

การใช้โปรแกรม Kahoot สำหรับช่วยในเรื่องการเรียนการสอน

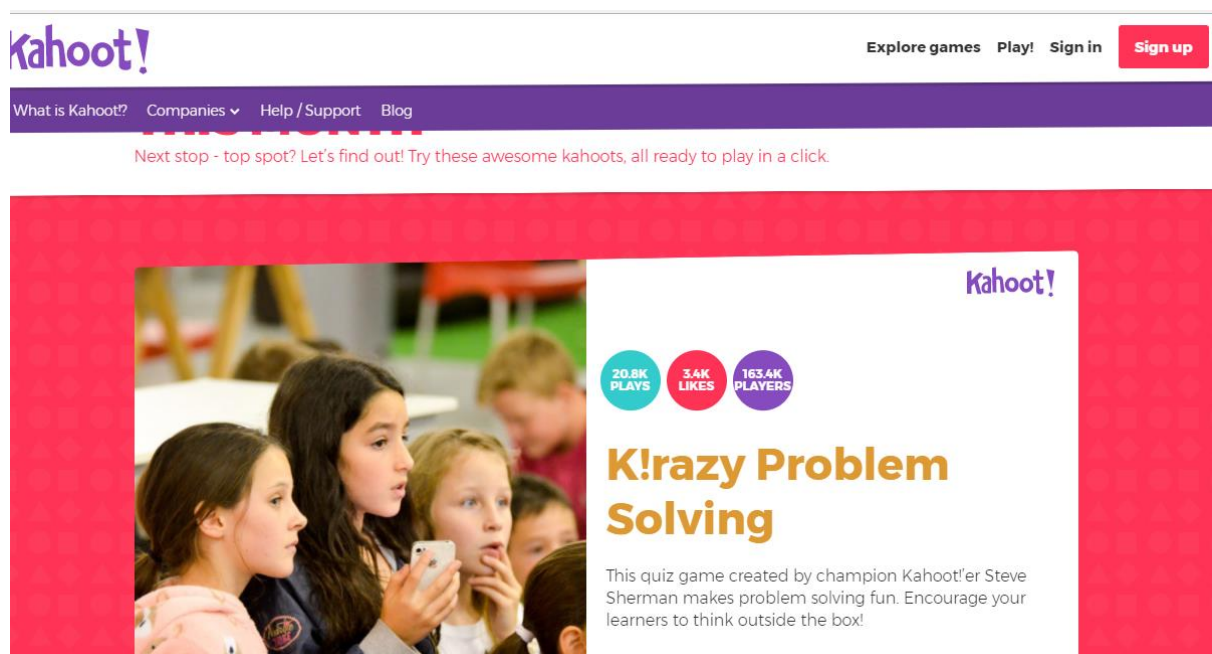
โปรแกรม Kahoot คือ เกมที่ตอบสนองต่อการเรียนการสอน ช่วยให้นักเรียนสนุกกับการเรียนโดยเป็นเครื่องมือช่วยในการประเมินผล โดยผ่านการตอบคำถาม การอภิปราย หรือการสำรวจความคิดเห็น

Kahoot เป็นเกมการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วย คำถามปรนัย เช่นการตอบคำถาม การอภิปราย หรือการสำรวจ คำถามจะแสดงที่จอหน้าชั้นเรียนและให้นักเรียนตอบคำถามบนอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ของตนเอง เช่น คอมพิวเตอร์ มือถือ หรือไอแพด

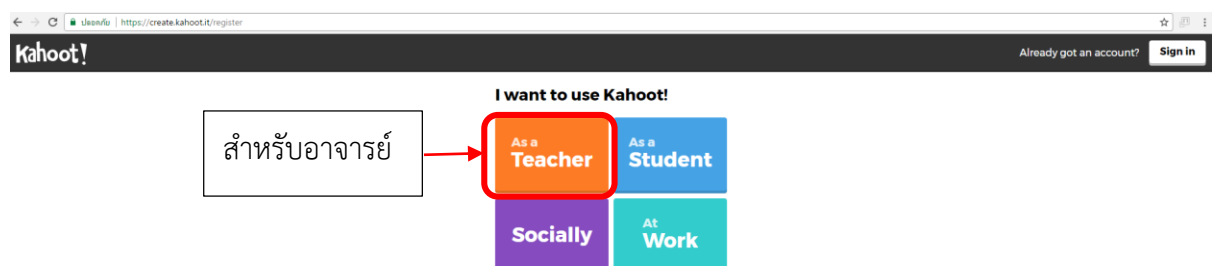
สำหรับอาจารย์ผู้สอน

- ขั้นตอนการสมัครใช้โปรแกรม Kahoot

1. เข้าไปที่ URL <https://kahoot.com/>



2. เลือกว่าต้องการใช้ kahoot ในการทำอะไร



3. เลือกระหว่างการลงทะเบียนโดยใช้ facebook หรือ e-mail ในรูปสำหรับ e-mail

The screenshot shows the registration page for Kahoot!. The form includes the following fields and annotations:

- Add your school or university:** An empty text input field with a red arrow pointing to a box containing the text "ใส่ชื่อสถาบันการศึกษา".
- Pick a username:** An empty text input field with a red arrow pointing to a box containing the text "ใส่ชื่อสำหรับใช้เป็น Username".
- Add your email address:** An empty text input field with a red arrow pointing to a box containing the text "ใส่อีเมล และยืนยันอีเมลอีก 1 ครั้ง".
- Confirm your email address:** An empty text input field with a red arrow pointing to the same box as above.
- Create a password:** An empty text input field with a red arrow pointing to a box containing the text "ใส่ password สำหรับ login".
- Have you played Kahoot! before?:** A form with "Yes" and "No" radio buttons, with a red box around the "No" button and a red arrow pointing to a box containing the text "ตอบคำถามว่าเคยใช้โปรแกรม kahoot หรือไม่".
- Join Kahoot!:** A blue button with white text, highlighted with a red box.

At the bottom of the form, there is a small text: "By signing up you agree to our [terms](#), [privacy policy](#) & [children's privacy policy](#). [Need help with something?](#)"

- ขั้นตอนการตั้งคำถาม

1. เลือกหัวข้อสำหรับการตั้งคำถาม

The screenshot shows the "Create a new kahoot" page. The "Quiz" option is circled in red. The page includes the following sections:

- Getting started...:** A section with tips for creating a Kahoot! game.
- Create a new kahoot:** A section with four options:
 - Quiz:** Introduce, review and reward (circled in red).
 - Jumble:** Brand NEW game.
 - Discussion:** Initiate and facilitate debate.
 - Survey:** Gather opinion and insight.
- STATS:** A section showing 1 KAHOOT!, 3 PLAYS, 0 SHARES, 3 QUESTIONS, 1 PLAYERS, and 0 FAVS.
- RECENT RESULTS:** A section showing recent results for a Kahoot! game.
- COMMUNITY:** A section with links to read tips, join on Facebook, share on Twitter, and suggest an idea.

2. เข้าสู่หน้าการตอบคำถาม

ตั้งหัวข้อความ

ตั้งเวลาที่ให้คิดในการตอบคำถาม

คำตอบจำนวน 4 ข้อ

คำตอบที่ถูกต้อง

เพื่อตั้งคำถามข้อต่อไป

3. หน้าเพิ่มคำถามข้อต่อไป

เพิ่มข้อความ

Add question

4. เมื่อทำข้อคำถามเสร็จเรียบร้อยแล้ว

Save

Description
Kahoot!
ความรู้ทั่วไป
แบบทดสอบเสริมสร้างความรู้รอบตัว
Everyone

ตั้งคำถามครบทุกข้อกดเพื่อบันทึก

Game Creator

หัวข้อเรื่องและรายละเอียด

1. ม้าลายมีลายสีอะไร 20s

2. ประเทศที่กว้างใหญ่ที่สุดในโลกคือ? 20s

3. ประเพณี 20s

จำนวนข้อคำถาม

+
Add question

ขั้นตอนการเล่น

สำหรับอาจารย์ผู้สอนเข้า URL: play.kahoot.it

1. สำหรับการเล่นรายบุคคล

Kahoot!

Full Screen

ความรู้ทั่วไป

ชื่อหัวข้อเรื่อง

Player vs Player
1:1 Devices

Classic

Team vs Team
Shared Devices

Team mode

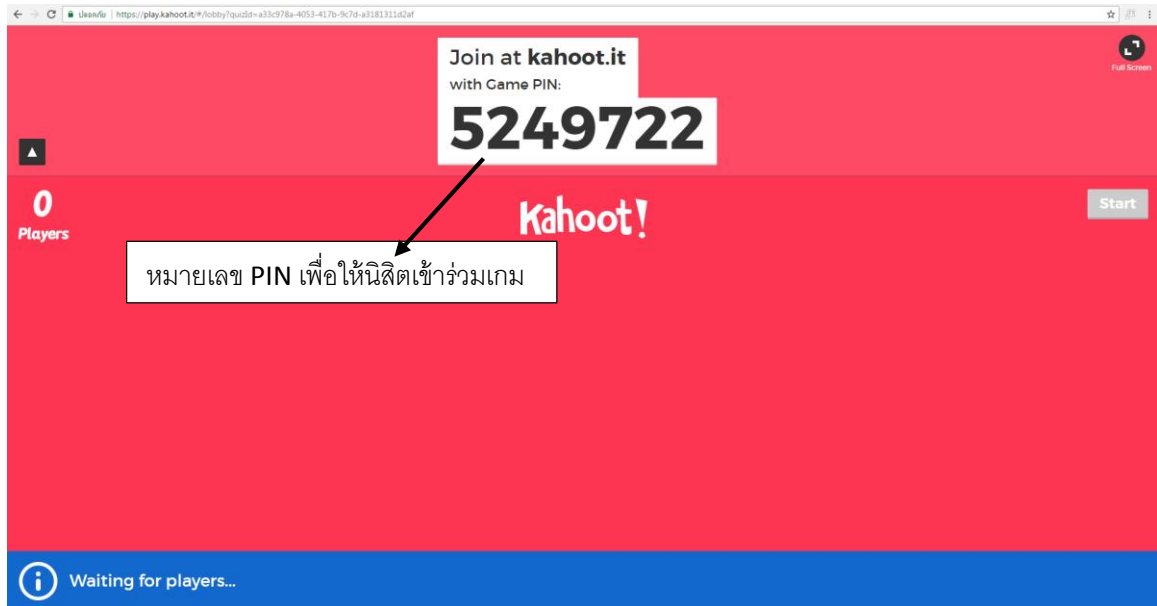
Game options

สำหรับเล่นรายบุคคล

การตั้งค่าเกม

Loaded 100%

1.1 ชั้นหน้าต่าง เพื่อเริ่มเล่นเกม

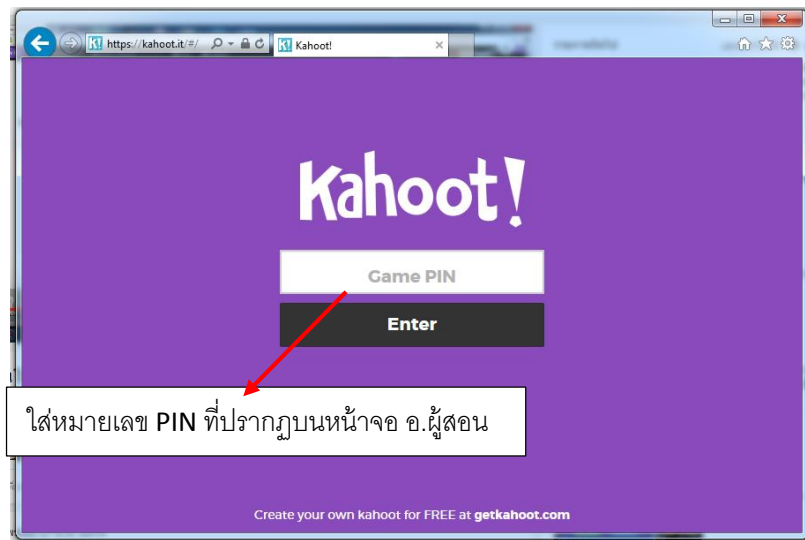


1.2 เมื่อมีผู้เล่นเข้าร่วมครบแล้วให้กดปุ่ม start เพื่อเริ่มเล่นเกม

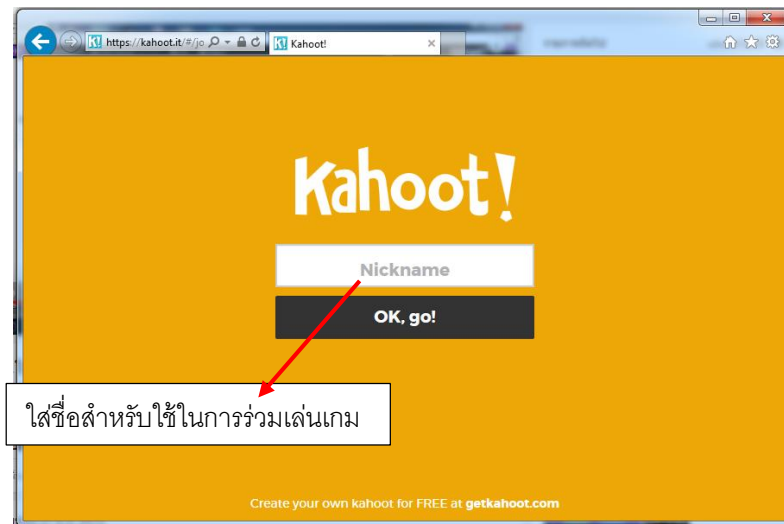


สำหรับผู้เข้าร่วมเล่นเกมเข้าโปรแกรม เข้า URL <https://kahoot.it/>

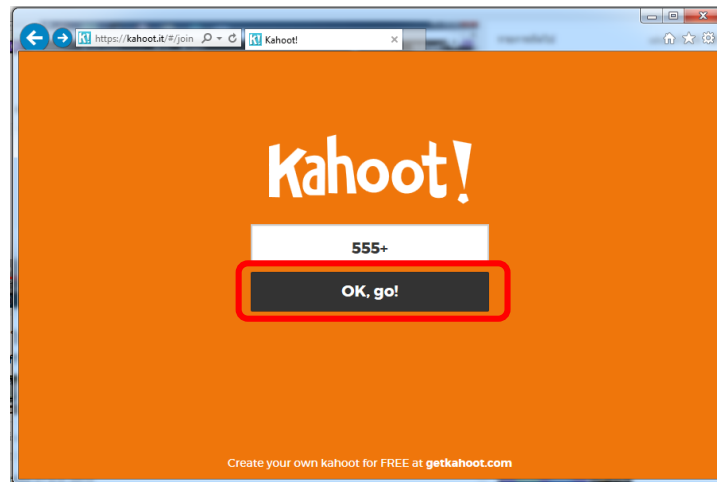
1.1 ใส่หมายเลข PIN ที่ได้จากหน้าจอ อาจารย์ผู้สอน เสร็จแล้วกดปุ่ม Enter



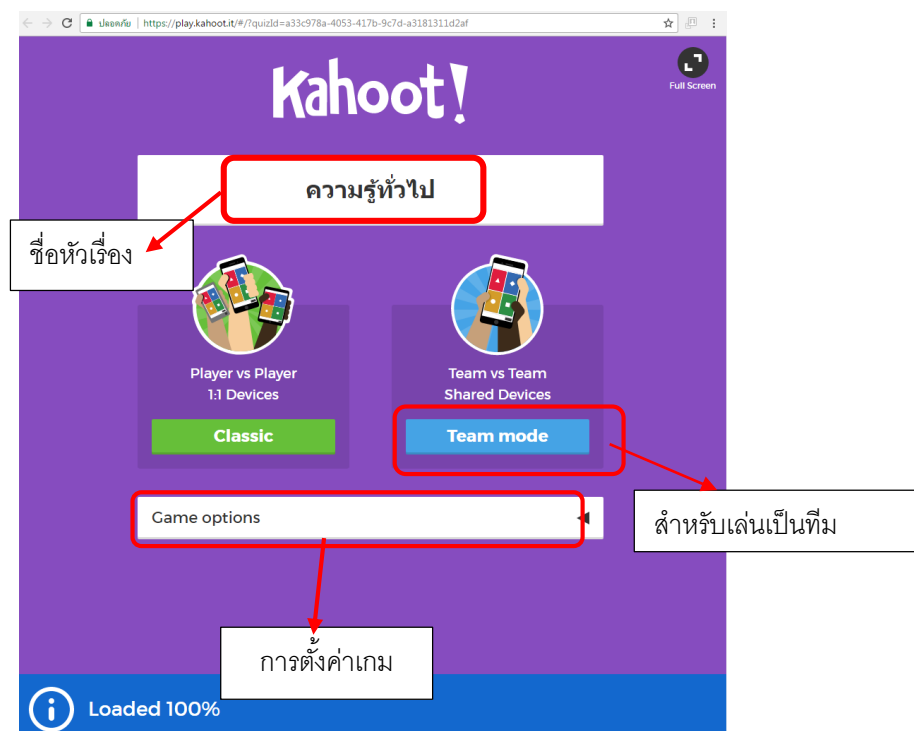
1.2 ใส่ชื่อสำหรับใช้ร่วมเล่นเกม



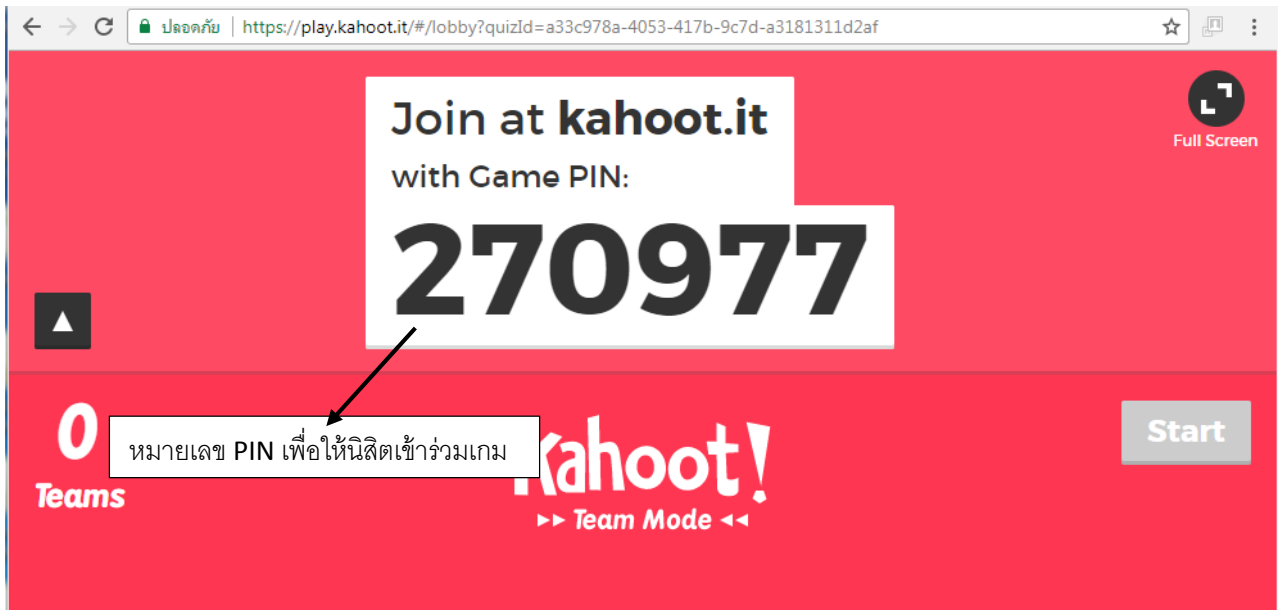
1.3 .ใส่ชื่อเรียบร้อยแล้วแล้วกดปุ่ม OK,go!



2. สำหรับการเล่นเป็นทีม



1.1 ขึ้นหน้าต่าง เพื่อเริ่มเล่นเกม



1.2. เมื่อมีผู้เล่นเข้าร่วมครบแล้วให้กดปุ่ม start เพื่อเริ่มเล่นเกม



สำหรับผู้เข้าร่วมเล่นเกมเข้าโปรแกรม เข้า URL <https://kahoot.it/>

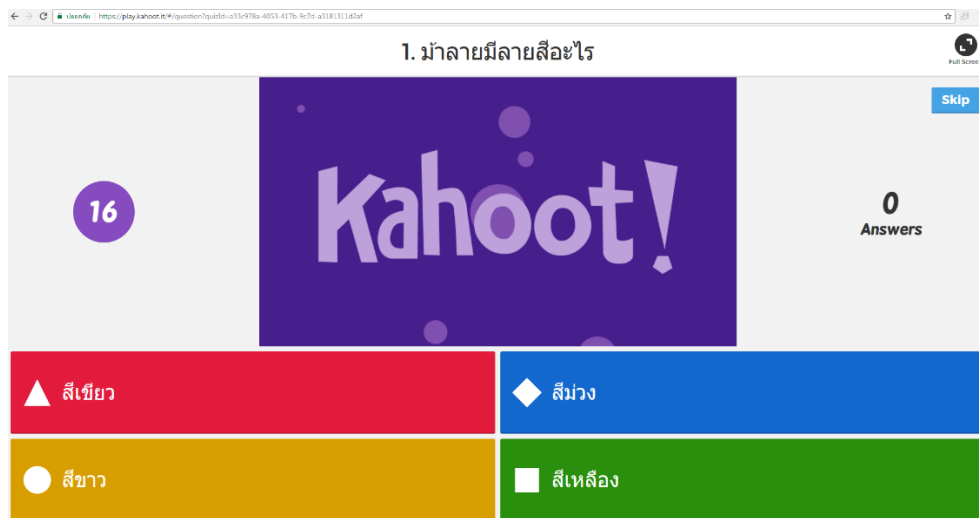
1.1 ให้ผู้เข้าร่วมเล่นเกมตั้งชื่อทีม เมื่อตั้งชื่อทีมเรียบร้อยแล้วกดปุ่ม OK,go!



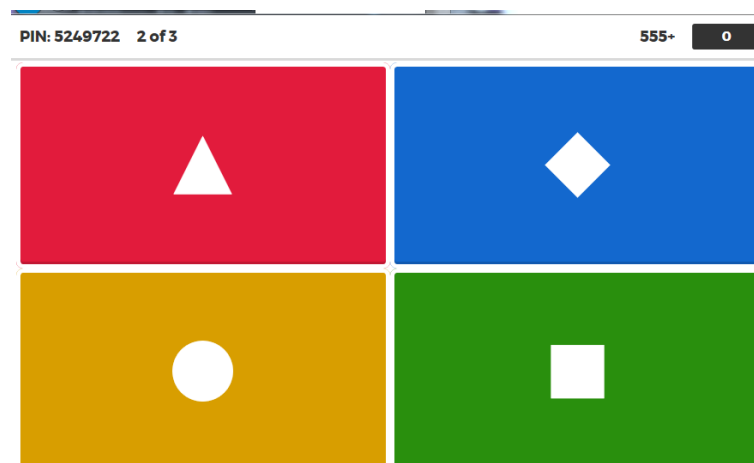
1.2 ให้ผู้เข้าร่วมเล่นเกมใส่ชื่อสมาชิกในทีม เมื่อใส่ชื่อครบทุกคนแล้วให้กดปุ่ม Ready to join!



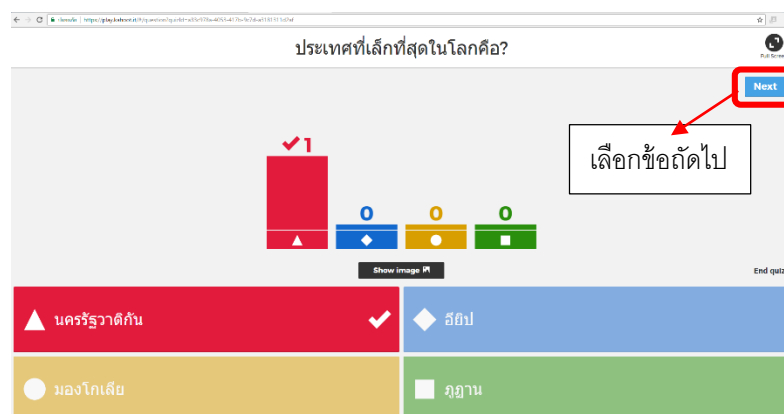
เมื่อมีผู้เล่นเข้าครบแล้ว อาจารย์ผู้สอนจะเริ่มคำถามข้อที่ 1 จะปรากฏหน้าจอตั้งภาพ โดยคำถามจะโชว์ หน้าจอเครื่องอาจารย์ จะแสดงข้อความคำถามและคำตอบโดยให้ผู้เล่นเกมเลือกคำตอบตามสีและสัญลักษณ์ที่ขึ้นมา



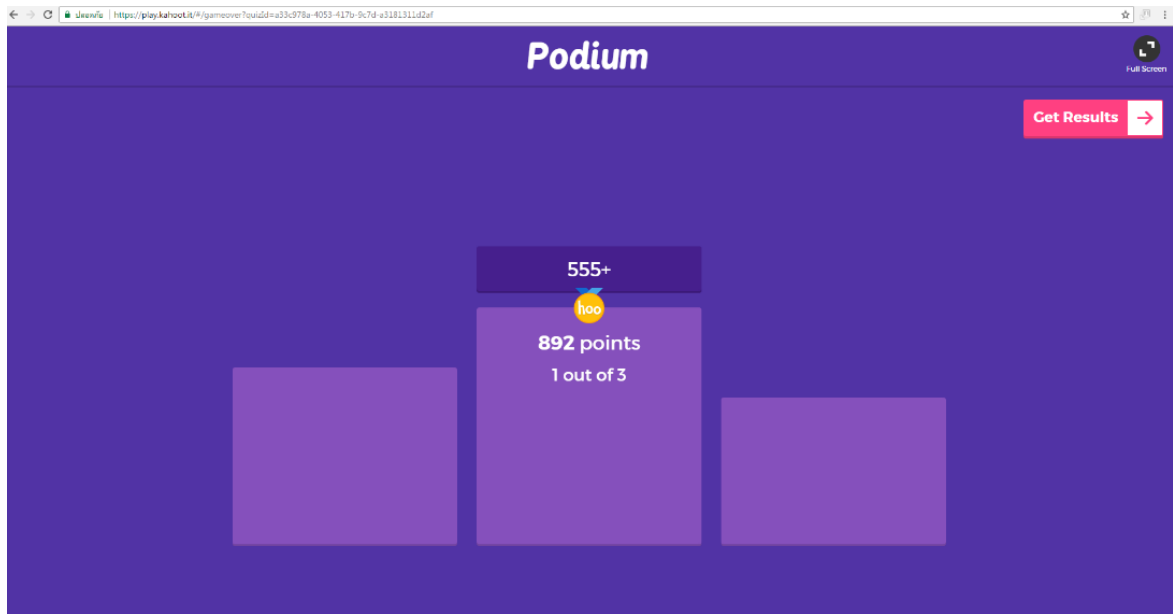
หน้าจอนิสิตหรือผู้เข้าร่วมเกม โดยดูคำตอบจากหน้าจออาจารย์ผู้สอนโดยเลือกคำตอบตามรูปและสีที่ขึ้นหน้าจอ



5. เมื่อตอบคำถามแต่ละข้อจะแสดงคำตอบที่ถูกให้



6. เมื่อตอบคำถามหมดทุกข้อจะแสดงคะแนนผู้ที่ได้ 3 อันดับแรกของห้อง



ประโยชน์สำหรับการนำโปรแกรม Kahoot มาใช้สำหรับการเรียนการสอน

1. สามารถเป็นแบบทดสอบก่อนหรือหลังการสอน เพื่อเป็นการทดสอบความเข้าใจของนักเรียนก่อนหรือหลังการเรียนการสอน
 - ประโยชน์สำหรับอาจารย์ คือ เป็นเครื่องมือช่วยในการประเมินผลการเรียนของนิสิตก่อนหรือหลังจากที่มีการเรียนการสอน
 - ประโยชน์สำหรับนิสิต คือ สามารถประเมินตนเองว่ามีความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียนมามากน้อยเพียงใด
2. เพื่อให้ นิสิตและอาจารย์มีส่วนร่วมกันในห้องเรียน
 - ประโยชน์สำหรับอาจารย์ คือ สร้างกิจกรรมการมีส่วนร่วมระหว่างอาจารย์และนิสิต
 - ประโยชน์สำหรับนิสิต คือ นิสิตมีการกระตุ้นสำหรับการเรียนการสอน เพื่อไม่ให้เกิดความเบื่อหน่ายในห้องเรียน
3. เป็นการดึงดูดความสนใจจากนิสิตในการมีส่วนร่วมในห้องเรียน เนื่องจากโปรแกรม Kahoot เป็นลักษณะคล้ายกับเกมอาจมีการจัดกิจกรรมเพื่อการแข่งขันในห้องเรียน เพื่อให้ นิสิตมีความสนุกสนานกับเนื้อหาที่เรียนได้
 - ประโยชน์สำหรับอาจารย์ คือ มีการดึงดูดให้นิสิตมีความสนใจในเนื้อหาที่อาจารย์เตรียมการสอน
 - ประโยชน์สำหรับนิสิต คือ นิสิตมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน และสามารถเข้าใจในเนื้อหาวิชาเรียนมากยิ่งขึ้น

ผลการตอบรับจากอาจารย์ที่นำโปรแกรม Kahoot ไปใช้ในการเรียนการสอน

1. นิสิตมีความรู้สึกว่าได้รับการกระตุ้นในการเรียนการสอน ทำให้การเรียนการสอนมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น
2. นิสิตมีผลตอบรับจากการใช้โปรแกรม คือ อาจารย์ใช้สื่อการสอนที่น่าสนใจ ทำให้การเรียนการสอนมีความสนุกสนาน และไม่น่าเบื่อ
3. อาจารย์ได้นำโปรแกรมไปใช้สำหรับการทดสอบก่อนเรียน ทำให้อาจารย์สามารถประเมินความรู้ของนิสิตก่อนที่จะเข้าเนื้อหาที่จะสอนได้