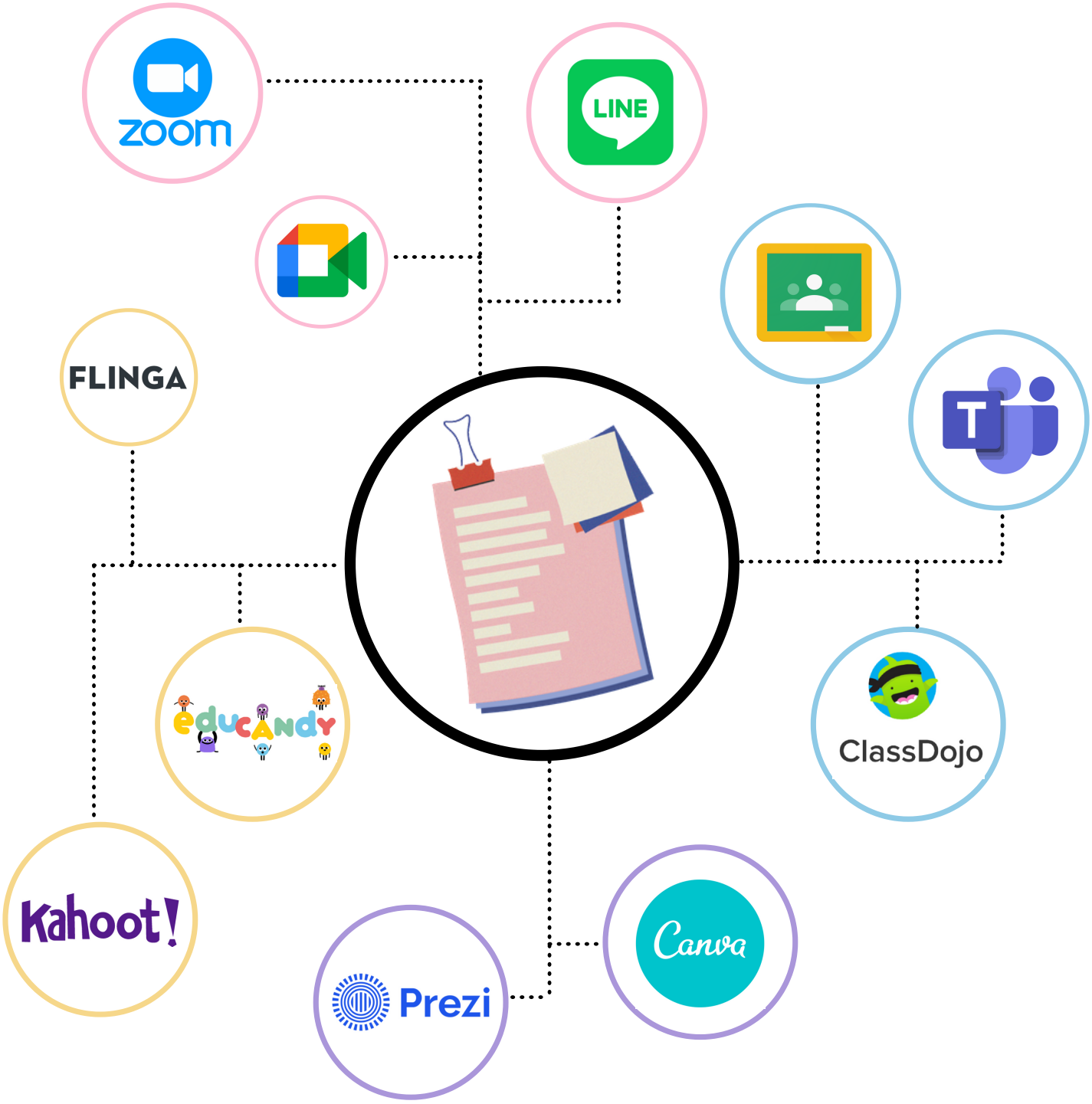


24 APPLICATIONS

คู่มือสำหรับการสอนออนไลน์



24 Applications
คู่มือสำหรับการสอนออนไลน์

จัดทำโดย
นิสิตชั้นปีที่ 4 สาขาวิชาธุรกิจและคอมพิวเตอร์ศึกษา
ภาควิชาอาชีวศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เล่มนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา 01179497
สาขาวิชาธุรกิจและคอมพิวเตอร์ศึกษา ภาควิชาอาชีวศึกษา ปีการศึกษา 2563
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

บทนำ

เนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดจากเชื้อไวรัส COVID-19 ที่ได้ส่งผลกระทบด้านลบกับทุกภาคส่วนโดยเฉพาะอย่างยิ่งผลกระทบทางด้านการศึกษา ซึ่งได้มีการสั่งปิดสถานศึกษาจำนวนหลายแห่งเพื่อลดความเสี่ยงของผู้เรียนและบุคคลากรจากทุกฝ่าย รวมถึงมีการเปลี่ยนแปลงจากการเรียนการสอนภายในห้องเรียนรูปแบบปกติมาเป็นห้องเรียนในรูปแบบออนไลน์แทน ปัญหาที่ตามมาพบว่าครูผู้สอนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนภายในห้องเรียนรูปแบบใหม่นี้ลดลง ครูบางท่านไม่สามารถตรวจสอบความรู้ความเข้าใจของนักเรียนได้อย่างทั่วถึง บางรายวิชาผู้เรียนจำเป็นต้องลงมือปฏิบัติจริงเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ เช่น วิชาพลศึกษา วิชาคอมพิวเตอร์ เป็นต้น นอกจากนี้ครูผู้สอนจำนวนมากยังขาดความหลากหลายและความสร้างสรรค์ในการออกแบบห้องเรียนในรูปแบบใหม่เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้มีประสิทธิภาพจึงส่งผลให้ผู้เรียนขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้และความกระตือรือร้นในการมีส่วนร่วมภายในชั้นเรียน

ทางคณะผู้จัดทำจึงได้จัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เล่มนี้ขึ้นเพื่อรวบรวมเว็บไซต์และแอปพลิเคชันที่เกี่ยวข้องกับการจัดการการศึกษาซึ่งภายในหนังสือเล่มนี้ได้รวบรวมวิธีการใช้งานต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นวิธีการดาวน์โหลด วิธีการสมัครการใช้งาน วิธีการใช้งานในแต่ละคุณสมบัติที่โดดเด่น รวมถึงแนวทางในการนำเว็บไซต์และแอปพลิเคชันต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน นอกจากนี้ยังมีภาพกับวิดีโอประกอบการสอนการใช้งานเพิ่มเติมสำหรับบางโปรแกรมเพื่อให้ผู้อ่านสามารถทำความเข้าใจได้ โดยหัวใจสำคัญของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เล่มนี้คือการแบ่งแอปพลิเคชันและเว็บไซต์ออกเป็น 4 หมวด ได้แก่ หมวดโปรแกรมที่ใช้ในการสอนออนไลน์ หมวดโปรแกรมที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ หมวดโปรแกรมสำหรับการจัดการชั้นเรียนออนไลน์และสุดท้ายหมวดโปรแกรมสำหรับการผลิตสื่อการสอนและการสร้างชิ้นงานซึ่งแต่ละหมวดการใช้งานดังกล่าวมีรูปแบบการใช้งานแตกต่างกัน โดยครูผู้สอนสามารถเรียนรู้วิธีการต่าง ๆ จากหนังสือเล่มนี้เพื่อเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการสอนภายในห้องเรียนได้

คณะผู้จัดทำ

"24 APPLICATIONS
คู่มือสำหรับการสอนออนไลน์"

Podcast

เว็บไซต์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

หมวดที่ 2

- Educandy 114
- Flinga.fi 133
- Kahoot! 157
- Manage.vonder 195
- Menti 218
- Quizizz 245

EDUCANDY

เว็บไซต์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

หมวดที่ 2

สารบัญ

I. ประวัติ 116

II. ขั้นตอนการสมัคร 117

III. ทำความรู้จักกับเกม 119

3.1Words 119

3.2Matching Pairs 123

3.3Quiz Questions 127

IV. ขั้นตอนการแชร์ 130

EDUCANDY

EDUCANDY

เว็บไซต์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1.ประวัติ

ความน่ารักของ Educandy มีผลต่อหัวใจคุณบ้างหรือไม่หากคุณกำลังมองหาความน่ารักและสีสันสดใส มีเพลงประกอบระหว่างทำกิจกรรม และอยากเป็นที่รักของนักเรียนเราลองมารู้จักกับ educandy กันเถอะดูกันว่าผู้เรียนของเราจะชอบกิจกรรมเหล่านี้รึป่าวน้า

วันนี้เรามีเว็บไซต์ดี ๆ มานำเสนอคือ www.educandy.com ซึ่งเว็บไซต์นี้เนี่ยเกิดขึ้นจากการมองหา interactive learning games แต่มีเวลาไม่มากพอที่จะต้องนั่งสร้างเกมเพราะภาระงานที่มากมายของครู และ เวลาที่ใช้ทำกิจกรรมมีจำกัด โดยเว็บไซต์นี้ผู้เล่นหรือนักเรียนไม่จำเป็นต้องสมัครสมาชิก จึงทำให้เกิด Educandy ขึ้นมาคราวนี้เราลองมาดูกันว่าเจ้าเว็บไซต์นี้เนี่ยมันตอบโจทย์เราด้านไหนบ้าง

1.สร้างชุดคำศัพท์ครั้งเดียวแต่นำไปใช้สร้างเกมได้หลายรูปแบบ (ประหยัดเวลา)
2.สามารถเล่นร่วมกันในห้องเรียนหรือ Share URL,CODE เพื่อให้นักเรียนทบทวนที่บ้าน (เน้นการมีส่วนร่วม)
3.ความหลากหลายของเกมที่มีถึง 8 เกมทำให้ไม่น่าเบื่อและใช้ดึงดูดผู้เรียนได้ดี (หลากหลาย)

ถ้าพูดถึงความท้าทายที่เกิดขึ้นในชั้นเรียนเนี่ยเพื่อนๆจะสังเกตได้ว่ามันเกิดขึ้นค่อนข้างน้อยใช่ไหมครับจะดีแค่ไหนกันหากพวกเราสามารถทำให้ชั้นเรียนสนุกสนานและเด็กๆร่วมมือกันอย่างสนุกสนานเตรียมพร้อมแก่การเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพแถมยังสามารถใช้ทบทวนเนื้อหาที่เรียนและความเข้าใจของนักเรียนได้อีกด้วย

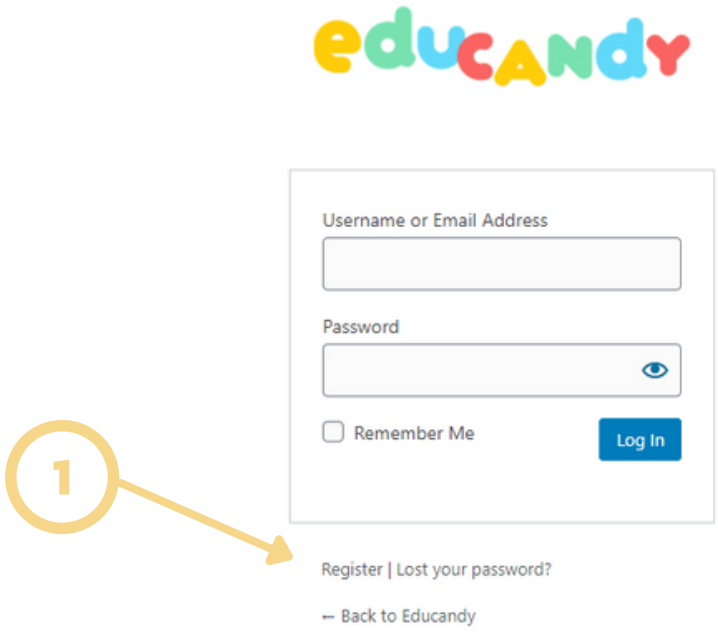
2.ขั้นตอนการสมัคร

ก่อนอื่นที่เราจะสร้างชุดคำศัพท์หรือสร้างเกมที่กล่าวไปข้างต้นได้เนี่ยเราก็ต้องเป็นสมาชิกกับ educandy กันก่อนเอาเป็นว่าเราต้องเป็นเพื่อนกับ educandy ก่อนซึ่งขั้นตอนการสมัครก็ไม่ยากอย่างที่คิด พวกเราอย่าพึ่งถอดใจกันล่ะ

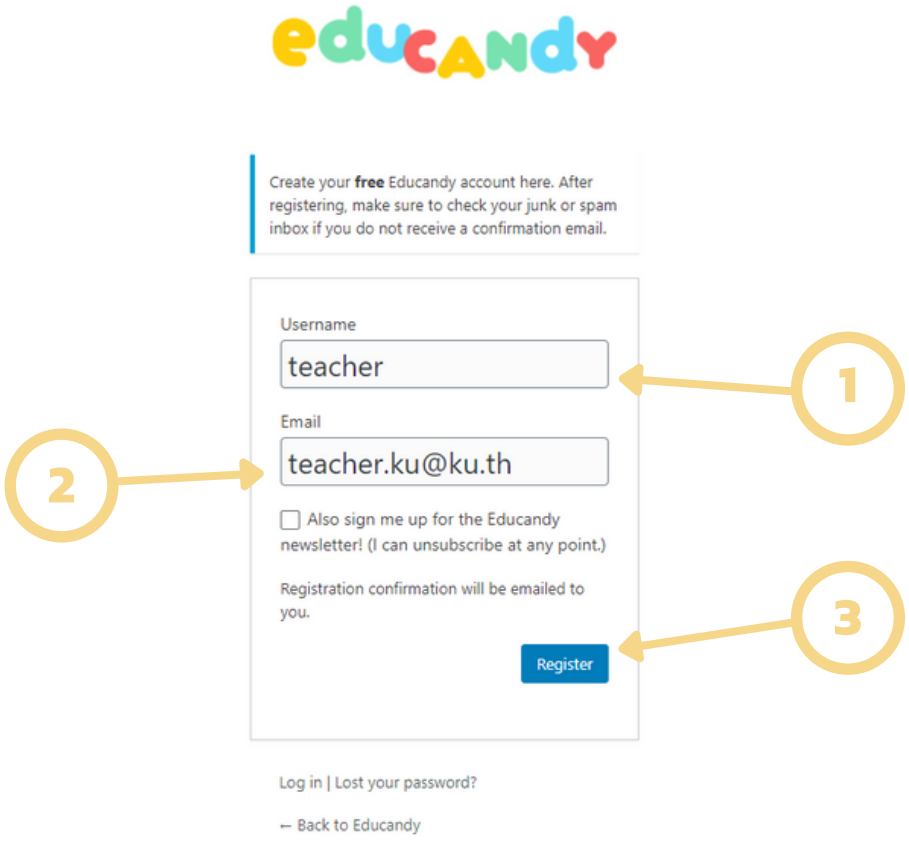
1.เข้า www.educandy.com จะพบหน้าต่างเว็บไซต์ที่สีสันสดใสพร้อมกับตัวการ์ตูนน่ารัก ๆ ให้กดที่ปุ่ม (1) Sign-in เพื่อทำการสมัครสมาชิก



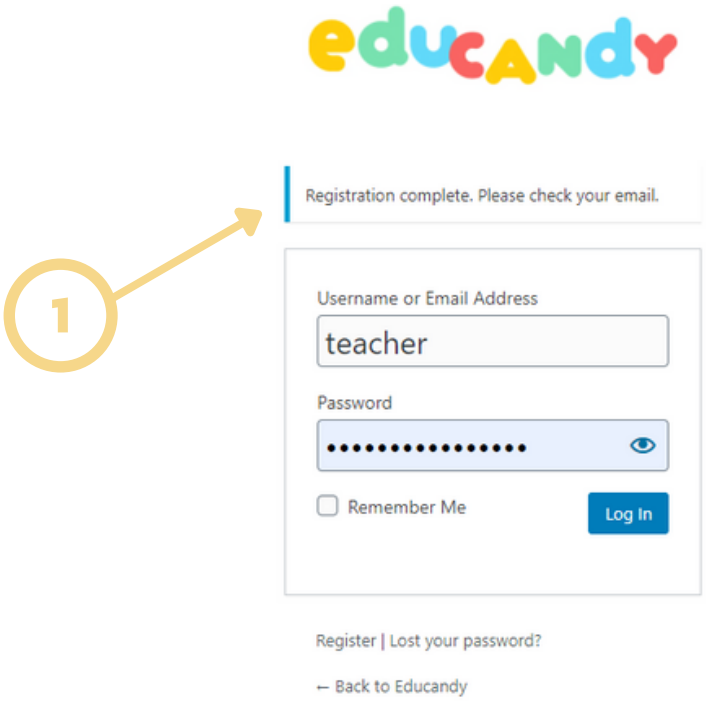
2.เมื่อถึงหน้านี้แล้วพวกเราจะพบหน้า Login โดย educandy เนี่ยยังไม่รองรับการ login ด้วย Google account หรือ Facebook ดังนั้นพวกเรามาสมัครโดยใช้ Email กันเถอะ ขั้นตอนแรกกดปุ่ม (1) Register



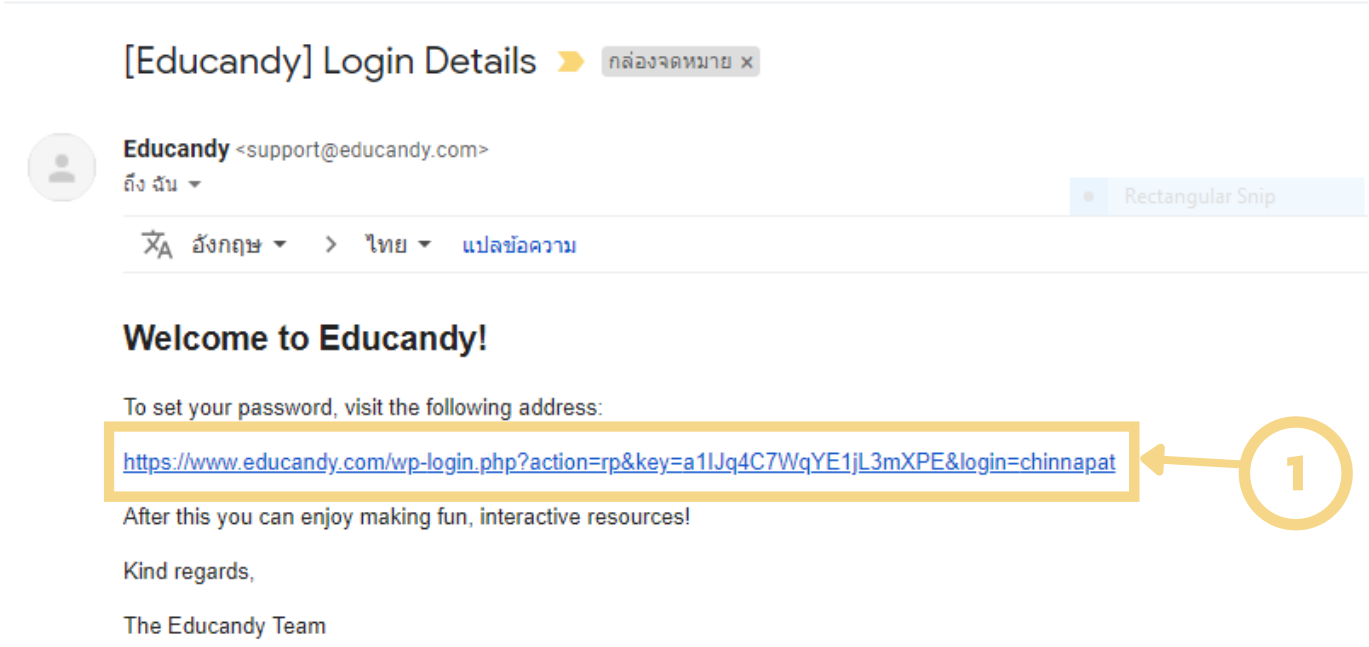
3.พอถึงหน้านี้ให้พวกเรากรอกชื่อตนเองลงในช่อง (1) Username เช่น teacher และกรอกอีเมลของเราเพื่อทำการสมัครสมาชิกในช่อง (2) Email เช่น Teacher.ku@ku.th โดยเมื่อเรากรอกครบแล้วและ เช็คความถูกต้องแล้วให้ยืนยันโดยกดปุ่ม (3) Register



4.หลังจากนั้นจะเด้งกลับมาที่หน้า Login แต่จะแจ้งเตือนด้านบนว่า (1) Registration complete. Please check your email.



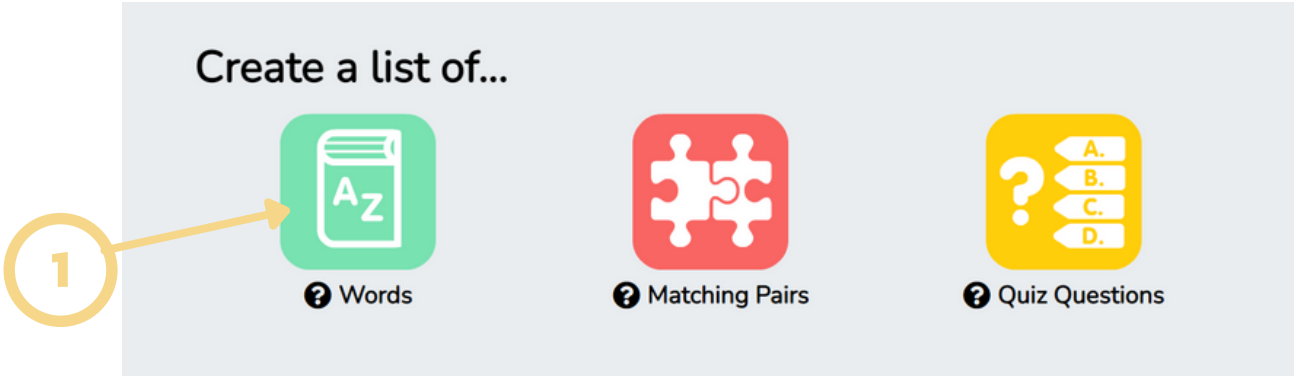
5.หลังจากเราได้รับจดหมายแล้วให้เราไปเช็คที่ Email ของตนเองว่าได้รับจดหมายหรือยังและ (1) กดลิงก์ดังกล่าวตามภาพเพื่อยืนยันตัวตนเป็นสมาชิกกับ educandy เท่านี้เราก็จะได้เป็นเพื่อนกับ educandy แล้วครับ



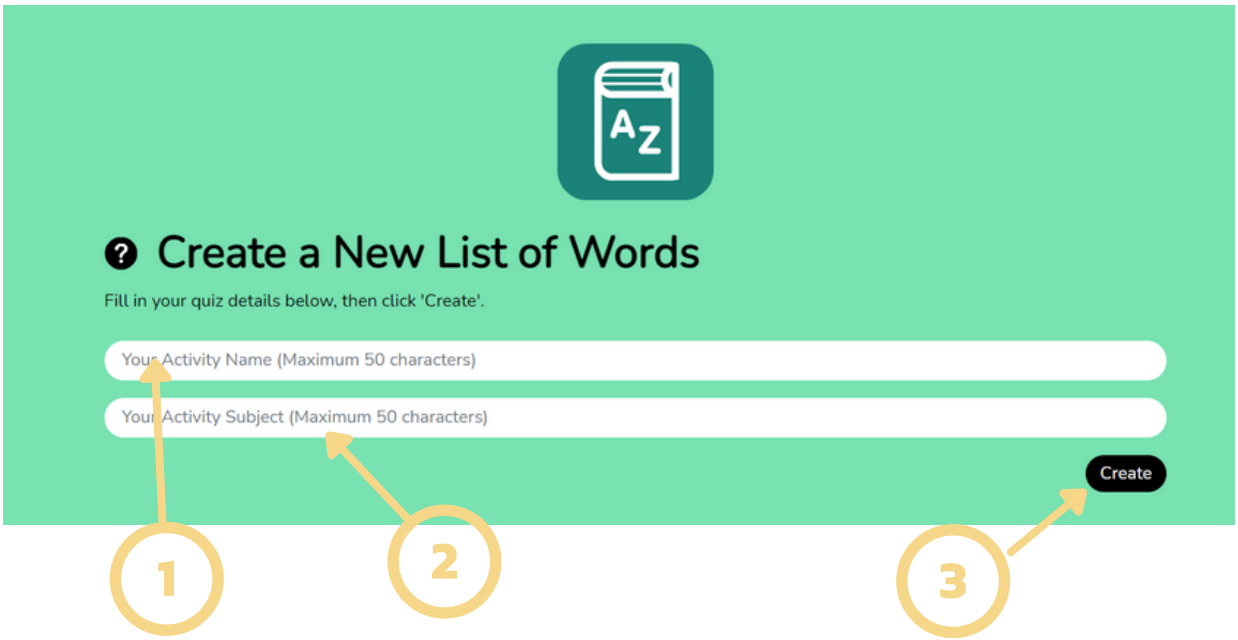
3. ทำความรู้จักกับเกม

หลังจากพวกเราทำการสมัครสมาชิกและเป็นเพื่อนกับ educandy แล้วเรามาทำความรู้จักรูปแบบเกมต่างๆและลองสร้างเกมกันดีกว่าโดยจะมีให้เราสร้างอยู่ 3 รูปแบบและ 3 รูปแบบนี้จะนำไปสร้างได้ 8 เกม ด้วยกันน่าสนุกใช่ไหมล่ะครับ งั้นเรามาลองเรียนรู้กันเลยโดยรูปแบบแรกเราเรียกว่า Words

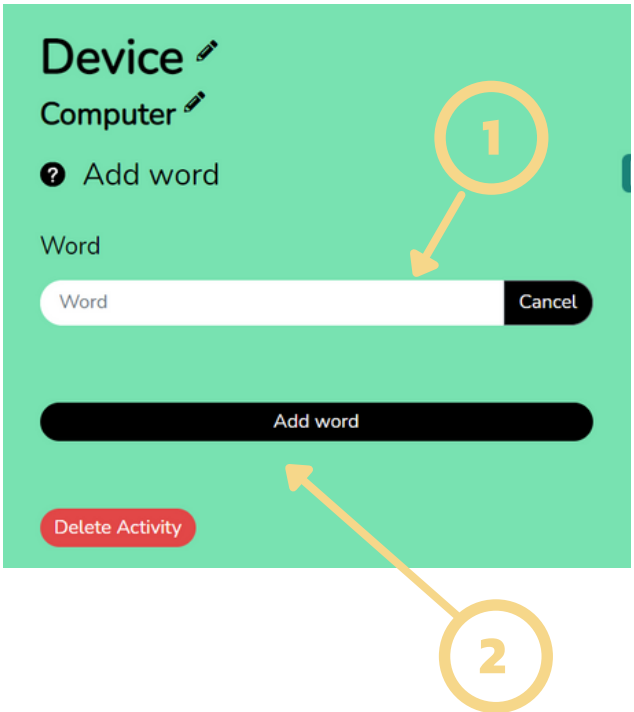
3.1 WORDS

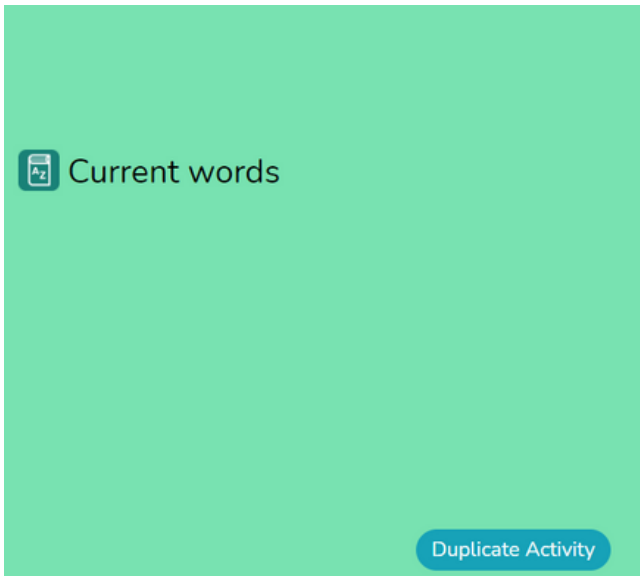


หลังจากที่เรากดเข้า Words จะพบกับหน้าต่าง Create a New List of Words โดยจะมีช่อง (1) Activity Name และช่อง (2) Activity Subject โดยทั้ง 2 ช่องจะจำกัดจำนวนตัวอักษรมากที่สุด 50 ตัวอักษรซึ่งช่อง (1) Activity Name ให้เรากรอกชื่อกิจกรรมเช่น Device และช่อง (2) Activity Subject ให้เรากรอกชื่อวิชา เช่น Computer เป็นต้นซึ่งก็แล้วแต่ว่าเราใช้ในวิชาอะไรหลังจากกรอกครบตามเงื่อนไขแล้วกด (3) Create เพื่อไปหน้าถัดไป

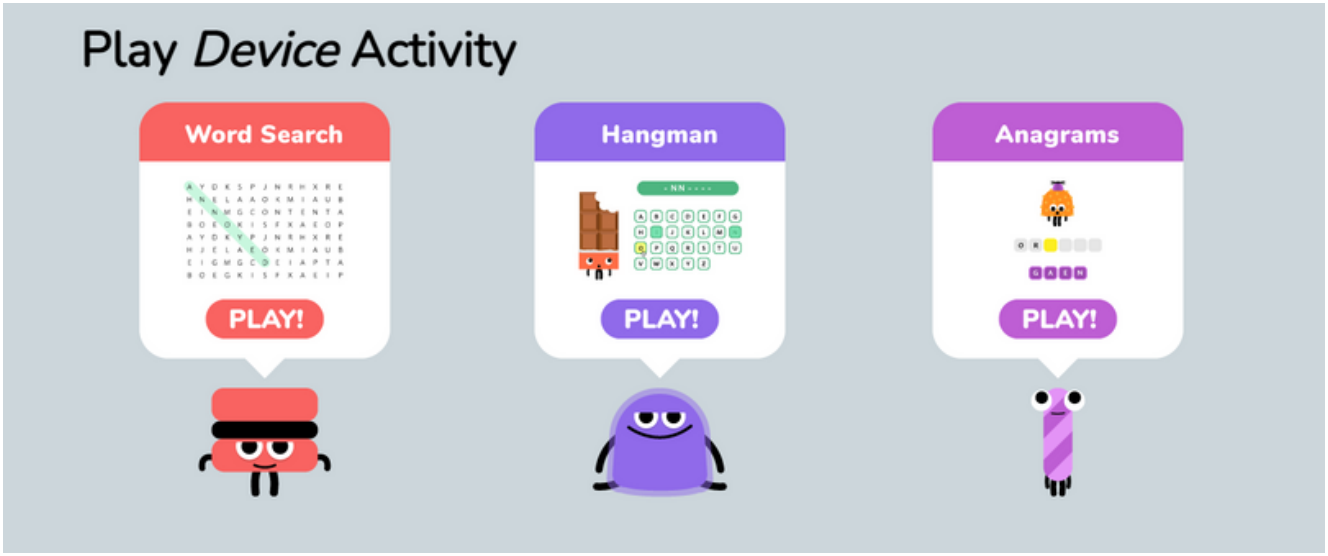


ขั้นตอนถัดมาจะเจอกับหน้า Create words ให้เราใส่คำศัพท์ที่เราต้องการสร้างเกมขึ้นมา เช่น ของเราทำเกี่ยวกับ Device ให้เราตั้งหมวดคำศัพท์ในช่อง (1) Word เช่น keyboard หลังจากพิมพ์คำที่ต้องการเสร็จให้กด (2) Add word โดยพอเมื่อเราพิมพ์เสร็จแล้วเนี่ยคำศัพท์จะไปปรากฏอยู่ขวามือใน (3) Current words





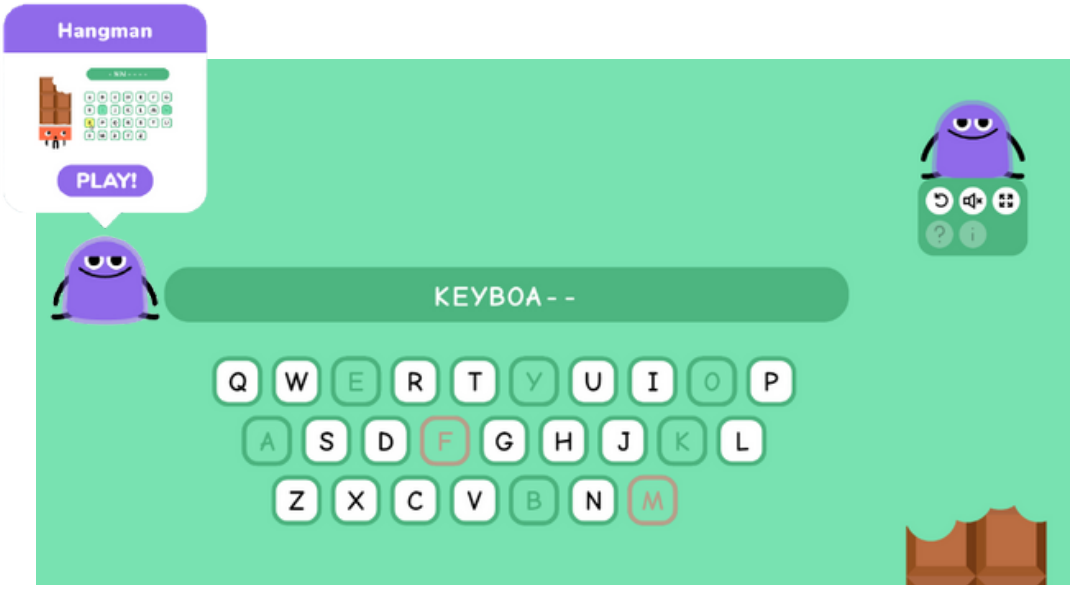
โดยหลังจากที่เรากำหนดคำศัพท์จะมีขั้นต่ำอยู่ที่ 3 คำศัพท์ถึงจะสร้างเป็นเกมได้แล้วเนี่ยให้เราเลื่อนลงมาด้านล่างจะเจอกับเกมทั้ง 3 ที่เราสามารถนำคำศัพท์เหล่านี้ไปสร้างเป็นเกมได้



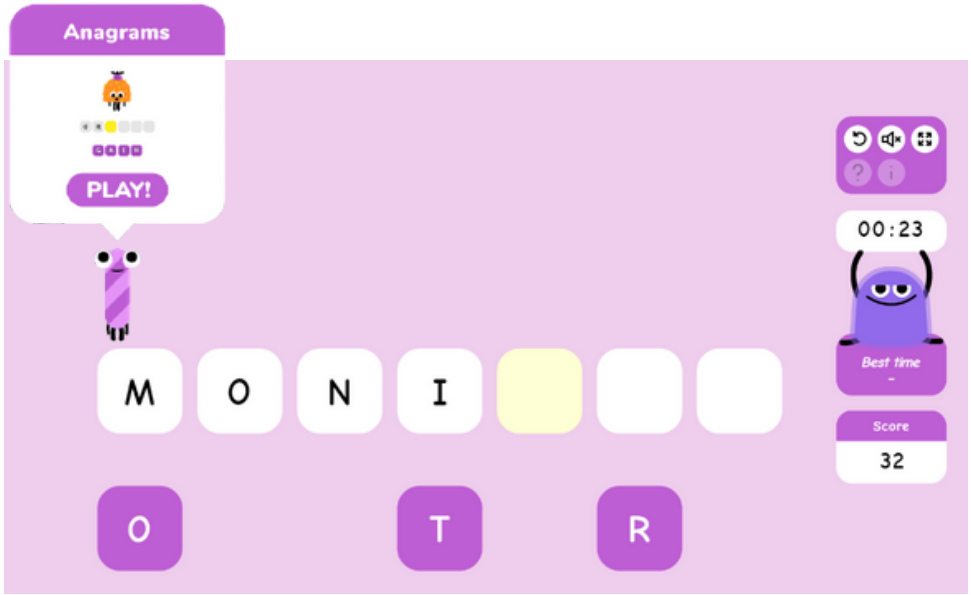
หากเราเลือกเกม Word Search เนี่ยให้เรากด PLAY จะเป็นเกมให้นักเรียนหาคำศัพท์ต่าง ๆ ที่เราเตรียมไว้โดยความยากหรือความท้าทายของเกมนี้ก็คือการมีเวลาเข้ามาเป็นตัวเร่งให้ผู้เรียนต้องหาให้ได้เวลาน้อยที่สุดเพื่อบันทึกสถิติ ทีนี้เรามาดูหน้าตาของเกมกันจะมีคำศัพท์ที่เราสร้างขึ้นด้านล่างขวาและให้ผู้เรียนหาคำศัพท์ภายในกระดานเกม



ถัดมาเป็นเกม Hangman จะมีขีดจำนวนตัวอักษรมาให้และให้ผู้เรียนเดาตัวอักษรที่จะมีในคำศัพท์นี้ หากเดาผิด Chocolate ด้านล่างจะถูกกัดไปเรื่อยๆและหากหมดก็จะแพ้เกมนี้โดยเกมนี้จะไม่มีเวลาจำกัด นักเรียนสามารถเดาหรือปรึกษากับเพื่อนได้ถือว่าเป็นอีกหนึ่งเกมที่สามารถให้นักเรียนทำงานร่วมกันได้ดี

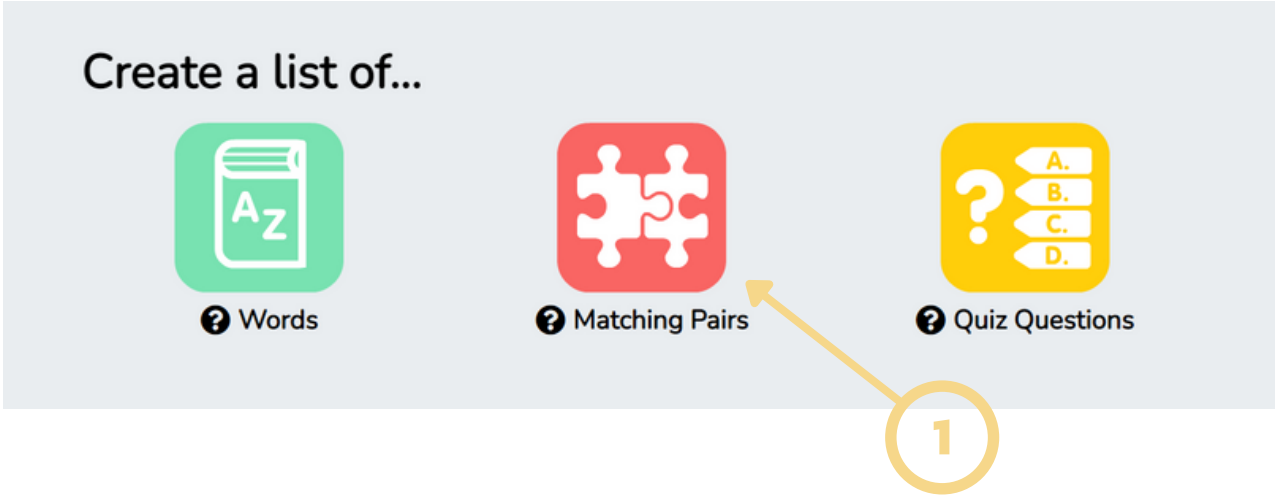


และสุดท้ายแต่ไม่ท้ายสุดก็คือเกม Anagrams ของเรานั้นเองโดยเกมนี้จะให้ผู้เรียนเดาคำศัพท์ที่วางสลับที่กันให้ผู้เรียนเรียงให้ถูกต้องโดยจะมีเวลาในการจับเวลาอยู่ทำให้เกิดการแข่งขันและทำให้ผู้เรียนสนุกสนานได้

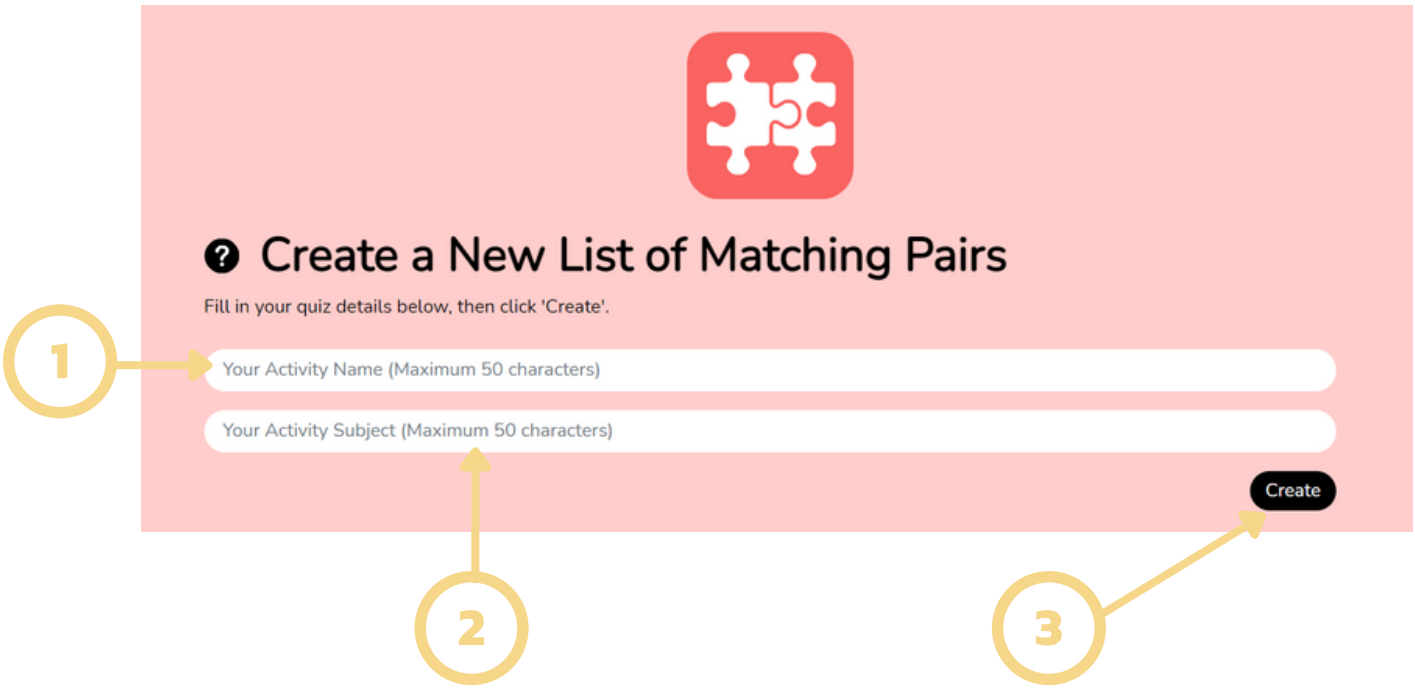


3.2 MATCHING PAIRS

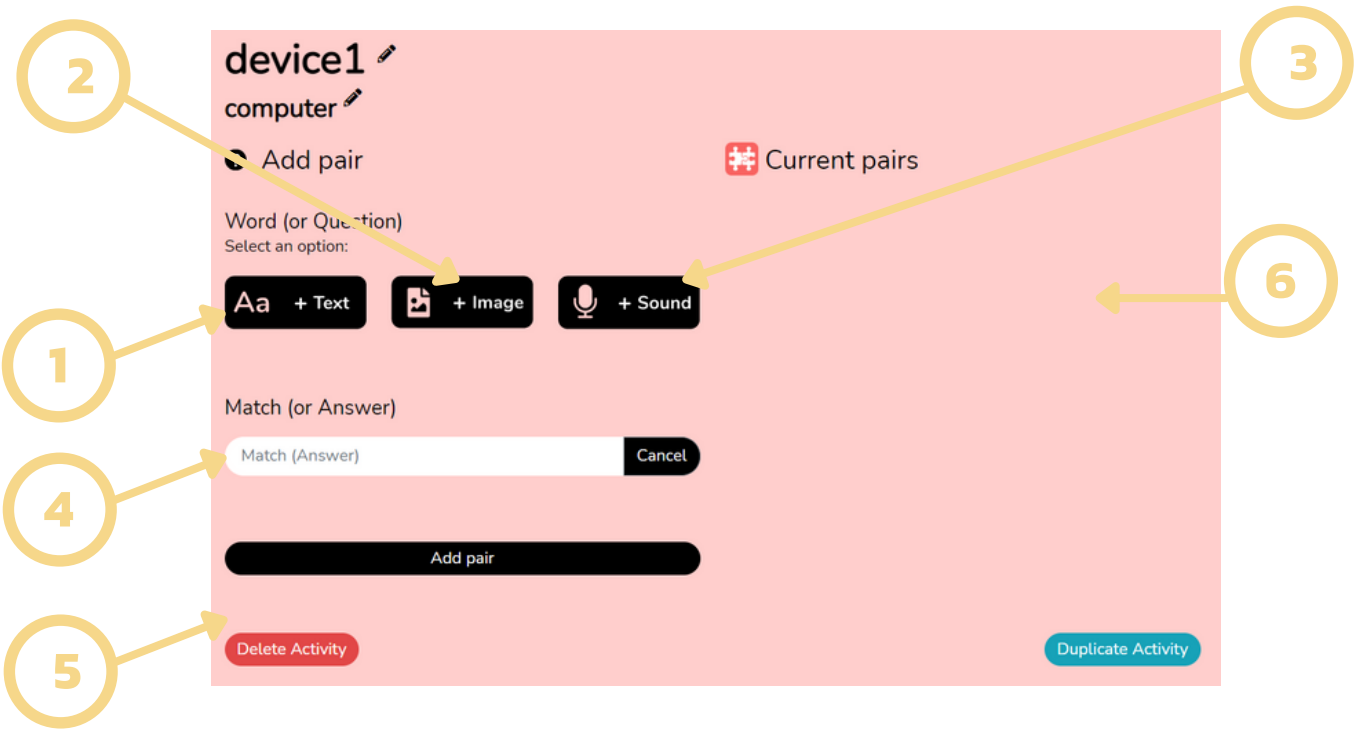
หลังจากพวกเราได้เรียนรู้กันไปแล้วเนี่ยว่าเจ้ารูปแบบเกมของ words เป็นอย่างไรคราวนี้เรามาลองดูกันว่ารูปแบบต่อมาจะสนุกแค่ไหนนะกับรูปแบบ Matching Pairs



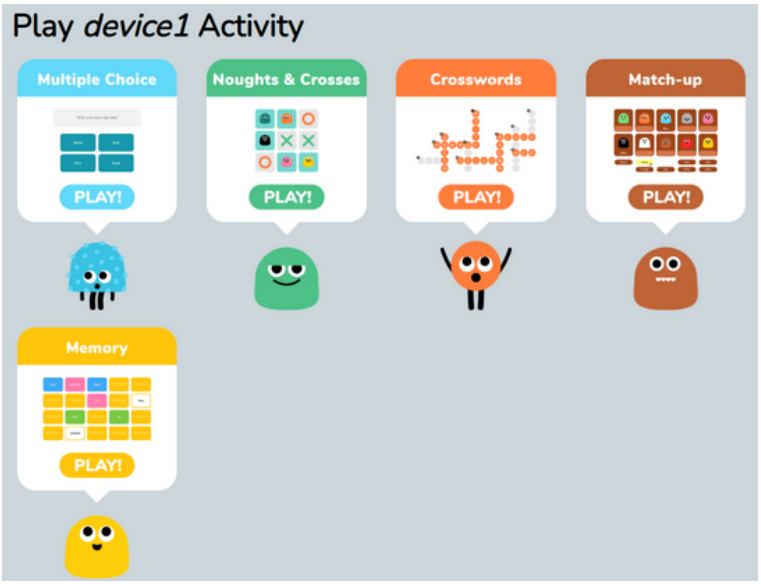
กดเข้า Matching Pairs จะพบกับหน้าต่าง Create a New List of Matching Pairs โดยจะมีช่อง (1) Activity Name และช่อง (2) Activity Subject โดยทั้ง 2 ช่องจะจำกัดจำนวนตัวอักษรมากที่สุด 50 ตัวอักษรซึ่งช่อง (1) Activity Name ให้เรากรอกชื่อกิจกรรมเช่น Device 1 และช่อง (2) Activity Subject ให้เรากรอกชื่อวิชา เช่น Computer เป็นต้นซึ่งก็แล้วแต่ว่าเราใช้ในวิชาอะไรหลังจากกรอกครบตามเงื่อนไขแล้วกด (3) Create เพื่อไปหน้าถัดไปจะสังเกตเห็นได้ว่าการสร้างตอนแรกคล้ายกับ Words เลยนะ



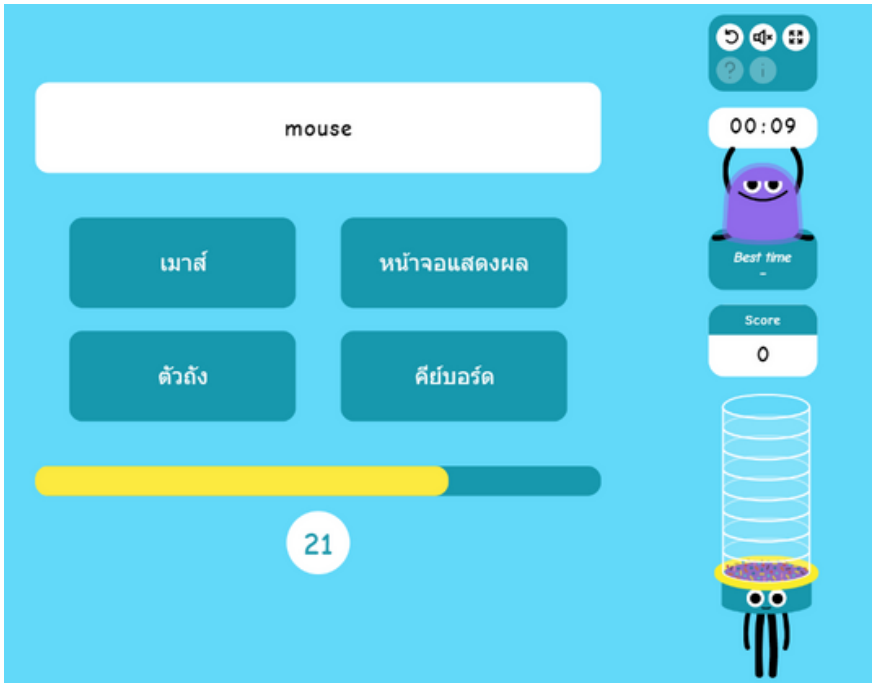
หลังจากกดเข้า Matching Pairs จะพบกับหน้าต่างดังกล่าวโดยเราจะต้องเลือกรูปแบบคำถาม หรือคำศัพท์ด้านบนแต่รูปแบบเกมของ Matching Pairs จะยังไม่สามารถเลือก (2) Image หรือ (3) Sound ได้ ให้เราเลือก (1) Text โดยจะปรากฏช่องว่างเพื่อให้เราตั้งคำถามหรือใส่คำศัพท์ได้เป็นแบบข้อความ เช่น monitor ถัดมาช่อง (4) Match (Answer) ให้เราใส่คำที่คู่กับศัพท์ monitor หรือหากเราตั้งเป็นคำถามให้เราใส่คำตอบลงไป เช่น หน้าจอแสดงผลโดยหากเราใส่คำที่ต้องการเรียบร้อยแล้วให้กด (5) Add pair คำศัพท์และคำตอบของเราจะมาปรากฏด้านขวา (6) Current pairs คล้ายกับรูปแบบ words ในรูปแบบที่สอนไปอันดับแรก



โดยหากเราตั้งคำศัพท์และคู่ขึ้นมาได้อย่างน้อย 3 คู่แล้วให้เราเลื่อนลงมาด้านล่างก็จะพบกับเกมที่สามารถเล่นได้ถึง 5 เกมด้วยกันเพื่อนๆอยากรู้ไหมน้าว่ามีเกมอะไรบ้างและเล่นยังไงถ้าอยากรู้เดี๋ยวเราลองมาดูกัน



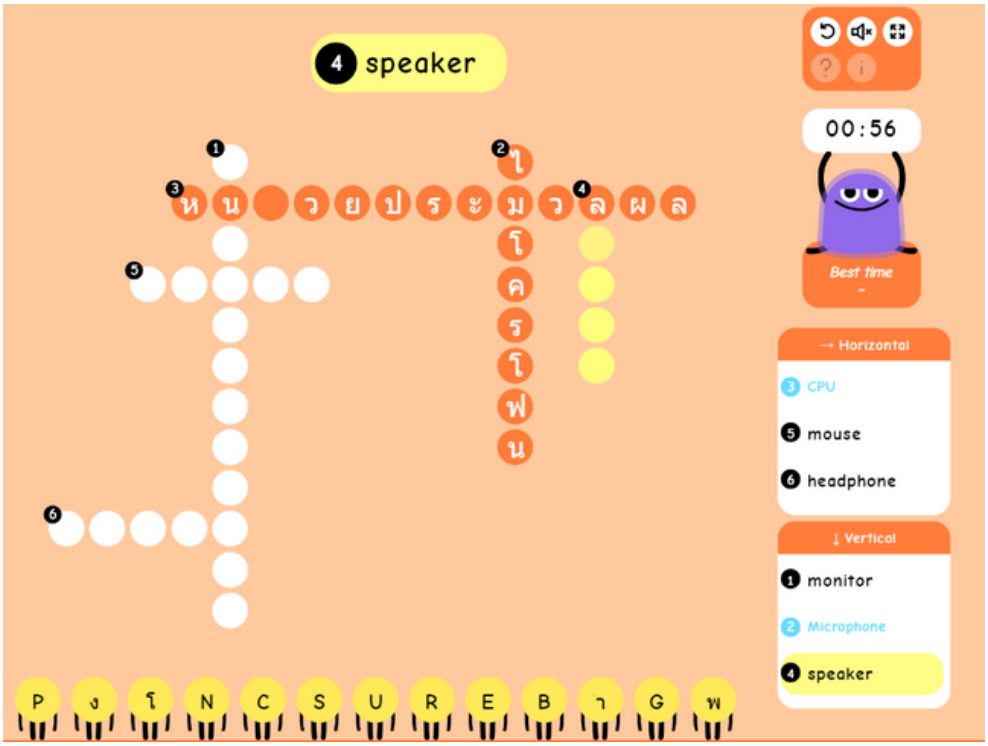
เกมแรกที่เราสามารถสร้างได้คือเกม Mutiple Choice ก็จะคล้ายๆการทำข้อสอบแบบ 4 ตัวเลือก โดยเราต้องตั้งคำถามหรือคำศัพท์มากกว่า 4 ตัวเลือกได้แต่หากเราตั้งแค่ 3 จะทำให้ตัวเลือกน้อยลงไปด้วย โดยเงื่อนไขคือหากตอบถูกจะได้รับขนมเทลงไปในถังหากเต็มถังจะถือว่าชนะเกมนี้ ซึ่งทำให้เด็ก ๆ เกิดความสนใจในการทำให้ขนมเต็มถังเพื่อชนะเกมโดยจะมีหลอดเวลานับถอยหลังอยู่ด้านล่าง



เกมที่สองที่เราสามารถสร้างได้คือเกม Noughts and Crosses เป็นเกมที่ทุกคนต้องเคยเล่นมาก่อนอย่างแน่นอนนั่นก็คือเกม XO ซึ่งกติกาคล้ายกันคือจะชนะจากการเรียง 3 ตัวในมุมตรง และมุมทแยง แต่จะต่างไปตรงที่หากเราไม่สามารถเลือกคำศัพท์ด้านขวามือมาจับคู่ได้ถูกจะไม่สามารถลง X หรือ O ได้เลย โดยเกมนี้ผู้สอนสามารถแบ่งผู้เรียนเป็นสองฝ่ายและให้แข่งขันกันจะทำให้ได้รับทั้งความรู้และความสนุกสนาน โดยเกมนี้จะไม่มีเวลามากำหนด



เกมที่สามคือเกม Cross words เป็นเกมที่ให้เลือกคำศัพท์ด้านขวามือแล้ว educandy จะขึ้นคำที่คู่กันด้านล่างโดยผู้เรียนจะต้องเรียงคำเหล่านั้นให้ถูกและตื่นเต้นไปด้วยการกำหนดเวลาและวัดกันที่จำนวนเวลาและ สถิติทำให้ผู้เรียนได้ทั้งความรู้และทบทวนสิ่งที่ตนเองรู้



เกมที่สี่เป็นเกม Match-up ก็คล้ายๆเกมให้ผู้เรียนเลือกคำศัพท์จากด้านขวาลากไปใส่ไว้ในช่องเพื่อจับคู่คำศัพท์กับความหมายให้ถูกต้องโดยหากตอบผิดก็จะไม่สามารถใส่ได้และมีความท้าทายด้วยการตัดสินใจในการจับสถิติเวลา เพราะฉะนั้นเกมนี้จะทำให้ผู้เรียนเพิ่มความเข้าใจและทบทวนเนื้อหาที่เรียนได้อีกด้วย

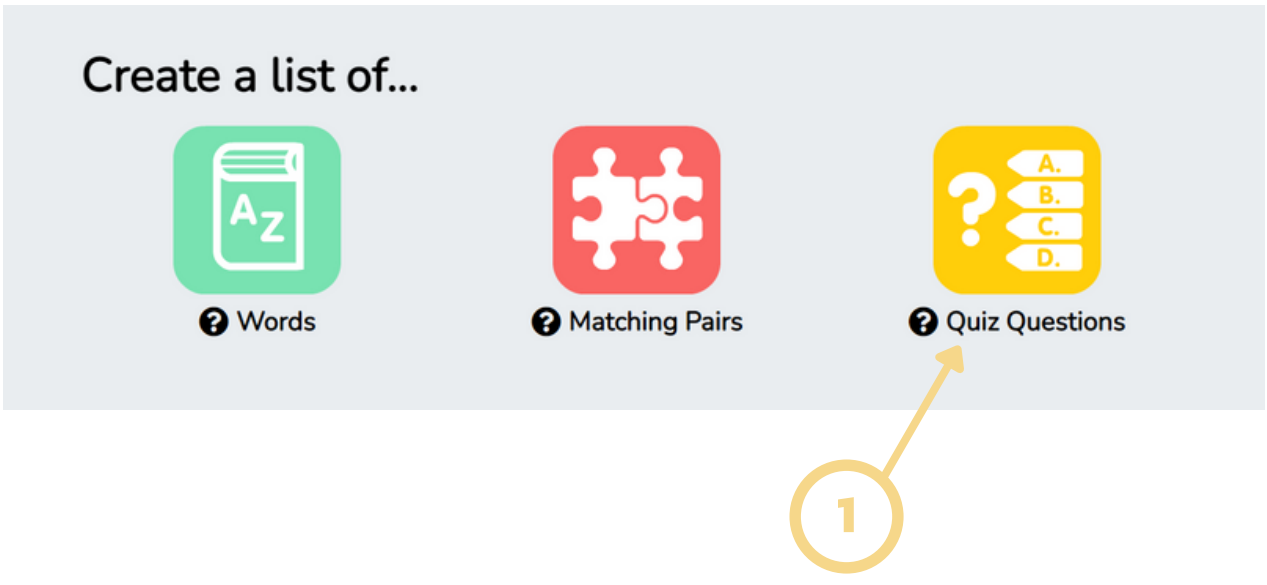


เกมที่ห้าเกมสุดท้ายของรูปแบบ Matching Pairs คือเกม Memmory เกมนี้เป็นเกมที่ผู้เรียนต้องใช้การจำเป็นหลักและมีความรู้ในเนื้อหาเพราะหากเปิดแผ่นป้ายแรกแล้วจะต้องจำไว้และหาคู่ของแผ่นป้ายนั้น ๆ ด้วยความหมายหรือคู่ของมันเช่นเปิด Monitor ก็ต้องเปิดหา จอแสดงผล หรือหากเปิดเจอคำอื่นก่อนก็สามารถตอบได้เช่นกันโดยเกมนี้จะมีการจำกัดเวลาเพื่อบันทึกสถิติเช่นเคยเหมือนเกมก่อนๆที่ผ่านมา

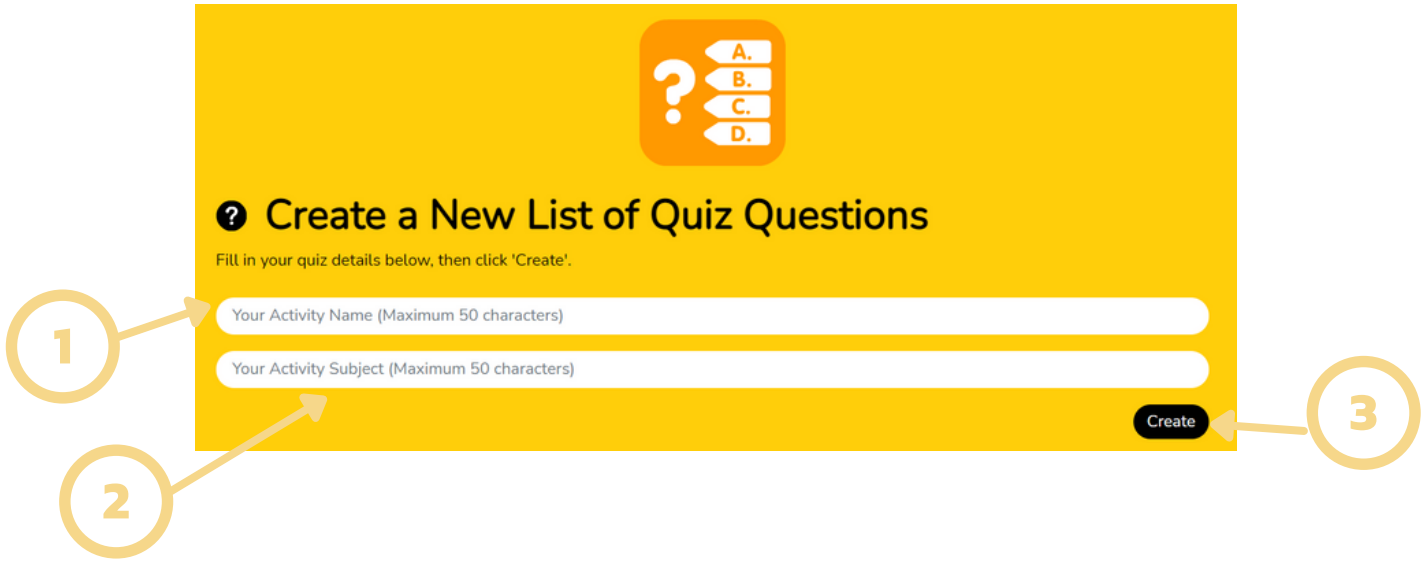


3.3 QUIZ QUESTIONS

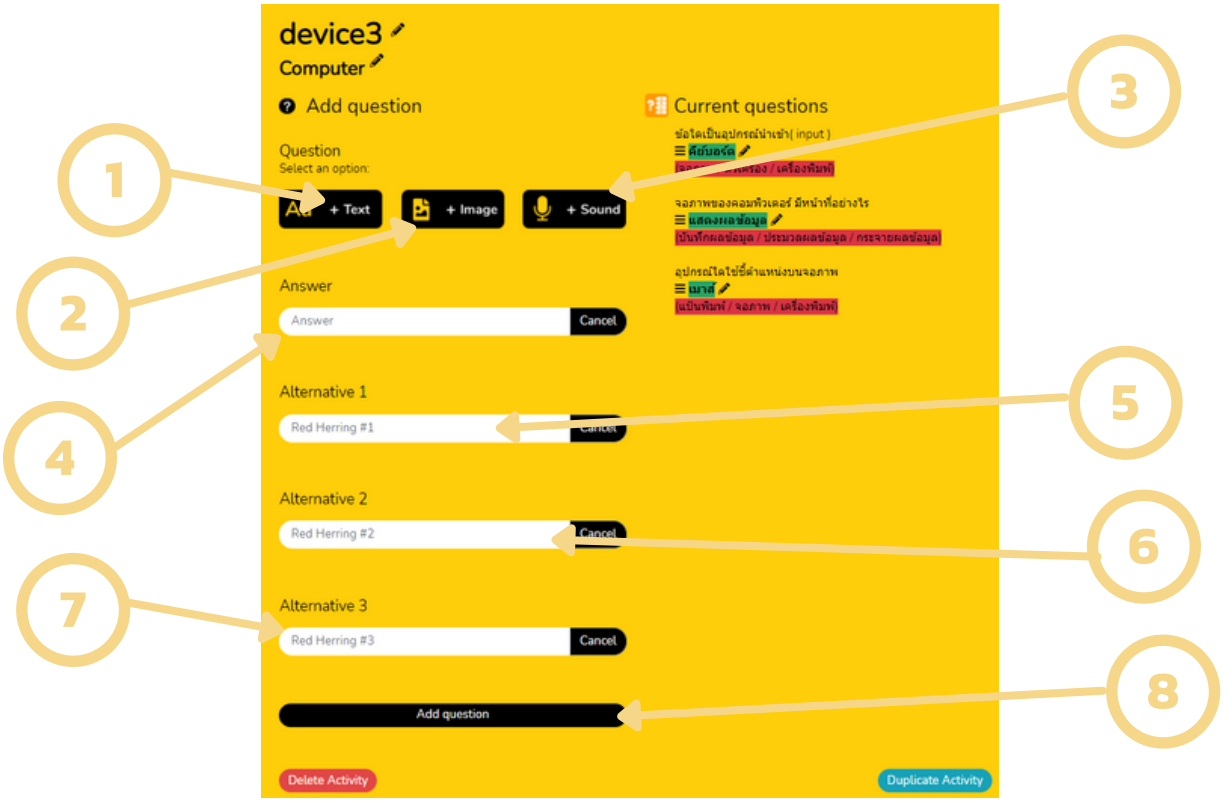
มาถึงรูปแบบสุดท้ายของ educandy ซึ่งนั้นก็คือ Quiz Questions เป็นรูปแบบเกมสุดท้ายที่พวกเราจะเรียนรู้แล้วเป็นยังไงกันบ้างครับสนุกไหมรูปแบบสุดท้ายก็สนุกไม่แพ้กันมาลองเรียนรู้กันเลย



กดเข้า Quiz Questions จะพบกับหน้าต่าง Create a New List of Quiz Questions โดยจะมีช่อง (1) Activity Name และช่อง (2) Activity Subject โดยทั้ง 2 ช่องจะจำกัดจำนวนตัวอักษรมากที่สุด 50 ตัวอักษรซึ่งช่อง (1) Activity Name ให้เรากรอกชื่อกิจกรรมเช่น Device 3 และช่อง (2) Activity Subject ให้เรากรอกชื่อวิชา เช่น Computer เป็นต้นซึ่งก็แล้วแต่ว่าเราใช้ในวิชาอะไรหลังจากกรอกครบตามเงื่อนไขแล้วกด (3) Create เพื่อไปหน้าถัดไปจะสังเกตเห็นได้ว่าการสร้างตอนแรกคล้ายกับ Words และ Matching Pairs เลยนะ



กดเข้า Quiz Questions จะพบกับหน้าต่าง Create a New List of Quiz Questions โดยจะมีช่อง (1) Activity Name และช่อง (2) Activity Subject โดยทั้ง 2 ช่องจะจำกัดจำนวนตัวอักษรมากที่สุด 50 ตัวอักษรซึ่งช่อง (1) Activity Name ให้เรากรอกชื่อกิจกรรมเช่น Device 3 และช่อง (2) Activity Subject ให้เรากรอกชื่อวิชา เช่น Computer เป็นต้นซึ่งก็แล้วแต่ว่าเราใช้ในวิชาอะไรหลังจากกรอกครบตามเงื่อนไขแล้วกด (3) Create เพื่อไปหน้าถัดไปจะสังเกตเห็นได้ว่าการสร้างตอนแรกคล้ายกับ Words และ Matching Pairs เลยนะ



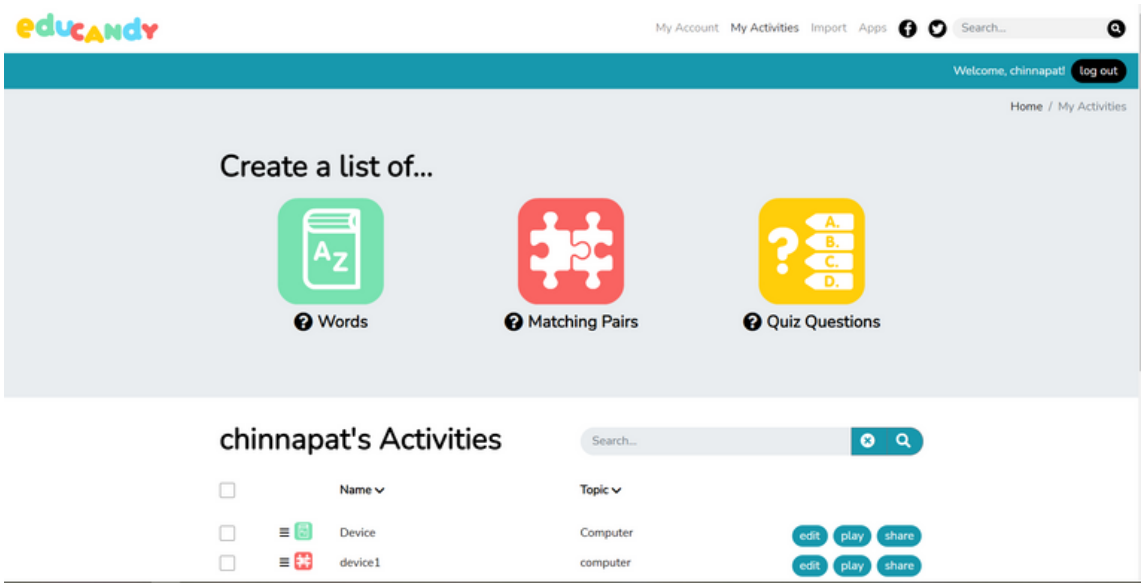
หากเราตั้งโจทย์ครบ 3 ข้อขึ้นไปจึงจะสามารถเล่นเกมได้หากครบแล้วเพื่อนๆลองเลื่อนลงมาด้านล่างจะเกมเดียวคือเกม Multiple chioce ซึ่งคล้ายๆการทำข้อสอบปรนัยแต่เมื่อมาอยู่ใน educandy แล้วเนี่ยจะมีอะไรพิเศษบ้างนะมาดูกัน



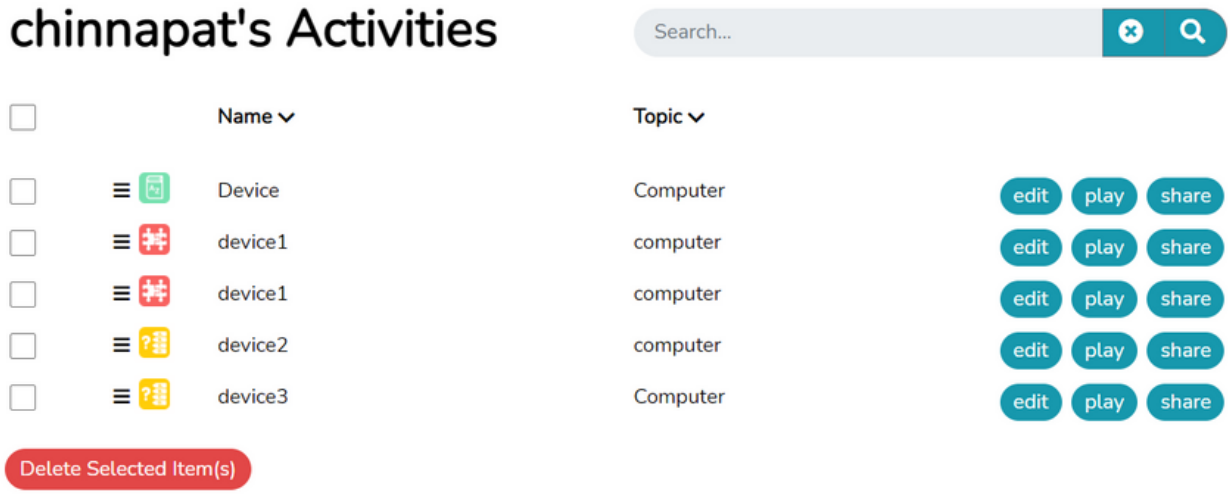
หากเราตั้งโจทย์ครบ 3 ข้อขึ้นไปจึงจะสามารถเล่นเกมได้หากครบแล้วเพื่อนๆลองเลื่อนลงมาด้านล่างจะเกมเดียวคือเกม Multiple chioce ซึ่งคล้ายๆการทำข้อสอบปรนัยแต่เมื่อมาอยู่ใน educandy แล้วเนี่ยจะมีอะไรพิเศษบ้างนะมาดูกัน



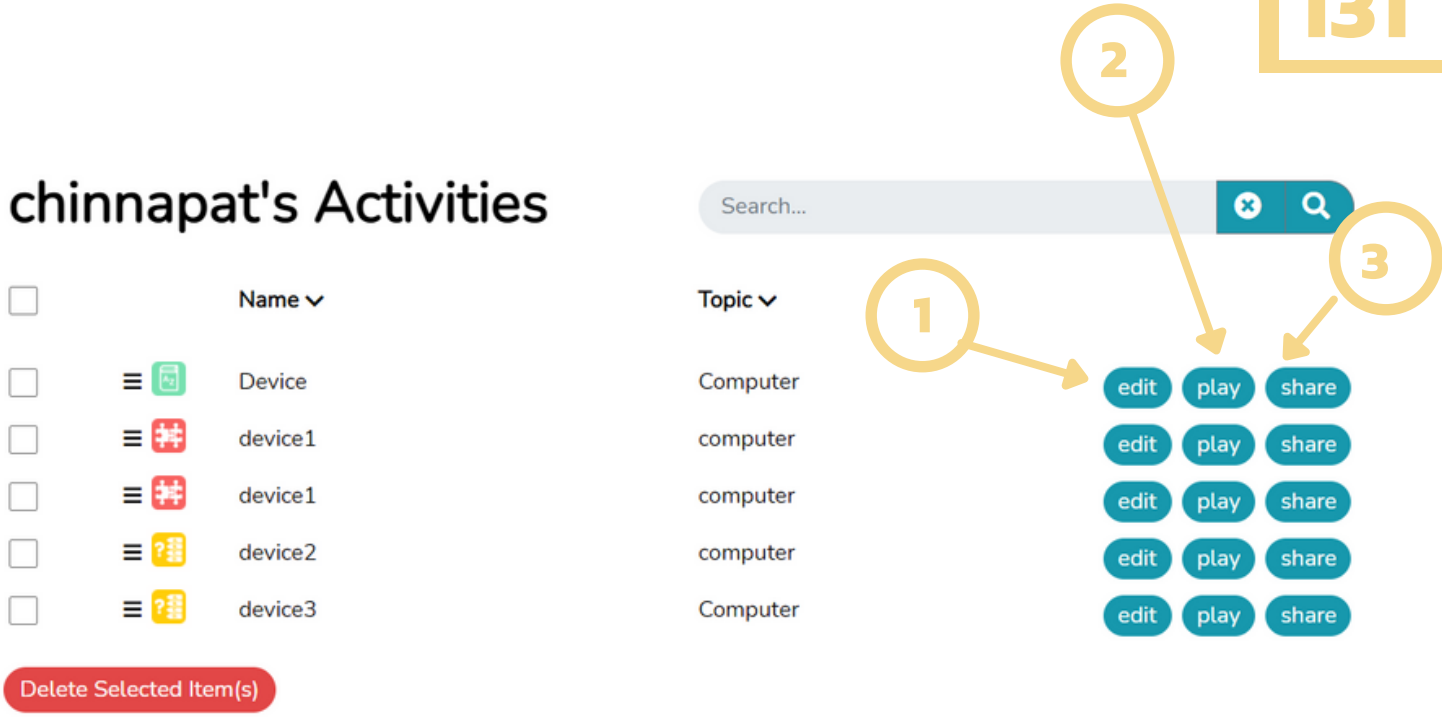
4.ขั้นตอนการแชร์



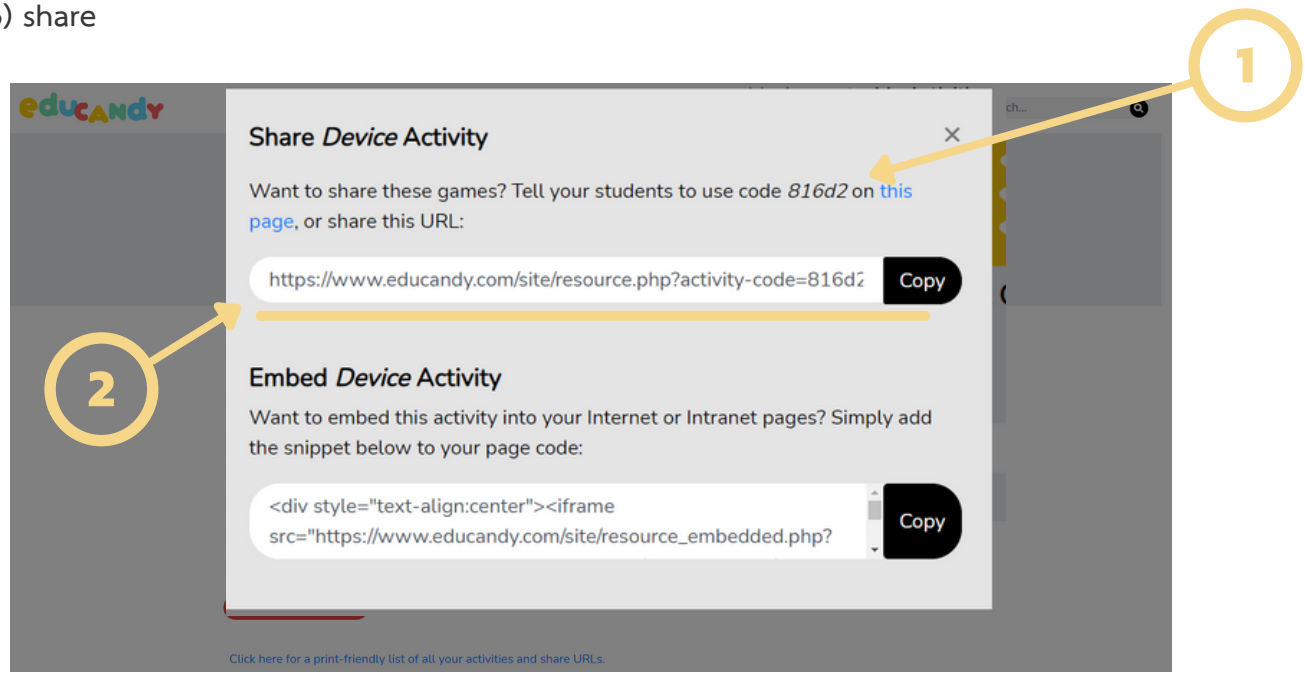
1.ให้เพื่อนกลับมาหน้าแรกตอนก่อนที่พวกเราจะไปทำความรู้จักและสร้างเกมจะปรากฏรายชื่อหัวข้อที่เราต้องการสอนและจำแนกด้วยไอคอนด้านหน้าเดี๋ยวเราลองเลื่อนลงไปดูกันดีกว่าครับ



2.ว้าวเกมที่พวกเราพึ่งสร้างไปมาปรากฏด้านล่างนี้นี่เอง เอ๋แต่แล้วสรุปเวลาแชร์ต้องกดตรงไหนล่ะ



3.งั้นเรามารู้จักกับ 3 ปุ่มนี้กันดีกว่ากับปุ่ม (1) edit (2) play (3) share ก่อนอื่นเลยปุ่ม (1) edit จะพาเราไปแก้ไขโจทย์หรือชุดคำสั่งของเราเมื่อเกิดข้อผิดพลาดเช่น การพิมพ์ผิด ถัดมาปุ่ม (2) play โดยปุ่มนี้จะเป็นการเริ่มการเล่นเกมที่เครื่องของผู้สอนเอง คราวนี้มาถึงปุ่มที่เราจะพูดถึงในหัวข้อนี้คือการแชร์กับปุ่ม (3) share



4.พอกดจะปรากฏหน้าต่าง URL ต่างๆ ให้เพื่อนๆสนใจแค่รูปแบบการแชร์แบบด้านบนก่อนจะมี (1) CODE ที่ให้เราสามารถให้นักเรียนนำไปกรอกได้ หรือถ้าเราต้องการจะส่ง URL ให้นักเรียนให้เรากดที่ (2) Copy และสามารถนำลิงก์นี้ไปแชร์ได้เลยครับเพื่อนๆเวลาที่ผู้เรียนได้ URL ไปก็สามารถเลือกเกมตามที่สอนไปด้านบนได้เลยครับ



หากท่านอ่านบทความนี้
ในรูปแบบ PDF ให้กดที่นี่

เท่านี้เราก็ทราบกันแล้วนะครับว่า educandy เนี่ยมีแนวทางการใช้งานเป็นอย่างไรก็หวังว่าเพื่อนที่เป็นสมาชิกกับ educandy แล้วเนี่ยจะกลับเข้ามาหากันบ่อยๆและนำเกมของ educandy ไปเล่นกับผู้เรียนทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

FLINGA.FI

เว็บไซต์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

หมวดที่ 2

สารบัญ

I. WHAT IS FLINGA 135

คุณสมบัติสำคัญของ Flinga 136

ข้อดีและข้อจำกัดของ Flinga 136

II. วิธีการใช้งาน 156

การสมัคร 137

รูปแบบการใช้งาน 138

Flinga Whiteboard 139

Flinga Wall 143

Session 148

III. LEARNING ACTIVITIES 151

Flinga Discover 153

Flinga Explore 154

Flinga Reflect 155

IV. แหล่งอ้างอิง 156

FLINGA

FLINGA

เว็บไซต์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

เมื่อพูดถึงการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันจะเห็นได้ว่าเทคโนโลยีนั้นได้เข้ามามีส่วนร่วมในชั้นเรียน จนทำให้รูปแบบการจัดการเรียนการสอนนั้นเปลี่ยนไปเป็นอย่างมาก เพียงแค่ครูและนักเรียนมีคอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟนหรือไอแพดก็สามารถจัดการเรียนการสอนได้แล้ว ในบทนี้จึงจะแนะนำเว็บไซต์ที่จะเป็นประโยชน์ต่อครู ช่วยให้ครูจัดการเรียนการสอนได้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งเว็บไซต์ที่พูดถึงนั่นก็คือ Flinga นั่นเอง ก่อนอื่นเลยเราต้องมาทำความรู้จักกับ Flinga กันก่อน

WHAT IS FLINGA ?

Flinga คืออะไรนะ? Flinga ก็เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนที่อยู่บนเว็บเบราว์เซอร์ ที่ทำให้เกิดการคิดร่วมกัน (Collaborative Thinking) สามารถสร้างคำถามเพื่อแลกเปลี่ยน และแชร์ความคิดเห็นซึ่งกันและกัน และสามารถสร้างโพลหรือแบบสอบถามสำหรับโหวตได้ เป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นต่อคำถามที่ครูถามเป็นรายบุคคลพร้อมกัน ช่วยให้สามารถรวบรวมความคิดเห็น และคำตอบของนักเรียนได้อย่างรวดเร็ว และนักเรียนทุกคนสามารถเห็นข้อมูลได้อย่างง่ายดาย เพราะทุกอย่างที่กล่าวมานั้นสามารถใช้งานได้ผ่านทางหน้าจอคอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟนหรือไอแพดของแต่ละบุคคลได้เลย เมื่อรู้จักแล้วว่า Flinga คืออะไร ต่อไปเราจะแนะนำให้รู้จักคุณสมบัติที่สำคัญ (Key feature) ของ Flinga

คุณสมบัติสำคัญของ FLINGA

1. สร้างคำถามเพื่อแลกเปลี่ยนและแชร์ความคิดเห็นร่วมกัน
2. สร้างโพลหรือแบบสอบถามสำหรับโหวต
3. การส่งออก session เป็นตาราง excel

ข้อดีและข้อจำกัดของ FLINGA

ข้อดี

1.นักเรียนไม่จำเป็นต้องลงทะเบียนก็สามารถเข้าร่วมได้
2.ส่งออกข้อมูลในรูปแบบตารางได้ ทำให้สะดวกต่อการนำไปใช้ต่อ
3.สามารถใช้ได้ทั้งนักเรียนกลุ่มเล็ก และกลุ่มใหญ่

ข้อจำกัด

1.ติดตามข้อมูลนักเรียนเป็นรายบุคคลไม่ได้
2.สร้าง session ได้สูงสุดเพียง 5 session
3.นักเรียนไม่สามารถทราบผลการประเมินได้

วิธีการใช้งาน

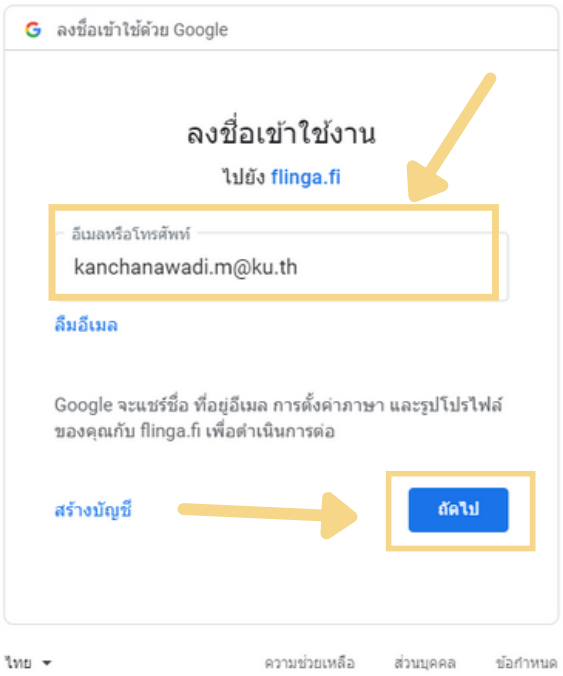
ในส่วนนี้จะพูดถึงวิธีการใช้งาน Flinga บนเว็บไซต์ Flinga.fi ซึ่งจะมีเนื้อหาเกี่ยวกับการสร้างบัญชี (account) สำหรับการใช้งานหรือการเข้าสู่ระบบด้วยบัญชี google และการสร้าง session ด้วยเครื่องมือต่าง ๆ สิ่งที่จะอธิบายต่อจากนี้จะเป็นวิธีการใช้งาน Flinga บน desktop

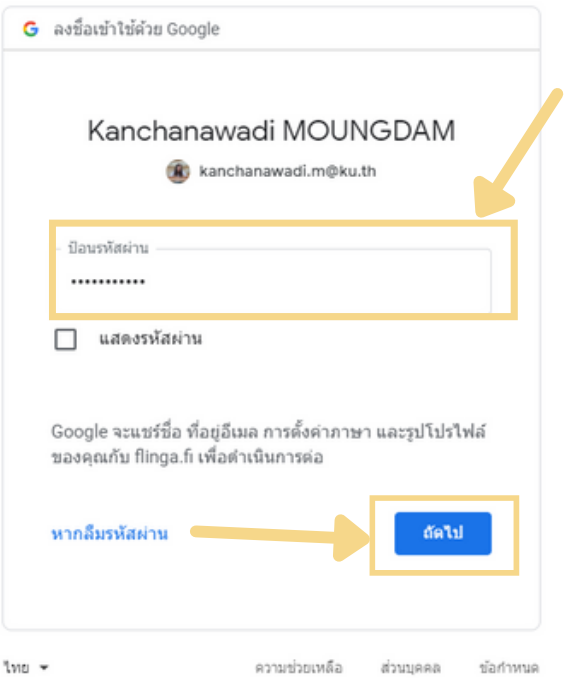
การสมัคร

1. เข้าเว็บไซต์ Flinga.fi หรือจะค้นหาใน google ด้วยคำว่า Flinga ก็ได้
2. เมื่อเข้าเว็บไซต์ Flinga.fi ได้แล้ว คลิก LOGIN เพื่อเข้าสู่ระบบด้วยบัญชี google

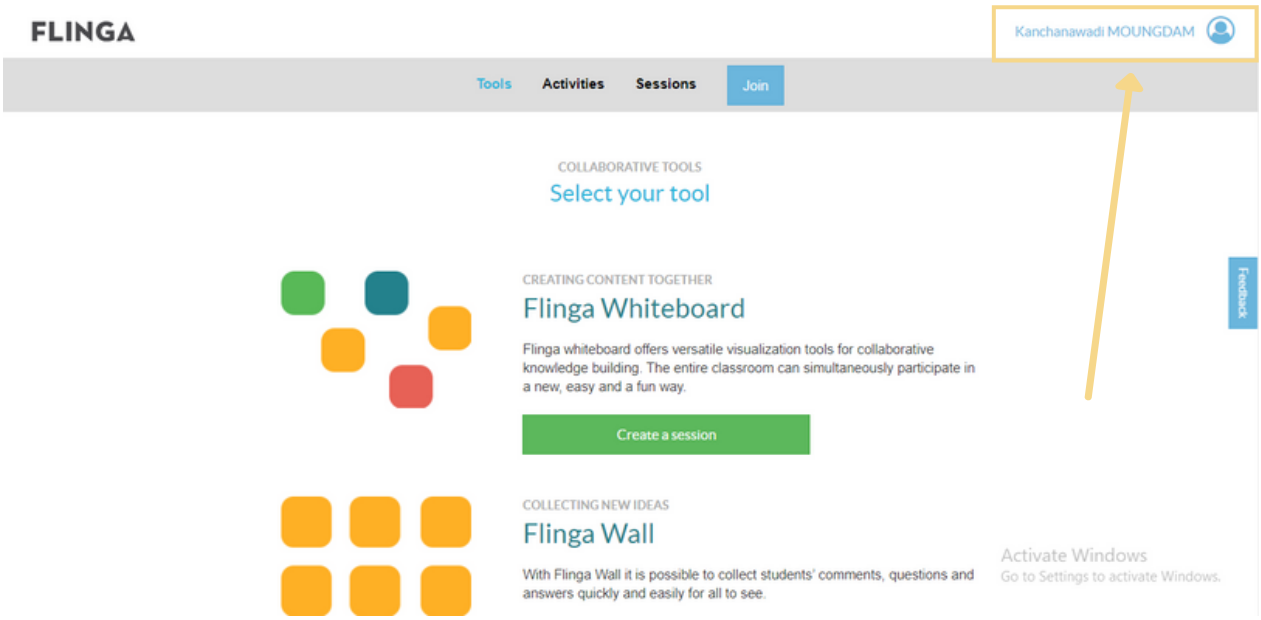


3. เข้าสู่ระบบบัญชี google ด้วยการกรอก e-mail หรือเบอร์โทรศัพท์ และป้อนรหัสผ่านที่ลงทะเบียนไว้ จากนั้นคลิกถัดไป เพียงเท่านี้ก็สิ้นสุดขั้นตอนการสมัครแล้ว





4. เมื่อสมัครหรือลงทะเบียนเสร็จแล้ว ให้สังเกตมุมขวาบนว่าใช่ชื่อบัญชีของคุณหรือไม่ ถ้าหากใช่ก็เริ่มใช้งาน Flinga ได้เลย



การสมัคร Flinga นั้นเราสามารถทำได้ 2 วิธี ได้แก่การสมัครโดยคลิก get a free account และการคลิก Login ด้วยบัญชี google วิธีที่เราได้ยกตัวอย่างข้างต้นนั้นคือการ login ด้วยบัญชี google ซึ่งเป็นวิธีที่คิดว่าสามารถทำได้ง่ายที่สุดแล้ว เราจึงนำมาแนะนำแก่ทุกคน

รูปแบบการใช้งาน

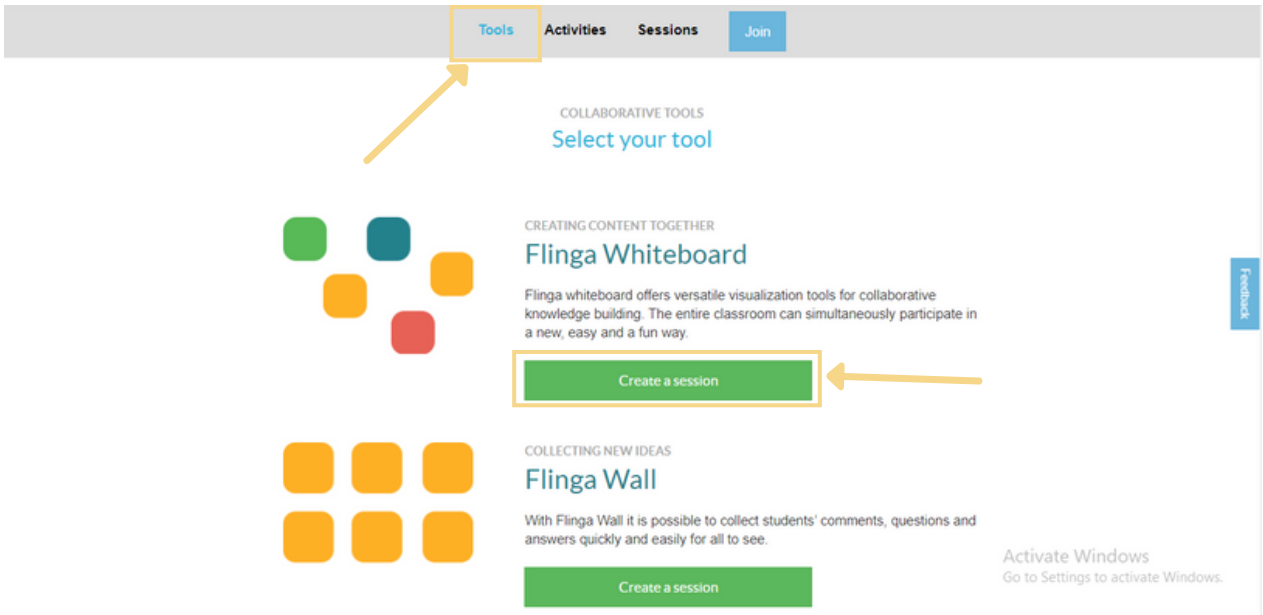
เมื่อสามารถสมัครใช้งาน Flinga ได้แล้วต่อมาเราจะแนะนำวิธีการสร้าง session ซึ่งจะมีวิธีการสร้าง 2 วิธี และการแก้ไข Session 1 วิธี ถ้าอยากรู้ว่าทั้ง 3 วิธี ใช้งานอย่างไร มีความแตกต่างกันอย่างไร เราจะอธิบายตามหัวข้อดังนี้

1. Flinga Whiteboard
2. Flinga Wall
3. Session

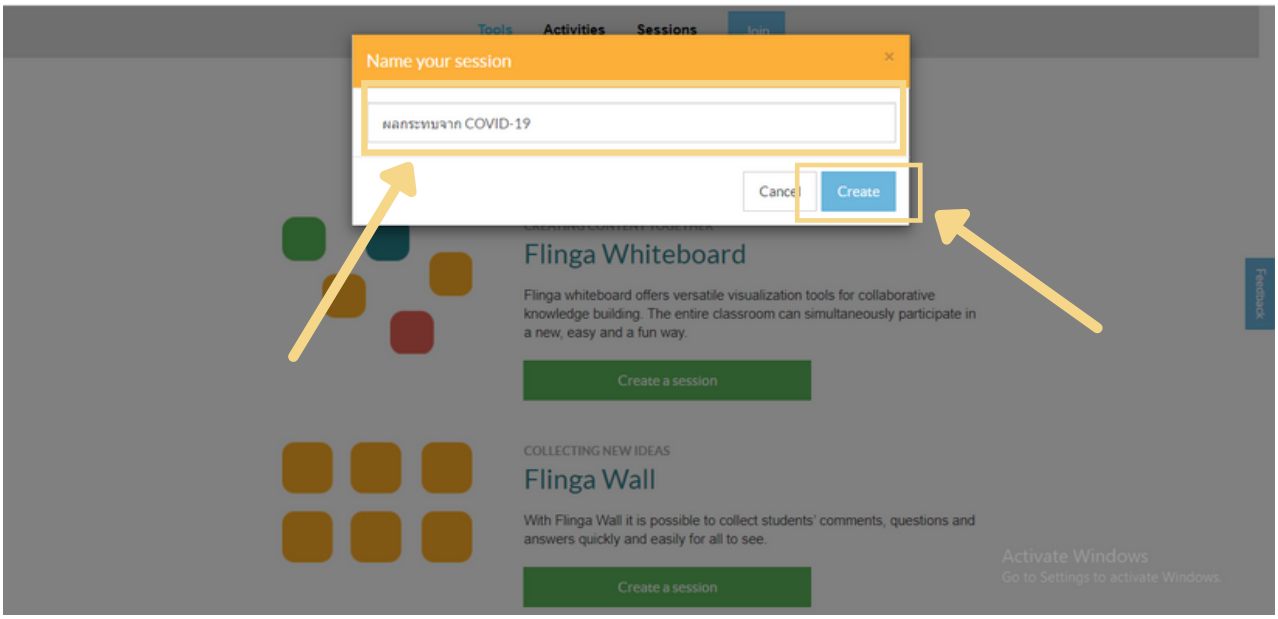
FLINGA WHITEBOARD

Flinga Whiteboard เป็นเครื่องมือที่ครูใช้ในการรวบรวมข้อมูลความคิดเห็นของนักเรียน และนำความคิดเห็นทั้งหมดมาสร้างความเข้าใจรูปแบบใหม่ สร้างแผนผังความคิด (mind map) สามารถเชื่อมโยงหัวข้อกับข้อความ ลิงก์ รูปภาพ ที่นักเรียนแสดงความคิดเห็นเข้ามาได้ บอกไปอาจจะมองไม่เห็นภาพ ดังนั้นเราจะอธิบายวิธีการสร้าง session ด้วย Flinga Whiteboard เป็นข้อ ๆ ตามลำดับ เพื่อง่ายต่อความเข้าใจ ดังนี้

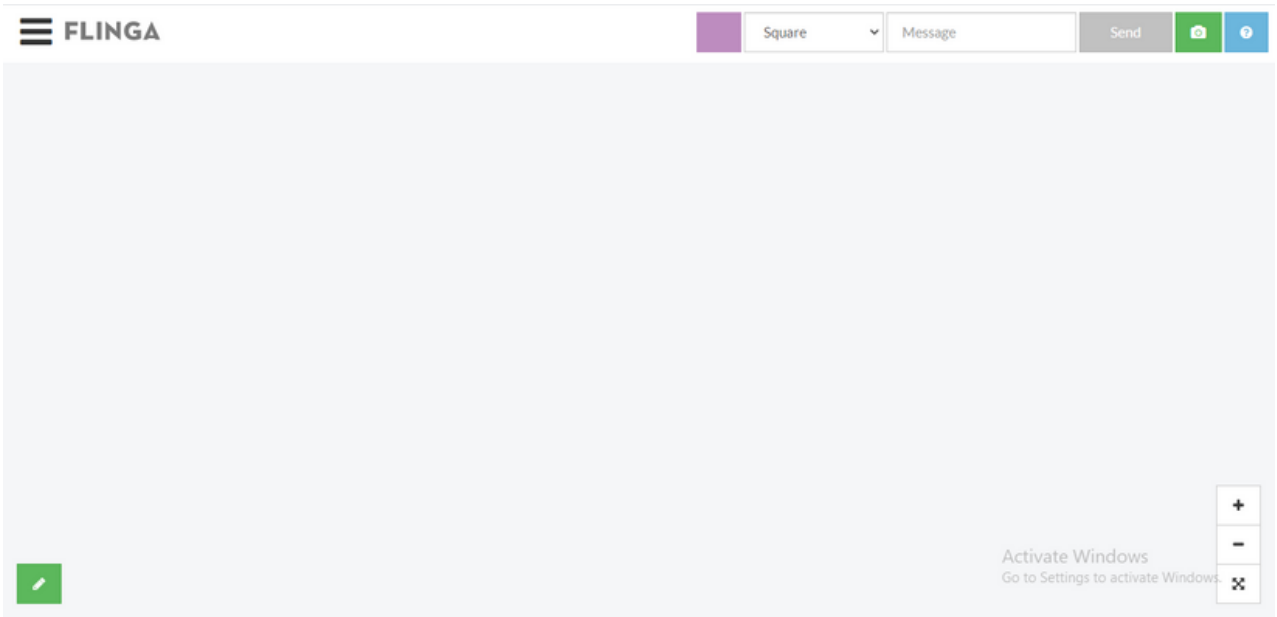
1. คลิก tools ที่แถบเครื่องมือด้านบนเพื่อจะเลือกวิธีการสร้าง session ซึ่งเราจะเลือกรูปแบบการใช้งาน Flinga Whiteboard ด้วยการคลิก Create a session ใต้หัวข้อ Flinga Whiteboard



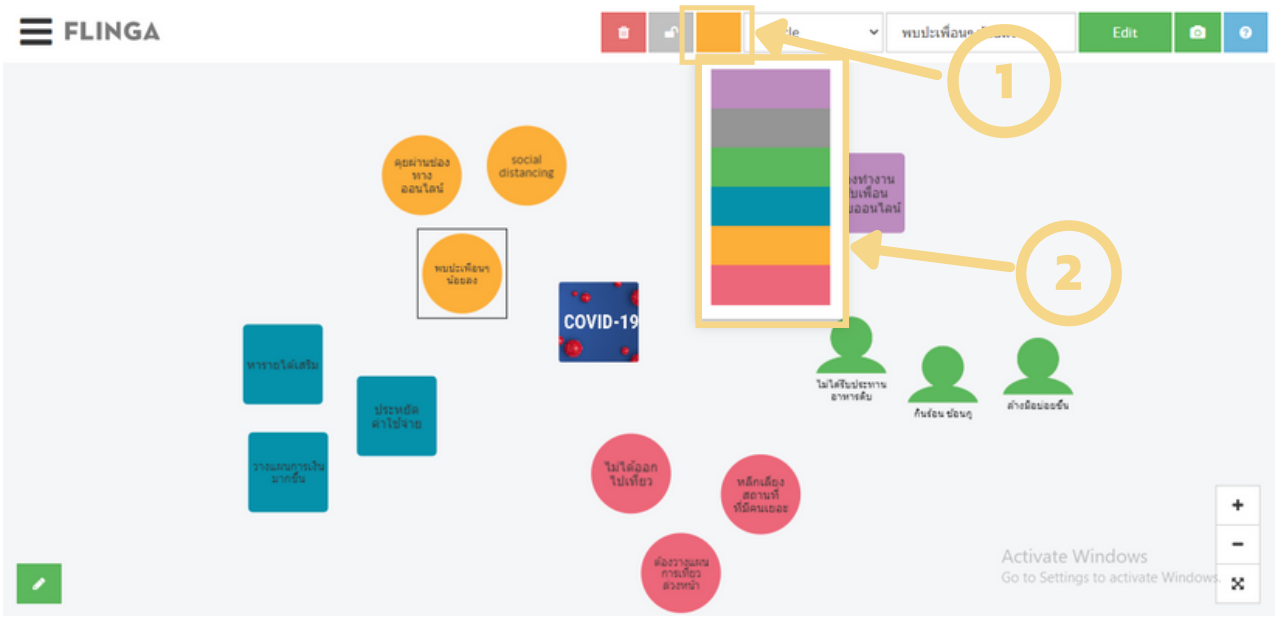
2. เมื่อคลิก Create a session จะมีกล่อง Name your session เด้งขึ้น เพื่อให้ตั้งหัวข้อ session ที่จะให้นักเรียนแสดงความคิดเห็น ในส่วนนี้ครูสามารถเลือกหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนมาตั้งได้เลย จากตัวอย่างจะเป็นหัวข้อ ผลกระทบจาก COVID-19 เมื่อตั้งเสร็จแล้ว ก็คลิก Create



3. เมื่อคลิก Create ก็จะสร้างหัวข้อ session ได้ จะเห็นได้ว่าจะมีกระดานขึ้นมา เพื่อให้นักเรียนแสดงความคิดเห็น



4. เมื่อนักเรียนแสดงความคิดเห็นมาแล้ว จะมีข้อมูลแสดงขึ้นที่กระดาน ครูสามารถเปลี่ยนสีของวัตถุได้โดยคลิกที่วัตถุนั้น และคลิกหมายเลข 1 เพื่อที่จะเลือกสีตามหมายเลข 2

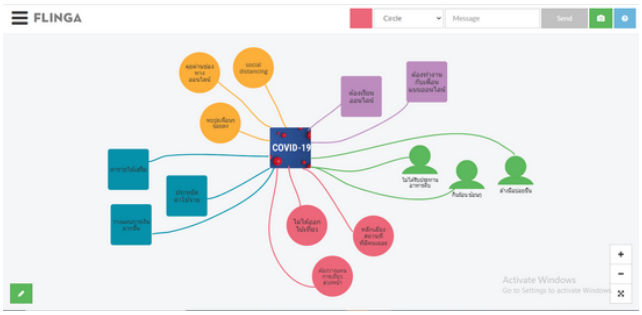


5. นอกจากเลือกสีแล้ว ครูยังสามารถเลือกรูปแบบของวัตถุได้อีกด้วย โดยคลิกที่ หมายเลข 1 และจะขึ้นรูปแบบวัตถุให้เลือกตามหมายเลข 2



6. ครูสามารถใช้เครื่องมือ Drawing ที่คลิกตรงหมายเลข 1 ในการปรับขนาด และเปลี่ยนสี ตามหมายเลข 2 เพื่อใช้ในการลากเชื่อมโยงหัวข้อกับข้อความ ลิงก์ รูปภาพ ที่นักเรียนแสดงความคิดเห็นเข้ามา





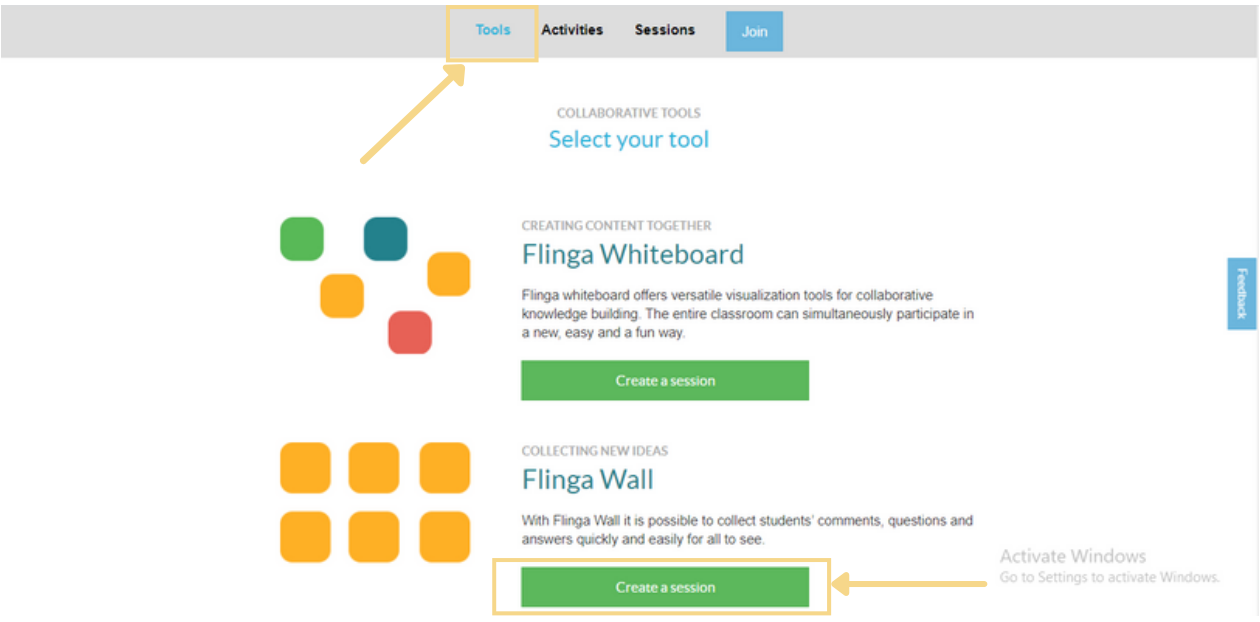


จากขั้นตอนด้านบนจะเห็น ได้ว่ารูปแบบการใช้งานของ Flinga Whiteboard จะมีเครื่องมือ สี วัตถุ และดินสอ ซึ่งครูสามารถใช้เครื่องมือดังกล่าวในการจัดกลุ่มข้อมูลที่อยู่ในหัวข้อเดียวกันเป็นวัตถุเดียวกันสีเดียวกัน และสามารถทำได้หลายหัวข้อ หลายวัตถุและหลายสี และใช้ดินสอในการลากเพื่อเชื่อมโยงข้อมูล และเกิดเป็นแผนผังความคิด (mind map)

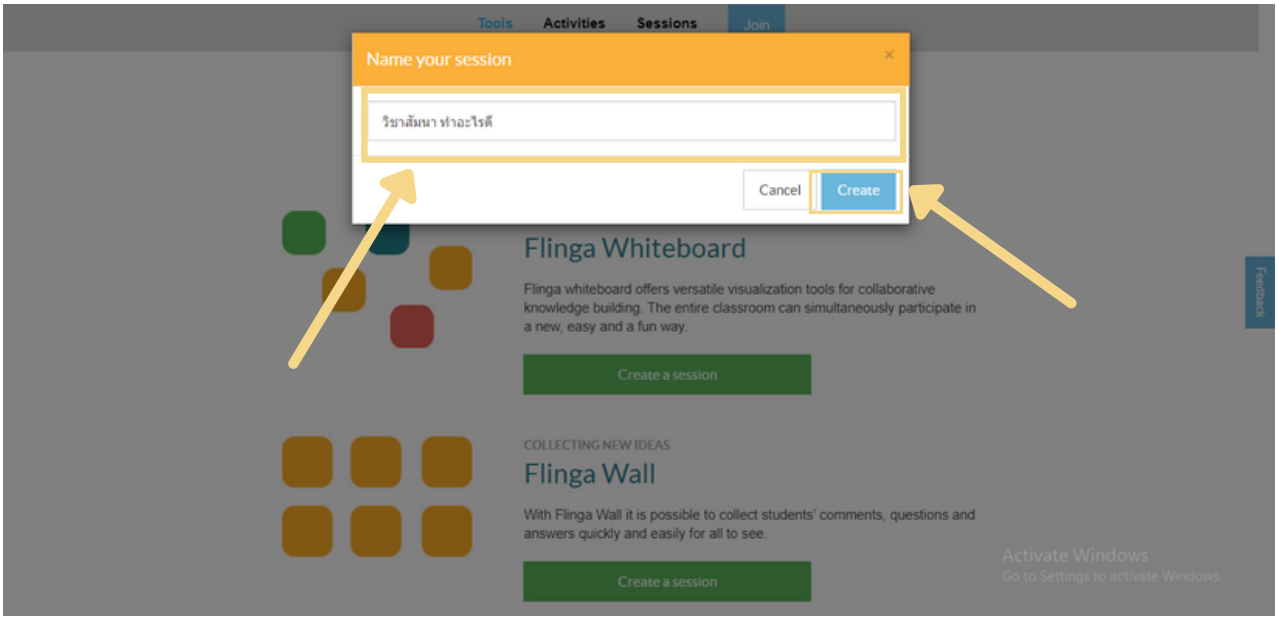
FLINGA WALL

Flinga Wall เป็นเครื่องมือสำหรับครูที่ใช้ในสร้างโพลหรือแบบสอบถามให้นักเรียนโหวต เพื่อตัดสินใจในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ซึ่งนักเรียนยังสามารถเพิ่มข้อเสนอแนะเข้าไปในนั้น และ โหวตสิ่งที่เพิ่มเข้าไปได้อีกด้วย สำหรับการโหวตนั้นครูสามารถเลือกได้ว่าจะเรียงผลโหวตจากมากไปน้อย หรือจากน้อยไปมากก็ได้ การแสดงผลจะมีสองรูปแบบนั่นก็คือ สี่เหลี่ยมจัตุรัส (Grid) และ สี่เหลี่ยมผืนผ้า (list) สิ่งที่ Flinga Wall แตกต่างจาก Flinga Whiteboard ก็คือสามารถนำโพลหรือแบบสอบถามที่สร้างมาทำเป็น Presentation ได้อีกด้วย อ่านแล้วครูคงจะรู้สึกน่าสนใจเดี๋ยวเราจะอธิบายวิธีการสร้าง session ด้วย Flinga Wall เป็นข้อ ๆ ตามลำดับเพื่อง่ายต่อความเข้าใจของครูที่สนใจ

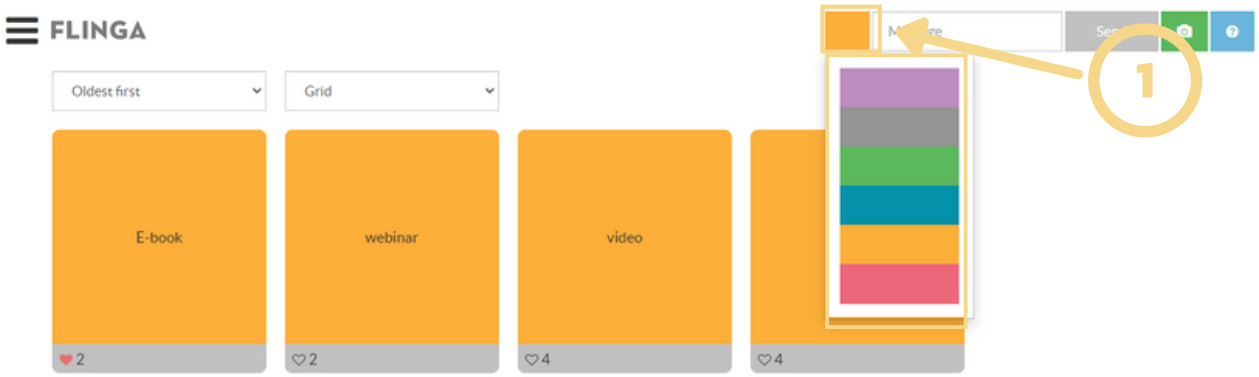
1. คลิก tools ที่แถบเครื่องมือด้านบนเพื่อจะเลือกวิธีการสร้าง session ซึ่งเราจะเลือกรูปแบบการใช้งาน Flinga Wall ด้วยการคลิก Create a session ใต้หัวข้อ Flinga Wall



2. เมื่อคลิก Create a session จะมีกล่อง Name your session เด้งขึ้นเพื่อให้ตั้งหัวข้อ session หรือหัวข้อโพล ที่จะให้นักเรียนโหวต นอกจากนักเรียนโหวตสิ่งที่ครูตั้งมาแล้ว นักเรียนยังสามารถเพิ่มข้อเสนอแนะ เพื่อที่จะมาโหวตได้อีกด้วย จากตัวอย่างจะเป็นหัวข้อวิชาสัมมนา ทำอะไรดี เมื่อตั้งหัวข้อได้แล้ว คลิก Create

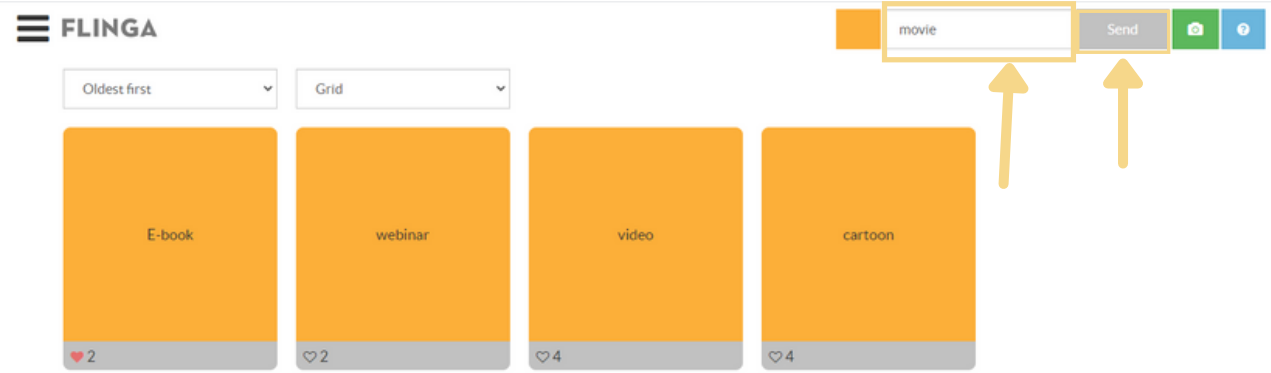


3. ครูสามารถตั้งโพลกี่ตัวเลือกก็ได้ โดยเริ่มจากการเลือกสี คลิกที่หมายเลข 1 จากนั้นจะขึ้นสีให้เลือก



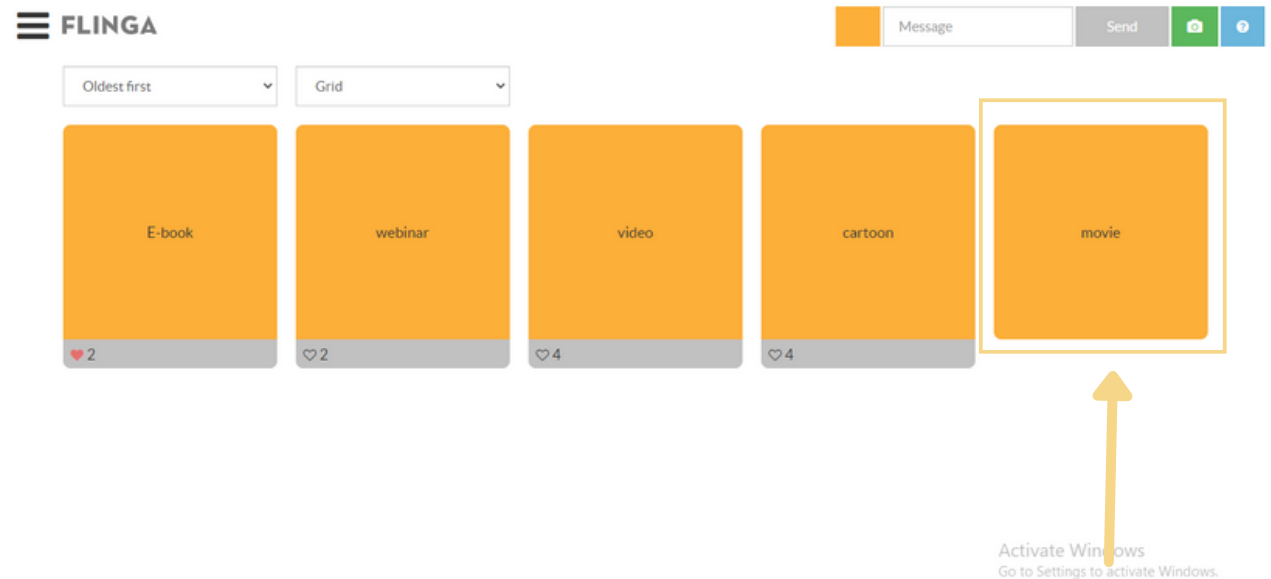
Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

4. เมื่อเลือกสีได้แล้ว ครูพิมพ์ตัวเลือกโพลในช่อง message และคลิก send จากตัวอย่างจะมีตัวเลือก 4 ตัวเลือก ได้แก่ e-book , webinar , video , cartoon และมีอีก 1 ตัวเลือกที่กำลังจะ send นั่นก็คือ movie



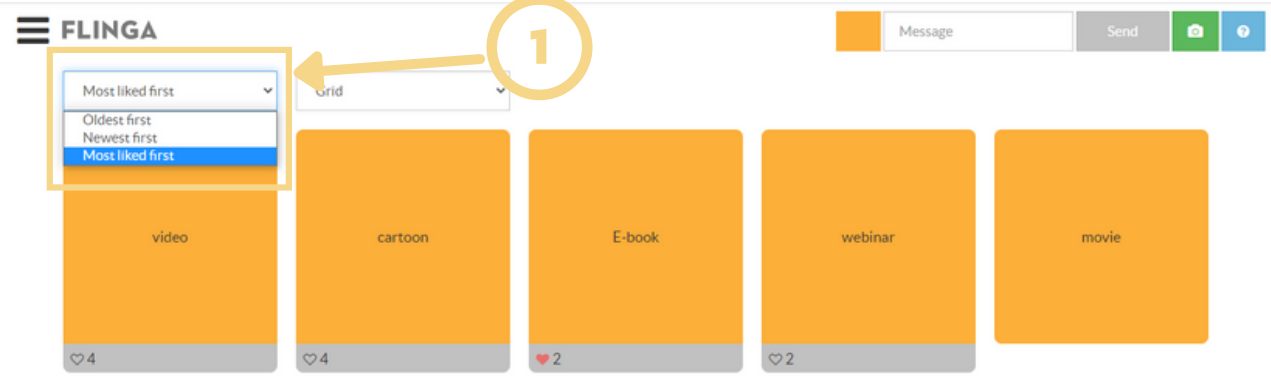
Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

5. เมื่อเราใส่ movie ในช่อง message และคลิก send จะมีกล่องข้อความ movie เพิ่มขึ้นมา



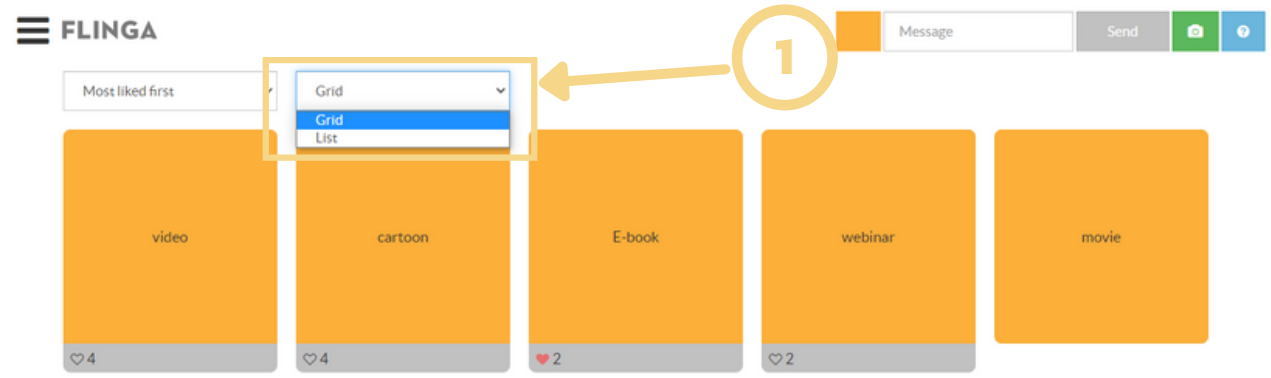
Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

6. เมื่อนักเรียนได้เข้ามาทำโพลแล้ว การเรียงลำดับผลโพลนั้นจะมี 3 รูปแบบ ได้แก่ oldest first (เรียงจากเก่าไปใหม่) , newest first (เรียงจากใหม่ไปเก่า) และ most first (เรียงจากผลโหวตมากไปน้อย) วิธีการใช้ก็คือคลิกที่หมายเลข 1 ก็จะมีรูปแบบการการเรียงลำดับผลโพลขึ้นมาให้เลือก



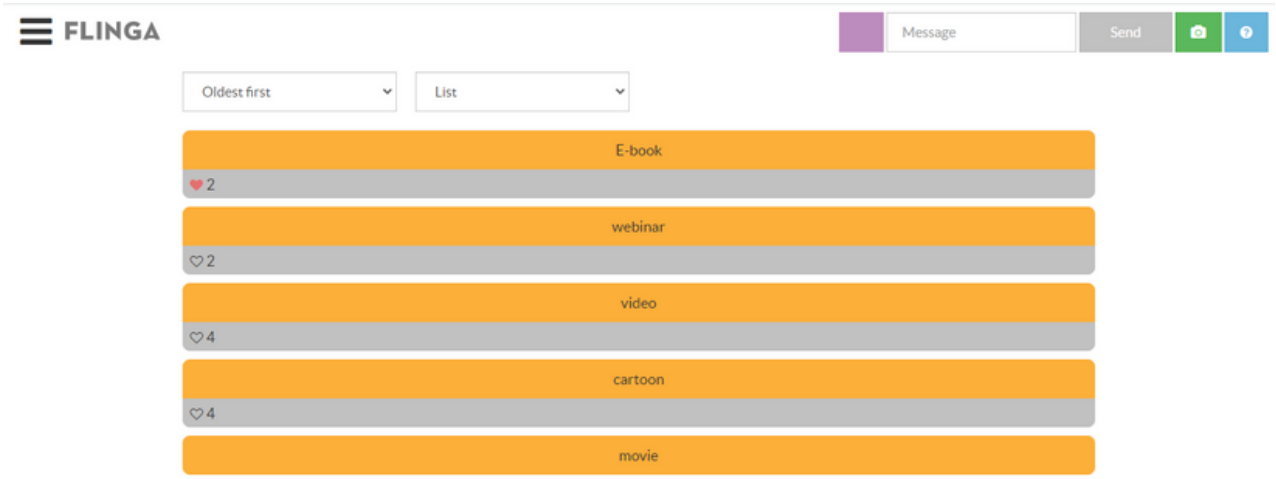
Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

7. รูปแบบการแสดงผลจะมีให้เลือก 2 รูปแบบ นั่นก็คือ แบบ Grid และแบบ list วิธีการใช้คือ คลิกที่หมายเลข 1 จะมีรูปแบบทั้งสองแบบขึ้นมาให้เลือก รูปแบบการแสดงผลแบบ Grid

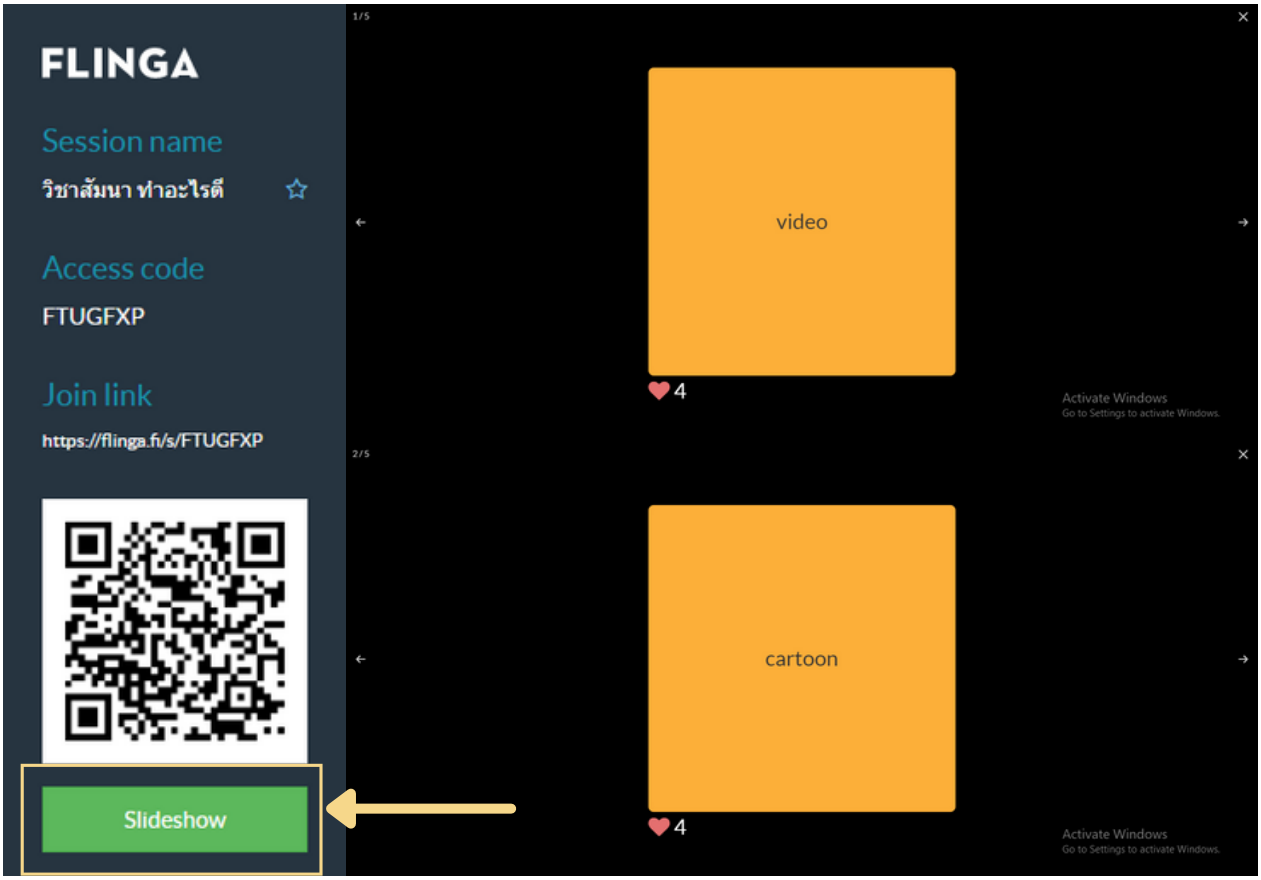


Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

รูปแบบการแสดงผลแบบ List



8. นอกจากนั้นยังสามารถ slideshow ข้อความได้อีกด้วย โดยคลิกที่  และคลิก slideshow



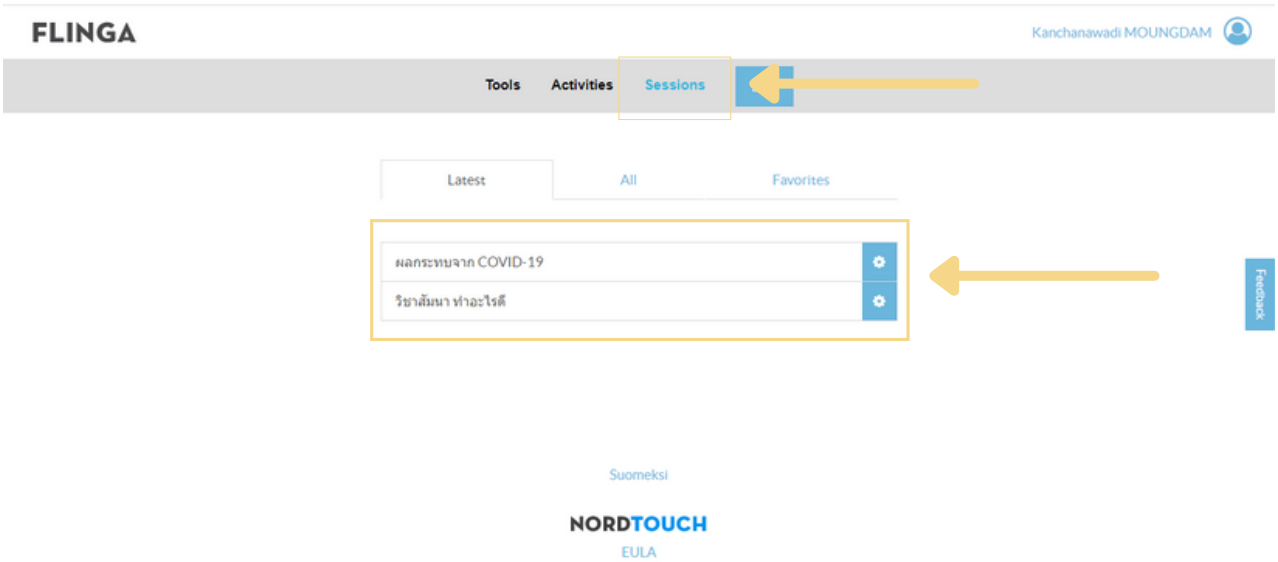
จากขั้นตอนด้านบนจะเห็นได้ว่ารูปแบบการใช้งานของ Flinga Wall จะมีจุดเด่น คือ Slideshow ครูสามารถนำผลโหวตขึ้นแสดงเป็น Presentation เพื่อให้นักเรียนดูได้ และยังมีการแสดงผลอีก 2 รูปแบบ นั่นก็คือแบบ Grid และแบบ List ที่ครูสามารถเลือกการลำดับผลโพลได้ถึง 3 รูปแบบได้แก่ oldest first (เรียงจากเก่าไปใหม่) , newest first (เรียงจากใหม่ไปเก่า) และ most first (เรียงจากผลโหวตมากไปน้อย)

SESSION

ในส่วนนี้จะพูดถึงทุกอย่างที่เกี่ยวกับ Session ว่าสามารถทำอะไรกับ Session ได้บ้าง ไม่ว่าจะเป็น การเปิด Session ในครั้งต่อไป การเปลี่ยนชื่อ Session การทำ Session ซ้ำ การลบ Session การส่งออก Session และการตั้งค่า Session ที่ครูจะสามารถควบคุมตัวเลือกที่นักเรียนสามารถใช้งานได้ ซึ่งจะมีสีและวัตถุต่าง ๆ ให้ครูเลือก

- การเข้าสู่ Sessions

การเข้าสู่ Sessions สามารถทำได้โดยคลิกเลือก Sessions ที่แถบเครื่องมือด้านบน เพื่อจะเปิด Sessions ที่เราเคยสร้างไว้แล้ว ซึ่งในภาพจะมี 2 Sessions ได้แก่ ผลกระทบจาก COVID-19 และโพลวิชาสัมมนา ทำอะไรดี สามารถคลิกที่ชื่อเพื่อเข้าสู่ Sessions ได้เลย



- การแก้ไข Sessions

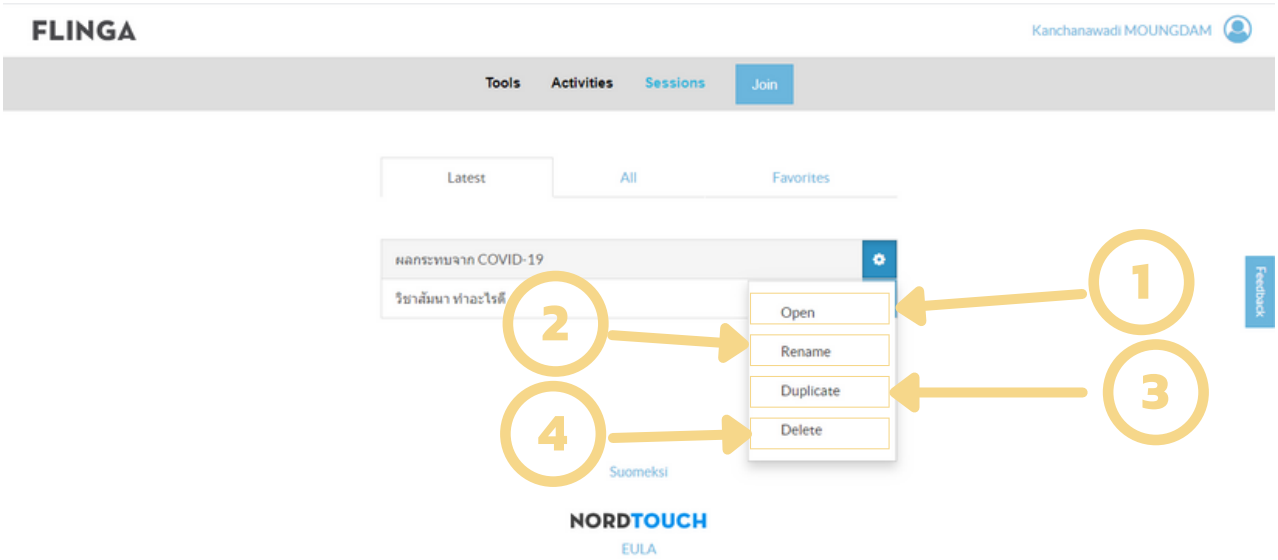
การแก้ไข Sessions สามารถทำได้โดยการคลิกที่  จะมีข้อมูลขึ้นมาดังภาพ ได้แก่

หมายเลข 1 : Open ใช้สำหรับเปิด Session เพื่อแก้ไขข้อมูล

หมายเลข 2 : Rename ใช้สำหรับเปลี่ยนชื่อ Session

หมายเลข 3 : Duplicate ใช้สำหรับทำ Session ซ้ำ

หมายเลข 4 : Delete ใช้สำหรับลบ Session



- ข้อมูลของ Sessions

เมื่อเปิด Session ขึ้นมาอีกครั้ง และคลิก จะมีข้อมูลเกี่ยวกับ Session ดังนี้



หมายเลข 1: ชื่อ Session

หมายเลข 2: code สำหรับส่งให้นักเรียนเข้าร่วม

หมายเลข 3: link สำหรับส่งให้นักเรียนเข้าร่วม

หมายเลข 4: QR code สำหรับส่งให้นักเรียนเข้าร่วม

หมายเลข 5: การแสดงผลแบบเต็มหน้าจอ



หมายเลข 6: การควบคุม Session

หมายเลข 7: การสร้าง Seesion ซ้ำอีก 1 Session

หมายเลข 8: การตั้งค่า Session

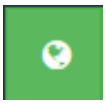
หมายเลข 9: การลบข้อความ Session

หมายเลข 10: การนำข้อความออกจาก Session (Excel)

หมายเลข 11: ออกจาก Session

- การตั้งค่า Sessions

  1. การตั้งกฎของ Session มีด้วยกัน 3 รูปแบบ คือ

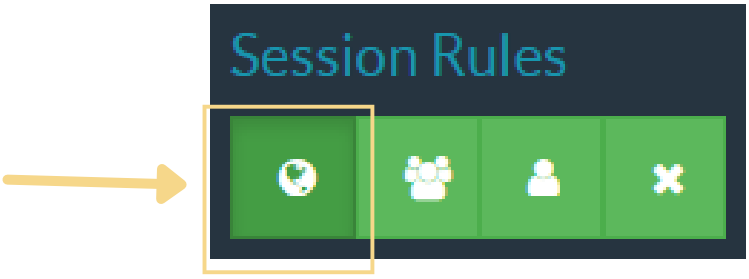

นักเรียนสามารถแก้ไขวัตถุได้ทุกอย่าง


นักเรียนสามารถแก้ไขวัตถุได้เพียงของตนเองและของเพื่อน

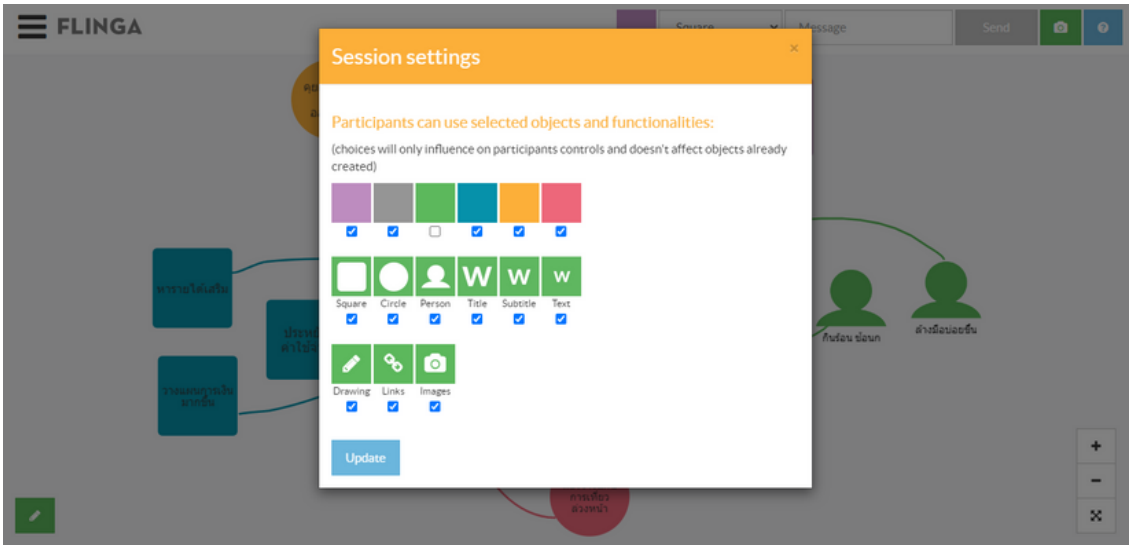

นักเรียนสามารถแก้ไขวัตถุได้เพียงของตนเองเท่านั้น


นักเรียนไม่สามารถแก้ไขวัตถุได้

ครูสามารถคลิกที่ไอคอนของกฎที่ต้องการเลือกได้เลย เมื่อคลิกแล้ว กฎที่เลือกนั้นจะขึ้นเป็นสีเขียวเข้ม เช่น ในภาพคือการเลือกกฎที่นักเรียนสามารถแก้ไขวัตถุได้ทุกอย่าง



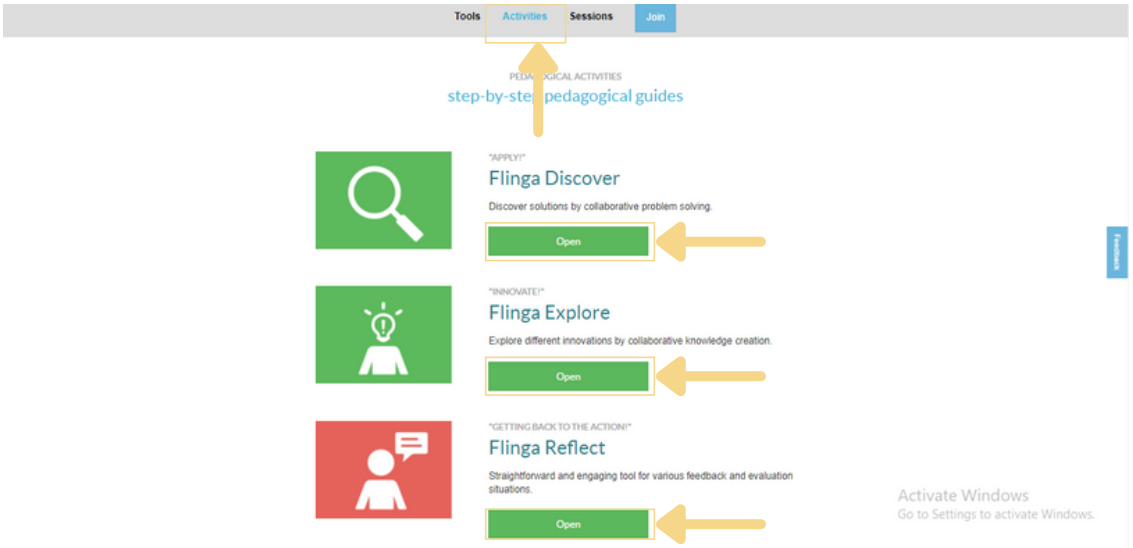
2. การตั้งค่า Session ด้วยการคลิก Session settings ครูจะสามารถควบคุมตัวเลือกที่นักเรียนสามารถใช้งานได้ ไม่ว่าจะเป็นสี และวัตถุต่าง ๆ



LEARNING ACTIVITIES

Flinga เป็นเว็บไซต์สำหรับการสร้างความรู้ร่วมกัน Flinga เปิดโอกาสให้นักเรียนเข้าร่วมการสนทนาหรือตอบคำถามที่ครูถามเป็นรายบุคคลแบบพร้อม ๆ กัน Flinga ช่วยให้สามารถรวบรวมความคิดเห็น และคำตอบของนักเรียนได้อย่างรวดเร็วและง่ายดายต่อการแสดงให้นักเรียนในชั้นเรียนทุกคนได้เห็น นักเรียนจะมีส่วนร่วมในการทำงานร่วมกันด้วยวิธีที่ง่ายและสนุกสนาน ซึ่งต่อจากนี้เราจะพูดถึงกิจกรรมที่น่าสนใจ

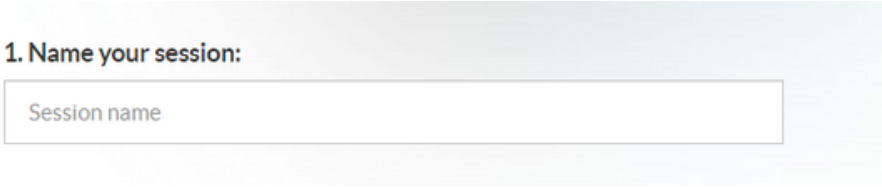
การเข้า Learning Activities ครูสามารถคลิกที่ Activities เพื่อเลือกกิจกรรมที่ครูสนใจไม่ว่าจะเป็น Flinga Discover , Flinga Explore หรือ Flinga Reflect ถ้าหากครูสนใจกิจกรรมไหนคลิก OPEN ของกิจกรรมนั้นได้เลย



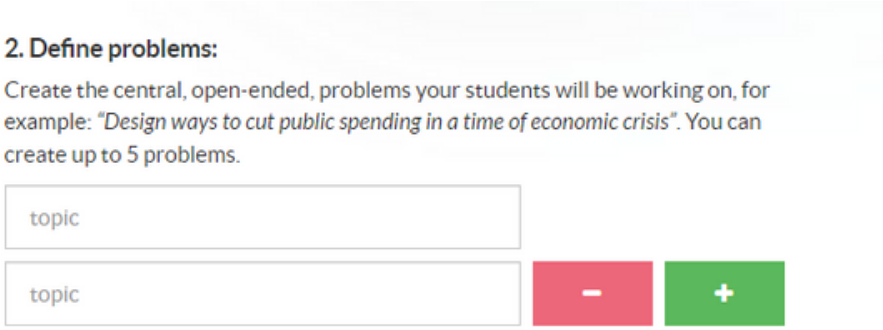
เมื่อคลิก OPEN แล้วก็จะไปสู่หน้าของกิจกรรมนั้น ๆ ซึ่งจะมีการใช้งานที่ต่างกัน เราจะอธิบายถึงความแตกต่างของแต่ละกิจกรรม ว่ากิจกรรมใดเหมาะการสอนแบบไหน มีวัตถุประสงค์เพื่ออะไร ใช้ในช่วงไหนของการจัดการเรียนการสอนหลังจากที่ได้สอนการสร้าง Session แล้ว ซึ่งการสร้าง Session ของทุกกิจกรรมนั้นจะเหมือนกัน ดังนี้

การสร้าง Session ของ Activities

1. ตั้งชื่อ Session ที่ครูต้องการให้นักเรียนศึกษา ในช่อง Session name

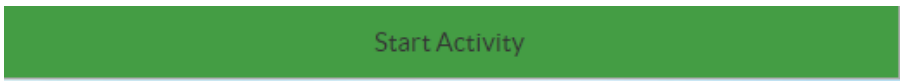


2. ตั้งหัวข้อปัญหาที่ครูต้องการให้นักเรียนแก้ปัญหา หรือหัวข้อที่ครูต้องการให้นักเรียนให้ข้อเสนอแนะ ในช่อง topic



3. ครูสามารถเพิ่มหัวข้อในข้อที่ 2 ได้มากถึง 5 หัวข้อโดยคลิกที่ ไอคอนบวก + และสามารถลบหัวข้อโดยคลิกที่ไอคอนลบ −

4. เมื่อครูตั้งชื่อ session และตั้งหัวข้อ topic ได้แล้ว ก็คลิก Start Activity เพื่อเป็นการเริ่มกิจกรรมได้เลย



5. หลังจากครูคลิก Start Activity จะมี link (หมายเลข 1), QR code (หมายเลข 2) และ code (หมายเลข 3) สำหรับส่งให้นักเรียน เพื่อให้นักเรียนเข้าร่วมในการตอบคำถาม



FLINGA DISCOVER



Flinga Discover เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสำหรับนักเรียนกลุ่มเล็ก ๆ ที่พยายามค้นหาวิธีแก้ปัญหาปลายปิด จากหัวข้อที่ครูกำหนด เป็นวิธีที่ครูสามารถผลักดันให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้ร่วมกันและทำให้นักเรียนได้รับความรู้ใหม่ ๆ เพิ่มขึ้น

วัตถุประสงค์

1. ครูต้องการผลักดันให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ร่วมกัน
2. ครูต้องการประเมินว่านักเรียนสามารถประยุกต์ใช้สิ่งที่เรียนรู้ได้หรือไม่
3. ครูต้องการฝึกทักษะการแก้ปัญหาปลายปิดของนักเรียน

กรอบเวลา : 15 - 90 นาที

เครื่องมือ

นักเรียน : คอมพิวเตอร์หรือมือถือ 1 เครื่องพร้อมอินเทอร์เน็ต/กลุ่ม

ครู: คอมพิวเตอร์หรือมือถือ 1 เครื่องพร้อมอินเทอร์เน็ต

สมรรถนะ

1. Communication (การสื่อสาร)
2. Collaboration (การทำงานร่วมกัน)

ประโยชน์

การใช้ Flinga Discover จะช่วยให้นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ครูสอนไปใช้ ในการค้นหาวิธีแก้ปัญหาประเภทต่าง ๆ เช่น ครูใช้ Flinga Discover เพื่อประเมินว่านักเรียนเข้าใจสิ่งที่เรียนรู้ไปอย่างไรและสามารถนำไปปฏิบัติได้หรือไม่ แต่ครูก็ยังสามารถใช้กิจกรรมนี้ได้ในช่วงต้นคาบ เพื่อกระตุ้นนักเรียนและประเมินนักเรียนก่อนเรียนก็ได้

FLINGA DISCOVER



Flinga Explore เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสำหรับนักเรียนกลุ่มเล็ก ๆ ที่พยายามค้นหาวิธีแก้ปัญหาปลายเปิดจนเกิดเป็นนวัตกรรมโดยการแก้ไขปัญหา อย่างสร้างสรรค์ (Creative Problem Solving : CPS) จนเกิดเป็นนวัตกรรม วิธีนี้ช่วยให้ครูสามารถเรียกความสนใจจากนักเรียนได้ ทำให้นักเรียนได้แก้ปัญหาร่วมกัน โดยอาศัยปัญหาปลายเปิดที่ไม่มีคำตอบที่ถูกต้อง

วัตถุประสงค์

1. ครูต้องการฝึกทักษะการแก้ปัญหาปลายเปิดของนักเรียน
2. ครูต้องการให้นักเรียนใช้การคิดเชิงนวัตกรรม (Innovative Thinking)
3. ครูต้องการให้นักเรียนมีการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์ (Creative Problem Solving : CPS)

กรอบเวลา : 15 - 90 นาที

เครื่องมือ

นักเรียน : คอมพิวเตอร์หรือมือถือ 1 เครื่องพร้อมอินเทอร์เน็ต/กลุ่ม

ครู: คอมพิวเตอร์หรือมือถือ 1 เครื่องพร้อมอินเทอร์เน็ต

สมรรถนะ

1. Communication (การสื่อสาร)
2. Collaboration (การทำงานร่วมกัน)

ประโยชน์

การใช้ Flinga Explore จะช่วยให้นักเรียนเสริมสร้างความเข้าใจ และหาวิธีการแก้ปัญหาในหัวข้อปลายเปิด เช่น ครูสามารถใช้ Flinga Explore ในช่วงต้นคาบ เพื่อกระตุ้นการคิดที่เป็นประสบการณ์ของนักเรียน ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนได้รับความรู้ใหม่ ๆ แต่ครูก็ยังสามารถใช้กิจกรรมนี้หลังจากที่นักเรียนศึกษาหัวข้อแล้ว เพื่อที่จะประเมินว่านักเรียนสามารถประยุกต์การใช้งาน และสังเคราะห์ได้หรือไม่

FLINGA REFLECT



Flinga Reflect เป็นเครื่องมือที่เรียบง่ายและมีประสิทธิภาพ เหมาะสำหรับ การประเมินและให้ข้อเสนอแนะ เพื่อนำไปปรับปรุง เน้นการประเมินในแง่มุมที่สำคัญที่สุดของกระบวนการที่อยู่ระหว่างการประเมินผลและกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมสะท้อนความคิดของตนไม่ว่าจะเป็นรายบุคคลหรือกลุ่มย่อย

วัตถุประสงค์

1. ครูต้องการรับข้อเสนอแนะจากนักเรียนทันที
2. ครูต้องการเครื่องมือที่เรียบง่าย มีประสิทธิภาพในการประเมินผล และการให้ข้อเสนอแนะ
3. ครูต้องการให้กระบวนการเรียนรู้มีการกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

กรอบเวลา : 15 - 45 นาที

เครื่องมือ

นักเรียน : คอมพิวเตอร์หรือมือถือ 1 เครื่องพร้อมอินเทอร์เน็ต/กลุ่ม

ครู: คอมพิวเตอร์หรือมือถือ 1 เครื่องพร้อมอินเทอร์เน็ต

สมรรถนะ

1. Critical thinking (การคิดอย่างมีวิจารณญาณ)
2. Analytical thinking (การคิดวิเคราะห์)

ประโยชน์

Flinga Reflect ช่วยเพิ่มทักษะการคิดวิเคราะห์และการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนด้วยการสะท้อนคิดและการประเมินผล นับเป็นสิ่งที่จะแสดงภาพความเข้าใจเกี่ยวกับความสำเร็จของกระบวนการเรียนรู้ที่ได้จัดในชั้นเรียนและนำไปต่อยอดในการเรียนการสอนคาบถัดไป เครื่องมือนี้มีเหมาะสำหรับขั้นสรุปและขั้นตอนการประเมินผล แต่ก็ยังสามารถใช้เมื่อไหร่ก็ได้ในระหว่างกระบวนการเรียนรู้เมื่อต้องการการประเมินผลและต้องการรับข้อเสนอแนะ

Flinga เป็นเว็บไซต์ของการเรียนรู้ที่ใช้เทคโนโลยีเป็นสื่อกลางระหว่างครูและนักเรียน มีทั้งการสอบถามข้อมูลและการให้ข้อเสนอแนะที่อยู่ในการจัดการเรียนการสอนของครูในทุกวันนี้ แทนที่จะมุ่งไปที่การได้มาซึ่งความรู้ของนักเรียนครูสามารถใช้ Flinga เป็นกิจกรรมที่ให้นักเรียน มีส่วนร่วมในการเรียนการสอนในการแลกเปลี่ยนความรู้ร่วมกัน ซึ่งสามารถใช้งานได้ทั้งกลุ่มเล็กไปจนถึงกลุ่มใหญ่ ไม่ว่าการจัดการเรียนการสอนจะเป็นการบรรยายที่มีนักเรียนจำนวนมาก การบรรยายที่มีนักเรียนจำนวนน้อย การเรียนร่วมกันเป็นทีม หรือจะเป็นเพียงการจัดการเรียนการสอนรายบุคคล Flinga จะมีกิจกรรมที่เหมาะสมกับการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบนั้น ๆ ตามที่ครูต้องการ ในส่วนของกิจกรรมการเรียนรู้จะเน้นที่พัฒนาตัวนักเรียนด้วยไม่ว่าจะเป็นการสื่อสาร การทำงานร่วมกัน การคิดอย่างมีวิจารณญาณ หรือ การคิดวิเคราะห์ ถือเป็นการสอดแทรกทักษะในศตวรรษที่ 21 ไปในกิจกรรมการเรียนรู้นั้น ๆ ด้วย

แหล่งอ้างอิง

ENGAGING STUDENTS WITH FLINGA. (n.d.). nordtouch. Retrieved 2 13, 2021, from https://www.nordtouch.fi/

การใช้แอปพลิเคชันที่สามารถแลกเปลี่ยน และแชร์ความเห็นซึ่งกันและกัน(Flinga). (2017). http://www.agr.rmutt.ac.th/

Flinga platform. (2018). University of Luxembourg. Retrieved 2 24, 2021, from https://digital-learning.lu/tools-resources/digital-tools/flinga/

Veröffentlicht. (2019, 8 28). FLINGA: OFFENES BRAINSTORMING-TOOL, KOLLABORATIVE MINDMAP & WHITEBOARD. Ebildungslabor. Retrieved 2 13, 2021, from https://ebildungslabor.de/blog/flinga/#0

KAHOOT

เว็บไซต์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

หมวดที่ 2

สารบัญ

I. KAHOOT ! เกมส์การเรียนรู้ยอดเยี่ยม

1.1 What is Kahoot! 159

1.2 Kahoot's achievements 159

1.3 Why would anyone choose to use Kahoot! 161

1.4 Let's get to know Kahoot!. 161

1.5 Let's get to know Kahoot! 161

1.6 Tips & how to use Kahoot! 162

II. วิธีการสมัครบัญชีผู้ใช้โปรแกรม KAHOOT 162

2.1 สำหรับผู้ใช้ใหม่ที่ยังไม่มีบัญชีผู้ใช้โปรแกรม Kahoot 162

III.วิธีการเข้าสู่บัญชีผู้ใช้โปรแกรม KAHOOT

3.1 สำหรับผู้ใช้ที่มีบัญชีผู้ใช้โปรแกรม Kahoot แล้ว 166

IV.วิธีการเข้าสู่บัญชีผู้ใช้โปรแกรม KAHOOT 167

4.1 หน้าต่าง Home 168

4.2 หน้าต่าง Discover 170

4.3 หน้าต่าง Kahoots 170

4.4 หน้าต่าง Reports 171

4.5 หน้าต่าง Groups 171

V.วิธีการสร้างชุดคำถาม (แบบทดสอบ) 173

5.1 ตั้งค่าประโยคคำถาม (โจทย์) 176

5.2 ตั้งค่าตั้งค่ารูปภาพและวิดีโอในข้อคำถาม 177

5.3 ตั้งค่าตัวเลือก (คำตอบ) 179

5.4 กำหนดตัวเลือกที่ถูกต้อง 182

5.5 การคัดลอก - ลบข้อคำถาม 188

5.6 การบันทึกชุดคำถาม 189

5.7 การเผยแพร่ชุดคำถาม 192

5.8 การเป็น Host Kahoot 193

5.9 การเป็น Host Kahoot 194

VI.แหล่งอ้างอิง 194

KAHOOT

เว็บไซต์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1.KAHOOT ! เกมส์การเรียนรู้ยอดเยี่ยม

1.1 WHAT IS KAHOOT!

เป็นบริษัทแพลตฟอร์มการเรียนรู้ระดับโลกที่ต้องการเพิ่มศักยภาพให้กับทุกคนรวมถึงผู้เรียนและครู เพื่อปลดล็อกศักยภาพในการเรียนรู้อย่างเต็มที่

แพลตฟอร์มการเรียนรู้นี้ช่วยให้บุคคลหรือองค์กรใด ๆ สร้างแบ่งปันและเล่นเกมการเรียนรู้ที่กระตุ้นการมีส่วนร่วมที่น่าสนใจได้อย่างง่ายดาย Kahoot! สามารถเล่นเกมได้ทุกที่ไม่ว่าจะด้วยตนเองหรือจะโดยใช้อุปกรณ์ใดก็ได้ที่มีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต

1.2 KAHOOT'S ACHIEVEMENTS



ผู้เล่น 5B ตั้งแต่เปิดตัว

ผู้เล่น 5 พันล้านคนได้เล่นบน Kahoot! นับตั้งแต่เปิดตัวในปี 2013 Kahoot! มีผู้เล่นเข้าร่วม 1.5 พันล้านคนในช่วง 12 เดือนที่ผ่านมา



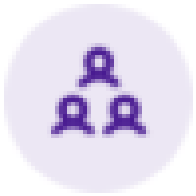
กว่า 200 ประเทศ

นับตั้งแต่เปิดตัว Kahoot! ได้รับการเล่นในทุกประเทศในโลก นั่นคือการเรียนรู้ระดับโลก!



เกม kahoot 100M

และการนับ! Kahoot! ช่วยให้คุณสร้างเกมสำหรับเรื่องใด ๆ ในหัวข้อใด ๆ ภาษาใดก็ได้ในไม่กี่นาที



ผู้เล่นองค์กร 20 ล้านคน

Kahoot! ถูกใช้ในสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกันนอกเหนือจากห้องเรียน และมีผู้เล่น 20 ล้านคนที่เข้าร่วมในองค์กรในปี 2019



97% ของ 500 บริษัท

บริษัทต่าง ๆ กำลังเล่น Kahoot! สำหรับการฝึกอบรม การนำเสนอ การเริ่มงานกิจกรรมและอื่น ๆ



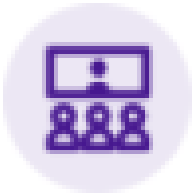
เล่นเกม 250 ล้านเกม

จำนวน Kahoot ทั้งหมด! เกมที่เล่นทั่วโลกในช่วง 12 เดือนที่ผ่านมา



ครูมากกว่า 7 ล้านคน

เป็นเจ้าของบัญชีผู้ใช้ kahoot ในปีที่แล้ว



ครูและนักเรียนในสหรัฐอเมริกาครึ่งหนึ่ง

เป็นเจ้าของบัญชีผู้ใช้หรือเล่น kahoot ในปีที่แล้ว



การลงทุน $ 325M

Kahoot! ได้ระดมทุนทั้งหมด 325 ล้านดอลลาร์จาก SoftBank, Northzone, Creandum, M12 (เดิมคือ Microsoft Ventures), Datum Group, Accelerator Investments LLC (เป็นเจ้าของโดย Walt Disney Company) และนักลงทุนชาวนอร์เวย์และต่างประเทศ Kahoot! ได้รับการจดทะเบียนใน Euronext Growth ของตลาดหลักทรัพย์ออสโลเมื่อวันที่ 10 ตุลาคม 2019

1.3 WHY WOULD ANYONE CHOOSE TO USE KAHOOT!

1. เพิ่มลูกเล่นในการตอบคำถามด้วยรูปภาพและวิดีโอโดยมีเวลาเป็นตัวกำหนด ทำให้ผู้เรียนรู้สึกท้าทายและเร้าใจไปกับกิจกรรม

2. ผู้สอนสร้างรูปแบบคำถามได้หลากหลายทั้งแบบตัวเลือกและเรียงลำดับ เพื่อนำไปใช้ให้เหมาะสมกับกิจกรรมภายในห้องเรียน

3. ส่งเสริมทักษะการคิดผ่านการระดมสมองและการตัดสินใจอย่างมีเหตุผล

4. ช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียนและเพิ่มการมีส่วนร่วมในรายวิชา

5. สร้างบรรยากาศที่สนุกสนานในการเรียนรู้

6. ตัวช่วยประเมินความเข้าใจของผู้เรียนและวิเคราะห์ผลเพื่อปรับปรุงรูปแบบหรือวิธีการสอน

7. ส่งเสริมให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาการเรียนรู้ได้มากขึ้น

8. ส่งเสริมทักษะการเชื่อมโยงความรู้กับสีและสัญลักษณ์ของตัวเลือก

1.4 LET'S GET TO KNOW KAHOOT!

เชื่อว่าหลาย ๆ คนต้องรู้จัก Kahoot กันอยู่บ้าง เพราะ Kahoot เป็นเว็บไซต์ที่ได้รับความนิยมในการนำมาใช้เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนในห้องเรียน ไว้สำหรับสร้างแบบทดสอบผ่านเกมที่มีการตอบสนองกับผู้เล่นได้ (Interactive Quiz Game) ช่วยให้ผู้เรียนสนุกไปกับการเรียนรู้รูปแบบใหม่และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนได้เป็นอย่างดี

ด้วยรูปแบบเกมเป็นการสร้างข้อคำถามสั้น ๆ ที่ช่วยลดความน่าเบื่อในการอ่าน ใช้สีและสัญลักษณ์แทนข้อความเป็นตัวช่วยให้ผู้เรียนตื่นตัวอยู่ตลอดเวลา เกิดการจดจำและเชื่อมโยงได้ดี การจับเวลาของแต่ละข้อเป็นตัวช่วยให้ผู้เรียนมีสติและฝึกทักษะการคิด การตัดสินใจมากขึ้น ถือเป็นการทำแบบทดสอบที่สนุก และตื่นเต้นทุกครั้งที่ได้เล่น

1.5 LET'S GET TO KNOW KAHOOT!

<u>สำหรับผู้ใช้แบบ Basic</u>

- ไม่ได้ใช้ฟรี 100 % มีฟังก์ชันบางส่วนต้อง Upgrade สำหรับผู้ใช้แบบ Pro , Premium , Premium+ เพื่อได้ใช้ฟังก์ชันที่หลากหลายมากขึ้น เช่น
    - รูปแบบของชุดคำถาม
    - จำนวนผู้เข้าร่วมเล่นแบบ Assign ที่จำกัดแค่ 100 คน
    - จำนวนตัวเลือกที่สามารถเลือกตอบ จำกัดตอบได้แค่ 1 ตัวเลือก

1.6 TIPS & HOW TO USE KAHOOT!

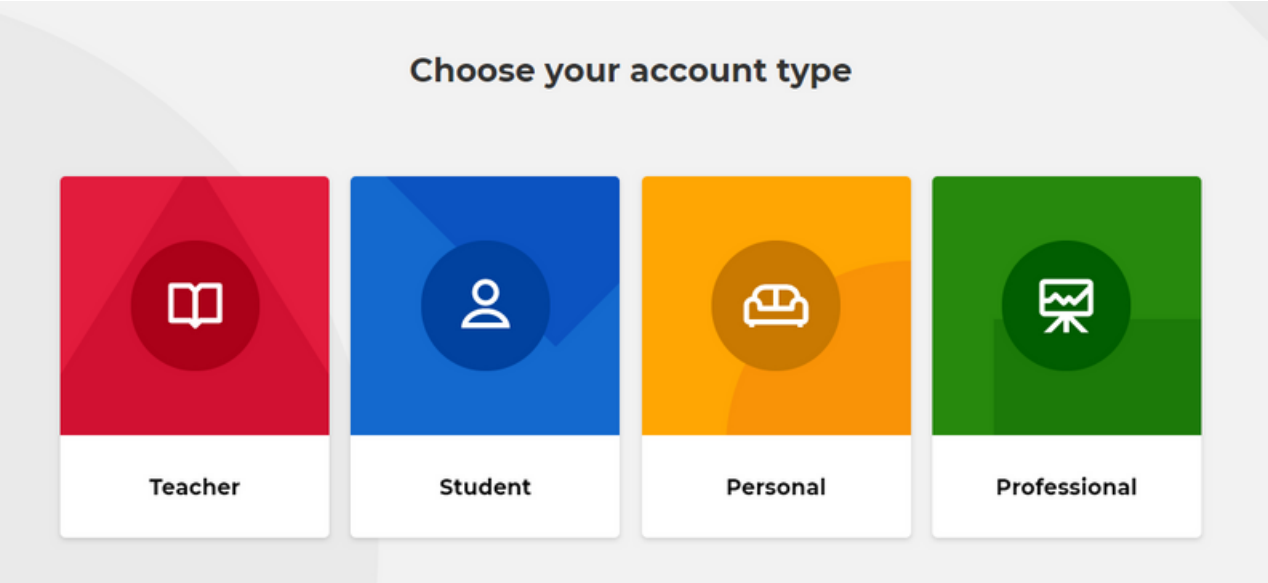
แบ่งการใช้งานเป็น 2 ส่วนใหญ่ ๆ คือ สำหรับผู้สร้าง และ สำหรับผู้เข้าร่วม

1. สำหรับผู้สร้างชุดคำถาม (แบบทดสอบ)
    a. การสมัครบัญชีผู้ใช้โปรแกรม Kahoot (Sign up)
    b. การเข้าสู่ระบบโปรแกรม Kahoot (Log in)
    c. หน้าหลักโปรแกรม Kahoot เบื้องต้น
    d. การสร้างชุดคำถาม (แบบทดสอบ)
    e. การเผยแพร่ชุดคำถาม
    f. การเป็น Host Kahoot
2. สำหรับผู้เข้าร่วมเล่นชุดคำถาม (แบบทดสอบ)
    - การเข้าร่วมเล่น Kahoot

2. วิธีการสมัครบัญชีผู้ใช้โปรแกรม KAHOOT

2.1 สำหรับผู้ใช้ใหม่ที่ยังไม่มีบัญชีผู้ใช้โปรแกรม KAHOOT

1. เข้าไปที่ URL https://create.kahoot.it/auth/register



2. แสดงคำถาม ให้คุณเลือกประเภทหรือสถานะสำหรับบัญชีของคุณในการใช้งาน Kahoot

ให้เลือก 4 คำดังนี้



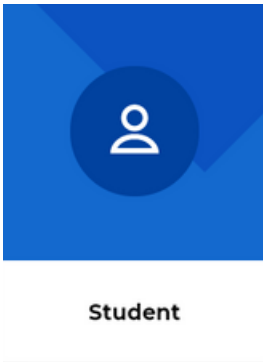
1. Teacher (ครูและอาจารย์)



2. Student (นักเรียน)

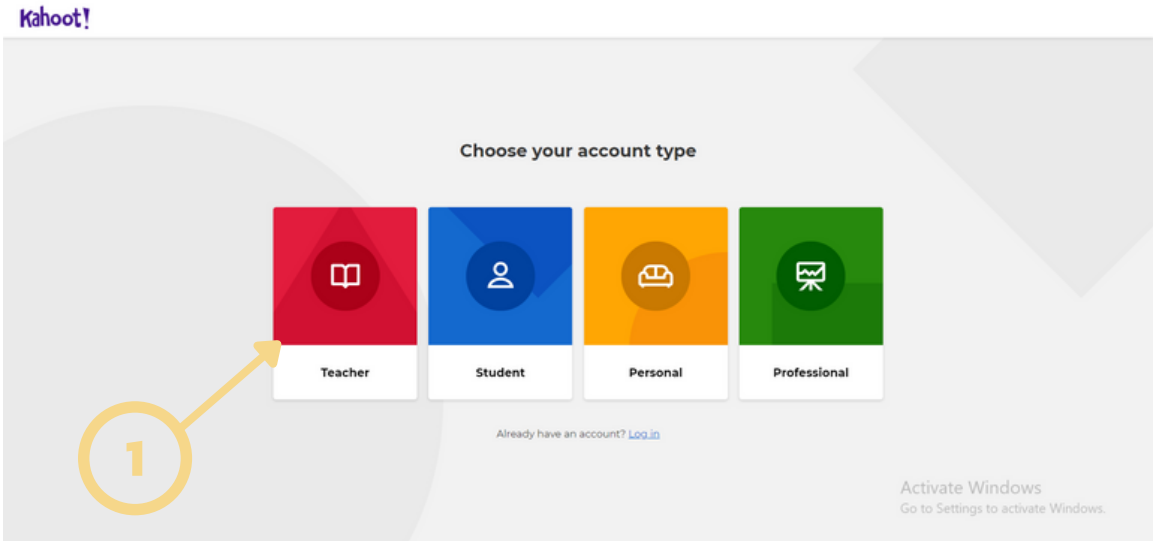


3. Personal (ส่วนบุคคล)

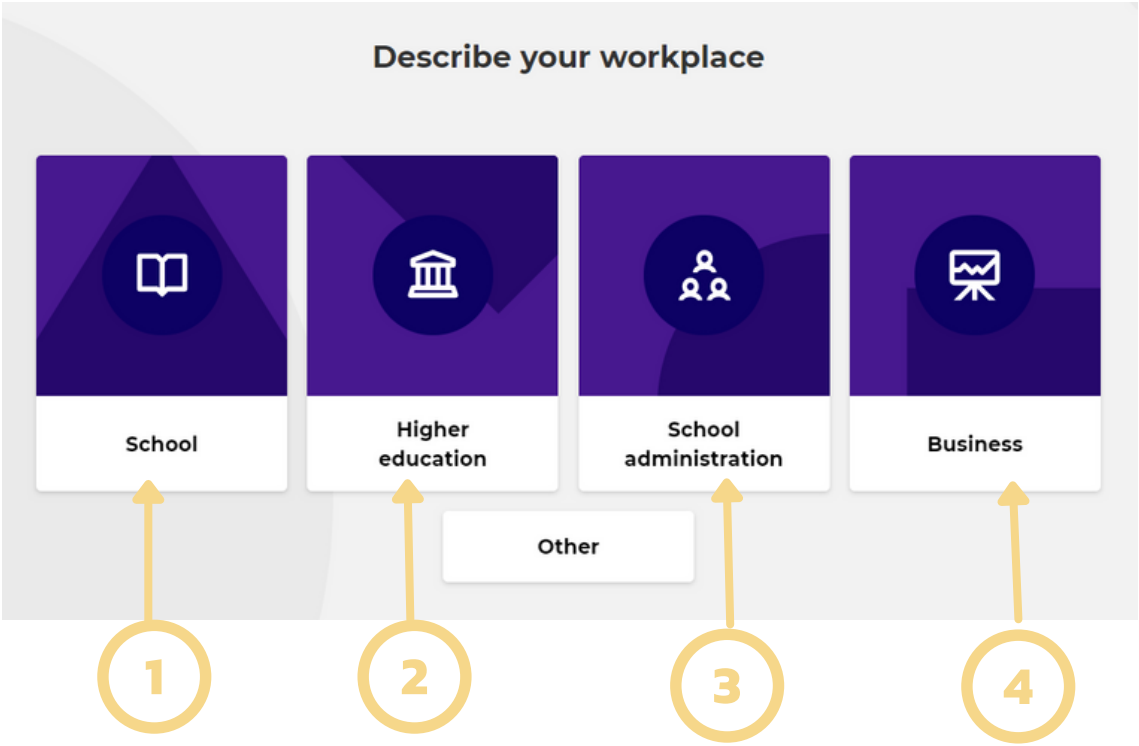


4. Professional (มืออาชีพ)

3. ในตัวอย่างนี้ทำการเลือกสถานะสำหรับบัญชีผู้ใช้เป็น Teacher (1)



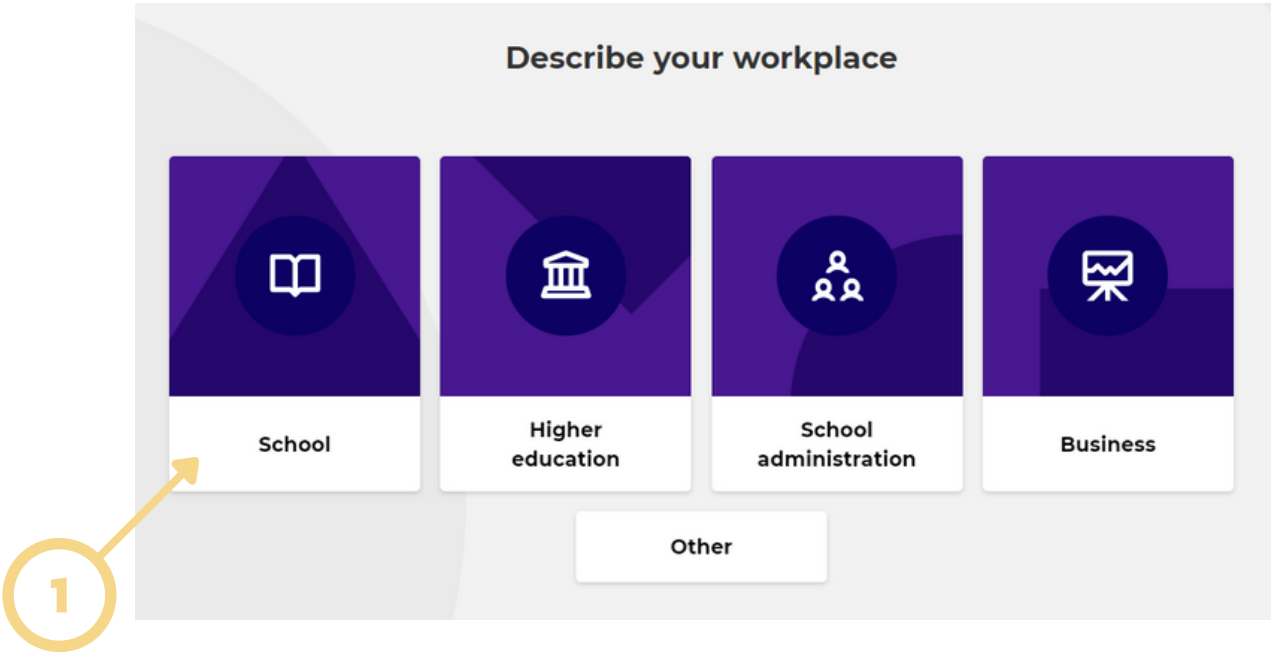
4. ต่อมาแสดงคำถาม ให้คุณเลือกคำที่อธิบายสถานที่ทำงานของคุณ



ในส่วนนี้มีให้เลือก 5 คำ ดังนี้

1. School (โรงเรียน)
2. Higher education (อุดมศึกษา)
3. School administration (การบริหารโรงเรียน)
4. Business (ธุรกิจ)
5. Other (อื่น ๆ)

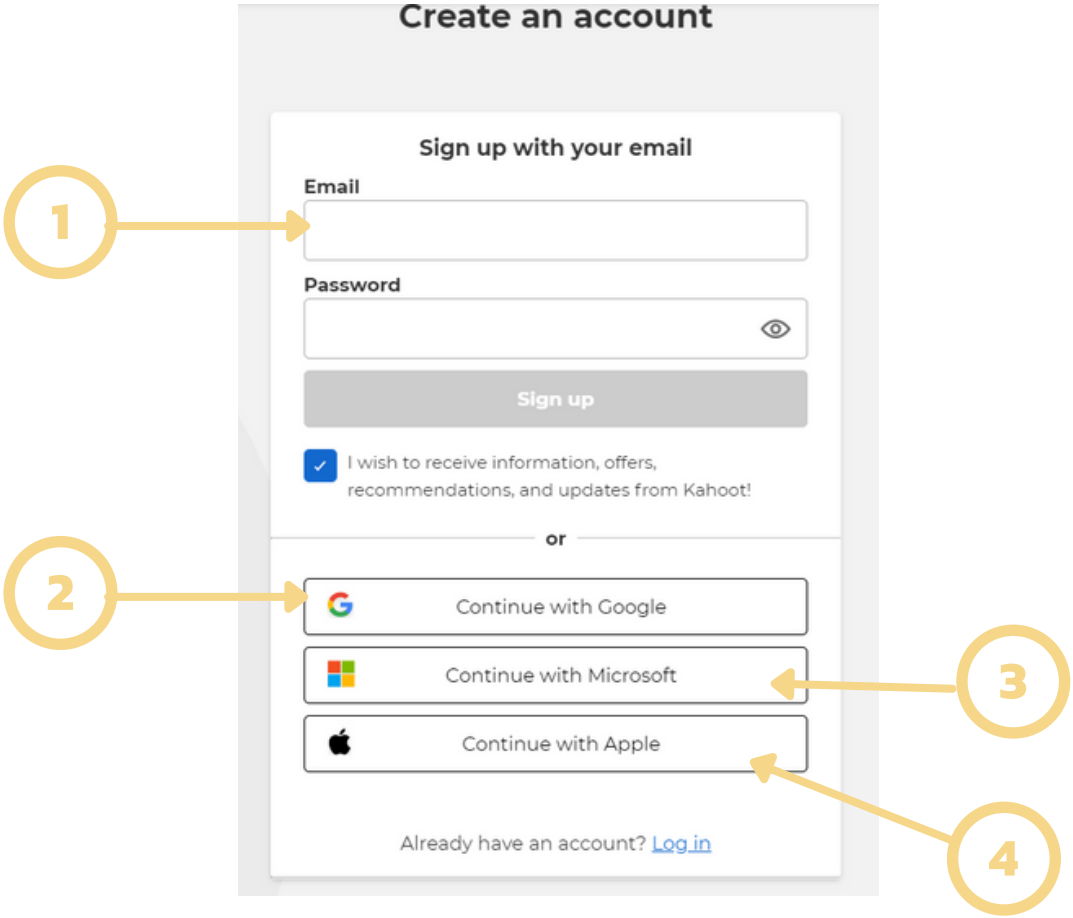
5. ในตัวอย่างนี้ทำการเลือกสถานที่ทำงานเป็น School (1)



6. ต่อมาแสดงหน้าต่าง ให้คุณเลือกวิธีการลงทะเบียนเข้าใช้งานโปรแกรม Kahoot 4 วิธี ดังนี้

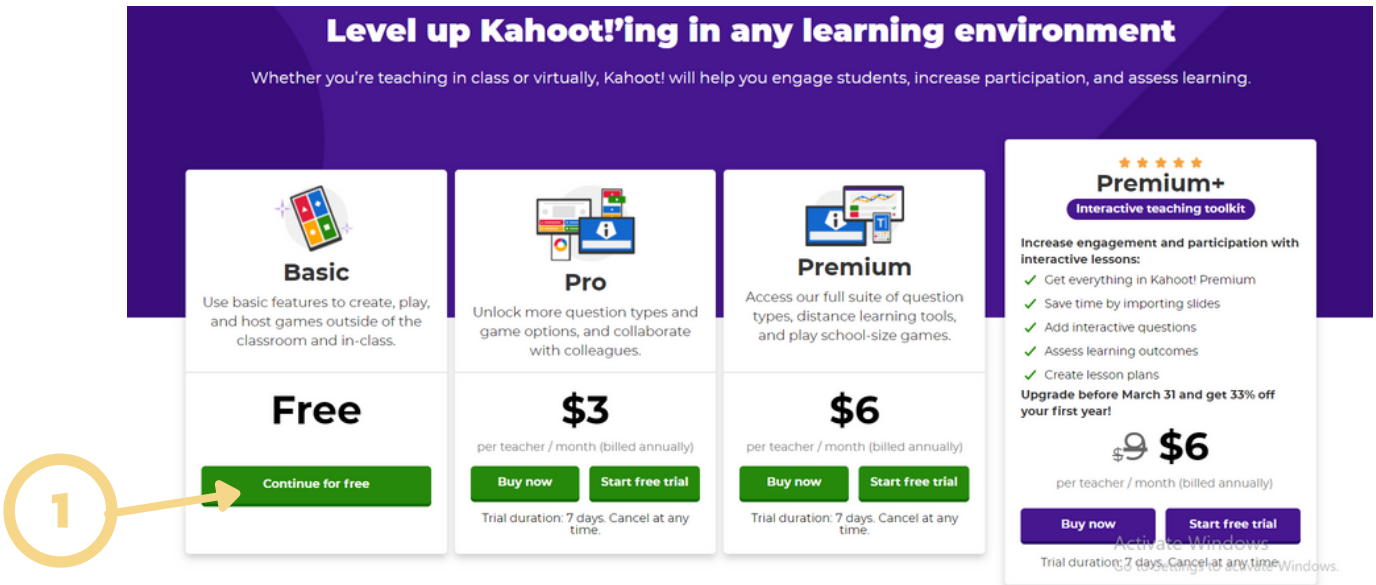
(1) เข้าสู่ระบบผ่าน E-mail (2) เข้าสู่ระบบผ่าน Google

(3) เข้าสู่ระบบผ่าน Microsoft (4) เข้าสู่ระบบผ่าน Apple



7. หลังจากลงทะเบียนเสร็จจะแสดงหน้าต่างแนะนำการซื้อแพ็กเกจ Pro , Premium และ Premium+

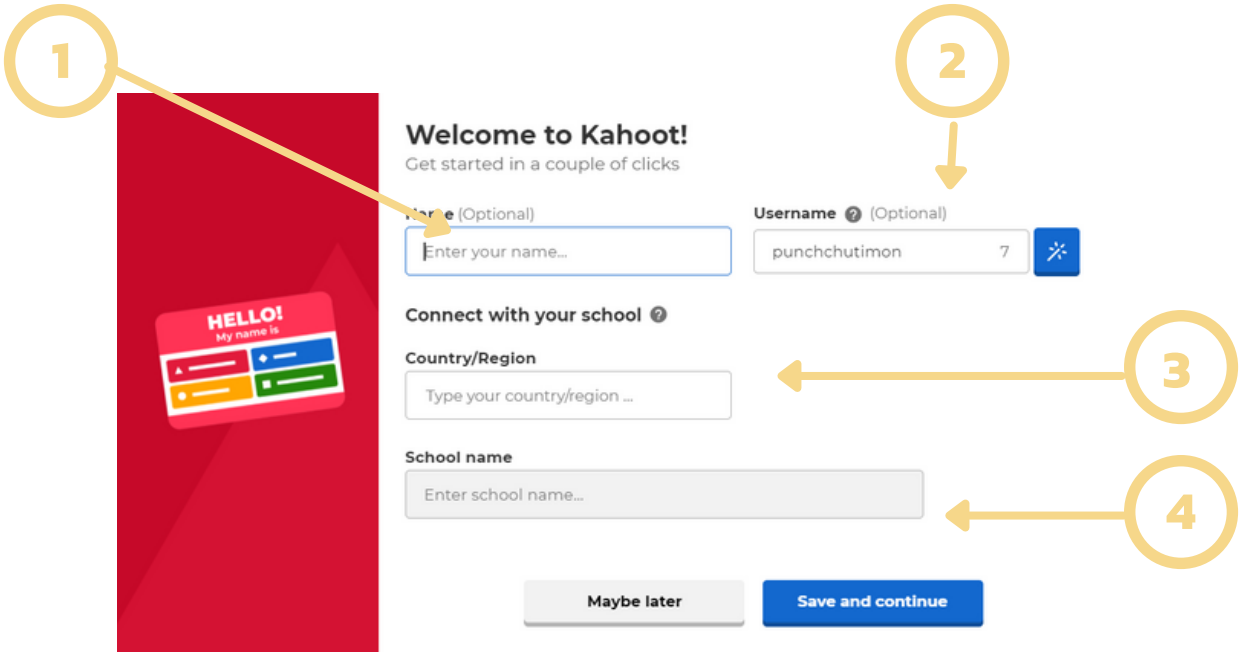
ให้คุณเลือกแบบ Basic คลิกที่ **Continue for free** (1) สำหรับการใช้แบบไม่เสียค่าใช้จ่าย



ต่อมาแสดงหน้าต่างต้อนรับเข้าสู่ Kahoot โดยให้คุณกรอกรายละเอียด ดังนี้

(1) Name (ชื่อ) , (2) Username (ชื่อผู้ใช้) , (3) Country/Region (ประเทศ/ภูมิภาค)

(4) School name (ชื่อโรงเรียน) หากกรอกข้อมูลเสร็จแล้วคลิกที่ **Save and continue**



3. วิธีการเข้าสู่บัญชีผู้ใช้โปรแกรม KAHOOT

3.1 สำหรับผู้ใช้ที่มีบัญชีผู้ใช้โปรแกรม KAHOOT แล้ว

1.เข้าไปที่ URL https://create.kahoot.it/auth/login

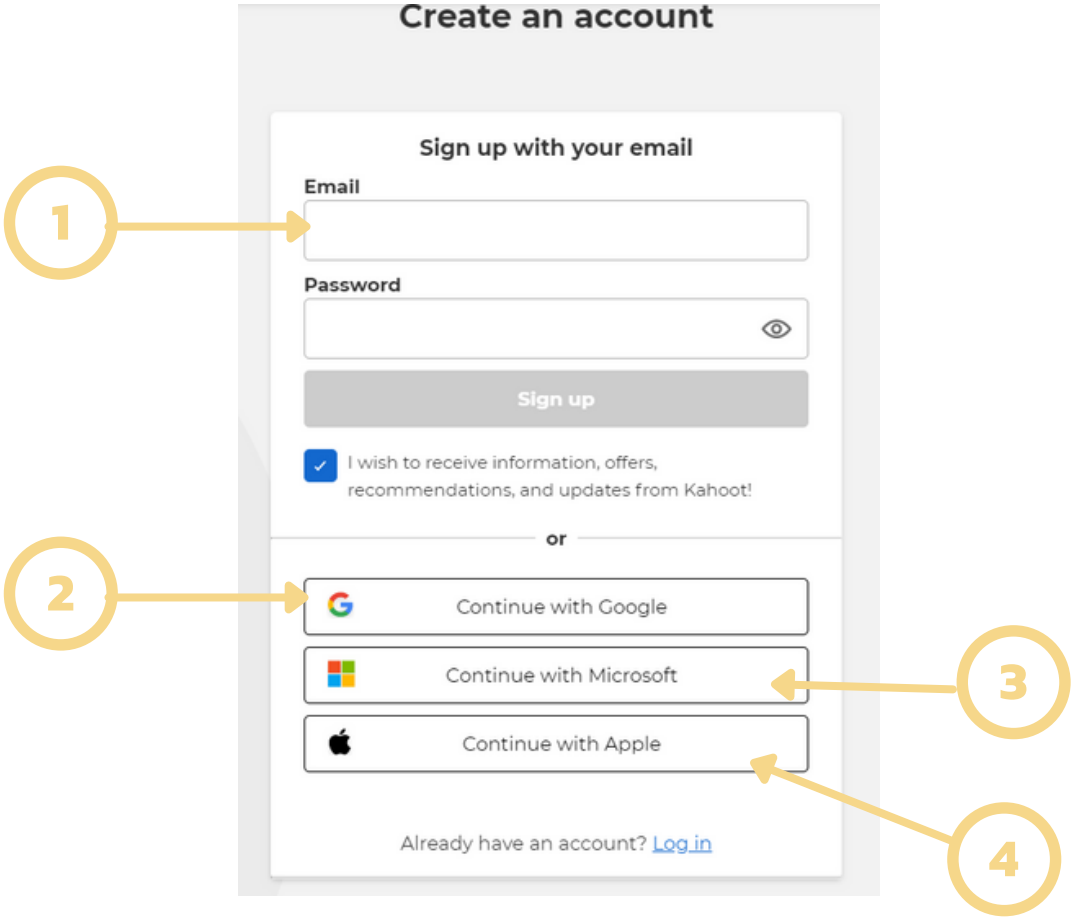
ให้คุณเลือกวิธีการ Log in เข้าสู่ระบบ ตามบัญชีผู้ใช้ที่คุณเคยสมัครสมาชิกไว้ โดยมี 4 วิธี ดังนี้

(1) เข้าสู่ระบบผ่าน E-mail

(2) เข้าสู่ระบบผ่าน Google

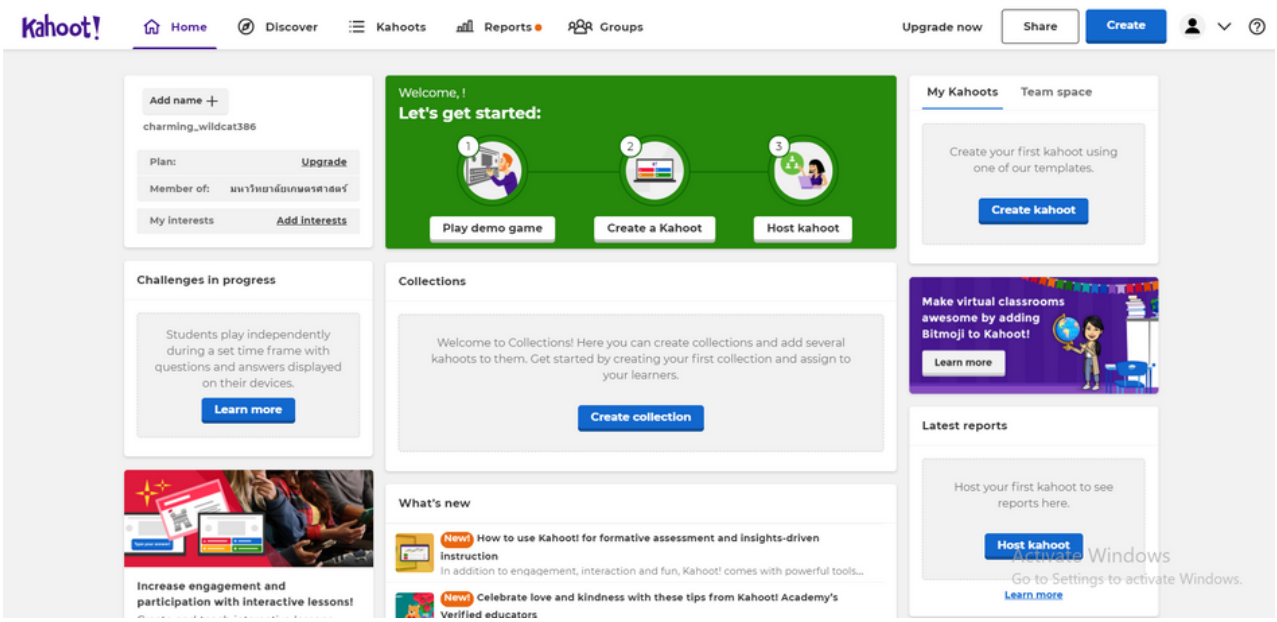
(3) เข้าสู่ระบบผ่าน Microsoft

(4) เข้าสู่ระบบผ่าน Apple



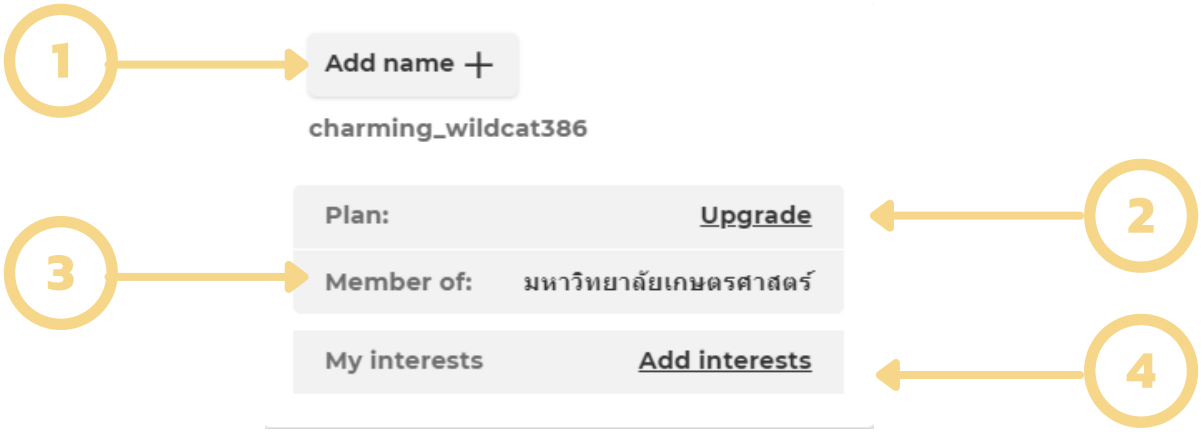
4. วิธีการเข้าสู่บัญชีผู้ใช้โปรแกรม KAHOOT

หลังจาก Sign up หรือ Log in เสร็จแล้ว โปรแกรมจะแสดงหน้าหลักของโปรแกรม Kahoot



4.1 หน้าต่าง HOME

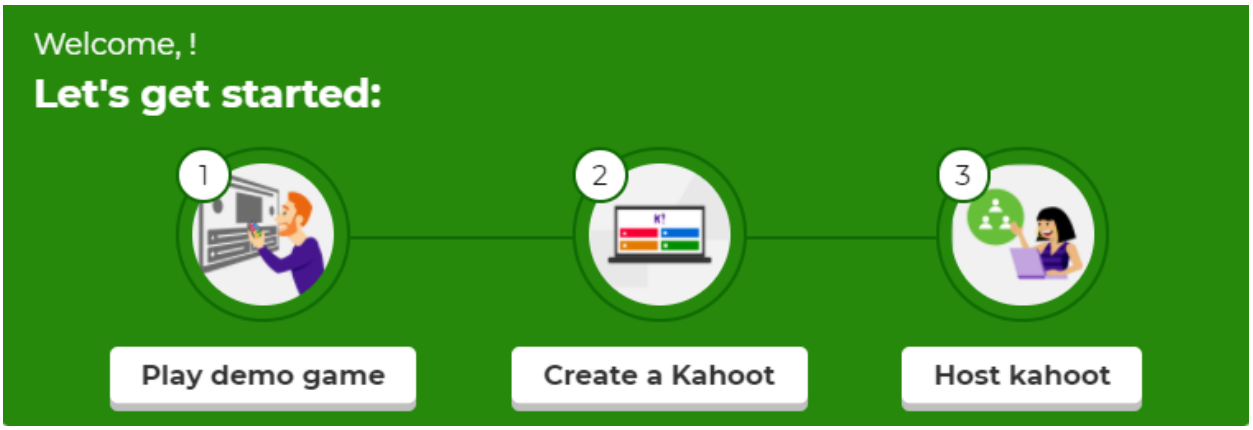
แนะนำหน้า Home กันก่อนเลย ในหน้าต่างนี้แสดงข้อมูลส่วนตัวของคุณ , แนะนำกิจกรรม , ชุดคำถามของคุณ , รายงานข้อมูลการเป็น Host ของคุณ , ข่าวเกี่ยวกับโปรแกรม Kahoot และชุดคำถามยอดฮิต



แสดงข้อมูลส่วนตัวของคุณ

- ชื่อของคุณ
- ชื่อบัญชีผู้ใช้ของคุณ
- สถานที่ทำงานของคุณ
- ความสนใจของคุณ

แนะนำกิจกรรมเบื้องต้นสำหรับการใช้ Kahoot

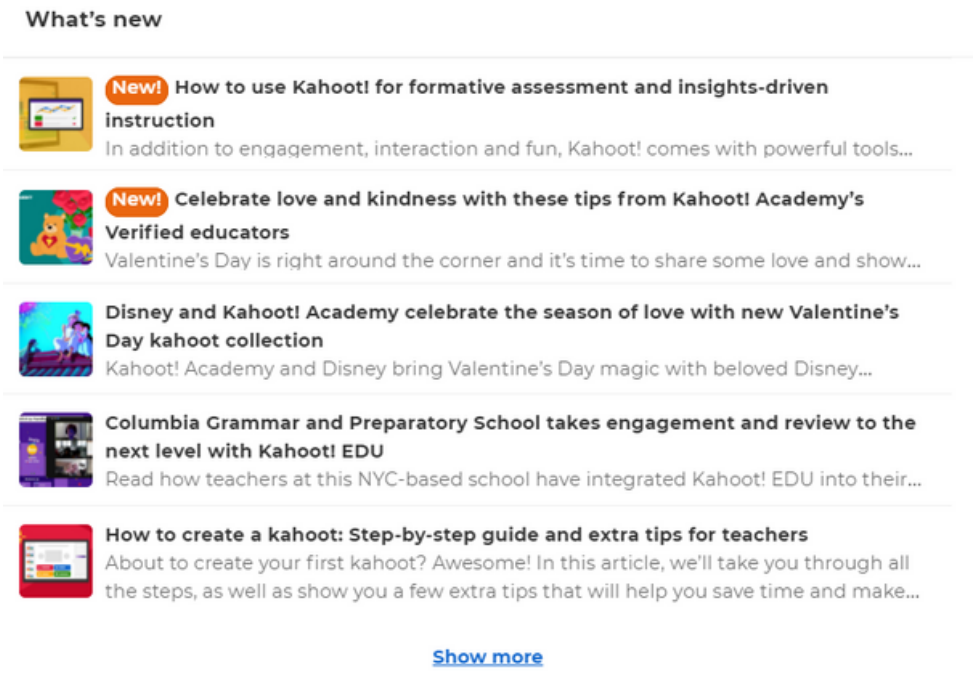


Play demo game (เล่นเกมสาธิต) ได้เรียนรู้การเข้าร่วมเล่นเกม

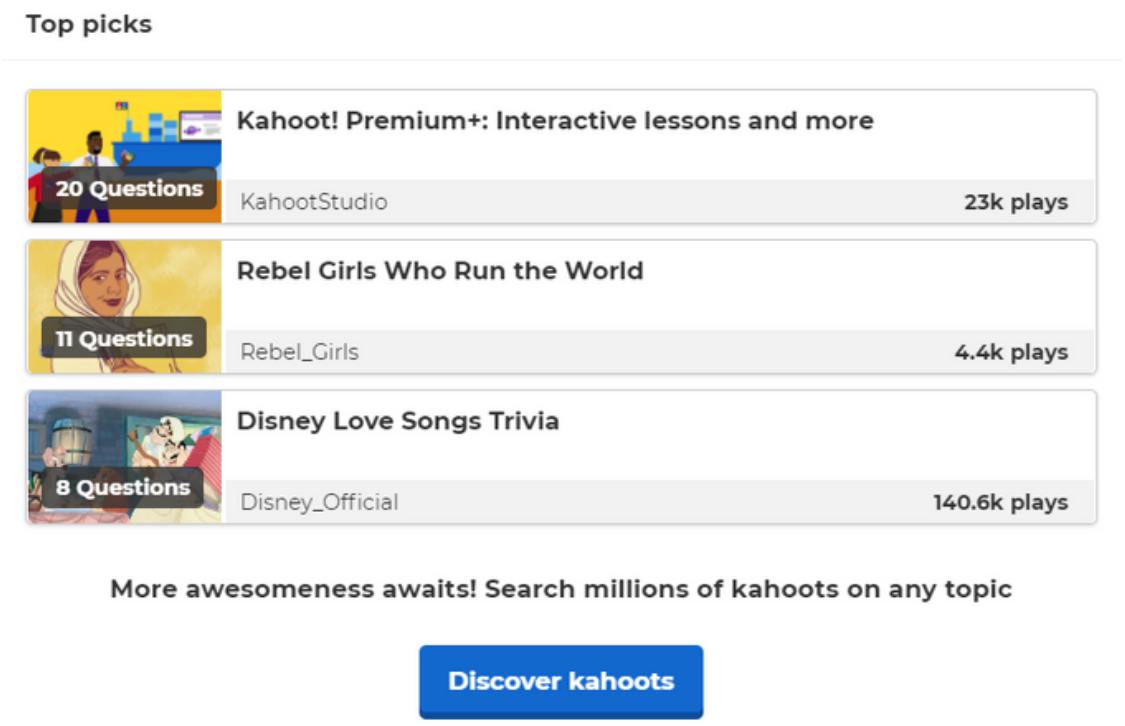
Create a Kahoot (สร้างชุดคำถาม) สำหรับของคุณ

Host Kahoot (ควบคุมการเล่น) เป็นผู้ควบคุมชุดคำถามสำหรับการเล่นในห้องเรียน

แสดงข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับโปรแกรม Kahoot

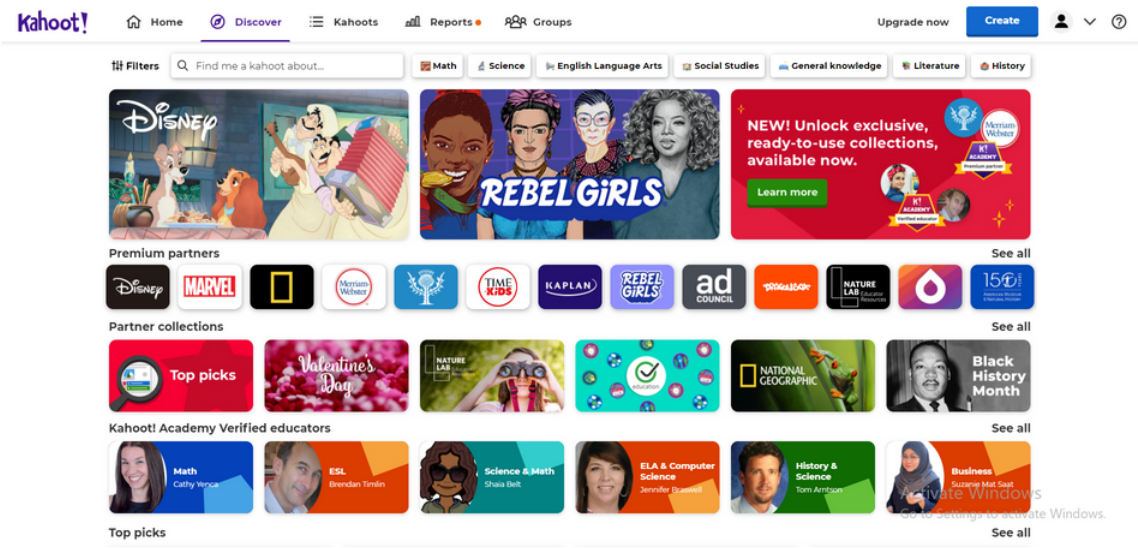


แสดงชุดคำถามยอดฮิตในโปรแกรม Kahoot ที่มีผู้เข้าไปเล่นจำนวนมาก



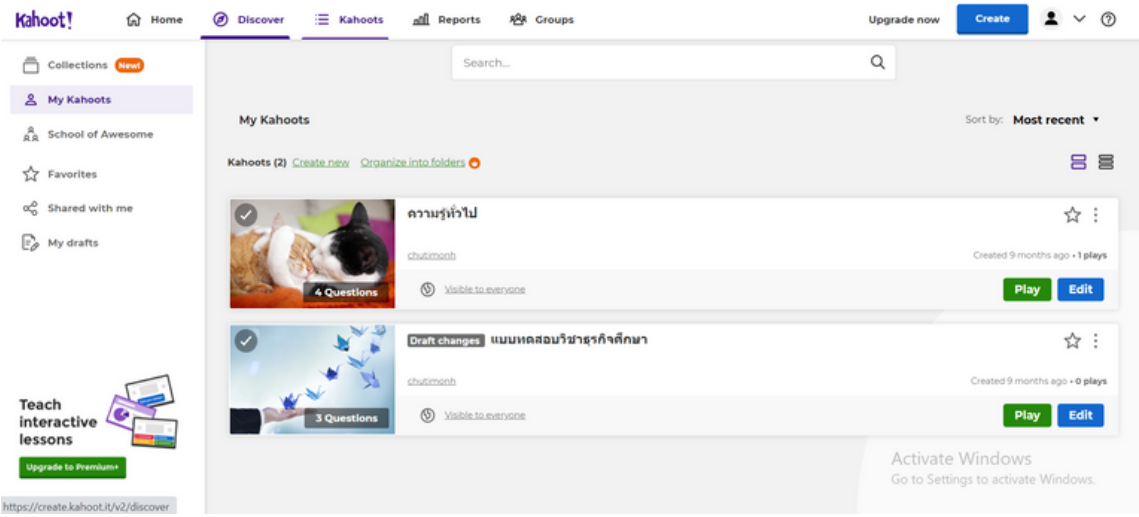
4.2 หน้าต่าง DISCOVER

ต่อมาหน้า Discover กัน ในหน้านี้จะเป็นการค้นหาชุดคำถามที่คุณสนใจอยากเข้าร่วมเล่น โดยแบ่งออกเป็นหมวดหมู่รายวิชา , สมาชิกพรีเมี่ยม , หมวดหมู่ของสมาชิก , สถาบันการศึกษา เป็นต้น และคุณสามารถพิมพ์ค้นหาชุดคำถามที่คุณสนใจเองได้



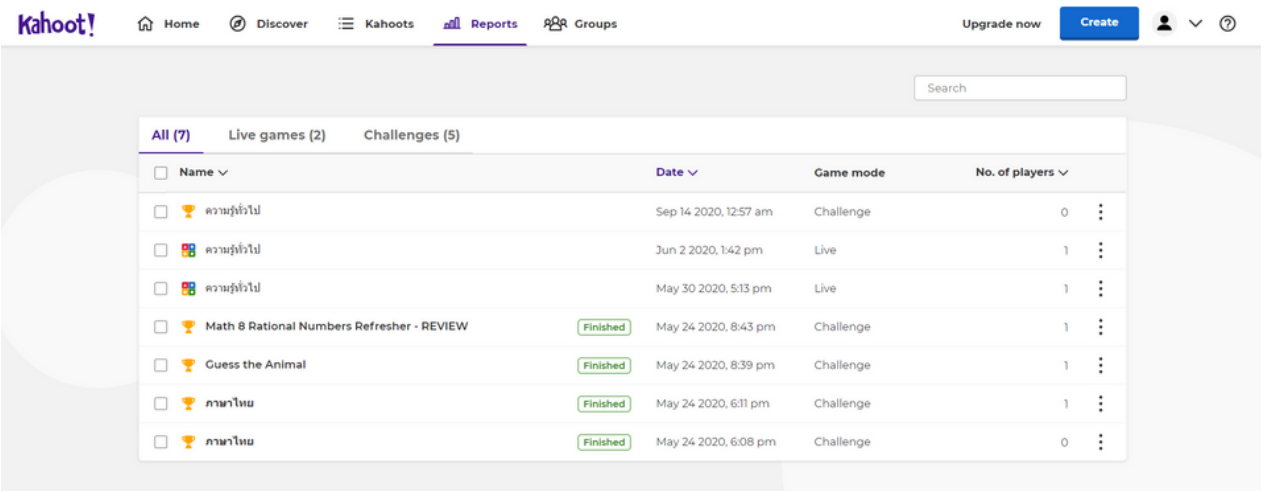
4.3 หน้าต่าง KAHOOTS

ต่อมาหน้า Kahoots ในหน้าต่างนี้จะแสดงข้อมูลของชุดคำถามทั้งหมดที่คุณสร้างขึ้นมา รวมไปถึงคุณสามารถสร้าง Collections ชุดคำถามของคุณได้ , ดูชุดคำถามโปรดของคุณ และแก้ไขโครงร่างชุดคำถามของคุณได้ เป็นต้น



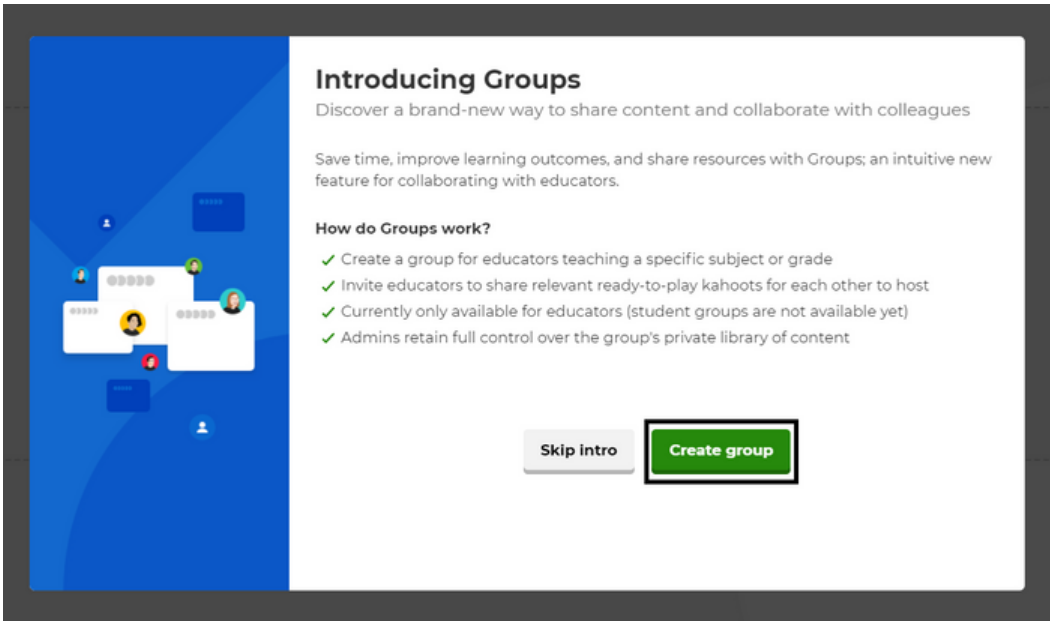
4.4 หน้าต่าง REPORTS

ต่อมาอีกหน้าต่าง คือ หน้า Reports หน้าต่างนี้จะแสดงข้อมูลของคุณที่คุณได้ไปเข้าร่วมเล่นชุดคำถาม

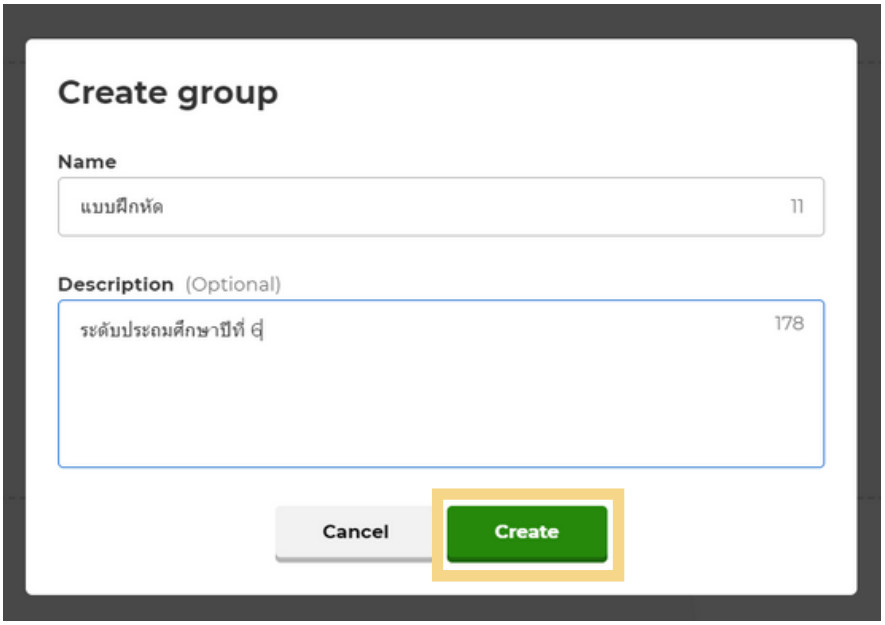


4.5 หน้าต่าง GROUPS

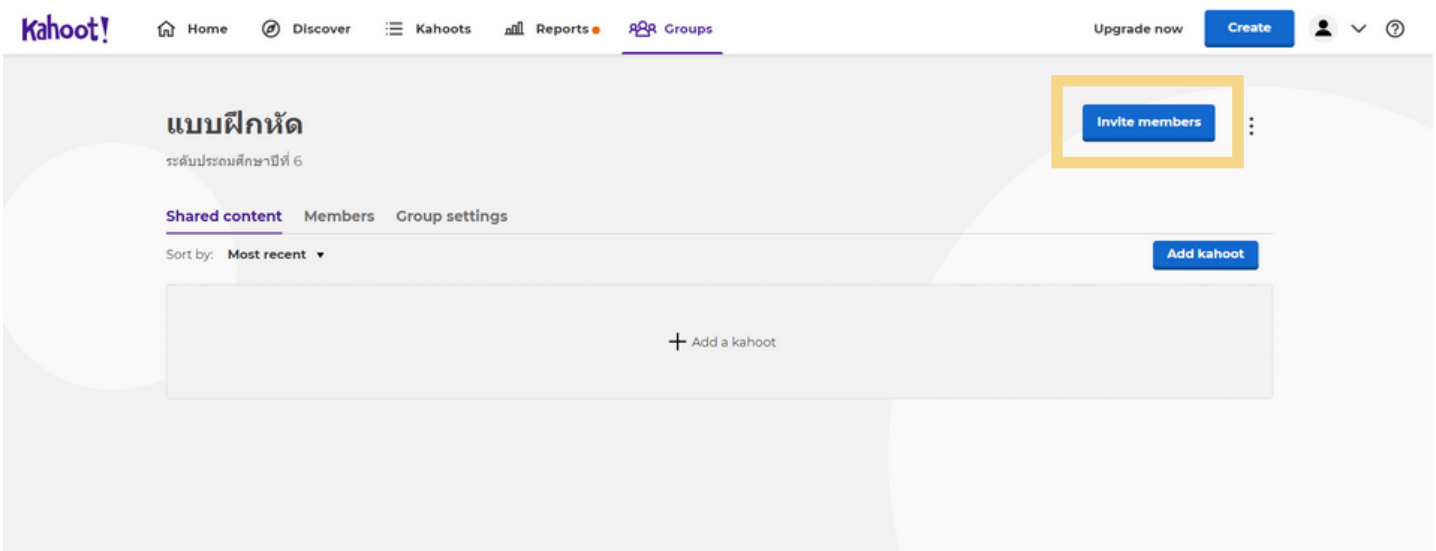
หน้าต่างสุดท้ายของหน้าหลักโปรแกรม Kahoot คือ หน้า Groups ในหน้านี้คุณสามารถสร้างชุดคำถามร่วมกับผู้อื่นได้ โดยคลิกที่ **Create group**



จากนั้นให้คุณตั้งชื่อและเขียนคำอธิบายเกี่ยวกับชุดคำถามของคุณ จากนั้นคลิกที่ **Create**

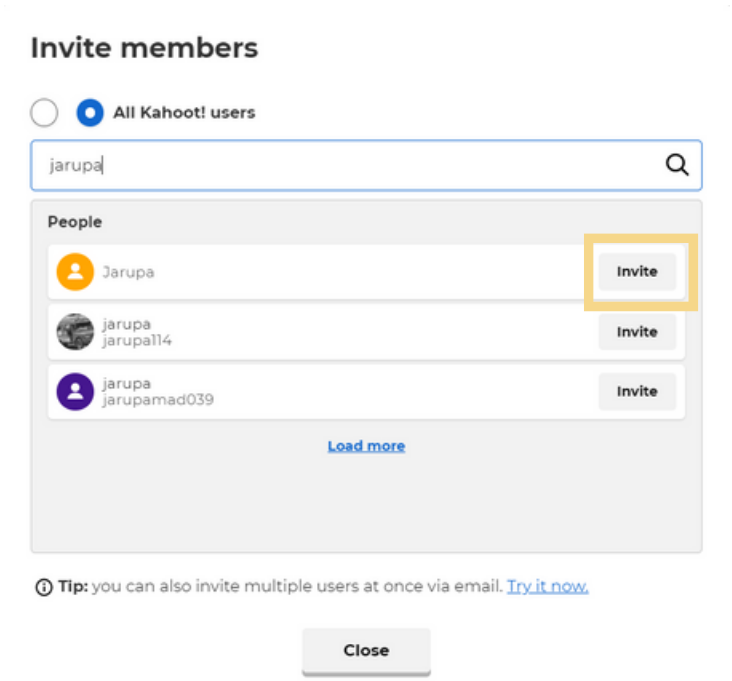


โปรแกรมจะแสดงหน้าต่างนี้ คุณสามารถเพิ่มสมาชิกได้ โดยคลิกที่ **Invite members**



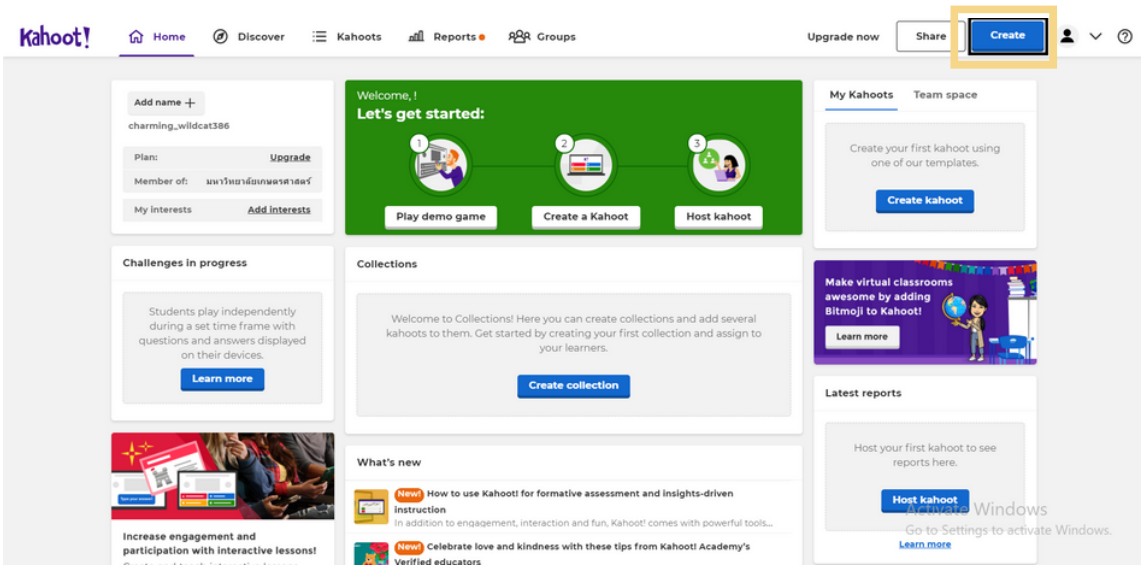
จากนั้นโปรแกรมจะแสดงหน้าให้คุณพิมพ์ E-mail หรือ ชื่อบัญชีผู้ใช้ของคนที่คุณต้องการให้เข้าร่วม

และให้คุณคลิกที่ Invite เพื่อเชิญสมาชิกเข้าร่วมกลุ่ม

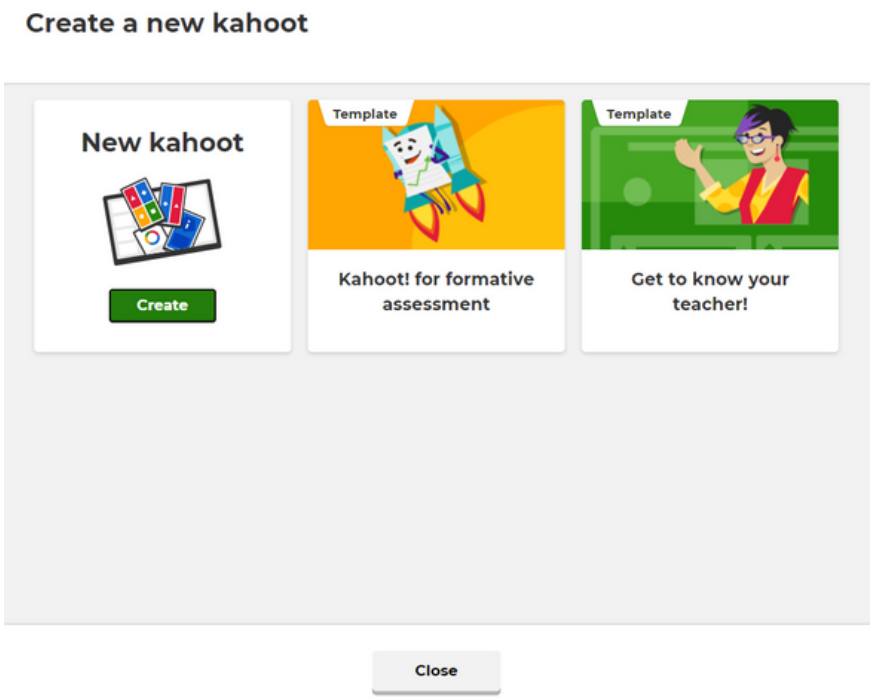


5. วิธีการสร้างชุดคำถาม (แบบทดสอบ)

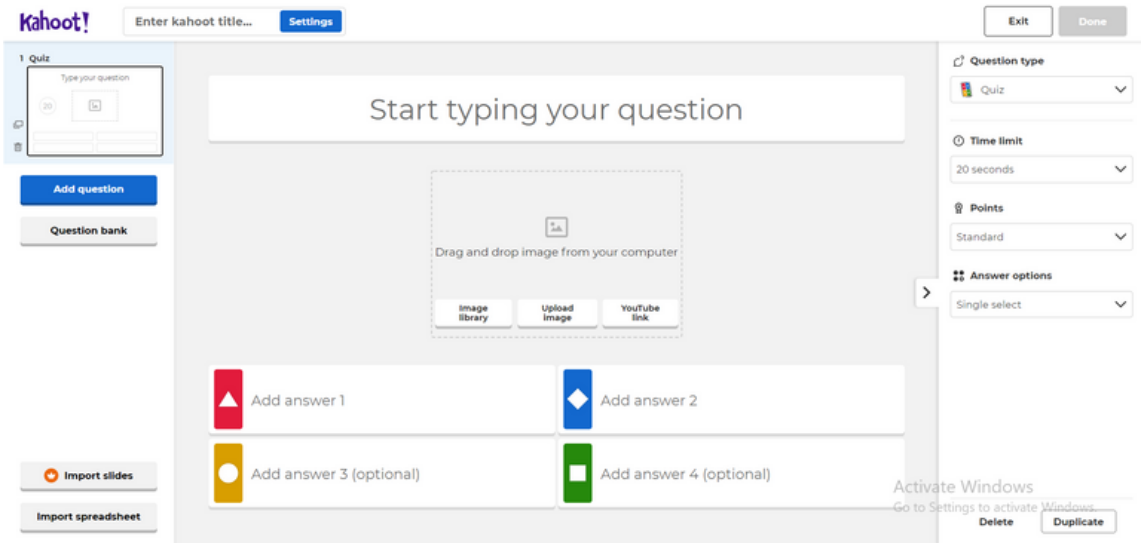
1. เข้าสู่หน้าหลักโปรแกรม Kahoot คลิกที่ Create



2. โปรแกรมจะแสดงหน้าต่างเลือกวิธีการสร้างชุดคำถาม โดยมีแบบสร้างเองและแบบใช้ Template ของโปรแกรม ให้เลือกแบบสร้างเอง โดยคลิกที่ New kahoot



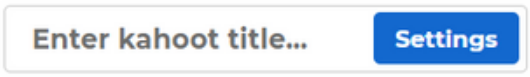
3. จากนั้นโปรแกรมแสดงหน้าหลักของการสร้างชุดคำถาม



โดยองค์ประกอบของหน้าต่างนี้ มีดังนี้

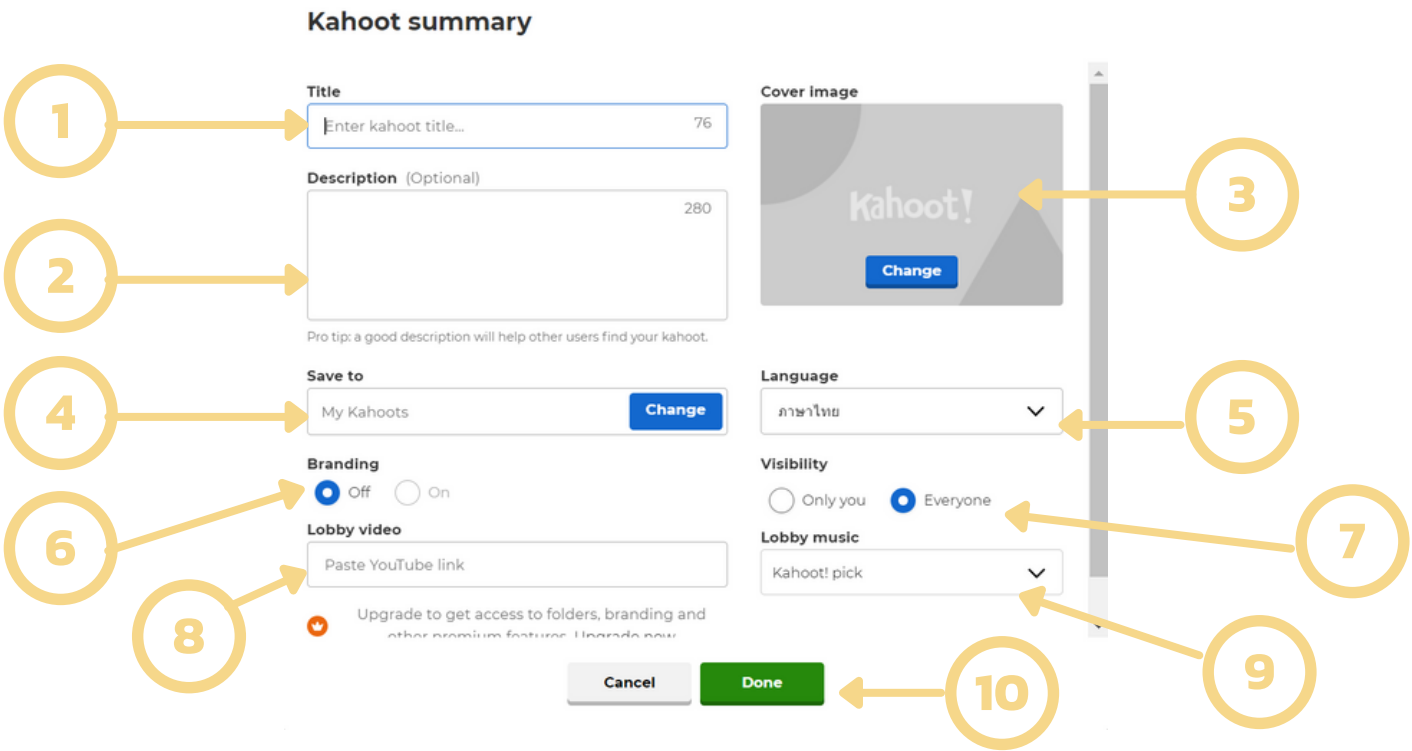
- ตั้งค่าชื่อและข้อมูลของชุดคำถาม (แบบทดสอบ)
- ตั้งค่าข้อคำถาม (โจทย์)
- ตั้งค่ารูปภาพและวิดีโอในข้อคำถาม
- ตั้งค่าตัวเลือก (คำตอบ)
- กำหนดตัวเลือกที่ถูกต้อง
- ตั้งค่าประเภทข้อคำถาม
- ตั้งค่าเวลาของข้อคำถาม
- ตั้งค่าคะแนนของข้อคำถาม
- แถบจำนวนข้อของชุดคำถาม (แบบทดสอบ)
- การคัดลอก - ลบข้อคำถาม
- การบันทึกชุดคำถาม

3. จากนั้นโปรแกรมแสดงหน้าหลักของการสร้างชุดคำถาม



ตั้งค่าชื่อและข้อมูลของชุดคำถาม (แบบทดสอบ)

คลิกที่ Settings

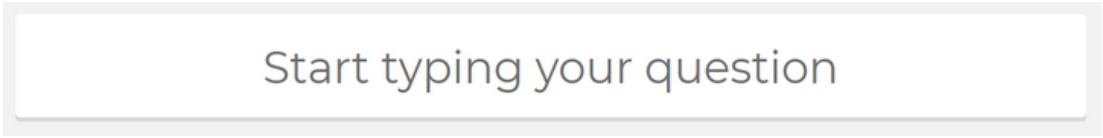


จะแสดงหน้าต่างให้คุณตั้งค่า ชุดคำถามของคุณตามหัวข้อดังนี้

1.ชื่อชุดคำถาม
2.คำอธิบายเกี่ยวกับชุดคำถาม
3.รูปปกของชุดคำถาม
4.ที่บันทึกชุดคำถาม
5.ภาษาของชุดคำถาม
6. แถบเครื่องมือ
7. การมองเห็นของชุดคำถาม
8. ลิงก์วิดีโอในชุดคำถาม
9. เพลงประกอบเวลาเล่นชุดคำถาม
10. หากกำหนดและตั้งค่าเสร็จเรียบร้อย ให้คลิกที่ Done เพื่อกลับสู่หน้าหลักของการสร้างชุดคำถาม

5.1 ตั้งค่าประโยคคำถาม (โจทย์)

คุณสามารถตั้งค่าประโยคคำถามของคุณ โดยจำกัดตัวอักษรได้ไม่เกิน 120 ตัว และสามารถปรับตัวหนังสือให้เป็นตัวหนา ตัวเอียงได้



และมีฟังก์ชันหนึ่งที่เอาใจครูสอนวิชาคณิตศาสตร์ได้ดี คือการตั้งประโยคคำถามเป็นโจทย์ปัญหาทางคณิตศาสตร์ได้หลากหลายรูปแบบ เช่น ตั้งโจทย์สมการ เลขฐาน เลขยกกำลัง เป็นต้น สามารถดูขั้นตอนวิธีการทำได้ตามวิดีโอต่อไปนี้

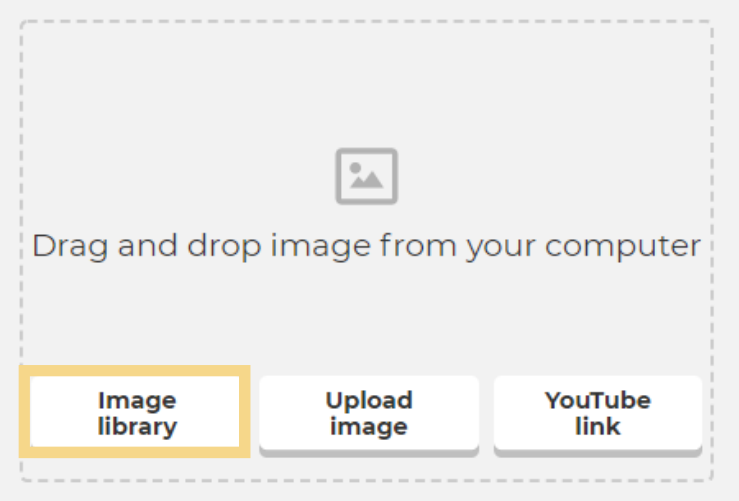


หากท่านอ่านบทความนี้
ในรูปแบบ PDF ให้กดที่นี่

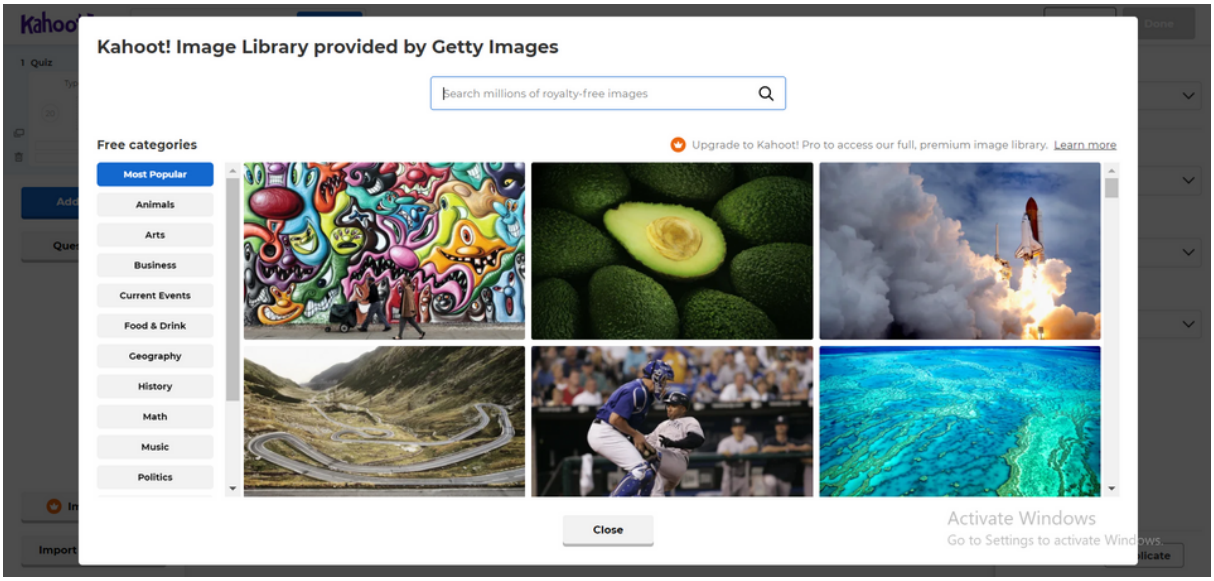
5.2 ตั้งค่าตั้งค่ารูปภาพและวิดีโอในข้อคำถาม

คุณสามารถต้องการเพิ่มรูปภาพ วิดีโอ ในข้อคำถาม เพื่อให้ผู้เล่นเข้าใจข้อคำถามมากขึ้น คุณสามารถใส่รูปภาพ วิดีโอ ที่ต้องการ ได้ 3 รูปแบบ

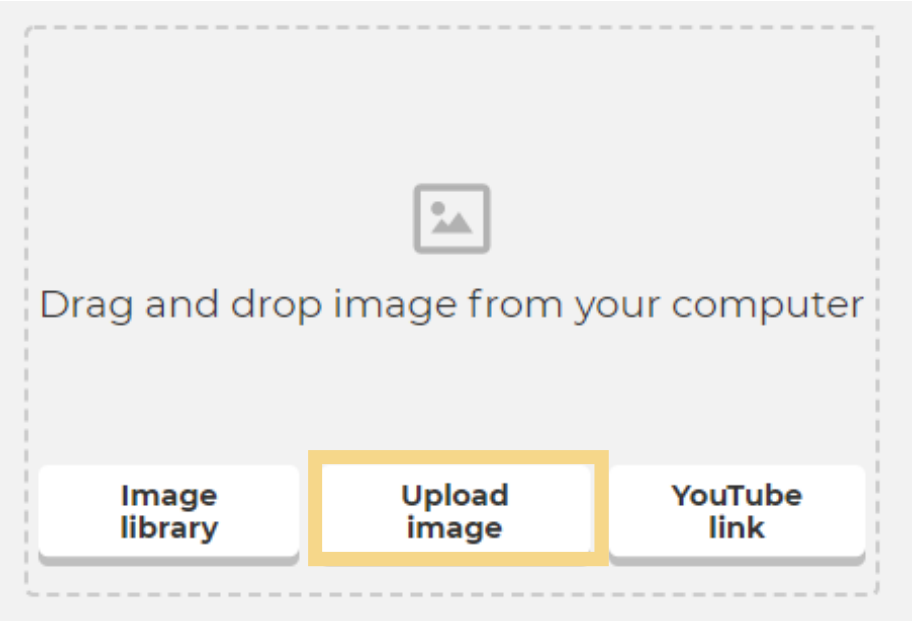
<u>รูปแบบที่ 1</u> คือการเลือกใช้รูปภาพที่มีให้ในโปรแกรม Kahoot โดยคลิกที่ **Image library**



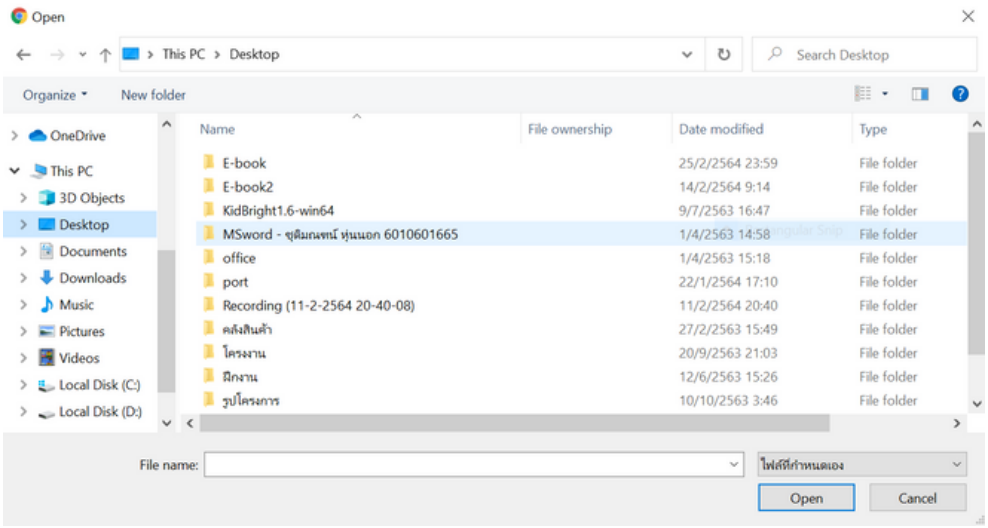
จากนั้นจะแสดงหน้าต่างหมวดหมู่ของรูปภาพต่าง ๆ ที่คุณสามารถเลือกใช้รูปภาพที่สอดคล้องกับข้อคำถามนั้น ๆ ของคุณได้ โดยสามารถคลิกที่รูปภาพ เพื่อเพิ่มรูปภาพเข้าสู่ข้อคำถามได้เลย



<u>รูปแบบที่ 2</u> คือการเลือกใช้รูปภาพในคอมพิวเตอร์ของคุณ โดยคลิกที่ **Upload image**



จากนั้นจะแสดงหน้าต่างให้คุณเลือกรูปภาพในคอมพิวเตอร์ของตนเอง โดยสามารถเลือกรูปภาพที่ต้องการใช้ แล้วคลิก Open เพื่อเพิ่มรูปภาพเข้าสู่ข้อคำถามได้เลย



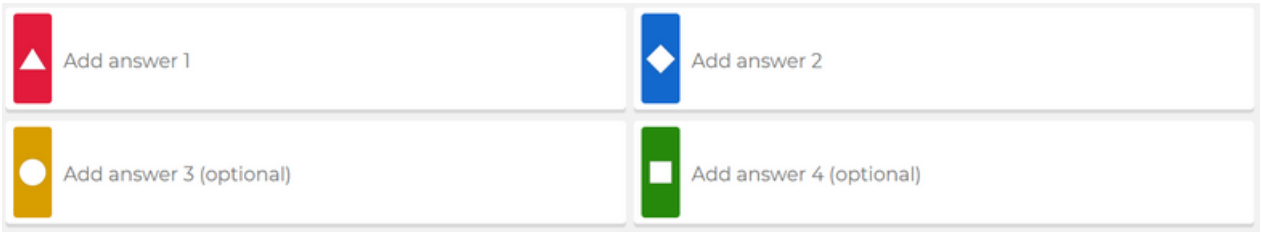
รูปแบบที่ 3 คือการเพิ่มวิดีโอจาก Youtube ในข้อคำถามของคุณ เพื่อเพิ่มให้ผู้เล่นดูวิดีโอประกอบเพิ่มเติมในเนื้อหา ก่อนตัดสินใจเลือกคำตอบ สามารถดูขั้นตอนวิธีการทำได้ตามวิดีโอต่อไปนี้



หากท่านอ่านบทความนี้
ในรูปแบบ PDF ให้กดที่นี่

5.3 ตั้งค่าตัวเลือก (คำตอบ)

มาถึงในส่วนการตั้งค่าตัวเลือก (คำตอบ) คุณสามารถตั้งค่าตัวเลือกได้ 4 ตัวเลือก โดยจำกัดตัวอักษรได้ไม่เกิน 75 ตัว แต่คุณไม่จำเป็นต้องตั้งค่าครบทั้ง 4 ตัวเลือก โดยโปรแกรมกำหนดให้คุณตั้งค่าตัวเลือกอย่างน้อย 2 ตัวเลือก

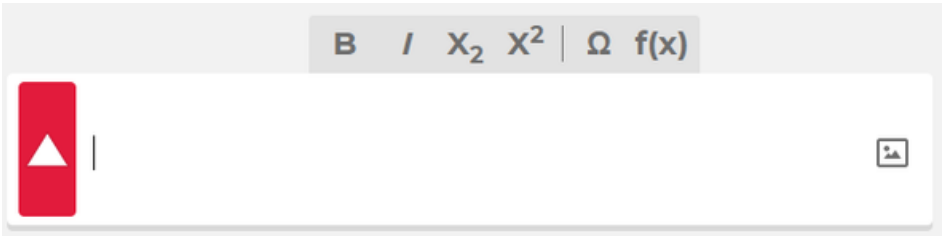


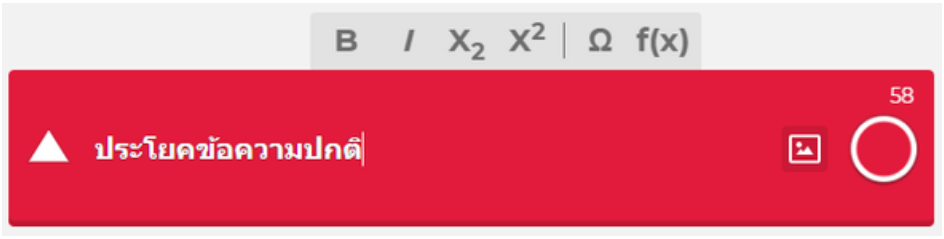
โดยการตั้งค่าตัวเลือกคำตอบ คุณสามารถตั้งค่าได้ 3 รูปแบบ คือ

1. ประโยคข้อความปกติ
2. รูปภาพ
3. โจทย์ปัญหาทางคณิตศาสตร์

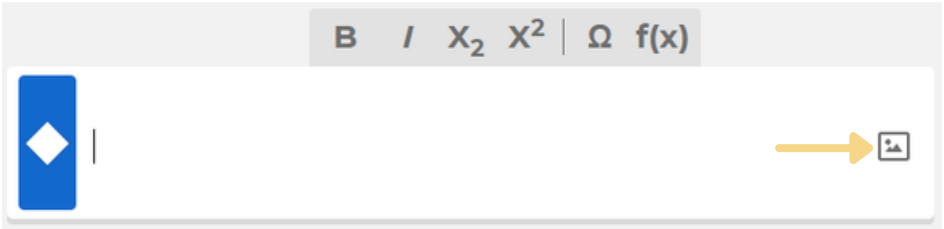
ดังนั้นไปดูวิธีการตั้งค่าตัวเลือกในแต่ละรูปแบบกันเลย

รูปแบบที่ 1 ตั้งค่าเป็นประโยคคำถามปกติ หากคุณต้องการตั้งค่าในตัวเลือกไหน ให้คุณคลิกที่ตัวเลือกนั้น และสามารถพิมพ์ประโยคในตัวเลือกนั้นได้เลย

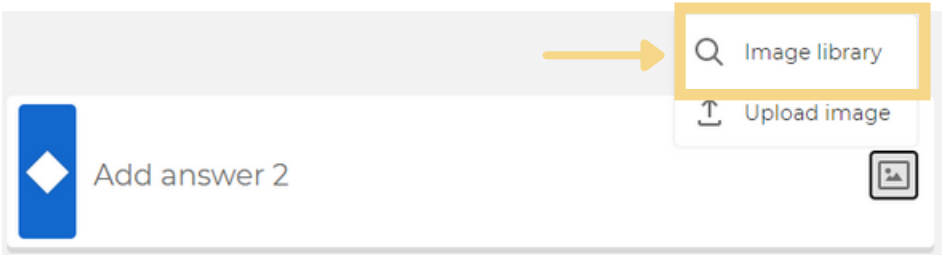


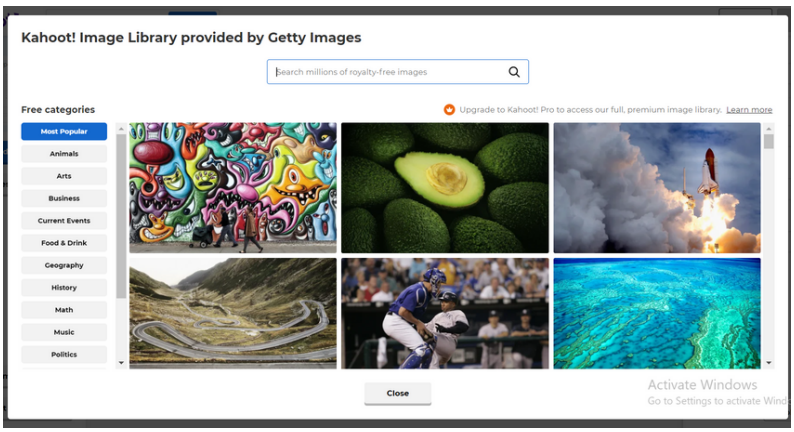


รูปแบบที่ 2 ตั้งค่าเป็นรูปภาพ คุณสามารถตั้งค่าตัวเลือกเป็นรูปภาพโดยคลิกที่ตัวเลือกที่ต้องการ จากนั้น คลิกที่ icon รูปภาพ โดยมีวิธีการเพิ่มรูปภาพ 2 วิธี

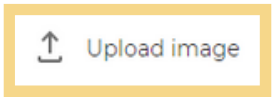


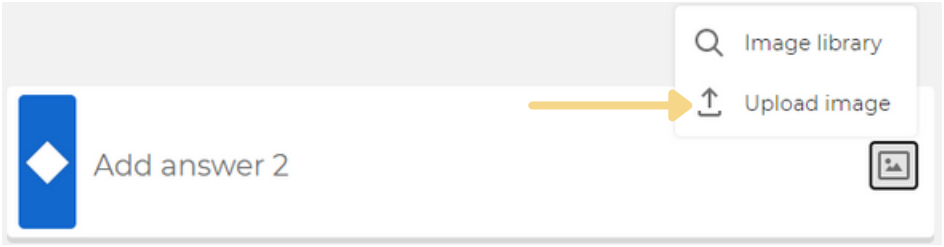
วิธีที่ 1 การเพิ่มรูปภาพจาก Image library เป็นการเลือกใช้รูปภาพของโปรแกรม ที่แบ่งไว้ตามหมวดหมู่ที่หลากหลาย โดยคุณสามารถเลือกใช้ได้ตามที่ต้องการ โดยคลิกที่ Image library



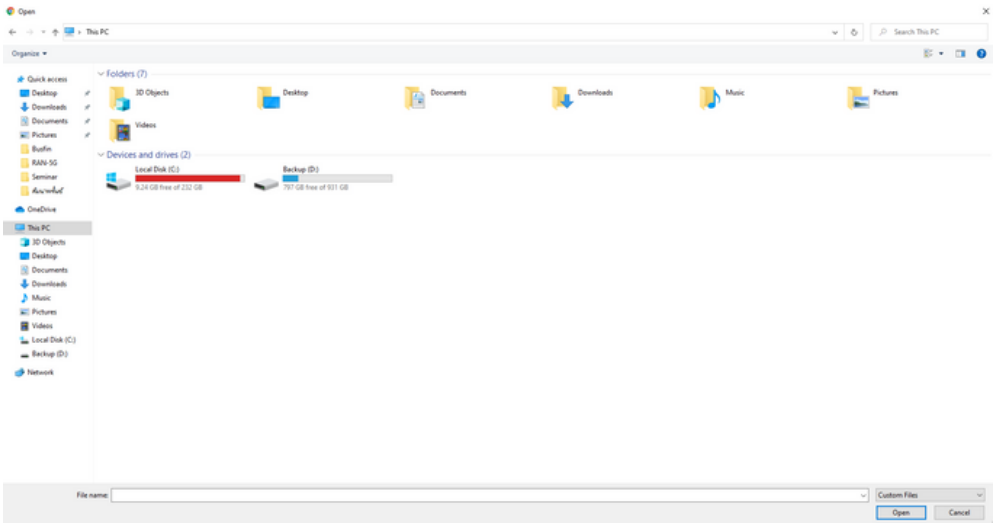


<u>วิธีที่ 2</u> การเพิ่มรูปภาพจาก Upload image เป็นการเลือกใช้รูปภาพในคอมพิวเตอร์ของคุณเอง

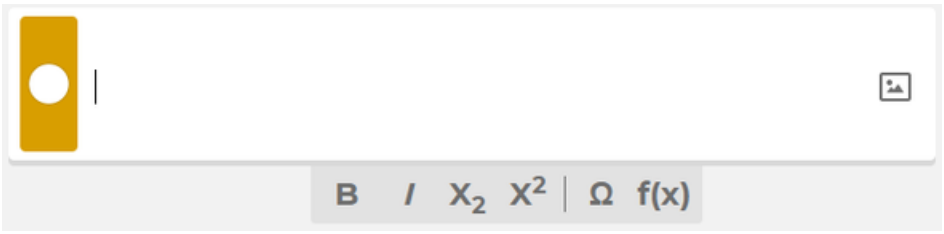
โดยคลิกที่ 



หากคุณเลือกรูปภาพที่คุณต้องการเสร็จเรียบร้อย ให้คลิกที่ Open เพื่อเพิ่มรูปภาพในตัวเลือก



<u>รูปแบบที่ 3</u> ตั้งค่าเป็นโจทย์ปัญหาทางคณิตศาสตร์ คุณสามารถตั้งค่าได้เหมือนกับตั้งค่าข้อคำถามเลย โดยคุณสามารถขึ้นไปดูวิดีโอวิธีการตั้งค่าแบบละเอียดได้ในส่วนของวิธีการตั้งค่าข้อคำถามแบบโจทย์ปัญหาทางคณิตศาสตร์ได้เลย โดยเลือกฟังก์ชันตามที่ต้องการได้ในแถบข้างล่างช่องตั้งค่าตัวเลือก



ตัวอย่างการตั้งค่าตัวเลือก เป็นโจทย์สมการ

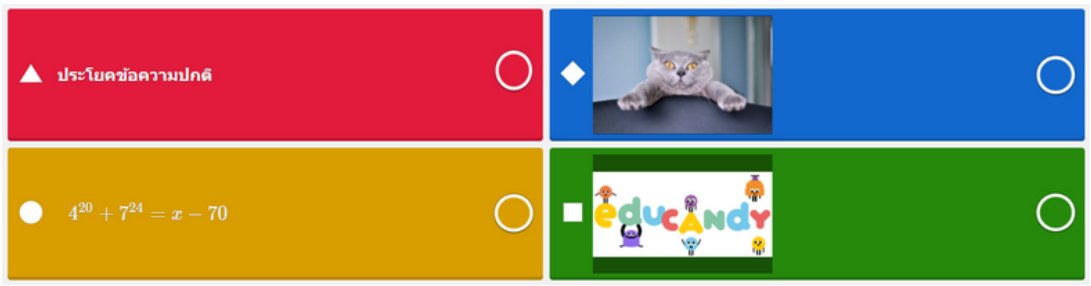


ตัวอย่างการตั้งค่าตัวเลือก เป็นโจทย์เลขยกกำลัง



5.4 กำหนดตัวเลือกที่ถูกต้อง

เมื่อคุณตั้งค่าตัวเลือกเสร็จเรียบร้อย คุณต้องกำหนดตัวเลือกใดตัวเลือกหนึ่งเป็นคำตอบที่ถูกต้องตามข้อคำถามของคุณ โดยให้คุณคลิกที่วงกลมท้ายของตัวเลือกที่คุณต้องการ ให้ขึ้นเครื่องหมาย ✓ และวงกลมเป็นสีเขียว



ตัวอย่างการตั้งค่าตัวเลือก เป็นโจทย์เลขยกกำลัง



โดยมีข้อจำกัดสำหรับผู้ใช้ฟรี คุณสามารถกำหนดตัวเลือกที่ถูกต้องในแต่ละข้อคำถามได้หลายตัวเลือก แต่ผู้เล่นของคุณจะไม่สามารถเลือกตัวเลือกที่ถูกต้องได้มากกว่า 1 ตัวเลือก หากคุณต้องการให้ผู้เล่นของคุณเลือกตัวเลือกได้มากกว่า 1 ตัวเลือก คุณต้อง Upgrade โปรแกรม Kahoot



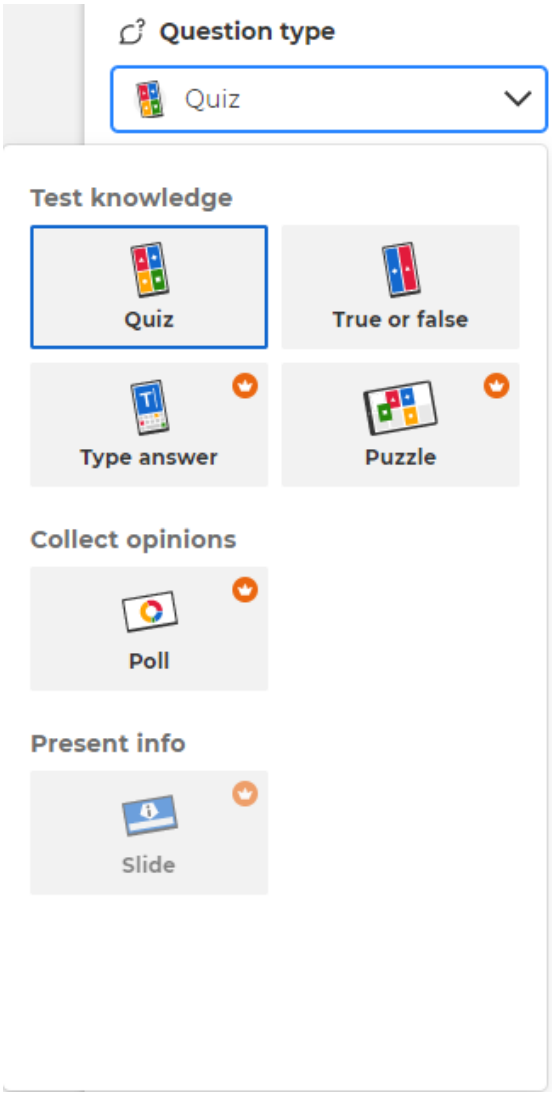
<u>การตั้งค่าประเภทของคำถามของคุณ</u>
โดยเลือกให้เหมาะสมตามข้อคำถามที่คุณกำหนดไว้

<u>โดยจะมีรูปแบบข้อคำถามที่หลากหลาย แต่ข้อจำกัดสำหรับผู้ใช้ฟรีคุณสามารถเลือกรูปแบบข้อคำถามได้</u>

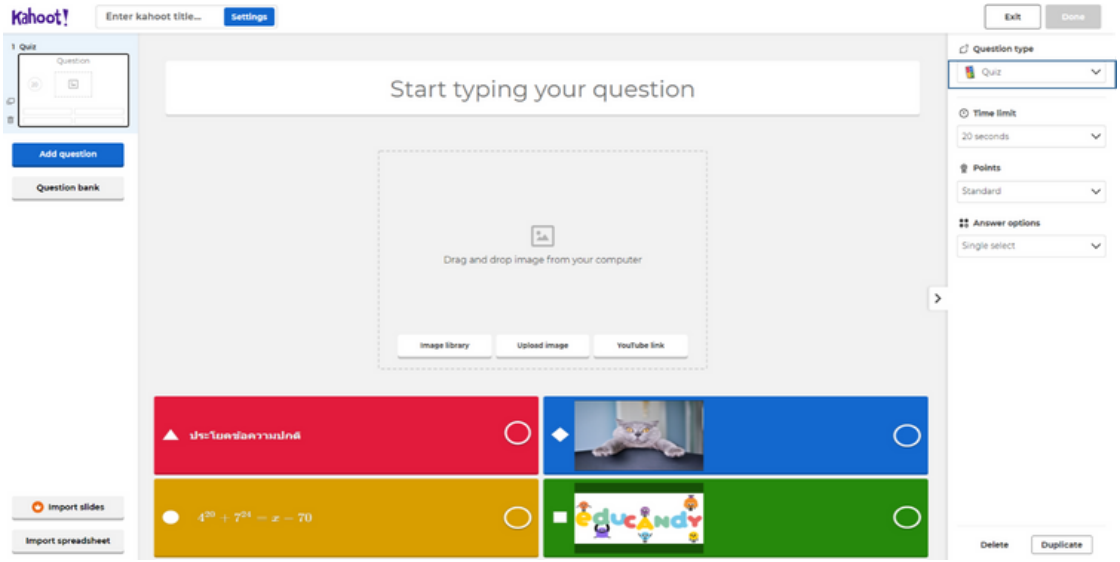
<u>2 รูปแบบ</u>

1. Quiz
2. True or False
3. Type answer
4. Puzzle
5. poll
6. Slide

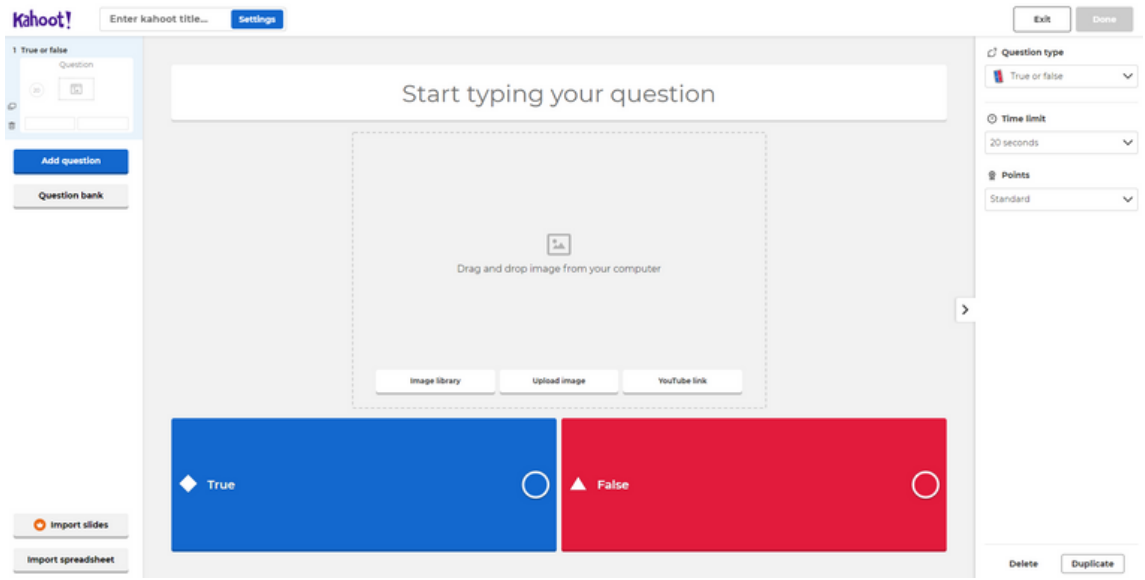
แต่ข้อจำกัดสำหรับผู้ใช้ฟรี คุณสามารถเลือกรูปแบบข้อคำถามได้ 2 รูปแบบ ดังนี้ Quiz , True or False ถ้าคุณต้องการกำหนดข้อคำถามให้มีหลากหลายรูปแบบมากขึ้น คุณต้อง Upgrade โปรแกรม Kahoot ถึงจะสามารถใช้ได้



รูปแบบที่ 1 สำหรับที่ผู้ใช้ฟรีใช้ได้ คือ Quiz เป็นรูปแบบมีตัวเลือก 4 ตัวเลือก เป็นรูปแบบที่ได้รับความนิยมในการใช้ สามารถใช้ได้กับข้อคำถามทั่วไป ข้อคำถามความรู้ หาตัวเลือกที่ถูกต้อง เป็นต้น

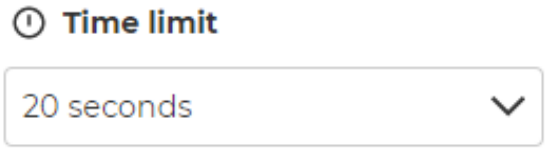


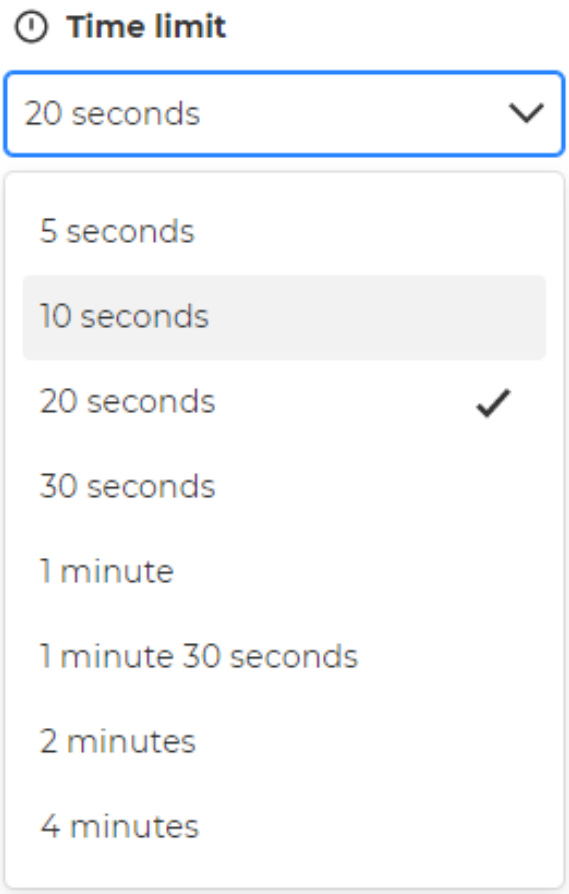
รูปแบบที่ 2 สำหรับที่ผู้ใช้ฟรีใช้ได้ คือ True or False เป็นรูปแบบมีตัวเลือก 2 ตัวเลือก ใช้สำหรับข้อคำถามที่ต้องการคำตอบว่าถูก หรือ ผิด , ใช่ หรือ ไม่ เป็นต้น



ตั้งค่าเวลาของข้อคำถาม

การตั้งค่าเวลาสำหรับให้ผู้เล่นเวลาเล่นในแต่ละข้อคำถาม โดยควรกำหนดเวลาตามความยาก - ง่าย ของแต่ละข้อคำถาม ยิ่งเวลาน้อยจะทำให้ผู้เล่นรู้สึกตื่นเต้นและสนุกสนานกับชุดคำถามของคุณ

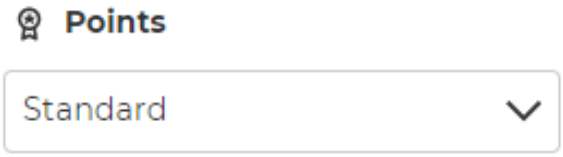




โดยมีเวลาให้คุณสามารถเลือกและตั้งค่าแต่ละข้อคำถามของคุณได้ ตั้งแต่ 5 วินาที ถึง 4 นาที

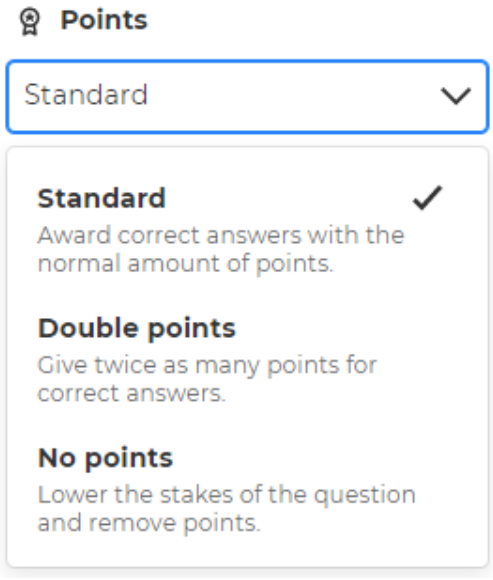
ข้อที่คุณต้องคำนึงถึง

- ต้องคำนึงถึงความยาก - ง่ายของข้อคำถาม หากตั้งค่า หากตั้งค่าเวลาเร็วเกินไป ผู้เล่นอาจตอบคำถามไม่ทันและหากตั้งค่าเวลาช้าเกินไป ผู้เล่นก็อาจจะไม่รู้สึกตื่นเต้นหรือลดความสนุกสนานลง
- ข้อคำถามสำหรับการเล่น Kahoot ควรเป็นข้อคำถามที่สามารถตัดสินใจตอบคำถามได้รวดเร็ว ไม่ใช้เวลาในการคิดวิเคราะห์เยอะเกินไป ไม่ยากเกินไป



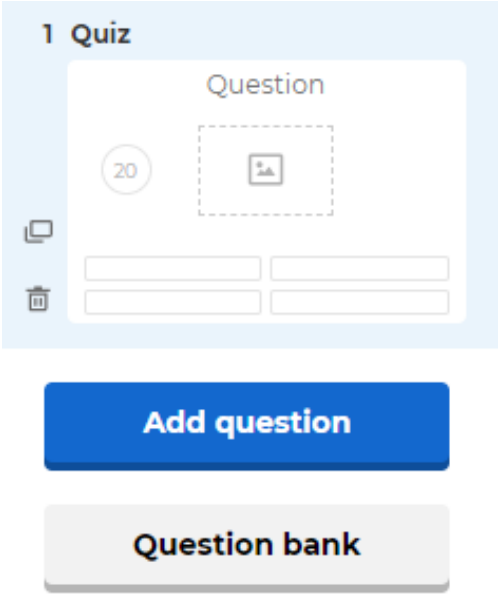
<u>ตั้งค่าคะแนนของข้อคำถาม</u>

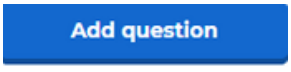
การตั้งค่าคะแนนของแต่ละข้อคำถาม โดยคำนึงถึงความยาก - ง่าย ของข้อคำถาม

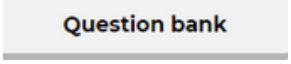


<u>โดยมีคะแนนให้เลือก 3 ลำดับ ดังนี้</u>

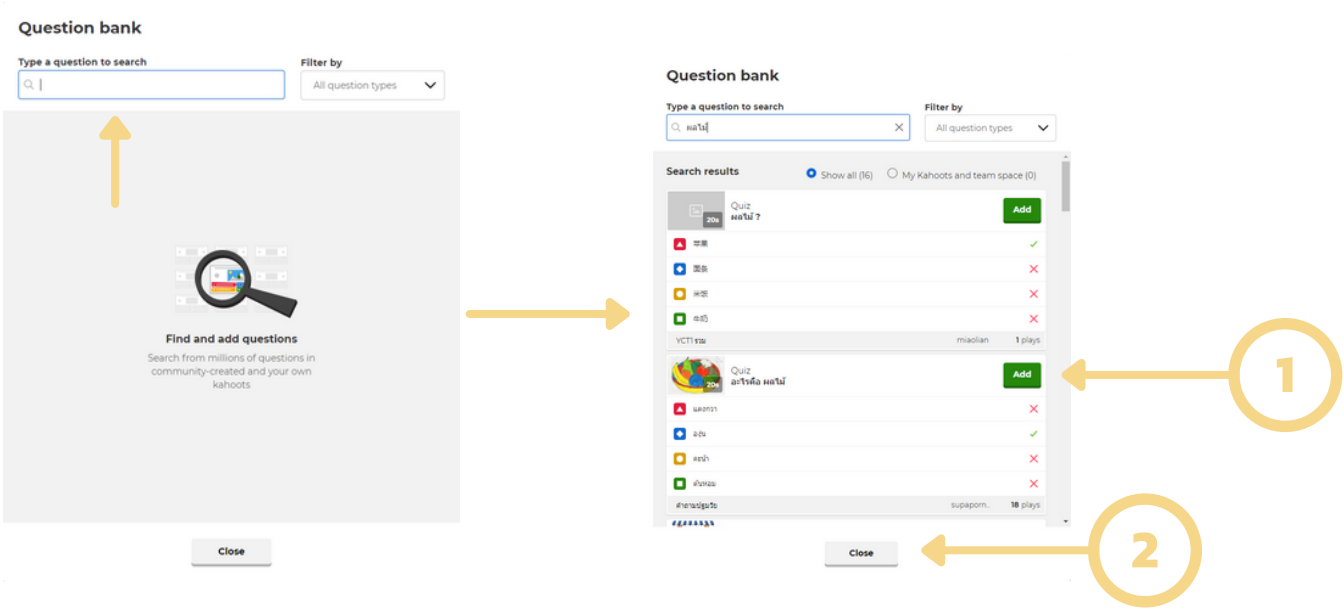
1. Standard สำหรับข้อคำถามที่มีลำดับความยากทั่วไปไม่ยากหรือง่ายเกินไป
2. Double points สำหรับข้อคำถามที่มีลำดับความยาก มากกว่าข้อคำถามอื่น ๆ
3. No points สำหรับข้อคำถามที่ไว้สำหรับทดลองเล่น โดยต้องการคะแนนในข้อคำถามนั้น

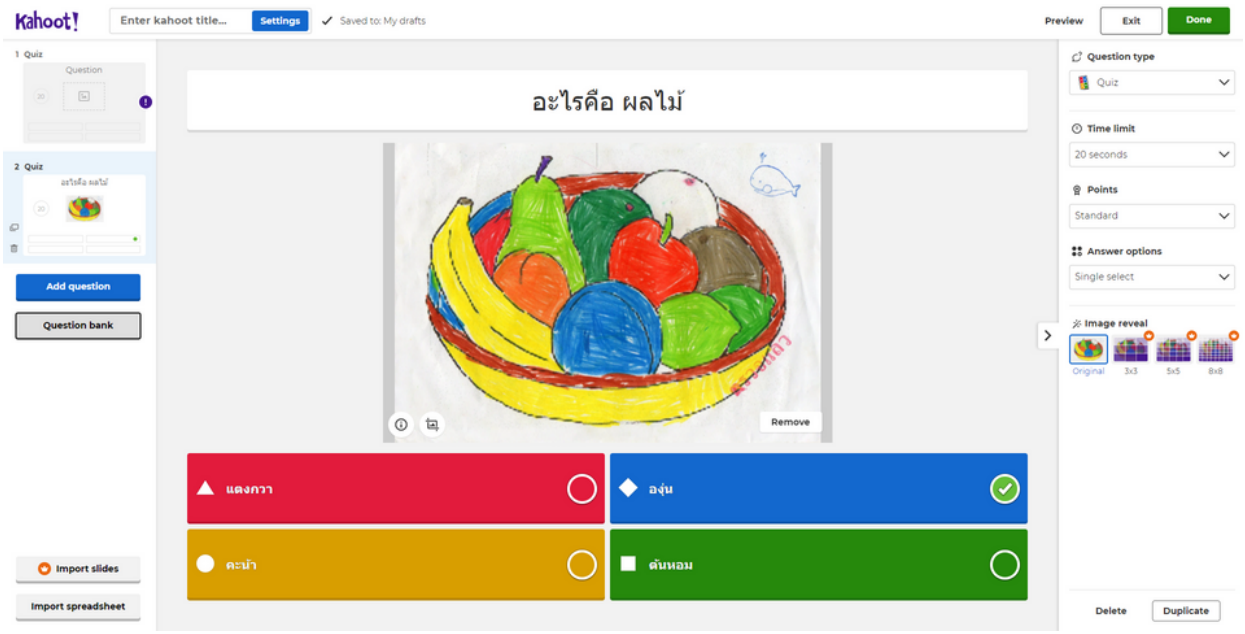


แถบจำนวนข้อของชุดคำถาม (แบบทดสอบ) หากคุณต้องการเพิ่มข้อคำถาม ให้คลิกที่ 

หากคุณต้องการเลือกใช้ข้อคำถามที่มีในโปรแกรม Kahoot ให้คลิกที่ 

คุณสามารถพิมพ์ Keyword เพื่อค้นหาข้อคำถามที่ต้องการได้ จากนั้นจะแสดงข้อคำถามต่าง ๆ
คุณสามารถเลือกข้อคำถามที่คุณต้องการ คลิกที่ **Add** และคลิกที่ **Close**

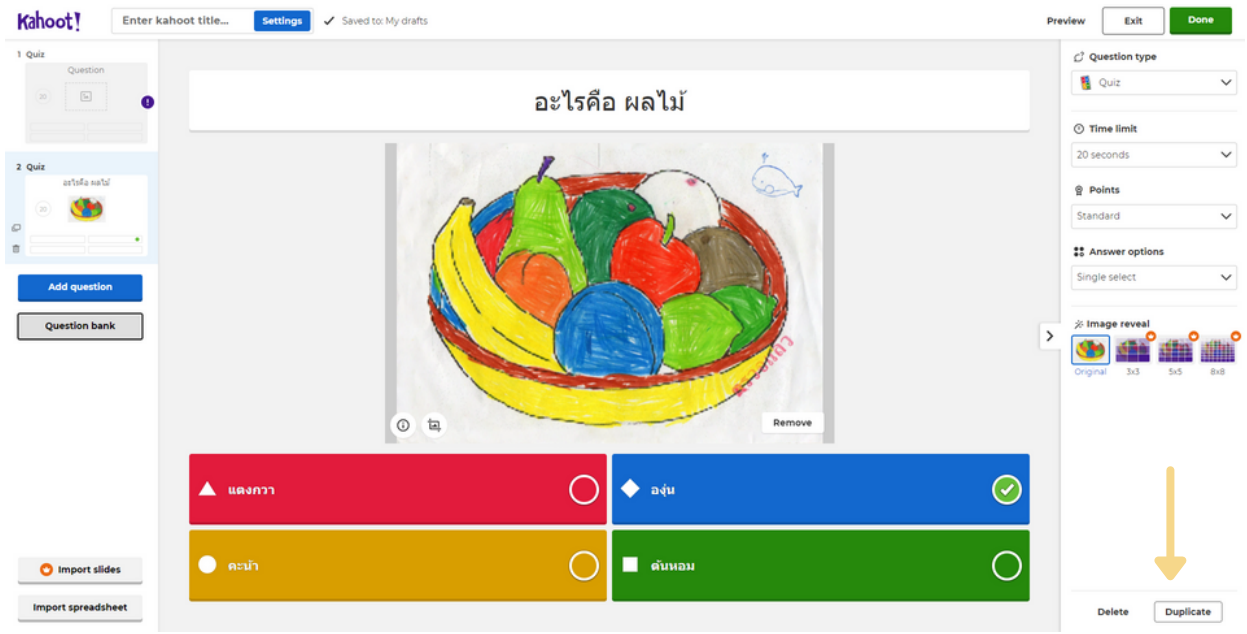




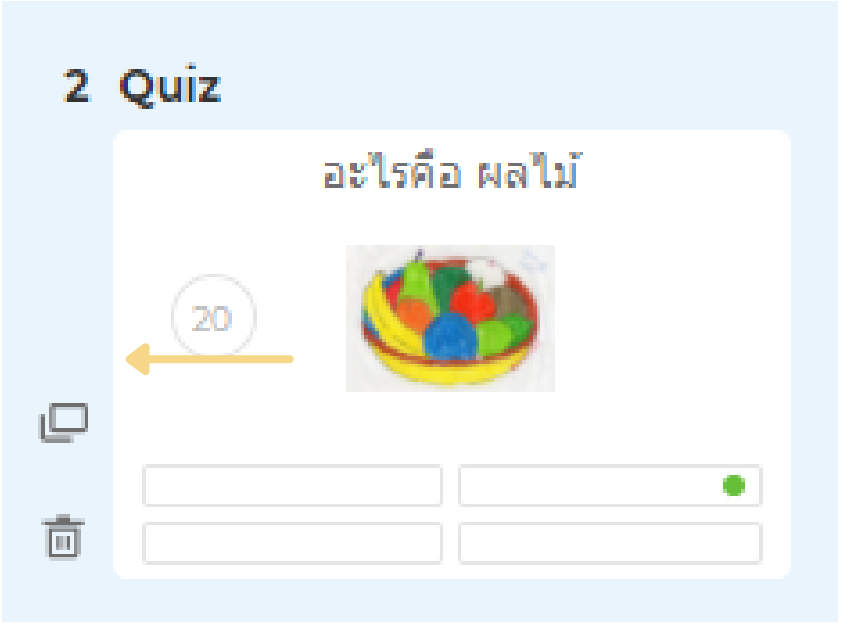
5.5 การคัดลอก – ลบข้อคำถาม

วิธีการคัดลอกข้อคำถามเดิมเป็นข้อคำถามใหม่ มี 2 รูปแบบ ดังนี้

รูปแบบที่ 1 ให้คลิกที่ข้อคำถามที่คุณต้องการคัดลอก จากนั้นคลิกที่ Duplicate ด้านขวาล่างของหน้าต่างสร้างข้อคำถาม

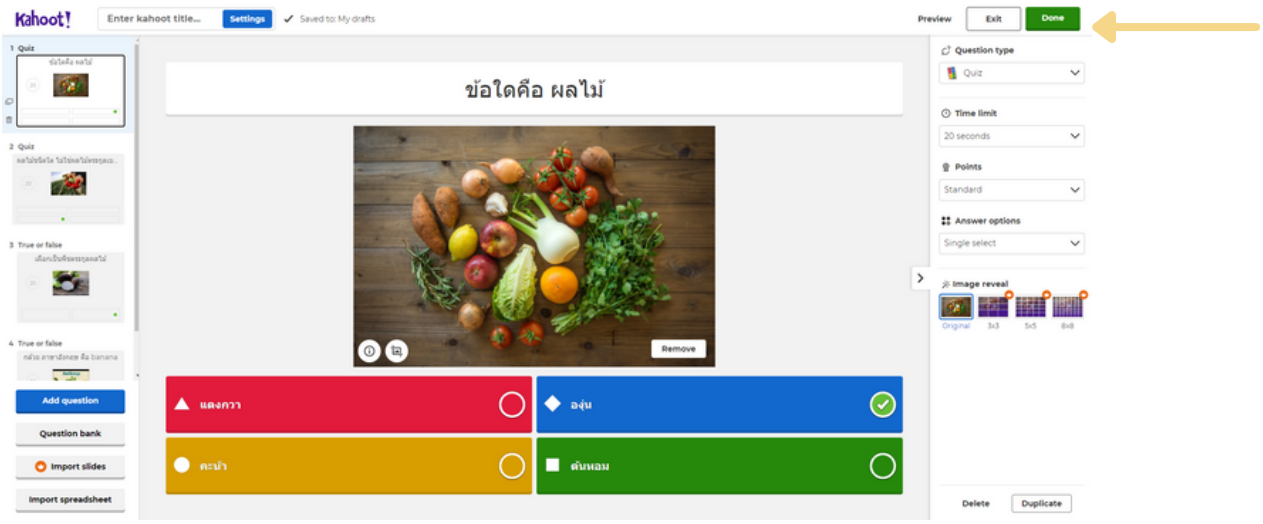


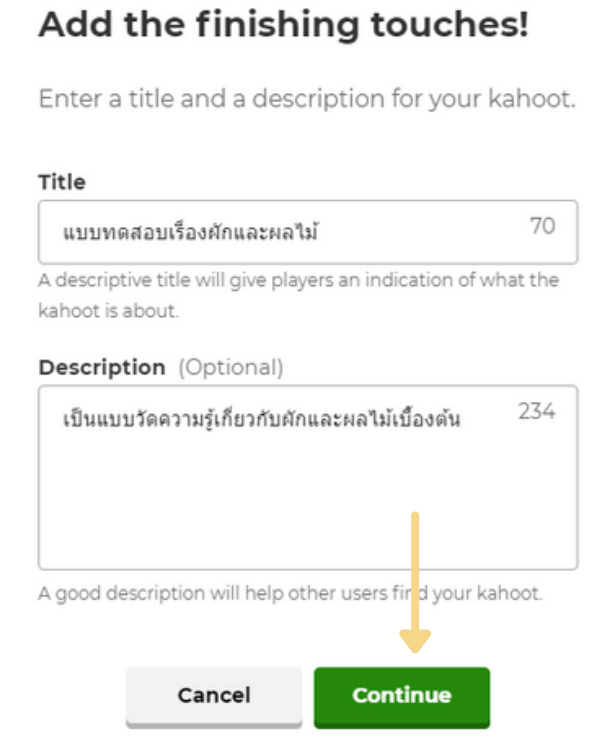
รูปแบบที่ 2 ให้คลิกที่ข้อคำถามที่คุณต้องการคัดลอก จากนั้นคลิกที่  ด้านข้างหน้าของข้อคำถามนั้น



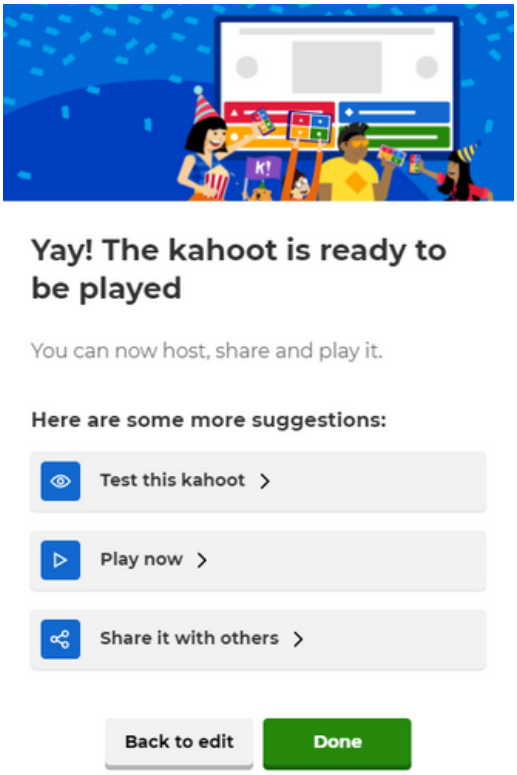
5.6การบันทึกชุดคำถาม

หากคุณสร้างชุดคำถามของคุณเสร็จเรียบร้อย ให้คุณคลิกที่ **Done**





จากนั้นให้คุณกำหนดชื่อเรื่องของชุดคำถาม โดยจำกัดตัวอักษรไม่เกิน 76 ตัว และคุณสามารถเพิ่มคำอธิบายเกี่ยวกับชุดคำถามของคุณได้เพื่อเพิ่มความเข้าใจให้กับผู้เล่น โดยจำกัดตัวอักษรไม่เกิน 280 ตัว หรือจะไม่เพิ่มคำอธิบายก็ได้เหมือนกัน หากกำหนดชื่อเรื่องและคำอธิบายเสร็จเรียบร้อยให้คลิกที่ **Continue**



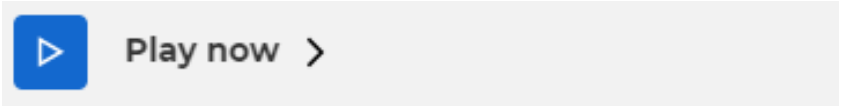
หน้าต่างนี้จะแสดงคำแนะนำเพิ่มเติมสำหรับคุณ โดยมีคำแนะนำอยู่ 4 อย่าง ดังนี้

- Test this kahoot คือ การทดลองเล่นชุดคำถามด้วยตนเอง
- Play now คือ การเป็น Host ควบคุมเกมจริง
- Back to edit คือ การกลับไปแก้ไขชุดคำถามของคุณ
- Share it with others คือ ช่องทางการเผยแพร่ชุดคำถามของคุณ หากไม่ต้องการทำตามคำแนะนำต่าง ๆ ให้คลิกที่ Done



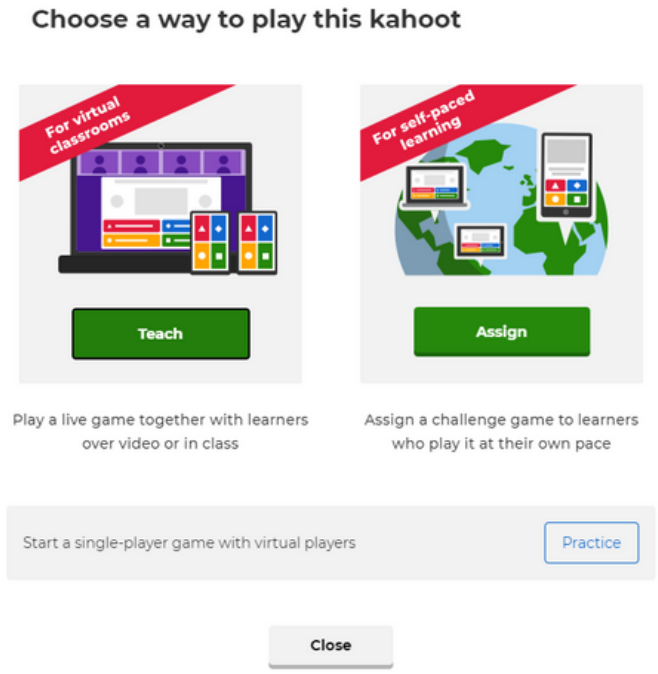
คลิกเข้าไปจะแสดงหน้าต่างให้คุณเปรียบเสมือนเป็นทั้ง Host และผู้เข้าร่วมเล่นชุดคำถาม เพื่อเป็นการทดลองเล่นก่อนนำชุดคำถามไปใช้จริงเพื่อไม่ให้เกิดข้อผิดพลาดในชุดคำถาม

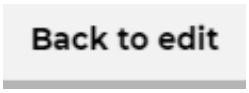




คลิกเข้าไปจะเป็นการเข้าสู่การเป็น Host ในชุดคำถามนี้ โดยจะมีวิธีให้เลือก 2 รูปแบบ คือ

- Teach รูปแบบการเล่นในห้องเรียน
- Assign รูปแบบการสั่งเป็นการบ้านให้ทำนอกเวลาในห้องเรียน

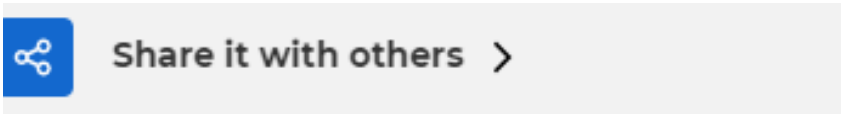




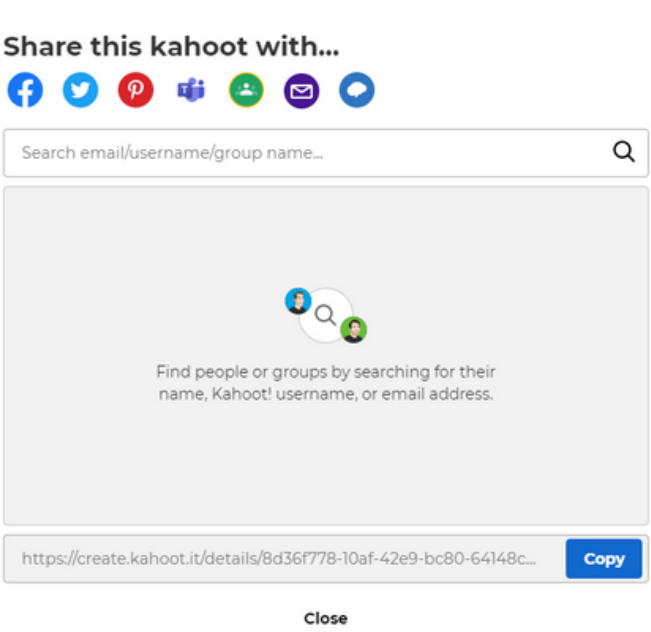
คลิกเข้าไปจะเป็นการกลับไปหน้าสร้างชุดคำถามของคุณ เพื่อให้คุณกลับไปแก้ข้อผิดพลาดต่าง ๆ

5.7 การเผยแพร่ชุดคำถาม

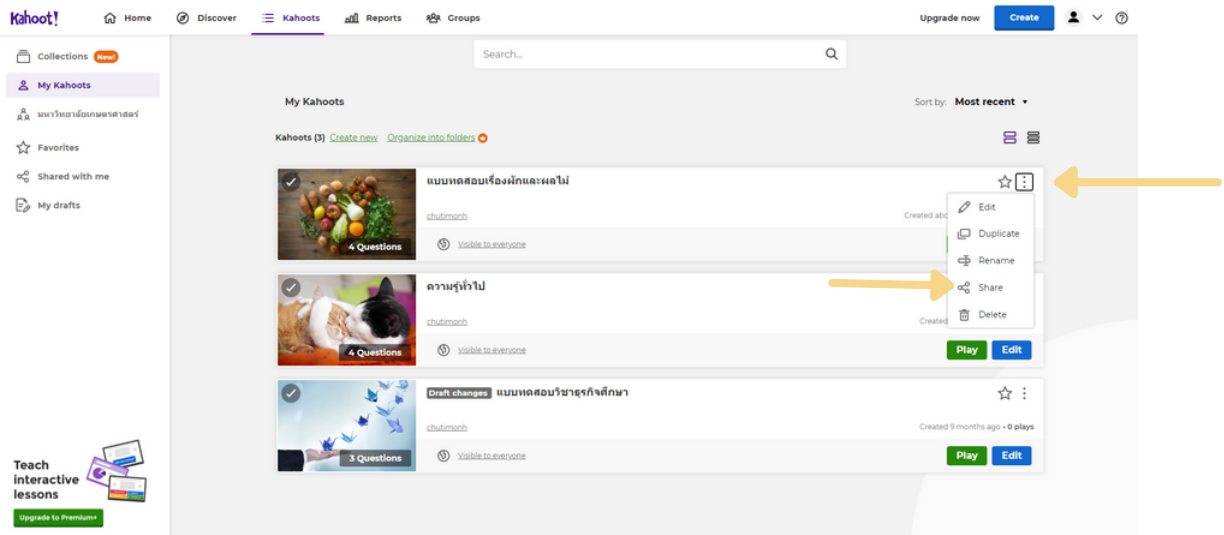
โดยมีวิธีสำหรับการเผยแพร่ชุดคำถามอยู่ 2 วิธี ดังนี้



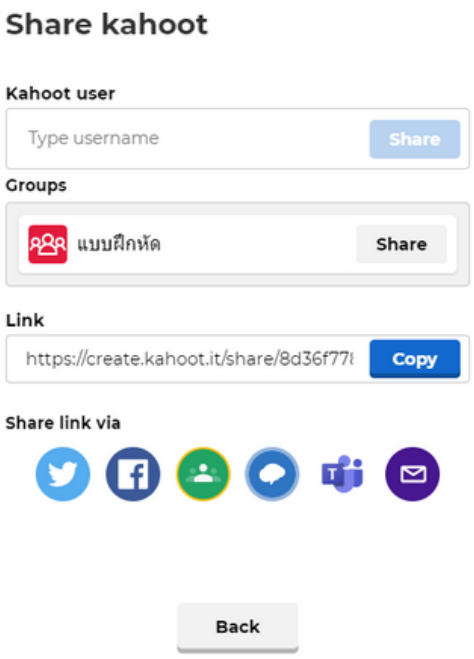
<u>วิธีที่ 1</u> คลิกเข้าไปจะเป็นช่องทางการเผยแพร่ชุดคำถามของคุณไปยังโปรแกรม อีเมล หรือแอปพลิเคชันต่าง ๆ รวมไปถึงการคัดลอกลิงก์ สามารถเผยแพร่ได้หลากหลาย เช่น Facebook ,Twitter , Teams และ classroom รวมไปถึงการเผยแพร่ผ่าน E-mail , บัญชีผู้ใช้อื่นในโปรแกรม Kahoot เป็นต้น



<u>วิธีที่ 2</u> ไปที่หน้าต่าง Kahoot จากนั้นเลือกชุดคำถามที่คุณต้องการแชร์ แล้วคลิกที่ จากนั้นคลิกที่ Share เพื่อเลือกวิธีเผยแพร่ชุดคำถาม



จากนั้นคุณก็สามารถเลือกวิธีการเผยแพร่ชุดคำถามของคุณได้ตามที่ต้องการ



5.8 การเป็น HOST KAHOOT

การเป็น Host คือ วิธีการควบคุมเวลาเล่นชุดคำถามในห้องเรียนสำหรับผู้สร้างชุดคำถาม (ครู) โดยมีวิดีโอสำหรับขั้นตอนการสอนการเป็น Host อย่างละเอียดมาให้ศึกษากัน



หากท่านอ่านบทความนี้
ในรูปแบบ PDF ให้กดที่นี่

5.9 การร่วมเข้าเล่น HOST

การเข้าร่วมเล่นชุดคำถาม สามารถเล่นได้ผ่านคอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน เป็นต้น สำหรับนักเรียน โดยมีวิดีโอสำหรับขั้นตอนการสอนการเข้าร่วมเล่น Kahoot อย่างละเอียดมาให้ศึกษากัน และยังมีทริคการทำชุดคำถามให้ได้คะแนนสูง



หากท่านอ่านบทความนี้ ในรูปแบบ PDF ให้กดที่นี่

แหล่งอ้างอิง

ETS KMUTT. (2560). Kahoot ตัวช่วยเพิ่มสีสันในการเรียนการสอนของคุณทั้งในและนอกห้องเรียน. สืบค้นเมื่อ 1 กุมภาพันธ์ 2564, จากเว็บไซต์: https://ets.kmutt.ac.th/content/tech_review/1

ETS. (2561, กรกฎาคม 31). คู่มือการใช้งาน Kahoot!. สืบค้นเมื่อ 6 กุมภาพันธ์ 2564, จากเว็บไซต์: https://mgt.skru.ac.th/mgt_km/file/prefile/20180731-1454137.pdf

YouTube. (2564, มกราคม 25). แนะนำ วิธีการใช้ Kahoot เบื้องต้นภายใน 10 นาที [Video file]. สืบค้นเมื่อ 10 กุมภาพันธ์ 2564, จากเว็บไซต์: https://www.youtube.com/watch?v=-ISZEMfhDNU

Kahoot. สืบค้นเมื่อ 16 กุมภาพันธ์ 2564, จากเว็บไซต์: https://create.kahoot.it/

Kahoot. สืบค้นเมื่อ 22 กุมภาพันธ์ 2564, จากเว็บไซต์: https://kahoot.it/

Kahoot. (2562.) About Kahoot!. สืบค้นเมื่อ 28 กุมภาพันธ์ 2564, จากเว็บไซต์: https://kahoot.com/company/

VONDER GO

เว็บไซต์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

หมวดที่ 2

สารบัญ

I. มารู้จักกับVONDER GOกันเถอะ 197

ทำไมถึงควรรู้จัก Vonder Go 197

Vonder Go ระบบเบื้องหลังความสนุก 198

II. อยากใช้ VONDER GO ต้องทำยังไงนะ? 199

Sign up การสมัครใช้งาน Vonder Go 199

เข้าสู่ระบบเพื่อเริ่มสร้างบทเรียนกันเถอะ 201

III. แนะนำ VONDER GO ก่อนสร้างบทเรียน 202

แนะนำการใช้งาน Vonder Go แบบรวดเร็ว 202

IV. มาสร้างบทเรียน VONDER GO กันเถอะ 205

เริ่มต้นการสร้างบทเรียน 205

V. สร้าง VONDER GO เสร็จแล้วทำยังไงต่อ 211

บันทึกแบบทดสอบหรือบทเรียน 211

มาเริ่มใช้บททดสอบของ Vonder Go กันเถอะ 212

มุมมองของผู้เล่นที่เห็นผ่าน Vonder Go 215

VI. แหล่งอ้างอิง 217

VONDER GO

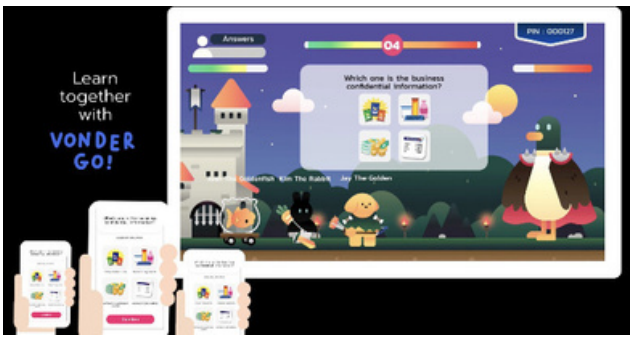
VONDER GO

เว็บไซต์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

บทที่ 1 มารู้จักกับ VONDER GO กันเถอะ

ทำไมถึงควรรู้จัก VONDER GO

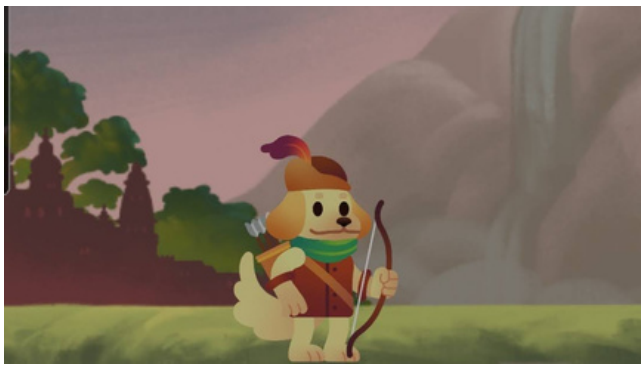
เมื่อพูดถึงเว็บไซต์ หรือ แอปพลิเคชันที่ใช้สำหรับการสร้างเกมตอบคำถาม เพื่อวัดความรู้ความเข้าใจของนักเรียนในห้องเรียน ถ้าไปถามใครต่อใครเรามักจะได้ยินชื่อของ KAHOOT หรือ QUIZIZZ อยู่เสมอ เนื่องจากคุณครูส่วนใหญ่นิยมใช้เว็บไซต์ หรือแอปพลิเคชันดังกล่าว ในการจัดการเรียนการสอนให้แก่ผู้เรียน ผมจึงลองค้นหาแอปพลิเคชันหรือเว็บไซต์อื่น ๆ ที่สามารถนำมาสลับการใช้งานกับแอปพลิเคชันดังกล่าวได้ โดยต้องเป็นแอปพลิเคชัน หรือ เว็บไซต์ที่สนับสนุนกิจกรรมการเรียนการสอนให้สนุกและไม่น่าเบื่อสำหรับผู้เรียนด้วย จนพบกับเว็บไซต์ที่มีชื่อว่า “VONDER GO” ซึ่งเว็บไซต์นี้ให้กำเนิดขึ้นโดยฝีมือของคนไทย ความสามารถของเว็บไซต์นี้จะคล้ายคลึงกับ KAHOOTหรือ QUIZIZZ ตรงการสร้างเกมตอบคำถามเพื่อวัดความรู้ ความเข้าใจของนักเรียน แต่ความน่าสนใจจะอยู่ในรูปแบบของการนำเสนอที่เป็นเรื่องราวแบบเกม และ กำหนดตัวละคร ซึ่งสิ่งที่เราจะเรียนรู้เกี่ยวกับวิธีการใช้ “VONDER GO” ในวันนี้ ได้แก่ วิธีการสมัครใช้งาน การสร้างแบบทดสอบ และการเผยแพร่



VONDER GO มีความเป็นเกม RPG ผสมกับเกมแนวตอบคำถามได้เป็นอย่างดีและลงตัว ด้วยเหตุนี้จึงอยากให้ทุกคนลองหันมาสนใจแอปพลิเคชัน VONDER GO ครับ เพราะแอปพลิเคชันนี้สามารถเพิ่มความสนุกสนานในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้เพิ่มขึ้นอย่างแน่นอน ดังนั้นบทความต่อไปนี้เราจะมาทำความรู้จักกับ VONDER GO ให้มาขึ้นกันนะครับ เริ่มต้นจากระบบเบื้องหลังความสนุกกันก่อนเลย

VONDER GO ระบบเบื้องหลังความสนุก

VONDER GO เป็นแอปพลิเคชันที่สามารถสร้างแบบทดสอบความรู้แก่นักเรียนได้ โดยมีตัวเลือกให้นักเรียนเลือกตอบได้หลากหลายวิธี ยกตัวอย่างเช่น เลือกคำตอบที่สุด 1 ข้อ , การตอบด้วยรูปภาพ , การเรียงคำตอบก่อนหลัง นอกจากนี้ผู้เล่นยังสามารถเลือก Character ของตัวเองได้ 4 ตัวละคร ดังต่อไปนี้



สุนัข



แมว



ปลาทอง



กระรอก

ถ้าสามารถตอบคำถามในข้อนั้น ๆ ได้ถูกต้อง ตัวละครฝ่ายเราจะสามารถโจมตีใส่ศัตรูได้ แต่ถ้าตอบผิดจะถูกโจมตีใส่แทน วีธีที่จะชนะเกมนี้ได้คือต้องทำให้ศัตรู HP หรือเลือดหมดถึงจะชนะเกมได้ แต่ถ้าตอบผิดเยอะเกินไปผู้เล่นจะเป็นฝ่ายแพ้ เกมนี้จึงเหมาะสำหรับการนำไปใช้ในการทำกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อวัดความรู้ความเข้าใจของนักเรียน แถมตัวการ์ตูนมีความน่ารักสามารถดึงดูดผู้เรียนได้ วิธีการเล่นก็ไม่เหมือนใคร

vonder

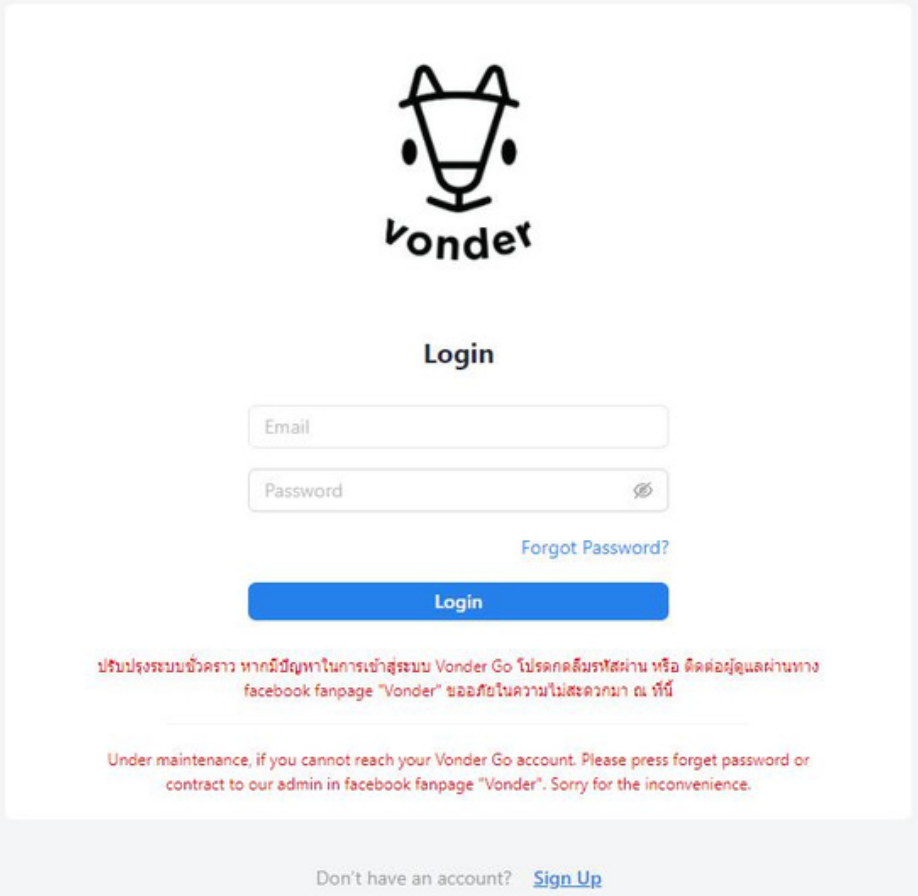
บทที่ 2 อยากใช้ VONDER GO ต้องทำยังไงนะ?

VONDER GO เป็นแอปพลิเคชันที่มีจะมีผู้ใช้งานแบ่งแยกเป็น 2 ประเภท คือ ผู้จัดทำบทเรียน (ครู) และ ผู้เข้าร่วมแบบทดสอบ (นักเรียน) โดยทั้ง 2 ประเภทจะมีวิธีการ และ การใช้งานที่แตกต่างกันออกไป โดยวันนี้เราจะมาพูดถึงการใช้งานแบบประเภทแรกกัน นั่นคือ ผู้จัดทำแบบทดสอบ โดยในบทนี้จะเป็นการสอนสมัครการใช้งาน (Sign up) และวิธีการเข้าสู่ระบบ (Login) ของเว็บไซต์ Vonder Go กันครับ

SIGN UP การสมัครใช้งาน VONDER GO

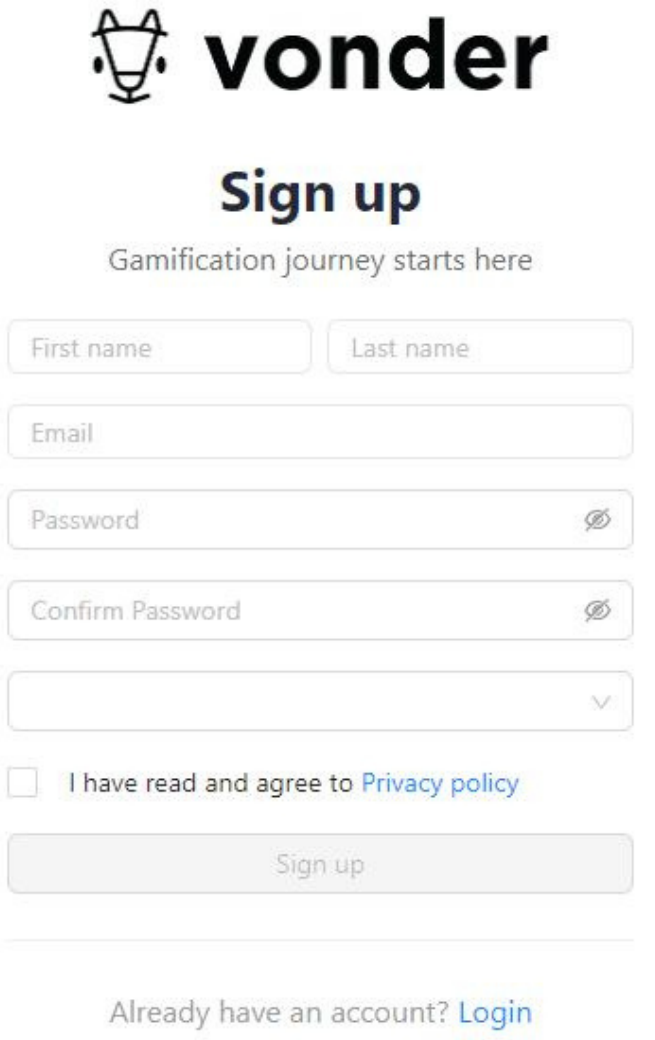
How to สมัครใช้งานง่ายนิดเดียวเพียง 3 นาที ก็จะมี ID สำหรับใช้งาน

1. ขั้นแรกสุดให้เข้าไปที่เว็บไซต์ของ VONDER GO : www.manage.vonder.co.th/ จากนั้นให้ผู้ใช้งานสมัครสมาชิกเพื่อเข้าร่วมการใช้งาน VONDER GO



เมื่อเข้าสู่เว็บไซต์สำเร็จ จะปรากฏหน้าต่างดังต่อไปนี้ขึ้น ให้กดปุ่มสมัครสมาชิก (Sign up) เพื่อเข้าสู่กระบวนการสมัครในข้อถัดไป

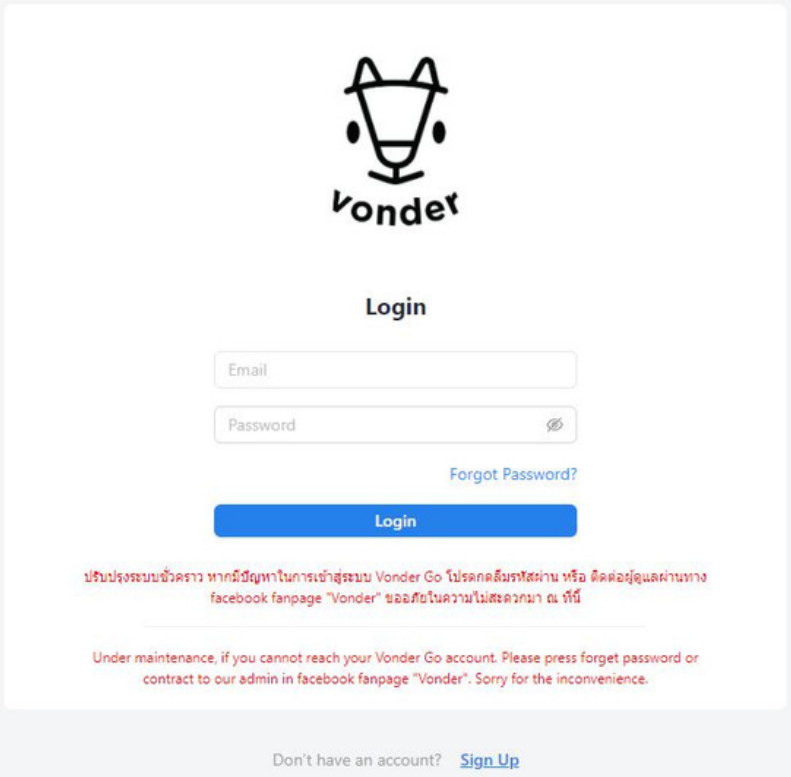
2. ขั้นต่อไปหลังจากกด Sign up จะปรากฏหน้าต่างดังภาพด้านล่าง ให้ผู้สมัครกรอกข้อมูลของตัวเองลงไปในช่องทั้งหมดให้ครบถ้วน และ กดปุ่ม Sign up เพื่อเป็นการลงทะเบียน และ เข้าสู่ระบบต่อไป



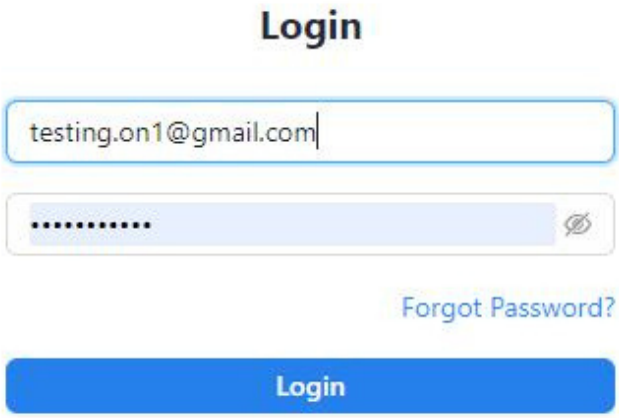
จำเป็นต้องใส่ข้อมูลให้ครบถ้วนและตรวจเช็คข้อมูลให้ดีก่อน ข้อมูลบางส่วน เช่น ชื่อ - นามสกุล สามารถเข้าไปเปลี่ยนในการตั้งค่าได้หลังจากทำการเข้าสู่ระบบ (Login) ไปแล้ว แต่สิ่งที่จะเปลี่ยนแปลงไม่ได้ นั่นคือ E-mail ดังนั้นจึงควรจะตรวจสอบข้อมูลให้ดีก่อนที่จะทำการกด Sign up

เข้าสู่ระบบเพื่อเริ่มสร้างบทเรียนกันเถอะ

1. ถ้าต้องการที่จะเข้าสู่ระบบ (Login) VONDER GO ให้เข้าไปที่เว็บไซต์ : manage.vonder.co.th/



2. วิธีการ Login สามารถทำได้โดยการใส่ E-mail และ Password จากนั้นกดปุ่ม Login

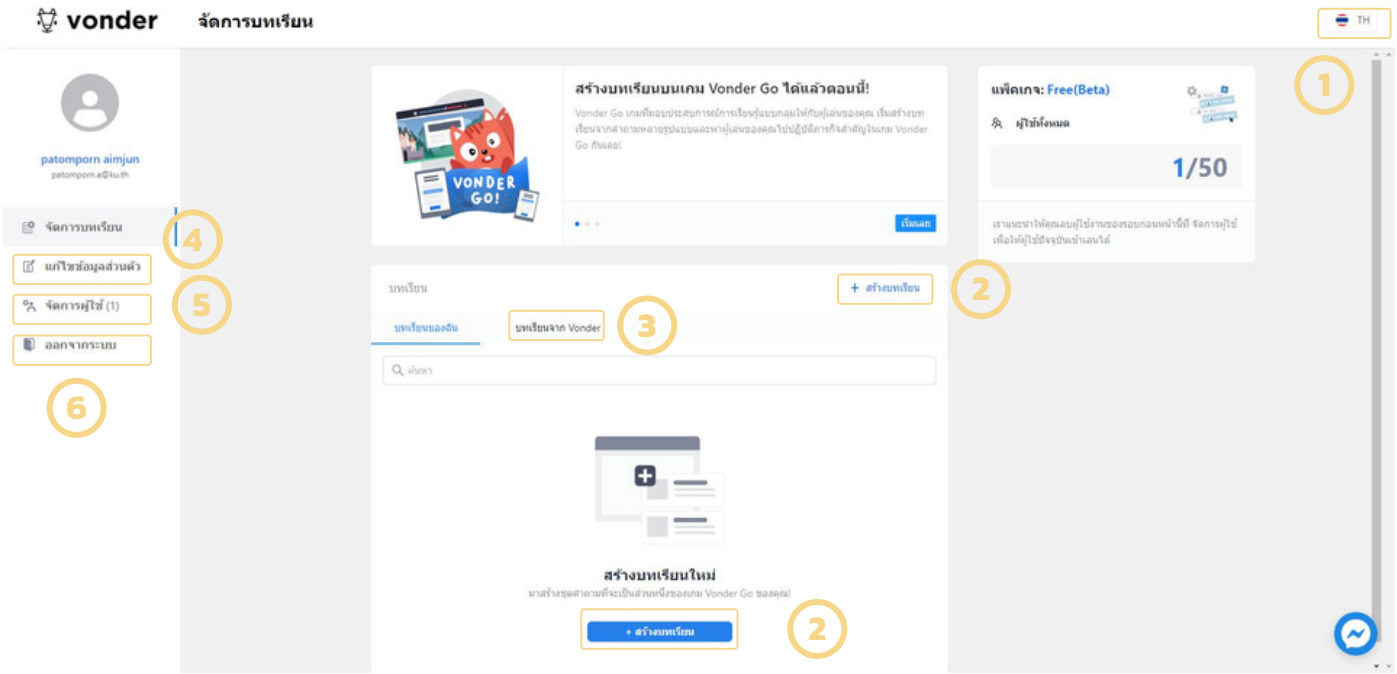


ถ้าลืม Password สามารถกดปุ่ม Forgot Password เพื่อเข้าไปเปลี่ยน Password หรือกู้คืนข้อมูลได้

บทที่ 3 แนะนำ VONDER GO ก่อนสร้างบทเรียน

แนะนำการใช้งาน VONDER GO แบบรวดเร็ว

หน้าต่างแรกสุดที่จะเจอเมื่อ Login เสร็จสิ้น จะปรากฏหน้าต่างดังต่อไปนี้

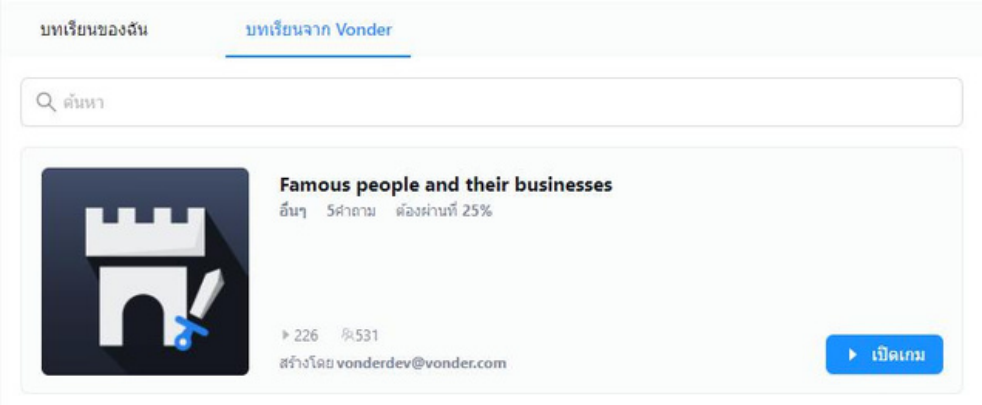


ในบทนี้เราจะเริ่มแนะนำกันไปทีละหมายเลขนะครับ ซึ่งจะเป็นการอธิบายถึงปุ่มการทำงานหลัก ๆ ที่สามารถกด และ ใช้งานได้ในภาพด้านบน แอปพลิเคชัน VONDER GO มีปุ่มการทำงานหลักด้วยกัน 6 หมายเลข ซึ่งแต่ละเลขจะมีวิธีการทำงานและหน้าที่ที่ต่างกันออกไปนะครับ โดยเราจะเริ่มต้นกันเลยที่หมายเลขที่ 1

- หมายเลข 1 เป็นปุ่มที่ใช้ในการเปลี่ยนภาษาของ VONDER GO โดยสามารถเลือกได้ 2 ภาษา คือ ไทย (TH) และ อังกฤษ (ENG) ถ้าต้องการใช้ภาษาไหน ให้กดที่ปุ่มแล้วเลือกเปลี่ยนเป็นภาษาที่ตามต้องการได้เลย

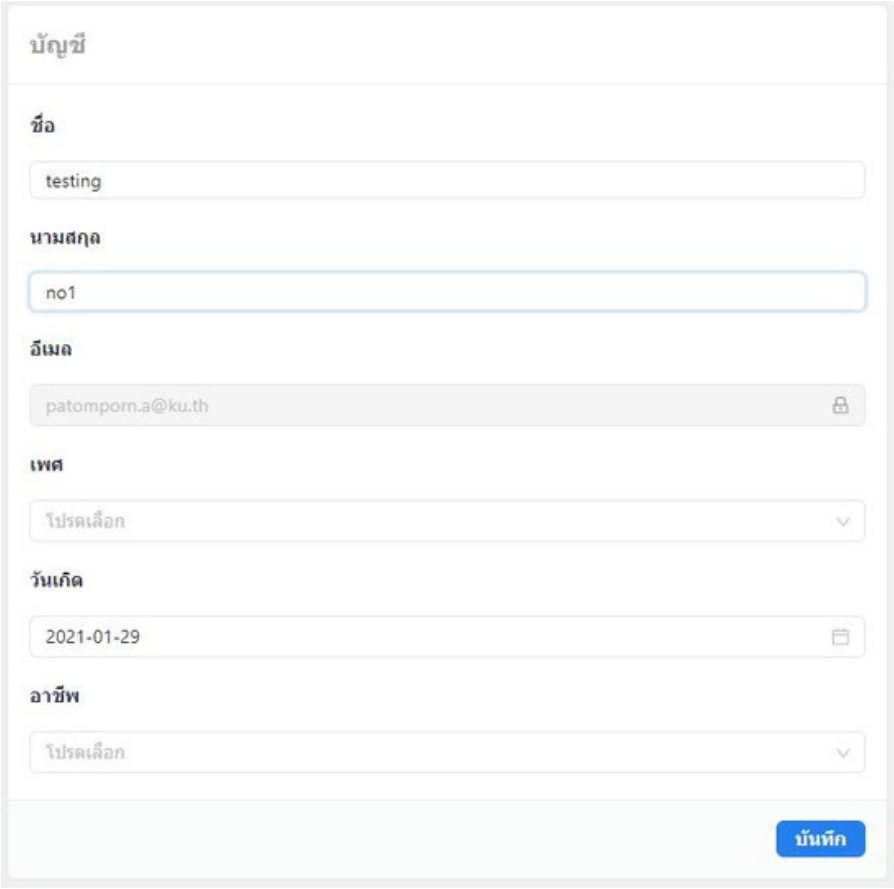
- หมายเลข 2 เป็นปุ่มที่ใช้ในการสร้างบทเรียนเนื้อหาที่เป็นของตัวเอง และเป็นจุดสำคัญของ VONDER GO ที่เราจะมาดูกันในบทต่อไปที่จะถึงนี้ ซึ่งการสร้างบทเรียน แทบจะเป็นหัวใจหลักที่เราจะมาเรียนรู้กันในวันนี้ด้วยนั่นเองครับ

- หมายเลข 3 จะเป็นการจัดรวมบทเรียนจากบุคคลอื่นที่ได้ทำไว้ โดยผู้ใช้งานสามารถกด เพื่อเข้าไปใช้งานได้ นอกจากนี้ยังสามารถค้นหาเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเราได้ด้วย ภาพด้านล่าง คือ ตัวอย่างของบทเรียนที่ได้ถูกสร้างไว้โดยผู้ใช้คนอื่น เราสามารถกดเพื่อเข้าสู่กิจกรรมได้ทันที



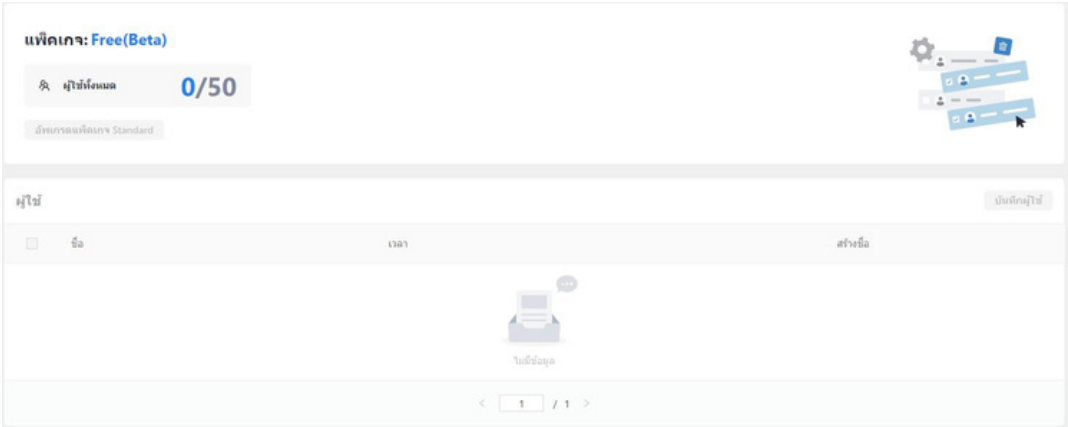


- หมายเลข 4 เป็นการแก้ไขข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้ เมื่อกดหมายเลขนี้เจ้าของบัญชีสามารถสามารถเข้าไปแก้ไขข้อมูลส่วนตัวของตัวเองได้ทันที เช่น ชื่อ-นามสกุล เพศ วันเกิด อาชีพ ยกเว้น E-mail





- หมายเลข 5 การจัดการผู้ใช้ VONDER GO สามารถรองรับผู้ใช้ได้เพียง 50 คนเท่านั้น ถ้าเต็มจำนวนจะไม่สามารถมีผู้ใช้ได้อีก ดังนั้นจำเป็นที่จะต้องกดลบผู้ใช้ที่เล่นเกมจบแล้วเสมอ เพื่อให้ผู้ใช้คนอื่นสามารถเข้าร่วมได้ในครั้งหน้า ดังตัวอย่างภาพด้านล่าง ต่อไปเราจะได้มาเรียนรู้วิธีการลบผู้ใช้ (ผู้เล่น) ในบทถัดไปกันครับ





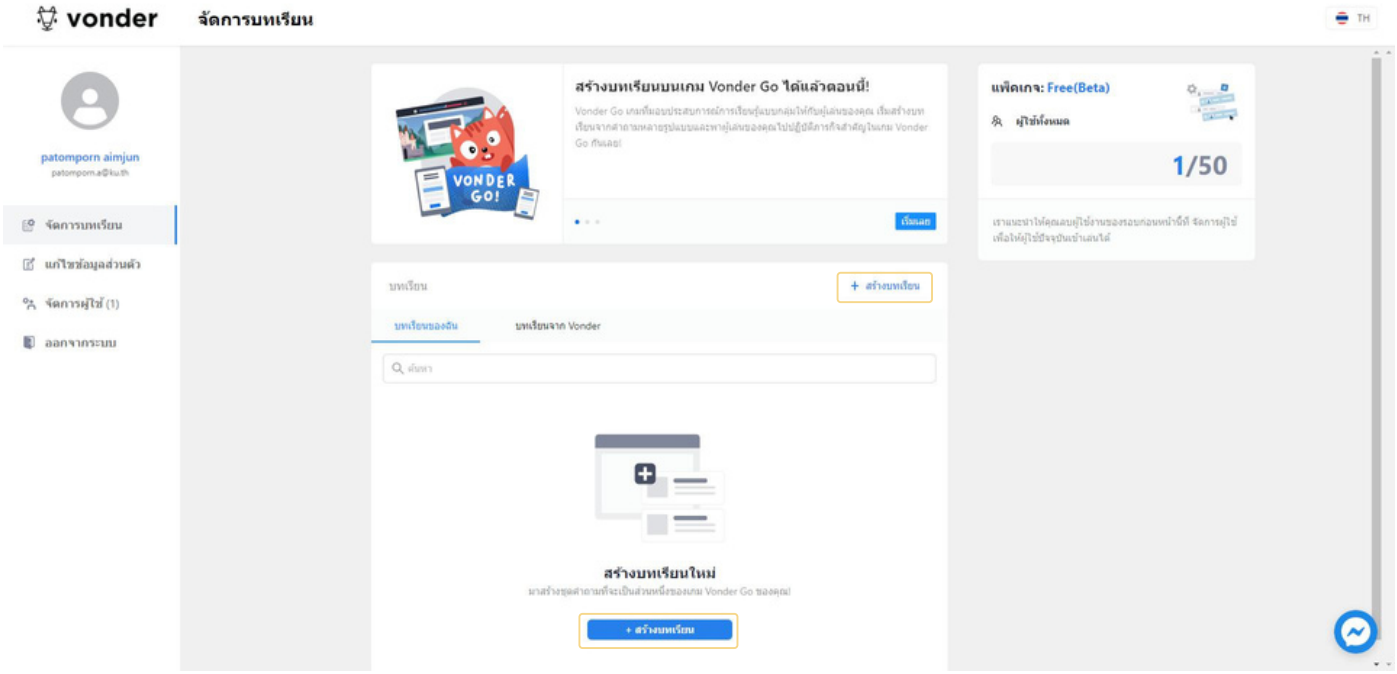
- หมายเลข 6 ปุ่มออกจากระบบ กดปุ่มเพื่อการออกไปที่หน้าต่าง Login เพื่อเปลี่ยนบัญชี หรือ ID อื่น



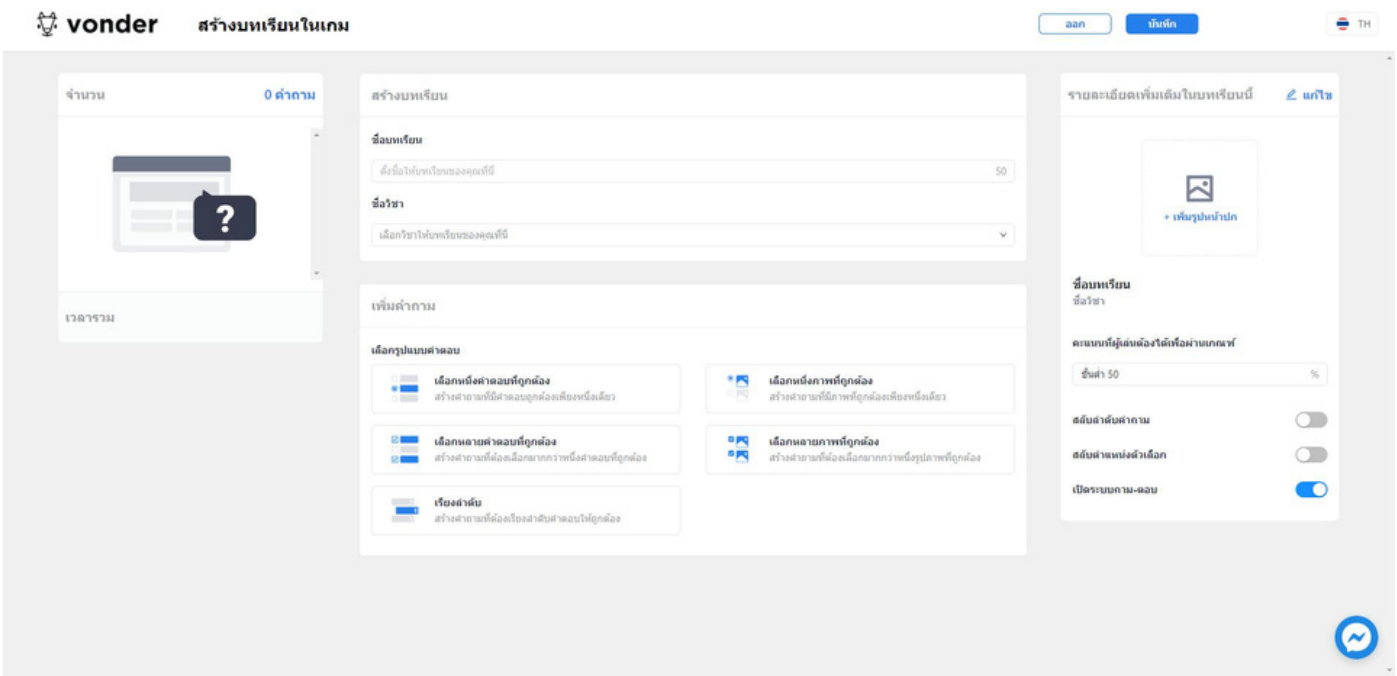
บทที่ 4 มาสร้างบทเรียน VONDER GO กันเถอะ

เริ่มต้นการสร้างบทเรียน

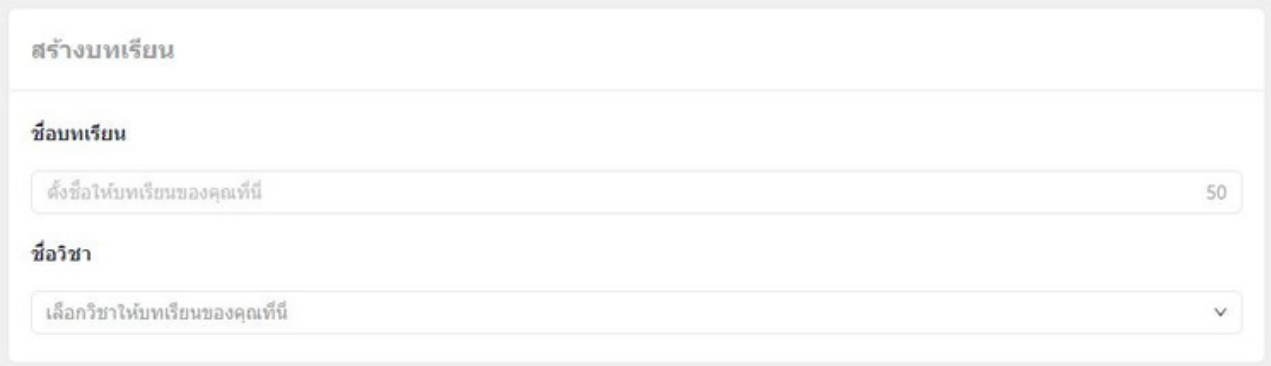
เมื่อทำการสมัครสมาชิกเสร็จสิ้น ให้ทำการ Login เพื่อเข้ามายังหน้าหลัก จากนั้นกดปุ่มสร้างบทเรียน ซึ่งสามารถกดได้ทั้งด้านล่าง และ ด้านบนเพื่อที่จะเริ่มสร้างบทเรียน (แบบทดสอบ) ของตนเอง

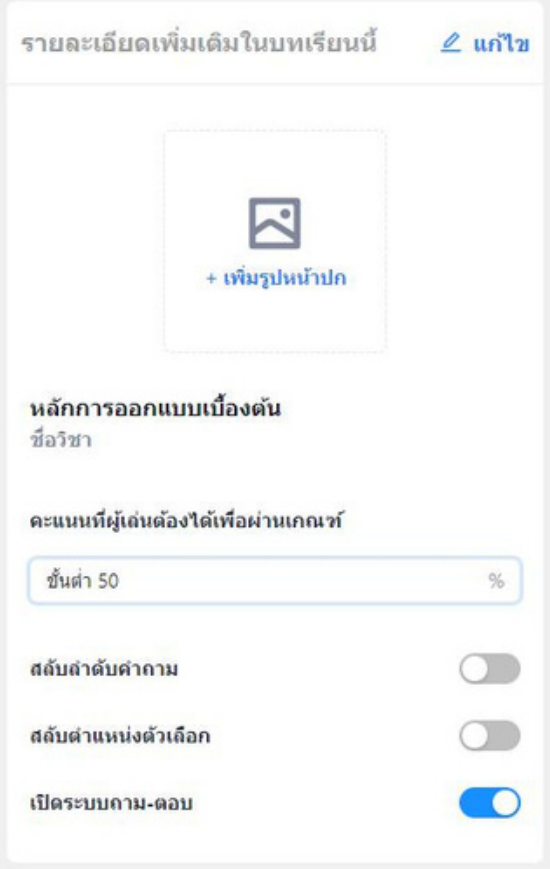


หลังจากกดที่ปุ่ม เริ่มสร้างบทเรียนแล้ว จะปรากฏหน้าจอดังภาพด้านล่าง นั่นหมายความว่าเราสามารถเริ่มสร้างบทเรียนได้แล้ว ต่อไปเราจะมาทำความรู้จักกับเครื่องมือสำหรับการสร้างบทเรียนในเกมตามลำดับ



ขอเริ่มที่จุดแรกกันก่อนเลยนะครับ แน่นอนว่าถ้าเราต้องการที่จะสร้างบทเรียน หรือแบบทดสอบอะไรสักอย่างขึ้นมาแล้วละก็ การตั้งชื่อก็เป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่ง เพื่อที่จะได้บ่งบอกให้ผู้เล่นเห็นได้อย่างชัดเจนว่าเขานั้นกำลังทำแบบทดสอบหรือบทเรียนเรื่องอะไรอยู่ ซึ่ง VONDER GO ก็สามารถใส่ได้ทั้งชื่อบทเรียนและชื่อวิชาเลยเพียงแค่กดเข้าไปในแต่ละช่อง จากนั้นก็สามารถพิมพ์ชื่อได้ตามต้องการครับ





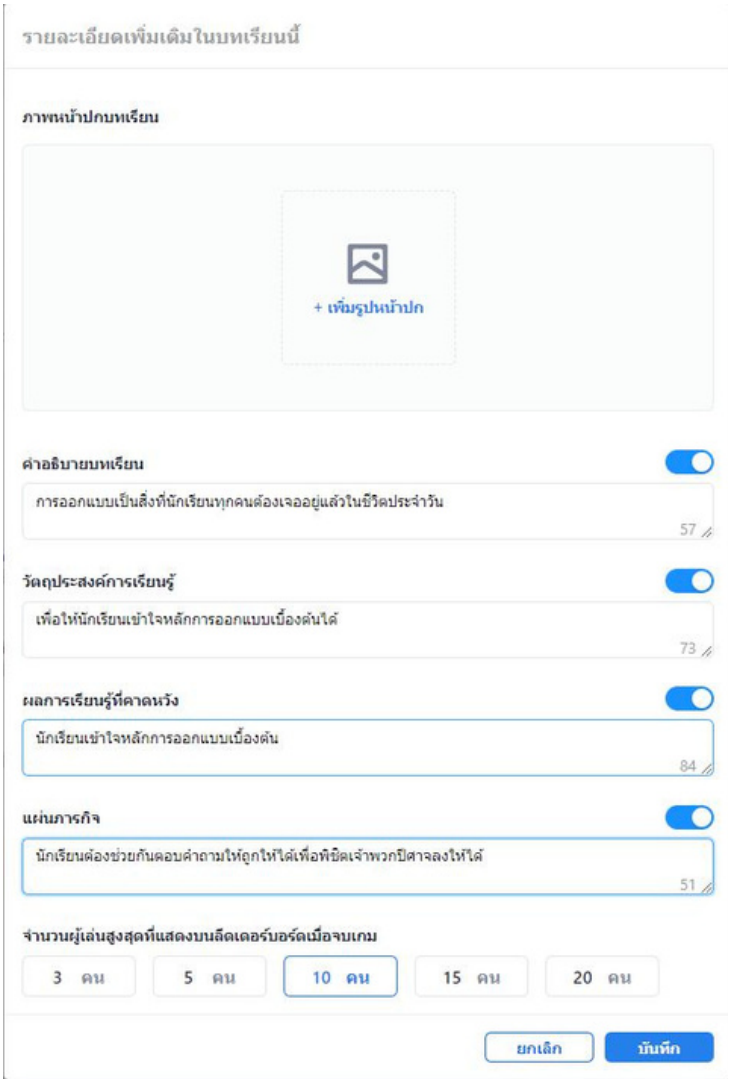
รายละเอียดเพิ่มเติมบทเรียน

ส่วนต่อมาจะเป็นส่วนรายละเอียดเพิ่มเติมของบทเรียน โดยในส่วนนี้จะเป็นส่วนที่ผู้ใช้ สามารถปรับแต่งเกณฑ์การวัดผลได้ตามที่ต้องการ ซึ่งในส่วนนี้ผู้ใช้งานยังสามารถปรับแต่งอะไรเพิ่มเติมได้บ้าง เรามาลองดูไปพร้อมกันครับ

1. สามารถเพิ่มรูปหน้าปกที่เกี่ยวข้องกับบทเรียน หรือแบบทดสอบของตัวเองได้เพื่อเพิ่มความน่าสนใจ และ ดึงดูด
2. ชื่อบทเรียนจะเปลี่ยนเองอัตโนมัติหลังจากที่ใส่ชื่อบทเรียนในช่องว่างตามภาพด้านบน
3. สามารถปรับเกณฑ์คะแนนขั้นต่ำได้ว่าจะให้ได้คะแนนเท่าไหร่ ถึงจะผ่านด่านและไม่ถูกโจมตีจนหมดสภาพ (คะแนนจะวัดจากจำนวนข้อคำถามทั้งหมดในบทเรียน)
4. สามารถสลับตำแหน่งของคำถามและตัวเลือกได้เพื่อป้องกันผู้เล่นจดจำคำตอบ เผื่อมีการใช้งานซ้ำ
5. มีการเปิด - ปิดระบบถามตอบที่ใช้ระหว่างเกม

นอกจากนี้ยังมีส่วนเสริมพิเศษที่เป็นส่วนช่วยเสริมให้บทเรียนนี้ดูมีรายละเอียดมากยิ่งขึ้น โดยการกดที่ 

ทางด้านมุมบนขวาของช่องรายละเอียดเพิ่มเติมของบทเรียน



เมื่อกดเข้ามาแล้วจะปรากฏหน้าต่าง ดังภาพทางด้านซ้ายมือ โดยในหน้านี้จะมีการให้กรอกรายละเอียดเพิ่มเติมต่าง ๆ

1. คำอธิบายบทเรียน

ผู้ทำบทเรียนสามารถเพิ่มคำอธิบายบทเรียนของเราได้ว่าบทเรียนหรือแบบทดสอบของเรามีเนื้อหา ขอบเขตเกี่ยวกับอะไร เพื่อให้ผู้เล่นหรือผู้ใช้คนอื่นเข้าใจในเนื้อหาของบทเรียน เมื่อต้องนำไปใช้ต่อ

2. วัตถุประสงค์การเรียนรู้

ผู้ทำบทเรียนสามารถเพิ่มวัตถุประสงค์การเรียนรู้เพื่อให้ผู้ใช้คนอื่นดูวัตถุประสงค์ก่อนที่จะใช้ได้ว่าตรงกับที่ตัวเองต้องการหรือไม่

3. ผลการเรียนรู้ตามที่คาดหวัง

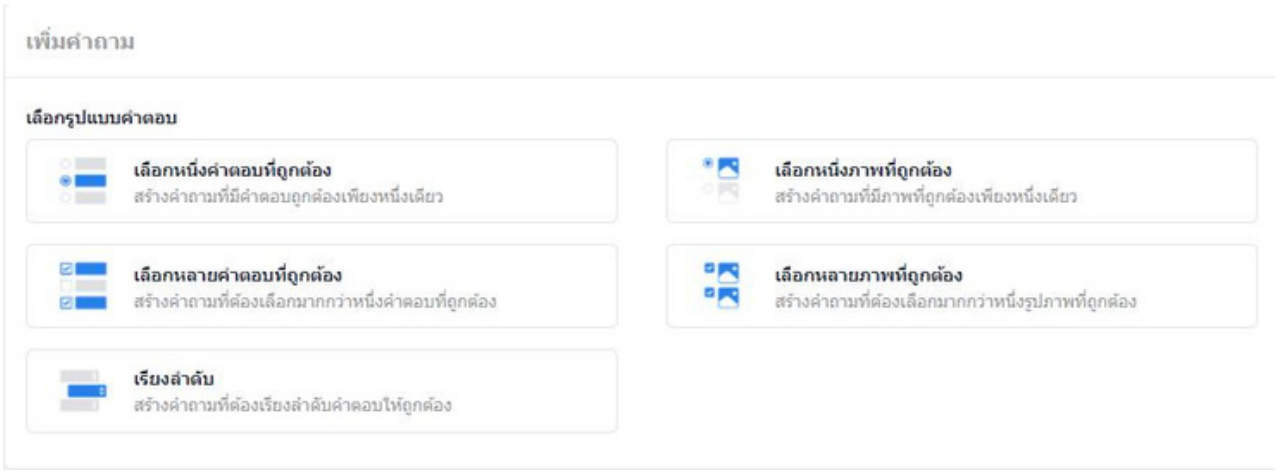
ผู้ทำบทเรียนสามารถเพิ่มได้ว่าจากบทเรียนนี้ต้องการให้นักเรียนที่มาเล่นหรือเรียนรู้นั้นได้ ความรู้เกี่ยวกับอะไร

4. แผ่นภารกิจ

ผู้ทำบทเรียนสามารถใส่ข้อความที่เหมือนเป็นภารกิจของเกมได้ เช่น จงพิชิตมังกรเพื่อช่วยเจ้าหญิงให้สำเร็จ จะช่วยให้เพิ่มความน่าสนใจของเกมมากขึ้น

5. จำนวนผู้เล่นสูงสุดที่แสดงบนลีดเดอร์บอร์ด ผู้ใช้สามารถเลือกได้ว่า เมื่อจบเกมจะให้แสดงผู้เล่นที่มีคะแนนสูงสุดจำนวนกี่คน

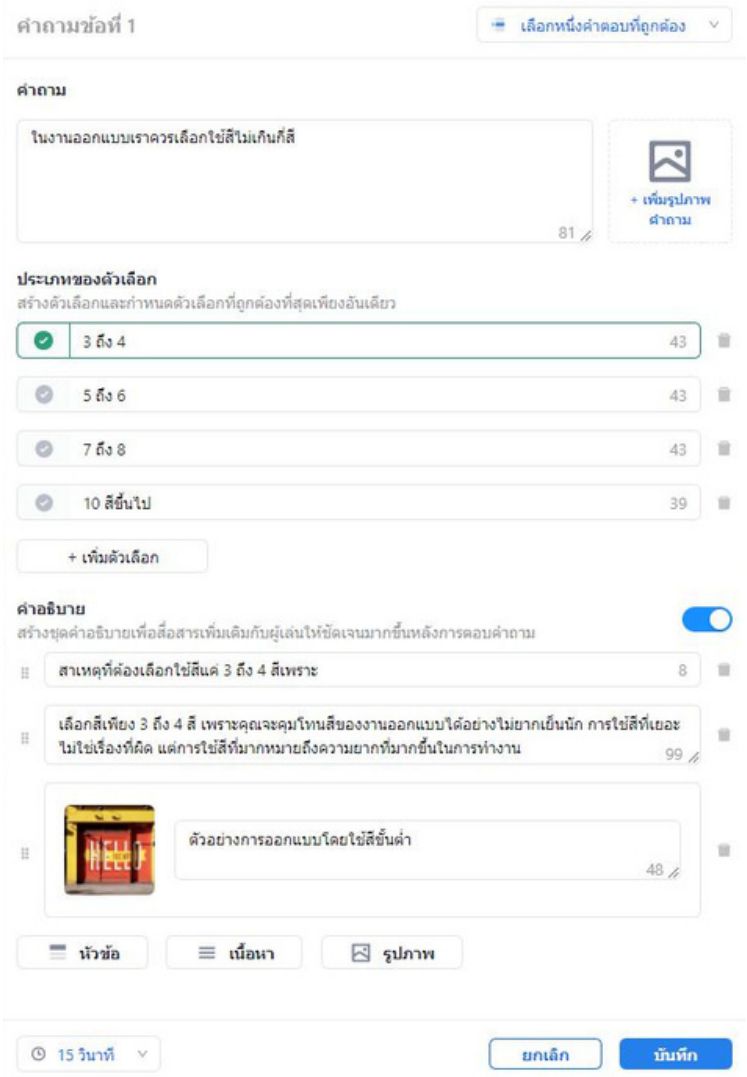
เมื่อตั้งค่าทุกอย่างที่ต้องการจนเสร็จ ให้กดปุ่ม **บันทึก** เพื่อเป็นการบันทึกผลการตั้งค่ารายละเอียดของบทเรียน เมื่อเราพิมพ์ทุกอย่างที่ต้องการแล้ว สิ่งต่อไปที่เราจะทำนั่นก็คือ การสร้างคำถาม และ คำตอบ เพื่อที่จะให้นักเรียนเข้ามาเล่น ซึ่งวิธีการทำก็ไม่ได้ยาก และ ยังมีการเลือกตอบที่หลากหลายด้วยซึ่งเราจะมาดูไปด้วยกันทีละแบบ ในหน้าต่อไปครับ



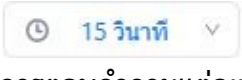
จากภาพด้านบน มีวิธีการตั้งคำถามอยู่ด้วยกัน 5 แบบ ซึ่งเราจะมาดูกันไปทีละแบบ ดังต่อไปนี้

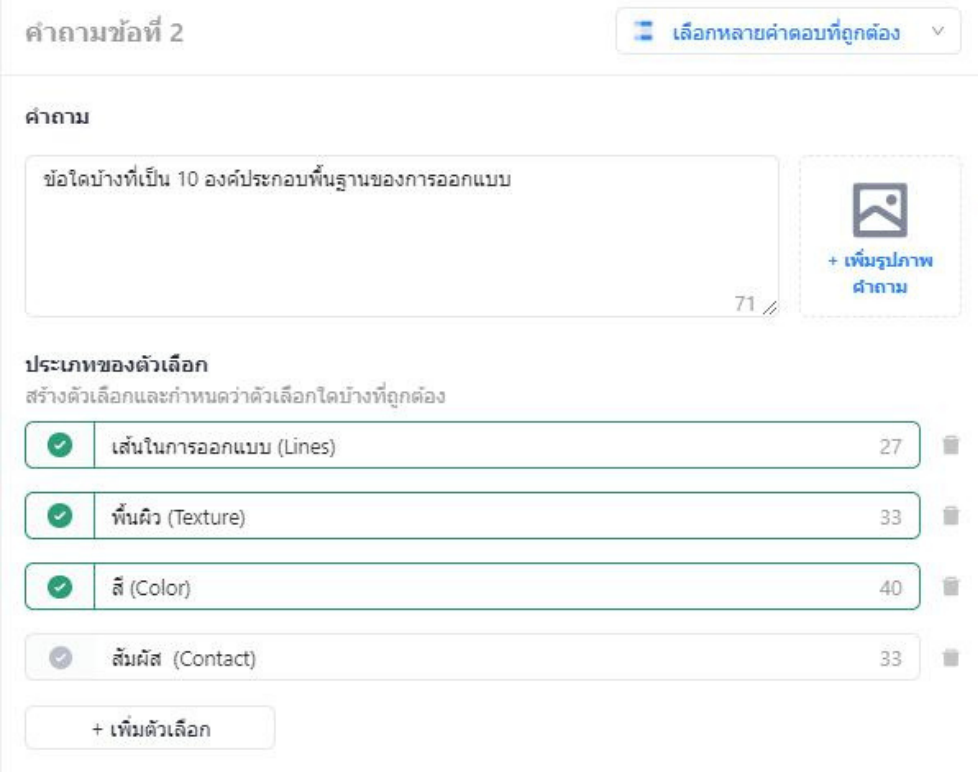
แบบที่ 1 เลือกหนึ่งคำตอบที่ถูกต้อง

จะเป็นการตั้งคำถามที่สามารถเลือกตอบได้เพียงข้อเดียวเท่านั้น โดยในการตั้งคำถามจะสามารถใส่ข้อมูลคำถามและคำอธิบายข้อคำถามนั้น ๆ เพื่อเพิ่มความเข้าใจได้ด้วย



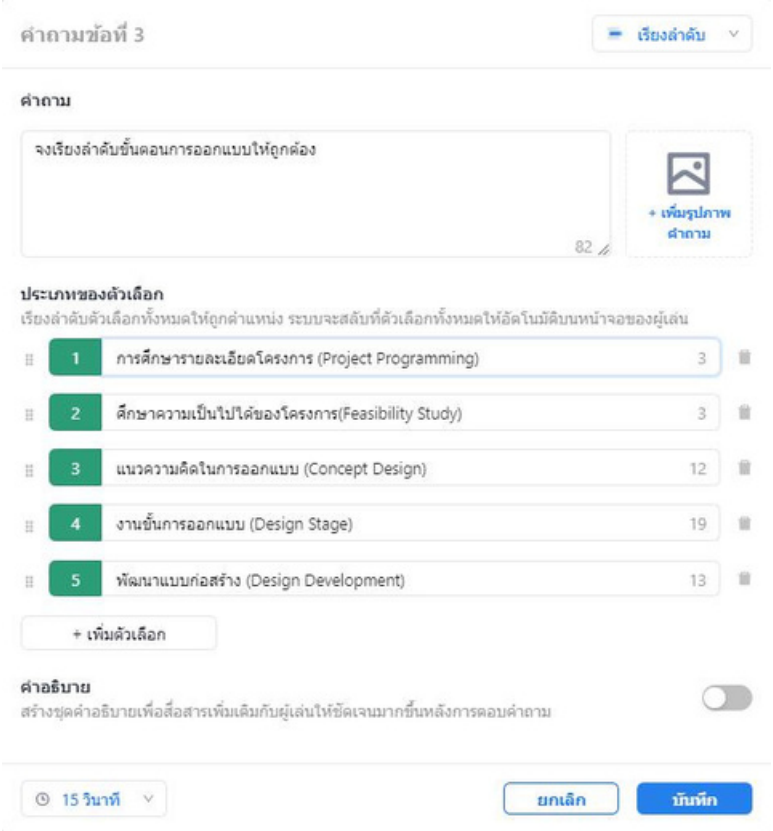
วิธีการสร้าง

1. ใส่ชื่อของคำถามที่ต้องการลงในช่องคำถาม ถ้าต้องการใส่รูปเพิ่มสามารถอัพโหลดเพิ่มได้ โดยกดที่  เพิ่มรูปภาพคำถาม
2. เพิ่มคำตอบลงได้ที่ช่องประเภทของตัวเลือก ซึ่งสามารถสร้างได้สูงสุด 8 ข้อ หลังจากสร้างเสร็จให้กด  เพื่อเลือกคำตอบที่ถูกต้อง
3. เพิ่มคำอธิบายคำถามได้โดยกดใส่เพิ่มที่ช่องอธิบาย นอกจากนั้นยังสามารถแบบหัวข้อการอธิบายได้เป็น หัวข้อ เนื้อหา และรูปภาพ
4. กดปุ่ม  เพื่อกำหนดระยะเวลาการตอบคำถามแต่ละข้อสามารถเพิ่มได้ตั้งแต่ 15 จนถึง 90 วินาที



แบบที่ 2 เลือกหลายคำตอบที่ถูกต้อง

จะเป็นวิธีการตั้งคำถามที่แตกต่างจากวิธีแรก เนื่องจากมีคำตอบที่ถูกต้องมากกว่าหนึ่ง นอกจากนั้นก็เหมือนกับข้อแรกทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นการใส่ข้อมูลคำถาม และ คำอธิบายข้อคำถาม เพื่อเพิ่มความเข้าใจ รวมถึงวิธีการสร้างคำถาม การสร้างประเภทตัวเลือก การกำหนดเวลา หรือแม้แต่การเพิ่มรูปภาพ



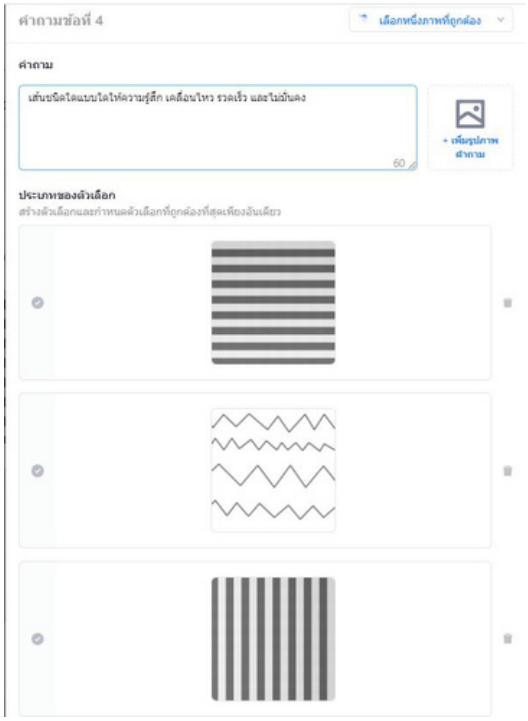
แบบที่ 3 เรียงลำดับ

เป็นวิธีการที่จะให้ผู้เล่นได้สลับคำตอบไปมา เพื่อเป็นการเรียงลำดับขั้นตอน หรือ ความสำคัญจากมากไปน้อย ซึ่งแล้วแต่ผู้จัดทำบทเรียนจะเป็นผู้กำหนดเลย วิธีการทำไม่ต่างจาก 2 แบบที่ผ่านมา แต่จะมีข้อจำกัดที่ต่างกัน คือ ปกติจะสามารถเลือกเพิ่มตัวเลือกได้สูงสุด 8 ตัวเลือก แต่การตั้งคำถามแบบนี้จะสามารถ “เพิ่มตัวเลือกได้สูงสุดเพียงแค่ 6 ตัวเลือกเท่านั้น” วิธีเพิ่มตัวเลือกให้เรียงลำดับตัวเลือกทั้งหมดให้ถูกตำแหน่ง จากนั้นระบบจะสลับตัวเลือกทั้งหมดให้เองอัตโนมัติ บนหน้าจอของผู้เล่น

แบบที่ 4 เลือกหนึ่งภาพที่ถูกต้อง และ แบบที่ 5 เลือกหลายภาพที่ถูกต้อง

เป็นการเลือกใช้ตัวเลือกเป็นรูปภาพแทนที่จะเป็นตัวอักษร ดังนั้นแบบที่ 4 นี้ ผู้ที่ทำแบบทดสอบจำเป็นที่จะต้องมีรูปภาพที่เกี่ยวข้องกับข้อคำถามของตัวเองก่อน จากนั้นกดปุ่ม  ที่อยู่ในช่องของประเภทของตัวเลือก เพื่อเพิ่มรูปภาพที่เตรียมไว้ แบบที่ 4 และ แบบที่ 5 มีวิธีการทำทุกอย่างที่เหมือนกันมาก แต่ที่แตกต่างกัน ดังนี้

แบบที่ 4 จะเลือกตอบได้เพียงตัวเลือกเดียว
แบบที่ 5 จะเลือกตอบได้หลายตัวเลือก



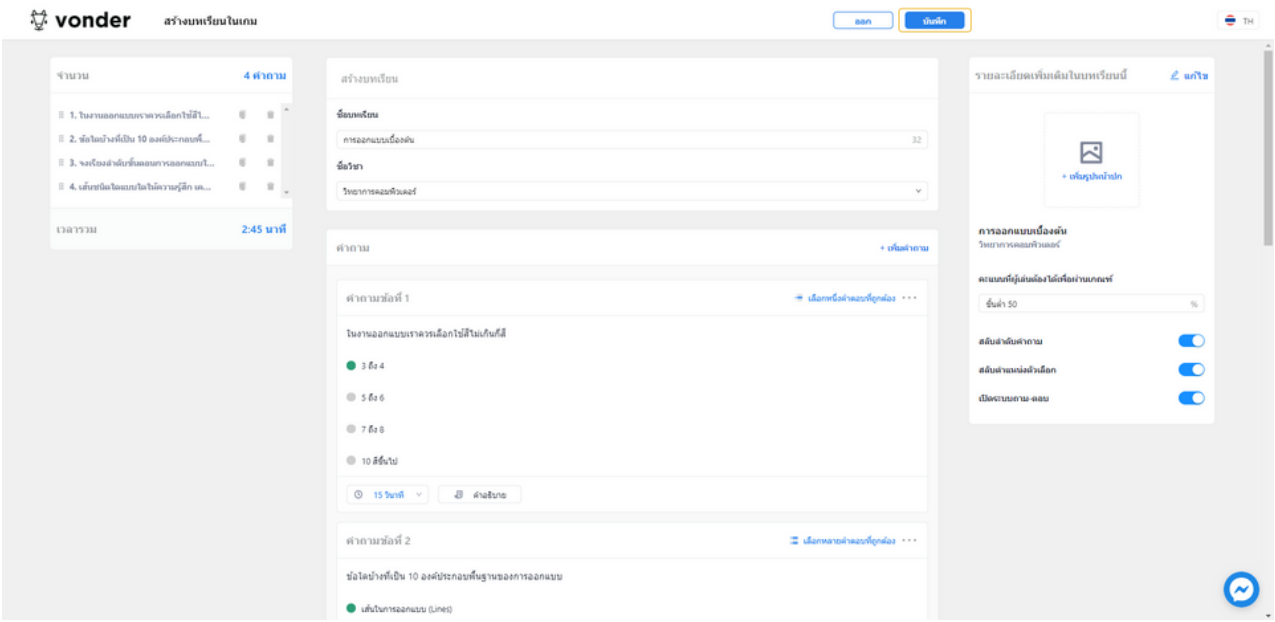
หลังจากที่สร้างบทเรียนหรือแบบทดสอบจนเสร็จ ทางด้านซ้ายมือจะปรากฏจำนวนข้อและเวลารวมทั้งหมดของแบบทดสอบที่ได้สร้างเอาไว้ เพื่อให้ผู้ที่ทำแบบทดสอบได้เห็นว่าควรปรับลดหรือเพิ่มเติมสิ่งใดหรือไม่ เพื่อให้แบบทดสอบออกมาสมบูรณ์ที่สุดนั้นเอง



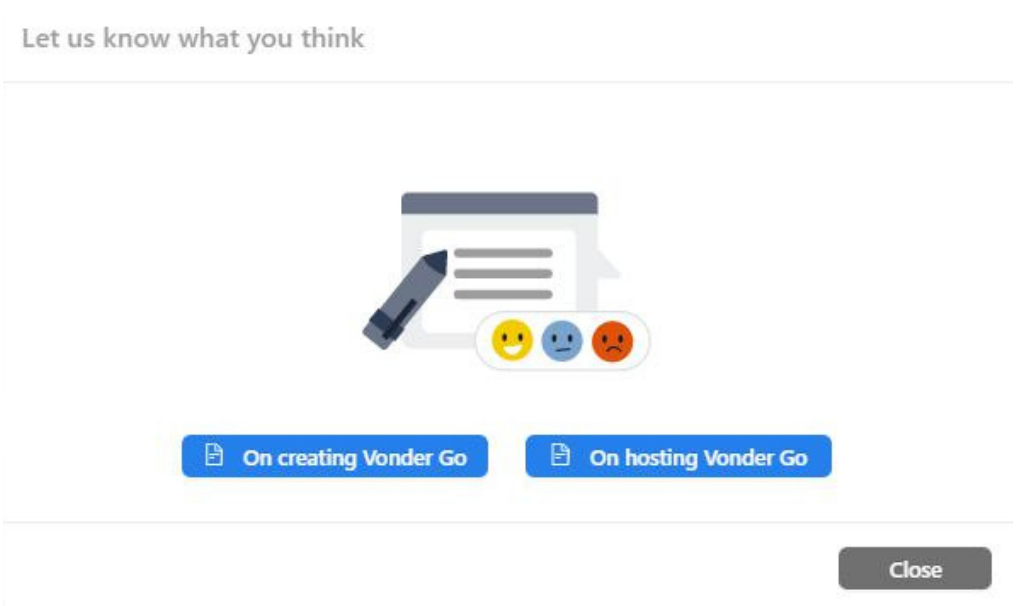
บทที่ 5 สร้าง VONDER GO เสร็จแล้วทำยังไงต่อ

บันทึกแบบทดสอบหรือบทเรียน

เมื่อจัดทำข้อคำถาม และ ตรวจสอบจนเสร็จแล้ว ให้กดปุ่ม บันทึก ดังภาพด่านล่าง เพื่อบันทึกแบบทดสอบของตัวเองลงไป เพื่อเตรียมที่จะใช้งานต่อในอนาคต

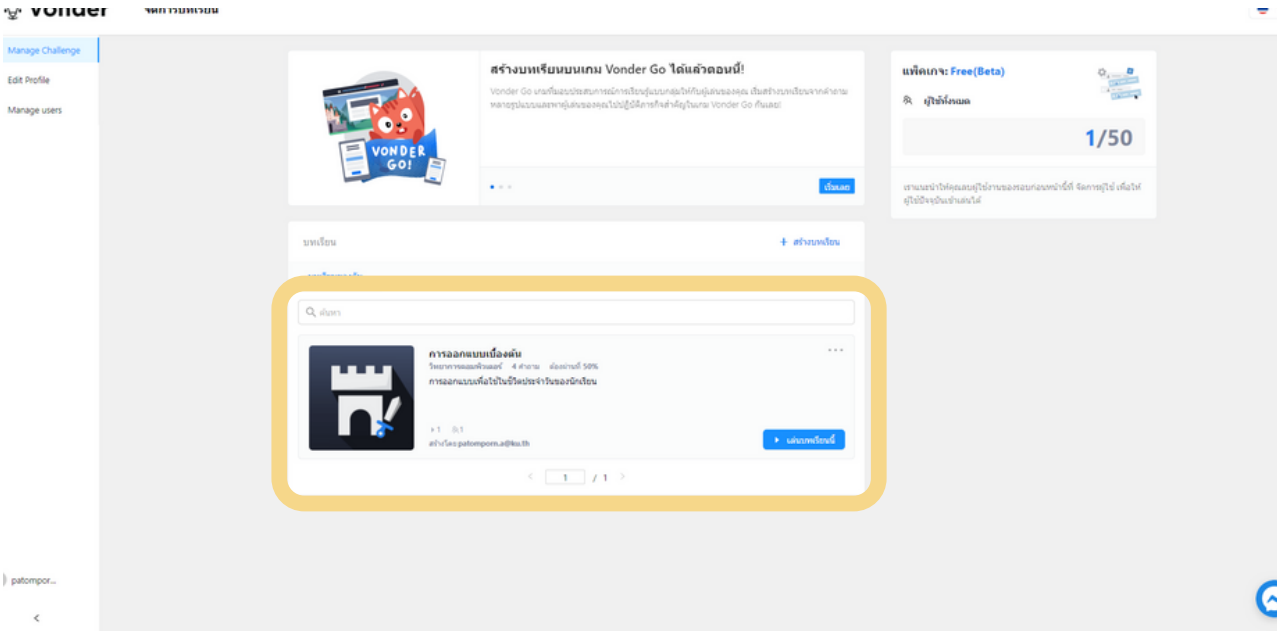


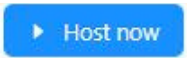
หลังจากบันทึกเสร็จสิ้น จะขึ้นหน้าต่างที่ทางเว็บไซต์ต้องการเก็บข้อมูลเด้งขึ้นมา เราสามารถเข้าไปเพื่อตอบแบบสอบถามให้กับเว็บไซต์ หรือ ไม่ตอบก็ได้ ถ้าไม่ต้องการตอบก็ให้กด Close ไปเลย



มาเริ่มใช้บททดสอบของ VONDER GO กันเถอะ

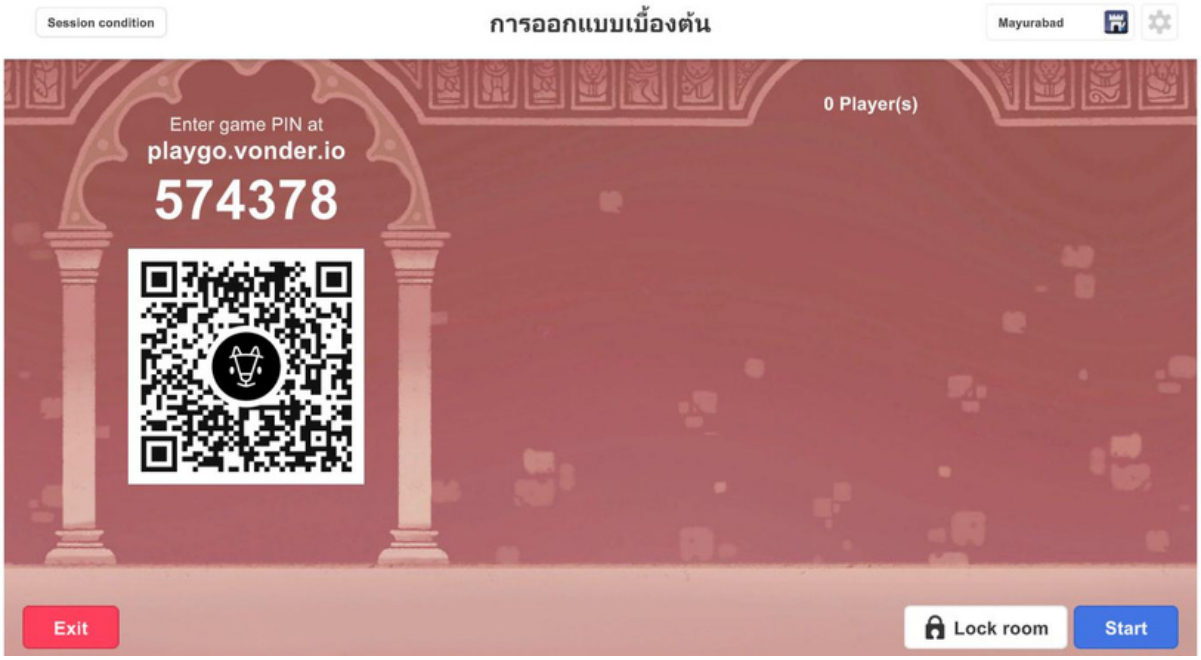
จากนั้นเราจะกลับมายังหน้าแรกสุดของเว็บไซต์ ซึ่งแบบทดสอบหรือบทเรียนของเราก็จะถูกเพิ่มเข้ามาอยู่ในหน้าแรกของเราแล้ว (ตามในกรอบสีแดง) แบบทดสอบจะแสดงข้อมูลต่าง ๆ ตามที่เราได้ตั้งค่าเอาไว้



เมื่อต้องการใช้งานบททดสอบหรือบทเรียนที่เราทำให้กดปุ่ม 

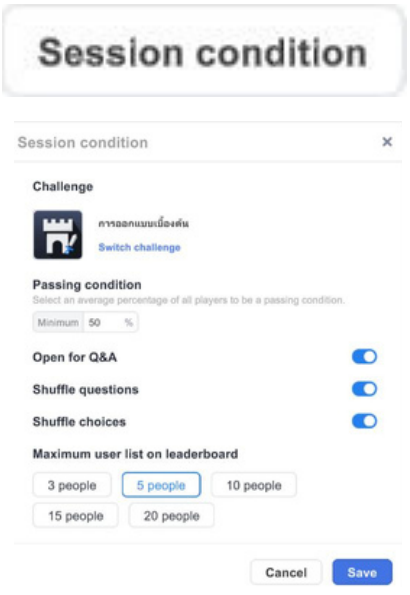
เพื่อเริ่มต้นการใช้งานแบบทดสอบ โดยเมื่อกดแล้วจะขึ้นหน้า VONDER GO ให้กดปุ่ม 

แล้วจะเข้าสู่บททดสอบทันที

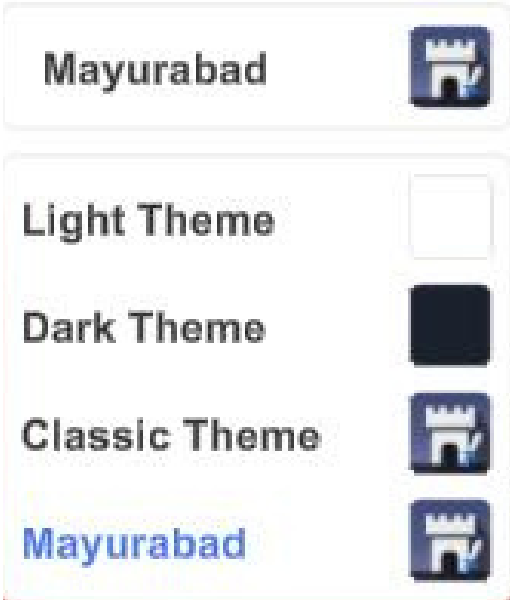


หน้าต่างเริ่มเกมจะเป็นหน้าต่างที่แสดงจำนวนผู้เข้าร่วมว่ามีคนเข้าร่วมแล้วจำนวนกี่คน ซึ่งจำนวนคนสูงสุดที่ได้ คือ 50 คนต่อ 1 รอบ

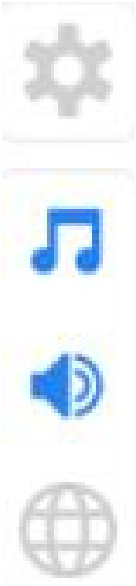
VONDER GO สามารถปรับแต่สิ่งต่าง ๆ ได้ภายในเกมได้ ยกตัวอย่างเช่น การตั้งค่าให้สลับข้อคำถาม สลับตัวเลือกในแต่ละข้อ คะแนนรวม เพื่อชนะเกมหรือแม้แต่ภาพพื้นหลังของเกม นอกจากนี้เกมยังมีเสียง Effect และ เสียงดนตรีประกอบ หากรู้สึกว่าดังเกินไป และ อยากปิดเสียงก็สามารถทำได้เช่นกัน



ปรับแต่งรายละเอียดของเกม



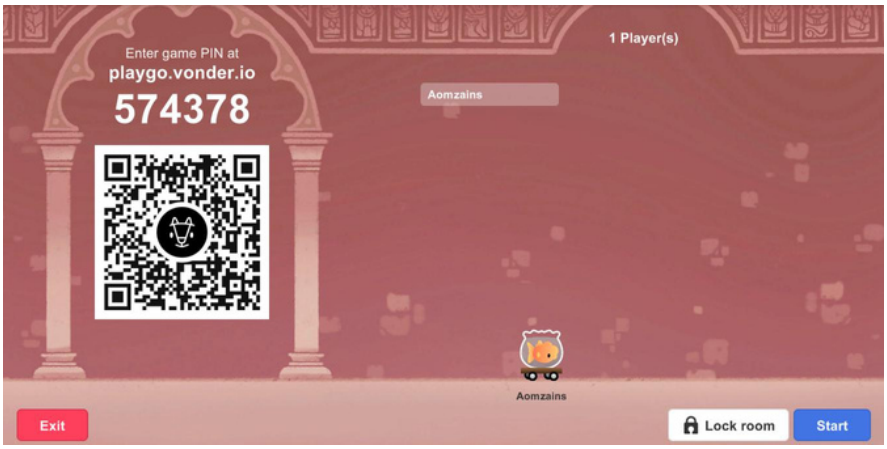
ปรับภาพพื้นหลังของเกม



ปิดเสียง Effect และ ดนตรีประกอบ

ผู้เล่นสามารถเข้าร่วมแบบทดสอบได้ด้วยการแสกน QR code หรือ เข้าไปที่ https://www.vonder.co.th/ เพื่อใส่ Code เพื่อเข้าร่วมเล่นบททดสอบก็ได้เช่นกัน เมื่อผู้เล่นเข้าครบก็สามารถกด Start ได้ทันที เพื่อเริ่ม

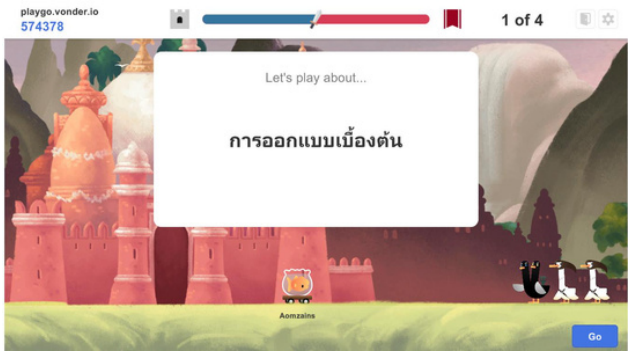


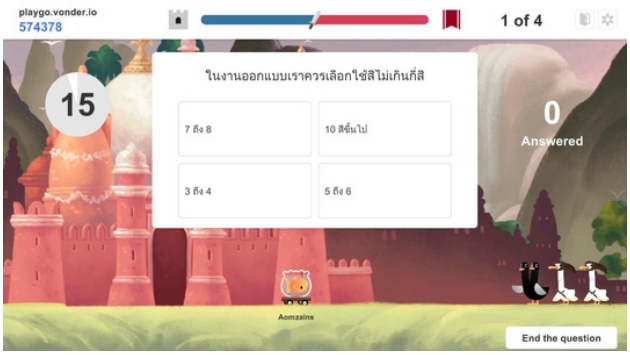


ภาพในหน้าถัดไปจะเป็นภาพที่แสดง เมื่อกดเริ่มเกมไปแล้วว่าจะปรากฏหน้าตาเป็นอย่างไร

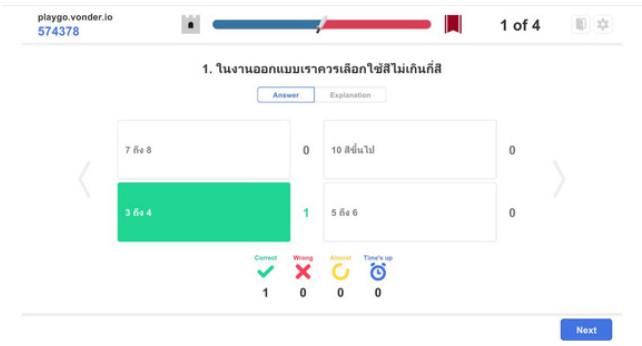
การเริ่มต้นผู้จัดทำ (Host) จะสามารถเป็นคนที่กำหนดได้เลยว่าจะกดเริ่มเกมแต่ละข้อเมื่อไหร่ โดยอาจจะเลือกดูจากความพร้อมของผู้เล่นก็ได้ ว่าอ่านโจทย์เสร็จแล้วหรือยัง เพื่อให้การแข่งขันเป็นไปอย่างเท่าเทียม และ ไม่มีใครถูกทิ้งไว้กลางทาง

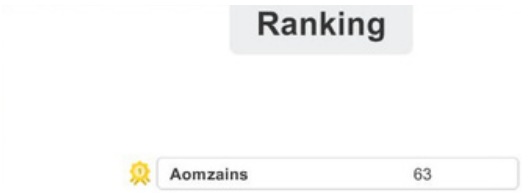
ภาพทางด้านซ้ายมือจะเป็นหัวข้อคำถามที่เราตั้งไว้ โดยผู้จัดทำ (Host)
จะต้องกดปุ่ม Go ทางด้านซ้ายล่างเพื่อให้เกมดำเนินต่อไป





เมื่อจบแต่ละข้อคำถามจะมีการเฉลยคำตอบ และ สรุปผลคะแนนว่าใครได้คะแนนมากที่สุด
เรียงลงไปจากมากไปหาน้อย (คะแนนจะวัดจากการตอบถูกและการตอบรวดเร็ว)
และเมื่อจบเกมแล้ว ผู้เล่นชนะจะขึ้นข้อความ Victory แต่ถ้าแพ้จะขึ้น Defeat

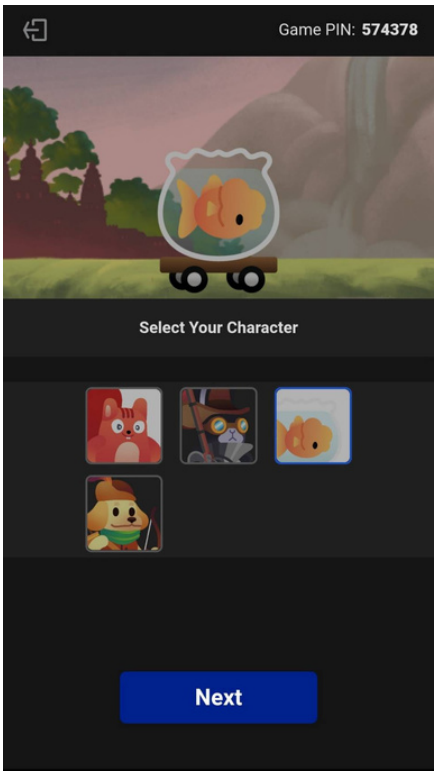




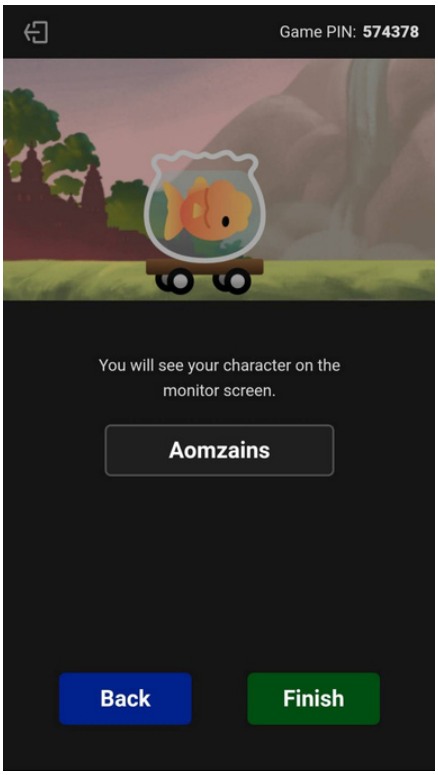
มุมมองของผู้เล่นที่เห็นผ่าน VONDER GO

ด้านบนเราแสดงให้เห็นมุมมองของ ผู้จัดทำ (Host) กันไปแล้วนะครับ ซึ่งในส่วนนี้เราจะให้ได้มองเห็นมุมมองของผู้เล่นบ้างดีกว่า ว่าผู้เล่นนั้นเห็นอะไรกันบ้าง

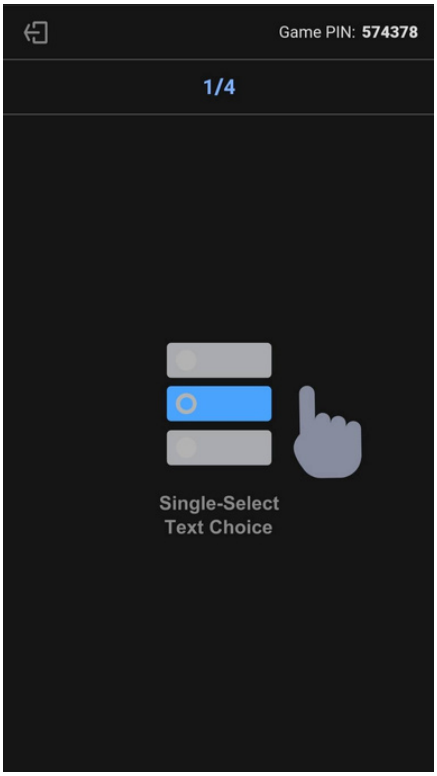
1.หน้าเลือกตัวละคร



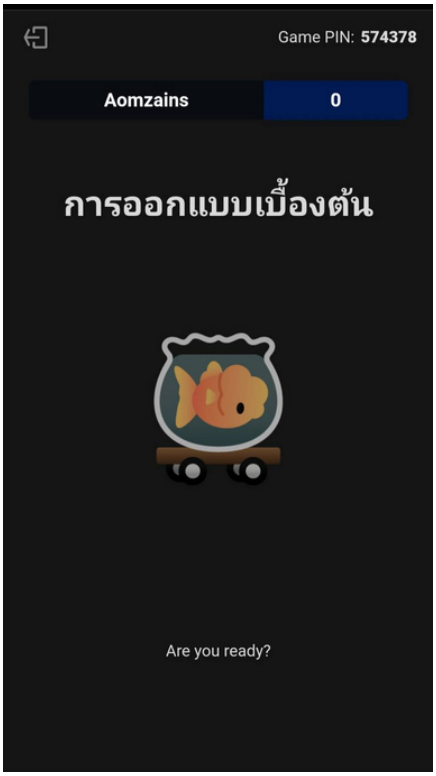
2.ตั้งชื่อตัวละคร



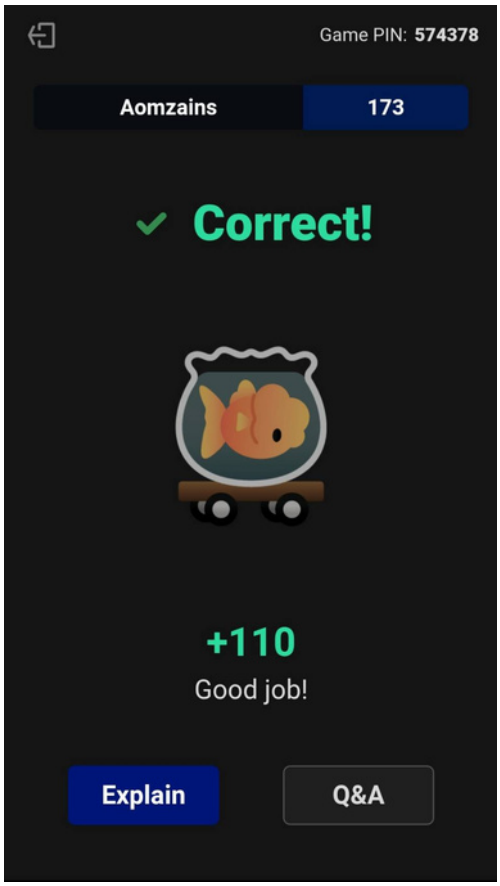
3.แสดงวิธีการตอบคำถามข้อนั้น ๆ



4.หัวข้อของคำถาม

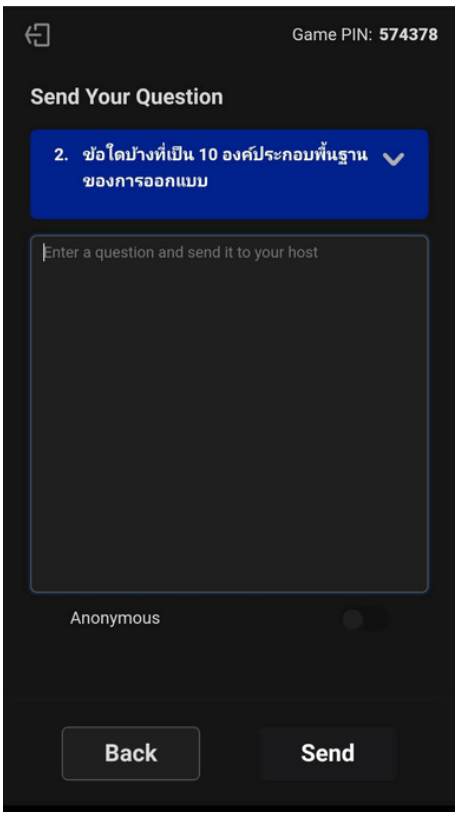


5.แสดงคำตอบ และ คะแนนที่ได้



6.ถามตอบ และ เนื้อหาที่ถูกซ่อนไว้





แหล่งอ้างอิง

Vonder. (n.d.). vonder Go. Retrieved กุมภาพันธ์ 13, 2564, from https://www.vonder.co.th/

MENTI

เว็บไซต์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

หมวดที่ 2

สารบัญ

I. PROLOGUE : ทำไมต้อง MENTI ? 220

แล้ว menti คืออะไร 221

II. ขั้นตอนการลงทะเบียน 222

ลงทะเบียนผ่าน facebook หรือ G-mail 222

ลงทะเบียนด้วย e-mail address 223

III. สร้างสไลด์ได้ง่ายด้วย 4 STEP 224

การสร้างงานนำเสนอ 224

IV. เรียนรู้ KEYWORD สำคัญ 225

1. Type : ประเภทสไลด์โดนใจคุณครู 225
2. Content : เนื้อหาสไลด์ใส่ใจนักเรียน 228
3. Customize : จัดสไลด์โดนใจนักเรียน 234
4. Share : แชร์ง่าย แชร์ไว โดนใจวัยรุ่น 239

V. RECAP : ลองมาทบทวน 4 สเต็ป 240

VI. DISADVANTAGE : ข้อจำกัด 240

VII. ADVANCE : นำเข้า TEMPLATES 241

VIII. แหล่งอ้างอิง 244

MENTIMETER.COM

เว็บไซต์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

PROLOGUE : ทำไมต้อง MENTI ?

Idea sharing หรือ brain storming เป็นการระดมสมองที่มักจะถูกใช้กับการเรียนการสอนในยุคปัจจุบัน ครูหลายคนมักจะเริ่มการเรียนการสอนด้วยคำถามยอดฮิตในขั้นนำที่พูดไปก็จะร้องอ๋อทันที ด้วยคำถามที่ว่า “นักเรียนมีความคิดเห็นอย่างกับสิ่งนี้” หรือ “นักเรียนเคยรู้จักสิ่งนี้มาก่อนหรือไม่ แล้วคิดว่ามันเป็นอย่างไร” จากนั้นก็ขั้นสอนตามแผนที่วางไว้ แล้วคุณเป็นครูแบบที่กล่าวมาข้างต้นหรือไม่ ?



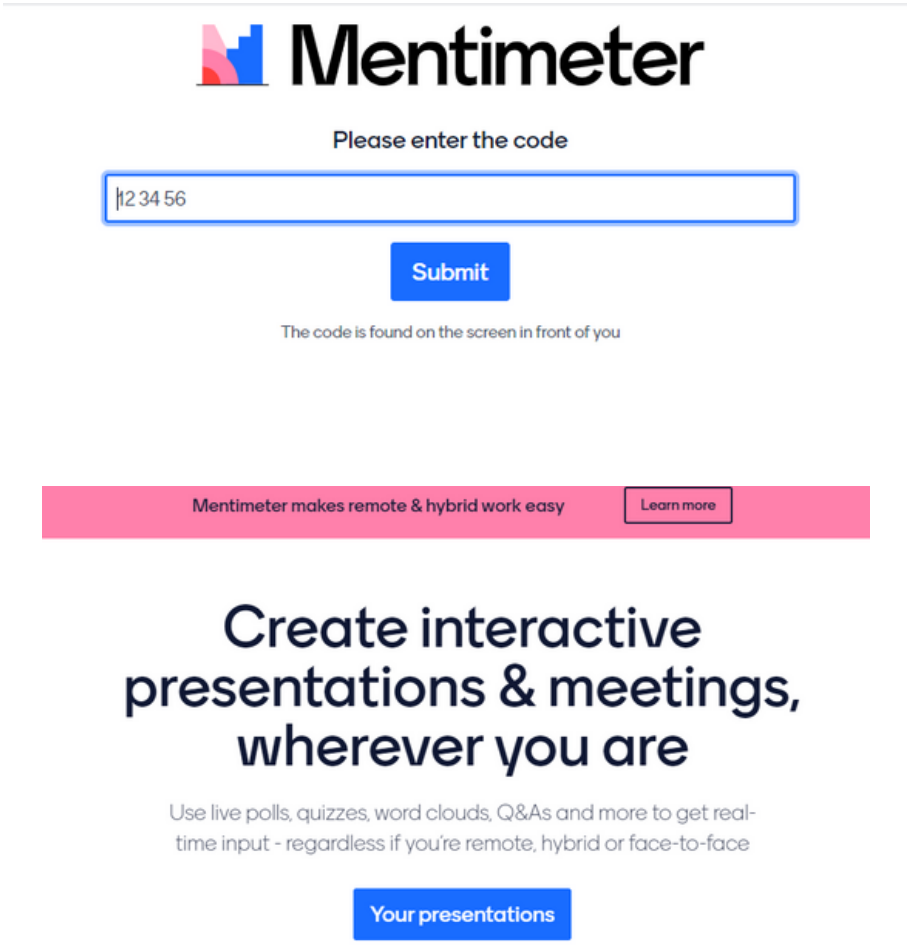
credit : https://www.wegointer.com

ขอออกตัวก่อนว่าทางผู้เขียนมิได้จะตัดสินว่าการกระทำดังกล่าวเป็นสิ่งที่ดีหรือไม่ดี แต่หากคุณเป็นครูแบบที่ว่าหรืออยากจะลองสอนแบบให้นักเรียนระดมสมองออกความเห็นแล้วละก็ เราขอเสนอเว็บไซต์ mentimeter.com ที่ช่วยสร้างคำถามออนไลน์แบบ Real-Time ซึ่งเป็นตัวช่วยที่คอยกระตุ้นในการระดมสมองของเหล่านักเรียนของคุณออกมาให้เป็นรูปธรรมมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นในรูปแบบของ word could ที่จะทำให้คำตอบที่นักเรียนตอบมากที่สุดดูเด่นชัดขึ้นมา หรือ multiple choice เป็นการเลือกตอบที่จะแสดงผลการของ Bar Chart ทำให้รู้ว่านักเรียนตอบคำตอบไหนมากที่สุดและคำตอบไหนน้อยที่สุด พร้อมทั้ง Interface ที่ใช้งานง่ายและฟังก์ชันตกแต่งที่ทำให้ presentation ของเราดูดีได้ภายในไม่กี่คลิก

แล้ว MENTI คืออะไร ?

menti หรือ mentimeter เป็นเว็บไซต์ในการสร้างกิจกรรมตอบคำถามต่าง ๆ โดยที่ครูสามารถเห็นคำตอบของนักเรียนแบบ Real-time ทั้งการตอบในรูปแบบปรนัยและอัตนัย รวมถึงสามารถสร้างการแข่งขันในชั้นเรียนที่ช่วยกระตุ้นการมีปฏิสัมพันธ์ของนักเรียนทั้งในการเรียนแบบ online และในการเรียนแบบ onsite

Tip : Menti.com VS Mentimeter.com เลือกใช้ให้ถูกเว็บ



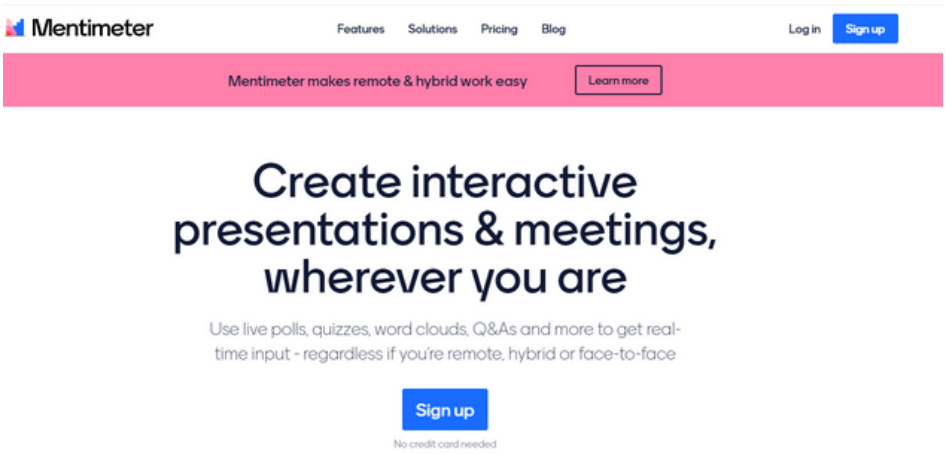
- menti.com ใช้สำหรับการตอบคำถาม
- mentimeter.com ใช้สร้างคำถาม

ดังนั้นแล้วหากคุณเป็นครู จงสร้างคำถามใน mentimeter.com เพื่อให้เหล่านักเรียนของคุณมาตอบในเว็บไซต์ menti.com

ขั้นตอนการลงทะเบียน

ลงทะเบียนง่ายทำได้ไม่เกิน 5 นาที

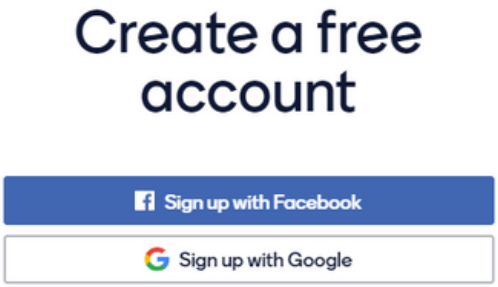
1. เปิดเว็บไซต์ mentimeter.com



2. คลิก SIGN-UP ที่ตรงกลางหน้าจอหรือบริเวณมุมขวาก็ได้ โดยการลงทะเบียนของ MENTI นั้นจะทำได้ 2 ทาง ได้แก่ การ LOGIN ด้วย SSO หรือ E-MAIL ADDRESS

1.1 ลงทะเบียนผ่าน facebook หรือ G-mail

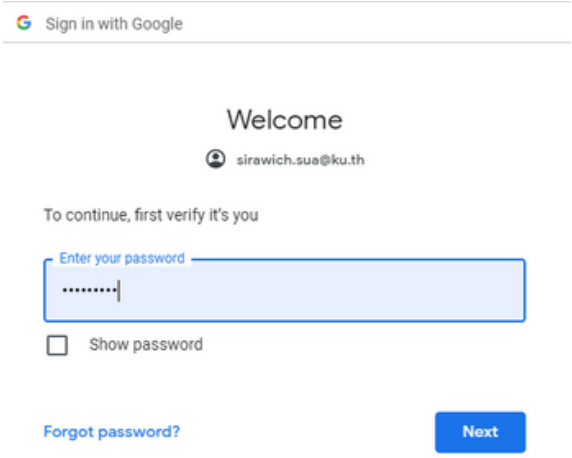
เพียง log-in ก็ใช้งานได้ ไม่มากขั้นตอน ทำได้ง่าย ๆ โดย



1. การคลิกปุ่ม sign up with Facebook หรือ Sign up with Google

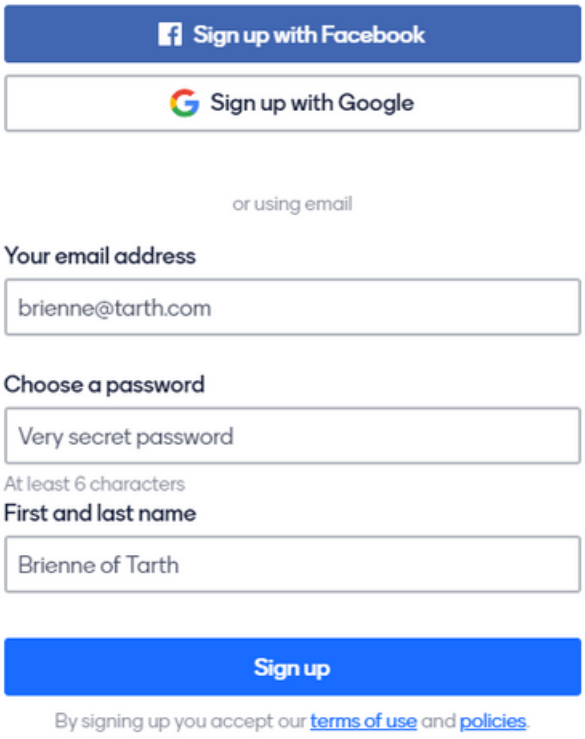
2. หลังจากคลิก Sign up ด้วย account gmail หรือ Facebook นั้นระบบจะนำเรามาสู่หน้าล็อกอินของ SSO ที่คุณเลือก จากนั้นกรอกรหัสผ่านแล้วล็อกอินเพื่อเข้าใช้งาน mentimeter ได้เลย





1.2 ลงทะเบียนด้วย e-mail address

ลงทะเบียนง่าย เพียงกรอก 3 อย่าง 1 คลิก พร้อมใช้งาน

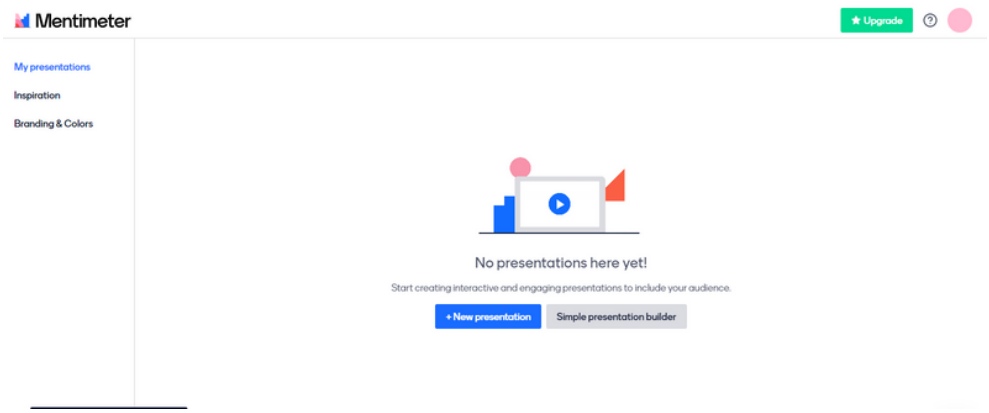


หลังจากที่คลิกปุ่ม sign up เข้ามาแล้ว หากไม่ต้องการสมัครด้วย Facebook หรือ gmail ให้เลื่อนลงมาด้านล่างของหน้าลงทะเบียนได้เลย โดยการลงทะเบียนนี้ทำได้ง่าย ๆ โดยกรอกข้อมูลต่อไปนี้

1. email address ที่จะใช้ในการลงทะเบียน
2. รหัสผ่านสำหรับ account ของเรา
3. ชื่อและนามสกุลของผู้ใช้งาน

จากนั้นคลิก Sign up ก็พร้อมที่จะใช้งาน mentimeter ได้แล้ว

เห็นหรือยังว่าจะลงทะเบียนแบบไหนก็ทำได้ง่ายใช้เวลาไม่เกิน 5 นาทีทั้งนั้น โดยไม่ว่าจะสมัครผ่านช่องทางใดเข้ามา เราจะได้หน้าเห็นของเว็บไซต์ MENTIMETER ออกมาดังภาพด้านล่าง ส่วนการใช้งานส่วนต่าง ๆ จะเป็นแบบไหน เราจะอธิบายให้ฟังในส่วนถัดไป

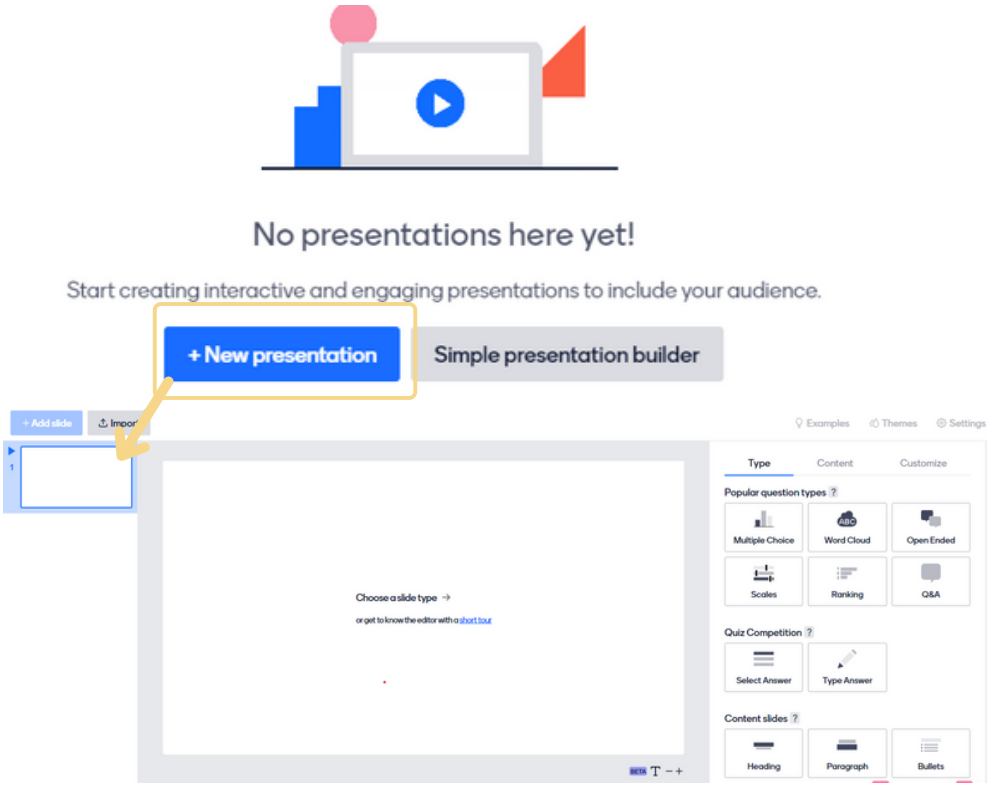


สร้างสไลด์ได้ง่ายด้วย 4 steps
Type Content Customize Share จงจำไว้ให้ดี

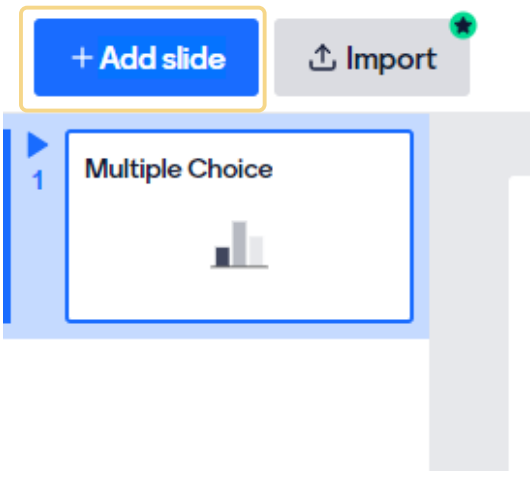
A. การสร้างงานนำเสนอ

ก่อนที่เราจะใช้งาน 4 steps เบื้องต้นได้ มีสิ่งที่เราควรจะเรียนรู้ไว้ก่อนเลยคือการสร้างงานนำเสนอสำหรับสไลด์ โดยเริ่มต้นกันที่การสร้างงานนำเสนอกันก่อน หากเราเพิ่งเข้าใช้งาน mentimeter ครั้งแรกแล้วจะพบกับหน้านี้ จากนั้น

1. คลิกที่ปุ่ม +new presetation บริเวณกลางหน้าจอ เพื่อเข้าสู่การสร้าง slides



2. หลังจากคลิก new presentaion เข้ามาแล้ว menti จะสร้างสไลด์ให้เรา 1 สไลด์อยู่แล้ว หากต้องการสร้างสไลด์เพิ่มสามารถกด Add Slide ที่มุมซ้ายบนได้เลย



หมายเหตุ : ผู้ใช้งานรูปแบบฟรีจะสร้างได้แค่ 2 สไลด์เท่านั้น

B. เรียนรู้ keyword สำคัญก่อนเริ่ม 4 สเต็ป

ก่อนอธิบายขั้นตอนการสร้างกิจกรรมการตอบคำถามบน mentimeter นั้นเรามาทำความเข้าใจกับ keywords สำคัญที่มักจะกล่าวถึงในบทความนี้กันดีกว่า

- Presentation = งานนำเสนอที่เก็บและเรียบเรียง slide ไว้เป็นลำดับ
- Slide = 1 หน้าของ Presentation จะเป็นหน้าคำถามหรือหน้าสำหรับบรรยายก็ได้
- Layout = การจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น รูปภาพ หัวเรื่อง ข้อความปกติ ใน 1 Slide
- Themes = ชุดสีสำหรับองค์ประกอบต่าง ๆ ใน 1 Presentation

1. Type : ประเภทสไลด์โดนใจคุณครู

หลังจากที่เราได้สไลด์ที่เราต้องการจะสร้างแล้ว ให้ลองไปที่ Type บริเวณด้านซ้ายมือและเลือกประเภทของสไลด์ที่เราต้องการจะสร้าง โดยจะแบ่งสไลด์เป็น 2 แบบ ได้แก่

A. Content สไลด์ที่ใช้ในการบรรยายอธิบายเนื้อหา

B. Question Slide สไลด์สำหรับสร้างคำถาม

A. Content Slides

เป็นรูปแบบสไลด์ที่ใช้สำหรับการนำเสนอเนื้อหาที่จะสอน โดยให้มาในลักษณะของข้อความ รูปภาพ หรือ วิดีโอ ว่าจะสอนเรื่องอะไร เนื้อหาเป็นอย่างไร เหมาะการบรรยายที่ไม่เน้นปฏิสัมพันธ์ใดกับนักเรียนผู้เข้าร่วม โดย Content slides แต่ละแบบจะมีการนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบที่แตกต่างกันออกไป หากคุณเป็นครูแล้วก็ลงเนื้อหาแบบที่เหมาะสมกับเนื้อหาที่คุณจะเลือกสอน

content slides ใน mentimeter มีทั้งหมด 8 แบบ

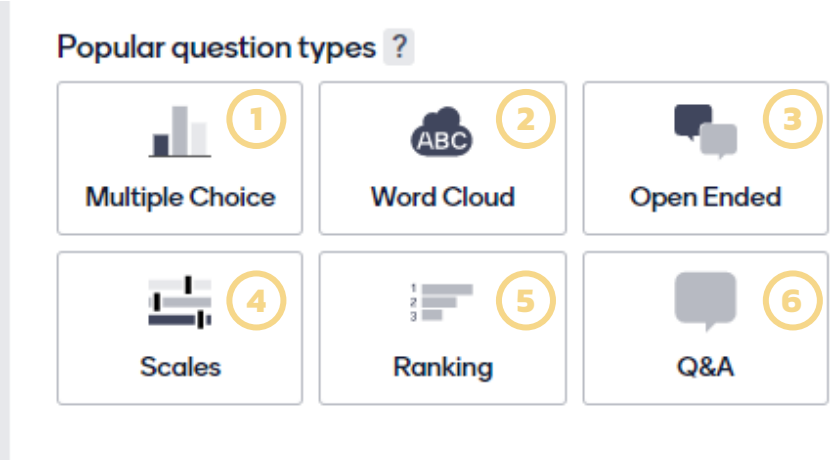


1. Heading สไลด์สำหรับพิมพ์หัวเรื่อง พร้อมคำอธิบายสั้น ๆ
2. Paragraph สไลด์สำหรับบรรยายข้อความที่มีปริมาณมาก
3. Bullets สไลด์ที่แสดงข้อมูลเป็นข้อ ๆ แบบ Bullets points
4. Image สไลด์สำหรับใส่รูปภาพพร้อมคำบรรยายใต้ภาพเล็กน้อย
5. Video สไลด์สำหรับใส่วิดีโอ โดยสามารถนำ URL จาก youtube มาใส่ได้
6. BIG สไลด์ที่ใช้แสดงข้อความตัวใหญ่
7. Quote สไลด์ที่อ้างอิง ข้อความที่บุคคลที่มีชื่อเสียงเคยพูดไว้
8. Number สไลด์แสดงตัวเลขที่มีขนาดใหญ่ ตัวอย่าง content slides สำหรับ mentimeter

B. Question Slides

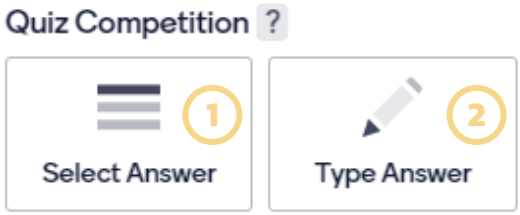
เป็นประเภทสไลด์กำลังการสร้างคำถามที่ให้นักเรียนของเราได้ตอบแบบ real-time โดย mentimeter นั้นได้แยกประเภทของ Question Slide เป็น 3 แบบ โดยจะขอแนะนำแบบพื้นฐานที่ใช้กับการสอนได้ง่าย คือ Popular Question Type เป็นแบบคำถามที่เน้นแสดงความคิดเห็น ไม่มีการแข่งขัน ไม่มีคำตอบที่ถูก และ Quiz Competition เป็นแบบคำถามที่ใช้สำหรับการแข่งขันที่คำตอบที่ถูกต้อง มีคะแนนสำหรับคนที่ตอบเร็ว ส่วน Advance Question เป็นคำถามที่ค่อนข้างซับซ้อนจึงไม่ขอแนะนำ

1. Popular Question Type ประเภทของคำถามที่ผู้ใช้งาน menti นิยมใช้กัน



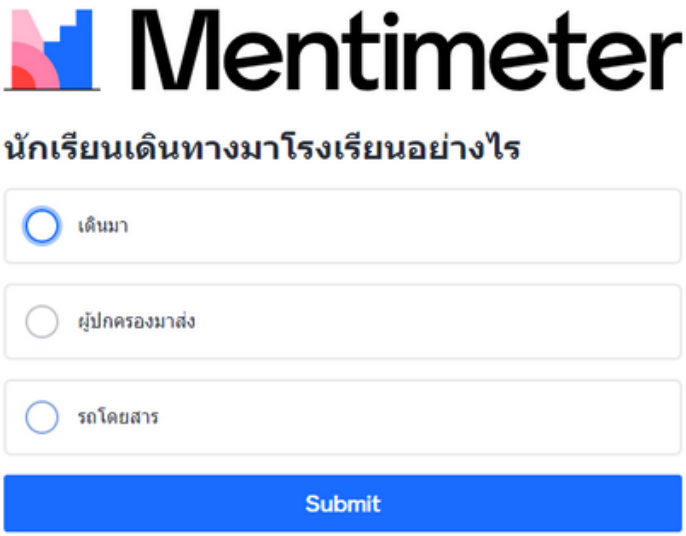
1. Muliple Choice : คำถามแบบเลือกตอบ
2. Word Cloud : คำถามที่ให้นักเรียนพิมพ์ Keyword ขึ้นมาโดยคำที่ซ้ำกันมากจะขนาดใหญ่ขึ้น
3. Open Enden : คำถามที่คำตอบของนักเรียนทั้งหมด จะแสดงผลบนหน้าจอในลักษณะข้อความ
4. Scales : คำถามที่ให้นักเรียนเลือกโหวต โดยคำตอบของนักเรียนจะแสดงผลในรูปแบบ Bar Chart
5. Ranking : คำถามที่ให้นักเรียนจัดอันดับของตัวเลือกว่าจะให้ตัวเลือกใด อยู่ในอันดับใด
6. Q&A : เป็นการให้นักเรียนของเราได้พิมพ์คำถามมาหาเรา โดยคำถามจะแสดงผลบนหน้าจอ

2. Quiz Competition การสร้างแบบทดสอบแบบแข่งขัน มีการกำหนดข้อถูกและมีคะแนนสำหรับคนที่ตอบคำถามได้ไวที่สุด



1. Select Answer : คำถามแบบปรนัย เลือกตอบ กำหนดข้อที่ถูกต้อง กำหนดเวลาในการตอบได้
2. Type Anser : คำถามแบบอัตนัย ที่ให้นักเรียนพิมพ์คำตอบให้ตรงกับคำตอบที่เราตั้งไว้

ตัวอย่างสไลด์คำถามใน mentimeter



หน้าตอบคำถามสำหรับนักเรียน

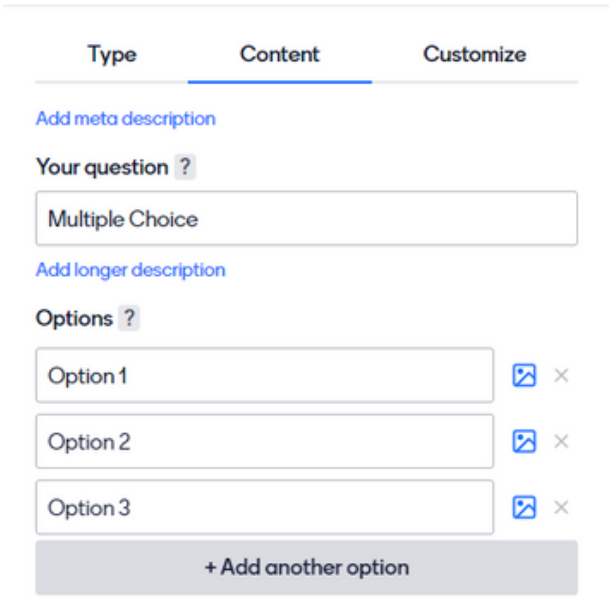


หน้าดูผลการตอบคำตอบสำหรับครู

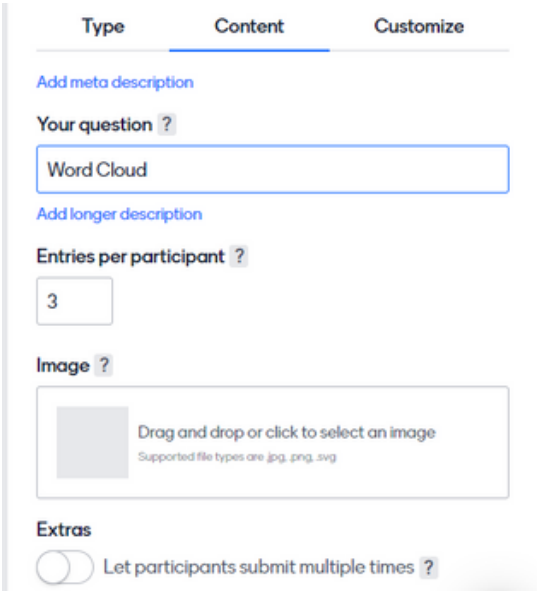
หลังจากได้รู้จักกันประเภทสไลด์ต่าง ๆ แบบพอสังเขปแล้ว ต่อไปเป็นเวลาที่เราจะได้เริ่มสร้างสไลด์ที่เราจะนำไปสอน ไม่ว่าจะเป็น content slide สำหรับบรรยายหรือ question slide สำหรับการตอบคำถาม แล้วก็จำเป็นที่ต้องมีการใส่รายละเอียดต่าง ๆ ว่าจะบรรยายอะไร จะถามอะไร ตัวเลือกมีอะไรบ้าง ซึ่งจะได้เรียนรู้กันในสเต็ปต่อไป หากพร้อมกันแล้วก็เลื่อนลงไปได้เลย

2. Content : เนื้อหาสไลด์ใส่ใจนักเรียน

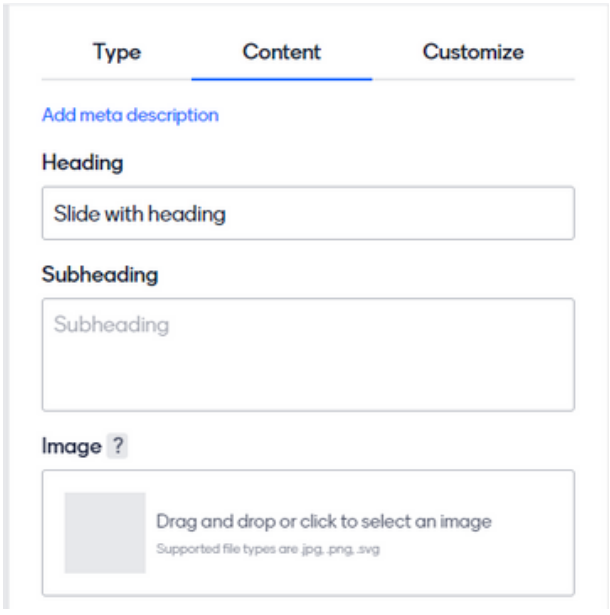
หลังที่เราเลือกประเภทของสไลด์ที่ต้องการจะสร้างได้แล้ว สเต็ปต่อไปจะไปใส่เนื้อหาลงไปในสไลด์ของตัวเองในแถบที่ชื่อว่า Content โดยหากลองเข้าไปแล้วจะสังเกตได้ว่าหน้าตา User Interface ของ content จะมีลักษณะแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับประเภทสไลด์



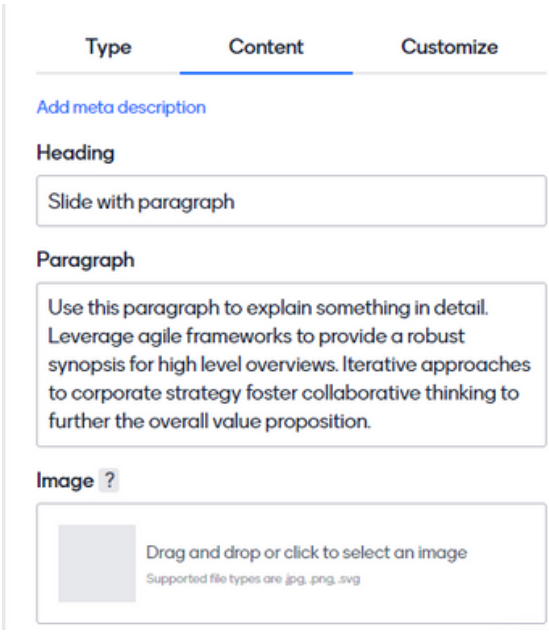
UI สำหรับ Multiple Choice



UI สำหรับ Word Could



UI สำหรับ Heading



UI สำหรับ Paragraph

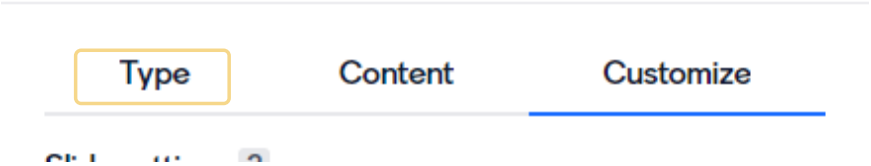
แม้ว่า User Interface จะมีลักษณะที่แตกต่างกันออกไป แต่ User Interface ในแต่ละแบบนั้นก็มีจุดประสงค์ที่เหมือนกัน คือ การใส่ข้อมูลลงไปในทุกองค์ประกอบของสไลด์ให้ครบ แม้ว่าจะมีหน้าตาที่แตกต่างกันออกไปแต่ก็ยังถือว่าใช้งานได้ง่ายและได้ยากเกินความเข้าใจของเป็นที่ครูแบบเรานะ

ดังนั้นใน step ที่ 2 สำหรับการใส่เนื้อหารายละเอียดลงไปในสไลด์นั้นจะไม่ได้สอนการใส่เนื้อหาของสไลด์ทุกแบบแต่จะสอนสำหรับการใส่เนื้อหาสำหรับประเภทสไลด์ที่มีความซับซ้อนหรือเป็นที่นิยมเท่านั้น

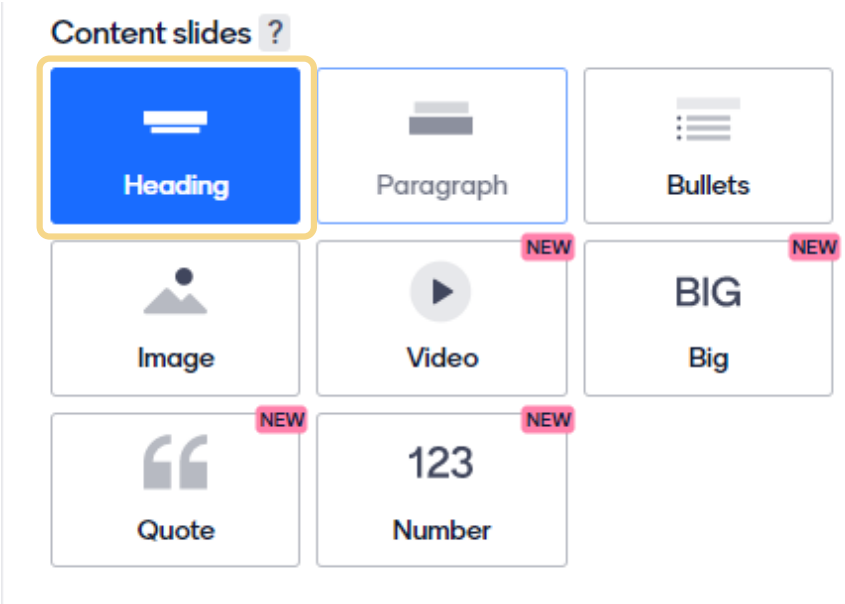
2.1 การสร้างสไลด์ Heading

ในทุก ๆ การเรียนรู้นั้นสิ่งที่ขาดไม่ได้เลยก็ชื่อเรื่องหรือ heading ที่จะบอกว่าวันนี้เราจะศึกษาเรื่องใดก่อนที่จะเข้าสู่เนื้อหาการเรียนรู้ เป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้เลยสำหรับการสร้างสไลด์แล้ว

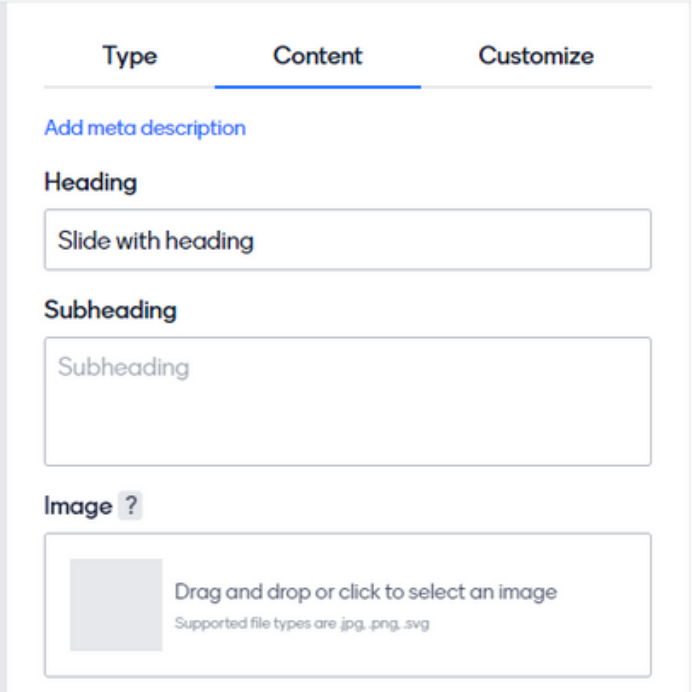
1. โดยเริ่มคลิกที่ Type บริเวณแถบด้านซ้ายมือ



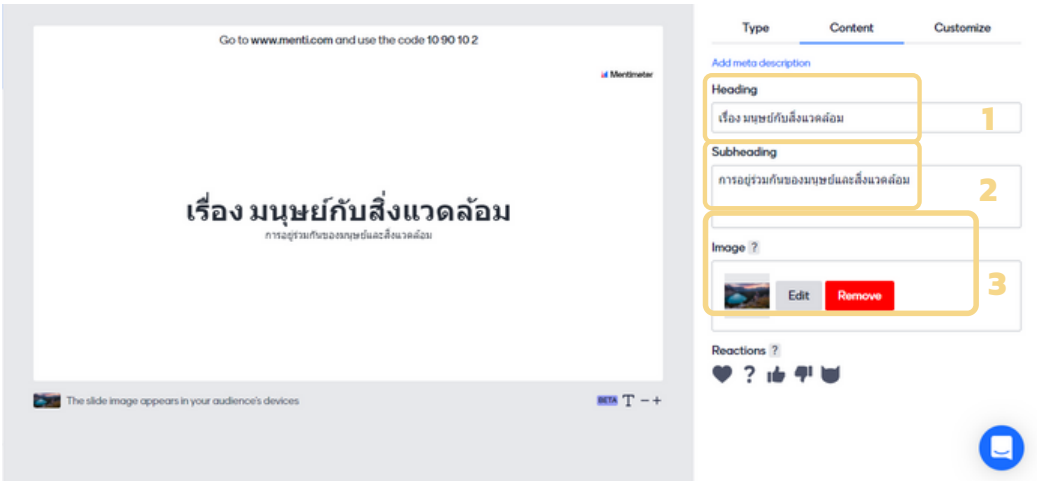
2. เลือกประเภทสไลด์เป็น Heading



3. จากนั้นสลับไปที่แถบ content จะปรากฏ UI ดังภาพ



4. กรอกรายละเอียดต่าง ๆ ลงไปในแถบ Content บริเวณด้านซ้ายมือ โดยข้อมูลต่าง ๆ ที่กรอกไปจะแสดงอยู่บริเวณสไลด์ตรงกลาง



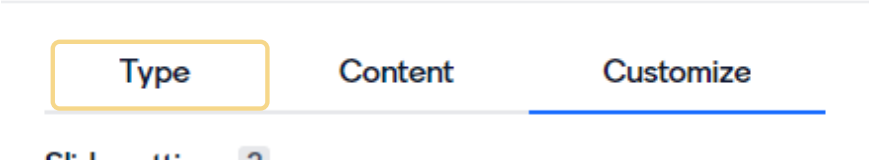
โดยรายละเอียดของ Heading จะประกอบไปด้วย

1. Heading : ชื่อเรื่อง
2. Subheading : ชื่อเรื่องรองที่ใช้อธิบายเพิ่มเติมทำให้ชื่อเรื่องมากขึ้น
3. Image : การแทรกรูปภาพ โดยรูปภาพยังไม่ปรากฏจนกว่าเราจะเข้าไปจัด layout ในแถบ customize ซึ่งจะสอนในสเต็ปถัดไป

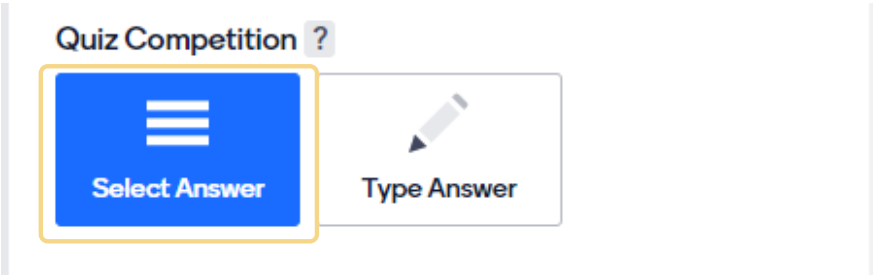
2.2 การสร้างสไลด์ Selected Answer

Selected Answer ตัวเลือกตอบปรนัย ใคร ๆ ก็ใช้กัน !! หากกล่าวถึงแบบทดสอบแล้ว สิ่งแรกที่พวกเราจะนึกถึงกันเลยก็คือ ข้อสอบปรนัย 4 ตัวเลือก ก ข ค ง ที่ใช้กันมาอย่างแพร่หลายทุกยุคทุกสมัย แน่นอนว่า mentimeter เองก็สามารถสร้างแบบทดสอบปรนัยแบบหลายตัวเลือกได้เช่นกัน

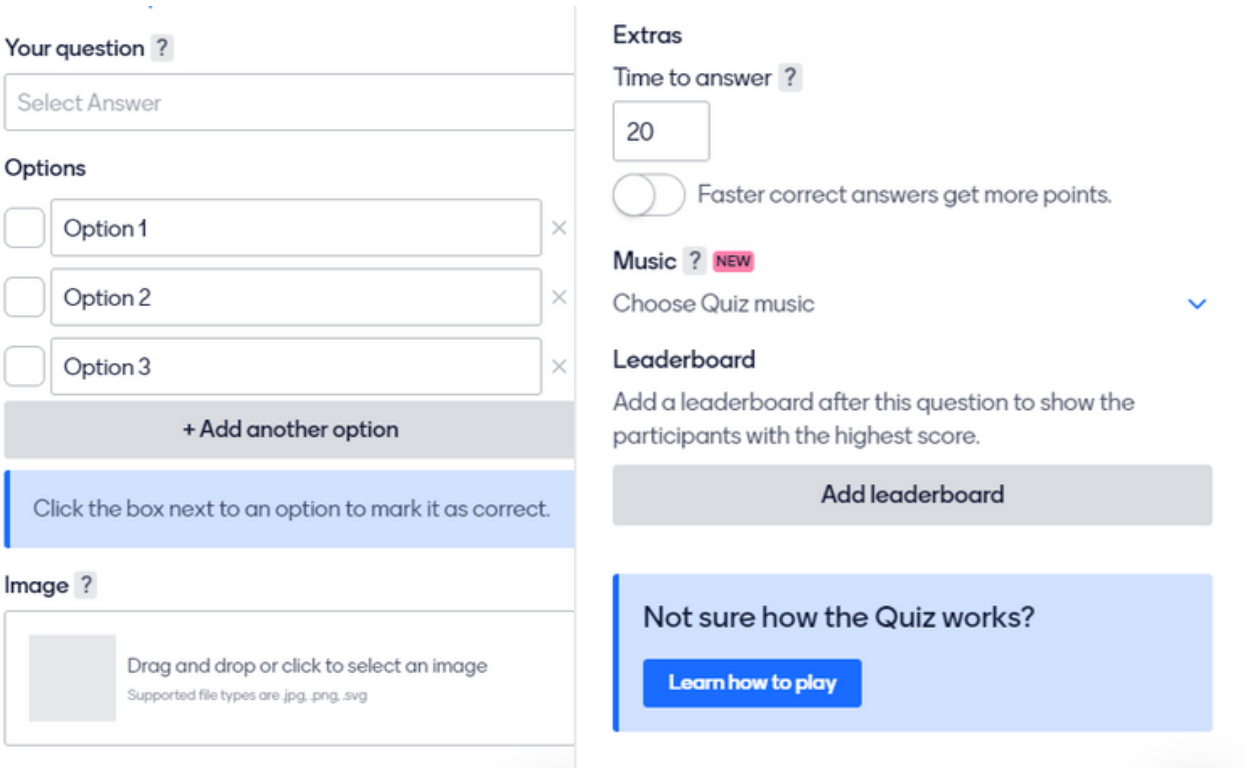
1. โดยเริ่มคลิกที่ Type บริเวณแถบด้านซ้ายมือ



2. จากนั้นเลือกประเภทสไลด์เป็น Select Answer

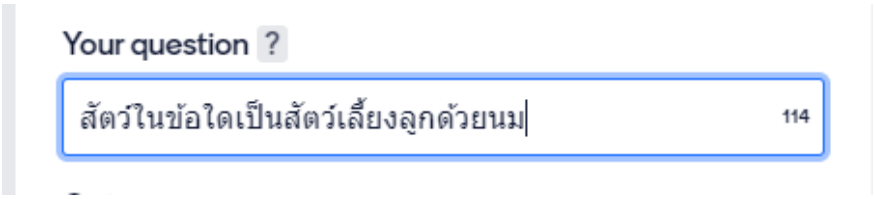


3. จากนั้นสลับไปที่แถบ content จะปรากฏเป็น UI ดังภาพ

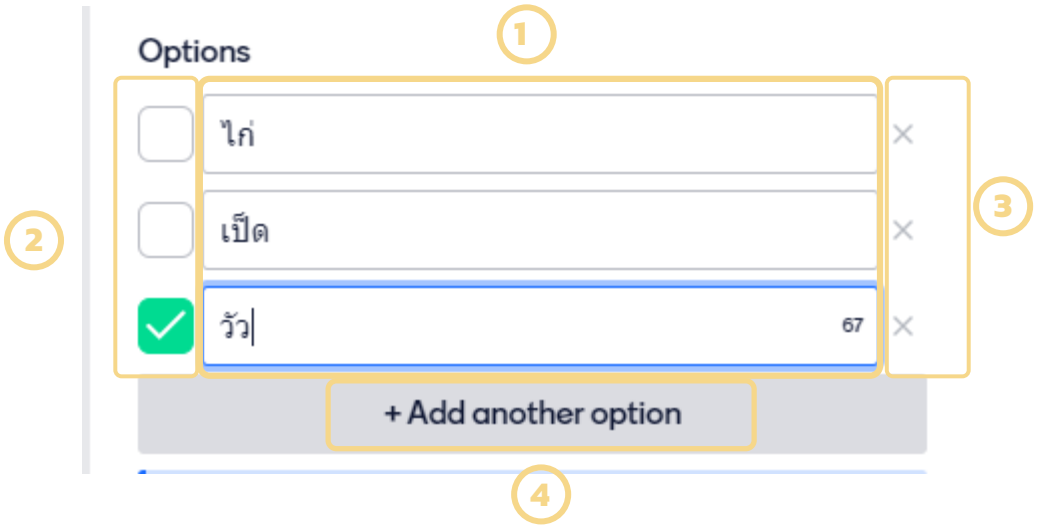


3.1 การสร้างข้อคำถาม

ตั้งคำถามของเราไว้ใน Your Question

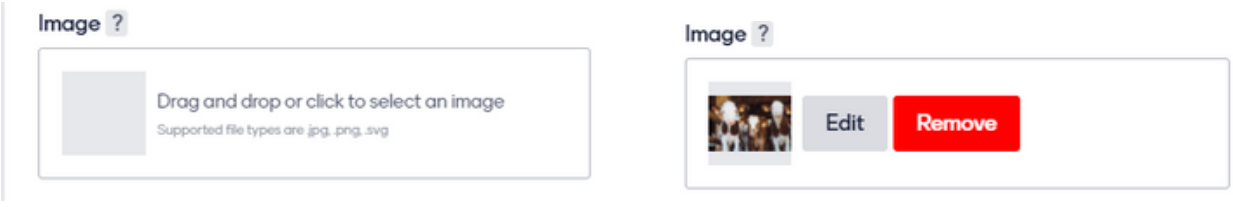


กรอบตัวเลือกของเรากำหนดขึ้นมาโดย



- หมายเลข 1 : กรอกรายละเอียดของแต่ละตัวเลือก
- หมายเลข 2 : กำหนดตัวเลือกที่ถูกต้อง
- หมายเลข 3 : ลบตัวเลือกที่ไม่ต้องการ
- หมายเลข 4 : เพิ่มตัวเลือก

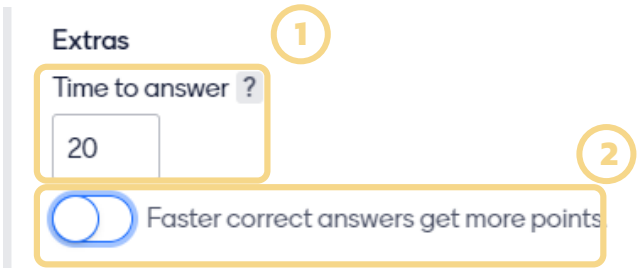
ในส่วนของ Image นั้นเป็นการใส่รูปภาพเพิ่มเติม (จะทำหรือไม่ก็ได้) โดยรูปภาพจะไปปรากฏอยู่บนอุปกรณ์ของผู้ที่เข้ามาตอบคำถาม



ไม่ใส่รูปภาพ ใส่รูปภาพ

หลังจากที่เราได้ทำการสร้างข้อคำถามและตัวเลือกเสร็จเรียบร้อย เราจะยังไม่ได้จากแถบ content โดยให้เลื่อนลงมาด้านจะพบกับการตั้งค่าต่าง ๆ ได้แก่

1. Time to answer



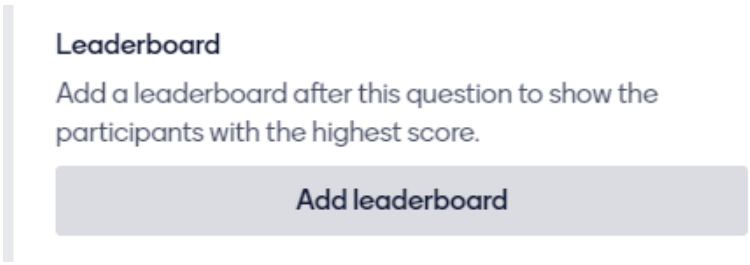
- หมายเลข 1 : ตั้งค่าเวลาในการตอบคำถามในแต่ละข้อ
- หมายเลข 2 : ให้คนที่ตอบข้อที่ถูกได้เร็วที่สุดจะได้คะแนนเยอะที่สุด

2. Music



เลือกเพลงประกอบระหว่างที่ทำการตอบคำถาม

3. Leader Board

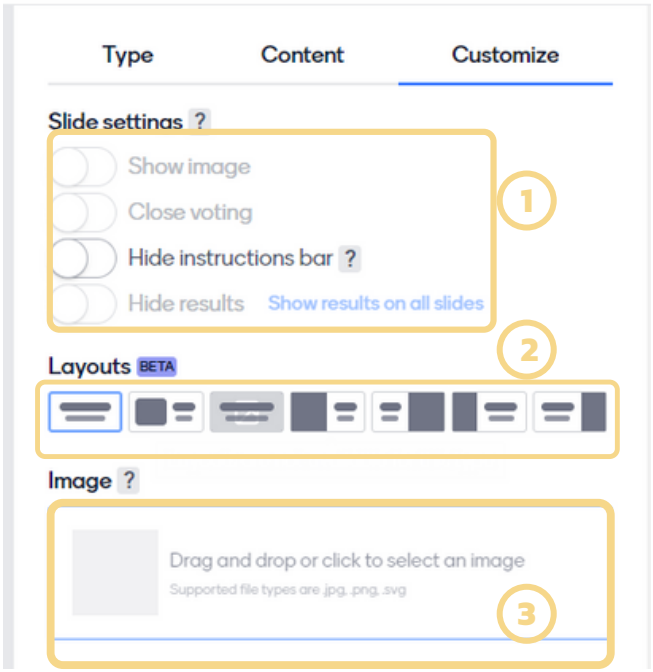


หากกด Add leaderboard จะแสดงผลอันดับว่าใครได้อันดับที่เท่าไหร่ภายในสไลด์ถัดไป

หลังจากที่สร้างสไลด์กันเสร็จแล้ว คิดว่าคงมีหลายคนที่ไม่พอใจกันสไลด์ของตัวเองเพราะความเรียบง่าย หรือจากปัจจัยอื่น ๆ แต่ถึงกระนั้นก็อย่าเพิ่งรีบร้อน เพราะในสเต็ปต่อไปเราจะสอนการ customize จัด layout ให้สไลด์ของคุณกลับมาสวยงามโดนใจผู้ชมกันเลย

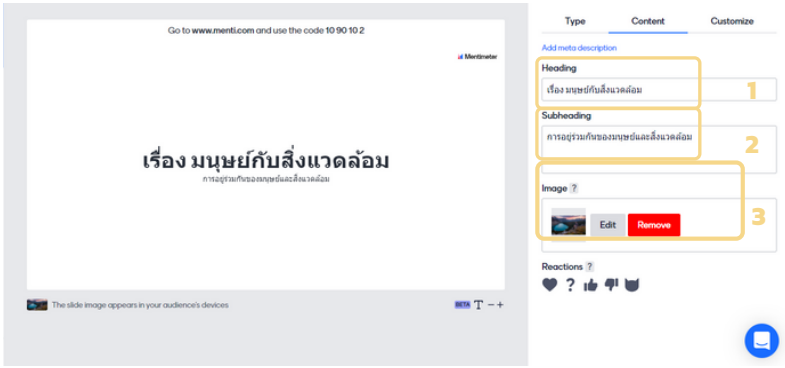
3. Customize : จัดสไลด์โดนใจนักเรียน

หลังจากที่ตัวเนื้อหาของสไลด์เราเรียบร้อยแล้ว ต่อมาเราจะจัดสไลด์ให้สวยงามน่าดู สามารถทำได้ง่าย โดยคลิกที่ Customize ได้เลย



1. Side settings
   - Close voting : ปิดให้นักเรียนตอบคำถาม
   - Hide instruction bar : ซ่อน Code บริเวณด้านบน Hide result : ซ่อนคำตอบ
2. Layouts
   - เรียงองค์ประกอบต่าง ๆ ของสไลด์โดยใช้ preset ของ menti ที่จัดไว้ให้อย่างสวยงาม
3. Image
   - การแทรกรูปภาพให้กับสไลด์ของเรา

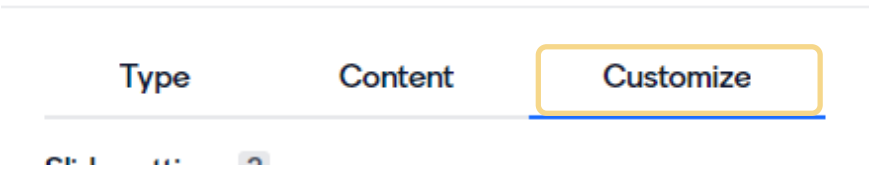
มาลองจัด layout สไลด์ที่เคยทำไว้กันเถอะ



ทบทวน : ก่อนจะทำการจัด layout ของสไลด์เราจำเป็นต้องใส่องค์ประกอบของสไลด์ให้ครบก่อน เพื่อให้รู้ว่าแต่ละองค์ประกอบจะถูกจัดวางในตำแหน่งใด ซึ่งในรูปอย่างประกอบด้วย Heading, Subheading และ Image

Tip : การแทรกรูปภาพสามารถทำได้ในแถบ Content หรือ Customize ก็ได้ให้ผลลัพธ์แบบเดียวกัน

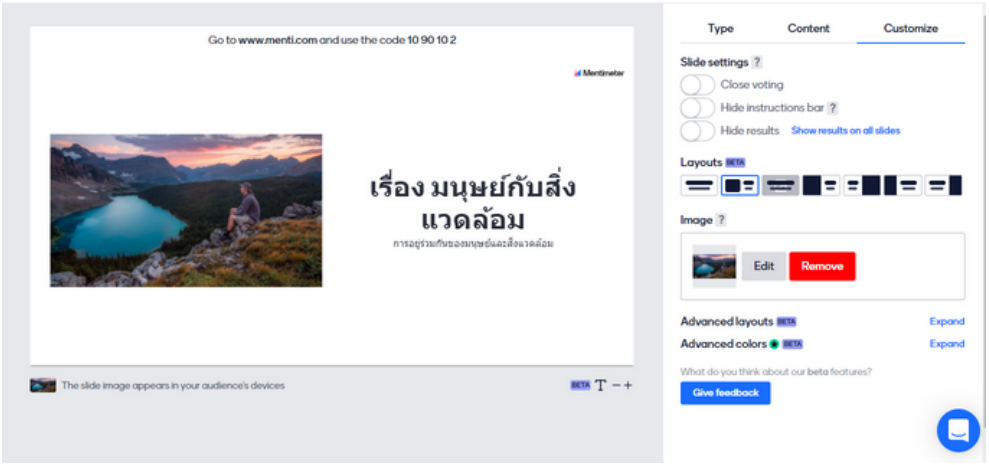
จากนั้นไปที่แถบ Customize



เลื่อนลงมาด้านล่างจะพบกัน แถบ Layout



ลองคลิกเลือก layout ที่ชอบได้เลย โดยตัวอย่างจะแสดงเห็นที่สไลด์ ตรงกลางหน้าจอ



คำเตือน : สไลด์บางประเภทอาจจะไม่สามารถจัด layout ได้หลากหลายนัก



ก่อนจัด layout VS หลังจัด layout ต่างกันแค่ไหนไปดูกันเลย

ตัวอย่างการเปรียบเทียบสไลด์ที่ไม่ได้ทำการจัด layout กับ สไลด์ที่ทำการจัด layout แล้ว



ก่อนจัด layout

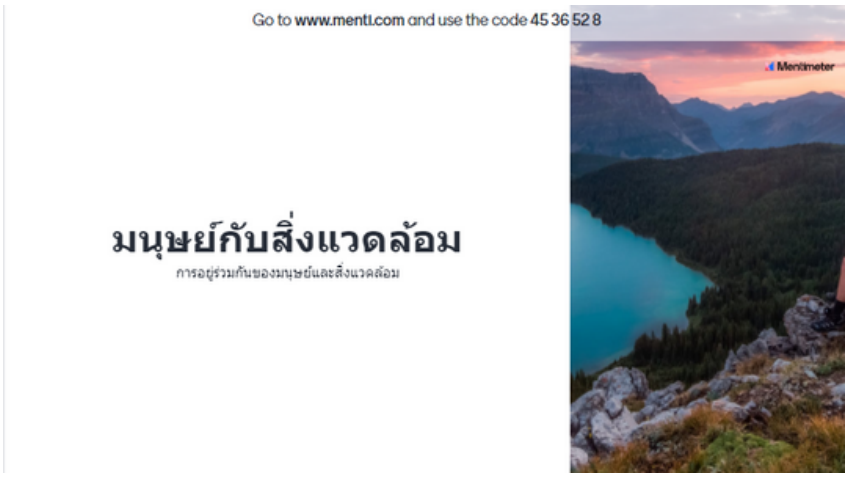
- ดูเรียบง่ายเกินไปหรือเปล่า
- น่าเบื่อเกินไปไหม



หลังจัด layout
ใส่รูปด้านข้างก็ดูสวยดี

ใส่รูปเป็น Background
ก็ได้ไม่ได้แย่





แบบนี้ก็ดูดีไปอีกแบบ

ใส่ Themes ขจัดความขาว เพิ่มสีสันกันหน่อย

คุณยังไม่พอใจกับสไลด์พวกนี้ใช่หรือไม่ แม้ว่าจะทำการจัด layout มันก็ยังไม่ถูกใจคุณใช้หรือเปล่า เจ้าพื้นหลังที่มีสีขาว ๆ นั่นมันขัดตาขัดใจคุณอยู่ใช่หรือไม่ ลองเปิดใจใช้ Themes เปลี่ยนสีพื้นหลังดูหน่อย เป็นไง เผื่อว่ามันจะทำให้สไลด์ดูมีสีสันขึ้นมาสักนิดก็ยังดี โดยเริ่มจากการคลิกที่ Themes บริเวณด้านขวาบน



จากนั้นจะปรากฏ themes ออกมาให้เราเลือกใช้กันได้เลย



ก่อนใช้ Themes vs หลังใช้ Themes

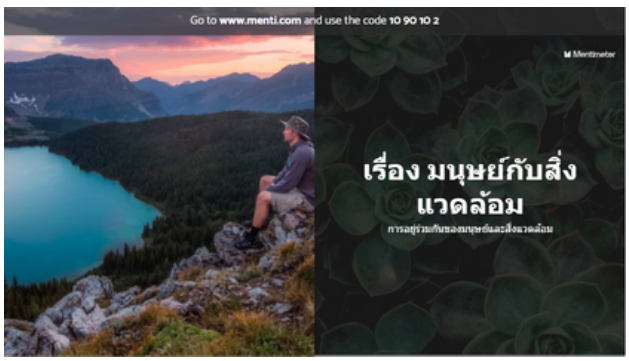
ก่อนใช้ Themes





หลังใช้ Themes

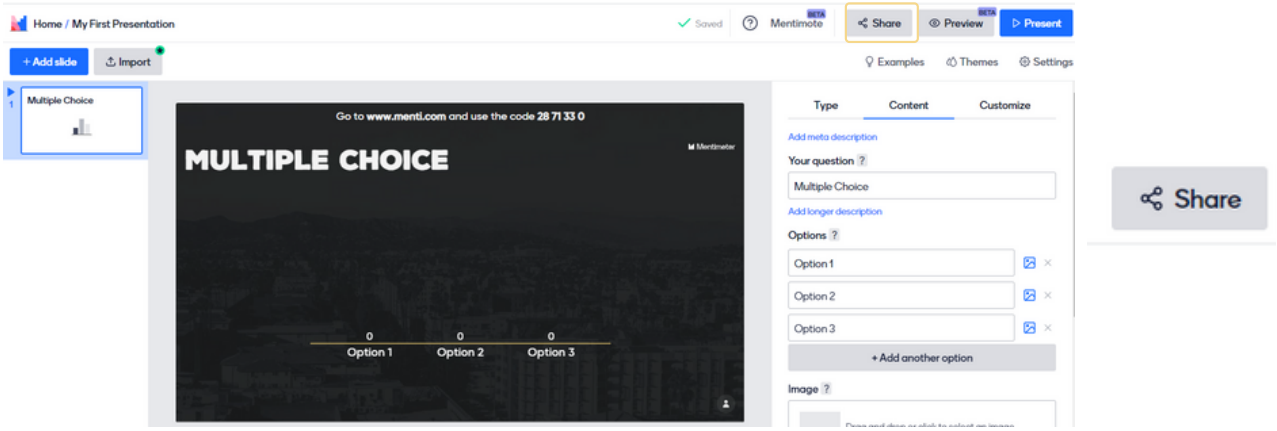


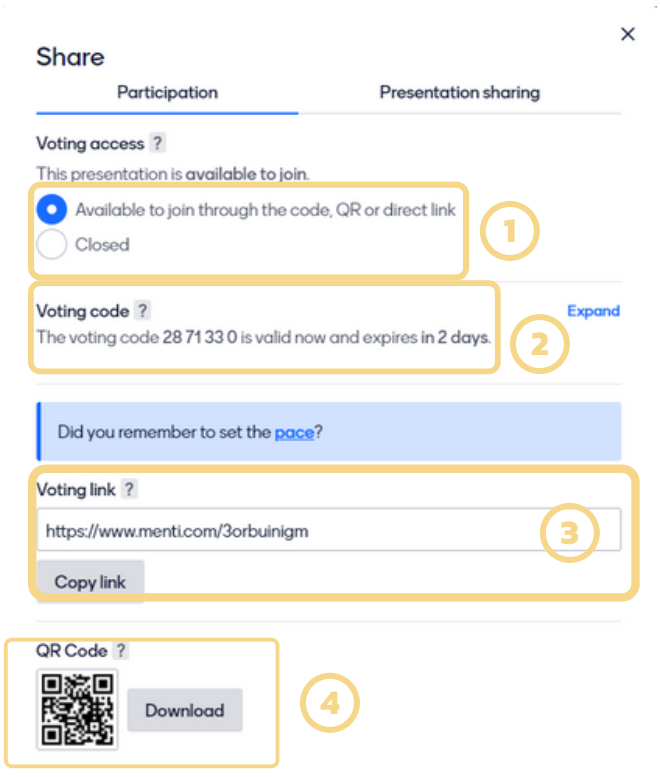


หลังจากที่เราได้ทำการจัด layout ขององค์ประกอบต่าง ๆ เปลี่ยนสี Themes ของเราให้ออกมาสวยดูดี มีความน่าสนใจพร้อมใช้งานกันแล้ว ในลำดับถัดไปก็ถึงเวลาที่เราจะนำผลงานที่เราตั้งใจทำนั้นออกไปเผยแพร่ให้กับนักเรียนของเรากันแล้ว ส่วนวิธีการเผยแพร่จะสามารถทำได้อย่างไรนั้นติดตามกันในสเต็ปต่อไปกันเลย

4. Share : แชร์ง่าย แชร์ไว โดนใจวัยรุ่น

หลังจากที่สร้างสไลด์ออกมาได้อย่างสวยงามเป็นที่น่าพอใจของเราแล้ว ก็ถึงเวลาแล้วที่เราจะเผยแพร่แบบคำถามต่าง ๆ ซึ่งทำได้ไม่ยากโดยการคลิกที่ปุ่มแชร์ด้านซ้ายบน





หลังจากกดปุ่ม Share แล้วจะปรากฏหน้าต่างดังภาพ

1. Voting access

เลือกว่าจะเปิดให้นักเรียนเข้ามาตอบคำถามหรือปิดไม่ให้เข้ามาตอบ สามารถแก้ไขได้ตลอดเวลา

2. Voting Code

ส่งรหัสเป็นตัวเลข 7 ตัวให้นักเรียนเข้าผ่านเว็บ menti.com โดย code จะมีอายุการใช้งานเพียง 2 วัน

3. Voting Link

เผยแพร่โดยให้นักเรียนเข้าถึงผ่าน Hyper link

4. QR Code

ให้นักเรียนเข้ามาตอบคำถามผ่านการสแกน QR Code

ในการเผยแพร่แต่ละแบบมีข้อดีและข้อเสียที่แตกต่างกันออกไป ครูอย่างเราควรเลือกใช้ให้เหมาะสมกับสถานการณ์ต่าง ๆ เช่น หากมีอุปกรณ์แสดงภาพอย่าง Projector แล้วการใช้ voting code ถือว่าทำให้ง่ายและรวดเร็ว หรือหากเป็นเรียนทางไกลการส่งลิงก์อาจจะเป็นตัวเลือกที่เหมาะสม ส่วน QR code นั้นใช้สำหรับการเรียนรู้นอกสถานที่ ไม่มีอุปกรณ์หรือครูไม่ได้อยู่สอนตลอดเวลา การใช้ QR code ก็เป็นทางเลือกที่ไม่แย่นัก

Recap : ลองมาทบทวน 4 สเต็ป สั้นๆ กันอีกครั้ง

1. type → เลือกว่าจะทำสไลด์ประเภทไหน content slide หรือ question slide
2. content → กรอกรายละเอียดของสไลด์ บรรยายอะไร ใส่รูปไหม ถามอะไร ตัวเลือกมีอะไรบ้าง ข้อใดถูก
3. customize → จัด layout เปลี่ยน themes สีให้สวยงาม

หลังจากผ่านสเต็ปนี้ลองคิดว่าจะทำสไลด์เพิ่มไหม ถ้าใช่ กลับที่ข้อ 1 ใหม่ ถ้าไม่ต้องการไม่ที่สเต็ปต่อไปกันเลย

4. Share → จะเผยแพร่แบบไหน QR code, Link, Voting code เลือกให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อม

Disadvantage : ข้อจำกัด สุดขัดใจ

1. เปลี่ยนฟอนต์ไม่ได้ ไม่ถูกใจสายออกแบบ

การสร้างสไลด์บนเว็บไซต์ mentimeter นั้นรูปแบบตัวอักษรจะมีแค่แบบเดียวและไม่มีฟังก์ชันสำหรับการเปลี่ยนฟอนต์ ทำให้หากคุณเป็นสายออกแบบที่มีปัญหากับเรื่องฟอนต์อยู่เสมอ คุณอาจจะต้องทนขัดใจกับฟอนต์ที่ให้มาเล็กน้อย

2. Free User สามารถสร้างได้ 2 สไลด์ต่อ 1 presentation

เมื่อสร้างงานนำเสนอ 1 presentation คุณจะสามารถสร้างสไลด์ได้แค่ 2 สไลด์เท่านั้น อย่างไรก็ตาม mentimeter ก็ไม่ได้จำกัดจำนวน presentation ที่คุณสร้างได้ ทำให้คุณสามารถสร้างหลาย presentation ได้ หากคุณต้องการจะถามนักเรียนของคุณในหลาย ๆ คำถามอาจทำให้เพิ่มขั้นตอนในการทำงานไม่ใช่น้อย นอกจากนี้ยังเพิ่มความสับสนในการเรียกใช้อีกด้วย

3. 1 รูป 1 สไลด์

หากคุณเป็นสายออกแบบที่ชอบวางรูปภาพเข้าไปเยอะ ๆ ภายใน 1 สไลด์แล้ว mentimeter อาจไม่ตอบโจทย์สำหรับคุณ เนื่องจาก 1 สไลด์ของ mentimeter สามารถใส่ได้แค่ 1 รูปภาพเท่านั้น หากคุณต้องการใส่รูปภาพเข้าไปมากกว่า 1 รูปภาพแล้ว mentimeter อาจไม่สามารถให้คุณได้ในส่วนนี้

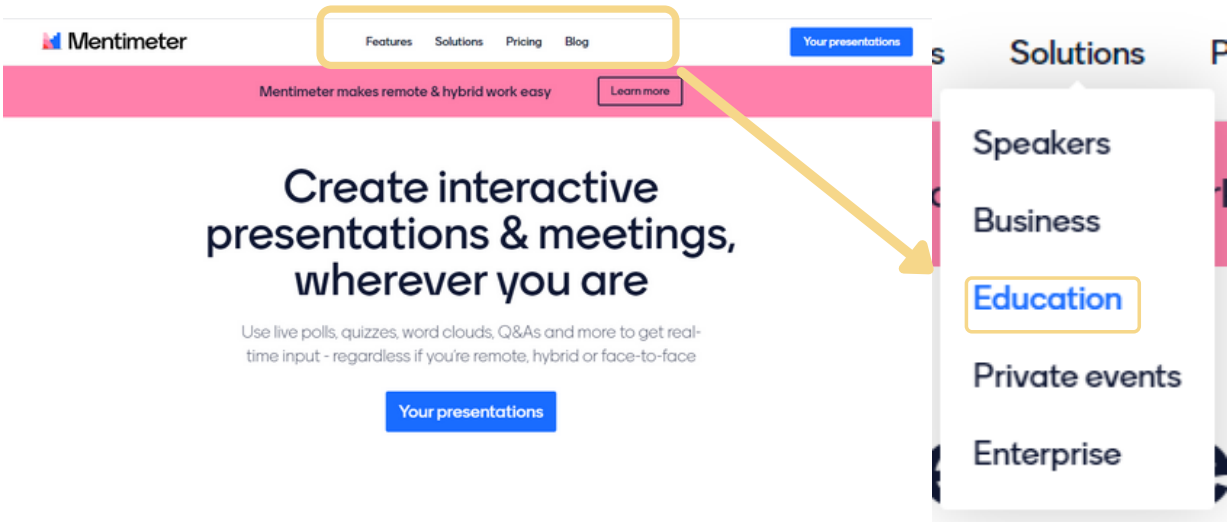
Advance : นำเข้า templates คำถาม ที่ทำได้ง่ายนิดเดียว

ถึงแม้ว่าคุณจะใช้งาน mentimeter ได้อย่างคล่องแคล่วแล้วก็ตาม แต่ mentimeter ก็ช่วยเหลือคุณเพียงเรื่องของกระบวนการทำงานที่สะดวกขึ้นเท่านั้น แต่เรื่องเนื้อหาของข้อคำถามนั้นก็เป็นสิ่งที่คุณของคิดเองอยู่ดี เรื่องที่ว่าคุณจะตั้งคำถามอย่างไรดี ใช้สไลด์แบบไหนดี มันยังคงสิ่งที่คุณต้องคิดด้วยตัวเองอยู่ มันจะดีแค่ไหนถ้าคุณสามารถนำเข้า templates สำเร็จรูปจาก mentimeter เข้ามาในงานของคุณได้

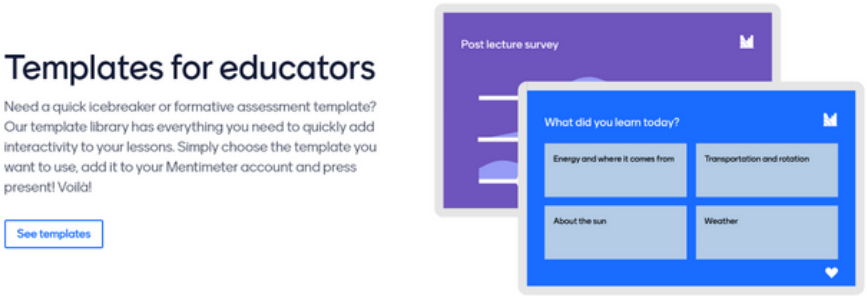
mentimeter เองก็มี community ที่เป็นจากแชร์เรื่องราวหรือเทคนิคต่าง ๆ เกี่ยวกับการนำ mentimeter ไปใช้งาน รวมไปถึงการแชร์ Templates ที่ทำให้เราสามารถนำไปใช้งานได้อย่างง่ายดาย

แล้วจะหา templates เหล่านั้นได้จากที่ไหน ?

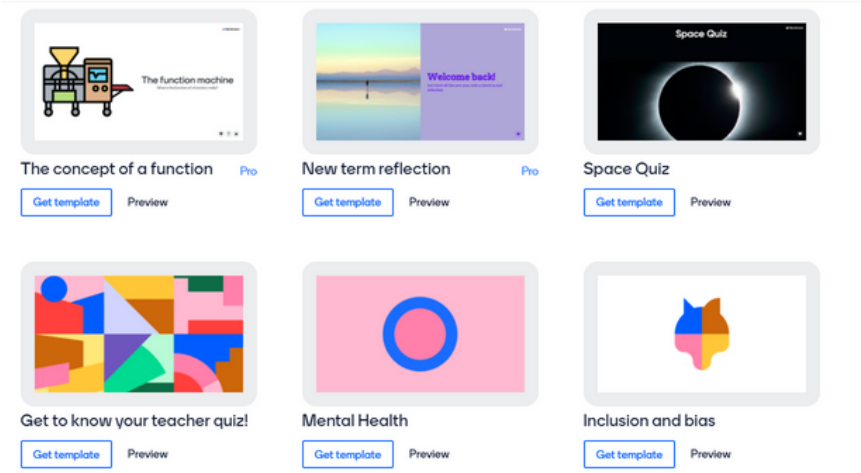
ก่อนอื่นเข้าไปที่เว็บไซต์ mentimeter คลิกที่ solution ด้านบน จากนั้นไปที่ education



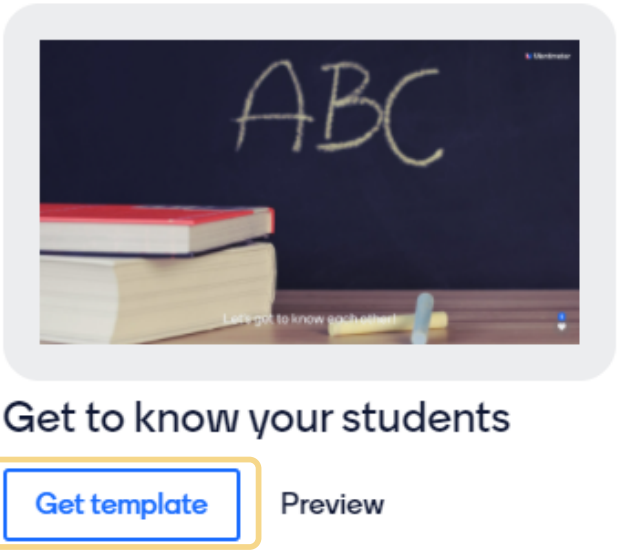
จากนั้นเลื่อนลงด้านล่างจนพบ Templates for educators จากนั้นคลิกที่ปุ่ม see template



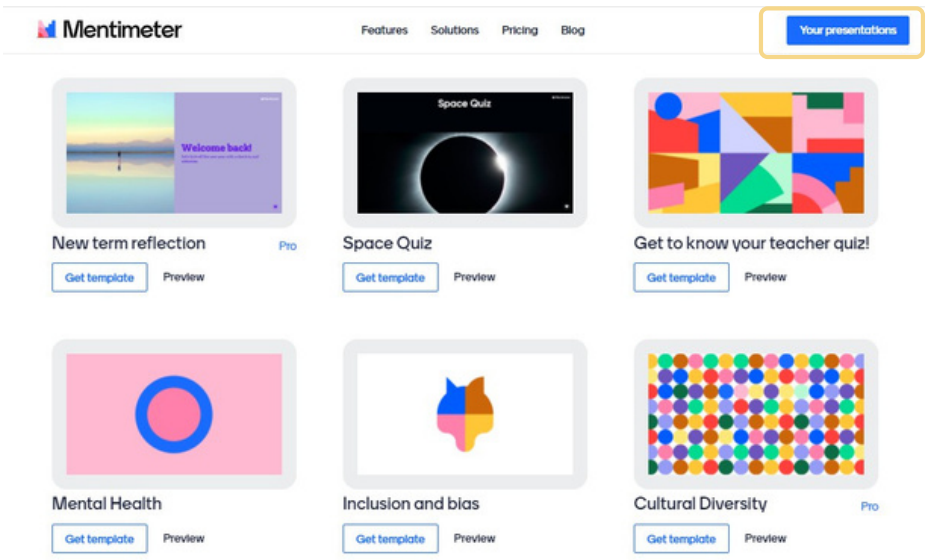
เมื่อเข้ามาถึงหน้านี้แล้ว จะมี templates ให้เลือกมากมาย เลือก templates ที่ถูกใจได้เลย



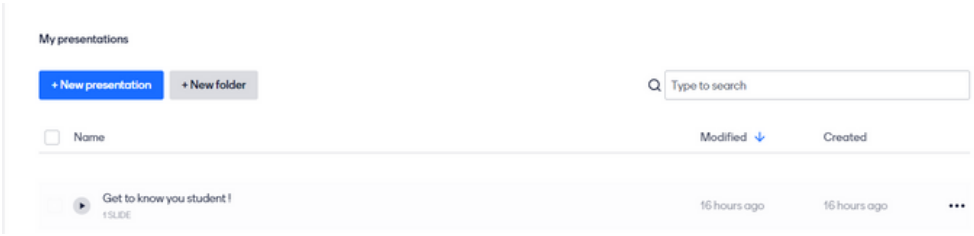
เมื่อได้ template ที่ถูกใจแล้ว คลิกที่ปุ่ม get template เพื่อบันทึก template



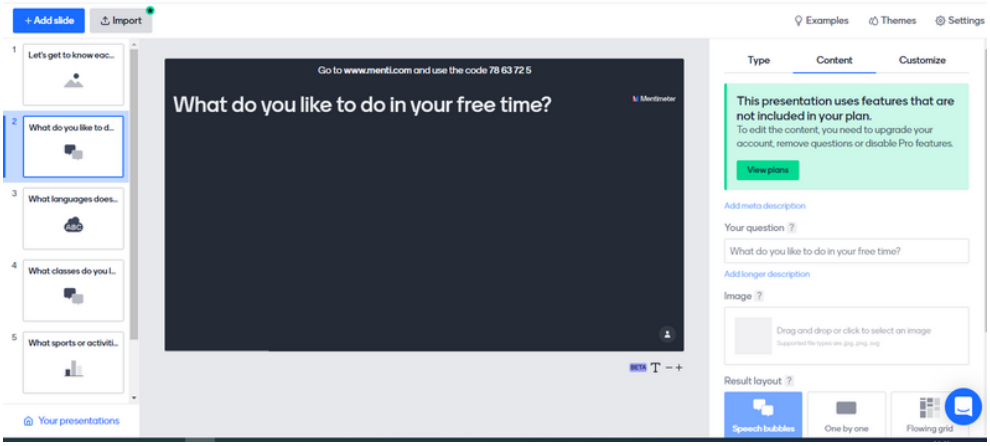
เมื่อบันทึก template ที่ต้องการได้แล้วสามารถดู templates โดยคลิกที่ your presentation



เราจะเจอกับ templates ที่เราได้บันทึกไว้ คลิกที่ template นั้นเพื่อเข้าไปดูด้านในได้เลย



เท่านี้จะก็จะได้ template คำถามสำเร็จรูปมาลองปรับแต่งและนำไปใช้ไปแล้ว



ช้าก่อน!! คุณลืมอะไรไปหรือเปล่าว่าสำหรับ Free user แล้วใน 1 presentation สามารถมีจำนวนสไลด์ได้แค่ 2 สไลด์เท่านั้น ดังนั้นแล้วหากต้องการใช้คำถามทั้งหมดให้ย้ายสไลด์ที่เหลือไปไว้ใน presentation อื่น presentation ละ 2 สไลด์ เท่านี้ก็สามารถนำไปใช้งานได้แล้ว

Epilogue : อย่าหยุดที่ menti

แม้ว่า mentimeter นั้นจะเป็นเว็บไซต์ที่สะดวกสบาย มีส่วนสำคัญการช่วยสร้างปฏิสัมพันธ์ idea sharing หรือ brain storming ในชั้นเรียนทั้งแบบ online และ onsite แต่การใช้เทคนิคซ้ำ ๆ เดิม ๆ ทุกครั้งนั้น มักจะทำให้ประสิทธิภาพนั้นลดลงไปเรื่อย ๆ ใช่ว่า mentimeter นั้นมันจะทำให้นักเรียนตื่นเต้น สนใจการเรียนรู้เสมอไป หากแต่เป็นเพียงทางเลือกหนึ่งที่ช่วยในการจัดการเรียนการสอนเท่านั้น ยังมี application หรือ เว็บไซต์ที่ช่วยในการจัดการเรียนรู้ในมิติที่แตกต่างออกไป ดังนั้นแล้วหากคุณไม่ได้หยุดที่การใช้งาน menti แล้ว ลองศึกษาทางเลือกอื่นเพิ่มเข้าไป คุณจะต้องสามารถตอบสนองในความคาดหวังที่หลากหลายของนักเรียน และทำให้การเรียนการสอนนั้นไม่มีความน่าเบื่อในระยะยาวได้อย่างแน่นอน

แหล่งอ้างอิง

Cullen, E. (2019, January 23). 10 ways to keep students engaged in 2020. https://www.mentimeter.com/. Retrieved February 24, 2021, from https://www.mentimeter.com/blog/interactive-classrooms/10-ways-to-keep-students-engaged-in-2020

Cullen, E. (2019, September 9). Formative assessment 101: guide and templates. https://www.mentimeter.com/. Retrieved February 23, 2021, from https://www.mentimeter.com/blog/interactive-classrooms/formative-assessment-101-guide-and-templates

Dittachot, T. (2562, พฤศจิกายน 29). 6 แอพฯ สำหรับคุณครูมือใหม่. https://medium.com/. Retrieved กุมภาพันธ์ 14, 2564, from https://medium.com/@theerindittachot/6-%E0%B9%81%E0%B8%AD%E0%B8%9E%E0%B8%AF-%E0%B8%AA%E0%B8%B3%E0%B8%AB%E0%B8%A3%E0%B8%B1%E0%B8%9A%E0%B8%84%E0%B8%B8%E0%B8%93%E0%B8%84%E0%B8%A3%E0%B8%B9%E0%B8%A1%E0%B8%B7%E0%B8%AD%E0%B9%83%E0%B8%AB%E0%B8%A1%E0%B9%88-edc39d82

Hanifan, O. (2020, October 13). Tips and tricks for teaching with Mentimeter. https://www.mentimeter.com/. Retrieved February 23, 2021, from https://www.mentimeter.com/blog/interactive-classrooms/tips-and-tricks-for-teaching-with-mentimeter

youth. (2562, มิถุนายน 29). แนะนำ Mentimeter ตัวช่วยกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน. www.youthinnovation.org. Retrieved กุมภาพันธ์ 12, 2564, from https://www.youthinnovation.org/author/youth/

QUIZIZZ

เว็บไซต์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

หมวดที่ 2

สารบัญ

I. การเข้าใช้งาน QUIZIZZ

ขั้นตอนการสมัครสมาชิก Quizizz **248**

II. สร้างแบบทดสอบได้ง่าย ๆ หลากหลายรูปแบบคำถาม

วิธีการสร้างแบบทดสอบ **250**

วิธีการสร้างข้อคำถามรูปแบบต่าง ๆ **253**

III. การนำแบบทดสอบไปใช้งาน

การใช้งานแบบทดสอบของผู้สอน **258**

การใช้งานแบบทดสอบของผู้เรียน **263**

IV. คุณสมบัติที่น่าสนใจ

คุณสมบัติที่น่าสนใจ **266**

การนำ Quizizz ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ **267**

V. แหล่งอ้างอิง **268**

QUIZIZZ

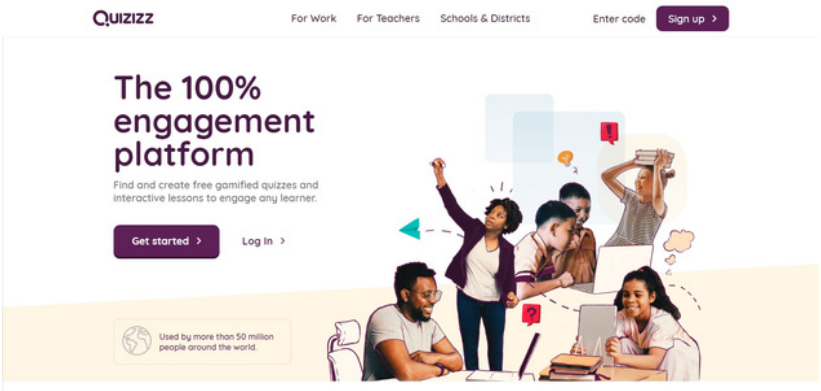
QUIZIZZ

เว็บไซต์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

หากพูดถึงแอปพลิเคชันหรือเว็บไซต์ที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน Quizizz ถือเป็น 1 ในแอปพลิเคชันหรือเว็บไซต์ที่ได้รับความนิยมในการนำมาใช้ เพื่อให้การเรียนการสอนในห้องเรียนสนุกสนานมากยิ่งขึ้น Quizizz นั้นช่วยในการสร้างแบบทดสอบออนไลน์ ในลักษณะเกมตอบคำถาม สามารถใช้งานได้ในอุปกรณ์ที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็น Smartphone, Tablet และ Computer เราสามารถเป็นได้ทั้งผู้สร้างแบบทดสอบและเป็นผู้ใช้งานแบบทดสอบ โดยผู้เขียนจะมาแนะนำการใช้งาน Quizizz ถึงการเข้าใช้งาน วิธีการสร้างแบบทดสอบ การใช้งานแบบทดสอบ ตลอดจนคุณสมบัติอื่น ๆ ที่น่าสนใจที่จะทำให้การใช้งาน Quizizz สะดวก ง่ายดายยิ่งขึ้น และการนำ Quizizz ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ ที่จะช่วยให้การจัดการเรียนการสอนออนไลน์สนุกและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

การเข้าใช้งาน QUIZIZZ

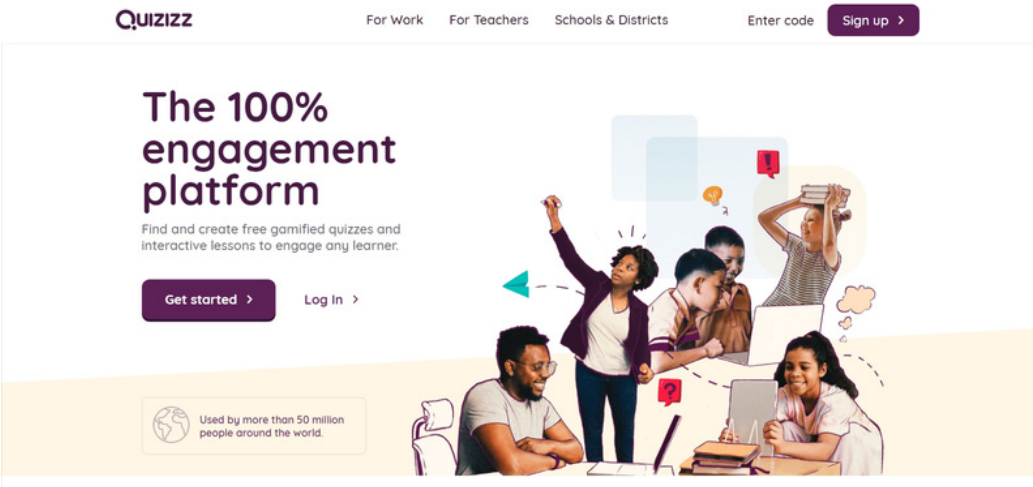
จากที่กล่าวตอนต้นว่า Quizizz สามารถใช้งานได้ในอุปกรณ์ที่หลากหลาย ได้แก่ Smartphone, Tablet และ Computer โดยเข้าใช้งานผ่านเว็บไซต์ https://quizizz.com หรือดาวน์โหลดเป็นแอปพลิเคชันได้ทั้ง IOS ผ่าน App Store และ Android ผ่าน Play Store โดยผู้เขียนจะมาแนะนำการเข้าใช้งานผ่านเว็บไซต์ https://quizizz.com



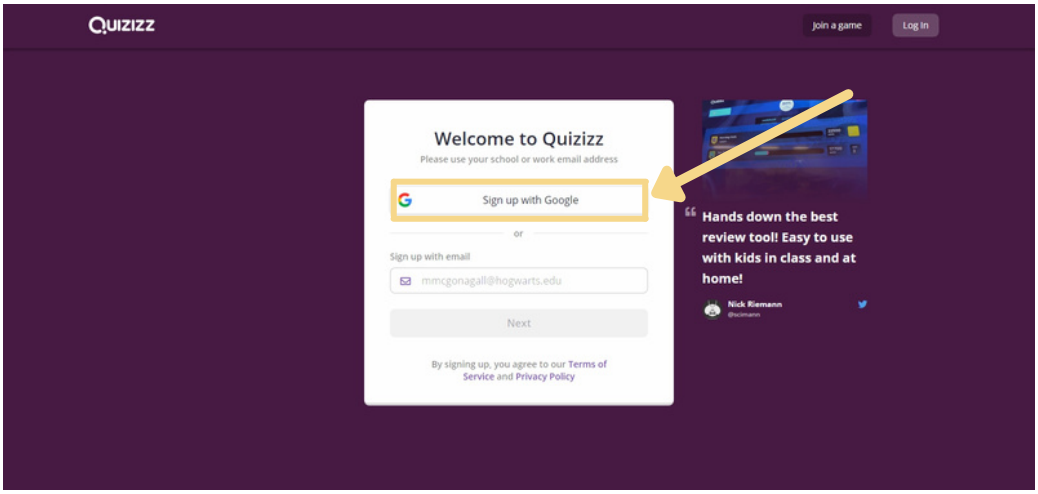
ขั้นตอนการสมัครสมาชิก QUIZIZZ

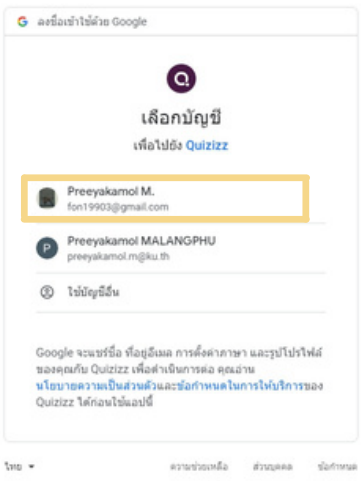
การสมัครสมาชิก Quizizz สามารถทำได้ฟรี ไม่เสียค่าใช้จ่าย มีขั้นตอนดังนี้

1. เข้าเว็บไซต์ https://quizizz.com และคลิกที่ปุ่ม Sign up ที่มุมบนขวา

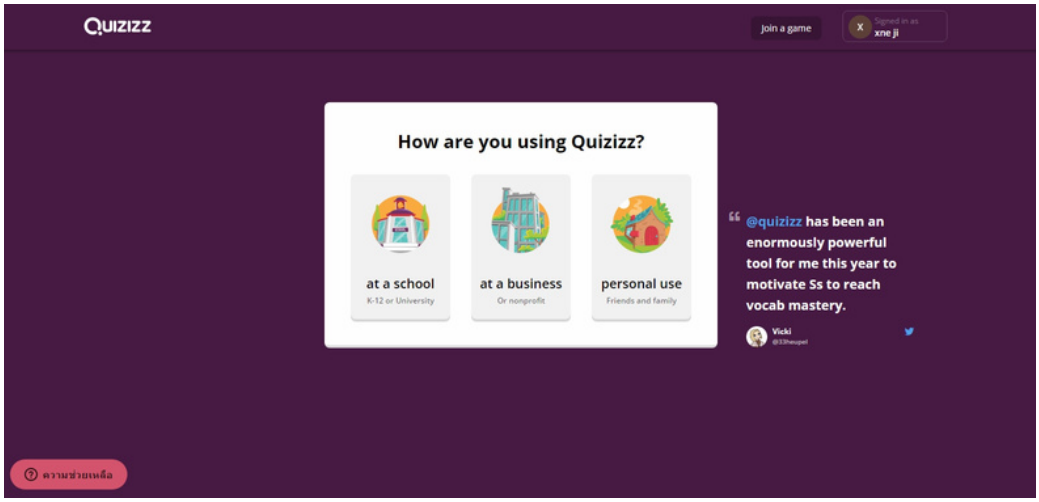


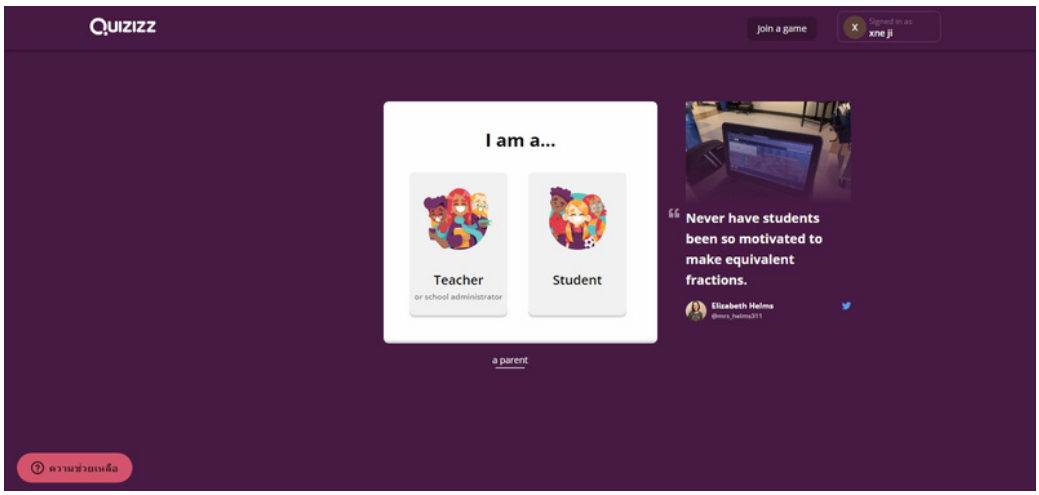
2. คลิก Sign up with Google จากนั้นคลิกเลือกบัญชีที่ต้องการใช้



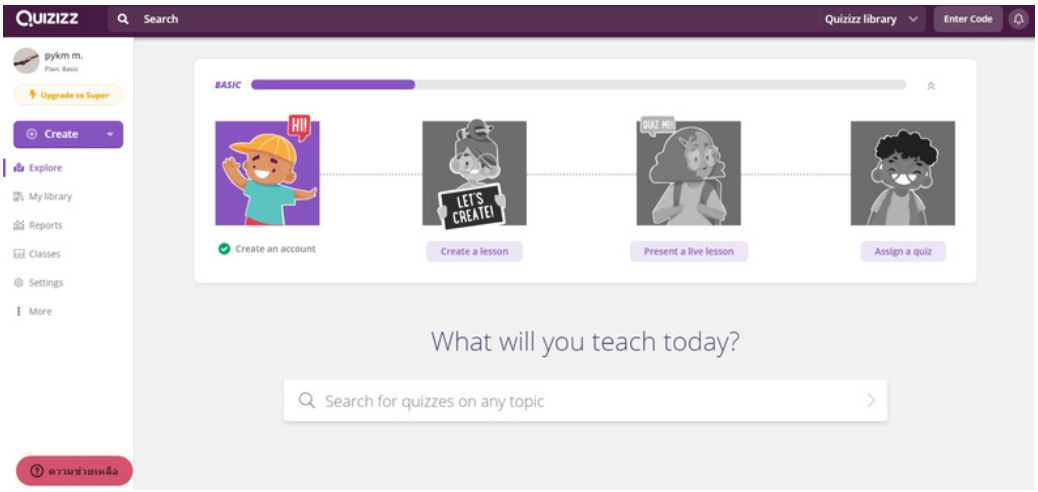


3. เลือก at a school และเลือก Teacher เนื่องจากขั้นตอนต่อไปเราจะทำการสร้างแบบทดสอบ





4. เมื่อสมัครสมาชิกเรียบร้อยจะปรากฏหน้าต่างดังรูป



สร้างแบบทดสอบได้ง่าย ๆ หลากหลายรูปแบบคำถาม

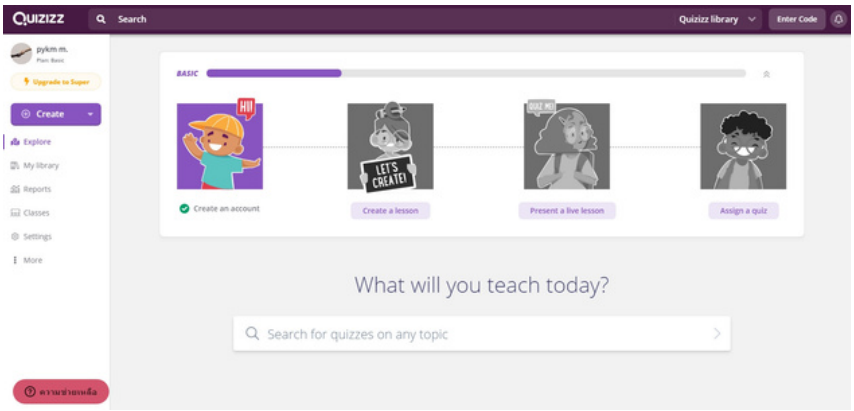


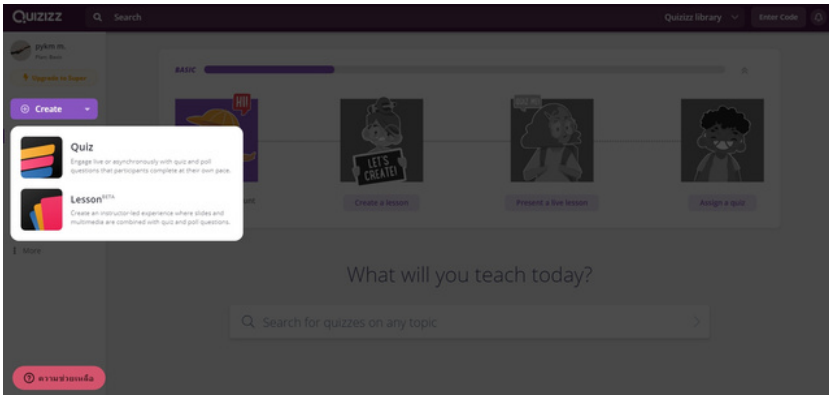
https://cf.quizizz.com/img/mkt/6-GETTING_STARTED-1.png

Quizizz สามารถสร้างแบบทดสอบได้อย่างหลากหลาย คือ ใน 1 แบบทดสอบสามารถสร้างรูปแบบของข้อคำถามได้มากว่า 1 รูปแบบ ไม่ว่าจะเป็น Multiple choice, Checkbox, Fill in the blank, Poll และ Open Ended ซึ่งทำให้ผู้สอนสามารถวัดความรู้ความเข้าใจของผู้เรียนได้หลากหลายวิธีโดยใช้แบบทดสอบแค่เพียงชุดเดียว เป็นการเพิ่มความสนุกสนาน น่าตื่นเต้นให้กับผู้เรียน โดยวิธีการสร้างแบบทดสอบและวิธีการสร้างข้อคำถามรูปแบบต่าง ๆ มีดังนี้

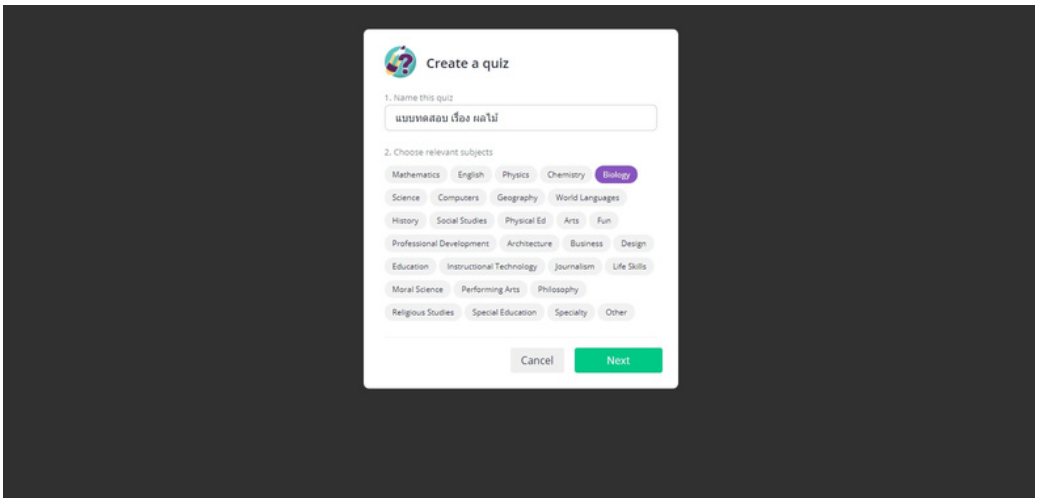
วิธีการสร้างแบบทดสอบ

1. คลิกที่ปุ่ม Create และเลือก Quiz

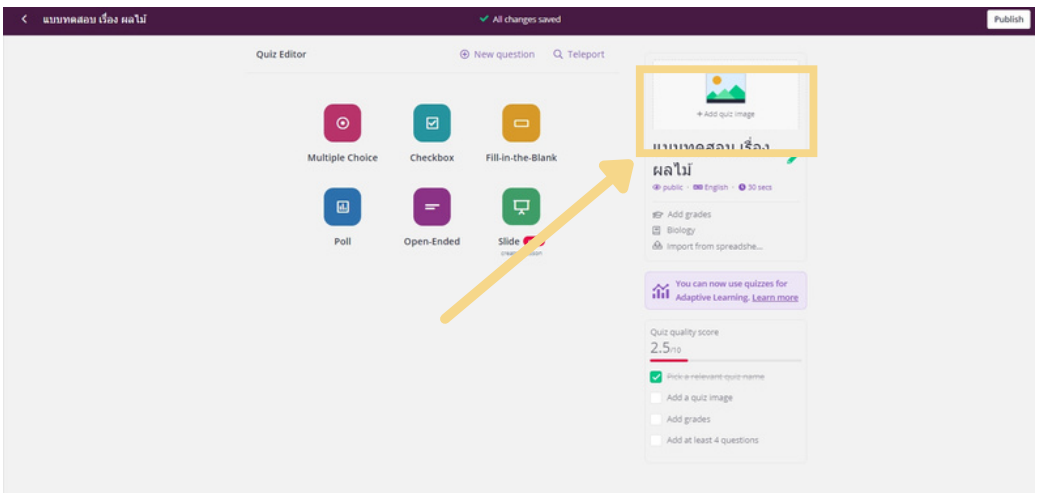




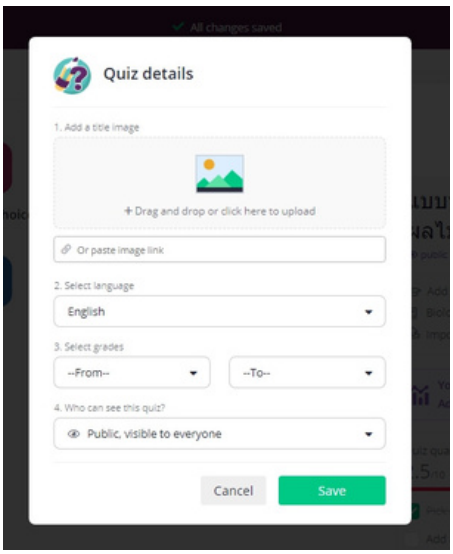
2. ใส่ชื่อแบบทดสอบและเลือกวิชาที่เกี่ยวข้องกับแบบทดสอบ จากนั้นคลิกที่ปุ่ม Next



3. ต่อมาจะปรากฏหน้าต่างการสร้างแบบทดสอบ จากนั้นคลิกที่ +Add quiz image



4. จะปรากฏ Quiz details สำหรับใส่รายละเอียดของแบบทดสอบในแต่ละหัวข้อ ดังนี้



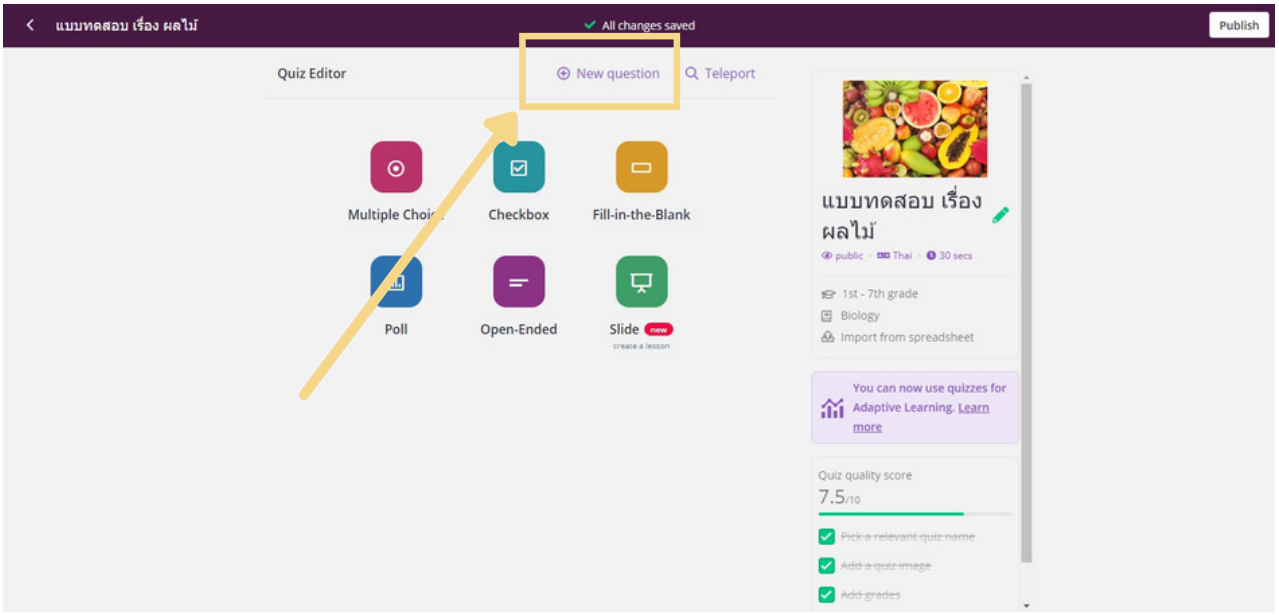
(1) Add a title image คลิก +Drag and drop or click here to upload เพื่ออัพโหลดรูปภาพจากคอมพิวเตอร์มาเป็นรูปภาพประจำแบบทดสอบ

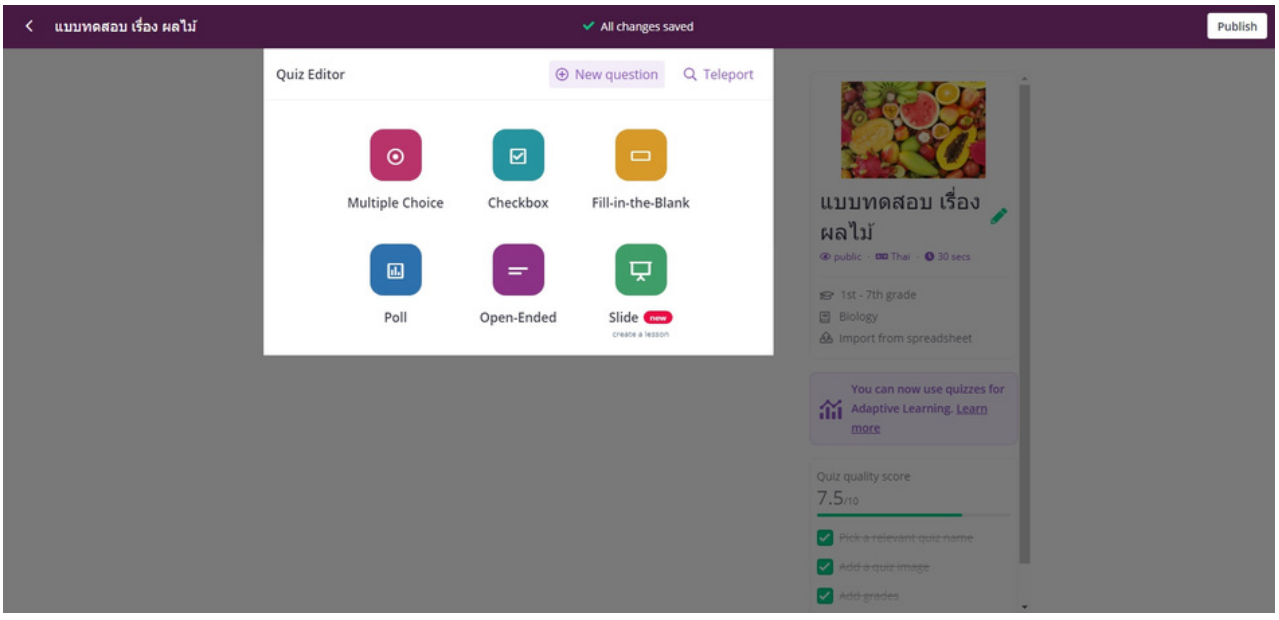
(2) Select language เมื่อคลิกเข้าไปจะมีภาษาให้เลือกมากมาย ในที่นี้จะเลือกเป็นภาษาไทย

(3) Select grades เลือกช่วงวัยที่เหมาะสมกับแบบทดสอบ

(4) Who can see this quiz? ตั้งค่าการแชร์แบบทดสอบที่มีให้เลือกว่าจะเป็นแบบสาธารณะหรือส่วนตัว เมื่อใส่รายละเอียดครบแล้วคลิกปุ่ม Save

5. การสร้างข้อคำถาม สามารถทำได้โดยคลิก +New question และเลือกรูปแบบของข้อคำถาม โดยมีให้เลือกทั้งหมด 5 รูปแบบ ได้แก่ Multiple choice, Checkbox, Fill in the blank, Poll และ Open Ended ซึ่งวิธีการสร้างข้อคำถามในรูปแบบต่าง ๆ จะอธิบายในหัวข้อถัดไป





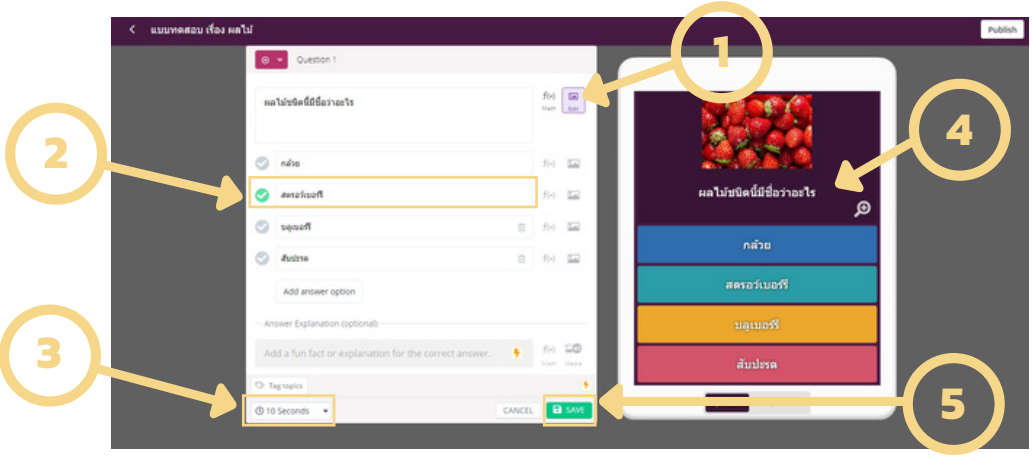
วิธีการสร้างข้อคำถามรูปแบบต่าง ๆ

1. Multiple choice หรือ ข้อคำถามแบบเลือกตอบ สามารถสร้างตัวเลือกได้สูงสุด 5 ตัวเลือก มีคำตอบที่ถูกต้องเพียงข้อเดียว แต่ละหมายเลขมีหน้าที่ดังต่อไปนี้

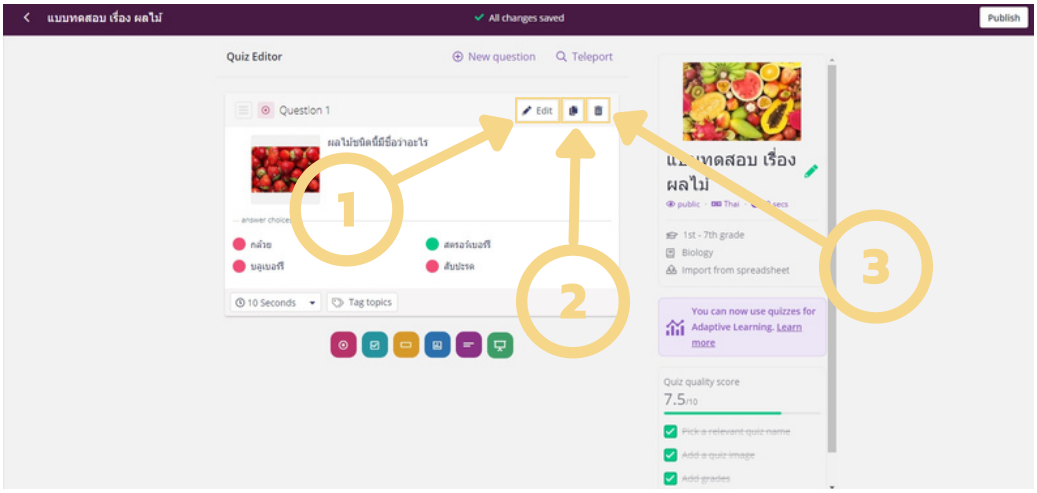


- หมายเลข 1 คือ ช่องสำหรับพิมพ์คำถาม
- หมายเลข 2 คือ เครื่องมือสำหรับจัดการรูปแบบตัวอักษร ตัวเอียง ขีดเส้นใต้ เปลี่ยนสี
- หมายเลข 3 คือ เพิ่มสมการทางคณิตศาสตร์
- หมายเลข 4 คือ เพิ่มรูปภาพประกอบคำถาม
- หมายเลข 5 คือ ตัวเลือก สามารถเลือกได้ว่าจะสร้างตัวเลือกแบบข้อความ ตัวเลือกแบบรูปภาพ หรือตัวเลือกแบบสมการทางคณิตศาสตร์
- หมายเลข 6 คือ เพิ่มตัวเลือกอีก 1 ตัวเลือก
- หมายเลข 7 คือ เวลาที่กำหนดในการตอบคำถาม มีให้เลือกตั้งแต่ 5 วินาที ถึง 15 นาที

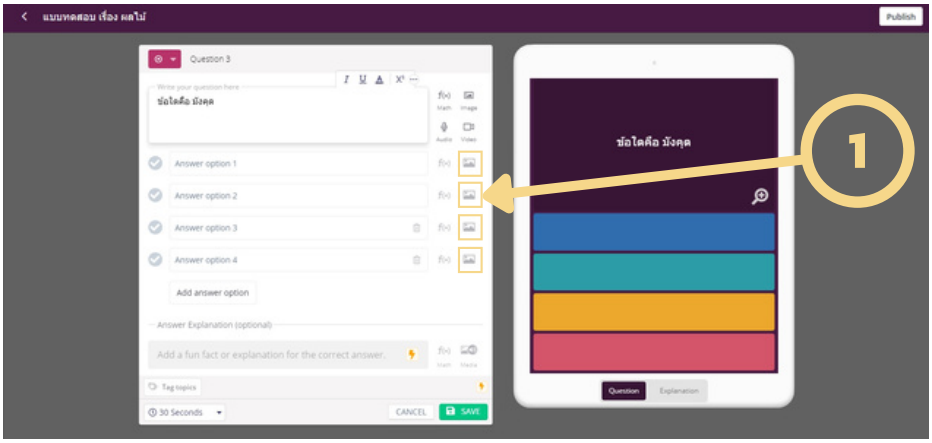
ตัวอย่างการสร้างข้อคำถามแบบ Multiple choice โดยเริ่มจากพิมพ์คำถาม จากนั้นคลิกที่ปุ่มหมายเลข 1 เพื่อเพิ่มรูปภาพประกอบคำถาม จากนั้นพิมพ์ตัวเลือกทั้ง 4 ตัวเลือก จะเห็นว่าหมายเลข 2 เป็นคำตอบที่ถูกต้อง ให้คลิกเครื่องหมายถูกให้เป็นสีเขียว หมายเลข 3 ตั้งเวลาในการตอบคำถามข้อนี้ 10 วินาที หมายเลข 4 คือภาพที่จะแสดงขณะทำแบบทดสอบ และหมายเลข 5 คลิกเพื่อบันทึกข้อคำถาม

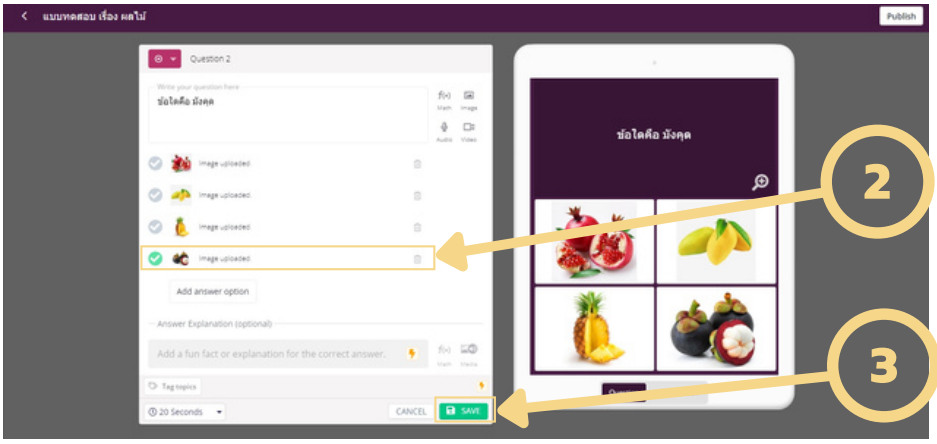


เมื่อคลิกปุ่ม Save เรียบร้อยแล้วจะปรากฏหน้าต่างดังรูป ซึ่งเราสามารถแก้ไขคำถามได้โดยคลิกปุ่ม Edit (หมายเลข 1) คัดลอกคำถามโดยคลิกปุ่ม Duplicate (หมายเลข 2) และสามารถลบคำถามโดยคลิกปุ่ม Delete (หมายเลข 3)

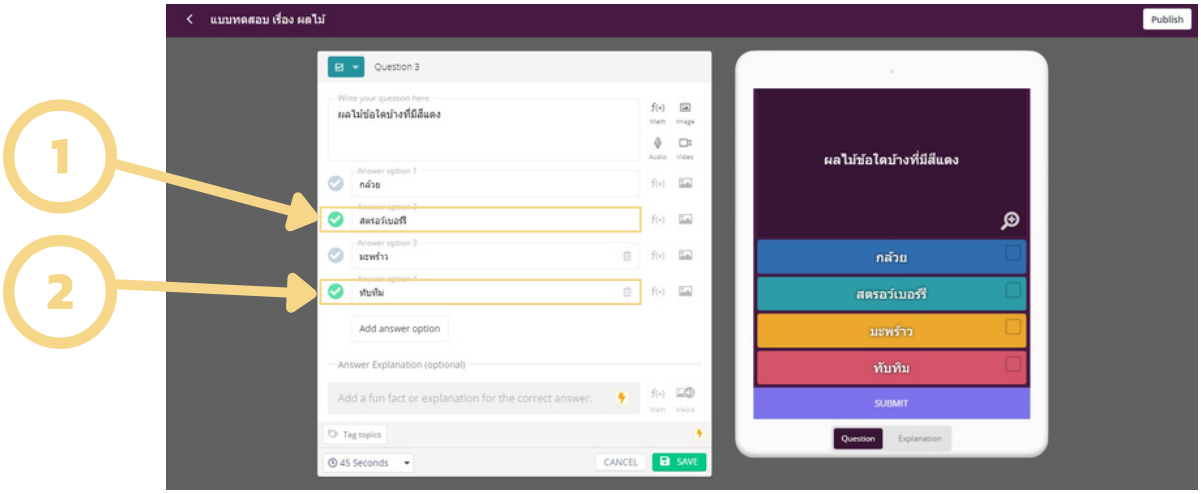


ตัวอย่างการสร้างข้อคำถามแบบ Multiple choice อีกหนึ่งตัวอย่างที่จะนำเสนอ คือ การสร้างตัวเลือกเป็นรูปภาพ โดยวิธีการก็คือพิมพ์คำถาม จากนั้นคลิกที่ปุ่มหมายเลข 1 Add image เพื่อเพิ่มรูปภาพให้ตัวเลือกทั้ง 4 ตัวเลือก จากนั้นให้คลิกเครื่องหมายถูกให้เป็นสีเขียวหน้าตัวเลือกที่ถูกต้องที่ปุ่มหมายเลข 2 และคลิกที่ปุ่ม Save เพื่อบันทึกข้อคำถามที่ช่องหมายเลข 3

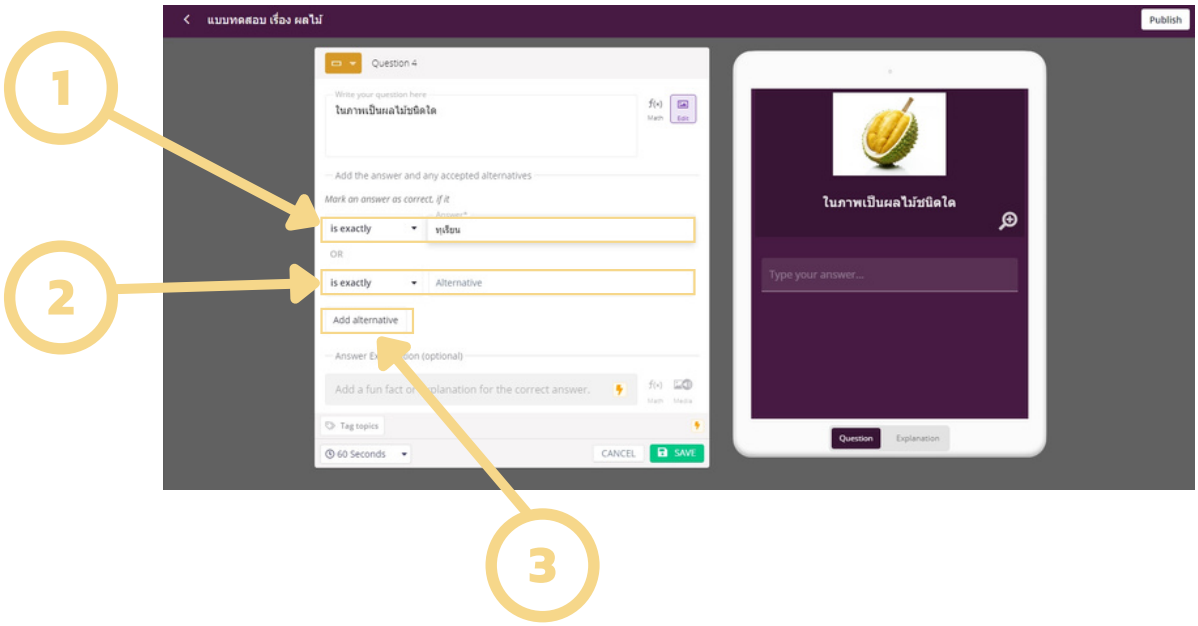




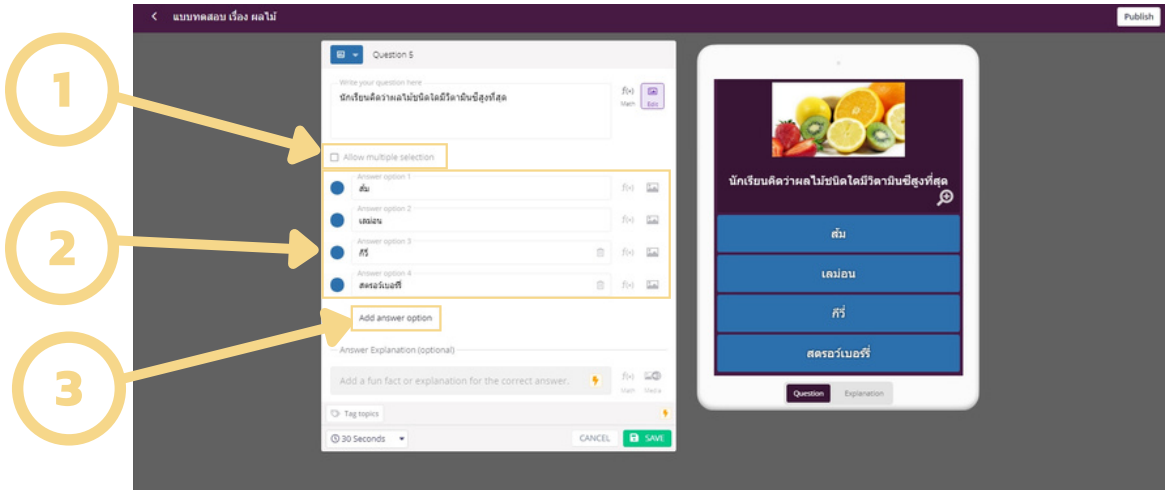
2. Checkbox หรือ ข้อคำถามแบบเลือกตอบหลายข้อ โดยในข้อคำถาม 1 ข้อ สามารถมีคำตอบที่ถูกต้องมากกว่า 1 ตัวเลือก วิธีการสร้างคือพิมพ์คำถามและพิมพ์ตัวเลือก จากนั้นให้คลิกเครื่องหมายถูกให้เป็นสีเขียวหน้าตัวเลือกที่ถูกต้อง จากภาพจะเห็นว่าสามารถเลือกตัวเลือกที่ถูกต้องได้มากกว่า 1 ตัวเลือก (หมายเลข 1 และหมายเลข 2) จากนั้นกดที่ปุ่ม Save เพื่อบันทึกข้อคำถามที่ช่องหมายเลข 3



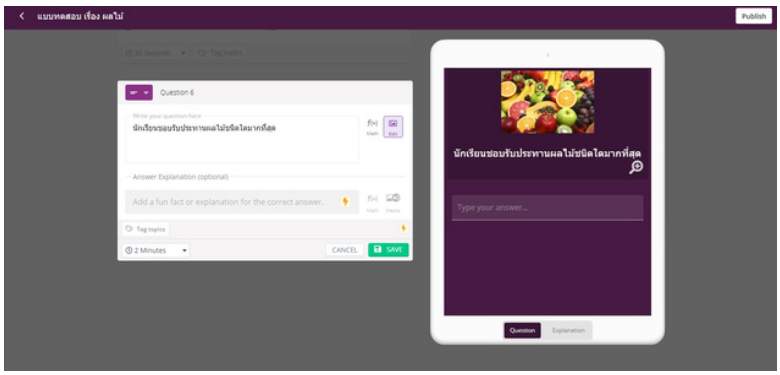
3. Fill in the blank หรือ ข้อคำถามที่ให้พิมพ์คำตอบด้วยตนเอง วิธีการสร้างคือพิมพ์คำถามแล้วใส่รูปภาพตามต้องการ จากนั้นพิมพ์คำตอบที่ถูกต้องลงในช่องหมายเลข 1 สามารถกำหนดคำตอบอื่น ๆ ที่ใกล้เคียงคำตอบที่ถูกต้องได้ในช่องหมายเลข 2 และคลิกเพิ่มได้ที่ช่องหมายเลข 3 มากสุด 4 คำตอบที่ใกล้เคียง จากนั้นคลิกที่ปุ่ม Save เพื่อบันทึกข้อคำถามที่ช่องหมายเลข 4



4. Poll หรือ ข้อคำถามที่ใช้ในการสำรวจข้อมูล ไม่มีคำตอบที่ผิดและไม่มีคำตอบที่ถูก วิธีการสร้างคือพิมพ์คำถามแล้วใส่รูปภาพตามต้องการ สามารถกำหนดให้เลือกได้หลายตัวเลือกได้ที่ช่องหมายเลข 1 โดยคลิกให้ขึ้นเป็นเครื่องหมายถูก แต่ถ้าหากต้องการให้เลือกได้เพียงคำตอบเดียวนั้นไม่ต้องคลิก จากนั้นพิมพ์ตัวเลือกทั้ง 4 ตัวเลือกลงในช่องหมายเลข 2 สามารถเพิ่มตัวเลือกอื่น ๆ ได้โดยคลิกที่ช่องหมายเลข 3 จากนั้นกดที่ปุ่ม Save เพื่อบันทึกข้อคำถามที่ช่องหมายเลข 4



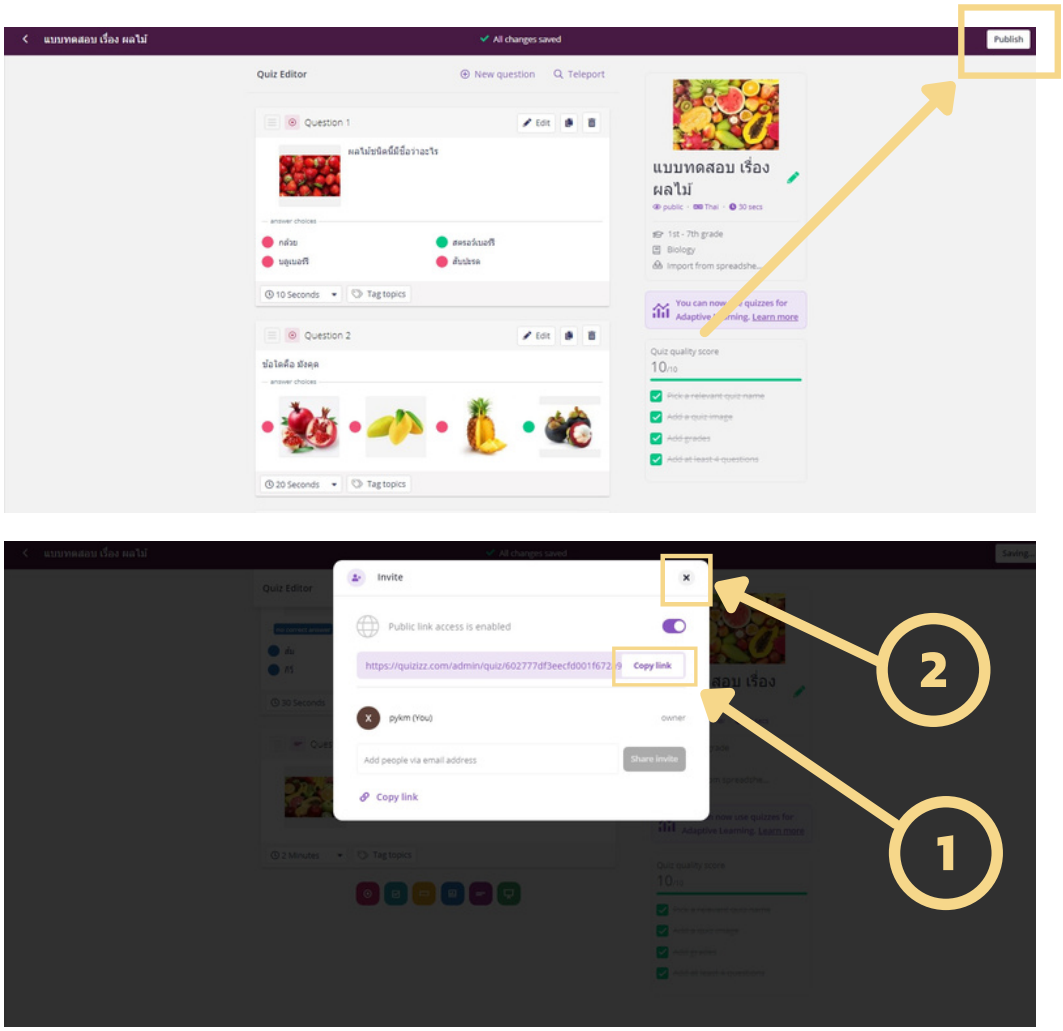
5. Open Ended หรือข้อคำถามแบบปลายเปิด คำถามที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น หรือข้อเสนอแนะ ไม่มีคำตอบที่ผิดและไม่มีคำตอบที่ถูก วิธีการสร้างคือพิมพ์คำถามแล้วใส่รูปภาพตามต้องการ จากนั้นคลิกที่ปุ่ม Save เพื่อบันทึกข้อคำถาม



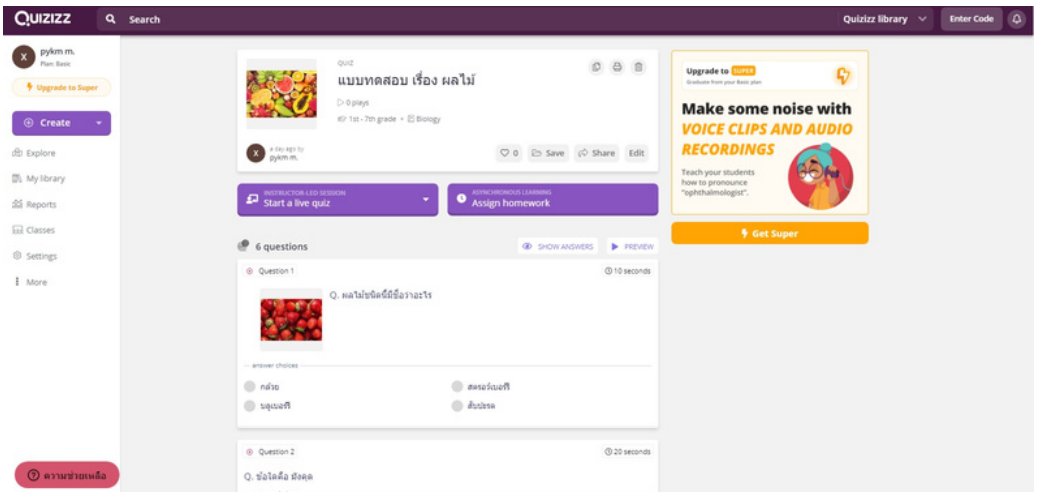
เมื่อสร้างข้อคำถามครบถ้วนแล้ว หากต้องการเรียงลำดับข้อคำถามใหม่ สามารถทำได้โดยคลิกที่ปุ่ม Reorder จากนั้นคลิกที่ปุ่มหมายเลข 1 หน้าข้อคำถามที่ต้องการเปลี่ยนตำแหน่งแล้วลากไปวางในตำแหน่งที่ต้องการ เมื่อเรียงลำดับเรียบร้อยตามต้องการแล้ว ให้คลิกที่ปุ่ม Done หมายเลข 2 เพื่อยืนยันการเรียงลำดับข้อคำถามใหม่



หลังตรวจสอบความเรียบร้อยและความถูกต้องของแบบทดสอบและข้อคำถามเรียบร้อยแล้ว ให้คลิกที่ปุ่ม Publish ที่มุมบนขวาเพื่อเป็นการเสร็จสิ้นการสร้างแบบทดสอบ จากนั้นจะปรากฏหน้าต่างการแชร์ คลิกปุ่มหมายเลข 1 Copy link เพื่อแชร์ลิงก์แบบทดสอบให้กับผู้อื่น และคลิกปุ่มหมายเลข 2 เพื่อออกจากหน้าต่างนี้



จากนั้นก็จะปรากฏหน้าต่างแบบทดสอบที่พร้อมใช้งาน



การนำแบบทดสอบไปใช้งาน

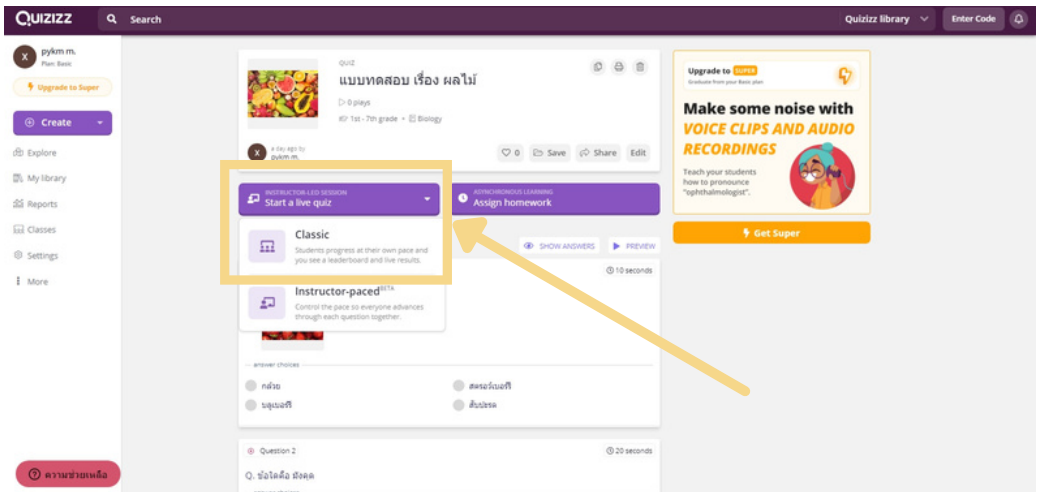
เมื่อสร้างแบบทดสอบเรียบร้อยแล้วจะไม่เกิดประโยชน์ใดเลยหากไม่ได้นำไปใช้งานจริง ในการใช้งานแบบทดสอบผู้เขียนจะขอแบ่งเป็น 2 ส่วน นั่นคือ การใช้งานแบบทดสอบของผู้สอน ที่จะแนะนำวิธีการนำแบบทดสอบไปให้ผู้เรียนใช้งาน การมอบหมายงาน วิธีการดาวน์โหลดรายงานผลคะแนนของผู้เรียน และในส่วนการใช้งานแบบทดสอบของผู้เรียน ที่จะแนะนำวิธีการเข้าทำแบบทดสอบ การทำงานที่ได้รับมอบหมาย วิธีการทำแบบทดสอบแต่ละรูปแบบและข้อควรระวังเพื่อไม่ให้เกิดความผิดพลาดระหว่างการทำแบบทดสอบ

การใช้งานแบบทดสอบของผู้สอน

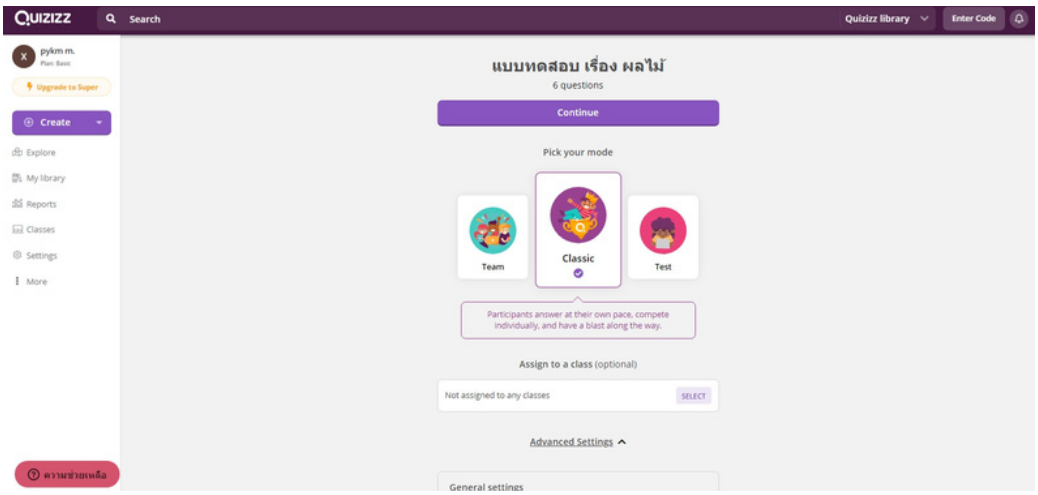
จะแบ่งออกเป็นการใช้งานแบบทดสอบของผู้สอนแบบ Live quiz และการใช้งานแบบ Assign homework

1. แบบ Live quiz

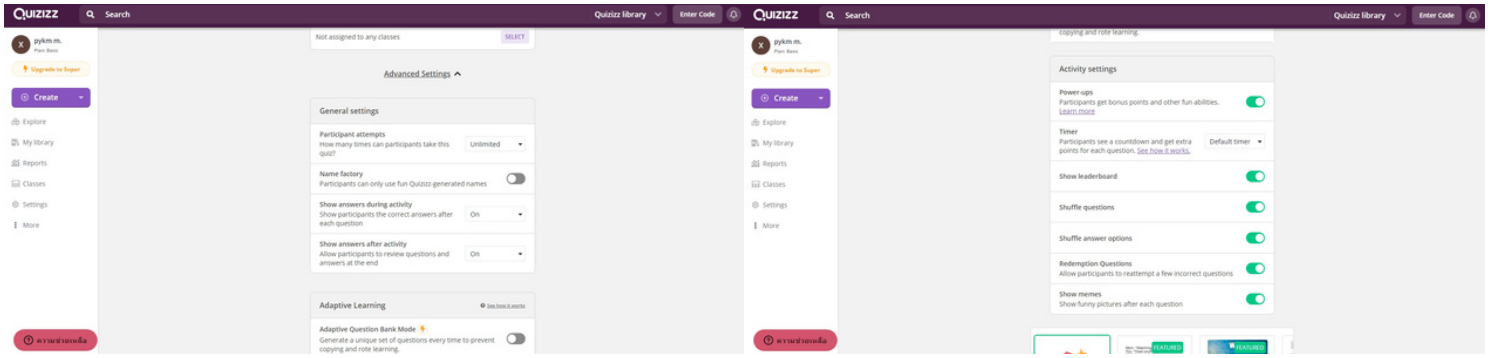
เมื่ออยู่ที่หน้าต่างแบบทดสอบที่สร้างไว้ ให้คลิกที่ปุ่ม Start a live quiz แล้วเลือก Classic



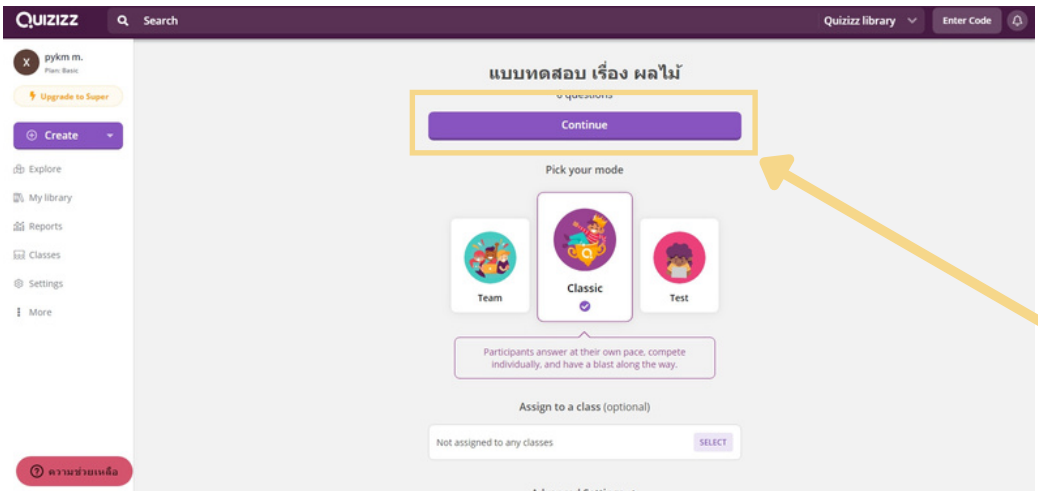
จะปรากฏหน้าต่างที่ให้ตั้งค่าการทำแบบทดสอบสามารถเลือกได้ว่าจะให้ทำแบบทดสอบแบบ Classic คือทำคนเดียว หรือแบบ Team คือทำแบบทดสอบเป็นกลุ่ม



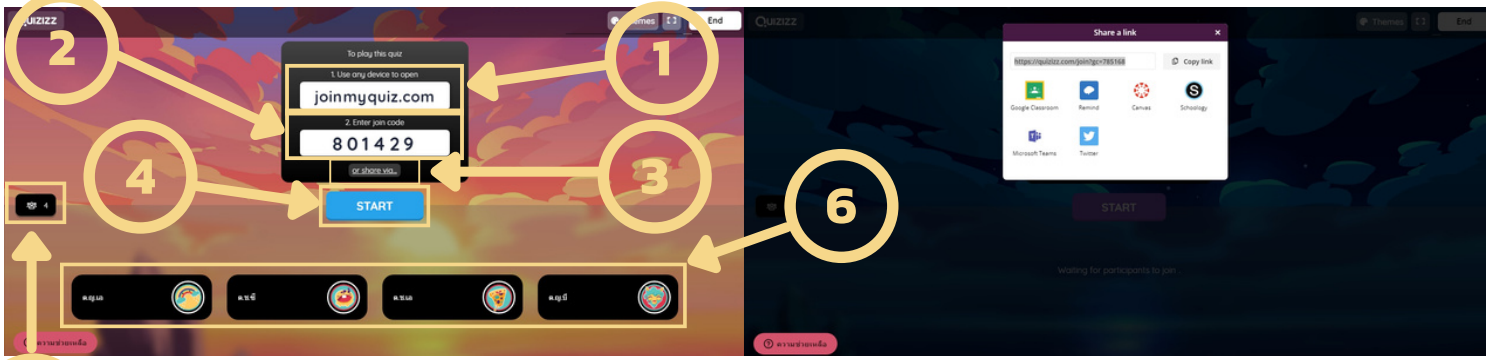
เมื่อเลื่อนลงมาด้านล่างในส่วน Advanced Settings สามารถเลือกปรับการตั้งค่าการใช้งานแบบทดสอบได้ตามความต้องการ



ปรับการตั้งค่าเสร็จเรียบร้อยคลิกที่ปุ่ม Continue

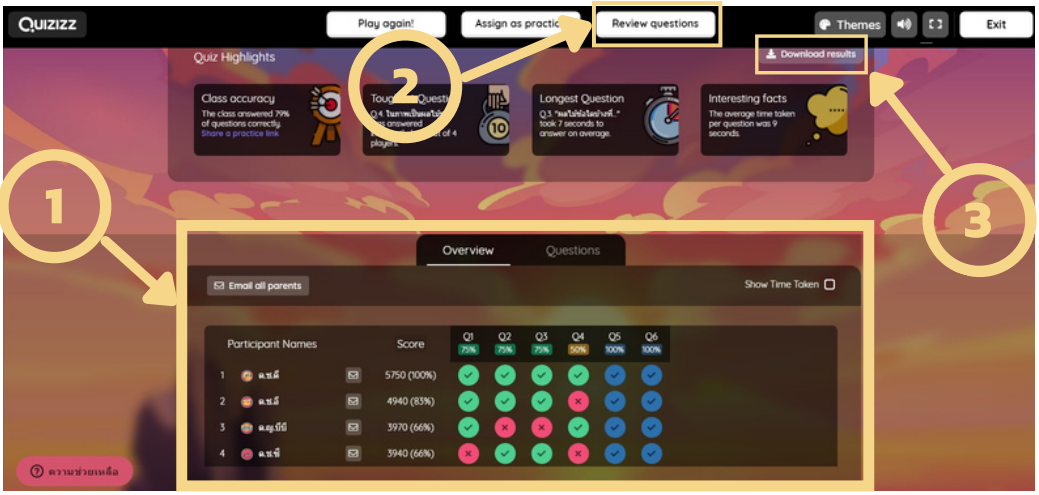


จะปรากฏหน้าต่างที่แสดงเว็บไซต์ที่ให้ผู้เรียนใช้ในการทำแบบทดสอบ (หมายเลข 1) และโค้ดสำหรับให้ผู้เรียนใส่เพื่อเข้าทำแบบทดสอบ (หมายเลข 2) หรือสามารถคลิกหมายเลข 3 เพื่อคัดลอกลิงก์ให้ผู้เรียนหรือแชร์ผ่านช่องทางอื่น ๆ ได้หลายช่องทาง ดังภาพ

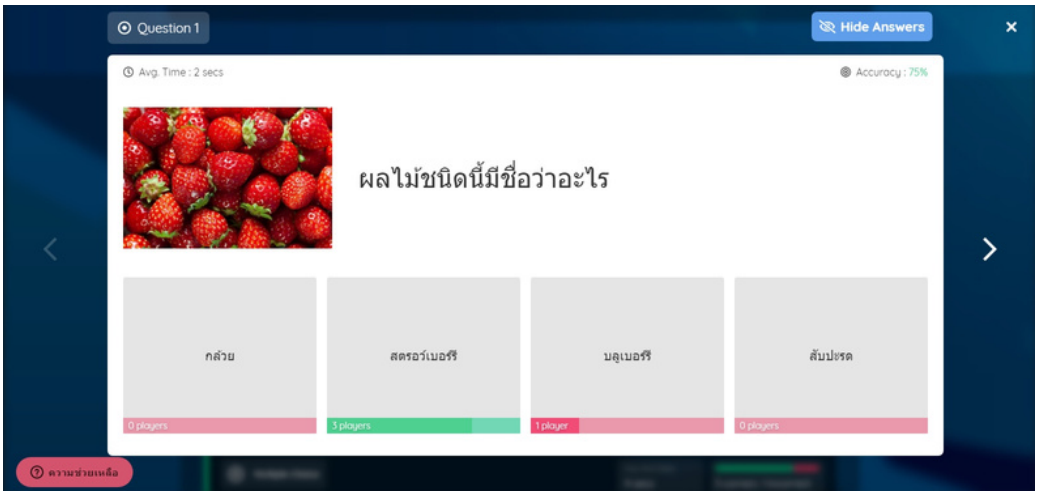


และหมายเลข 5 จะเป็นการแสดงจำนวนของผู้ที่เข้ามารอทำแบบทดสอบ หมายเลข 6 จะแสดงชื่อของผู้เรียนที่เข้ามารอทำแบบทดสอบ หากจำนวนครบแล้วให้ผู้สอนคลิกปุ่ม Start ที่หมายเลข 4 เพื่อเริ่มการทำแบบทดสอบ

เมื่อผู้เรียนทำแบบทดสอบเรียบร้อยแล้ว ข้อมูลผลคะแนนจะแสดงดังตารางหมายเลข 1 ว่านักเรียนแต่ละคนตอบผิดหรือตอบถูกข้อใดบ้าง คิดเป็นกี่เปอร์เซ็นต์



หรือสามารถดูคะแนนเป็นรายข้อได้โดยคลิกที่ปุ่มหมายเลข 2 Review questions

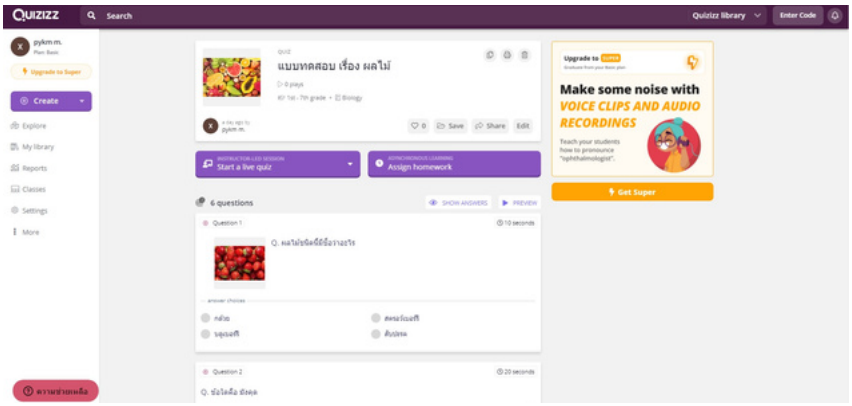


และยังสามารถดาวน์โหลดรายงานผลคะแนนออกมาเป็นไฟล์ Excel ลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ได้อีกด้วย โดยคลิกที่หมายเลข 3 Download results เพื่อให้ผู้สอนสามารถนำผลคะแนนไปใช้ต่อได้ง่ายยิ่งขึ้น

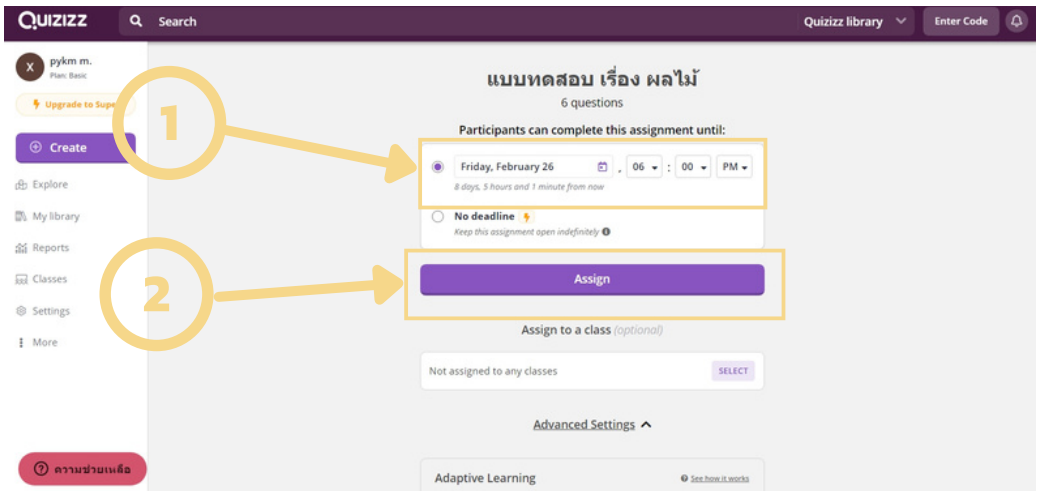
	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	**Quizizz: แบบทดสอบ เรื่อง ผลไม้**								
2	Quiz started on: Sun 14, Feb 03:14 PM Total Attendance: 4 Average Score: 4650								
3									
4	Questions	Class Level			Player Level				
5		# Correct	# Incorrect	# Unattempted	ด.ช.ดี	ด.ช.อี	ด.ญ.บีบี	ด.ช.ซี	
6									
7									
8	ผลไม้ชนิดนี้มีชื่อว่าอะไร	3	1	0	สตรอว์เบอร์รี	สตรอว์เบอร์รี	สตรอว์เบอร์รี	บลูเบอร์รี	
9	ข้อใดคือ มังคุด	3	1	0	option 4(image)	option 4(image)	option 2(image)	option 4(image)	
10	ผลไม้ข้อใดบ้างที่มีสีแดง	2	2	0	สตรอว์เบอร์รี	สตรอว์เบอร์รี, ทับทิม	ทับทิม	สตรอว์เบอร์รี, ทับทิม	
11	ในภาพเป็นผลไม้ชนิดใด	2	2	0	ทุเรียน	ลำไย	ทุเรียน	มะพร้าว	
12	นักเรียนคิดว่าผลไม้ชนิดใดมีวิตามินซีสูงที่สุด	4	0	0	เลม่อน	เลม่อน	กีวี	กีวี	
13	นักเรียนชอบรับประทานผลไม้ชนิดใดมากที่สุด	4	0	0	มะละกอ	องุ่น	ฝรั่ง	ส้ม	
14	Total	18	6	0	5750	4940	3970	3940	
15									

2. แบบ Assign homework

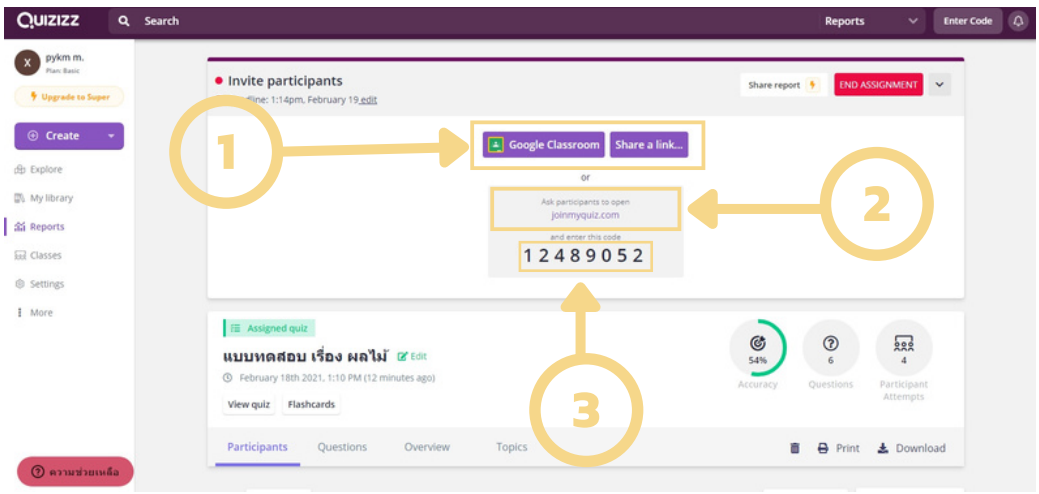
เมื่ออยู่ที่หน้าต่างแบบทดสอบที่สร้างไว้ ให้คลิกที่ปุ่ม Assign homework



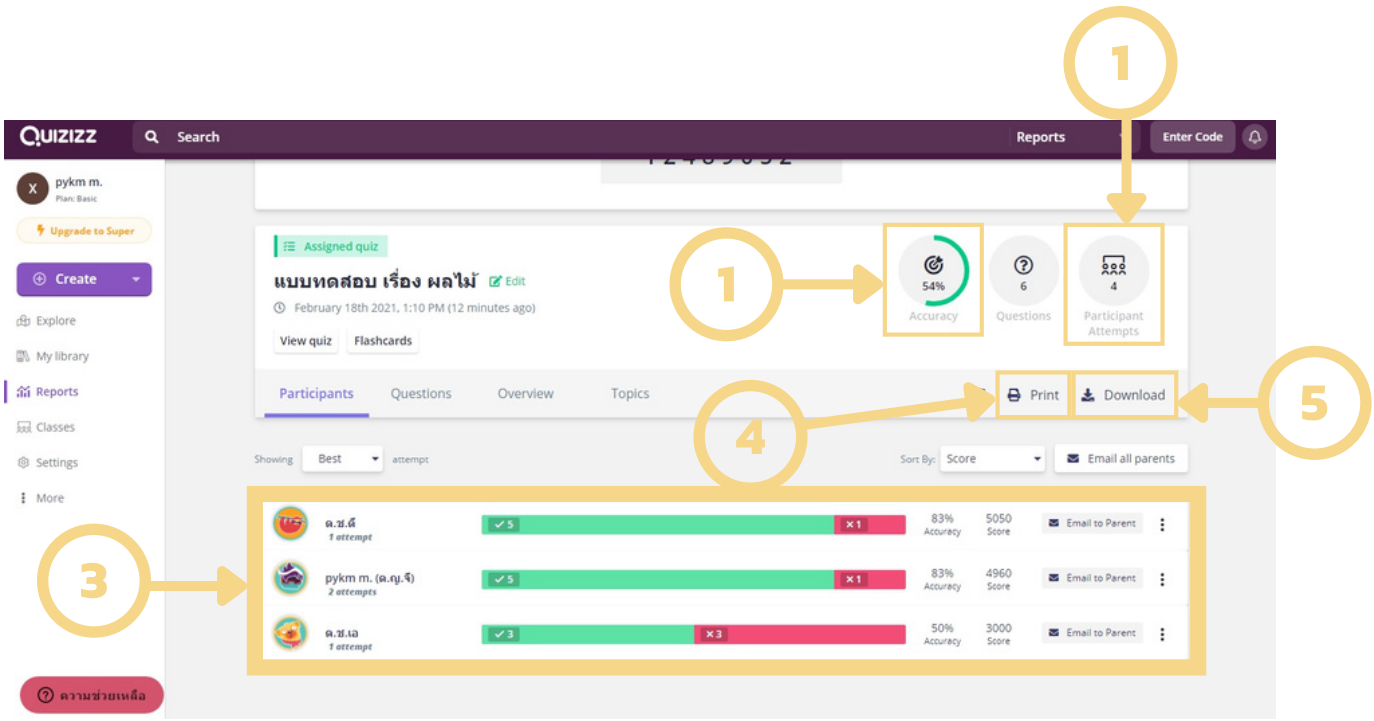
จากนั้นจะขึ้นหน้าต่างที่ให้ตั้งค่าระยะเวลาในการทำแบบทดสอบ โดยกำหนดวันและเวลาสิ้นสุดการทำแบบทดสอบที่หมายเลข 1 เมื่อตั้งค่าแล้วคลิกปุ่ม Assign ที่หมายเลข 2



จะปรากฏหน้าต่างสำหรับให้ผู้สอนแชร์แบบทดสอบ โดยคลิกปุ่มหมายเลข 1 เพื่อแชร์ให้ผู้เรียนผ่าน Google Classroom หรือคลิก Share a link คัดลอกลิงก์ให้ผู้เรียนผ่านช่องทางอื่น ๆ ได้หลายช่องทาง หรือ คลิกปุ่มหมายเลข 2 เพื่อเข้าเว็บไซต์ที่ให้ผู้เรียนใช้ในการทำแบบทดสอบ หมายเลข 3 คือโค้ด 8 หลักสำหรับให้ผู้เรียนใส่เพื่อเข้าทำแบบทดสอบ



เมื่อมีผู้เรียนเข้ามาทำแบบทดสอบจะปรากฏ Accuracy หมายเลข 1 แสดงภาพรวมความถูกต้องของผู้ทำแบบทดสอบทั้งหมดออกมาเป็นเปอร์เซ็นต์ หมายเลข 2 แสดงจำนวนผู้เรียนที่เข้าทำแบบทดสอบ หมายเลข 3 แสดงข้อมูลผลคะแนนว่าผู้เรียนคนไหนเข้ามาทำแบบทดสอบแล้วบ้าง ได้กี่คะแนน เปอร์เซ็นต์ความถูกต้องได้เท่าไร โดยผู้สอนสามารถสั่งพิมพ์ผลคะแนนได้โดยคลิกปุ่ม Print หมายเลข 3 และสามารถดาวน์โหลดรายงานผลคะแนนออกมาเป็นไฟล์ Excel ลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ได้อีกด้วย โดยคลิกที่ปุ่ม Download หมายเลข 5

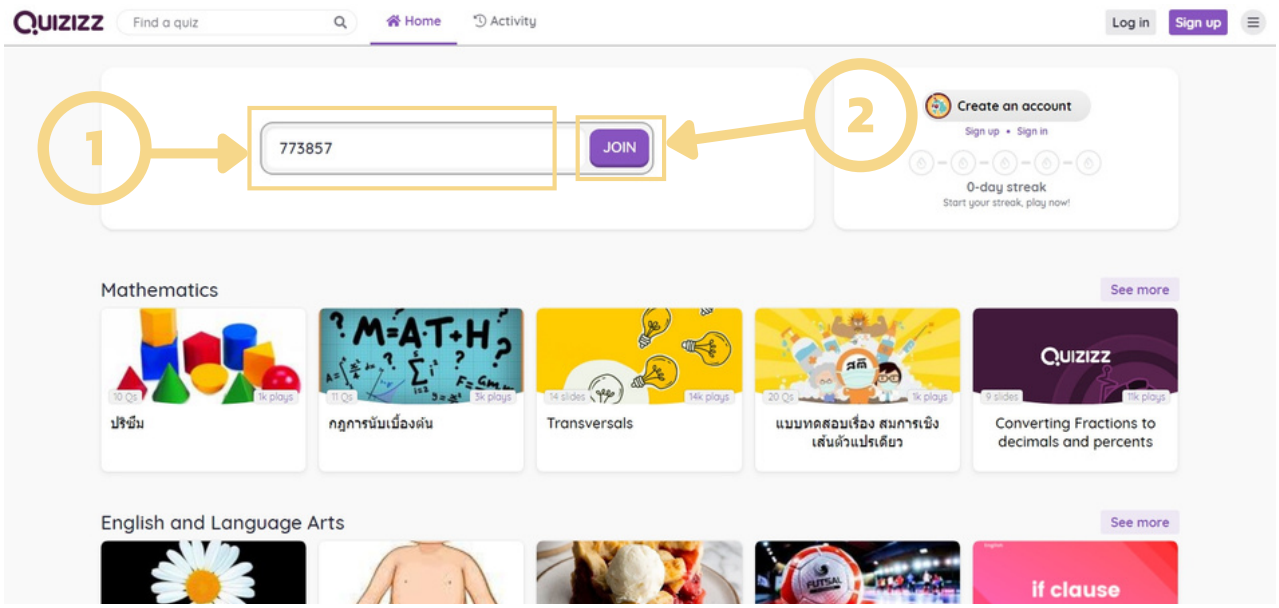


การใช้งานแบบทดสอบของผู้สอน

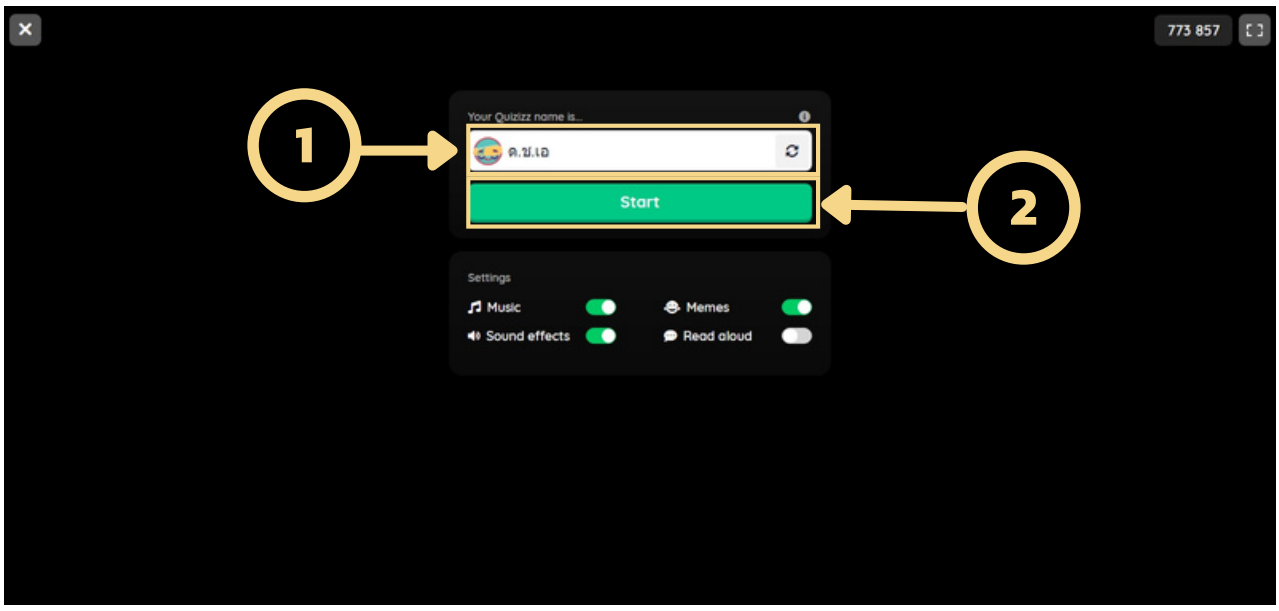
จะแบ่งออกเป็นการใช้งานแบบทดสอบของผู้เรียนแบบ Live quiz และการใช้งานแบบ Assign homework

1. แบบ Live quiz

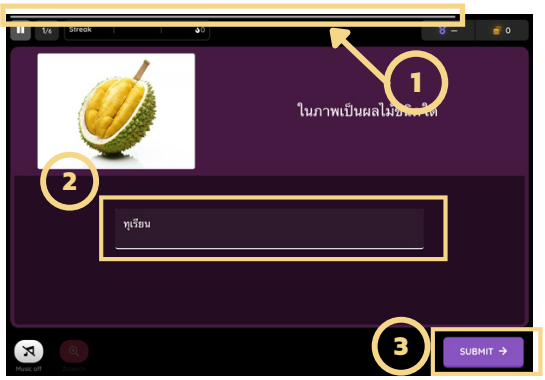
การใช้งานแบบทดสอบของผู้เรียนสามารถทำได้หลายช่องทาง โดยการเข้าเว็บไซต์ https://quizizz.com/join หรือคลิกลิงก์ที่ผู้สอนส่งมาให้ หรือดาวน์โหลดแอปพลิเคชัน Quizizz ลงในสมาร์ตโฟนและแท็บเล็ต วิธีการเข้าทำแบบทดสอบเริ่มจากกรอกโค้ดทั้งหมด 6 หลัก ที่ได้จากผู้สอนลงในช่องหมายเลข 1 แล้วคลิกปุ่ม Join ที่หมายเลข 2 เพื่อเข้าทำแบบทดสอบ



จากนั้นพิมพ์ชื่อของตนเองลงในช่องหมายเลข 1 แล้วคลิกปุ่ม Start ที่หมายเลข 2 เพื่อเข้าทำแบบทดสอบ



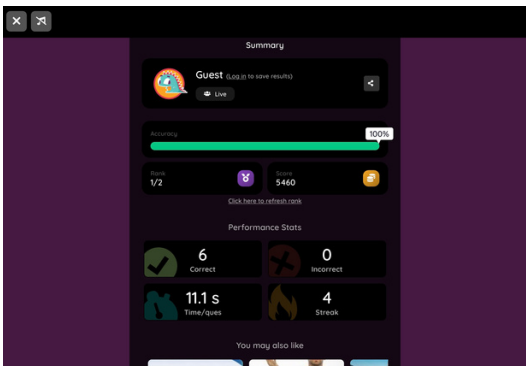
เมื่อผู้สอนทำการเปิดให้ทำแบบทดสอบจะปรากฏข้อคำถาม โดยข้อที่เป็นคำถามแบบ Multiple choice เมื่อเลือกแล้วจะไม่สามารถย้อนกลับได้ ถ้าหากเป็นคำถามแบบ Fill in the blank หรือคำถามแบบ Open Ended เมื่อพิมพ์คำตอบในช่องหมายเลข 2 เรียบร้อยแล้ว ต้องคลิกที่ปุ่ม Submit ที่ช่องหมายเลข 3 ด้วย ซึ่งในส่วนของหมายเลข 1 นั้นคือเวลานับถอยหลังในการทำแบบทดสอบแต่ละข้อ



การตอบคำถามแบบ Check box ผู้เรียนต้องคลิกตัวเลือกที่คิดว่าถูกในช่องหมายเลข 1 ให้ขึ้นเป็นเครื่องหมายถูก จากนั้นคลิกที่ปุ่ม Submit ที่ช่องหมายเลข 2 ตัวอย่างการให้คะแนน หากผู้เรียนเลือกคำตอบที่ถูกไม่ครบในข้อนี้ก็จะไม่ได้คะแนน และหากผู้เรียนไม่คลิกที่ปุ่ม Submit ระบบจะไม่ทำการบันทึกคำตอบ ทำให้เสียคะแนนไปในข้อนั้น

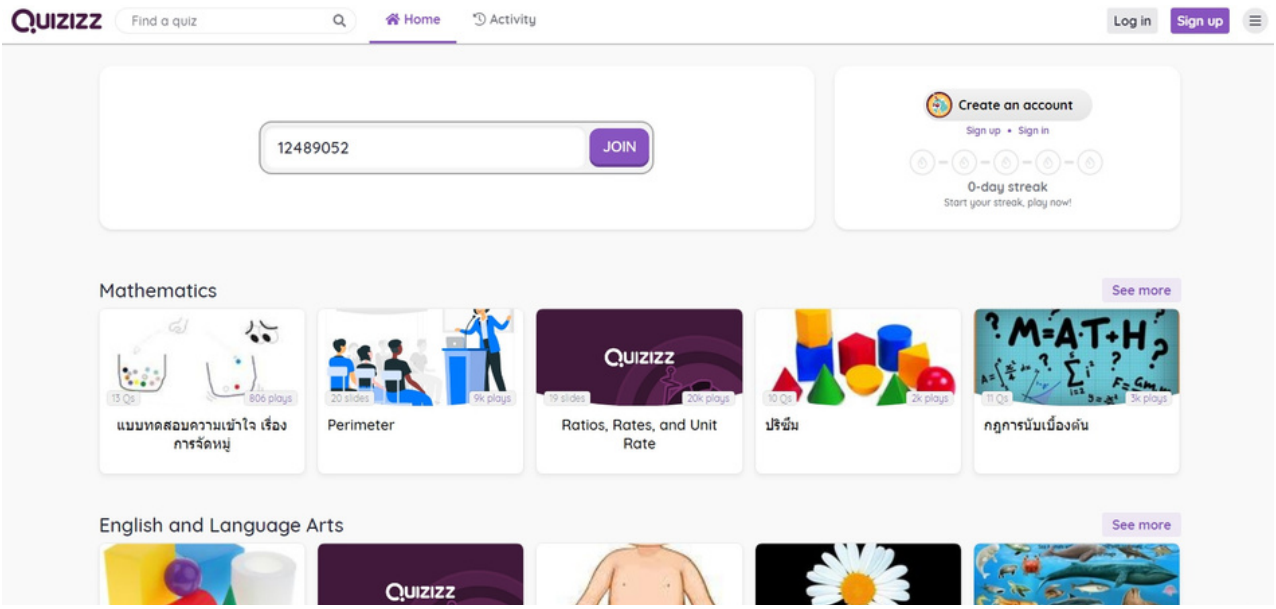


และเมื่อผู้เรียนทำแบบทดสอบเสร็จทุกข้อแล้ว จะแสดงผลการทำแบบทดสอบทันที ว่าผู้เรียนทำแบบทดสอบถูกกี่ข้อ ผิดกี่ข้อ และใช้เวลาไปทั้งหมดเท่าใด ซึ่งผู้เรียนสามารถออกจากการทำแบบทดสอบได้เลย หลังจากทำแบบทดสอบเสร็จ เนื่องจากได้มีการบันทึกคะแนนของผู้เรียนไว้เรียบร้อยแล้ว

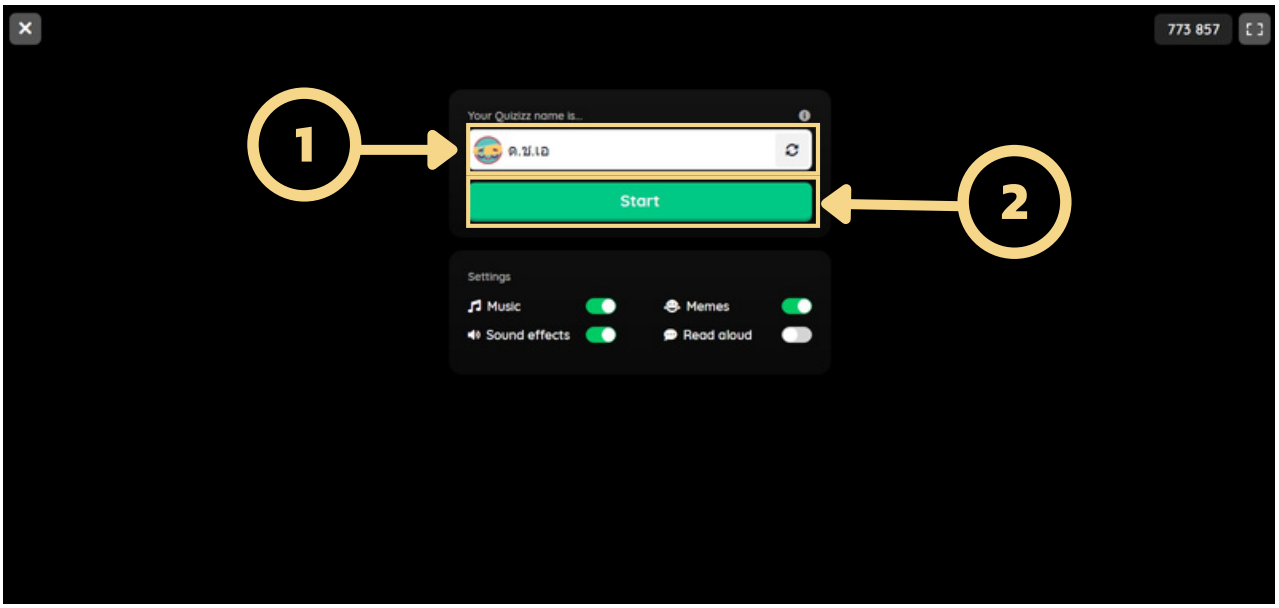


2. แบบ Assign homework

เข้าใช้งานเช่นเดียวกับแบบทดสอบแบบ Live quiz การใช้งานแบบทดสอบของผู้เรียนสามารถทำได้หลายช่องทาง โดยการเข้าเว็บไซต์ https://quizizz.com/join หรือคลิกลิงก์ที่ผู้สอนส่งมาให้ หรือดาวน์โหลดแอปพลิเคชัน Quizizz ลงในสมาร์ตโฟนและแท็บเล็ต วิธีการเข้าทำแบบทดสอบเริ่มจากกรอกโค้ดทั้งหมด 8 หลักที่ได้จากผู้สอนลงในช่องหมายเลข 1 แล้วคลิกปุ่ม Join ที่หมายเลข 2 เพื่อเข้าทำแบบทดสอบ



จากนั้นพิมพ์ชื่อของตนเองลงในช่องหมายเลข 1 แล้วคลิกปุ่ม Start ที่หมายเลข 2 เพื่อเข้าทำแบบทดสอบได้เลย โดยที่ไม่ต้องรอให้ผู้สอนเปิดแบบทดสอบ

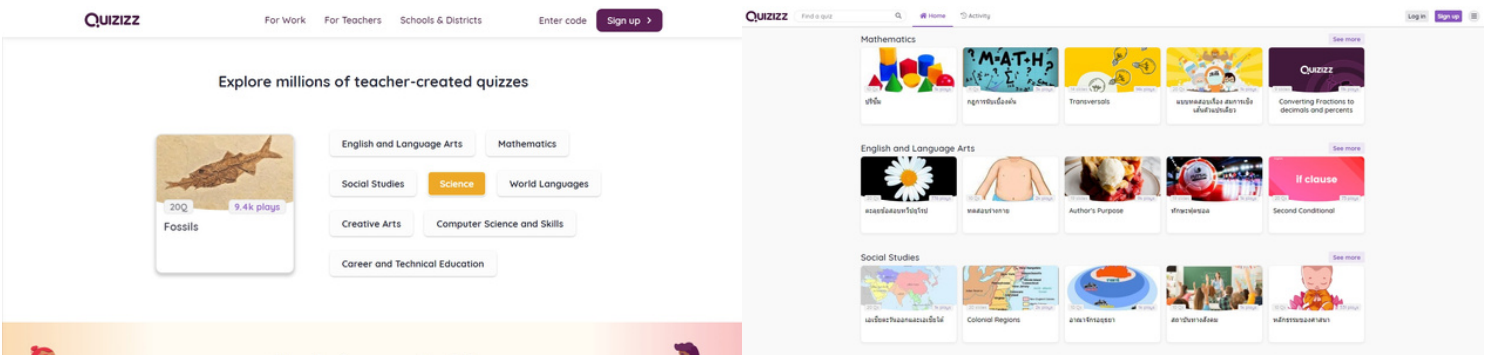


โดยวิธีการทำแบบทดสอบรูปแบบต่าง ๆ ของ Assign homework จะมีวิธีการทำเหมือนกับ Live quiz ซึ่งการทำแบบทดสอบแบบ Assign homework มีข้อดีคือผู้เรียนสามารถทำในเวลาไหนก็ได้ตามที่ผู้เรียนสะดวก แต่ผู้เรียนจำเป็นต้องมีความรับผิดชอบในตนเอง ทำแบบทดสอบภายในระยะเวลาที่ผู้สอนกำหนด

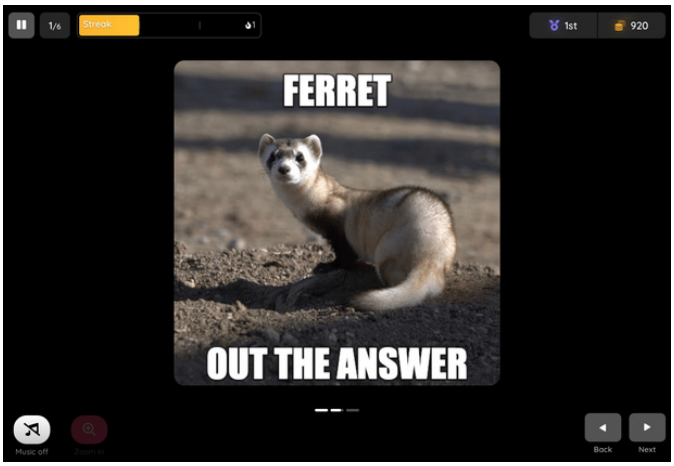
คุณสมบัติที่น่าสนใจ

Quizizz นั้นมีคุณสมบัติที่น่าสนใจอยู่มากมาย คุณสมบัติต่าง ๆ ล้วนมีประโยชน์ต่อการใช้งาน และทำให้การใช้งาน Quizizz สนุกมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้ผู้เขียนจึงจะมาแนะนำคุณสมบัติของ Quizizz 3 ข้อ ที่จะทำให้การใช้งานนั้นง่ายยิ่งขึ้น

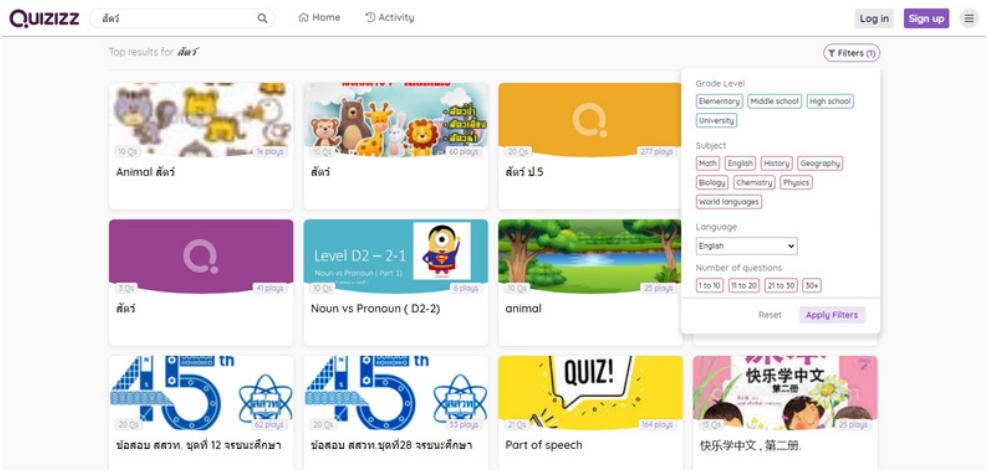
1. สามารถใช้งานแบบทดสอบที่ผู้อื่นสร้างไว้ได้ โดยแบ่งตามหมวดหมู่ทั้งหมด 8 หมวดหมู่ให้เลือก



2. สร้างความน่าสนใจและความสนุกสนานด้วยภาพมีมที่แสดงเมื่อผู้เรียนตอบคำถามถูกหรือผิด



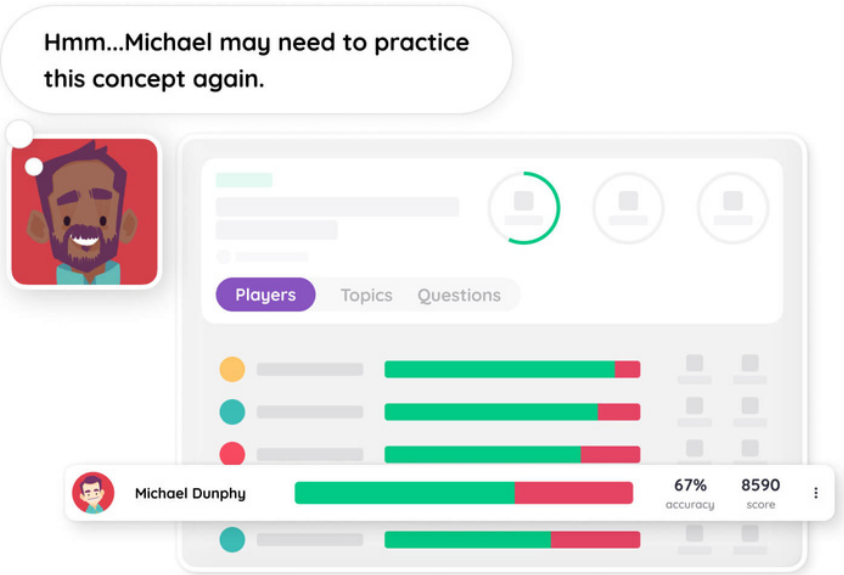
3. ค้นหาแบบทดสอบอื่น ๆ ได้อย่างง่ายดายเพียงแค่พิมพ์คีย์เวิร์ด และเพิ่มประสิทธิภาพการค้นหาด้วยการกำหนด Filters เพื่อให้ได้แบบทดสอบที่ตรงตามต้องการและตรงตามช่วงอายุ



การนำ Quizizz ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนออนไลน์

การเกิดโรค COVID 19 ทำให้ในปัจจุบันนี้ต้องเปลี่ยนแปลงการจัดการเรียนการสอนจากในห้องเรียนมาเป็นการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์แทน ทำให้ผู้สอนต้องมีการปรับตัวและเปลี่ยนแปลงวิธีการสอนให้เข้ากับการเรียนออนไลน์ รวมทั้งหาวิธีการในการสอนที่จะทำให้ผู้เรียนได้รับความรู้ให้ได้มากที่สุด ผู้เขียนจึงอยากแนะนำ Quizizz เพื่อให้ผู้สอนได้นำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนหรือใช้ในการสร้างแบบทดสอบเพื่อวัดและประเมินผลผู้เรียน เนื่องจาก Quizizz สามารถสร้างข้อคำถามได้หลากหลายรูปแบบ ป้องกันการลอกได้โดยการสุ่มแสดงข้อคำถามให้เรียงลำดับแตกต่างกัน ผู้สอนสามารถดาวน์โหลดผลการทำแบบทดสอบของผู้เรียนลงบนคอมพิวเตอร์เป็นไฟล์ Excel ทำให้ผู้สอนเห็นภาพรวมของผู้เรียนว่าต้องมีการพัฒนาในเนื้อหาส่วนใดเพิ่มเติม ในด้านการใช้งานมีความง่าย ไม่ซับซ้อน ผู้เรียนสามารถใช้งานได้เพียงแค่มีอุปกรณ์และมีอินเทอร์เน็ต สามารถทราบผลคะแนนของตนเองได้ทันทีหลังจากทำแบบทดสอบเสร็จ

โดยผู้เขียนหวังว่าผู้อ่านจะได้รับประโยชน์จากการแนะนำการใช้งาน Quizizz แล้วนำไปปรับใช้กับการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ เพื่อให้ห้องเรียนเกิดความสนุกสนานและเพิ่มความกระตือรือร้นให้แก่ผู้เรียนได้มากยิ่งขึ้น



https://cf.quizizz.com/img/mkt/4-PRODUCT_OVERVIEW-3.jpg

แหล่งอ้างอิง

TEACHDENT SHARED. (13 กุมภาพันธ์ 2564). Quizizz 2021 มีอะไรใหม่ที่น่าสนใจ? เข้าถึงได้จาก https://youtu.be/gWSybbktpqY

คู่มือการใช้งาน Application Quiziz. (13 กุมภาพันธ์ 2564). เข้าถึงได้จาก https://www.nhso.go.th/files/userfiles/file/Download/%E0%B8%AD%E0%B8%9A%E0%B8%A3%E0%B8%A1%20Health%20Information%20&%20Training%20Kahoot-Quizizz%2019092018/Training%20%20Quizz.pdf

คู่มือการใช้งาน QUIZIZZ. (13 กุมภาพันธ์ 2564). เข้าถึงได้จาก https://mgt.skru.ac.th/mgt_km/file/prefile/20180731-8103600.pdf

ปวริส เศษธะพานิช. (13 กุมภาพันธ์ 2564). สื่อเทคโนโลยีที่ชื่นชอบ. เข้าถึงได้จาก http://abcghijk.blogspot.com/2018/05/blog-post.html

Gupta P. (2018). App Icon Masked [Digital Image]. Quizizz. https://drive.google.com/drive/folders/1oZsF7bqhBG8B5ONA46Nn6o8F_uylVj7E

แบบประเมินความพึงพอใจ

https://forms.gle/aYJMbsFiQT1Zkgsm9

CLICK

คณะผู้จัดทำ



รศ.ดร.นงลักษณ์ มโนวลัยเลา
บรรณาธิการ

ฝ่ายอำนวยการ



นางสาวธัญลักษณ์ ศิริอนันต์มณี
ประธาน



นางสาวเมธิรา บุเวที
รองประธาน



นางสาวปณิตา น้ำยาง
เลขานุการ



นางสาวสุพรรษา จันทนาม
อำนวยการ

ฝ่ายจัดทำ



นายสวนสินพุทธ ใจรักษ์จันทร์
หัวหน้าฝ่ายจัดทำ



นางสาวธิดารัตน์ เผ่าผม
เลขาฝ่ายจัดทำ

ฝ่ายกราฟิกและฝ่ายโสต



นายปฐมพร อิ่มจันทร์
หัวหน้าฝ่ายกราฟิกและฝ่ายโสต



นายสิรวิชญ์ เสือจร
รองหัวหน้าฝ่ายกราฟิกและฝ่ายโสต

ฝ่ายพิสูจน์อักษร



นายศรายุทธ เลื่อยลอย
หัวหน้าฝ่ายพิสูจน์อักษร



นายบวรภัค แปลงงาม
รองหัวหน้าฝ่ายพิสูจน์อักษร



นางสาวชุติมณฑน์ หุ่นนอก
พิสูจน์อักษร



นางสาวธัญลักษณ์ ศิริอนันต์มณี
อำนวยการร่วมพิสูจน์อักษร



นางสาวปณิตา น้ำยาง
อำนวยการร่วมพิสูจน์อักษร



นางสาวเมธิรา บุเวที
อำนวยการร่วมพิสูจน์อักษร



นางสาวสุพรรษา จันทนาม
อำนวยการร่วมพิสูจน์อักษร

Column Layout Team



นายกรวีร์ คุ้มภัย
หัวหน้าทีม



นายณัฐพัฒน์ สุขใส
รองหัวหน้าทีม



นายท้องภพ นวลสอาด
Layout Designer



นายศุภณัฐ บุชนารถ
Layout Designer



นางสาวเมธิรา บุเทวี
ผู้ช่วย Designer



นางสาวสุพรรษา จันทนาม
ผู้ช่วย Designer



นางสาววณิชญา ไชยหาบุตร
ผู้ช่วย Designer

Video Team



นายชินพัฒน์ คำพันธ์
หัวหน้าทีม



นางสาวชุติมณฑน์ หุ่นนอก
รองหัวหน้าทีม



นางสาวกรณิการ์ เมือกขวัญนาค
Video Creator



นางสาววณิชญา ไชยหาบุตร
Video Creator



นางสาวเมธิรา บุเทวี
Video Creator



นางสาวจารุภา กันชู
Video Creator



นายธนพจน์ นิเวศไวกูณฐ์
Video Creator



นางสาวสุพรรษา จันทนาม
Video Creator

Podcast Team



นายชยากร ทานะชัน
หัวหน้าทีม



นายภานุสรณ์ โสเอี่ยม
รองหัวหน้าทีม



นางสาวปณิตา น้ำยาง
Podcaster



นางสาวธัญลักษณ์ ศิริอนันต์มณี
Podcaster

Graphic Team



นางสาวกาญจนาวดี ม่วงดำ
หัวหน้าทีม



นางสาวปรียากมล แมลงภู่
รองหัวหน้าทีม



นายภานุสรณ์ โสเอี่ยม
ผู้ช่วยทีมจัดทำ Graphic



นางสาวธิดารัตน์ เผ่าผม
ผู้ช่วยทีมจัดทำ Graphic