าของกิจการ ผู้บริหาร นักลงทุน เจ้าหนี้ และหน่วยงานภาครัฐ

2.3.2 สมการบัญชีและองค์ประกอบหลัก

สมการบัญชี (Accounting Equation) เป็นหลักการพื้นฐานของการบัญชีที่แสดงความสัมพันธ์ระหว่าง สินทรัพย์ หนี้สิน และส่วนของผู้เจ้าของ โดยมีสมการดังนี้ $\text{สินทรัพย์} = \text{หนี้สิน} + \text{ส่วนของผู้เจ้าของ}$ สมการนี้แสดงให้เห็นว่า สินทรัพย์ทั้งหมดของกิจการเกิดจากเงินทุนที่ได้มาจากการกู้ยืม (หนี้สิน) และเงินลงทุนของผู้เจ้าของ (ส่วนของผู้เจ้าของ) ทุกครั้งที่มีการค้าทางธุรกิจเกิดขึ้น สมการบัญชีจะยังคงสมดุลอยู่เสมอ แม้ว่ามูลค่าของแต่ละองค์ประกอบจะเปลี่ยนแปลงไป สมการบัญชี (Accounting Equation) เป็นหลักการพื้นฐานของการบัญชีที่แสดงความสัมพันธ์ระหว่าง สินทรัพย์ หนี้สิน และส่วนของผู้เจ้าของ สมการนี้แสดงให้เห็นว่า สินทรัพย์ทั้งหมดของกิจการเกิดจากเงินทุนที่ได้มาจากการกู้ยืม (หนี้สิน) และเงินลงทุนของผู้เจ้าของ (ส่วนของผู้เจ้าของ) ทุกครั้งที่มีการค้าทางธุรกิจเกิดขึ้น สมการบัญชีจะยังคงสมดุลอยู่เสมอ แม้ว่ามูลค่าของแต่ละองค์ประกอบจะเปลี่ยนแปลงไป

สินทรัพย์ (Assets) คือ ทรัพยากรที่กิจการเป็นเจ้าของหรือมีสิทธิครอบครอง และคาดว่าจะก่อให้เกิดประโยชน์ทางเศรษฐกิจในอนาคต เช่น เงินสด เงินฝากธนาคาร ลูกหนี้การค้า สินค้าคงเหลือ อาคาร และอุปกรณ์

หนี้สิน (Liabilities) คือ ภาระผูกพันที่กิจการมีต่อบุคคลหรือหน่วยงานอื่น ซึ่งจะต้องชำระคืนในอนาคต เช่น เจ้าหนี้การค้า เงินกู้ยืม และค่าใช้จ่ายค้างจ่าย

ส่วนของเจ้าของ (Owner's Equity) คือ สิทธิของเจ้าของในสินทรัพย์ของกิจการหลังจากหักหนี้สินทั้งหมดแล้ว ประกอบด้วยเงินลงทุนของเจ้าของกำไรสะสม และกำไรสุทธิของกิจการ

2.3.3 วงจรบัญชีและกระบวนการบันทึก

วงจรบัญชี (Accounting Cycle) คือ ลำดับขั้นตอนของการปฏิบัติงานทางบัญชี ตั้งแต่การวิเคราะห์รายการค้า การบันทึกบัญชี การจัดทำบทดลองการปรับปรุงบัญชี ไปจนถึงการจัดทำงบการเงินและการปิดบัญชี โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ข้อมูลทางการเงินของกิจการมีความถูกต้องครบถ้วน และเป็นไปตามหลักการบัญชีกระบวนการบันทึกบัญชี คือ การนำรายการค้าหรือเหตุการณ์ทางธุรกิจที่เกิดขึ้นมาบันทึกอย่างเป็นระบบตามหลักการบัญชีคู่ (Double-Entry Accounting) โดยทุกธุรกรรมจะต้องมีการบันทึกทั้งด้านเดบิตและด้านเครดิตในจำนวนเงินที่เท่ากันเพื่อให้สมการบัญชีเกิดความสมดุลการบันทึกบัญชีที่ถูกต้องต้องเริ่มจากการวิเคราะห์รายการค้าการเลือกหมวดบัญชีที่เหมาะสม เช่น สินทรัพย์ หนี้สิน ส่วนของเจ้าของ รายได้ หรือค่าใช้จ่ายจากนั้นจึงบันทึกลงในสมุดรายวัน และผ่านรายการไปยังบัญชีแยกประเภท เพื่อนำข้อมูลไปจัดทำงบการเงิน

กระบวนการทำงานเพื่อเปลี่ยนรายการค้าให้เป็นงบการเงิน ประกอบด้วย 7 ขั้นตอนสำคัญ

1. การวิเคราะห์รายการค้า : ดูว่ารายการที่เกิดขึ้นกระทบหมวดบัญชีใด
2. การบันทึกรายการในสมุดรายวันทั่วไป : จดบันทึกเหตุการณ์ทางเศรษฐกิจเรียงตามลำดับวัน
3. การผ่านรายการไปยังบัญชีแยกประเภท : สรุปยอดรวมแต่ละบัญชี
4. การจัดทำบทดลอง : ตรวจสอบความถูกต้องของการบันทึกบัญชี
5. การปรับปรุงรายการ : บันทึกค่าใช้จ่ายค้างจ่ายหรือรายได้ค้างรับเพื่อให้งบการเงินถูกต้อง
6. การจัดทำบทดลองหลังการปรับปรุง
7. การจัดทำงบการเงิน : สรุปผลประกอบการและฐานะทางการเงิน

2.3.4 งบการเงินหลักที่สำคัญ

งบการเงิน คือ รายงานสรุปสุขภาพทางการเงินของกิจการโดยบริษัทจดทะเบียนในไทยต้องนำเสนอต่อพัฒนาธุรกิจการค้าทุกปีประกอบด้วย งบแสดงฐานะทางการเงิน (บอกสินทรัพย์ หนี้สิน) งบกำไรขาดทุน (บอกรายได้ ค่าใช้จ่าย) และงบกระแสเงินสด

1. งบกำไรขาดทุน (Income Statement) คือ ผลการดำเนินงานของกิจการในช่วงระยะเวลาหนึ่งที่แสดง รายได้ ค่าใช้จ่าย และผลกำไรหรือขาดทุนของกิจการจากการดำเนินธุรกิจ ในรอบระยะเวลาบัญชี ช่วยให้ทราบว่ากิจการมีผลการดำเนินงานเป็นกำไรหรือขาดทุนสุทธิ

องค์ประกอบของงบกำไรขาดทุน

-รายได้ (Revenue) รายได้ที่กิจการได้รับจากการขายสินค้าหรือการให้บริการ

-ต้นทุนขาย (Cost of Goods Sold) ต้นทุนของสินค้าหรือบริการที่ขายในงวดนั้น เช่น ค่าวัตถุดิบ ค่าแรงผลิต และค่าใช้จ่ายในการผลิต

-กำไรขั้นต้น (Gross Profit) คำนวณจากรายได้จากการขาย – ต้นทุนขาย

-ค่าใช้จ่ายในการดำเนินงาน (Operating Expenses)

-กำไรจากการดำเนินงาน (Operating Profit) คำนวณจากกำไรขั้นต้น – ค่าใช้จ่ายในการดำเนินงานรายได้และค่าใช้จ่ายอื่น ๆ เช่น ดอกเบี้ยรับ ดอกเบี้ยจ่าย หรือกำไร/ขาดทุนจากการขายสินทรัพย์

กำไรสุทธิหรือขาดทุนสุทธิ (Net Profit/Loss)

เป็นผลลัพธ์สุดท้ายของกิจการในงวดนั้น คำนวณจากรายได้ทั้งหมด – ค่าใช้จ่ายทั้งหมด หากรายได้มากกว่าค่าใช้จ่าย = กำไรสุทธิ หากค่าใช้จ่ายมากกว่ารายได้ = ขาดทุนสุทธิ ความสำคัญของงบกำไรขาดทุนใช้ประเมินผลการดำเนินงานของกิจการช่วยวิเคราะห์รายได้ ค่าใช้จ่าย และความสามารถในการทำกำไร เป็นข้อมูลสำคัญสำหรับการวางแผนและตัดสินใจทางธุรกิจใช้ประกอบการพิจารณาของผู้บริหารนักลงทุน เจ้าหนี้ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

2. งบแสดงฐานะการเงิน (Statement of Financial Position หรือ Balance Sheet) เป็นรายงานที่แสดงฐานะการเงินของกิจการ ณ วันใดวันหนึ่ง โดยประกอบด้วย สินทรัพย์ หนี้สิน และส่วนของผู้ถือหุ้น เพื่อแสดงความมั่นคงทางการเงินของกิจการงบแสดงฐานะทางการเงิน (Statement of Financial Position) หรืองบดุล คือ งบการเงินที่แสดงฐานะทางการเงินของกิจการ ณ วันใดวันหนึ่ง เช่น วันที่ 31 ธันวาคม โดยแสดงข้อมูลเกี่ยวกับ สินทรัพย์ หนี้สิน และส่วนของผู้ถือหุ้น เพื่อให้ทราบว่ากิจการมีทรัพย์สินเท่าใดมีหนี้สินเท่าใด และมีส่วนของผู้ถือหุ้นคงเหลือเท่าใด

องค์ประกอบของงบแสดงฐานะทางการเงิน

สินทรัพย์ (Assets) คือ ทรัพยากรที่กิจการเป็นเจ้าของหรือมีสิทธิครอบครอง ซึ่งคาดว่าจะก่อให้เกิดประโยชน์ทางเศรษฐกิจในอนาคต เช่น เงินสด เงินฝากธนาคาร ลูกหนี้การค้า สินค้าคงเหลือ ที่ดิน อาคาร เครื่องจักร และอุปกรณ์ สินทรัพย์สามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ สินทรัพย์หมุนเวียนและสินทรัพย์ไม่หมุนเวียนสินทรัพย์หมุนเวียน ได้แก่ เงินสด เงินฝากธนาคาร ลูกหนี้การค้า และสินค้าคงเหลือ ซึ่งสามารถเปลี่ยนเป็นเงินสดหรือใช้ประโยชน์ได้ภายในหนึ่งปี ส่วนสินทรัพย์ไม่หมุนเวียน ได้แก่ ที่ดิน อาคาร เครื่องจักร ยานพาหนะ และอุปกรณ์ ซึ่งกิจการถือครองไว้เพื่อใช้ในการดำเนินงานเป็นระยะเวลานานเกินกว่าหนึ่งปีการจำแนกสินทรัพย์อย่างถูกต้องมีความสำคัญต่อการจัดทำบัญชีและการจัดทำงบการเงิน เนื่องจากช่วยให้ข้อมูลทางการเงินมีความถูกต้องน่าเชื่อถือ และสามารถนำไปใช้ในการวางแผน การบริหาร และการตัดสินใจทางธุรกิจได้อย่างมีประสิทธิภาพ

หนี้สิน (Liabilities) คือ ภาระผูกพันทางการเงินของกิจการต่อเจ้าหนี้ ผู้ให้กู้ หรือบุคคลภายนอก ซึ่งเกิดขึ้นจากการดำเนินธุรกิจ เช่น การซื้อสินค้าเป็นเงินเชื่อ การกู้ยืมเงิน หรือค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นแต่ยังไม่ได้ชำระ หากกิจการสามารถบริหารจัดการหนี้สินได้อย่างเหมาะสม จะช่วยให้มีสภาพคล่องทางการเงินที่ดีและสามารถดำเนินธุรกิจได้อย่างต่อเนื่องโดยทั่วไป หนี้สินแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ หนี้สินหมุนเวียน และหนี้สินไม่หมุนเวียน หนี้สินหมุนเวียน ได้แก่ เจ้าหนี้การค้า เงินกู้ยืมระยะสั้น ค่าใช้จ่ายค้างจ่าย และภาษีค้างจ่าย ซึ่งเป็นหนี้ที่ต้องชำระภายในระยะเวลาไม่เกินหนึ่งปี ส่วนหนี้สินไม่หมุนเวียน ได้แก่ เงินกู้ระยะยาว หนี้กู้ยืม และ

ภาระผูกพันระยะยาวอื่น ๆ ซึ่งมีกำหนดชำระเกินกว่าหนึ่งปีการแยกประเภทหนี้สินอย่างถูกต้องช่วยให้ข้อมูลทางบัญชีมีความครบถ้วนและน่าเชื่อถือ ทำให้ผู้บริหาร เจ้าหนี้ นักลงทุน และผู้ใช้งบการเงินสามารถประเมินฐานะทางการเงิน ความสามารถในการชำระหนี้ และวางแผนการดำเนินงานของกิจการได้อย่างมีประสิทธิภาพ ภาระผูกพันที่กิจการต้องชำระให้แก่บุคคลหรือหน่วยงานอื่นในอนาคต เช่น เจ้าหนี้การค้า เงินกู้ยืม ภาษีค้างจ่าย และค่าใช้จ่ายค้างจ่าย

ส่วนของเจ้าของ (Owner's Equity) คือ สิทธิหรือส่วนได้เสียของเจ้าของกิจการในสินทรัพย์ของกิจการหลังจากหักหนี้สินทั้งหมดแล้ว หรืออาจกล่าวได้ว่าเป็นมูลค่าทรัพย์สินที่เป็นของเจ้าของกิจการอย่างแท้จริง ซึ่งเกิดจากเงินลงทุนของเจ้าของ รวมถึงกำไรสะสมจากการดำเนินงาน และจะลดลงเมื่อกิจการขาดทุน หรือเจ้าของถอนเงินหรือทรัพย์สินออกจากกิจการและกำไรหรือขาดทุนของกิจการ

- สมการบัญชี

งบแสดงฐานะทางการเงินจัดทำตามสมการบัญชี คือ สินทรัพย์ = หนี้สิน + ส่วนของเจ้าของ สมการนี้แสดงให้เห็นว่า สินทรัพย์ทั้งหมดของกิจการมาจากเงินที่กู้ยืม (หนี้สิน) และเงินที่เจ้าของลงทุนหรือสะสมไว้ (ส่วนของเจ้าของ) ความสำคัญของงบแสดงฐานะทางการเงินแสดงฐานะทางการเงินของกิจการ ณ วันสิ้นงวดบัญชีช่วยให้ทราบมูลค่าสินทรัพย์ หนี้สิน และส่วนของเจ้าของใช้ประเมินสภาพคล่องและความมั่นคงทางการเงินของกิจการเป็นข้อมูลสำคัญสำหรับผู้บริหาร นักลงทุน เจ้าหนี้ และผู้ที่เกี่ยวข้องในการวิเคราะห์และตัดสินใจ

3. งบกระแสเงินสด (Statement of Cash Flows) เป็นรายงานที่แสดงการรับและจ่ายเงินสดของกิจการ โดยแบ่งออกเป็นกิจกรรมดำเนินงาน กิจกรรมลงทุน และกิจกรรมจัดหาเงินทุน เพื่อให้ทราบแหล่งที่มาและการใช้เงินสดของกิจการงบกระแสเงินสด (Statement of Cash Flows) คือ งบการเงินที่แสดงการรับและการจ่ายเงินสดของกิจการในช่วงระยะเวลาหนึ่ง เช่น 1 เดือน 3 เดือน หรือ 1 ปี เพื่อให้ทราบว่ากิจการมีเงินสดไหลเข้าและไหลออกจากแหล่งใดบ้าง รวมทั้งแสดงยอดเงินสดคงเหลือต้นงวดและปลายงวด

องค์ประกอบของงบกระแสเงินสด

- กระแสเงินสดจากกิจกรรมดำเนินงาน (Operating Activities) เป็นกระแสเงินสดที่เกิดจากการดำเนินธุรกิจหลักของกิจการ เช่น รับเงินจากการขายสินค้าหรือให้บริการ จ่ายเงินให้ผู้ขายสินค้า จ่ายเงินเดือนพนักงาน จ่ายค่าน้ำ ค่าไฟ และค่าใช้จ่ายในการดำเนินงาน

- กระแสเงินสดจากกิจกรรมลงทุน (Investing Activities) เป็นกระแสเงินสดที่เกี่ยวข้องกับการซื้อหรือขายสินทรัพย์ระยะยาวและการลงทุน เช่น ซื้อหรือขายที่ดิน อาคาร และอุปกรณ์ ซื้อหรือขายเงินลงทุนให้กู้ยืมหรือรับชำระเงินกู้

- กระแสเงินสดจากกิจกรรมจัดหาเงิน (Financing Activities) เป็นกระแสเงินสดที่เกี่ยวข้องกับการจัดหาแหล่งเงินทุนของกิจการ เช่น รับเงินจากการกู้ยืม รับเงินลงทุนจากเจ้าของ ชำระคืนเงินกู้ จ่ายเงินปันผลให้ผู้ถือหุ้น

- ความสำคัญของงบกระแสเงินสด

ช่วยให้ทราบแหล่งที่มาและการใช้ไปของเงินสดใช้ประเมินสภาพคล่องและความสามารถในการชำระหนี้ของกิจการช่วยวางแผนการบริหารเงินสดให้เพียงพอต่อการดำเนินงานเป็นข้อมูลประกอบการตัดสินใจของผู้บริหาร นักลงทุน และเจ้าหนี้

2.3.5 ความรู้เกี่ยวกับภาษีซื้อ/ภาษีขาย

- ภาษีซื้อ (Input Tax)

เป็นภาษีที่ธุรกิจจ่ายให้กับผู้ขายเมื่อมีการซื้อสินค้าหรือบริการจากผู้ประกอบการรายอื่น ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของภาษีมูลค่าเพิ่ม (VAT) ที่ธุรกิจจ่ายให้แก่รัฐ การเข้าใจเกี่ยวกับภาษีซื้อมีความสำคัญสำหรับผู้ประกอบการ เนื่องจากสามารถนำไปหักลบกับภาษีขาย (Output Tax) ที่ต้องจ่ายให้กับรัฐ เมื่อทำการขายสินค้า หรือบริการให้กับลูกค้า ภาษีซื้อที่นำมาหักลบกับภาษีขายจะทำให้ธุรกิจสามารถลดภาระภาษีที่ต้องชำระให้กับรัฐได้

- ความหมายของภาษีซื้อ

ภาษีซื้อคือภาษีมูลค่าเพิ่มที่ธุรกิจต้องจ่ายให้กับผู้ขายเมื่อซื้อสินค้าหรือบริการเพื่อนำมาจำหน่ายหรือใช้ในการประกอบธุรกิจ หากธุรกิจซื้อสินค้าหรือบริการจากผู้ประกอบการที่จดทะเบียนภาษีมูลค่าเพิ่ม (VAT) และได้รับใบกำกับภาษีอย่างถูกต้องผู้ประกอบการสามารถนำภาษีซื้อที่จ่ายไปหักลบจากภาษีขายที่เก็บจากลูกค้าได้

- การคำนวณภาษีซื้อ

การคำนวณภาษีซื้อจะขึ้นอยู่กับอัตราภาษีมูลค่าเพิ่มที่รัฐบาลกำหนด ซึ่งโดยทั่วไปในประเทศไทยจะอยู่ที่ 7% ของมูลค่าการซื้อสินค้าหรือบริการ ตัวอย่างเช่น หากธุรกิจซื้อสินค้ามูลค่า 1,000 บาท โดยมีอัตราภาษี 7% ภาษีซื้อที่ต้องจ่ายคือ $1,000 \times 7\% = 70$ บาท

หากธุรกิจซื้อบริการมูลค่า 500 บาท

ภาษีซื้อที่ต้องจ่ายจะเป็น $500 \times 7\% = 35$ บาท

- เงื่อนไขในการหักภาษีซื้อ

การหักภาษีซื้อสามารถทำได้เฉพาะในกรณีที่มีเงื่อนไขต่าง ๆ ดังนี้ต้องมีใบกำกับภาษีถูกต้องธุรกิจจะต้องได้รับใบกำกับภาษีจากผู้ขายที่มีรายละเอียดครบถ้วน เช่น ชื่อ-ที่อยู่ของผู้ขายและผู้ซื้อเลขประจำตัวผู้เสียภาษี (Tax ID) รายการสินค้าและบริการที่ซื้อ และจำนวนภาษีมูลค่าเพิ่มที่จ่ายสินค้าหรือบริการต้องใช้ในกิจการธุรกิจต้องใช้สินค้าหรือบริการที่ซื้อในกิจการที่เกี่ยวข้องกับการประกอบธุรกิจของตนเอง เช่น การซื้อสินค้าหรือบริการเพื่อนำมาขายหรือใช้ในการผลิตสินค้าหรือบริการที่ขาย ซื้อจากผู้ประกอบการที่จดทะเบียน VAT : ผู้ขายที่ได้รับการจดทะเบียนภาษีมูลค่าเพิ่ม (VAT) จะต้องเป็นผู้ที่สามารถออกใบกำกับภาษีได้ การซื้อจากผู้ขายที่ไม่ได้จดทะเบียน VAT จะไม่สามารถหักภาษีซื้อได้

- กรณีที่ไม่สามารถหักภาษีซื้อได้

แม้ว่าภาษีซื้อจะเป็นสิทธิที่ธุรกิจสามารถหักลบจากภาษีขายได้ แต่ก็มีบางกรณีที่ไม่สามารถหักภาษีซื้อได้ เช่น สินค้าหรือบริการที่ไม่ใช้ในกิจการหากสินค้าหรือบริการที่ซื้อไม่ได้ใช้ในการประกอบธุรกิจ เช่น การซื้อสินค้ามาเพื่อใช้ส่วนตัว หรือเพื่อกิจกรรมที่ไม่เกี่ยวข้องกับการประกอบธุรกิจ การซื้อจากผู้ขายที่ไม่ได้

จดทะเบียน VAT หากธุรกิจซื้อสินค้าหรือบริการจากผู้ขายที่ไม่ได้จดทะเบียนภาษีมูลค่าเพิ่ม (VAT) จะไม่สามารถหักภาษีซื้อได้ การซื้อสินค้าในบางประเภทกฎหมายภาษีมูลค่าเพิ่มกำหนดว่าไม่สามารถหักภาษีซื้อจากสินค้าหรือบริการบางประเภทได้ เช่น สินค้าที่อยู่ในรายการยกเว้นภาษี หรือสินค้าที่ได้รับการยกเว้นจากการเก็บภาษีมูลค่าเพิ่ม

- รายงานภาษีซื้อ รายงานภาษีขาย คือ ผู้ประกอบการที่จดทะเบียนภาษีมูลค่าเพิ่มนอกจากจะมีหน้าที่เรียกเก็บภาษีมูลค่าเพิ่มจากผู้ซื้อหรือผู้รับบริการและออกใบกำกับภาษีเป็นหลักฐานแล้ว ยังต้องจัดทำรายงานภาษีซื้อและรายงานภาษีขาย

- รายงานภาษีซื้อ เป็นรายงานที่กิจการจัดทำขึ้นเพื่อบันทึกรายละเอียดรายการภาษีซื้อที่ผู้ประกอบการอื่นเรียกเก็บในการซื้อสินค้าและบริการตามหลักฐานใบกำกับภาษี ใบเพิ่มหนี้ ใบลดหนี้ หรือใบเสร็จรับเงิน ตามที่กำหนดไว้ในประมวลรัษฎากร ภาษีซื้อที่เกิดขึ้นในเดือนใดให้บันทึกเป็นรายการภาษีซื้อในเดือนนั้น แต่ถ้ามีเหตุจำเป็นไม่สามารถลงรายการภาษีซื้อที่เกิดขึ้นในเดือนเดียวกันได้ ผู้ประกอบการสามารถลงรายการภาษีซื้อได้ในเดือนถัดไปแต่ไม่เกิน 6 เดือน นับตั้งแต่เดือนที่ออกใบกำกับภาษี

- การนำภาษีซื้อไปหักลบภาษีขาย

เมื่อธุรกิจขายสินค้า หรือบริการให้กับลูกค้า จะต้องเก็บภาษีมูลค่าเพิ่มจากลูกค้าผ่านการออกใบกำกับภาษี ซึ่งภาษีที่เก็บจากลูกค้าเรียกว่า ภาษีขาย (Output Tax) ธุรกิจจะต้องนำภาษีขายที่เก็บได้มาชำระให้กับกรมสรรพากร แต่สามารถหักลบกับภาษีซื้อที่ได้จ่ายไปแล้วจากการซื้อสินค้าหรือบริการที่ใช้ในการประกอบกิจการ ตัวอย่างการหักลบภาษีซื้อและภาษีขาย

ภาษีซื้อ : ธุรกิจซื้อสินค้าจากผู้ขายมูลค่า 10,000 บาท โดยมีภาษีซื้อ 7% (700 บาท)

ภาษีขาย : ธุรกิจขายสินค้าจากกิจการมูลค่า 20,000 บาท โดยมีภาษีขาย 7% (1,400 บาท)

การคำนวณภาษีที่ต้องจ่ายให้กรมสรรพากร

$$\text{ภาษีที่ต้องชำระ} = \text{ภาษีขาย} - \text{ภาษีซื้อ} = 1,400 - 700 = 700$$

ดังนั้น ธุรกิจจะต้องชำระภาษีให้กับกรมสรรพากร 700 บาท

- การขอคืนภาษีซื้อ

ในบางกรณีที่ธุรกิจจ่ายภาษีซื้อมากกว่าภาษีขาย เช่น การขายสินค้าให้กับลูกค้าไม่ได้ภาษีมูลค่าเพิ่ม หรือกรณีที่ไม่มีการขายธุรกิจสามารถยื่นขอคืนภาษีซื้อที่จ่ายเกินได้โดยจะต้องยื่นแบบภาษีมูลค่าเพิ่ม (ภ.พ. 30) เพื่อขอคืนภาษีจากกรมสรรพากร

- ข้อสรุป

ภาษีซื้อเป็นภาษีมูลค่าเพิ่มที่ธุรกิจจ่ายให้กับผู้ขายเมื่อซื้อสินค้า หรือบริการเพื่อใช้ในการประกอบธุรกิจ การหักลบภาษีซื้อจากภาษีขายจะช่วยให้ธุรกิจลดภาระภาษีที่ต้องชำระให้กับกรมสรรพากร การเข้าใจหลักการและขั้นตอนในการจัดการภาษีซื้ออย่างถูกต้องและครบถ้วนจะช่วยให้ธุรกิจสามารถดำเนินการได้อย่างราบรื่นและลดความเสี่ยงจากปัญหาภาษีในอนาคต

2.3.7 ความรู้เกี่ยวกับภาษีขาย

- ภาษีขาย หรือที่เรียกในภาษาอังกฤษว่า Output Tax

เป็นภาษีมูลค่าเพิ่ม (VAT) ที่ธุรกิจต้องเก็บจากลูกค้าหรือผู้ซื้อเมื่อมีการขายสินค้า หรือบริการโดยจะคำนวณจากมูลค่าของสินค้าหรือบริการที่ขาย อัตราภาษีมูลค่าเพิ่มในประเทศไทยทั่วไปอยู่ที่ 7% ซึ่งเป็นอัตราภาษีที่เก็บจากลูกค้าในแต่ละครั้งที่มีการทำการขายภาษีขายที่ธุรกิจเก็บจากลูกค้าจะต้องนำส่งให้กับกรมสรรพากรในระยะเวลาที่กำหนดการเก็บภาษีขายมีความสำคัญมากในระบบภาษีมูลค่าเพิ่มเนื่องจากเป็นภาระที่ธุรกิจต้องจัดการอย่างรอบคอบ เพื่อให้สอดคล้องกับกฎหมายและไม่เกิดปัญหาภาษีในอนาคต

- ความหมายของภาษีขาย (Output Tax)

ภาษีขาย (Output Tax) คือภาษีมูลค่าเพิ่มที่ธุรกิจเก็บจากลูกค้าเมื่อทำการขายสินค้าหรือบริการให้กับลูกค้า โดยจะมีการคำนวณจากมูลค่าของสินค้าหรือบริการที่ขาย โดยทั่วไปในประเทศไทยอัตราภาษีมูลค่าเพิ่มที่ธุรกิจต้องเก็บจากลูกค้าอยู่ที่ 7% ของมูลค่าการขาย หรือราคาสินค้า/บริการ

ตัวอย่าง หากธุรกิจขายสินค้าให้กับลูกค้าในราคา 1,000 บาท อัตราภาษี 7% จะทำให้ภาษีขายที่เก็บจากลูกค้า คือ $1,000 \times 7\% = 70$ บาท

ดังนั้นราคาสินค้ารวมภาษีที่ลูกค้าต้องจ่ายจะเป็น $1,000 + 70 = 1,070$ บาท

- การคำนวณภาษีขาย

การคำนวณภาษีขายจะคำนวณจากมูลค่าการขายสินค้าหรือบริการที่ได้รับจากลูกค้าตามอัตราภาษีที่กำหนด ซึ่งปัจจุบันในประเทศไทยจะมีอัตราภาษีอยู่ที่ 7% โดยไม่รวมภาษีมูลค่าเพิ่มในราคาสินค้าหรือบริการที่ขาย

ตัวอย่าง การคำนวณภาษีขาย : หากขายสินค้ามูลค่า 10,000 บาท

ภาษีขายที่ต้องเก็บจากลูกค้า คือ $10,000 \times 7\% = 700$ บาท

หากขายบริการมูลค่า 5,000 บาท

ภาษีขายที่ต้องเก็บจากลูกค้า คือ $5,000 \times 7\% = 350$ บาท

สรุป : ภาษีขาย = มูลค่าการขาย $\times$ อัตราภาษี (7%)

- ภาษีขายในกรณีที่มีการคืนสินค้า

หากลูกค้าทำการคืนสินค้าในภายหลังธุรกิจต้องปรับยอดภาษีขายที่ได้เก็บไปแล้วให้สอดคล้องกับยอดการคืนสินค้า โดยสามารถหักกลับภาษีที่เก็บจากยอดสินค้าที่ถูกคืนให้แก่ลูกค้า

ตัวอย่าง : หากธุรกิจขายสินค้าให้ลูกค้าในราคา 10,000 บาท โดยเก็บภาษี 700 บาท แต่ภายหลังลูกค้าตัดสินใจคืนสินค้าในจำนวน 2,000 บาทค่าภาษีขายที่ต้องปรับลดคือ $2,000 \times 7\% = 140$ บาท ดังนั้นธุรกิจต้องปรับลดภาษีขายจาก 700 บาท เหลือ 560 บาท และคืนภาษีที่เก็บเกินไปให้แก่ลูกค้า

- การหักกลับภาษีขายกับภาษีซื้อ

ธุรกิจที่จดทะเบียนภาษีมูลค่าเพิ่ม (VAT) จะต้องเก็บภาษีขายจากลูกค้าเมื่อต้องขายสินค้าหรือบริการให้กับลูกค้า โดยสามารถหักกลับภาษีขายที่เก็บจากลูกค้ากับภาษีซื้อที่จ่ายไปในกระบวนการซื้อสินค้าหรือบริการมาใช้ในการประกอบธุรกิจ เช่น หากธุรกิจซื้อสินค้ามูลค่า 10,000 บาท และจ่ายภาษีซื้อ 700 บาท

(7%) เมื่อนำมาขายต่อให้กับลูกค้าในราคา 20,000 บาท และเก็บภาษีขาย 1,400 บาท (7%) ธุรกิจจะต้องจ่ายภาษีที่เกินจากภาษีซื้อจำนวน 700 บาท ให้กับกรมสรรพากร

- ภาษีขายจากสินค้าหรือบริการที่ยกเว้น

ไม่ทุกสินค้าหรือบริการที่ธุรกิจขายจะต้องเก็บภาษีมูลค่าเพิ่มการขายสินค้าหรือบริการบางประเภทจะได้รับการยกเว้นจากการเก็บภาษีขาย เช่นการขายสินค้าที่ได้รับการยกเว้นภาษี การขายบริการบางประเภทที่ไม่ต้องเก็บภาษีการส่งออกสินค้าไปยังต่างประเทศ ในกรณีที่ธุรกิจขายสินค้าหรือบริการที่ได้รับการยกเว้นภาษี จะไม่สามารถเก็บภาษีขายจากลูกค้าได้ แต่ธุรกิจยังสามารถหักลบภาษีซื้อที่จ่ายไปในการซื้อสินค้าหรือบริการที่นำไปใช้ในการผลิตสินค้าหรือบริการนั้นได้

- การยื่นภาษีขาย

ธุรกิจที่มีการขายสินค้าหรือบริการที่ต้องเก็บภาษีมูลค่าเพิ่มจะต้องยื่นแบบภาษีมูลค่าเพิ่ม (ภ.พ. 30) ให้กับกรมสรรพากร โดยการยื่นจะต้องทำทุกเดือนหรือทุกไตรมาส ขึ้นอยู่กับขนาดของธุรกิจ โดยการยื่นแบบจะต้องระบุยอดภาษีขายที่เก็บจากลูกค้า และภาษีซื้อที่ธุรกิจจ่ายให้กับผู้ขาย โดยสามารถหักลบภาษีซื้อออกจากภาษีขายที่เก็บจากลูกค้า การยื่นแบบภาษีมูลค่าเพิ่ม (ภ.พ. 30) จะต้องทำในระยะเวลาที่กำหนดเพื่อป้องกันไม่ให้เกิดค่าปรับจากกรมสรรพากร

รายงานภาษีขายเป็นรายงานที่กิจการจัดทำขึ้นเพื่อบันทึกรายละเอียดรายการภาษีขายที่กิจการเรียกเก็บจากลูกค้า โดยภาษีขายที่เกิดขึ้นในเดือนใดกิจการต้องบันทึกรายการตามหลักฐานสำเนาใบกำกับภาษีขายที่ออกให้ลูกค้าในเดือนนั้น ผู้ประกอบการสามารถออกรายงานภาษีซื้อและภาษีขายได้ง่ายๆ ด้วย PEAK โปรแกรมบัญชีออนไลน์ ที่มีพีเจียร์ช่วยให้คุณออกรายงานภาษีซื้อและภาษีขายได้อัตโนมัติและถูกต้องตามหลักเกณฑ์ที่กรมสรรพากรกำหนด เมื่อมีภาษีซื้อ มากกว่าภาษีขายจากที่เราได้เกริ่นกันไปแล้วว่าพ้นยอดภาษีซื้อหมายความว่าอะไรกรณีที่มีภาษีชำระเกิน หรือภาษีซื้อมากกว่า ภาษีขายในเดือนนั้นๆ มีทางเลือกมากกว่า 1 ทางเลือก และมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ขอคืนเป็นเงินสด/เงินฝากธนาคาร ในกรณีที่ไม่อยากเอาภาษีซื้อไปพ้นยอดไปมา เพราะต้องการกระแสเงินสด เราสามารถเลือกวิธีขอคืนภาษี โดยทำตามขั้นตอนนี้ตอนยื่นแบบ ภ.พ. 30

แบบกระดาษ : ลงชื่อในช่อง “การขอคืนภาษี” ในหน้าแบบ ภ.พ. 30

แบบ E-Filing : ดึงช่อง คืนเงินสด/คืนผ่านธนาคาร

หลังจากนั้น สรรพากรจะติดต่อมาขอเอกสาร เพื่อตรวจสอบภาษี ก่อนจะคืนเงินให้เรา

2. ใช้เป็นเครดิตภาษีเดือนถัดไป (พ้นยอดภาษีซื้อ) วิธีนี้เป็นวิธีที่เหมาะสมสำหรับคนใจไม่กล้าพอที่จะขอคืนภาษีแบบเงินสด (หรือใจกล้าแต่ไม่อยากเสียเวลารอสรรพากรตรวจสอบ) เราก็สามารถเลือกใช้ เป็นเครดิตภาษีเดือนถัดไปได้ โดยทำตามขั้นตอนนี้

แบบกระดาษ : ไม่ต้องลงชื่อในช่อง “การขอคืนภาษี” ในหน้าแบบ ภ.พ. 30

แบบ E-Filing : ดึงช่อง ขอนำภาษีไปชำระในเดือนถัดไป และอย่าลืมนำ “ภาษีที่ชำระเกินเดือนนี้” ไปใส่ในช่อง “ภาษีที่ชำระเกินยกมา” ของเดือนถัดไปด้วย

กรณีที่ “ลืมนำยอดภาษีที่ชำระเกินเดือนก่อนมาใส่ภาษีที่ชำระเกินยกมาเดือนปัจจุบัน” ตามพระราชกฤษฎีกา (ฉบับที่ 242) พ.ศ. 2534 บริษัทจะไม่สามารถใช้เป็นเครดิตภาษีเดือนต่อไปได้อีก ต้องยื่นขอคืนภาษีเป็นเงินภายใน 3 ปี เท่านั้น และใช้ “แบบ ค.10” ประกอบกับเอกสารที่เกี่ยวข้อง ในการขอคืนภาษี

การบันทึกบัญชี ภาษีซื้อที่ยกยอดมา ในระบบ FlowAccount

การบันทึกภาษีซื้อยกมาจะสอดคล้องกับการปิดบัญชีภาษีมูลค่าเพิ่ม ตามสมการ

ภาษีขาย - ภาษีซื้อ - ภาษีที่ชำระเกินยกมา = ภาษีที่ต้องชำระ (ภาษีที่ชำระเกิน)

ปกติแล้ว ภาษีที่ชำระเกินยกไป จะถือเป็นสินทรัพย์ในสมุดบัญชี ชื่อบัญชีว่า “ภาษีมูลค่าเพิ่มรอขอคืน” โดยต้องบันทึกผ่านบัญชีสมุทรารายวันหลายขั้นตอน แต่สำหรับใครที่ใช้ FlowAccount เรามีตัวช่วยอย่างเมนู บริหารภาษีมูลค่าเพิ่ม เพียงแค่ใส่ยอดภาษีที่ชำระเกินยกมาจากเดือนก่อนในนี้ ระบบก็จะบันทึกบัญชีปรับปรุงรายการให้เองอัตโนมัติ

ตัวอย่าง : ในเดือนสิงหาคม ธุรกิจมีภาษีมูลค่าเพิ่มที่ต้องนำส่งตามนี้

ภาษีขาย - ภาษีซื้อ - ภาษีที่ชำระเกินยกมา = ภาษีที่ต้องชำระ (ภาษีที่ชำระเกิน)

$$652.74 - 2,054.50 - 4,216.37 = -5,618.13$$

เมื่อกดนำส่งภาษีในระบบ FlowAccount เราก็เพียงกรอกข้อมูลในช่องภาษีซื้อยกมา ตามนี้สุดท้าย FlowAccount ก็会自动บันทึกบัญชีและคำนวณยอดภาษีที่ต้องชำระ หรือขอคืนได้ และบันทึกบัญชีให้อัตโนมัติ และก่อนจะส่งแบบสรรพากร อย่าลืมเลือกว่าจะขอคืนภาษีในรูปแบบไหนตอนท้ายก่อนนำส่งสรรพากร คำว่าพ้นยอดภาษี ก็คือ ภาษีซื้อที่ยังไม่ได้ใช้สิทธิ์เครดิตภาษีขาย และยกยอดไปในเดือนถัดไปเรื่อยๆ เพื่อรอใช้สิทธิ์เครดิตภาษีขายในอนาคต ทั้งนักบัญชีและเจ้าของธุรกิจเองที่เข้าใจเรื่องนี้ มีข้อได้เปรียบตรงที่ว่าเราจะใช้สิทธิ์ภาษีได้เต็มเม็ดเต็มหน่วยมากขึ้น และกรอกแบบภาษีได้ถูกต้องยิ่งขึ้น

- ข้อสรุป

ภาษีขาย (Output Tax) เป็นภาษีมูลค่าเพิ่มที่ธุรกิจต้องเก็บจากลูกค้าเมื่อทำการขายสินค้า หรือบริการ โดยมีอัตราภาษีทั่วไปอยู่ที่ 7% ของมูลค่าการขาย การคำนวณภาษีขายจะขึ้นอยู่กับมูลค่าของสินค้าหรือบริการที่ขาย ภาษีขายที่ธุรกิจเก็บจากลูกค้าจะต้องนำส่งให้กับกรมสรรพากรและสามารถหักลบกับภาษีซื้อที่ธุรกิจจ่ายในการซื้อสินค้าหรือบริการที่ใช้ในกิจการได้ การเข้าใจเกี่ยวกับภาษีขายเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยให้ธุรกิจสามารถจัดการภาษีได้อย่างถูกต้องและครบถ้วน เพื่อลดความเสี่ยงในการถูกปรับและต้องชำระค่าภาษีเพิ่มเติมจากกรมสรรพากร ภาษีเป็นเครื่องมือสำคัญที่รัฐบาลใช้ในการจัดการเศรษฐกิจและการกระจายทรัพยากรให้กับภาคส่วนต่างๆ ของสังคม ไม่ว่าจะเป็นการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน การให้บริการสาธารณะ หรือการสนับสนุนในด้านต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับความเปราะบางของประชาชน โดยภาษีที่เก็บจากบุคคลและธุรกิจจะช่วยให้รัฐมีงบประมาณในการดำเนินการต่างๆ อย่างเพียงพอและมีประสิทธิภาพในประเทศไทย ภาษีมียุทธศาสตร์หลายประเภท ทั้งภาษีรายได้, ภาษีมูลค่าเพิ่ม (VAT), ภาษีธุรกิจ, ภาษีที่ดินและสิ่งปลูกสร้าง และภาษีทรัพย์สินต่างๆ ซึ่งทั้งหมดล้วนมีความสำคัญและส่งผลกระทบต่อเศรษฐกิจของประเทศ รวมถึงการดำเนินธุรกิจและความสามารถในการเติบโตของธุรกิจในระยะยาว การเข้าใจและปฏิบัติตามกฎหมายภาษีอย่างถูกต้องเป็นสิ่งสำคัญสำหรับผู้ประกอบการและบุคคลทั่วไป เพื่อหลีกเลี่ยงปัญหาที่อาจเกิดขึ้นจากการไม่ปฏิบัติตามข้อบังคับและเพื่อป้องกันการเสียภาษีเป็นไปอย่างยุติธรรมและโปร่งใสการศึกษาภาษีและการบริหารจัดการภาษีอย่างมีประสิทธิภาพจะ

ช่วยให้ธุรกิจสามารถวางแผนการเงินได้ดีขึ้น ลดภาระทางภาษี และส่งเสริมการเติบโตในระยะยาว ภาษีไม่ใช่แค่ภาระทางการเงินเท่านั้น แต่ยังเป็นส่วนสำคัญในการสร้างสังคมที่มีความเป็นธรรมและเสถียรภาพทางเศรษฐกิจ การเสียภาษีอย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพจึงเป็นการมีส่วนร่วมในกระบวนการพัฒนาประเทศ และช่วยให้ประเทศมีความเจริญก้าวหน้าในด้านต่างๆ อย่างยั่งยืน

2.3.8 ความรู้เกี่ยวกับการรับคืน/ส่งคืนสินค้า

การรับคืนสินค้าและการส่งคืนสินค้าเป็นกระบวนการที่สำคัญในการดำเนินธุรกิจ โดยเฉพาะในธุรกิจค้าปลีกและอีคอมเมิร์ซ การทำความเข้าใจในขั้นตอนการรับคืนสินค้าและการส่งคืนสินค้าจึงมีความสำคัญในการรักษาความสัมพันธ์ระหว่างธุรกิจและลูกค้าและเพื่อให้ธุรกิจสามารถบริหารจัดการปัญหาที่เกิดขึ้นจากการส่งคืนสินค้าได้อย่างมีประสิทธิภาพ

- การรับคืนสินค้า (Return of Goods)

การรับคืนสินค้าคือกระบวนการที่ธุรกิจอนุญาตให้ลูกค้าส่งสินค้ากลับคืนภายหลังการซื้อขาย ซึ่งสามารถเกิดขึ้นได้จากหลายสาเหตุ เช่น สินค้ามีข้อบกพร่อง ไม่ตรงตามที่ลูกค้าต้องการ หรือมีปัญหาในการใช้งานการรับคืนสินค้าจึงเป็นส่วนหนึ่งของการบริการหลังการขายที่ช่วยเพิ่มความพึงพอใจให้กับลูกค้า และยังเป็นการรักษาภาพลักษณ์ของธุรกิจในระยะยาว

- ขั้นตอนในการรับคืนสินค้า

การรับคืนสินค้าแบ่งออกเป็นขั้นตอนหลักดังนี้

1. การแจ้งขอคืนสินค้า : ลูกค้าจะต้องแจ้งความประสงค์ในการคืนสินค้าภายในระยะเวลาที่ธุรกิจกำหนด ซึ่งในหลายๆ กรณีจะมีระยะเวลาคืนสินค้าที่เป็นมาตรฐาน เช่น ภายใน 7 วัน หรือ 30 วัน ขึ้นอยู่กับนโยบายของธุรกิจ

2. การตรวจสอบเงื่อนไขการคืนสินค้า : ธุรกิจจะต้องตรวจสอบเงื่อนไขต่างๆ เช่น สินค้าต้องไม่ถูกใช้งานหรือเปิดใช้งานแล้ว บรรจุภัณฑ์ต้องอยู่ในสภาพสมบูรณ์ และสินค้าต้องเป็นสินค้าที่ยังไม่หมดอายุหรือหมดการรับประกัน

3. การยืนยันการคืนสินค้า : หลังจากตรวจสอบสินค้าที่คืนมาแล้ว ธุรกิจจะต้องยืนยันการรับคืนสินค้าผ่านการแจ้งลูกค้าผ่านช่องทางต่างๆ เช่น อีเมลหรือการโทรศัพท์ เพื่อให้ลูกค้าทราบว่าการคืนสินค้าถูกดำเนินการสำเร็จ

4. การดำเนินการคืนเงินหรือแลกเปลี่ยนสินค้า : ธุรกิจจะต้องดำเนินการคืนเงินให้กับลูกค้าหรือให้ลูกค้าเลือกสินค้าทดแทนตามที่ตกลง ซึ่งการคืนเงินหรือแลกเปลี่ยนสินค้าจะต้องทำตามนโยบายของธุรกิจ

- เหตุผลที่ลูกค้าส่งคืนสินค้า

การส่งคืนสินค้าของลูกค้าสามารถเกิดขึ้นจากหลายเหตุผล โดยทั่วไปแล้วเหตุผลหลักๆ ได้แก่ สินค้ามีข้อบกพร่อง : สินค้าที่มีข้อบกพร่องหรือเสียหายจากการผลิตหรือขนส่งสินค้าผิดประเภท : ลูกค้าได้รับสินค้าที่ไม่ตรงกับที่สั่ง เช่น ขนาดผิดหรือสีผิดไม่พึงพอใจในคุณภาพของสินค้า : ลูกค้าอาจไม่พอใจในลักษณะหรือคุณภาพของสินค้าที่ได้รับสินค้าบริการหรือฟังก์ชันไม่ตรงตามที่คาดหวัง : เช่น สินค้าไม่สามารถใช้งานได้ตามที่ลูกค้าคาดหวัง

- นโยบายการรับคืนสินค้า

ธุรกิจควรกำหนดนโยบายการรับคืนสินค้าที่ชัดเจน เพื่อให้ทั้งลูกค้าและธุรกิจมีความเข้าใจตรงกัน ซึ่งนโยบายการรับคืนสินค้าควรรวมถึง ระยะเวลาที่อนุญาตให้คืนสินค้า กำหนดระยะเวลาที่ลูกค้าสามารถส่งคืนสินค้าได้หลังจากที่ได้รับสินค้า เช่น ภายใน 7 วัน 14 วัน หรือ 30 วัน

เงื่อนไขในการคืนสินค้า : สินค้าที่ต้องการคืนต้องอยู่ในสภาพใหม่ ไม่เคยถูกใช้งาน มีบรรจุภัณฑ์ครบถ้วน และไม่หมดอายุ

วิธีการคืนสินค้า : การขอคืนสินค้าผ่านช่องทางใดบ้าง เช่น ออนไลน์, สาขาของร้าน, หรือผ่านบริการการจัดส่งประเภทของสินค้าที่ไม่รับคืน : ธุรกิจสามารถกำหนดประเภทสินค้าที่ไม่สามารถคืนได้ เช่น สินค้าที่เป็นของใช้ส่วนตัว เช่น เสื้อผ้า, เครื่องสำอาง, หรืออาหาร

การคืนเงินหรือแลกเปลี่ยน : อธิบายว่าจะคืนเงินให้ลูกค้าในรูปแบบเงินหรือจะให้ลูกค้าเลือกแลกเปลี่ยนสินค้าใหม่แทนหรือไม่

- ผลกระทบจากการรับคืนสินค้า

การรับคืนสินค้าสามารถมีผลกระทบต่อธุรกิจได้หลายด้าน ได้แก่ ต้นทุนที่เพิ่มขึ้น : การคืนสินค้าจะทำให้ธุรกิจต้องแบกรับต้นทุนในการจัดการกับสินค้าคืน ซึ่งอาจรวมถึงค่าขนส่ง ค่าบริหารการคืนสินค้า และค่าใช้จ่ายในการตรวจสอบสินค้า

การสูญเสียรายได้ : การคืนสินค้าจะส่งผลให้ธุรกิจสูญเสียรายได้จากการขายสินค้า ซึ่งอาจทำให้การคาดการณ์รายได้ลดลง

ความพึงพอใจของลูกค้า : การรับคืนสินค้าจะช่วยเพิ่มความพึงพอใจให้กับลูกค้า และอาจเป็นการกระตุ้นให้ลูกค้ากลับมาซื้อสินค้ากับธุรกิจอีกในอนาคต

การสร้างเชื่อมั่น : นโยบายการคืนสินค้าที่เป็นธรรมและโปร่งใสจะช่วยสร้างความเชื่อมั่นให้กับลูกค้าและทำให้พวกเขารู้สึกมั่นใจในการซื้อสินค้าจากธุรกิจนั้น

- การจัดการส่งคืนสินค้า (Shipping Returns)

การจัดการส่งคืนสินค้าเป็นกระบวนการที่ต้องการการวางแผนและการบริหารจัดการที่ดีเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด สำหรับธุรกิจที่ขายสินค้าผ่านช่องทางออนไลน์ การจัดการส่งคืนสินค้าจึงเป็นเรื่องสำคัญในการสร้างประสบการณ์ที่ดีให้กับลูกค้า

การให้บริการส่งคืนสินค้า : ธุรกิจต้องจัดเตรียมระบบหรือบริการส่งคืนสินค้าให้สะดวกและรวดเร็ว เช่น การให้ลูกค้าสามารถพิมพ์ใบส่งคืนสินค้าออนไลน์ หรือการจัดส่งสินค้าไปที่จุดรับคืนที่สะดวก

การติดตามสถานะการส่งคืน : การให้ลูกค้าติดตามสถานะการคืนสินค้าจะช่วยลดความวิตกกังวลของลูกค้าและเพิ่มความพึงพอใจ

การคืนสินค้าผ่านช่องทางออนไลน์ : ธุรกิจควรให้ลูกค้าสามารถส่งคืนสินค้าได้ผ่านช่องทางออนไลน์ได้ง่าย เช่น บริการรับคืนสินค้าผ่านการจัดส่งฟรีหรือค่าธรรมเนียมต่ำ

- ข้อสรุป

การรับคืนสินค้าและการส่งคืนสินค้าเป็นกระบวนการที่ไม่เพียงแต่สำคัญในการรักษาความพึงพอใจของลูกค้า แต่ยังมีผลกระทบต่อการดำเนินธุรกิจทั้งในด้านการบริหารจัดการต้นทุนและการสร้าง

ภาพลักษณ์ของธุรกิจ การมีนโยบายการรับคืนสินค้าและการส่งคืนสินค้าที่ชัดเจนและโปร่งใสจะช่วยให้ธุรกิจสามารถลดความขัดแย้งกับลูกค้า และเพิ่มความน่าเชื่อถือในระยะยาว นอกจากนี้การปรับปรุงกระบวนการเหล่านี้ให้มีประสิทธิภาพยังช่วยให้ธุรกิจสามารถแข่งขันในตลาดได้ดีขึ้นและเพิ่มความพึงพอใจในประสบการณ์ของลูกค้า การรับคืนและส่งคืนสินค้าเป็นส่วนสำคัญในการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างธุรกิจกับลูกค้า โดยเฉพาะในยุคที่ลูกค้าสามารถเข้าถึงข้อมูลและเลือกซื้อสินค้าได้ง่ายขึ้น การจัดการกระบวนการคืนสินค้าที่ยุติธรรมและมีประสิทธิภาพจึงไม่เพียงแต่ช่วยแก้ไขปัญหที่อาจเกิดขึ้น แต่ยังเสริมสร้างความไว้วางใจและความพึงพอใจให้กับลูกค้าในระยะยาว การมีนโยบายการรับคืนและส่งคืนสินค้าที่ชัดเจนและโปร่งใสจะทำให้ลูกค้ารู้สึกมั่นใจในการทำธุรกรรมกับธุรกิจโดยการกำหนดระยะเวลาคืนสินค้าที่เหมาะสมและการตรวจสอบสินค้าคืนให้มีมาตรฐานจะช่วยลดข้อขัดแย้งที่อาจเกิดขึ้น ในขณะเดียวกันธุรกิจต้องสามารถจัดการต้นทุนและบริหารสินค้าคืนให้มีประสิทธิภาพ เพื่อรักษาความสามารถในการแข่งขันและความยั่งยืนในตลาด ท้ายที่สุด การรับคืนและส่งคืนสินค้าคือกระบวนการที่ไม่เพียงแต่เป็นการแก้ไขข้อผิดพลาด แต่ยังเป็นโอกาสที่ธุรกิจสามารถสร้างความเชื่อมั่นและรักษาลูกค้าไว้อย่างยาวนาน การให้บริการหลังการขายที่ดีและการตอบสนองที่รวดเร็วจะทำให้ลูกค้ารู้สึกได้ว่าได้รับความคุ้มค่าและการดูแลที่เหมาะสม ซึ่งจะช่วยเสริมความสำเร็จในระยะยาวของธุรกิจ

รับคืน, ลดหนี้ (Credit Note) กิจการได้จัดส่งสินค้าให้กับลูกค้าแล้วพบว่าสินค้าที่ได้รับนั้นชำรุดเสียหายระหว่างขนส่ง หรือในกรณีที่สินค้าไม่ถูกต้องตามที่ลูกค้าสั่งซื้อ ซึ่งการบันทึกเอกสารรับคืน, ลดหนี้มีรูปแบบการบันทึกเอกสารทั้งหมด 2 รูปแบบ ได้แก่ รับคืนสินค้า คือ กิจการได้รับคืนสินค้า และลดหนี้มูลค่าสินค้าให้กับลูกค้าหลังจากที่ดังไปรับชำระหนี้ โดยสินค้าที่ได้รับคืนจะเพิ่มจำนวนสต็อกคงเหลือให้อัตโนมัติ ลดหนี้มูลค่า คือ กิจการไม่ได้รับคืนสินค้า และลดหนี้มูลค่าสินค้าให้กับลูกค้าหลังจากที่ดังไปรับชำระหนี้ คุณสมบัติ : สามารถอ้างอิงเลขที่เอกสารขายเชื่อ หรือขายสดมาบันทึกเอกสารรับคืน, ลดหนี้ได้ ระบบจะเพิ่มสต็อกสินค้าให้อัตโนมัติ หลังจากที่ได้เลือกประเภทเอกสารเป็นรับคืนสินค้า สามารถระบุเหตุผลการลดหนี้ เพื่อช่วยในการการจำแนกเอกสารได้ชัดเจน สามารถกำหนดรูปแบบเลขที่เอกสาร (Running No.) ตามที่ต้องการ สามารถกำหนดระยะเวลาวันที่นับเครดิต, วันที่นัดชำระ และวันที่กำหนดส่งที่มีการตกลงเงื่อนไขไว้ สามารถคำนวณภาษีขายให้อัตโนมัติ พร้อมมีรายงานรองรับ สามารถบันทึกรายการรายวัน พร้อมแสดงในรายงานบัญชีแยกประเภทให้อัตโนมัติ สามารถจำแนกเอกสารรับคืน, ลดหนี้ตาม Cost Center หรือ Internal Order สามารถคัดลอก (Copy) เอกสารรับคืน, ลดหนี้เดิมที่เคยส่งให้กับลูกค้ารายอื่นมาใช้งานได้ เพียงแก้ไขข้อมูลลูกค้า และรายละเอียดบางส่วนได้ เพื่อช่วยลดระยะเวลาในการสร้างเอกสารรับคืน, ลดหนี้ใหม่ รูปแบบฟอร์มเอกสาร รูปแบบฟอร์มเอกสารรับคืน, ลดหนี้จะต้องแสดงรายละเอียดข้อมูลผู้ขาย, ข้อมูลผู้ซื้อ, เลขที่เอกสาร, วันที่เอกสาร รายละเอียดรายการสินค้า, จำนวนเงินรวม, ภาษีขาย และรายละเอียดอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องอย่างชัดเจน รายงานรับคืน, ลดหนี้ คือ รายงานที่แสดงรายละเอียดเอกสารรับคืน, ลดหนี้ที่มีการบันทึกข้อมูลทั้งหมด โดยในรายงานรับคืน, ลดหนี้จะแสดงวันที่เอกสาร, เลขที่เอกสาร, ชื่อลูกค้า, จำนวนเงิน, รายการสินค้า หรือภาษีขาย เป็นต้น ซึ่งมีรูปแบบการแสดงผลงานทั้งหมด 2 รูปแบบ ได้แก่ รูปแบบแจกแจง และรูปแบบสรุป

- ความรู้เกี่ยวกับการคำนวณผลกำไรขาดทุน

การคำนวณผลกำไรและขาดทุนเป็นหนึ่งในขั้นตอนที่สำคัญที่สุดในการบริหารจัดการธุรกิจไม่ว่าจะเป็นธุรกิจขนาดเล็กหรือใหญ่การวิเคราะห์ผลกำไรและขาดทุนช่วยให้เจ้าของธุรกิจสามารถตัดสินใจได้อย่างมีข้อมูลว่า ธุรกิจมีประสิทธิภาพหรือไม่และจำเป็นต้องปรับปรุงด้านใดเพื่อให้เกิดความยั่งยืนและเติบโตในอนาคต การคำนวณผลกำไรและขาดทุนจะพิจารณาจากรายได้ (Revenue) และค่าใช้จ่าย (Expenses) ที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาหนึ่ง ซึ่งจะมีผลต่อสถานะทางการเงินของธุรกิจ

- ความหมายของผลกำไรและขาดทุน

ผลกำไร (Profit) คือ ผลต่างระหว่างรายได้ที่ธุรกิจได้รับจากการขายสินค้าและบริการ กับค่าใช้จ่ายที่ธุรกิจต้องจ่ายในการดำเนินกิจการ หากรายได้สูงกว่าค่าใช้จ่าย จะถือว่าเป็นผลกำไร

ขาดทุน (Loss) คือ ผลต่างระหว่างรายได้ที่ได้รับจากการขายสินค้าและบริการ กับค่าใช้จ่ายที่ธุรกิจจ่าย หากค่าใช้จ่ายสูงกว่ารายได้จะถือว่าเป็นขาดทุน

- ประเภทของกำไรและขาดทุน

การคำนวณกำไรและขาดทุนสามารถแบ่งออกเป็นหลายประเภท เช่น กำไรสุทธิ (Net Profit) เป็นกำไรที่เกิดขึ้นหลังจากหักค่าใช้จ่ายทั้งหมด (ต้นทุนขาย, ค่าบริหาร, ค่าใช้จ่ายทางการเงิน, ภาษี) และเป็นตัวชี้วัดความสำเร็จสุดท้ายของธุรกิจ

กำไรก่อนหักภาษี (Profit Before Tax - PBT) : คือกำไรที่ได้จากการดำเนินงานหลักก่อนที่จะหักภาษี

กำไรขั้นต้น (Gross Profit) : เป็นกำไรที่เกิดจากการขายสินค้าหรือบริการหลังจากหักต้นทุนขาย (Cost of Goods Sold - COGS) โดยยังไม่ได้หักค่าใช้จ่ายในการดำเนินธุรกิจอื่นๆ

- ขั้นตอนการคำนวณผลกำไรและขาดทุน

การคำนวณผลกำไรและขาดทุนเริ่มต้นจากการรวบรวมข้อมูลรายได้และค่าใช้จ่ายของธุรกิจ แล้วคำนวณโดยแบ่งออกเป็นขั้นตอนหลักๆ ดังนี้

1. คำนวณกำไรขั้นต้น (Gross Profit)

กำไรขั้นต้นจะคำนวณจากการหักต้นทุนสินค้าหรือบริการที่ขายออกจากรายได้จากการขายสินค้า

$$\text{กำไรขั้นต้น} = \text{รายได้จากการขาย} - \text{ต้นทุนขาย}$$

ตัวอย่าง : หากธุรกิจมีรายได้จากการขายสินค้าทั้งหมด 100,000 บาท และต้นทุนขาย คือ 60,000 บาท

$$\text{กำไรขั้นต้น} = 100,000 - 60,000 = 40,000 \text{ บาท}$$

2. คำนวณกำไรก่อนหักภาษี (Profit Before Tax - PBT)

กำไรก่อนหักภาษีคำนวณจากการหักค่าใช้จ่ายในการดำเนินธุรกิจ เช่น ค่าใช้จ่ายในการบริหาร ค่าเช่า ค่าจ้างพนักงาน ค่าการตลาด และค่าใช้จ่ายทางการเงินจากกำไรขั้นต้น

$$\text{กำไรก่อนหักภาษี} = \text{กำไรขั้นต้น} - \text{ค่าใช้จ่ายในการดำเนินธุรกิจ}$$

ตัวอย่าง : จากกำไรขั้นต้น 40,000 บาท และค่าใช้จ่ายในการดำเนินธุรกิจทั้งหมด 25,000 บาท

$$\text{กำไรก่อนหักภาษี} = 40,000 - 25,000 = 15,000 \text{ บาท}$$

3. คำนวณกำไรสุทธิ (Net Profit)

กำไรสุทธิคำนวณจากการหักภาษีที่ต้องจ่ายจากกำไรก่อนหักภาษี

$$\text{text \{กำไรสุทธิ\}} = \text{text \{กำไรก่อนหักภาษี\}} - \text{text \{ภาษี\}}$$

ตัวอย่าง : หากภาษีที่ต้องจ่ายมีอัตรา 20% จากกำไรก่อนหักภาษี 15,000 บาท

$$\text{ภาษี} = 15,000 \times 20\% = 3,000 \text{ บาท}$$

$$\text{กำไรสุทธิ} = 15,000 - 3,000 = 12,000 \text{ บาท}$$

- การคำนวณขาดทุน (Loss)

การคำนวณขาดทุนมีขั้นตอนคล้ายกันกับการคำนวณกำไร แต่ในกรณีนี้ธุรกิจจะต้องเผชิญกับค่าใช้จ่ายที่สูงกว่ารายได้ เช่น ค่าบริหารสูงหรือยอดขายไม่เป็นไปตามเป้าหมาย ทำให้ผลลัพธ์เป็นขาดทุน

$$\text{Text \{ขาดทุน\}} = \text{text \{ค่าใช้จ่ายรวม\}} - \text{text \{รายได้จากการขาย\}}$$

ตัวอย่าง : หากธุรกิจมีรายได้จากการขายสินค้า 50,000 บาท แต่มีค่าใช้จ่ายในการดำเนินธุรกิจทั้งหมด 70,000 บาท ขาดทุน = 70,000 - 50,000 = 20,000 บาท

- การวิเคราะห์ผลกำไรและขาดทุน

การคำนวณผลกำไรและขาดทุนไม่เพียงแต่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับสถานะการเงินในช่วงเวลาหนึ่งเท่านั้น แต่ยังเป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์ประสิทธิภาพทางการเงินของธุรกิจ ตัวเลขเหล่านี้สามารถช่วยในการตัดสินใจเรื่องต่างๆ เช่น การปรับปรุงประสิทธิภาพในการผลิต : หากต้นทุนขายสูงเกินไป ธุรกิจอาจต้องพิจารณาการปรับลดต้นทุนหรือเพิ่มประสิทธิภาพการผลิต

การควบคุมค่าใช้จ่าย : การตรวจสอบและควบคุมค่าใช้จ่ายในการดำเนินธุรกิจจะช่วยให้ธุรกิจสามารถเพิ่มกำไรสุทธิได้

การวางแผนภาษี : การคำนวณผลกำไรสุทธิช่วยให้ธุรกิจสามารถคำนวณภาษีที่ต้องชำระและวางแผนการจัดการภาษีได้ดีขึ้น

- ข้อสรุป

การคำนวณผลกำไรและขาดทุนเป็นขั้นตอนพื้นฐานที่สำคัญในการบริหารจัดการธุรกิจ การเข้าใจวิธีการคำนวณและการวิเคราะห์ผลกำไรขาดทุนช่วยให้เจ้าของธุรกิจสามารถตัดสินใจได้อย่างมีข้อมูลในการปรับปรุงการดำเนินงาน ลดต้นทุน และเพิ่มรายได้ เพื่อให้ธุรกิจสามารถเติบโตและประสบความสำเร็จในระยะยาว นอกจากนี้ยังเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการวางแผนการเงินและการพัฒนาธุรกิจอย่างยั่งยืน การคำนวณผลกำไรและขาดทุนเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการประเมินสถานะทางการเงินของธุรกิจ ซึ่งไม่เพียงแต่ช่วยให้เจ้าของธุรกิจทราบถึงความสามารถในการทำกำไรแต่ยังเป็นข้อมูลสำคัญในการตัดสินใจด้านต่างๆ เช่น การปรับกลยุทธ์ทางการตลาด การควบคุมค่าใช้จ่าย หรือการวางแผนการขยายธุรกิจ การเข้าใจในกระบวนการคำนวณและการวิเคราะห์ผลกำไรขาดทุนช่วยให้ธุรกิจสามารถดำเนินงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ และยั่งยืน การวิเคราะห์ผลกำไรและขาดทุนทำให้ธุรกิจเห็นภาพรวมของการดำเนินการในแต่ละช่วงเวลา และเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการจัดการความเสี่ยงทางการเงิน ทั้งนี้ ธุรกิจที่สามารถคำนวณผลกำไรและขาดทุนได้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพจะสามารถปรับตัวให้เข้ากับสภาพเศรษฐกิจและตลาดที่เปลี่ยนแปลงได้อย่าง

รวดเร็ว และมีโอกาสที่จะเติบโตในระยะยาวอย่างมั่นคง ปัญหาหนึ่งที่ผู้ประกอบการธุรกิจโดยเฉพาะรายย่อย มักเจอก็คือ การไม่รู้วิธีคิดกำไรที่แท้จริงของสินค้า โดยส่วนใหญ่มักคิดว่าหากขายได้ราคามากกว่าต้นทุนวัตถุดิบ หรือต้นทุนของตัวสินค้าที่ลงทุนไปแค่นี้ก็ได้กำไรแล้ว แต่ความจริงแล้วกลับไม่เป็นเช่นนั้น เพราะธุรกิจยังมี ค่าใช้จ่ายในการดำเนินการและบริหารจัดการอีกมากมาย เพื่อหากำไรที่แท้จริงของธุรกิจ รู้กำไรที่แท้จริงของ สินค้า ช่วยบอกอะไรได้บ้างทำให้ทราบรายได้ที่แท้จริงของธุรกิจช่วยให้นำไปคำนวณหาต้นทุนจริงที่เกิดขึ้น ก่อนตั้งราคาขายสินค้าได้ สามารถนำไปวางแผนกลยุทธ์การลงทุนได้ ช่วยให้วางแผนการทำตลาด ทำราคาจาก คู่แข่งได้แม่นยำมากขึ้น กำไรธุรกิจมี 3 รูปแบบการจะหาว่าจริงๆ แล้วเราสามารถทำกำไรจากการขายสินค้านั้นๆ ได้เท่าไร ให้ลองคำนวณจากกำไร ลบด้วยต้นทุนค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นในแต่ละช่วง ดังนี้

1. กำไรขั้นต้น (Gross Profit) = รายได้ - ต้นทุนขาย

ยกตัวอย่างเช่น เราขายเนื้อหมูกิโลกรัมละ 150 บาท ต้นทุนที่ซื้อมา คือ 100 บาทต่อกิโลกรัม เท่ากับเราจะเหลือกำไรขั้นต้นที่ $150 - 100 = 50$ บาท

ประโยชน์ : ช่วยบอกได้ว่าเราควรตั้งราคาสินค้าให้สูงกว่าต้นทุนได้มากน้อยแค่ไหน

2. กำไรจากการดำเนินงาน (Operating Profit) = กำไรขั้นต้น - ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร

จากข้อแรกเราเหลือกำไรขั้นต้น 50 บาท ต่อมาลองเอามาลบค่าใช้จ่ายในการบริหาร เช่น ค่าเช่าแผง 10 บาท (คิดเฉลี่ยต่อกิโลกรัม) ฉะนั้นเราก็จะเหลือกำไรจากการดำเนินงาน คือ $50 - 10 = 40$ บาท

ประโยชน์ : ช่วยสะท้อนแนวโน้มสภาพการทำธุรกิจได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

3. กำไรสุทธิ (Net Profit) = รายได้ทั้งหมด - ค่าใช้จ่ายทั้งหมด

กำไรขั้นสุดท้าย คือ กำไรสุทธิ โดยคำนวณจากรายได้ทั้งหมด หักด้วยค่าใช้จ่ายทั้งหมด (ต้นทุนขาย ค่าใช้จ่าย การดำเนินงาน ดอกเบี้ยและภาษี) จากตัวอย่างข้างต้น ถ้าเรามีค่าใช้จ่ายจากดอกเบี้ยเงินกู้+ภาษีเข้ามาอีก 15 บาท เราจะเหลือ กำไรสุทธิ คือ $150 - (100 + 10 + 15) = 25$ บาท กำไรสุทธิหลังหักจากค่าใช้จ่ายทุกอย่าง แล้วที่เราจะได้รับ ซึ่งในบางครั้งหากวางแผนและคำนวณไม่ดี หรือมีเหตุการณ์ที่คาดเดาไม่ได้เข้ามา เช่น หมู เป็นโรคระบาด ทำให้ขายไม่ได้ ราคาตกต่ำ จากกำไรที่ได้ ก็อาจกลายเป็นการคำนวณเพื่อดูว่าขาดทุนเท่าไร ทั้งนี้ต้องอาศัยประสบการณ์ การดูแนวโน้มของตลาด และการวางแผนที่ดีด้วย

ประโยชน์ : ช่วยสะท้อนผลประกอบการ (กำไร/ขาดทุน) ของธุรกิจ ณ ช่วงเวลานั้น เพื่อนำไปวางแผนพัฒนาหรือปรับปรุงแก้ไขธุรกิจให้ดียิ่งขึ้น และนี่คือ 3 วิธี หรือ 3 รูปแบบ การคิดกำไรในธุรกิจ เพื่อช่วยให้คุณสามารู้กำไรที่แท้จริงจากการขายสินค้านั้นๆ ได้นั่นเอง ลองนำไปคำนวณดูจริงๆ จากกำไรที่ว่าเยอะ อาจไม่ได้เยอะเหมือนอย่างที่คุณคิด หรือคุณอาจกำลังอยู่ในจุดเสี่ยงขาดทุนก็ได้

บทที่ 3

วิธีการดำเนินโครงการและขั้นตอนการปฏิบัติ

โครงการการจัดบอร์ดเกม โดมิโนหาหมวดบัญชี จัดทำเพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับการแยกประเภทหมวดบัญชีเพื่อให้ผู้เรียนสามารถจำแนกหมวดบัญชีได้อย่างถูกต้องและเข้าใจหลักการบัญชีเบื้องต้นสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการบันทึกบัญชีได้โดยใช้ระยะเวลาภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 ตั้งแต่วันที่ 18 พฤษภาคม 2569 ถึง 14 กันยายน 2569 ในการศึกษาครั้งนี้คณะผู้จัดทำได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

- 3.1 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล
- 3.2 ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือ
- 3.3 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.4 โครงสร้างและเนื้อหาของบอร์ดเกม
- 3.5 ขั้นตอนในการทำบอร์ดเกม
- 3.6 วิธีการดำเนินโครงการ
- 3.7 การจัดทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ประกอบด้วยเล่นรายงานผลการดำเนินงานจัดทำบอร์ดเกม ส่งเสริมการเรียนรู้เรื่อง บอร์ดเกมโดมิโนหาหมวดบัญชี และแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน นักศึกษารวมถึงครูและอาจารย์ในสถานศึกษาที่มีต่อโครงการบอร์ดเกมโดมิโนหาหมวดบัญชี ซึ่งได้ดำเนินการออกแบบและจัดทำผ่านแอปพลิเคชัน Microsoft Word, Canva และ Google เป็นหลักโดยสามารถแบ่งเครื่องมือออกได้เป็น 2 ส่วนดังนี้

ส่วนที่ 1 : เครื่องมือที่ใช้ในการสร้างสรรค์บอร์ดเกม โดมิโนหาหมวดบัญชี เป็นแนวทางและขั้นตอนที่ใช้ในการผลิตบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมกระดานโดยเน้นกระบวนการจัดทำจากแอปพลิเคชัน Microsoft Word, Canva และ Google

ส่วนที่ 2 : แบบสำรวจความพึงพอใจของผู้ที่มีต่อโครงการบอร์ดเกม โดมิโนหาหมวดบัญชี เป็นแบบสอบถามเพื่อวัดผลความพึงพอใจของนักเรียนนักศึกษาและบุคลากรทางการศึกษา โดยแบ่งการประเมินออกเป็น 3 ตอน ดังนี้ :

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 การประเมินระดับความพึงพอใจที่มีต่อการจัดทำโครงการ บอร์ดเกม โดมิโนหาหมวดบัญชีซึ่งพัฒนาขึ้นด้วยแอปพลิเคชัน Microsoft Word, Canva และ Google

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากผู้ใช้บริการหรือผู้เกี่ยวข้อง เพื่อนำไปพัฒนาโครงการในอนาคต



3.2 ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือ

ในการดำเนินการสร้างสรรค์โครงงานบอร์ดเกม โดมิโนหาหมวดบัญชี คณะผู้จัดทำได้เลือกใช้เครื่องมือและแอปพลิเคชัน ได้แก่ Microsoft Word, Canva และ Google โดยมีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

3.2.1 เข้าพบอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อนำเสนอแนวคิดโครงงาน ศึกษาความเป็นไปได้ของเนื้อหา และสรุปขอบเขตหัวข้อวิชาที่นำมาประยุกต์ใช้ในเกม

3.2.2 รวบรวมข้อมูลศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการแยกประเภทหมวดบัญชีเพื่อใช้เป็นฐานข้อมูลในการสร้างบอร์ดเกม โดมิโนหาหมวดบัญชี

3.2.3 ศึกษาารูปแบบโครงสร้างของบอร์ดเกมให้เข้ากับองค์ประกอบของสื่อการเรียนรู้ กำหนดกติกา วิธีการเล่นและข้อกำหนดเทคนิคในการจัดทำเอกสารประกอบเกม

3.2.4 นำข้อมูลที่รวบรวมได้มาประมวลผล เพื่อออกแบบและผลิตชุดบอร์ดเกม โดมิโนหาหมวดบัญชีโดยใช้แอปพลิเคชัน Microsoft Word สำหรับงานเอกสาร Canva สำหรับงานกราฟิก Google สำหรับหาข้อมูล

3.2.5 พัฒนาบอร์ดเกม โดมิโนหาหมวดบัญชี ให้เป็นสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยเสริมสร้างทักษะด้านการแยกประเภทหมวดบัญชีผ่านรูปแบบความบันเทิง (Edutainment) เพื่อให้ผู้เล่นได้รับความรู้ที่เข้าใจง่ายและมีระบบการเล่นที่น่าสนใจ

3.2.6 ดำเนินการทดสอบระบบเกม (Playtest) หลังจากผลิตต้นแบบเสร็จสิ้นเพื่อตรวจสอบหาจุดบกพร่องไม่ว่าจะเป็นความชัดเจนของ คู่มือ กฎกติกาหรือความยากง่ายในการดำเนินเกม

3.2.7 นำผลลัพธ์ที่ได้จากการทดสอบมาปรับปรุงแก้ไข (Fine-tuning) ทั้งในส่วนของเกมและอุปกรณ์ เพื่อให้ตัวเกมมีความสมบูรณ์และตอบโจทย์วัตถุประสงค์การเรียนรู้มากที่สุด

3.2.8 จัดเตรียมแบบประเมินความพึงพอใจในรูปแบบ QR Code เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมาย สำหรับนำมาวิเคราะห์และสรุปผลโครงการ

3.3 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับบอร์ดเกม โดมิโนหาหมวดบัญชี สามารถทำได้หลายรูปแบบ โดยพิจารณาตามจุดประสงค์และลักษณะของข้อมูลที่เป็นต่อการพัฒนาเกมเพื่อให้ได้การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมีความสมบูรณ์ในทุกมิติ ดังนี้

3.3.1 การเก็บข้อมูลด้านกฎเกณฑ์และส่วนประกอบของเกม

การบันทึกและจัดหมวดหมู่ข้อมูล : ทำการจดบันทึกรายละเอียดและคุณสมบัติขององค์ประกอบภายในเกมเพื่อให้เกิดความชัดเจน

การเก็บข้อมูลจากการทดลองเล่น : ดำเนินการทดสอบเล่นเกม ซ้ำหลายครั้งเพื่อวิเคราะห์ว่ากฎกติกาการวาง และการนับคะแนนมีความเข้าใจง่ายและนำไปปฏิบัติได้จริงหรือไม่

3.3.2 การรวบรวมข้อมูลจากทัศนะและบทวิจารณ์ออนไลน์ ศึกษาข้อมูลจากความคิดเห็นและรีวิวของผู้เล่นที่มีประสบการณ์ในกลุ่มบอร์ดเกม วิเคราะห์ข้อเสนอแนะและประสบการณ์จากผู้เล่นในชุมชนออนไลน์ เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงระบบเกม โดมิโนหาหมวดบัญชี ให้มีความสมดุลและน่าสนใจยิ่งขึ้น

3.4 โครงสร้างและเนื้อหาของบอร์ดเกม

โครงสร้างเนื้อหาของบอร์ดเกม โดมิโนหาหมวดบัญชี ประกอบด้วยหลายส่วนที่สำคัญซึ่งแต่ละส่วน ทำหน้าที่เฉพาะช่วยให้สามารถเล่นได้อย่างสมบูรณ์ต่อไปนี้เป็นโครงสร้างหลักของบอร์ดเกม โดมิโนหาหมวดบัญชี

1. แผ่นไม้โดมิโน

- ตัวโดมิโนแต่ละแผ่นจะแบ่งเป็นคำศัพท์เกี่ยวกับหมวดบัญชีทั้งหมด 5 หมวด ได้แก่ สินทรัพย์ หนี้สิน ส่วนของเจ้าของ/ทุน รายได้ ค่าใช้จ่าย เช่น ฝั่งหนึ่งเป็นเงินสดอีกฝั่งหนึ่งเป็นหนี้สิน และในเกมเป็นด้านอาคารก็เอาฝั่งเงินสดไปต่อเพราะอยู่ในหมวดเดียวกัน

2. ผู้เล่น

- จำนวนผู้เล่น 2 คนขึ้นไป

3. วิธีการจบเกม

- ผู้ที่วางโดมิโนหมดก่อนชนะ
- หากไม่มีใครสามารถวางต่อได้ (เกมตัน) ให้นับแต้มบนโดมิโนที่เหลืออยู่ในมือ ผู้ที่มีแต้มเยอะที่สุดคือผู้ชนะ

4. การนับคะแนน

- ถ้าผู้เล่นลงครบหมดแต้มของผู้ที่แพ้จะไปเป็นแต้มของผู้ชนะ
- เล่นหลายๆรอบจนกว่าจะมีฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งแต้มสะสมครบ 50 แต้มเป็นผู้ชนะ

5. ใบเฉลยคำตอบ

- เพื่อให้ผู้เล่นสามารถตรวจสอบความถูกต้องหลังจบเกมได้

3.5 ขั้นตอนในการออกแบบบอร์ดเกม

ขั้นตอนในการออกแบบบอร์ดเกม โดมิโนหาหมวดบัญชีด้วยแอปพลิเคชัน Canva ทางคณะผู้จัดทำได้ดำเนินการจัดทำขึ้นมีขั้นตอนดังนี้

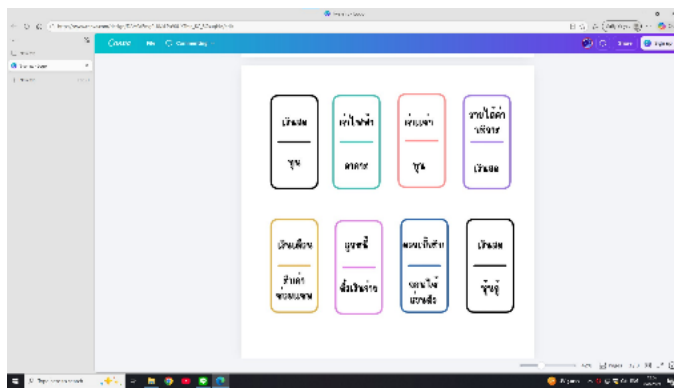
1. ขั้นตอนการออกแบบโลโก้



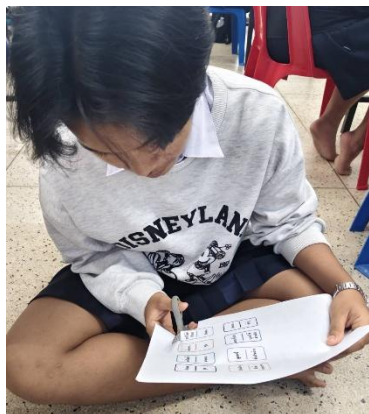
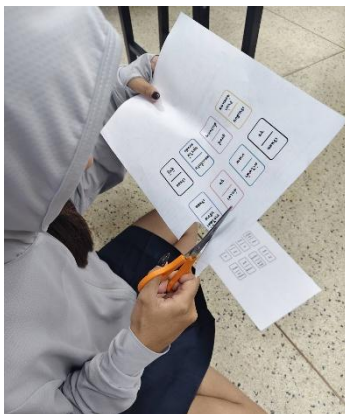
2. ขั้นตอนการออกแบบแผ่นไม้โดมิโน



3. ขั้นตอนการลงสีโดมิโน



4. ขั้นตอนเริ่มทำการประดิษฐ์บอร์ดเกม



3.6 วิธีการดำเนินโครงการ

การดำเนินโครงการเริ่มจากการศึกษาและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการแยกประเภทหมวดบัญชี และในการจัดทำรูปแบบรายงานฉบับสมบูรณ์สำหรับโครงการ โดมิโนหาหมวดบัญชี คณะผู้จัดทำได้ จำแนกเนื้อหาออกเป็น 5 บท ดังรายละเอียดต่อไปนี้

บทที่ 1 บทนำ : นำเสนอถึงที่มาและความสำคัญของปัญหาในการสร้างบอร์ดเกม โดมิโนหาหมวดบัญชี พร้อมระบุจุดประสงค์ ขอบเขตของการศึกษา ผลที่คาดว่าจะได้รับและคำจำกัดความของศัพท์เทคนิค ที่เกี่ยวข้องกับตัวเกม

บทที่ 2 เอกสารและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง : รวบรวมข้อมูลทางวิชาการและหลักการที่นำมาประยุกต์ใช้ แนวคิดการสร้างสรรคบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้และเนื้อหาด้านการแยกประเภทหมวดบัญชี

บทที่ 3 วิธีการดำเนินงาน : อธิบายถึงกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานอย่างเป็นขั้นตอนรวมถึงรายละเอียดของเครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาตัวเกมและการเก็บข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมาย

บทที่ 4 ผลการดำเนินงานและการวิเคราะห์ข้อมูล : รายงานผลที่ได้จากการทดลองใช้บอร์ดเกม โดยนำข้อมูลที่รวบรวมได้มาวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ เพื่อประเมินประสิทธิภาพของบอร์ดเกมโดมิโนหาหมวดบัญชี

บทที่ 5 สรุปผล การอภิปราย และข้อเสนอแนะ : สรุปภาพรวมของสิ่งที่ได้จากการทำโครงการ บอร์ดเกม โดมิโนหาหมวดบัญชี พร้อมวิเคราะห์ถึงข้อจำกัดและอุปสรรคที่พบตลอดจนแนวทางการต่อยอดพัฒนาเกมตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

3.7 การจัดทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

3.7.1 ภายหลังการพัฒนาบอร์ดเกมและจัดทำรายงาน โดมิโนหาหมวดบัญชี รวมถึงการรวบรวมแบบ ประเมินความพึงพอใจเรียบร้อยแล้ว คณะผู้จัดทำได้จำแนกการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 การจัดเตรียมรูปแบบรายงานบอร์ดเกม โดมิโนหาหมวดบัญชี

- ตรวจสอบความสมบูรณ์และความถูกต้องของเนื้อหาสาระในแต่ละบทอย่างละเอียดก่อนบรรจุลงในเล่มรายงาน

- ตรวจสอบความถูกต้องทางอักขระ การใช้ภาษาและความเรียบร้อยของการจัดหน้ากระดาษ

- ดำเนินการพิมพ์เอกสารฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาประจำวิชาโครงการ

ส่วนที่ 2 การวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจของนักเรียน นักศึกษาต่อโครงการบอร์ดเกม โดมิโนหาหมวดบัญชี การดำเนินการประเมินในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจความพึงพอใจของนักเรียน นักศึกษาระบบทวิ ภาควิทยาลัยเทคนิคระยอง (เลขที่ 086/13 ถนนตากสินมหาราช ตำบลท่าประดู่ อำเภอเมือง จังหวัดระยอง 21000) โดยใช้แบบประเมินออนไลน์ผ่านระบบ Google Forms ซึ่งมีขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้

1. การจัดเตรียมเครื่องมือในการประเมินประกอบด้วยชุดบอร์ดเกม โดมิโนหาหมวดบัญชีและแบบสอบถามซึ่งแบ่งเนื้อหาออกเป็น 3 ส่วนหลักได้แก่

- ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม (เพศ, ระดับชั้นและแผนกวิชาที่สังกัด)

ตอนที่ 2 แบบประเมินระดับความพึงพอใจที่มีต่อโครงการบอร์ดเกม โดมิโนหาหมวดบัญชี

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะและคำติชมเพิ่มเติม

2. การเก็บรวบรวมข้อมูลดำเนินการโดยการประชาสัมพันธ์ QR Code เพื่อเชื่อมโยงแบบสอบถามในระบบ Google Forms เพื่อให้นักเรียนนักศึกษาเข้าสามารถทำประเมินด้วยตนเองได้สะดวกและรวดเร็ว

3. นำข้อมูลจากแบบสอบถามมาวิเคราะห์ผล และสรุปผลการดำเนินงาน โดมิโนหาหมวดบัญชี

- สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ในการประเมินผลโครงการโดมิโนหาหมวดบัญชี เราเลือกใช้สถิติพื้นฐานเพื่อวัดความพึงพอใจและประสิทธิภาพประกอบด้วยค่าร้อยละ (Percentage) เพื่อแสดงลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีการแปลงผลข้อมูลตามเกณฑ์มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับของลิเคิร์ทเพื่อให้ทราบจุดแข็งและข้อควรปรับปรุงของโครงการอย่างเป็นรูปธรรมดังนี้

3.1 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

3.1.1 ค่าร้อยละโดยใช้สูตรดังนี้

$$\text{ร้อยละ} = \frac{x \times 100}{n}$$

เมื่อ X แทน จำนวนที่ต้องการหารร้อยละ

N แทน จำนวนข้อมูลทั้งหมด

3.1.2 ค่าเฉลี่ย (Mean) โดยใช้สูตร

$$\frac{\sum x}{n}$$

เมื่อ - แทน ค่าเฉลี่ย X

Ex แทน ผลรวมทั้งหมดของคะแนน

N แทน จำนวนคะแนนในข้อมูลนั้น

3.1.3 ค่าส่วนมากเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยใช้สูตร

$$S.D. = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2}{n-1}}$$

เมื่อ S.D. แทนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่าง

2 แทน ผลรวม

N แทน จำนวนคนในกลุ่มตัวอย่าง

X แทน ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง

Xi แทน คะแนนแต่ละค่า

3.7.2 เกณฑ์การให้คะแนนและการประเมินผล

สร้างแบบสอบถามของโครงการตามโครงสร้างของเนื้อหาแบบประเมินความพึงพอใจและรูปแบบที่กำหนดไว้ซึ่งกำหนดเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับของลิเคิร์ต (Likert.1997:247) โดยกำหนดคะแนนดังนี้

5 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

4 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมาก

3 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับปานกลาง

2 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อย

1 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

ข้อมูลที่ได้รับจากการรวบรวมแบบสอบถามจะดำเนินการแปลความหมายโดยใช้ค่าเฉลี่ยในแต่ละด้าน โดยใช้เกณฑ์การประเมินแบ่งออกเป็น 5 ระดับดังนี้

4.50 - 5.00 หมายถึง ดีมาก

3.50 - 4.49 หมายถึง ดี

2.50 - 3.49 หมายถึง ปาน

1.50 - 2.49 หมายถึง พอใช้

1.00 - 1.49 หมายถึง ปรับปรุง

บทที่ 4

การวิเคราะห์และประเมินผล

ในการที่คณะผู้จัดทำได้ทำการศึกษาข้อมูลเพื่อจัดทำโครงการ โดมิโนหาหมวดบัญชี ภายในสถานศึกษา วิทยาลัยเทคนิคระยอง จึงได้มีการติดตามและประมวลผลการดำเนินงาน ดังนี้

4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม

จากการดำเนินการจัดเก็บข้อมูลผ่านแบบประเมินความพึงพอใจต่อโครงการ โดมิโนหาหมวดบัญชี โดยเปิดให้นักเรียนและนักศึกษา วิทยาลัยเทคนิคระยอง ร่วมแสดงความคิดเห็นผ่านการสแกน QR Code คณะผู้จัดทำได้รับข้อมูลที่มีความสมบูรณ์ครบถ้วนจำนวน 100 ชุด จึงได้นำข้อมูลดังกล่าวมาวิเคราะห์และประมวลผลตามระเบียบวิธีทางสถิติ เพื่อสรุปผลการดำเนินงานดังนี้

ตารางที่ 4.1.1 แสดงความพึงพอใจจำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ชาย	20	20
หญิง	80	80
รวม	100	100

จากตารางพบว่า นักเรียนนักศึกษาในวิทยาลัยเทคนิคระยอง จำแนกเป็นเพศชาย จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 20 จำแนกเป็นเพศหญิง จำนวน 80 คน คิดเป็นร้อยละ 80

ตารางที่ 4.1.2 แสดงความพึงพอใจจำแนกตามระดับชั้น

ระดับชั้น	จำนวน(คน)	ร้อยละ
ปวช.	52	52
ปวส.	33	33
ป.ตรี	3	3
มัธยมต้น	3	3
มัธยมปลาย	8	8
อื่นๆ	1	1
รวม	100	100

จากตารางพบว่า นักเรียนนักศึกษาในวิทยาลัยเทคนิคระยองจำแนกเป็นระดับชั้น ปวช. จำนวน 52 คน คิดเป็นร้อยละ 52 ระดับชั้น ปวส. จำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 33 และบุคคลภายนอกจำแนกดังนี้ ป.ตรี จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 3 มัธยมต้น จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 3 มัธยมปลาย จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 8 ระดับอื่นๆ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 1

ตารางที่ 4.1.3 แสดงความพึงพอใจจำแนกตามแผนก

แผนกวิชา	จำนวน (คน)	ร้อยละ
การบัญชี	49	49
การโรงแรม	2	2
อิเล็กทรอนิกส์	6	6
การตลาด	7	7
อาหารและโภชนาการ	1	1
คอมพิวเตอร์ธุรกิจ	7	7
แมคคาทรอนิกส์	11	11
เทคโนโลยีสารสนเทศ	2	2
การจัดการสำนักงานดิจิทัล	2	2
ทั่วไป	13	13
รวม	100	100

จากตารางพบว่านักเรียนนักศึกษาในวิทยาลัยเทคนิคระยองจำแนกแผนกวิชาการบัญชีจำนวน 49 คน คิดเป็นร้อยละ 49 การโรงแรมจำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 2 อิเล็กทรอนิกส์จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 6 การตลาดจำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 7 อาหารและโภชนาการจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 1 คอมพิวเตอร์ธุรกิจจำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 7 แมคคาทรอนิกส์จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 11 เทคโนโลยีสารสนเทศจำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 2 การจัดการสำนักงานดิจิทัลจำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 2 ทั่วไปจำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 13

การประเมินความพึงพอใจของนักเรียนนักศึกษาต่อโครงการ โดมิโน้หาหมวดบัญชี แบ่งออกเป็น 2 ด้าน ดังต่อไปนี้

4.1.4 ด้านความสวยงามและอุปกรณ์

รายการ	$\bar{X}$	ความหมาย
1. การออกแบบสีสันทัดให้สวยงามดึงดูดความน่าเล่น	4.74	ดีมาก
2. อุปกรณ์ที่แข็งแรงและทนทาน	4.68	ดีมาก
3. ตัวอักษรบนการ์ดและคู่มืออ่านง่ายและชัดเจน	4.81	ดีมาก
4. วัสดุที่ใช้มีความคงทนน้ำหนักเหมาะสมและใช้งานสะดวก	4.74	ดีมาก

จากตารางพบว่าคะแนนความพึงพอใจของนักเรียนนักศึกษาต่อโครงการ โดมิโน้หาหมวดบัญชี แบ่งเป็น 4 ข้อ โดยรวมผลเฉลี่ย ความพึงพอใจอยู่ในเกณฑ์ดี

1. การออกแบบสีสันทัดให้สวยงามดึงดูดความน่าเล่น ($\bar{X}$ = 4.74)
2. อุปกรณ์ที่แข็งแรงและทนทาน ($\bar{X}$ = 4.68)
3. ตัวอักษรบนการ์ดและคู่มืออ่านง่ายและชัดเจน ($\bar{X}$ = 4.81)
4. วัสดุที่ใช้มีความคงทนน้ำหนักเหมาะสมและใช้งานสะดวก ($\bar{X}$ = 4.74)

4.1.5 ด้านเนื้อหาและการนำไปใช้ประโยชน์

รายการ	$\bar{X}$	ความหมาย
1. ผู้เล่นได้รับความรู้เกี่ยวกับหมวดบัญชี	4.79	ดีมาก
2. ตัวเกมช่วยฝึกทักษะการคิดและสติปัญญา	4.79	ดีมาก
3. ภาพของเกมกระตุ้นความสนใจในหมวดบัญชี	4.76	ดีมาก
4. กติกาการเล่นมีความเข้าใจง่ายไม่ซับซ้อน	4.79	ดีมาก
5. ช่วยลดความน่าเบื่อ เพิ่มความสนุกสนานในการเรียนรู้บัญชี	4.78	ดีมาก
6. ช่วยจดจำและจัดหมวดหมู่บัญชีได้รวดเร็วและแม่นยำขึ้น	4.82	ดีมาก

จากตารางพบว่าคะแนนความพึงพอใจของนักเรียนนักศึกษาต่อโครงการ โดมิโนหาหมวดบัญชี แบ่งเป็น 6 ข้อ โดยรวมเฉลี่ย ความพึงพอใจอยู่ในเกณฑ์ดี

1. ผู้เล่นได้รับความรู้เกี่ยวกับหมวดบัญชี ($\bar{X}$ = 4.79)
2. ตัวเกมช่วยฝึกทักษะการคิดและสติปัญญา ($\bar{X}$ = 4.79)
3. ภาพของเกมกระตุ้นความสนใจในหมวดบัญชี ($\bar{X}$ = 4.76)
4. กติกาการเล่นมีความเข้าใจง่ายไม่ซับซ้อน ($\bar{X}$ = 4.79)
5. ช่วยลดความน่าเบื่อ เพิ่มความสนุกสนานในการเรียนรู้บัญชี ($\bar{X}$ = 4.78)
6. ช่วยจดจำและจัดหมวดหมู่บัญชีได้รวดเร็วและแม่นยำขึ้น ($\bar{X}$ = 4.82)

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และ ข้อเสนอแนะ

การดำเนินงานโครงการ โดมิโนหาหมวดบัญชี ในครั้งนี้ คณะผู้จัดทำได้ใช้ระยะเวลาภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 ตั้งแต่วันที่ 18 พฤษภาคม 2569 ถึง 14 กันยายน 2569 ซึ่งจากการศึกษาและพัฒนาโครงการดังกล่าว คณะผู้จัดทำขอเสนอสรุปสาระสำคัญ การวิเคราะห์ผลการดำเนินงาน และแนวทางการพัฒนาต่อยอด มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

5.1 สรุปผลการดำเนินโครงการ และอภิปรายผล

5.2 ปัญหาและอุปสรรคในการดำเนินงาน

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินโครงการ และอภิปรายผล

สรุปผลการดำเนินโครงการและอภิปรายผลที่ดำเนินการโดยคณะผู้จัดทำ ได้ร่วมกันสร้างสรรค์และพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ในชื่อ “โดมิโนหาหมวดบัญชี” ซึ่งเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่ออกแบบมาเพื่อเสริมสร้างทักษะทางด้านสติปัญญาการเปลี่ยนการท่องจำหมวดบัญชีแบบเดิมมาเป็นการเล่นบอร์ดเกม ช่วยลดความตึงเครียดและเพิ่มความสุขสนุกสนานในห้องเรียน ทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น รูปแบบการเล่นแบบกลุ่มยังส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกันและการปฏิสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน ส่งผลให้ระดับความพึงพอใจต่อสื่อชุดนี้อยู่ในเกณฑ์ที่สูงมาก และการคิดผ่านกระบวนการออกแบบและพัฒนาด้วยแอปพลิเคชัน Canva และโปรแกรมสร้างสรรค์การฟีกที่มีประสิทธิภาพ ทั้งนี้โครงการดังกล่าวได้รับการสนับสนุนและให้คำปรึกษาเชิงลึกจากอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้าน เพื่อให้มั่นใจว่าเนื้อหาภายในเกมกลไกการเล่นและความรู้ที่สอดแทรกอยู่นั้น มีความถูกต้องตามหลักวิชาการและมีความเหมาะสมต่อการนำไปใช้งานจริงในสถานศึกษา คณะผู้จัดทำได้ดำเนินการจัดทำคู่มือการใช้งานเอกสารประกอบการเรียนรู้และกระบวนการผลิตบอร์ดเกม โดมิโนหาหมวดบัญชี อย่างเป็นระบบโดยมีการนำร่างผลงานฉบับสมบูรณ์เสนอต่อคณะกรรมการที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของเนื้อหาและความสนุกสนานในการเล่น (Playability) ซึ่งได้รับข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ในการปรับปรุงสมดุลของ (Game Balancing) ให้ดียิ่งขึ้น หลังจากนั้นได้นำชุดบอร์ดเกมไปทดลองใช้และประเมินผลกับกลุ่มเป้าหมายจำนวน 100 คน ซึ่งประกอบด้วยนักเรียน นักศึกษาและบุคลากรที่สนใจ ผลการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นกลุ่มเยาวชนช่วงอายุไม่เกิน 20 ปี ซึ่งร้อยละ 100 กำลังศึกษาอยู่ในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)

จากการประเมินผลพบว่าผู้ร่วมโครงการมีความพึงพอใจต่อบอร์ดเกม โดมิโนหาหมวดบัญชี ในระดับดีเยี่ยม โดยเฉพาะในด้านการออกแบบสื่อที่สวยงาม ดึงดูดสายตาและความชัดเจนของวิธีการเล่นที่เข้าใจง่าย ผลการดำเนินงานสะท้อนให้เห็นว่าบอร์ดเกมนี้ไม่เพียงแต่เป็นเครื่องมือในการสนทนาการ แต่ยังเป็นสื่อการสอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการรับรู้เรื่องความคิดและการวิเคราะห์ เนื้อหาทุกส่วนได้รับการตรวจสอบความถูกต้องเพื่อให้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ นอกจากนี้ ข้อเสนอแนะจากการทดลองใช้ยังถูกนำมาพัฒนาเพื่อเพิ่มศักยภาพของบอร์ดเกมสามารถนำบอร์ดเกมนี้ไปใช้เป็นสื่อการสอนเสริมในรายวิชาการบัญชีเบื้องต้น หรือใช้เป็นกิจกรรมทบทวนความรู้ก่อนเริ่มบทเรียนถัดไปให้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในวงกว้างได้อย่างยั่งยืน

รายการ	สรุปค่าประเมินแบบคุณภาพ		
	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
ด้านความสวยงามและอุปกรณ์			
1. การออกแบบสีสนให้สวยงามดึงดูดความน่าเล่น	4.74	0.53	ดีมาก
2. อุปกรณ์ที่แข็งแรงและทนทาน	4.68	0.53	ดีมาก
3. ตัวอักษรบนการ์ดและคู่มืออ่านง่ายและชัดเจน	4.81	0.47	ดีมาก
4. วัสดุที่ใช้มีความคงทนน้ำหนักเหมาะสมและใช้งานสะดวก	4.74	0.51	ดีมาก

1. ด้านการเล่น จากการพิจารณาพบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจมากที่สุดคือ ตัวอักษรบนการ์ด และคู่มืออ่านง่ายและชัดเจน อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.81 , S.D. = 0.53)

รายการ	สรุปค่าประเมินแบบคุณภาพ		
	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
ด้านเนื้อหาและการนำไปใช้ประโยชน์			
1. ผู้เล่นได้รับความรู้เกี่ยวกับหมวดบัญชี	4.79	0.46	ดีมาก
2. ตัวเกมช่วยฝึกทักษะการคิดและสติปัญญา	4.79	0.46	ดีมาก
3. ภาพของเกมกระตุ้นความสนใจในหมวดบัญชี	4.76	0.52	ดีมาก
4. กติกาการเล่นมีความเข้าใจง่ายไม่ซับซ้อน	4.79	0.48	ดีมาก
5. ช่วยลดความน่าเบื่อ เพิ่มความสนุกสนานในการเรียนรู้บัญชี	4.78	0.51	ดีมาก
6. ช่วยจดจำและจัดหมวดหมู่บัญชีได้รวดเร็วและแม่นยำขึ้น	4.82	0.46	ดีมาก

2. ด้านเนื้อหาและประโยชน์ จากการพิจารณาพบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจมากที่สุดคือ ช่วยจดจำและจัดหมวดหมู่บัญชีได้รวดเร็วและแม่นยำขึ้น อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.82 , S.D. = 0.52) ถือได้ว่าการดำเนินโครงการพัฒนาบอร์ดเกม โดมิโนหาหมวดบัญชี ประสบความสำเร็จตามขั้นตอนการดำเนินงานที่วางแผนไว้ทุกประการ โดยเกิดจากการประสานงานอย่างมีประสิทธิภาพระหว่าง คณะผู้จัดทำและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ตลอดจนการได้รับคำชี้แนะเชิงรุกจากอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการที่ช่วยขัดเกลาแนวคิดจนเสร็จสมบูรณ์ ส่งผลให้โครงการบอร์ดเกม โดมิโนหาหมวดบัญชี บรรลุผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ดังนี้

1. เพื่อสร้างเสริมองค์ความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับความรู้ทางด้านการบันทึกบัญชี
2. เพื่อกระตุ้นและส่งเสริมทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ด้านการคิดและวิเคราะห์
3. เพื่อยกระดับทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีมการสื่อสารและการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า

ภายใต้สถานการณ์จำลอง

5.2 ปัญหาและอุปสรรคในการดำเนินงาน

5.2.1 ปัญหาด้านระยะเวลาในการดำเนินงาน เนื่องด้วยคณะผู้จัดทำมีภาระงานจากรายวิชาอื่น และตารางเรียนที่ค่อนข้างหนาแน่น ส่งผลให้มีระยะเวลาในการศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับการทำตัวบอร์ดเกม และการออกแบบกลไกเกมค่อนข้างจำกัด แนวทางการแก้ปัญหา คือ คณะผู้จัดทำได้ดำเนินการจัดสรร ตารางเวลาใหม่และมีการมอบหมายงานตามความถนัดของสมาชิกแต่ละคน

5.2.2 ข้อจำกัดด้านการหาบรรจุภัณฑ์จัดเก็บอุปกรณ์ ในขั้นตอนการจัดทำกล่องบรรจุบอร์ดเกม พบอุปสรรคเนื่องจากหาร้านหรือสถานที่ที่จำหน่ายได้ยาก และบางที่ขนาดกล่องมีขนาดเล็กหรือใหญ่เกินไปจนเกินไปแนวทางการแก้ปัญหา คือ คณะผู้จัดทำดำเนินการแก้ไขคัดเลือกกล่องที่มีความแข็งแรงเหมาะสมกับขนาดอุปกรณ์จากนั้นนำมาดำเนินการปรับปรุงสภาพภายนอกและตกแต่งด้วยงานกราฟิกให้มีความสวยงาม

5.3 ข้อเสนอแนะ (จากผู้ตอบแบบสอบถาม)

แบบสอบถามฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อการศึกษาการวิจัยเกี่ยวกับผลลัพธ์และวัตถุประสงค์ของ โครงการ รวมถึงการประเมินว่าการสอนบัญชีเบื้องต้นผ่านเกมเป็นไปตามความคาดหวังหรือไม่ การตอบ แบบสอบถามจะไม่มีผลกระทบต่อท่านแต่จะช่วยสนับสนุนการพัฒนาด้านวิชาการบัญชีอย่างมีคุณค่าและตอบ โจทย์ความต้องการของกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีตรงจุดและเกิดประโยชน์สูงสุด ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. บอร์ดเกมมีความเหมาะสมในการใช้เป็นสื่อการสอนพื้นฐานทางบัญชีสำหรับทุกเพศทุกวัย
2. การอธิบายวิธีการเล่นมีความละเอียดและประณีต
3. มีการอธิบายสูตรการคำนวณและข้อมูลทางบัญชีอย่างละเอียดและเข้าใจง่าย

บรรณานุกรม

Gemini.//(2569).//ความหมายและประโยชน์ของโครงการ, ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการบัญชี, ความรู้พื้นฐานทางบัญชี, ประวัติความเป็นมาของเกม โดมิโนหาหมวดบัญชี, ความหมายและความสำคัญของการบัญชี, วงจรบัญชีและกระบวนการบันทึก.//สืบค้นเมื่อ 8 มิถุนาคม 2569./จาก/

<https://gemini.google.com/app?hl=th>

scimath.//(2569).//การออกแบบบอร์ดเกมเพื่อการศึกษา.//สืบค้นเมื่อ 22 มิถุนายน 2569./จาก

<https://www.scimath.org/other-article/item/18398-board-game>

มหาวิทยาลัยมหิดลสถาบันนวัตกรรมการเรียนรู้.//(2569).//หมวดบัญชี 5 หมวดความหมายของแต่ละ

หมวด.//สืบค้นเมื่อ 1 กรกฎาคม 2569./จาก/ <https://il.mahidol.ac.th/th/i-learning-clinic/general-articles/5-/>

peakaccount.//(2569).//ภาษีซื้อ ภาษีขาย คืออะไร.//สืบค้นเมื่อ 1 กรกฎาคม 2569./จาก/

<https://www.peakaccount.com/blog/tax/gen-tax/tax-sales-purchase>

Google Forms.//(2569).//การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ.//สืบค้นเมื่อ 17 สิงหาคม 2569./จาก/

<https://www.googleapps.com/intl/th/forms/about/>

ภาคผนวก

ประวัติผู้จัดทำ

ชื่อ – นามสกุล

นางสาวณัฐนันท์ สุวรรณพิทักษ์

ชื่อเล่น

ตังค์

วัน/เดือน/ปีเกิด

วันศุกร์ ที่ 16 มกราคม พ.ศ 2552

อายุ

17 ปี

กรุ๊ปเลือด

O

น้ำหนัก

60 กิโลกรัม

ส่วนสูง

165 เซนติเมตร

สัญชาติ

ไทย

เชื้อชาติ

ไทย

ศาสนา

พุทธ

เบอร์

099-010-5911

อีเมล

natnan@gmail.com

ที่อยู่

101 ม.9 ต.ซากบก อ.บ้านค่าย จ.ระยอง รหัสไปรษณีย์ 21120

ระดับการศึกษา -สำเร็จการศึกษาประถมศึกษาจากโรงเรียนอนุบาลตากสิน
บ้านค่าย

-สำเร็จการศึกษามัธยมศึกษาจากโรงเรียนบ้านค่าย

-กำลังศึกษาในระดับชั้น ปวช. สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยเทคนิค

ระยอง

ความสามารถพิเศษ

งานอดิเรก

เล่นกีฬา



ประวัติผู้จัดทำโครงการ

ชื่อ – นามสกุล

นางสาวบุญวีร์ หวลละห้อย

ชื่อเล่น

ไบปอ

วัน/เดือน/ปีเกิด

วันพฤหัสบดี ที่ 16 ตุลาคม พ.ศ 2551

อายุ

17 ปี

กรุ๊ปเลือด

o

น้ำหนัก

62 กิโลกรัม

ส่วนสูง

159 เซนติเมตร

สัญชาติ

ไทย

เชื้อชาติ

ไทย

ศาสนา

พุทธ

เบอร์

062-547-8640

อีเมล

ddd63422@gmail.com

ที่อยู่

238/1 ม.2 ต.ชากบก อ.บ้านค่าย จ.ระยอง รหัสไปรษณีย์ 21120

ระดับการศึกษา -สำเร็จการศึกษาประถมศึกษาจากโรงเรียนอนุบาลตากสิน
บ้านค่าย

-สำเร็จการศึกษามัธยมศึกษาจากโรงเรียนบ้านค่าย

-กำลังศึกษาในระดับชั้น ปวช. สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยเทคนิค

ระยอง

ความสามารถพิเศษ

งานอดิเรก

ฟังเพลง



ประวัติผู้จัดทำโครงการ

ชื่อ – นามสกุล

นางสาวภัทริตา ศักดิ์กระโทรก

ชื่อเล่น

จูน

วัน/เดือน/ปีเกิด

วันอังคาร ที่ 17 กุมภาพันธ์ พ.ศ 2552

อายุ

17 ปี

กรุ๊ปเลือด

O

น้ำหนัก

42 กิโลกรัม

ส่วนสูง

156 เซนติเมตร

สัญชาติ

ไทย

เชื้อชาติ

ไทย

ศาสนา

พุทธ

เบอร์

097-138-3015

อีเมล

pattaratibasakkaratiba@gmail.com

ที่อยู่

79/9 ม.2 ต.บางบุตร อ.บ้านค่าย จ.ระยอง รหัสไปรษณีย์ 21120

ระดับการศึกษา -สำเร็จการศึกษาประถมศึกษาจากโรงเรียนอนุบาลตากสิน
บ้านค่าย

-สำเร็จการศึกษามัธยมศึกษาจากโรงเรียนบ้านค่าย

-กำลังศึกษาในระดับชั้น ปวช. สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยเทคนิค

ระยอง

ความสามารถพิเศษ

งานอดิเรก

ขายของออนไลน์



ขั้นตอนการทำบอร์ดเกม

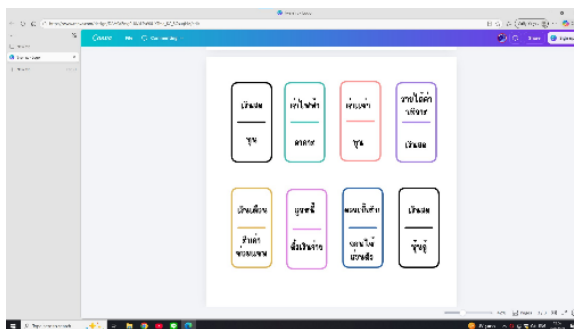
1. ขั้นตอนการออกแบบโลโก้



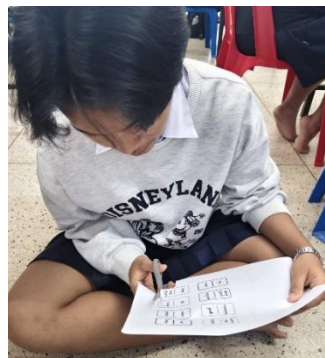
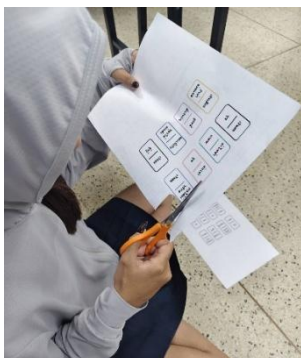
2. ขั้นตอนการออกแบบแผ่นไม้โดมิโน



3. ขั้นตอนการลงสีโดมิโน



4. ขั้นตอนเริ่มทำการประดิษฐ์บอร์ดเกม



ภาคผนวก

แบบสอบถามความพึงพอใจโครงการ บอร์ดเกม โดมิโน่หาหมวดบัญชี

แบบสอบถามความพึงพอใจผ่าน QR Code สำหรับนักเรียน นักศึกษา ครูอาจารย์ในสถานศึกษารวมถึงบุคคลทั่วไป
ที่เข้าร่วมกิจกรรมบอร์ดทางการบัญชี โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินความพึงพอใจและรวบรวมความคิดเห็นอัน
เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนางิจกรรมดังกล่าวในอนาคต



แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน นักศึกษาและครูอาจารย์ในสถานศึกษาที่มีต่อโครงการบอร์ดเกม โดมิโนหาหมวดบัญชี ซึ่งพัฒนาด้วยแอปพลิเคชัน Microsoft Word, Canva, Google โดยมีการจัดทำชิ้นงานพร้อมแจก QR Code แบบสอบถามเพื่อสำรวจความคิดเห็นของนักเรียน นักศึกษาทุกระดับชั้นที่ได้เข้าร่วมเล่นสื่อบอร์ดเกมทางการบัญชี



แบบสอบถามความพึงพอใจของ เกมโดมิโนหาหมวดบัญชี

รายละเอียด

แบบสอบถามฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้ประกอบการและนักศึกษาที่มีต่อโครงการ โดมิโนหาหมวดบัญชี โดยมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อส่งเสริมความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการคิดและสติปัญญา ผ่านรูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่อบอร์ดเกมเชิงสร้างสรรค์

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนนักศึกษาทุกระดับใช้และบุคคลภายนอกที่ได้ร่วมใช้งานสื่อบอร์ดเกม โดมิโนหาหมวดบัญชี รวมถึงประเมินประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นและรวบรวมข้อเสนอแนะเชิงวิชาการจากคณะอาจารย์
2. แบบสอบถามแบ่งออกเป็น 3 ส่วนหลักดังนี้
 - 2.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม
 - 2.2 กฎ กติกา วิธีการเล่น และภาพตัวอย่างประกอบของบอร์ดเกม
 - 2.3 เกณฑ์การประเมินผลและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
3. คณะผู้จัดทำมุ่งหวังที่จะศึกษาวิจัยผลลัพธ์ให้ตรงตามวัตถุประสงค์ของโครงการ เพื่อประเมินความสำเร็จตามเป้าหมายที่วางไว้ โดยการตอบแบบสอบถามของท่านจะไม่มีผลกระทบใดๆ

* หมายถึงคำถามที่ต้องตอบ

ชื่อ-นามสกุล *

Your answer

เพศ *

- ☐ ชาย
- ☐ หญิง

อายุ *

- ☐ อายุต่ำกว่า 20 ปี
- ☐ อายุ 21-30 ปี
- ☐ อายุ 31-40 ปี
- ☐ อายุ 40 ปีขึ้นไป

สถานภาพทางการศึกษา *

- ☐ ครู / อาจารย์ / ผู้บริหาร
- ☐ นักเรียน / นักศึกษา
- ☐ บุคคลภายนอก

ระดับชั้น *

- ☐ มัธยมต้น
- ☐ มัธยมปลาย
- ☐ ปวช.
- ☐ ปวส.
- ☐ ป.ตรี
- ☐ Other: _____

แผนกวิชา (สำหรับบุคคลภายนอกให้เลือกทั่วไป) *

Choose

วิธีการเล่น บอร์ดเกมโดมิโนหาหมวดบัญชี

ตอนที่ 1 ก่อนเริ่มเกม

- คว้ตัวโดมิโนทั้งหมดแล้วสับตัวโดมิโนให้ทั่ว
- ผู้เล่นแต่ละคนหยิบโดมิโน
- 2 คน คนละ 7 ตัว 3-4 คน คนละ 5-7 ตัว
(แล้วแต่กติกาที่ตกลงกัน)
- โดมิโนที่เหลือวางไว้เป็นกองกลางสำหรับจั่ว

ตอนที่ 2 หาผู้เริ่มเล่น

- โดยการเป่าอังกาบหรือตามที่ตกลงกัน
- ผู้เล่นคนถัดไปต้องนำโดมิโนที่มี คำศัพท์ที่ตรงกับหมวดบัญชี
ของโดมิโนที่วางอยู่มาต่อ

ตัวอย่าง หากปลายโดมิโนเป็นหมวด 2 ต้องนำโดมิโนที่เป็นหมวด 2 มาต่อ

- หากไม่มีตัวต่อที่ลงได้ให้จั่วจากกองกลาง หรือกว่าจะมีตัวต่อได้หรือจนกว่า
กองกลางจะหมด (ในกรณีที่ตัวจั่วหมด ต้องให้ผู้เล่นที่มีตัวเล่น เล่นต่อไป
เรื่อย ๆ จนกว่าจะมีตัวที่ลงได้)

การจบเทิร์น

- ผู้ที่วางโดมิโนหมดก่อนชนะ
- หากไม่มีใครสามารถวางต่อได้ (เกมตัน) ให้นับแต้มบนโดมิโนที่เหลืออยู่ในมือ
ผู้ที่มีแต้มเยอะที่สุดคือผู้ชนะ

การนับคะแนน

- ถ้าผู้เล่นลงครบหมดแต้มของผู้ที่แพ้จะไปเป็นแต้มของผู้ชนะ
- เล่นหลายๆรอบจนกว่าจะมีฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งแต้มสะสมครบ 50 แต้มเป็นผู้ชนะ

เกณฑ์การให้คะแนนแบบประเมินผลและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

คำชี้แจง

- โปรดทำเครื่องหมาย ลงในช่องที่ตรงกับความเห็นของท่านมากที่สุด
ระดับการประเมินค่า 5 ระดับ มีดังนี้
5 หมายถึง มีความพอใจในระดับมากที่สุด
4 หมายถึง มีความพอใจในระดับมาก
3 หมายถึง มีความพอใจในระดับปานกลาง
2 หมายถึง มีความพอใจในระดับน้อย
1 หมายถึง มีความพอใจในระดับน้อยที่สุด

ด้านความสวยงามและอุปกรณ์ *

	5	4	3	2	1
การออกแบบ สีสันให้สวยงาม ดึงดูดความน่า เล่น	☐	☐	☐	☐	☐
อุปกรณ์ที่แข็งแรงและ ทนทาน	☐	☐	☐	☐	☐
ตัวอักษรบน การ์ดและคู่มือ อ่านง่ายและ ชัดเจน	☐	☐	☒	☐	☐

ด้านเนื้อหาและการนำไปใช้ประโยชน์ *

	5	4	3	2	1
ผู้เล่นได้รับความรู้เกี่ยวกับ หมวดบัญชี	☐	☐	☐	☐	☐
ตัวเกมช่วยฝึก ทักษะการคิด และสติปัญญา	☐	☐	☐	☐	☐
ภาพของเกม กระตุ้นความ สนใจในหมวด บัญชี	☐	☐	☐	☐	☐

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

Your answer