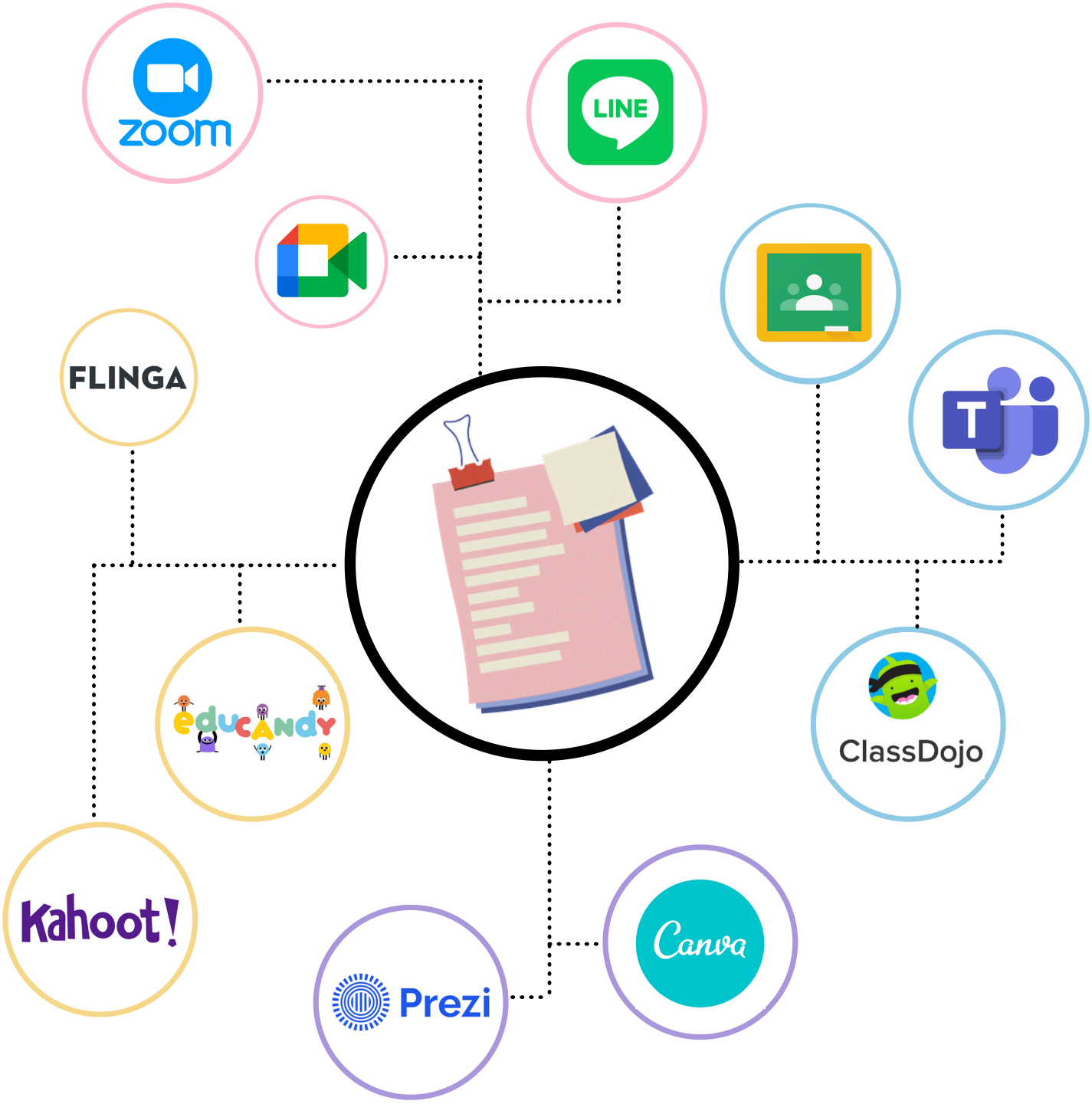


24 APPLICATIONS

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

เว็บไซต์สำหรับการสอนออนไลน์

หมวดที่ 1

- Discord 1
- Google Meet 32
- Line 52
- Webex 70
- Zoom 91

DISCORD

เว็บไซต์สำหรับการสอนออนไลน์

หมวดที่ 1

สารบัญ

I. DISCORD คืออะไร 5

เล่าสั้น ๆ เกี่ยวกับ Discord 5

มอง Discord ในมุมใหม่ 6

II. การใช้ DISCORD ในงานสอน 7

A. การเตรียมบัญชีผู้ใช้ Discord 7

1. สมัครสมาชิก 7

2. ยืนยันตัวตน 8

3. ลงชื่อเข้าใช้ 10

B. การสร้าง Server เพื่อใช้งาน 11

สร้าง Server ของคุณ 11

สร้าง Channel 13

สร้าง Category (หมวดหมู่ของ Channel) 14

การลบ Channel และ Category 15

C. การเชิญผู้ใช้เข้าสู่ Server 16

การเชิญเข้าสู่ Server (ชั้นเรียน) 16

การเชิญเข้าสู่ Channel โดยตรง 17

D. การเข้าร่วม Server 18

E. การใช้งาน Channel 19

การเข้าใช้ Channel 19

การออกจาก Channel 19

F. การนำเสนอเนื้อหา แชร์หน้าจอ 21

การแชร์หน้าจอ 21

การเข้ารับชมการแชร์หน้าจอ 21

DISCORD

สารบัญ

III. DISCORD ในมุมมองอื่น 22

A. ผู้สอน ผู้เรียน หัวหน้ากลุ่ม หัวหน้าห้อง กลุ่มของผู้ใช้ 22

B. Get More With Bot+ 27

C. ข้อจำกัดที่ต้องยอมรับ 30

IV. แหล่งอ้างอิง 31

DISCORD

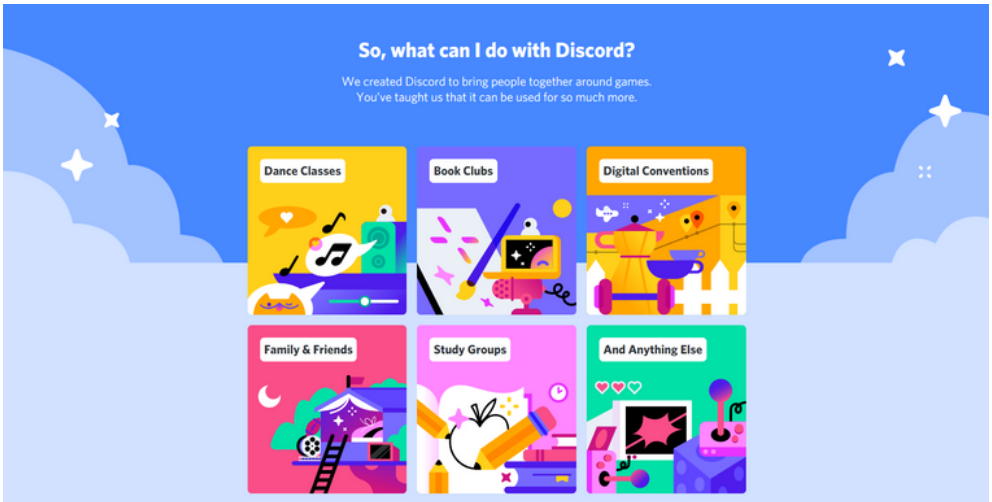
เว็บไซต์สำหรับการสอนออนไลน์

1. DISCORD คืออะไร

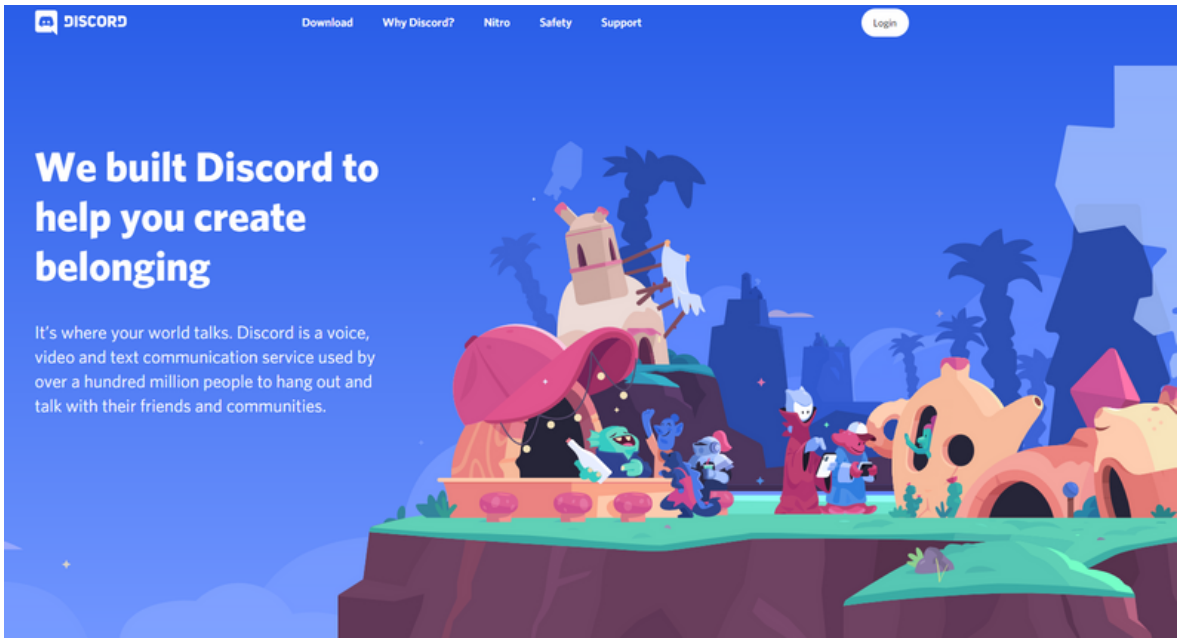
แอปพลิเคชันสำหรับการประชุมออนไลน์ที่ครูกำลังมองหาคืออะไร บริการที่ระดับองค์กรใช้งานอย่าง Webx? Zoom? แต่ก็แลกมาด้วยค่าบริการ หรือจะใช้บริการฟรีอย่าง Line? Google Meet? อยากเปิดประชุมหรอ? ส่งลิงก์ห้องประชุมมาหน่อยสิ คลิก join นะแล้วเข้าหน้ารอ เพื่อรอโฮสตอบรับ หลุดออกจากห้องประชุมเมื่อไหร่ก็กลับมาเริ่มกันใหม่ เมื่อจะเริ่มประชุมใหม่ก็ต้องเปิดห้องอีกครั้งหนึ่ง รอเจ้าของห้องก่อนนะเขายังไม่เข้ามา จะดีกว่าไหมถ้าคุณแค่สร้างห้องสำหรับสนทนา หรือห้องเรียนของคุณไว้ พร้อมจะคุยกันหรืออยากสอนกันเมื่อไหร่ ก็สามารถเข้าประชุมได้เลยเพียงคลิกแค่ครั้งเดียว ใช่แล้วครับ Discord ทำสิ่งนั้นได้

วันนี้ผมจะมาขอแนะนำ Application Discord ให้ผู้อ่านได้รู้จักกันครับ เป้าหมายหลักสำหรับการใช้งาน Discord แน่นอนว่าเป็นการประชุมออนไลน์ที่สามารถเข้าร่วมได้เพียงคลิกเดียวครับ แต่ก็อยู่ภายใต้เงื่อนไขว่าคุณจะต้องเป็นผู้ใช้ Discord อยู่แล้วนะครับ ถึงแม้จะมีขั้นตอนในการสมัครที่อาจดูยุ่งยากแต่เมื่อใช้จนชินแล้ว การพูดคุย การนำเสนอ Video Call ต่าง ๆ ถือว่าง่ายกว่าโปรแกรมอื่น ๆ ครับ

นอกจากใช้งานด้านการสนทนาแล้ว Discord ยังมีความสามารถที่มากมาย ทั้งการตั้งค่าบทบาท สิทธิ์ของผู้ใช้ที่ละเอียดสูง การจัดกลุ่มของห้อง ไปจนถึง Bot และ API ทำให้เราสามารถสร้างห้องเรียนออนไลน์ที่สามารถจัดการได้ตั้งแต่การสอนออนไลน์ การส่งงาน การทดสอบ ไปจนถึงสามารถสร้างกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบใหม่ ๆ ได้จากการประยุกต์ใช้ความสามารถของ Discord ได้ครบจบในโปรแกรมเดียวได้เลยทีเดียวครับ



เล่าสั้น ๆ เกี่ยวกับ DISCORD



Discord เริ่มต้นราวปี 2015 โดย Stan และ Jason เป็น Application ที่ทำให้ผู้ใช้สามารถสื่อสารกับเพื่อน ๆ ได้อย่างง่ายดาย ไม่ใช่แค่ใช้กับการสนทนาผ่านเสียงเท่านั้น Discord ยังรองรับการสนทนาผ่านตัวอักษร และ Video ทำให้ผู้ใช้สามารถร่วมกันสร้างชุมชนออนไลน์ได้อย่างหลากหลายตามความต้องการ ปัจจุบันมีผู้ใช้ Discord มากกว่า 100 ล้านคนทั่วโลก



มอง DISCORD ในมุมใหม่

เนื่องจาก Discord เป็น Application ที่สร้างขึ้นมาเพื่อรองรับการใช้หลากหลายรูปแบบ โดยเน้นไปที่การสื่อสารออนไลน์ในหลากหลายช่องทางของผู้ใช้งาน และจุดเริ่มต้นเองก็สร้างมาเพื่อใช้พูดคุยกันเวลาเล่นเกมกับเพื่อน อาจไม่ได้สร้างขึ้นมา เพื่อการสอนโดยเฉพาะ อย่างไรก็ตามเราใช้ความสามารถของ Discord ที่มีอยู่มาประยุกต์ใช้สำหรับการจัดการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ผู้เรียนที่มีประสบการณ์เล่นเกมกับเพื่อน ๆ ก็มีแนวโน้มที่จะเคยใช้งาน Discord มาแล้วอยู่บ้าง จะช่วยให้ครูสามารถเข้าถึงผู้เรียนได้มากขึ้น ลดภาระในการสอนการใช้งานโปรแกรมลง และ Discord เองก็มี Feature มากมายให้เลือกใช้จัดการเรียนรู้

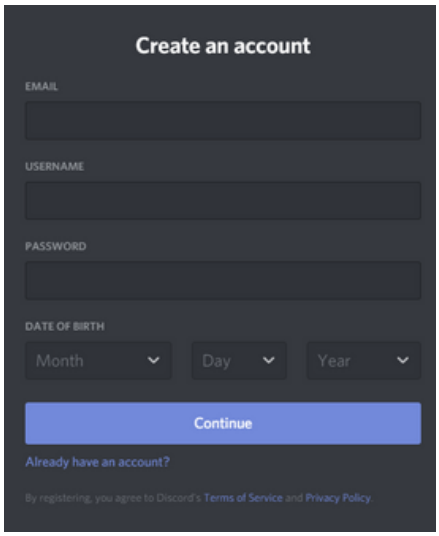
2. การใช้ DISCORD ในงานสอน

Discord เป็น Application ที่ใช้งานได้ในหลาย Platform อย่างมาก หากผู้อ่านใช้งานบนคอมพิวเตอร์ทั่วไป สามารถใช้งาน Discord ผ่าน Web Browser อย่าง Microsoft Edge , Firefox , Google Chrome หรือ Web Browser ตามที่เราถนัดที่จะใช้งานได้เลยครับ หรือหากอยากจะ Download เป็นโปรแกรมเพื่อใช้งานในคอมพิวเตอร์โดยตรงไม่ต้องผ่าน Web Browser ก็สามารถเข้าไป Download ได้เลยที่ https://discord.com/download ซึ่งรวมถึงการใช้งานบนมือถือก็สามารถโหลด Application ผ่าน Store ของแต่ละ Platform ได้เลย

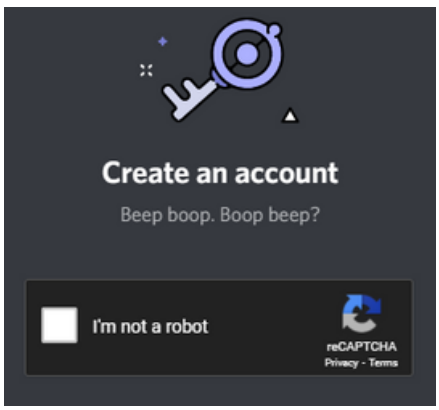
อย่างไรก็ดีแนะนำให้ download version ที่เป็น Application ไว้บนเครื่องเพื่อประสิทธิภาพสูงสุดในการใช้งานในทุก Platform โดยเฉพาะเมื่อผู้อ่านเป็นเจ้าของห้องสนทนานั้น ๆ การใช้งานผ่านโปรแกรมจะช่วยให้การเรียนการสอน และการจัดการส่วนต่าง ๆ เป็นไปด้วยความเรียบราบรื่นมากกว่า

A. การเตรียมบัญชีผู้ใช้ DISCORD

1. สมัครสมาชิก



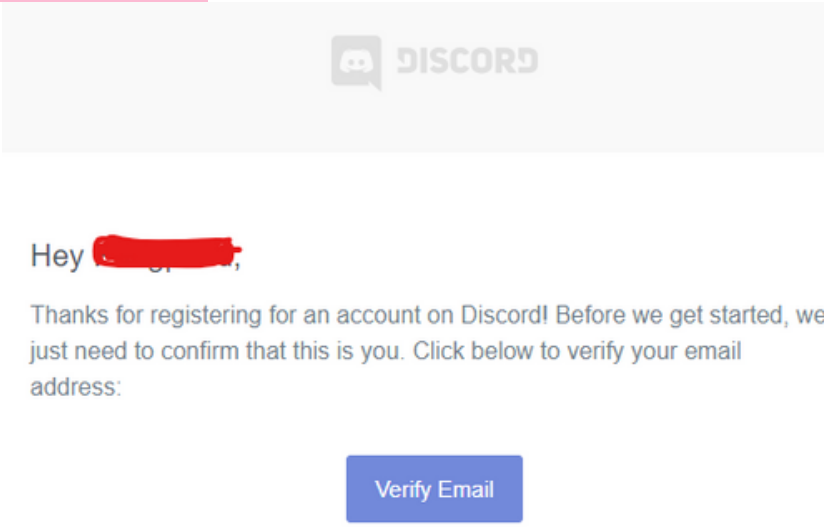
1. ไปที่เว็บไซต์ https://discord.com/register
2. กรอกข้อมูลของคุณลงบนแบบฟอร์มให้ครบถ้วนเพื่อสมัครสมาชิก
   - Email : ระบุ Email ของคุณ
   - Username : ชื่อผู้ใช้ที่คุณต้องการ
   - Password : กำหนดรหัสผ่าน
   - Date of birth : เลือกวันเดือนปีเกิดของคุณในรูปแบบ ค.ศ.
3. เมื่อกรอกข้อมูลครบแล้ว ให้คลิกปุ่ม Continue เพื่อสมัครสมาชิก



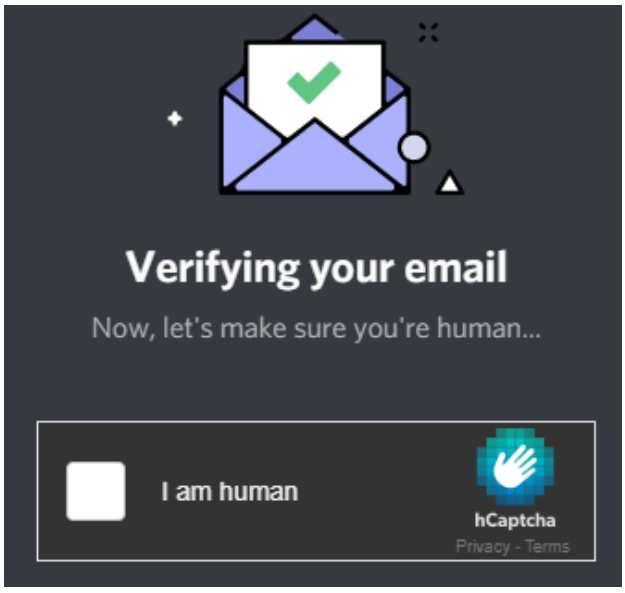
4. จากนั้นจะพบกับหน้าตรวจสอบว่าเราเป็นหุ่นยนต์หรือไม่ ให้เลือก Check Box หน้าข้อความ I'm not a robot เพื่อทำการทดสอบและผ่านหน้านี้

A. การเตรียมบัญชีผู้ใช้ DISCORD

2. ยืนยันตัวตน



1. หลังจากผ่านขั้นตอนการสมัครสมาชิกมาแล้ว Discord จะทำการส่ง E-mail สำหรับการยืนยันตัวตนให้ทาง E-mail ซึ่งจะมีลักษณะคล้ายกับรูปแบบด้านล่างนี้
2. คลิกปุ่ม Verify Email เพื่อยืนยันตัวตนของคุณ

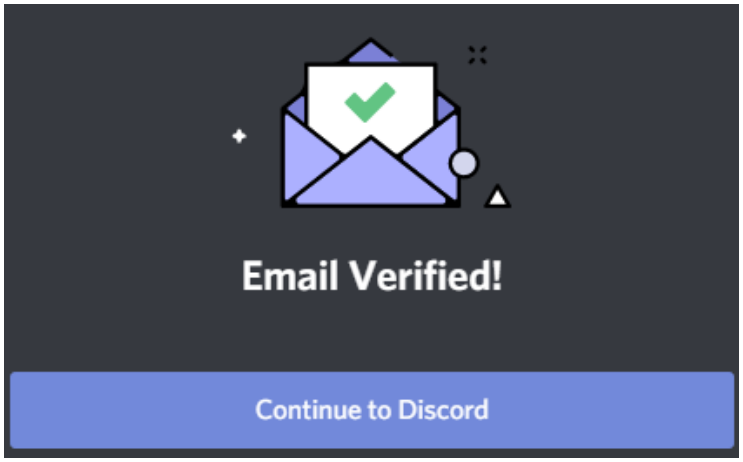


3. หลังจากคลิกปุ่ม Verify E-mail เรียบร้อยแล้วจะพบกับหน้าจอเพื่อป้องกันหุ่นยนต์อีกครั้ง
4. คลิก Check Box หน้าข้อความ I am human และทำการพิสูจน์สถานะของคุณเพื่อไปต่อ

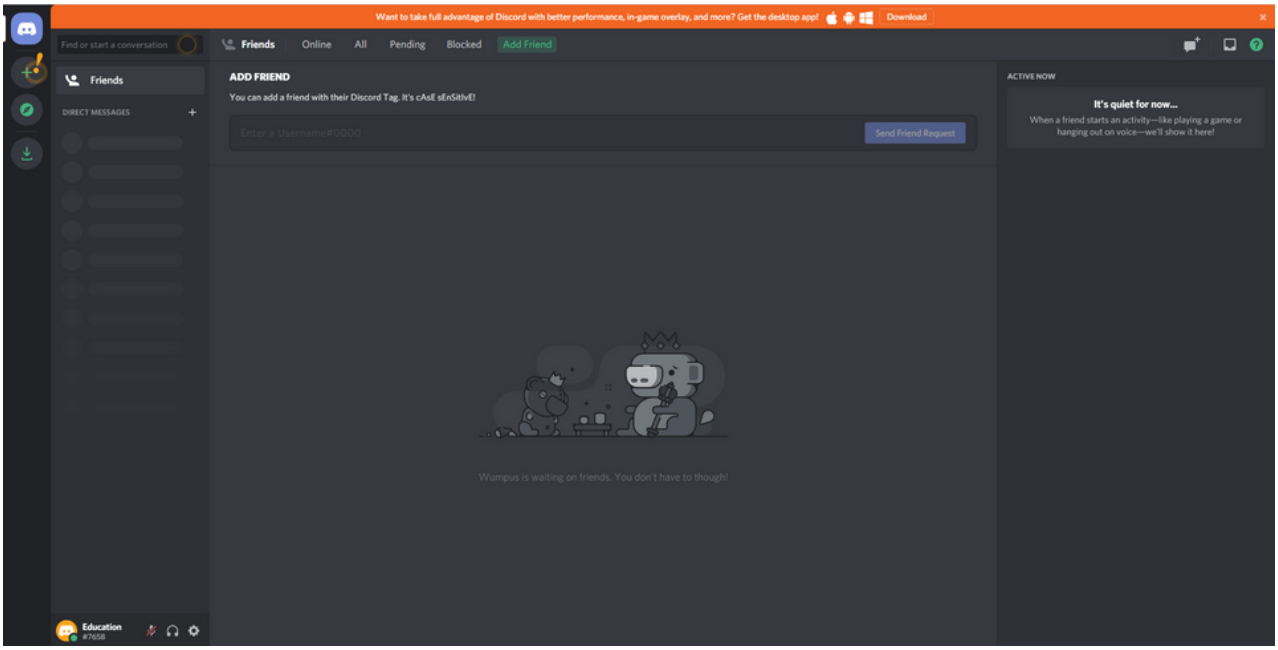
A. การเตรียมบัญชีผู้ใช้ DISCORD

2. ยืนยันตัวตน

5. จากนั้นจะพบกับข้อความว่ายืนยันสำเร็จคลิกปุ่ม “Continue to Discord” เพื่อใช้เสร็จสิ้นการสมัครสมาชิก

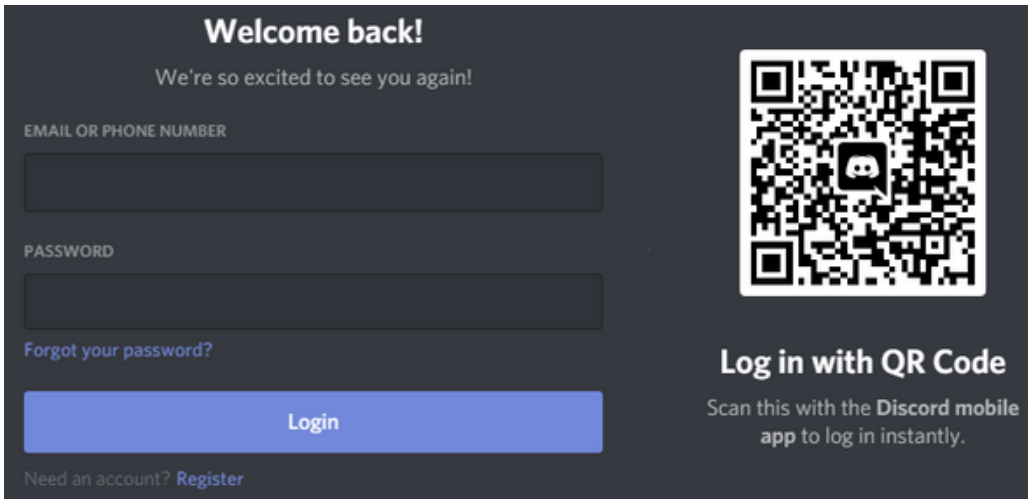


6. เมื่อยืนยันตัวตนเรียบร้อยแล้ว ก็จะพบกับหน้าตาใช้งานแบบนี้ถือว่าการสมัครสมาชิกเสร็จสิ้นครับ



A. การเตรียมบัญชีผู้ใช้ DISCORD

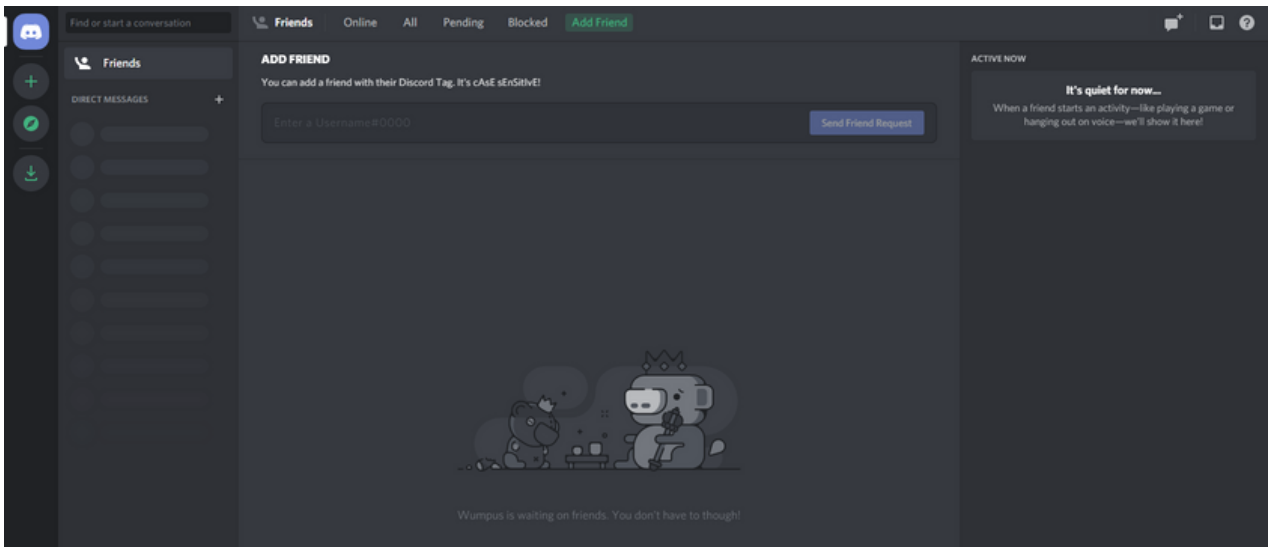
3. ลงชื่อเข้าใช้



1. ลงชื่อเข้าใช้งาน Discord ได้ที่ https://discord.com/login โดยการใช้ E-mail และรหัสผ่านของคุณ จากนั้นคลิก Login

2. หากคุณเคยลงชื่อเข้าใช้ด้วย Mobile App สามารถ Scan QR Code ผ่าน App เพื่อล็อคอินได้ทันที

3. หลังจากเรามีบัญชีผู้ใช้กันแล้ว เมื่อเราทำการลงชื่อเข้าใช้ Discord เราจะถูกพาไปยังหน้าส่วนตัวของเรา ซึ่งจะมีหน้าตาของ Application คล้ายภาพด้านล่างนี้



4. ในหน้านี้จะเป็นเหมือนห้องแช็ตรวมของเราเอง เปรียบเทียบได้กับหน้าแช็ตของโปรแกรมอย่าง Line, Messenger หรือหากใครเคยใช้ MSN หน้านี้ก็จะคล้ายกับหน้าแรกที่หากเรามีเพื่อน เราก็จะเห็นรายชื่อเพื่อนอยู่ทางด้านซ้ายและสามารถคลิกเพื่อเข้าไปแช็ต พูดคุยกับเพื่อนของเราได้

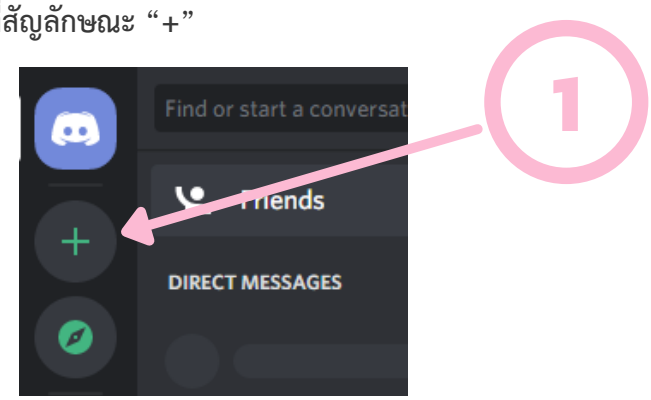
5. ขั้นตอนต่อไปเราจะมาดูกันว่าหากเราต้องการสร้างชั้นเรียนของเรา เพื่อให้นักเรียนเข้ามาใช้งาน หรือสร้างห้องสำหรับการประชุมเราสามารถทำได้อย่างไรและมีขั้นตอนอะไรบ้าง ไปดูที่หัวข้อถัดไปกันได้เลยครับ

B. การสร้าง SERVER เพื่อใช้งาน

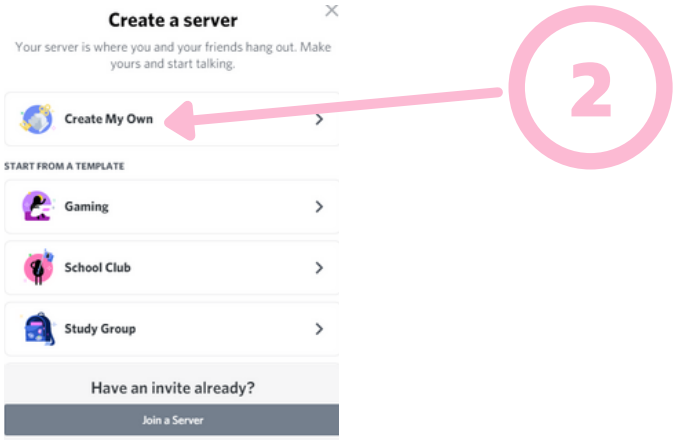
ในกรณีนี้เราจะมองว่าเรากำลังสร้างชั้นเรียนของเราภายใน Discord ซึ่งฟีเจอร์ที่เหมาะสมที่สุดในการที่จะเป็นชั้นเรียนคงหนีไม่พ้น “Server” Discord สร้าง Server มาให้เราสามารถใช้งานเป็นแหล่งรวมของห้องพูดคุยรูปแบบต่าง ๆ และรวบรวมผู้ใช้เข้าไว้ด้วยกัน ภายใต้ข้อกำหนดของเราเอง (เหมือนข้อตกลงในชั้นเรียน) ที่ผู้สร้าง Server จะได้รับ “สิทธิ์” ในการจัดการ Server เต็มที่ รวมถึงสามารถส่งต่อหรือเพิ่ม “สิทธิ์” นี้ไปยังคนอื่น ๆ ได้อีกด้วย แต่ก่อนอื่นเราจะต้องสร้าง Server ขึ้นมาก่อน โดยทำตามขั้นตอนต่อไปนี้

สร้าง SERVER ของคุณ

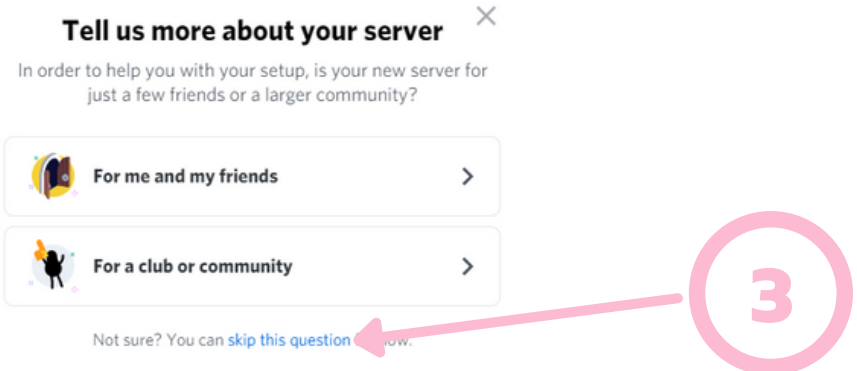
1. ไปที่แถบเมนูด้านซ้ายสุด คลิกที่สัญลักษณะ “+”



2. เมื่อคลิกแล้วจะเกิด Dialog ขึ้นมาตามรูปด้านล่างให้เราคลิก “Create My Own”



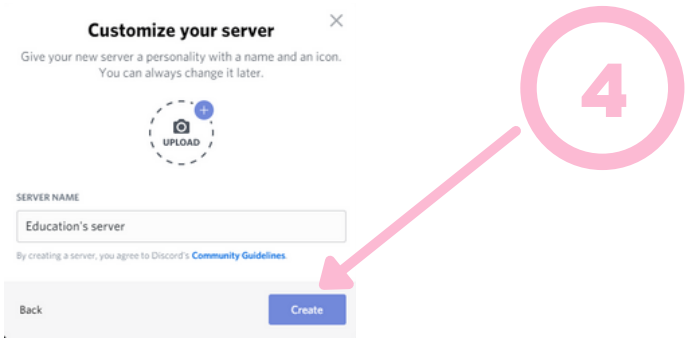
3. จากนั้นจะมีแบบสอบถามเราเกี่ยวกับจุดประสงค์ของ Server ในกรณีนี้ให้เราเลือก “skip this question” เพื่อไปยังขั้นตอนถัดไป



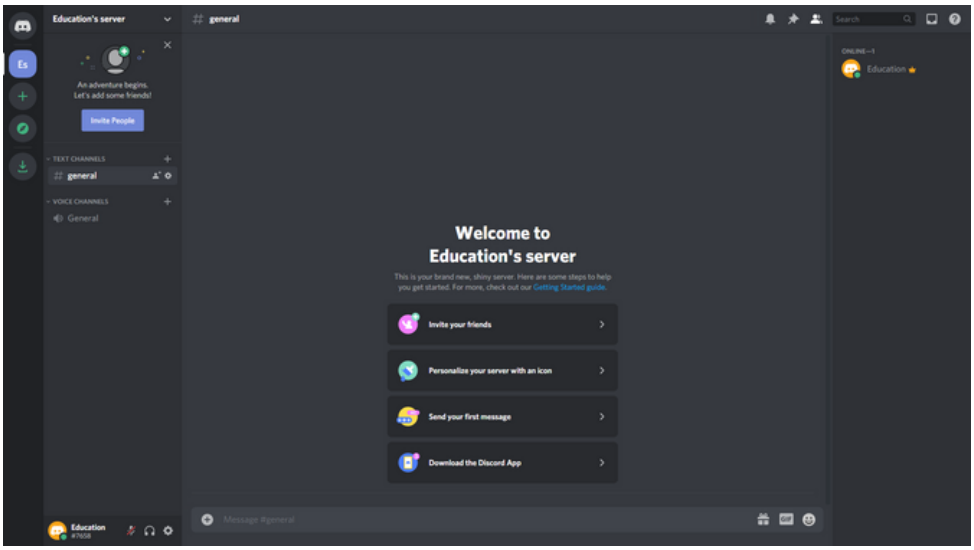
B. การสร้าง SERVER เพื่อใช้งาน

สร้าง SERVER ของคุณ

4. หน้าจอต่อมาจะเป็นการตั้งชื่อ Server และภาพ icon ของ Server ตั้งชื่อและเลือกภาพตามที่คุณต้องการ จากนั้นคลิก “Create”



5. เมื่อคลิก “Create” แล้ว Discord จะพาคุณเข้าสู่หน้าหลักของ Server ซึ่งจะมีหน้าตาคล้ายกับรูปภาพต่อไปนี้



หากเราสังเกตภายใน Server ของเราที่แถบด้านซ้ายมือจะเห็นว่ามี Text Channels แบบ General และ Voice Channel General ถูกสร้างไว้อยู่แล้ว แล้วมันคืออะไรกันบ้าง? ใน Discord เราสามารถมีช่องทางในการสื่อการกันได้หลัก ๆ 2 รูปแบบ ซึ่งทั้ง 2 รูปแบบก็จะมีการใช้งานที่แตกต่างกันดังนี้

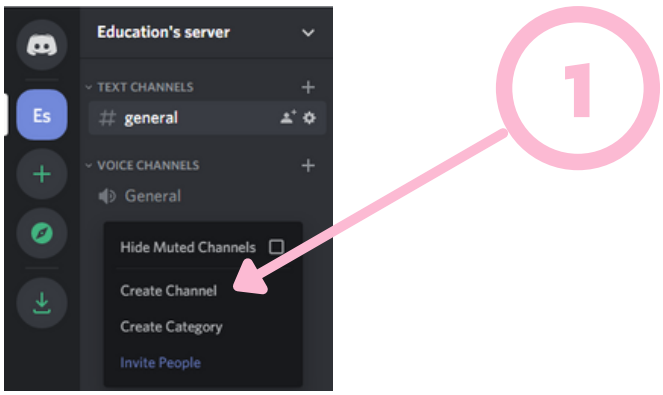
1. การสื่อสารโดยใช้เสียง (รวมถึงวิดีโอ) ซึ่งถูกเรียกว่า Voice Channel เป็นที่สนทนาหลักในการใช้งาน Discord เมื่อคลิกเข้าไปยังห้องที่เป็นเสียงแล้ว เราก็จะเริ่มสนทนากับผู้ที่อยู่ภายในห้องนั้นได้ รวมไปถึงการเปิดวิดีโอและการแชร์หน้าจอเพื่อการนำเสนอต่าง ๆ ก็จะทำภายในห้องประเภทนี้
2. การสื่อสารโดยใช้ข้อความ ซึ่งถูกเรียกอย่างตรงไปตรงมาว่า Text Channel เมื่อเข้าไปที่ Text Channel สิ่งที่เราทำได้ก็คือ การพิมพ์ข้อความภายในห้องแชทนั้นๆ และข้อความนั้นก็จะมองเห็นโดยผู้ใช้ทุกคนที่เข้ามาดูในห้องนั้น รวมไปถึงเราสามารถส่งไฟล์ Emoji Gif ลิงก์ต่างๆเข้าไปยัง Text Channel ได้ด้วย

ซึ่ง Channel ทั้ง 2 ประเภทนั้นเราสามารถตั้งชื่อ และแก้ไขการตั้งค่าต่างๆของ Channel ได้ด้วย และนอกจากนี้เรายังสามารถสร้าง “หมวดหมู่” หรือ “กลุ่ม” ของ Channel ได้อีกด้วยโดยใช้การสร้าง “Category” ขึ้นมาเพื่อจัดกลุ่ม Channel ตามที่เราต้องการ ก่อนจะไปถึง Use Case การใช้งานในชั้นเรียน เรามาดูกันก่อนดีกว่าว่า Channel แต่ละแบบ และ Category สร้างขึ้นมาได้อย่างไรบ้าง

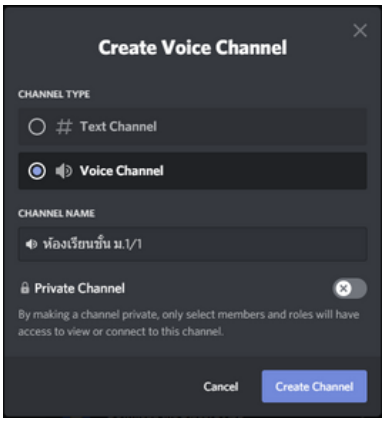
B. การสร้าง SERVER เพื่อใช้งาน

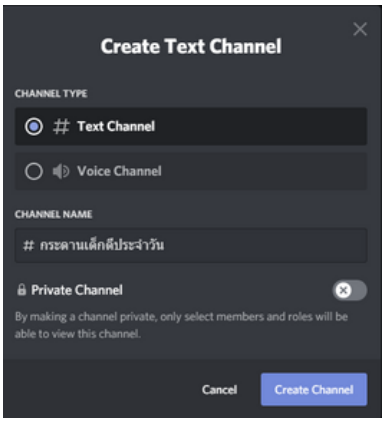
สร้าง CHANNEL

Channel ทั้ง Voice และ Text จะใช้วิธีการเดียวกัน โดยในการสร้าง Channel นั้นมีวิธีการสร้างได้หลากหลายช่องทาง เราจะแนะนำช่องทางที่สะดวกที่สุด คือการสร้างโดยการคลิกขวาที่พื้นที่ว่างบริเวณแถบเมนูด้านซ้ายของ Server แล้วคลิก “Create Channel”

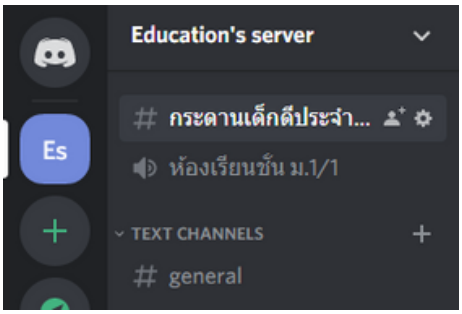


หลังจากนั้นจะมี Dialog Popup สำหรับการสร้าง Channel ขึ้นมา เราเพียงเลือกประเภท Channel ที่เราต้องการสร้าง (Text หรือ Voice Channel) จากนั้นทำการตั้งชื่อ Channel โดยพิมพ์ชื่อในช่อง Channel Name แล้วคลิก “Create Channel” Channel ก็จะถูกสร้างขึ้นโดยการตั้งค่าพื้นฐาน และพร้อมใช้งานในทันที ดูตัวอย่างได้ที่รูปภาพด้านล่าง





ซึ่งเราจะสามารถมองเห็นห้องที่เราสร้างขึ้นมาใหม่ได้ที่เมนูทางด้านซ้ายของ Server

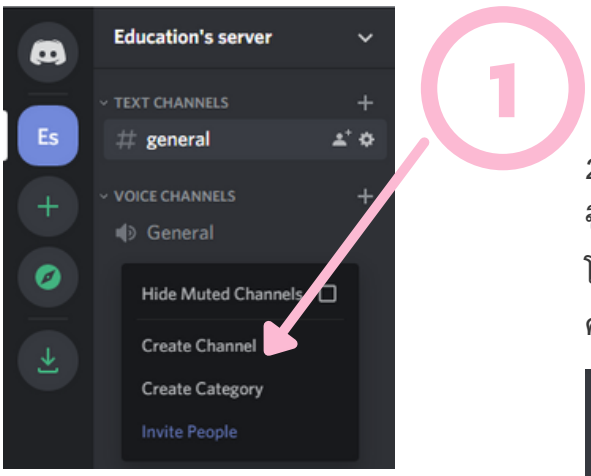


B. การสร้าง SERVER เพื่อใช้งาน

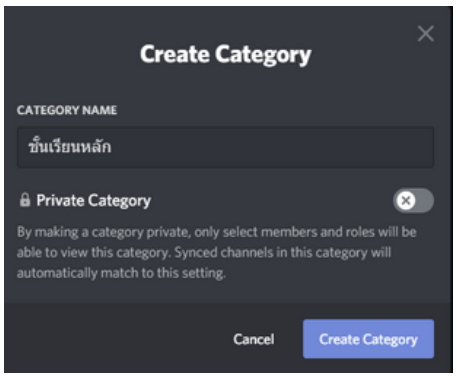
สร้าง CATEGORY(หมวดหมู่ของ CHANNEL)

จากขั้นตอนก่อนหน้าเราจะได้ Channel ที่เราต้องการมาแล้วเราสามารถสร้างห้องได้หลายห้องตามที่เราต้องการ แต่เมื่อ Channel มีจำนวนมากและเราต้องการจัดกลุ่ม เราก็สามารถสร้าง Category ขึ้นมาเพื่อจัดกลุ่มของ Channel ได้ดังนี้

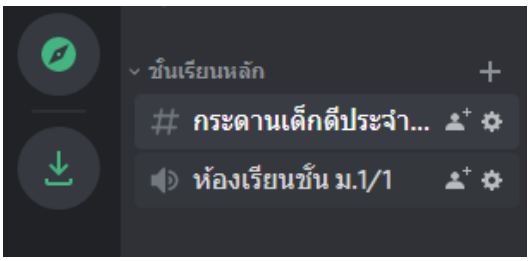
1. คลิกขวาที่พื้นที่ว่างในเมนูด้านซ้ายมือส่วนของ Server (เช่นเดียวกับตอนสร้าง (Channel) แล้วคลิกเลือก “Create Category”



2. เมื่อคลิกแล้วจะมี Popup สำหรับการสร้าง Category ขึ้นมาดังรูปด้านล่าง เราสามารถตั้งชื่อให้กับ Category ได้โดยการพิมพ์ชื่อที่ต้องการลงใน Category Name จากนั้นคลิก “Create Category” เพื่อสร้าง Category ขึ้นมา



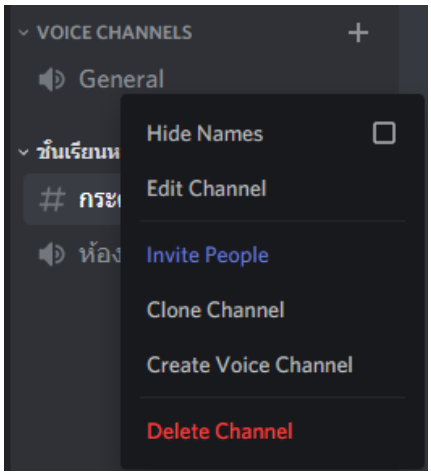
3. เมื่อคุณได้ Category มาแล้ว ภายในเมนูของ Server คุณสามารถ “คลิกและลาก” Channel ที่คุณต้องการไปไว้ภายใต้ Category ได้ทันที

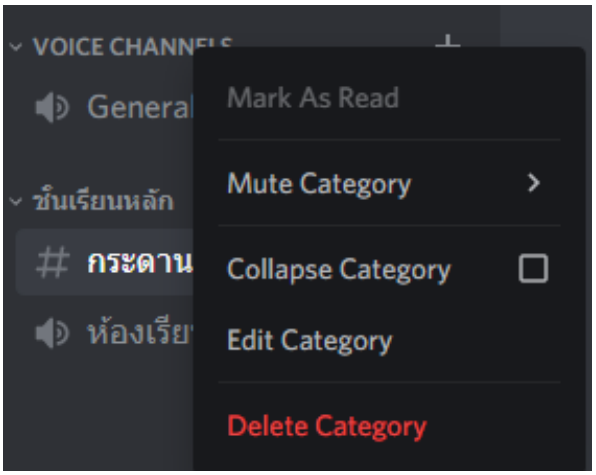


B. การสร้าง SERVER เพื่อใช้งาน

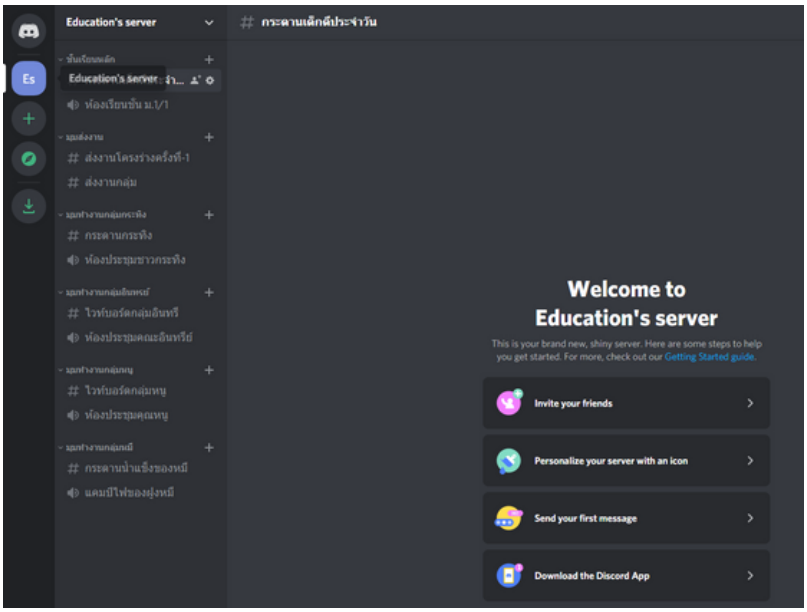
การลบ CHANNEL และ CATEGORY

ในการลบทั้ง Channel และ Category นั้นทำได้ง่าย ๆ เพียงแค่คุณคลิกขวาที่ Channel หรือ Category ที่คุณต้องการลบและเลือก “Delete Channel” หรือ “Delete Category” เพียงเท่านี้สิ่งที่คุณเลือกก็จะถูกลบออกจาก Server แล้ว





สำหรับการใช้งานห้องต่าง ๆ ภายใน Server เจ้าของห้องหรือครูผู้สอนสามารถออกแบบการใช้งานได้เต็มที่ตามเทคนิคการนำไปใช้ของแต่ละคน ซึ่งสามารถปรับบริบทได้ตามรูปแบบการสอน เนื้อหาต่าง ๆ ซึ่งเราสามารถสร้างได้หลากหลายอย่างมาก เช่น เราอาจสร้างห้องตามกลุ่มของนักเรียน 4 กลุ่ม และมีมุมสำหรับส่งงาน ห้องเรียนรวม และอื่น ๆ ตามตัวอย่างด้านล่างนี้



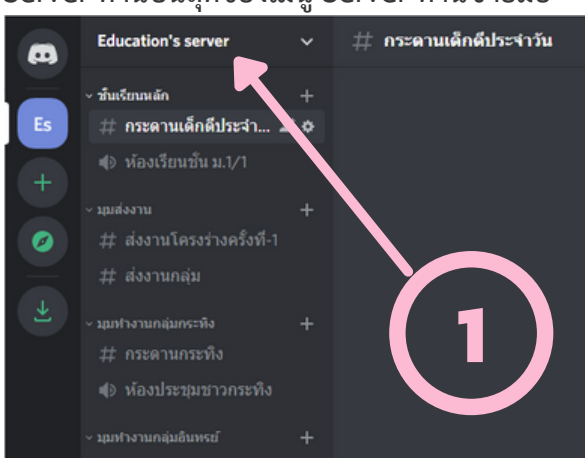
คราวนี้ก็ขึ้นอยู่กับแต่ละท่านแล้วล่ะว่าจะนำฟีเจอร์นี้ไปสร้างสรรค์การเรียนรู้แบบไหนให้กับผู้เรียนของคุณ :)

C. การเชิญผู้ใช้เข้าสู่ SERVER

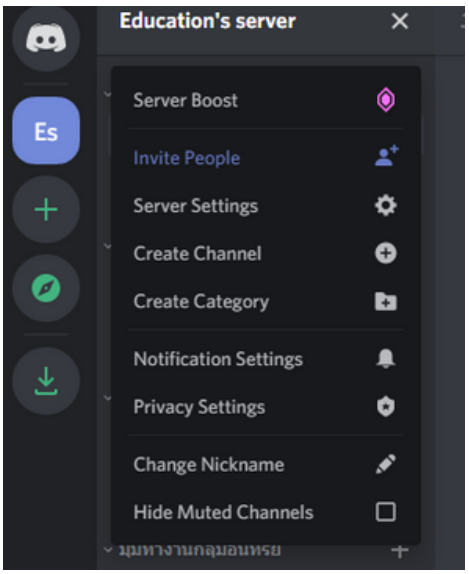
เมื่อเราได้สร้างห้องและมุมต่าง ๆ ตามที่เราต้องการเรียบร้อยแล้ว ก็ถึงเวลาที่เราจะเชิญผู้ใช้คนอื่น ๆ ซึ่งอาจจะเป็นครูผู้ร่วมสอน ผู้สังเกตการณ์ตาม PLC และแน่นอนที่ต้องเชิญเข้ามาก็คือนักเรียนของเรานั่นเอง โดยการเชิญเข้าสู่ชั้นเรียนของเรานั้นจะสามารถทำได้ใน 2 รูปแบบ คือ การเชิญผู้ใช้เข้าร่วม Server กับการเชิญผู้ใช้เข้าสู่ Channel โดยตรง ซึ่งทั้ง 2 แบบนั้นจะต่างกันตรงที่ หากเลือกเชิญเข้าสู่ Server ผู้ที่ได้รับลิงก์ของเราจะเข้ามายังหน้าภาพรวม และจะยังไม่เข้าสู่ Channel ใด ๆ ผู้ใช้หรือนักเรียนที่เข้ามาจะต้องคลิกเพื่อเข้าไปยัง Channel นั้น ๆ ด้วยตัวเอง ส่วนการใช้ลิงก์สำหรับ Channel โดยตรง เมื่อผู้ใช้คลิกลิงก์มาแล้วก็จะเข้าสู่ Channel ที่ถูกเชิญโดยอัตโนมัติ ซึ่งจะช่วยลดความสับสนในการเข้า Server ได้สำหรับผู้ใช้มือใหม่ ในห้อง Server ที่อาจมีหลาย Channel

การเชิญเข้าสู่ SERVER (ชั้นเรียน)

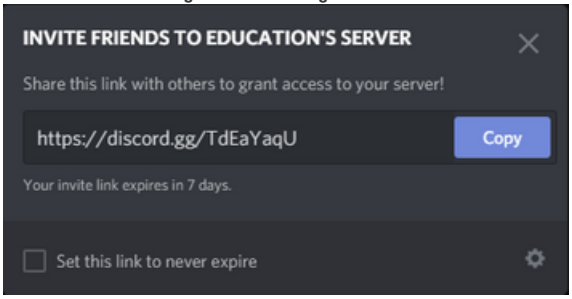
1. การเชิญผู้ใช้เข้าสู่ Server ทำได้โดยการคลิกชื่อ Server ด้านบนสุดของเมนู Server ด้านซ้ายมือ



2. จากนั้นคลิก “Invite People”



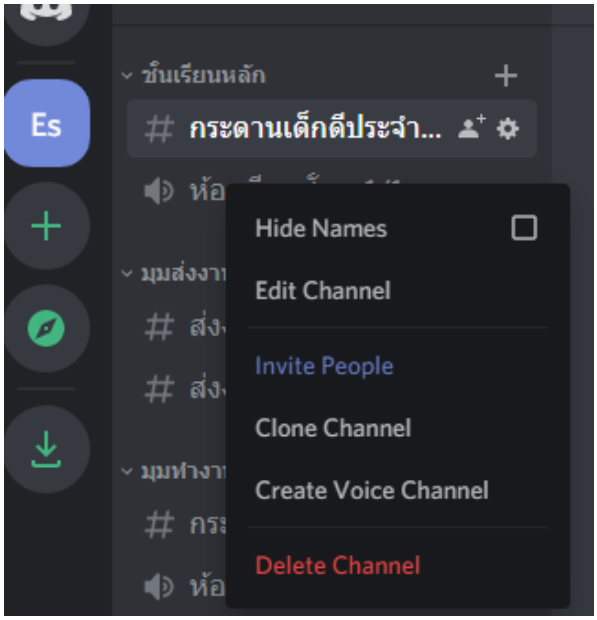
3. เมื่อมี Popup ดังรูปภาพด้านล่างขึ้นมา คุณสามารถคลิกปุ่ม “Copy” เพื่อคัดลอกลิงก์ดังกล่าวและส่งให้ผู้เรียน หรือผู้ใช้ที่ต้องการได้เลย



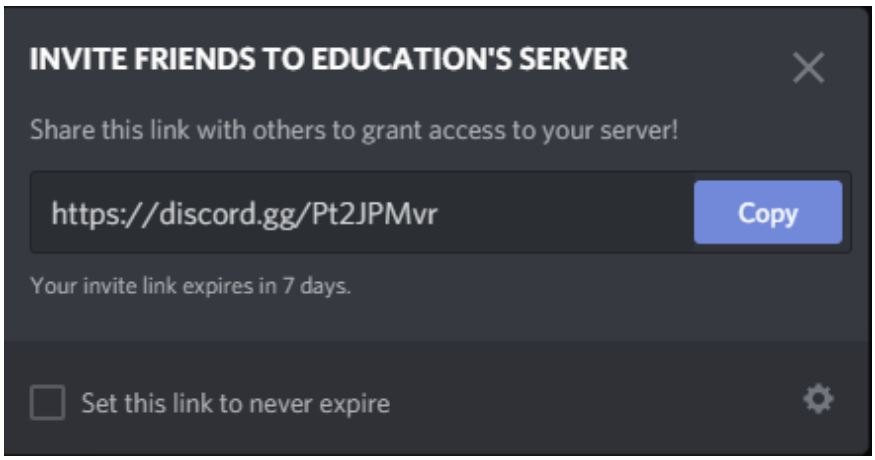
C. การเชิญผู้ใช้เข้าสู่ SERVER

การเชิญเข้าสู่ CHANNEL โดยตรง

1. เริ่มต้นที่การคลิกขวา Channel ที่ต้องการเชิญผู้เรียนให้เข้าประชุมและคลิก “Invite People”



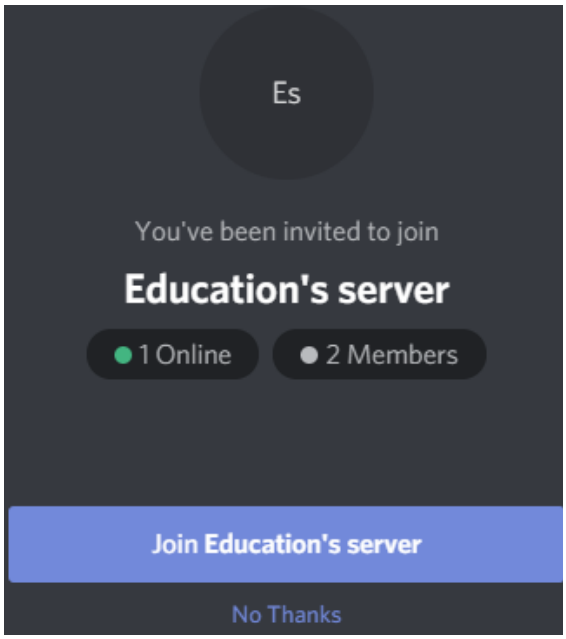
2. จะมี Popup ของลิงก์เพิ่มขึ้นมาคุณสามารถ “Copy” ลิงก์ดังกล่าวและนำไปใช้เชิญผู้อื่นเข้าร่วม Server ได้ทันที



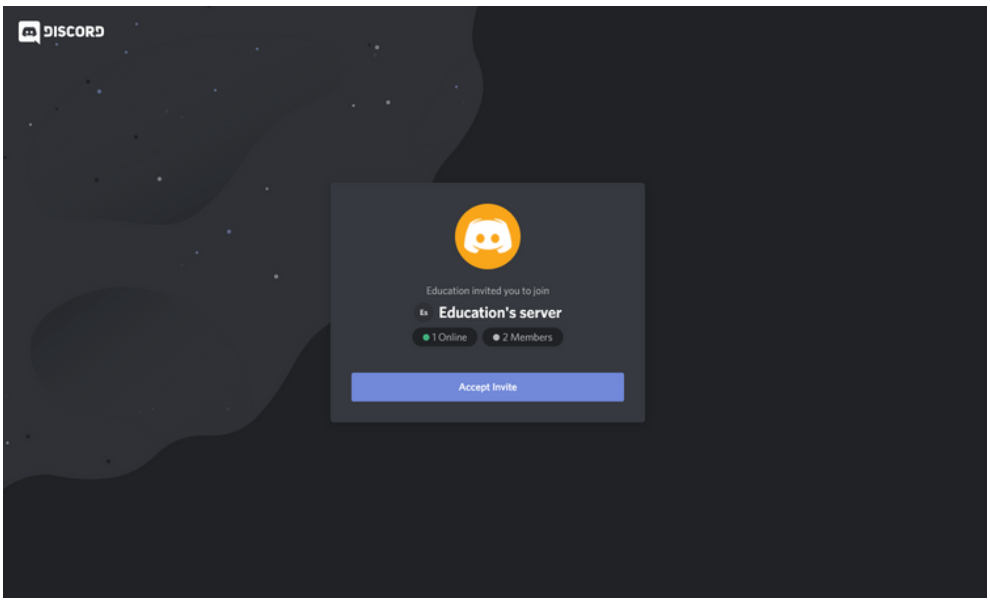
หมายเหตุ : Link Invite ทั้ง 2 ประเภทจะมีกำหนดอายุการใช้งานเพียง 7 วันเท่านั้น หลังจากนั้นคุณต้องเข้ามาสร้างใหม่อีกครั้ง หากคุณต้องการให้ Invite Link ของคุณใช้งานได้ตลอดไปให้ติ๊กเลือก Check box “Set this link to never expire” เพื่อให้ลิงก์ของคุณใช้งานได้ตลอดไป

D. การเข้าร่วม SERVER

เมื่อได้รับ Link Invite หากผู้ใช้มี Application Discord และลงชื่อเข้าใช้งานระบบอยู่แล้วระบบจะนำเข้าสู่หน้าเข้าร่วม Server โดยอัตโนมัติเพียงแค่คลิก “Join .... Server” เท่านั้นก็จะเข้าร่วมได้ทันที



แต่หากผู้ใช้ใช้งานผ่านเว็บผู้ใช้จะต้องทำการล็อคอินก่อนโดยทำตามขั้นตอนการลงชื่อเข้าใช้ในหัวข้อ A แล้วคลิก “Accept Invite” เพื่อเข้าร่วม Server



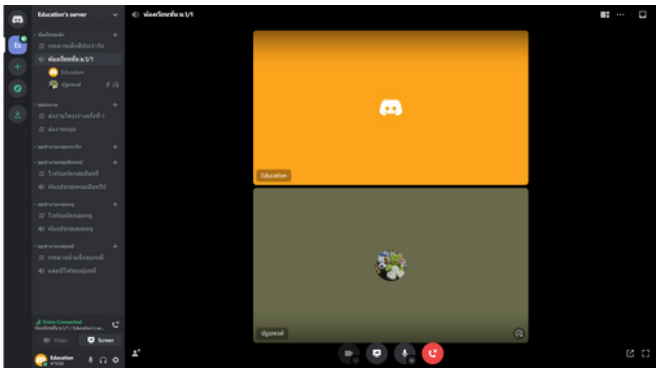
เมื่อเข้าสู่ Server ได้แล้วผู้ใช้ก็เพียงแค่คลิกที่ Channel ที่ต้องการ ก็จะสามารถเข้าร่วมได้ทันที

หมายเหตุ : ถึงแม้ Discord จะมีฟีเจอร์สำหรับผู้ใช้ที่ไม่ login ให้สามารถเข้าร่วมประชุมได้ แต่จะขอไม่พูดถึงในบทเรียนนี้เนื่องจากในการใช้งานกับการสอนจริง การยืนยันตัวตนว่าผู้ใช้เป็นใครจะติดตามได้ง่ายกว่า

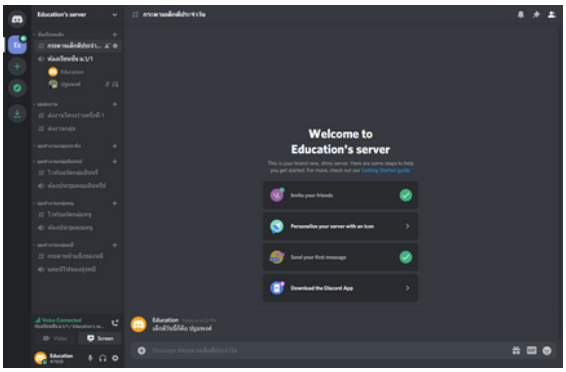
E. การใช้งาน CHANNEL

การเข้าใช้ CHANNEL

คุณสามารถเข้าใช้งาน Channel ได้ด้วยการคลิกที่ Channel ที่ต้องการและใช้งานได้ทันที โดยการคลิกชื่อ Channel ที่ต้องการ 1 ครั้ง หน้าจอหลักของคุณก็จะเปลี่ยนไปเป็นของ Channel นั้น ๆ ในกรณี Voice Channel หน้าจอหลักของคุณจะยังเป็น Text Channel ที่คุณเข้าไปใช้งานล่าสุดอยู่ หากคุณต้องการดูว่ามีใครในห้องประชุมบ้างให้คุณคลิกที่ชื่อ Voice Channel นั้นอีกครั้ง หน้าจอหลักจะเปลี่ยนไปเป็นการแสดงรายชื่อผู้เข้าร่วมของ Voice Channel นั้น ๆ แทน



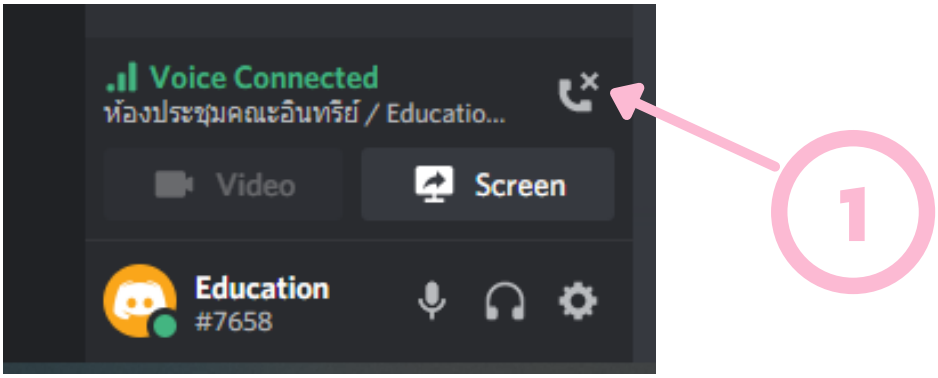
ภาพตัวอย่างเมื่อคลิกเข้าร่วมของ Voice Channel



ภาพตัวอย่างเมื่อคลิกเข้าร่วมของ TextChannel

การออกจาก CHANNEL

โดยปกติแล้ว Text Channel จะถูกเปลี่ยนทันทีที่คุณคลิกไปยัง Text Channel อื่น ๆ หรือ คลิกครั้งที่ 2 บนชื่อ Voice Channel เพื่อดูรายชื่อผู้เข้าร่วมประชุม ซึ่งการทำทั้ง 2 แบบก็จะถือเป็นการออกจาก Channel เดิมไปยัง Channel ใหม่แต่ในกรณีที่คุณต้องการออกจาก Voice Channel และไม่ต้องการเข้าร่วม Channel ใหม่อีกแล้วคุณสามารถคลิกที่ปุ่ม Disconnect เพื่อออกจากการใช้งาน Voice Channel ได้ในทันทีดังรูปตัวอย่าง



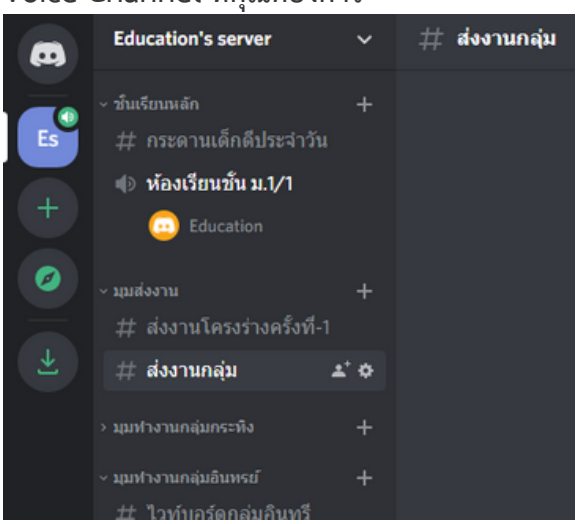
เพียงเท่านี้คุณก็จะออกจากการประชุมแล้ว

F. การนำเสนอเนื้อหา แชร์หน้าจอ

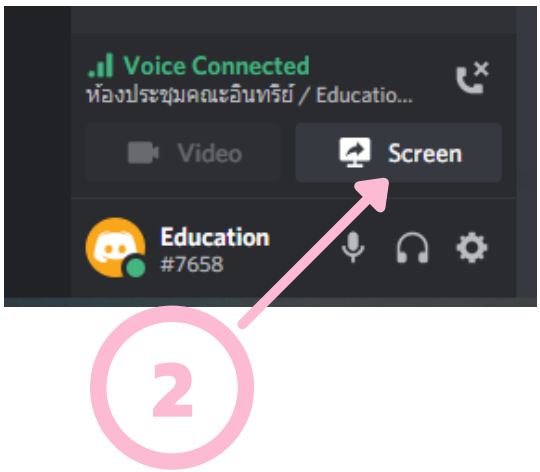
ส่วนสำคัญที่สุดส่วนสุดท้ายของการใช้งานเพื่อการสอนก็คือการแชร์ Screen ของผู้สอน ซึ่งฟีเจอร์การแชร์สกรีนนั้นไม่ได้จำกัดเฉพาะเจ้าของ Server เท่านั้น หากเจ้าของ Server ให้สิทธิ์ไว้ ผู้ใช้ทุกคนที่เข้าร่วม Channel นั้น ๆ ก็จะสามารถ แชร์หน้าจอของตัวเองให้ผู้อื่นได้เช่นกัน

การแชร์หน้าจอ

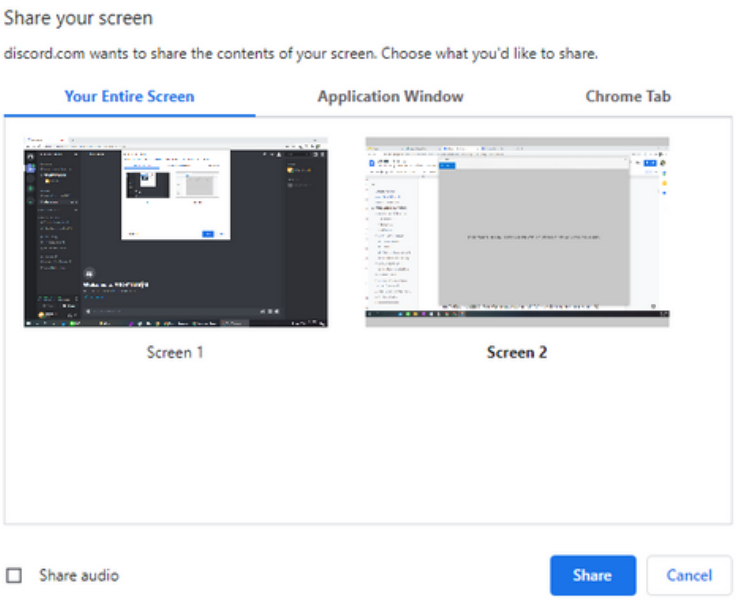
1. เริ่มต้นการแชร์หน้าจอด้วยการเข้าร่วม Voice Channel ที่คุณต้องการ



2. เมื่อเข้าสู่ห้องแล้วให้ดูที่เมนูด้านล่างแล้วคลิก “Screen”



3. เลือกรูปแบบหน้าจอที่คุณต้องการแชร์ แล้วคลิกปุ่ม “Share” ก็จะเริ่มการแชร์ Screen ของคุณ (เลือก Check box Share Audio ด้านล่างหากคุณจะนำเสนอสื่อวิดีโอด้วย)

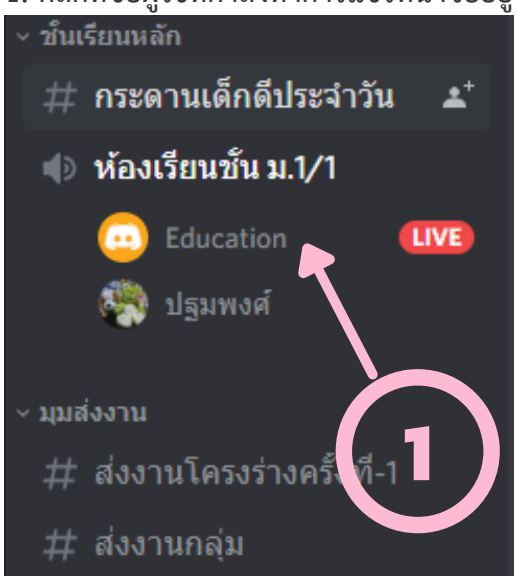


F. การนำเสนอเนื้อหา แชร์หน้าจอ

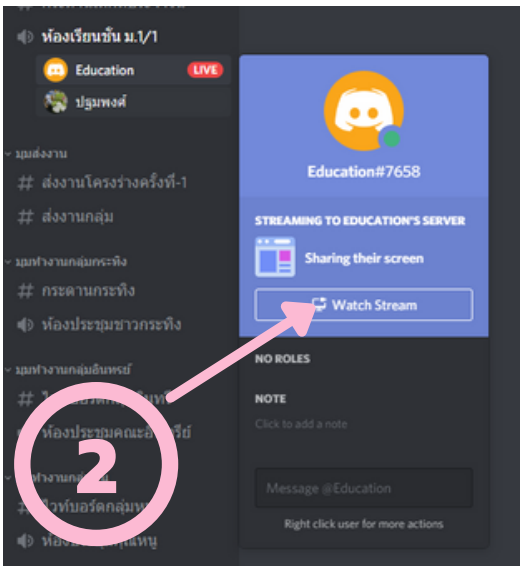
การเข้ารับชมการแชร์หน้าจอ

การเข้ารับชมการแชร์หน้าจอสามารถทำได้ดังนี้

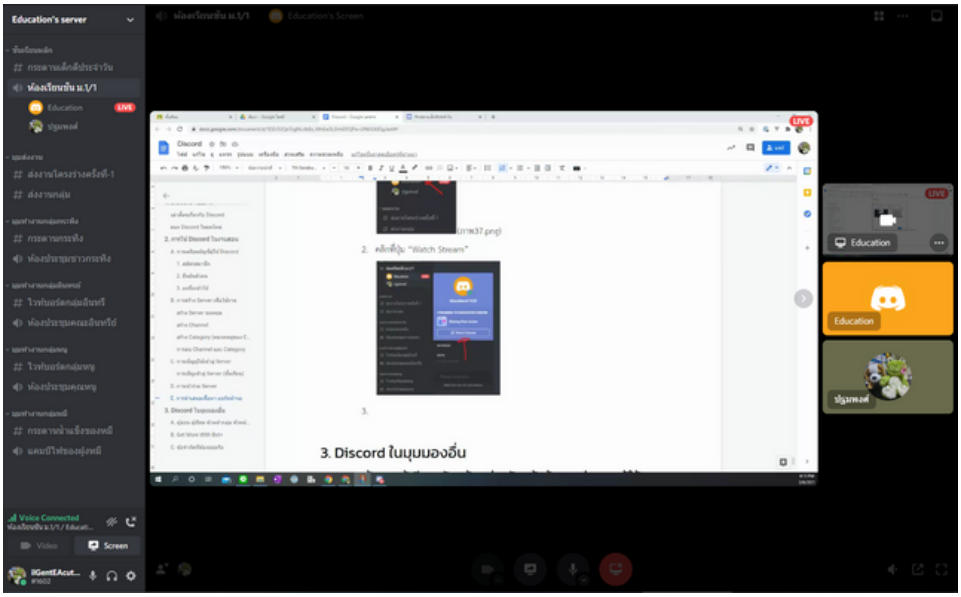
1. คลิกที่ชื่อผู้ใช้ที่กำลังทำการแชร์หน้าจออยู่



2. เมื่อเข้าสู่ห้องแล้วให้ดูที่เมนูด้านล่างแล้วคลิก “Screen”



3. เลือกรูปแบบหน้าจอที่คุณต้องการแชร์ แล้วคลิกปุ่ม “Share” ก็จะเริ่มการแชร์ Screen ของคุณ (เลือก Check box Share Audio ด้านล่างหากคุณจะนำเสนอสื่อวิดีโอด้วย)



3. DISCORD ในมุมมองอื่น

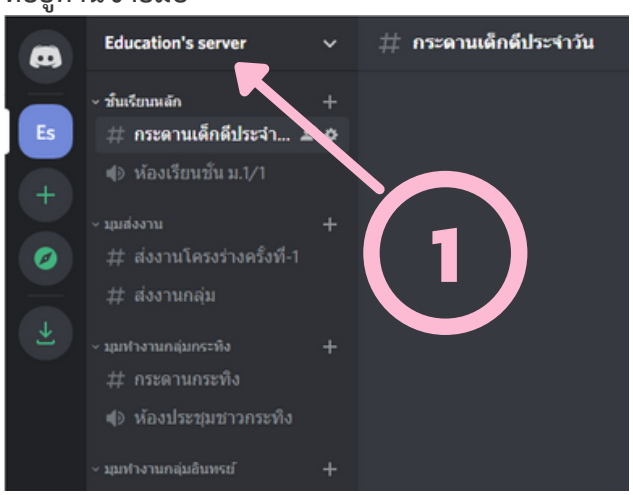
A. ผู้สอน ผู้เรียน หัวหน้ากลุ่ม หัวหน้าห้อง กลุ่มของผู้ใช้

Discord มาพร้อมกับฟีเจอร์จำนวนมากที่ให้ผู้ใช้สามารถทำกิจกรรมร่วมกันบน Server ได้ เนื่องจากกิจกรรมที่หลากหลายและการตั้งค่าต่าง ๆ ที่ทำได้นี้ เพื่อลดความวุ่นวายหรือปัญหาที่อาจเกิดขึ้น Discord จึงมีระบบการกำหนด “สิทธิ์” สำหรับผู้ใช้แต่ละคนขึ้นมา ซึ่งการกำหนดสิทธิ์นี้อาจไม่จำเป็นต้องกำหนดให้กับผู้ใช้คนใดคนหนึ่งเป็นการเฉพาะก็ได้ เราสามารถกำหนดสิทธิ์ผู้ใช้เป็นกลุ่มของผู้ใช้งานได้
โดยพื้นฐานแล้วจะมีผู้ใช้อยู่ 2 กลุ่มทันทีที่ Server ถูกสร้างคือ

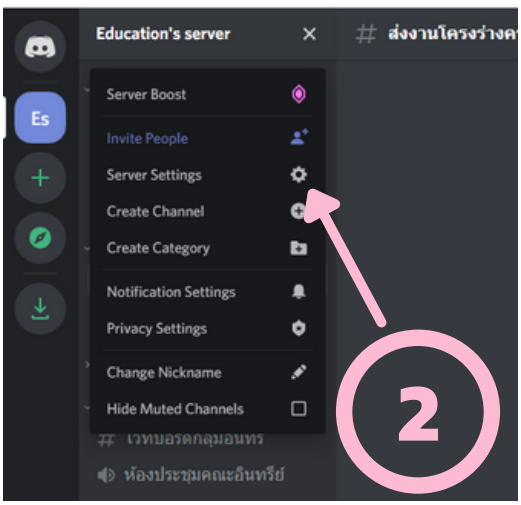
1. Server Owner เจ้าของ Server ซึ่งจะมี “สิทธิ์” สูงสุดในการกระทำทุกอย่างบน Server รวมถึงการตั้งค่าต่าง ๆ การกำหนดกลุ่มผู้ใช้ และการสร้าง Channel
2. @everyone เป็นผู้ใช้ทั่วไปที่เข้าร่วม Server จะได้รับ “สิทธิ์” พื้นฐานในการใช้งานแต่จะไม่สามารถเข้าถึงการตั้งค่าต่าง ๆ ได้ และไม่สามารถสร้าง Channel

ซึ่งเราสามารถเข้าไปสร้างและกำหนดสิทธิ์ต่าง ๆ ให้กับผู้ใช้ หรือสร้างกลุ่มของผู้ใช้ได้โดยทำตามขั้นตอนดังนี้

1. คลิกที่ Server Name ด้านบนสุดของเมนู Server ที่อยู่ด้านซ้ายมือ

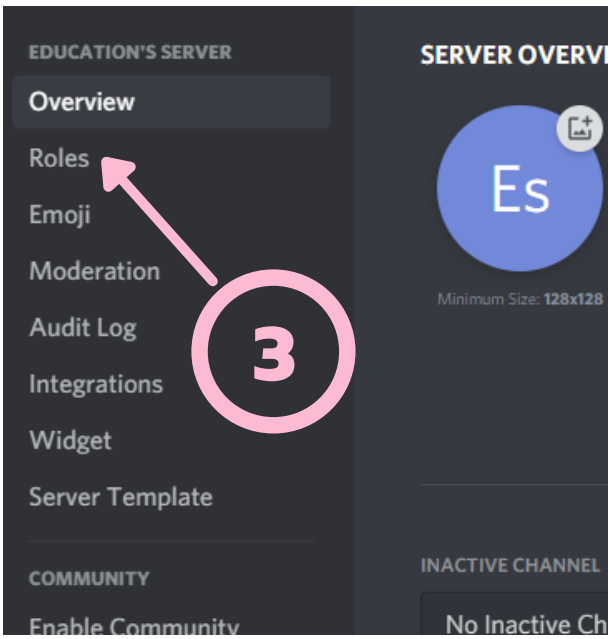


2. เลือกที่เมนู “Server Settings”

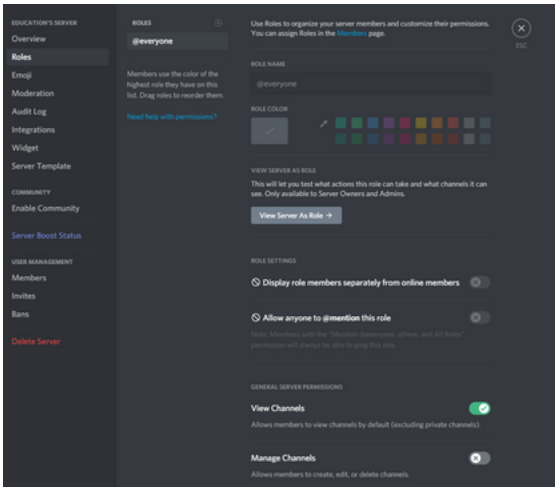


A. ผู้สอน ผู้เรียน หัวหน้ากลุ่ม หัวหน้าห้อง กลุ่มของผู้ใช้

3. เมื่อเข้าไปยังหน้า server settings แล้วที่แถบเมนูด้านซ้าย คลิกที่ Roles เพื่อเข้าสู่หน้าจัดการสิทธิ์

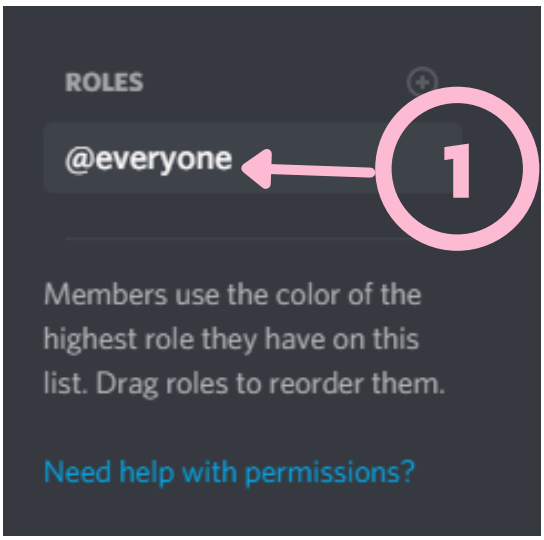


4. เมื่อเข้ามาแล้วจะพบกับหน้าตั้งค่าสิทธิ์ของผู้ใช้

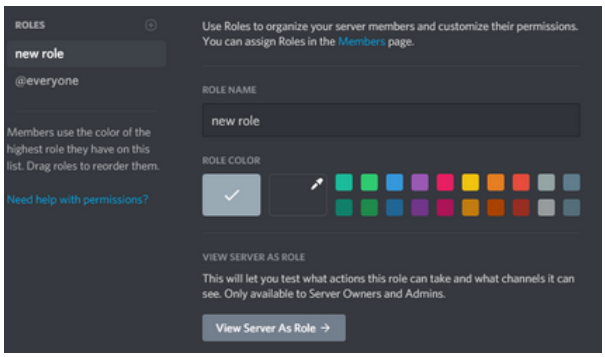


ซึ่งภายในหน้านี้คุณจะเห็น @everyone ซึ่งก็คือกลุ่มผู้ใช้ทั่วไปและเมื่อเลื่อนลงไปดูก็จะมีการตั้งค่าให้เลือกได้ว่า ผู้ใช้กลุ่มนี้ทำอะไรได้บ้าง ซึ่งในแต่ละการตั้งค่ามีคำอธิบายอยู่แล้วสามารถเลือกให้กับผู้ใช้ตามความเหมาะสมได้ ยกตัวอย่างในกรณีนี้เราจะสร้างกลุ่มผู้ใช้ที่เป็น นักเรียน และ หัวหน้าห้องขึ้นมาตามขั้นตอนดังนี้

1. เริ่มต้นด้วยการคลิก “+” ข้างคำว่า Roles เพื่อเปิดหน้าต่างสำหรับสร้างกลุ่มผู้ใช้ใหม่ขึ้นมา

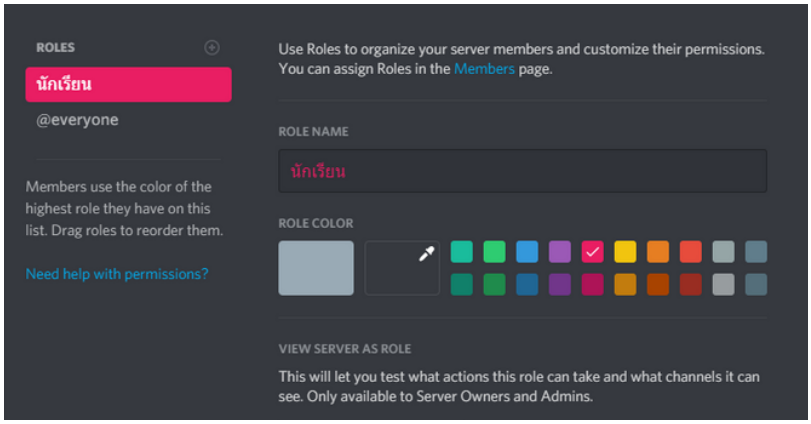


2. new role จะถูกสร้างขึ้นมาตามภาพด้านล่าง

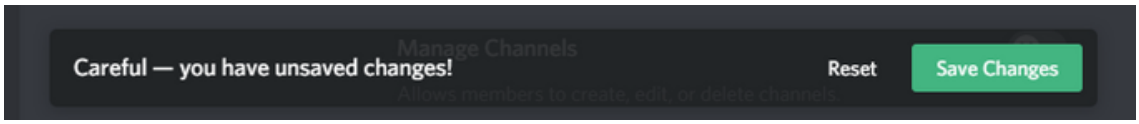


A. ผู้สอน ผู้เรียน หัวหน้ากลุ่ม หัวหน้าห้อง กลุ่มของผู้ใช้

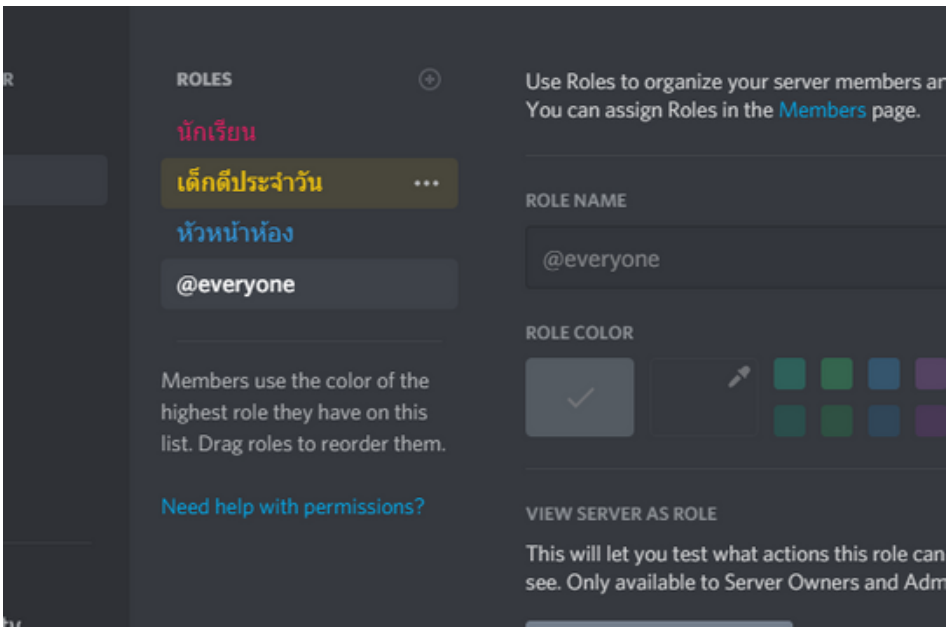
3. เราสามารถกำหนดชื่อให้กับกลุ่มผู้ใช้ได้โดยการพิมพ์ที่ Role Name และเปลี่ยนสีให้กับผู้ใช้โดยเลือกผ่าน Role Color ดังตัวอย่าง รวมถึงตั้งค่า “สิทธิ์” ด้านอื่น ๆ ตามความเหมาะสม



4. เมื่อได้การตั้งค่าตามที่ต้องการแล้วอย่าลืมคลิก “Save Changes” ที่ Bar ด้านล่างเพื่อบันทึกข้อมูล



5. เมื่อเราทำการสร้างผู้ใช้ตามที่ต้องการแล้วเราอาจได้กลุ่มนักเรียนที่หลากหลายดังรูป

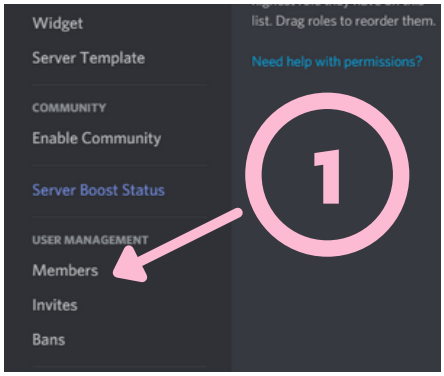


ในการใช้งานจริงอาจสามารถแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มกิจกรรม เพื่อเข้าใช้งาน Channel เฉพาะกลุ่มของตนเองได้

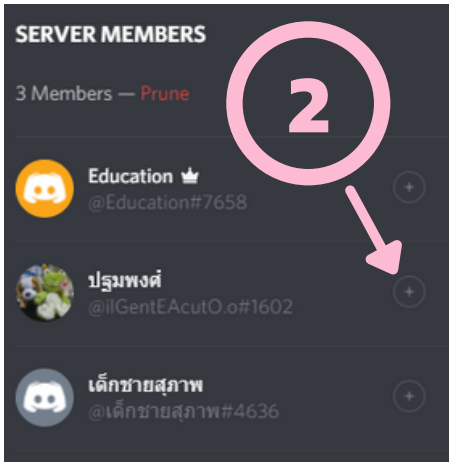
A. ผู้สอน ผู้เรียน หัวหน้ากลุ่ม หัวหน้าห้อง กลุ่มของผู้ใช้

หลังจากเราได้กลุ่มของนักเรียนตามที่เราต้องการมาแล้ว ก็ถึงเวลาที่เราจะไปกำหนดกลุ่มให้กับนักเรียนของเรา

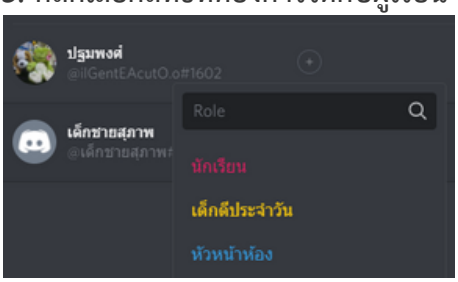
1. เริ่มต้นโดยการไปที่แถบเมนูด้านซ้ายตรงส่วน User Management และคลิกเลือก Members



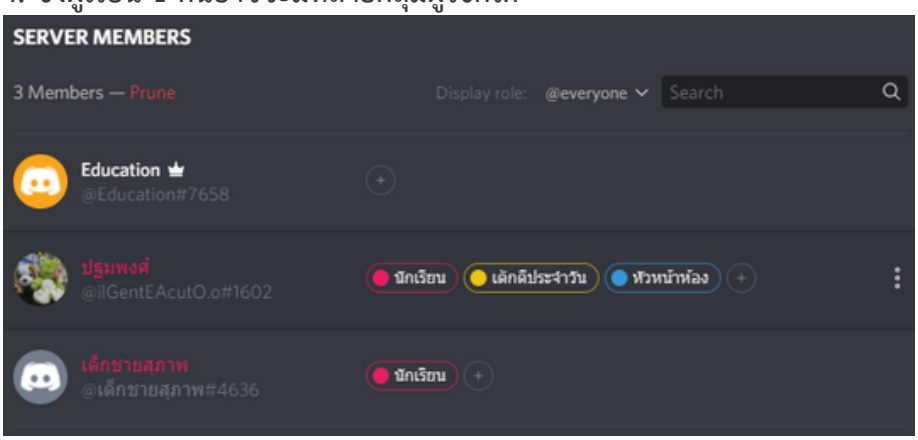
2. คลิกเครื่องหมาย “+” ตรงนักเรียนที่ต้องการกำหนดสิทธิ์



3. คลิกเลือกสิทธิ์ที่ต้องการให้กับผู้เรียน

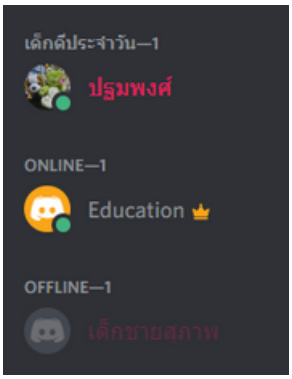


4. ซึ่งผู้เรียน 1 คนอาจจะมีหลายกลุ่มผู้ใช้ก็ได้



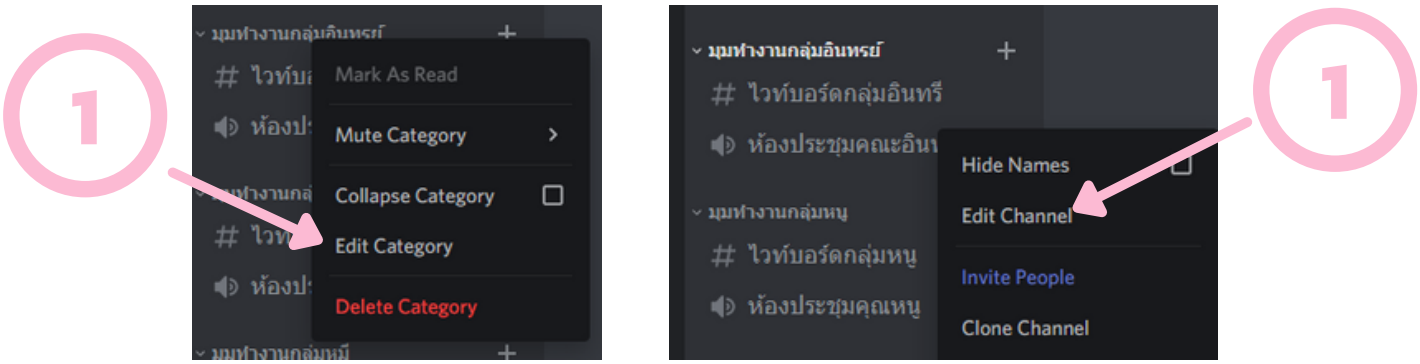
A. ผู้สอน ผู้เรียน หัวหน้ากลุ่ม หัวหน้าห้อง กลุ่มของผู้ใช้

หากทำการตั้งค่าให้แต่ละ Roles แยกออกจากสถานะผู้ใช้แบบ Online หรือ Offline ผู้เรียนในห้องก็จะถูกแบ่งออกเป็นกลุ่มผู้ใช้แบบนี้ได้

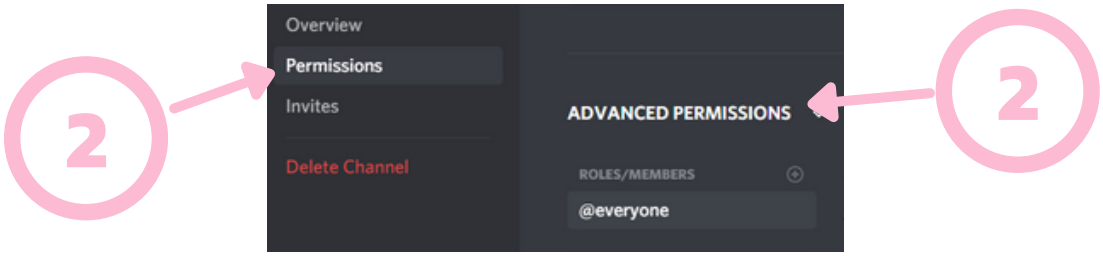


คุณสามารถแบ่งกลุ่มผู้ใช้ตาม Channel หรือ Category ได้เช่นกันนอกจากสิทธิ์ของผู้ใช้ในการตั้งค่าของ Server แล้ว แต่ละ Channel ก็สามารถกำหนดกลุ่มผู้ใช้ได้ดังนี้

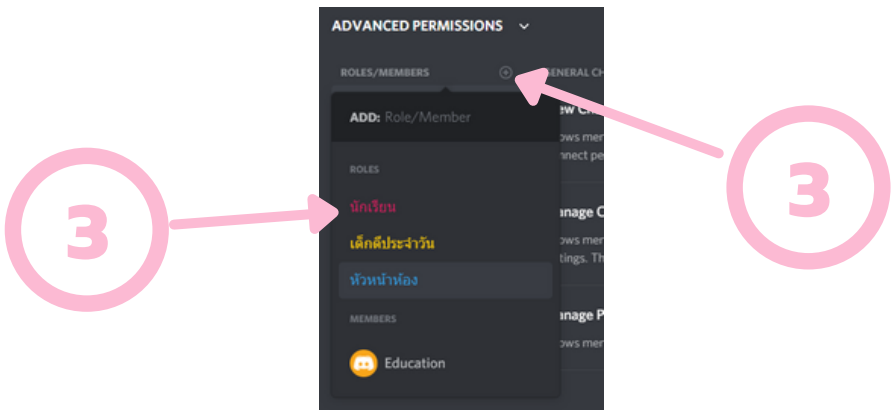
1. เลือก Channel หรือ Category ที่ต้องการแล้วคลิกขวา จากนั้นคลิก Edit... Category / Channel



2. จากนั้นคลิกที่ “Permission” และเปิดเมนู “Advance Permissions” ขึ้นมา



3. คลิกเครื่องหมาย “+” ด้านข้าง Roles/Members จากนั้นเลือกกลุ่มผู้ใช้ที่ต้องการ



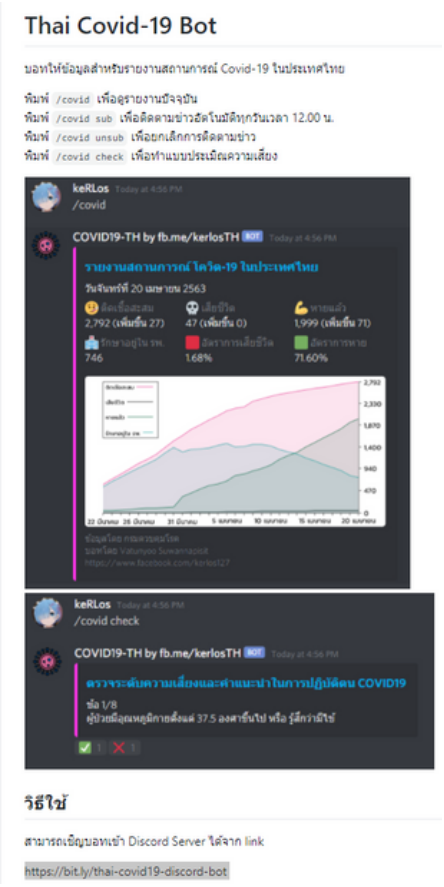
เพียงเท่านี้เราก็จะได้ผู้ใช้ประจำ Channel แล้ว ที่เหลือก็เพียงแค่กำหนดสิทธิ์ให้กับกลุ่มเช่นเดียวกับที่ทำใน Server Settings ที่ทางด้านขวามือ เลือกว่าจะให้ผู้ใช้ทำอะไรใน Channel ได้บ้างแล้วคลิก “Save Changes”

B. GET MORE WITH BOT+

ถึงแม้ว่า Discord นั้นมีฟังก์ชันการใช้งานที่หลากหลายมากอยู่แล้วแต่ส่วนที่สำคัญที่สุดที่ทำให้ Discord ขยายขอบเขตการทำงานออกไปได้หลายรูปแบบของชุมชนก็เป็นเพราะการเปิดให้นักพัฒนาโปรแกรมเข้าถึง API ของ Discord ได้ ซึ่งนักพัฒนาสามารถเข้าไปสร้าง Application ของตนเองเพื่อเชื่อมต่อกัน Discord ได้อย่างง่ายดาย เช่น การเขียนโปรแกรมเพื่อจัดการกำหนดสิทธิ์ผู้ใช้อัตโนมัติ หรือ Tools ต่าง ๆ ที่ใช้เล่นกันใน Channnel ซึ่งในกรณีนี้รวมไปถึง Chat Bot ด้วยเช่นกัน Discord มีกลุ่มของ Bot ที่สร้างโดยนักพัฒนาโปรแกรมหลากหลายตัวมาก แต่ละตัวก็ใช้ประโยชน์ และมีข้อดีข้อเสียต่างกันไป

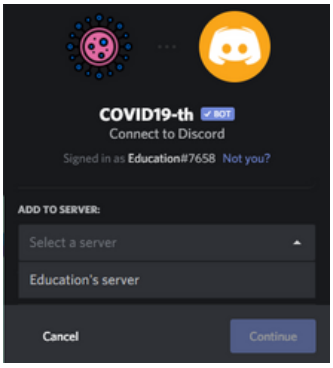
ในวันนี้เราจะขอแนะนำ “Thai Covid-19 Bot” ซึ่งเป็น Bot ของ Discord ที่พัฒนาโดยคนไทยเพื่อรายงานสถานการณ์ Covid 19 โดยในตัวอย่างนี้จะทำเพื่อเป็นตัวอย่างการนำเข้า Bot สู่ Server ของเราซึ่งผู้อ่านสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับบอทตัวอื่น ๆ ได้เช่นกัน

Bot หรือ Application ที่เชื่อมต่อกับ Discord ได้นั้นมีฟีเจอร์เฉพาะของตัวเอง และวิธีการใช้งานที่ต่างกันออกไปผู้ที่จะใช้งานควรศึกษารูปแบบการทำงานให้เข้าใจเสียก่อน ก่อนนำไปใช้จริง โดยเข้าไปดูที่ Website ของ Application หรือ Bot ตัวนั้น ๆ เพื่อทำความเข้าใจการทำงานต่าง ๆ เช่นในกรณีนี้ สามารถเข้าไปดูการทำงานของ Thai Covid-19 ได้ที่ https://github.com/kerlos/thai-covid19-discord-bot



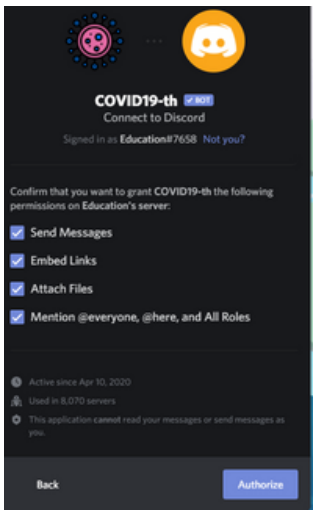
ซึ่งภายในเว็บไซต์ก็จะบอกข้อมูลคร่าว ๆ ในการใช้งานและลิงก์สำหรับการเชิญ Bot เข้า Discord Server ซึ่งก็คือ https://bit.ly/thai-covid19-discord-bot โดยเมื่อเราเข้าไปสู่ลิงก์ดังกล่าวแล้วจะสามารถเชิญ Bot เข้าสู่ Server ได้โดยใช้ขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. คลิก Select a server จากนั้นเลือก Server ที่ต้องการเพิ่ม Bot และคลิก “Continue”

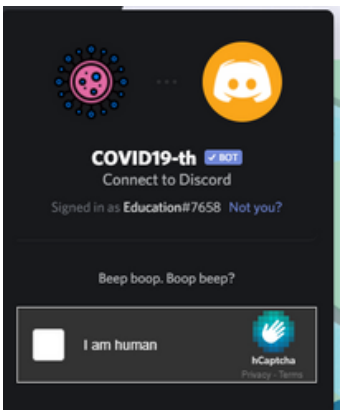


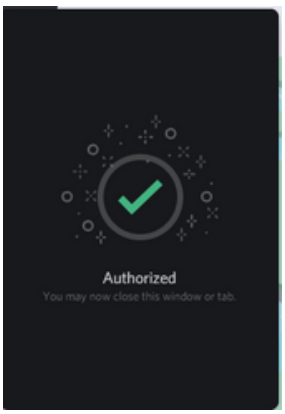
B. GET MORE WITH BOT+

2. จากนั้นจะเข้าสู่หน้ากำหนดสิทธิ์ให้ Bot ซึ่งจะบอกว่า Bot จะขอใช้สิทธิ์อะไรบ้างกับ Server ของเรา เมื่อเราได้ตรวจสอบข้อมูลแล้วให้คลิก “Authorize” เพื่อให้สิทธิ์ Bot เข้าถึง Server ต่อไป



3. คลิกยืนยันตัวตนในหน้าถัดไปด้วยการ เลือก check box “I am human” และทำการทดสอบ เมื่อผ่านแล้วจะพบกับหน้าที่แจ้งว่า “Authorized”





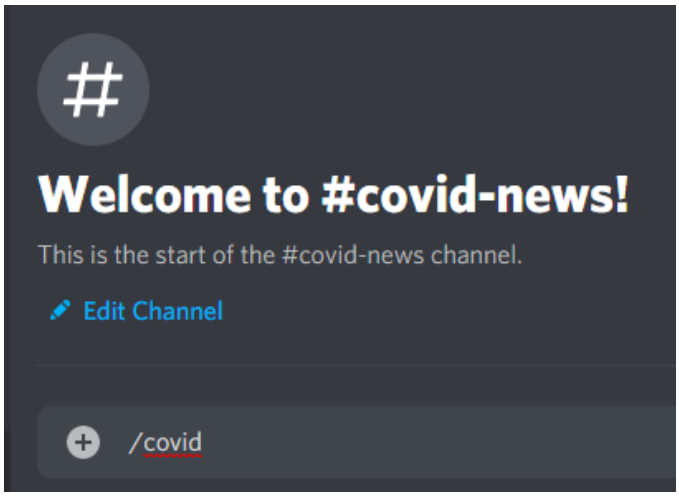
จากนั้นเมื่อเรากลับไปที่ Server และเลือก Text Channel ที่ต้องการแล้ว พิมพ์คำสั่งตามที่ระบุไว้ในคู่มือของ Bot เพื่อให้ Bot เริ่มทำงานได้เลย

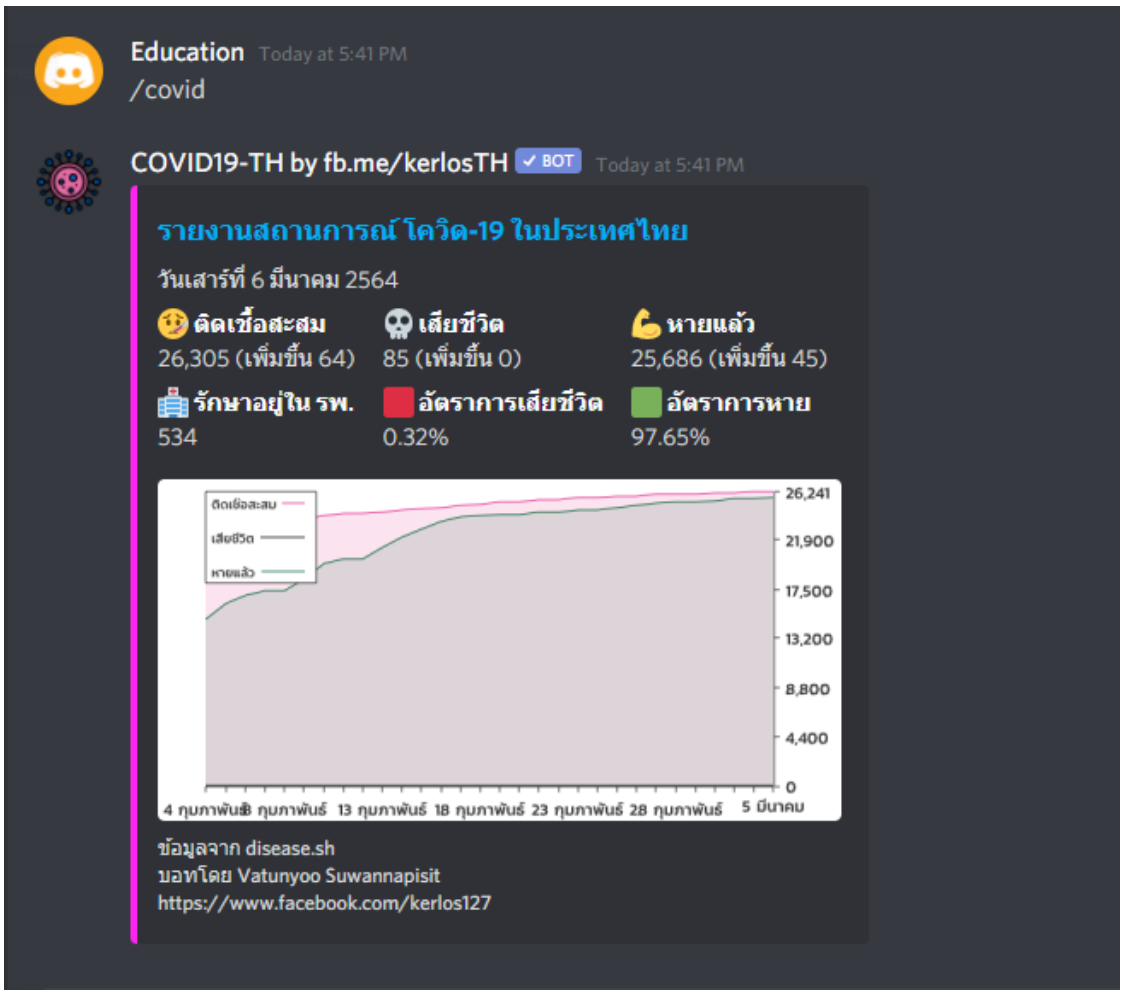
Thai Covid-19 Bot

บอทให้ข้อมูลสำหรับรายงานสถานการณ์ Covid-19 ในประเทศไทย

พิมพ์ `/covid` เพื่อดูรายงานปัจจุบัน
พิมพ์ `/covid sub` เพื่อติดตามข่าวอัตโนมัติทุกวันเวลา 12.00 น.
พิมพ์ `/covid unsub` เพื่อยกเลิกการติดตามข่าว
พิมพ์ `/covid check` เพื่อทำแบบประเมินความเสี่ยง

B. GET MORE WITH BOT+





พื้นฐานของการใช้งาน Bot บน Discord ก็มีประมาณเท่านี้นะครับ มี Bot อีกหลายตัวที่มีรูปแบบการทำงานที่ทำได้เยอะมาก ๆ สามารถเลือก Bot ที่เหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้ของเราเข้ามาใช้งานเพื่อช่วยให้การเรียนออนไลน์น่าสนใจยิ่งขึ้นก็ได้นะครับ

C. ข้อจำกัดที่ต้องยอมรับ

Discord เองก็เช่นเดียวกับ Application อื่น ๆ มีข้อจำกัดในตัวเอง และนี่คืออีกส่วนหนึ่งที่ผู้ใช้งานต้องทราบไว้ประการที่หนึ่งก็คือ Discord ผู้ใช้งาน Discord จะต้องมีอายุ 13 ปีขึ้นไปเท่านั้น ด้วยเหตุนี้การนำไปใช้กับบริบทการสอน อาจต้องเป็นในระดับมัธยมต้นขึ้นไป และยังมีข้อจำกัดด้านอื่น ๆ ที่เป็นนโยบายของ Discord เองอีกด้วย ผู้ใช้ควรศึกษาข้อหนดให้ดีก่อนนำไปใช้กับงานต่าง ๆ ซึ่งสามารถดูข้อกำหนดได้ที่ https://discord.com/terms

ประการที่สอง Discord ไม่ใช่องค์กรเพื่อการกุศล เพราะฉะนั้นการใช้งานฟรีก็ยังมีข้อจำกัดบางประการและคุณภาพการเชื่อมต่อหากไม่จ่ายเงินเพื่ออัพเกรด Server หรือตัวผู้ใช้ก็จะได้คุณภาพในระดับที่ต่ำที่สุดสำหรับผู้ใช้ฟรี อย่างไรก็ดีจากประสบการณ์ของผู้เขียนคุณภาพการเชื่อมต่อใน version ฟรีก็ไม่ได้เป็นอะไรที่แย่มากนัก แต่หากคุณต้องการเพิ่มคุณภาพในการใช้งานสามารถดูรายละเอียดเกี่ยวกับราคาได้ที่ https://discord.com/nitro

ประการที่สาม Discord ใน version ที่ทำงานบนเว็บ Browser มักมีข้อจำกัดด้านประสิทธิภาพจากตัว Browser เอง ด้วยเหตุนี้ผู้เขียนจึงขอแนะนำให้ในการนำเสนองาน การสอน หรือการเป็นเจ้าของ Server ควรใช้งานจาก version ที่เป็นโปรแกรมหรือ Application ที่ติดตั้งอยู่บน platform นั้น ๆ โดยตรง ไม่ว่าจะเป็น Windows / Mac / Linux หรือบนมือถืออย่าง Android / iOS คุณสามารถเข้าไปดาวน์โหลดได้ที่ https://discord.com/download

ประการสุดท้ายแต่ไม่ท้ายสุด Discord เป็น Application ที่ให้บริการทั่วโลก และมีห้อง Server ฟรีจำนวนมาก และสำคัญที่สุดคือ ไม่มี Server Location อยู่ที่ไทยโดย Server ที่อยู่ใกล้ที่สุดจะเป็น Singapore หากใช้ version ฟรีแล้ว Voice Channel กระตุกหรือมีปัญหา การคลิก Disconnect แล้วเข้าร่วมห้องใหม่อีกครั้ง หรือหลาย ๆ ครั้ง เป็นสิ่งปกติที่ผู้ใช้ Discord ทำกัน ถึงแม้จะติดขัดอยู่บ้างแต่ส่วนนี้ถือเป็นเรื่องปกติของ version ฟรี และไม่ได้เกิดขึ้นบ่อยนัก แต่ก็เกิดขึ้นได้ อย่างไรก็ดีคุณสามารถตรวจสอบสถานะได้ว่าปัญหานั้นเกิดจากเครื่องของคุณเอง หรือ Server Discord กำลังมีปัญหา โดยดูสถานะ Server ของ Discord ได้ที่ https://discordstatus.com/

สุดท้ายนี้ Application ทุกวันนี้มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ข้อมูลภายใน E-book เล่มนี้อาจมีการเปลี่ยนแปลงไปไม่มากก็น้อย บางเรื่องอาจเปลี่ยนแปลงจนไม่สามารถใช้งานได้เลย การเป็นผู้ที่พร้อมเรียนรู้อยู่ตลอดเวลาจะช่วยให้เราเข้าใจสิ่งต่าง ๆ รอบตัวและใช้ประโยชน์จากเครื่องมือต่าง ๆ ได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ หากคุณอยากรู้จักกับ Discord เพิ่มเติม คุณสามารถเข้าไปเรียนรู้ได้ที่ลิงก์ด้านล่างนี้ ขอบคุณครับ https://support.discord.com/hc/en-us

แหล่งอ้างอิง

Discord Inc. Your Place to Talk and Hangout.[ออนไลน์] ค้นเมื่อ 14 กุมภาพันธ์ 2564 จาก https://discord.com/

GOOGLE MEET

เว็บไซต์สำหรับการสอนออนไลน์

หมวดที่ 1

สารบัญ

I. WHAT IS GOOGLE MEET ? 35

II. วิธีเข้าใช้ GOOGLE MEET 36

1. เราสามารถเปิด Google Meet ผ่านหน้าแรกของ Google ได้เลย 36
2. เราสามารถเปิดการประชุมได้เองเลย 37
3. เราจะพบหน้าแรกของโปรแกรมโดยเริ่มการประชุมได้เลย 37

III. มือโปรในโปรแกรม GOOGLE MEET ต้องรู้อะไรบ้าง 38

PART 1 : Google meet การใช้งานเบื้องต้นและเครื่องมือ 38

เริ่มต้นการประชุมและรู้จักเครื่องมือ 39

หน้าจอหลัก กล้อง และไมโครโฟน 39

การเพิ่มผู้เข้าร่วมประชุม 40

รายละเอียดของการประชุม 40

ผู้เข้าร่วมการประชุมและกล่องข้อความ 40

การนำเสนอหน้าจอ 41

วิธีการตั้งค่าของการประชุมและส่วนเสริม 42

สารบัญ

IV. มือโปรในโปรแกรม GOOGLE MEET ต้องรู้อะไรบ้าง 47

PART 2 : Google meet วางแผนการจัดประชุมล่วงหน้า 47

วิธีกำหนดการประชุมล่วงหน้า 47

1. กดเลือกกำหนดเวลาใน Google ปฏิทิน 47
2. เราจะเจอกำหนดการต่าง ๆ 48
3. เริ่มจากการกำหนดชื่อการประชุม วันและเวลาประชุม 48
4. สถานที่ในการประชุม 49
5. ตั้งค่าการแจ้งเตือนการประชุม 49
6. เพิ่มรายละเอียดการประชุม 50
7. เพิ่มผู้เข้าร่วมประชุม 50
8. ดำเนินการเพิ่มเติมและบันทึก 51
9. ตารางการประชุมในปฏิทิน 51

GOOGLE MEET

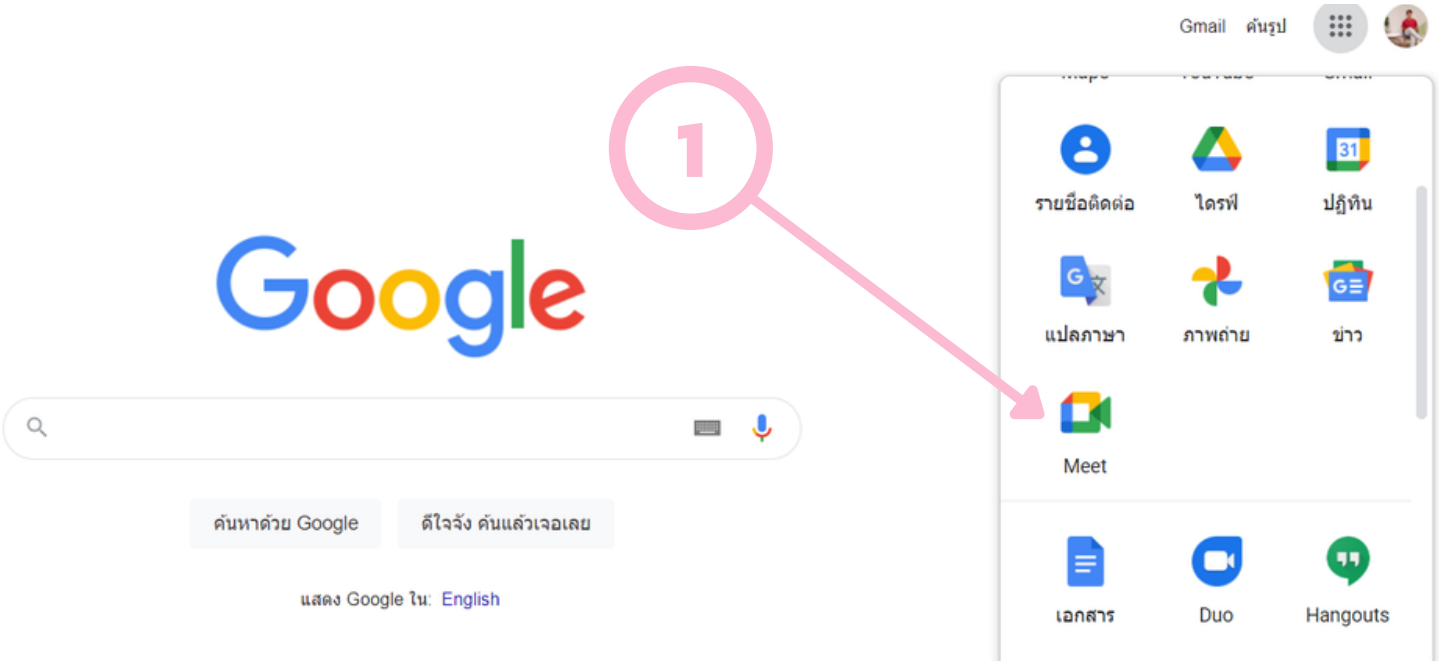
เว็บไซต์สำหรับการสอนออนไลน์

WHAT IS GOOGLE MEET ?

เราอยู่ในยุคที่เทคโนโลยีมีการพัฒนาอย่างก้าวกระโดด การติดต่อสื่อสาร การเชื่อมต่อต่าง ๆ สามารถทำได้อย่างง่ายดาย ทำให้โลกที่กว้างใหญ่ดูเล็กลงทันที การเรียนรู้ไม่จำเป็นต้องเรียนในห้องเรียนหรือในห้องสมุด เพราะความรู้สามารถหาได้บนอินเทอร์เน็ตและสามารถค้นคว้าได้ฟรี โดยในปี 2020 นั้นได้มีการแพร่ระบาดของไวรัสโควิด 19 ที่ทำให้โลกสะเทือนว่าการใช้ชีวิตในยุคที่มีเทคโนโลยีก้าวหน้าและทันสมัยนั้นยังไม่สามารถหยุดยั้งการแพร่ระบาดของไวรัสโควิด 19 ได้ การแพร่ระบาดนี้เองทำให้โลกต้องหยุดชะงัก นักเรียนต้องหยุดเรียนอยู่ที่บ้าน คนทำงานต้องตกงานหรือทำงานที่บ้าน เศรษฐกิจหยุดนิ่งและการเติบโตลดลง การท่องเที่ยวไม่สามารถเดินทางได้ดั่งใจ ซึ่งเราต้องปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์เพราะเวลายังคงเดินหน้า เราจึงต้องปรับวิธีการเรียนการสอนรวมถึงการพบเจอกันให้มีการเว้นระยะห่างเพื่อลดการแพร่เชื้อ การสื่อสารทางออนไลน์คงเป็นวิธีที่สามารถลดการแพร่เชื้อและยังสื่อสารได้ทุกที่ทุกเวลาได้อีกด้วย ถ้าเรามองเทคโนโลยีที่ใกล้และคิดว่าทุกคนคงรู้จักกันดีคือโปรแกรมเว็บเบราว์เซอร์ Google ทุกคนต่างรู้ว่าเป็นเว็บเบราว์เซอร์ที่มีความนิยมสูงและเข้าถึงง่าย โดย Google ได้ออกผลิตภัณฑ์ Hangouts Meet เป็นโปรแกรมจัดประชุมออนไลน์ที่ช่วยในการทำงานร่วมกัน โดยภายหลังได้ถูกเปลี่ยนชื่อเป็น Google meet จำเป็นต้องสมัคร Gmail ก็สามารถใช้งานได้ปกติและเพื่อให้มีประสิทธิภาพเราสามารถใช้ Google meet ได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด

เข้าใช้ GOOGLE MEET ได้อย่างไรบ้างนะ

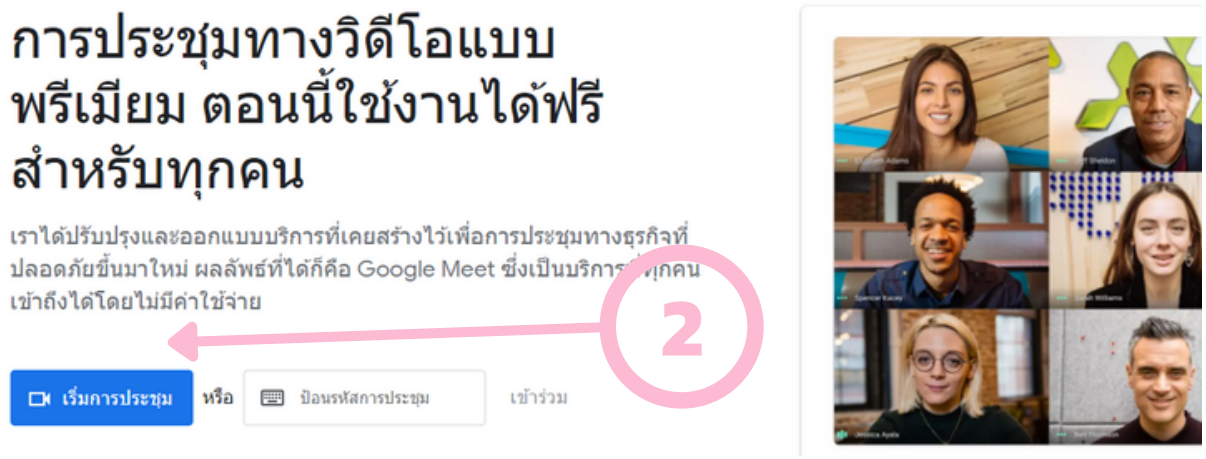
เราสามารถเปิดใช้งาน Google meet ได้โดยคุณสามารถทำตามขั้นตอนที่เราได้แสดงภาพตัวอย่างและยังสามารถทำตามขั้นตอนได้อย่างง่ายดายไม่ยุ่งยาก ขอแค่เพียงมี Gmail ก็สามารถเปิดใช้งานการเปิดเพื่อประชุมออนไลน์ เรียนออนไลน์หรือจะเป็นการพูดคุยปกติก็สามารถทำขึ้นได้เพราะสามารถใช้งานได้ฟรี



1. เราสามารถเปิด GOOGLE MEET ผ่านหน้าแรกของ GOOGLE ได้เลย

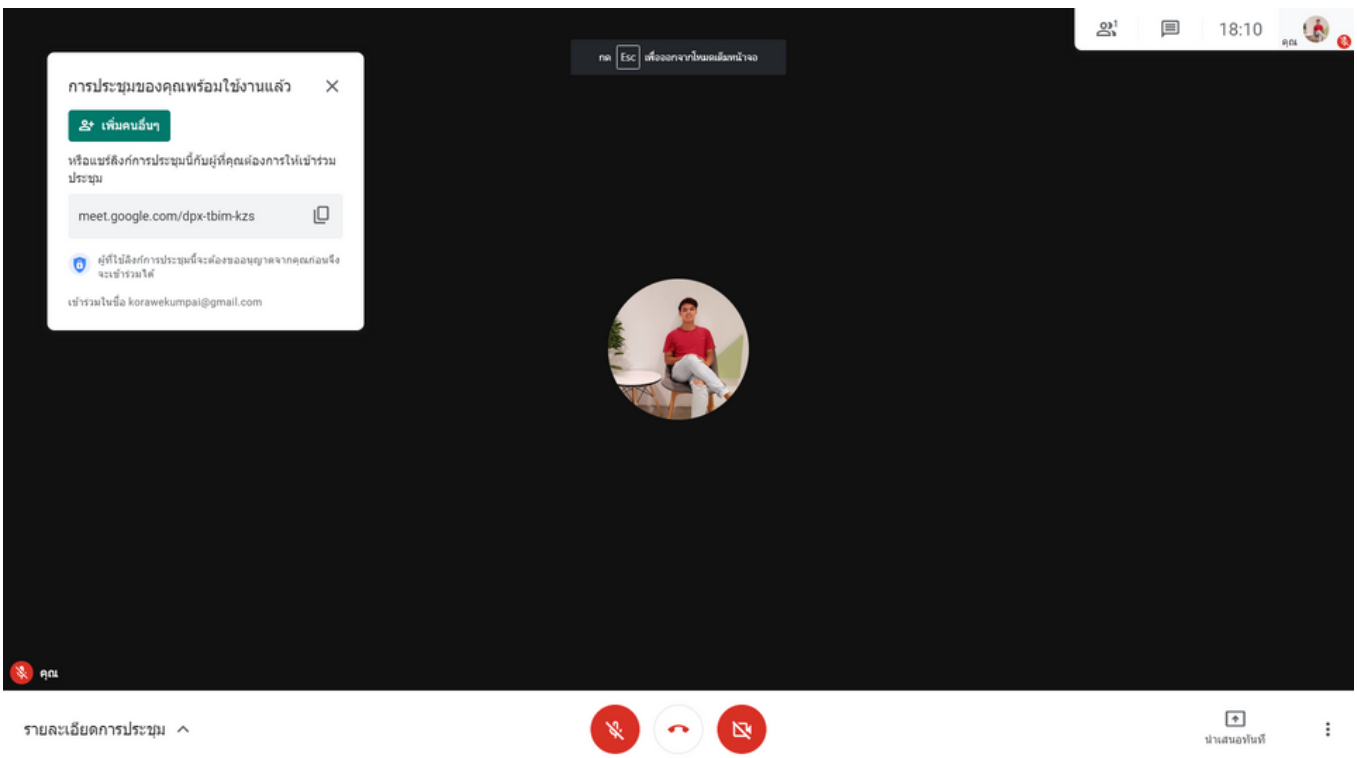
โดยเราต้องกดปุ่มมุมขวาบนจะค้นพบโปรแกรมที่เขียนว่า Meet โดยเราต้องล็อกอินอีเมลของเราก่อนจึงจะสามารถใช้งานได้ปกติ ซึ่งไม่ต้องโหลดโปรแกรมลงบนเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยโปรแกรมจะเปิดผ่านโปรแกรมค้นหาเว็บเบราว์เซอร์ต่าง ๆ ได้เองอัตโนมัติ

2. เราสามารถเปิดการประชุมได้เองเลยและยังสามารถเข้าร่วมการประชุมของผู้อื่นได้อีกด้วย



เราสามารถเริ่มการประชุมได้ด้วยตนเองหรือเราสามารถเข้าร่วมประชุมกับผู้ที่จัดประชุมในโปรแกรม Google Meet ได้อีกด้วย โดยเราสามารถวางแผนการประชุมล่วงหน้าได้ แต่เราจะเลือกการเปิดประชุมทันที

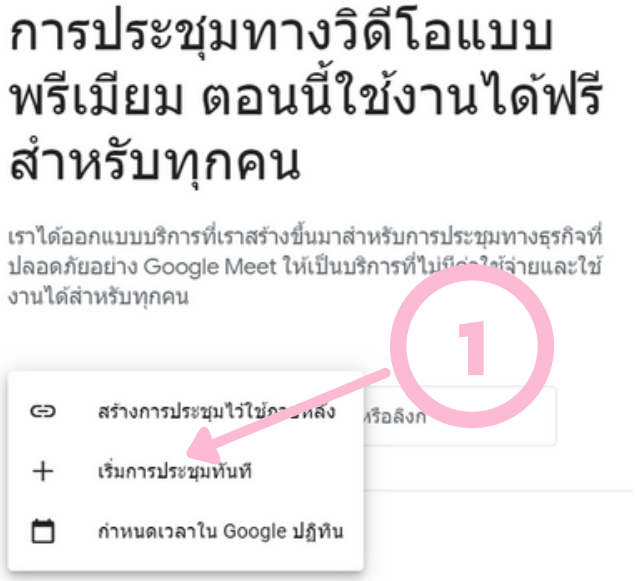
3. เราจะพบหน้าแรกของโปรแกรมโดยเริ่มการประชุมได้เลย



มือโปรในโปรแกรม GOOGLE MEET ต้องรู้อะไรบ้าง

การเป็นผู้จัดประชุมหรือเป็นผู้เข้าร่วม เราควรที่จะรู้จักเครื่องมือหรือวิธีการใช้เครื่องมือต่าง ๆ เพื่อสามารถใช้งานโปรแกรมให้มีประสิทธิภาพสูงสุด ซึ่งโปรแกรม Google meet ไม่ได้มีความซับซ้อนหรือใช้ยาก เครื่องมือสามารถเดาได้ว่าเครื่องมือต่าง ๆ ทำงานอย่างไรเพียงแค่ดูหน้าตา ลักษณะหรือคำอธิบายก็สามารถมองเห็นการทำงานของเครื่องมือ เรามาลองดูเครื่องมือในโปรแกรมกันดีกว่าว่าสามารถทำอะไรได้บ้างเพื่อให้เราเป็นผู้จัดประชุมและผู้เข้าร่วมประชุมได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเราจะแบ่งส่วนแรกสำหรับภายในโปรแกรม Google meet และส่วนหลังจะเป็นเสริมให้เราสามารถใช้ Google meet ได้สะดวกมากขึ้น

PART 1 : GOOGLE MEET การใช้งานเบื้องต้นและเครื่องมือ



การเปิดประชุมทันที

เราต้องกดเริ่มการประชุมเพื่อจัดประชุมหรือการพูดคุยก็ได้ สามารถใช้ฟรีและสามารถกำหนดเวลาการประชุมล่วงหน้าได้อีกด้วย เพื่อวางแผนการประชุมได้เพิ่มตามความสะดวก

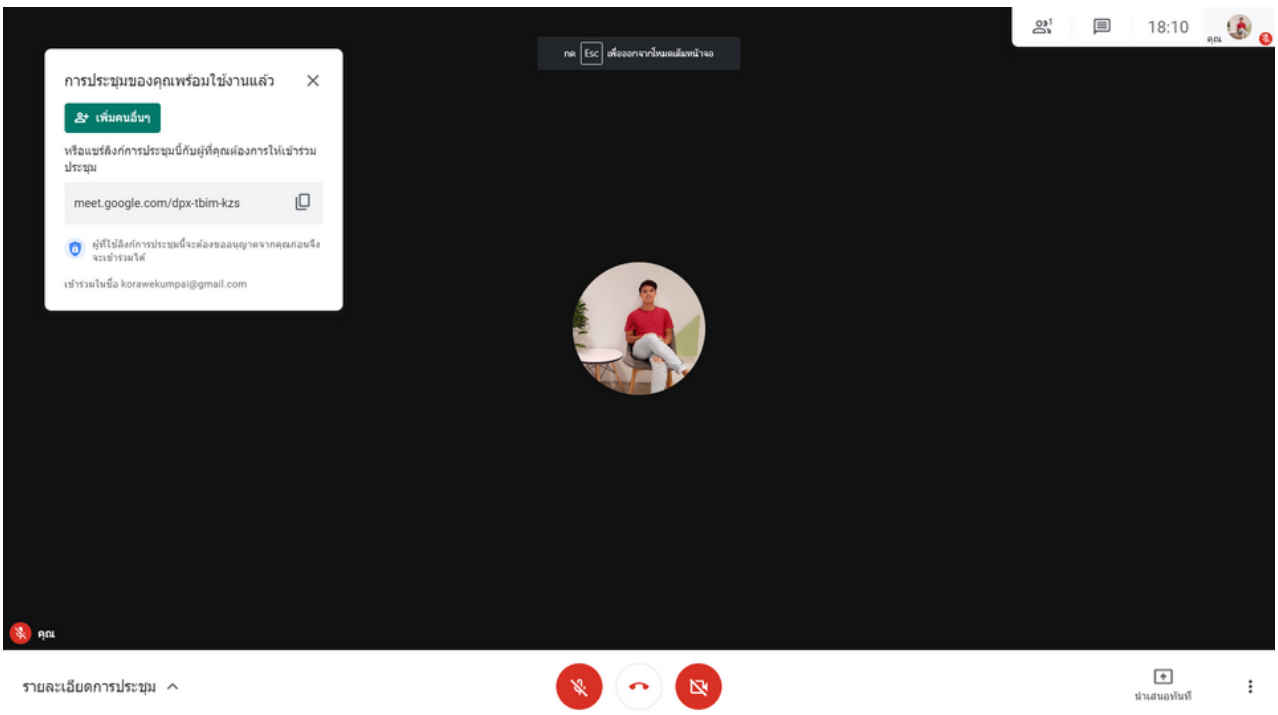
2.เริ่มต้นการประชุมและรู้จักเครื่องมือ

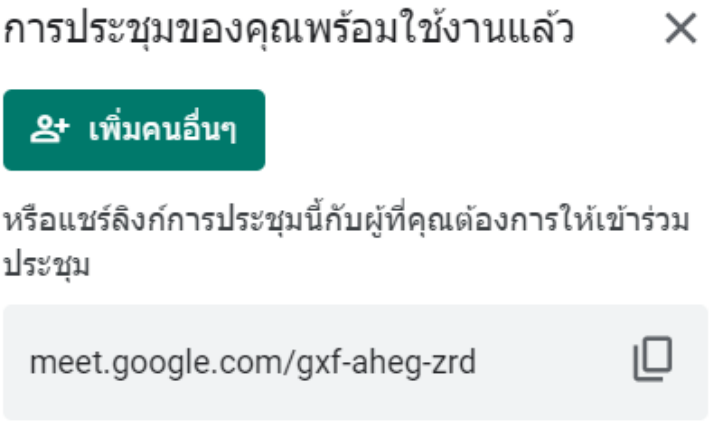
หน้าจอหลัก สำหรับดูการแสดงผลของหน้าจอการนำเสนอหรือหน้าจอภาพผู้เข้าร่วมการประชุม โดยจะแบ่งออกเป็น 6 ส่วนเพื่อให้เข้าใจเครื่องมือได้มากขึ้น

1. หน้าจอหลัก กล้องและไมโครโฟน
2. การเพิ่มผู้เข้าร่วมประชุม
3. รายละเอียดของการประชุม
4. ผู้เข้าร่วมการประชุมและกล่องข้อความ
5. การนำเสนอหน้าจอ
6. วิธีการตั้งค่าของการประชุม

หน้าจอหลัก กล้องและไมโครโฟน

เป็นหน้าจอแรกสำหรับการประชุมสามารถเห็นผู้เข้าร่วมประชุมหรือเห็นสิ่งที่นำเสนอได้ โดยสามารถควบคุมไมค์และกล้องของเราได้ว่าจะปิดใช้งานหรือเปิดใช้งาน



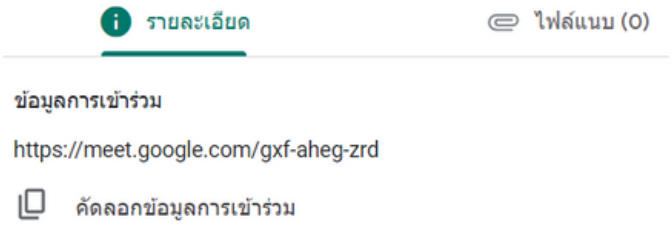


การเพิ่มผู้เข้าร่วมประชุม

เราสามารถเพิ่มผู้เข้าร่วมการประชุมได้ด้วยการคัดลอกลิงก์หรือสามารถเพิ่มอีเมลของผู้เข้าร่วมประชุมได้ เพื่อเพิ่มความสะดวกในการเข้าถึงของผู้เข้าร่วมประชุมและผู้จัดประชุม

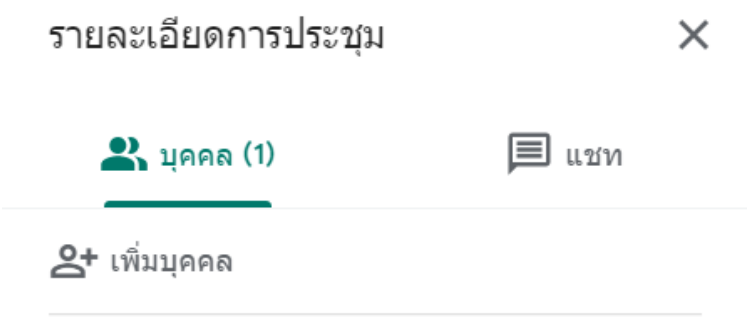
รายละเอียดของการประชุม

รายละเอียดเอกสารที่เราสามารถโพสต์เอกสารและแนบไฟล์ให้ผู้เข้าร่วมประชุมได้



ผู้เข้าร่วมการประชุมและกล่องข้อความ

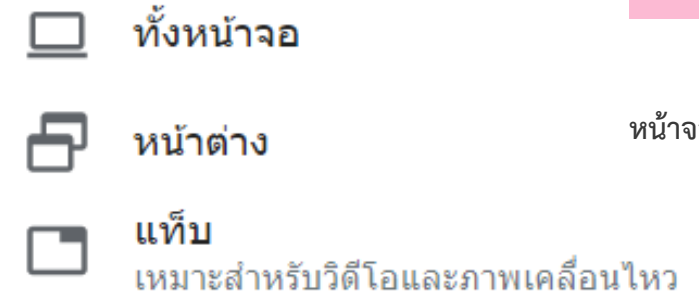
เราสามารถเพิ่มผู้เข้าร่วมการประชุมได้ด้วยการคัดลอกลิงก์หรือสามารถเพิ่มอีเมลของผู้เข้าร่วมประชุมได้ เพื่อเพิ่มความสะดวกในการเข้าถึงของผู้เข้าร่วมประชุมและผู้จัดประชุม



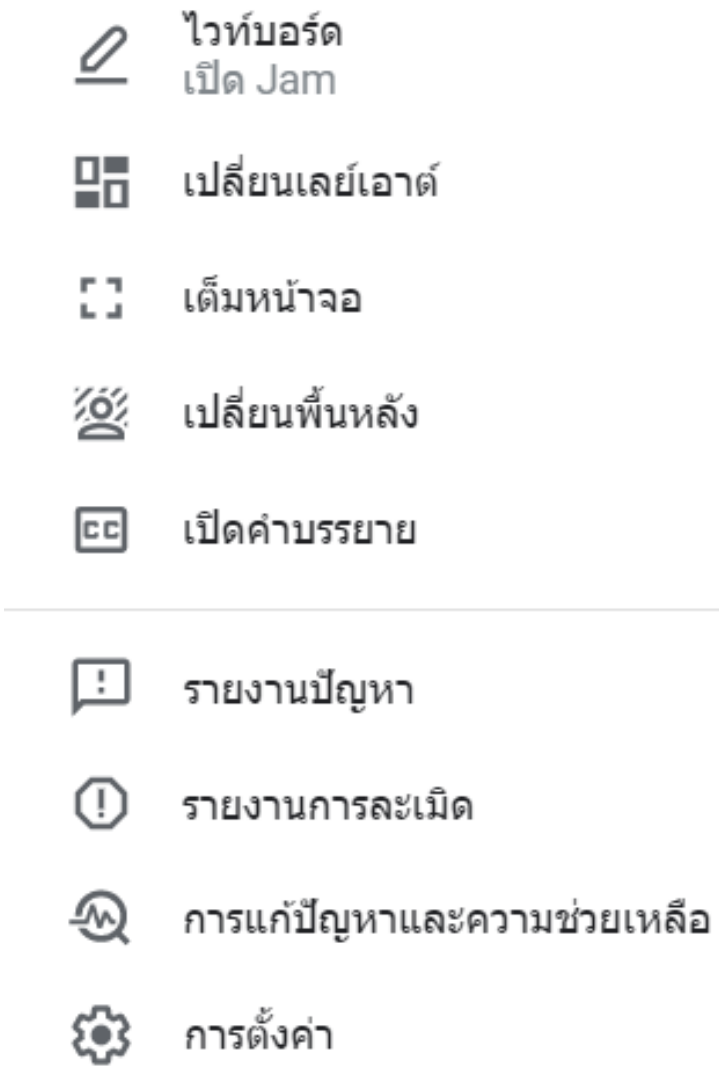


การนำเสนอหน้าจอ

เราสามารถเปิดหน้าจองานนำเสนอของเราหรือหน้าจอให้ผู้เข้าร่วมดูร่วมกันได้พร้อม ๆ กัน



วิธีการตั้งค่าการประชุมและส่วนเสริม



ไวท์บอร์ด

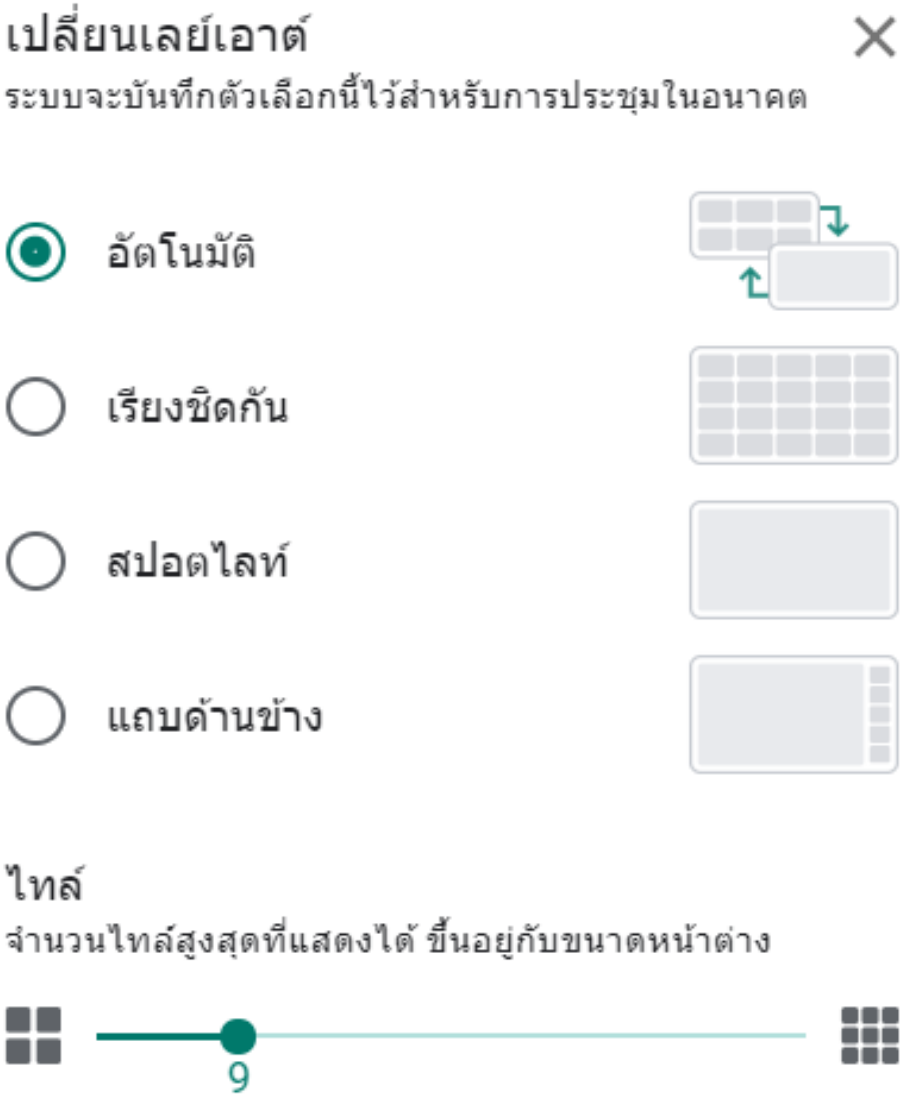
ไวท์บอร์ด

สำหรับเขียนหรือวาดภาพผังความคิดต่าง ๆ ให้ผู้เข้าร่วมได้เห็นภาพมากขึ้น



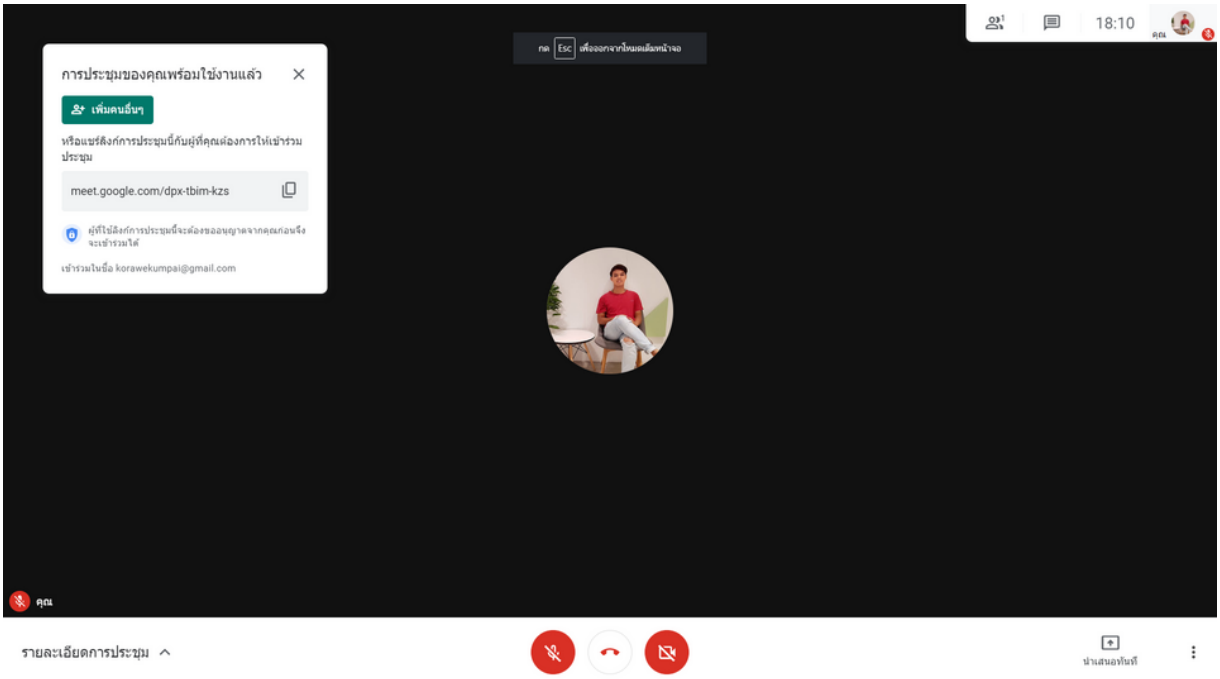
เปลี่ยนเลย์เอาต์

สำหรับการแสดงหน้าจอของผู้เข้าร่วมที่จะได้เห็นหน้าตาพร้อมกันทุกคนได้



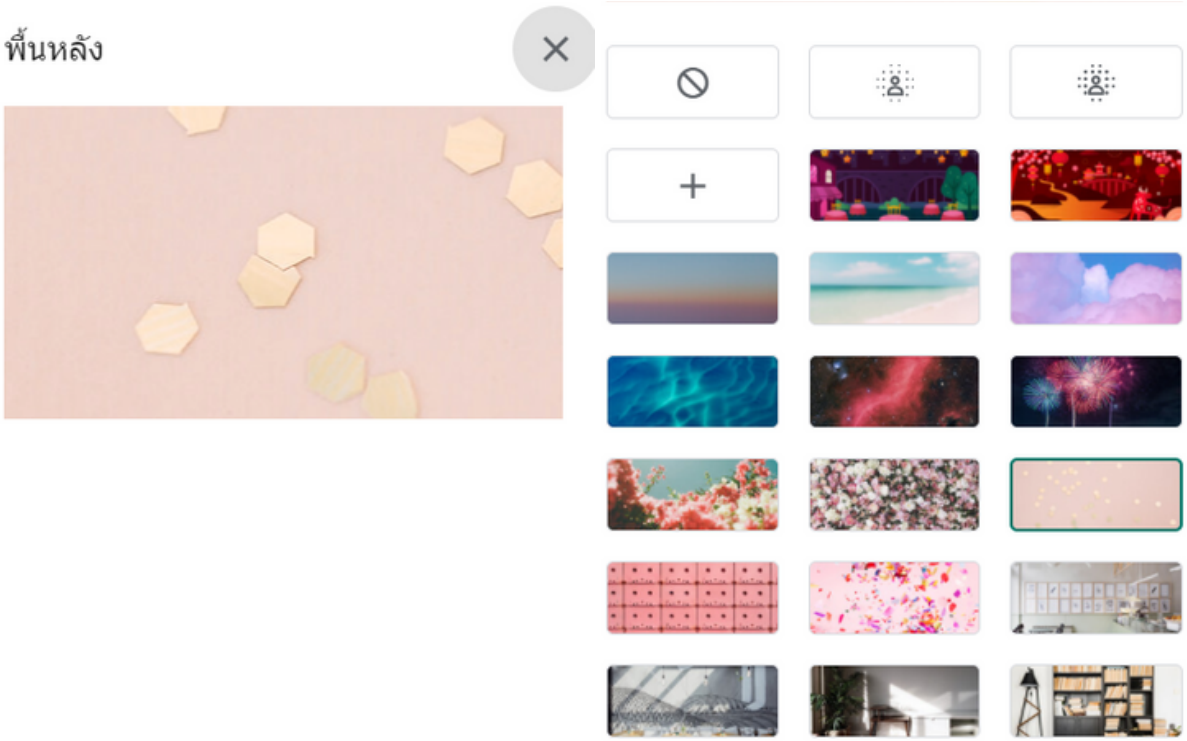
เต็มหน้าจอ

สำหรับการปรับหน้าจอแสดงผลเต็มหน้าจอโดยตัดแถบข้างล่างและข้างบนออก



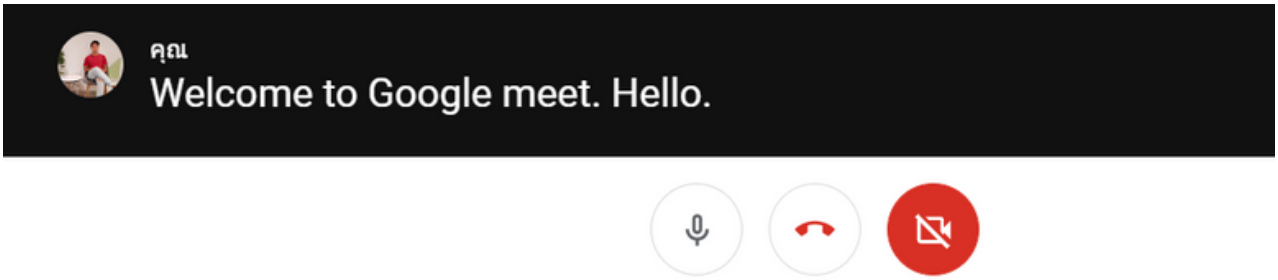
เปลี่ยนพื้นหลัง

สำหรับเราที่เปิดกล้องสามารถเปลี่ยนพื้นหลังของกล้องให้มีความน่าสนใจ



เปิดคำบรรยาย

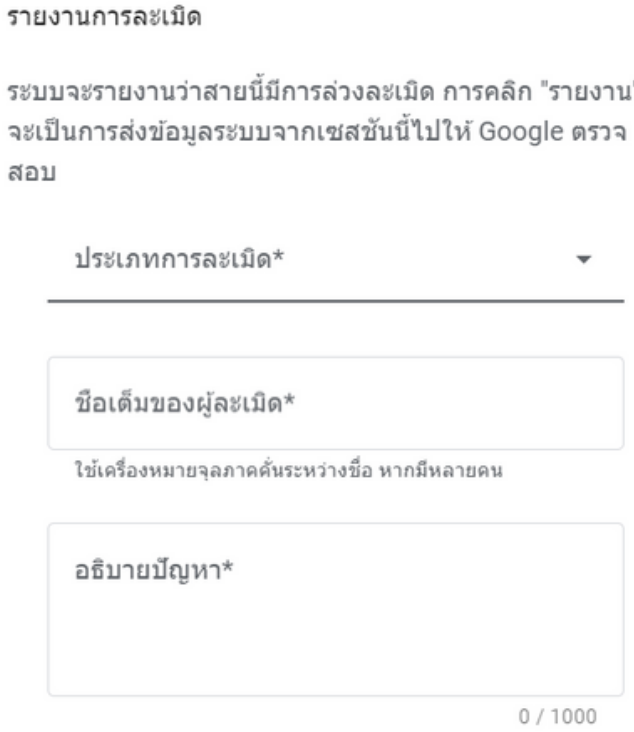
ผู้ฟังสามารถเปิดฟังก์ชันเปิดคำบรรยายเพื่อให้เหมือนกับมี Subtitle ได้อัตโนมัติ ซึ่งจะทำได้โดยถ้าเราเปิดฟังก์ชันเปิดคำบรรยายและสามารถปิดได้เช่นกัน แต่ฟังก์ชันสามารถใช้งานกับภาษาอังกฤษเท่านั้นไม่สามารถใช้งานกับภาษาไทยได้



รายงานปัญหา

เราสามารถรายงานปัญหาที่เราพบจากการใช้งานให้ Google แก้ไขได้โดยไฮไลต์ส่วนที่เป็นปัญหาต่าง ๆ ด้านเทคนิคที่เราต้องการให้มีการแก้ไขเพื่อให้มีความสะดวกมากขึ้น



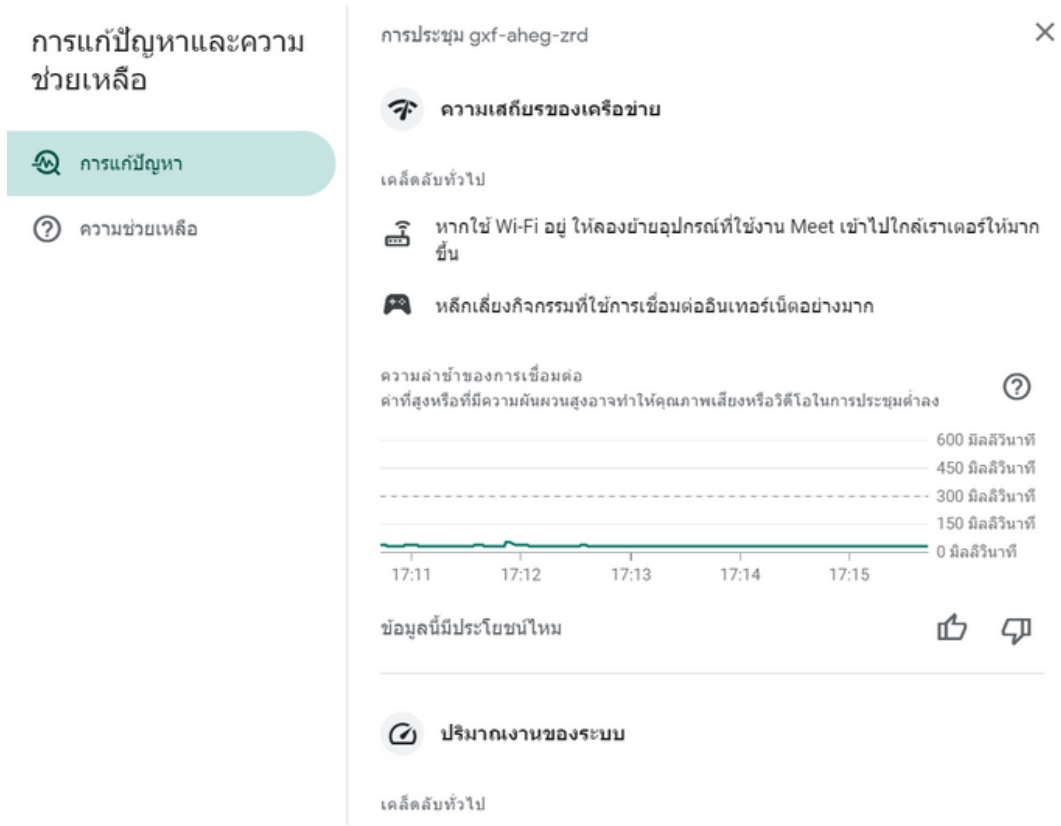


รายงานการละเมิด

เป็นการส่งปัญหาที่มีการละเมิดต่าง ๆ เช่น เนื้อหาไม่เหมาะสม เนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศ เราใช้สำหรับรายงานบุคคลที่มีพฤติกรรมดังกล่าว เพื่อแยกคนที่มีพฤติกรรมนั้นออกจากการประชุม เพื่อให้การประชุมราบรื่น

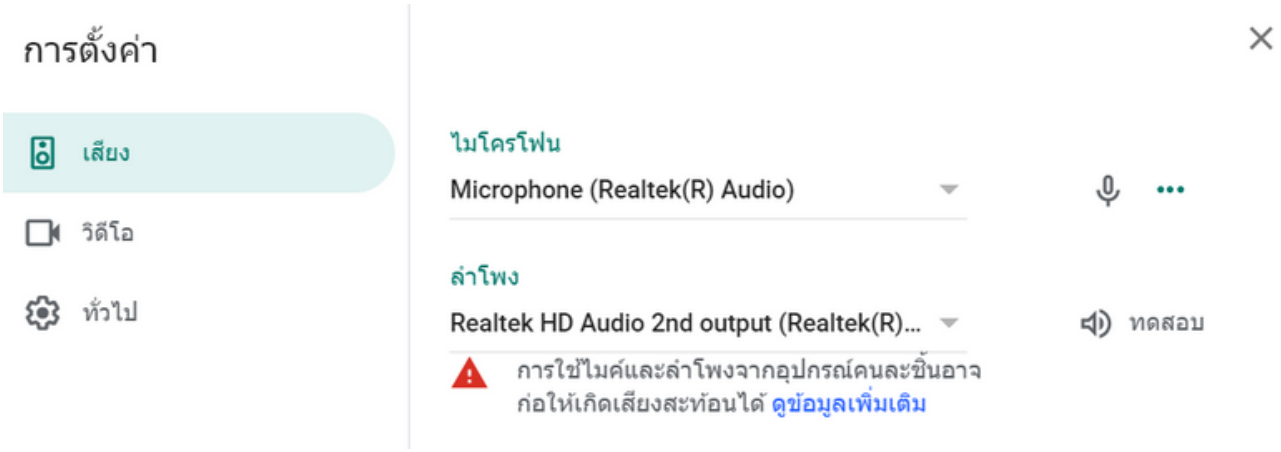
การแก้ไขปัญหาและความช่วยเหลือ

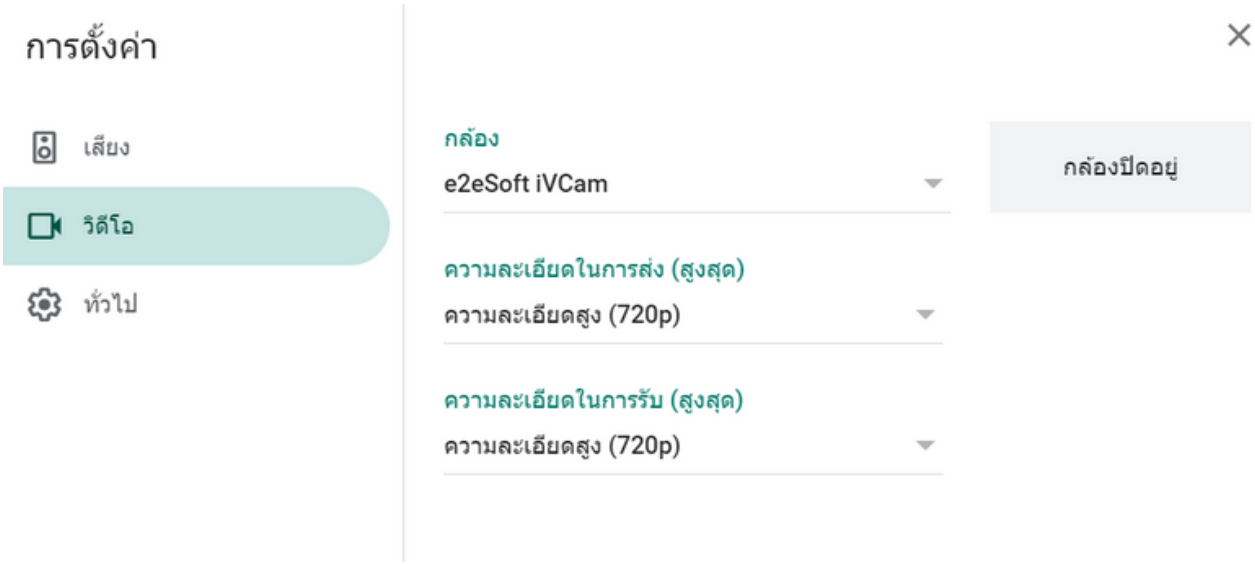
เป็นการเปิดดูปัญหาที่อาจจะเกิดขึ้นได้ระหว่างการประชุม โดย Google Meet จะวิเคราะห์ข้อมูลทางด้านความเสถียรของอินเทอร์เน็ต ปริมาณงานของระบบคอมพิวเตอร์ ทำให้เราสามารถรู้ถึงปัญหาและสามารถแก้ไขได้ถูก



การตั้งค่าเสียงและวีดีโอ

เป็นการตั้งค่าความคมชัดและความละเอียดของวิดีโอให้เหมาะสม รวมถึงตั้งค่ากล้อง ไมค์ ว่าสามารถใช้ไมค์หรือกล้องตัวไหนจึงจะเหมาะสมกับอุปกรณ์ มีความหลากหลายในการเชื่อมต่อของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์



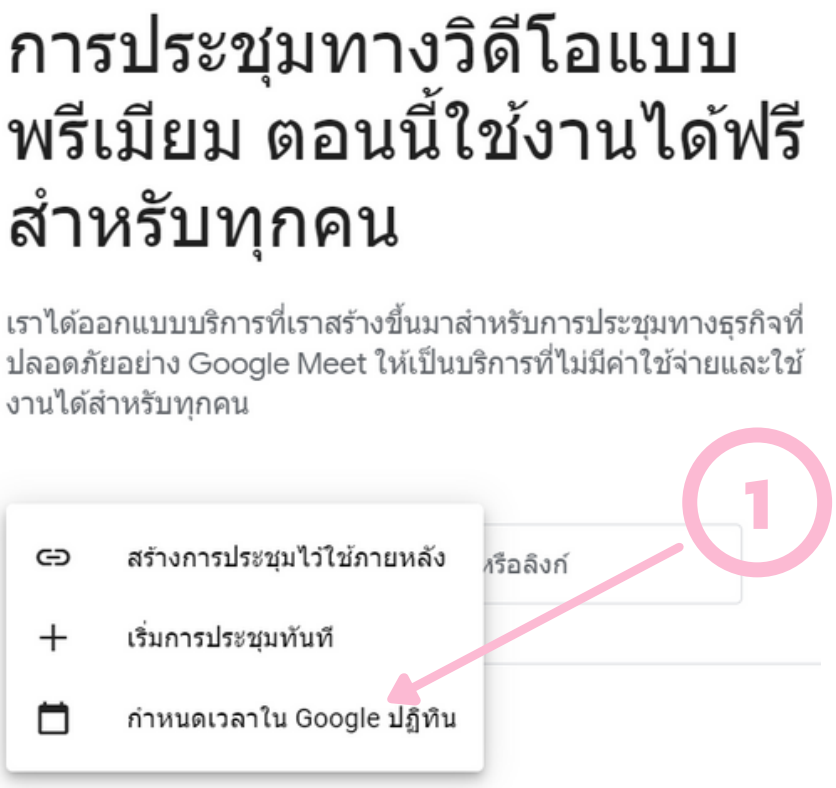


PART 2 : GOOGLE MEET
วางแผนการจัดประชุมล่วงหน้า

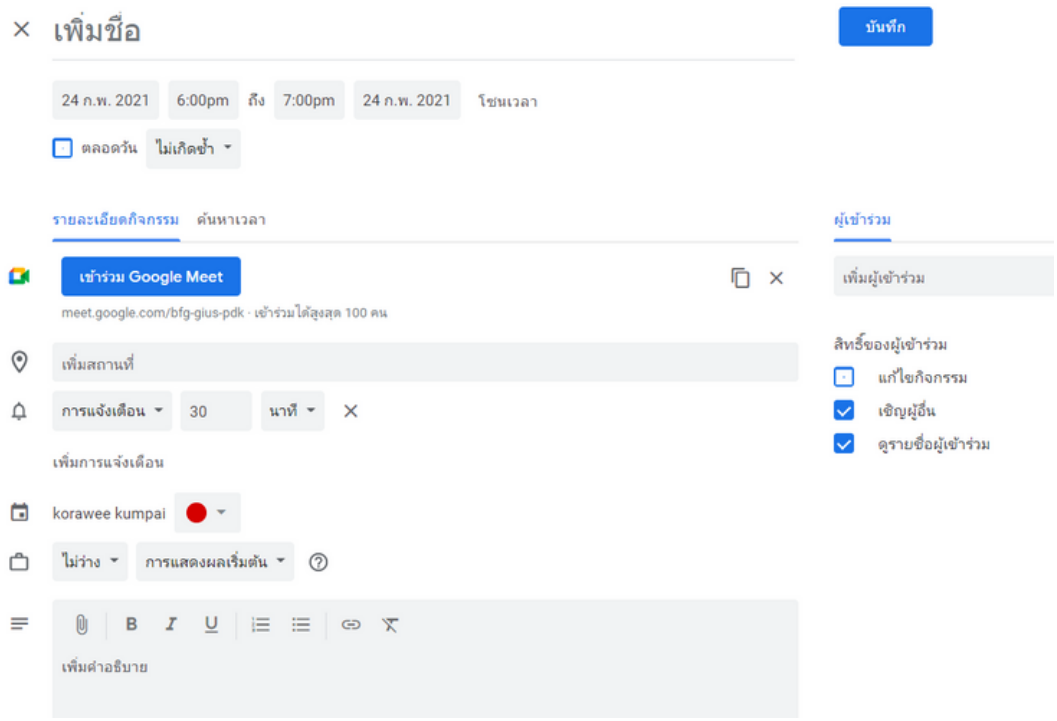
การประชุมแบบออนไลน์สามารถให้การประชุมได้สะดวกมากยิ่งขึ้น แต่การทำงานหรือการประชุมต่าง ๆ จะต้องมีการวางแผนการประชุม สามารถวางวันเวลาการประชุมอย่างชัดเจนเพื่อให้เกิดความพร้อมของผู้เข้าร่วมประชุมได้เตรียมตัวกับการประชุมและการประชุมล่วงหน้า สำหรับโปรแกรม Google Meet มีประสิทธิภาพในการจัดวางแผนโดยใช้ google calendar หรือปฏิทินของ Google นั่นเอง ซึ่งจะทำงานโดยเชื่อมต่อในการแจ้งเตือนวันเวลาที่เรากำหนดจะแจ้งเตือนได้เหมือนปฏิทิน ทำให้การประชุมผ่าน Gmail ของเรานั้นมีประสิทธิภาพและสามารถใช้งานได้ฟรีอีกด้วย

วิธีกำหนดการประชุมล่วงหน้า

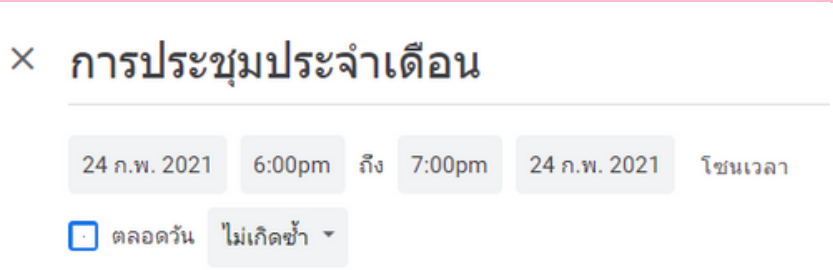
1. กดเลือกกำหนดเวลาใน Google ปฏิทิน



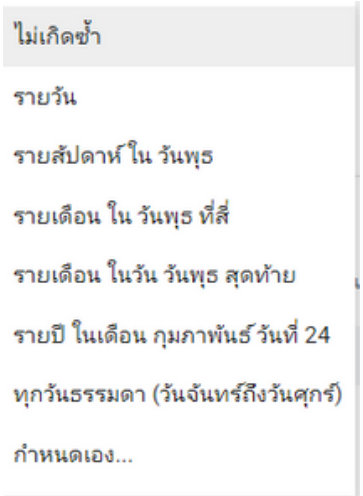
2. เราจะเจอกำหนดการต่าง ๆ ที่เรากำหนดเองทั้งหมด



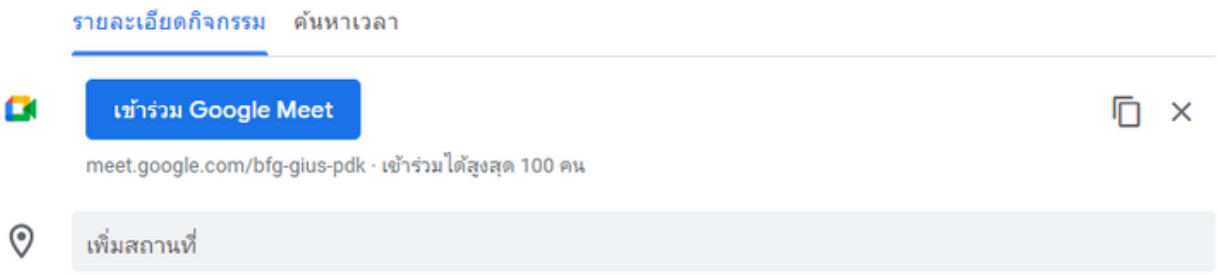
3. เริ่มจากการกำหนดชื่อการประชุม วันและเวลาประชุม



เราสามารถเลือกวันและระยะเวลาในการประชุมได้อย่างอิสระ และยังสามารถกำหนดได้ว่าจะเกิดซ้ำหรือไม่ ซึ่งทำให้เราไม่ต้องตั้งค่าการประชุมล่วงหน้าบ่อย ๆ เช่น

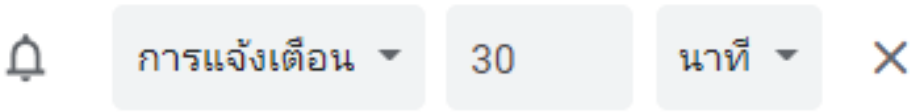


4. สถานที่ในการประชุม

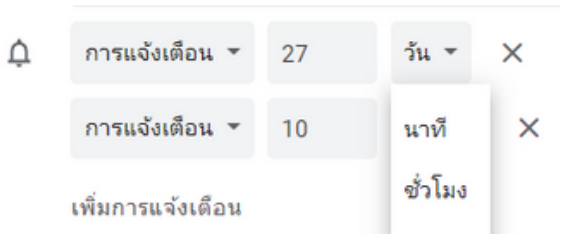


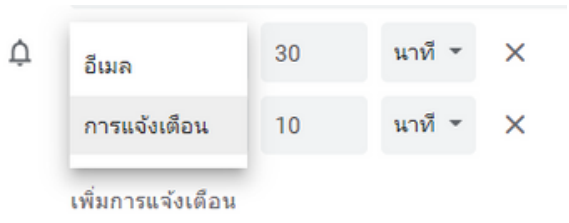
ปกติสถานที่ในการประชุมเราจะสามารถใส่สถานที่ทั่วไปได้ แต่เราจะใช้การประชุมผ่าน Google Meet ก็ไม่จำเป็นต้องเพิ่มสถานการณ์ประชุมลงไป แต่สามารถเพิ่มลงไปได้ในกรณีที่เราใช้ในการจัดประชุมปกติและเราต้องการวางแผนการประชุมล่วงหน้า ก็สามารถใช้ปฏิทินของ Google ได้เช่นกัน

5. ตั้งค่าการแจ้งเตือนการประชุม



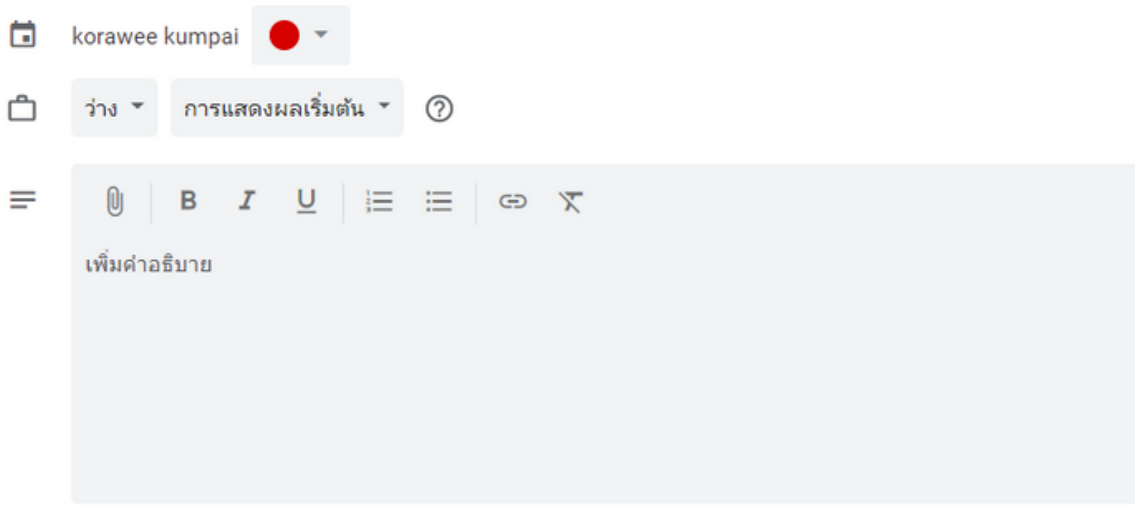
เราสามารถเลือกได้ว่าจะแจ้งเตือนการประชุมล่วงหน้าได้กี่วัน กี่นาที กี่ชั่วโมงก่อนถึงวันประชุม โดยจะแจ้งเตือนก่อนถึงวันประชุมตามเวลาที่เรากำหนด ซึ่งสามารถเลือกได้หลากหลายเพื่อความยืดหยุ่นในการแจ้งเตือน





และยังสามารถเพิ่มการแจ้งเตือนได้เพื่อป้องกันการลืมวันประชุม โดยเลือกได้ว่าจะแจ้งเตือนได้ที่อีเมลของเราหรือ Gmail ที่เราใช้งาน Google Meet ก็จะแจ้งเตือนเราได้ปกติผ่านอีเมล

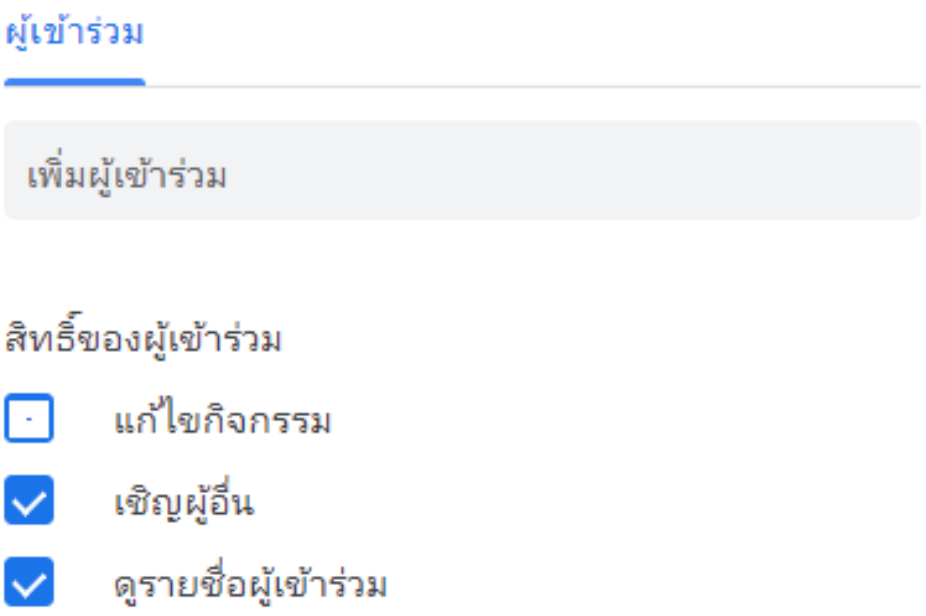
6. เพิ่มรายละเอียดการประชุม



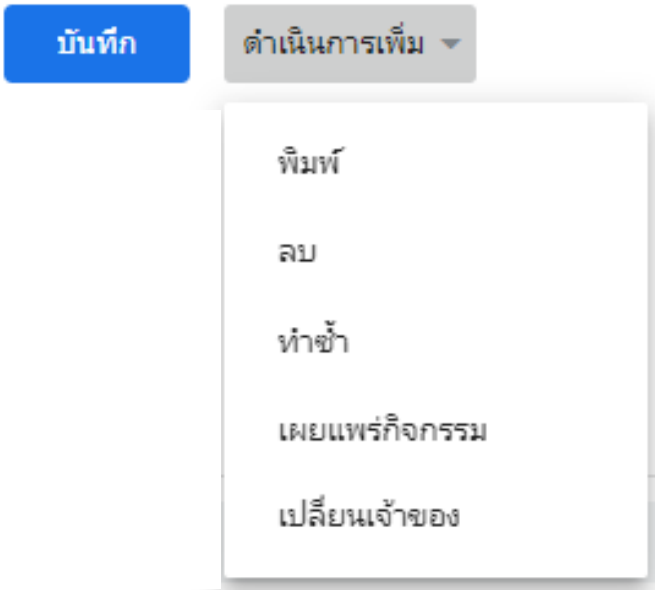
เราสามารถเพิ่มรายละเอียดของการประชุมได้ อย่างเช่น การเพิ่มไฟล์หรือพิมพ์รายละเอียดต่าง ๆ ลงไปได้เลย ซึ่งจะแสดงรายละเอียดในปฏิทินของ Google ของเราเพื่อช่วยให้ทราบรายละเอียดตรงกันตามที่เราได้ประกาศหรือมอบหมายหน้าที่ต่าง ๆ และแสดงผลถึงความเป็นส่วนตัว

7. เพิ่มผู้เข้าร่วมประชุม

เราสามารถเพิ่มผู้เข้าร่วมประชุมได้ด้วยอีเมลที่เราสามารถเพิ่มไปในการใส่รายละเอียดการประชุมได้เลย จะทำให้เราไม่ต้องไปเดินแจ้งรายละเอียดการประชุมด้วยตัวเองแต่สามารถแจ้งให้ทราบได้ด้วยอีเมลและยังกำหนดสถานะหรือสิทธิ์ในการแก้ไขได้อีกด้วย

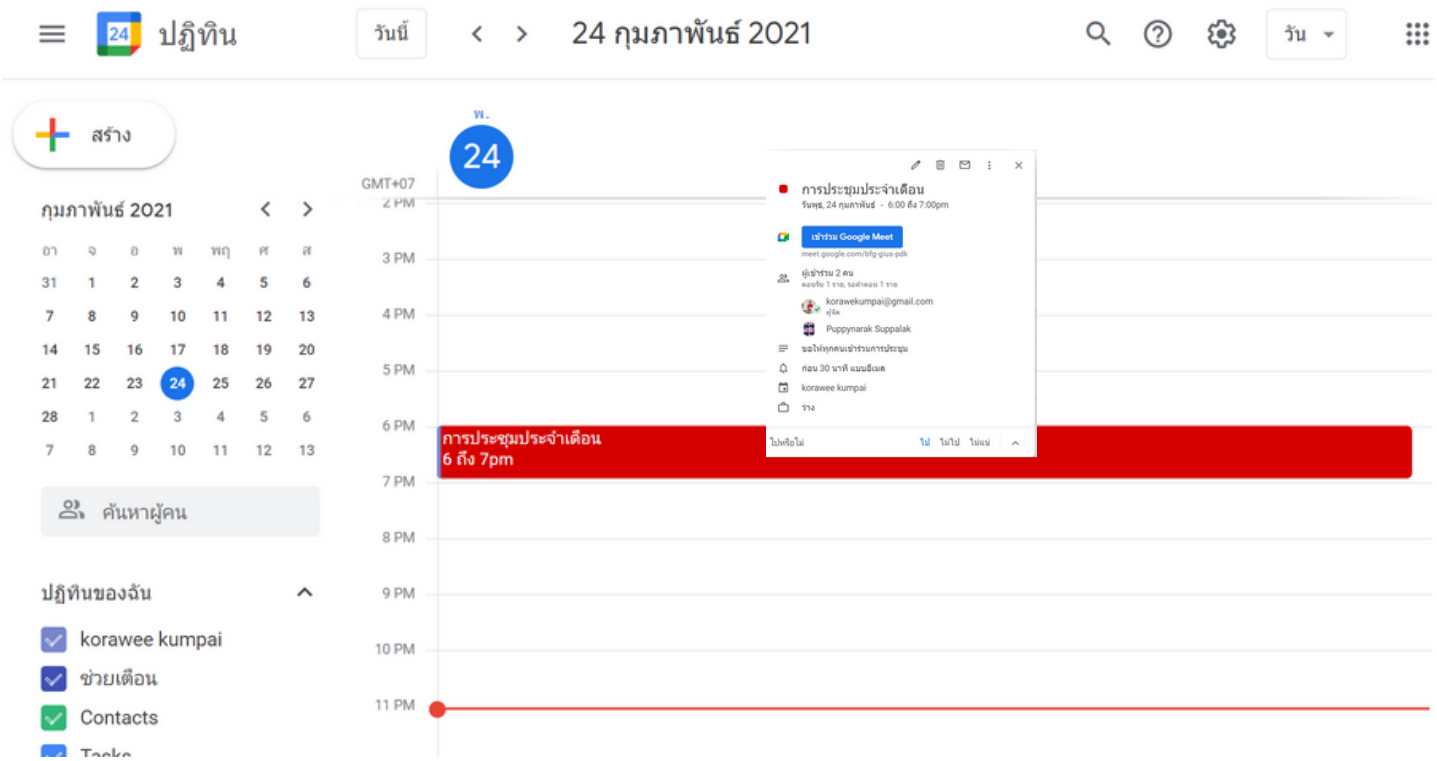


8. ดำเนินการเพิ่มเติมและบันทึก



การดำเนินการเพิ่มเติมสามารถทำได้หลากหลายเกี่ยวกับการพิมพ์รายละเอียดออกมาเป็นรูปแบบ
การพิมพ์ ลบ ทำซ้ำ เผยแพร่กิจกรรมหรือเปลี่ยนเข้าของที่จัดการประชุมก็สามารถทำได้ และสามารถกดบันทึก

9. ตารางการประชุมในปฏิทิน



LINE

เว็บไซต์สำหรับการสอนออนไลน์

หมวดที่ 1

สารบัญ

1. ประวัติ

1.1เปลี่ยนไลน์ที่แสนธรรมดาให้เป็นห้องเรียนออนไลน์ 54

2. การใช้งาน

2.2 การดาวโหลด 54

2.3 การสร้างกลุ่มและการแชร์กลุ่ม 57

3. ฟีเจอร์ภายในกลุ่ม LINE

3.1 การสร้าง album 59

3.2 การสร้างโน้ต 60

3.3 การประชุมสายแบบกลุ่ม 61

3.4 การสร้างโพล 61

3.5 การแชร์หน้าจอ 62

3.6 การใช้งาน LINE MEETING 64

3.7 แนะนำการสำรองข้อมูล 64

4. ใช้ LINE ให้เป็นห้องเรียนออนไลน์ 67

4.1 Chat 67

4.2 Voice Call / Video Call 67

4.3 live 67

4.4 note 68

4.5 vote 68

4.6 lbum 68

5. อ้างอิง 69

LINE

LINE

เว็บไซต์สำหรับการสอนออนไลน์

1.ประวัติ

เปลี่ยนไลน์ที่แสนธรรมดา ให้เป็นห้องเรียนออนไลน์

ถ้าถามถึงแอปพลิเคชันที่เข้าถึงง่ายที่สุดสำหรับคนทุกช่วงวัยไม่ว่าจะเด็ก วัยรุ่น ผู้ใหญ่ หรือแม้กระทั่งผู้สูงอายุที่มีสมาร์ทโฟนคงหนีไม่พ้นแอปพลิเคชัน LINE โดย LINE เป็นแอปพลิเคชันสำหรับการติดต่อสื่อสารที่ต้องติดต่อผ่านอินเทอร์เน็ตนั่นเอง ซึ่งแอปพลิเคชัน LINE เป็นการร่วมมือระหว่างบริษัท Naver Japan Corporation และบริษัท livedoor โดยมี NHN Japan เป็นผู้พัฒนาฟีเจอร์ต่าง ๆ ทั้งนี้ด้วยความที่เป็นแอปพลิเคชันยอดฮิตนี้เองจึงมีความน่าสนใจอย่างมากที่จะเปลี่ยนจากแอปพลิเคชันที่ใช้สำหรับสื่อสารทั่วไปมาเป็นห้องเรียนออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพ ไปดูกันเลยว่าเราจะสามารถทำได้อย่างไร

2.การใช้งาน

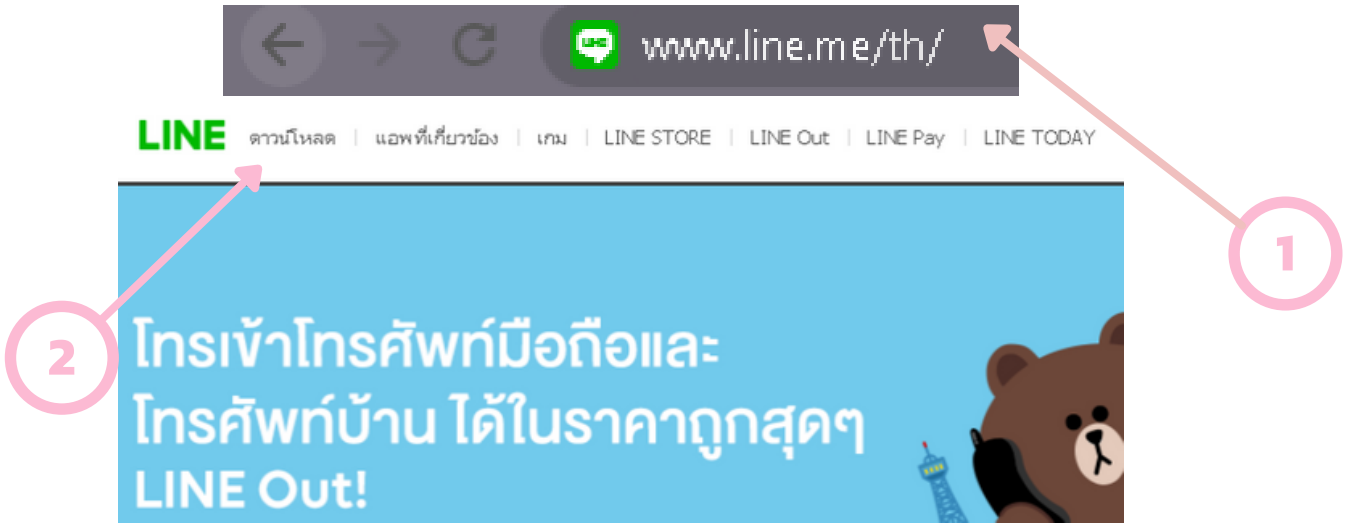
2.1การดาวโหลด

1.1 ดาวน์โหลดได้ทั้งสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ต ทั้งระบบปฏิบัติการ ANDROID และ IOS โดยค้นหาแอปพลิเคชันที่ชื่อ LINE แล้วคลิกติดตั้งได้เลย

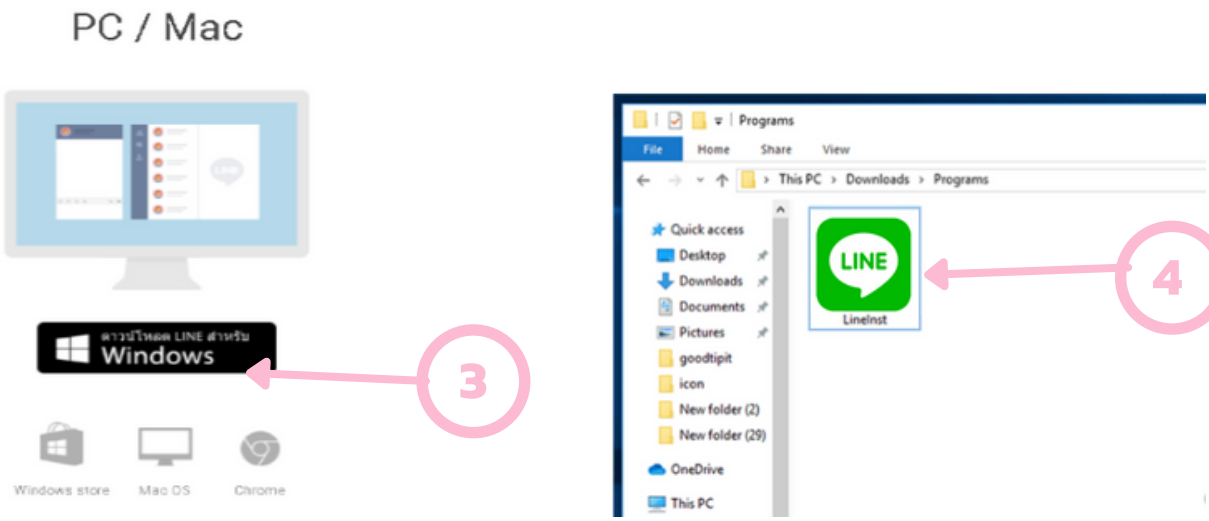
ระบบปฏิบัติการ IOS สามารถดาวน์โหลดแอปพลิเคชันไลน์ได้ที่ APP STORE

ระบบปฏิบัติการ ANDROID สามารถดาวน์โหลดแอปพลิเคชันไลน์ได้ที่ GOOGLE PLAY

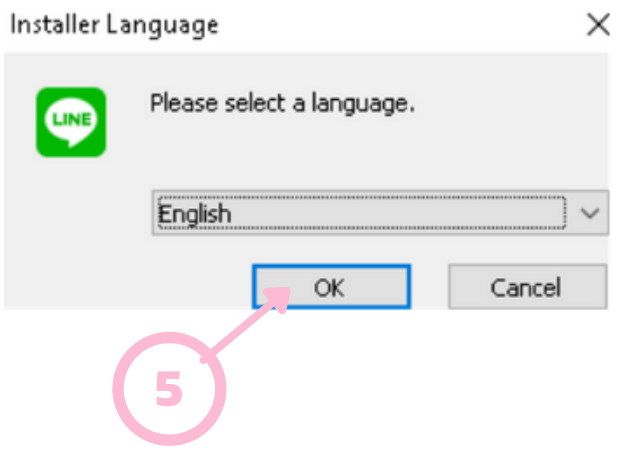
1.2 ดาวน์โหลดแอปพลิเคชัน Line ซึ่งสามารถใช้ได้กับคอมพิวเตอร์และโน้ตบุ๊กที่ใช้ระบบปฏิบัติการ Windows

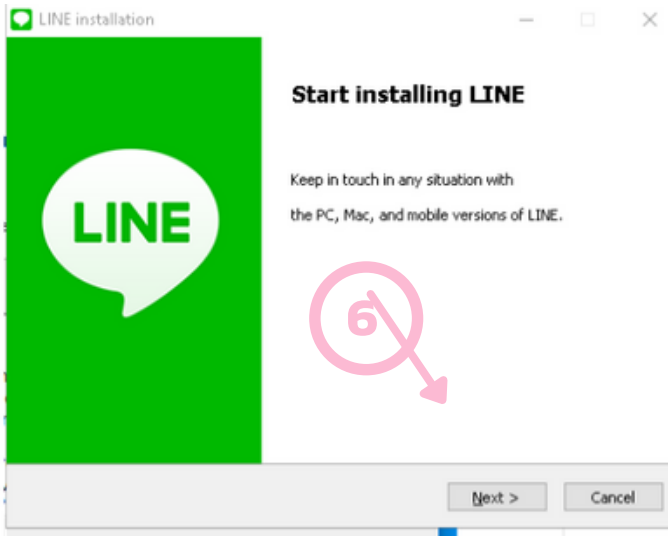


1. เข้า link www.line.me/th/ สำหรับผู้ที่ใช้ LINE บนคอมพิวเตอร์
2. คลิกที่ดาวน์โหลดได้เลย

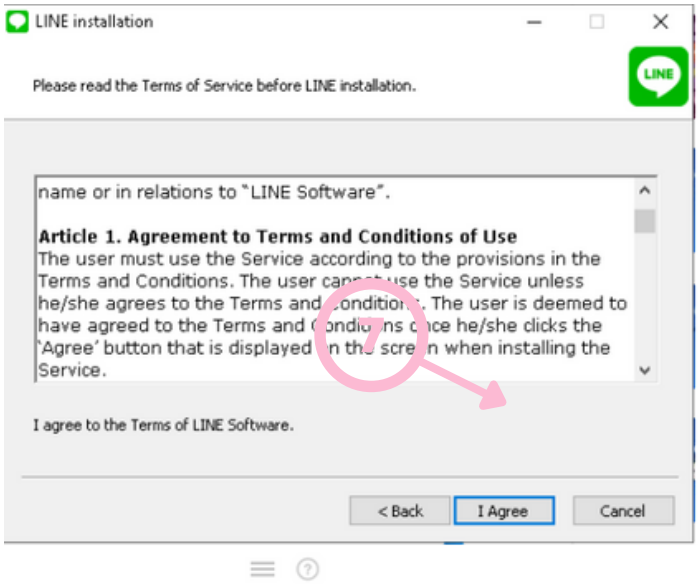


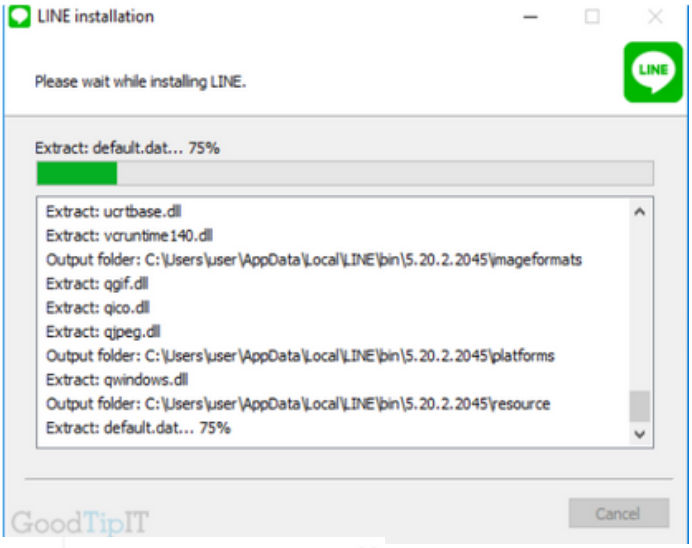
3. คลิกเพื่อดาวน์โหลด
4. เมื่อดาวน์โหลดเสร็จสิ้นจะได้ไฟล์ชื่อ LineInst ให้คลิกเพื่อติดตั้งโปรแกรม





5. เลือกเมนูภาษาที่ต้องการใช้
6. ในหน้า Start installing LINE ให้คลิกปุ่ม Next



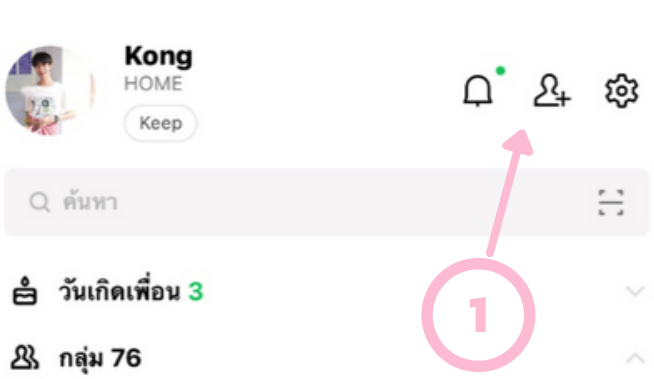


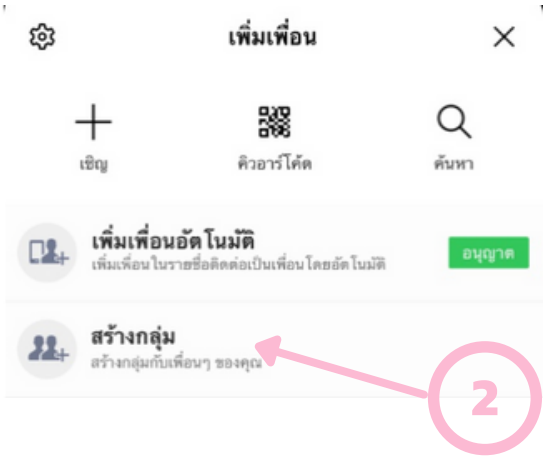
7. ตามด้วยคลิกปุ่ม I Agree เป็นอันเสร็จสิ้น



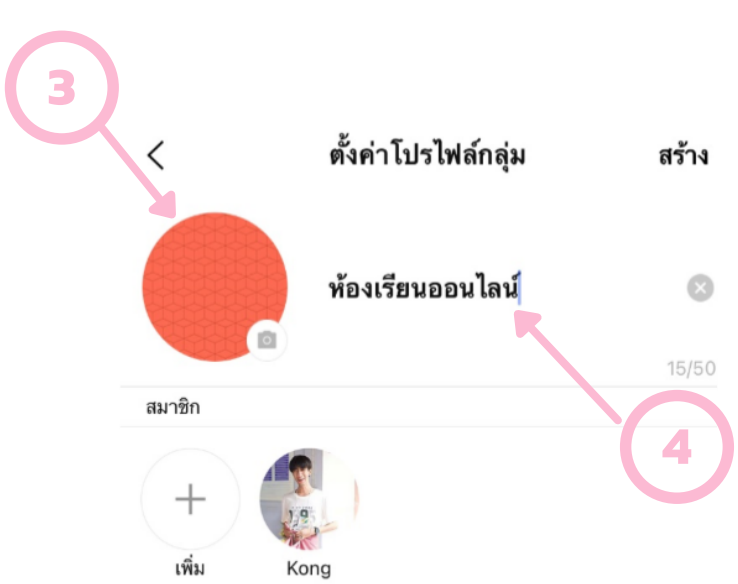
8. เมื่อเปิดโปรแกรม Line ขึ้นมาเราจะสามารถเลือกการล็อคอินเข้าไลน์ได้สองแบบ คือ login ผ่านอีเมลที่สมัครไลน์และ login ผ่าน QR Code

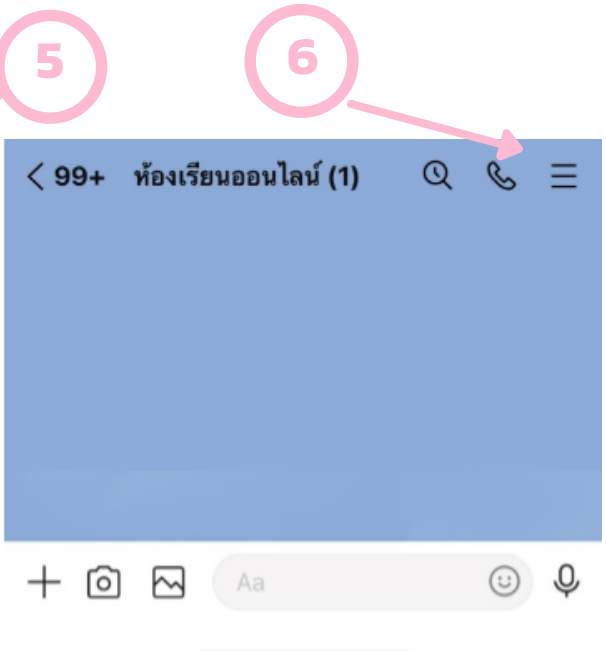
2.2 การสร้างกลุ่มและการแชร์กลุ่ม





1. เมื่อสมัครใช้งานแอปพลิเคชัน LINE เรียบร้อยแล้วให้คลิกเพิ่มเพื่อน
2. คลิกที่สร้างกลุ่มเพื่อเริ่มต้นการสร้างกลุ่ม

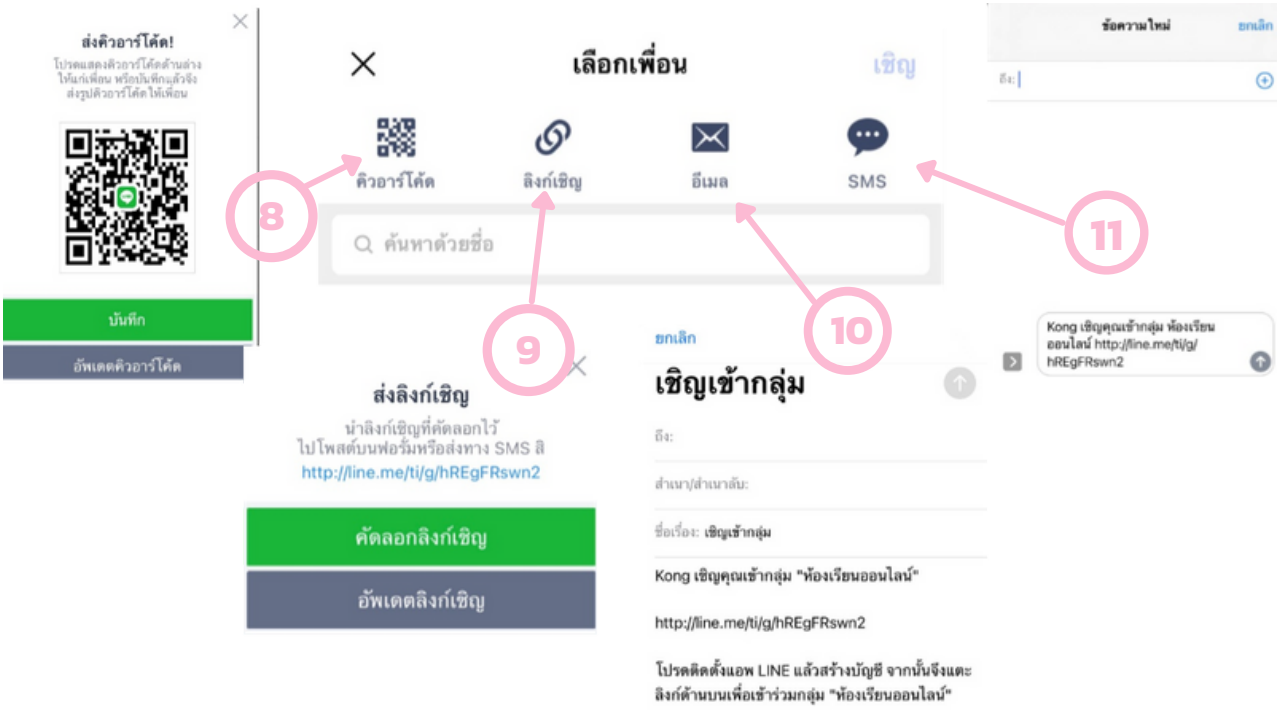




3. คลิกเพื่อเปลี่ยนภาพประจำกลุ่ม
4. ตั้งชื่อกลุ่มโดยกำหนดความยาว ไม่เกิน 50 ตัวอักษร
5. คลิกเพื่อสร้างกลุ่ม
6. เมื่อเข้ามาในกลุ่ม ให้คลิกเลือกเมนูเพิ่มเติม



7. คลิกที่เชิญเพื่อเริ่มแชร์กลุ่มหรือเพิ่มเพื่อนเข้ามาในกลุ่ม

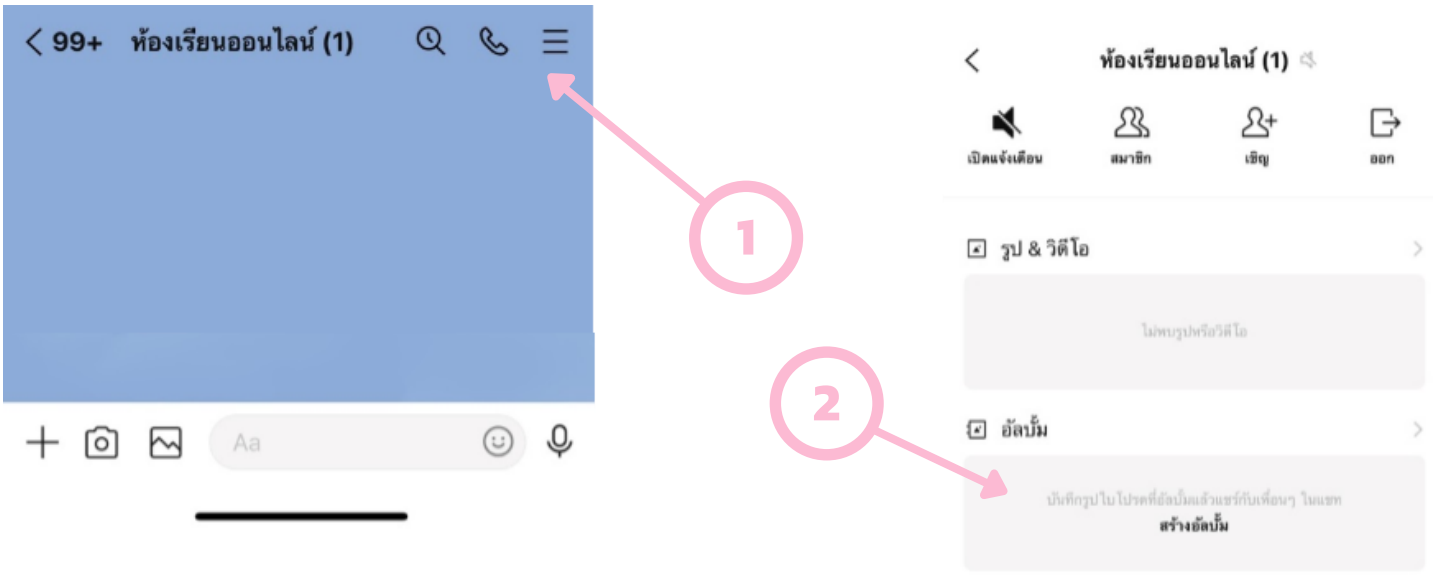


8. คลิกแชร์เป็น QR code เพื่อส่งให้เพื่อนหรือ upload บนช่องทางต่างๆ
9. ส่งเป็น link ให้เพื่อนสามารถคลิกเข้ากลุ่มได้เลยโดยไม่ต้องส่ง QR code
10. หรือจะส่งเป็นอีเมลเพื่อแสดงถึงความเป็นทางการ
11. ส่ง sms ได้แต่ควรระวังเพราะอาจมีค่าใช้จ่ายเพิ่มเติม

3. ฟีเจอร์ภายในกลุ่ม LINE

3.1 การสร้าง album

เป็นหนึ่งในฟีเจอร์ที่มีประโยชน์มาก เพราะปกติ LINE จะไม่เก็บข้อมูลรูปภาพที่ส่งในแชท หากถึงระยะหนึ่งจะทำให้ไม่สามารถเปิดไฟล์รูปได้ ดังนั้นการสร้าง album ไว้เก็บไฟล์รูปจะสามารถเก็บไฟล์รูปไว้ได้ตลอดจนกว่าจะมีการลบกลุ่มนั้นเอง



1. เลือกเครื่องหมาย ขีดสามขีดด้านบนหน้าจอแชท
2. เลือก album เพื่อเริ่มสร้างอัลบั้ม

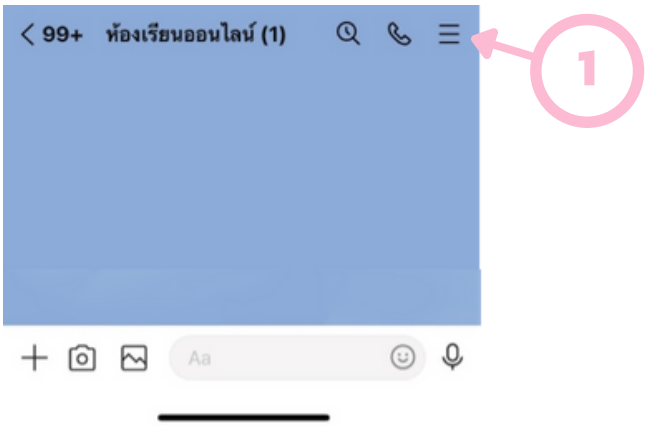


3. เลือกรูปที่ต้องการบันทึกจะมีเลขจำนวนรูปบอกอยู่
4. เมื่อเลือกรูปภาพที่ต้องการเรียบร้อยแล้วคลิกปุ่ม ต่อไป
5. ตั้งชื่อ album ตามที่ต้องการ
6. เลือกสร้าง album

**หมายเหตุ สามารถตั้งชื่อ album ได้สูงสุด 50 ตัวอักษรเท่านั้น ในกรณีที่เราไม่ได้ตั้งชื่อ album ระบบจะตั้งชื่อเป็นวันที่ ๆ เราสร้าง album นั้นโดยอัตโนมัติ และในหนึ่งห้องแชทจะไม่สามารถตั้งชื่อ album ซ้ำกันได้

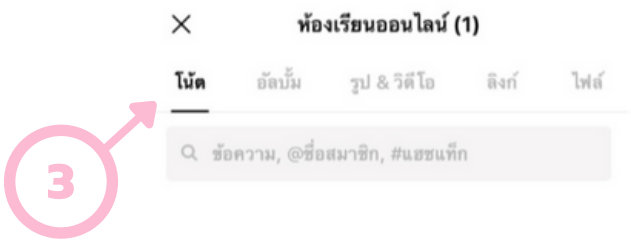
3.2 การสร้างโน้ต

เพื่อแนบสิ่งต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นไฟล์งาน link URL ข้อมูลตำแหน่งที่ตั้ง โดยสามารถแนบรูปภาพ/วิดีโอได้ไม่เกิน 20 ไฟล์และ stickers ไม่เกิน 20 ภาพต่อ 1 โพสต์ และข้อมูลตำแหน่งที่ตั้งสามารถแนบได้ 1 ข้อมูลต่อ 1 โพสต์ มาดูวิธีสร้างโน้ตกันเลย





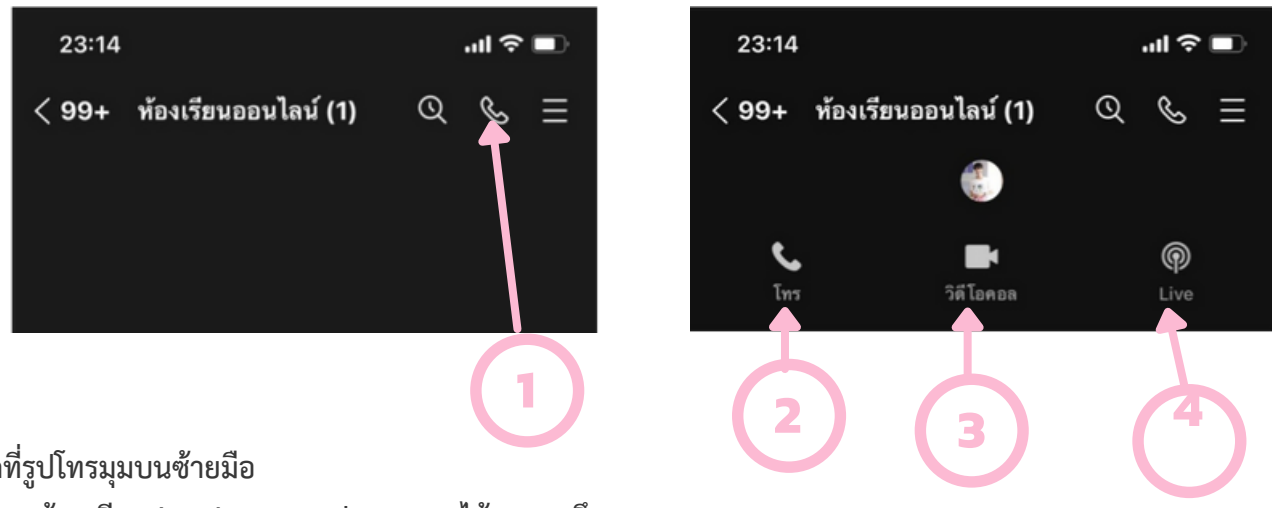
1. คลิกเครื่องหมายขีดสามขีดด้านบนหน้าจอแช็ต
2. คลิกที่โน้ตเพื่อทำการสร้างโน้ต





3. คลิกที่โน้ตด้านบน
4. ตั้งชื่อโน้ต
5. คลิกโพสต์ได้เลย

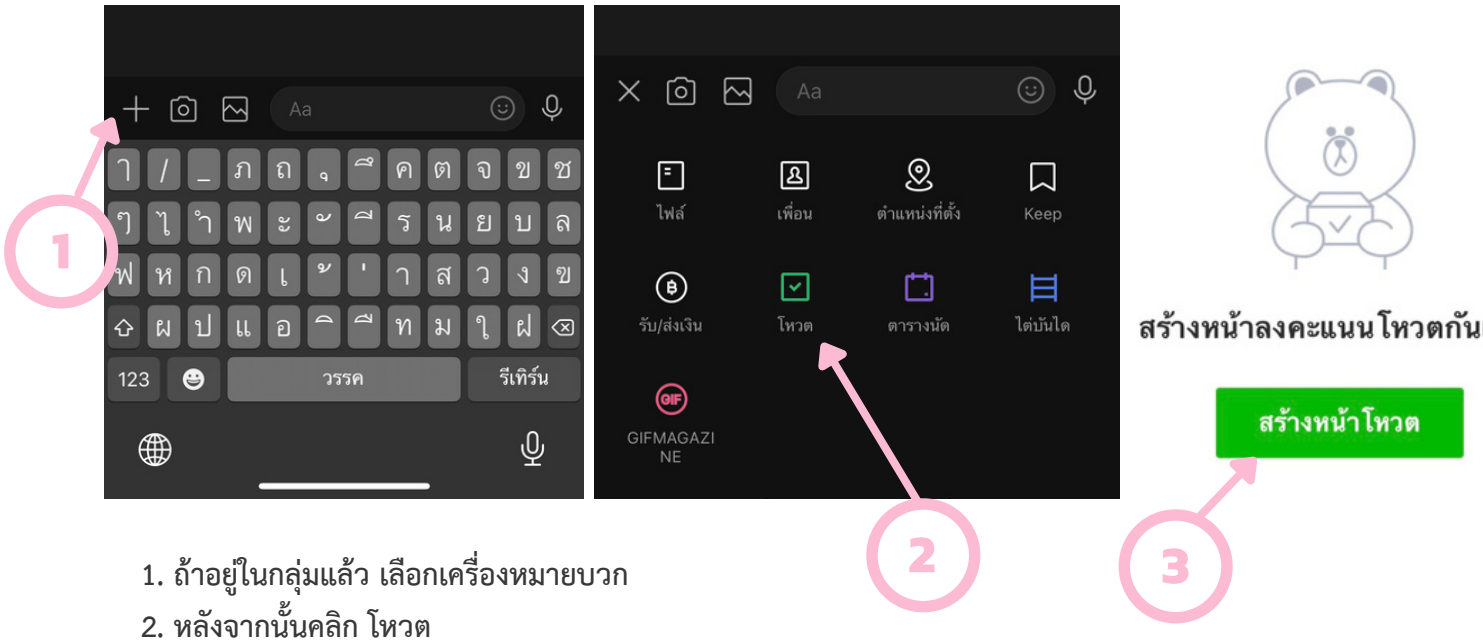
3.3การประชุมสายแบบกลุ่ม



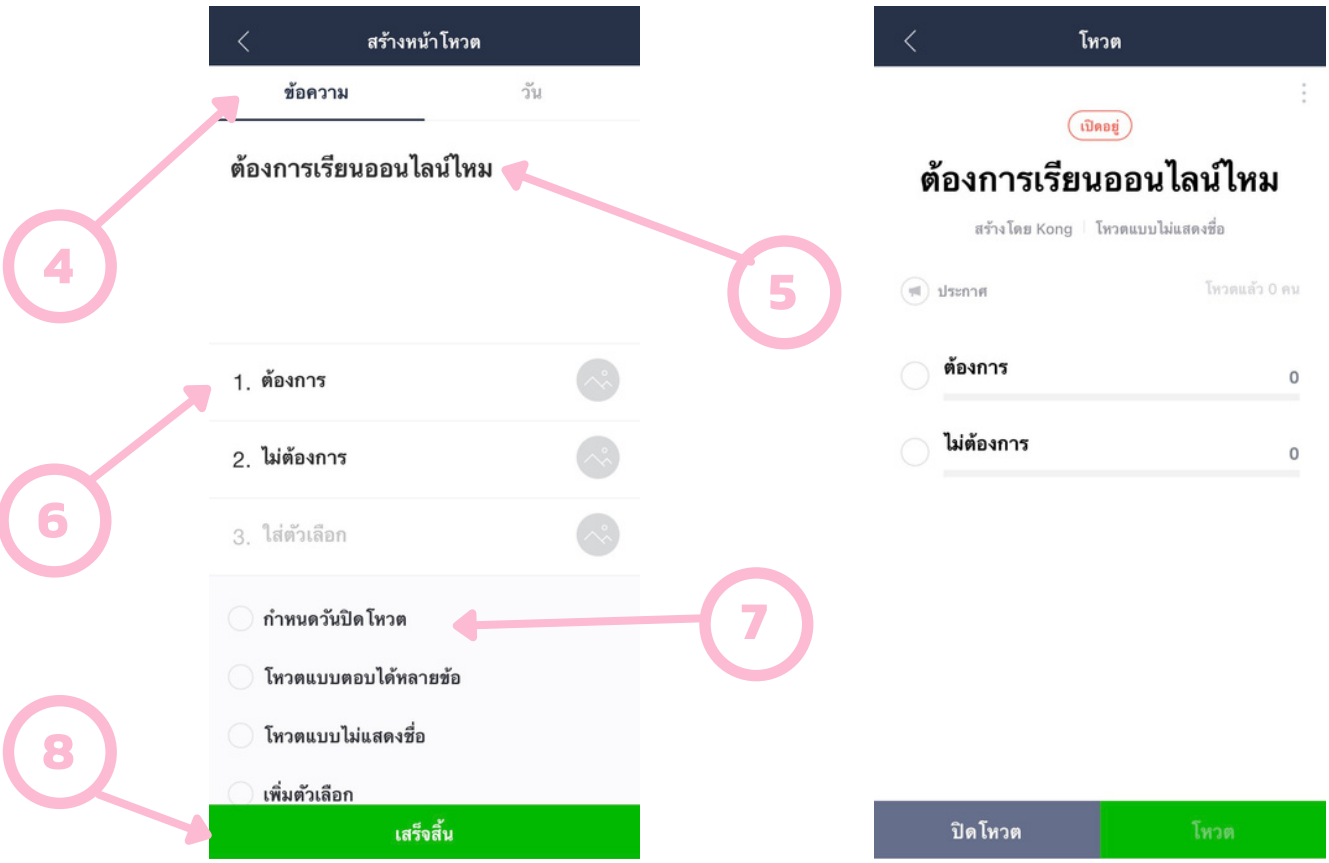
1. เลือกที่รูปโทรมุมบนซ้ายมือ
2. โทรออกด้วยเสียง (Call) สามารถประชุมสายได้มากสุดถึง 200 คน
3. โทรวิดีโอ (Video Call) สามารถประชุมสายได้มากสุดถึง 200
4. LIVE การนำเสนอหรือพรีเซนต์งาน โดยสมาชิกสามารถเข้าร่วมได้มากสุดถึง 500 คน

3.4การสร้างโพล

เคยไหมครับเวลาข้อตกลงของหัวข้อที่ต้องการข้อสรุปที่มีจำนวนคนมากจะทำให้เกิดความวุ่นวาย ตัดปัญหาชุลมุนนี้ด้วยการสร้างโพลผ่าน line กลุ่ม เพื่อให้สมาชิกในกลุ่มนั้นได้โหวตร่วมกัน เพียงแค่นี้ก็สามารถหาข้อสรุปในเรื่องที่ต้องการได้อย่างง่ายดาย



1. ถ้าอยู่ในกลุ่มแล้ว เลือกเครื่องหมายบวก
2. หลังจากนั้นคลิก โหวต
3. เลือก “สร้างโหวต”

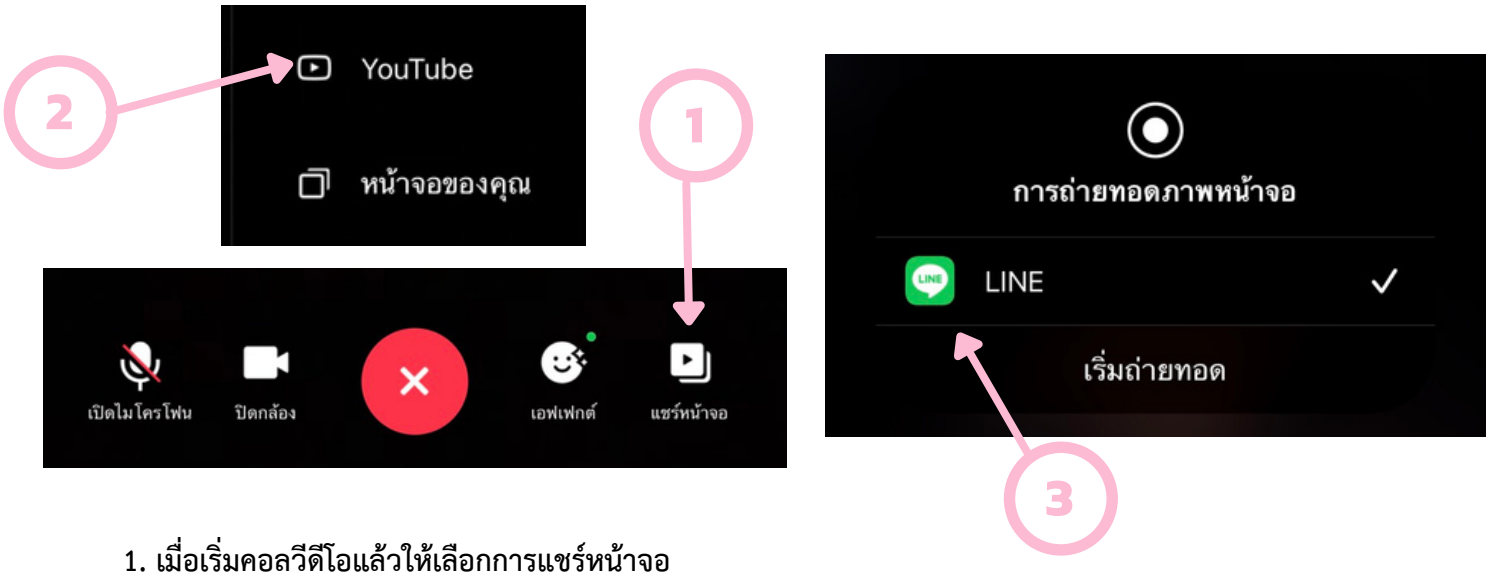


4. คลิกเลือก “ข้อความ”
5. ใส่หัวข้อสำหรับการโหวต
6. ใส่ตัวเลือกที่ต้องการให้โหวต
7. เมื่อใส่หัวข้อและตัวเลือกในการตอบแล้วสามารถเลือกเพื่อกำหนดเวลาสิ้นสุดโหวต1, โหวตได้หลายข้อ, โหวตแบบไม่แสดงชื่อ และเพิ่มตัวเลือกได้
8. คลิกเสร็จสิ้น เพียงเท่านี้ก็จะได้โพลมาใช้แล้ว

3.5 การแชร์หน้าจอ

คนที่ใช้แอปพลิเคชัน LINE บนสมาร์ทโฟนสำหรับการประชุมงานด้วยวิดีโอคอลบ่อย ๆ ในตอนนี้ LINE เวอร์ชันใหม่สามารถแชร์หน้าจอบนสมาร์ทโฟนได้แล้วจากเดิมที่สามารถใช้งานได้แค่เฉพาะบคอมพิวเตอร์ ในส่วนของการแชร์หน้าจอนั้นให้เราโทรวิดีโอคอลหาเพื่อนหรือกลุ่มตามปกติ ซึ่งจะแบ่งเป็น 2 ระบบปฏิบัติการได้แก่

ใครที่ใช้ iphone ระบบปฏิบัติการ ios



1. เมื่อเริ่มคอลวีดีโอแล้วให้เลือกการแชร์หน้าจอ
2. เลือกที่หน้าจอของคุณหรือ youtube ตามสมควร
3. จากนั้นเลือกแอปพลิเคชัน LINE เพื่อเริ่มการแชร์หน้าจอได้เลย

และใครที่ใช้ Android

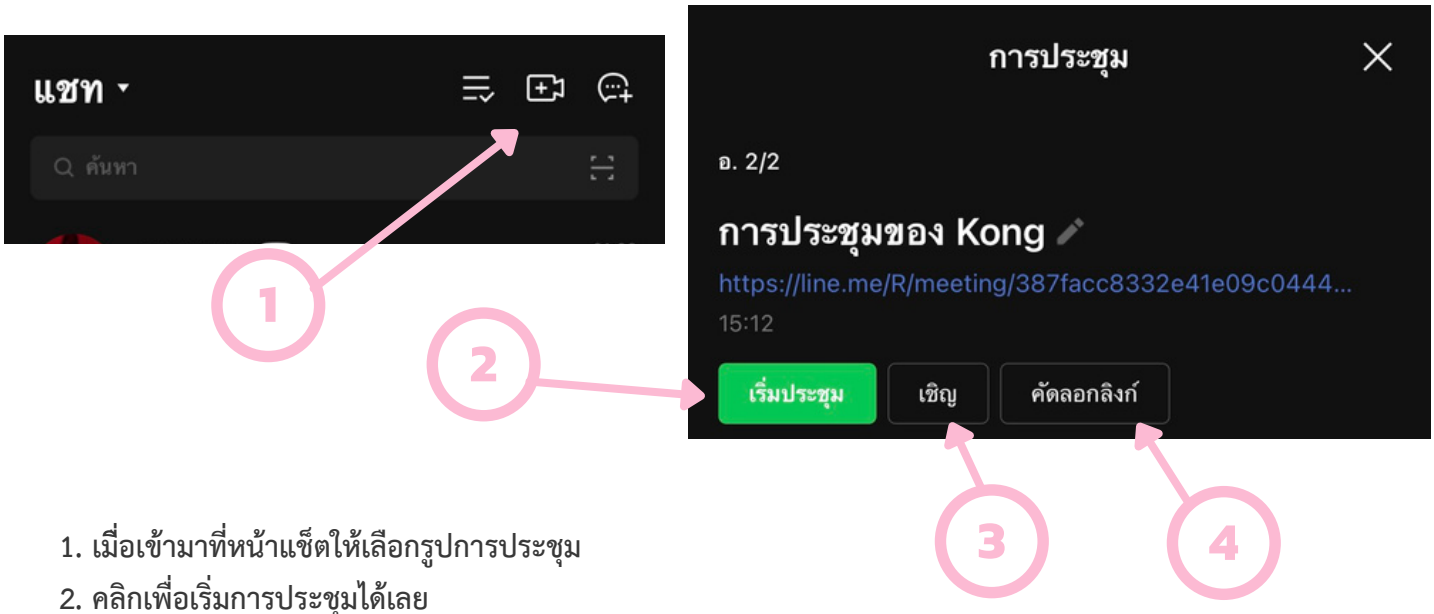


1. เมื่อเริ่มคอลวีดีโอแล้วให้เลือกการแชร์หน้าจอ
2. จากนั้นเลือกที่หน้าจอของคุณหรือ youtube ตามสมควร
3. แล้วจะมีหน้าต่างใหม่ปรากฏขึ้นที่ด้านล่าง เพื่อให้เราเริ่มทำการแชร์หน้าจอ
4. จากนั้นให้กดปุ่ม Record ที่อยู่มุมขวาล่างเพื่อทำการแชร์หน้าจอของเราได้ทันที

ถือเป็นอีกฟีเจอร์ที่มีประโยชน์สำหรับการประชุมงานในช่วง Work From Home สามารถนำไปทดลองใช้งานกันได้เลย

3.6 การใช้งาน LINE MEETING

เป็นการประชุมแบบออนไลน์ ฟีเจอร์นี้มีความแตกต่างกับการวีดีโอคอลปกติอย่างไร? สำหรับการใช้งาน LINE MEETING เราไม่จำเป็นต้องสร้างกลุ่ม แต่เราสามารถประชุมออนไลน์ได้ทันทีผ่านการส่ง link หรือเชิญเข้ากลุ่มโดยไม่จำกัดจำนวนผู้เข้าร่วม เรามาเริ่มใช้กันเลย

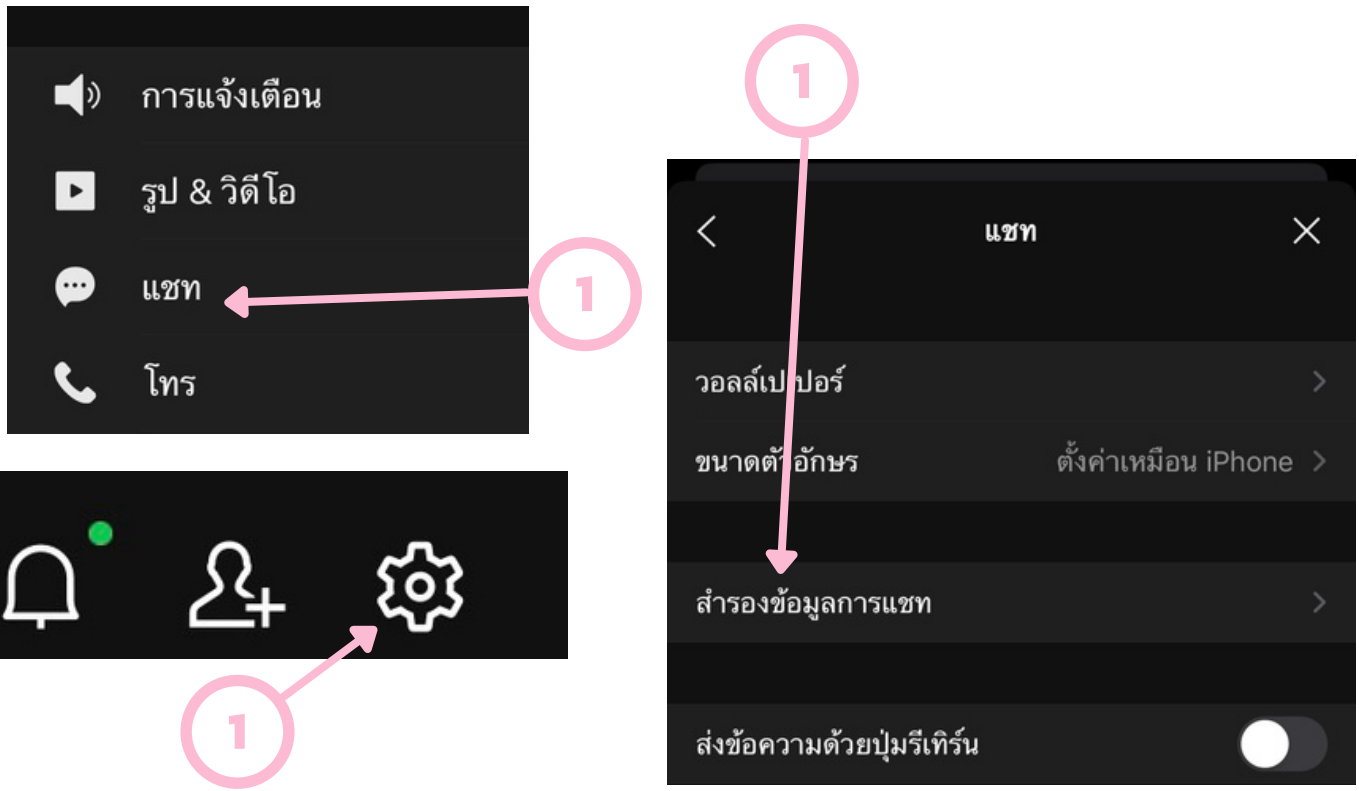


1. เมื่อเข้ามาที่หน้าแช็ตให้เลือกรูปการประชุม
2. คลิกเพื่อเริ่มการประชุมได้เลย
3. คลิกเชิญเพื่อนหรือกลุ่มเพื่อให้เข้าถึงห้องการประชุมได้
4. คัดลอก link เพื่อส่งในช่องทางต่าง ๆ

3.7 แนะนำการสำรองข้อมูล

LINE มีจุดด้อยที่หลายคนต้องเคยประสบมาแล้วก็คือ เมื่อย้ายอุปกรณ์สื่อสารแล้วข้อความเก่า ๆ จะหายไปทั้งหมด นั่นก็เป็นเพราะ LINE ไม่ได้เก็บประวัติการ chat ไว้บนเซิร์ฟเวอร์ แต่จะเก็บไว้ในเครื่องของผู้ใช้ทำให้เมื่อลบแอปฯ หรือย้ายเครื่อง ข้อความก็จะหายไปจนหมด นอกเสียจากผู้ใช้จะทำการ Back up ข้อความเก็บไว้เอง วันนี้เราก็เลยจะมาสอนวิธี Back up ข้อความอย่างง่าย ๆ กัน โดยการ Back up นี้จะสามารถเก็บไว้ได้เฉพาะข้อความที่เป็นตัวอักษรเท่านั้น ส่วนรูปภาพและสติกเกอร์จะไม่ถูก Back up เอาไว้ ถ้าหากใครต้องการเก็บรูปภาพสำคัญ ๆ ไว้จะต้องเลือกเซฟหรือเก็บแต่ละรูปไว้ใน Keep เอง

ใครที่ใช้ iphone ระบบปฏิบัติการ ios

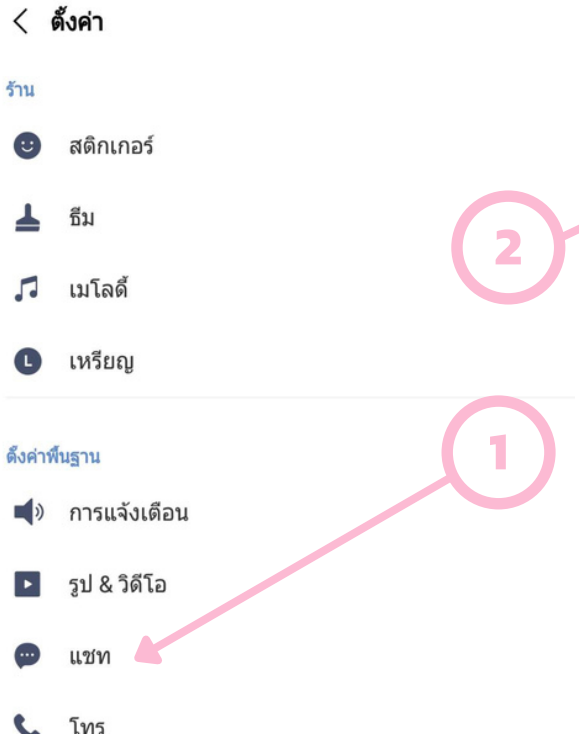


1. เลือกรูปฟันเฟืองเพื่อทำการตั้งค่า
2. เลือกแช็ต
3. เลือกสำรองข้อมูล



4. เลือกสำรองข้อมูลตอนนี้

และใครที่ใช้ Android





1. เมื่อทำการเข้าการตั้งค่าให้เลือกที่แช็ต
2. เลือกสำรองข้อมูล และเรียกข้อมูลประวัติการแช็ต





3. เลือกสำรองข้อมูลไปยัง Google ไดรฟ์
4. เลือกหรือเพิ่มบัญชี Google ไดรฟ์

4. ใช้ LINE ให้เป็นห้องเรียนออนไลน์

ถ้าถามถึงแอปพลิเคชันที่เข้าถึงง่ายสุดสำหรับมือใหม่ ไม่ว่าจะเป็น ครู อาจารย์ ผู้ปกครอง เด็กเล็ก และหลายคนที่มีติดเครื่องสมาร์ทโฟนโดยไม่ต้องสมัครใหม่ให้ยุ่งยาก หลาย ๆ คนอาจพูดเป็นเสียงเดียวกันว่าคือ LINE นั่นเอง ถึง LINE นั้นอาจใช้ทดแทนห้องเรียนไม่ได้ทั้งหมด แต่ก็ไม่ได้แพ้แอปพลิเคชันอื่น ๆ เลย ครั้งนี้เรามาดูกันว่าจากการแนะนำวิธีการใช้งานข้างต้น เราสามารถนำมาประยุกต์ใช้กันได้อย่างไร เริ่มจาก

4.1 Chat

เราสามารถใช้การ chat เพื่อพูดคุยถามตอบทั่วไป คอมเมนต์งานให้เพื่อนในกลุ่มได้รู้ หรือหากต้องการคุยกับผู้ใช้งานอื่นโดยตรงก็สามารถใส่ @ ตามด้วยชื่อเพื่อระบุได้ทันที นอกจากนี้ใน chat เราก็ยังสามารถอัปโหลดรูปภาพ วิดีโอ ลิงก์ หรือไฟล์ได้แบบง่าย ๆ อีกด้วย

4.2 Voice Call / Video Call

ใช้ในการเรียน พูดคุย หรือปรึกษางานทั้งแบบส่วนตัวหรือแบบกลุ่ม โดย Voice Call จะพูดคุยผ่านการใช้เสียงเท่านั้น และแบบ Video Call สามารถพูดคุยกันแบบใช้เสียงที่สามารถเห็นหน้าผู้สนทนาได้

4.3 Live

ใช้สอนหรือพูดคุย พร้อมกับสามารถเห็นคำถามที่ส่งมาจากผู้เข้าชม และสามารถแชร์หน้าจอได้ทั้งบนคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟน โดยรองรับจำนวนถึง 500 คนเลยทีเดียว

4.4 Note

สามารถโพสต์ประกาศ โจทย์ เนื้อหา รวมถึงการบ้านต่าง ๆ ให้ผู้เรียน ซึ่งสามารถส่งงานโดยการตอบคอมเมนท์ได้แบบไม่ยุ่งยากและมีความสะดวก

4.5 Vote

ใช้สำหรับการลงคะแนนเสียงในเรื่องต่าง ๆ หรือสร้างคำถามเพื่อให้นักเรียนได้ตอบเพื่อวัดความเข้าใจในเนื้อหาความรู้ของนักเรียน

4.6Album

ใช้ upload รูปภาพเพื่อส่งงาน เหมาะกับการเก็บเป็นเล่มรายคนหรือรายโปรเจกต์ เช่น กำหนดให้นักเรียนงานส่งทุกสัปดาห์ ทำให้เมื่อจบเทอมสามารถดูพัฒนาการของงานทั้งหมดได้

“ทั้งนี้ในการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ที่ดีไม่ได้ขึ้นอยู่กับอย่างใดอย่างหนึ่ง เพราะมีหลายปัจจัยทั้งภายใน ภายนอกที่ส่งผลต่อการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ และแอปพลิเคชัน LINE ก็เป็นอีกเครื่องมือหนึ่งที่ช่วยให้การเรียนการสอนของผู้สอนมีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้นได้ตามศักยภาพ ความพร้อมของตัวผู้สอนและตัวผู้เรียน”

5.อ้างอิง

Sukumal Joy Surichamorn https://inskru.com/idea/-M1NqC6L-gttsahWQW0H

WEBEX

เว็บไซต์สำหรับการสอนออนไลน์

หมวดที่ 1

สารบัญ

I. ประวัติ

Cisco เป็นใคร ทำไมเราถึงต้องใช้ Webex ของ Cisco? 72

Cisco ในประเทศไทย 73

เงื่อนไขการให้บริการของ Webex 74

II. FEATURES น่ารู้คู่ WEBEX

การแชร์สกรีน (Share Screen) 76

กระดานดำ (White Board) 78

การสร้างกลุ่มทำงาน (Breakout Sessions) 80

การบันทึกการประชุมเป็นไฟล์ MP4 83

III. DISADVANTAGE

ระบบ UI (User Interface) 85

ค่าใช้จ่ายเพิ่มเติม (Additional cost) 85

IV. EXTRA

วิดีโอการแชร์สกรีน (Share Screen) 86

วิดีโอกระดานดำ (White Board) 87

วิดีโอการสร้างกลุ่มทำงาน (Breakout Sessions) 88

วิดีโอการบันทึกการประชุมเป็นไฟล์ MP4 89

V. แหล่งอ้างอิง

อ้างอิง 90

WEBEX

WEBEX

เว็บไซต์สำหรับการสอนออนไลน์

ประวัติ

CISCO เป็นใคร ทำไมเราถึงต้องใช้ WEBEX ของ CISCO?

หากเราพูดถึงโปรแกรมที่นิยมใช้ในการประชุม หนึ่งในนั้นย่อมมี Webex หรือ CISCO Webex อย่างแน่นอนหรือหากใครยังไม่รู้จักกับเจ้าโปรแกรมตัวนี้ Webex คือ Application Video Conference สำหรับการประชุมทางไกลซึ่งเป็น 1 ใน Application ที่ได้รับความนิยมในปัจจุบันนี้นั่นเอง

เราเคยสงสัยไหมว่าบริษัท CISCO ที่เป็นผู้ให้บริการเจ้าโปรแกรมการประชุมยอดฮิตตัวนี้เป็นบริษัทอย่างไร? และเราสามารถไว้ใจได้จริงหรือ?



“Network Security: Firewall: Threat Monitoring - Bangkok, Thailand.” i-secure, 18 Apr. 2017, www.i-secure.co.th/.

CISCO เป็นบริษัทขนาดใหญ่ที่ตั้งอยู่ในแคลิฟอร์เนีย ทั้งผลิตและจัดจำหน่ายอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์เครือข่ายเทคโนโลยีขั้นสูง นอกจากนี้ยังให้ความสำคัญในด้านความปลอดภัยของข้อมูลเครือข่าย โดย Webex เป็นเพียงบริการส่วนหนึ่งของ CISCO เท่านั้น

แล้วทำไมเราถึงควรไว้ใจ CISCO? อย่างที่เราได้ทราบมาว่าบริษัท CISCO นั้นเป็นบริษัทขนาดใหญ่ มีชื่อเสียงโด่งดังเป็นที่ยอมรับในระดับโลกและมีผู้ใช้งานมากมายจากหลากหลายประเทศ

CISCO ในประเทศไทย

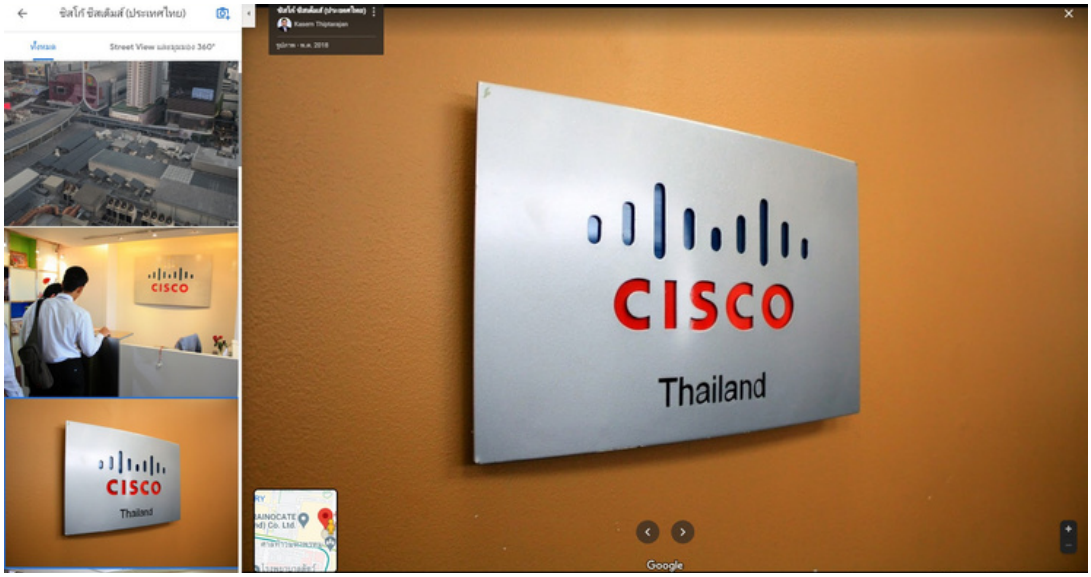


(รูปภาพจากคุณ Kasem Thiptarajan Google map อ้างอิงอยู่ส่วนท้ายของบทความ)

ในประเทศไทย CISCO มีศูนย์บริการลูกค้าตั้งอยู่ที่เซ็นทรัลเวิร์ล หากสงสัยกันว่าศูนย์บริการลูกค้ามีประโยชน์อย่างไรและมีการให้บริการอะไรบ้าง? ศูนย์บริการลูกค้าของบริษัท CISCO ในประเทศไทยนั้นมีการให้บริการดังต่อไปนี้

- บริการแบบ Help Desk รับเคสปัญหาต่าง ๆ จากลูกค้า และช่วยแก้ไขปัญหาเบื้องต้นให้กับลูกค้าที่มาหาที่ศูนย์บริการ
- บริการ On-Site บริการส่งวิศวกรเข้าแก้ไขปัญหาหน้างานให้กับลูกค้าในทันที

โดยการบริการทั้งสองที่กล่าวมานี้จะถูกให้บริการเป็นภาษาไทยจึงทำให้ผู้ใช้บริการ Service และโปรแกรมต่าง ๆ ของ CISCO ในประเทศไทย สามารถแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ที่มีความเกี่ยวข้องกับ CISCO ได้ง่ายและสะดวกรวดเร็วมากขึ้นจากเดิมที่ต้องติดต่อ Support เป็นภาษาอังกฤษจากบนเว็บไซต์เท่านั้น ซึ่งตอนนี้ผู้ใช้บริการในประเทศไทยสามารถติดต่อสื่อสารด้วยภาษาไทยได้แล้วอีกทั้งยังสามารถไปรับบริการแก้ปัญหาต่าง ๆ ในรู้แบบ On-Site ได้ที่ศูนย์บริการอีกด้วย เรียกได้ว่าทลายกำแพงแห่งภาษาซึ่งเป็นจุดอ่อนสำคัญของใครหลาย ๆ คนได้อย่างหมดจดเลยทีเดียว

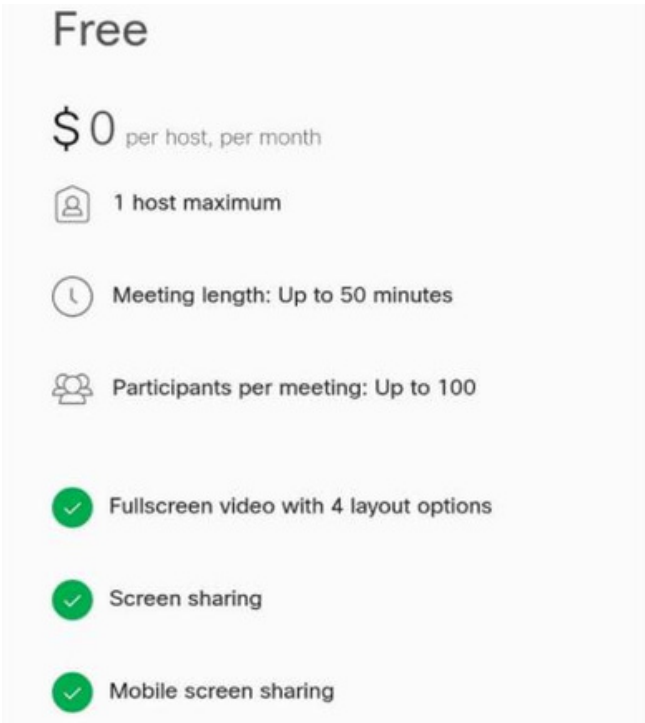


(รูปภาพจากคุณ Kasem Thiptarajan Google map อ้างอิงอยู่ส่วนท้ายของบทความ)

เงื่อนไขการให้บริการของ WEBEX

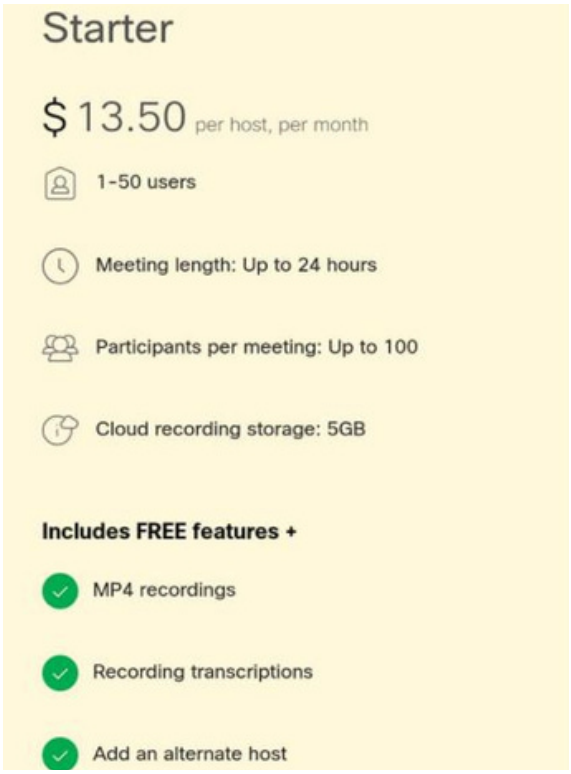
เมื่อทำความรู้จักกับบริษัทกันไปแล้ว ทีนี้เรามาเริ่มทำความรู้จักกับ Cisco Webex กันเลยดีกว่า !

เริ่มแรกการที่เราจะใช้งาน Webex ได้นั้นเราจำเป็นจะต้องลงทะเบียนบัญชีผู้ใช้เสียก่อน และสำหรับการสมัครใช้งาน Cisco Webex เราสามารถใช้แค่ email ในการสมัครใช้งานได้ฟรีโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย โดยเข้าไปที่ Webex.com จากนั้นใส่ email และตั้งรหัสผ่าน ในส่วนของการใช้งานสามารถทำได้ทั้งบนเว็บเบราว์เซอร์และผ่านแอปพลิเคชันบน iOS , Android ทั้งสมาร์ทโฟนและ Tablet



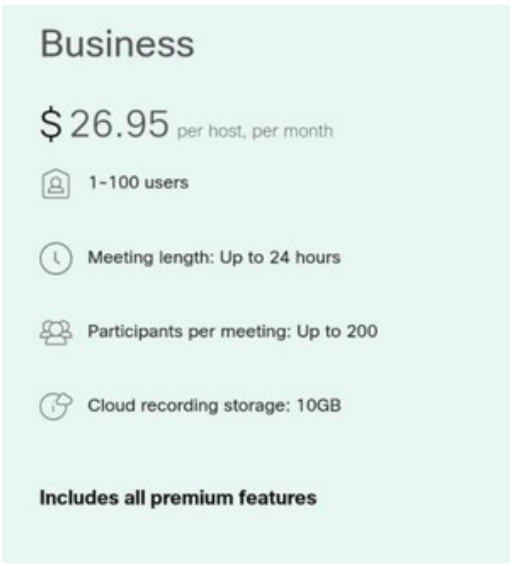
(รูปจากเว็บไซต์ https://www.webex.com/pricing/index.html)

โดยผู้ใช้งานแบบที่ไม่เสียเงินนั้นจะสามารถใช้งานการประชุมออนไลน์ได้เพียง 50 นาที และมีผู้เข้าร่วมการประชุมได้ไม่เกิน 100 คน แต่ถ้าหากการใช้งานในรูปแบบฟรีนั้นไม่เพียงพอต่อความต้องการของคุณ Webex ยังมีแพ็กเกจรายเดือนที่จะทำลายข้อจำกัดต่าง ๆ ในการใช้โปรแกรม ดังนี้



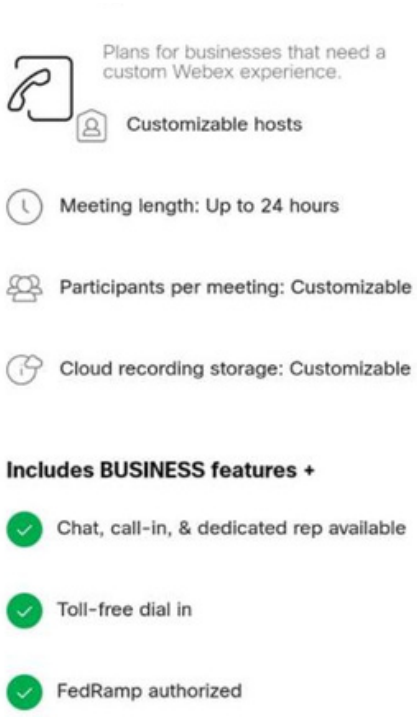
(รูปจากเว็บไซต์ https://www.webex.com/pricing/index.html)

1. Starter แพ็กเกจเริ่มต้นที่มีราคาถูกที่สุด มีค่าใช้จ่ายรายเดือนทั้งสิ้นอยู่ที่ $ 13.50 / 400 บาท หากผู้ใช้ซื้อแพ็กเกจนี้จะทำให้ข้อจำกัดในด้านการประชุมออนไลน์หมดไป ผู้ใช้สามารถใช้งานโปรแกรมประชุมออนไลน์ได้ถึง 24 ชั่วโมงต่อครั้ง โดยมีผู้เข้าร่วมได้ถึง 100 คน พร้อมกับพื้นที่ในการเก็บข้อมูลออนไลน์ (Cloud storage) ปริมาณ 5 GB และยังเพิ่มความสามารถในการใช้งานฟังก์ชันถอดเทปเสียงเพื่อแปลงไฟล์เสียงการประชุมเราให้กลายเป็นลายลักษณ์อักษรได้อีกด้วย



(รูปจากเว็บไซต์ https://www.webex.com/pricing/index.html)

2. Business แพ็กเกจชั้นธุรกิจที่เกิดมาเพื่อตอบสนองต่อผู้ที่ต้องการใช้งาน Webex ประชุมกับผู้ใช้งานท่านอื่น จำนวนมากในแพ็กเกจชั้นธุรกิจนี้ผู้ใช้งานจะสามารถสร้างการประชุมที่มีผู้เข้าร่วมได้สูงสุดถึง 200 คน และเพิ่มพื้นที่ในการเก็บข้อมูลออนไลน์ (Cloud storage) จากปริมาณ 5 GB เป็น 10 GB โดยราคาของแพ็กเกจชั้นธุรกิจจะอยู่ที่ $ 26.95 (ประมาณแปดร้อยบาท)



(รูปจากเว็บไซต์ https://www.webex.com/pricing/index.html)

3. Enterprise Plan แพ็กเกจระดับแผนองค์กรที่จะปลดล็อกทุกข้อจำกัด ผู้ใช้สามารถเลือก customize แพ็กเกจได้ตามต้องการ โดยราคาของแพ็กเกจนี้ไม่แน่นอนขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้ใช้งาน โดยที่ไม่สามารถกดซื้อและชำระเงินได้ในทันที จำเป็นต้องติดต่อกับตัวแทนจำหน่ายของบริษัท Cisco เสียก่อน

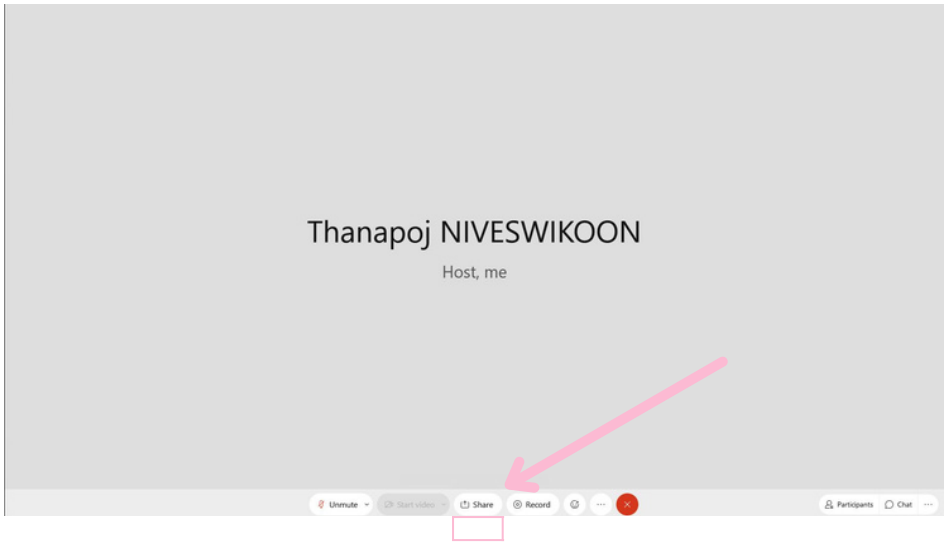
FEATURES น่ารู้คู่ WEBEX

หลังจากที่ได้อ่านมาจนถึงจุดนี้หลายคนคงพอเข้าใจคร่าว ๆ ถึงสิทธิประโยชน์ที่ผู้ใช้งานจะได้ในใช้งานโปรแกรม Webex ของ Cisco แต่ฟีเจอร์ที่น่าสนใจของ Webex ยังไม่หมดเพียงเท่านี้ โดยโปรแกรมนี้ยังมีฟีเจอร์ที่สามารถใช้งานได้ฟรีและเป็นประโยชน์แก่ผู้นำเสนองานในที่ประชุมออนไลน์ (Presenter) หรือครูผู้สอนที่ใช้ Webex เป็นสื่อในจัดการเรียนรู้อีกมาก อาทิ

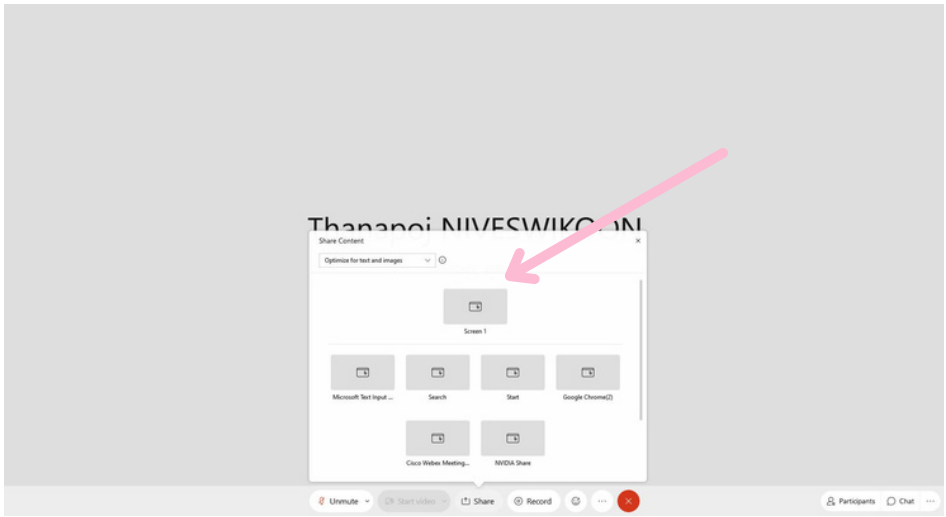
การแชร์สกรีน (SHARE SCREEN)

ระหว่างการประชุมผู้ใช้สามารถกดแชร์หน้าจอรวมถึงแชร์ไฟล์ Media ต่าง ๆ ให้ผู้เข้าร่วมการประชุมท่านอื่นสามารถรับชมพร้อมกันได้ โดยมีวิธีการดังต่อไปนี้

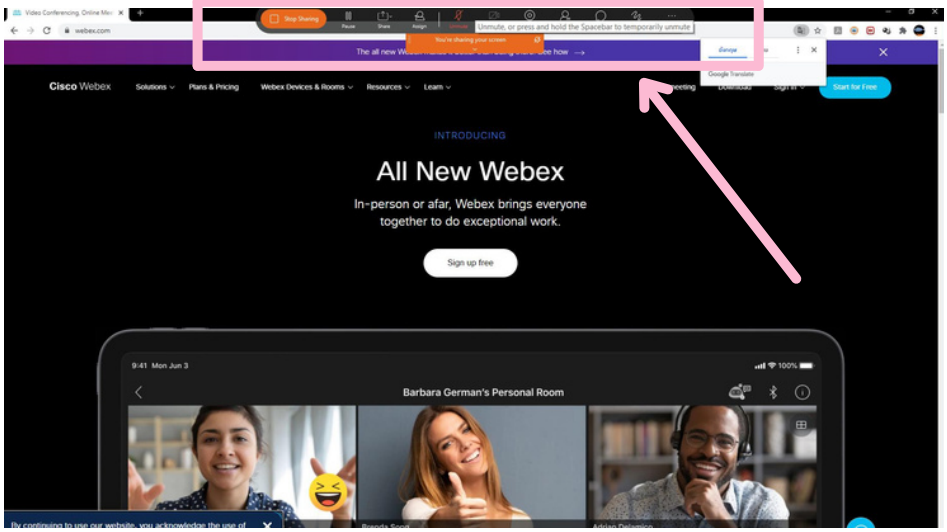
1. คลิกปุ่ม Share ที่อยู่กึ่งกลางของแถบด้านล่างของโปรแกรม



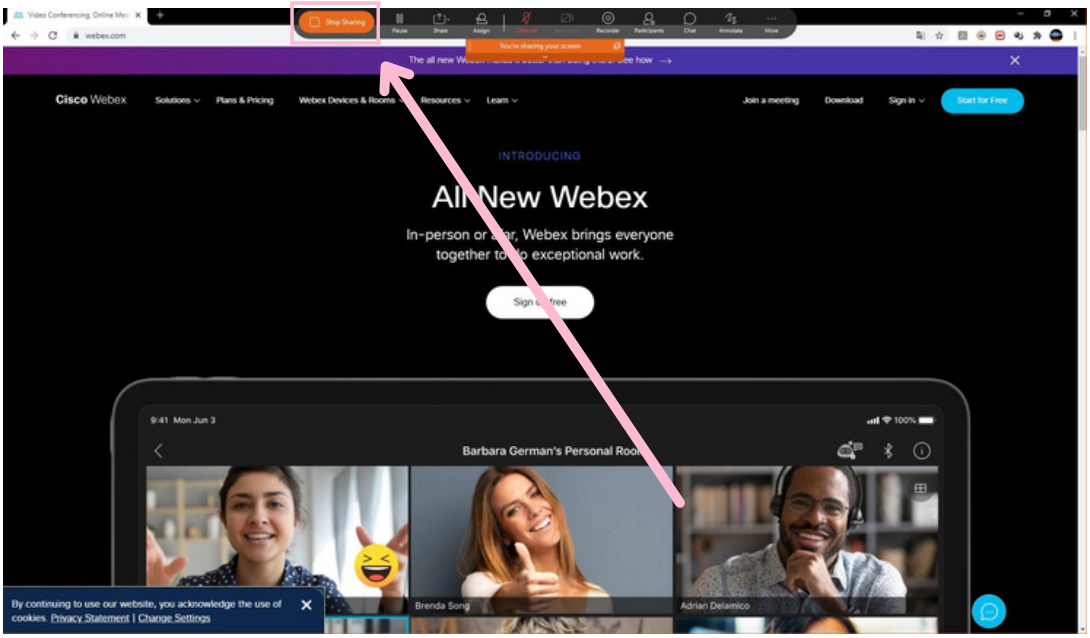
2. เลือกหน้าจอหรือสื่อที่ต้องการให้ผู้เข้าร่วมประชุมรับชมร่วมกับเรา



3. เมื่อแถบเครื่องมือข้างบนปรากฏขึ้น จะแสดงว่าในตอนนี้หน้าจอของเรากำลังถูกแชร์ให้ผู้เข้าร่วมประชุมสามารถรับชมไปพร้อมกันได้แล้ว



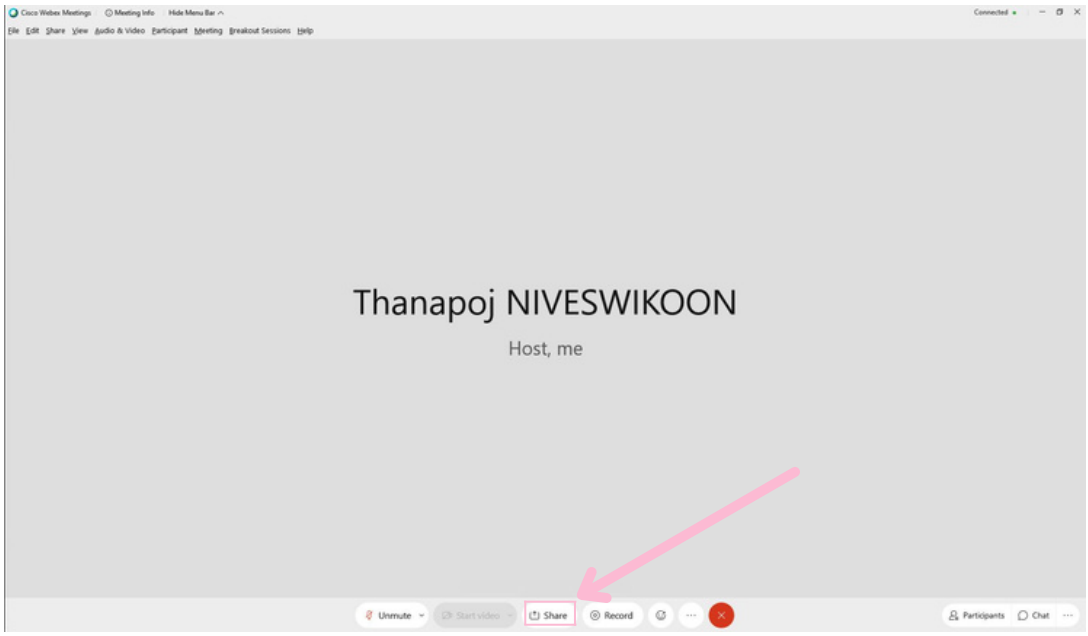
4. หากต้องการหยุดการแชร์หน้าจอ เพียงแค่คลิก Stop Sharing สีส้มที่แถบด้านบน



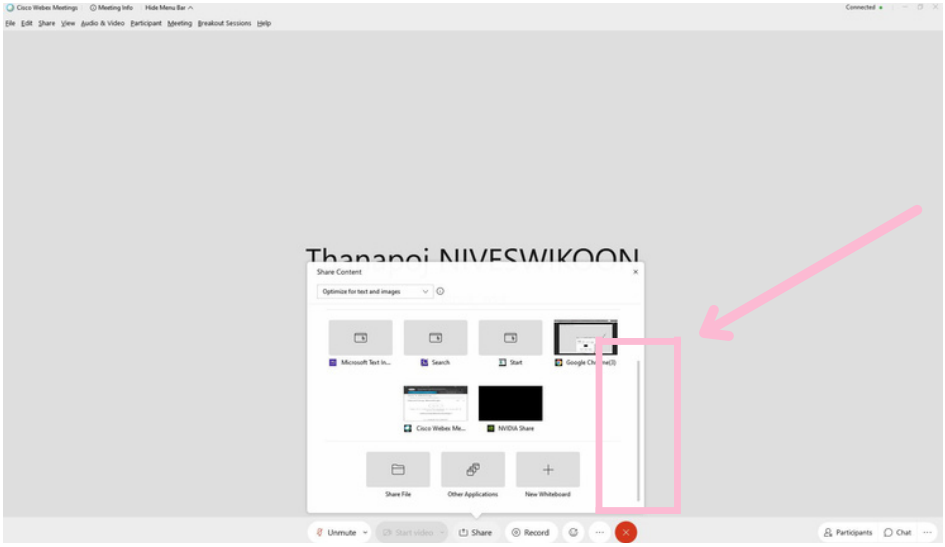
กระดานดำ (WHITE BOARD)

ฟีเจอร์กระดานดำ (White Board) เป็นฟีเจอร์ที่สามารถทำให้ทุกคนมาเขียนในกระดานเดียวกันได้ ในเวลาที่ต้องการระดมไอเดียบางอย่างร่วมกันหรือใช้ในการสอนนักเรียนก็สามารถทำได้เช่นเดียวกัน โดยมีวิธีการดังต่อไปนี้

1. คลิกปุ่ม Share ที่อยู่กึ่งกลางของแถบด้านล่างของโปรแกรม



2. เลื่อนแถบด้านข้างลงมาจนสุดจะเห็นคำสั่ง New WhiteBoard



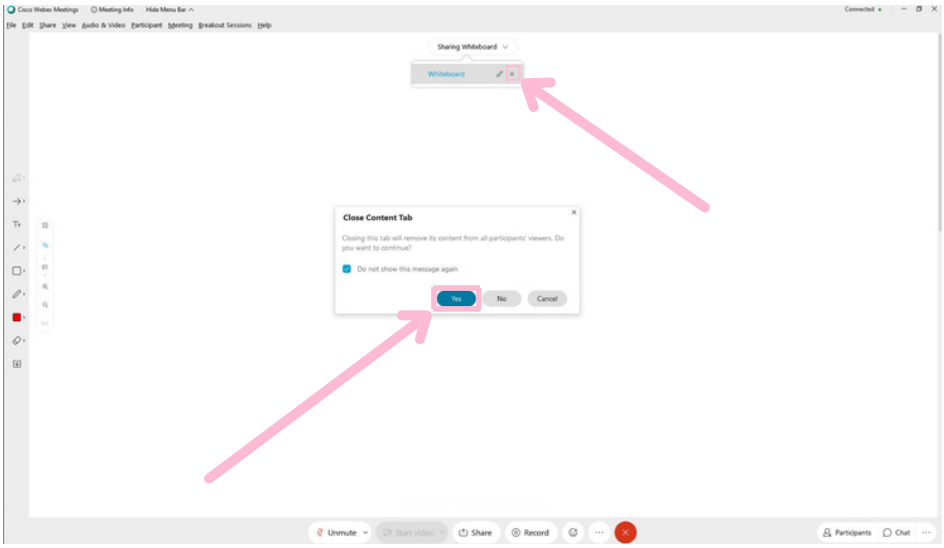
3. คลิก New WhiteBoard เพื่อสร้างกระดานได้เลย



4. จากนั้นกระดานจะปรากฏขึ้นบนหน้าจอสนทนาของผู้เข้าร่วมประชุม โดยทุกคนสามารถพิมพ์หรือขีดเขียนข้อความลงไปได้



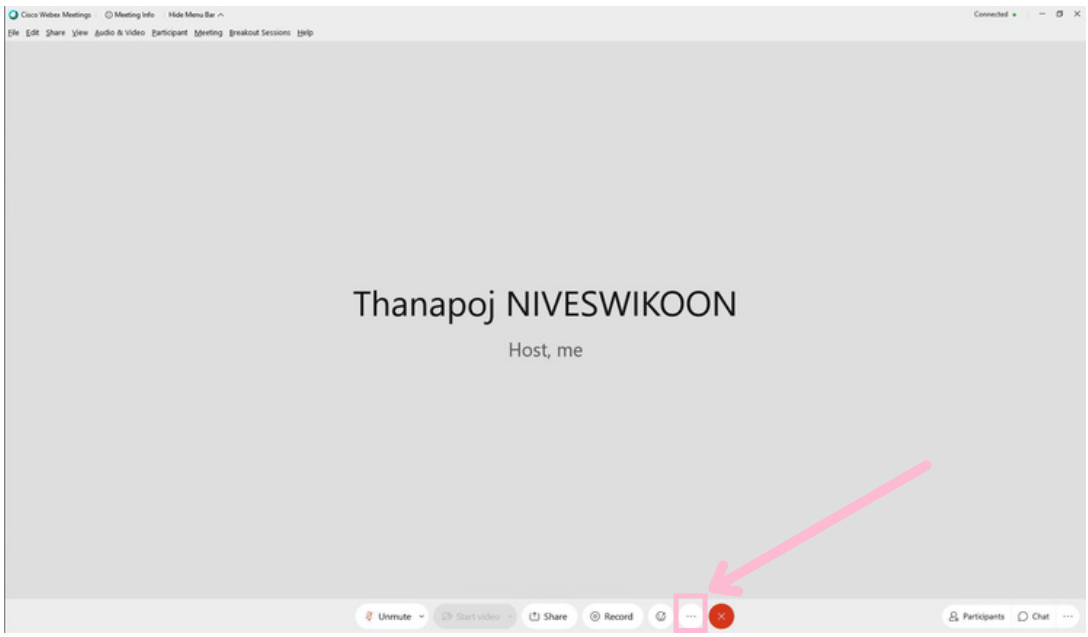
5. เมื่อต้องการเลิกใช้งานกระดาน เพียงคลิก Sharing WhiteBoard ที่ด้านบน และคลิกสัญลักษณ์กากบาท จากนั้นจะมีหน้าต่างจากระบบ pop up ขึ้นมาเพื่อถามว่าเราต้องการปิดกระดานใช่หรือไม่ ให้เราคลิกใช่ได้เลย



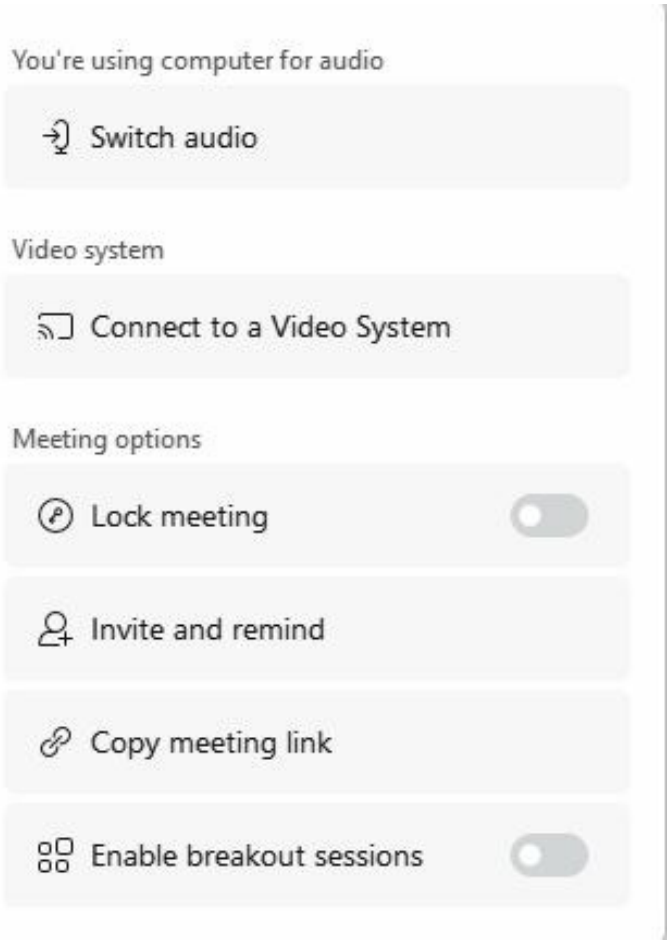
การสร้างกลุ่มทำงาน (BREAKOUT SESSIONS)

Webex นั้นมีฟีเจอร์สำหรับการประชุมในรูปแบบของการสร้างกลุ่มงาน (Spaces) หรือสร้างเป็นทีมย่อยได้ด้วย (Teams) โดยมีวิธีการแบ่งห้องหรือสร้างกลุ่มดังต่อไปนี้

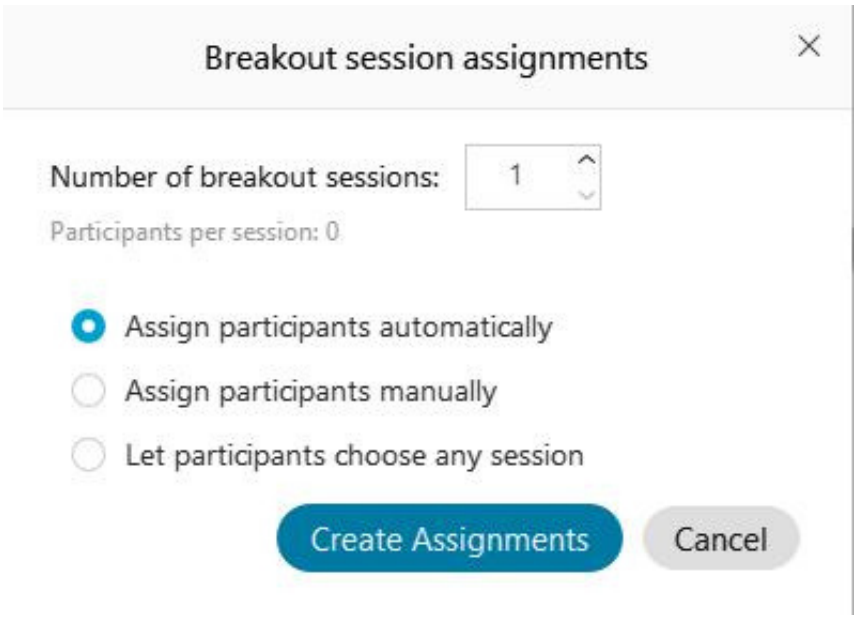
1. คลิกปุ่มสัญลักษณ์จุดสามจุดที่อยู่คั่นกลางระหว่างปุ่มแสดงอารมณ์ และปุ่มวางสาย



2. เลือกฟังก์ชันด้านล่างสุดจากแถบที่ปรากฏขึ้นมาเพื่อเปิดการใช้งาน Breakout Sessions

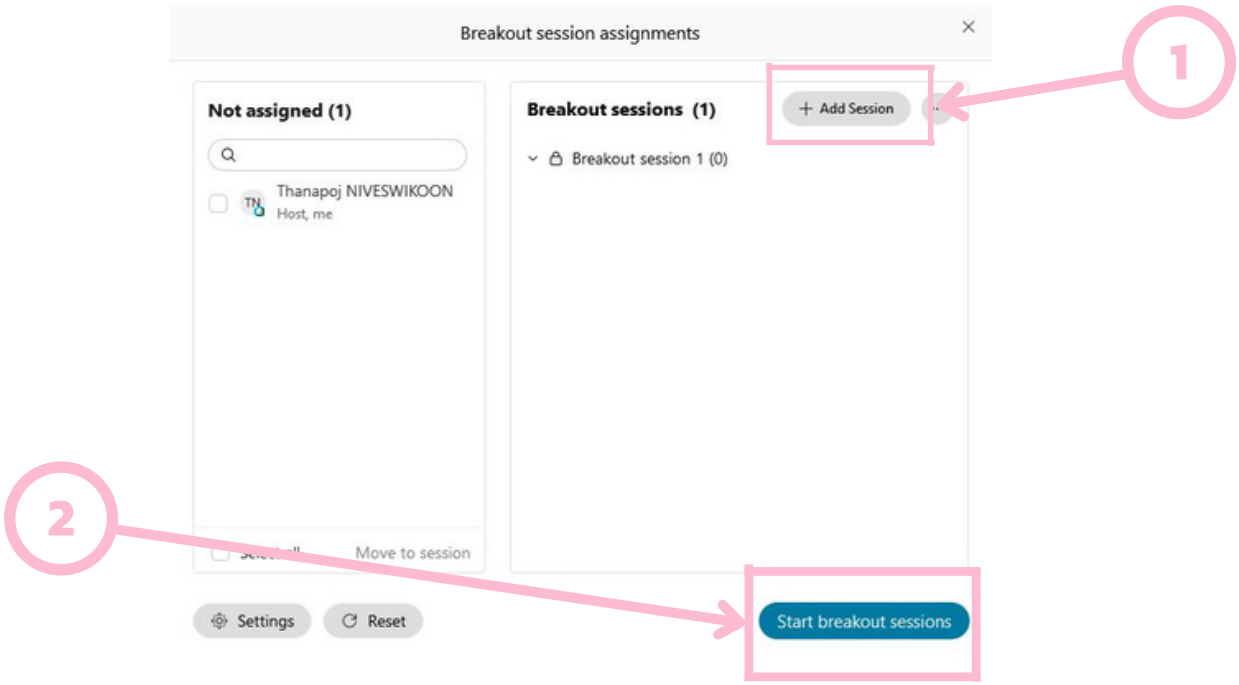


3. หลังจากที่เปิดการใช้งาน Breakout Sessions จะมีหน้าต่าง Breakout session assignments ที่ pop up ขึ้นมา ให้เราตั้งค่าจำนวนห้องตามความต้องการ และคลิก Create Assignments ได้เลย

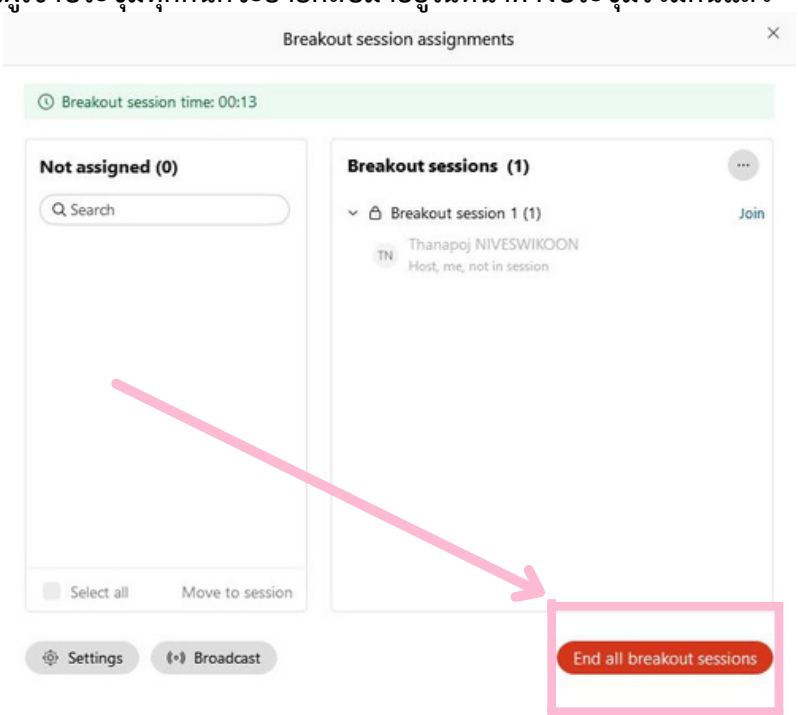


4. เมื่อคลิก Create Assignments แล้ว จะปรากฏหน้าต่างใหม่ pop up ขึ้นมาอีกครั้ง ซึ่งหน้าต่างนี้ต่างนี้เราเราสามารถปรับเปลี่ยนแก้ไขจำนวนของ Breakout sessions รวมไปถึงชื่อและปริมาณของผู้เข้าประชุมที่อยู่ในแต่ละ session โดย

4.1 ตำแหน่งปุ่มหมายเลขหนึ่ง ใช้การเพิ่มจำนวนของ session
4.2 ตำแหน่งปุ่ม Rename ใช้ในการเปลี่ยนชื่อของ session
4.3 ตำแหน่งปุ่ม Assign ใช้จัดการเพิ่มลดจำนวนผู้ประชุมใน session
4.4 ตำแหน่งปุ่มหมายเลขสอง คลิกเมื่อตั้งค่าเสร็จเรียบร้อยแล้ว และต้องการเริ่มการแบ่งห้อง (Breakout sessions)



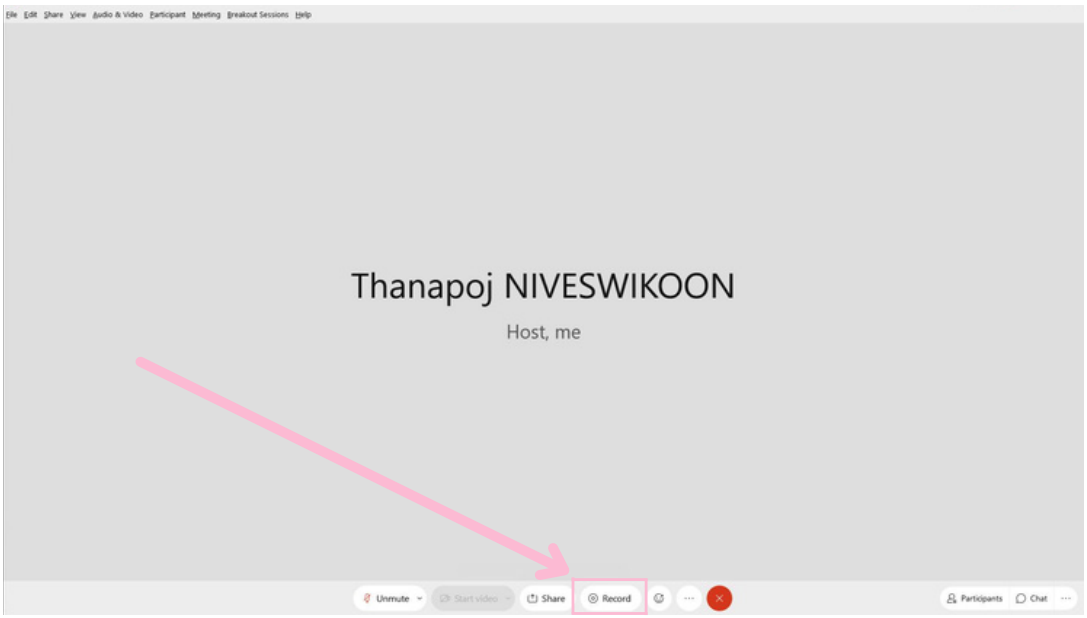
5. หากเราต้องการจบการแบ่งห้องประชุม (Breakout sessions) เพื่อกลับมาประชุมร่วมกันในห้องใหญ่อีกครั้ง เพียงแค่คลิก End all Breakout sessions ริมขวาล่างของหน้าต่าง Breakout sessions assignments เท่านี้ผู้เข้าประชุมทุกคนก็จะย้ายกลับมาอยู่ในหน้าต่างประชุมร่วมกันแล้ว



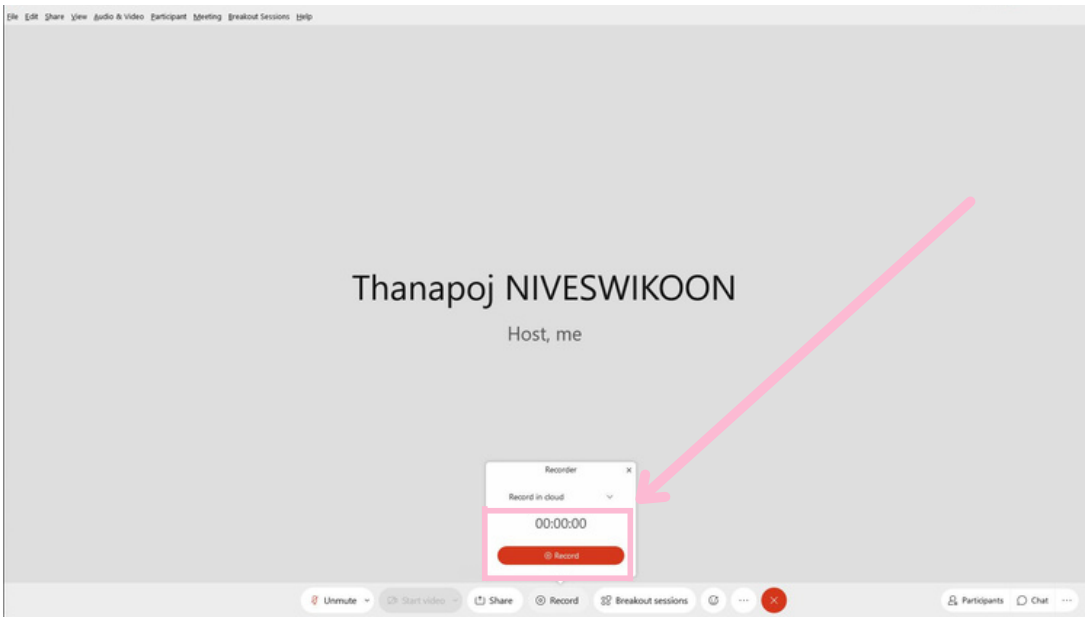
การบันทึกการประชุมเป็นไฟล์ MP4

เราสามารถบันทึกการประชุมเป็นไฟล์ MP4 ได้ โดยไฟล์จะถูกจัดเก็บในอุปกรณ์ของผู้สร้างการประชุม (Host) หรือสามารถเก็บไฟล์ไว้บนพื้นที่ในการเก็บข้อมูลออนไลน์ (Cloud storage) ได้ในกรณีที่ซื้อแพ็กเกจระดับชั้นธุรกิจขึ้นไป โดยการบันทึกการประชุมนั้นมีวิธีการดังต่อไปนี้

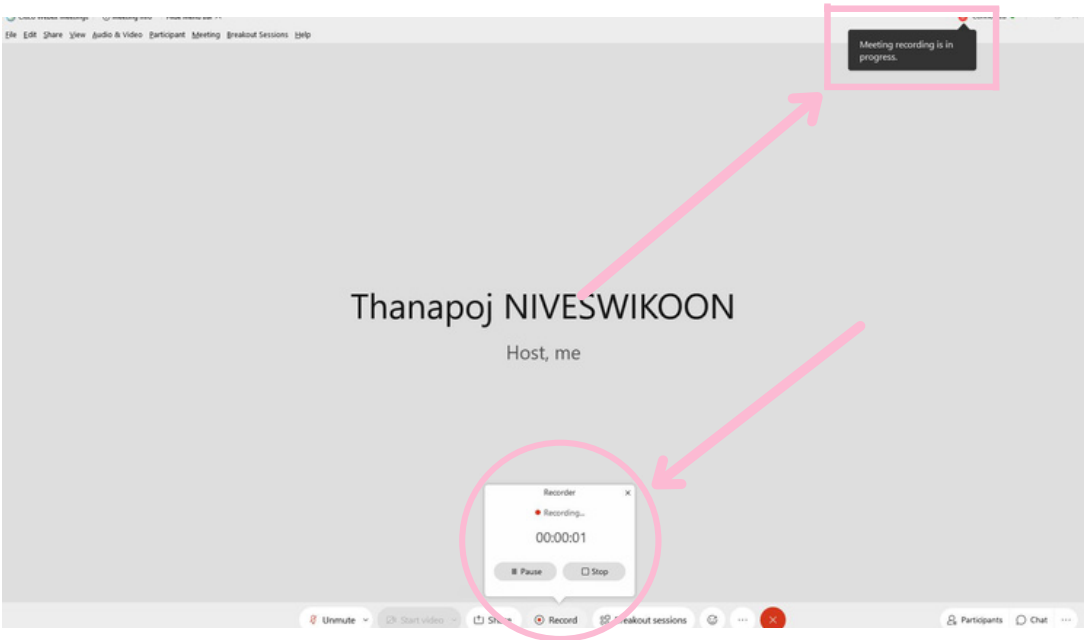
1. คลิกปุ่ม Record ที่แถบด้านล่าง



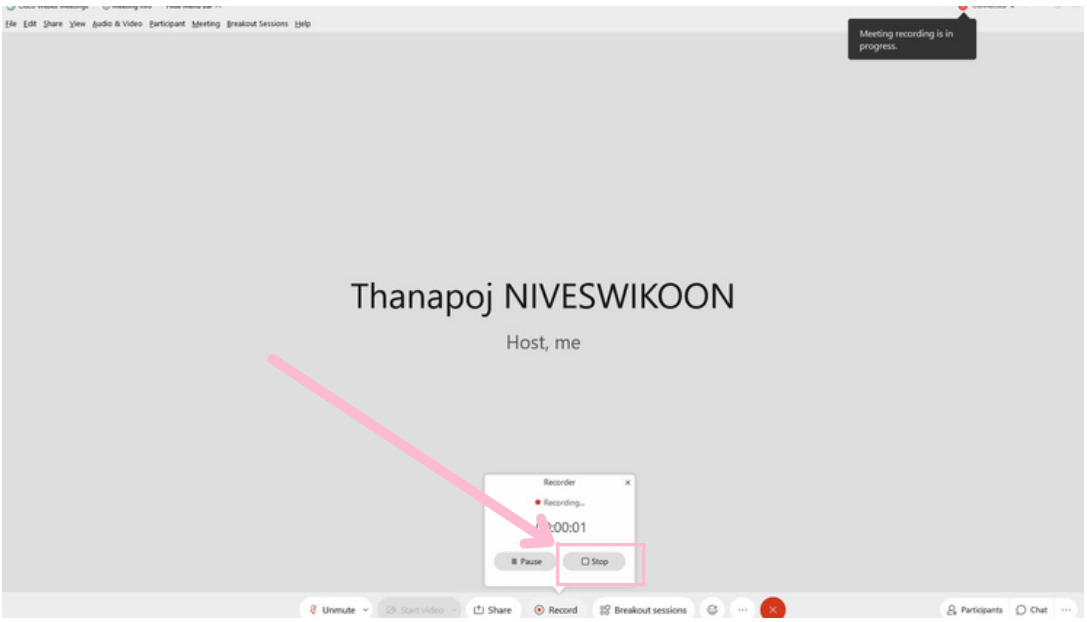
2. คลิก Record สีแดงจากหน้าต่างที่ pop up ขึ้นมา



3. เมื่อทำการคลิก Record เรียบร้อยแล้ว เราสามารถสังเกตว่าวิดีโอการประชุมของเราได้ถูกบันทึกแล้ว จากแจ้งเตือนที่ด้านบนขวาของหน้าต่าง หรือต่างหน้าเล็กที่จะ pop up ขึ้นมาเมื่อเราคลิกปุ่ม Record



4. เมื่อต้องการหยุดบันทึกให้คลิก Stop ในหน้าต่างขนาดเล็กที่ pop up ขึ้นมาจากปุ่ม Record ไฟล์จะถูกบันทึกลงเครื่องของผู้ใช้งานหรือพื้นที่ในการเก็บข้อมูลออนไลน์ (Cloud storage) โดยอัตโนมัติ



DISADVANTAGE

ในเมื่อกล่าวถึงฟีเจอร์และข้อดีของ Webex ไปแล้ว มาถึงข้อจำกัดของโปรแกรมนี้บ้าง โดยข้อจำกัดดังกล่าวได้ศึกษามาจากเว็บไซต์ trustradius ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่รวบรวมรีวิวการใช้งานซอฟต์แวร์ในต่างประเทศที่มีผู้ใช้งานจำนวนมาก

ระบบ UI (USER INTERFACE)

Webex นั้นค่อนข้างใช้งานยากมีความซับซ้อน ไม่เหมาะแก่มือใหม่เมื่อเปรียบเทียบกับโปรแกรมอื่น ๆ เนื่องจากมีลูกเล่นที่ซับซ้อนอยู่ใน UI ที่ดีไซน์ออกมาให้ดูสบายตา เช่น การแยกห้องประชุม (Breakout Sessions) ที่ได้แนะนำไปข้างต้น ซึ่งเป็นฟังก์ชันที่มีหลายขั้นตอน หากผู้ใช้ขาดความชำนาญ หรือไม่มีความเชี่ยวชาญด้านการใช้ภาษาอังกฤษอาจทำให้ใช้งานได้ไม่เต็มประสิทธิภาพเพราะโปรแกรม Webex นั้นไม่มีบริการ User Interface ในภาษาอื่น

ค่าใช้จ่ายเพิ่มเติม (ADDITIONAL COST)

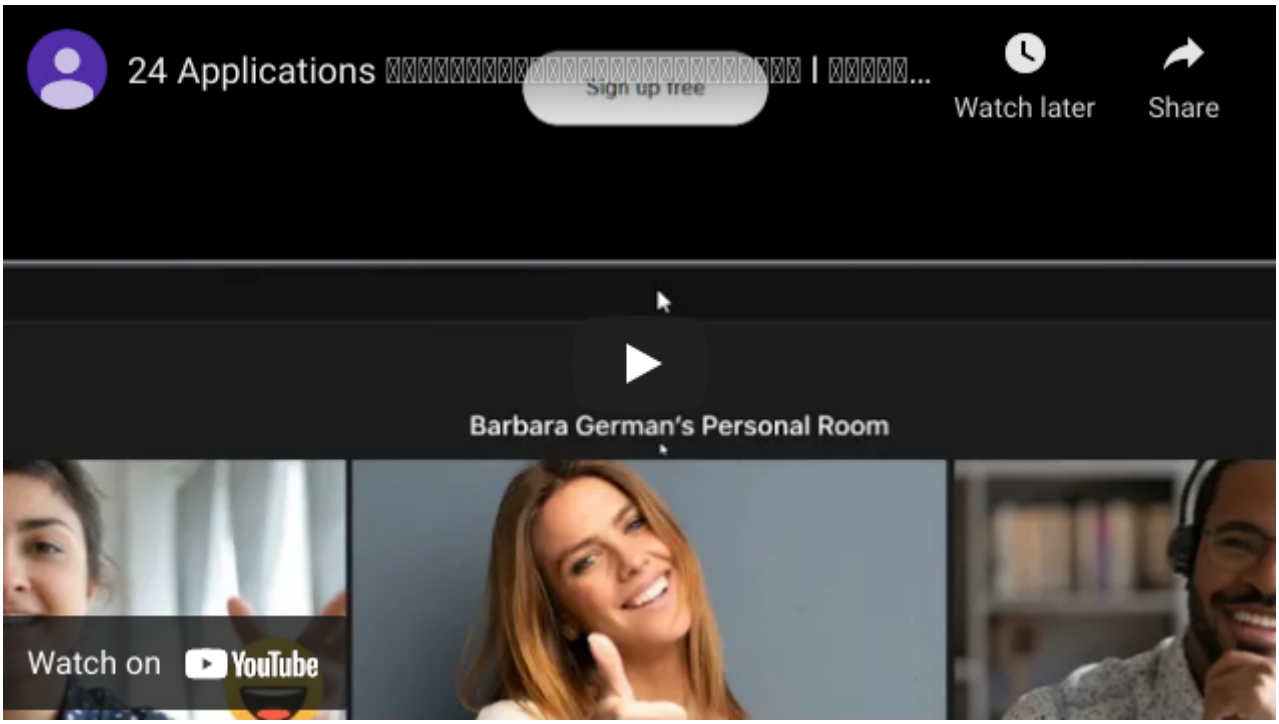
มีค่าใช้จ่ายหากต้องการใช้งานแบบไม่จำกัดเวลาหรือต้องการใช้เวลาในการประชุมที่มากขึ้น แน่นอนว่าหากเราต้องการใช้งานโปรแกรม Webex ได้อย่างเต็มประสิทธิภาพแล้วย่อมต้องมีค่าใช้จ่ายเพิ่มเติมที่ต้องจ่ายเป็นรายเดือน ซึ่งการประชุมหรือการจัดการเรียนการสอนนั้นยากที่จะจบลงได้ในเวลาที่ทางโปรแกรมเปิดให้ใช้งานได้ฟรี ดังนั้นเมื่อเทียบกับโปรแกรมการประชุมคู่แข่งที่สามารถใช้งานได้อย่างไม่จำกัดเวลาแล้วถือว่า Webex ยังมีค่าใช้จ่ายเพิ่มเติมเป็นข้อจำกัดอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

EXTRA

เท่านี้เราก็สามารถเข้าใจโปรแกรมการประชุมออนไลน์อย่าง Cisco Webex กันแล้ว คำถามต่อไปก็คือ Cisco Webex เหมาะกับใคร?

ในเว็บไซต์อย่างเป็นทางการของ Cisco เราจะเห็นได้อย่างชัดเจนว่าบริษัทสัญชาติแคลิฟอร์เนียบริษัทนี้ระบุกลุ่มเป้าหมายชัดเจน และมุ่งเน้นขายโปรแกรมให้กับองค์กร หรือบริษัททางธุรกิจอื่น ๆ เป็นหลัก แต่โปรแกรม Webex ก็ยังมีคุณสมบัติยอดเยี่ยมหลายอย่างที่สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้ดี เช่น การบันทึกวิดีโอการประชุมเพื่อให้นักเรียนสามารถกลับไปทบทวนได้ ทั้งนี้ด้วยตัวโปรแกรมที่ใช้ยากและไม่เป็นมิตรกับผู้ใช้เท่าที่ควรแม้ว่าจะเป็นผู้ใช้ที่เป็นผู้ใหญ่ Cisco Webex นั้นจึงไม่เหมาะที่จะใช้สำหรับการเรียนการสอนเด็กในนักเรียนที่ต่ำกว่าระดับมหาวิทยาลัย เพราะ Webex ถูกออกแบบมาให้ใช้ในการประชุมเป็นหลัก ไม่ได้สนับสนุนการทำกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนมากเท่าที่ควร รวมถึง UI ที่ใช้งานยากอาจทำให้การเรียนการสอนเกิดความล่าช้าหรืออาจผิดพลาดได้ง่าย

การแชร์สกรีน (SHARE SCREEN)



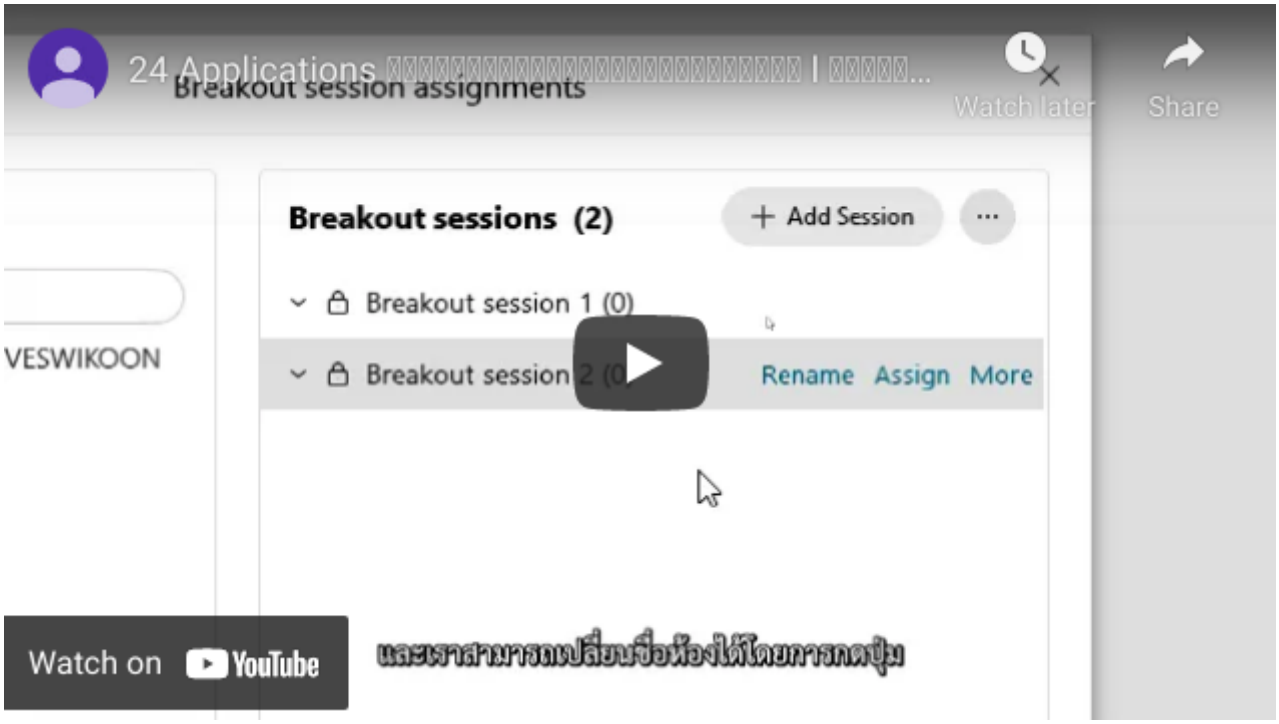
หากท่านอ่านบทความนี้
ในรูปแบบ PDF ให้กดที่นี่

กระดานดำ (WHITE BOARD)



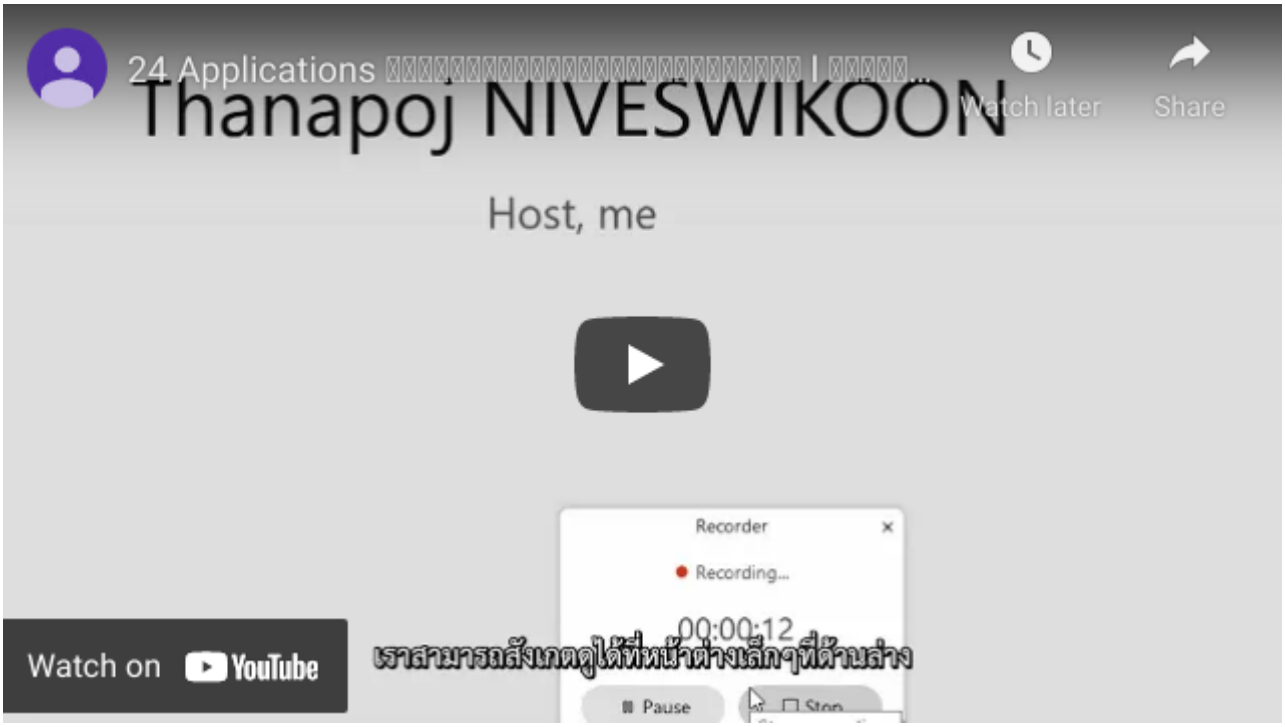
หากท่านอ่านบทความนี้
ในรูปแบบ PDF ให้กดที่นี่

การสร้างกลุ่มทำงาน (BREAKOUT SESSIONS)



หากท่านอ่านบทความนี้
ในรูปแบบ PDF ให้กดที่นี่

การบันทึกการประชุมเป็นไฟล์ MP4



หากท่านอ่านบทความนี้
ในรูปแบบ PDF ให้กดที่นี่

แหล่งอ้างอิง

UptrendTECH. (2020). CISCO คือใคร ทำไมองค์กรขนาดใหญ่ถึงเลือกใช้งาน, สืบค้นเมื่อ 10 กุมภาพันธุ์ 2564. จาก. http://www.ciscosystems.shop/

CISCO. (2021). Choose a plan that empowers your life and business, สืบค้นเมื่อ 12 กุมภาพันธุ์ 2564. จาก. https://www.webex.com

Iowa State University. (2021). Best Practices for Teaching with Webex, สืบค้นเมื่อ 13 กุมภาพันธุ์ 2564. จาก. https://www.celt.iastate.edu/teaching/teaching-with-technology/instructional-strategies/web-conferencing-webinars/best-practices-for-using-webex/

Trustradius. (2020). Webex Meetings Reviews, สืบค้นเมื่อ 13 กุมภาพันธุ์ 2564. จาก. https://www.trustradius.com/products/cisco-webex-meetings/reviews?qs=pros-and-cons

แหล่งอ้างอิง 2-3

Thiptarajan, Kasem. Google Maps, Google, May 2018, www.google.com/maps/place/%E0%B8%8B%E0%B8%B4%E0%B8%AA%E0%B9%82%E0%B8%81%E0%B9%89+%E0%B8%8B%E0%B8%B5%E0%B8%AA%E0%B9%80%E0%B8%95%E0%B9%87%E0%B8%A1%E0%B8%AA%E0%B9%8C+(%E0%B8%9B%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B9%80%E0%B8%97%E0%B8%A8%E0%B9%84%E0%B8%97%E0%B8%A2)/@13.7458564,100.5404402,3a,75y,90t/data=!3m8!1e2!3m6!1sAF1QipPOaevKUu8B2nGORUG44eQ4RJo3FoSGIV5KGI7t!2e10!3e12!6shttps:%2F%2Flh5.googleusercontent.com%2Fp%2FAF1QipPOaevKUu8B2nGORUG44eQ4RJo3FoSGIV5KGI7t%3Dw180-h120-k-no!7i2048!8i1364!4m5!3m4!1s0x30e29ecfe31151a5:0xfcc0b140b90c6aaf!8m2!3d13.7459194!4d100.5400472?hl=th.

ZOOM

เว็บไซต์สำหรับการสอนออนไลน์

หมวดที่ 1

สารบัญ

I. ZOOM เกิดขึ้นได้อย่างไร 93

แผนการให้บริการของ Zom จะมี 2 รูปแบบ 94

II. วิธีเข้าใช้งานโปรแกรม ZOOM 94

การสมัครใช้งาน Zoom 94

การยืนยันตัวตนใน Email 96

III. อยากเปิดการประชุมต้องทำอย่างไร 100

เปิดการประชุมได้ง่าย ๆ แค่คลิกเดียว 100

เชิญเพื่อนเข้าการประชุม 101

IV. ฟังก์ชันเสริมต่าง ๆ ของ ZOOM 103

แชร์หน้าจอเพื่อให้การสอนง่ายขึ้น 103

ฟังก์ชัน Annotate 106

อัดวิดีโอเพื่อดูย้อนหลัง 109

V. แหล่งอ้างอิง 112

ZOOM

เว็บไซต์สำหรับการสอนออนไลน์

ZOOM เกิดขึ้นได้อย่างไร



https://www.motiongraphicplus.com/archives/12159

Zoom เป็นซอฟต์แวร์ที่ให้บริการด้านการประชุมทางไกลและการประชุมออนไลน์ เว็บไซต์นี้ถูกก่อตั้งเมื่อปี พ.ศ. 2554 โดย เอริก ยวน หนึ่งในวิศวกรของทีมงานที่พัฒนาซอฟต์แวร์ Webex ซึ่ง Zoom เปิดให้บริการแก่ผู้ใช้งานครั้งแรกเมื่อเดือนมกราคม พ.ศ. 2556 ภายในระยะเวลาเพียง 5 เดือน Zoom มียอดผู้ใช้งานมากกว่าหนึ่งล้านคน เอริกผู้ก่อตั้งได้แนวคิดของโปรแกรม Zoom มาจากปัญหาในสมัยเรียนที่มหาวิทยาลัยประมาณ 30 ปีที่แล้วที่เขาต้องเดินทางไปหาแฟนโดยการนั่งรถไฟกว่า 10 ชม. และจากปัญหาในวันนั้น ตอนนี้ Zoom กลายเป็นแอปพลิเคชันที่ถูกประเมินค่าไว้สูงเกือบ 30,000 ล้านบาท รวมถึงยอดดาวน์โหลดยังคงสูงมากขึ้นเรื่อย ๆ ในปัจจุบัน การเริ่มก่อตั้ง Zoom ของนาย เอริก ยวนนั้น เกิดจากการที่เขาได้มีโอกาสทำงานในบริษัทซอฟต์แวร์ในปักกิ่ง ซึ่งในสมัยนั้นอินเทอร์เน็ตในจีนยังไม่แพร่หลายมีเพียงคนกลุ่มน้อยเท่านั้นที่เข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้บวกกับปัญหาเรื่องแฟนของเขาที่อยู่ไกลทำให้การติดต่อพูดคุยกับแฟนแต่ละครั้งนั้นมีความลำบากเป็นอย่างมากจึงทำให้เอริก เห็นโอกาสในการทำงาน หลังจากนั้นเขาได้เข้าทำงานที่บริษัท Webex เป็นเวลา 10 ปี เขาจึงลาออกมาเพื่อก่อตั้งบริษัทของตนเองในปี ค.ศ. 2011 และในปีนั้น Zoom ก็ได้เกิดขึ้นนั่นเอง

แผนการให้บริการของ ZOOM จะมี 2 รูปแบบ

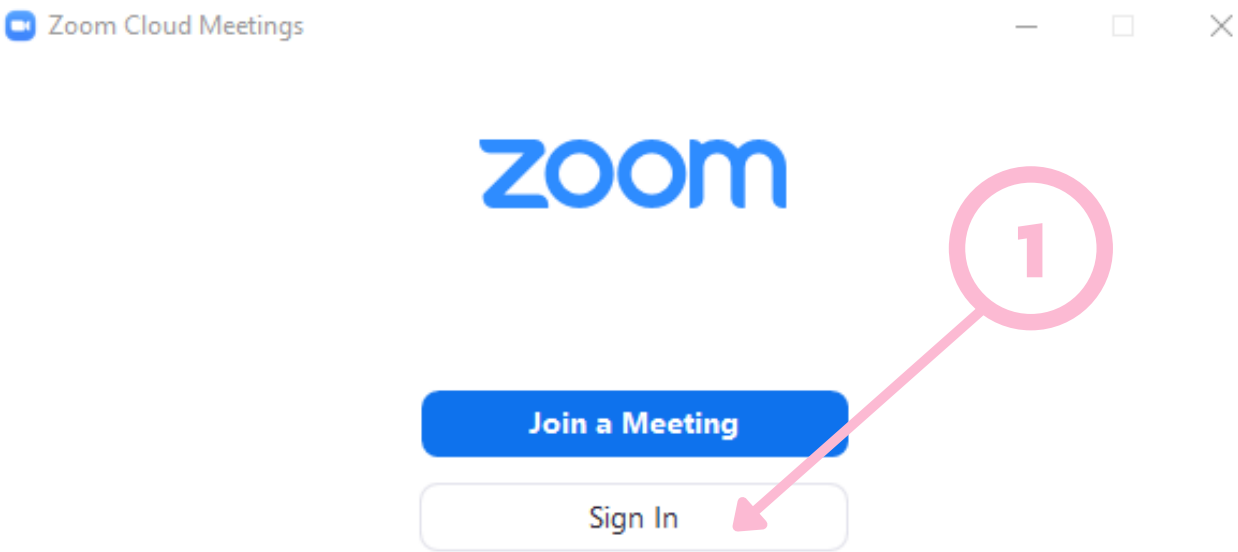
- Zoom Basic ให้บริการฟรี จำนวนเวลาใช้งานครั้งละ 40 นาที ผู้เข้าร่วมไม่เกิน 100 คน
- Zoom Pro จำนวนเวลาใช้งานไม่เกิน 24 ชั่วโมง ผู้เข้าร่วมไม่เกิน 300 คน และบริการอื่น

วิธีเข้าใช้งานโปรแกรม ZOOM

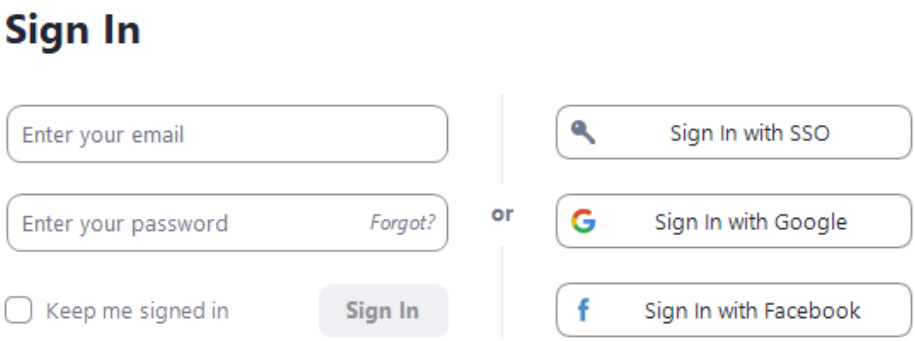
การสมัครใช้งาน ZOOM

การสมัครใช้งานเป็นสิ่งที่สำคัญเพราะเป็นจุดเริ่มต้นในการใช้งานโปรแกรมต่าง ๆ หากเราไม่สมัครก็ไม่สามารถใช้งานได้ โดย Zoom ก็เป็นโปรแกรมที่ใช่ง่าย การสมัครใช้งานจึงไม่ยากมากนัก การสมัครใช้งาน Zoom จะเป็นอย่างไร ง่ายจริงหรือไม่ อ่านได้ที่ด้านล่างเลย

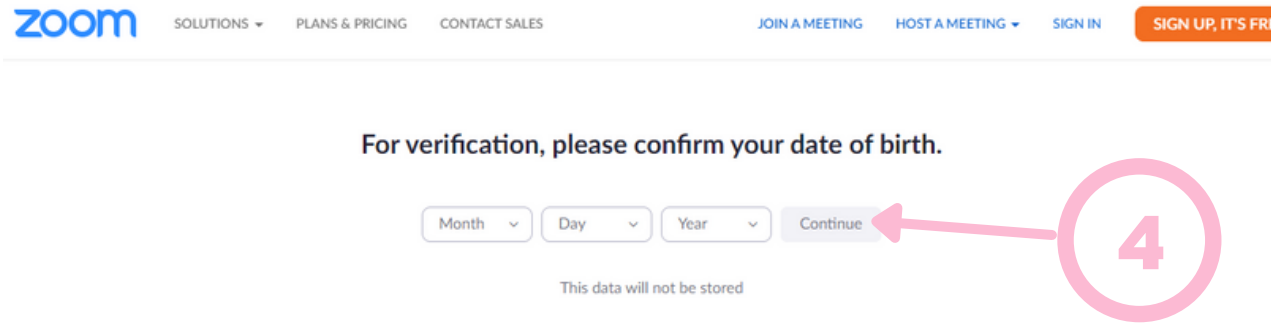
1. กดที่ปุ่ม SIGN IN เพื่อลงชื่อเข้าใช้



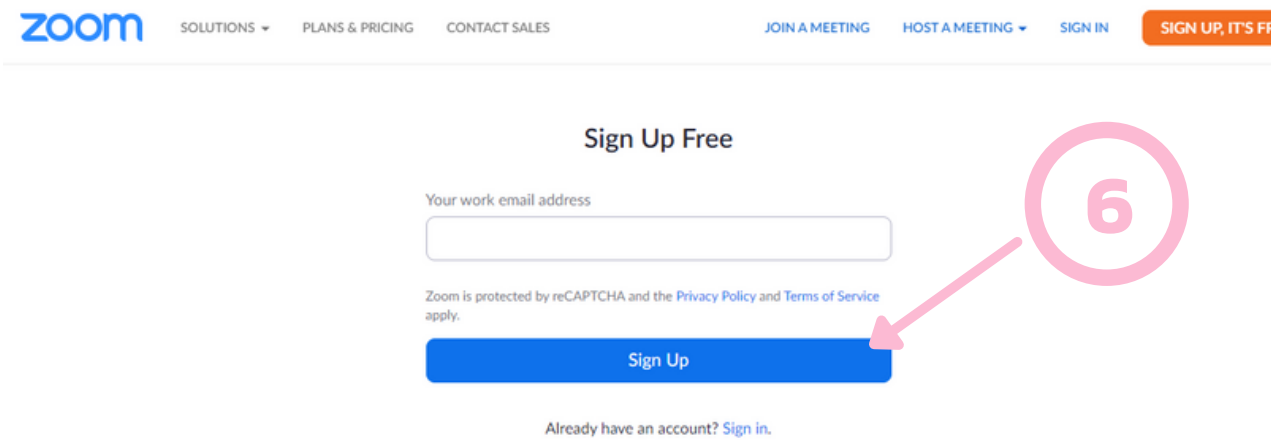
2. เลือกระบบที่จะเข้าใช้งานแต่ถ้าหากเรายังไม่มีบัญชีในระบบให้กดที่ปุ่ม SIGN UP FREE เพื่อสมัครใช้งาน



3. ใส่ วัน/เดือน/ปี เกิดของเรา
4. กดที่ปุ่ม CONTINUE



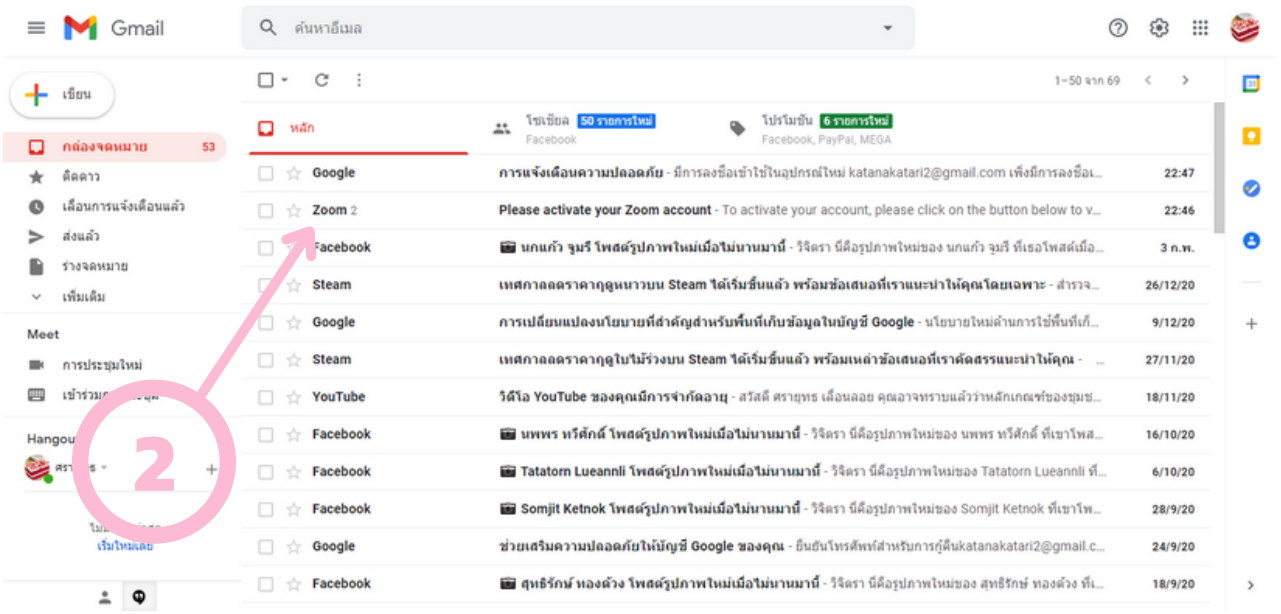
5. ใส่ EMAIL ของเรา
6. กดที่ปุ่ม SIGN UP



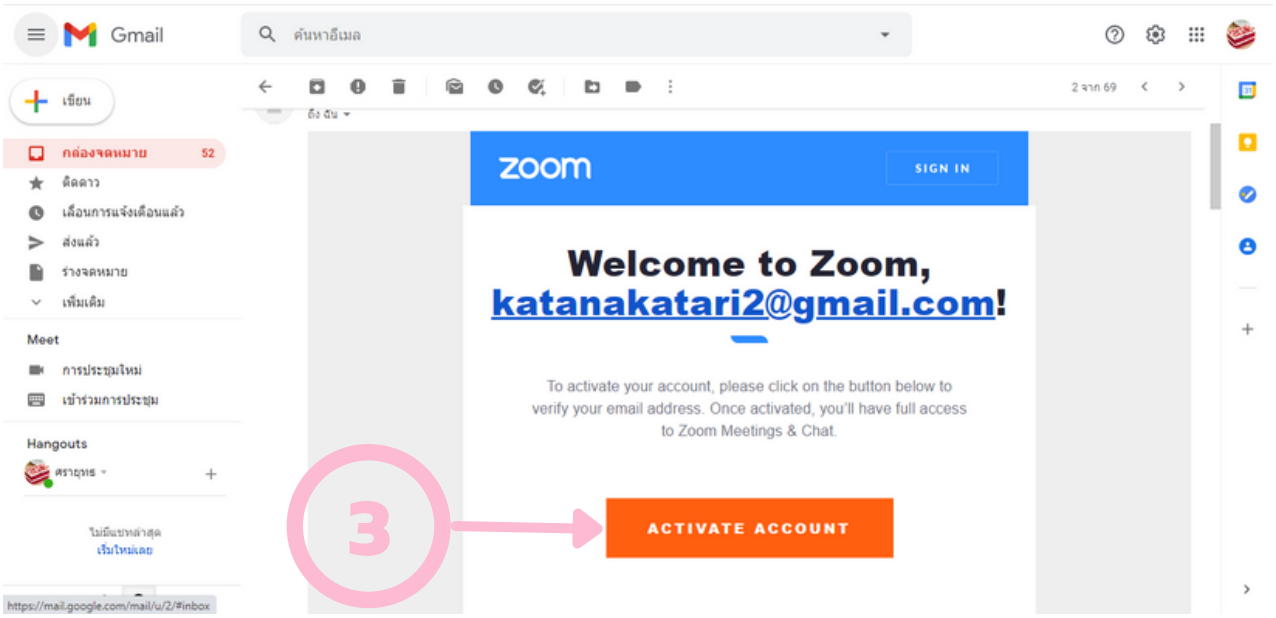
การยืนยันตัวตนใน EMAIL

การยืนยันตัวตนใน Email เป็นสิ่งที่สำคัญอย่างยิ่งสำหรับการสมัครสมาชิก ไม่ว่าจะเป็นการสมัครเว็บไซต์หรือการสมัครเว็บไซต์อื่น ๆ เราก็จำเป็นที่จะต้องยืนยันตัวตนของเราเช่นกัน การยืนยันตัวตนใน Email ของ Zoom นั้นจะทำอย่างไร ติดตามดูด้านล่างได้เลยครับ

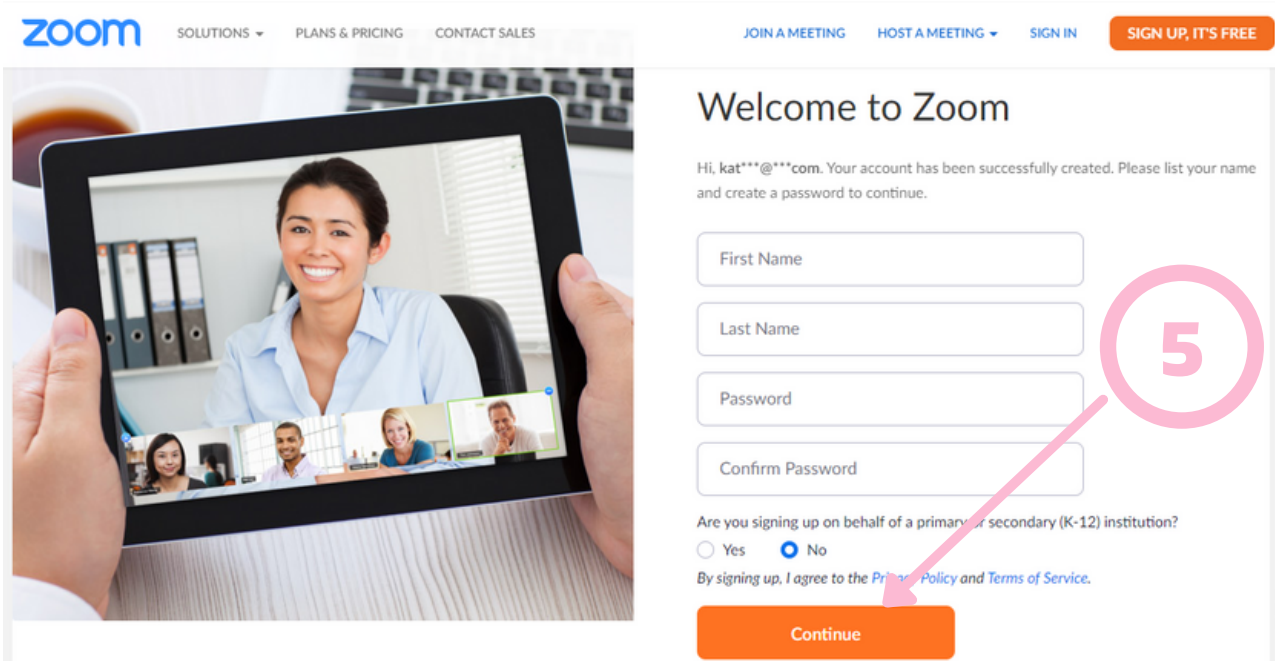
1. เข้าไปที่ EMAIL ที่เราใช้สมัคร
2. กดเข้าไปในข้อความที่ ZOOM ส่งเข้ามาใน EMAIL



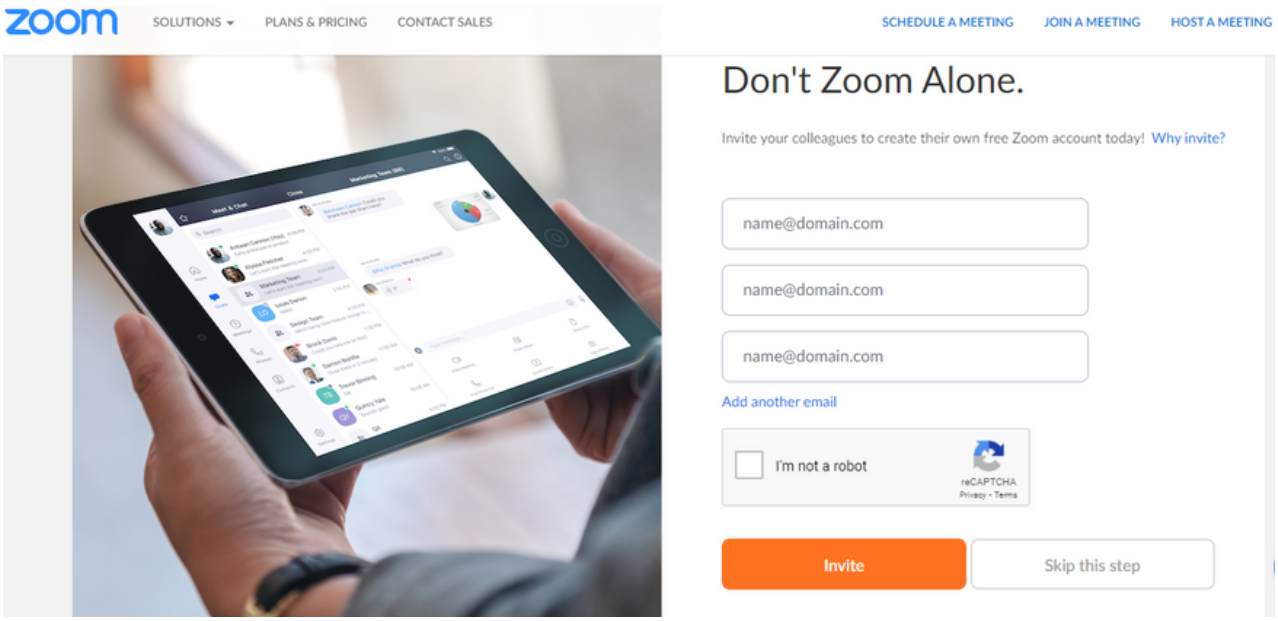
3. กดที่ปุ่ม ACTIVATE ACCOUNT



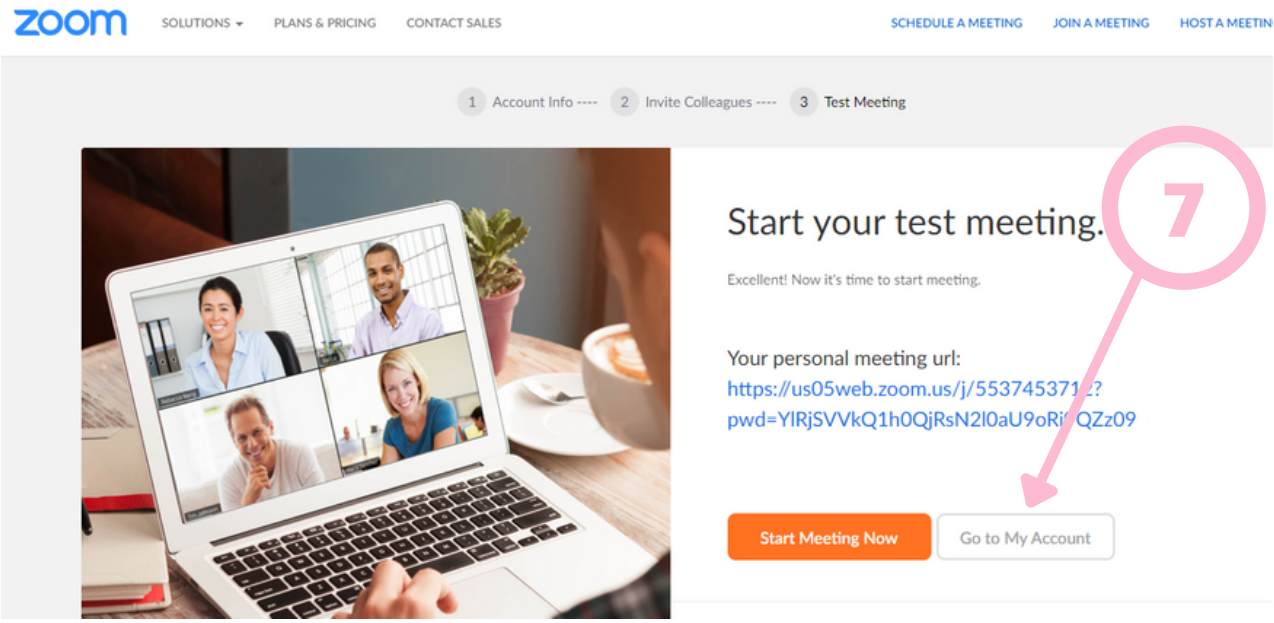
4. ใส่ชื่อ (FIRST NAME) นามสกุล (LAST NAME)
และรหัสผ่าน (PASSWORD)
5. กดที่ปุ่ม CONTINUE



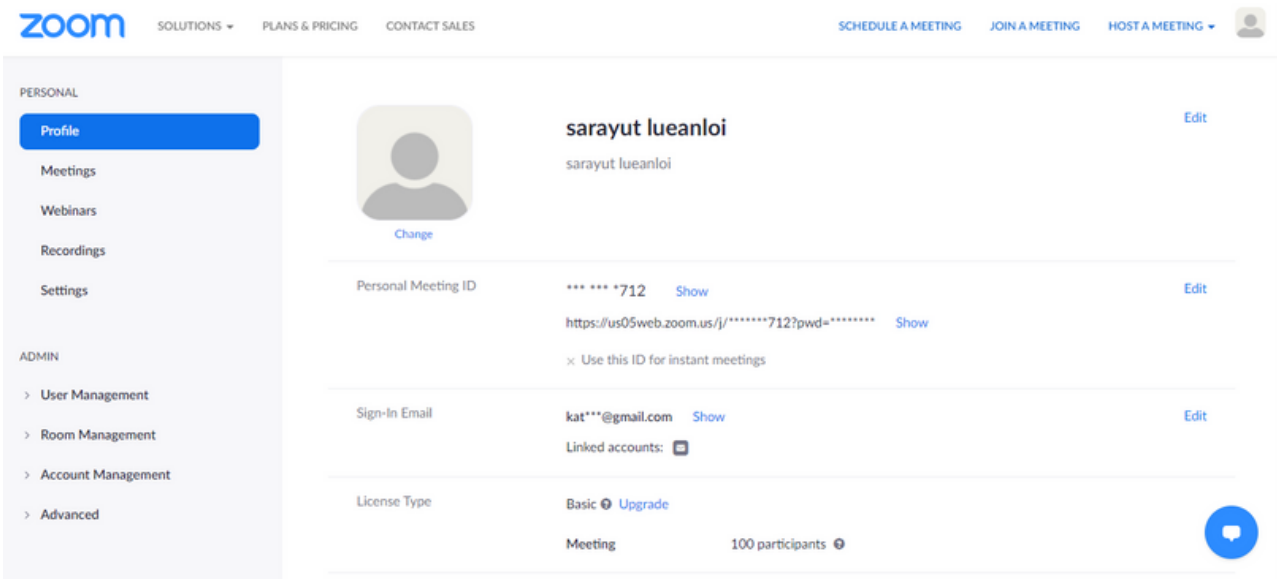
6. ใส่ EMAIL ของเพื่อนที่ต้องการติดต่อหรือกด SKIP THIS STEP เพื่อข้ามหน้านี้



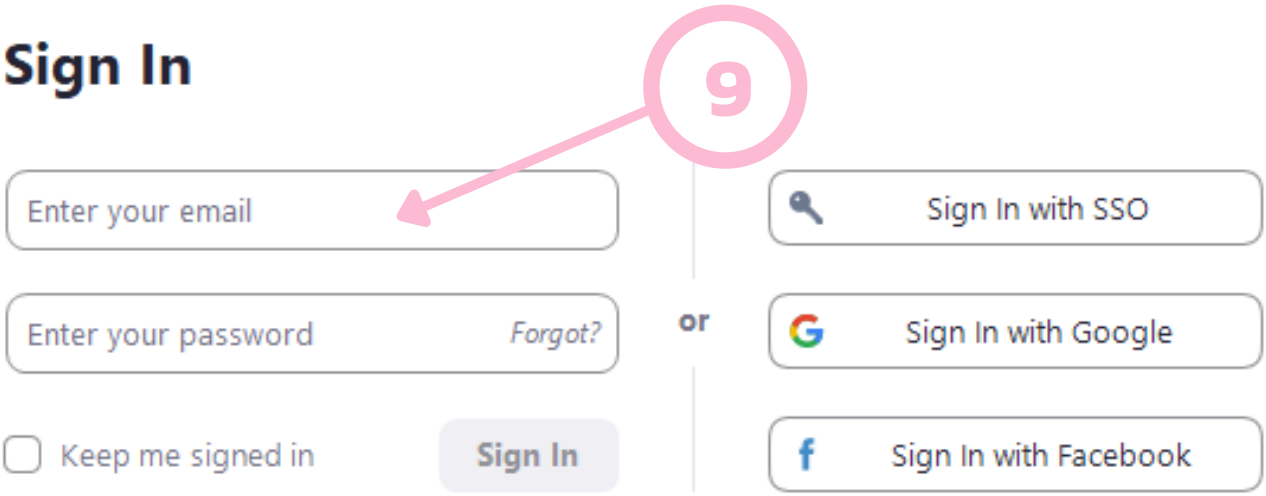
7. กดที่ลิงก์เพื่อทดสอบ MEETING หรือกดที่ปุ่ม GO TO MY ACCOUNT เพื่อข้าม



8. ตรวจสอบและปรับเปลี่ยนรูปโปรไฟล์ หรือกดออกจากหน้าเว็บไซต์



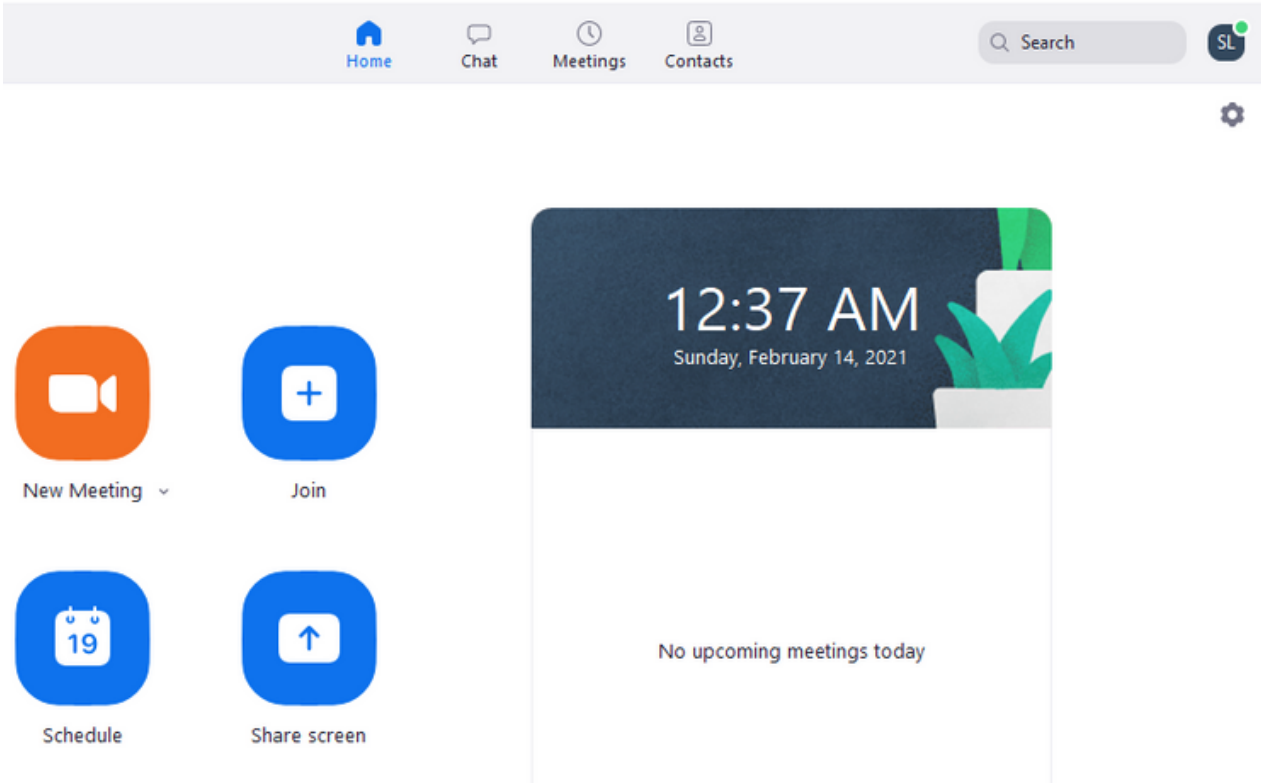
9. นำ EMAIL และ PASSWORD มาใช้งานได้เลย



อยากเปิดการประชุมต้องทำอย่างไร

เปิดการประชุมได้ง่าย ๆ แค่คลิกเดียว

โปรแกรม Zoom นั้นเป็นโปรแกรมที่ใช้ง่าย ไม่ซับซ้อน การเปิดห้องประชุมของ Zoom นั้นเป็นสิ่งที่เราสามารถทำได้ง่าย ๆ เพียงแค่คลิกเดียว

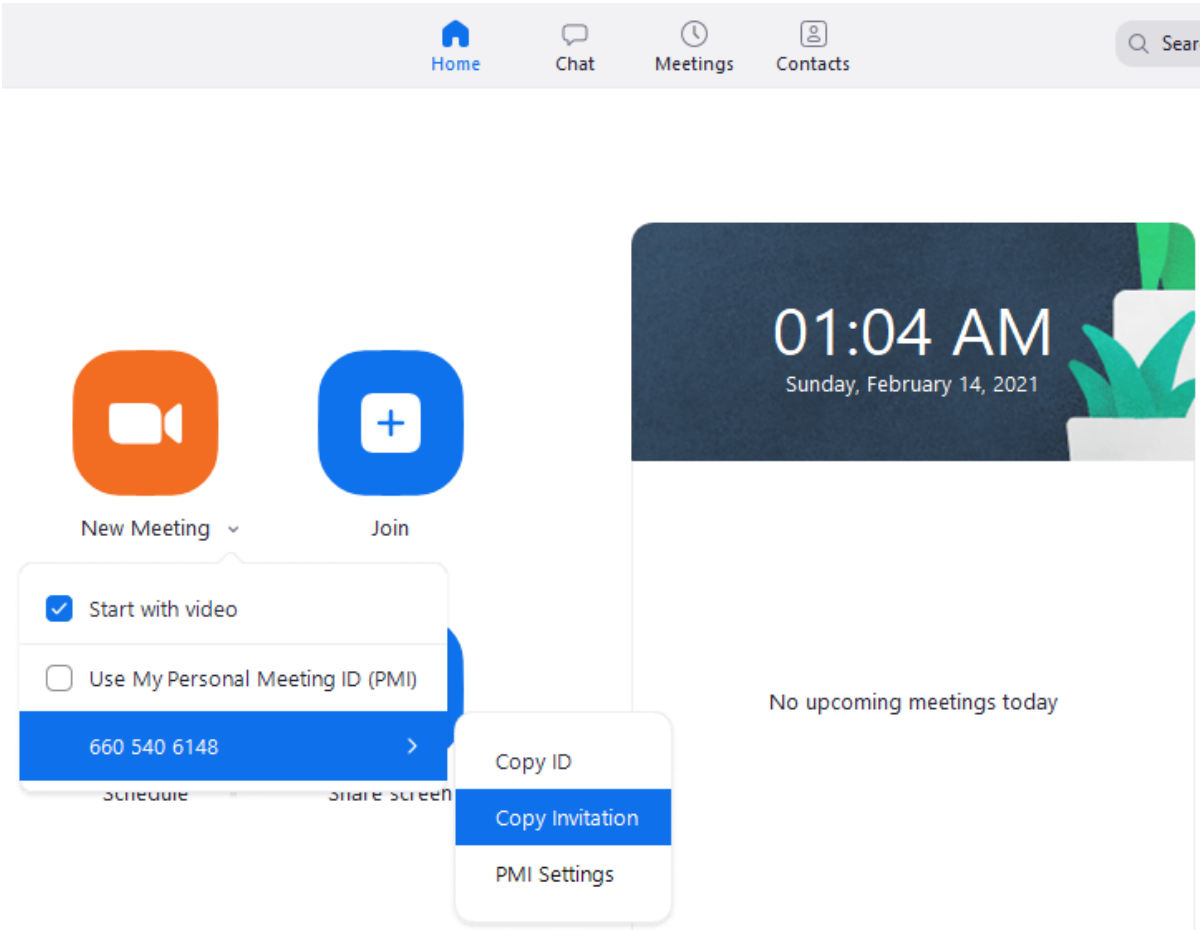


การเปิดประชุมเพียงแค่กดที่ปุ่ม New Meeting เมื่อถึงเวลาที่กำหนดหรือเวลาที่เราต้องการประชุม เราก็สามารถเริ่มประชุมได้เลย

เชิญเพื่อนเข้าการประชุม

การประชุมหรือการสอนเราไม่สามารถทำคนเดียวได้ เราจำเป็นต้องมีผู้เข้าร่วมประชุมหรือผู้เรียน แต่เราจะเชิญผู้เรียนหรือผู้ร่วมประชุมเข้ามาในห้องได้อย่างไร ผมได้อธิบายวิธีการต่าง ๆ ไว้ด้านล่างแล้ว เชิญไปดูกันได้เลยครับ

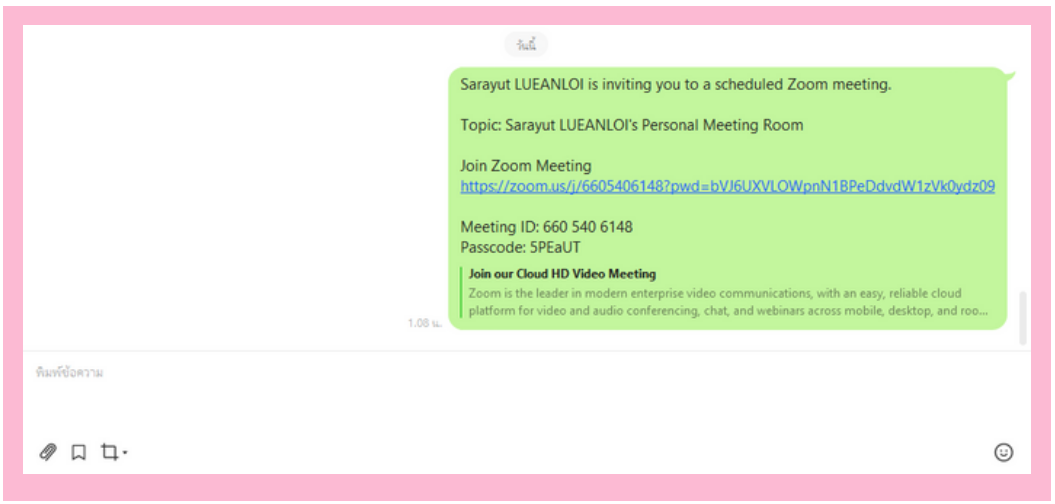
1. กดที่สัญลักษณ์ ลูกศรชี้ลง ตรงคำว่า New Meeting
2. เลื่อนลงมาที่ meeting id และกดสัญลักษณ์ ลูกศรชี้ขวา
3. กด Copy Invitation



5. กดคลิกขวาและวาง



6. เมื่อวางแล้วเพื่อนของเราจะได้รับลิงก์ที่สามารถคลิกและเข้าร่วม Zoom meeting กับเราได้เลย



ฟังก์ชันเสริมต่าง ๆ ของ ZOOM

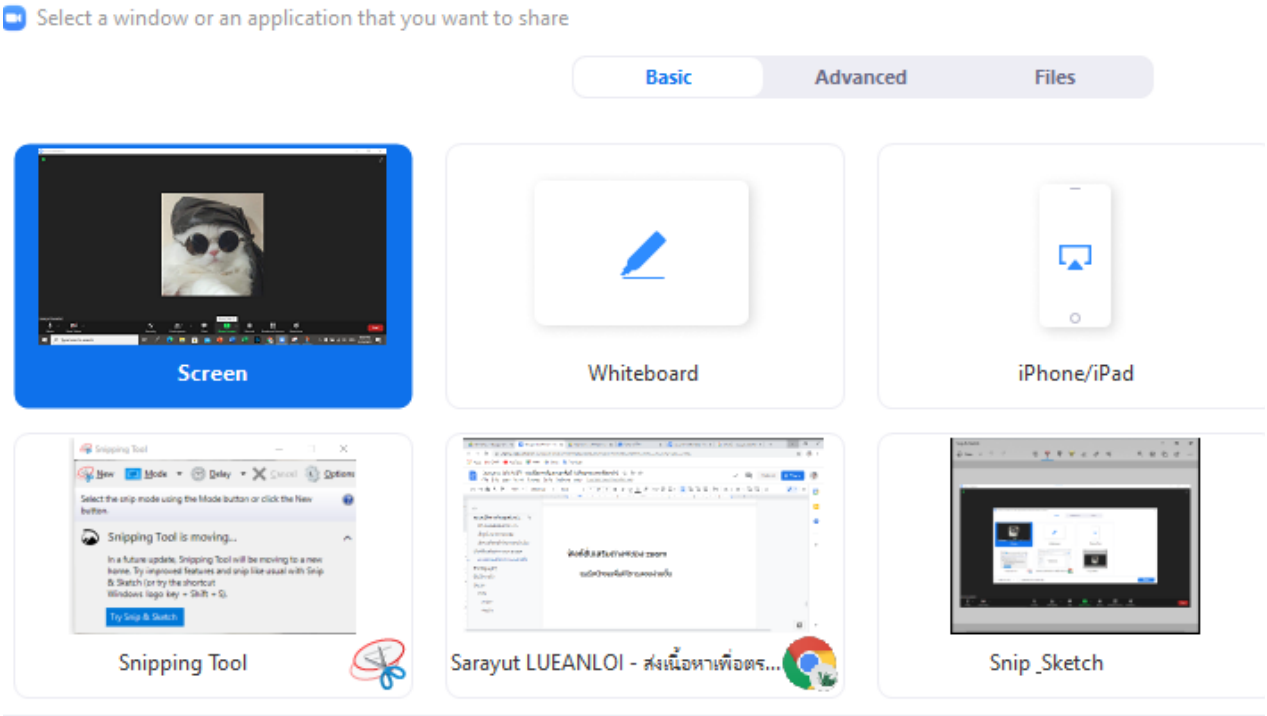
Zoom มีฟังก์ชันเสริมต่าง ๆ มากมาย แม้ว่าเราจะไม่ได้เสียเงินเพื่อซื้อ Zoom pro ก็ตาม ฟังก์ชัน และในบทความนี้ผมได้ยกตัวอย่างฟังก์ชันเสริมมา 2 ฟังก์ชันคือ ฟังก์ชันการแชร์หน้าจอและการอัดวิดีโอหน้าจอการประชุมของเรา วิธีการทำจะเป็นอย่างไรไปดูกันได้เลย

แชร์หน้าจอเพื่อให้การสอนง่ายขึ้น

การแชร์หน้าจอจะช่วยให้การสอนของเราง่ายมากขึ้นยิ่งกว่าเดิมเพราะจะทำให้นักเรียนเห็นภาพได้ชัดเจน ไม่ว่าเราจะแชร์สไลด์หรือวิดีโอ ยกตัวอย่างเช่น เมื่อเราแชร์สไลด์พร้อมกับการสอนจะทำให้นักเรียนรู้ว่าเราสอนถึงตรงไหนและเป็นการเพิ่มปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและผู้สอนอีกด้วย อีกประเด็นหนึ่งคือเราก็สามารถให้นักเรียนแชร์หน้าจอของนักเรียนได้เพื่อเป็นการส่งงานหรือนำเสนอผ่านออนไลน์ได้ทำให้การเรียนไม่ต่างจากในห้องเรียนมากนัก การแชร์หน้าจอจะทำอย่างไรก็เชิญดูด้านล่างได้เลย



1. เข้าไปที่ EMAIL ที่เราใช้สมัคร



2. เมื่อกดแล้วจะมีหน้าจอขึ้นมาให้เลือกแชร์ โดยจะมี SCREEN WHITEBOARD , IPHONE/IPAD และหน้าจออื่น ๆ คือโปรแกรมที่เราเปิดไว้

3. เลือกหน้าจอที่เราต้องการแชร์และกด SHARE ที่มุมล่างขวา (ในที่นี้จะเลือกแชร์ SCREEN)

4. ถ้าหากต้องการแชร์วิดีโอหรือเสียงให้เลือก SHARE SOUND และ OPTIMIZE FOR VIDEO CLIP



5. เมื่อเลือกแชร์ SCREEN เราก็จะแชร์หน้าจอของเราและแถบเครื่องมือจะซ่อนอยู่ด้านบน

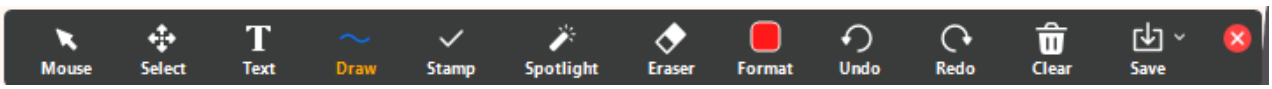
6. เมื่อแชร์หน้าจอแล้วจะมีฟังก์ชันใหม่เพิ่มขึ้นมาคือ ANNOTATE และ PAUSE SHARE

7. เมื่อต้องการปิดการแชร์หน้าจอ ให้กดที่ปุ่ม STOP SHARE สีแดงด้านบนหน้าจอ

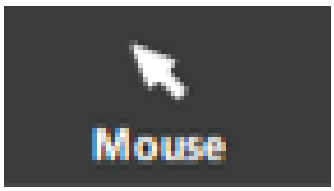
2.เริ่มต้นการประชุมและรู้จักเครื่องมือ

ฟังก์ชัน Annotate จะเพิ่มขึ้นมาเมื่อเราแชร์หน้าจอของเราเป็นฟังก์ชันที่สามารถเปลี่ยนหน้าจอของเราให้เหมือนกับไวท์บอร์ด ฟังก์ชันนี้จะช่วยให้เราสามารถเขียนบนหน้าจอของเราได้หรือให้ผู้ที่เข้าร่วมอยู่เขียนก็ได้ ซึ่งเป็นฟังก์ชันที่มีประโยชน์มากเลยทั้งในด้านการประชุมและด้านการสอน เช่น ถ้าในด้านการเรียนหากผู้เรียนไม่เข้าใจสามารถใช้เมาส์ไปวงกลมหรือชี้ได้ทันที สำหรับด้านครูผู้สอนสามารถใช้ในการอธิบายสไลด์ให้ชัดเจนได้มากขึ้น

1. เมื่อกดที่ปุ่ม Annotate จะมีเครื่องมือต่าง ๆ ออกมาให้เราใช้ดังรูป



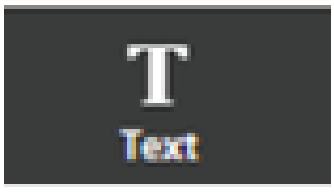
2. เครื่องมือแรก Mouse ใช้เพื่อเปลี่ยนจากเครื่องมืออื่นกลับมาใช้ mouse



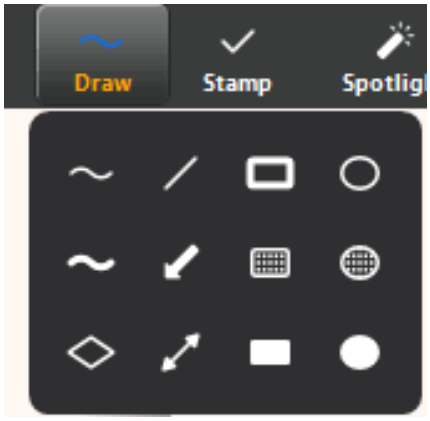
3. เครื่องมือ Select ใช้เพื่อเคลื่อนย้ายสิ่งต่าง ๆ บนหน้าจอเช่น Text



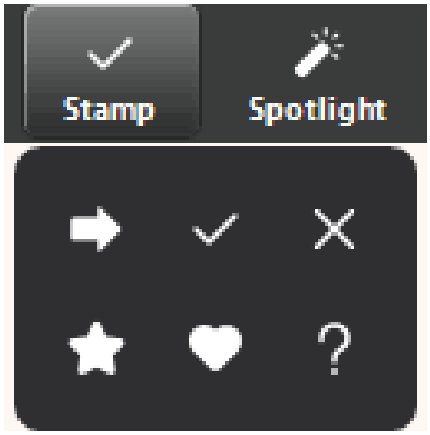
4. เครื่องมือ Text ใช้เพื่อพิมพ์ข้อความบนหน้าจอ



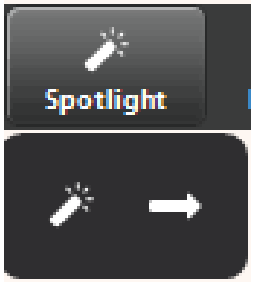
5. เครื่องมือ Draw ใช้วาดรูป ลากเส้น หรือใช้วาดรูปร่างต่าง ๆ



6. เครื่องมือ Stamp เป็นการใส่รูปต่าง ๆ บนหน้าจอเหมือนสติกเกอร์



7. เครื่องมือ Spotlight คือ เครื่องมือที่จะเปลี่ยน Mouse เพื่อใช้สำหรับชี้สไลด์หรือหน้าจอ

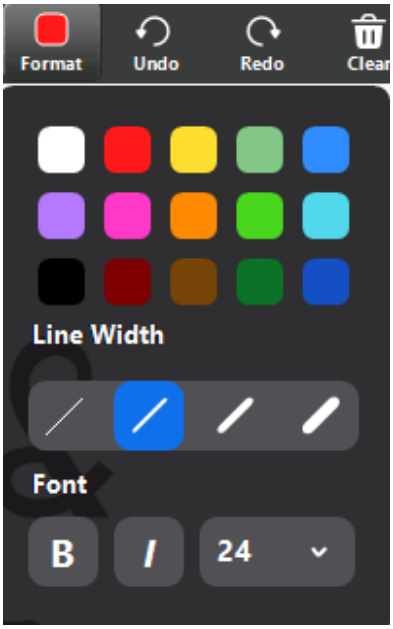


8. เครื่องมือ Eraser หรือ เครื่องมือยางลบ ใช้เพื่อลบสิ่งที่วาดไว้บนหน้าจอ

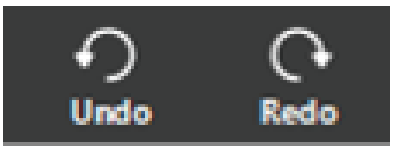


2.เริ่มต้นการประชุมและรู้จักเครื่องมือ

9. เครื่องมือ Format ใช้เปลี่ยนสีเส้น ขนาดเส้น หรือฟอนต์ของตัวอักษรที่เราพิมพ์เข้าไป



10. เครื่องมือ Undo และ Redo ใช้สำหรับย้อนกลับหรือไปด้านหน้า

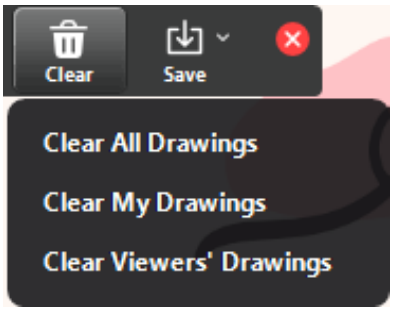


11. เครื่องมือ Clear คือ เครื่องมือที่ไว้สำหรับการลบทั้งหมด
โดยจะแบ่งเป็น 3 ส่วน

11.1. Clear All Drawings ลบทั้งหมดที่ทุกคนวาดบนหน้าจอ

11.2. Clear My Drawings ลบทั้งหมดที่เราวาดบนหน้าจอ

11.3. Clear Viewers' Drawings ลบทั้งหมดที่ผู้อื่นวาดบนหน้าจอ



12. เครื่องมือ Save คือ เครื่องมือที่ใช้บันทึกภาพหน้าจอของเราที่ทำการวาดหรือพิมพ์เพิ่มเข้าไป

13. เมื่อเราต้องการหยุดใช้เครื่องมือ Annotate ให้กดเครื่องหมาย กากบาท สีแดงที่มุมขวา

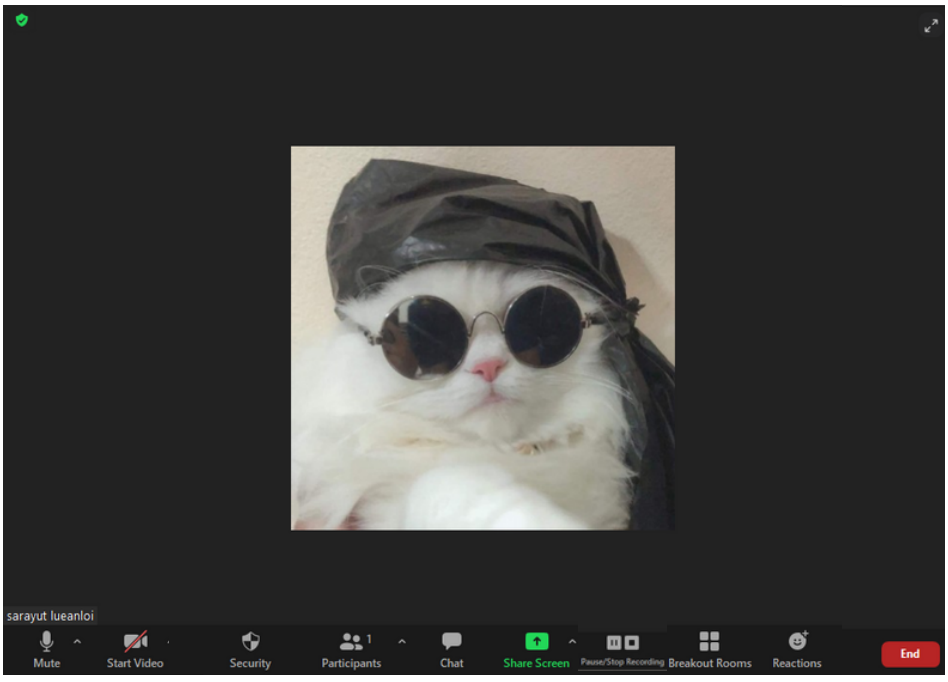
อัดวิดีโอเพื่อดูย้อนหลัง

Zoom นั้นสามารถอัดวิดีโอระหว่างการประชุมหรือการสอนของเราได้เพื่อใช้ทบทวนหรือส่งต่อไปให้กับคนที่ต้องการ เช่น ครูอัดการสอนของตัวเอง และส่งต่อให้กับนักเรียน เป็นต้น การอัดวิดีโอระหว่างประชุมหรือการสอนทำอย่างไร เชิญรับชมด้านล่างได้เลย

1. เริ่มอัดวิดีโอด้วยการกดที่ปุ่ม Record



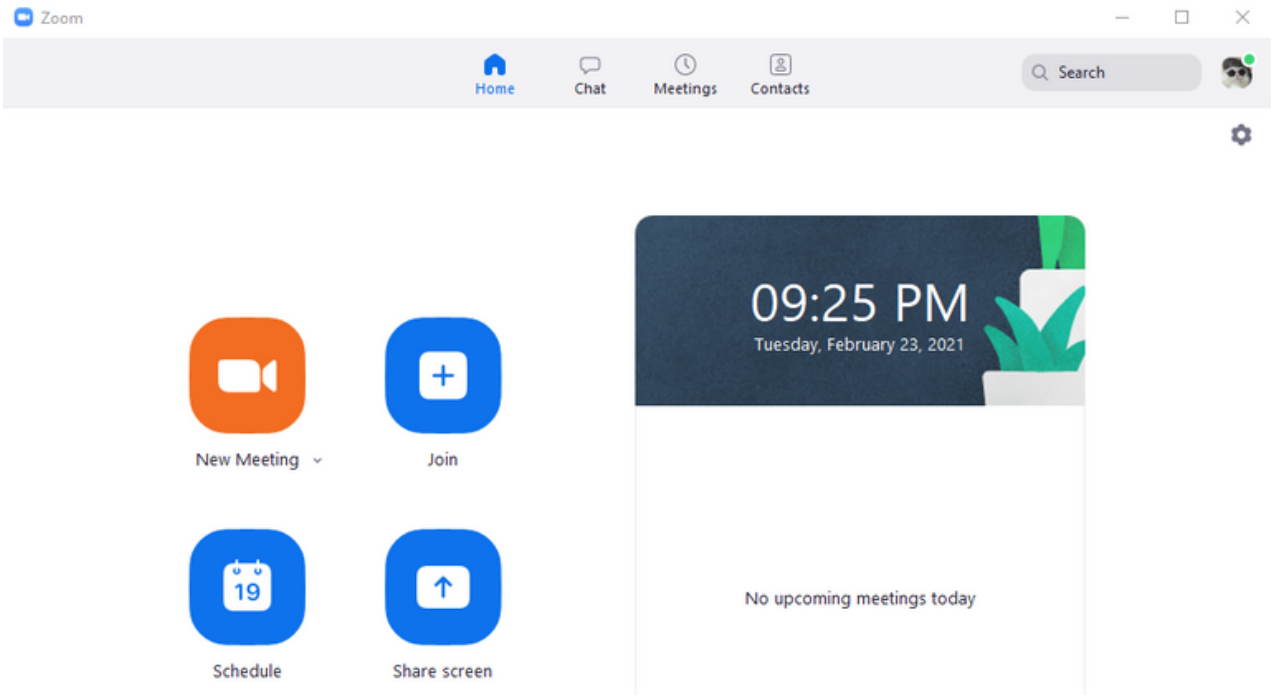
2. เมื่อต้องการหยุดพักการอัดวิดีโดให้กดที่ปุ่ม Pause ที่จะขึ้นมาแทนที่ปุ่ม Record



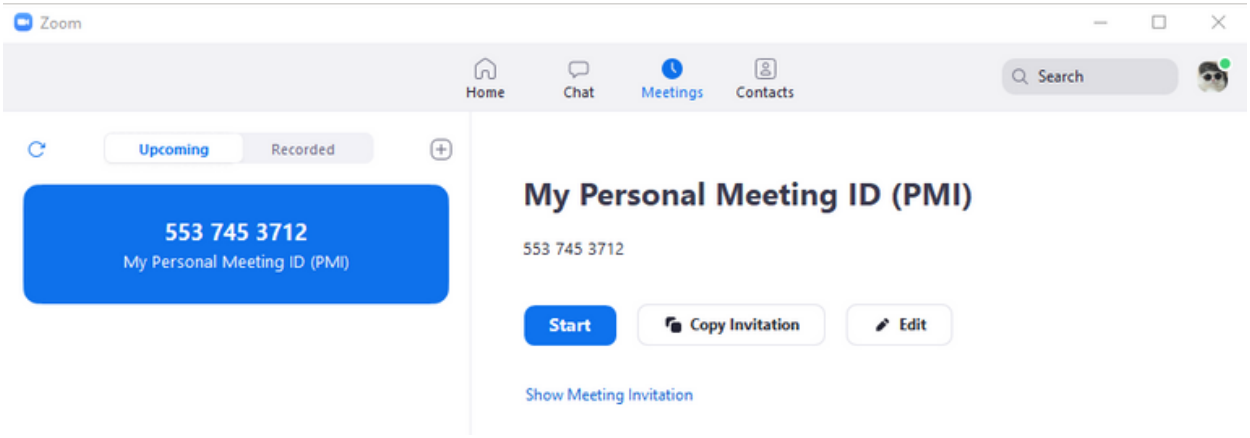
3. เมื่อต้องการหยุดอัดวิดีโอให้กดที่ปุ่ม Stop Recording ที่จะขึ้นมาแทนที่ปุ่ม Record



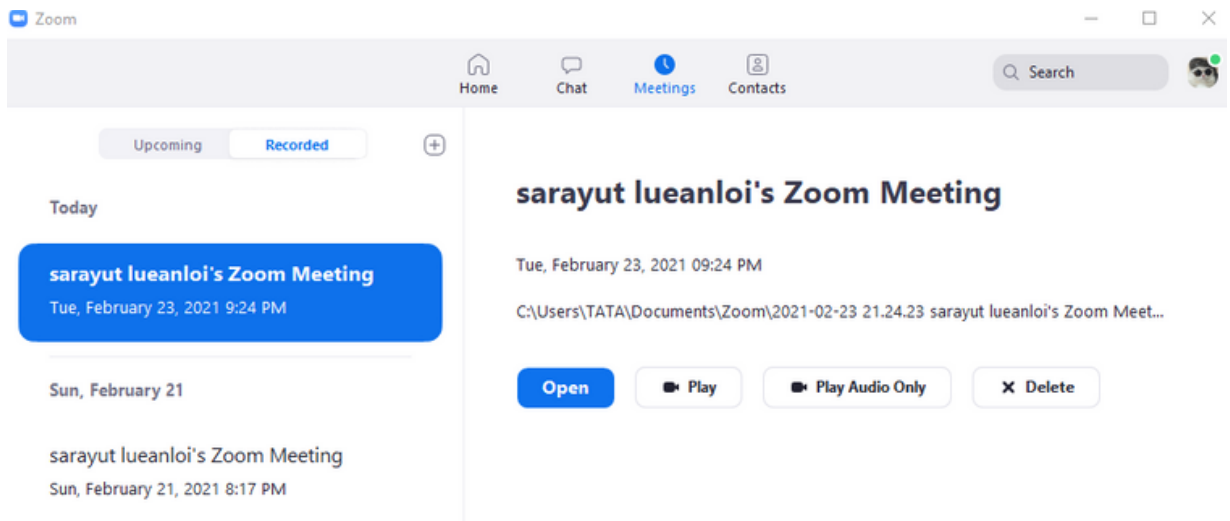
4. เมื่อต้องการดูวิดีโอที่อัดไว้ให้เข้าไปที่ Meetings



5. กดที่ปุ่ม Recorded ด้านข้างปุ่ม Upcoming เพื่อดูวิดีโอที่บันทึกไว้



6. กดที่ปุ่ม Open เพื่อเปิดไฟล์ที่เราบันทึกวิดีโอไว้หรือกด Play เพื่อเล่นวิดีโอที่เราบันทึกไว้



แหล่งอ้างอิง

Longtunman. (2019, 4 27). Zoom แอปประชุม หมื่นล้าน. ลงทุนแมน. Retrieved 2 24, 2021, from https://www.longtunman.com/14702 Video Communications, Z. (2563, 12 13). zoom. zoom meeting. https://zoom.us/

"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

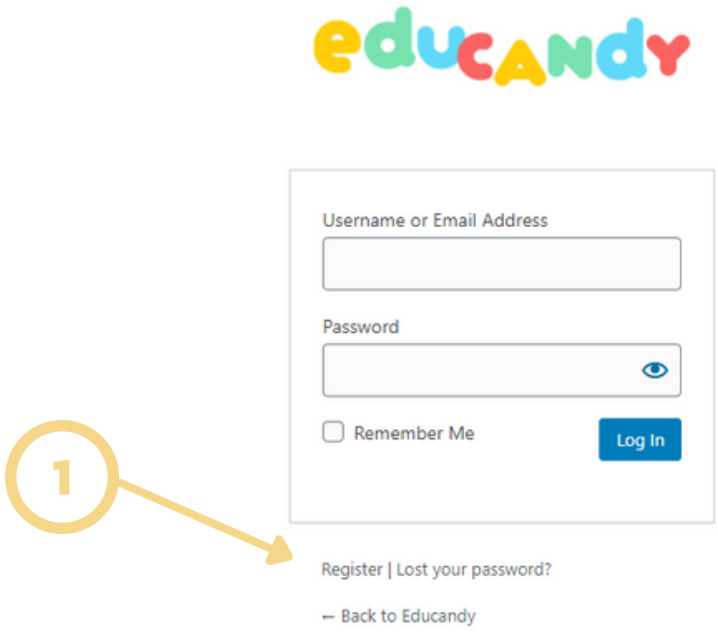
2.ขั้นตอนการสมัคร

ก่อนอื่นที่เราจะสร้างชุดคำศัพท์หรือสร้างเกมที่กล่าวไปข้างต้นได้เนี่ยเราก็ต้องเป็นสมาชิกกับ educandy กันก่อนเอาเป็นว่าเราต้องเป็นเพื่อนกับ educandy ก่อนซึ่งขั้นตอนการสมัครก็ไม่ยากอย่างที่คิด พวกเราอย่าพึ่งถอดใจกันล่ะ

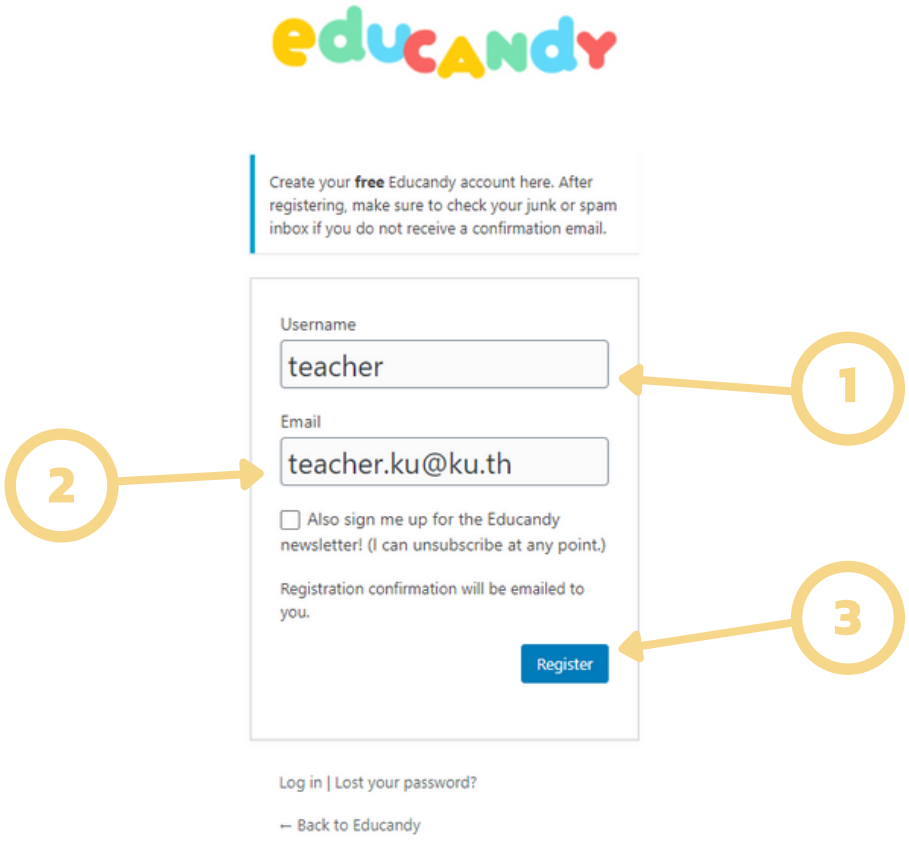
1.เข้า www.educandy.com จะพบหน้าต่างเว็บไซต์ที่สีสันสดใสพร้อมกับตัวการ์ตูนน่ารัก ๆ ให้กดที่ปุ่ม (1) Sign-in เพื่อทำการสมัครสมาชิก



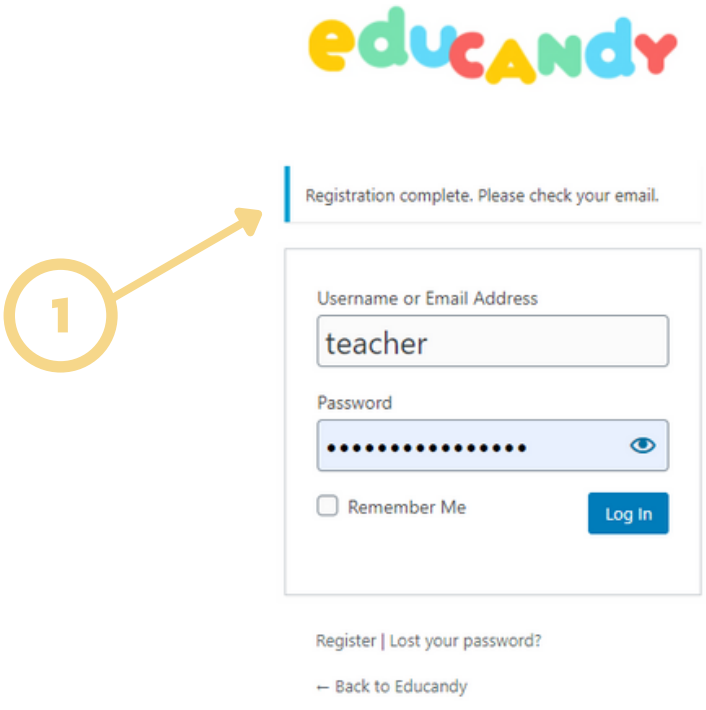
2.เมื่อถึงหน้านี้แล้วพวกเราจะพบหน้า Login โดย educandy เนี่ยยังไม่รองรับการ login ด้วย Google account หรือ Facebook ดังนั้นพวกเรามาสมัครโดยใช้ Email กันเถอะ ขั้นตอนแรกกดปุ่ม (1) Register



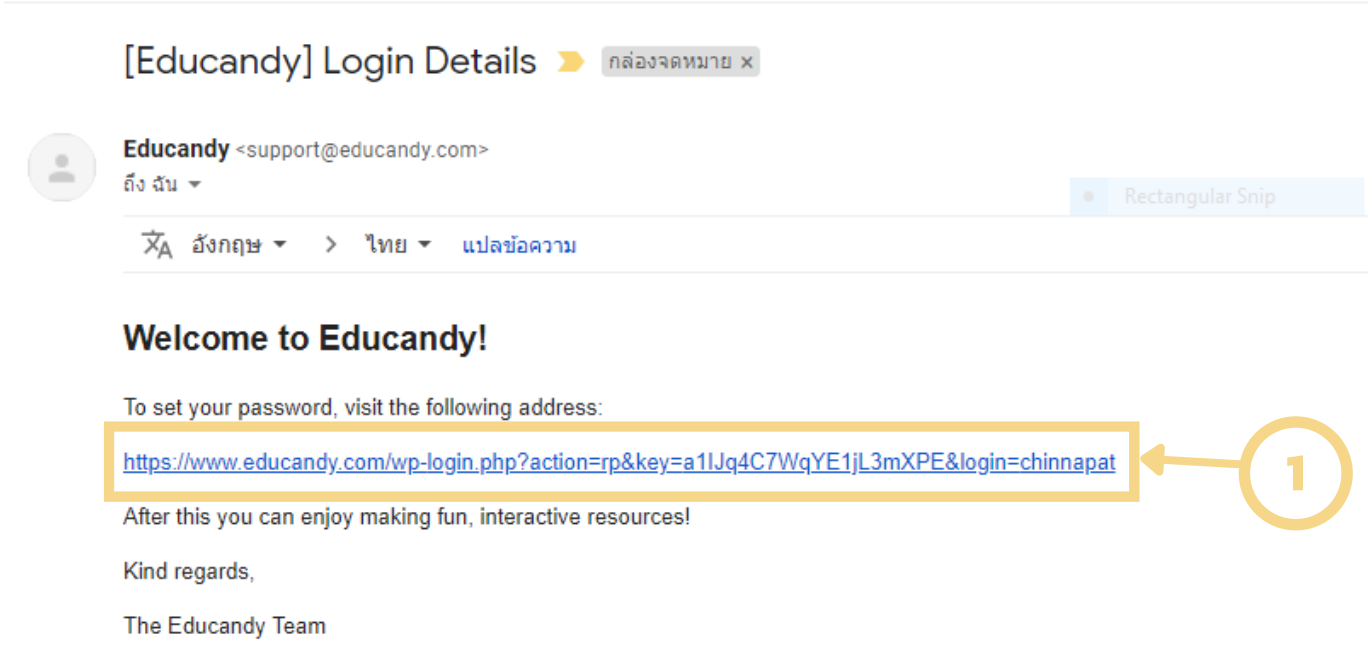
3.พอถึงหน้านี้ให้พวกเรากรอกชื่อตนเองลงในช่อง (1) Username เช่น teacher และกรอกอีเมลของเราเพื่อทำการสมัครสมาชิกในช่อง (2) Email เช่น Teacher.ku@ku.th โดยเมื่อเรากรอกครบแล้วและ เช็คความถูกต้องแล้วให้ยืนยันโดยกดปุ่ม (3) Register



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



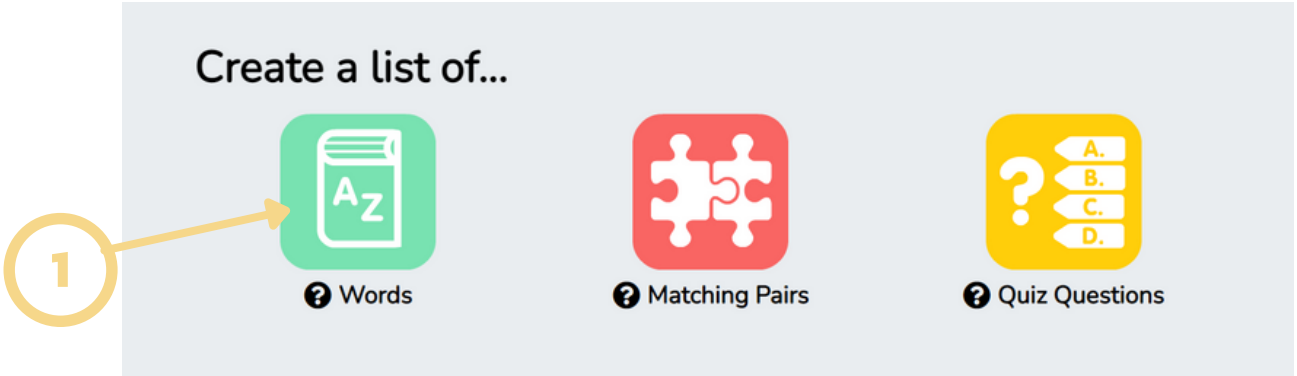
5.หลังจากเราได้รับจดหมายแล้วให้เราไปเช็คที่ Email ของตนเองว่าได้รับจดหมายหรือยังและ (1) กดลิงก์ดังกล่าวตามภาพเพื่อยืนยันตัวตนเป็นสมาชิกกับ educandy เท่านี้เราก็จะได้เป็นเพื่อนกับ educandy แล้วครับ



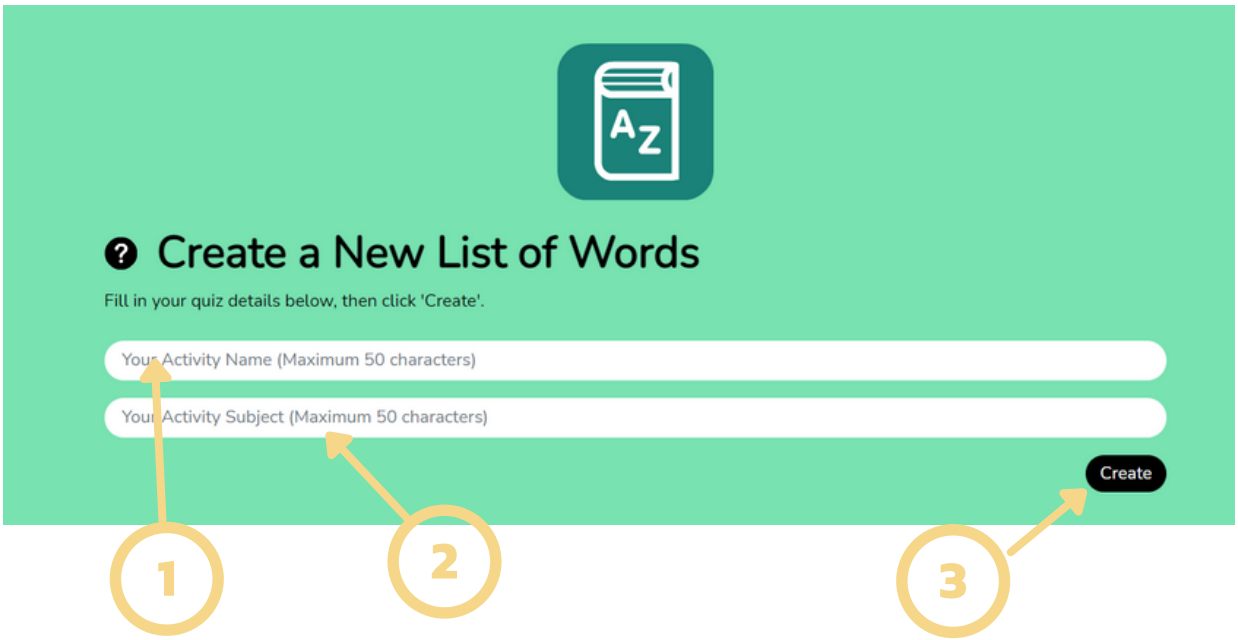
3. ทำความรู้จักกับเกม

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

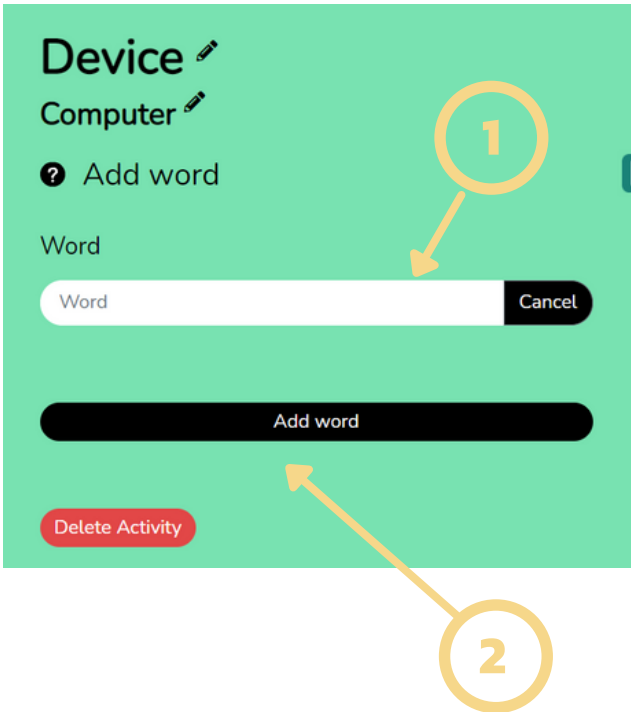
3.1 WORDS

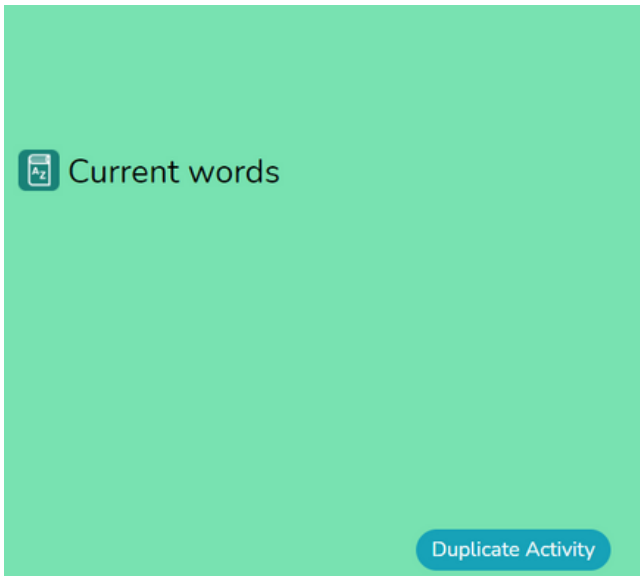


หลังจากที่เรากดเข้า Words จะพบกับหน้าต่าง Create a New List of Words โดยจะมีช่อง (1) Activity Name และช่อง (2) Activity Subject โดยทั้ง 2 ช่องจะจำกัดจำนวนตัวอักษรมากที่สุด 50 ตัวอักษรซึ่งช่อง (1) Activity Name ให้เรากรอกชื่อกิจกรรมเช่น Device และช่อง (2) Activity Subject ให้เรากรอกชื่อวิชา เช่น Computer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

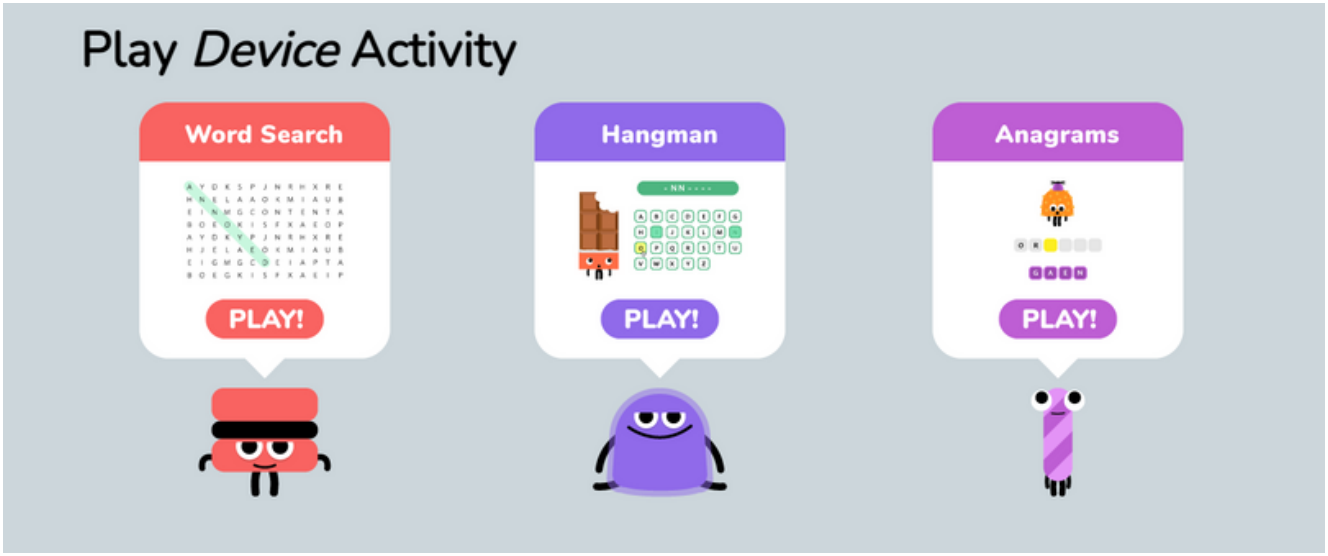


ขั้นตอนถัดมาจะเจอกับหน้า Create words ให้เราใส่คำศัพท์ที่เราต้องการสร้างเกมขึ้นมา เช่น ของเราทำเกี่ยวกับ Device ให้เราตั้งหมวดคำศัพท์ในช่อง (1) Word เช่น keyboard หลังจากพิมพ์คำที่ต้องการเสร็จให้กด (2) Add word โดยพอเมื่อเราพิมพ์เสร็จแล้วเนี่ยคำศัพท์จะไปปรากฏอยู่ขวามือใน (3) Current words





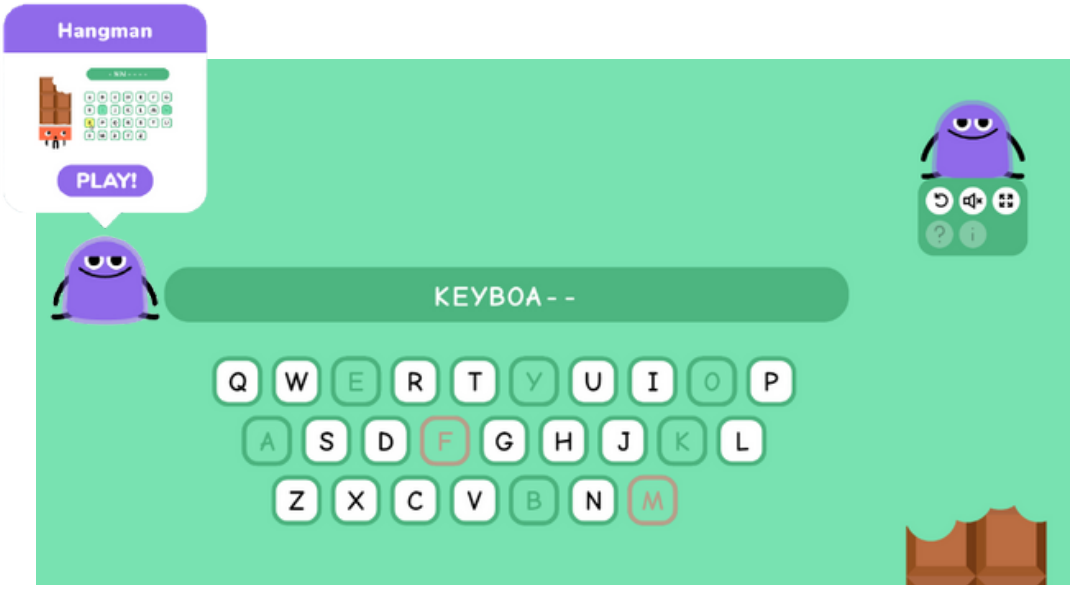
โดยหลังจากที่เรากำหนดคำศัพท์จะมีขั้นต่ำอยู่ที่ 3 คำศัพท์ถึงจะสร้างเป็นเกมได้แล้วเนี่ยให้เราเลื่อนลงมาด้านล่างจะเจอกับเกมทั้ง 3 ที่เราสามารถนำคำศัพท์เหล่านี้ไปสร้างเป็นเกมได้



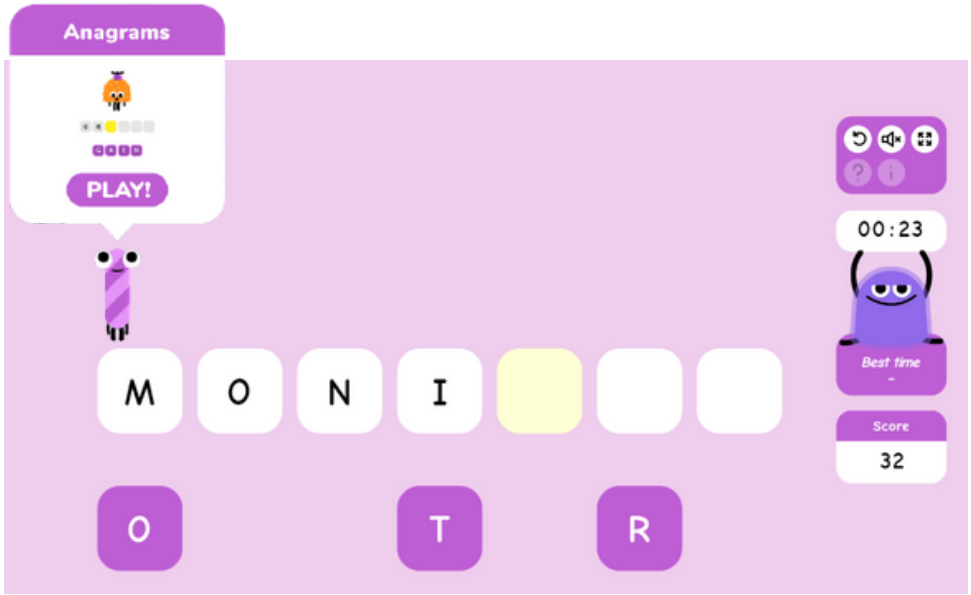
หากเราเลือกเกม Word Search เนี่ยให้เรากด PLAY จะเป็นเกมให้นักเรียนหาคำศัพท์ต่าง ๆ ที่เราเตรียมไว้โดยความยากหรือความท้าทายของเกมนี้ก็คือการมีเวลาเข้ามาเป็นตัวเร่งให้ผู้เรียนต้องหาให้ได้เวลาน้อยที่สุดเพื่อบันทึกสถิติ ทีนี้เรามาดูหน้าตาของเกมกันจะมีคำศัพท์ที่เราสร้างขึ้นด้านล่างขวาและให้ผู้เรียนหาคำศัพท์ภายในกระดานเกม



ถัดมาเป็นเกม Hangman จะมีขีดจำนวนตัวอักษรมาให้และให้ผู้เรียนเดาตัวอักษรที่จะมีในคำศัพท์นี้ หากเดาผิด Chocolate ด้านล่างจะถูกกัดไปเรื่อยๆและหากหมดก็จะแพ้เกมนี้โดยเกมนี้จะไม่มีเวลาจำกัด นักเรียนสามารถเดาหรือปรึกษากับเพื่อนได้ถือว่าเป็นอีกหนึ่งเกมที่สามารถให้นักเรียนทำงานร่วมกันได้ดี

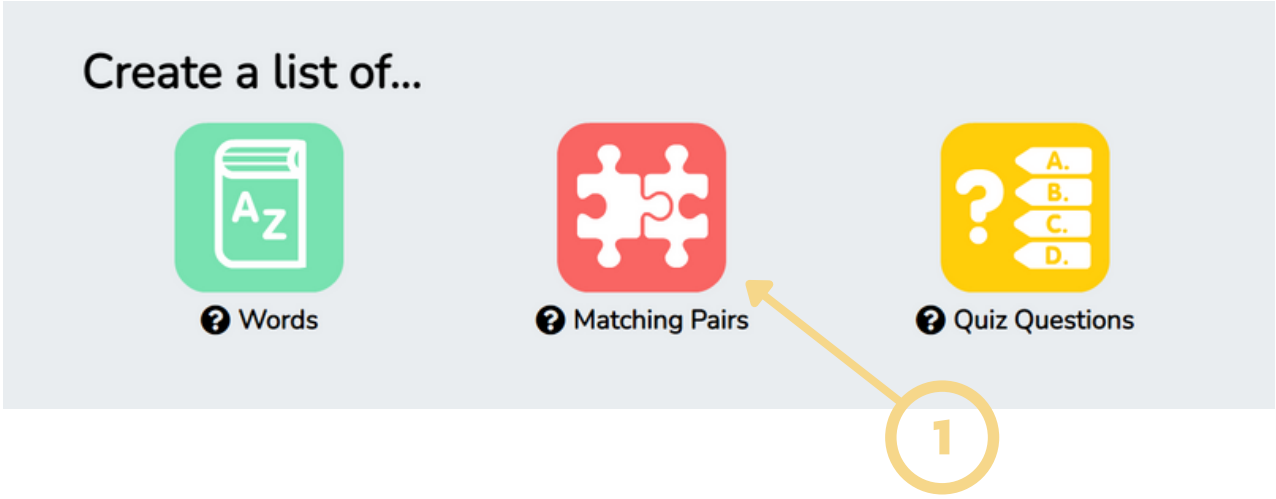


และสุดท้ายแต่ไม่ท้ายสุดก็คือเกม Anagrams ของเรานั้นเองโดยเกมนี้จะให้ผู้เรียนเดาคำศัพท์ที่วางสลับที่กันให้ผู้เรียนเรียงให้ถูกต้องโดยจะมีเวลาในการจับเวลาอยู่ทำให้เกิดการแข่งขันและทำให้ผู้เรียนสนุกสนานได้

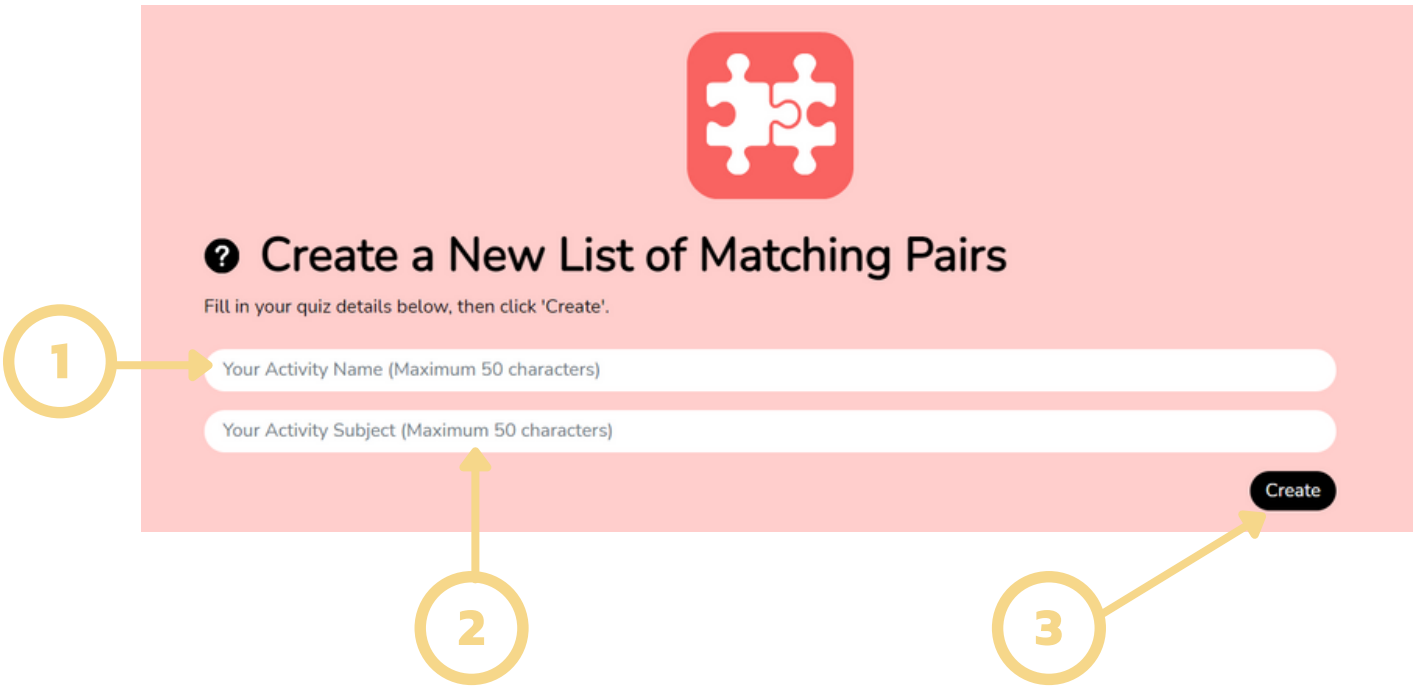


3.2 MATCHING PAIRS

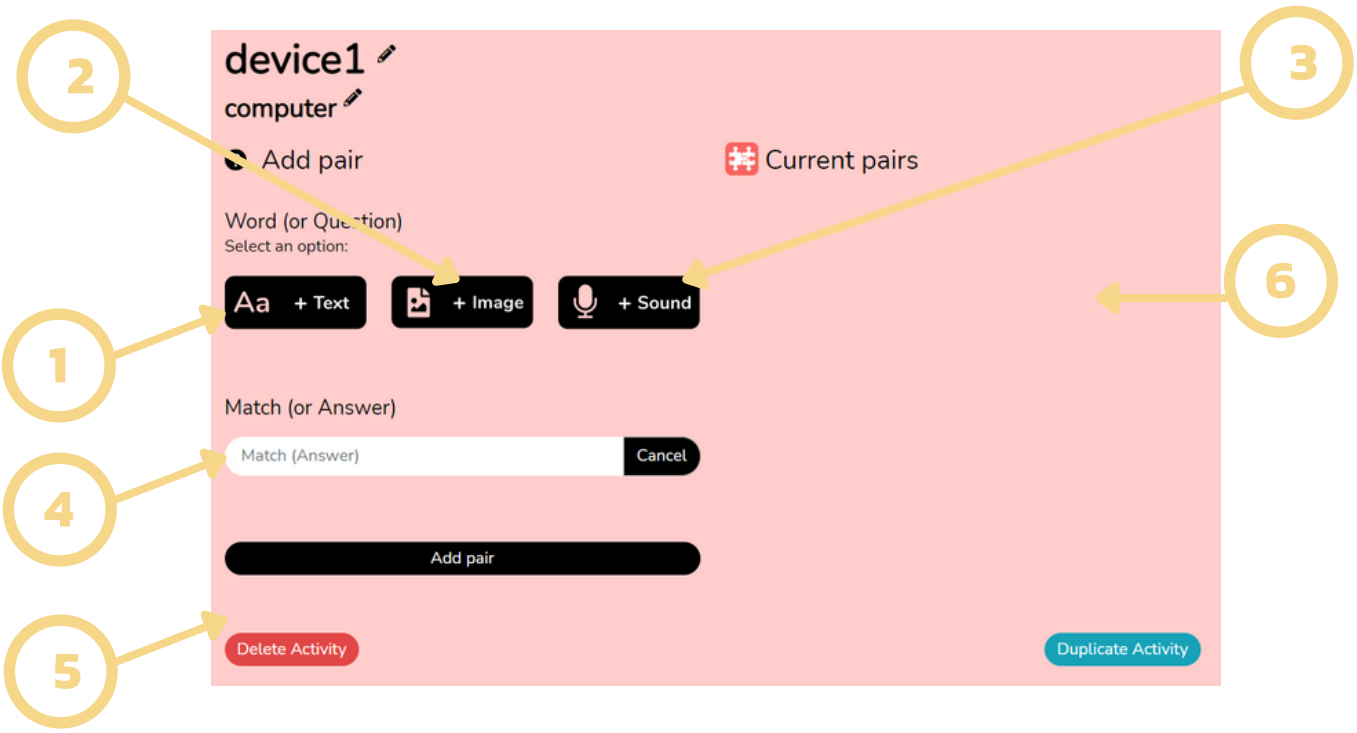
หลังจากพวกเราได้เรียนรู้กันไปแล้วเนี่ยว่าเจ้ารูปแบบเกมของ words เป็นอย่างไรคราวนี้เรามาลองดูกันว่ารูปแบบต่อมาจะสนุกแค่ไหนนะกับรูปแบบ Matching Pairs



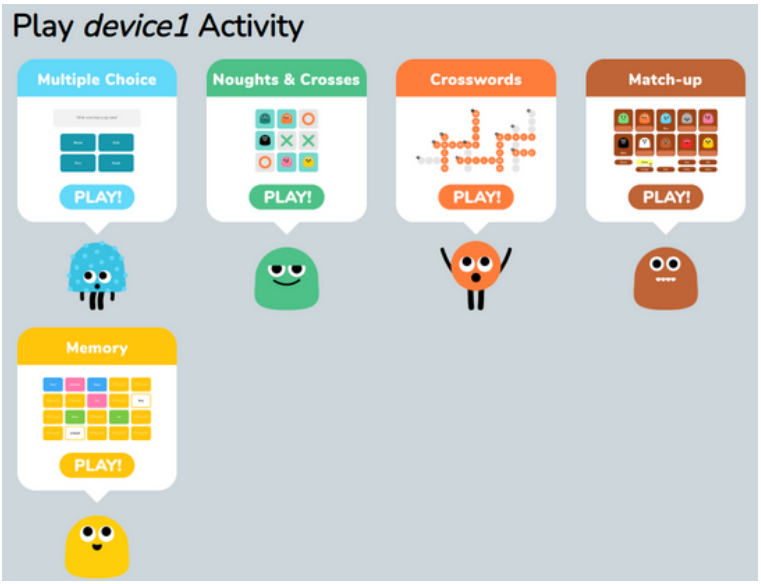
กดเข้า Matching Pairs จะพบกับหน้าต่าง Create a New List of Matching Pairs โดยจะมีช่อง (1) Activity Name และช่อง (2) Activity Subject โดยทั้ง 2 ช่องจะจำกัดจำนวนตัวอักษรมากที่สุด 50 ตัวอักษรซึ่งช่อง (1) Activity Name ให้เรากรอกชื่อกิจกรรมเช่น Device 1 และช่อง (2) Activity Subject ให้เรากรอกชื่อวิชา เช่น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



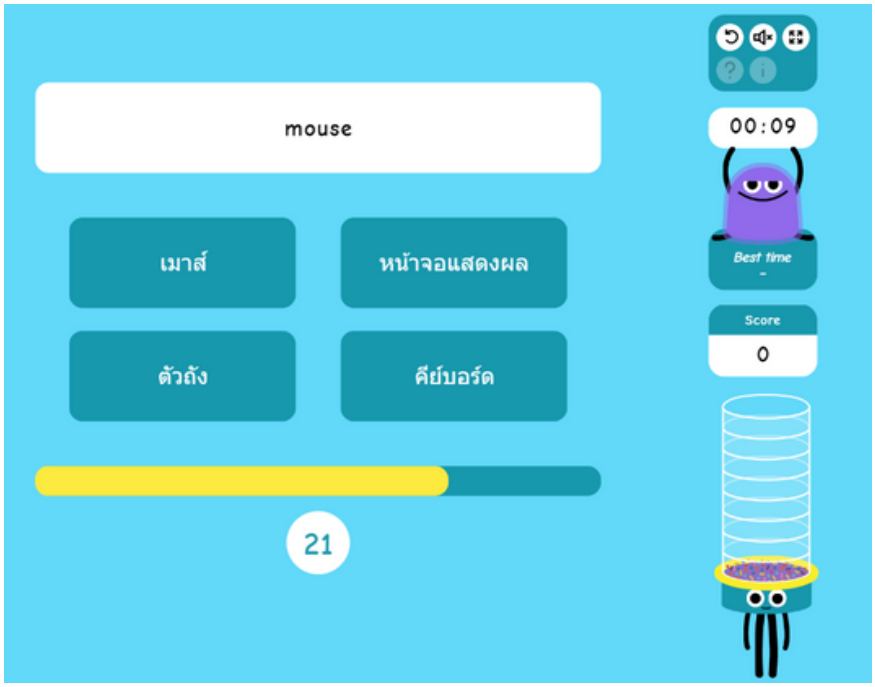
หลังจากกดเข้า Matching Pairs จะพบกับหน้าต่างดังกล่าวโดยเราจะต้องเลือกรูปแบบคำถาม หรือคำศัพท์ด้านบนแต่รูปแบบเกมของ Matching Pairs จะยังไม่สามารถเลือก (2) Image หรือ (3) Sound ได้ ให้เราเลือก (1) Text โดยจะปรากฏช่องว่างเพื่อให้เราตั้งคำถามหรือใส่คำศัพท์ได้เป็นแบบข้อความ เช่น monitor ถัดมาช่อง (4) Match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



โดยหากเราตั้งคำศัพท์และคู่ขึ้นมาได้อย่างน้อย 3 คู่แล้วให้เราเลื่อนลงมาด้านล่างก็จะพบกับเกมที่สามารถเล่นได้ถึง 5 เกมด้วยกันเพื่อนๆอยากรู้ไหมน้าว่ามีเกมอะไรบ้างและเล่นยังไงถ้าอยากรู้เดี๋ยวเราลองมาดูกัน



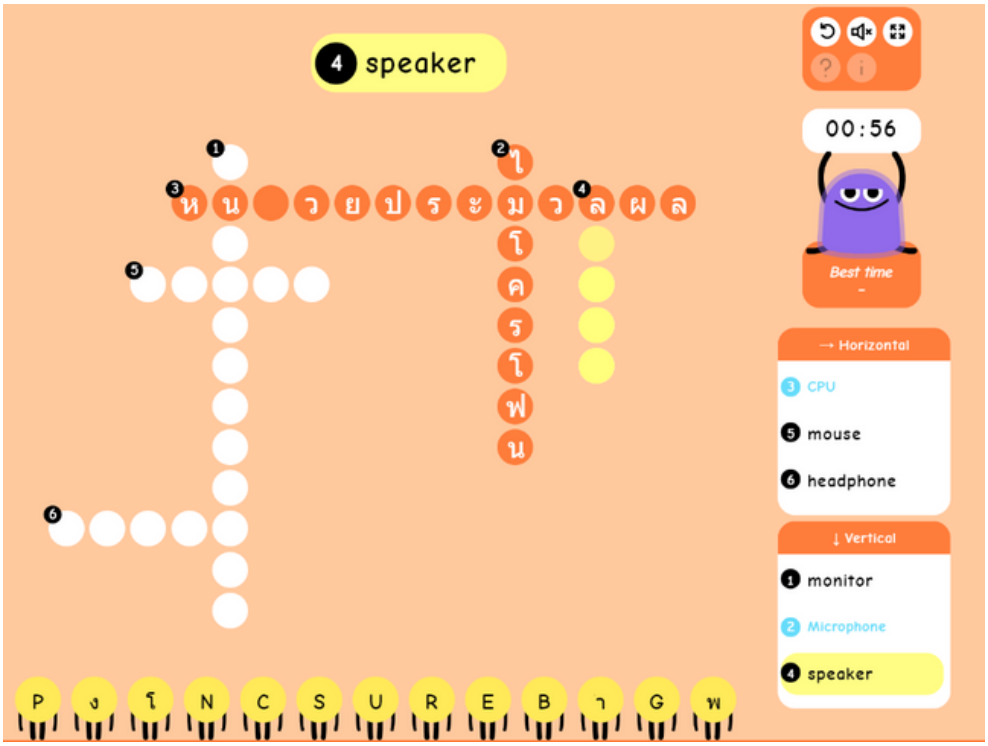
เกมแรกที่เราสามารถสร้างได้คือเกม Mutiple Choice ก็จะคล้ายๆการทำข้อสอบแบบ 4 ตัวเลือก โดยเราต้องตั้งคำถามหรือคำศัพท์มากกว่า 4 ตัวเลือกได้แต่หากเราตั้งแค่ 3 จะทำให้ตัวเลือกน้อยลงไปด้วย โดยเงื่อนไขคือหากตอบถูกจะได้รับขนมเทลงไปในถังหากเต็มถังจะถือว่าชนะเกมนี้ ซึ่งทำให้เด็ก ๆ เกิดความสนใจในการทำให้ขนมเต็มถังเพื่อชนะเกมโดยจะมีหลอดเวลานับถอยหลังอยู่ด้านล่าง



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

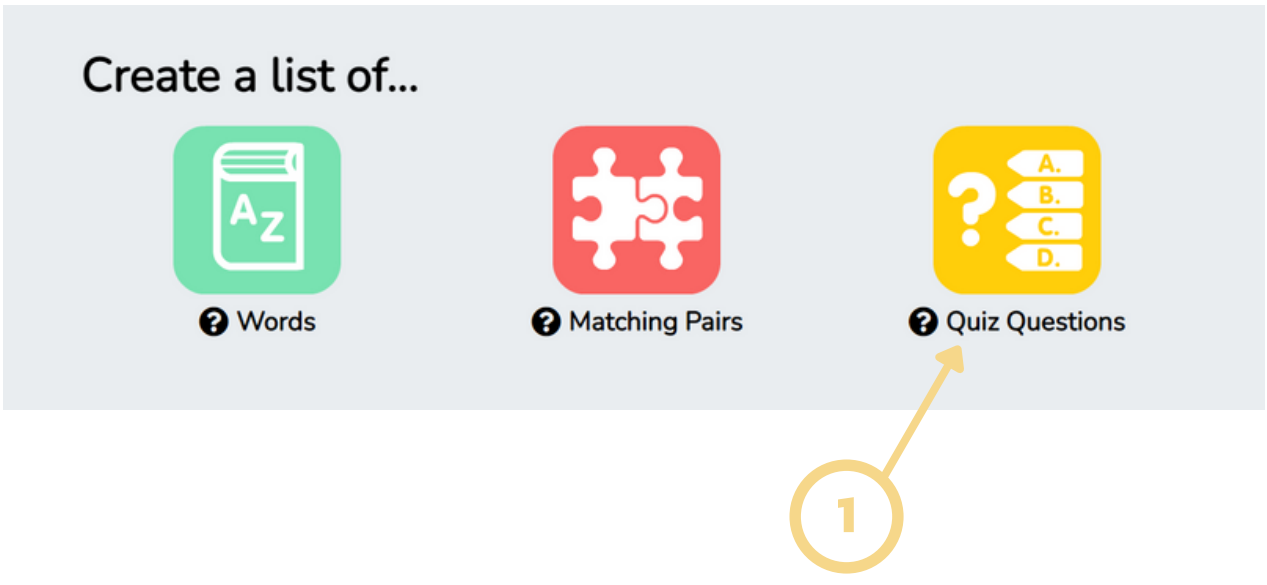


เกมที่ห้าเกมสุดท้ายของรูปแบบ Matching Pairs คือเกม Memmory เกมนี้เป็นเกมที่ผู้เรียนต้องใช้การจำเป็นหลักและมีความรู้ในเนื้อหาเพราะหากเปิดแผ่นป้ายแรกแล้วจะต้องจำไว้และหาคู่ของแผ่นป้ายนั้น ๆ ด้วยความหมายหรือคู่ของมันเช่นเปิด Monitor ก็ต้องเปิดหา จอแสดงผล หรือหากเปิดเจอคำอื่นก่อนก็สามารถตอบได้เช่นกันโดยเกมนี้จะมีการจำกัดเวลาเพื่อบันทึกสถิติเช่นเคยเหมือนเกมก่อนๆที่ผ่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

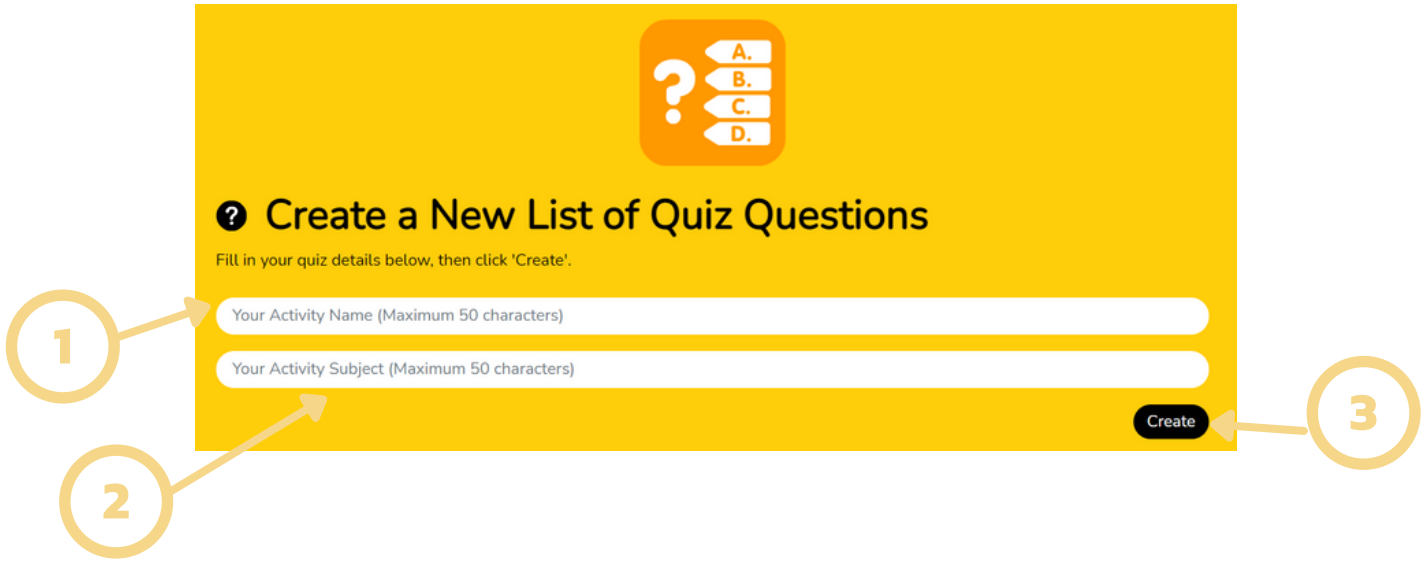


3.3 QUIZ QUESTIONS

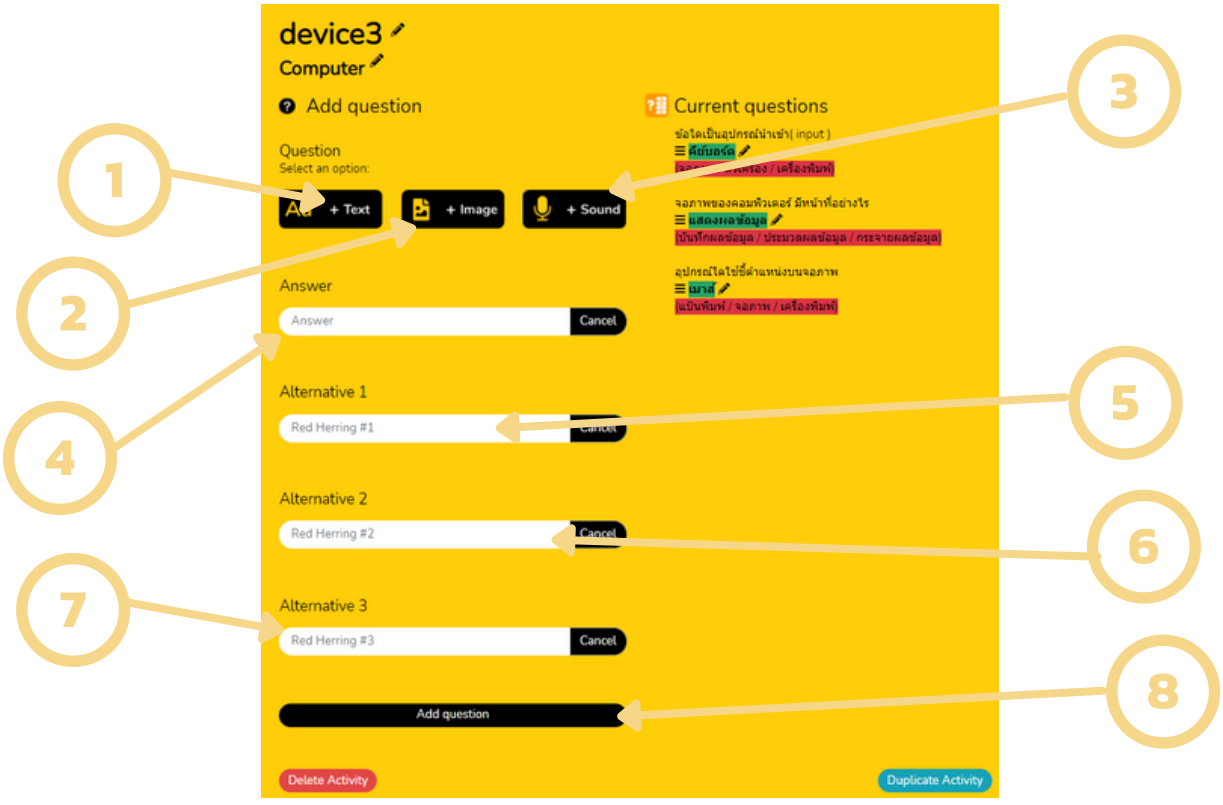
มาถึงรูปแบบสุดท้ายของ educandy ซึ่งนั้นก็คือ Quiz Questions เป็นรูปแบบเกมสุดท้ายที่พวกเราจะเรียนรู้แล้วเป็นยังไงกันบ้างครับสนุกไหมรูปแบบสุดท้ายก็สนุกไม่แพ้กันมาลองเรียนรู้กันเลย



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



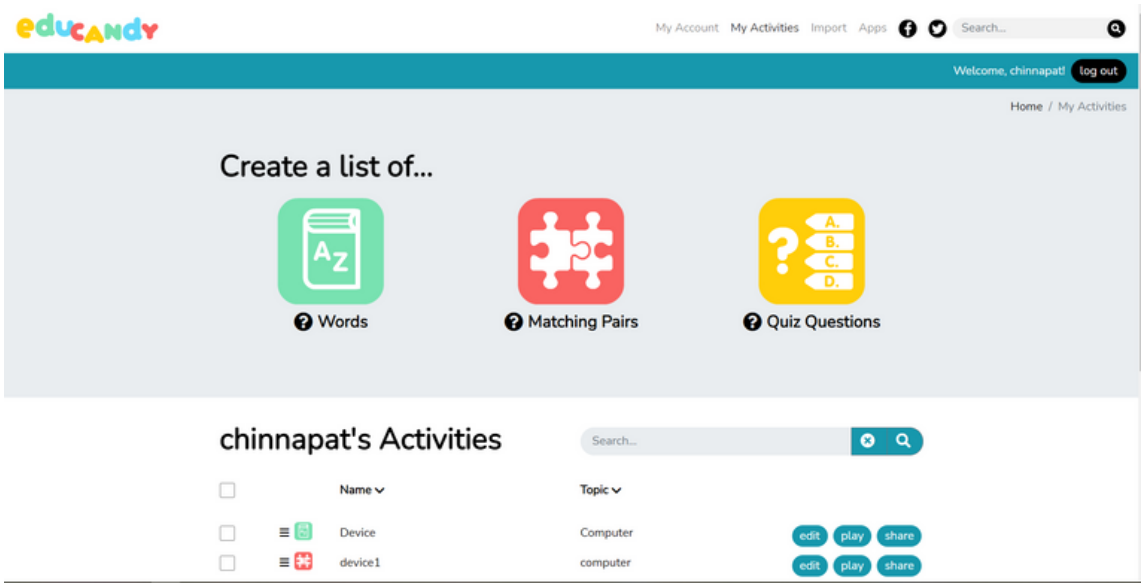
หากเราตั้งโจทย์ครบ 3 ข้อขึ้นไปจึงจะสามารถเล่นเกมได้หากครบแล้วเพื่อนๆลองเลื่อนลงมาด้านล่างจะเกมเดียวคือเกม Multiple chioce ซึ่งคล้ายๆการทำข้อสอบปรนัยแต่เมื่อมาอยู่ใน educandy แล้วเนี่ยจะมีอะไรพิเศษบ้างนะมาดูกัน



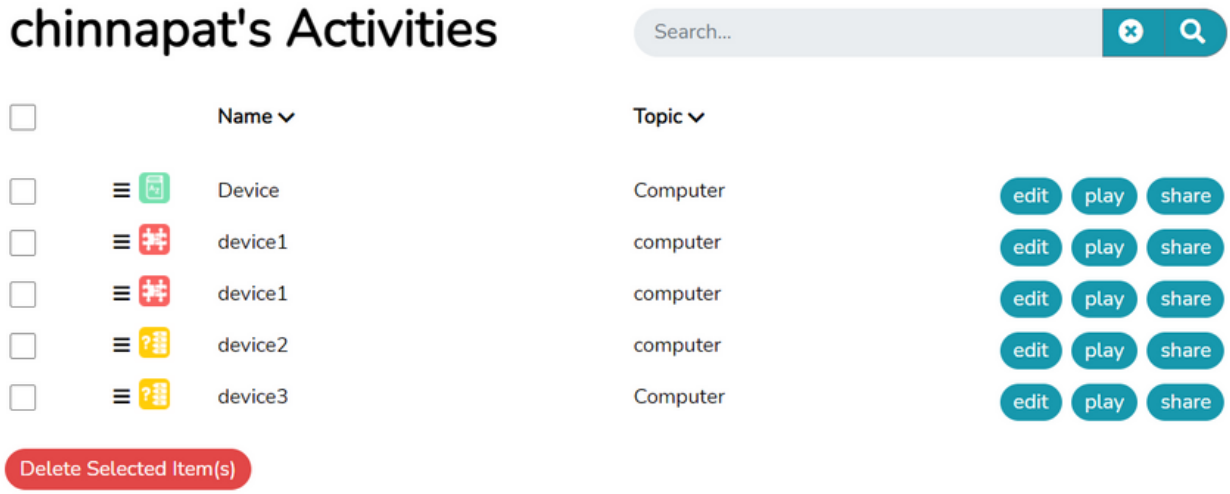
หากเราตั้งโจทย์ครบ 3 ข้อขึ้นไปจึงจะสามารถเล่นเกมได้หากครบแล้วเพื่อนๆลองเลื่อนลงมาด้านล่างจะเกมเดียวคือเกม Multiple chioce ซึ่งคล้ายๆการทำข้อสอบปรนัยแต่เมื่อมาอยู่ใน educandy แล้วเนี่ยจะมีอะไรพิเศษบ้างนะมาดูกัน



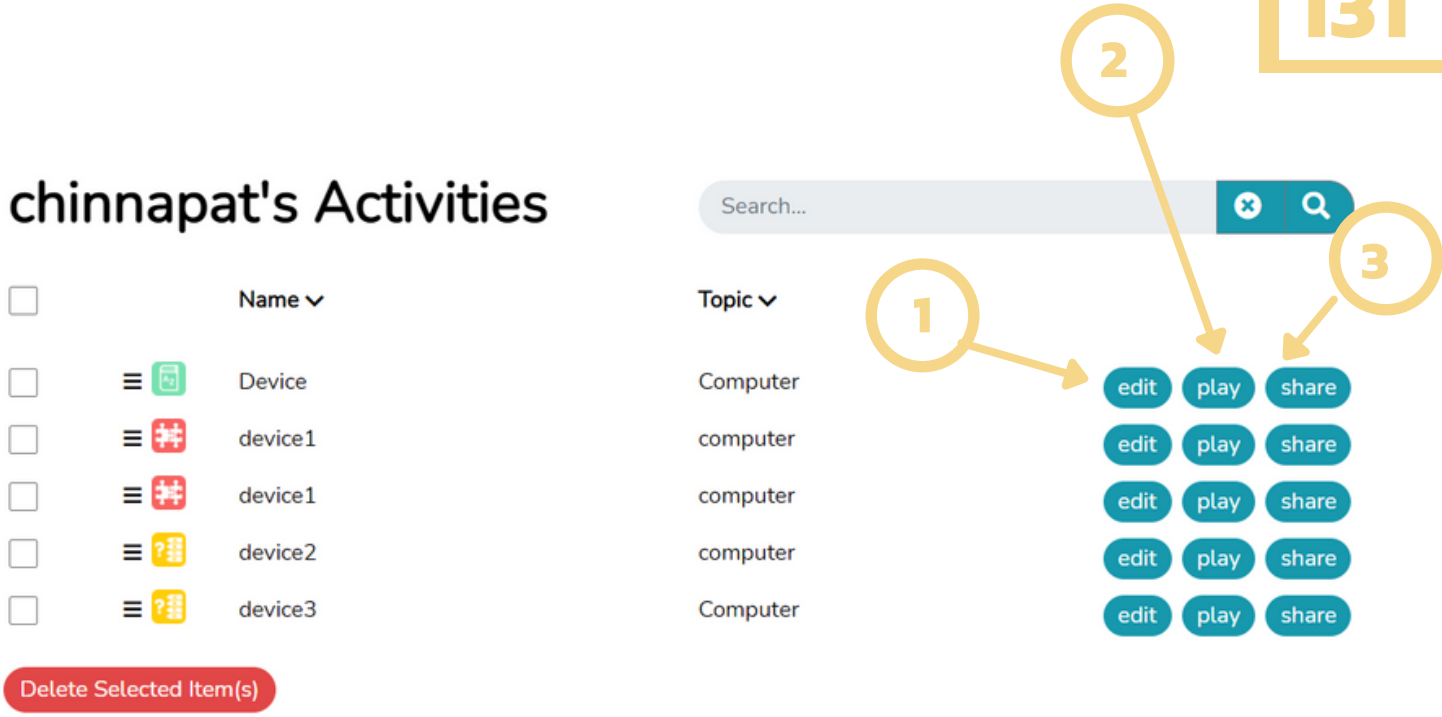
4.ขั้นตอนการแชร์



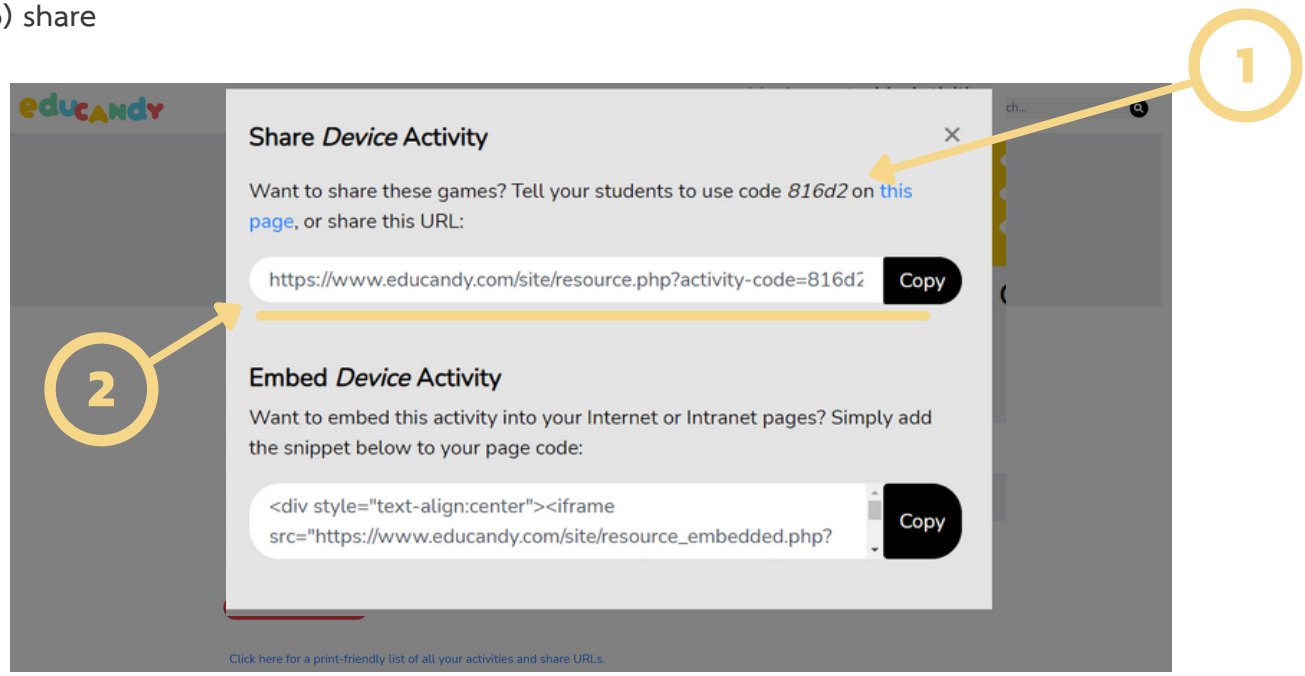
1.ให้เพื่อนกลับมาหน้าแรกตอนก่อนที่พวกเราจะไปทำความรู้จักและสร้างเกมจะปรากฏรายชื่อหัวข้อที่เราต้องการสอนและจำแนกด้วยไอคอนด้านหน้าเดี๋ยวเราลองเลื่อนลงไปดูกันดีกว่าครับ



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

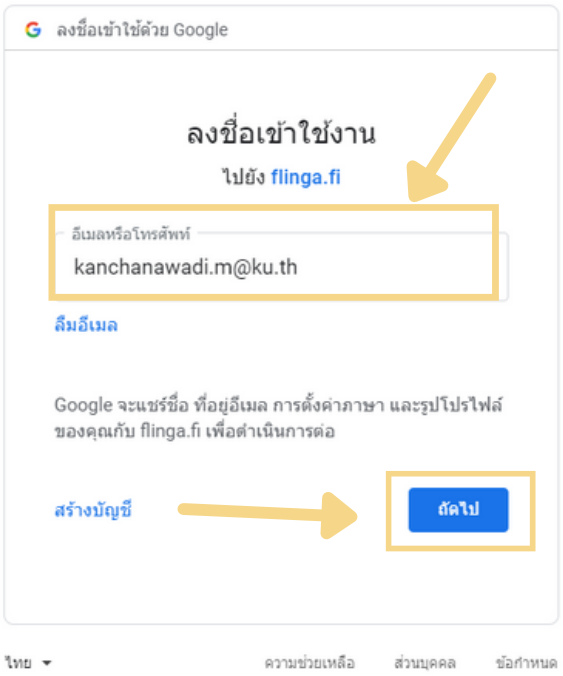
ในส่วนนี้จะพูดถึงวิธีการใช้งาน Flinga บนเว็บไซต์ Flinga.fi ซึ่งจะมีเนื้อหาเกี่ยวกับการสร้างบัญชี (account) สำหรับการใช้งานหรือการเข้าสู่ระบบด้วยบัญชี google และการสร้าง session ด้วยเครื่องมือต่าง ๆ สิ่งที่จะอธิบายต่อจากนี้จะเป็นวิธีการใช้งาน Flinga บน desktop

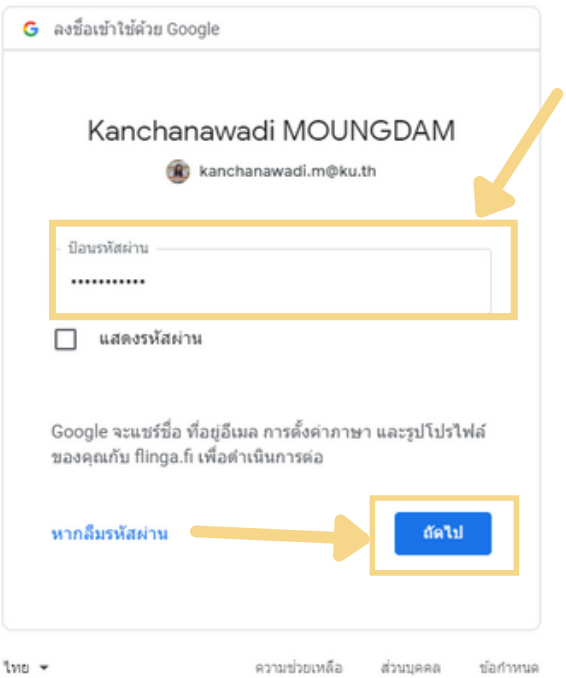
การสมัคร

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

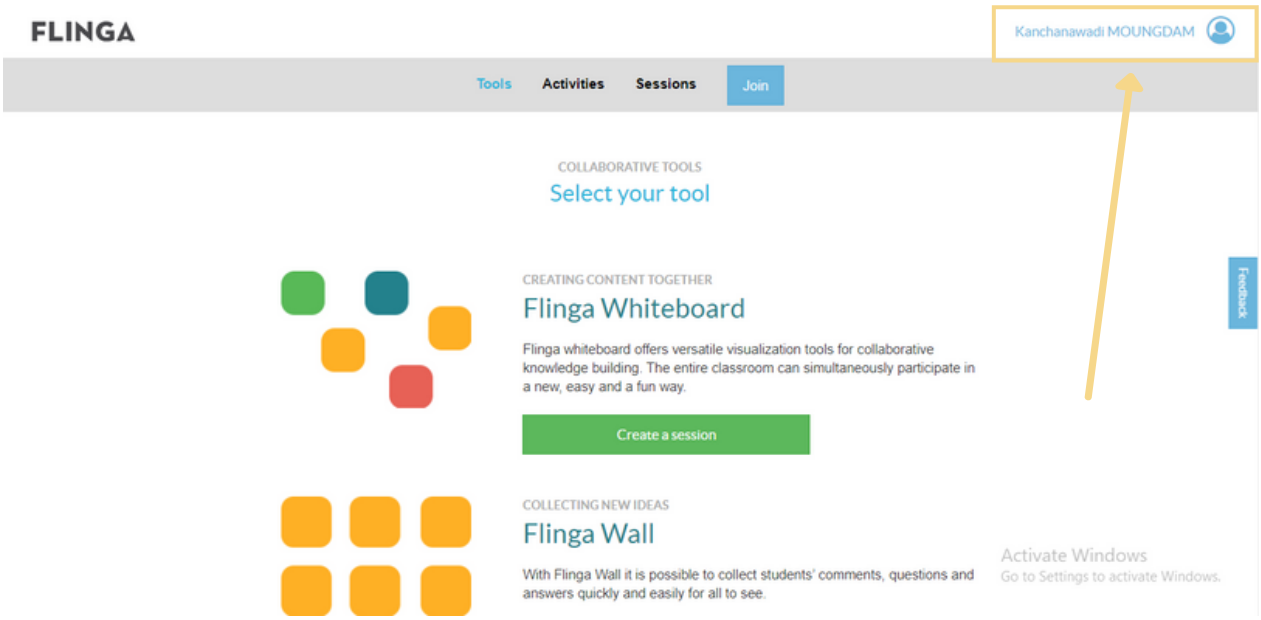


3. เข้าสู่ระบบบัญชี google ด้วยการกรอก e-mail หรือเบอร์โทรศัพท์ และป้อนรหัสผ่านที่ลงทะเบียนไว้ จากนั้นคลิกถัดไป เพียงเท่านี้ก็สิ้นสุดขั้นตอนการสมัครแล้ว





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

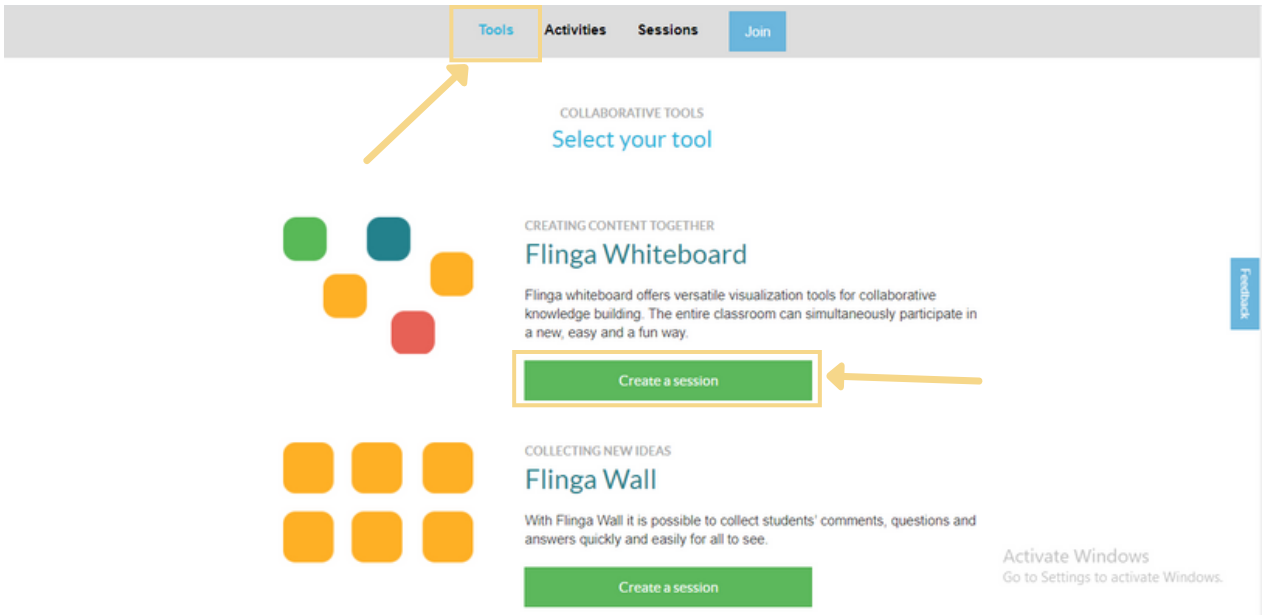
เมื่อสามารถสมัครใช้งาน Flinga ได้แล้วต่อมาเราจะแนะนำวิธีการสร้าง session ซึ่งจะมีวิธีการสร้าง 2 วิธี และการแก้ไข Session 1 วิธี ถ้าอยากรู้ว่าทั้ง 3 วิธี ใช้งานอย่างไร มีความแตกต่างกันอย่างไร เราจะอธิบายตามหัวข้อดังนี้

1. Flinga Whiteboard
2. Flinga Wall
3. Session

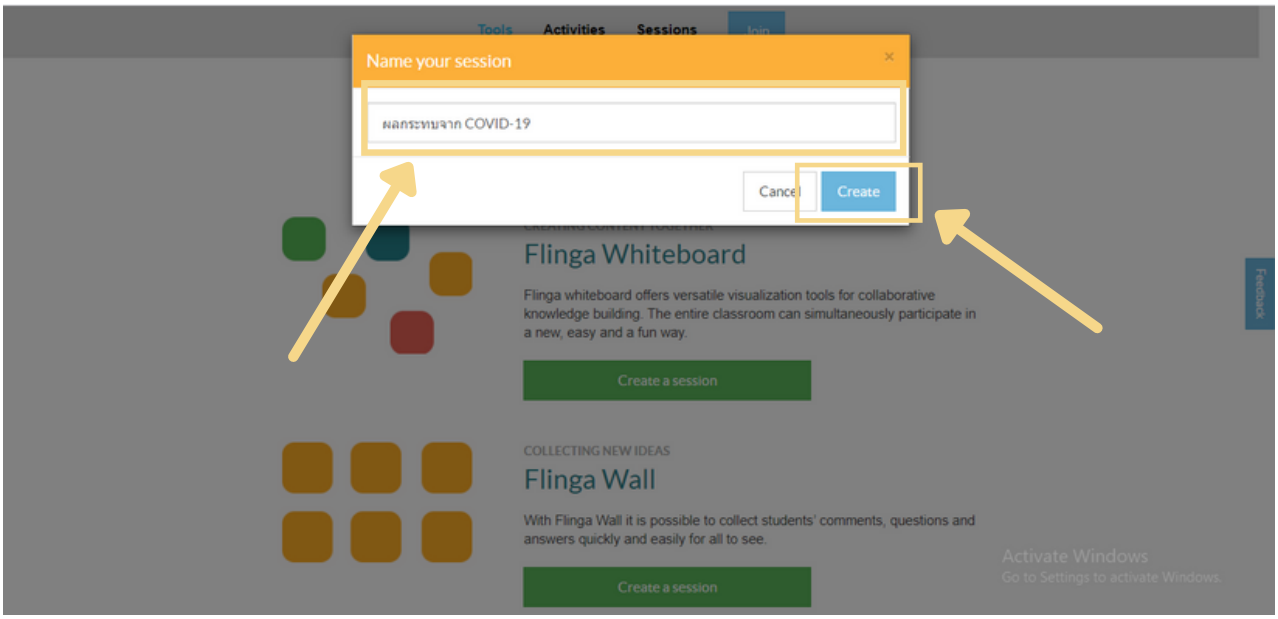
FLINGA WHITEBOARD

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

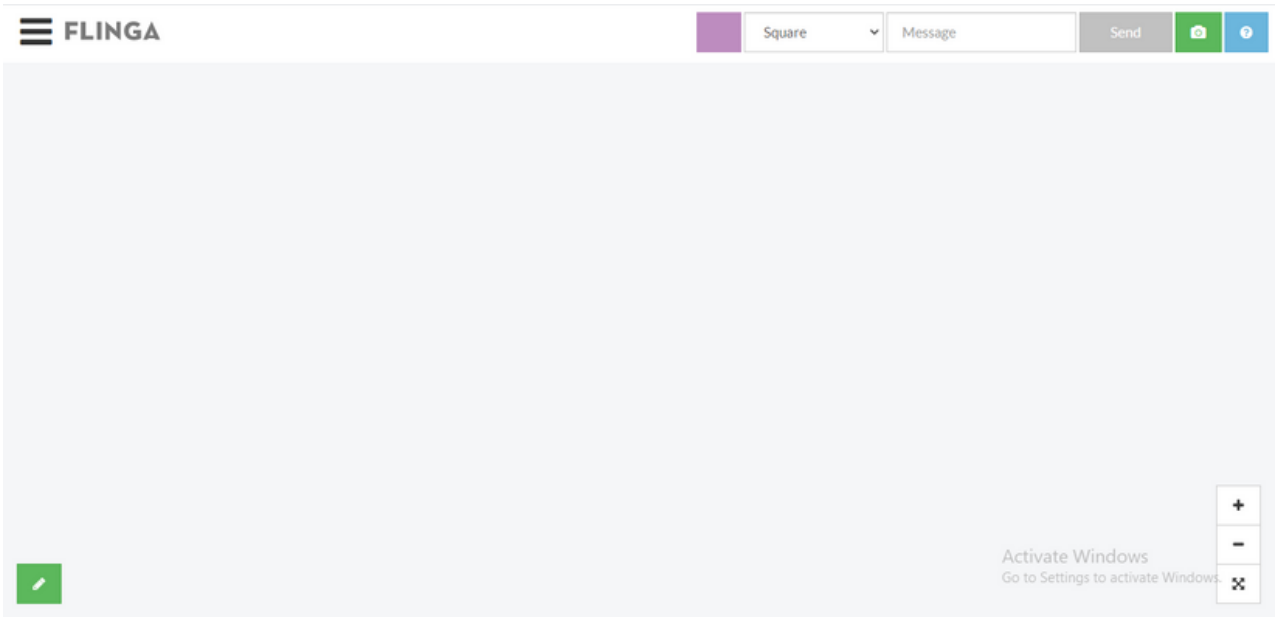
1. คลิก tools ที่แถบเครื่องมือด้านบนเพื่อจะเลือกวิธีการสร้าง session ซึ่งเราจะเลือกรูปแบบการใช้งาน Flinga Whiteboard ด้วยการคลิก Create a session ใต้หัวข้อ Flinga Whiteboard



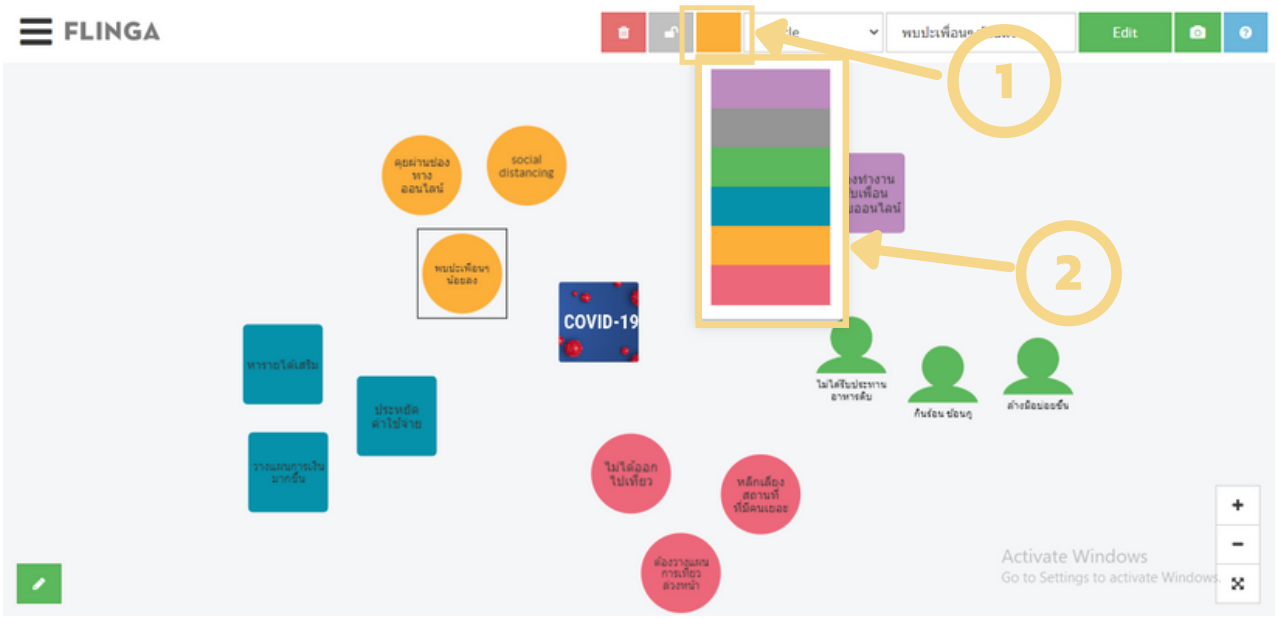
2. เมื่อคลิก Create a session จะมีกล่อง Name your session เด้งขึ้น เพื่อให้ตั้งหัวข้อ session ที่จะให้นักเรียนแสดงความคิดเห็น ในส่วนนี้ครูสามารถเลือกหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนมาตั้งได้เลย จากตัวอย่างจะเป็นหัวข้อ ผลกระทบจาก COVID-19 เมื่อตั้งเสร็จแล้ว ก็คลิก Create



3. เมื่อคลิก Create ก็จะสร้างหัวข้อ session ได้ จะเห็นได้ว่าจะมีกระดานขึ้นมา เพื่อให้นักเรียนแสดงความคิดเห็น



4. เมื่อนักเรียนแสดงความคิดเห็นมาแล้ว จะมีข้อมูลแสดงขึ้นที่กระดาน ครูสามารถเปลี่ยนสีของวัตถุได้โดยคลิกที่วัตถุนั้น และคลิกหมายเลข 1 เพื่อที่จะเลือกสีตามหมายเลข 2

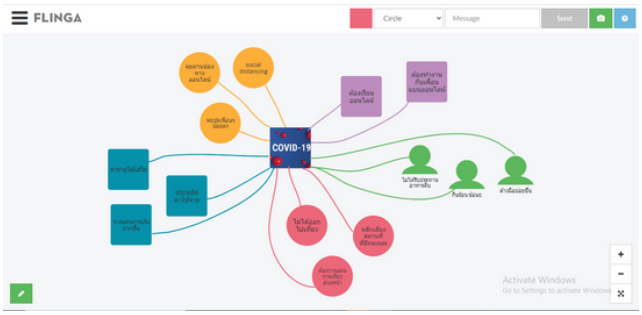


5. นอกจากเลือกสีแล้ว ครูยังสามารถเลือกรูปแบบของวัตถุได้อีกด้วย โดยคลิกที่ หมายเลข 1 และจะขึ้นรูปแบบวัตถุให้เลือกตามหมายเลข 2



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





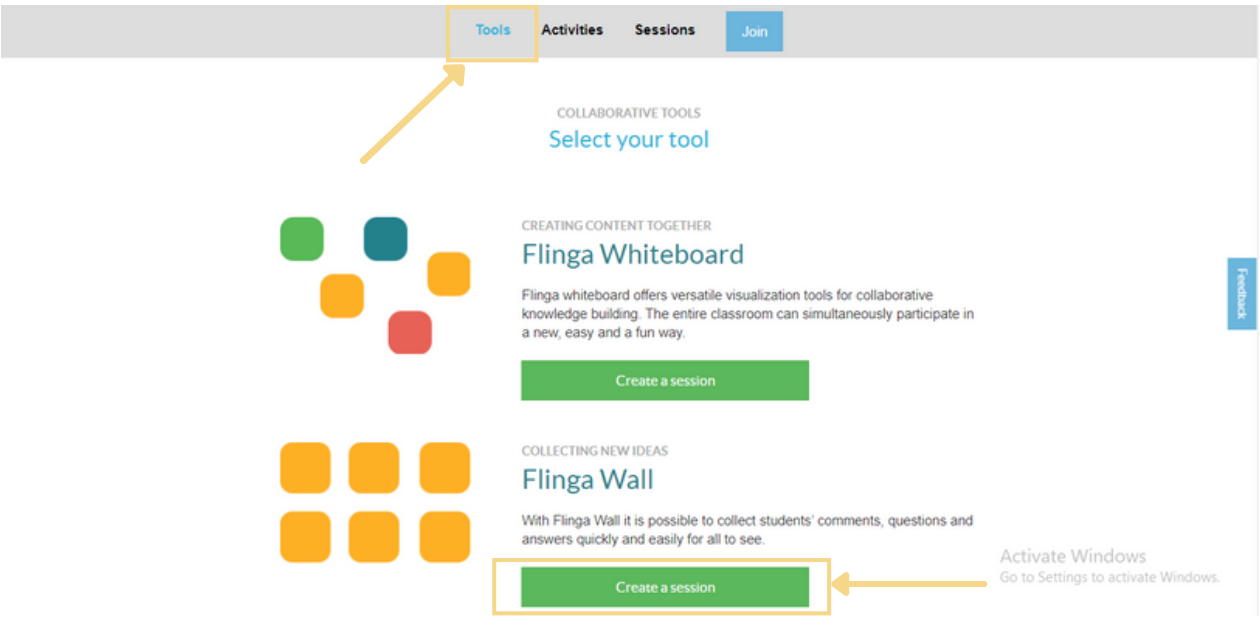


จากขั้นตอนด้านบนจะเห็น ได้ว่ารูปแบบการใช้งานของ Flinga Whiteboard จะมีเครื่องมือ สี วัตถุ และดินสอ ซึ่งครูสามารถใช้เครื่องมือดังกล่าวในการจัดกลุ่มข้อมูลที่อยู่ในหัวข้อเดียวกันเป็นวัตถุเดียวกันสีเดียวกัน และสามารถทำได้หลายหัวข้อ หลายวัตถุและหลายสี และใช้ดินสอในการลากเพื่อเชื่อมโยงข้อมูล และเกิดเป็นแผนผังความคิด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

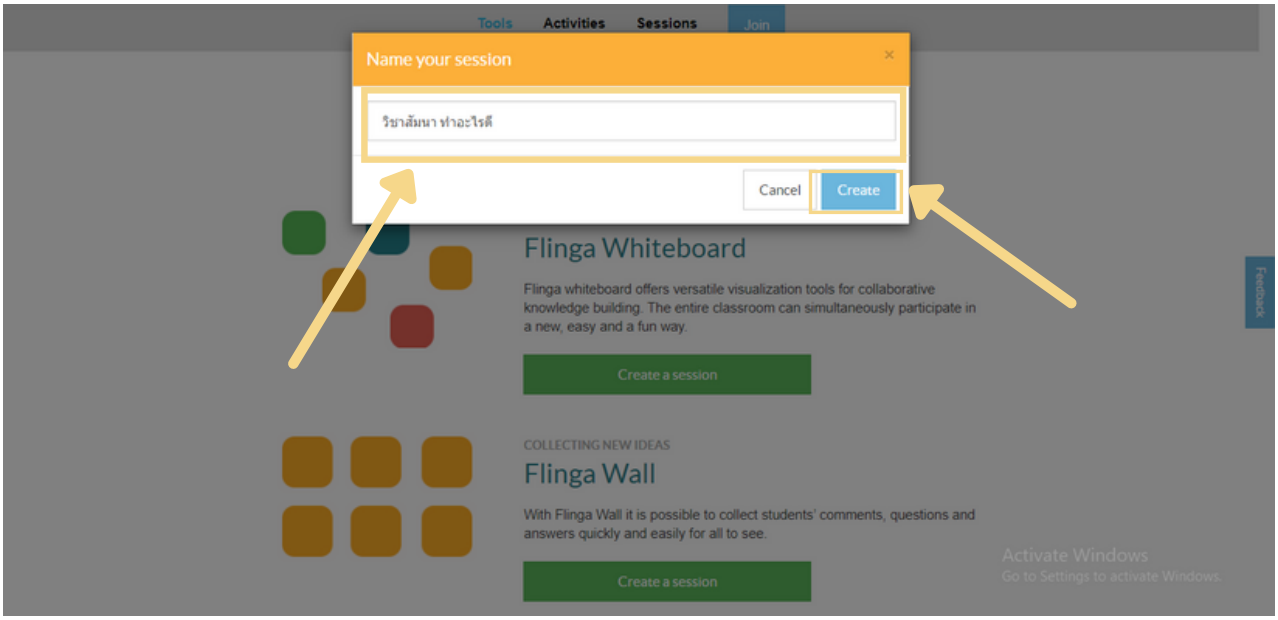
FLINGA WALL

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

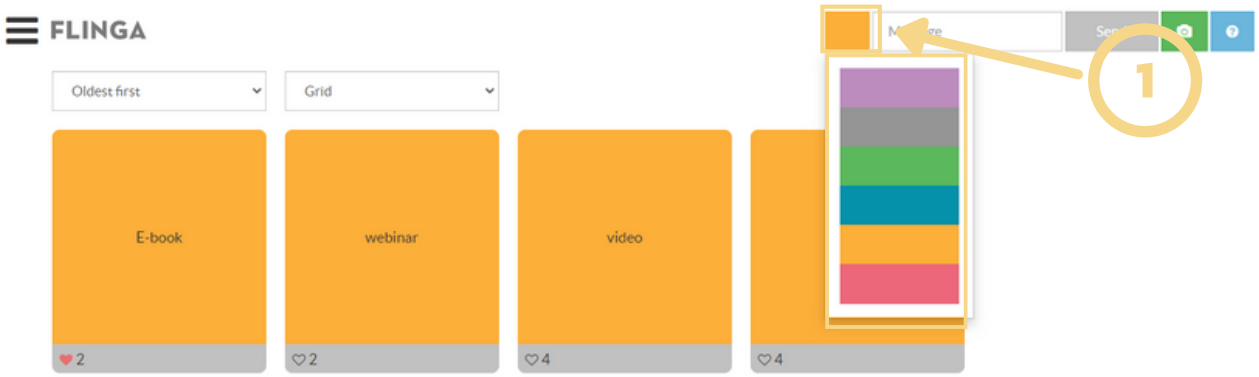
1. คลิก tools ที่แถบเครื่องมือด้านบนเพื่อจะเลือกวิธีการสร้าง session ซึ่งเราจะเลือกรูปแบบการใช้งาน Flinga Wall ด้วยการคลิก Create a session ใต้หัวข้อ Flinga Wall



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

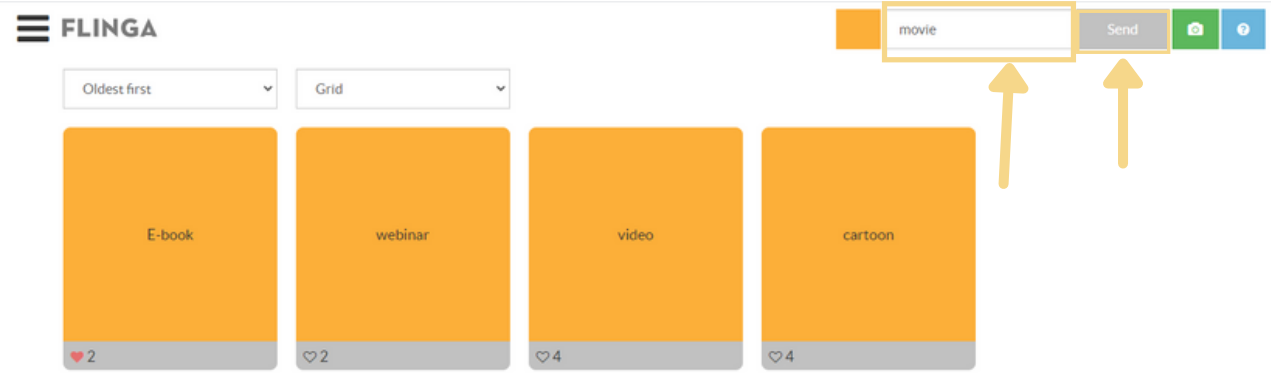


3. ครูสามารถตั้งโพลกี่ตัวเลือกก็ได้ โดยเริ่มจากการเลือกสี คลิกที่หมายเลข 1 จากนั้นจะขึ้นสีให้เลือก



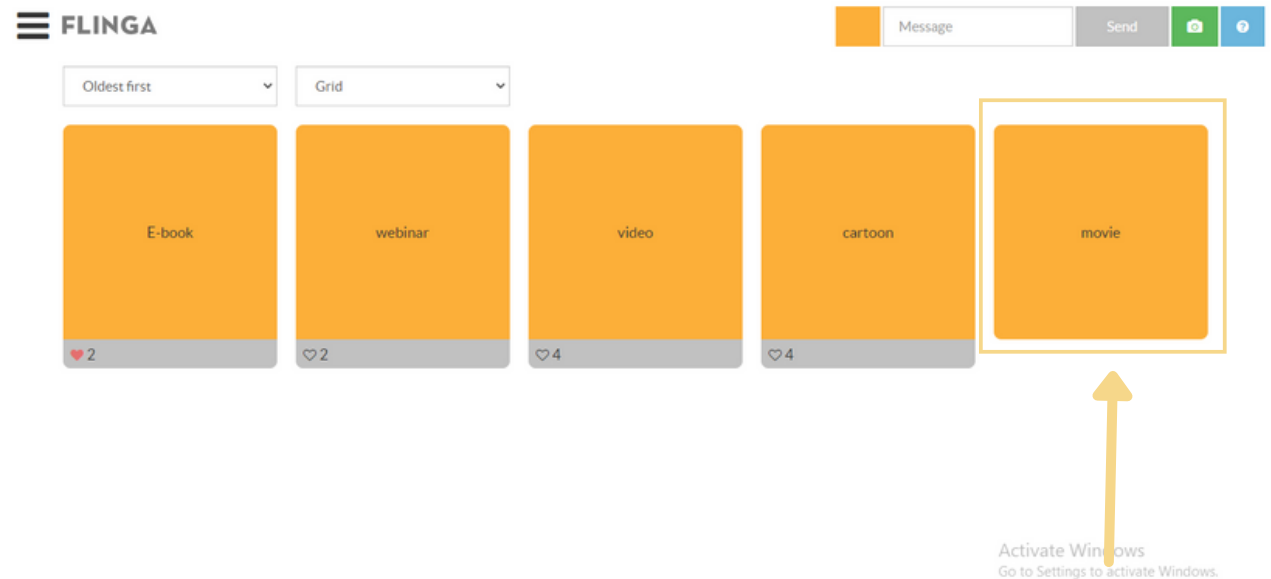
Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

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



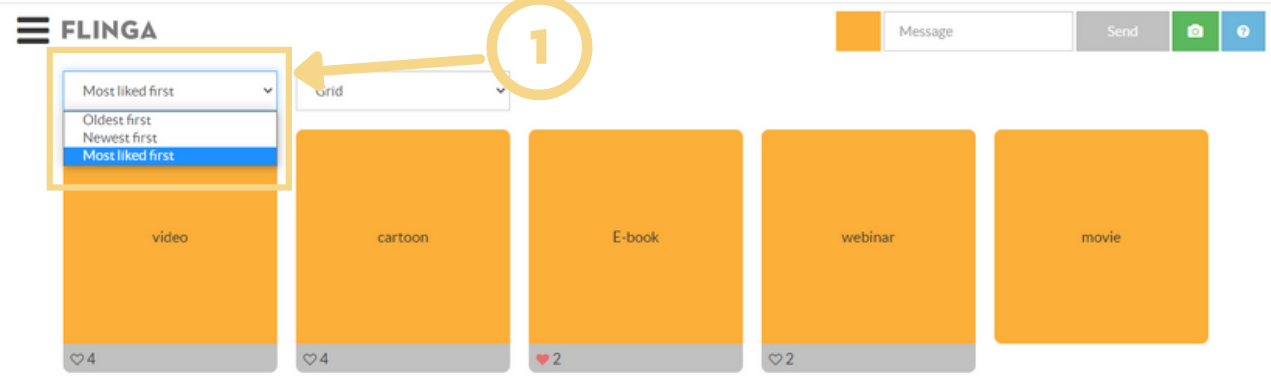
Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

5. เมื่อเราใส่ movie ในช่อง message และคลิก send จะมีกล่องข้อความ movie เพิ่มขึ้นมา



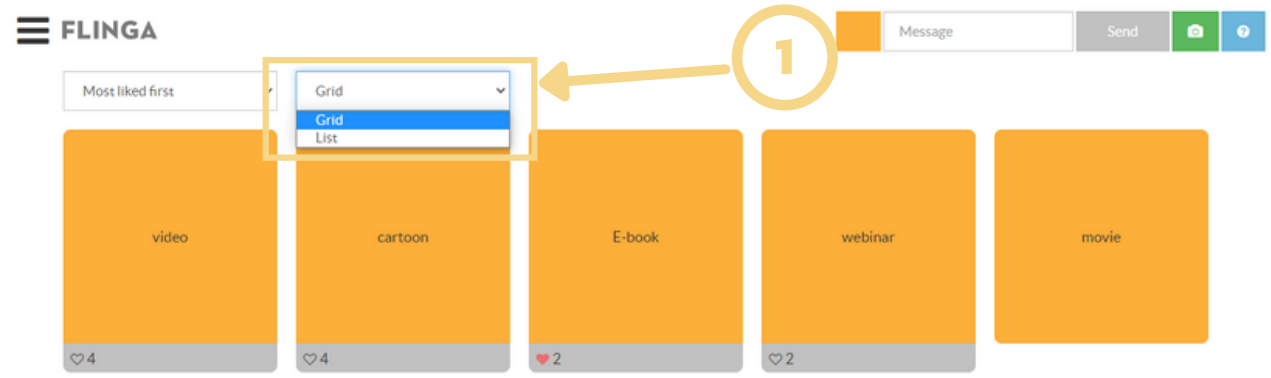
Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

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



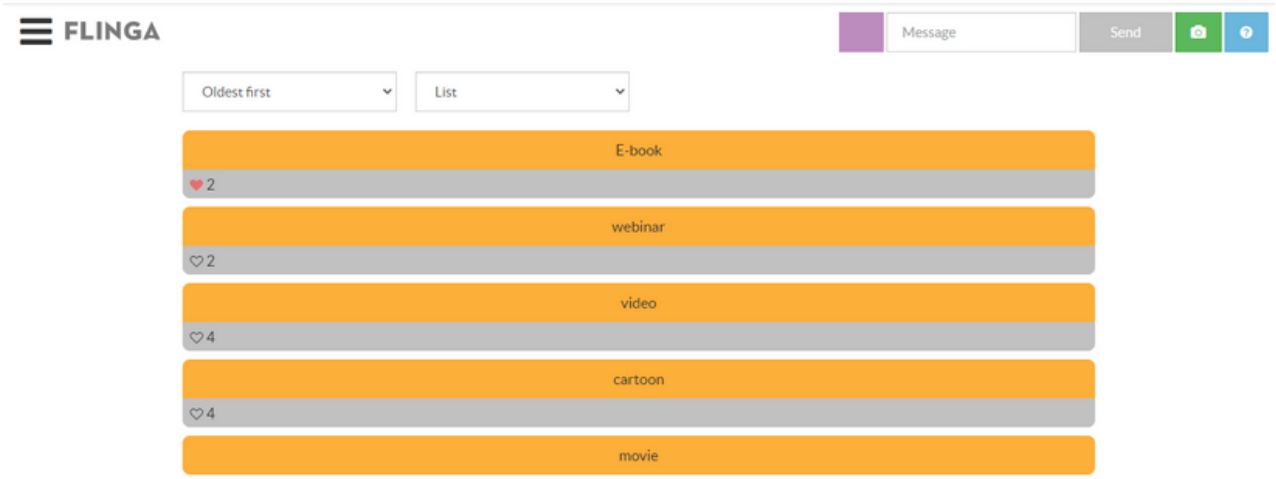
Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

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

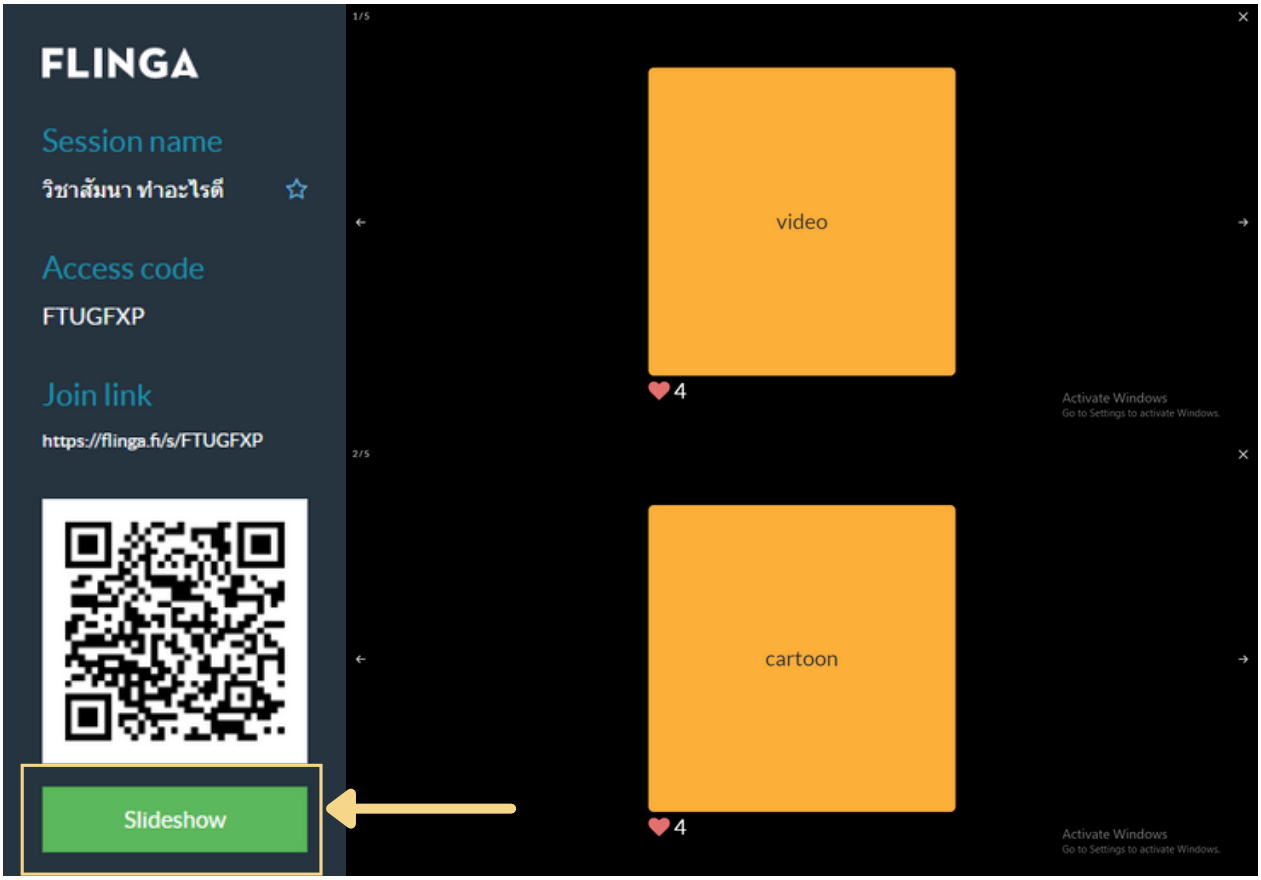


Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

รูปแบบการแสดงผลแบบ List



8. นอกจากนั้นยังสามารถ slideshow ข้อความได้อีกด้วย โดยคลิกที่  และคลิก slideshow



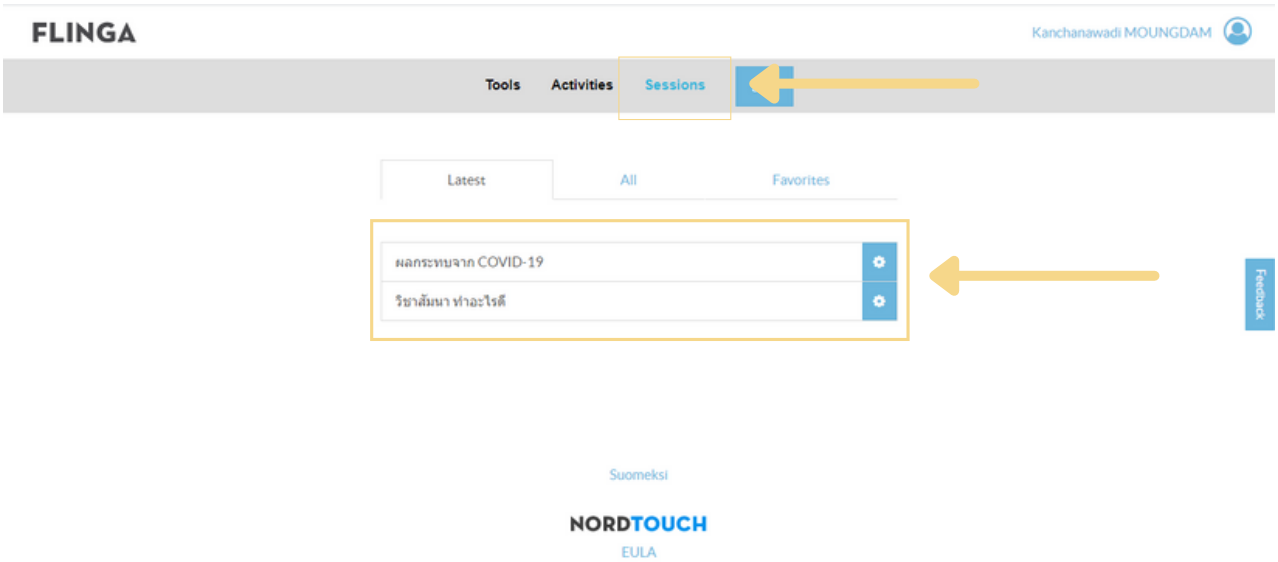
จากขั้นตอนด้านบนจะเห็นได้ว่ารูปแบบการใช้งานของ Flinga Wall จะมีจุดเด่น คือ Slideshow ครูสามารถนำผลโหวตขึ้นแสดงเป็น Presentation เพื่อให้นักเรียนดูได้ และยังมีการแสดงผลอีก 2 รูปแบบ นั่นก็คือแบบ Grid และแบบ List ที่ครูสามารถเลือกการลำดับผลโพลได้ถึง 3 รูปแบบได้แก่ oldest first (เรียงจากเก่าไปใหม่) , newest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

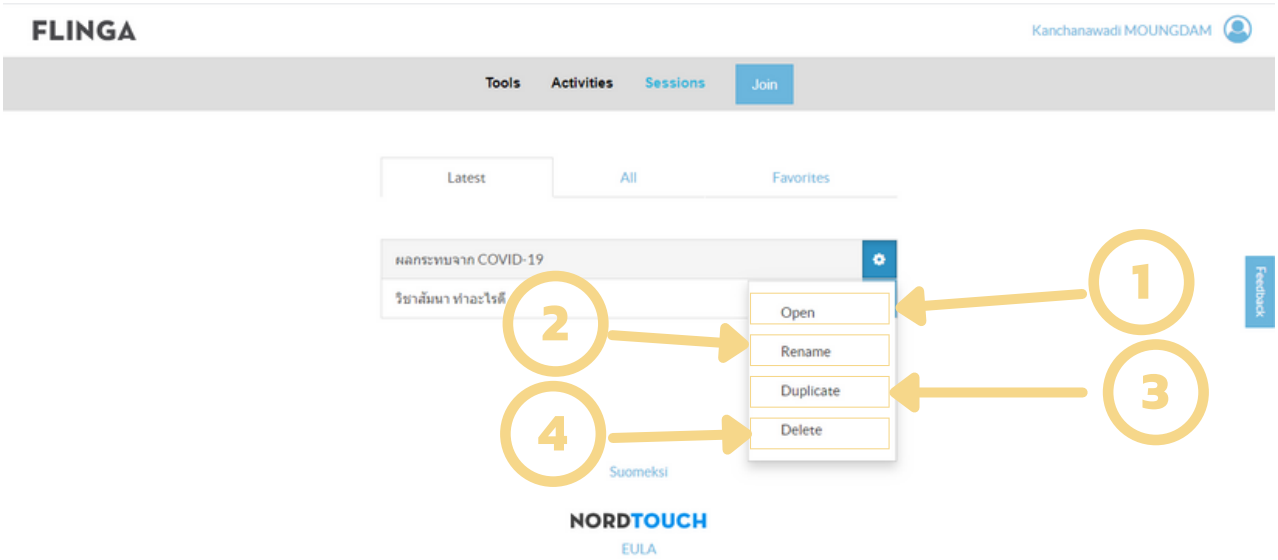
การแก้ไข Sessions สามารถทำได้โดยการคลิกที่  จะมีข้อมูลขึ้นมาดังภาพ ได้แก่

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

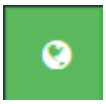
หมายเลข 9: การลบข้อความ Session

หมายเลข 10: การนำข้อความออกจาก Session (Excel)

หมายเลข 11: ออกจาก Session

- การตั้งค่า Sessions

  1. การตั้งกฎของ Session มีด้วยกัน 3 รูปแบบ คือ

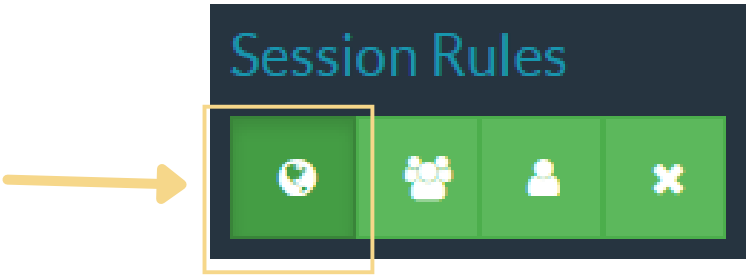

นักเรียนสามารถแก้ไขวัตถุได้ทุกอย่าง


นักเรียนสามารถแก้ไขวัตถุได้เพียงของตนเองและของเพื่อน

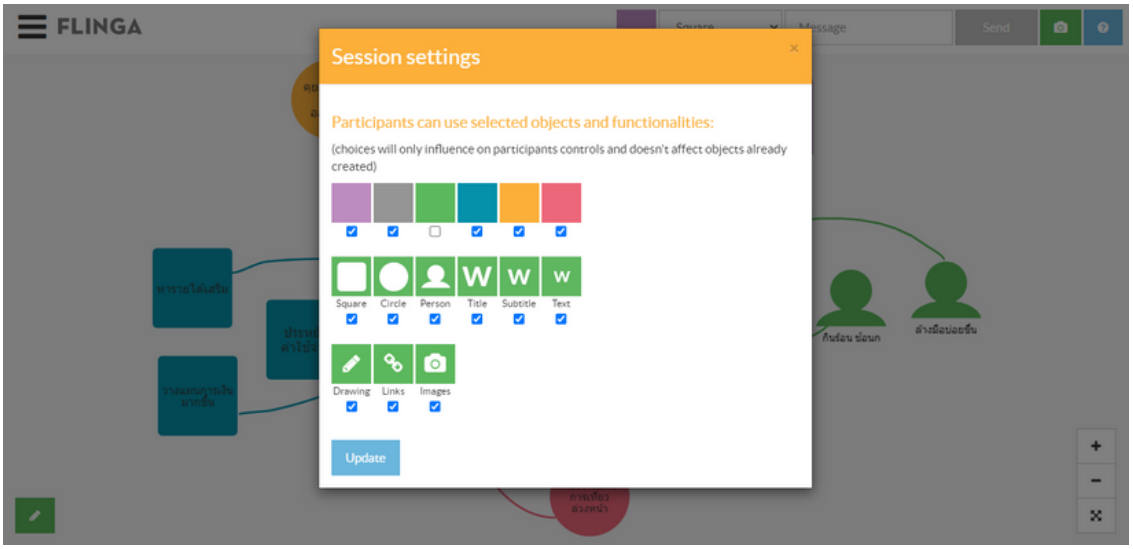

นักเรียนสามารถแก้ไขวัตถุได้เพียงของตนเองเท่านั้น


นักเรียนไม่สามารถแก้ไขวัตถุได้

ครูสามารถคลิกที่ไอคอนของกฎที่ต้องการเลือกได้เลย เมื่อคลิกแล้ว กฎที่เลือกนั้นจะขึ้นเป็นสีเขียวเข้ม เช่น ในภาพคือการเลือกกฎที่นักเรียนสามารถแก้ไขวัตถุได้ทุกอย่าง



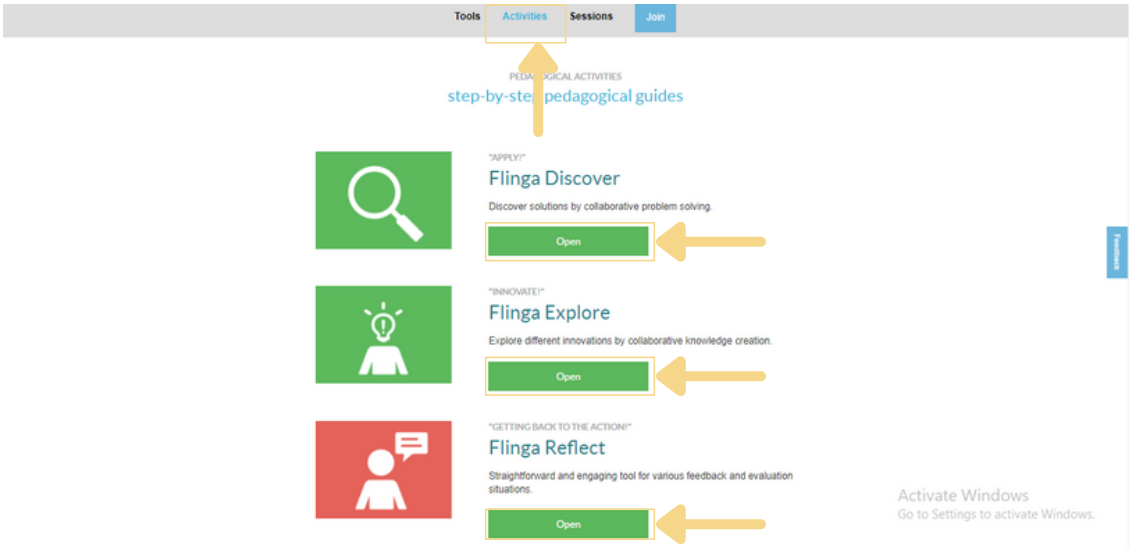
2. การตั้งค่า Session ด้วยการคลิก Session settings ครูจะสามารถควบคุมตัวเลือกที่นักเรียนสามารถใช้งานได้ ไม่ว่าจะเป็นสี และวัตถุต่าง ๆ



LEARNING ACTIVITIES

Flinga เป็นเว็บไซต์สำหรับการสร้างความรู้ร่วมกัน Flinga เปิดโอกาสให้นักเรียนเข้าร่วมการสนทนาหรือตอบคำถามที่ครูถามเป็นรายบุคคลแบบพร้อม ๆ กัน Flinga ช่วยให้สามารถรวบรวมความคิดเห็น และคำตอบของนักเรียนได้อย่างรวดเร็วและง่ายดายต่อการแสดงให้นักเรียนในชั้นเรียนทุกคนได้เห็น นักเรียนจะมีส่วนร่วมในการทำงานร่วมกันด้วยวิธีที่ง่ายและสนุกสนาน ซึ่งต่อจากนี้เราจะพูดถึงกิจกรรมที่น่าสนใจ

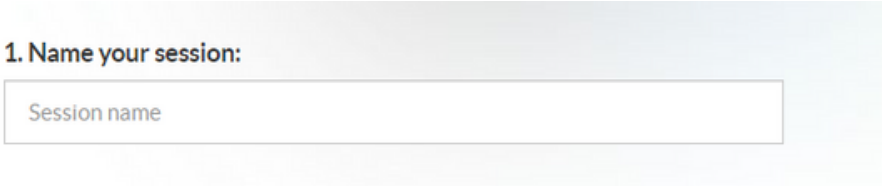
การเข้า Learning Activities ครูสามารถคลิกที่ Activities เพื่อเลือกกิจกรรมที่ครูสนใจไม่ว่าจะเป็น Flinga Discover , Flinga Explore หรือ Flinga Reflect ถ้าหากครูสนใจกิจกรรมไหนคลิก OPEN ของกิจกรรมนั้นได้เลย



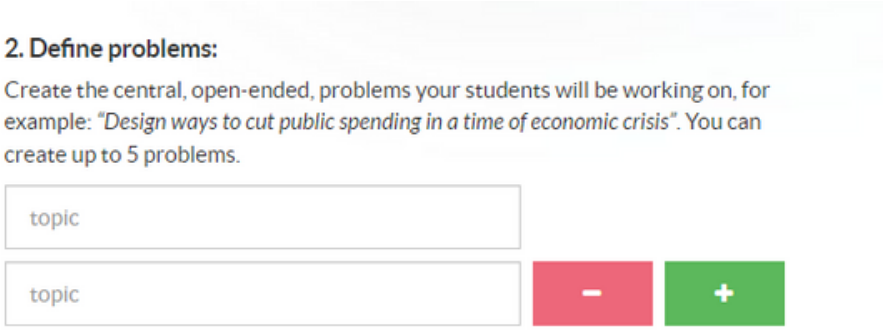
เมื่อคลิก OPEN แล้วก็จะไปสู่หน้าของกิจกรรมนั้น ๆ ซึ่งจะมีการใช้งานที่ต่างกัน เราจะอธิบายถึงความแตกต่างของแต่ละกิจกรรม ว่ากิจกรรมใดเหมาะการสอนแบบไหน มีวัตถุประสงค์เพื่ออะไร ใช้ในช่วงไหนของการจัดการเรียนการสอนหลังจากที่ได้สอนการสร้าง Session แล้ว ซึ่งการสร้าง Session ของทุกกิจกรรมนั้นจะเหมือนกัน ดังนี้

การสร้าง Session ของ Activities

1. ตั้งชื่อ Session ที่ครูต้องการให้นักเรียนศึกษา ในช่อง Session name

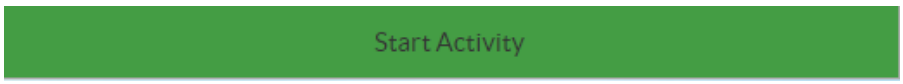


2. ตั้งหัวข้อปัญหาที่ครูต้องการให้นักเรียนแก้ปัญหา หรือหัวข้อที่ครูต้องการให้นักเรียนให้ข้อเสนอแนะ ในช่อง topic



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



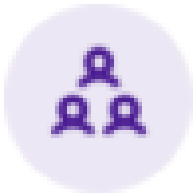
กว่า 200 ประเทศ

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



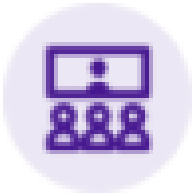
เล่นเกม 250 ล้านเกม

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!

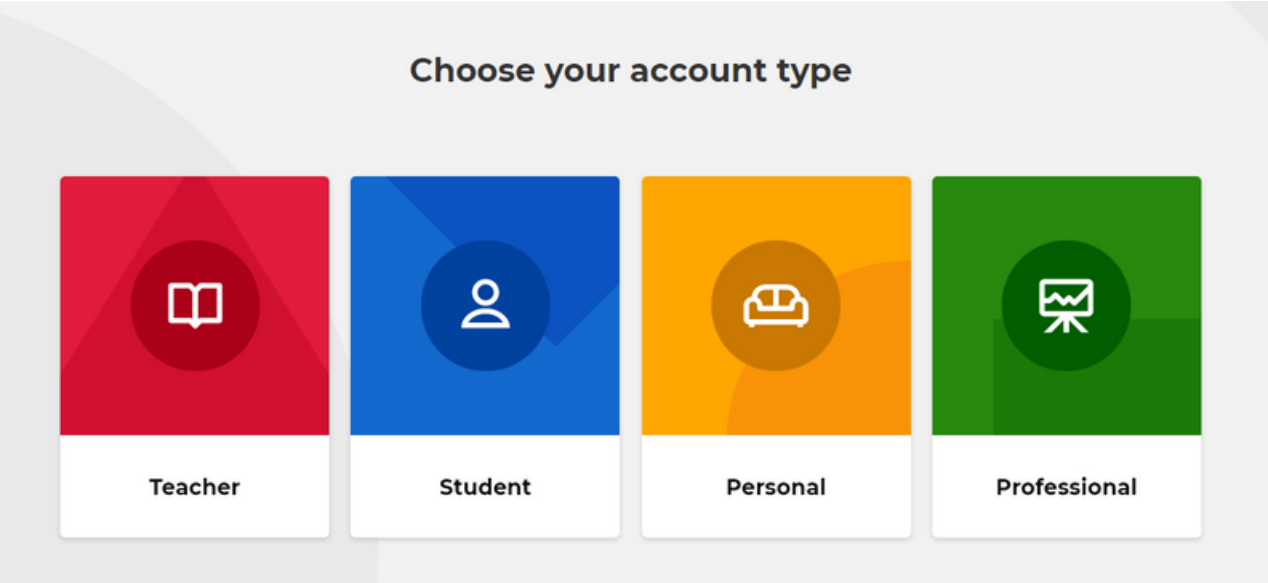
แบ่งการใช้งานเป็น 2 ส่วนใหญ่ ๆ คือ สำหรับผู้สร้าง และ สำหรับผู้เข้าร่วม

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



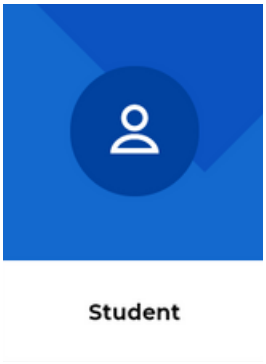
1. Teacher (ครูและอาจารย์)



2. Student (นักเรียน)

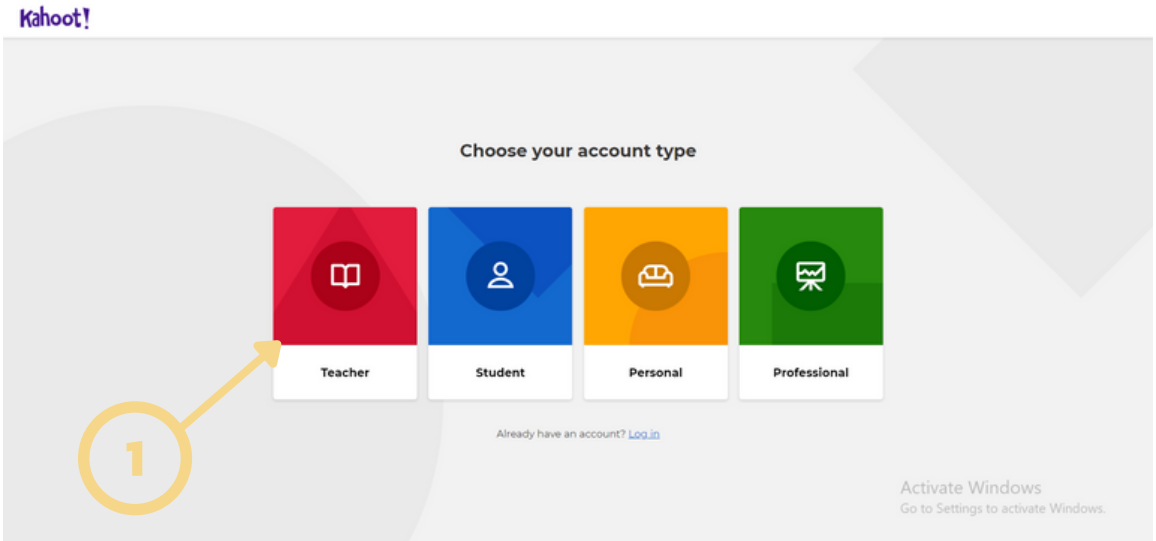


3. Personal (ส่วนบุคคล)

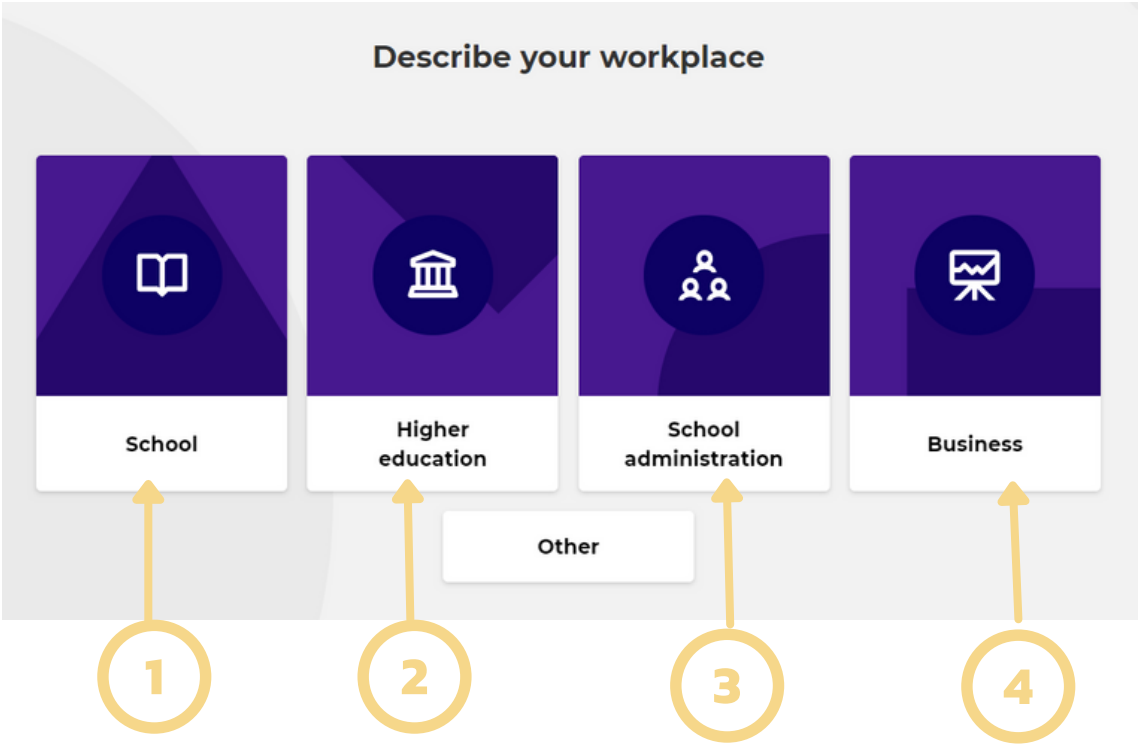


4. Professional (มืออาชีพ)

3. ในตัวอย่างนี้ทำการเลือกสถานะสำหรับบัญชีผู้ใช้เป็น Teacher (1)



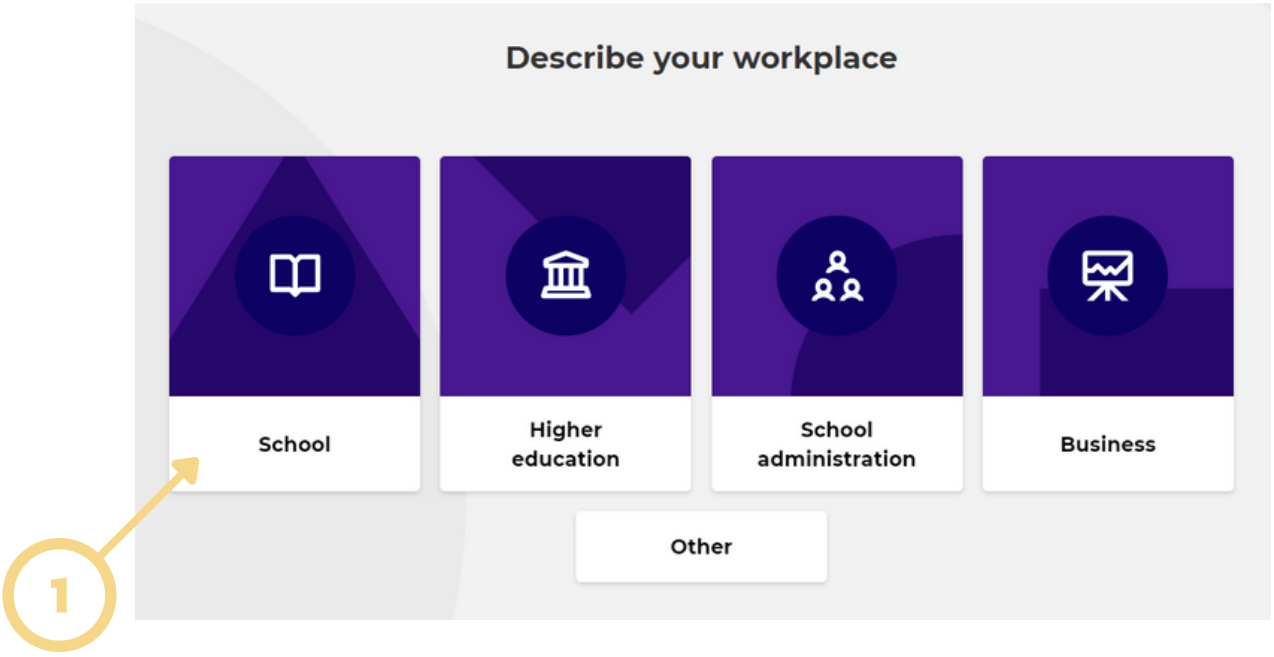
4. ต่อมาแสดงคำถาม ให้คุณเลือกคำที่อธิบายสถานที่ทำงานของคุณ



ในส่วนนี้มีให้เลือก 5 คำ ดังนี้

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

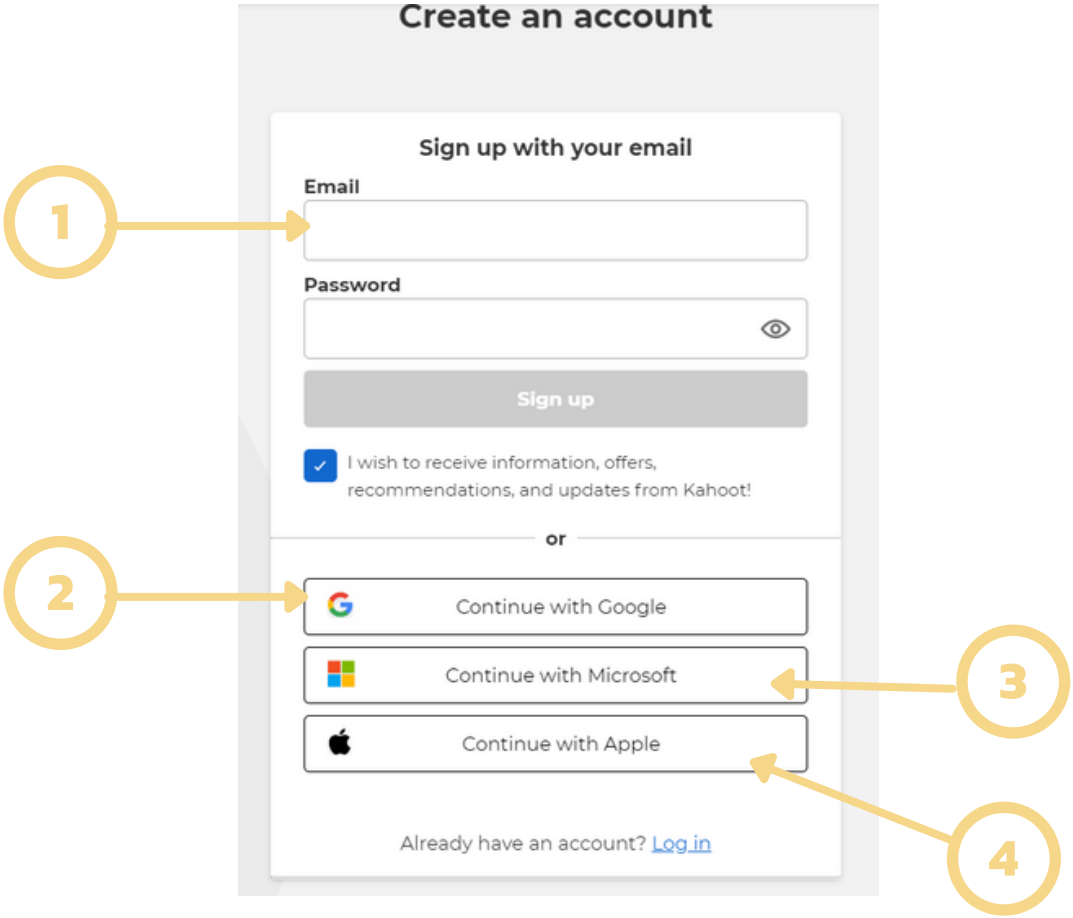
5. ในตัวอย่างนี้ทำการเลือกสถานที่ทำงานเป็น School (1)



6. ต่อมาแสดงหน้าต่าง ให้คุณเลือกวิธีการลงทะเบียนเข้าใช้งานโปรแกรม Kahoot 4 วิธี ดังนี้

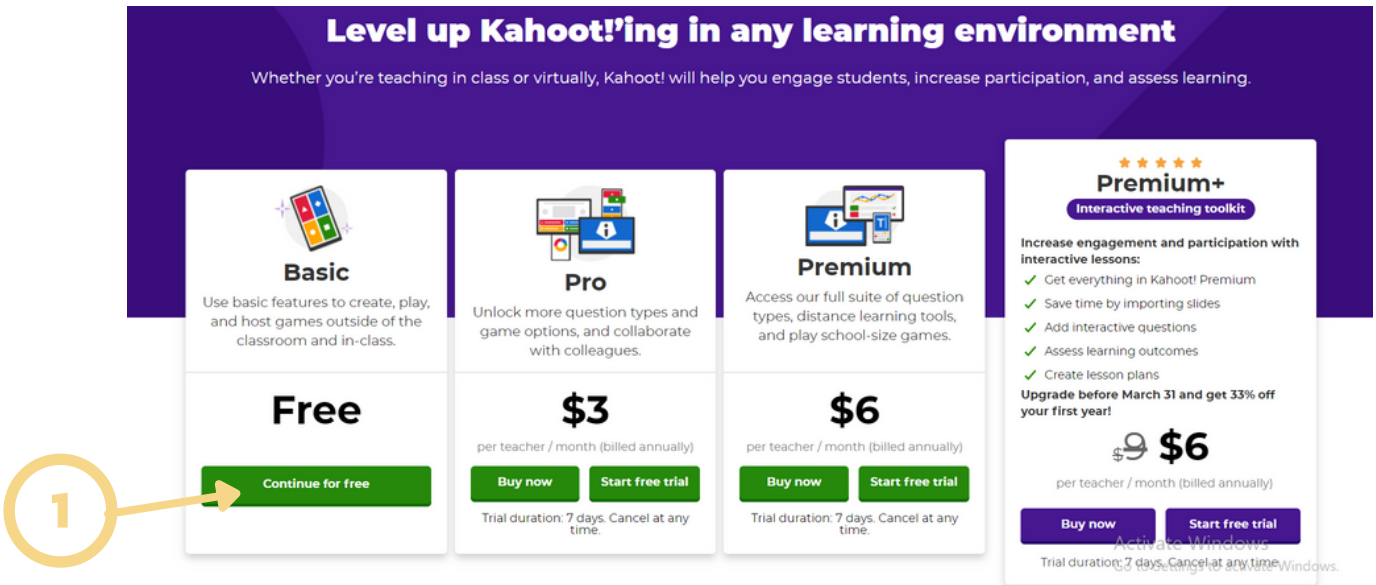
(1) เข้าสู่ระบบผ่าน E-mail (2) เข้าสู่ระบบผ่าน Google

(3) เข้าสู่ระบบผ่าน Microsoft (4) เข้าสู่ระบบผ่าน Apple



7. หลังจากลงทะเบียนเสร็จจะแสดงหน้าต่างแนะนำการซื้อแพ็กเกจ Pro , Premium และ Premium+

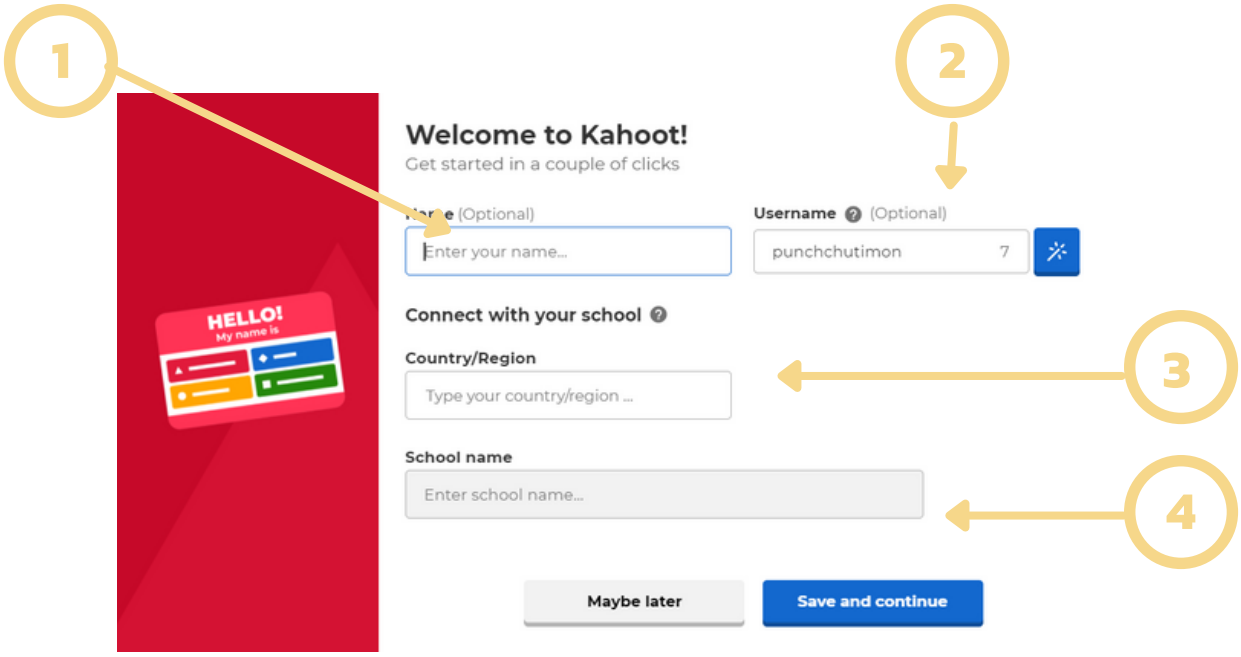
ให้คุณเลือกแบบ Basic คลิกที่ **Continue for free** (1) สำหรับการใช้แบบไม่เสียค่าใช้จ่าย



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

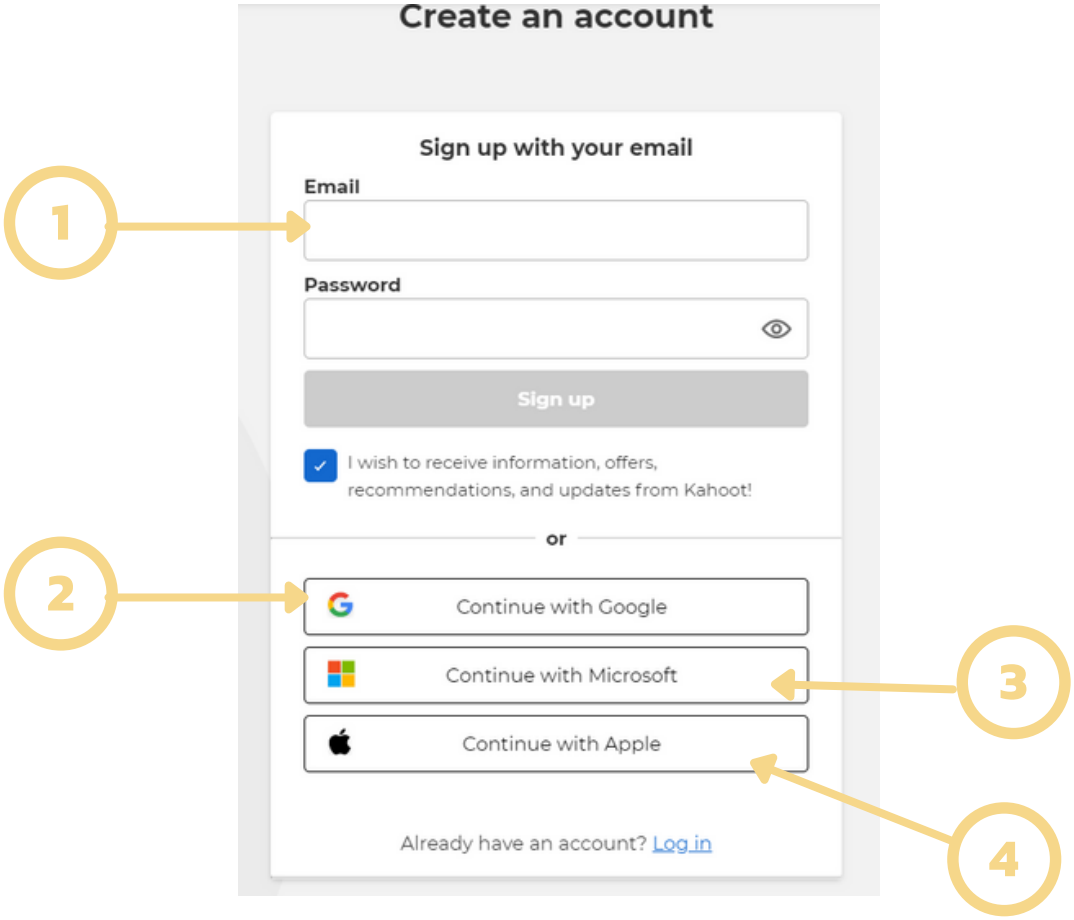
ให้คุณเลือกวิธีการ Log in เข้าสู่ระบบ ตามบัญชีผู้ใช้ที่คุณเคยสมัครสมาชิกไว้ โดยมี 4 วิธี ดังนี้

(1) เข้าสู่ระบบผ่าน E-mail

(2) เข้าสู่ระบบผ่าน Google

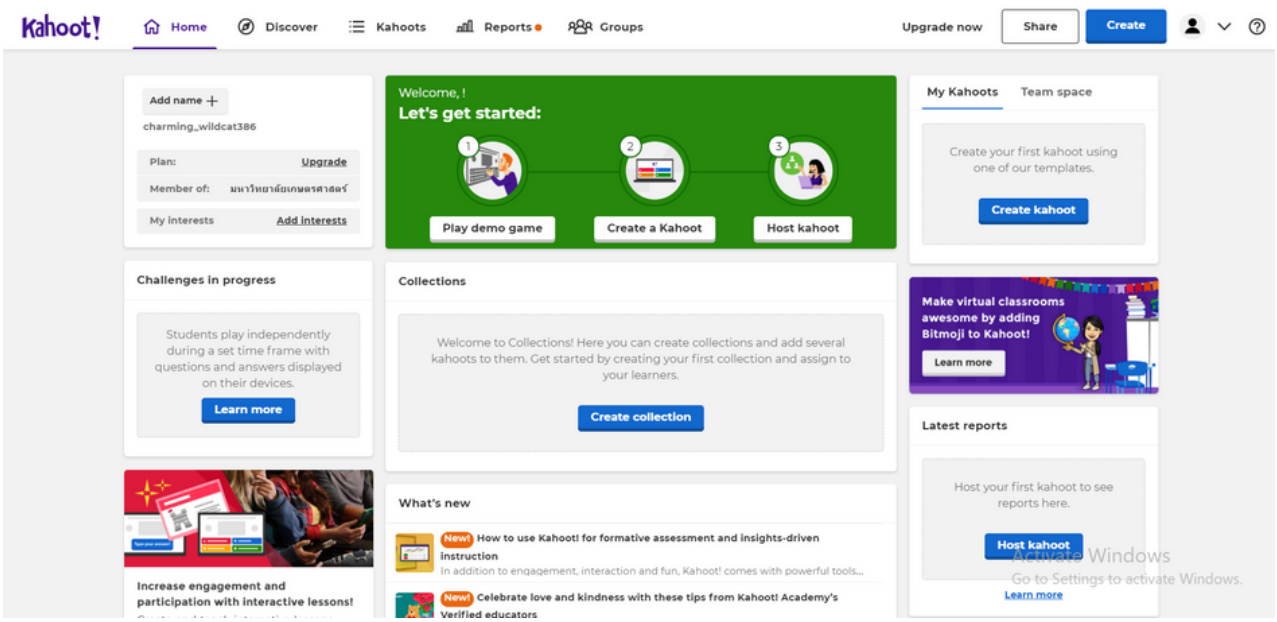
(3) เข้าสู่ระบบผ่าน Microsoft

(4) เข้าสู่ระบบผ่าน Apple



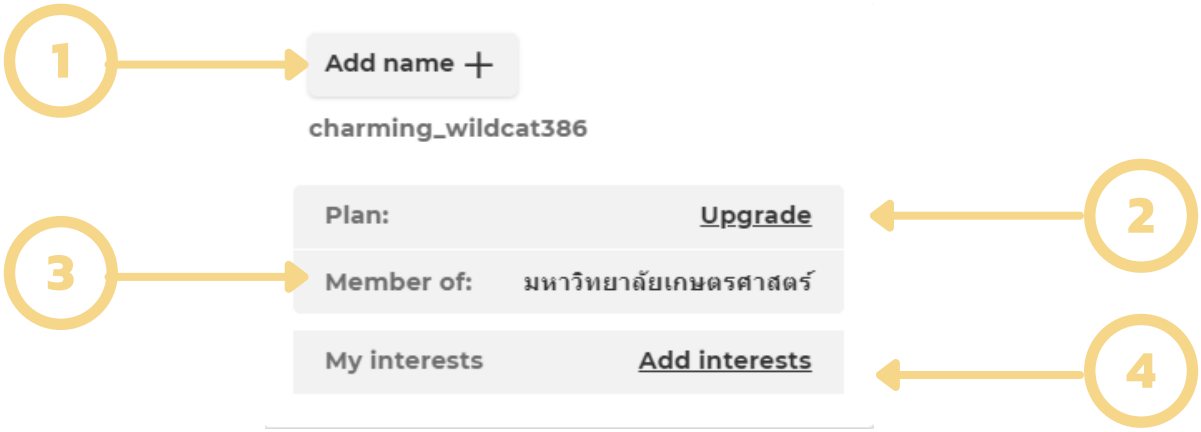
4. วิธีการเข้าสู่บัญชีผู้ใช้โปรแกรม KAHOOT

หลังจาก Sign up หรือ Log in เสร็จแล้ว โปรแกรมจะแสดงหน้าหลักของโปรแกรม Kahoot



4.1 หน้าต่าง HOME

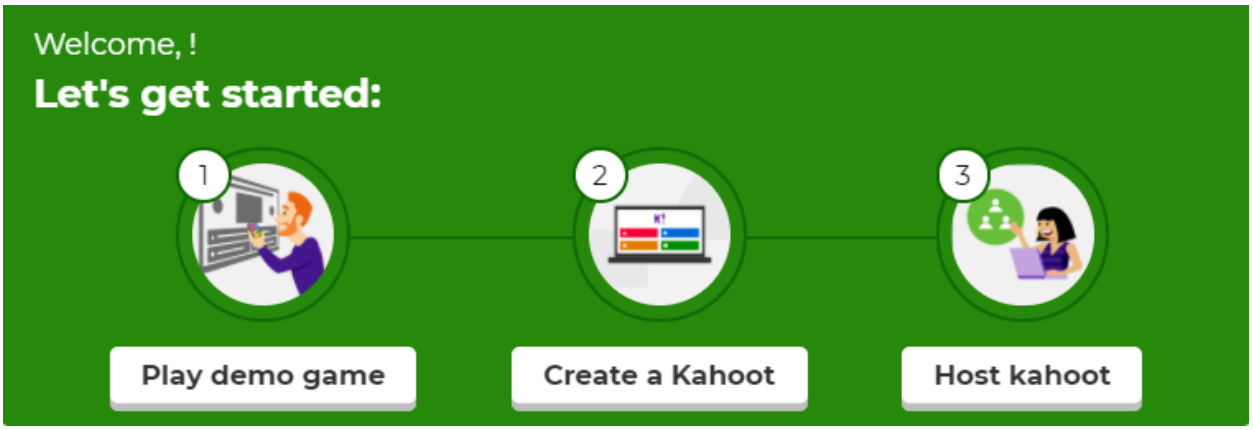
แนะนำหน้า Home กันก่อนเลย ในหน้าต่างนี้แสดงข้อมูลส่วนตัวของคุณ , แนะนำกิจกรรม , ชุดคำถามของคุณ , รายงานข้อมูลการเป็น Host ของคุณ , ข่าวเกี่ยวกับโปรแกรม Kahoot และชุดคำถามยอดฮิต



แสดงข้อมูลส่วนตัวของคุณ

- ชื่อของคุณ
- ชื่อบัญชีผู้ใช้ของคุณ
- สถานที่ทำงานของคุณ
- ความสนใจของคุณ

แนะนำกิจกรรมเบื้องต้นสำหรับการใช้ Kahoot

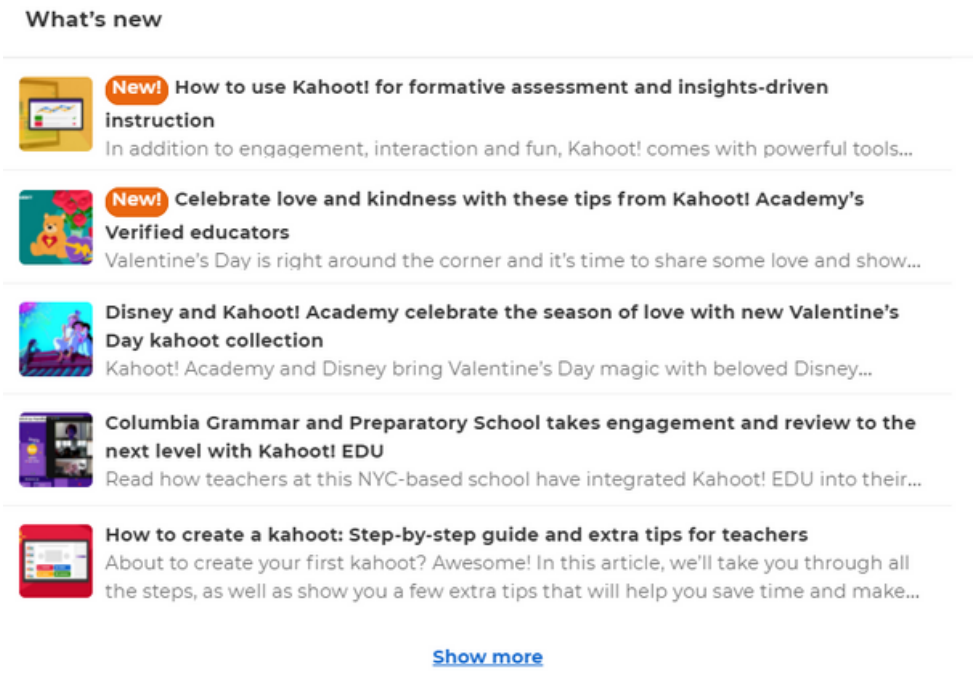


Play demo game (เล่นเกมสาธิต) ได้เรียนรู้การเข้าร่วมเล่นเกม

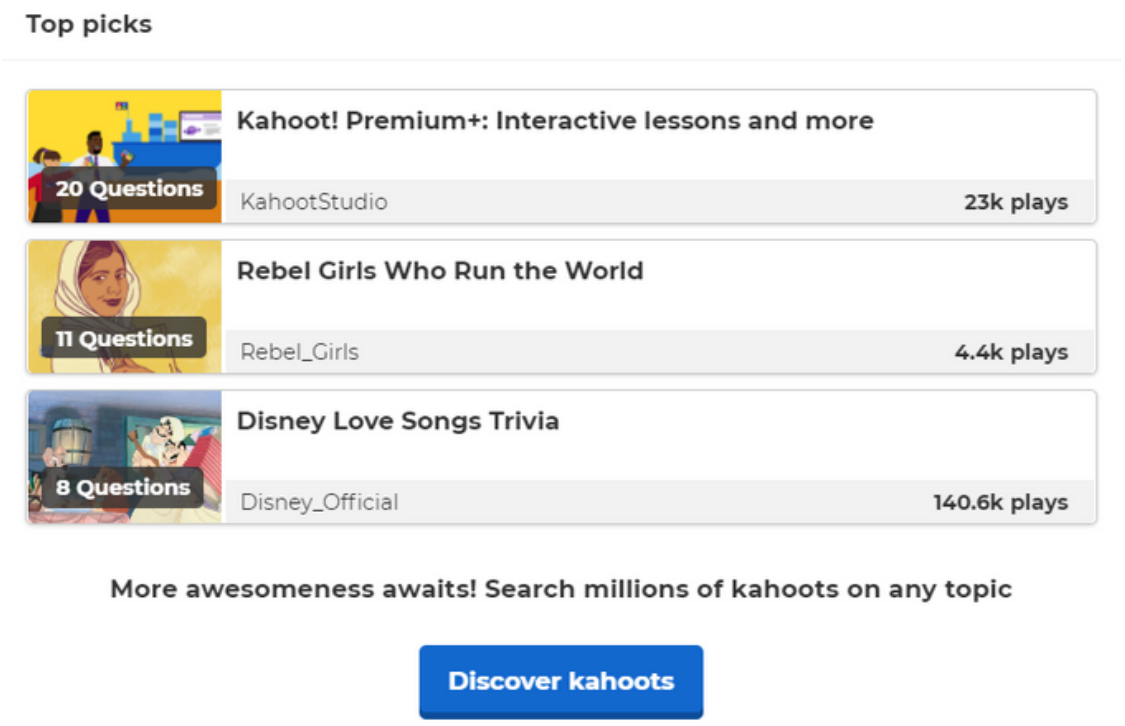
Create a Kahoot (สร้างชุดคำถาม) สำหรับของคุณ

Host Kahoot (ควบคุมการเล่น) เป็นผู้ควบคุมชุดคำถามสำหรับการเล่นในห้องเรียน

แสดงข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับโปรแกรม Kahoot

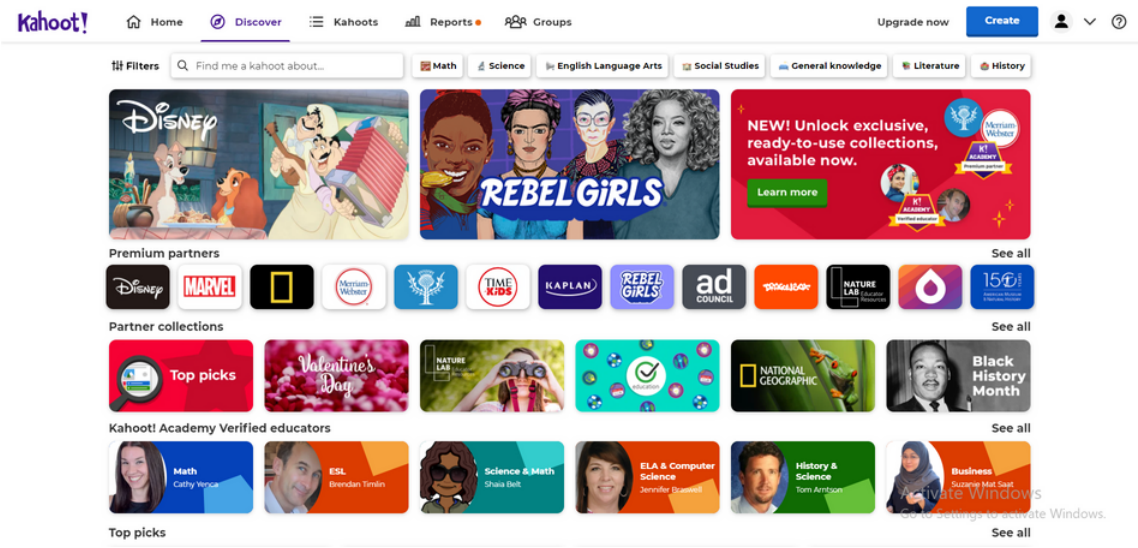


แสดงชุดคำถามยอดฮิตในโปรแกรม Kahoot ที่มีผู้เข้าไปเล่นจำนวนมาก



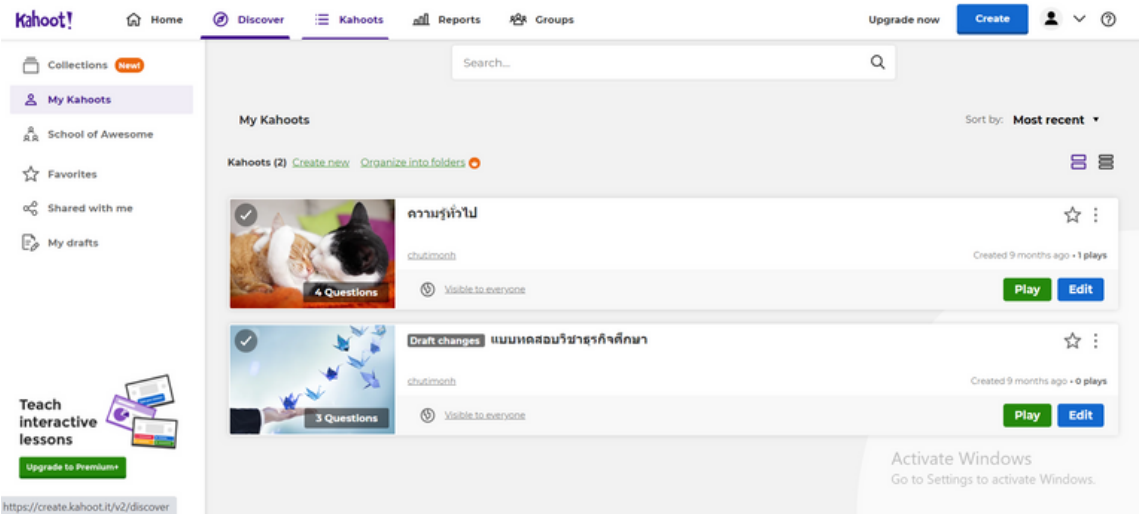
4.2 หน้าต่าง DISCOVER

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



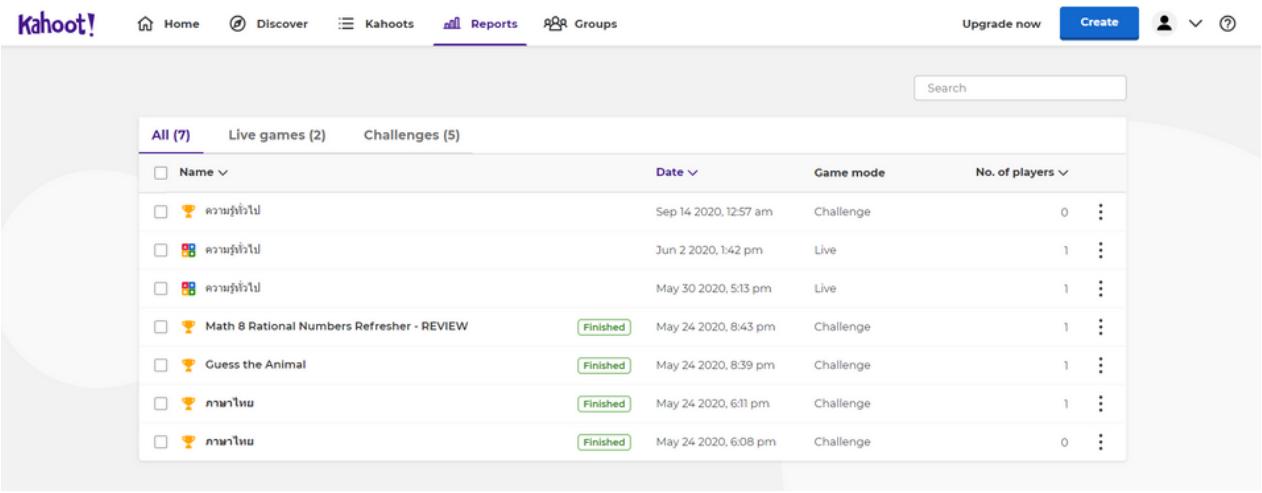
4.3 หน้าต่าง KAHOOTS

ต่อมาหน้า Kahoots ในหน้าต่างนี้จะแสดงข้อมูลของชุดคำถามทั้งหมดที่คุณสร้างขึ้นมา รวมไปถึงคุณสามารถสร้าง Collections ชุดคำถามของคุณได้ , ดูชุดคำถามโปรดของคุณ และแก้ไขโครงร่างชุดคำถามของคุณได้ เป็นต้น



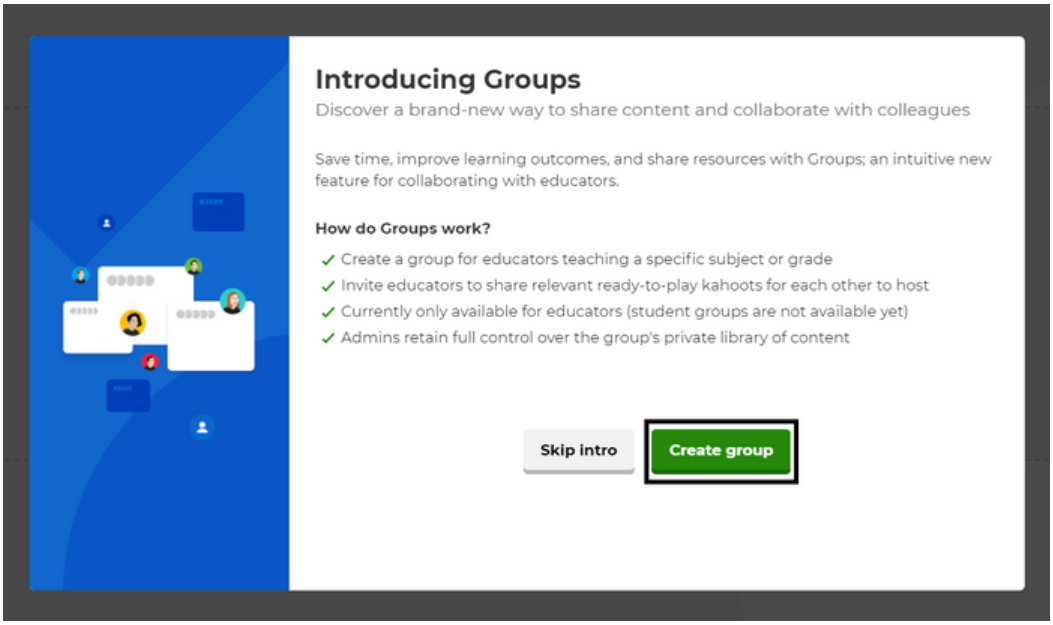
4.4 หน้าต่าง REPORTS

ต่อมาอีกหน้าต่าง คือ หน้า Reports หน้าต่างนี้จะแสดงข้อมูลของคุณที่คุณได้ไปเข้าร่วมเล่นชุดคำถาม

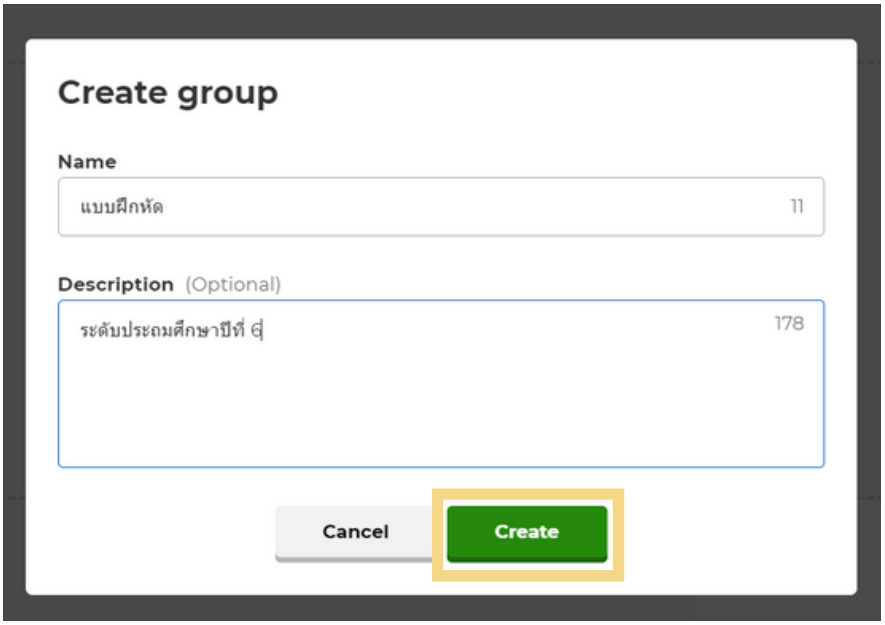


4.5 หน้าต่าง GROUPS

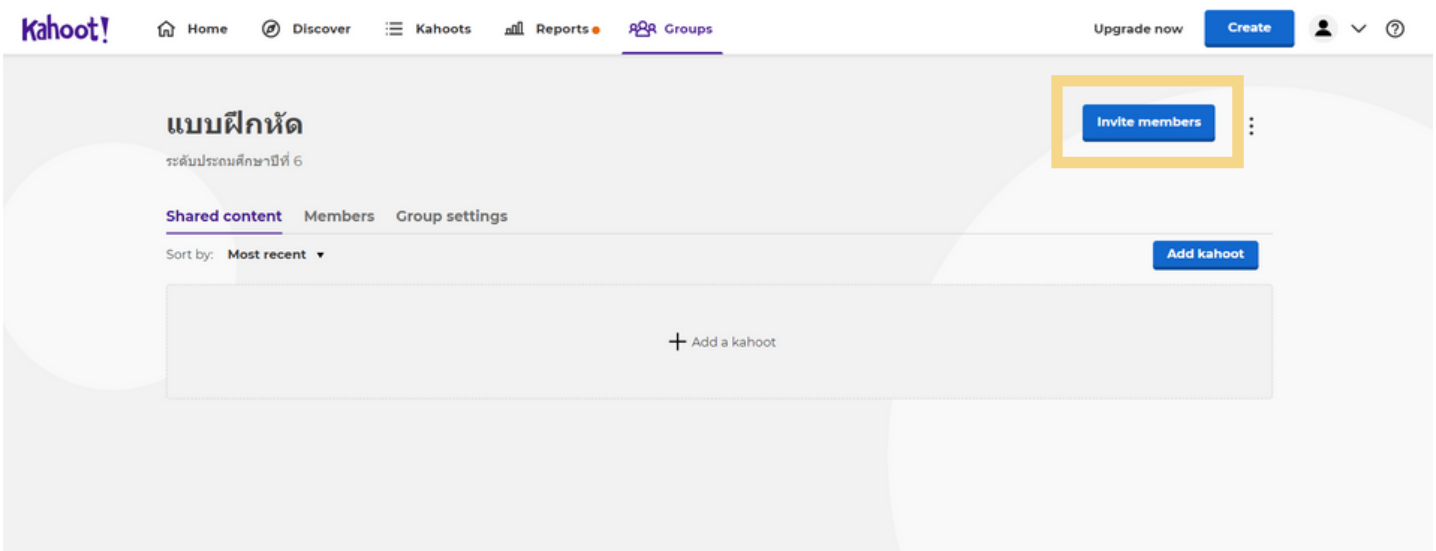
หน้าต่างสุดท้ายของหน้าหลักโปรแกรม Kahoot คือ หน้า Groups ในหน้านี้คุณสามารถสร้างชุดคำถามร่วมกับผู้อื่นได้ โดยคลิกที่ **Create group**



จากนั้นให้คุณตั้งชื่อและเขียนคำอธิบายเกี่ยวกับชุดคำถามของคุณ จากนั้นคลิกที่ **Create**

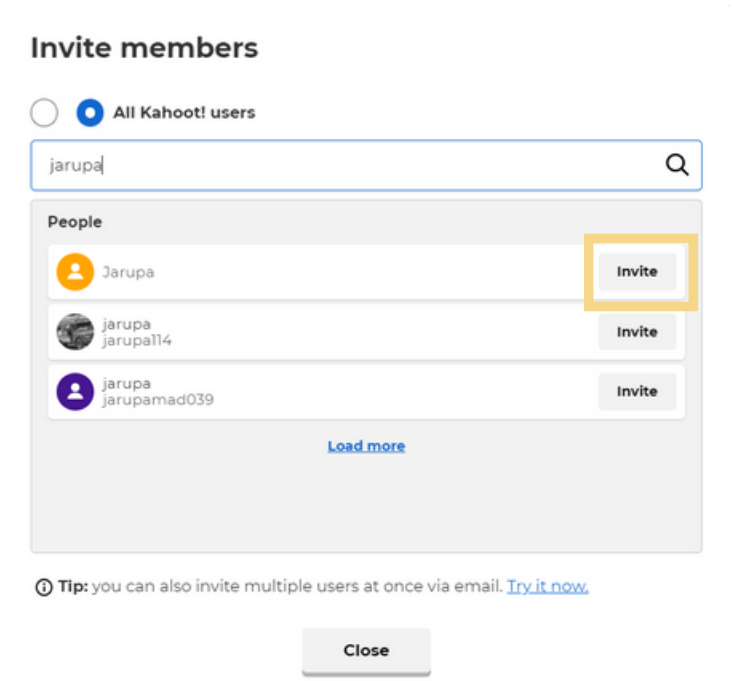


โปรแกรมจะแสดงหน้าต่างนี้ คุณสามารถเพิ่มสมาชิกได้ โดยคลิกที่ **Invite members**



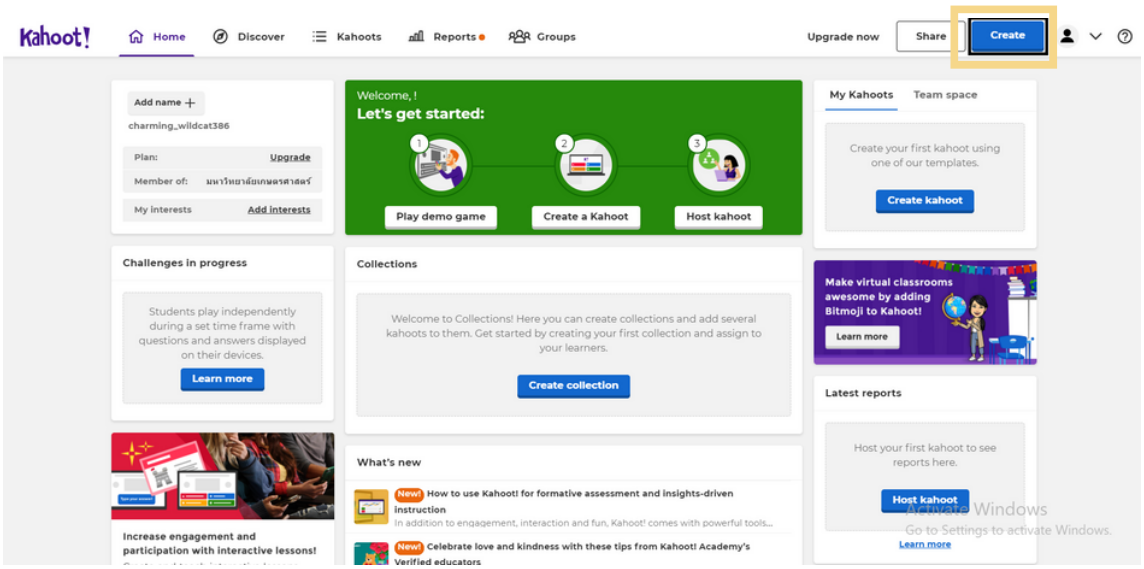
จากนั้นโปรแกรมจะแสดงหน้าให้คุณพิมพ์ E-mail หรือ ชื่อบัญชีผู้ใช้ของคนที่คุณต้องการให้เข้าร่วม

และให้คุณคลิกที่ Invite เพื่อเชิญสมาชิกเข้าร่วมกลุ่ม

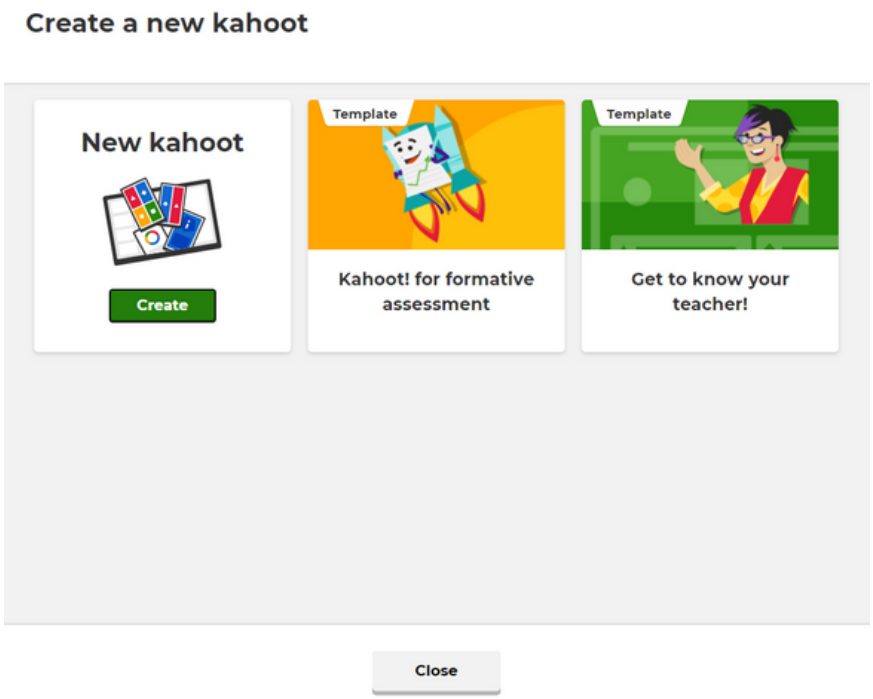


5. วิธีการสร้างชุดคำถาม (แบบทดสอบ)

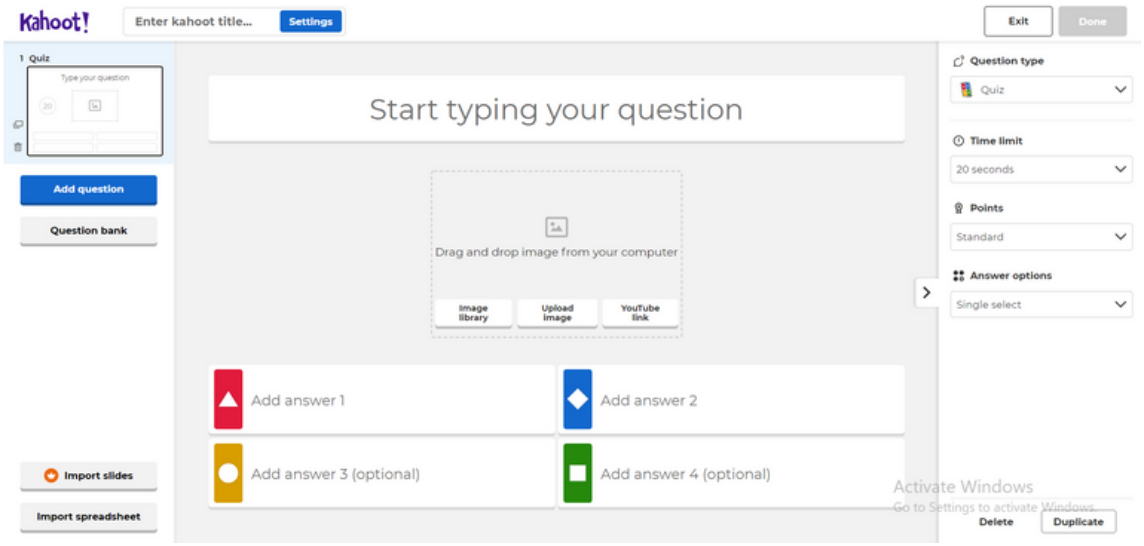
1. เข้าสู่หน้าหลักโปรแกรม Kahoot คลิกที่ Create



2. โปรแกรมจะแสดงหน้าต่างเลือกวิธีการสร้างชุดคำถาม โดยมีแบบสร้างเองและแบบใช้ Template ของโปรแกรม ให้เลือกแบบสร้างเอง โดยคลิกที่ New kahoot



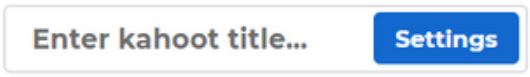
3. จากนั้นโปรแกรมแสดงหน้าหลักของการสร้างชุดคำถาม



โดยองค์ประกอบของหน้าต่างนี้ มีดังนี้

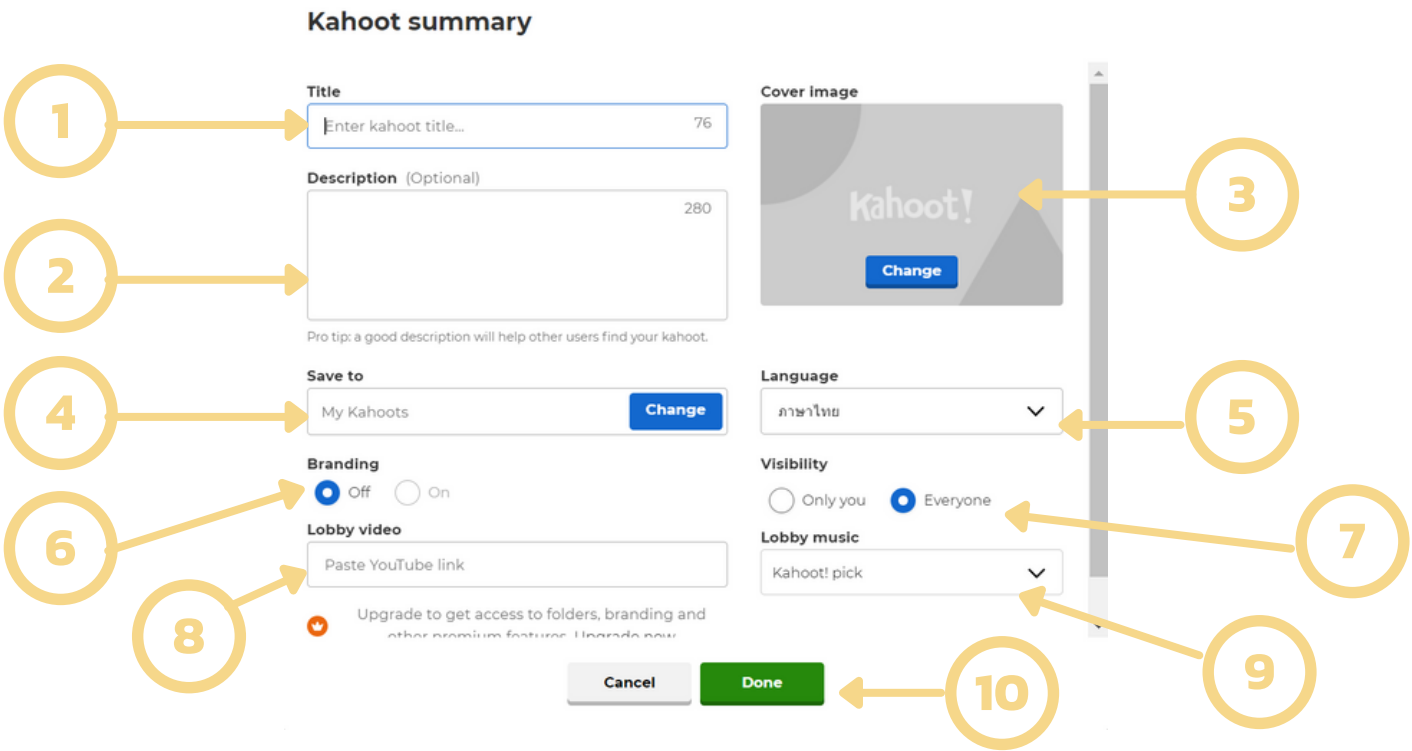
- ตั้งค่าชื่อและข้อมูลของชุดคำถาม (แบบทดสอบ)
- ตั้งค่าข้อคำถาม (โจทย์)
- ตั้งค่ารูปภาพและวิดีโอในข้อคำถาม
- ตั้งค่าตัวเลือก (คำตอบ)
- กำหนดตัวเลือกที่ถูกต้อง
- ตั้งค่าประเภทข้อคำถาม
- ตั้งค่าเวลาของข้อคำถาม
- ตั้งค่าคะแนนของข้อคำถาม
- แถบจำนวนข้อของชุดคำถาม (แบบทดสอบ)
- การคัดลอก - ลบข้อคำถาม
- การบันทึกชุดคำถาม

3. จากนั้นโปรแกรมแสดงหน้าหลักของการสร้างชุดคำถาม



ตั้งค่าชื่อและข้อมูลของชุดคำถาม (แบบทดสอบ)

คลิกที่ Settings

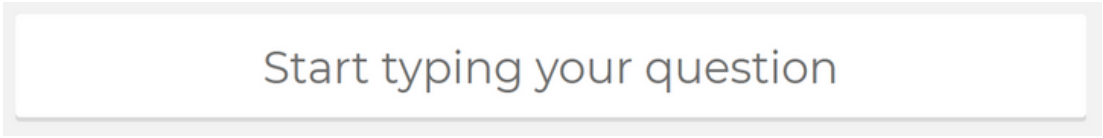


จะแสดงหน้าต่างให้คุณตั้งค่า ชุดคำถามของคุณตามหัวข้อดังนี้

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

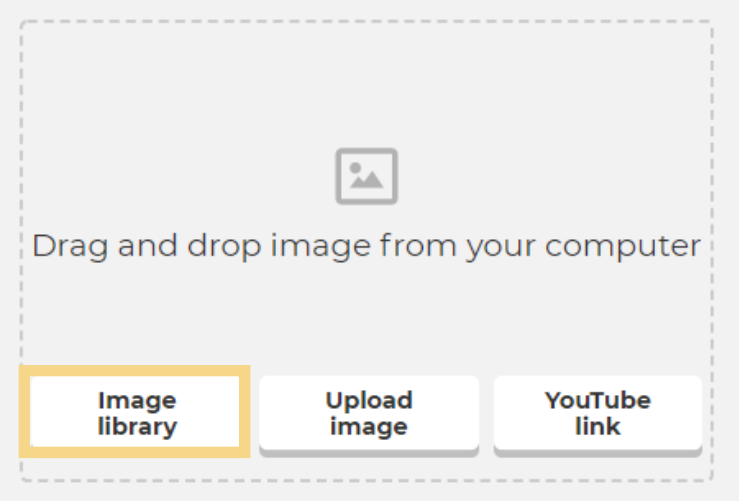


หากท่านอ่านบทความนี้
ในรูปแบบ PDF ให้กดที่นี่

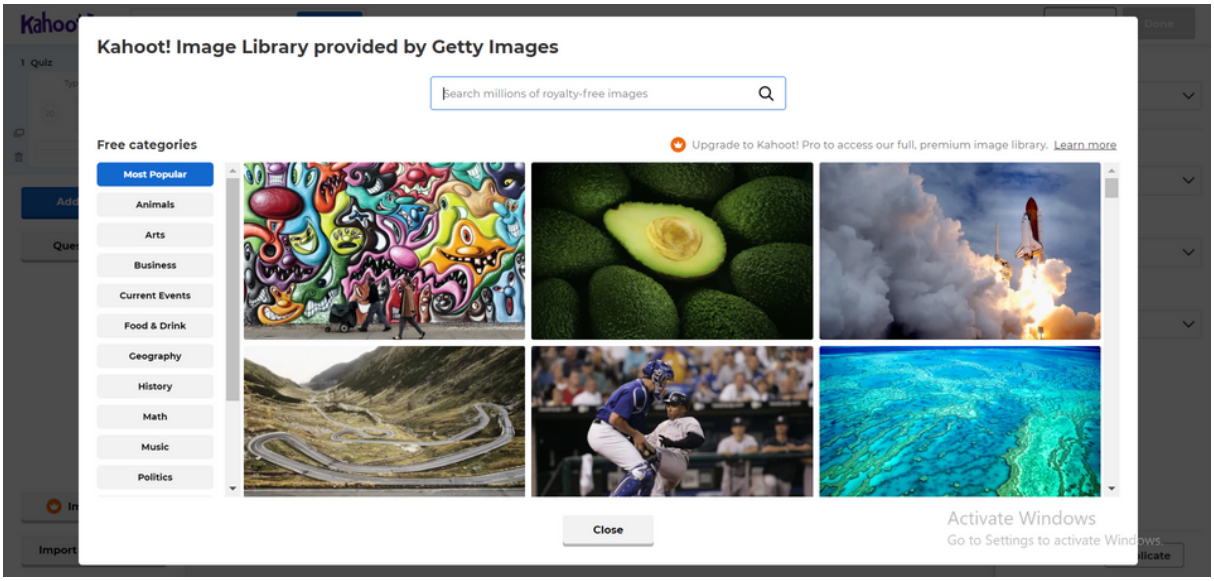
5.2 ตั้งค่าตั้งค่ารูปภาพและวิดีโอในข้อคำถาม

คุณสามารถต้องการเพิ่มรูปภาพ วิดีโอ ในข้อคำถาม เพื่อให้ผู้เล่นเข้าใจข้อคำถามมากขึ้น คุณสามารถใส่รูปภาพ วิดีโอ ที่ต้องการ ได้ 3 รูปแบบ

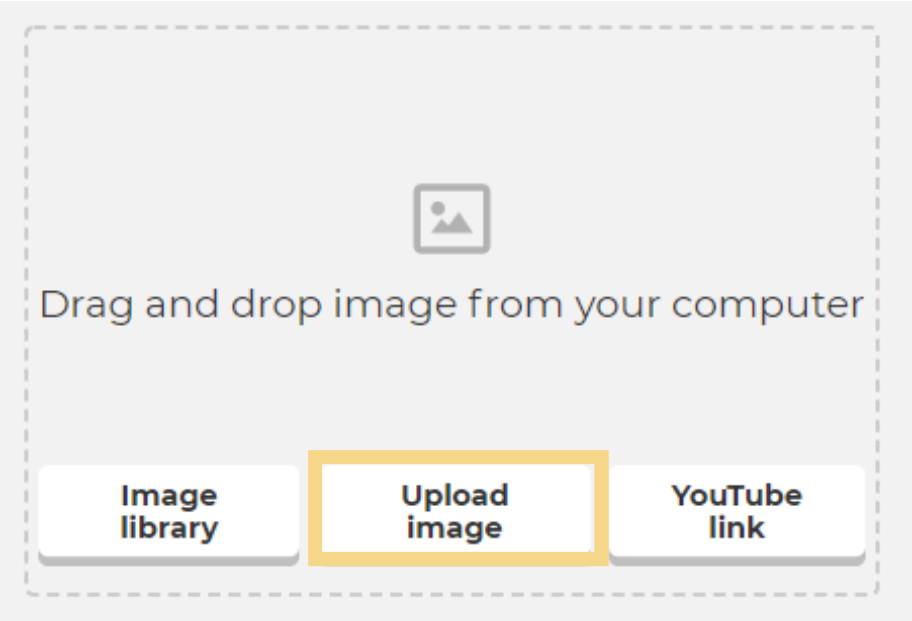
<u>รูปแบบที่ 1</u> คือการเลือกใช้รูปภาพที่มีให้ในโปรแกรม Kahoot โดยคลิกที่ **Image library**



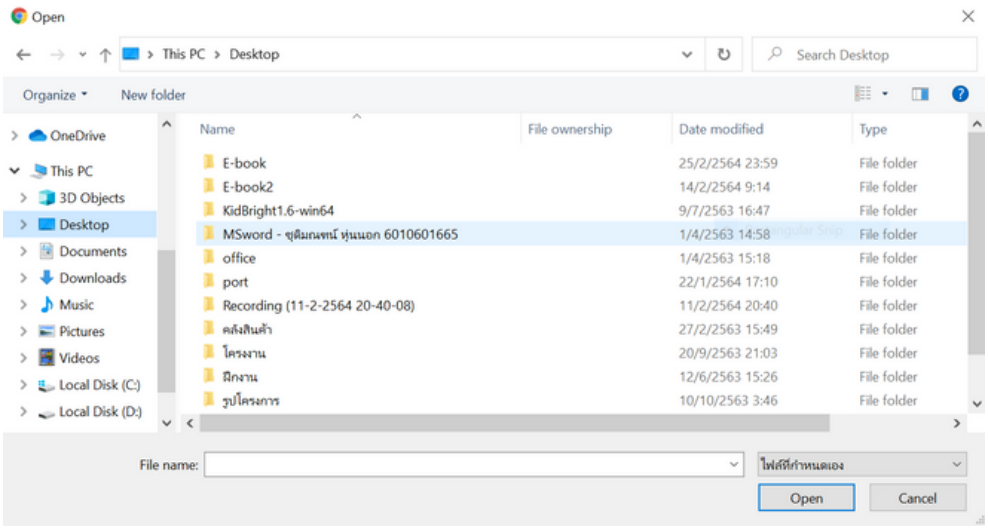
จากนั้นจะแสดงหน้าต่างหมวดหมู่ของรูปภาพต่าง ๆ ที่คุณสามารถเลือกใช้รูปภาพที่สอดคล้องกับข้อคำถามนั้น ๆ ของคุณได้ โดยสามารถคลิกที่รูปภาพ เพื่อเพิ่มรูปภาพเข้าสู่ข้อคำถามได้เลย



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



จากนั้นจะแสดงหน้าต่างให้คุณเลือกรูปภาพในคอมพิวเตอร์ของตนเอง โดยสามารถเลือกรูปภาพที่ต้องการใช้ แล้วคลิก Open เพื่อเพิ่มรูปภาพเข้าสู่ข้อคำถามได้เลย



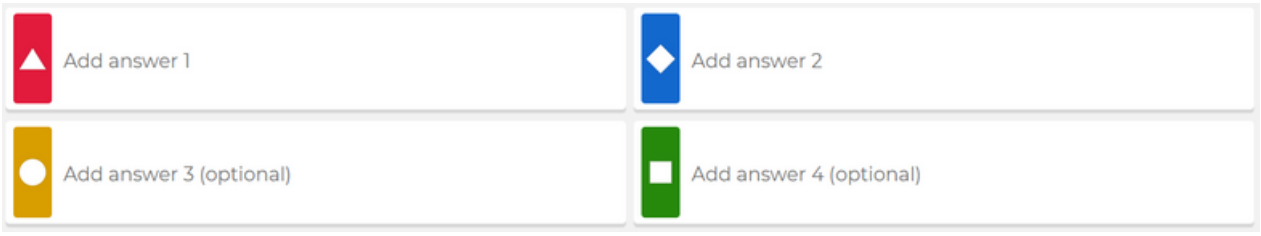
รูปแบบที่ 3 คือการเพิ่มวิดีโอจาก Youtube ในข้อคำถามของคุณ เพื่อเพิ่มให้ผู้เล่นดูวิดีโอประกอบเพิ่มเติมในเนื้อหา ก่อนตัดสินใจเลือกคำตอบ สามารถดูขั้นตอนวิธีการทำได้ตามวิดีโอต่อไปนี้



หากท่านอ่านบทความนี้
ในรูปแบบ PDF ให้กดที่นี่

5.3 ตั้งค่าตัวเลือก (คำตอบ)

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

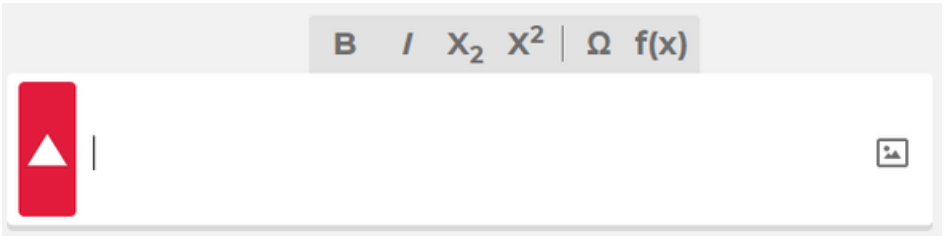


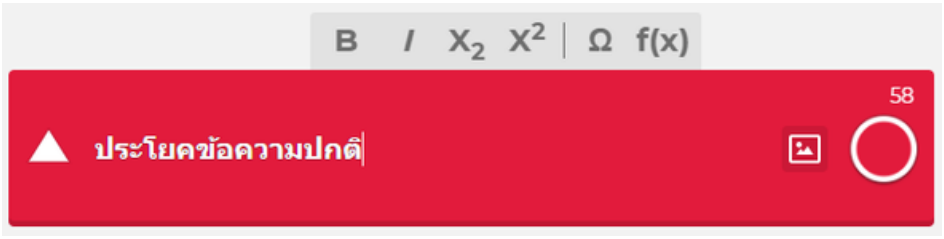
โดยการตั้งค่าตัวเลือกคำตอบ คุณสามารถตั้งค่าได้ 3 รูปแบบ คือ

1. ประโยคข้อความปกติ
2. รูปภาพ
3. โจทย์ปัญหาทางคณิตศาสตร์

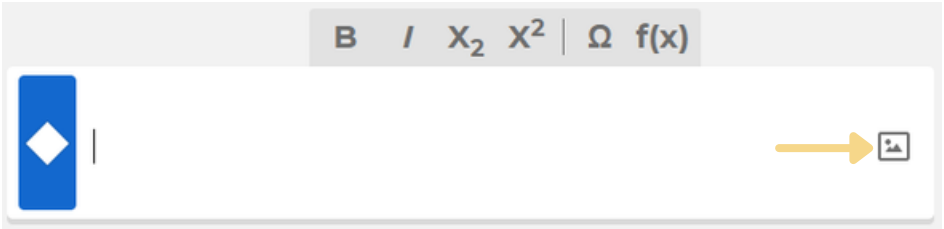
ดังนั้นไปดูวิธีการตั้งค่าตัวเลือกในแต่ละรูปแบบกันเลย

รูปแบบที่ 1 ตั้งค่าเป็นประโยคคำถามปกติ หากคุณต้องการตั้งค่าในตัวเลือกไหน ให้คุณคลิกที่ตัวเลือกนั้น และสามารถพิมพ์ประโยคในตัวเลือกนั้นได้เลย

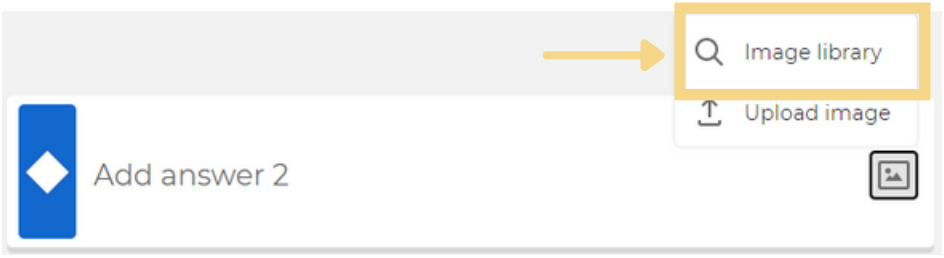


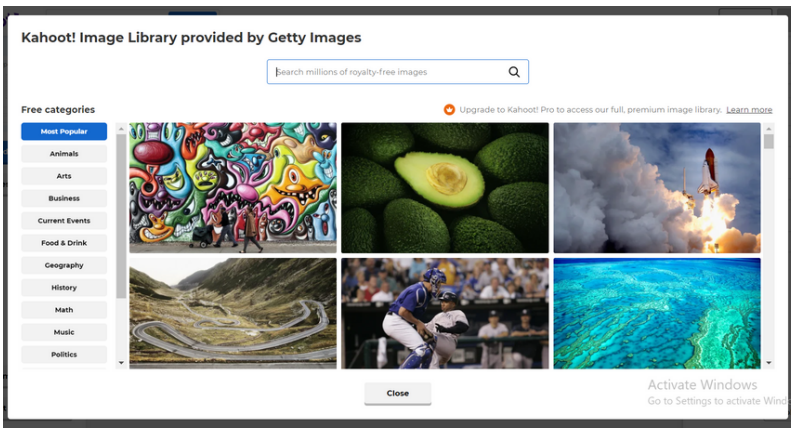


รูปแบบที่ 2 ตั้งค่าเป็นรูปภาพ คุณสามารถตั้งค่าตัวเลือกเป็นรูปภาพโดยคลิกที่ตัวเลือกที่ต้องการ จากนั้น คลิกที่ icon รูปภาพ โดยมีวิธีการเพิ่มรูปภาพ 2 วิธี

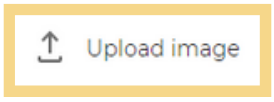


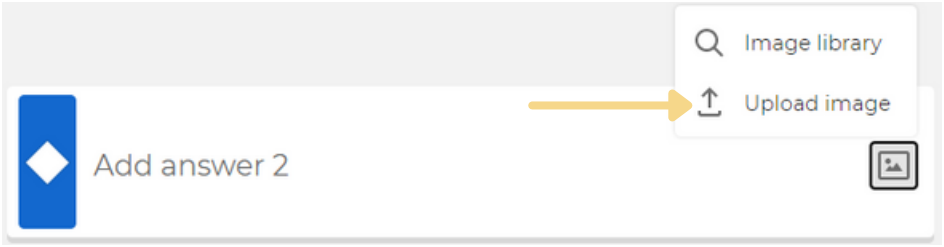
วิธีที่ 1 การเพิ่มรูปภาพจาก Image library เป็นการเลือกใช้รูปภาพของโปรแกรม ที่แบ่งไว้ตามหมวดหมู่ที่หลากหลาย โดยคุณสามารถเลือกใช้ได้ตามที่ต้องการ โดยคลิกที่ Image library



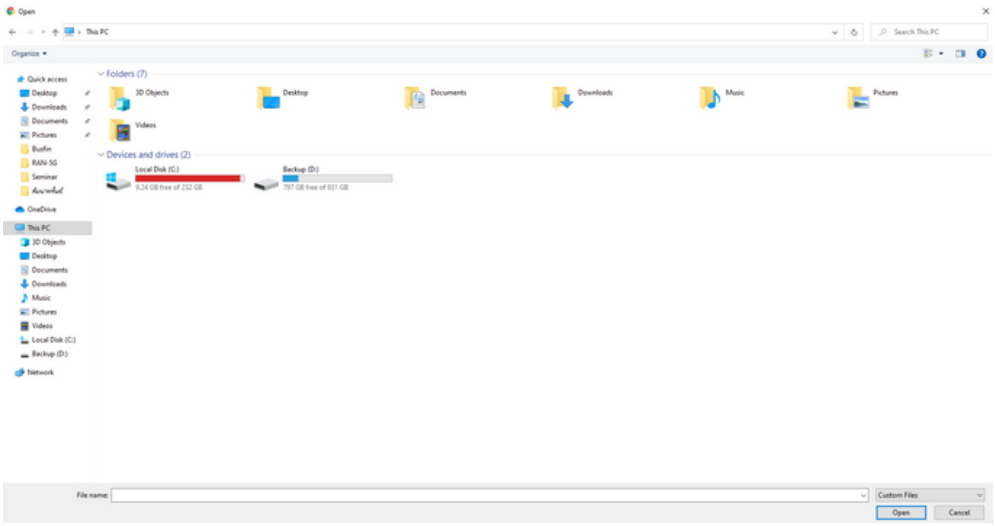


<u>วิธีที่ 2</u> การเพิ่มรูปภาพจาก Upload image เป็นการเลือกใช้รูปภาพในคอมพิวเตอร์ของคุณเอง

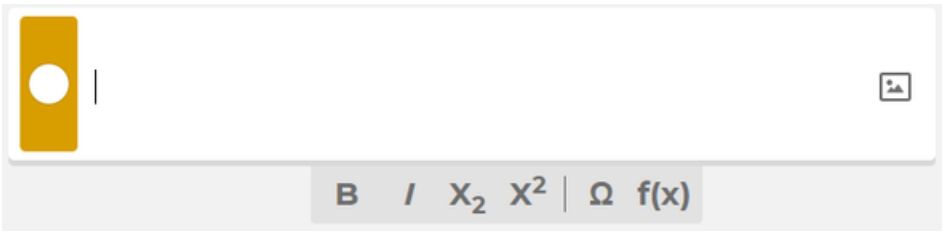
โดยคลิกที่ 



หากคุณเลือกรูปภาพที่คุณต้องการเสร็จเรียบร้อย ให้คลิกที่ Open เพื่อเพิ่มรูปภาพในตัวเลือก



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



ตัวอย่างการตั้งค่าตัวเลือก เป็นโจทย์สมการ

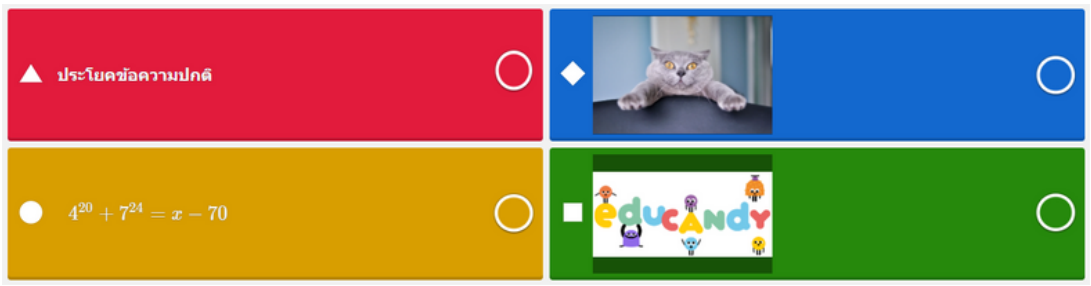


ตัวอย่างการตั้งค่าตัวเลือก เป็นโจทย์เลขยกกำลัง



5.4 กำหนดตัวเลือกที่ถูกต้อง

เมื่อคุณตั้งค่าตัวเลือกเสร็จเรียบร้อย คุณต้องกำหนดตัวเลือกใดตัวเลือกหนึ่งเป็นคำตอบที่ถูกต้องตามข้อคำถามของคุณ โดยให้คุณคลิกที่วงกลมท้ายของตัวเลือกที่คุณต้องการ ให้ขึ้นเครื่องหมาย ✓ และวงกลมเป็นสีเขียว



ตัวอย่างการตั้งค่าตัวเลือก เป็นโจทย์เลขยกกำลัง



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



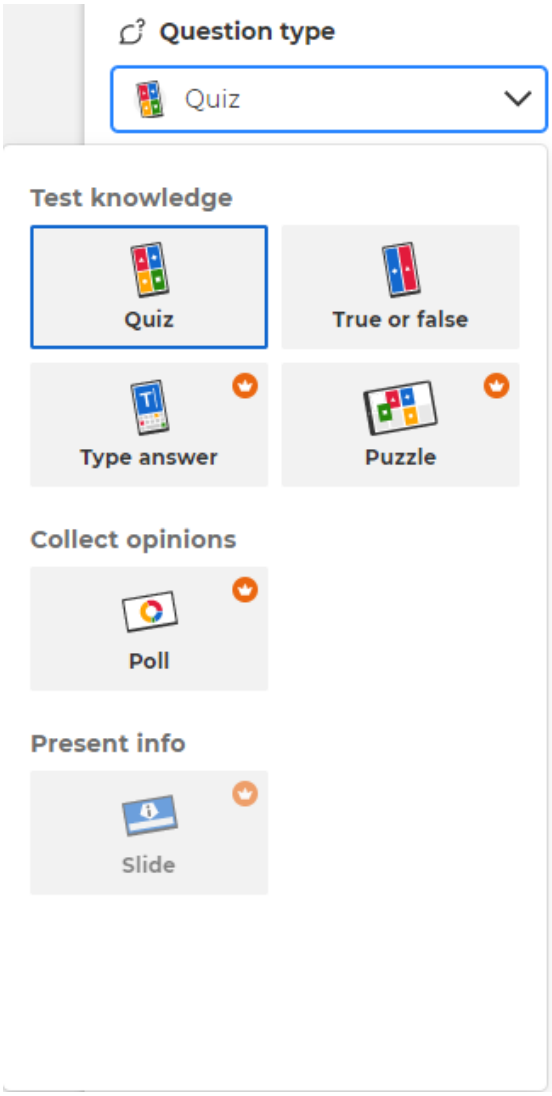
<u>การตั้งค่าประเภทของคำถามของคุณ</u>
โดยเลือกให้เหมาะสมตามข้อคำถามที่คุณกำหนดไว้

<u>โดยจะมีรูปแบบข้อคำถามที่หลากหลาย แต่ข้อจำกัดสำหรับผู้ใช้ฟรีคุณสามารถเลือกรูปแบบข้อคำถามได้</u>

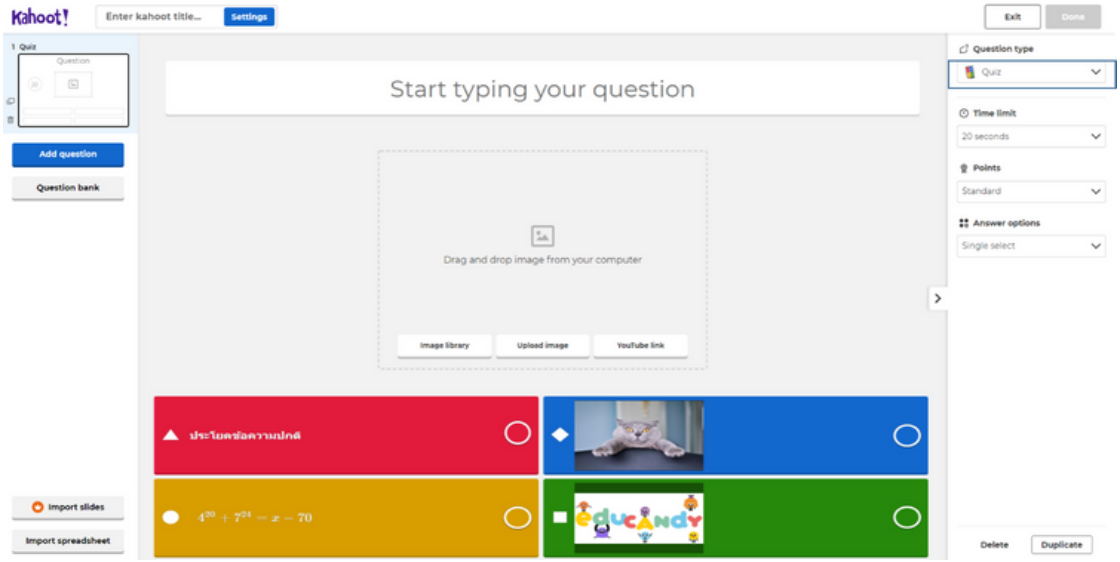
<u>2 รูปแบบ</u>

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

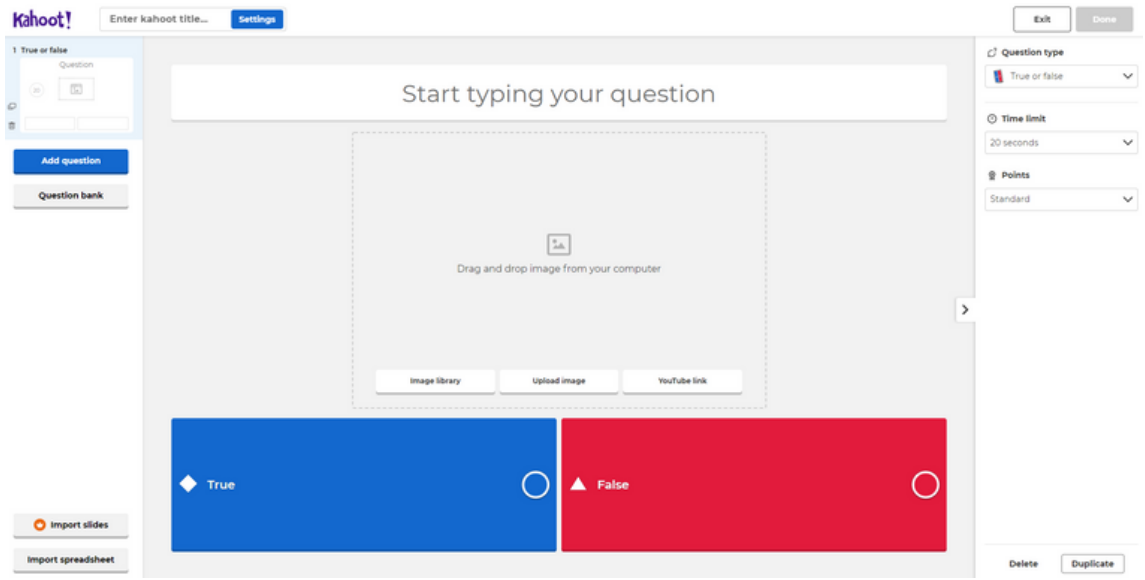
แต่ข้อจำกัดสำหรับผู้ใช้ฟรี คุณสามารถเลือกรูปแบบข้อคำถามได้ 2 รูปแบบ ดังนี้ Quiz , True or False ถ้าคุณต้องการกำหนดข้อคำถามให้มีหลากหลายรูปแบบมากขึ้น คุณต้อง Upgrade โปรแกรม Kahoot ถึงจะสามารถใช้ได้



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

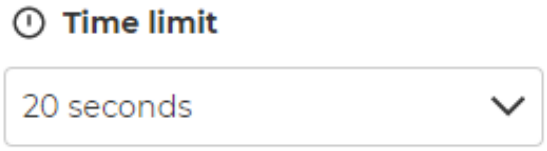


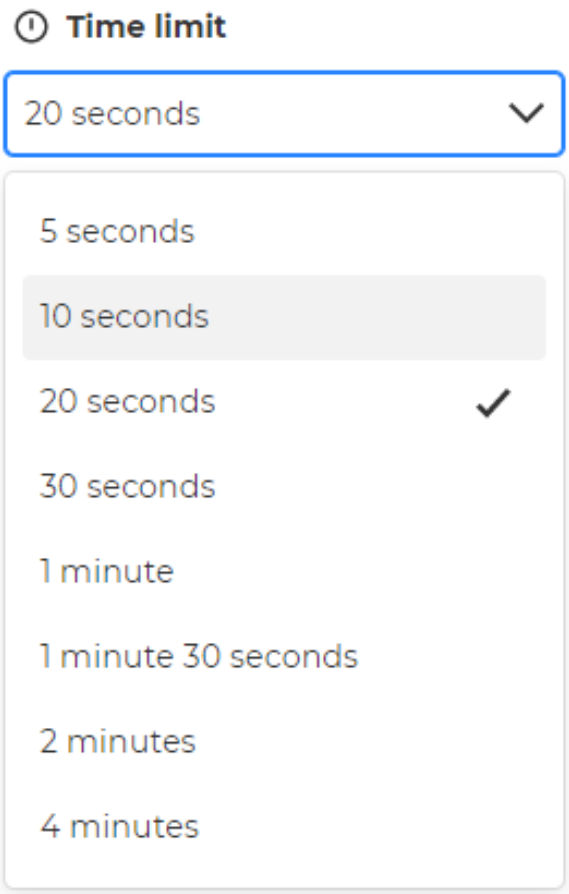
รูปแบบที่ 2 สำหรับที่ผู้ใช้ฟรีใช้ได้ คือ True or False เป็นรูปแบบมีตัวเลือก 2 ตัวเลือก ใช้สำหรับข้อคำถามที่ต้องการคำตอบว่าถูก หรือ ผิด , ใช่ หรือ ไม่ เป็นต้น



ตั้งค่าเวลาของข้อคำถาม

การตั้งค่าเวลาสำหรับให้ผู้เล่นเวลาเล่นในแต่ละข้อคำถาม โดยควรกำหนดเวลาตามความยาก - ง่าย ของแต่ละข้อคำถาม ยิ่งเวลาน้อยจะทำให้ผู้เล่นรู้สึกตื่นเต้นและสนุกสนานกับชุดคำถามของคุณ

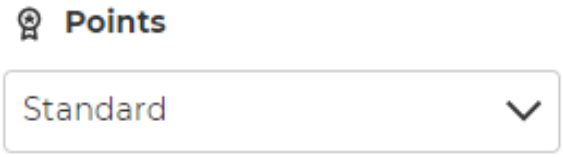




โดยมีเวลาให้คุณสามารถเลือกและตั้งค่าแต่ละข้อคำถามของคุณได้ ตั้งแต่ 5 วินาที ถึง 4 นาที

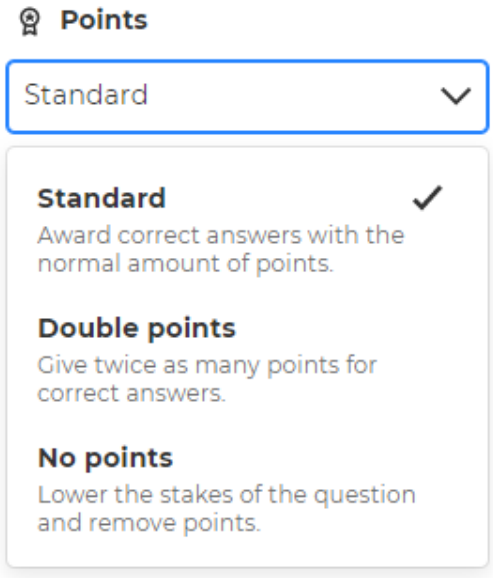
ข้อที่คุณต้องคำนึงถึง

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



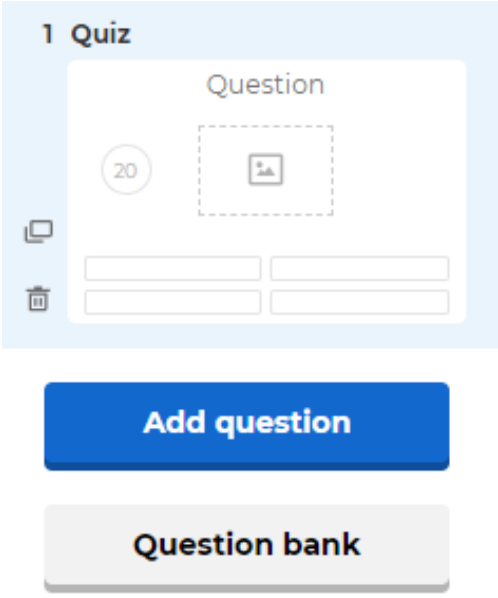
<u>ตั้งค่าคะแนนของข้อคำถาม</u>

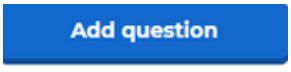
การตั้งค่าคะแนนของแต่ละข้อคำถาม โดยคำนึงถึงความยาก - ง่าย ของข้อคำถาม

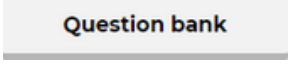


<u>โดยมีคะแนนให้เลือก 3 ลำดับ ดังนี้</u>

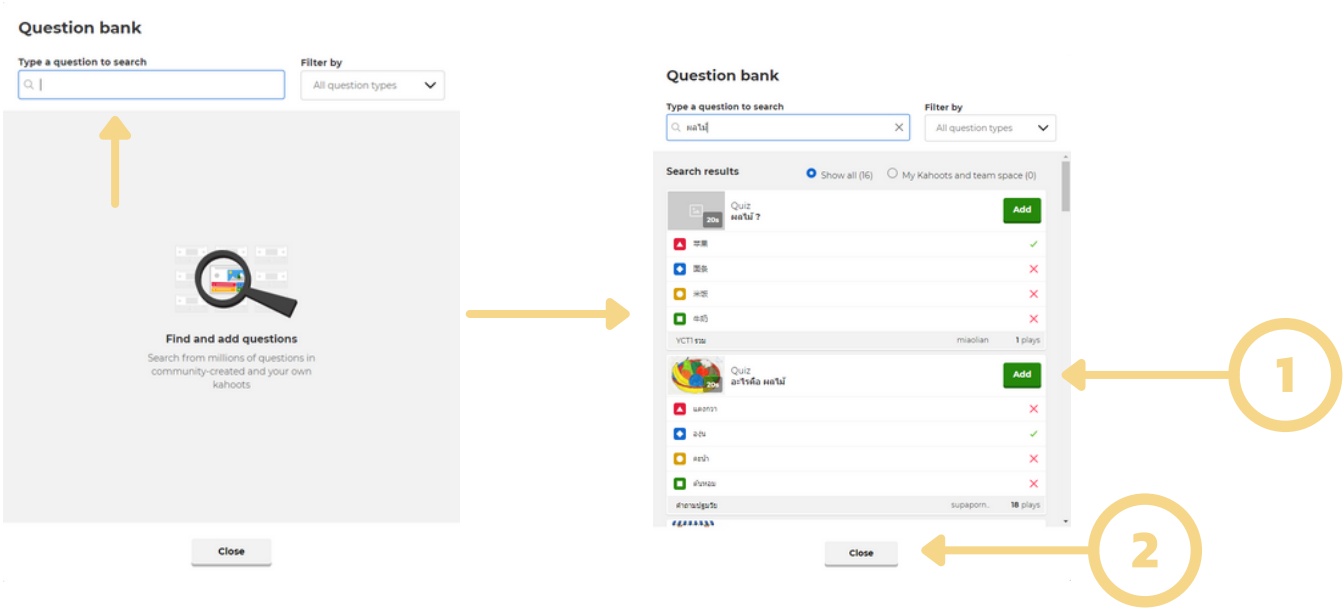
1. Standard สำหรับข้อคำถามที่มีลำดับความยากทั่วไปไม่ยากหรือง่ายเกินไป
2. Double points สำหรับข้อคำถามที่มีลำดับความยาก มากกว่าข้อคำถามอื่น ๆ
3. No points สำหรับข้อคำถามที่ไว้สำหรับทดลองเล่น โดยต้องการคะแนนในข้อคำถามนั้น

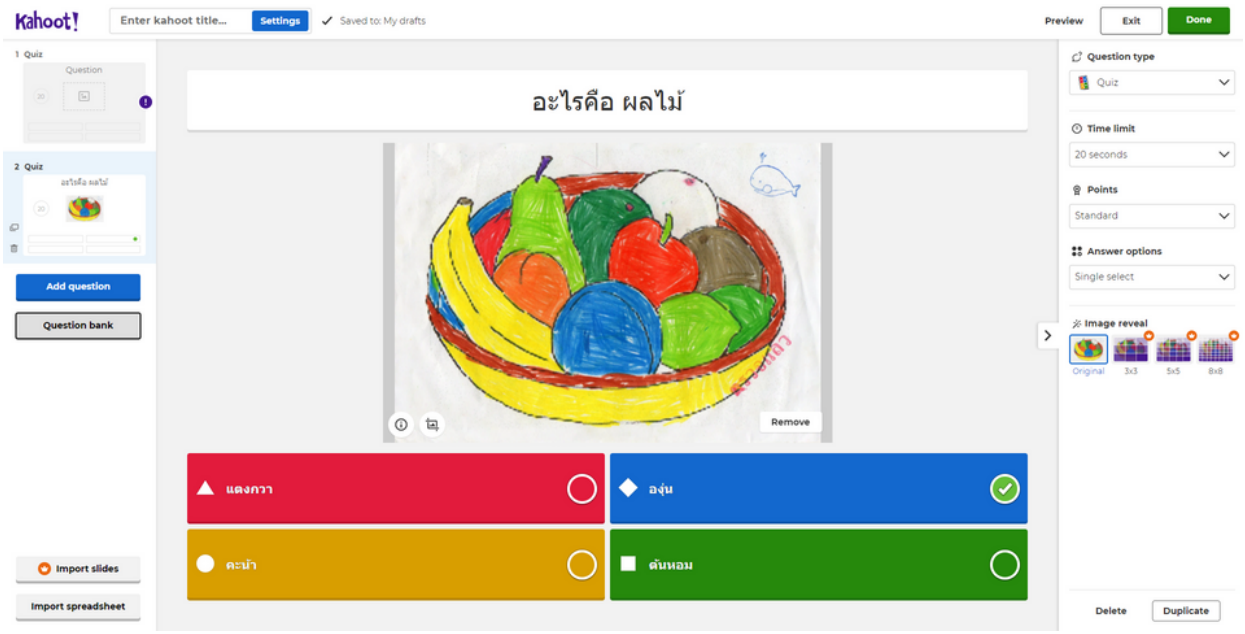


แถบจำนวนข้อของชุดคำถาม (แบบทดสอบ) หากคุณต้องการเพิ่มข้อคำถาม ให้คลิกที่ 

หากคุณต้องการเลือกใช้ข้อคำถามที่มีในโปรแกรม Kahoot ให้คลิกที่ 

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

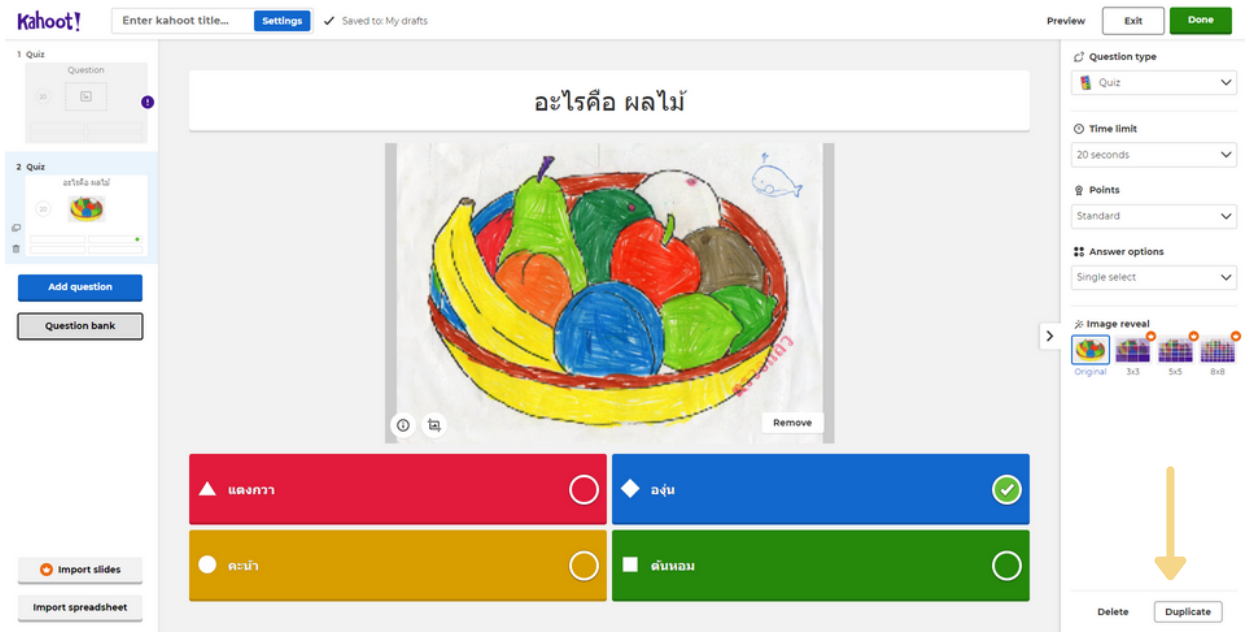




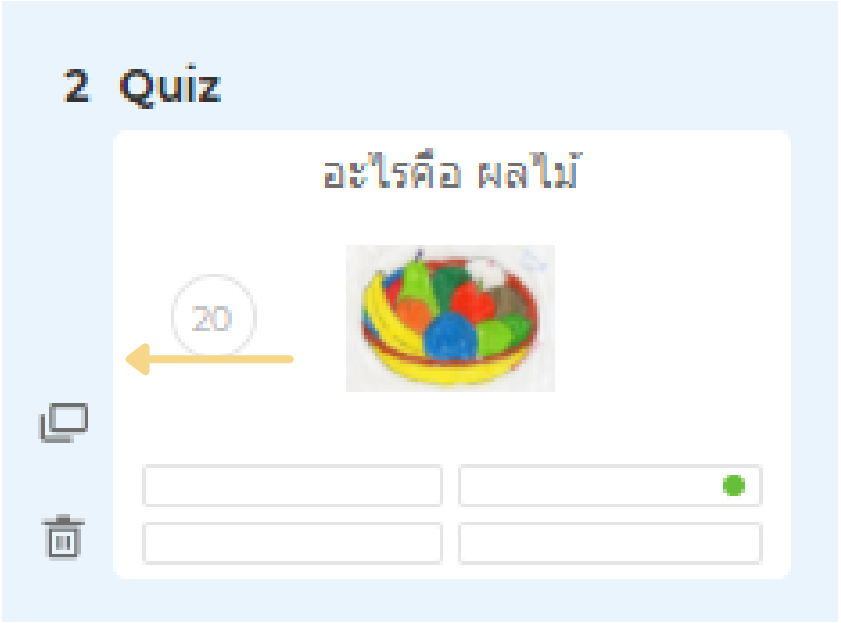
5.5 การคัดลอก – ลบข้อคำถาม

วิธีการคัดลอกข้อคำถามเดิมเป็นข้อคำถามใหม่ มี 2 รูปแบบ ดังนี้

รูปแบบที่ 1 ให้คลิกที่ข้อคำถามที่คุณต้องการคัดลอก จากนั้นคลิกที่ Duplicate ด้านขวาล่างของหน้าต่างสร้างข้อคำถาม

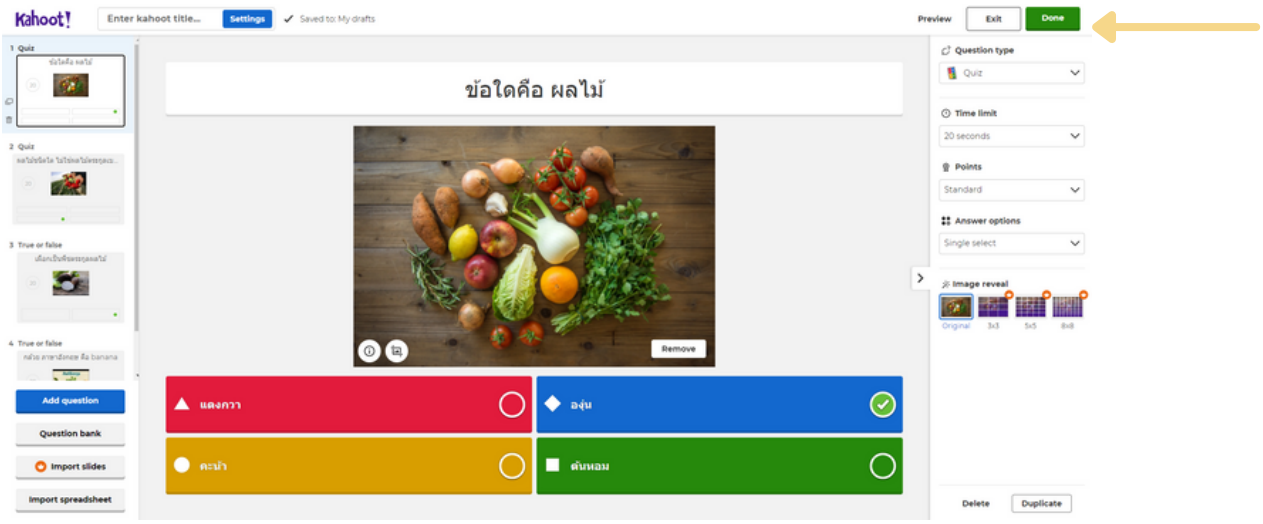


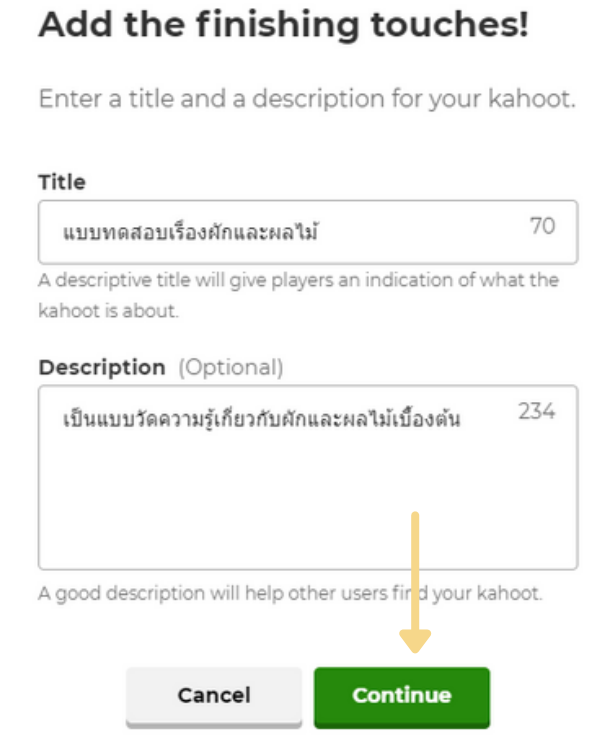
รูปแบบที่ 2 ให้คลิกที่ข้อคำถามที่คุณต้องการคัดลอก จากนั้นคลิกที่  ด้านข้างหน้าของข้อคำถามนั้น



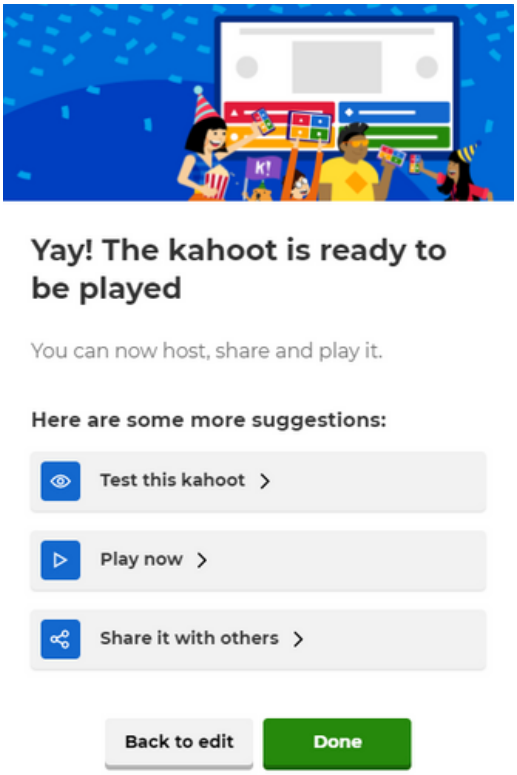
5.6การบันทึกชุดคำถาม

หากคุณสร้างชุดคำถามของคุณเสร็จเรียบร้อย ให้คุณคลิกที่ **Done**





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



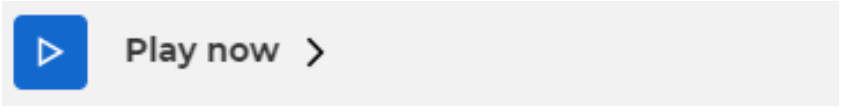
หน้าต่างนี้จะแสดงคำแนะนำเพิ่มเติมสำหรับคุณ โดยมีคำแนะนำอยู่ 4 อย่าง ดังนี้

- 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



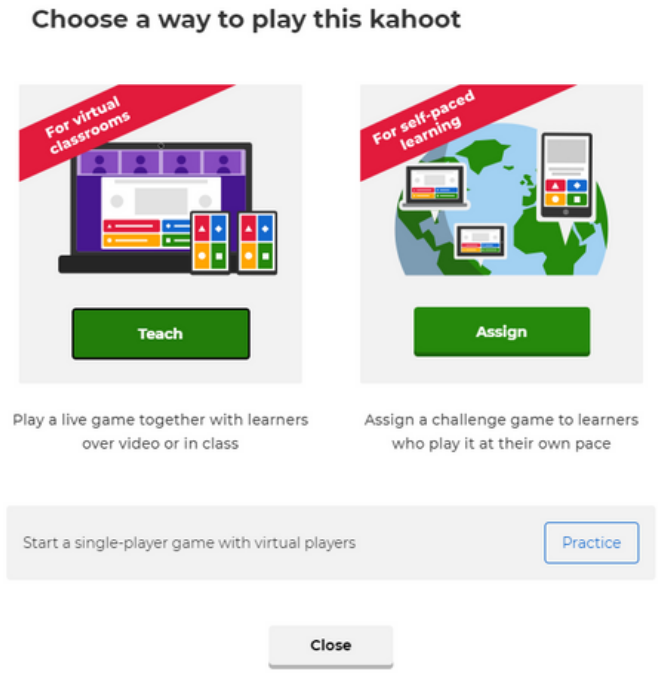
คลิกเข้าไปจะแสดงหน้าต่างให้คุณเปรียบเสมือนเป็นทั้ง Host และผู้เข้าร่วมเล่นชุดคำถาม เพื่อเป็นการทดลองเล่นก่อนนำชุดคำถามไปใช้จริงเพื่อไม่ให้เกิดข้อผิดพลาดในชุดคำถาม

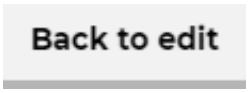




คลิกเข้าไปจะเป็นการเข้าสู่การเป็น Host ในชุดคำถามนี้ โดยจะมีวิธีให้เลือก 2 รูปแบบ คือ

- Teach รูปแบบการเล่นในห้องเรียน
- Assign รูปแบบการสั่งเป็นการบ้านให้ทำนอกเวลาในห้องเรียน

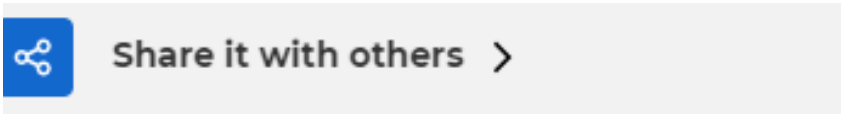




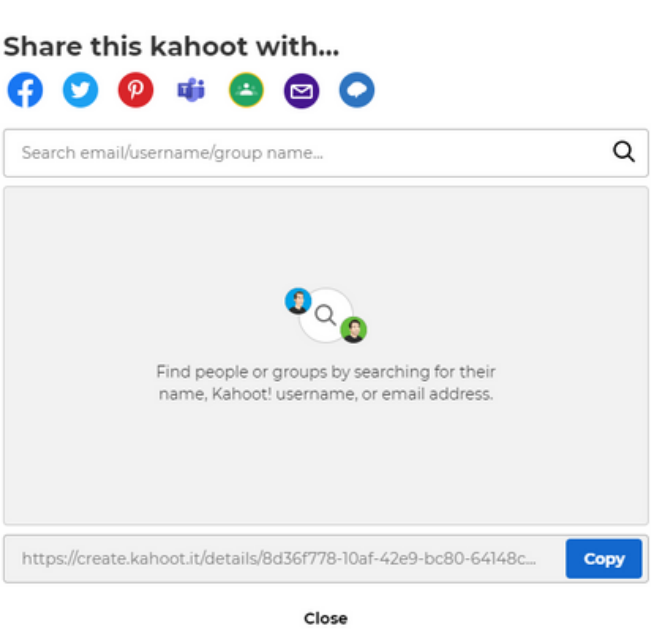
คลิกเข้าไปจะเป็นการกลับไปหน้าสร้างชุดคำถามของคุณ เพื่อให้คุณกลับไปแก้ข้อผิดพลาดต่าง ๆ

5.7 การเผยแพร่ชุดคำถาม

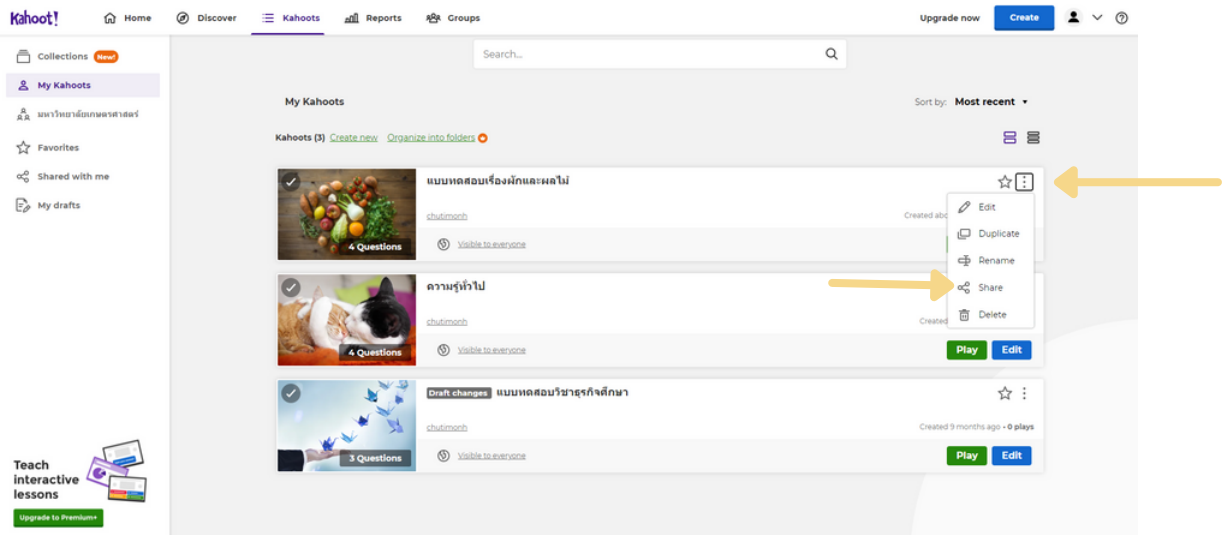
โดยมีวิธีสำหรับการเผยแพร่ชุดคำถามอยู่ 2 วิธี ดังนี้



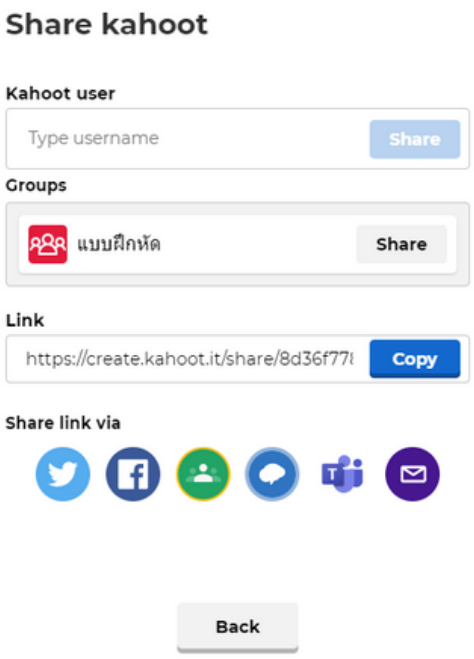
<u>วิธีที่ 1</u> คลิกเข้าไปจะเป็นช่องทางการเผยแพร่ชุดคำถามของคุณไปยังโปรแกรม อีเมล หรือแอปพลิเคชันต่าง ๆ รวมไปถึงการคัดลอกลิงก์ สามารถเผยแพร่ได้หลากหลาย เช่น Facebook ,Twitter , Teams และ classroom รวมไปถึงการเผยแพร่ผ่าน E-mail , บัญชีผู้ใช้อื่นในโปรแกรม Kahoot เป็นต้น



<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

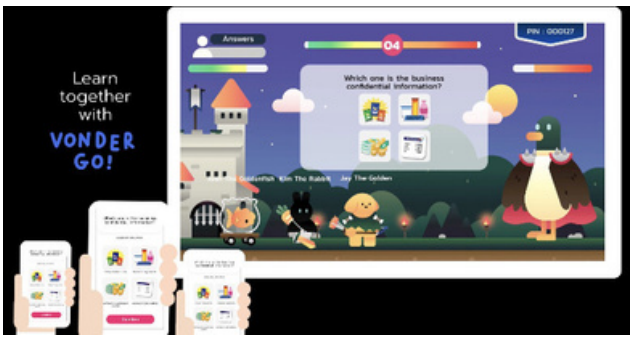
VONDER GO

เว็บไซต์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

บทที่ 1 มารู้จักกับ VONDER GO กันเถอะ

ทำไมถึงควรรู้จัก VONDER GO

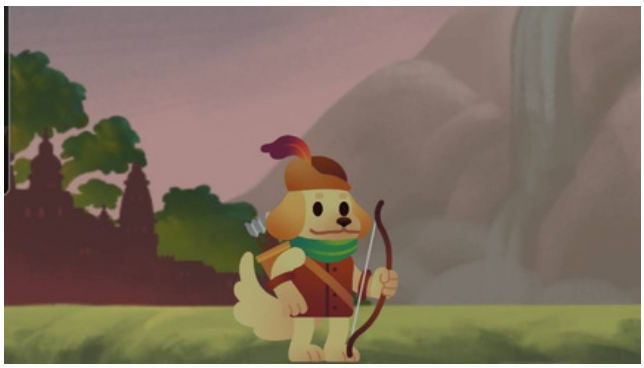
เมื่อพูดถึงเว็บไซต์ หรือ แอปพลิเคชันที่ใช้สำหรับการสร้างเกมตอบคำถาม เพื่อวัดความรู้ความเข้าใจของนักเรียนในห้องเรียน ถ้าไปถามใครต่อใครเรามักจะได้ยินชื่อของ KAHOOT หรือ QUIZIZZ อยู่เสมอ เนื่องจากคุณครูส่วนใหญ่นิยมใช้เว็บไซต์ หรือแอปพลิเคชันดังกล่าว ในการจัดการเรียนการสอนให้แก่ผู้เรียน ผมจึงลองค้นหาแอปพลิเคชันหรือเว็บไซต์อื่น 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

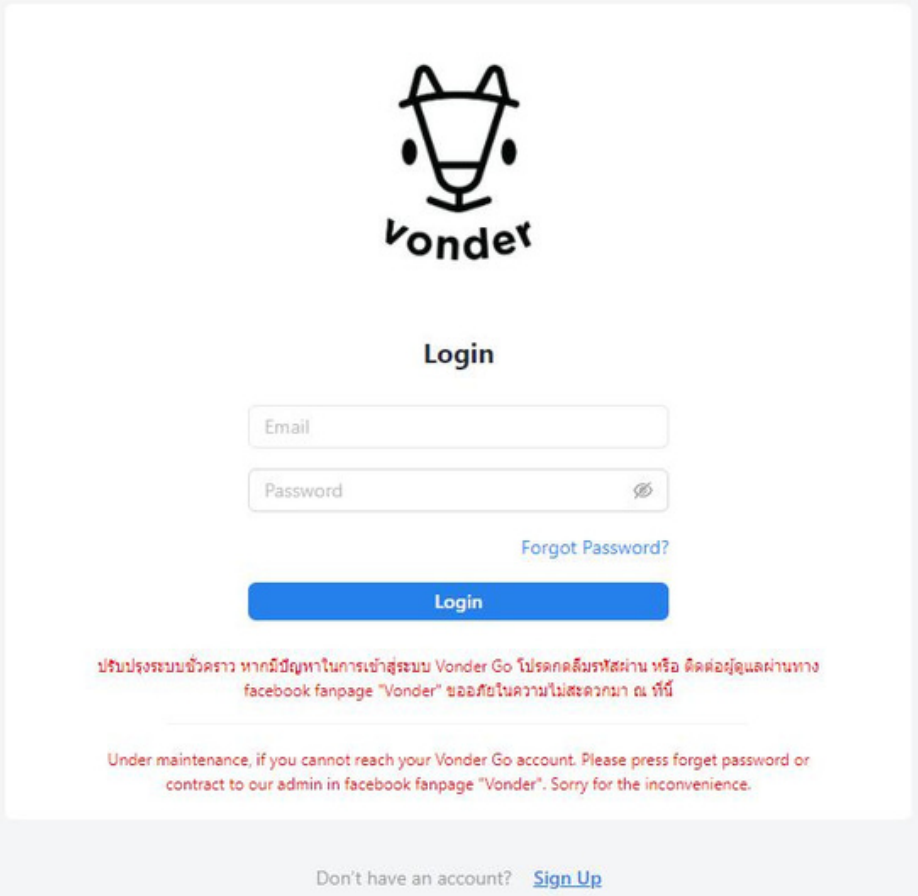
บทที่ 2 อยากใช้ VONDER GO ต้องทำยังไงนะ?

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

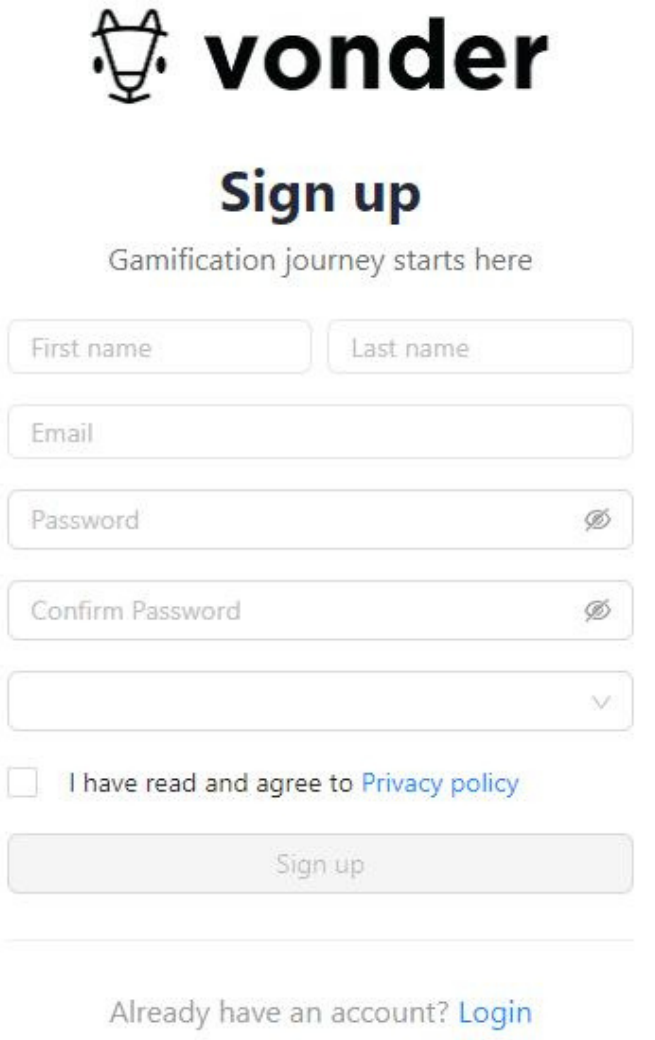
How to สมัครใช้งานง่ายนิดเดียวเพียง 3 นาที ก็จะมี ID สำหรับใช้งาน

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



เมื่อเข้าสู่เว็บไซต์สำเร็จ จะปรากฏหน้าต่างดังต่อไปนี้ขึ้น ให้กดปุ่มสมัครสมาชิก (Sign up) เพื่อเข้าสู่กระบวนการสมัครในข้อถัดไป

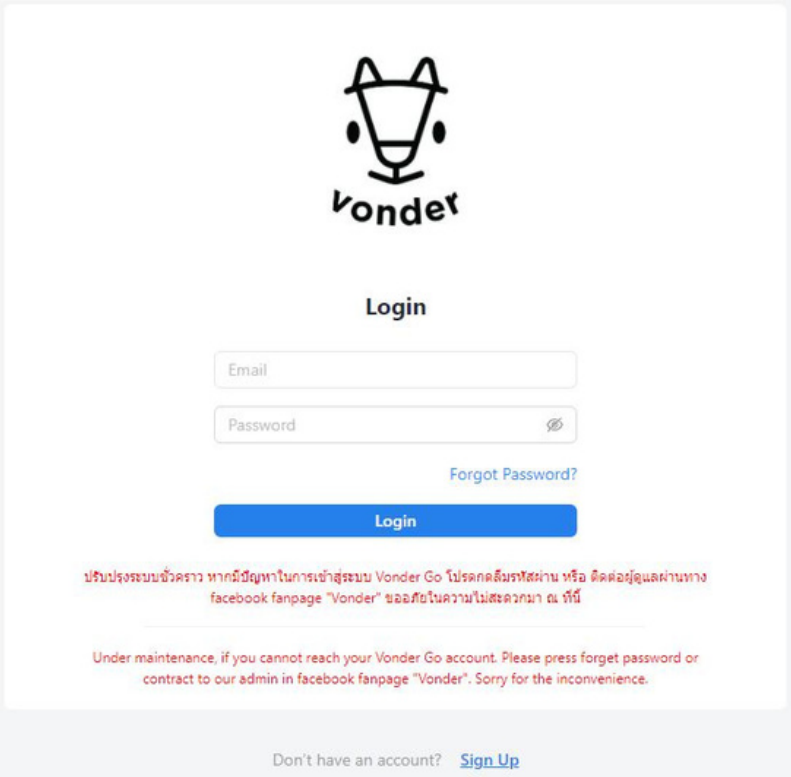
2. ขั้นต่อไปหลังจากกด Sign up จะปรากฏหน้าต่างดังภาพด้านล่าง ให้ผู้สมัครกรอกข้อมูลของตัวเองลงไปในช่องทั้งหมดให้ครบถ้วน และ กดปุ่ม Sign up เพื่อเป็นการลงทะเบียน และ เข้าสู่ระบบต่อไป



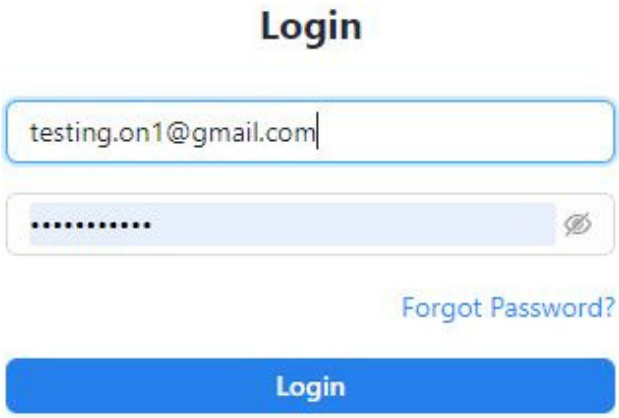
จำเป็นต้องใส่ข้อมูลให้ครบถ้วนและตรวจเช็คข้อมูลให้ดีก่อน ข้อมูลบางส่วน เช่น ชื่อ - นามสกุล สามารถเข้าไปเปลี่ยนในการตั้งค่าได้หลังจากทำการเข้าสู่ระบบ (Login) ไปแล้ว แต่สิ่งที่จะเปลี่ยนแปลงไม่ได้ นั่นคือ E-mail ดังนั้นจึงควรจะตรวจสอบข้อมูลให้ดีก่อนที่จะทำการกด Sign up

เข้าสู่ระบบเพื่อเริ่มสร้างบทเรียนกันเถอะ

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



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

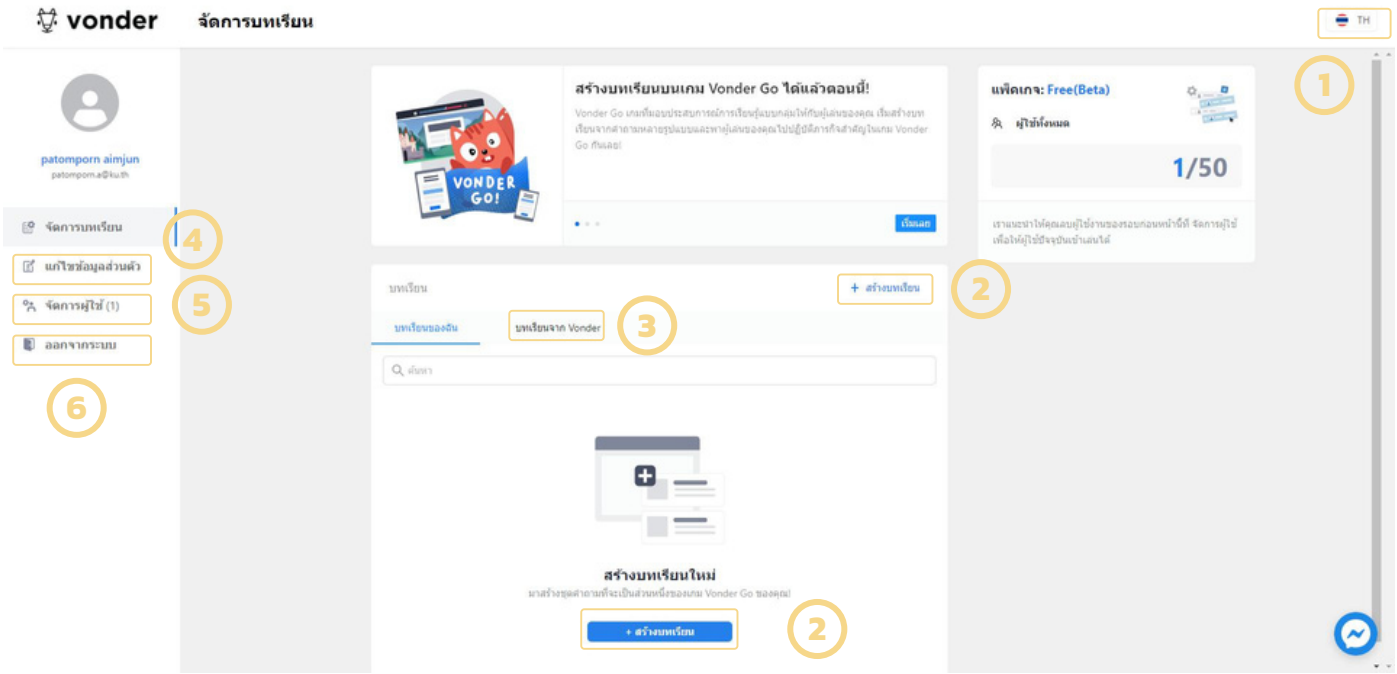


ถ้าลืม Password สามารถกดปุ่ม Forgot Password เพื่อเข้าไปเปลี่ยน Password หรือกู้คืนข้อมูลได้

บทที่ 3 แนะนำ VONDER GO ก่อนสร้างบทเรียน

แนะนำการใช้งาน VONDER GO แบบรวดเร็ว

หน้าต่างแรกสุดที่จะเจอเมื่อ Login เสร็จสิ้น จะปรากฏหน้าต่างดังต่อไปนี้

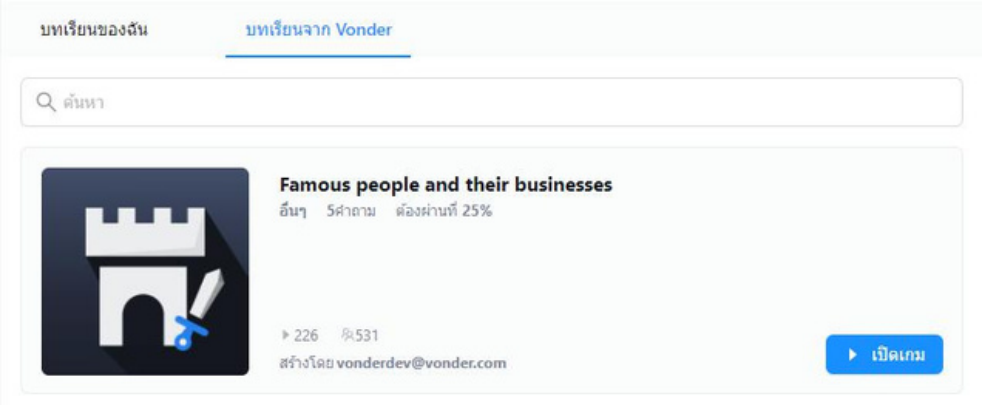


ในบทนี้เราจะเริ่มแนะนำกันไปทีละหมายเลขนะครับ ซึ่งจะเป็นการอธิบายถึงปุ่มการทำงานหลัก ๆ ที่สามารถกด และ ใช้งานได้ในภาพด้านบน แอปพลิเคชัน VONDER GO มีปุ่มการทำงานหลักด้วยกัน 6 หมายเลข ซึ่งแต่ละเลขจะมีวิธีการทำงานและหน้าที่ที่ต่างกันออกไปนะครับ โดยเราจะเริ่มต้นกันเลยที่หมายเลขที่ 1

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

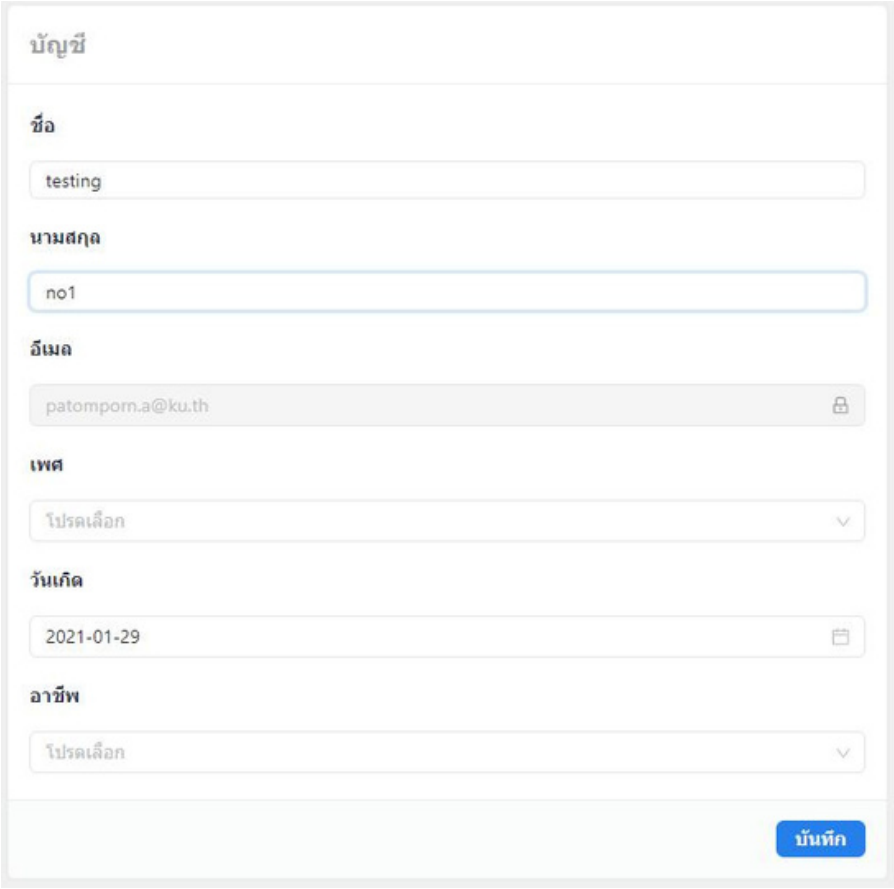
- หมายเลข 2 เป็นปุ่มที่ใช้ในการสร้างบทเรียนเนื้อหาที่เป็นของตัวเอง และเป็นจุดสำคัญของ VONDER GO ที่เราจะมาดูกันในบทต่อไปที่จะถึงนี้ ซึ่งการสร้างบทเรียน แทบจะเป็นหัวใจหลักที่เราจะมาเรียนรู้กันในวันนี้ด้วยนั่นเองครับ

- หมายเลข 3 จะเป็นการจัดรวมบทเรียนจากบุคคลอื่นที่ได้ทำไว้ โดยผู้ใช้งานสามารถกด เพื่อเข้าไปใช้งานได้ นอกจากนี้ยังสามารถค้นหาเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเราได้ด้วย ภาพด้านล่าง คือ ตัวอย่างของบทเรียนที่ได้ถูกสร้างไว้โดยผู้ใช้คนอื่น เราสามารถกดเพื่อเข้าสู่กิจกรรมได้ทันที



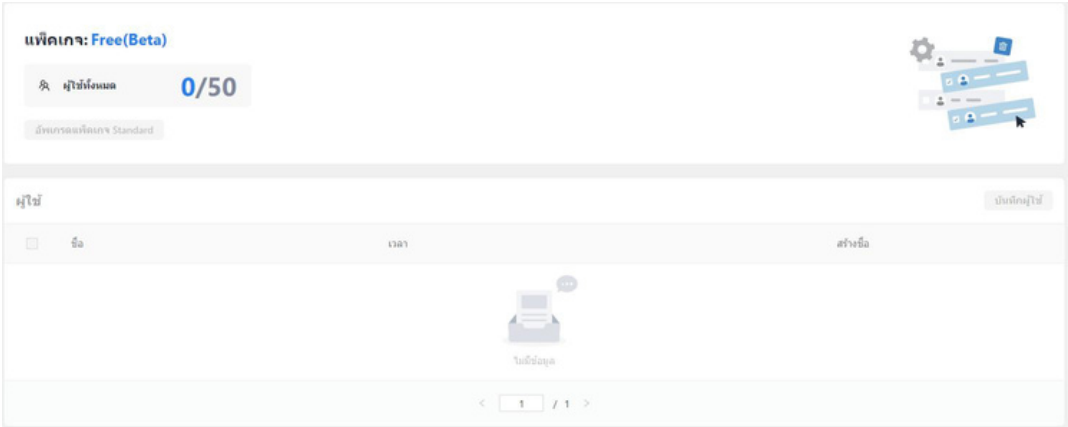


- หมายเลข 4 เป็นการแก้ไขข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้ เมื่อกดหมายเลขนี้เจ้าของบัญชีสามารถสามารถเข้าไปแก้ไขข้อมูลส่วนตัวของตัวเองได้ทันที เช่น ชื่อ-นามสกุล เพศ วันเกิด อาชีพ ยกเว้น E-mail





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





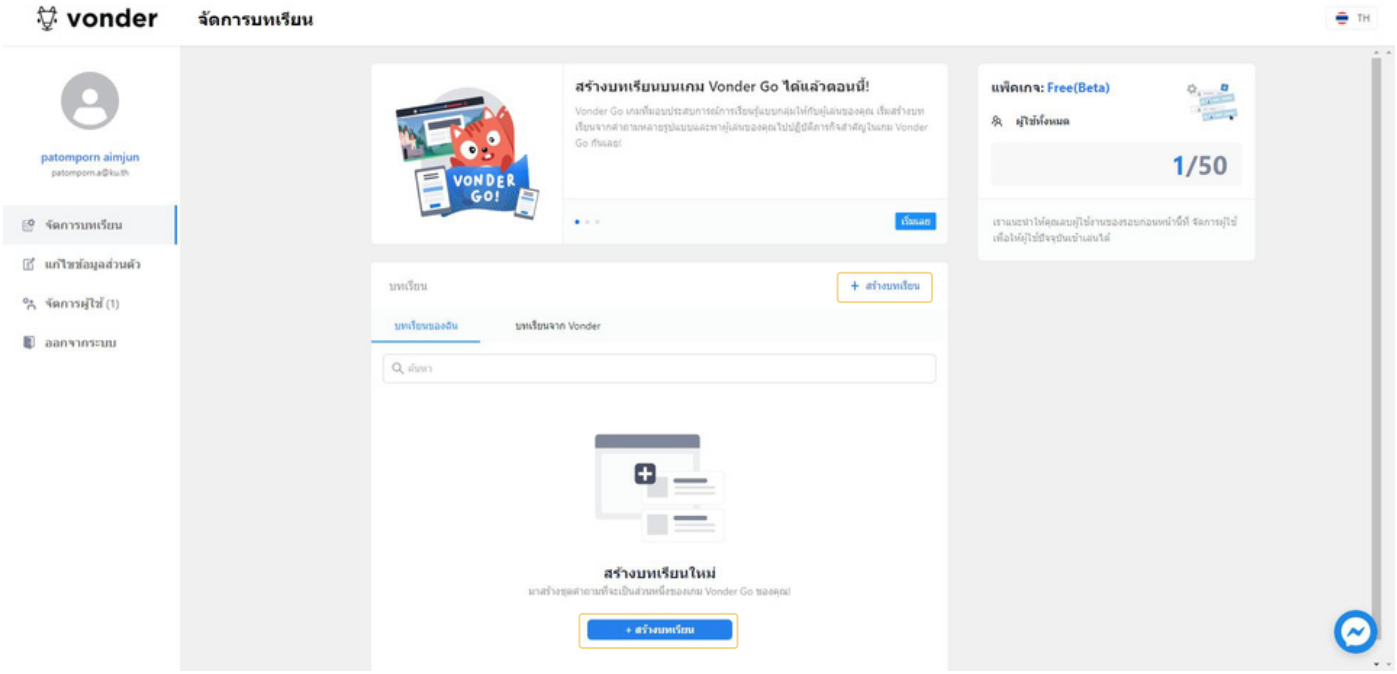
- หมายเลข 6 ปุ่มออกจากระบบ กดปุ่มเพื่อการออกไปที่หน้าต่าง Login เพื่อเปลี่ยนบัญชี หรือ ID อื่น



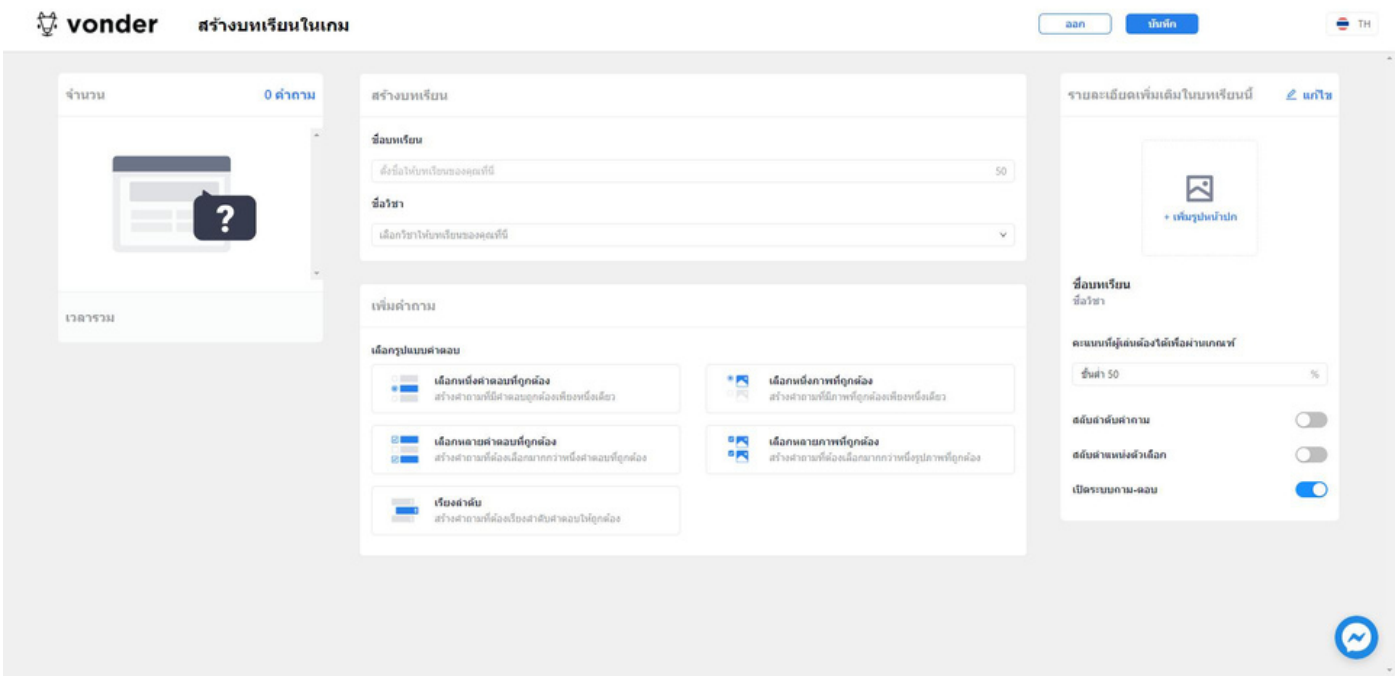
บทที่ 4 มาสร้างบทเรียน VONDER GO กันเถอะ

เริ่มต้นการสร้างบทเรียน

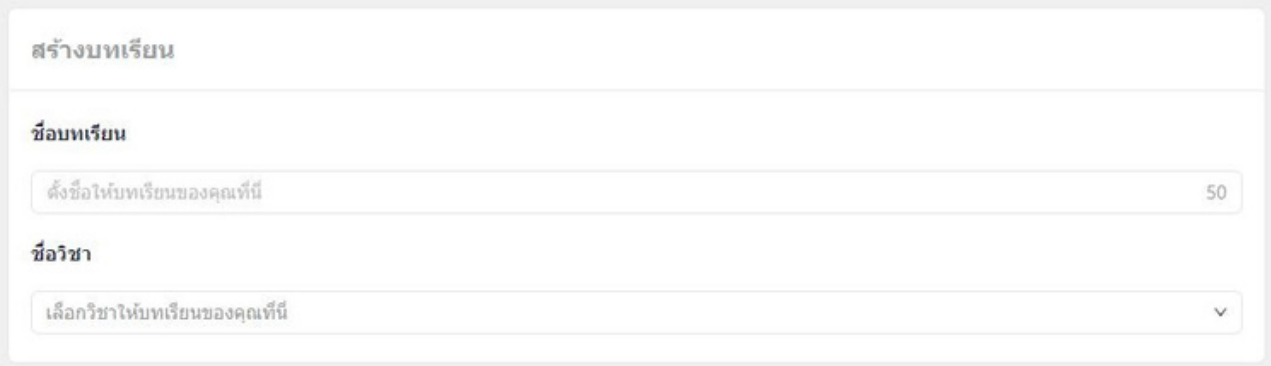
เมื่อทำการสมัครสมาชิกเสร็จสิ้น ให้ทำการ Login เพื่อเข้ามายังหน้าหลัก จากนั้นกดปุ่มสร้างบทเรียน ซึ่งสามารถกดได้ทั้งด้านล่าง และ ด้านบนเพื่อที่จะเริ่มสร้างบทเรียน (แบบทดสอบ) ของตนเอง

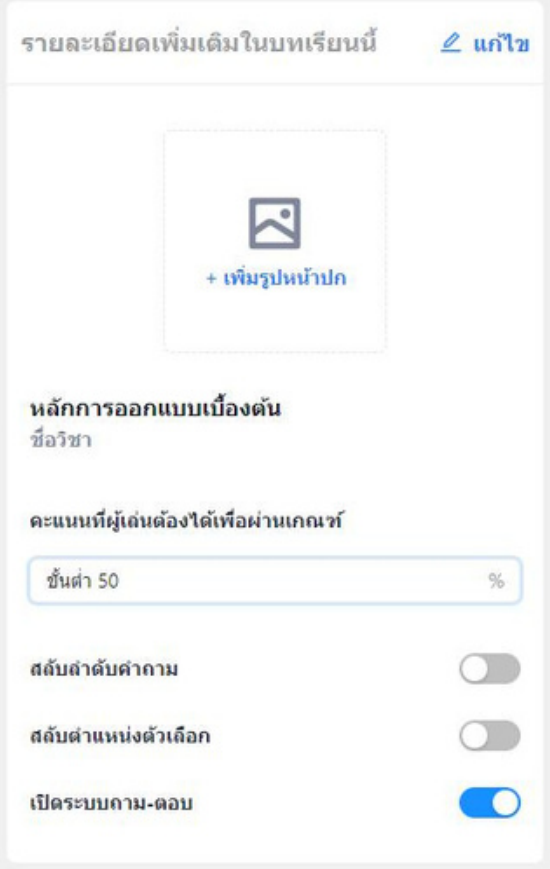


หลังจากกดที่ปุ่ม เริ่มสร้างบทเรียนแล้ว จะปรากฏหน้าจอดังภาพด้านล่าง นั่นหมายความว่าเราสามารถเริ่มสร้างบทเรียนได้แล้ว ต่อไปเราจะมาทำความรู้จักกับเครื่องมือสำหรับการสร้างบทเรียนในเกมตามลำดับ



ขอเริ่มที่จุดแรกกันก่อนเลยนะครับ แน่นอนว่าถ้าเราต้องการที่จะสร้างบทเรียน หรือแบบทดสอบอะไรสักอย่างขึ้นมาแล้วละก็ การตั้งชื่อก็เป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่ง เพื่อที่จะได้บ่งบอกให้ผู้เล่นเห็นได้อย่างชัดเจนว่าเขานั้นกำลังทำแบบทดสอบหรือบทเรียนเรื่องอะไรอยู่ ซึ่ง VONDER GO ก็สามารถใส่ได้ทั้งชื่อบทเรียนและชื่อวิชาเลยเพียงแค่กดเข้าไปในแต่ละช่อง จากนั้นก็สามารถพิมพ์ชื่อได้ตามต้องการครับ





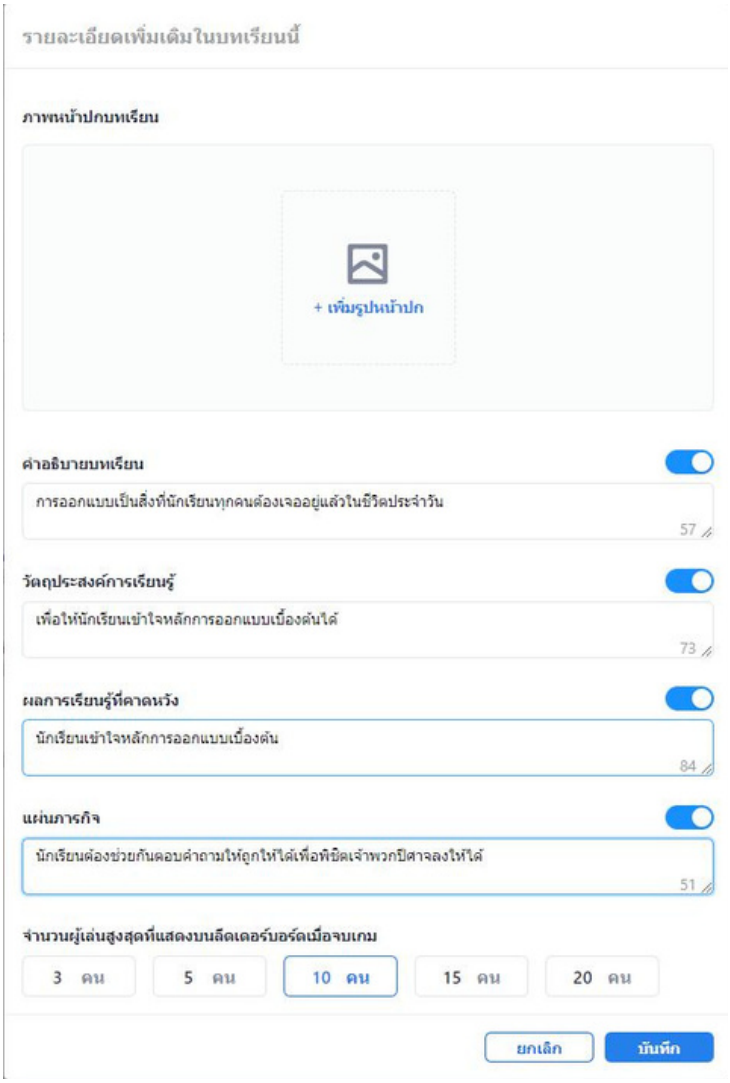
รายละเอียดเพิ่มเติมบทเรียน

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

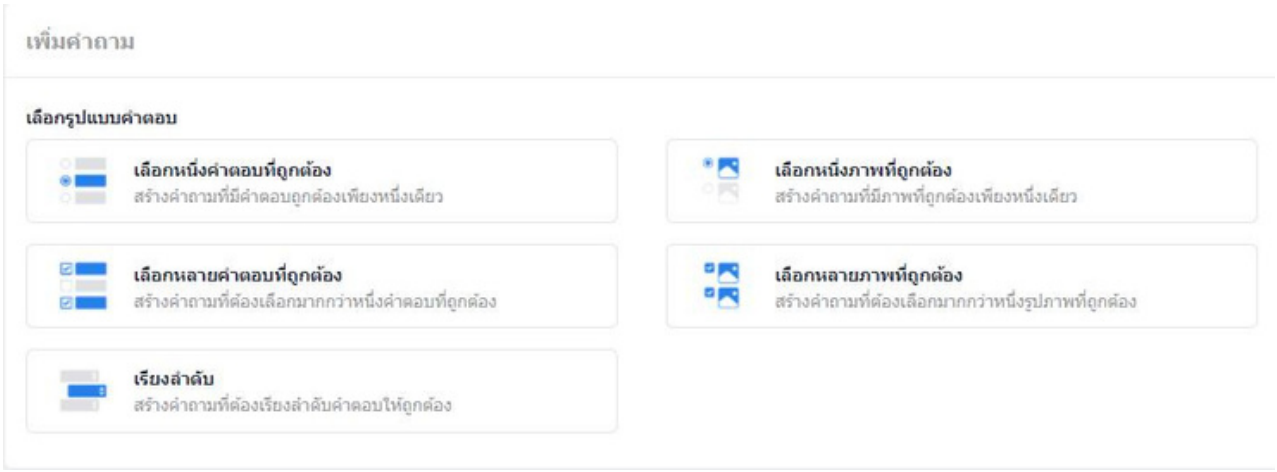
ผู้ทำบทเรียนสามารถเพิ่มได้ว่าจากบทเรียนนี้ต้องการให้นักเรียนที่มาเล่นหรือเรียนรู้นั้นได้ ความรู้เกี่ยวกับอะไร

4. แผ่นภารกิจ

ผู้ทำบทเรียนสามารถใส่ข้อความที่เหมือนเป็นภารกิจของเกมได้ เช่น จงพิชิตมังกรเพื่อช่วยเจ้าหญิงให้สำเร็จ จะช่วยให้เพิ่มความน่าสนใจของเกมมากขึ้น

5. จำนวนผู้เล่นสูงสุดที่แสดงบนลีดเดอร์บอร์ด ผู้ใช้สามารถเลือกได้ว่า เมื่อจบเกมจะให้แสดงผู้เล่นที่มีคะแนนสูงสุดจำนวนกี่คน

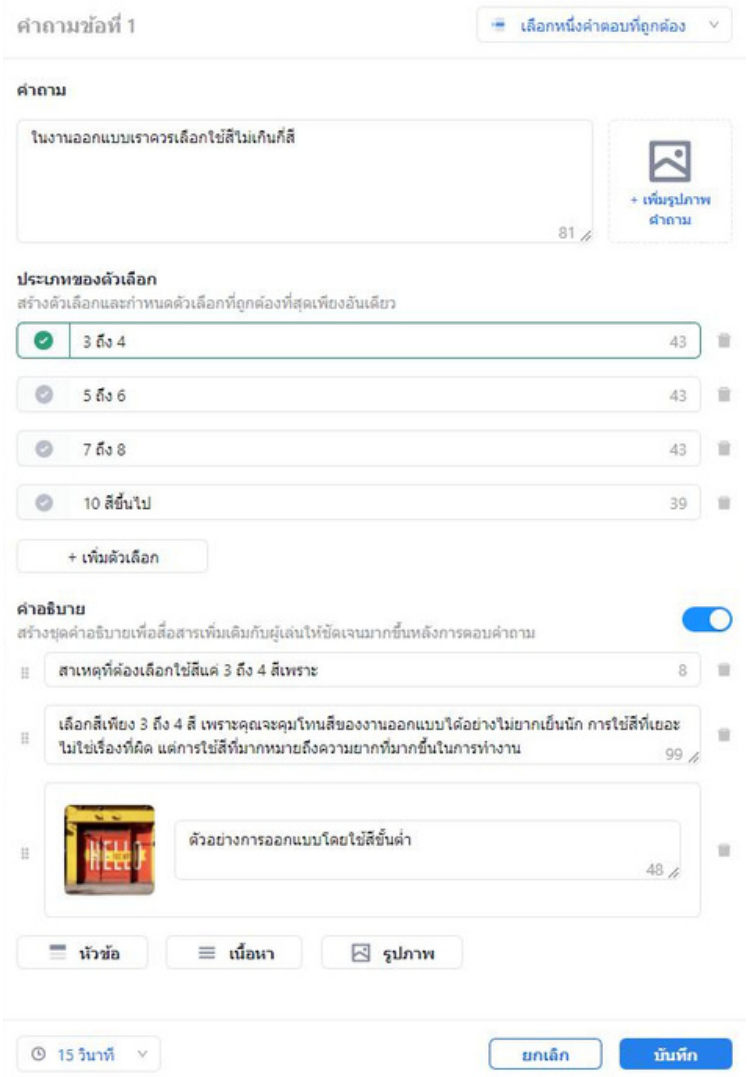
เมื่อตั้งค่าทุกอย่างที่ต้องการจนเสร็จ ให้กดปุ่ม **บันทึก** เพื่อเป็นการบันทึกผลการตั้งค่ารายละเอียดของบทเรียน เมื่อเราพิมพ์ทุกอย่างที่ต้องการแล้ว สิ่งต่อไปที่เราจะทำนั่นก็คือ การสร้างคำถาม และ คำตอบ เพื่อที่จะให้นักเรียนเข้ามาเล่น ซึ่งวิธีการทำก็ไม่ได้ยาก และ ยังมีการเลือกตอบที่หลากหลายด้วยซึ่งเราจะมาดูไปด้วยกันทีละแบบ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



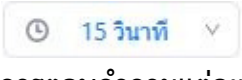
จากภาพด้านบน มีวิธีการตั้งคำถามอยู่ด้วยกัน 5 แบบ ซึ่งเราจะมาดูกันไปทีละแบบ ดังต่อไปนี้

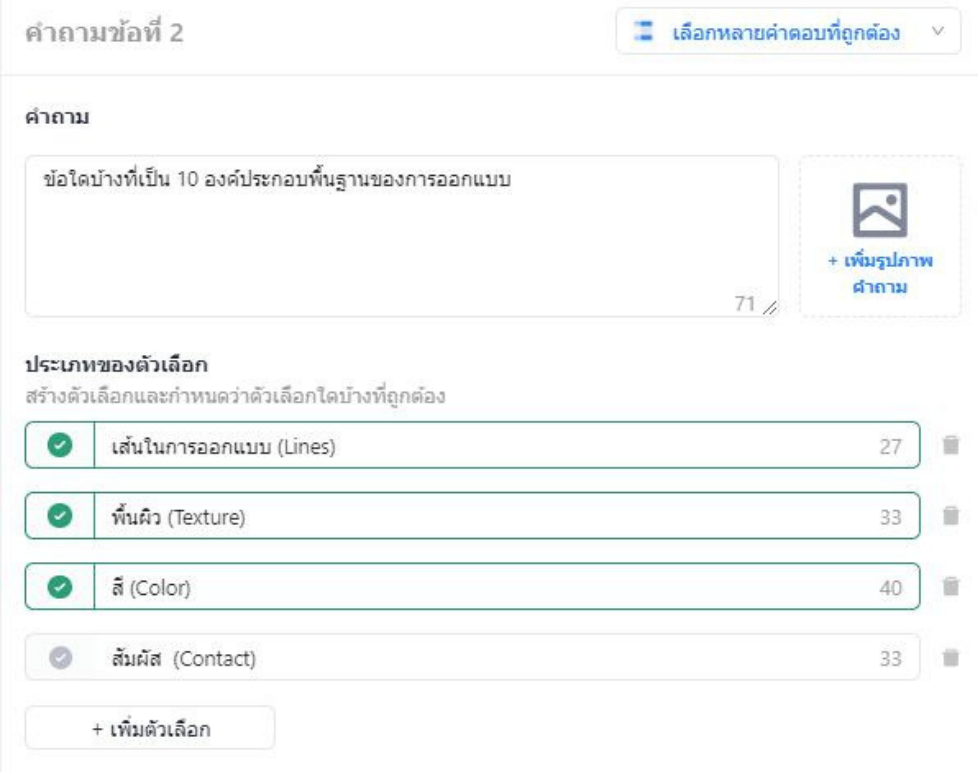
แบบที่ 1 เลือกหนึ่งคำตอบที่ถูกต้อง

จะเป็นการตั้งคำถามที่สามารถเลือกตอบได้เพียงข้อเดียวเท่านั้น โดยในการตั้งคำถามจะสามารถใส่ข้อมูลคำถามและคำอธิบายข้อคำถามนั้น ๆ เพื่อเพิ่มความเข้าใจได้ด้วย



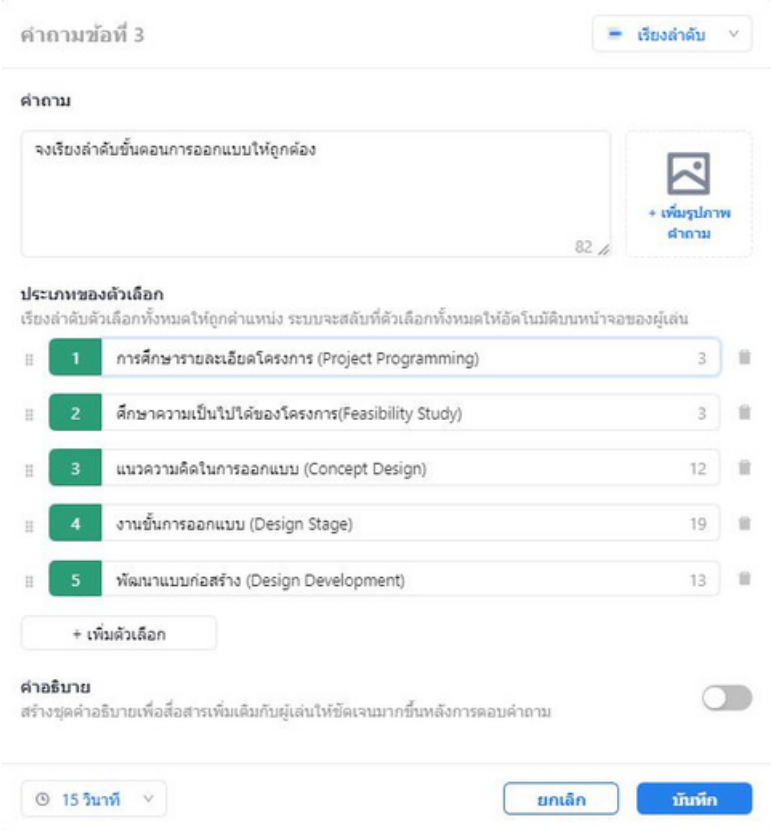
วิธีการสร้าง

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



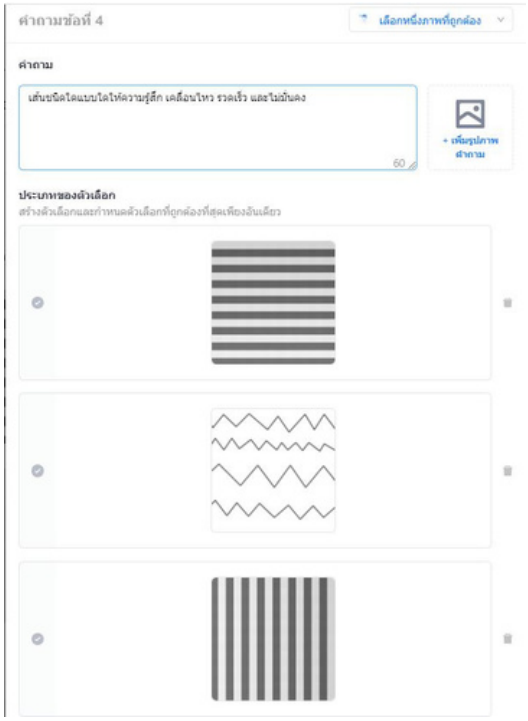
แบบที่ 3 เรียงลำดับ

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



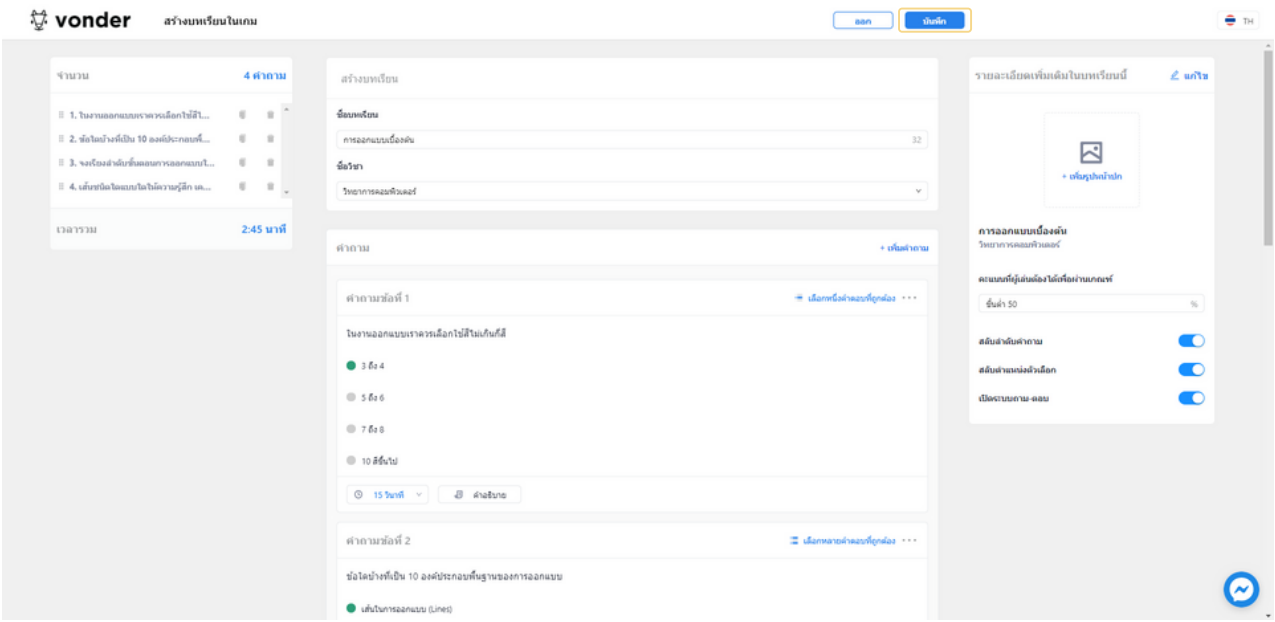
หลังจากที่สร้างบทเรียนหรือแบบทดสอบจนเสร็จ ทางด้านซ้ายมือจะปรากฏจำนวนข้อและเวลารวมทั้งหมดของแบบทดสอบที่ได้สร้างเอาไว้ เพื่อให้ผู้ที่ทำแบบทดสอบได้เห็นว่าควรปรับลดหรือเพิ่มเติมสิ่งใดหรือไม่ เพื่อให้แบบทดสอบออกมาสมบูรณ์ที่สุดนั้นเอง



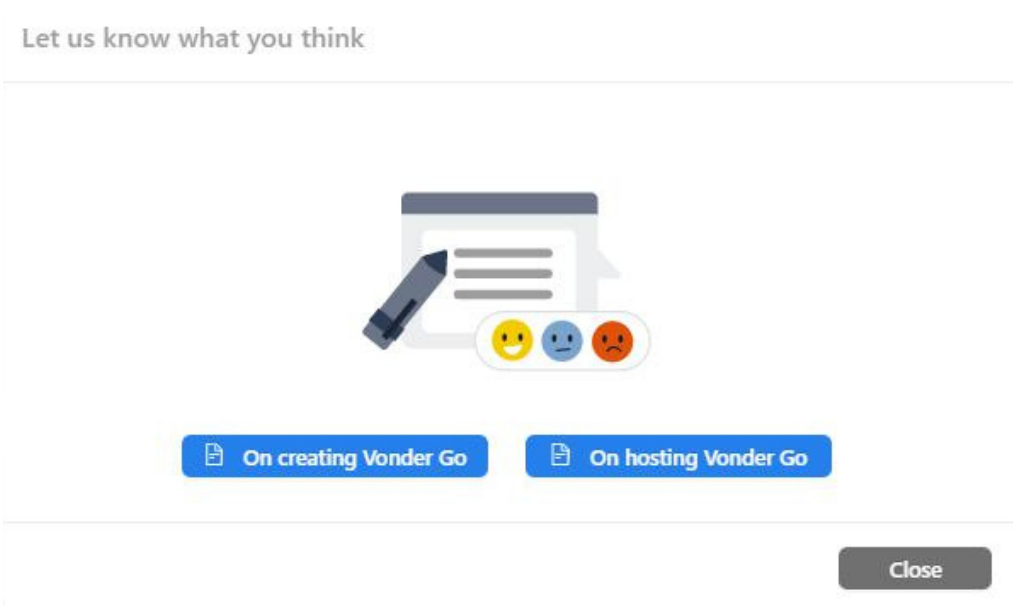
บทที่ 5 สร้าง VONDER GO เสร็จแล้วทำยังไงต่อ

บันทึกแบบทดสอบหรือบทเรียน

เมื่อจัดทำข้อคำถาม และ ตรวจสอบจนเสร็จแล้ว ให้กดปุ่ม บันทึก ดังภาพด่านล่าง เพื่อบันทึกแบบทดสอบของตัวเองลงไป เพื่อเตรียมที่จะใช้งานต่อในอนาคต

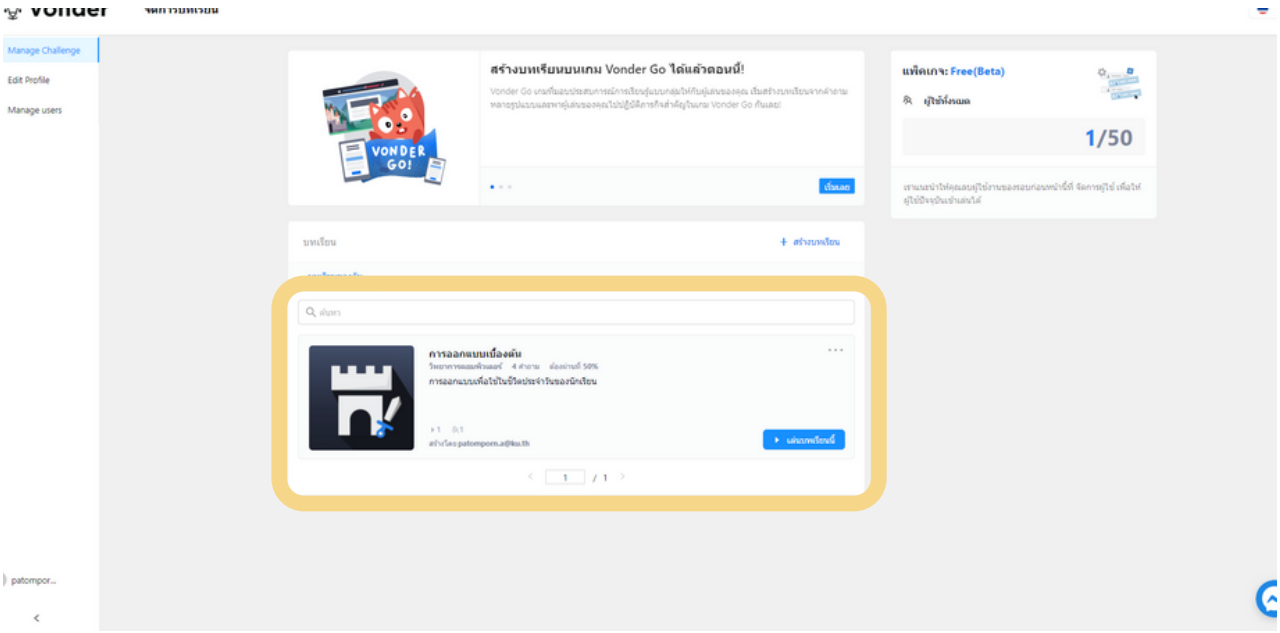


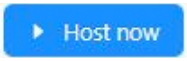
หลังจากบันทึกเสร็จสิ้น จะขึ้นหน้าต่างที่ทางเว็บไซต์ต้องการเก็บข้อมูลเด้งขึ้นมา เราสามารถเข้าไปเพื่อตอบแบบสอบถามให้กับเว็บไซต์ หรือ ไม่ตอบก็ได้ ถ้าไม่ต้องการตอบก็ให้กด Close ไปเลย



มาเริ่มใช้บททดสอบของ VONDER GO กันเถอะ

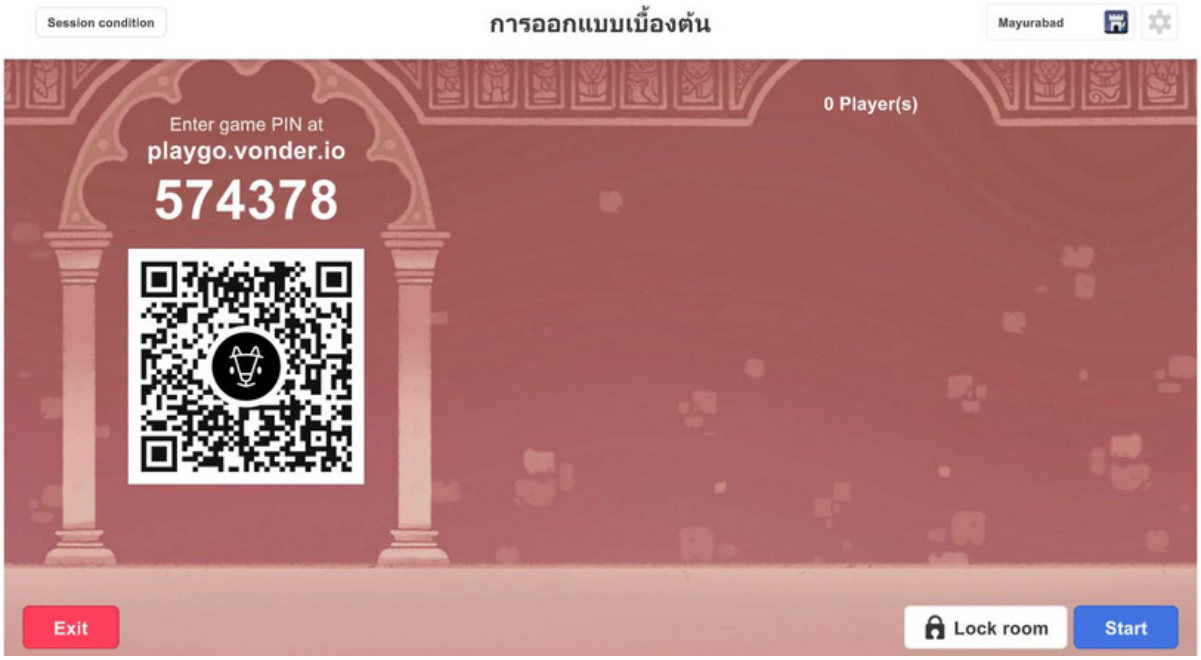
จากนั้นเราจะกลับมายังหน้าแรกสุดของเว็บไซต์ ซึ่งแบบทดสอบหรือบทเรียนของเราก็จะถูกเพิ่มเข้ามาอยู่ในหน้าแรกของเราแล้ว (ตามในกรอบสีแดง) แบบทดสอบจะแสดงข้อมูลต่าง ๆ ตามที่เราได้ตั้งค่าเอาไว้



เมื่อต้องการใช้งานบททดสอบหรือบทเรียนที่เราทำให้กดปุ่ม 

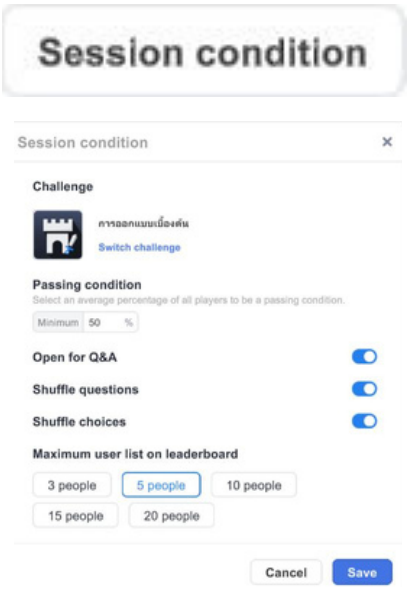
เพื่อเริ่มต้นการใช้งานแบบทดสอบ โดยเมื่อกดแล้วจะขึ้นหน้า VONDER GO ให้กดปุ่ม 

แล้วจะเข้าสู่บททดสอบทันที

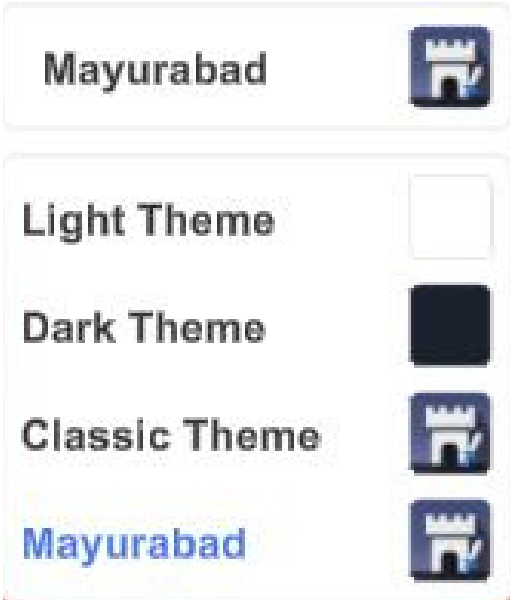


หน้าต่างเริ่มเกมจะเป็นหน้าต่างที่แสดงจำนวนผู้เข้าร่วมว่ามีคนเข้าร่วมแล้วจำนวนกี่คน ซึ่งจำนวนคนสูงสุดที่ได้ คือ 50 คนต่อ 1 รอบ

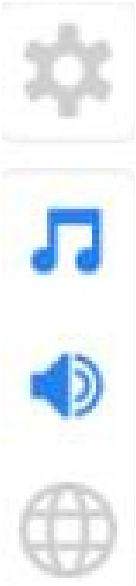
VONDER GO สามารถปรับแต่สิ่งต่าง ๆ ได้ภายในเกมได้ ยกตัวอย่างเช่น การตั้งค่าให้สลับข้อคำถาม สลับตัวเลือกในแต่ละข้อ คะแนนรวม เพื่อชนะเกมหรือแม้แต่ภาพพื้นหลังของเกม นอกจากนี้เกมยังมีเสียง Effect และ เสียงดนตรีประกอบ หากรู้สึกว่าดังเกินไป และ อยากปิดเสียงก็สามารถทำได้เช่นกัน



ปรับแต่งรายละเอียดของเกม



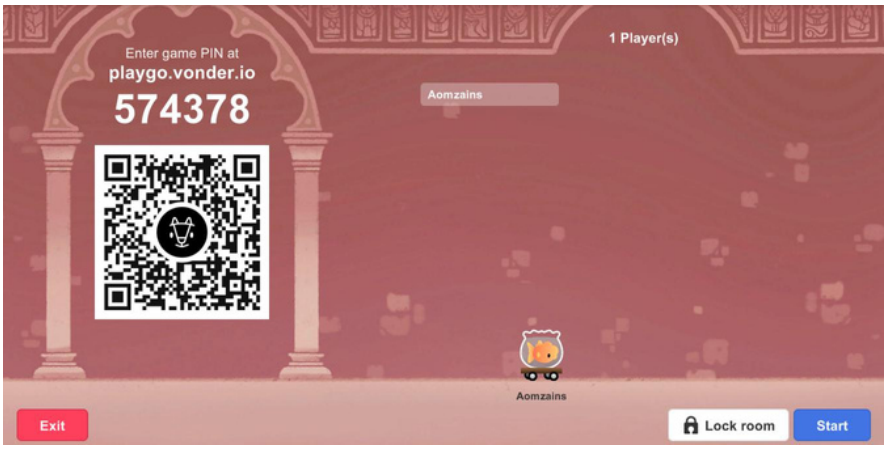
ปรับภาพพื้นหลังของเกม



ปิดเสียง Effect และ ดนตรีประกอบ

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

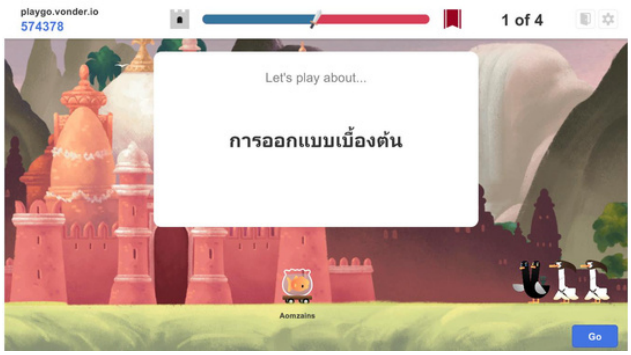


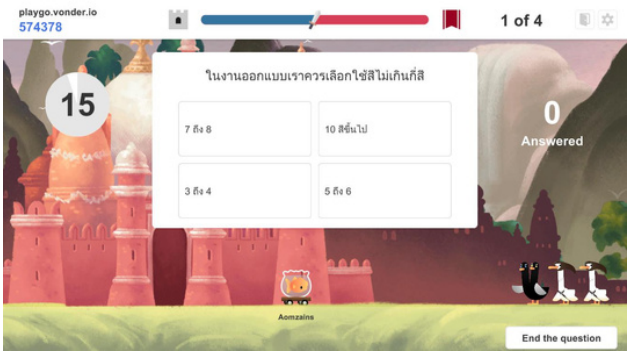


ภาพในหน้าถัดไปจะเป็นภาพที่แสดง เมื่อกดเริ่มเกมไปแล้วว่าจะปรากฏหน้าตาเป็นอย่างไร

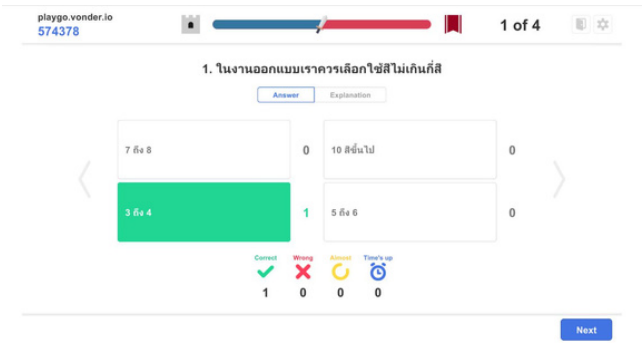
การเริ่มต้นผู้จัดทำ (Host) จะสามารถเป็นคนที่กำหนดได้เลยว่าจะกดเริ่มเกมแต่ละข้อเมื่อไหร่ โดยอาจจะเลือกดูจากความพร้อมของผู้เล่นก็ได้ ว่าอ่านโจทย์เสร็จแล้วหรือยัง เพื่อให้การแข่งขันเป็นไปอย่างเท่าเทียม และ ไม่มีใครถูกทิ้งไว้กลางทาง

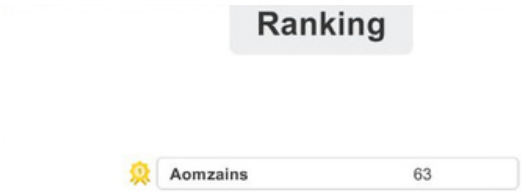
ภาพทางด้านซ้ายมือจะเป็นหัวข้อคำถามที่เราตั้งไว้ โดยผู้จัดทำ (Host)
จะต้องกดปุ่ม Go ทางด้านซ้ายล่างเพื่อให้เกมดำเนินต่อไป





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

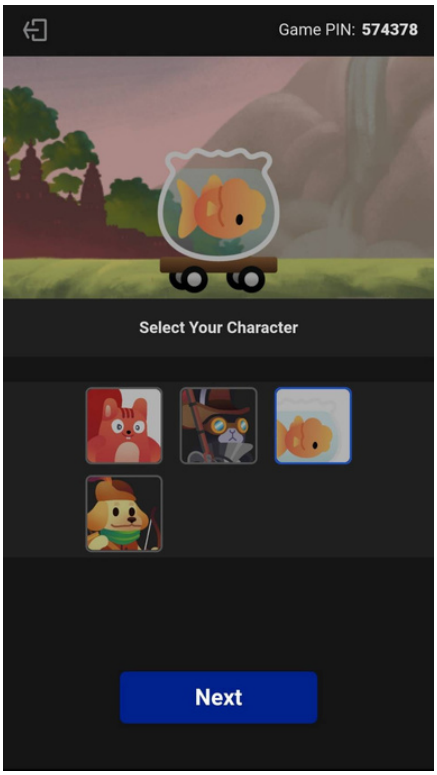




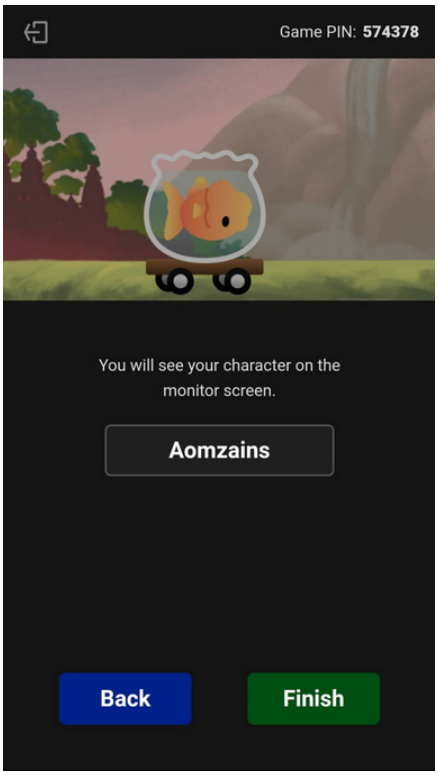
มุมมองของผู้เล่นที่เห็นผ่าน VONDER GO

ด้านบนเราแสดงให้เห็นมุมมองของ ผู้จัดทำ (Host) กันไปแล้วนะครับ ซึ่งในส่วนนี้เราจะให้ได้มองเห็นมุมมองของผู้เล่นบ้างดีกว่า ว่าผู้เล่นนั้นเห็นอะไรกันบ้าง

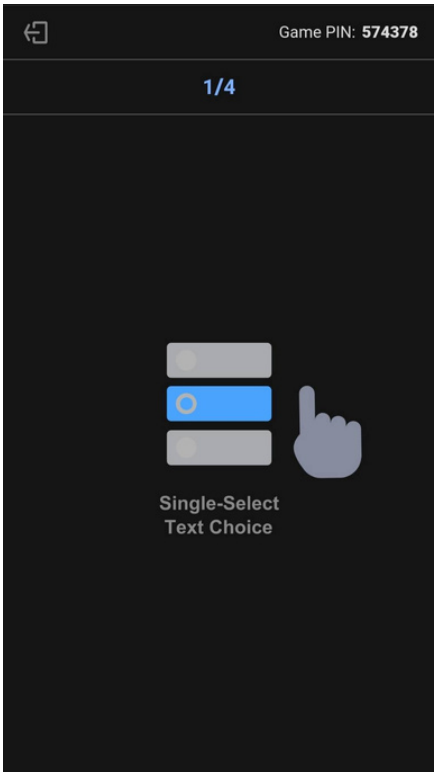
1.หน้าเลือกตัวละคร



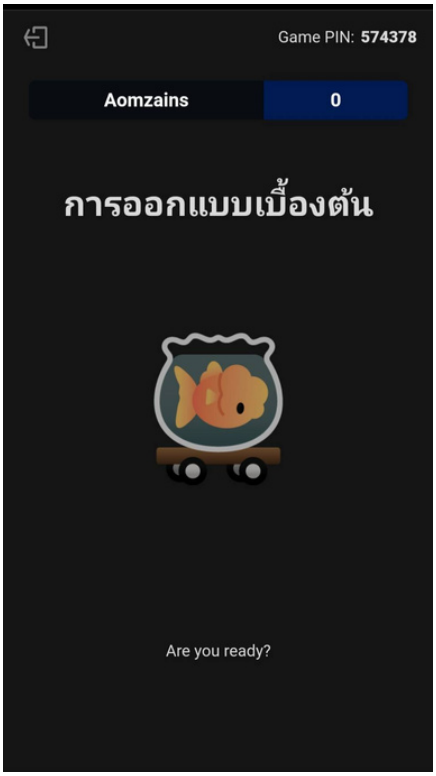
2.ตั้งชื่อตัวละคร



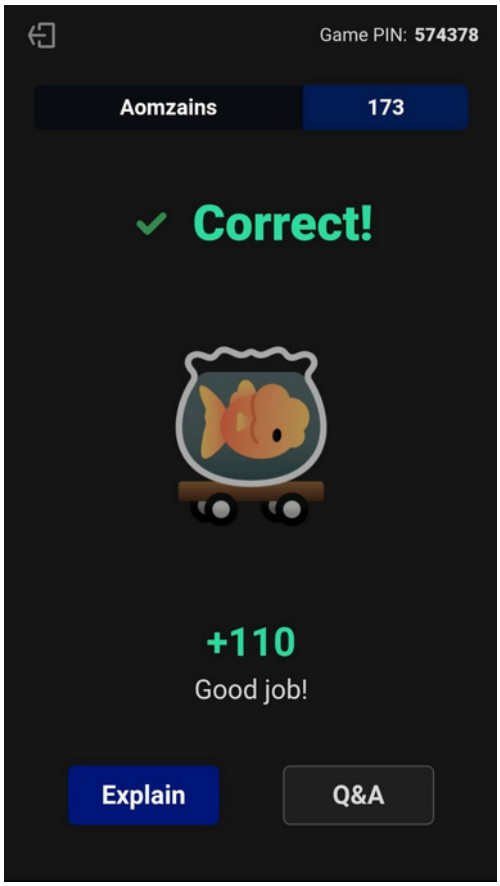
3.แสดงวิธีการตอบคำถามข้อนั้น ๆ



4.หัวข้อของคำถาม

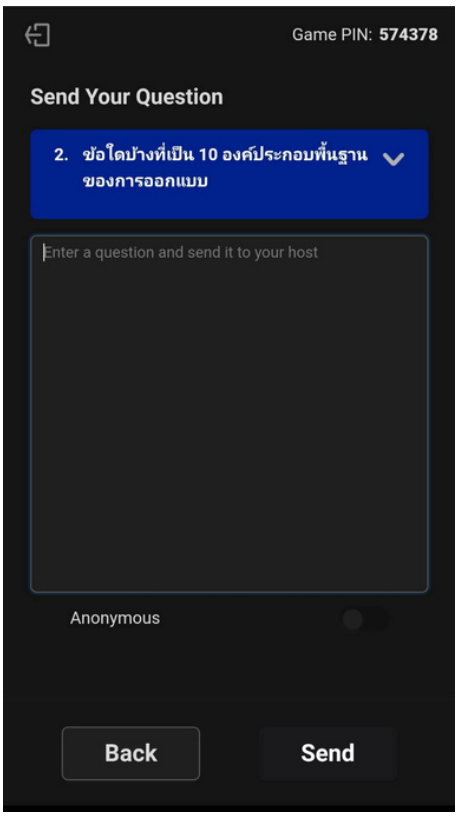


5.แสดงคำตอบ และ คะแนนที่ได้



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 ?



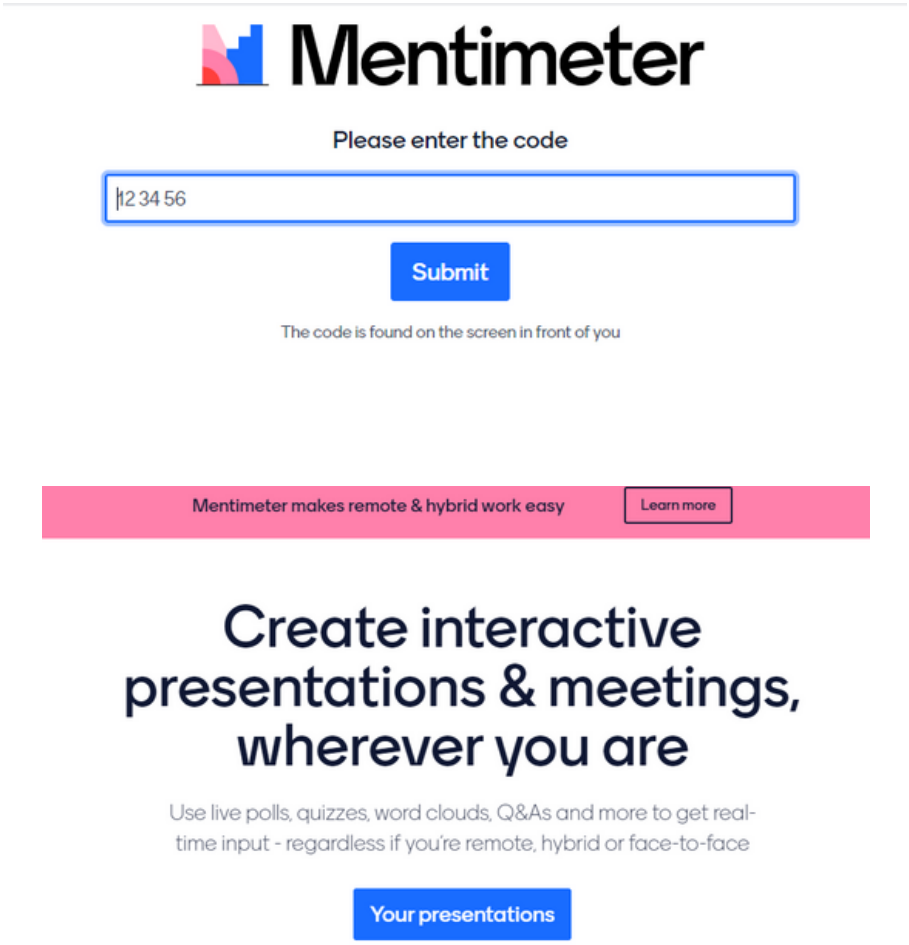
credit : https://www.wegointer.com

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



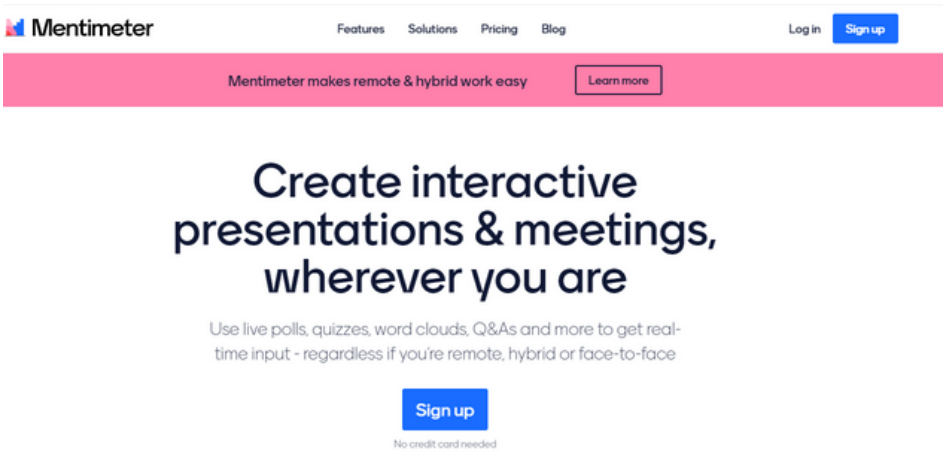
- menti.com ใช้สำหรับการตอบคำถาม
- mentimeter.com ใช้สร้างคำถาม

ดังนั้นแล้วหากคุณเป็นครู จงสร้างคำถามใน mentimeter.com เพื่อให้เหล่านักเรียนของคุณมาตอบในเว็บไซต์ menti.com

ขั้นตอนการลงทะเบียน

ลงทะเบียนง่ายทำได้ไม่เกิน 5 นาที

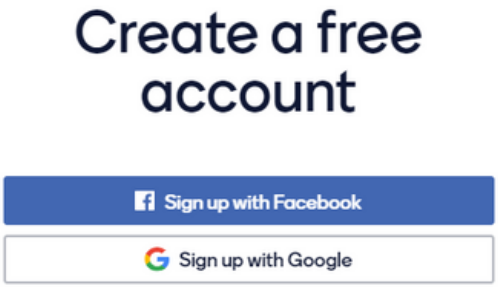
1. เปิดเว็บไซต์ mentimeter.com



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

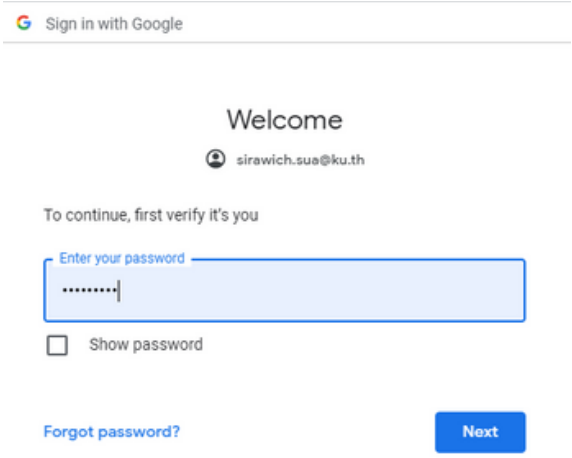
เพียง log-in ก็ใช้งานได้ ไม่มากขั้นตอน ทำได้ง่าย ๆ โดย



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

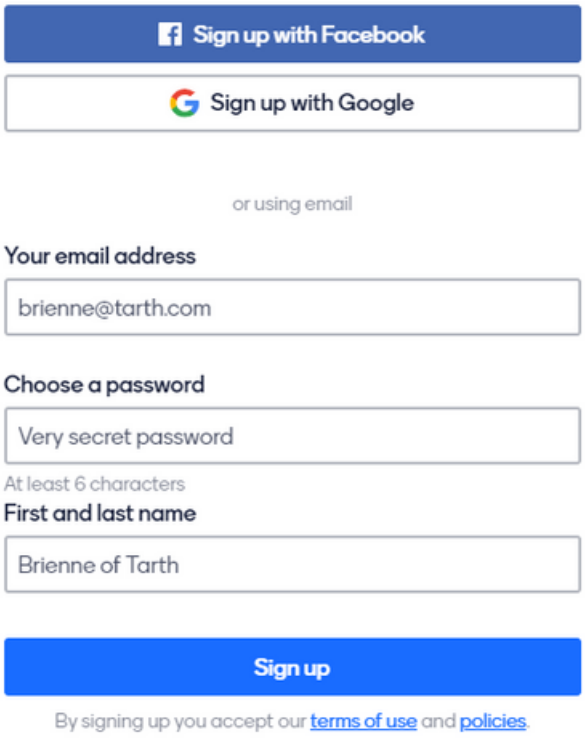
2. หลังจากคลิก Sign up ด้วย account gmail หรือ Facebook นั้นระบบจะนำเรามาสู่หน้าล็อกอินของ SSO ที่คุณเลือก จากนั้นกรอกรหัสผ่านแล้วล็อกอินเพื่อเข้าใช้งาน mentimeter ได้เลย





1.2 ลงทะเบียนด้วย e-mail address

ลงทะเบียนง่าย เพียงกรอก 3 อย่าง 1 คลิก พร้อมใช้งาน

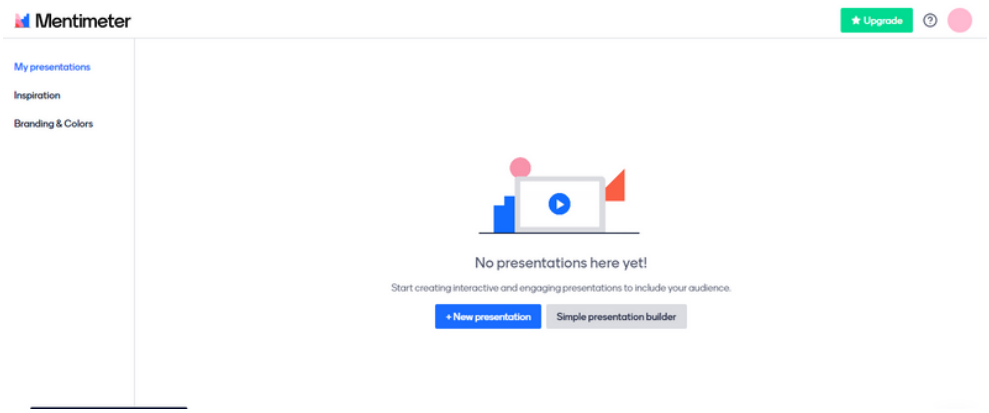


หลังจากที่คลิกปุ่ม sign up เข้ามาแล้ว หากไม่ต้องการสมัครด้วย Facebook หรือ gmail ให้เลื่อนลงมาด้านล่างของหน้าลงทะเบียนได้เลย โดยการลงทะเบียนนี้ทำได้ง่าย ๆ โดยกรอกข้อมูลต่อไปนี้

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

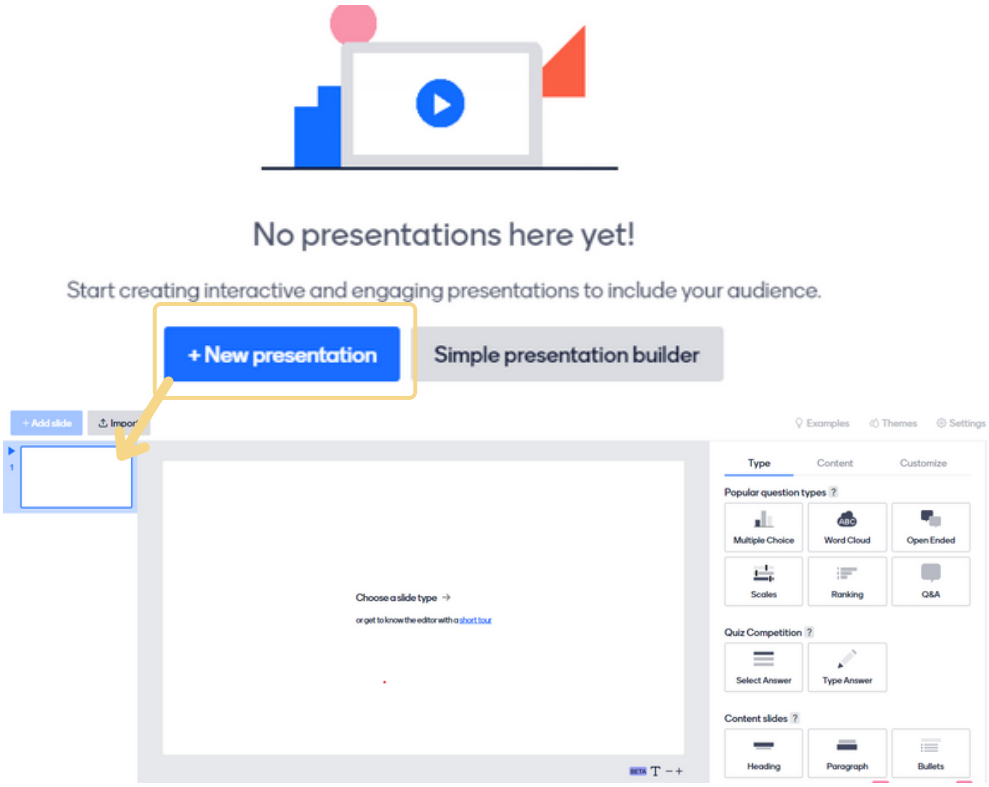


สร้างสไลด์ได้ง่ายด้วย 4 steps
Type Content Customize Share จงจำไว้ให้ดี

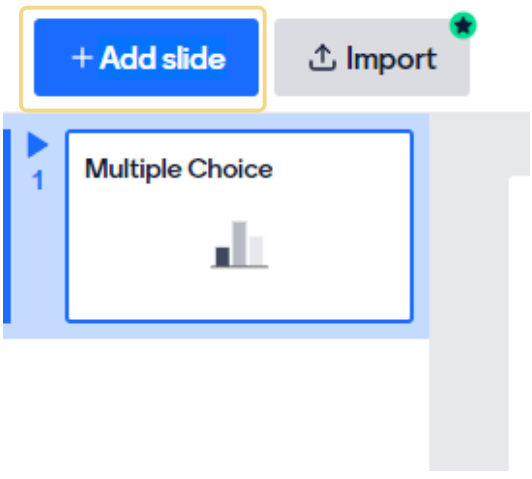
A. การสร้างงานนำเสนอ

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

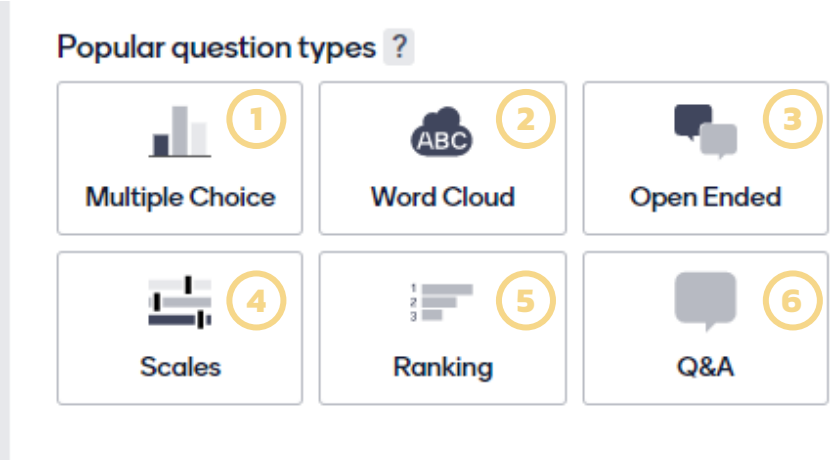


1. Heading สไลด์สำหรับพิมพ์หัวเรื่อง พร้อมคำอธิบายสั้น ๆ
2. Paragraph สไลด์สำหรับบรรยายข้อความที่มีปริมาณมาก
3. Bullets สไลด์ที่แสดงข้อมูลเป็นข้อ ๆ แบบ Bullets points
4. Image สไลด์สำหรับใส่รูปภาพพร้อมคำบรรยายใต้ภาพเล็กน้อย
5. Video สไลด์สำหรับใส่วิดีโอ โดยสามารถนำ URL จาก youtube มาใส่ได้
6. BIG สไลด์ที่ใช้แสดงข้อความตัวใหญ่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

B. Question Slides

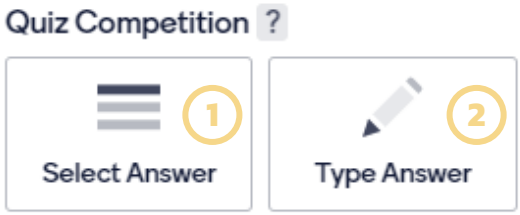
เป็นประเภทสไลด์กำลังการสร้างคำถามที่ให้นักเรียนของเราได้ตอบแบบ real-time โดย mentimeter นั้นได้แยกประเภทของ Question Slide เป็น 3 แบบ โดยจะขอแนะนำแบบพื้นฐานที่ใช้กับการสอนได้ง่าย คือ Popular Question Type เป็นแบบคำถามที่เน้นแสดงความคิดเห็น ไม่มีการแข่งขัน ไม่มีคำตอบที่ถูก และ Quiz Competition เป็นแบบคำถามที่ใช้สำหรับการแข่งขันที่คำตอบที่ถูกต้อง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

1. Popular Question Type ประเภทของคำถามที่ผู้ใช้งาน menti นิยมใช้กัน



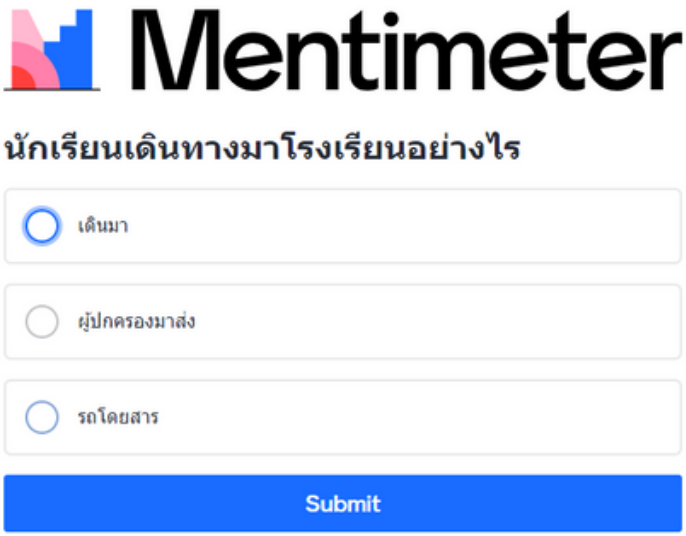
1. Muliple Choice : คำถามแบบเลือกตอบ
2. Word Cloud : คำถามที่ให้นักเรียนพิมพ์ Keyword ขึ้นมาโดยคำที่ซ้ำกันมากจะขนาดใหญ่ขึ้น
3. Open Enden : คำถามที่คำตอบของนักเรียนทั้งหมด จะแสดงผลบนหน้าจอในลักษณะข้อความ
4. Scales : คำถามที่ให้นักเรียนเลือกโหวต โดยคำตอบของนักเรียนจะแสดงผลในรูปแบบ Bar Chart
5. Ranking : 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

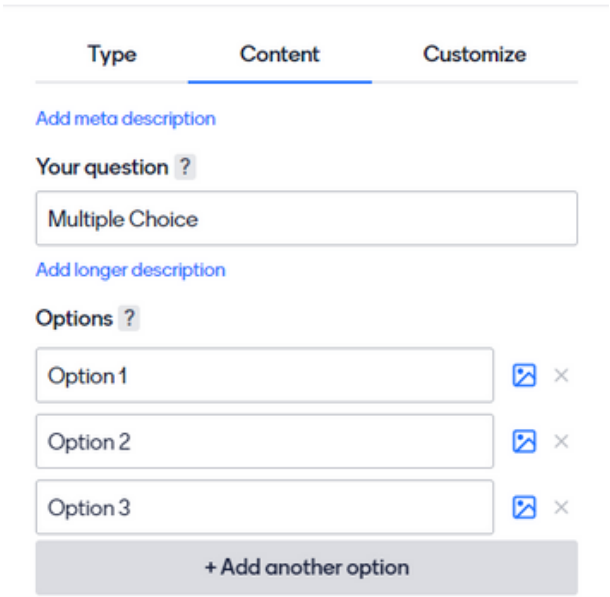


หน้าดูผลการตอบคำตอบสำหรับครู

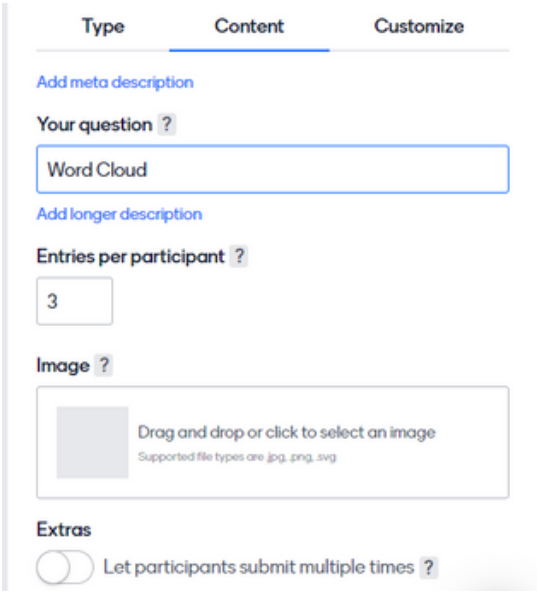
หลังจากได้รู้จักกันประเภทสไลด์ต่าง ๆ แบบพอสังเขปแล้ว ต่อไปเป็นเวลาที่เราจะได้เริ่มสร้างสไลด์ที่เราจะนำไปสอน ไม่ว่าจะเป็น content slide สำหรับบรรยายหรือ question slide สำหรับการตอบคำถาม แล้วก็จำเป็นที่ต้องมีการใส่รายละเอียดต่าง ๆ ว่าจะบรรยายอะไร จะถามอะไร ตัวเลือกมีอะไรบ้าง ซึ่งจะได้เรียนรู้กันในสเต็ปต่อไป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

2. Content : เนื้อหาสไลด์ใส่ใจนักเรียน

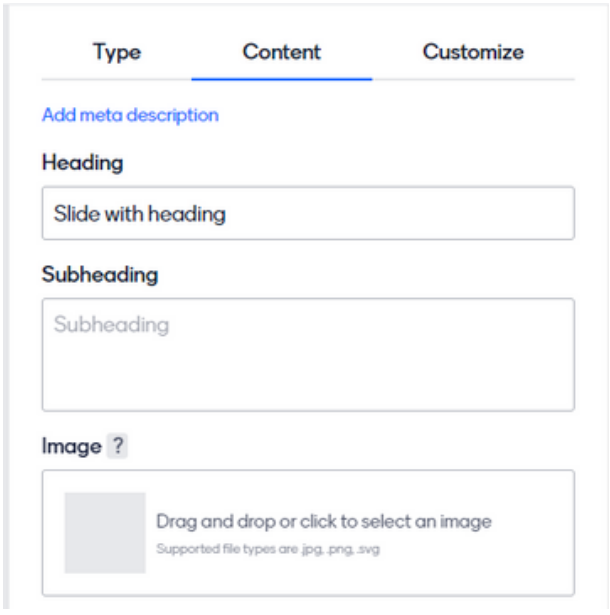
หลังที่เราเลือกประเภทของสไลด์ที่ต้องการจะสร้างได้แล้ว สเต็ปต่อไปจะไปใส่เนื้อหาลงไปในสไลด์ของตัวเองในแถบที่ชื่อว่า Content โดยหากลองเข้าไปแล้วจะสังเกตได้ว่าหน้าตา User Interface ของ content จะมีลักษณะแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับประเภทสไลด์



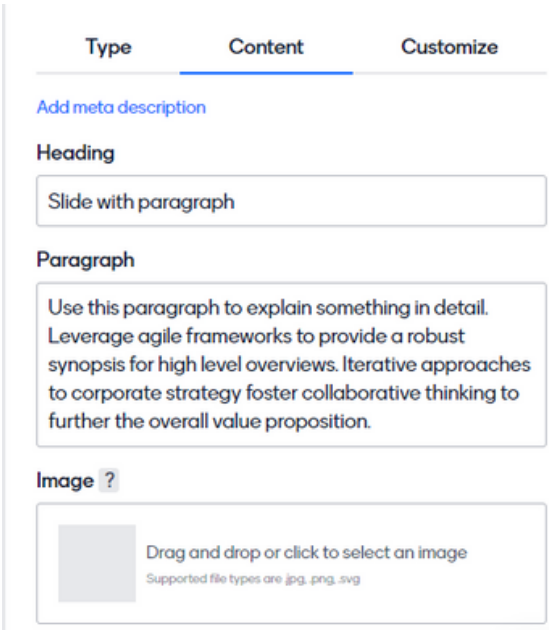
UI สำหรับ Multiple Choice



UI สำหรับ Word Could



UI สำหรับ Heading



UI สำหรับ Paragraph

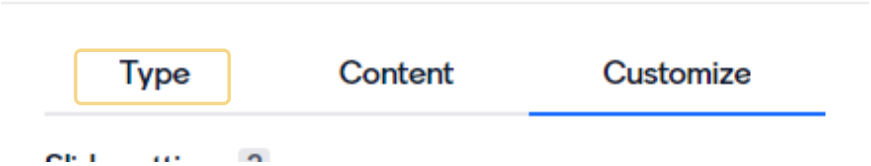
แม้ว่า User Interface จะมีลักษณะที่แตกต่างกันออกไป แต่ User Interface ในแต่ละแบบนั้นก็มีจุดประสงค์ที่เหมือนกัน คือ การใส่ข้อมูลลงไปในทุกองค์ประกอบของสไลด์ให้ครบ แม้ว่าจะมีหน้าตาที่แตกต่างกันออกไปแต่ก็ยังถือว่าใช้งานได้ง่ายและได้ยากเกินความเข้าใจของเป็นที่ครูแบบเรานะ

ดังนั้นใน step ที่ 2 สำหรับการใส่เนื้อหารายละเอียดลงไปในสไลด์นั้นจะไม่ได้สอนการใส่เนื้อหาของสไลด์ทุกแบบแต่จะสอนสำหรับการใส่เนื้อหาสำหรับประเภทสไลด์ที่มีความซับซ้อนหรือเป็นที่นิยมเท่านั้น

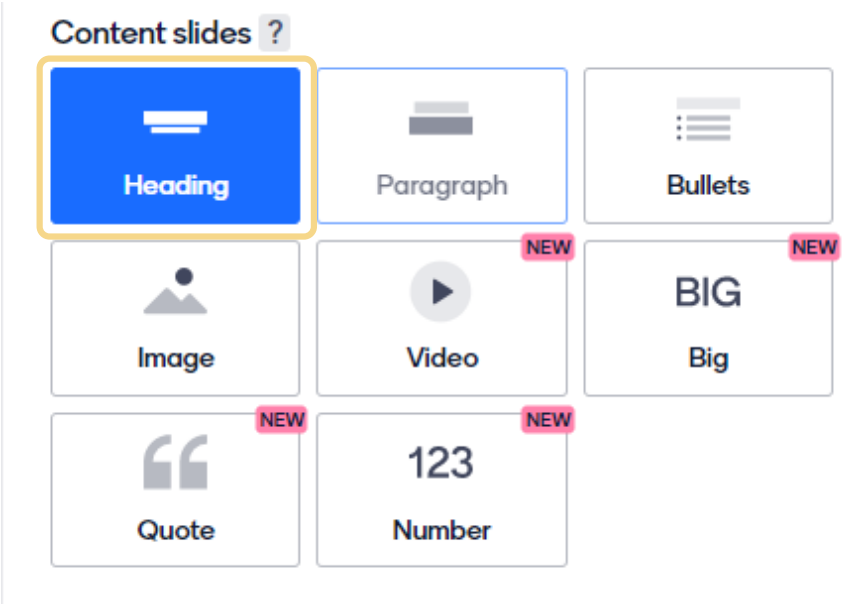
2.1 การสร้างสไลด์ Heading

ในทุก ๆ การเรียนรู้นั้นสิ่งที่ขาดไม่ได้เลยก็ชื่อเรื่องหรือ heading ที่จะบอกว่าวันนี้เราจะศึกษาเรื่องใดก่อนที่จะเข้าสู่เนื้อหาการเรียนรู้ เป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้เลยสำหรับการสร้างสไลด์แล้ว

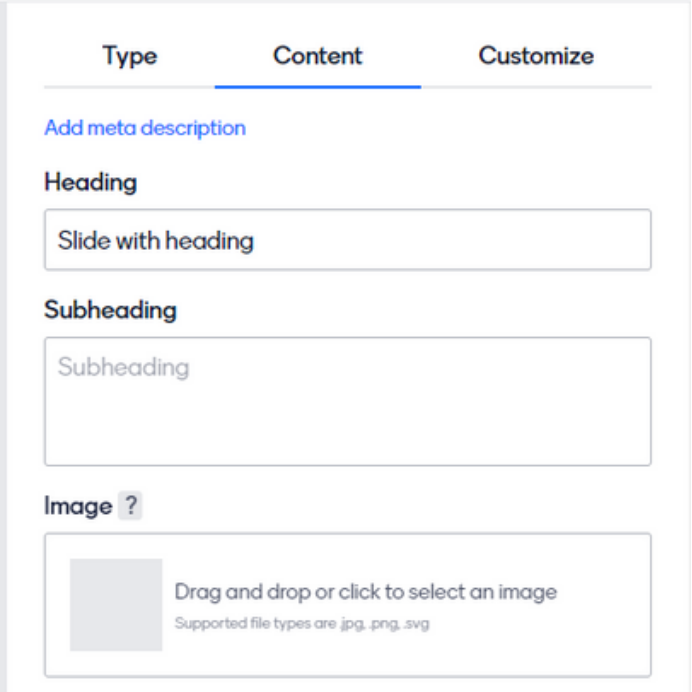
1. โดยเริ่มคลิกที่ Type บริเวณแถบด้านซ้ายมือ



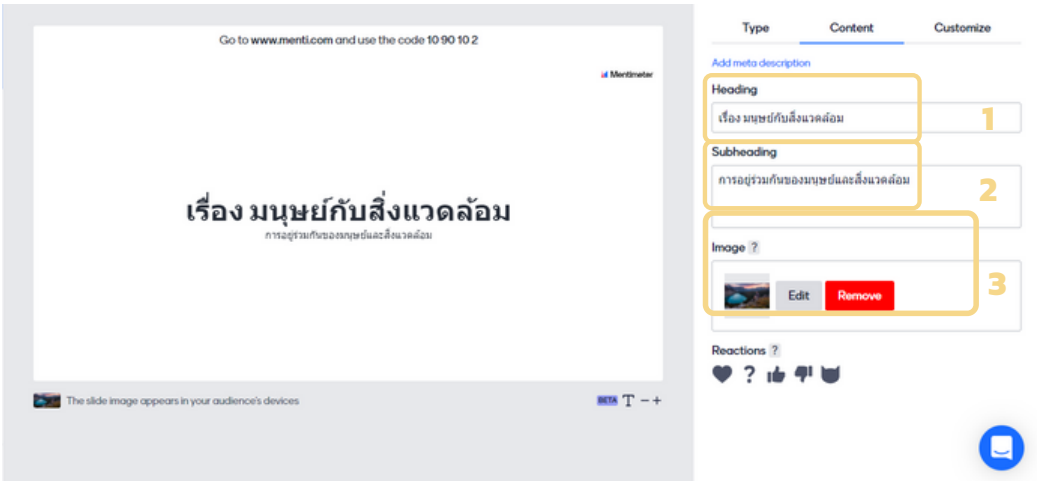
2. เลือกประเภทสไลด์เป็น Heading



3. จากนั้นสลับไปที่แถบ content จะปรากฏ UI ดังภาพ



4. กรอกรายละเอียดต่าง ๆ ลงไปในแถบ Content บริเวณด้านซ้ายมือ โดยข้อมูลต่าง ๆ ที่กรอกไปจะแสดงอยู่บริเวณสไลด์ตรงกลาง



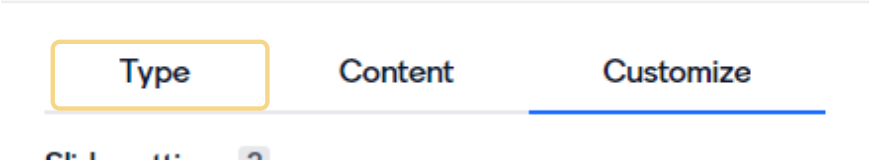
โดยรายละเอียดของ Heading จะประกอบไปด้วย

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

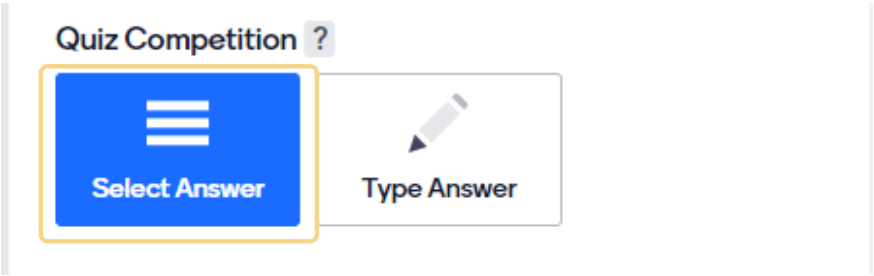
2.2 การสร้างสไลด์ Selected Answer

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

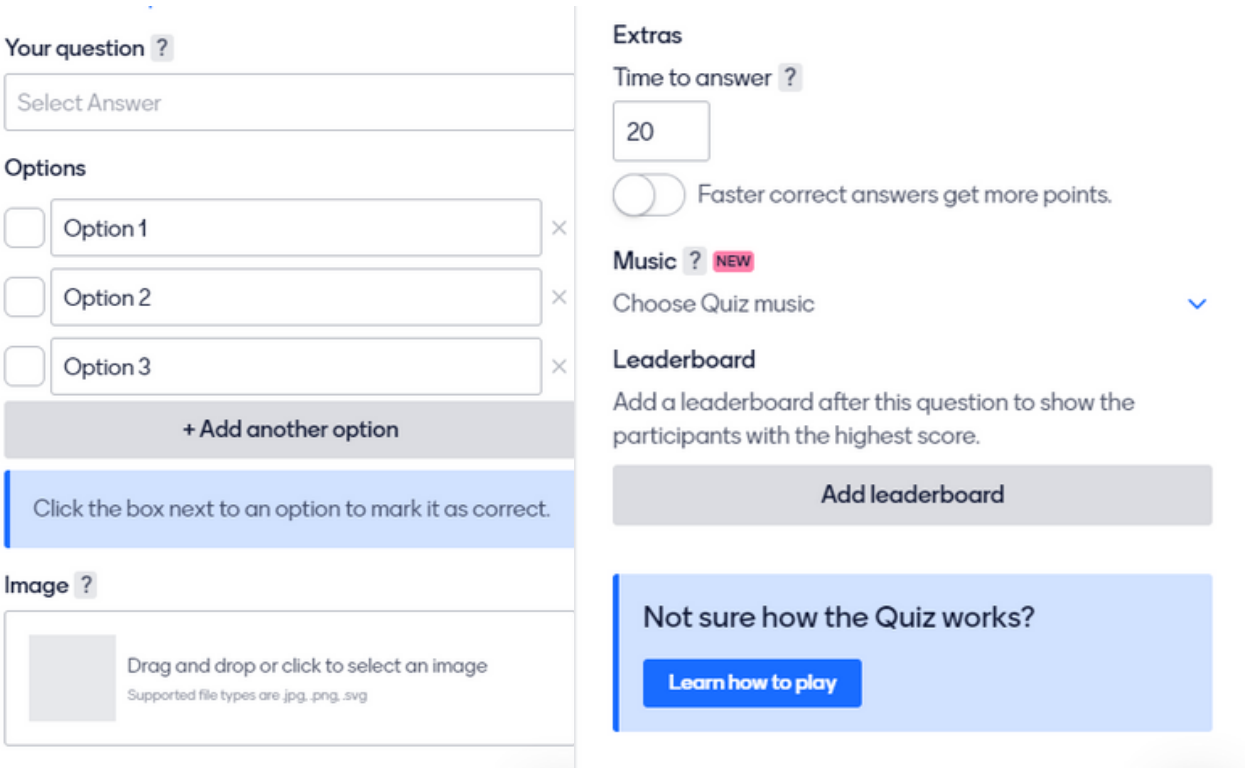
1. โดยเริ่มคลิกที่ Type บริเวณแถบด้านซ้ายมือ



2. จากนั้นเลือกประเภทสไลด์เป็น Select Answer

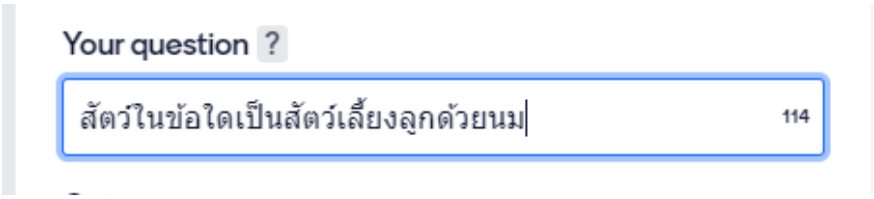


3. จากนั้นสลับไปที่แถบ content จะปรากฏเป็น UI ดังภาพ

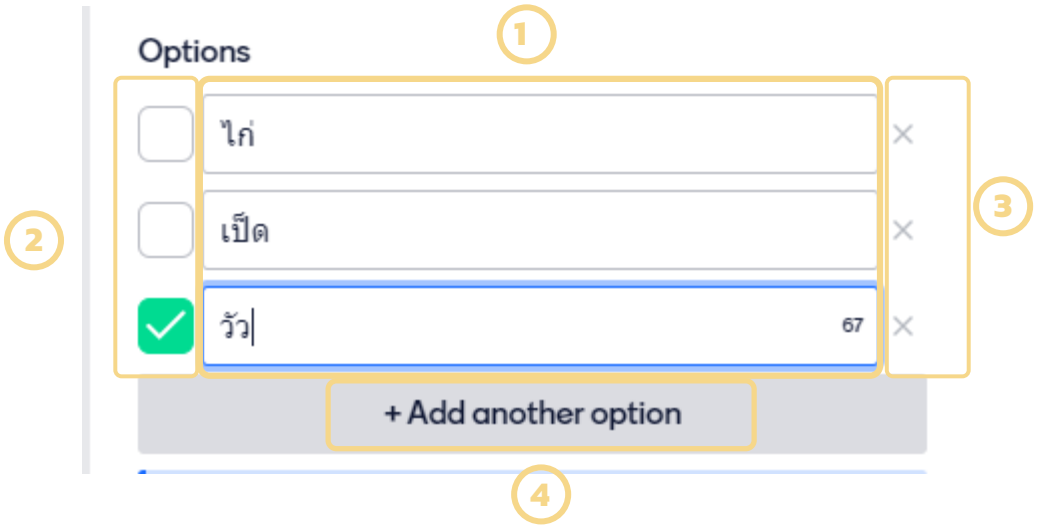


3.1 การสร้างข้อคำถาม

ตั้งคำถามของเราไว้ใน Your Question

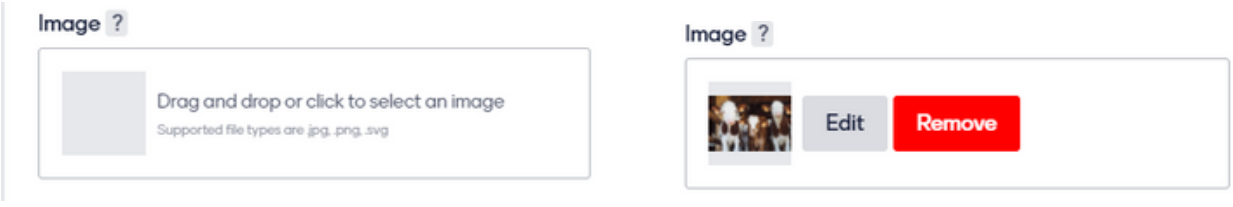


กรอบตัวเลือกของเรากำหนดขึ้นมาโดย



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

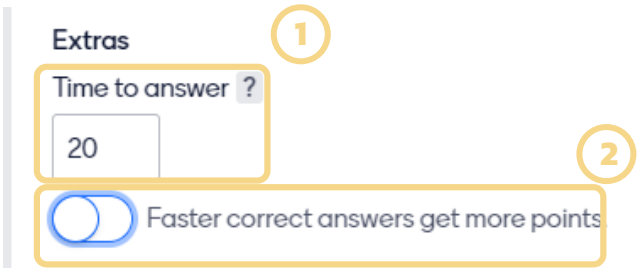
ในส่วนของ Image นั้นเป็นการใส่รูปภาพเพิ่มเติม (จะทำหรือไม่ก็ได้) โดยรูปภาพจะไปปรากฏอยู่บนอุปกรณ์ของผู้ที่เข้ามาตอบคำถาม



ไม่ใส่รูปภาพ ใส่รูปภาพ

หลังจากที่เราได้ทำการสร้างข้อคำถามและตัวเลือกเสร็จเรียบร้อย เราจะยังไม่ได้จากแถบ content โดยให้เลื่อนลงมาด้านจะพบกับการตั้งค่าต่าง ๆ ได้แก่

1. Time to answer



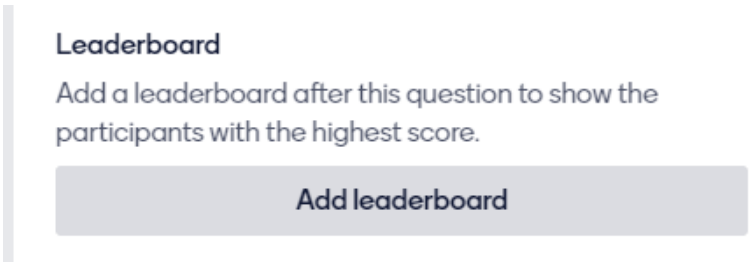
- หมายเลข 1 : ตั้งค่าเวลาในการตอบคำถามในแต่ละข้อ
- หมายเลข 2 : ให้คนที่ตอบข้อที่ถูกได้เร็วที่สุดจะได้คะแนนเยอะที่สุด

2. Music



เลือกเพลงประกอบระหว่างที่ทำการตอบคำถาม

3. Leader Board

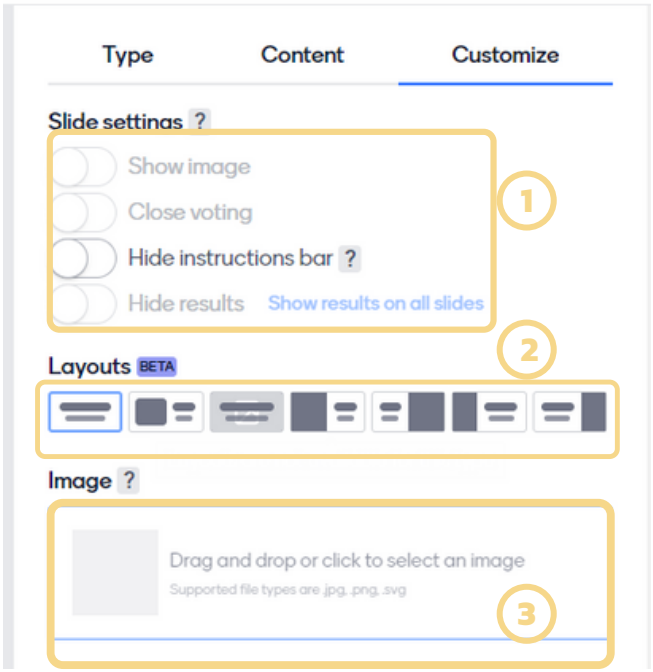


หากกด Add leaderboard จะแสดงผลอันดับว่าใครได้อันดับที่เท่าไหร่ภายในสไลด์ถัดไป

หลังจากที่สร้างสไลด์กันเสร็จแล้ว คิดว่าคงมีหลายคนที่ไม่พอใจกันสไลด์ของตัวเองเพราะความเรียบง่าย หรือจากปัจจัยอื่น ๆ แต่ถึงกระนั้นก็อย่าเพิ่งรีบร้อน เพราะในสเต็ปต่อไปเราจะสอนการ customize จัด layout ให้สไลด์ของคุณกลับมาสวยงามโดนใจผู้ชมกันเลย

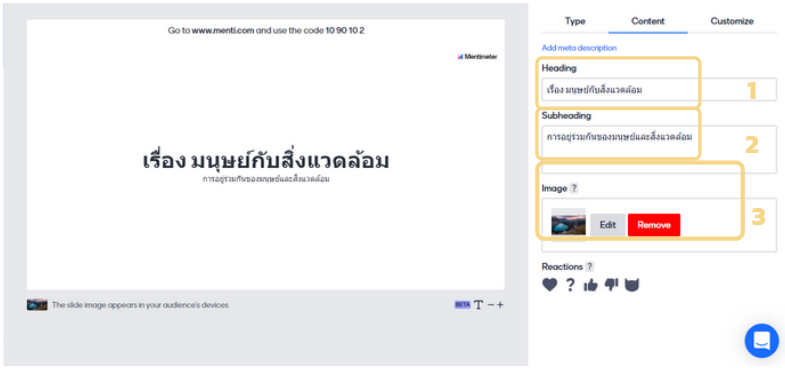
3. Customize : จัดสไลด์โดนใจนักเรียน

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

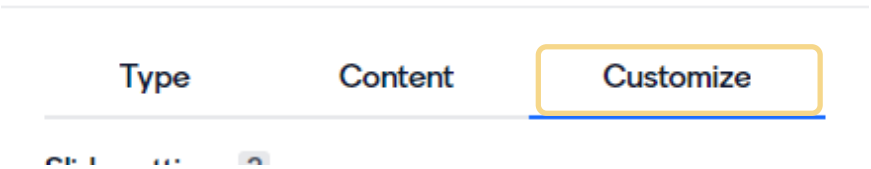
มาลองจัด layout สไลด์ที่เคยทำไว้กันเถอะ



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

Tip : การแทรกรูปภาพสามารถทำได้ในแถบ Content หรือ Customize ก็ได้ให้ผลลัพธ์แบบเดียวกัน

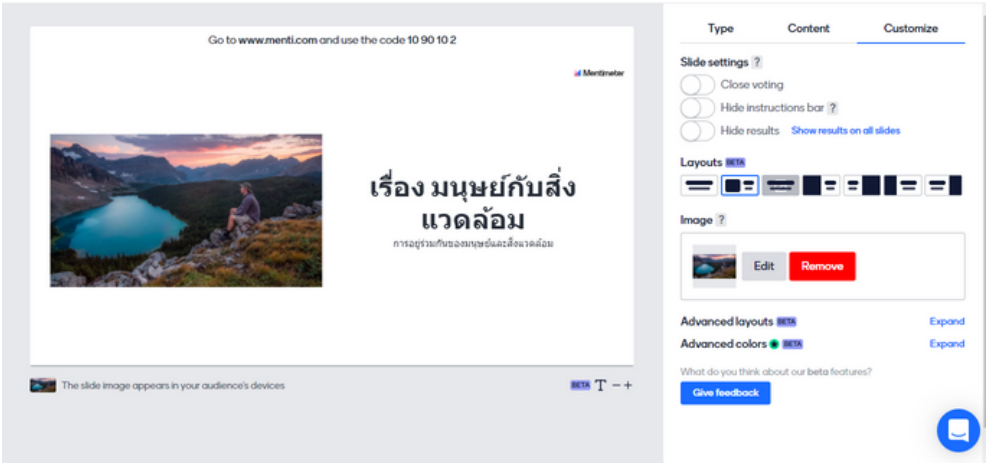
จากนั้นไปที่แถบ Customize



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

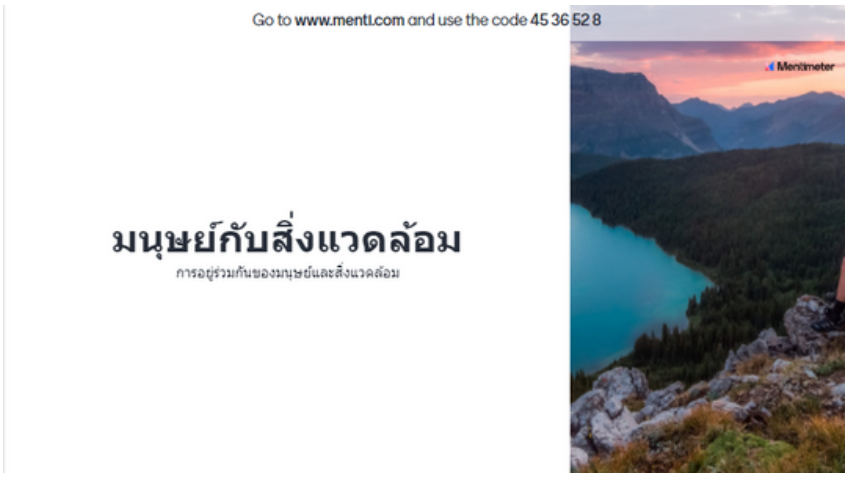
- ดูเรียบง่ายเกินไปหรือเปล่า
- น่าเบื่อเกินไปไหม



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

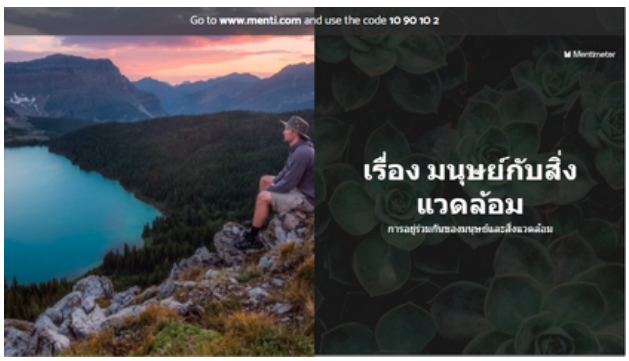
ก่อนใช้ Themes





หลังใช้ Themes

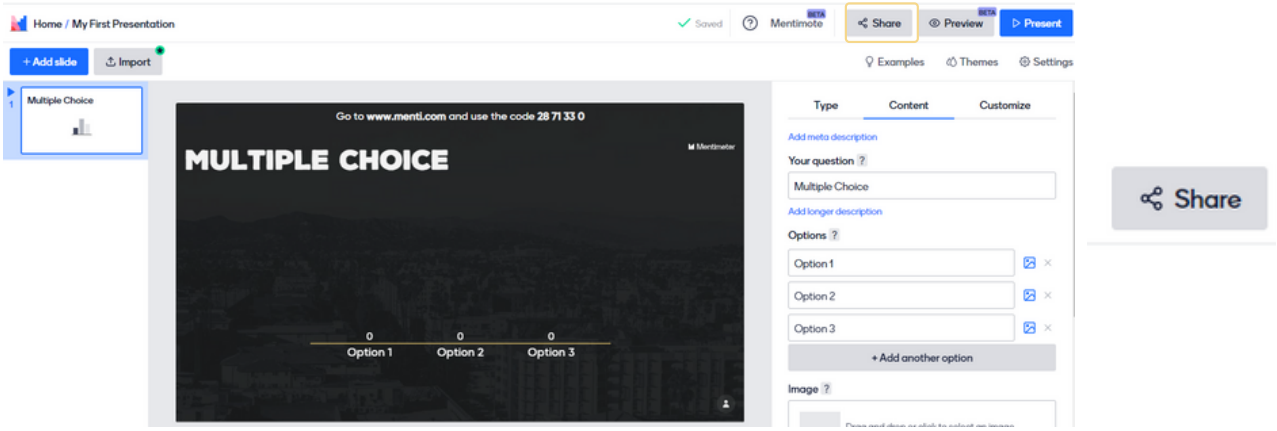


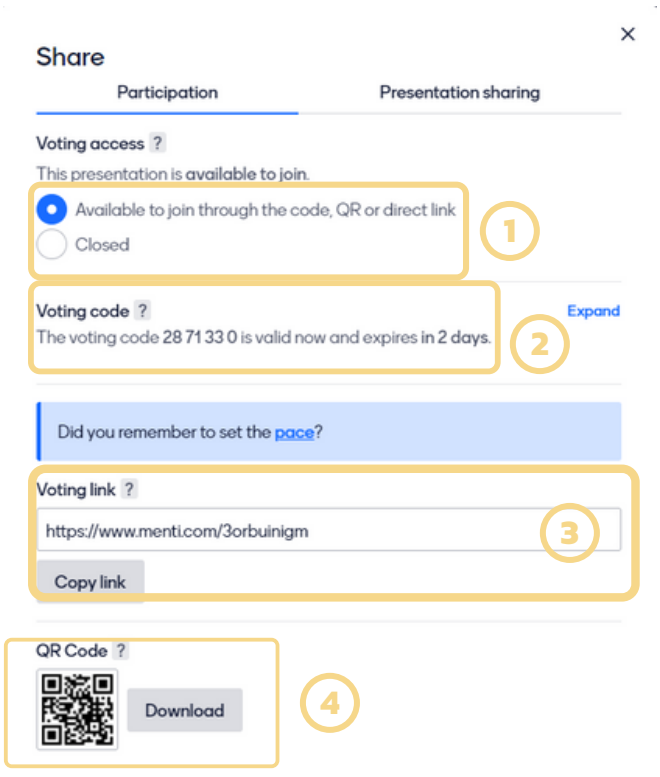


หลังจากที่เราได้ทำการจัด layout ขององค์ประกอบต่าง ๆ เปลี่ยนสี Themes ของเราให้ออกมาสวยดูดี มีความน่าสนใจพร้อมใช้งานกันแล้ว ในลำดับถัดไปก็ถึงเวลาที่เราจะนำผลงานที่เราตั้งใจทำนั้นออกไปเผยแพร่ให้กับนักเรียนของเรากันแล้ว ส่วนวิธีการเผยแพร่จะสามารถทำได้อย่างไรนั้นติดตามกันในสเต็ปต่อไปกันเลย

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

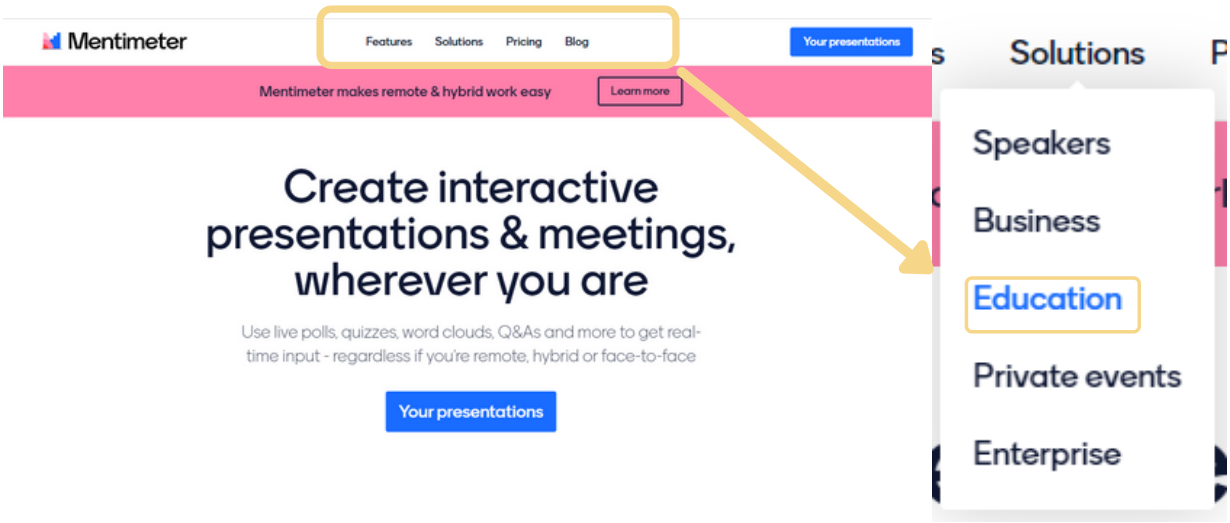
Advance : นำเข้า templates คำถาม ที่ทำได้ง่ายนิดเดียว

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

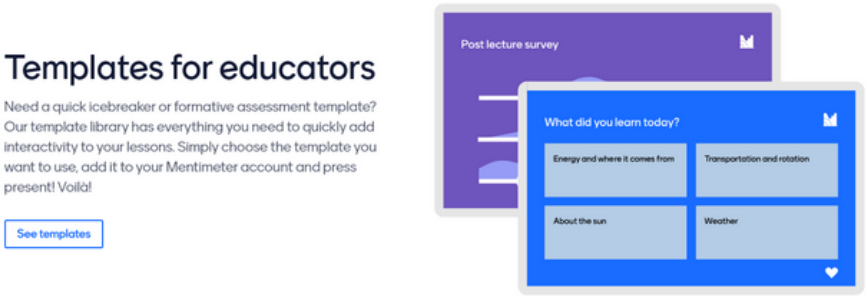
mentimeter เองก็มี community ที่เป็นจากแชร์เรื่องราวหรือเทคนิคต่าง ๆ เกี่ยวกับการนำ mentimeter ไปใช้งาน รวมไปถึงการแชร์ Templates ที่ทำให้เราสามารถนำไปใช้งานได้อย่างง่ายดาย

แล้วจะหา templates เหล่านั้นได้จากที่ไหน ?

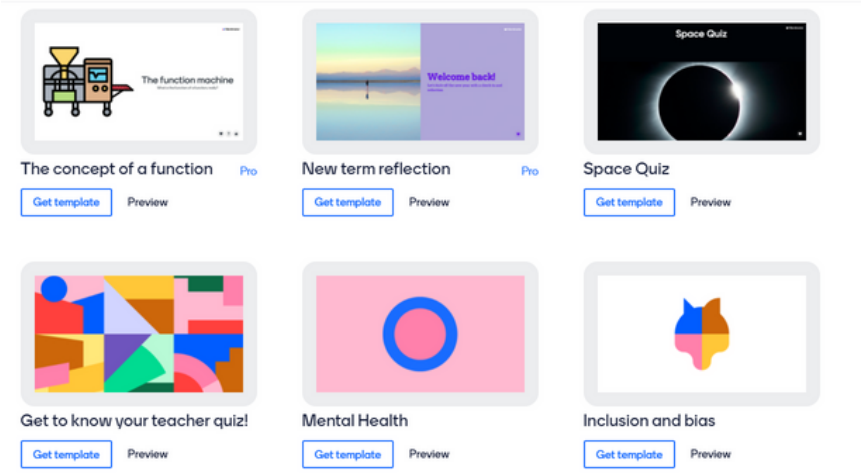
ก่อนอื่นเข้าไปที่เว็บไซต์ mentimeter คลิกที่ solution ด้านบน จากนั้นไปที่ education



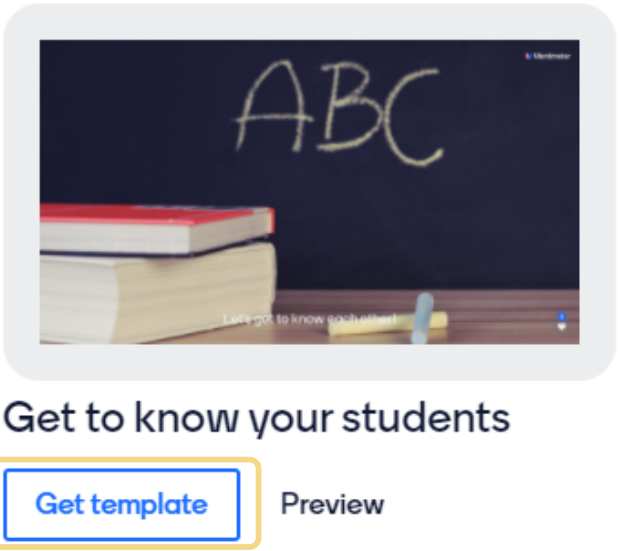
จากนั้นเลื่อนลงด้านล่างจนพบ Templates for educators จากนั้นคลิกที่ปุ่ม see template



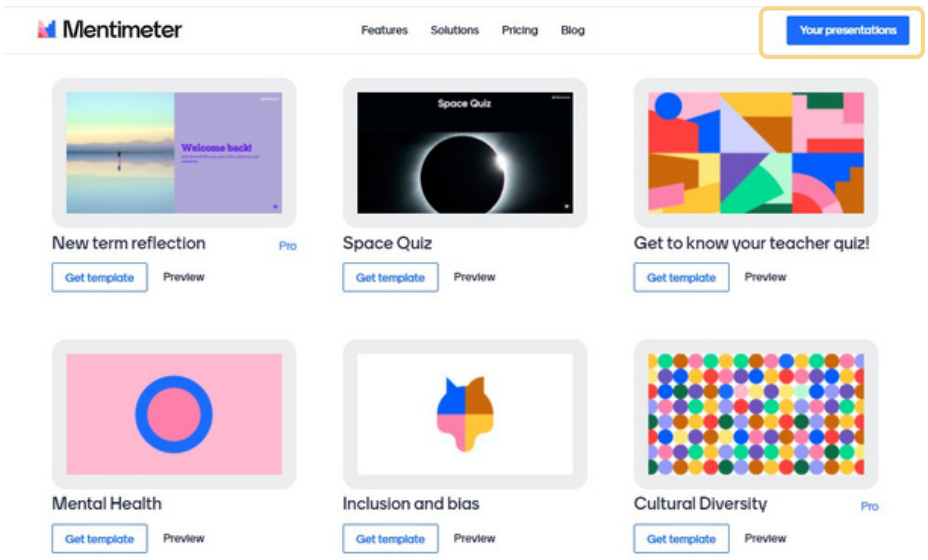
เมื่อเข้ามาถึงหน้านี้แล้ว จะมี templates ให้เลือกมากมาย เลือก templates ที่ถูกใจได้เลย



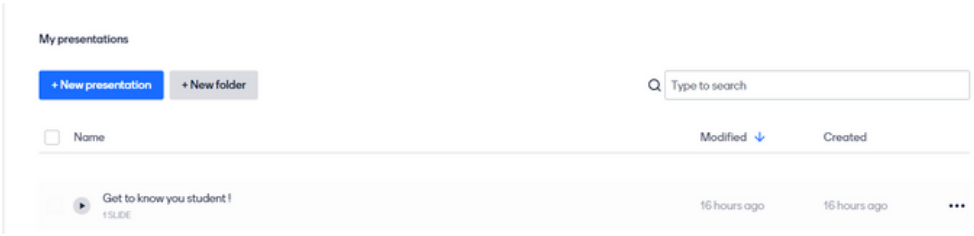
เมื่อได้ template ที่ถูกใจแล้ว คลิกที่ปุ่ม get template เพื่อบันทึก template



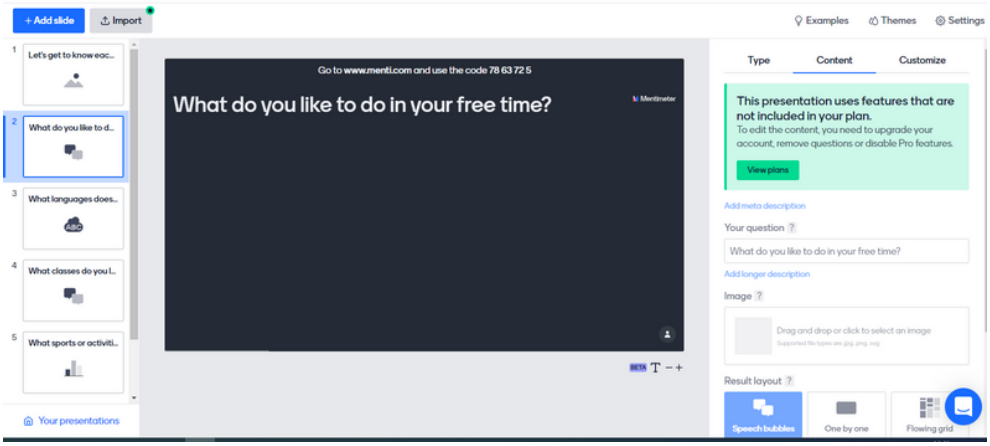
เมื่อบันทึก template ที่ต้องการได้แล้วสามารถดู templates โดยคลิกที่ your presentation



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

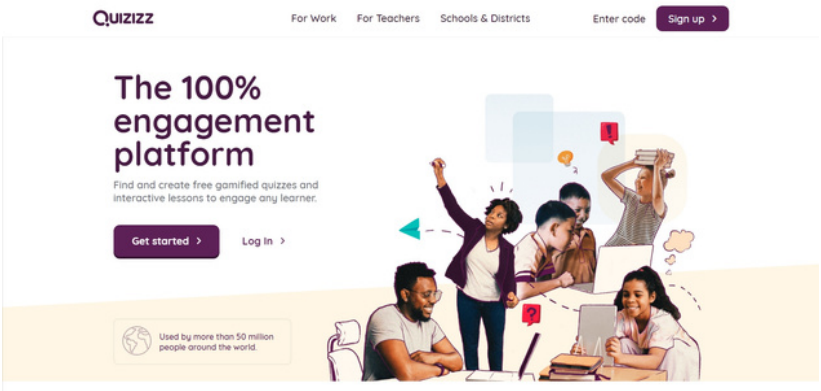
QUIZIZZ

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

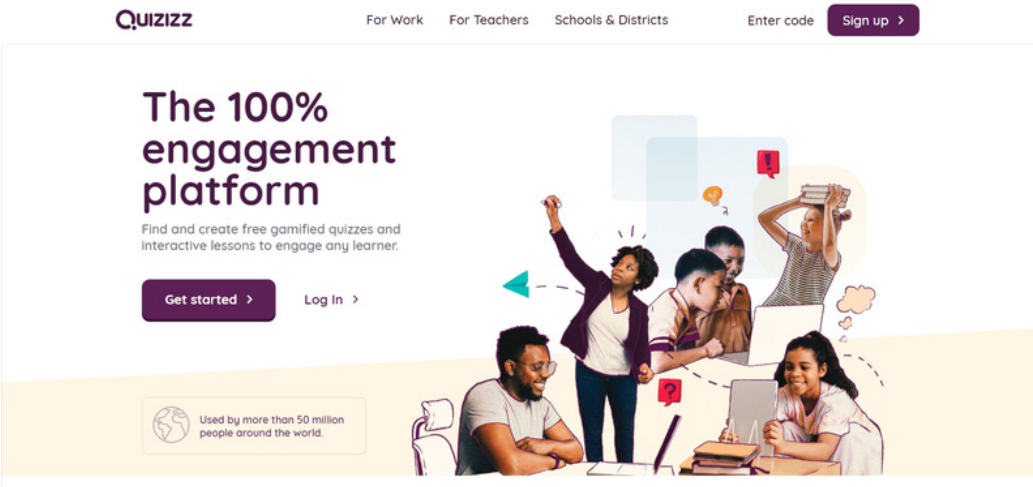
จากที่กล่าวตอนต้นว่า Quizizz สามารถใช้งานได้ในอุปกรณ์ที่หลากหลาย ได้แก่ Smartphone, Tablet และ Computer โดยเข้าใช้งานผ่านเว็บไซต์ https://quizizz.com หรือดาวน์โหลดเป็นแอปพลิเคชันได้ทั้ง IOS ผ่าน App Store และ Android ผ่าน Play Store โดยผู้เขียนจะมาแนะนำการเข้าใช้งานผ่านเว็บไซต์ https://quizizz.com



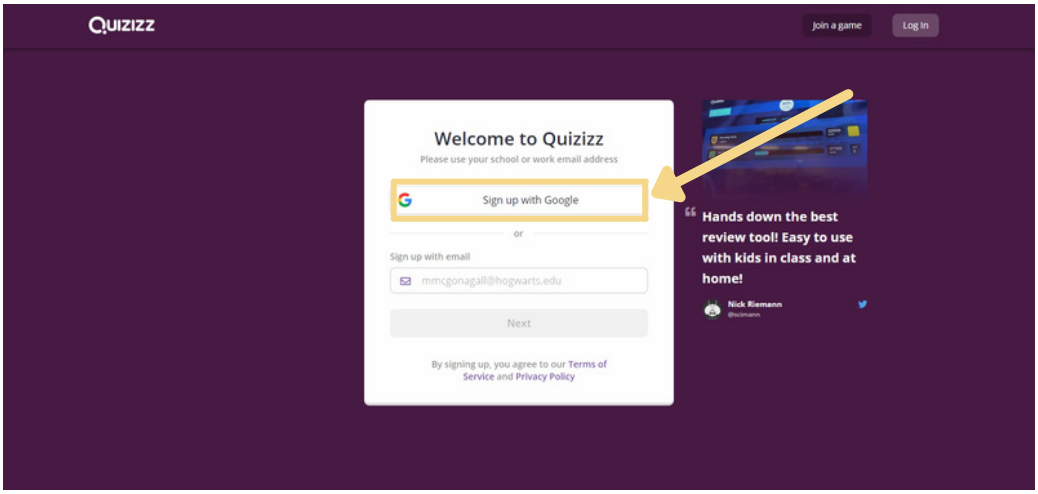
ขั้นตอนการสมัครสมาชิก QUIZIZZ

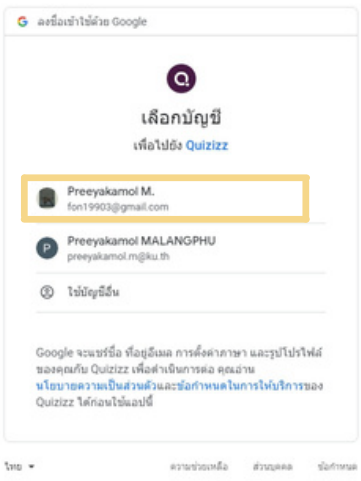
การสมัครสมาชิก Quizizz สามารถทำได้ฟรี ไม่เสียค่าใช้จ่าย มีขั้นตอนดังนี้

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

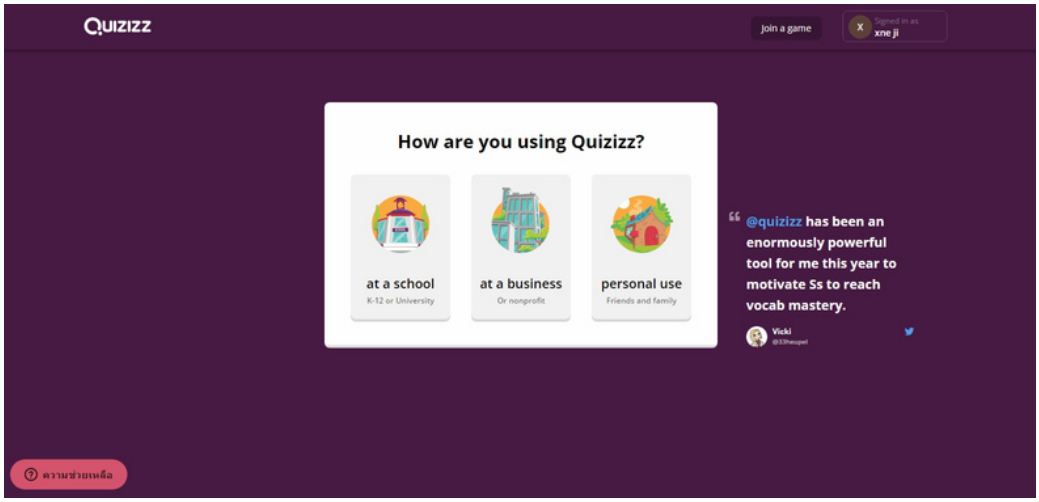


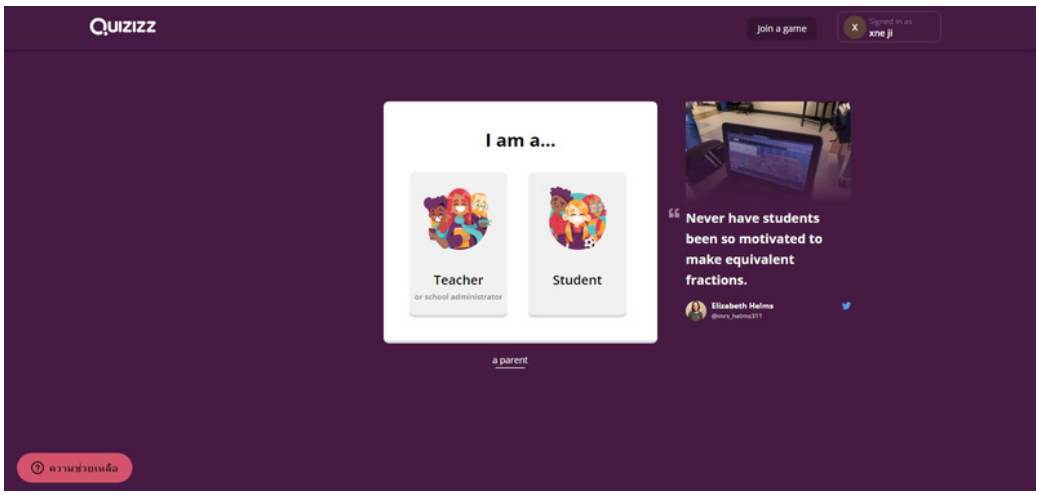
2. คลิก Sign up with Google จากนั้นคลิกเลือกบัญชีที่ต้องการใช้



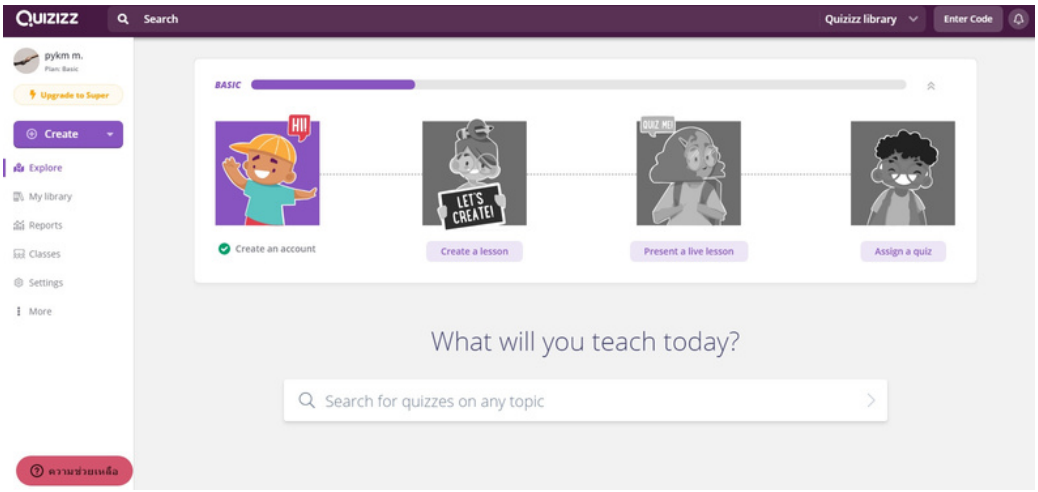


3. เลือก at a school และเลือก Teacher เนื่องจากขั้นตอนต่อไปเราจะทำการสร้างแบบทดสอบ





4. เมื่อสมัครสมาชิกเรียบร้อยจะปรากฏหน้าต่างดังรูป



สร้างแบบทดสอบได้ง่าย ๆ หลากหลายรูปแบบคำถาม

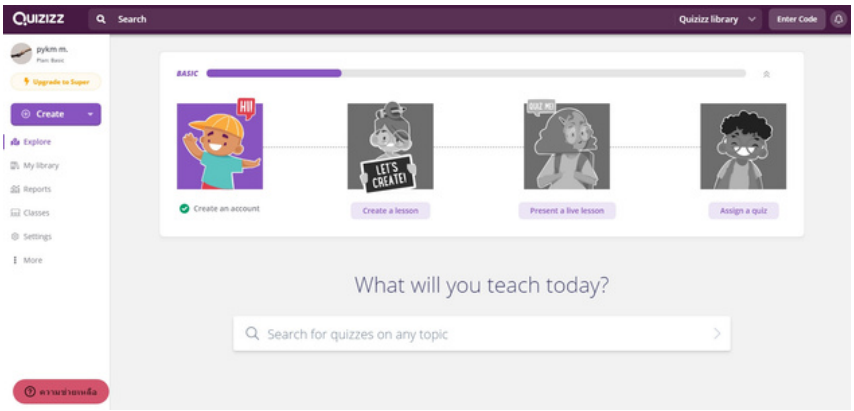


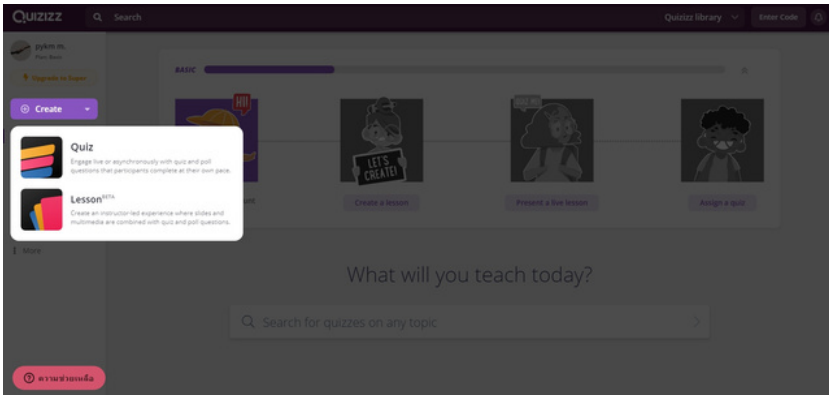
https://cf.quizizz.com/img/mkt/6-GETTING_STARTED-1.png

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

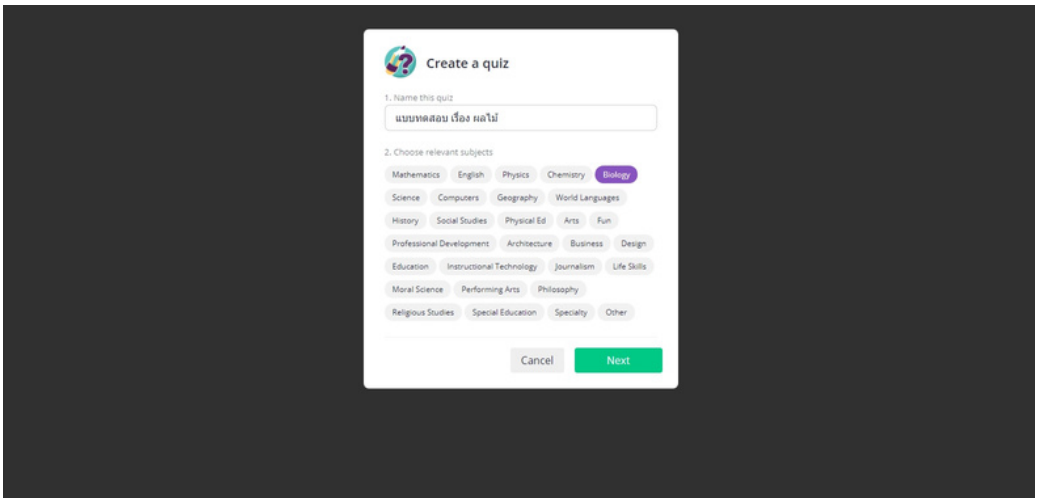
วิธีการสร้างแบบทดสอบ

1. คลิกที่ปุ่ม Create และเลือก Quiz

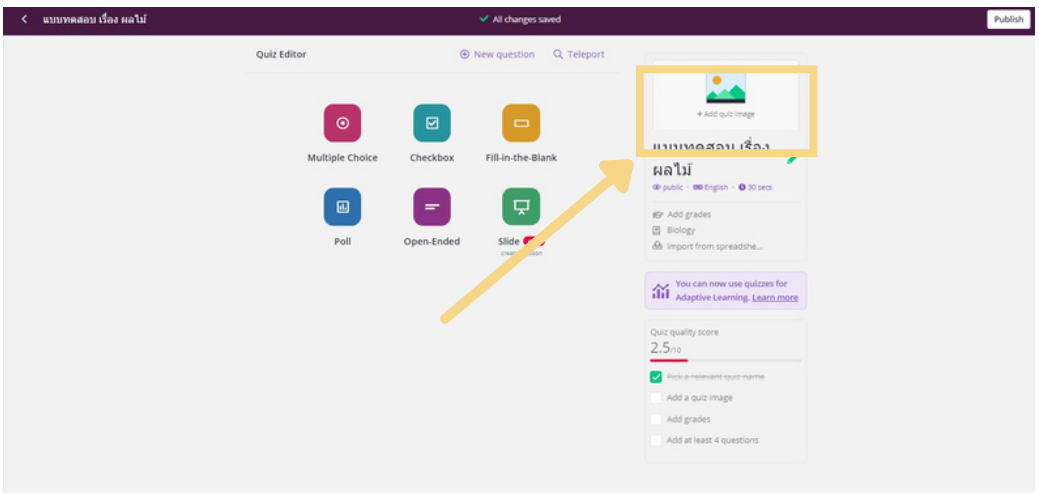




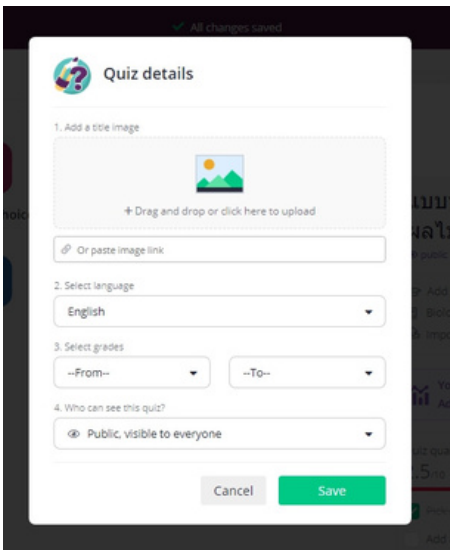
2. ใส่ชื่อแบบทดสอบและเลือกวิชาที่เกี่ยวข้องกับแบบทดสอบ จากนั้นคลิกที่ปุ่ม Next



3. ต่อมาจะปรากฏหน้าต่างการสร้างแบบทดสอบ จากนั้นคลิกที่ +Add quiz image



4. จะปรากฏ Quiz details สำหรับใส่รายละเอียดของแบบทดสอบในแต่ละหัวข้อ ดังนี้



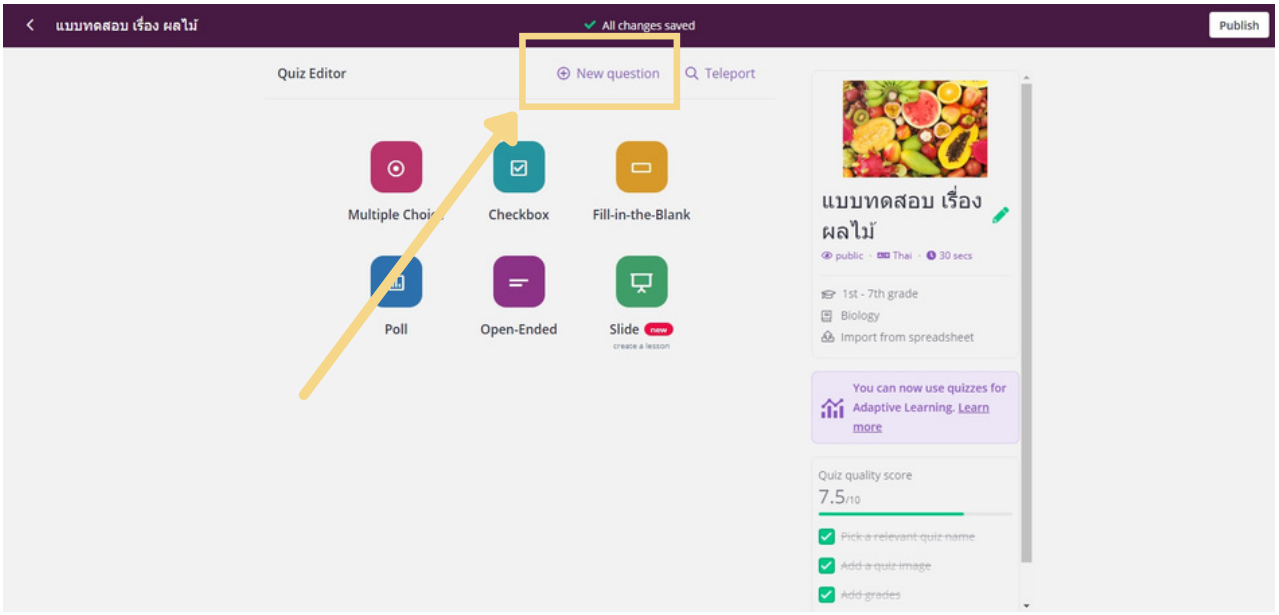
(1) Add a title image คลิก +Drag and drop or click here to upload เพื่ออัพโหลดรูปภาพจากคอมพิวเตอร์มาเป็นรูปภาพประจำแบบทดสอบ

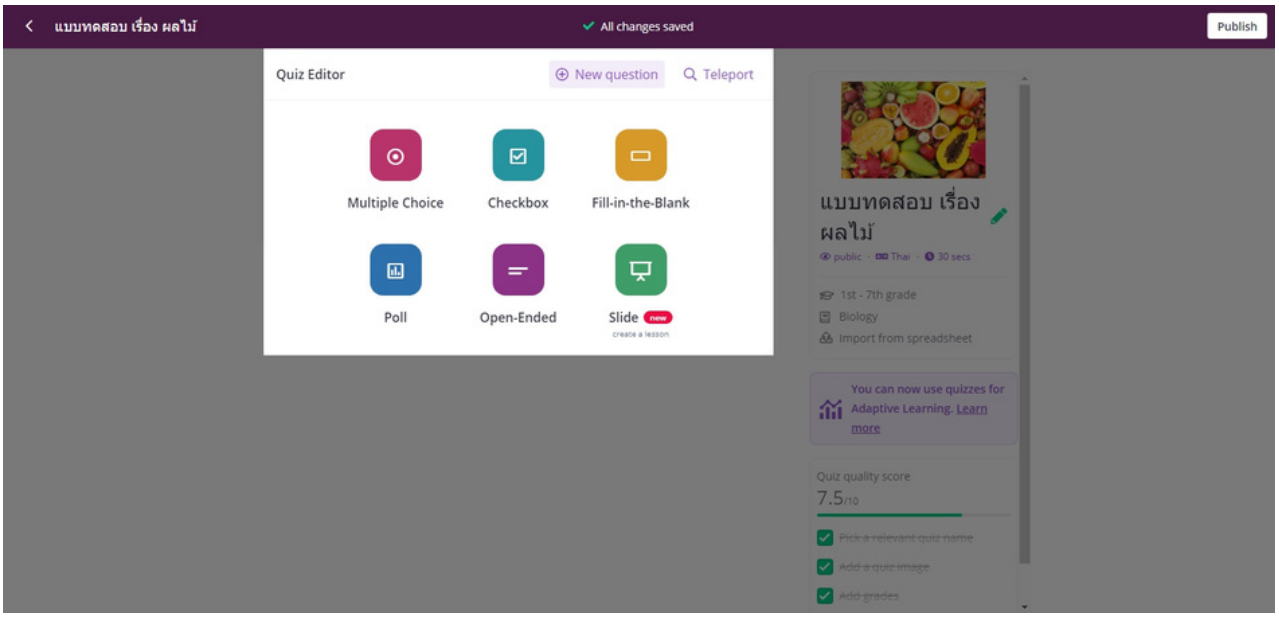
(2) Select language เมื่อคลิกเข้าไปจะมีภาษาให้เลือกมากมาย ในที่นี้จะเลือกเป็นภาษาไทย

(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





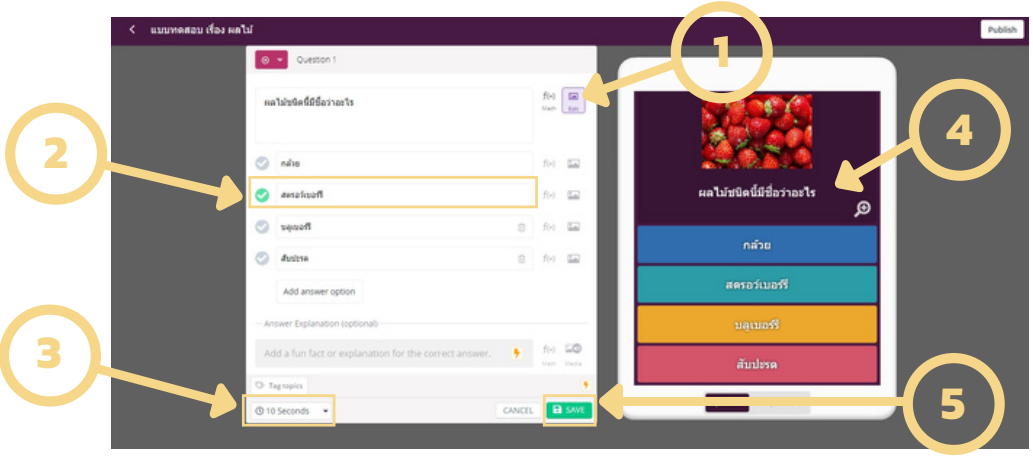
วิธีการสร้างข้อคำถามรูปแบบต่าง ๆ

1. Multiple choice หรือ ข้อคำถามแบบเลือกตอบ สามารถสร้างตัวเลือกได้สูงสุด 5 ตัวเลือก มีคำตอบที่ถูกต้องเพียงข้อเดียว แต่ละหมายเลขมีหน้าที่ดังต่อไปนี้

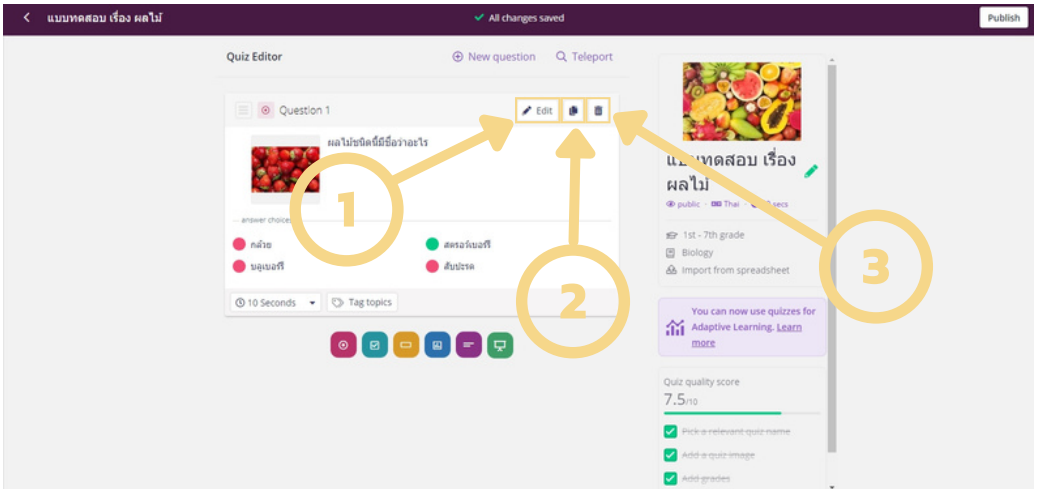


- หมายเลข 1 คือ ช่องสำหรับพิมพ์คำถาม
- หมายเลข 2 คือ เครื่องมือสำหรับจัดการรูปแบบตัวอักษร ตัวเอียง ขีดเส้นใต้ เปลี่ยนสี
- หมายเลข 3 คือ เพิ่มสมการทางคณิตศาสตร์
- หมายเลข 4 คือ เพิ่มรูปภาพประกอบคำถาม
- หมายเลข 5 คือ ตัวเลือก สามารถเลือกได้ว่าจะสร้างตัวเลือกแบบข้อความ ตัวเลือกแบบรูปภาพ หรือตัวเลือกแบบสมการทางคณิตศาสตร์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

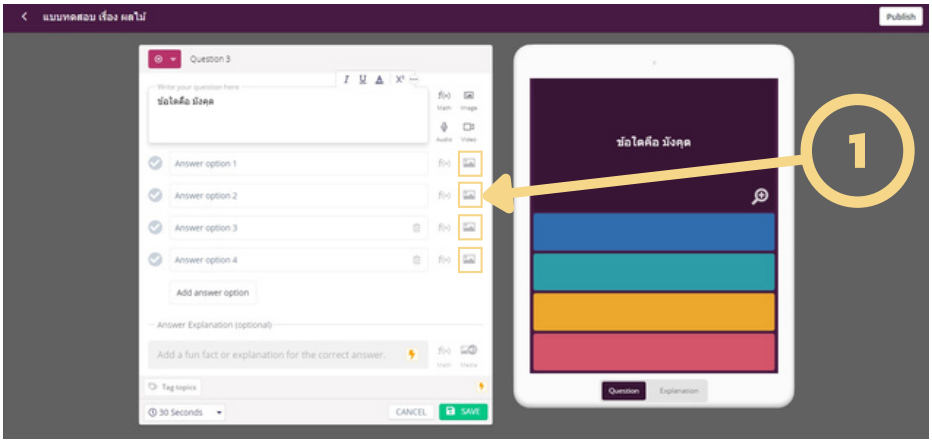
ตัวอย่างการสร้างข้อคำถามแบบ Multiple choice โดยเริ่มจากพิมพ์คำถาม จากนั้นคลิกที่ปุ่มหมายเลข 1 เพื่อเพิ่มรูปภาพประกอบคำถาม จากนั้นพิมพ์ตัวเลือกทั้ง 4 ตัวเลือก จะเห็นว่าหมายเลข 2 เป็นคำตอบที่ถูกต้อง ให้คลิกเครื่องหมายถูกให้เป็นสีเขียว หมายเลข 3 ตั้งเวลาในการตอบคำถามข้อนี้ 10 วินาที หมายเลข 4 คือภาพที่จะแสดงขณะทำแบบทดสอบ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

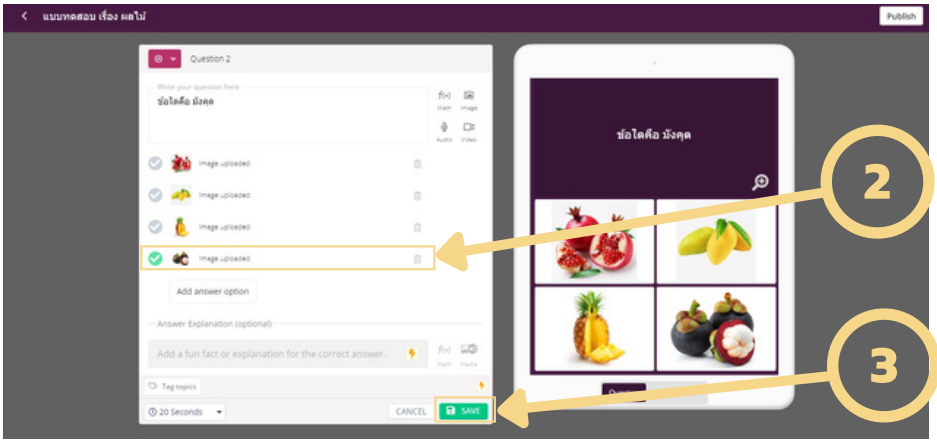


เมื่อคลิกปุ่ม Save เรียบร้อยแล้วจะปรากฏหน้าต่างดังรูป ซึ่งเราสามารถแก้ไขคำถามได้โดยคลิกปุ่ม Edit (หมายเลข 1) คัดลอกคำถามโดยคลิกปุ่ม Duplicate (หมายเลข 2) และสามารถลบคำถามโดยคลิกปุ่ม Delete (หมายเลข 3)

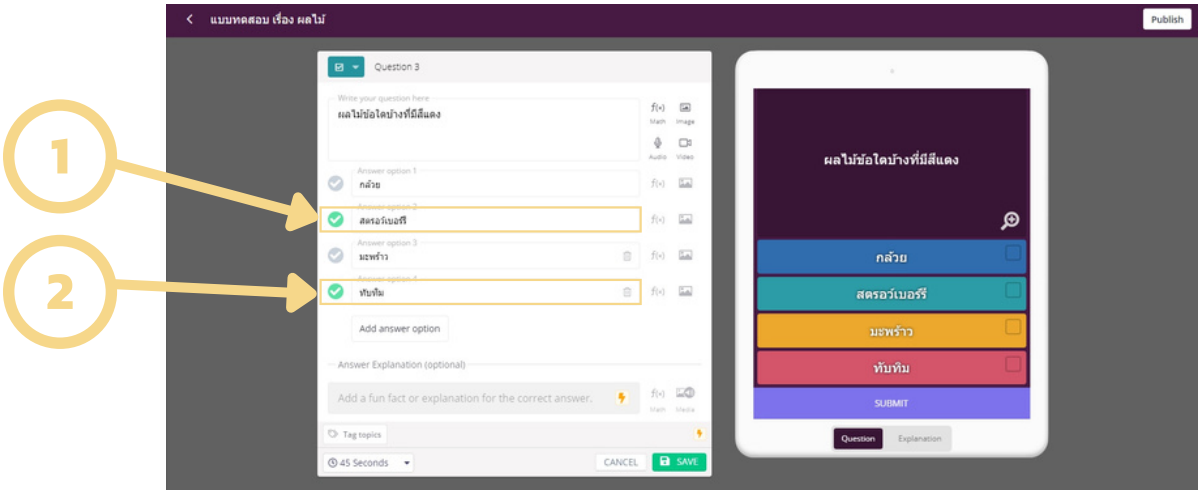


ตัวอย่างการสร้างข้อคำถามแบบ Multiple choice อีกหนึ่งตัวอย่างที่จะนำเสนอ คือ การสร้างตัวเลือกเป็นรูปภาพ โดยวิธีการก็คือพิมพ์คำถาม จากนั้นคลิกที่ปุ่มหมายเลข 1 Add image เพื่อเพิ่มรูปภาพให้ตัวเลือกทั้ง 4 ตัวเลือก จากนั้นให้คลิกเครื่องหมายถูกให้เป็นสีเขียวหน้าตัวเลือกที่ถูกต้องที่ปุ่มหมายเลข 2 และคลิกที่ปุ่ม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

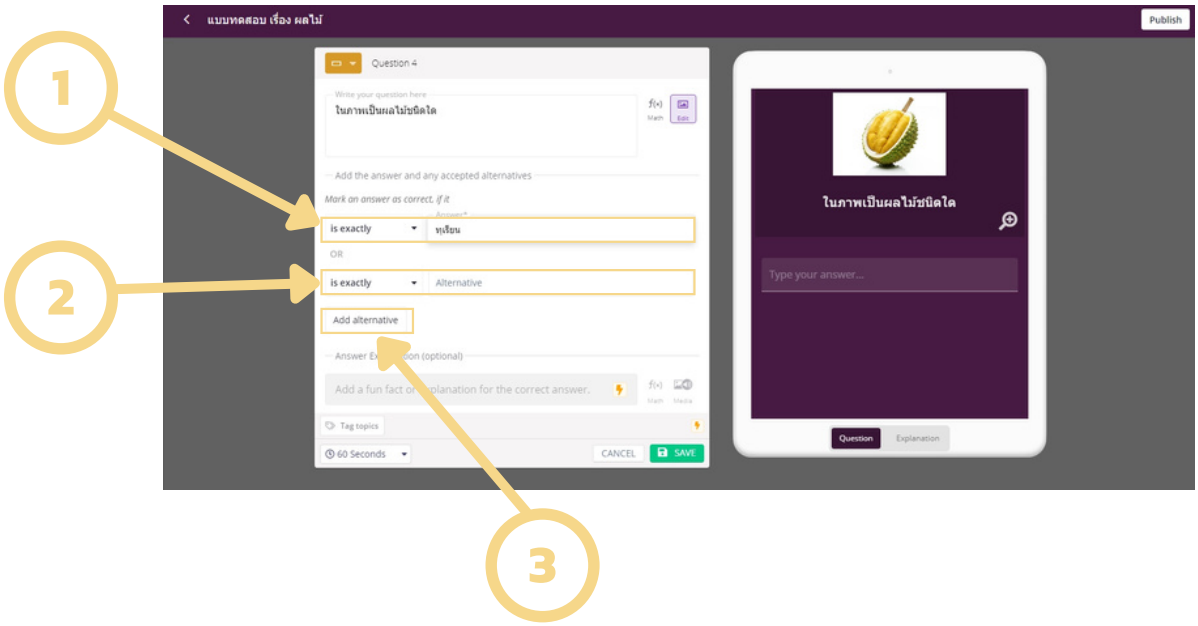




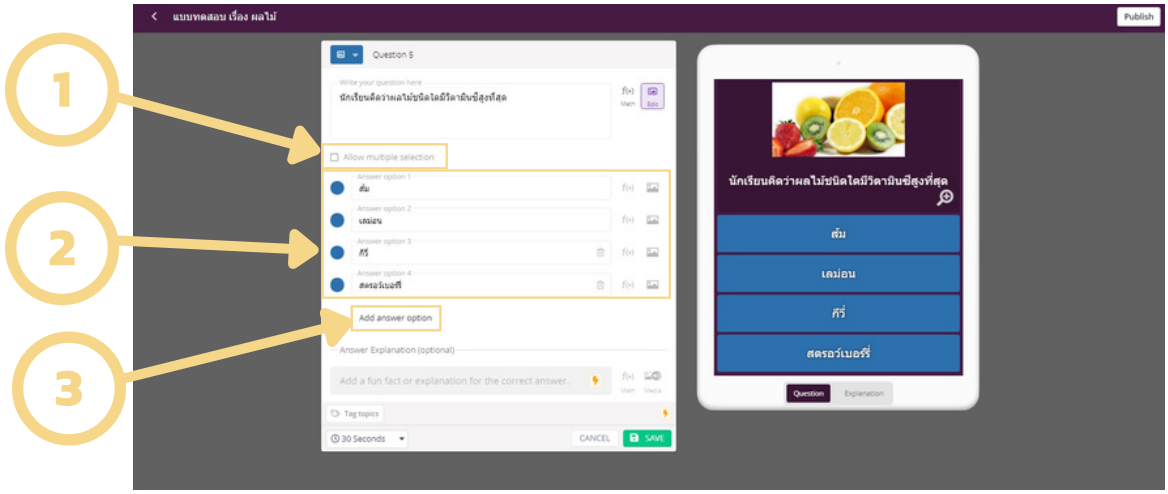
2. Checkbox หรือ ข้อคำถามแบบเลือกตอบหลายข้อ โดยในข้อคำถาม 1 ข้อ สามารถมีคำตอบที่ถูกต้องมากกว่า 1 ตัวเลือก วิธีการสร้างคือพิมพ์คำถามและพิมพ์ตัวเลือก จากนั้นให้คลิกเครื่องหมายถูกให้เป็นสีเขียวหน้าตัวเลือกที่ถูกต้อง จากภาพจะเห็นว่าสามารถเลือกตัวเลือกที่ถูกต้องได้มากกว่า 1 ตัวเลือก (หมายเลข 1 และหมายเลข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



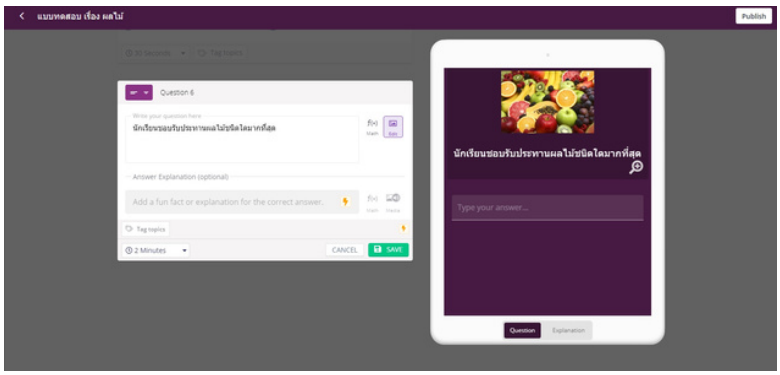
3. Fill in the blank หรือ ข้อคำถามที่ให้พิมพ์คำตอบด้วยตนเอง วิธีการสร้างคือพิมพ์คำถามแล้วใส่รูปภาพตามต้องการ จากนั้นพิมพ์คำตอบที่ถูกต้องลงในช่องหมายเลข 1 สามารถกำหนดคำตอบอื่น ๆ ที่ใกล้เคียงคำตอบที่ถูกต้องได้ในช่องหมายเลข 2 และคลิกเพิ่มได้ที่ช่องหมายเลข 3 มากสุด 4 คำตอบที่ใกล้เคียง จากนั้นคลิกที่ปุ่ม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



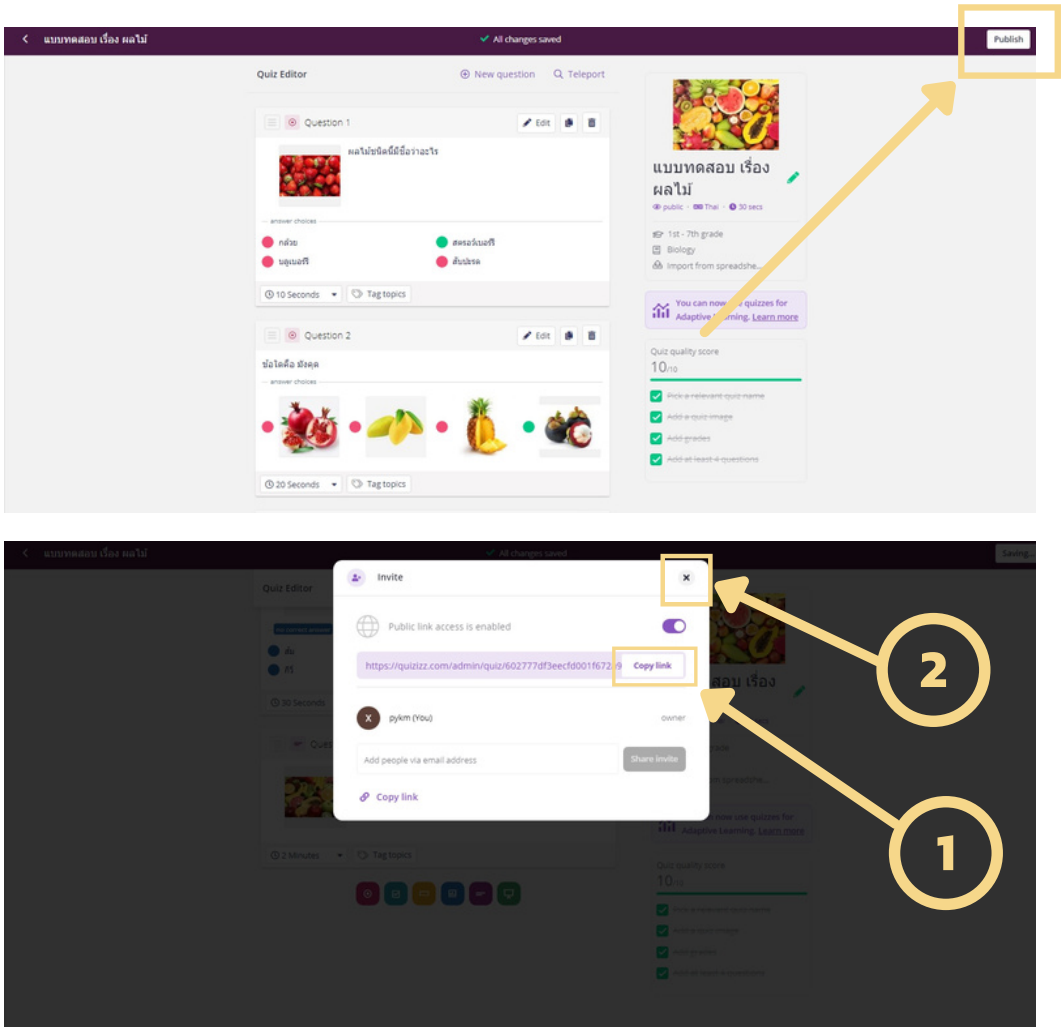
5. Open Ended หรือข้อคำถามแบบปลายเปิด คำถามที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น หรือข้อเสนอแนะ ไม่มีคำตอบที่ผิดและไม่มีคำตอบที่ถูก วิธีการสร้างคือพิมพ์คำถามแล้วใส่รูปภาพตามต้องการ จากนั้นคลิกที่ปุ่ม Save เพื่อบันทึกข้อคำถาม



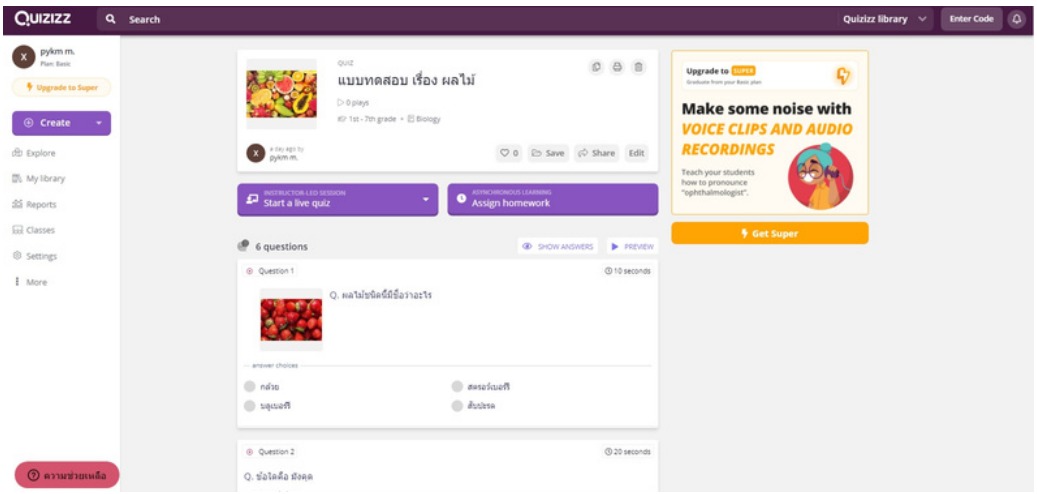
เมื่อสร้างข้อคำถามครบถ้วนแล้ว หากต้องการเรียงลำดับข้อคำถามใหม่ สามารถทำได้โดยคลิกที่ปุ่ม Reorder จากนั้นคลิกที่ปุ่มหมายเลข 1 หน้าข้อคำถามที่ต้องการเปลี่ยนตำแหน่งแล้วลากไปวางในตำแหน่งที่ต้องการ เมื่อเรียงลำดับเรียบร้อยตามต้องการแล้ว ให้คลิกที่ปุ่ม Done หมายเลข 2 เพื่อยืนยันการเรียงลำดับข้อคำถามใหม่



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



จากนั้นก็จะปรากฏหน้าต่างแบบทดสอบที่พร้อมใช้งาน



การนำแบบทดสอบไปใช้งาน

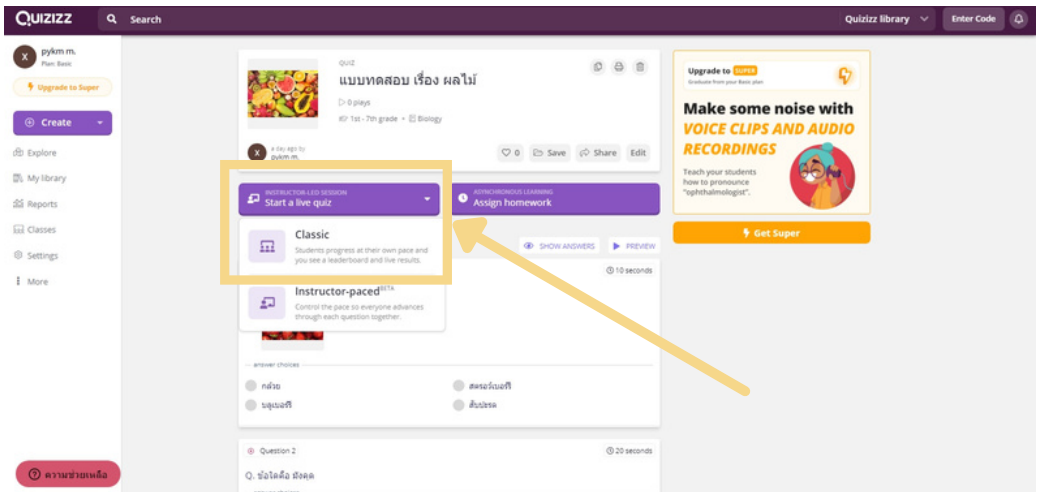
เมื่อสร้างแบบทดสอบเรียบร้อยแล้วจะไม่เกิดประโยชน์ใดเลยหากไม่ได้นำไปใช้งานจริง ในการใช้งานแบบทดสอบผู้เขียนจะขอแบ่งเป็น 2 ส่วน นั่นคือ การใช้งานแบบทดสอบของผู้สอน ที่จะแนะนำวิธีการนำแบบทดสอบไปให้ผู้เรียนใช้งาน การมอบหมายงาน วิธีการดาวน์โหลดรายงานผลคะแนนของผู้เรียน และในส่วนการใช้งานแบบทดสอบของผู้เรียน ที่จะแนะนำวิธีการเข้าทำแบบทดสอบ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

การใช้งานแบบทดสอบของผู้สอน

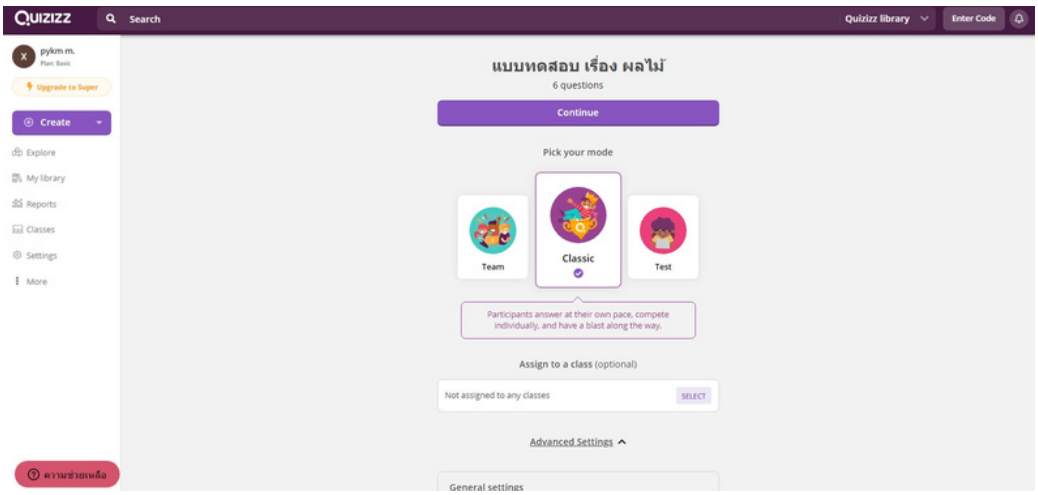
จะแบ่งออกเป็นการใช้งานแบบทดสอบของผู้สอนแบบ Live quiz และการใช้งานแบบ Assign homework

1. แบบ Live quiz

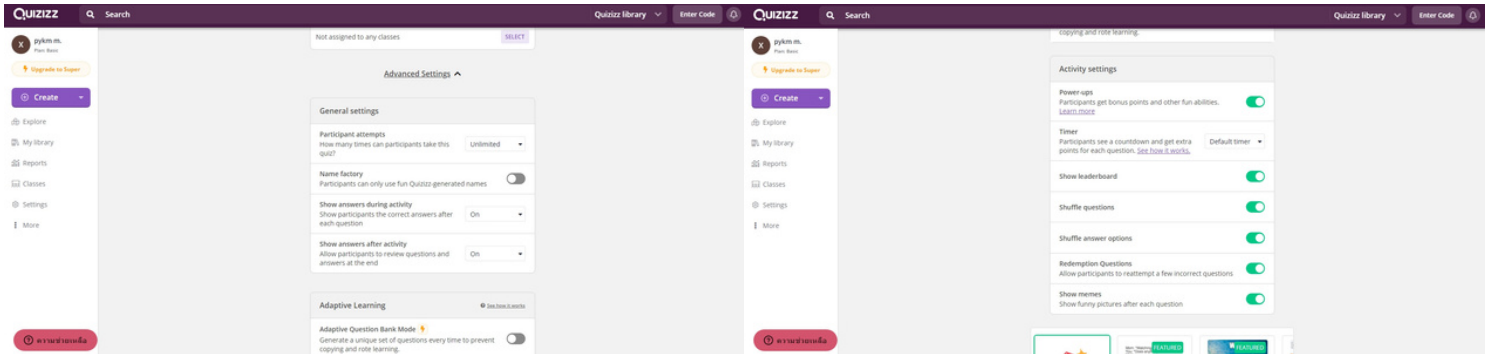
เมื่ออยู่ที่หน้าต่างแบบทดสอบที่สร้างไว้ ให้คลิกที่ปุ่ม Start a live quiz แล้วเลือก Classic



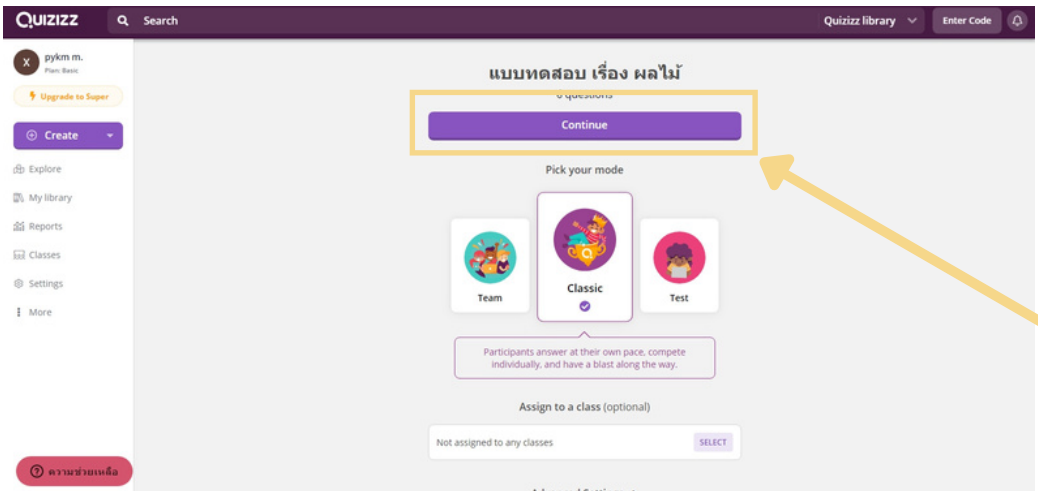
จะปรากฏหน้าต่างที่ให้ตั้งค่าการทำแบบทดสอบสามารถเลือกได้ว่าจะให้ทำแบบทดสอบแบบ Classic คือทำคนเดียว หรือแบบ Team คือทำแบบทดสอบเป็นกลุ่ม



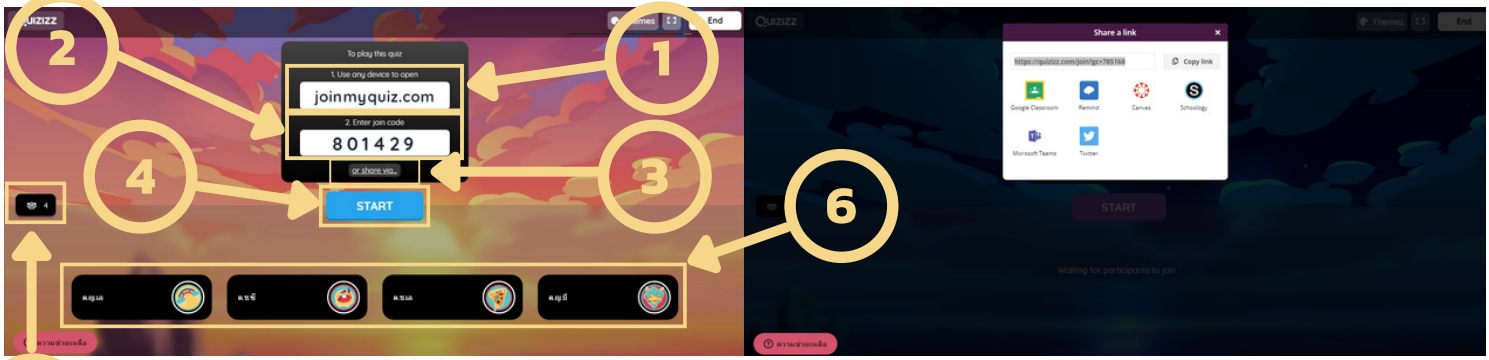
เมื่อเลื่อนลงมาด้านล่างในส่วน Advanced Settings สามารถเลือกปรับการตั้งค่าการใช้งานแบบทดสอบได้ตามความต้องการ



ปรับการตั้งค่าเสร็จเรียบร้อยคลิกที่ปุ่ม Continue

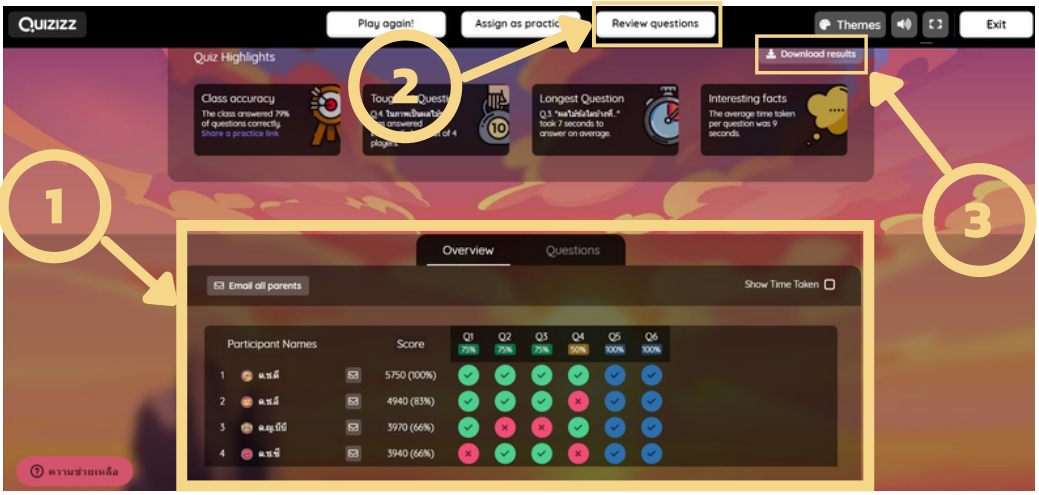


จะปรากฏหน้าต่างที่แสดงเว็บไซต์ที่ให้ผู้เรียนใช้ในการทำแบบทดสอบ (หมายเลข 1) และโค้ดสำหรับให้ผู้เรียนใส่เพื่อเข้าทำแบบทดสอบ (หมายเลข 2) หรือสามารถคลิกหมายเลข 3 เพื่อคัดลอกลิงก์ให้ผู้เรียนหรือแชร์ผ่านช่องทางอื่น ๆ ได้หลายช่องทาง ดังภาพ

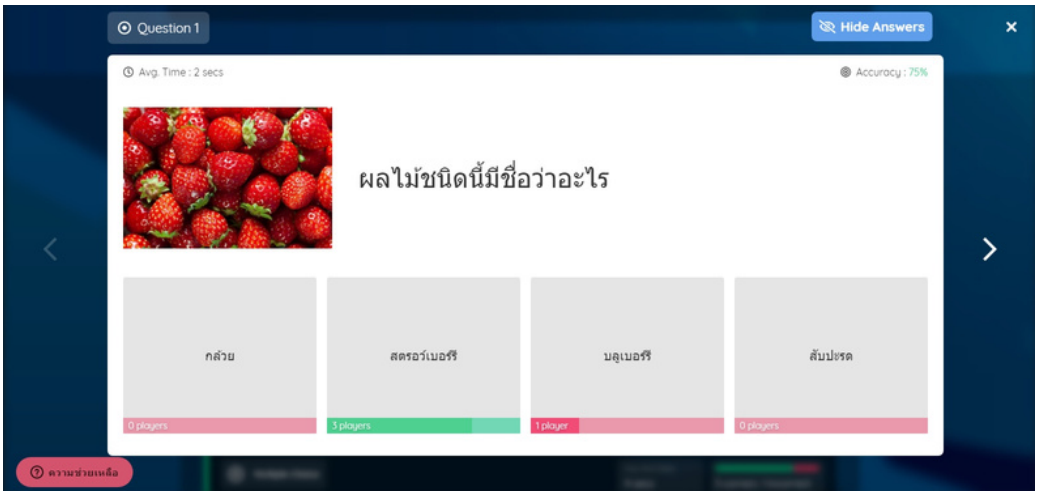


และหมายเลข 5 จะเป็นการแสดงจำนวนของผู้ที่เข้ามารอทำแบบทดสอบ หมายเลข 6 จะแสดงชื่อของผู้เรียนที่เข้ามารอทำแบบทดสอบ หากจำนวนครบแล้วให้ผู้สอนคลิกปุ่ม Start ที่หมายเลข 4 เพื่อเริ่มการทำแบบทดสอบ

เมื่อผู้เรียนทำแบบทดสอบเรียบร้อยแล้ว ข้อมูลผลคะแนนจะแสดงดังตารางหมายเลข 1 ว่านักเรียนแต่ละคนตอบผิดหรือตอบถูกข้อใดบ้าง คิดเป็นกี่เปอร์เซ็นต์



หรือสามารถดูคะแนนเป็นรายข้อได้โดยคลิกที่ปุ่มหมายเลข 2 Review questions

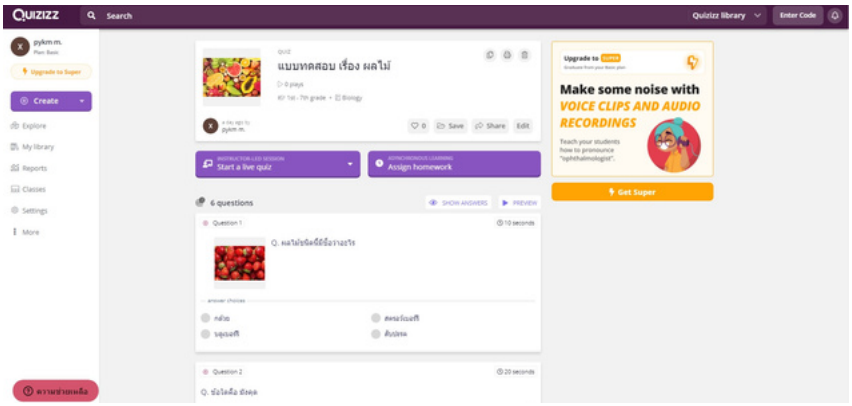


และยังสามารถดาวน์โหลดรายงานผลคะแนนออกมาเป็นไฟล์ Excel ลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ได้อีกด้วย โดยคลิกที่หมายเลข 3 Download results เพื่อให้ผู้สอนสามารถนำผลคะแนนไปใช้ต่อได้ง่ายยิ่งขึ้น

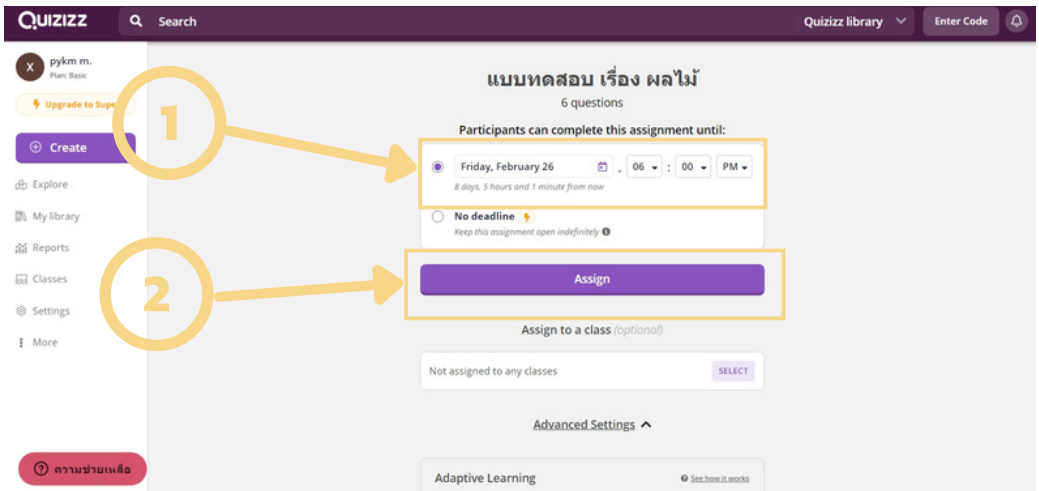
	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	**Quizizz: แบบทดสอบ เรื่อง ผลไม้**								
2	Quiz started on: Sun 14, Feb 03:14 PM Total Attendance: 4 Average Score: 4650								
3									
4	Questions	Class Level			Player Level				
5		# Correct	# Incorrect	# Unattempted	ด.ช.ดี	ด.ช.อี	ด.ญ.บีบี	ด.ช.ซี	
6									
7									
8	ผลไม้ชนิดนี้มีชื่อว่าอะไร	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

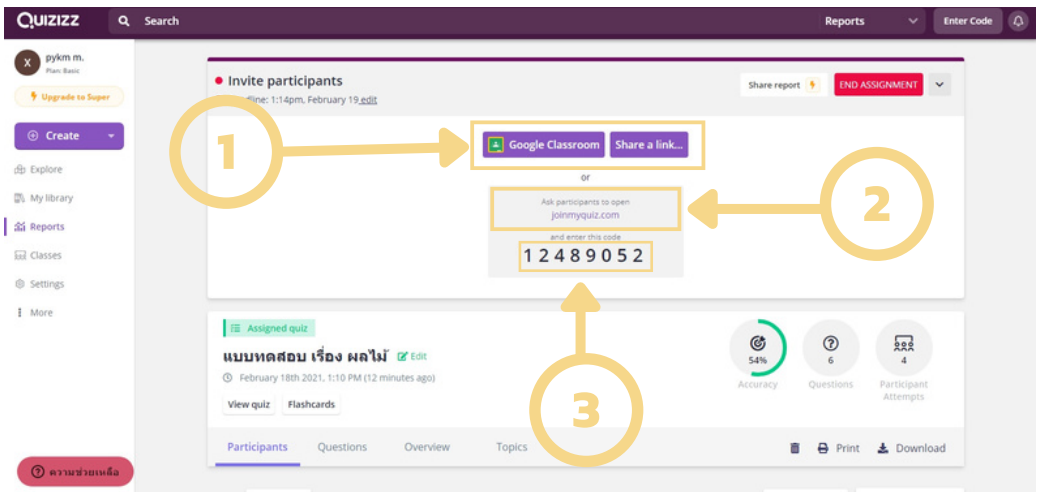
เมื่ออยู่ที่หน้าต่างแบบทดสอบที่สร้างไว้ ให้คลิกที่ปุ่ม Assign homework



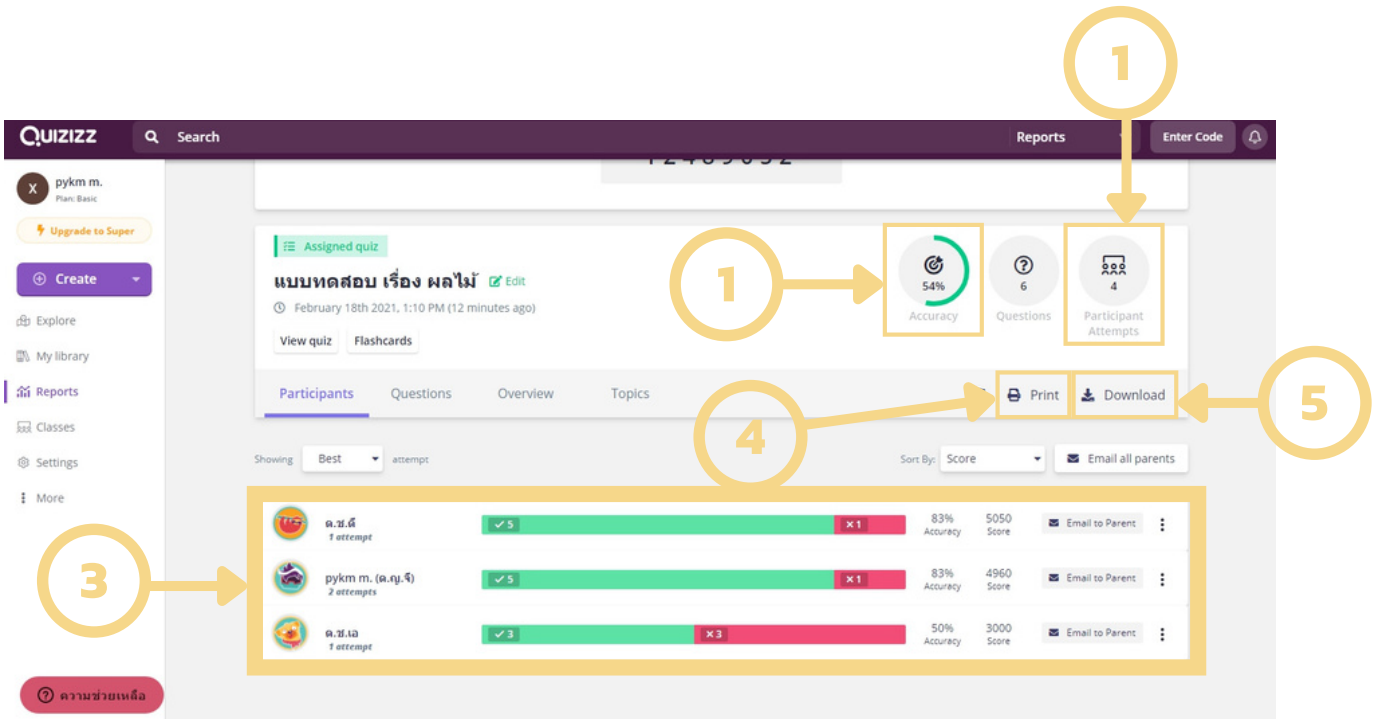
จากนั้นจะขึ้นหน้าต่างที่ให้ตั้งค่าระยะเวลาในการทำแบบทดสอบ โดยกำหนดวันและเวลาสิ้นสุดการทำแบบทดสอบที่หมายเลข 1 เมื่อตั้งค่าแล้วคลิกปุ่ม Assign ที่หมายเลข 2



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

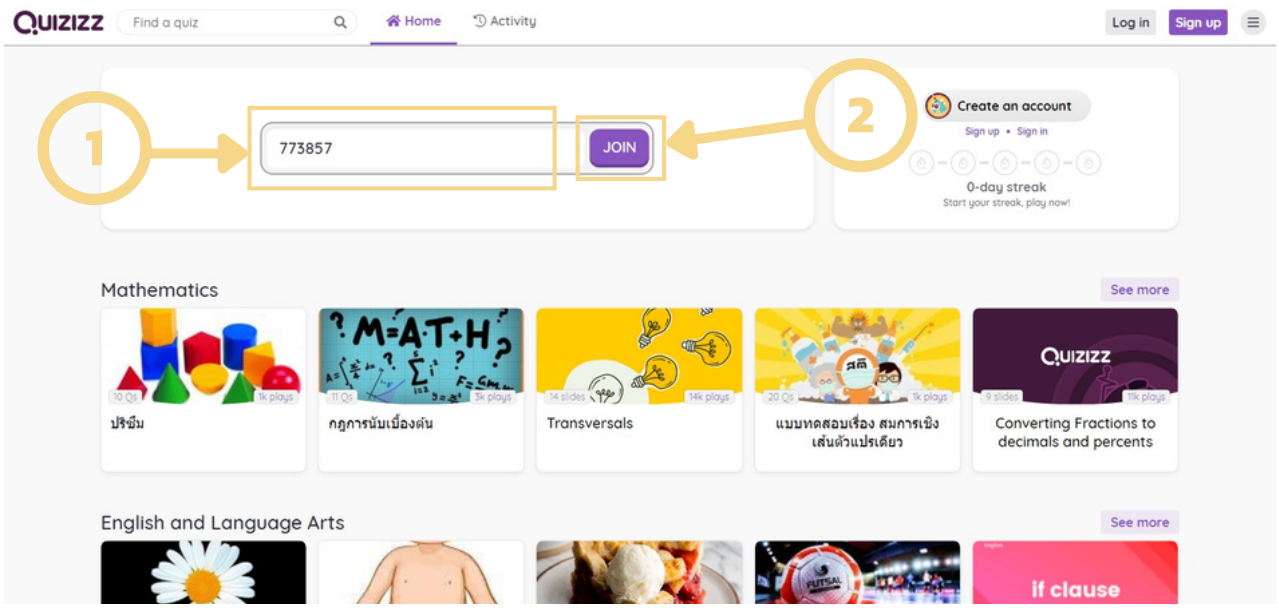


การใช้งานแบบทดสอบของผู้สอน

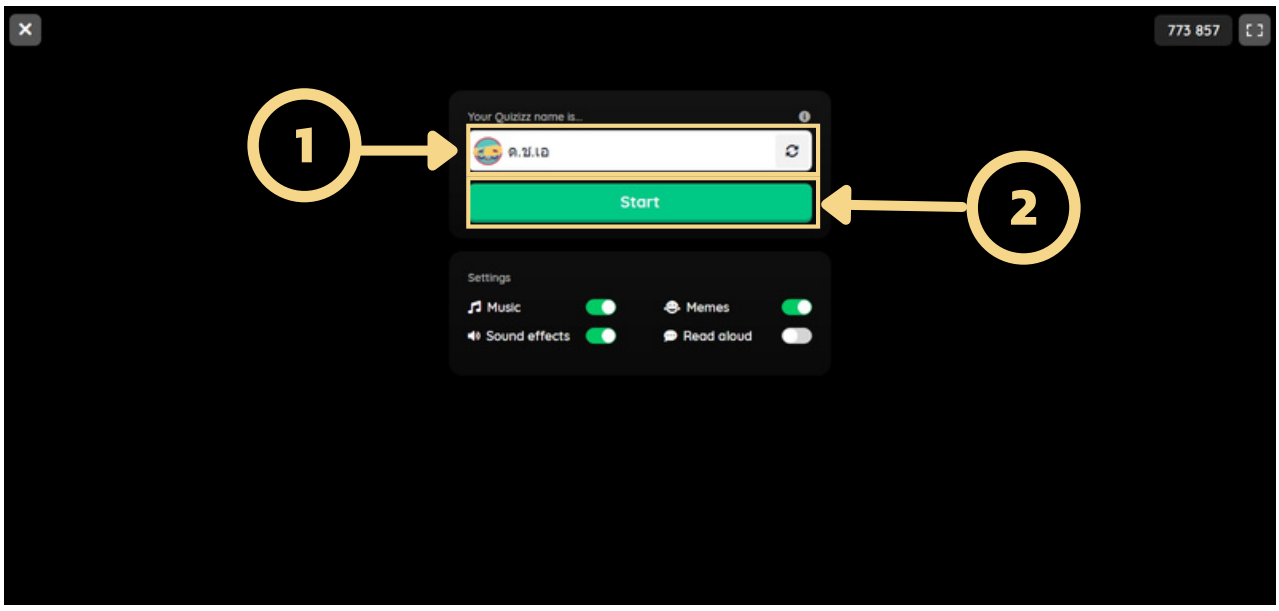
จะแบ่งออกเป็นการใช้งานแบบทดสอบของผู้เรียนแบบ Live quiz และการใช้งานแบบ Assign homework

1. แบบ Live quiz

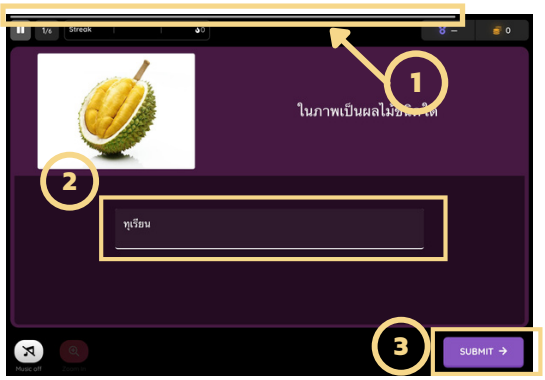
การใช้งานแบบทดสอบของผู้เรียนสามารถทำได้หลายช่องทาง โดยการเข้าเว็บไซต์ https://quizizz.com/join หรือคลิกลิงก์ที่ผู้สอนส่งมาให้ หรือดาวน์โหลดแอปพลิเคชัน Quizizz ลงในสมาร์ตโฟนและแท็บเล็ต วิธีการเข้าทำแบบทดสอบเริ่มจากกรอกโค้ดทั้งหมด 6 หลัก ที่ได้จากผู้สอนลงในช่องหมายเลข 1 แล้วคลิกปุ่ม Join ที่หมายเลข 2 เพื่อเข้าทำแบบทดสอบ



จากนั้นพิมพ์ชื่อของตนเองลงในช่องหมายเลข 1 แล้วคลิกปุ่ม Start ที่หมายเลข 2 เพื่อเข้าทำแบบทดสอบ



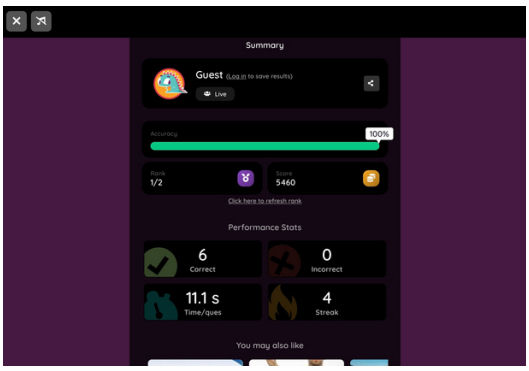
เมื่อผู้สอนทำการเปิดให้ทำแบบทดสอบจะปรากฏข้อคำถาม โดยข้อที่เป็นคำถามแบบ Multiple choice เมื่อเลือกแล้วจะไม่สามารถย้อนกลับได้ ถ้าหากเป็นคำถามแบบ Fill in the blank หรือคำถามแบบ Open Ended เมื่อพิมพ์คำตอบในช่องหมายเลข 2 เรียบร้อยแล้ว ต้องคลิกที่ปุ่ม Submit ที่ช่องหมายเลข 3 ด้วย ซึ่งในส่วนของหมายเลข 1 นั้นคือเวลานับถอยหลังในการทำแบบทดสอบแต่ละข้อ



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

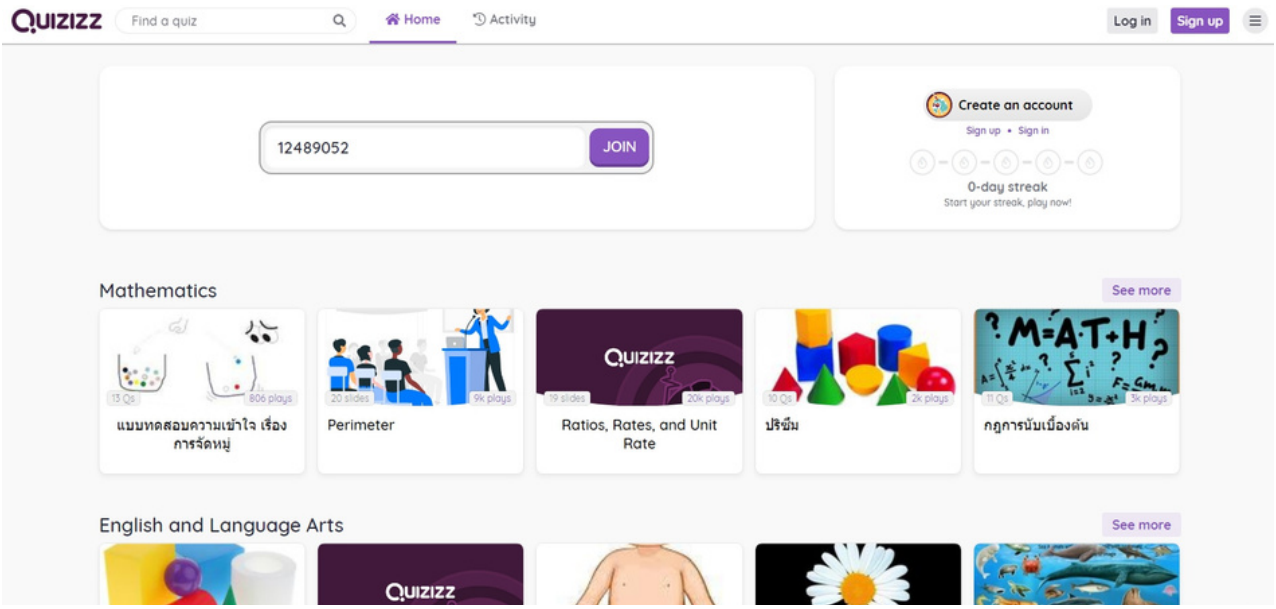


และเมื่อผู้เรียนทำแบบทดสอบเสร็จทุกข้อแล้ว จะแสดงผลการทำแบบทดสอบทันที ว่าผู้เรียนทำแบบทดสอบถูกกี่ข้อ ผิดกี่ข้อ และใช้เวลาไปทั้งหมดเท่าใด ซึ่งผู้เรียนสามารถออกจากการทำแบบทดสอบได้เลย หลังจากทำแบบทดสอบเสร็จ เนื่องจากได้มีการบันทึกคะแนนของผู้เรียนไว้เรียบร้อยแล้ว

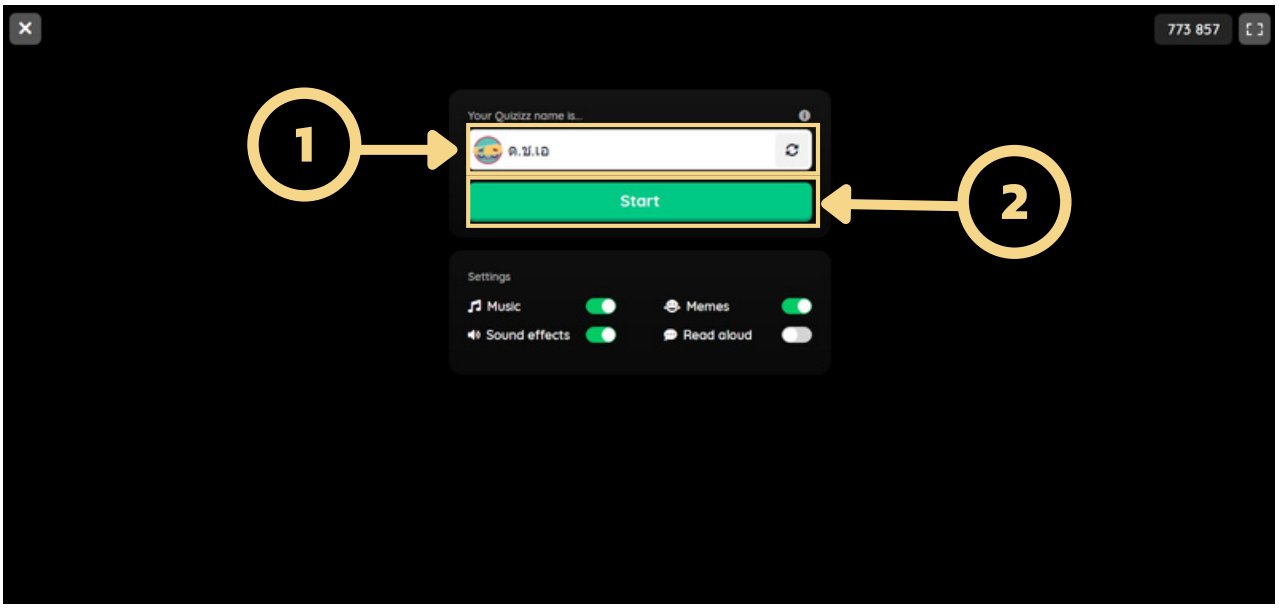


2. แบบ Assign homework

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

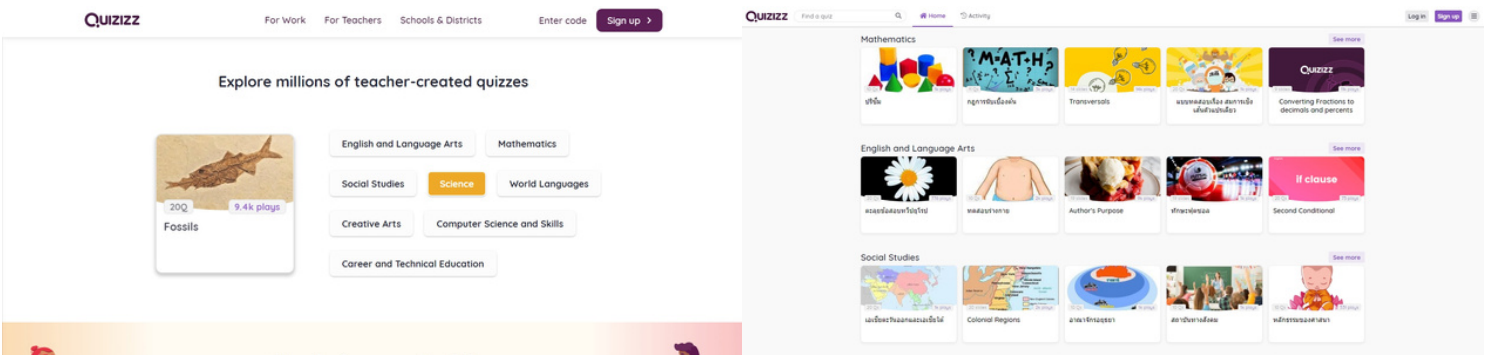


โดยวิธีการทำแบบทดสอบรูปแบบต่าง ๆ ของ Assign homework จะมีวิธีการทำเหมือนกับ Live quiz ซึ่งการทำแบบทดสอบแบบ Assign homework มีข้อดีคือผู้เรียนสามารถทำในเวลาไหนก็ได้ตามที่ผู้เรียนสะดวก แต่ผู้เรียนจำเป็นต้องมีความรับผิดชอบในตนเอง ทำแบบทดสอบภายในระยะเวลาที่ผู้สอนกำหนด

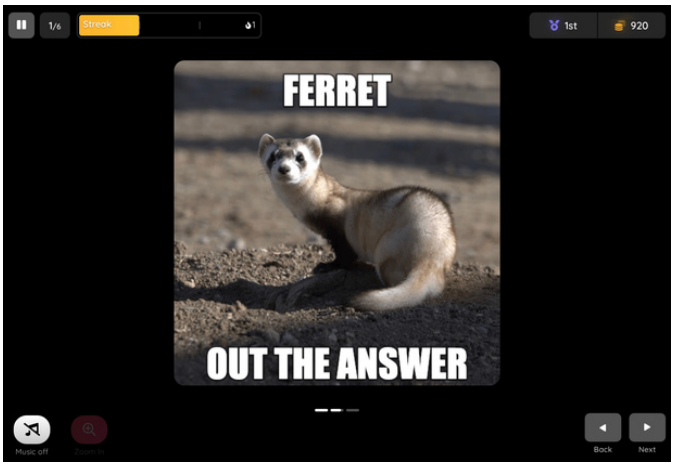
คุณสมบัติที่น่าสนใจ

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

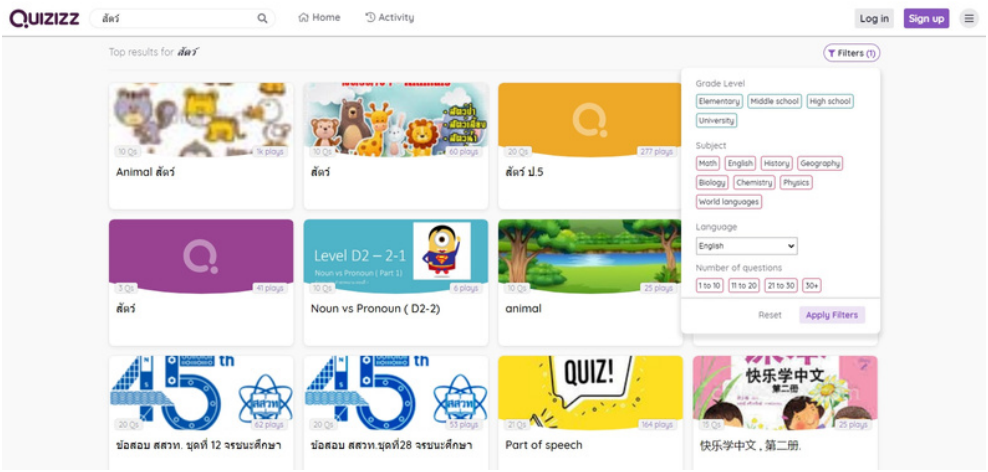
1. สามารถใช้งานแบบทดสอบที่ผู้อื่นสร้างไว้ได้ โดยแบ่งตามหมวดหมู่ทั้งหมด 8 หมวดหมู่ให้เลือก



2. สร้างความน่าสนใจและความสนุกสนานด้วยภาพมีมที่แสดงเมื่อผู้เรียนตอบคำถามถูกหรือผิด



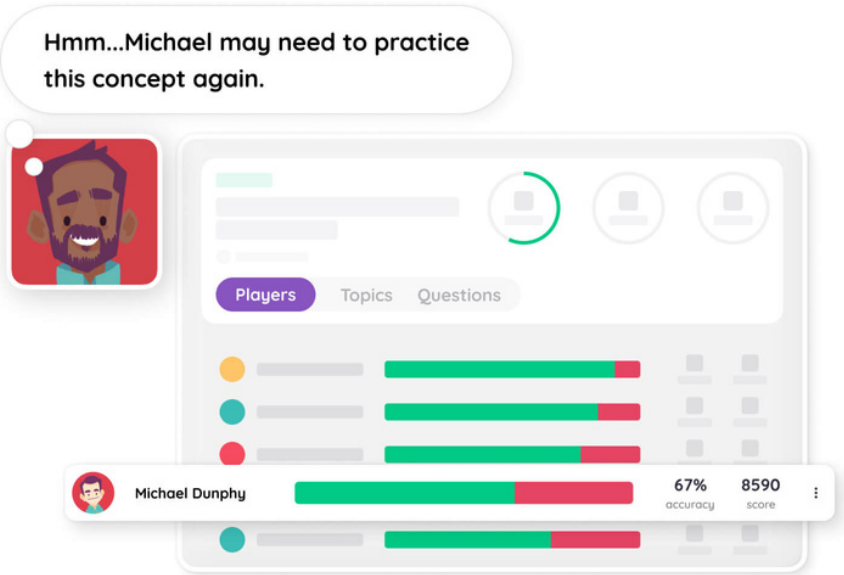
3. ค้นหาแบบทดสอบอื่น ๆ ได้อย่างง่ายดายเพียงแค่พิมพ์คีย์เวิร์ด และเพิ่มประสิทธิภาพการค้นหาด้วยการกำหนด Filters เพื่อให้ได้แบบทดสอบที่ตรงตามต้องการและตรงตามช่วงอายุ



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

"24 APPLICATIONS
คู่มือสำหรับการสอนออนไลน์"

Podcast

แอปพลิเคชัน สำหรับการจัดการชั้นเรียนออนไลน์

หมวดที่ 3

- Classdojo 271
- Edmodo 291
- Google Classroom 320
- Microsoft team 345
- Near Pod 384
- Plook Classroom 421

CLASSDOJO

แอปพลิเคชันสำหรับการจัดการชั้นเรียนออนไลน์

หมวดที่ 3

สารบัญ

I. บทนำ

Classdojo 272

II. การสมัครใช้งาน

การสมัครใช้งานสำหรับครู 273

การเชิญผู้ปกครอง 276

การสมัครใช้งานสำหรับนักเรียน 277

การเข้าชั้นเรียน 278

III. คุณสมบัติที่โดดเด่นและข้อจำกัด

ลักษณะเด่น 279

ประโยชน์ 281

ข้อจำกัด 281

IV. ส่วนประกอบของห้องเรียน 282

V. การนำมาประยุกต์ใช้กับการจัดการชั้นเรียน

การสร้าง skill 283

การบันทึก video 284

VI. การจัดการคะแนน

สำหรับห้องเรียน 286

สำหรับนักเรียนเป็นรายบุคคล 288

การจับเวลา 289

VII. แหล่งอ้างอิง 290

CLASSDOJO

CLASSDOJO

เว็บไซต์สำหรับการสอนออนไลน์



CLASSDOJO

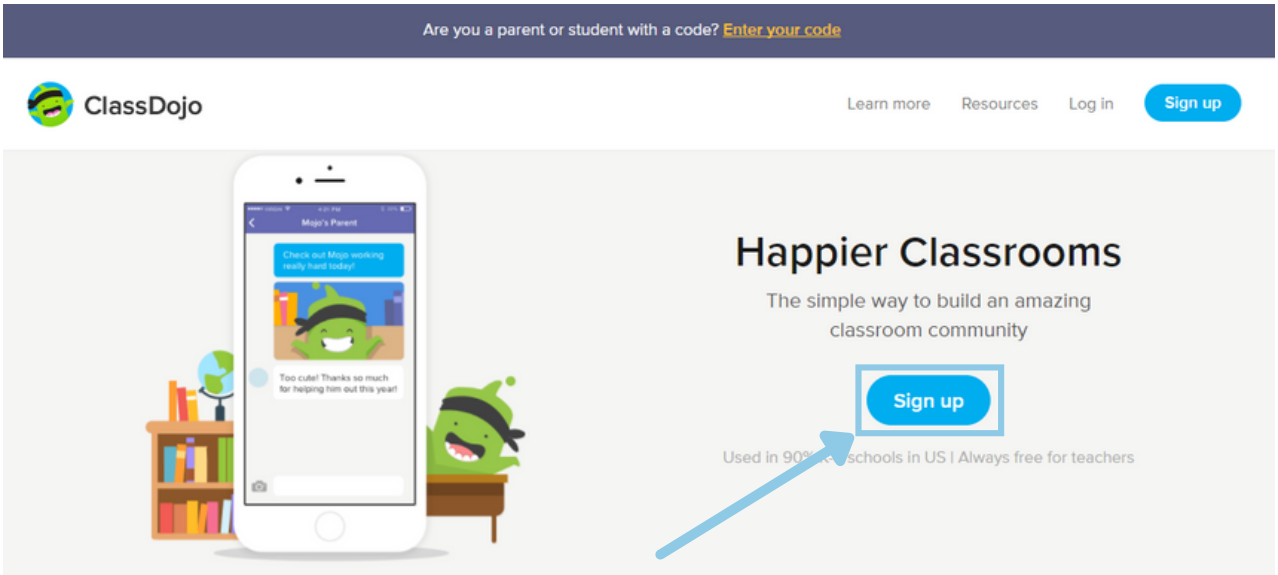
จากสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัส covid-19 ในปัจจุบันทำให้เราต้องปรับเปลี่ยนวิถีชีวิตในหลายด้านจากที่เคยไปไหนมาไหนได้อย่างอิสระเราก็ต้องระวังตัว รักษาความสะอาด และหันมาดูแลตัวเองให้มากขึ้น และต้องปรับเปลี่ยนวิถีชีวิตในหลาย ๆ ด้าน รวมทั้งด้านการศึกษาด้วย จากที่เคยจัดการเรียนการสอนแบบ on site เราก็ต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดการเรียนการสอนมาเป็นแบบ online แทน ดังนั้นถ้าหากจะพูดถึง application ที่ช่วยในการจัดการชั้นเรียนก็มีหลากหลาย application ให้เลือกใช้งาน ดังนั้นวันนี้ผู้เขียนอยากจะขอแนะนำ application ที่ช่วยคุณครูในการจัดการชั้นเรียน ชื่อว่า Class dojo เป็นอีกแอปพลิเคชันหนึ่งที่มีความน่าสนใจ เหมาะกับการใช้เพื่ออำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนการสอน เพราะเป็นแอปพลิเคชันที่มีความปลอดภัย มีฟังก์ชันหลากหลายให้เลือกใช้งาน นอกจากนี้ยังสามารถใช้งานได้ง่ายไม่ซับซ้อน ดีไซน์ของแอปก็มีความสวยงาม น่ารัก มีสีสันสดใสทำให้มีความน่าใช้งานเพิ่มมากขึ้น

การสมัครใช้งาน

เราสามารถ SIGN UP ได้ทั้งใน PC ที่ (HTTPS://WWW.CLASSDOJO.COM/) และใช้งานบน SMART PHONE หรือ TABLET โดยดาวน์โหลด APPLICATION CLASS DOJO ได้ทั้งในระบบ IOS และระบบ ANDROID โดยมีวิธีการสมัครเข้าใช้งานดังนี้

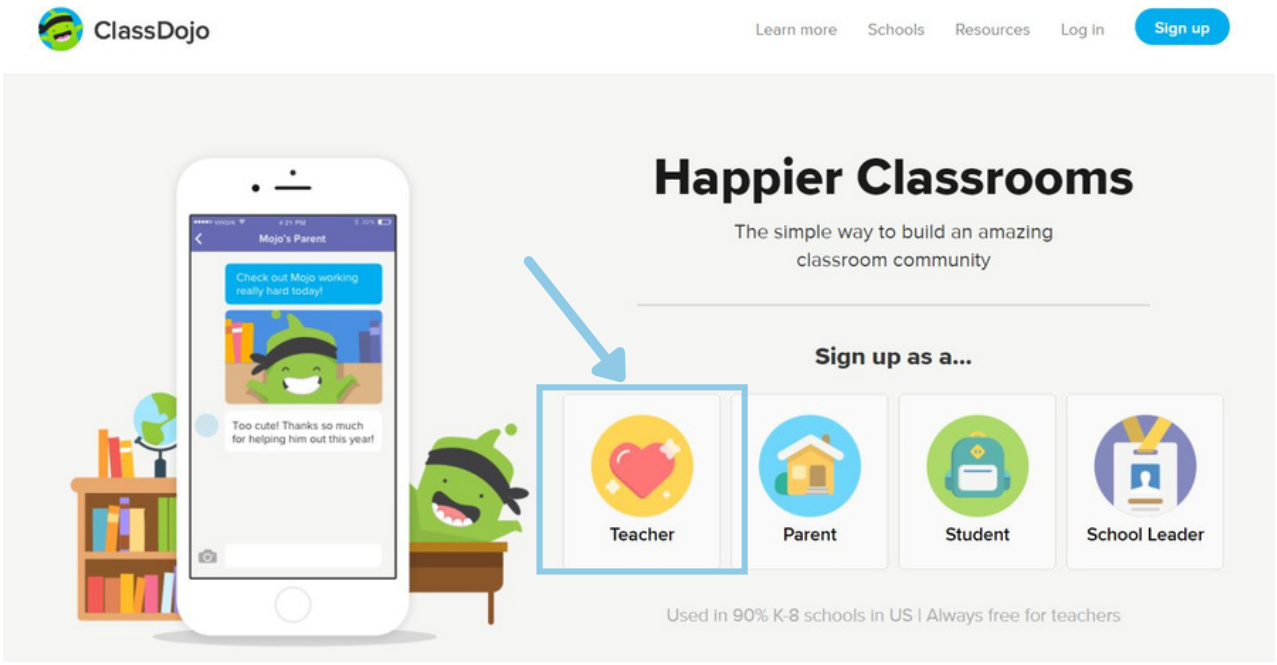
การสมัครใช้งานสำหรับครู

1. กดคำว่า SIGN UP

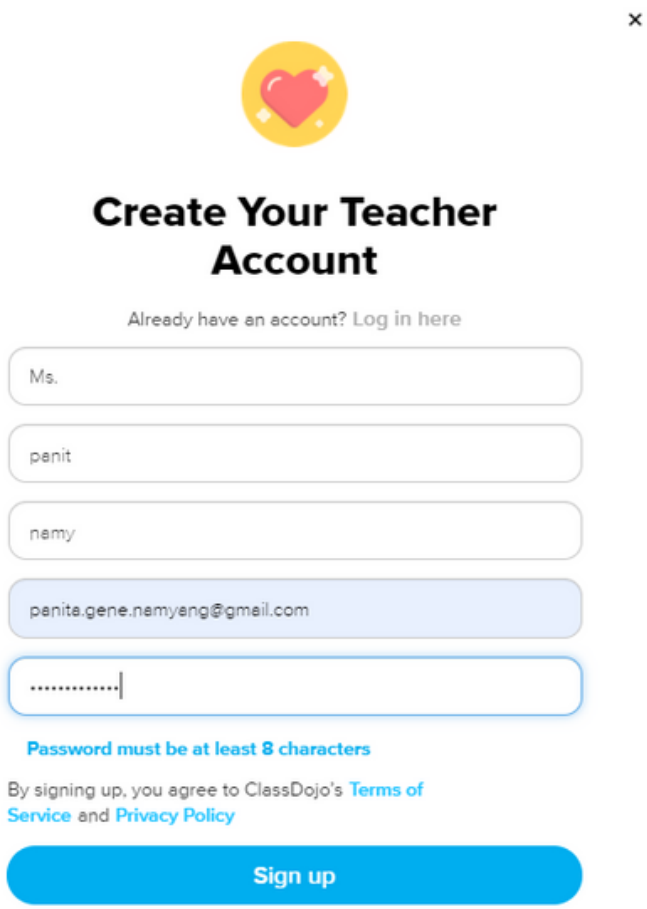




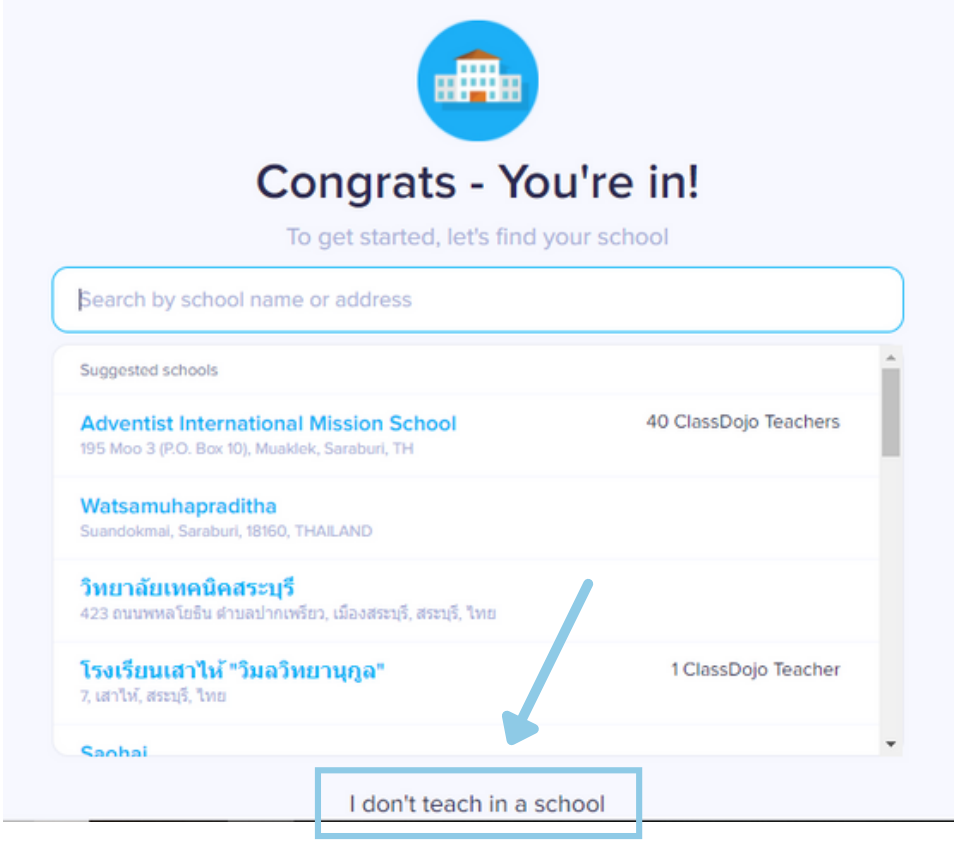
2. จากนั้นกดคำว่า TEACHER



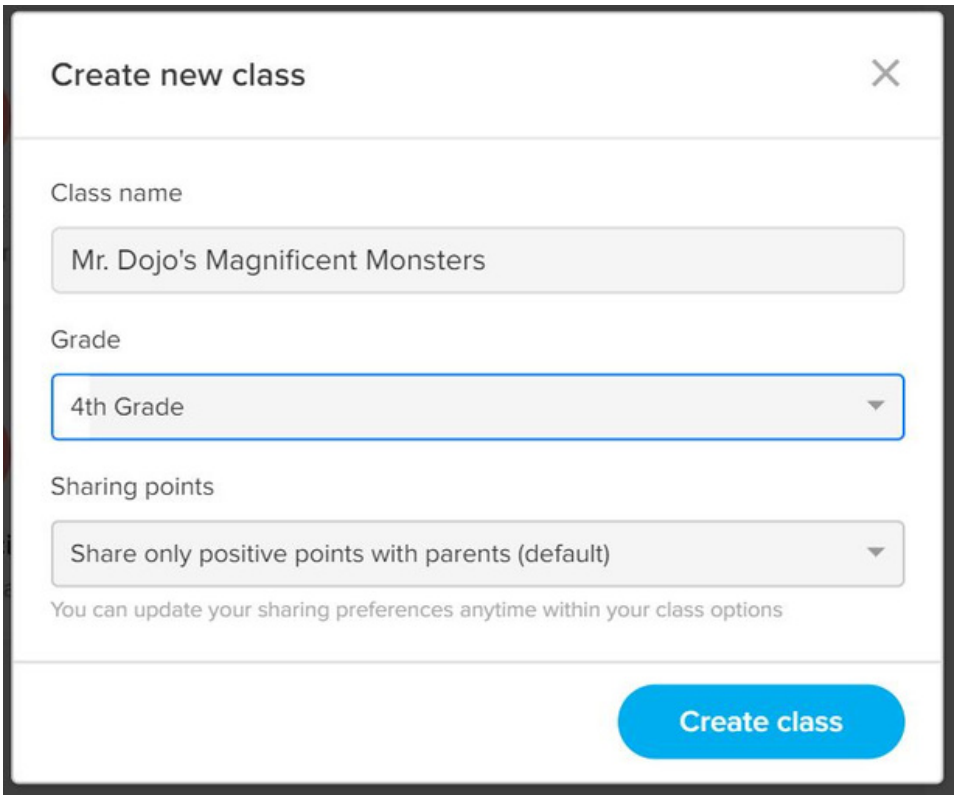
3. ใส่ email address และสร้าง password ที่ต้องการ เมื่อกรอกเรียบร้อยแล้วให้กดคำว่า sign up



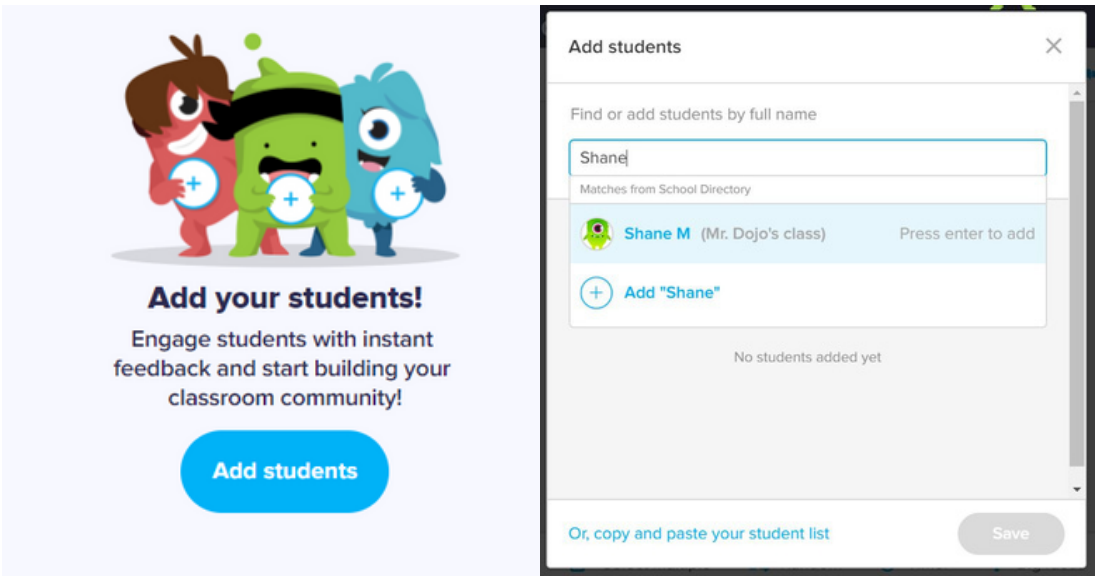
4. จากนั้นก็มาเลือกโรงเรียน หรือจะสร้างโรงเรียนใหม่ก็ได้ แต่ถ้าไม่ต้องการระบุชื่อโรงเรียนเราก็เลือกที่จะไม่ระบุโรงเรียนก็ได้โดยการกดที่คำว่า I don't teach in a school



5. ตั้งชื่อห้องเรียน และกดคำว่า create class



6. ทำการเพิ่มนักเรียนเข้ามาในห้องเรียนโดยกดคำว่า add students



ซึ่งเราสามารถเพิ่มชื่อของนักเรียนเข้ามาเอง หรือจะนำข้อมูลเข้ามาจากไฟล์ word หรือ excel ที่เรามีอยู่แล้วก็ได้ เมื่อเพิ่มนักเรียนเข้ามาในห้องเรียนครบทุกคนแล้วให้กดคำว่า done adding student เพียงเท่านี้การสร้างชั้นเรียนของเราก็เสร็จเรียบร้อย

การเชิญผู้ปกครอง

เราสามารถทำการเชิญให้ผู้ปกครองเข้ามาในห้องเรียนได้โดย

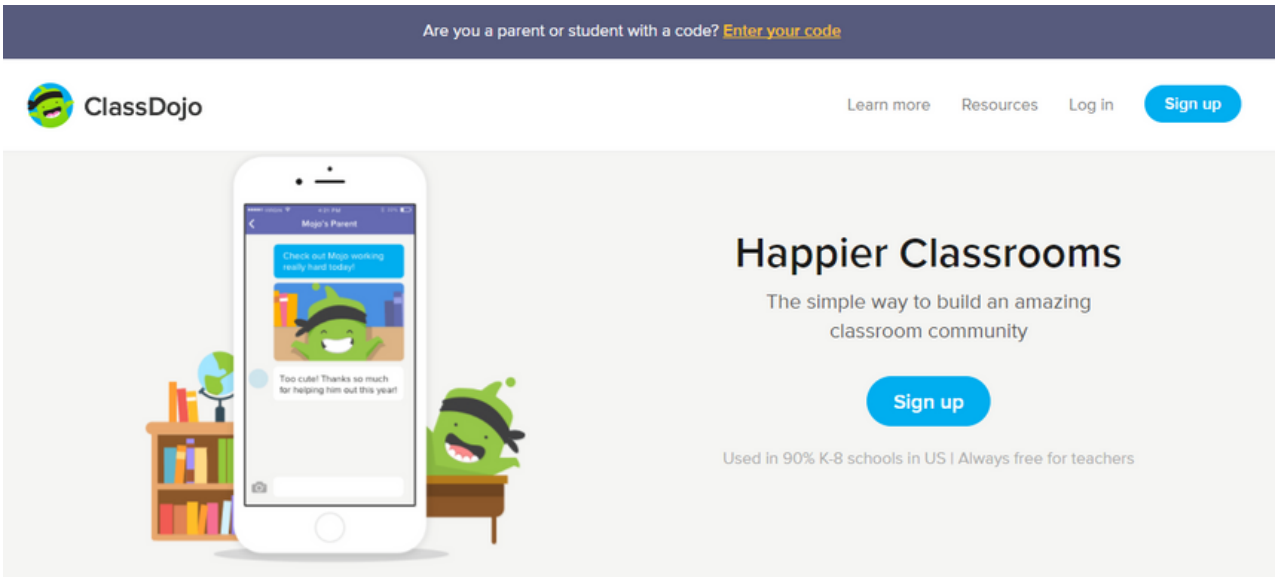
1. กดห้องเรียนที่เราต้องการ
2. กดปุ่ม setting ตรงมุมบนขวามือ
3. กดคำว่า parents จากนั้นก็ทำการเชิญผู้ปกครองเข้ามาได้เลย

** แต่ส่วนมากจะไม่ค่อยนิยมใช้กันเนื่องจากส่วนใหญ่ครูและผู้ปกครองก็ติดต่อกันผ่านช่องทางอื่น ๆ เช่น line group อยู่แล้ว ดังนั้นทางผู้เขียนขออนุญาตไม่ลงรายละเอียดในส่วนนี้ **

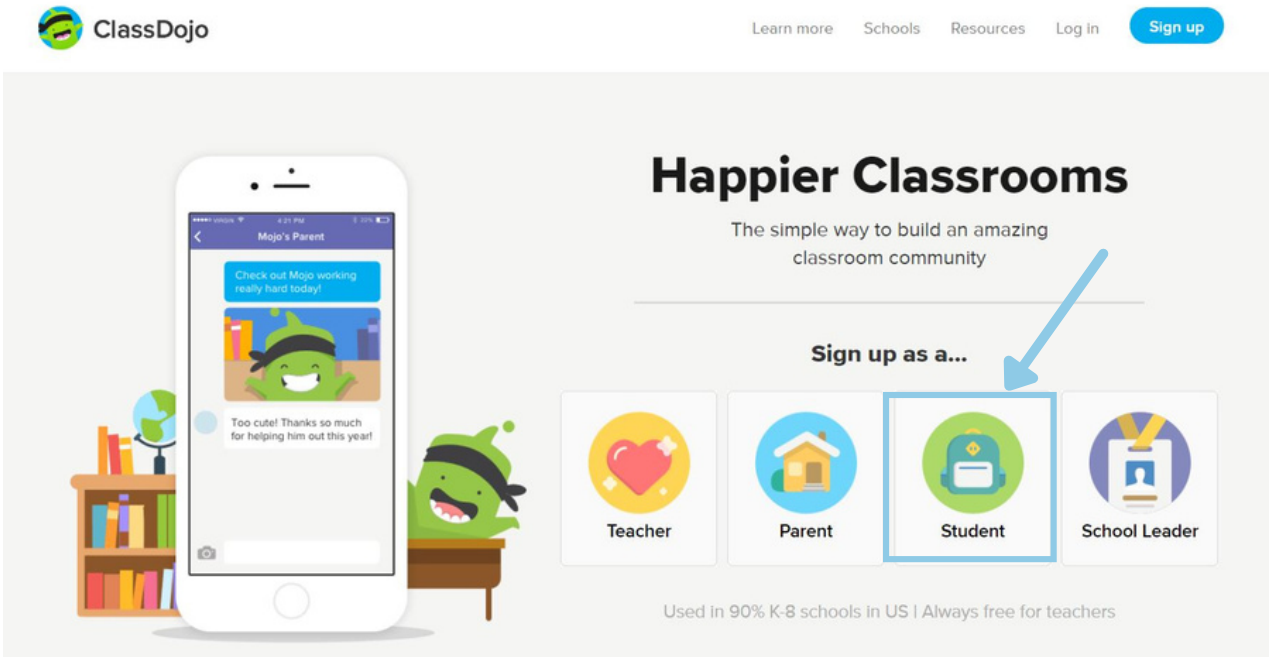


การสมัครใช้งานสำหรับนักเรียน

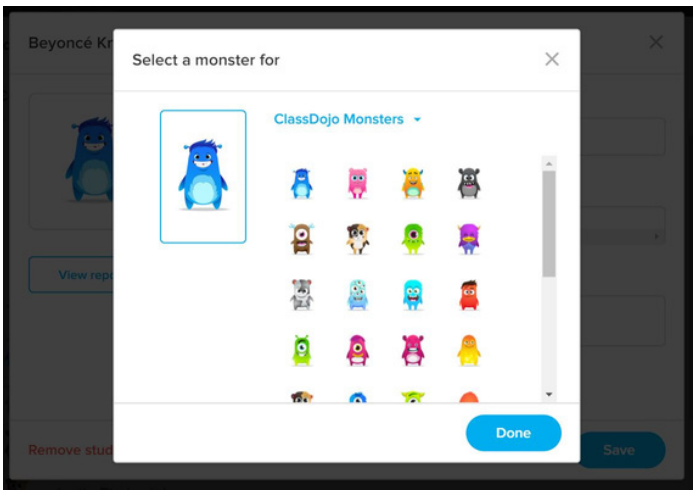
1. กดคำว่า sign up

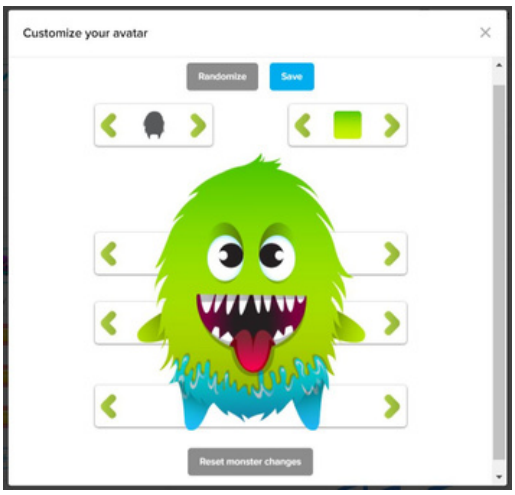


2. กดคำว่า student



3. กรอก email address และสร้าง password ของตนเอง จากนั้นกดคำว่า sign up
4. เลือก monster ประจำตัว ในขั้นตอนนี้เราสามารถเลือก และปรับแต่ง monster ได้ตามที่เราต้องการ





การเข้าชั้นเรียน

สามารถทำได้ 2 วิธี คือ

1) ใช้ QR code โดยครูจะให้ QR code กับนักเรียนเพื่อให้นักเรียนสแกนในการเข้าร่วมชั้นเรียน

2) ครูจะให้รหัสสำหรับเข้าชั้นเรียนแก่นักเรียน โดยนักเรียนจะต้องนำรหัสที่ได้รับมากรอกเพื่อเข้าชั้นเรียน



คุณสมบัติที่โดดเด่น และข้อจำกัด

ลักษณะเด่น

1. ครูสามารถเช็กการเข้าชั้นเรียนของนักเรียนได้ง่าย ๆ โดยในกรณีที่นักเรียนมาเรียนให้กดที่ชื่อแต่ละคนเพื่อทำเครื่องหมายถูก ถ้าใครไม่มาเรียนก็ไม่ต้องกด เมื่อเสร็จแล้วก็กดคำว่า save เท่านี้ก็เรียบร้อย

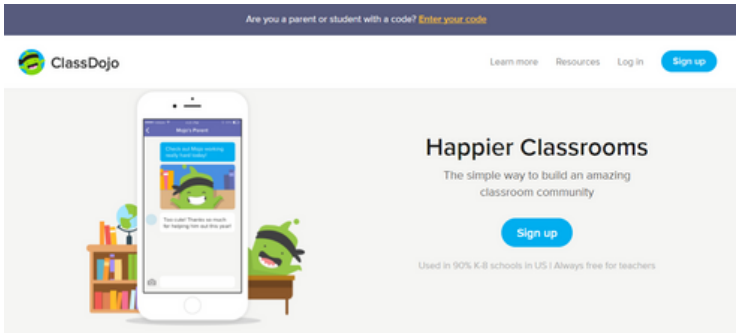


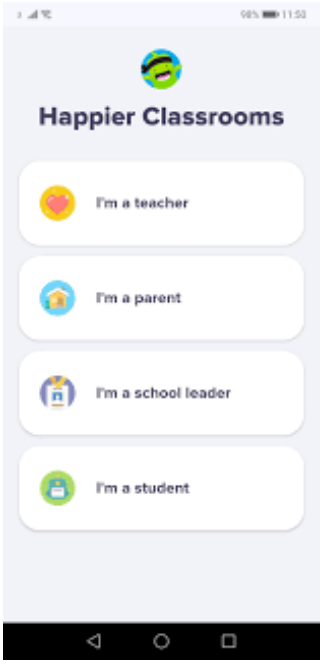
2. ครูสามารถบันทึกพฤติกรรมของนักเรียนแต่ละคนว่าใครเป็นอย่างไรและผู้ปกครองก็สามารถเข้ามาดูพฤติกรรมของบุตรหลานของตนได้ ทำให้ครูและผู้ปกครองได้แลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับนักเรียนกันทำให้สามารถมองเห็นปัญหาของนักเรียนแต่ละคนว่าใครมีปัญหาอย่างไร และร่วมมือเพื่อแก้ไขปัญหาได้อย่างตรงจุด

3. ครูสามารถ assign งานและสร้างเกณฑ์คะแนน ทำให้ครูสามารถแยกงานแต่ละงานของนักเรียนออกจากกันได้เป็นหมวดหมู่เพื่อสะดวกต่อการค้นหาและป้องกันปัญหางานของนักเรียนสูญหาย

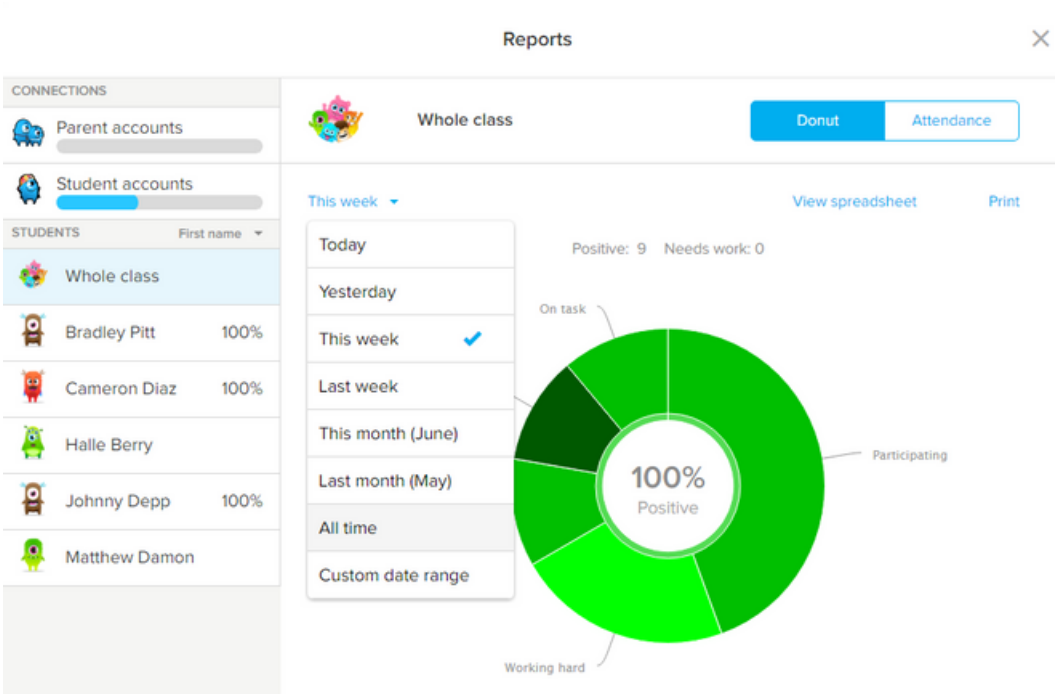


4. สามารถใช้งานได้ทั้งใน smart phone และ pc ทำให้สามารถเข้าถึงงานและข่าวสารได้อย่างรวดเร็ว





5. แสดงผลคะแนนเป็นค่าเฉลี่ยทั้งรายกลุ่มและรายบุคคล ทำให้ครูสามารถรู้ว่านักเรียนส่วนใหญ่มีความเข้าใจในเนื้อหาหรือมีความสามารถอยู่ที่ระดับไหน หรือทำให้ครูสามารถวิเคราะห์ได้ว่านักเรียนแต่ละคนเป็นอย่างไร มีปัญหาที่จุดใด สามารถแก้ปัญหาได้ตรงจุด และครูสามารถนำคะแนนไปใช้ต่อได้



6. ไม่เสียค่าใช้จ่ายในการสมัครเข้าใช้บริการ
7. ภายใน app มีการออกแบบที่ไม่ซับซ้อน ทำให้สามารถใช้งานได้ง่าย



ประโยชน์

1. สามารถรายงานพฤติกรรมของผู้เรียนให้ผู้ปกครองทราบแบบส่วนตัวได้โดยทันที
2. สามารถประกาศข่าวสารเพื่อแจ้งให้ผู้ปกครองทราบได้อย่างสะดวก และรวดเร็ว
3. สามารถแชร์ภาพการเรียนการสอนให้ผู้ปกครองดูได้ในขณะที่อยู่ในห้องเรียน

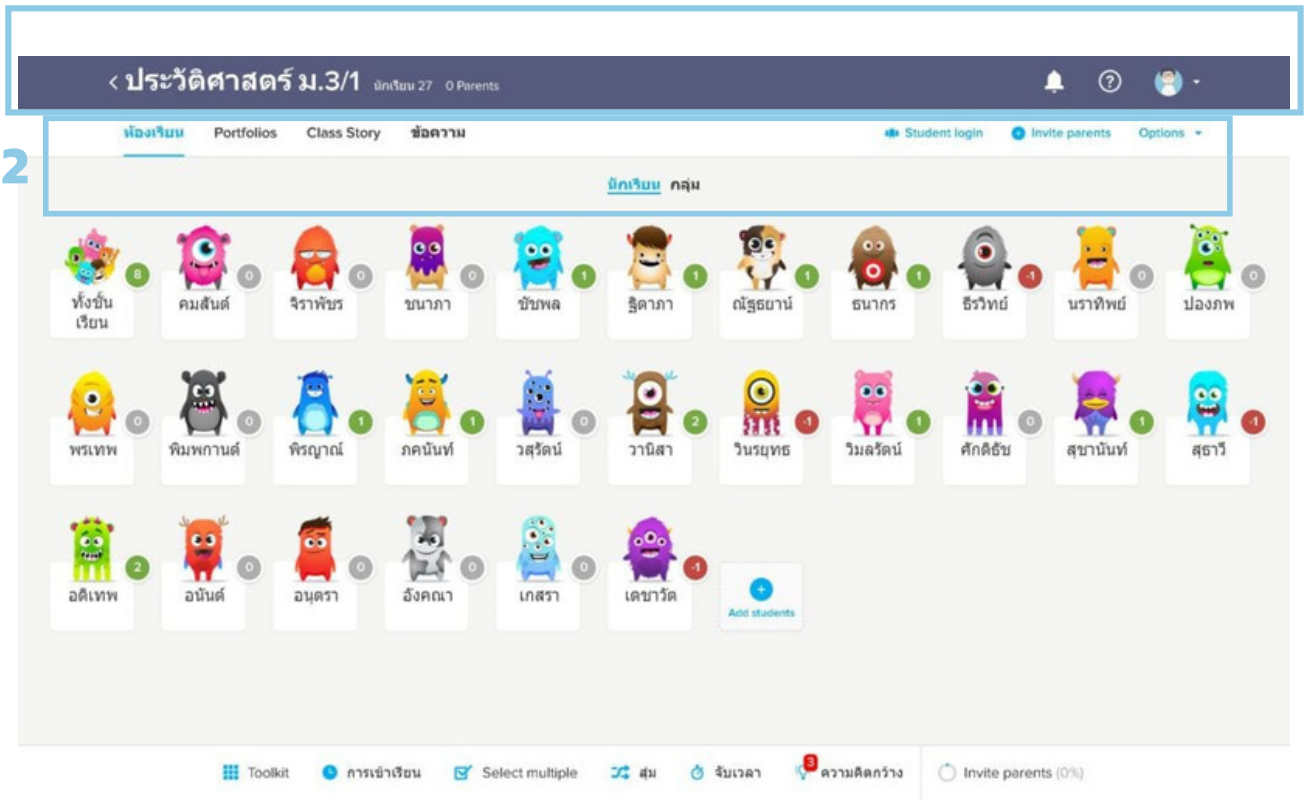
ข้อจำกัด

1. ไม่สามารถใช้งานในอุปกรณ์ android บางรุ่นได้
2. ปัญหาในการตั้งชื่อไฟล์เป็นภาษาไทย เช่น หากเรานำไฟล์ออกมา ชื่อไฟล์จะกลายเป็นภาษาต่างดาว

1. การให้คะแนนนักเรียนในระหว่างคาบค่อนข้างยุ่งยาก อาจทำให้การเรียนการสอนขาดช่วงได้ แต่เราสามารถแก้ไขปัญหาได้โดยการแจกไม้ไอศกรีมสีให้ผู้เรียน เมื่อจบคาบจึงให้คะแนนจากไม้ไอศกรีมสีที่นักเรียนได้รับ



ส่วนประกอบของห้องเรียน



ส่วนที่ 1 (หมายเลข 1) แสดงชื่อของห้องเรียน

- รูปกระดิ่งมีไว้เพื่อแจ้งเตือนเมื่อมีกิจกรรมต่าง ๆ เกิดขึ้นในห้องเรียน
- ถัดจากกระดิ่งคือรูปใบหน้าของผู้ใช้ ซึ่งเราสามารถตั้งค่าการใช้หรือคุณลักษณะต่าง ๆ ได้ที่นี่

ส่วนที่ 2 เป็นส่วนที่แสดงเกี่ยวกับการจัดการห้องเรียน

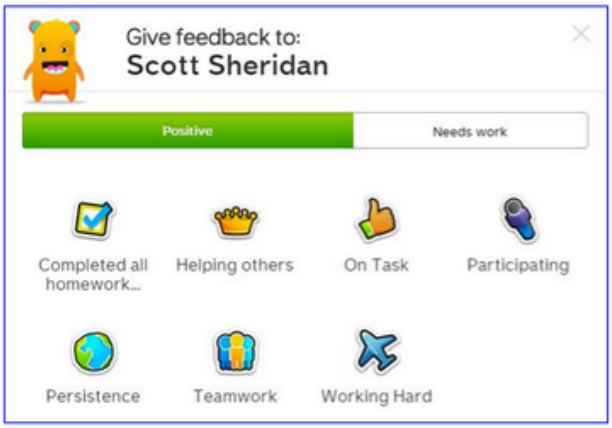
- แสดงนักเรียนในห้องเรียนและคะแนนต่าง ๆ ของนักเรียนแต่ละคน
- Stories เป็นส่วนที่บันทึกกิจกรรมของห้องเรียนทั้งหมด
- Message เป็นการติดต่อสื่อสารของบุคคลในห้องเรียนทำได้ทั้งแบบส่วนตัวและกลุ่มใหญ่
- Setting เป็นการตั้งค่าต่าง ๆ เช่น ภาษา ข้อมูลต่าง ๆ

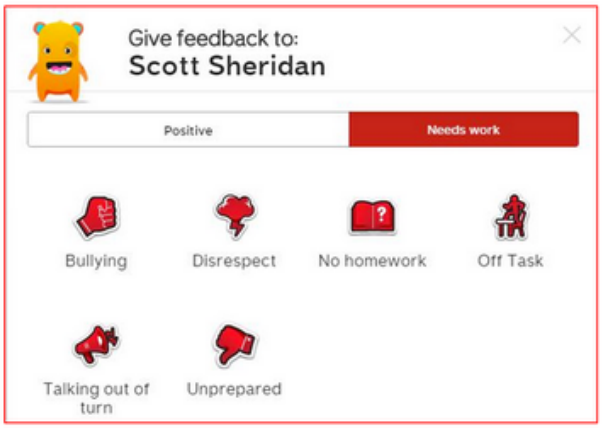


การนำมาประยุกต์ใช้กับการจัดการชั้นเรียน

การสร้าง skill

เป็นการใช้เพื่อเสริมแรงและควบคุมชั้นเรียน โดยจะเป็นตัวช่วยในการดึงดูดความสนใจของนักเรียนทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนเพิ่มขึ้น เช่น ถ้าผู้เรียนตอบคำถามได้ถูกต้องจะได้คะแนนเรื่องการมีส่วนร่วม หรือถ้าผู้เรียนไม่สนใจเรียนและไม่ส่งการบ้านจะถูกหักคะแนน เป็นต้น



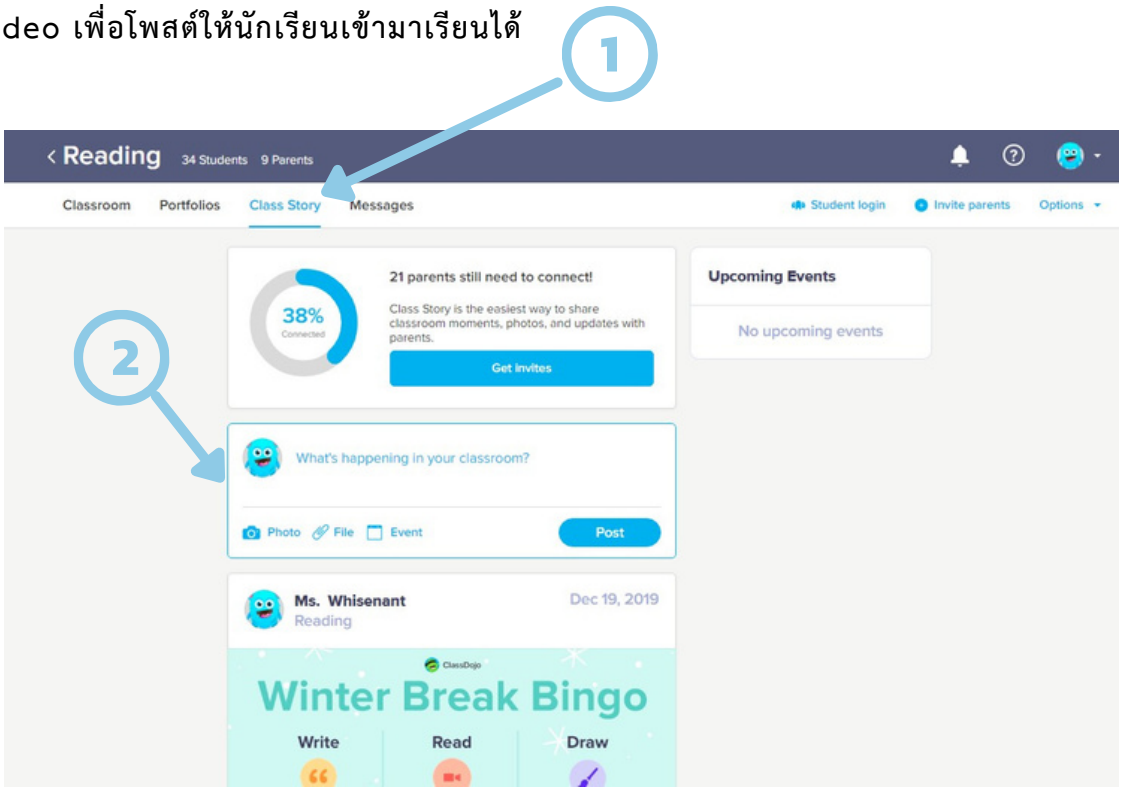


นอกจากนี้ครูอาจจะกำหนดเงื่อนไขต่าง ๆ เช่น ถ้าเก็บครบ 20 คะแนนนักเรียนจะสามารถปรับแต่งตัว monster ได้ 1 ครั้ง (เปลี่ยนได้ 1 ชิ้นส่วน เช่น ตา สีผิว ปาก รูปร่าง เป็นต้น)

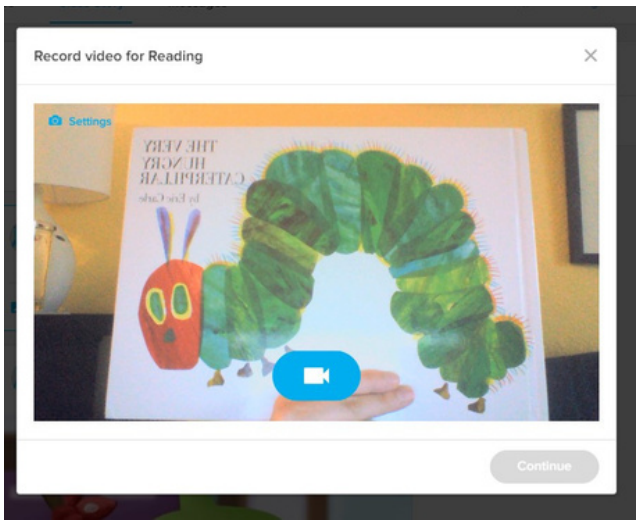


การบันทึก video

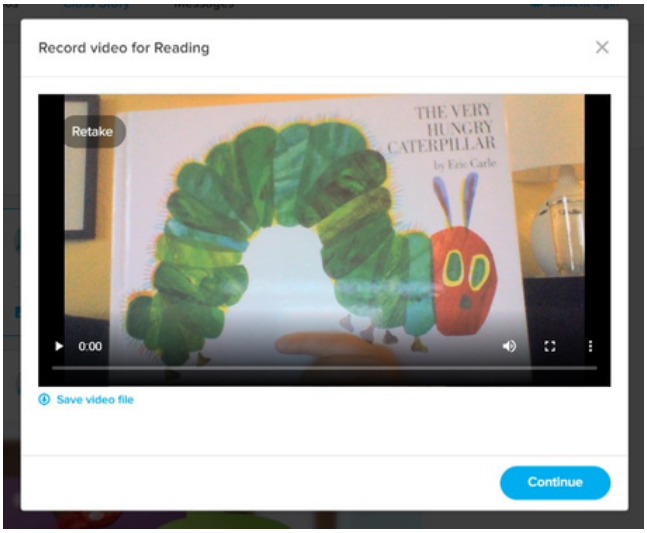
การบันทึก video จะเป็นตัวช่วยให้นักเรียนสามารถกลับมาทบทวนบทเรียนได้ใหม่ในภายหลังนอกจากนี้ถ้าหากคุณครูมีเหตุจำเป็นไม่สามารถเข้าสอนตามเวลาได้ คุณครูก็สามารถอัด video เพื่อโพสต์ให้นักเรียนเข้ามาเรียนได้



1. กดคำว่า class story (หมายเลข 1)
2. ในหมายเลข 2 ให้กดคำว่า record
3. กดที่สัญลักษณ์วิดีโอสีฟ้าเพื่อเริ่มทำการบันทึก ถ้าหากจะจบการบันทึกให้กดคำว่า stop (สีแดง)



4. กดคำว่า continue เพียงเท่านี้เราจะสามารถโพสต์ video ไว้ เพื่อให้นักเรียนสามารถกลับมาทบทวนบทเรียนได้ในภายหลัง



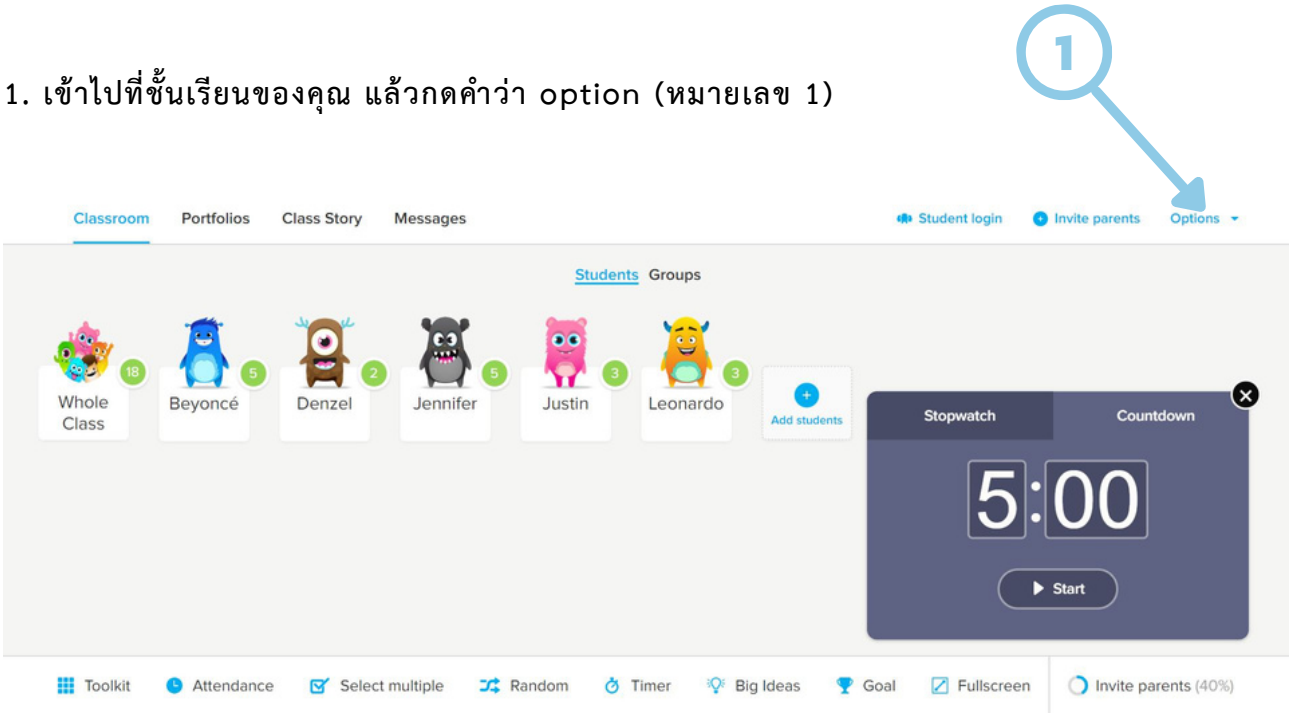
การจัดการคะแนน

เป็นตัวช่วยชั้นดีที่ทำให้คุณครูทำงานได้อย่างสะดวกและรวดเร็วขึ้น โดยที่คุณครูไม่ต้องมานั่งกรอกคะแนนนักเรียนทีละคน เพราะ class dojo จะทำการรวมคะแนนของนักเรียนในห้องเรียน และแบบแยกเป็นรายบุคคล โดย class dojo จะแสดงคะแนนในรูปของแผนภูมิ และ แบบ spreadsheet เพื่อความสะดวกในการโหลดออกมาเก็บไว้ใช้ในภายหลัง

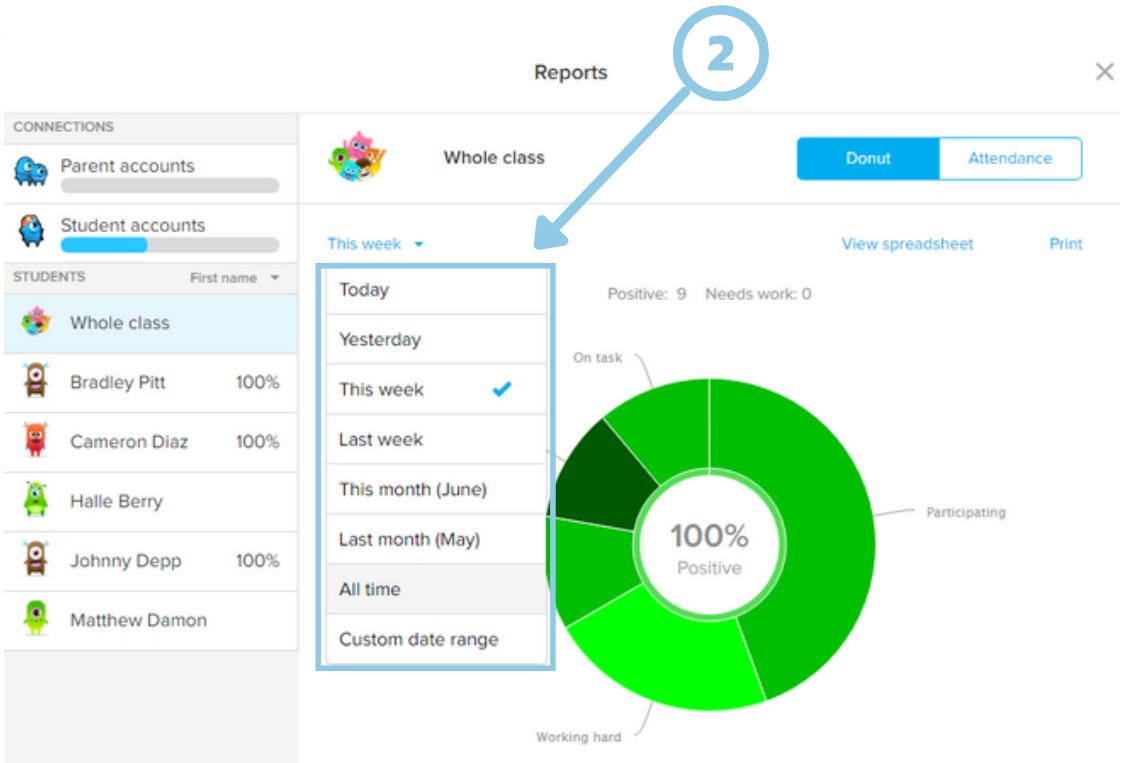


สำหรับห้องเรียน

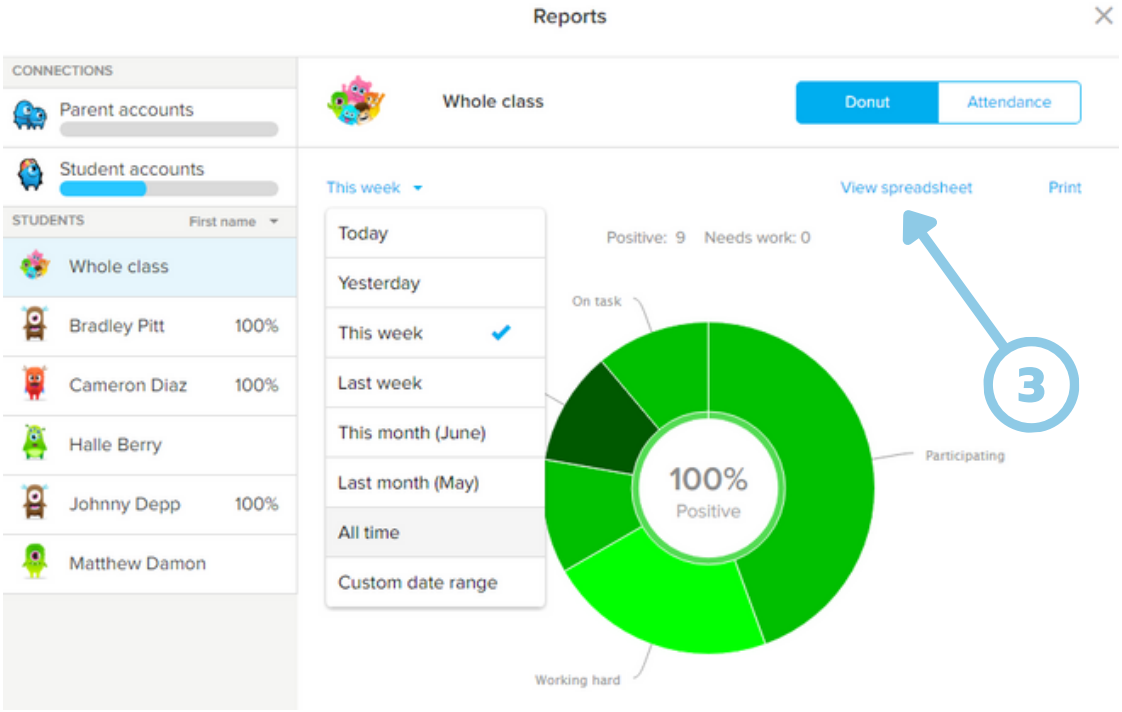
1. เข้าไปที่ชั้นเรียนของคุณ แล้วกดคำว่า option (หมายเลข 1)



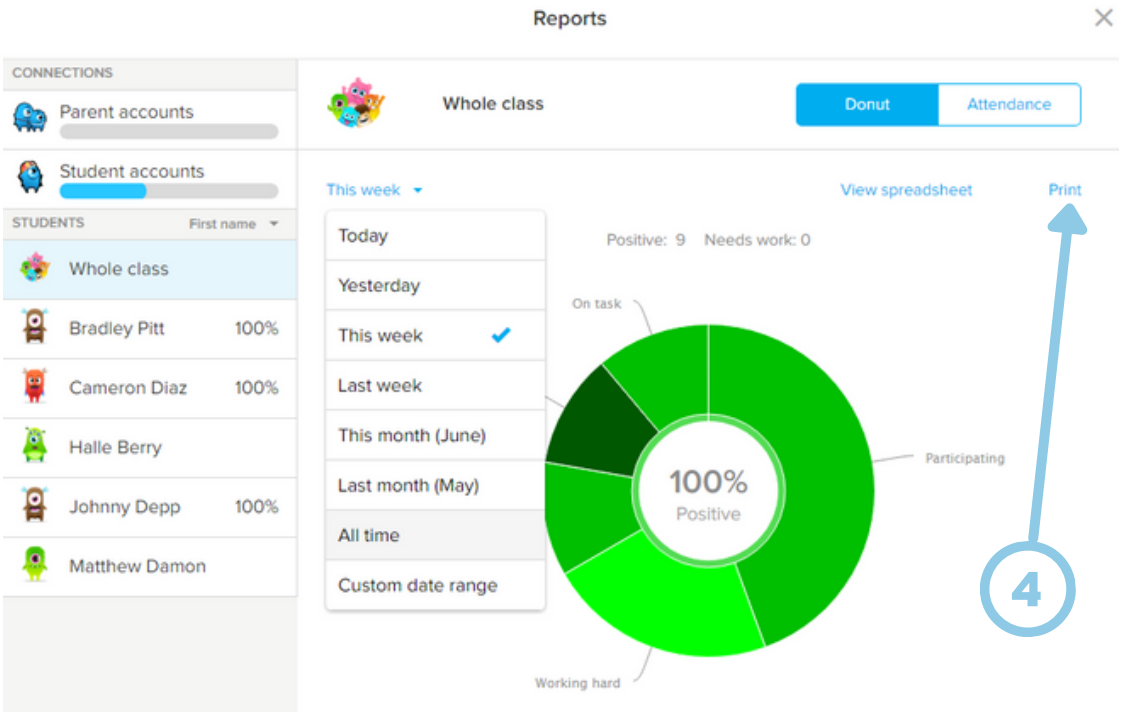
2. จากนั้นกดคำว่า view report (หมายเลข 2) เพื่อเลือกช่วงเวลาในการแสดงตารางคะแนนที่เราต้องการซึ่งจะขึ้นมาเป็นแผนภูมิวงกลมให้ (วงกลมสีเขียว ๆ ในรูป)



3. ถ้าเราต้องการคะแนนเป็นแบบ speadsheet ให้กดคำว่า view spreadsheet (หมายเลข 3)



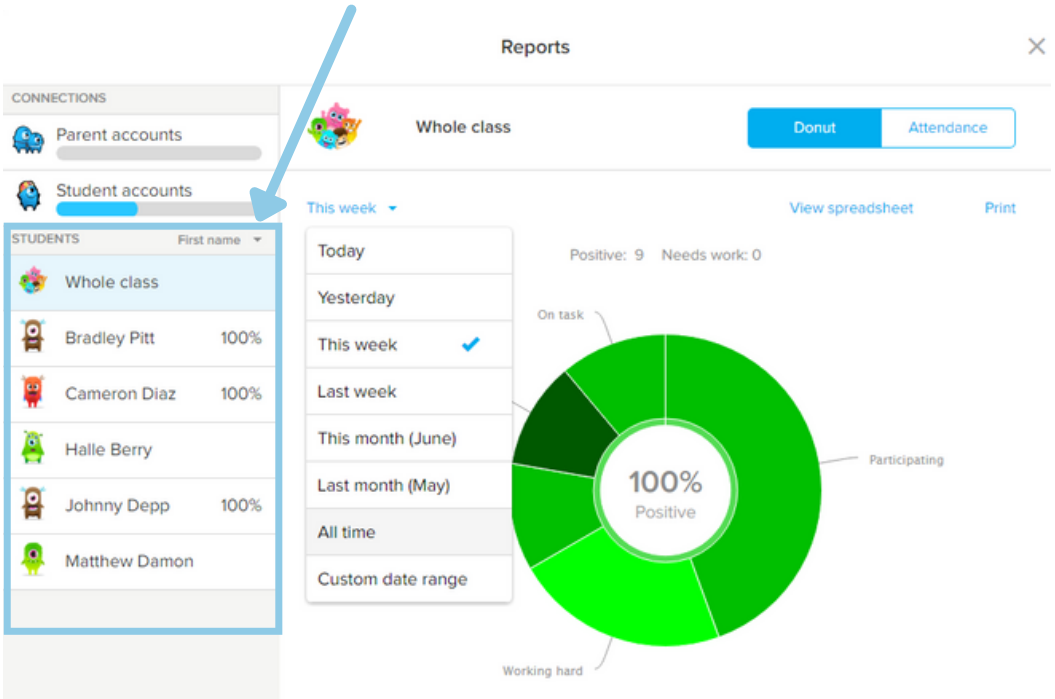
4. จากนั้นกดคำว่า print (หมายเลข 4) ได้เลย



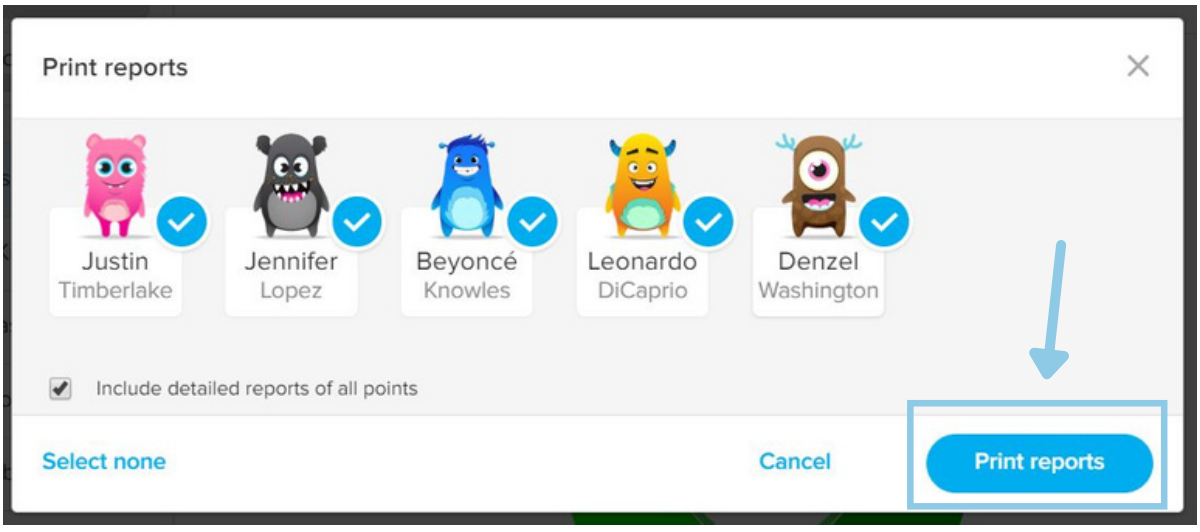
สำหรับนักเรียนเป็นรายบุคคล

รายงานผลคะแนนที่เราได้จะเป็นรายงานของทั้งชั้นเรียน แล้วถ้าเราอยากได้รายงานคะแนนของนักเรียนเป็นรายบุลคลเราก็สามารถทำได้เช่นกัน โดยไปที่

1. ที่ด้านซ้ายของรายงานจะมีชื่อนักเรียนอยู่ ให้เรากดเลือกนักเรียนที่เราต้องการพิมพ์รายงานคะแนน

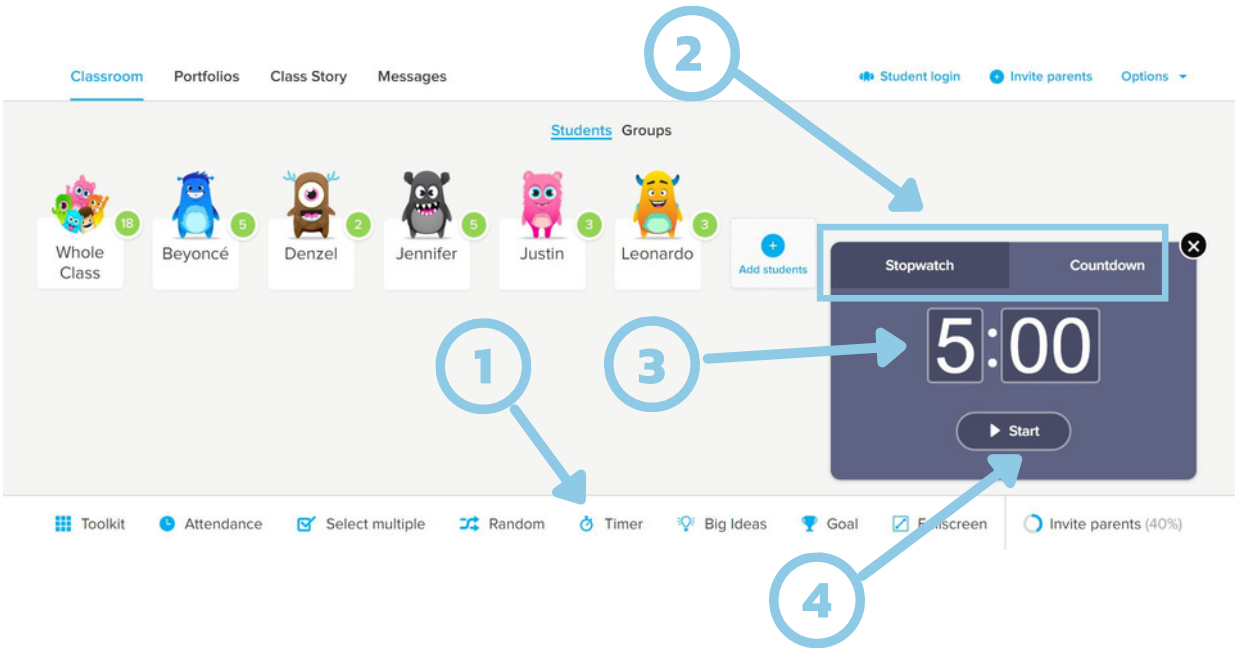


2. จากนั้นกดคำว่า print reports ที่มุมขวาล่างได้เลย โดยโปรแกรมจะทำการ download รายงานคะแนนออกมาเป็นไฟล์ pdf เพื่อให้คุณครูเก็บไว้หรือนำไป print ต่อได้



การจับเวลา

ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนบางครั้งคุณครูอาจต้องการจับเวลาเล่นกิจกรรม เพื่อให้นักเรียนทำ quiz ท้ายคาบ หรือคุณครูมีเกมที่ต้องจับเวลามาให้นักเรียนเล่น แต่ว่าไม่มีนาฬิกา class dojo ก็มีฟีเจอร์นี้ขึ้นมาเพื่อช่วยให้คุณครูสามารถใช้งานได้สะดวกมากขึ้น สามารถทำได้โดย



1. กดคำว่า Timer (หมายเลข 1) บนแถบด้านล่างของหน้าจอ จะแสดงนาฬิกาจับเวลาที่มุมขวาล่าง
2. เราสามารถเลือกได้ว่าจะจับเวลาหรือจะทำการนับถอยหลังได้ที่หมายเลข 2
3. กดที่ตัวจับเวลา (หมายเลข 3) เพื่อกำหนดเวลาที่คุณต้องการ
4. จากนั้นกดคำว่า start เพื่อเริ่มต้นใช้งาน



แหล่งอ้างอิง

การใช้ application class dojo สำหรับการบริหารจัดการห้องเรียนในศตวรรษที่ 21. สืบค้น 3 กุมภาพันธ์ 2564, จาก http://airline.kbu.ac.th/Research%20database/APDI%20km/1Classdojo.pdf

Pannawit Chotechuang (2019). ห้องเรียน Active by class dojo. สืบค้น 3 กุมภาพันธ์ 2564, จาก https://inskru.com/idea/

TEACHDENT SHARED (2017). สมัครใช้งาน class dojo ภายใน 6 นาที. สืบค้น 3 กุมภาพันธ์ 2564, จาก https://www.youtube.com/watch?v=r0nqC5ffokQ

TEACHDENT SHARED (2017).เพิ่มลูกเล่นในการจัดการชั้นเรียนยุค 4.0 classdojo toolkit. สืบค้น 3 กุมภาพันธ์ 2564, จาก https://www.youtube.com/watch?v=l9axFjeNmHY&t=9s

Class dojo. สืบค้น 3 กุมภาพันธ์ 2564, จาก https://classdojo.zendesk.com/hc/en-us/articles/202027419-Add-or-Create-a-Class#ios

Au Jakkarin Burananit (2017).เทคโนโลยีการศึกษาสำหรับครูไทยยุค 4.0. สืบค้น 3 กุมภาพันธ์ 2564, จาก https://medium.com/opencurriculum/

EDMODO

แอปพลิเคชันสำหรับการจัดการชั้นเรียนออนไลน์

หมวดที่ 3

สารบัญ

I. ทำความรู้จักกับ EDMODO 294

Edmodo คืออะไร ? 294

ประวัติความเป็นมาของ Edmodo 294

คุณสมบัติสำคัญที่ครูผู้สอนสามารถนำมาใช้ได้ 295

การสร้างและจัดกลุ่ม 295

การจัดกิจกรรมทางการเรียน 295

การให้คะแนนงาน 295

II. วิธีการเริ่มต้นใช้งาน โปรแกรม EDMODO 296

การสมัคร 296

การสร้างและจัดกลุ่มชั้นเรียน 300

การจัดกิจกรรมทางการเรียน 303

การแจ้งข่าวสารและการส่งสื่อ ทรัพยากรการศึกษา ให้กับผู้เรียน 303

การมอบหมายงาน 304

การสร้างแบบทดสอบ (QUIZ) 306

การให้คะแนนงาน 309

III. ส่วนเสริมพิเศษที่น่าสนใจ ภายใน EDMODO 312

การสร้างหรือเข้าร่วมกลุ่มกันระหว่างผู้สอน 312

การติดตามการเคลื่อนไหวต่าง ๆ ที่เราสนใจผ่านแฮชแท็ก 315

ทรัพยากรทางการศึกษาที่เราใช้ได้ฟรี 316

(วิดีโอ เกมส์ ชุดหรือบทความทางการศึกษา)

ถึงจะมีข้อดีมากมายแต่ก็มีข้อจำกัดเช่นกัน 318

IV. บทสรุป 318

V. แหล่งอ้างอิง 319

EDMODO

แอปพลิเคชันสำหรับการจัดการชั้นเรียน

Edmodo

“Facebook สำหรับการศึกษา”

สื่อสังคมออนไลน์อย่าง Facebook หรือ Twitter ได้เปลี่ยนแนวทางการติดต่อสื่อสารกันระหว่างบุคคล ในด้านการศึกษาก็สามารถใช้เครื่องมือเหล่านี้ ในการร่วมกันทำงาน ส่งต่อไอเดียใหม่ ๆ และการสร้างห้องเรียนขึ้นมา แต่สื่อสังคมออนไลน์ก็สามารถทำอะไรก็ได้เช่นกัน ทั้งการรังแกกันด้วยคำพูด การสะกดรอยตามทางออนไลน์ ด้วยเหตุผลเหล่านี้จึงทำให้ครูผู้สอน บุคลากรทางการศึกษาและพ่อแม่ผู้ปกครองของผู้เรียนไม่ยอมรับ และไม่ได้นำประโยชน์หรือแง่ดีต่าง ๆ ที่สื่อสังคมออนไลน์มีอยู่มาใช้

แต่หลังจากเกิดการแพร่ระบาดของไวรัส COVID - 19 ในปี 2019 ก็ทำให้เว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันที่นำมาใช้เป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนการสอนออนไลน์เป็นที่รู้จักเพิ่มขึ้นอย่างมาก เหมือนจะเป็นเรื่องที่ดี แต่ก็เกิดปัญหาตรงที่บางเครื่องมือนั้นใช้งานยากจนครูผู้สอนต้องปวดหัวไปตาม ๆ กัน ทางผู้เขียนจึงอยากจะแนะนำเครื่องมืออีกหนึ่งเครื่องมือที่ใช้งานง่าย มีรูปร่างหน้าตาละม้ายคล้ายกับ Facebook ที่เรา ๆ ใช้กันเป็นประจำอยู่ทุกวัน เปรียบเสมือนสังคมออนไลน์ในด้านการศึกษา นั่นก็คือ “Edmodo” เว็บไซต์ที่จะช่วยให้เหล่าบุคลากรทางการศึกษาสามารถดึงพลังของสื่อสังคมออนไลน์มาใช้เพื่อสร้างห้องเรียนขึ้นได้โดยง่าย

ทำความรู้จักกับ EDMODO

EDMODO คืออะไร ?

Edmodo เป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ ที่มีลักษณะการทำงานและการแสดงผลคล้ายกับ Facebook สำหรับครูผู้สอน ผู้เรียน และโรงเรียนโดย Edmodo สามารถใช้ติดต่อสื่อสาร ทำงานร่วมกัน แบ่งปันเนื้อหา แจ้งข่าวสารเฉพาะกลุ่ม และยังช่วยจัดการเรียนการสอนของครูผู้สอนและผู้เรียน ได้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งการมอบหมายงาน การให้คะแนน สามารถเข้าถึงสมุดการบ้านของผู้เรียนได้

ประวัติความเป็นมาของ EDMODO

Edmodo สร้างขึ้นจากความต้องการที่จะออกแบบพื้นที่ที่ปลอดภัย เป็นส่วนตัว ทดแทนการทำงานผ่านทางเทคโนโลยีระหว่างครูผู้สอน ผู้เรียน เพื่อนครูภายในโรงเรียนและฝ่ายบริหารที่ขาดช่วงกัน ให้อยู่ภายในระบบเดียวกัน จึงเริ่มทำการออกแบบ Edmodo ขึ้นมา โดยมีวัตถุประสงค์หลัก คือ ช่วยในด้านการเรียนของผู้เรียน โดยการช่วยให้ครูผู้สอน มีกลุ่มและสังคมสำหรับแบ่งปันประสบการณ์และความรู้แก่กัน เพื่อนำมาปรับใช้ในการสอนของตนเอง



Jeff O'Hara และ Nic Brog ตระหนักได้ว่าสื่อสังคมออนไลน์มีศักยภาพในการเพิ่มการเรียนรู้ของผู้เรียนได้และคอมพิวเตอร์ ไม่ใช่สิ่งที่จะต้องใช้ในเวลาที่จำเป็นเท่านั้น แต่กลายเป็นเครื่องมือหลักสำหรับกระบวนการเรียนรู้ไปเสียแล้ว จึงได้ริเริ่มสร้าง Edmodo ขึ้น

คุณสมบัติสำคัญที่ครูผู้สอนสามารถนำมาใช้ได้

การสร้างและจัดกลุ่ม

สามารถสร้างกลุ่มต่าง ๆ ตามที่ผู้สอนตั้งใจ ทั้งแบ่งกลุ่มตามรายวิชา การแบ่งกลุ่มตามระดับชั้น แบ่งกลุ่มย่อย ๆ ภายในชั้น ฯลฯ เพื่อให้ง่ายต่อการจัดการชั้นเรียนของผู้สอน

การจัดกิจกรรมทางการเรียน

ครูผู้สอนสามารถจัดกิจกรรมทางการเรียนสำหรับผู้เรียนได้ ทั้งการแจ้งประกาศแจ้งข่าวสารต่าง ๆ ในชั้นเรียน การมอบหมายงานให้กับผู้เรียนและการทำ Quiz เพื่อเก็บคะแนนของผู้เรียน ซึ่งครูผู้สอนสามารถเลือกได้ว่าต้องการที่จะเก็บคะแนนจากกิจกรรมส่วนนี้หรือไม่

การสร้างและจัดกลุ่ม

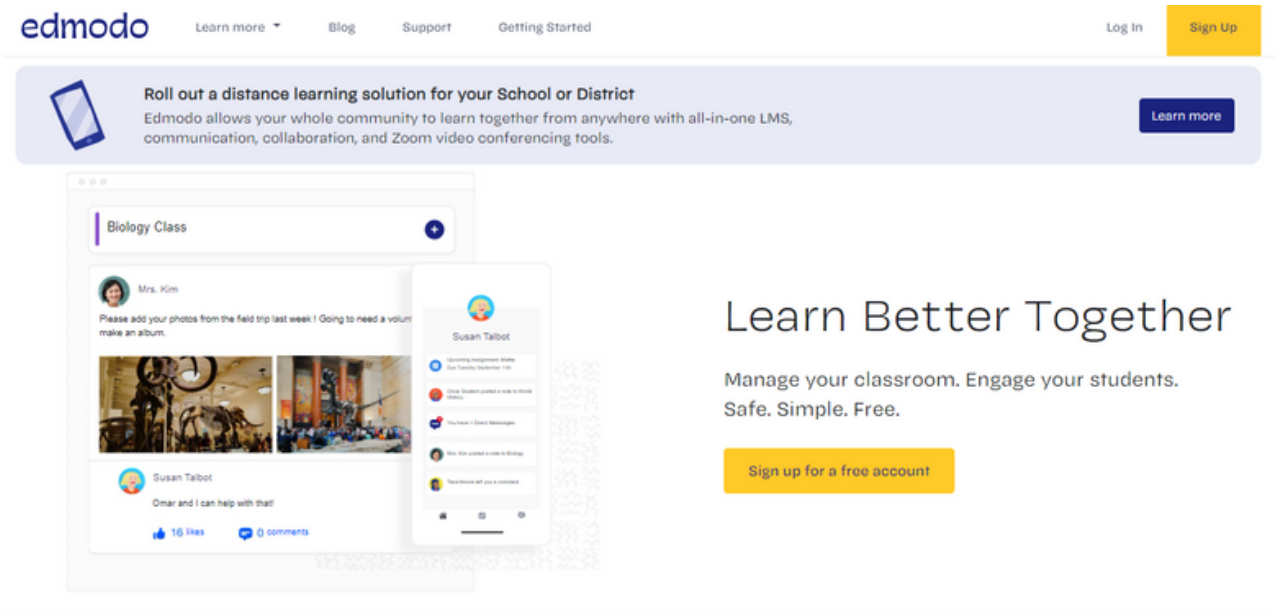
หลังจากครูผู้สอนได้มอบหมายงานและการทำ Quiz แล้ว ระบบจะเป็นผู้รวบรวมคะแนนจากกิจกรรมต่าง ๆ ที่ครูผู้สอนได้ให้ไว้และสรุปออกมาว่า ผู้เรียนได้คะแนนจากกิจกรรมทางการเรียนตลอดการเรียนภายใน Edmodo เป็นกี่เปอร์เซ็นต์

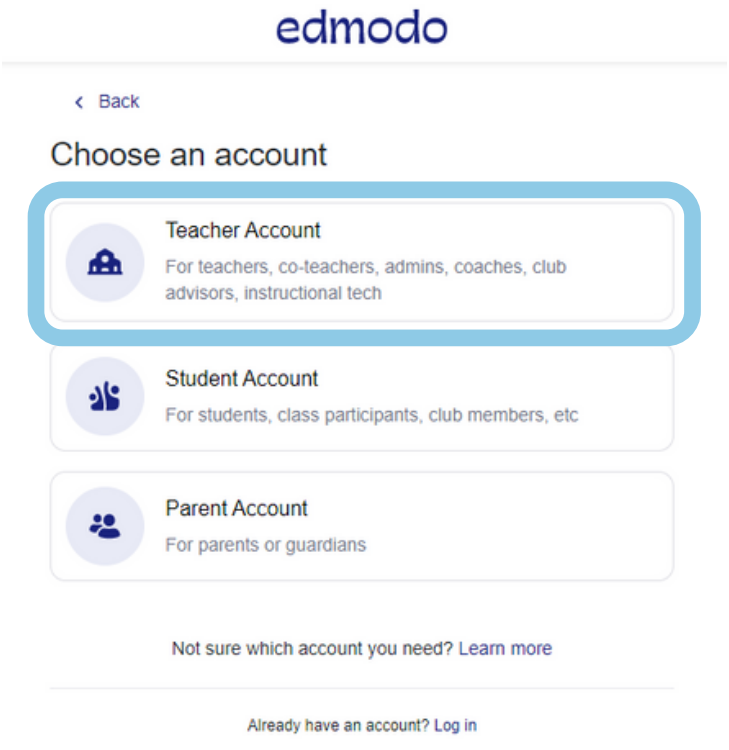
เมื่อเราทราบประวัติคร่าว ๆ และคุณสมบัติสำคัญที่เราสามารถนำไปใช้ได้แล้ว
ต่อจากนี้เราไปเริ่มต้นการใช้งานกันเลย

วิธีการเริ่มต้นใช้งาน โปรแกรม EDMODO

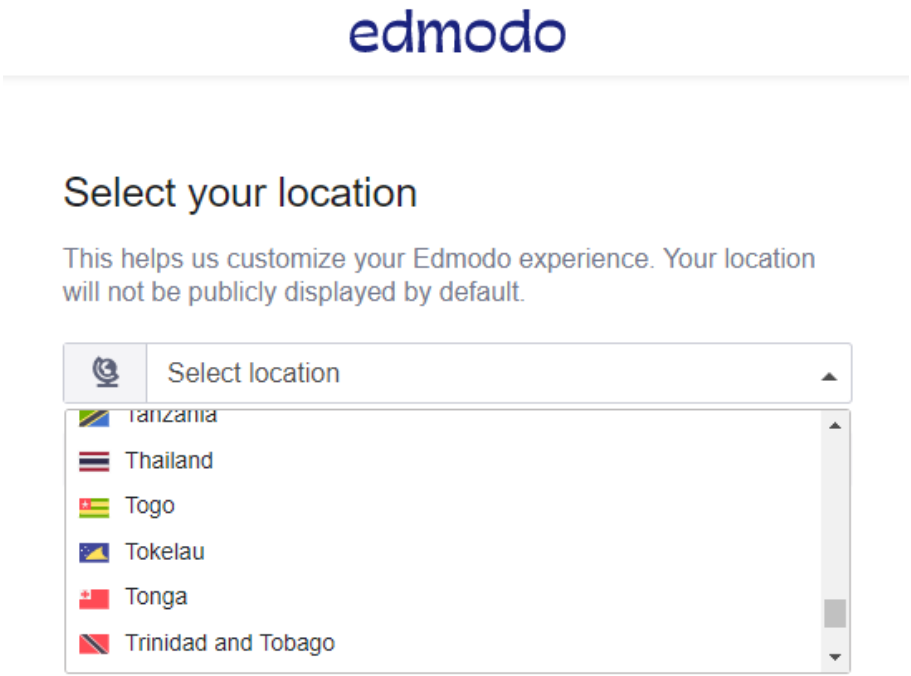
การสมัคร

1. เข้าไปในเว็บไซต์ new.edmodo.com แล้วกดที่คำว่า Sign Up เลือก Teacher Account แล้วทำการเลือกประเทศ

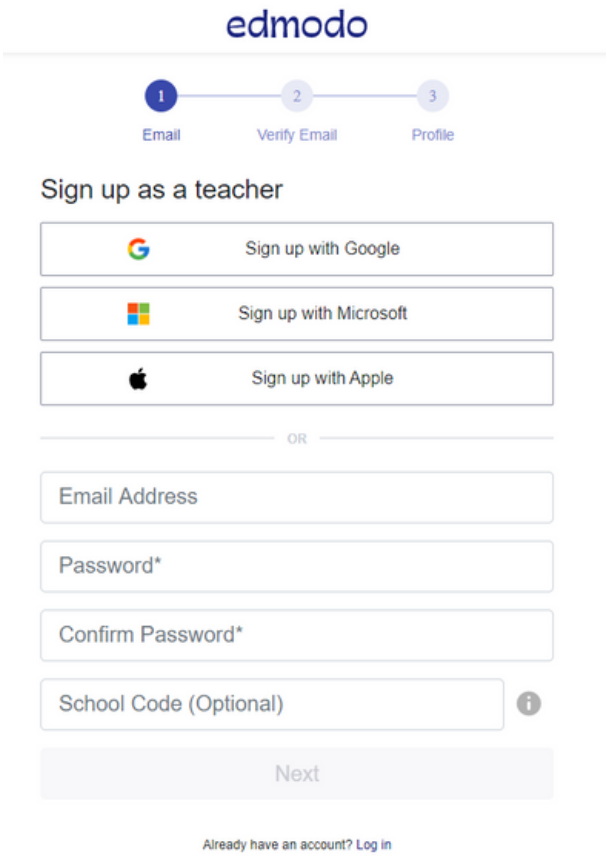




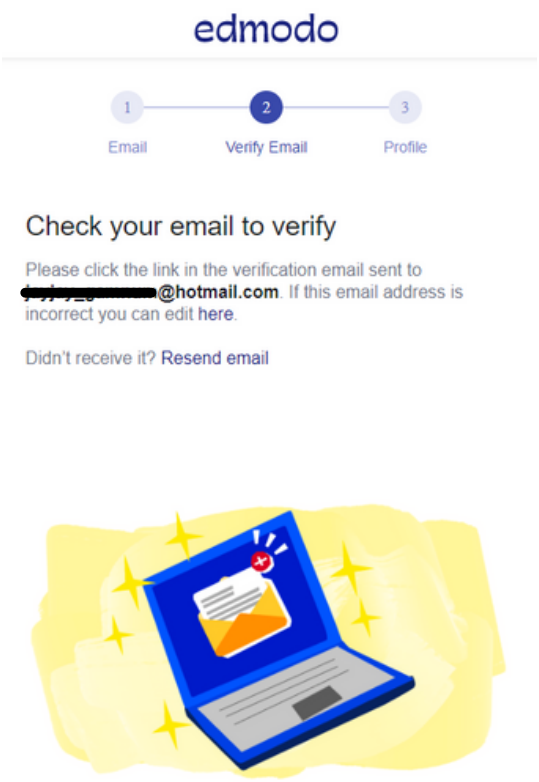
2. ทำการเลือกประเทศที่เราอาศัยอยู่



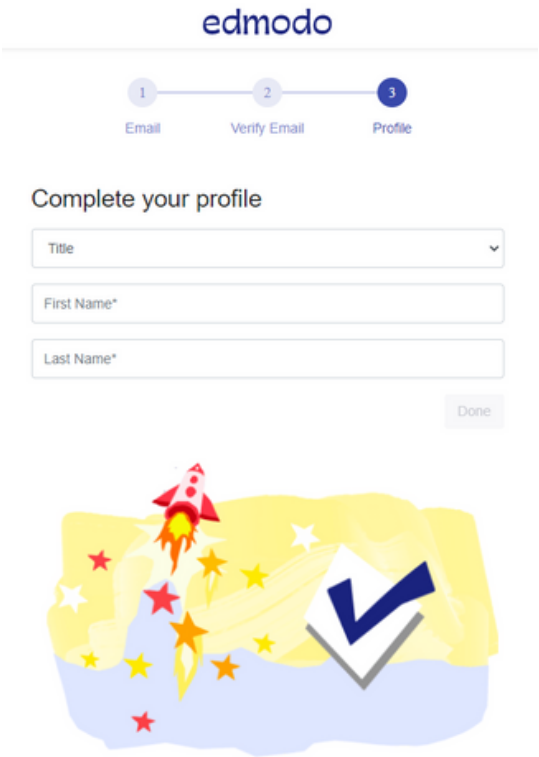
3. ลงชื่อเข้าใช้ด้วยรูปแบบต่าง ๆ ใช้ได้ทั้งบัญชี Google , Microsoft , Apple ID และอีเมลของเรา



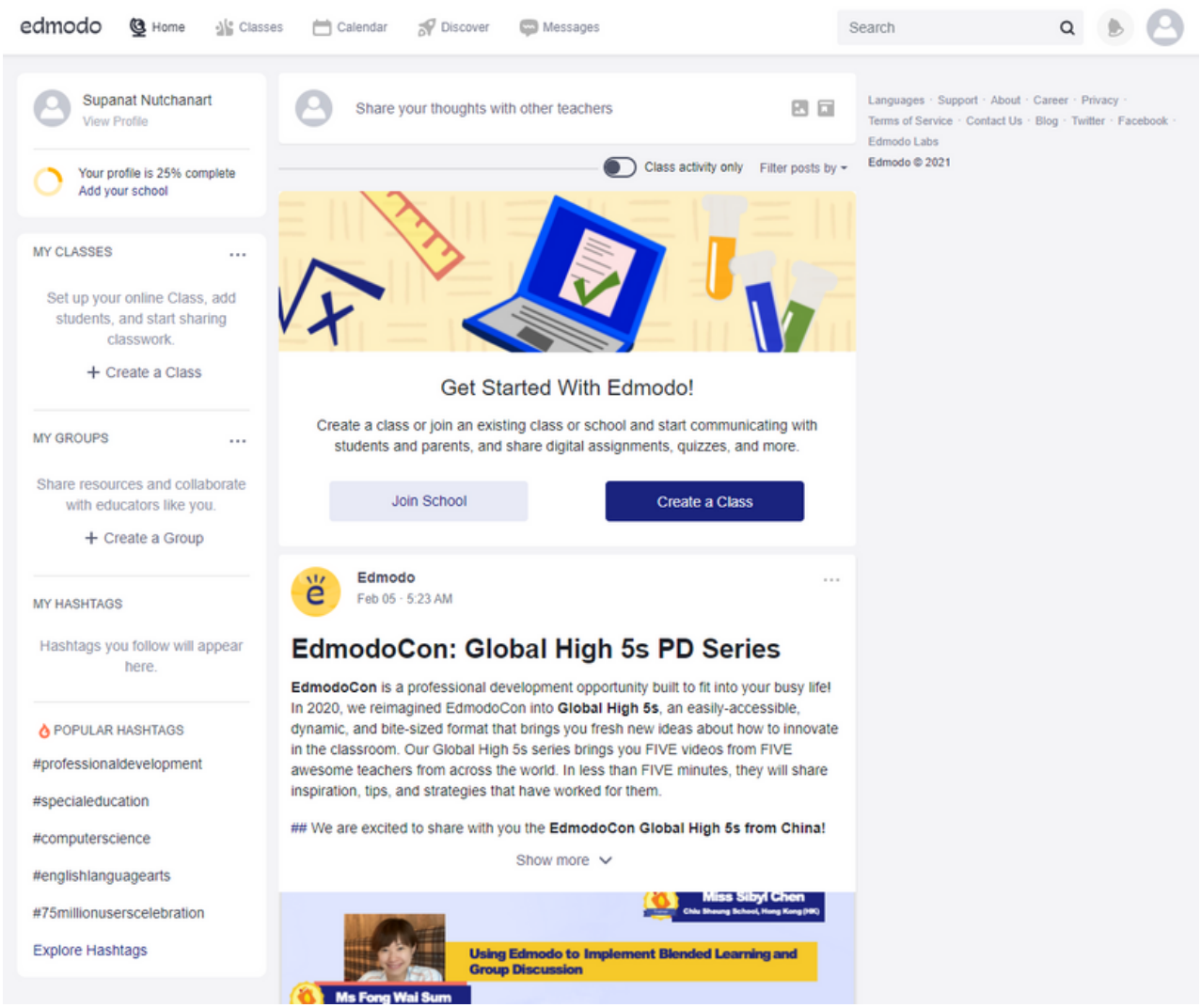
4. ยืนยันตัวตนผ่าน Email ที่ใช้สมัคร



5. ใส่ชื่อ นามสกุลของตนเอง



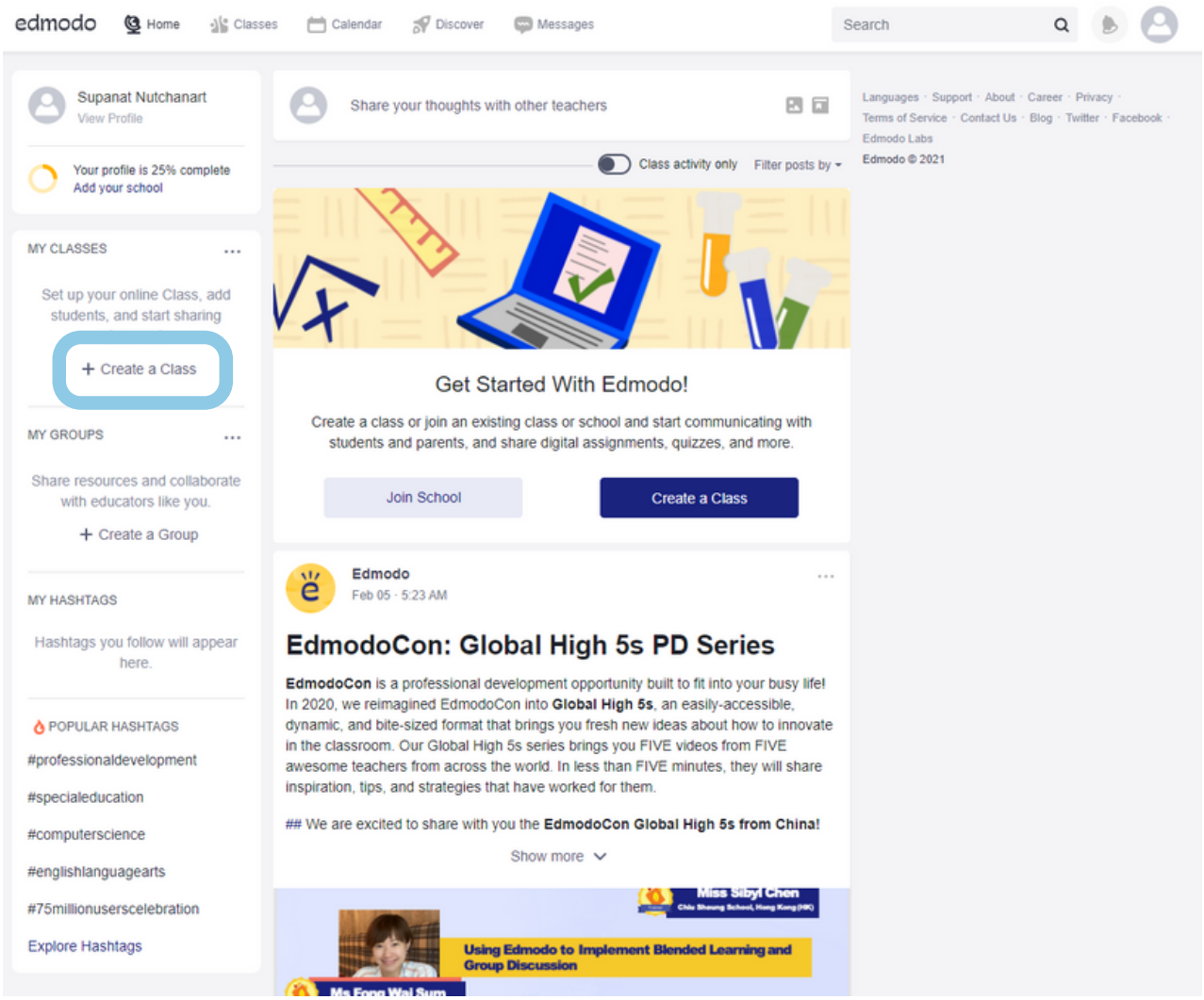
6. เมื่อขึ้นหน้าจอหลักแสดงว่าการสมัครขั้นต้นเสร็จสิ้นแล้วโดยเราสามารถตั้งค่าเพิ่มเติมภายหลังได้



การสร้างและจัดกลุ่มชั้นเรียน

หลังจากเราสร้างบัญชีของเรามาแล้ว หลังจากนั้นก็ต้องสร้างห้องเรียนขึ้น โดยการ

1. กดที่คำว่า Create a Class

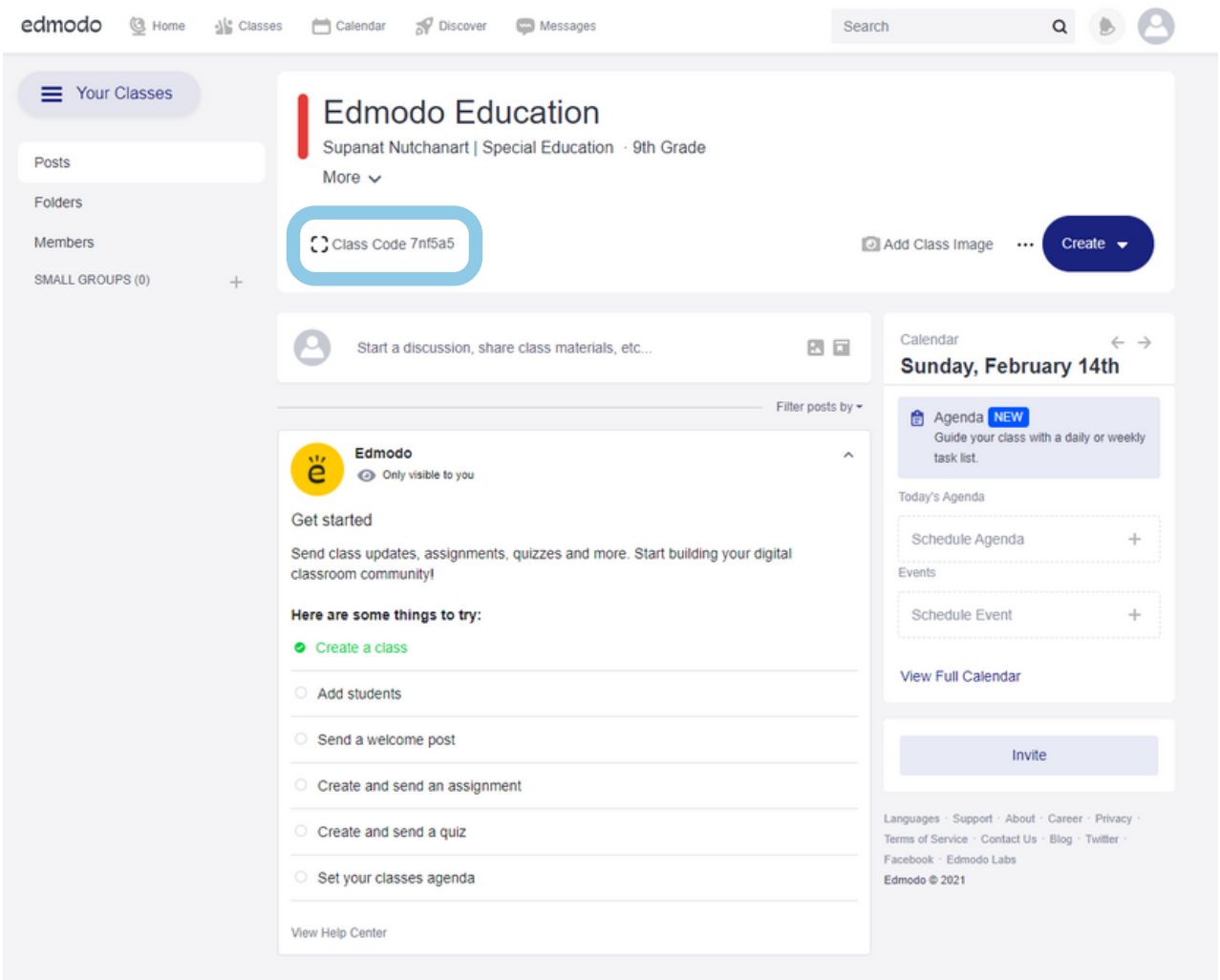


2. กำหนดรายละเอียดต่าง ๆ ของชั้นเรียนเพื่อสร้างชั้นเรียนของเรา



1) กำหนดชื่อของชั้นเรียน
2) กำหนดรายละเอียดคร่าว ๆ ของรายวิชา
3) เลือกระดับชั้น
4) เลือกรายวิชา
5) กำหนดสีประจำรายวิชา
6) กดที่คำว่า Create

3. เมื่อสร้างชั้นเรียนแล้ว สามารถให้ผู้เรียนใส่ Code เพื่อเข้าสู่ชั้นเรียนได้เลย

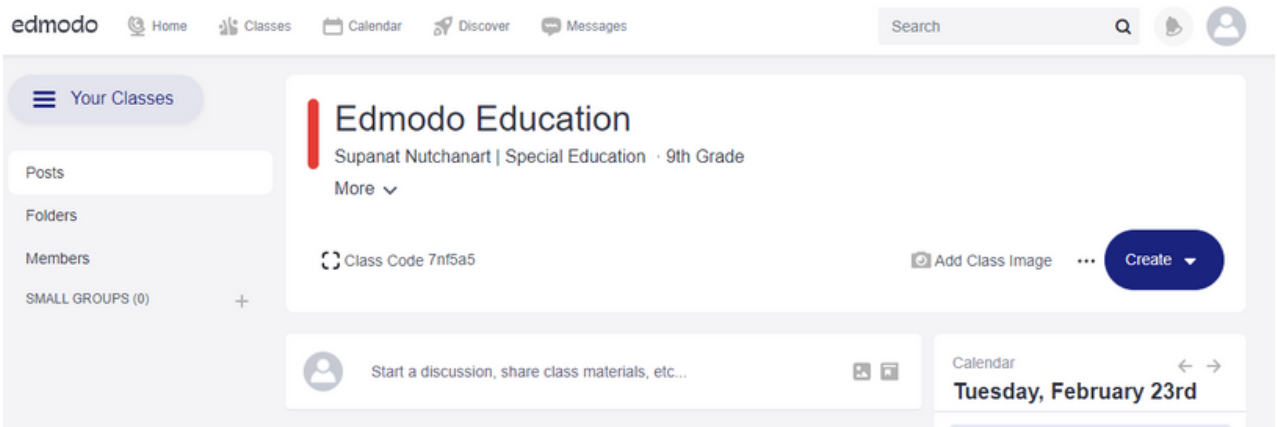


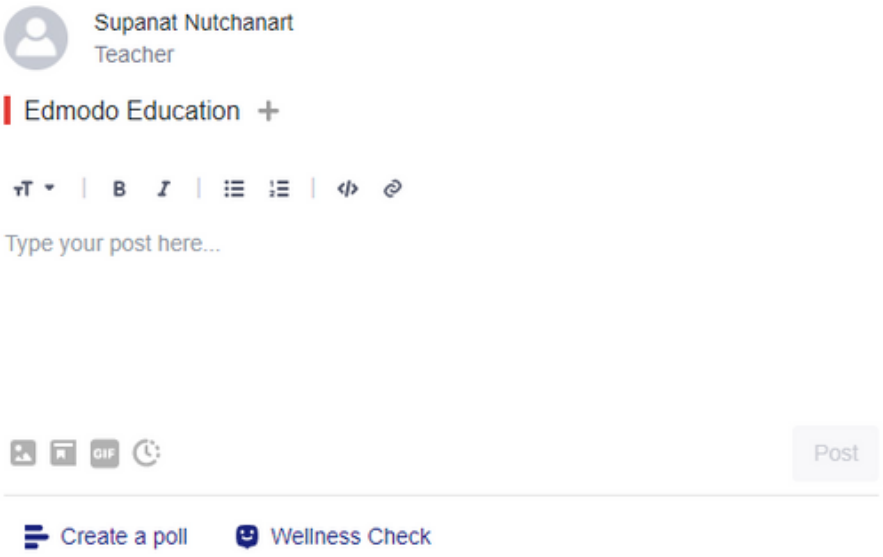
การจัดกิจกรรมทางการเรียน

หลังจากเรามีบัญชีและห้องเรียนของเราแล้ว ต่อมาก็จะเป็นการจัดกิจกรรมในการเรียนทั้งการแจ้งข่าวสารให้กับผู้เรียน การส่งสื่อและทรัพยากรการศึกษา และการมอบหมายงานเพื่อเก็บคะแนน

การแจ้งข่าวสารและการส่งสื่อ ทรัพยากรการศึกษาให้กับผู้เรียน

จากที่กล่าวไปข้างต้นว่า Edmodo นั้นมีหน้าตาคล้าย Facebook จึงสามารถแจ้งข่าวสารเหมือนกับการโพสต์สถานะเลย โดยเมื่อเราอยู่ในชั้นเรียนที่เราสร้างขึ้นแล้วก็กดไปที่ Start a discussion , share class materials , etc... หลังจากนั้นเราก็สามารถแจ้งข่าวสารได้เลย

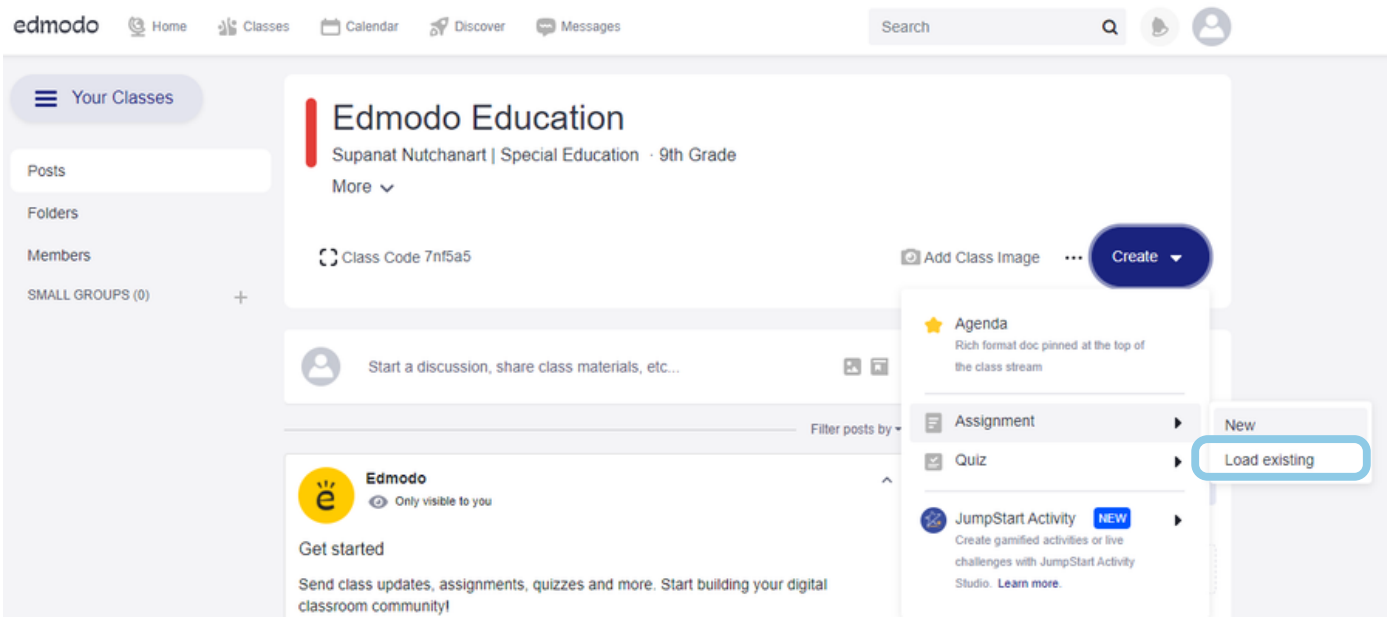




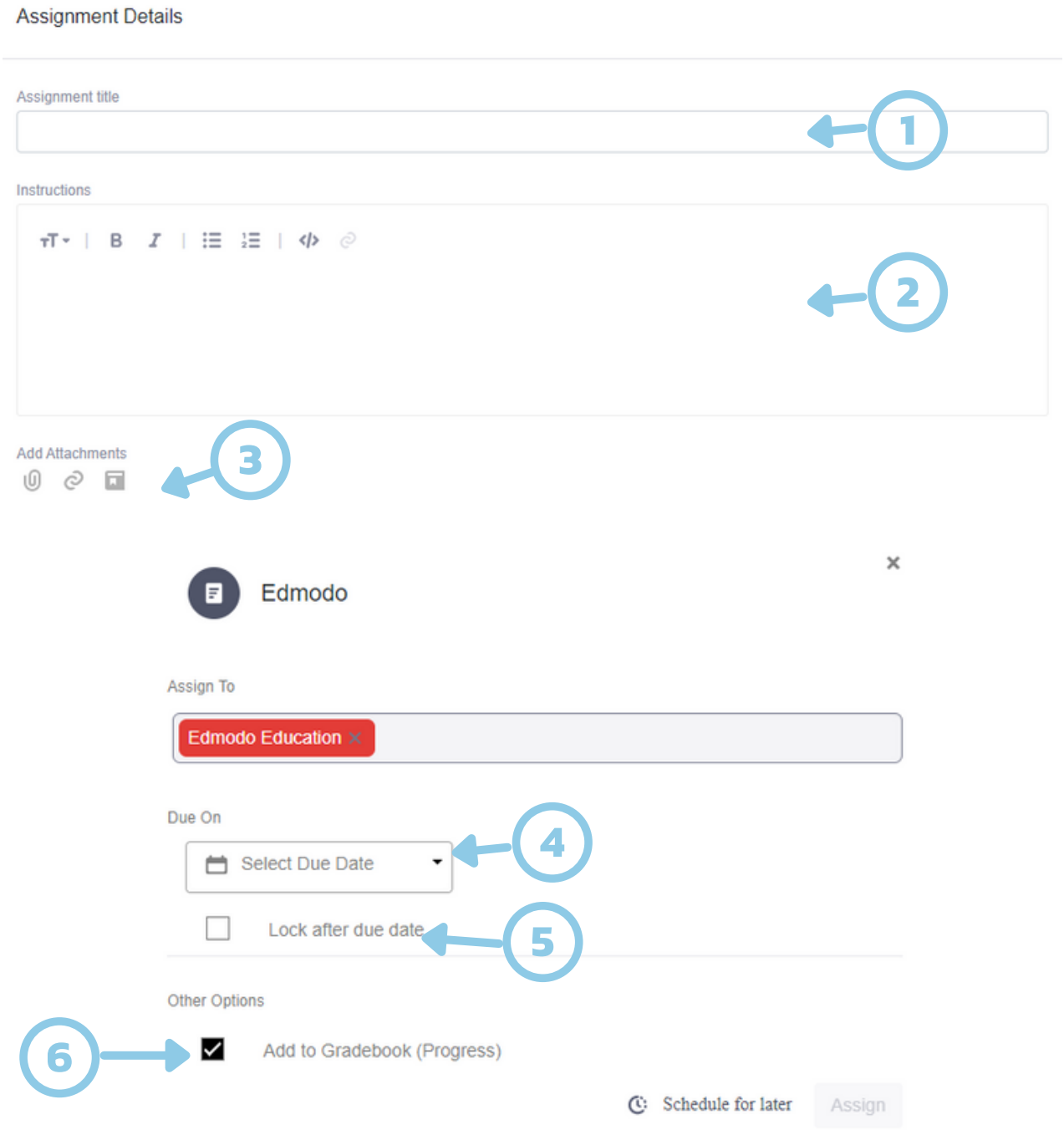
การมอบหมายงาน

เราสามารถมอบหมายงานให้กับผู้เรียนและยังสามารถเลือกให้ Edmodo เก็บคะแนนหรือไม่ได้อีกด้วย โดยการ

1. เลือก Create → Assignment → New



2. ทำการกำหนดชื่องานที่มอบหมายและรายละเอียดคร่าว ๆ

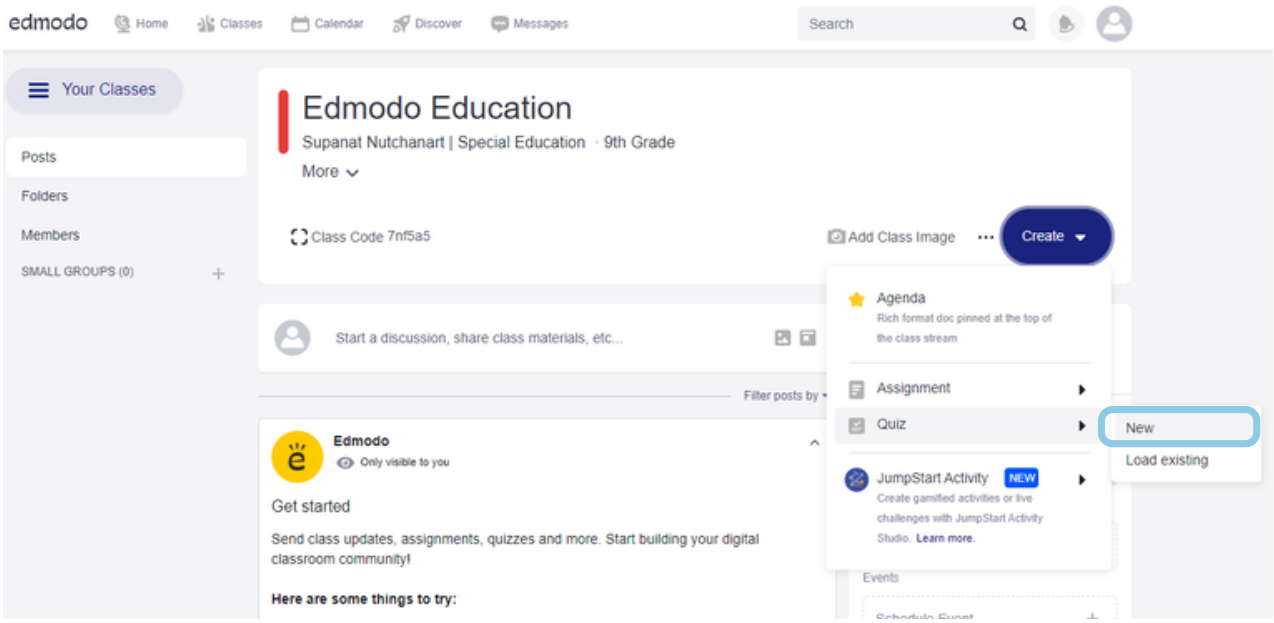


1) กำหนดชื่อของงานที่จะมอบหมายให้ผู้เรียน
2) ใส่รายละเอียดของงานเล็กน้อย
3) หากต้องการ เราสามารถเพิ่มไฟล์หรือลิงก์ต่าง ๆ ได้
4) กำหนดเวลาส่งงาน
5) เลือกว่าให้ส่งงานหลังจากวันกำหนดส่งหรือไม่
6) ให้เพิ่มคะแนนลงไปในสมุดบันทึกคะแนนหรือไม่

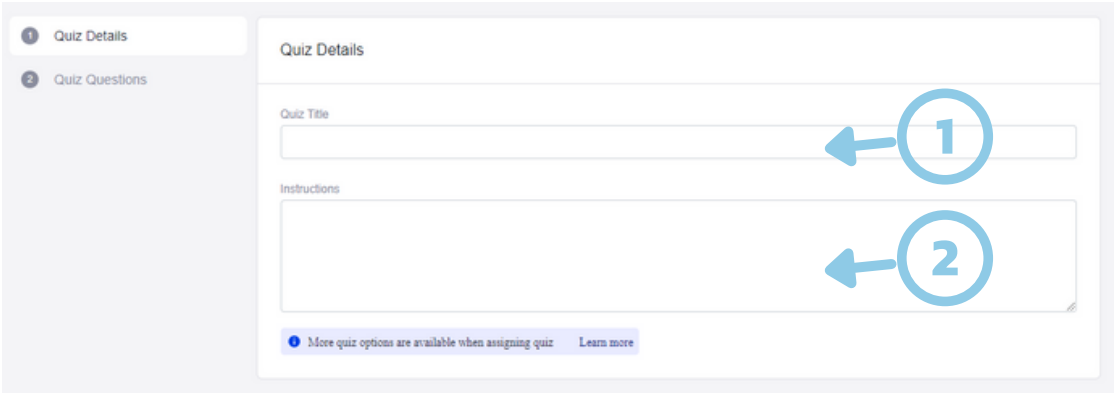
การสร้างแบบทดสอบ (QUIZ)

การสร้างแบบทดสอบจะมีวิธีการทำคล้าย ๆ กับการมอบหมายงาน โดยการ

1. เลือก Create → Quiz → New

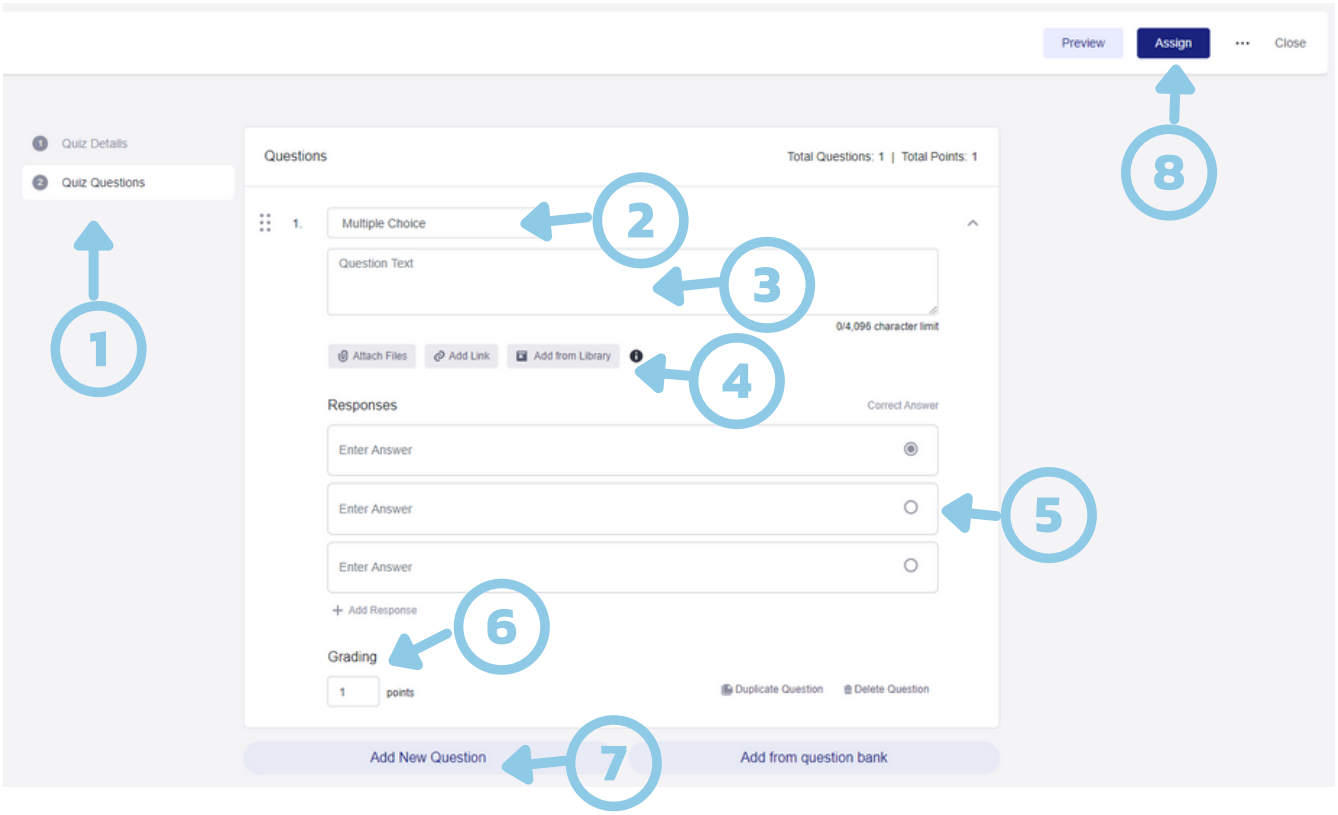


2. กำหนดรายละเอียดของแบบทดสอบ

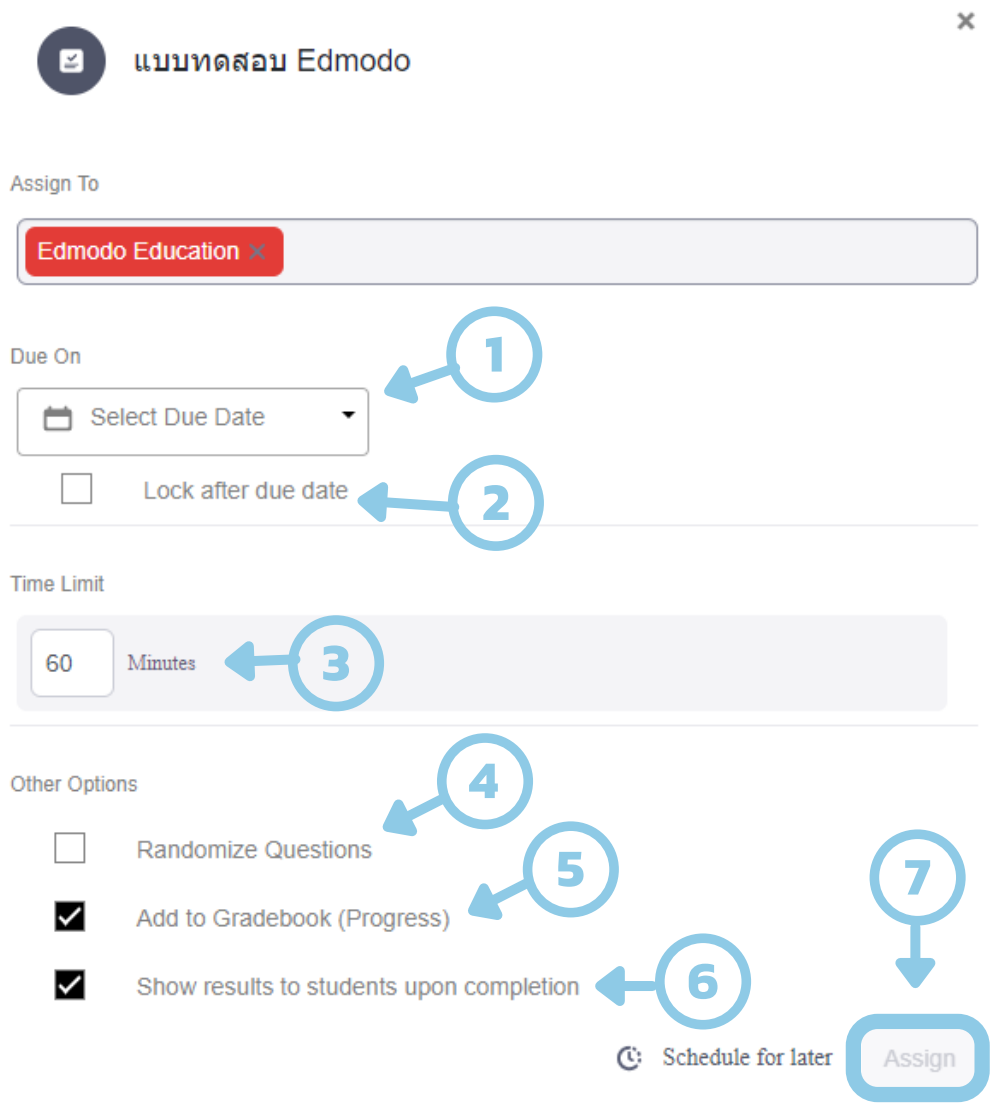


1) กำหนดชื่อแบบทดสอบ

2) รายละเอียดของแบบทดสอบ



1) เลือก Quiz Questions
2) กำหนดรูปแบบของแบบทดสอบ
3) กำหนดคำถาม
4) เพิ่มไฟล์หรือลิงก์ที่ต้องการ
5) กำหนดตัวเลือก
6) คะแนน
7) เพิ่มข้อคำถาม
8) กด Assign

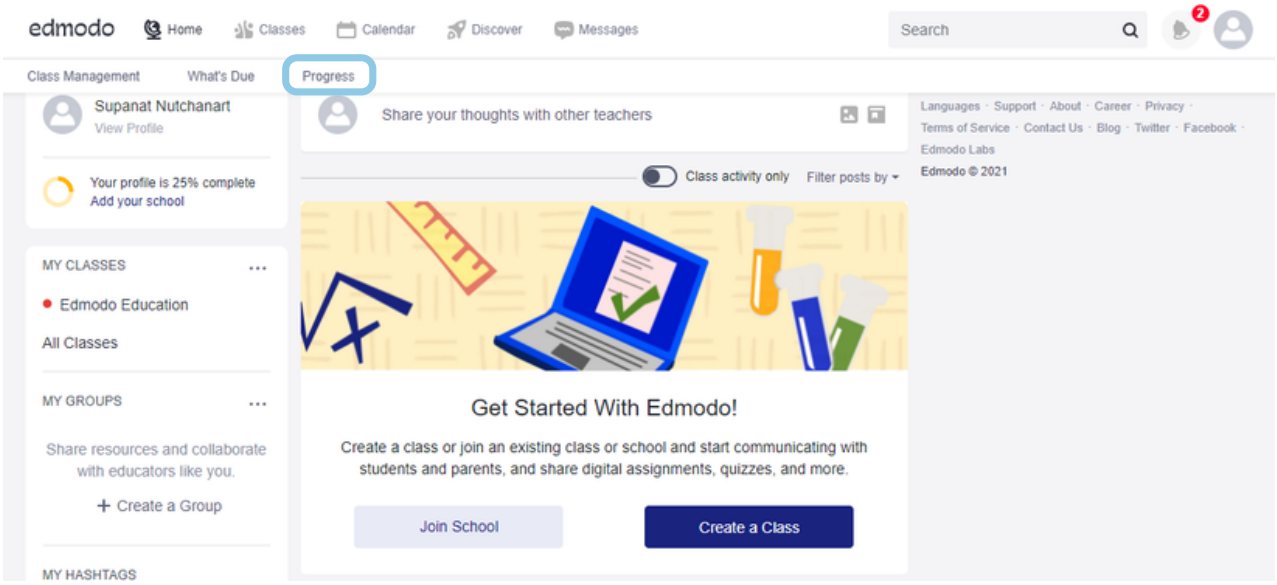


1) กำหนดเวลาส่งงาน
2) เลือกว่าให้ส่งงานหลังจากวันกำหนดส่งหรือไม่
3) กำหนดเวลาทำแบบทดสอบ
4) เลือกว่าจะสุ่มลำดับของคำถามหรือไม่
5) ให้เพิ่มคะแนนลงไปในสมุดบันทึกคะแนนหรือไม่
6) แสดงผลทดสอบกับผู้เรียนเมื่อทำแบบทดสอบเสร็จแล้ว
7) กด Assign

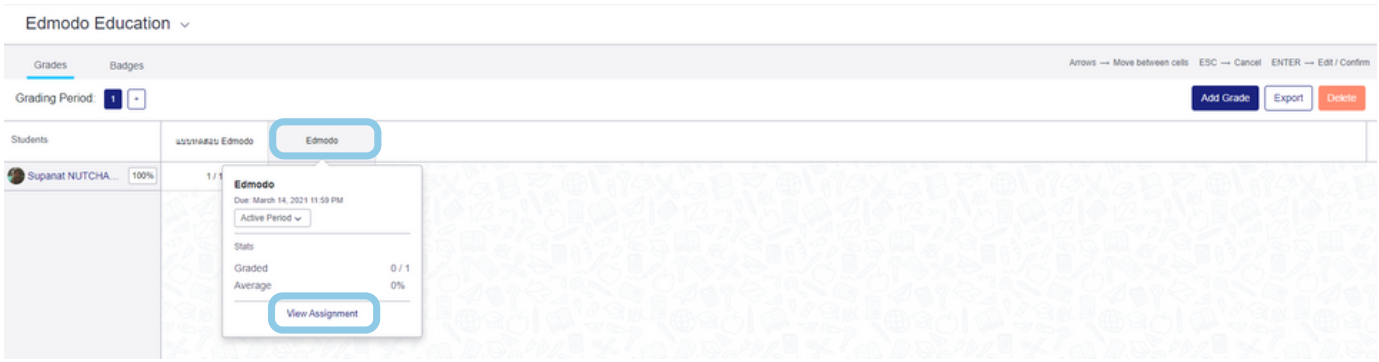
การให้คะแนนงาน

เมื่อเรามีชั้นเรียน มีนักเรียนในชั้นเรียน และมีการให้งานต่าง ๆแล้ว ต่อไปคือการให้คะแนนงานและแบบทดสอบ เริ่มต้นจากการเข้ามาสู่หน้าหลักเป็นอันดับแรก

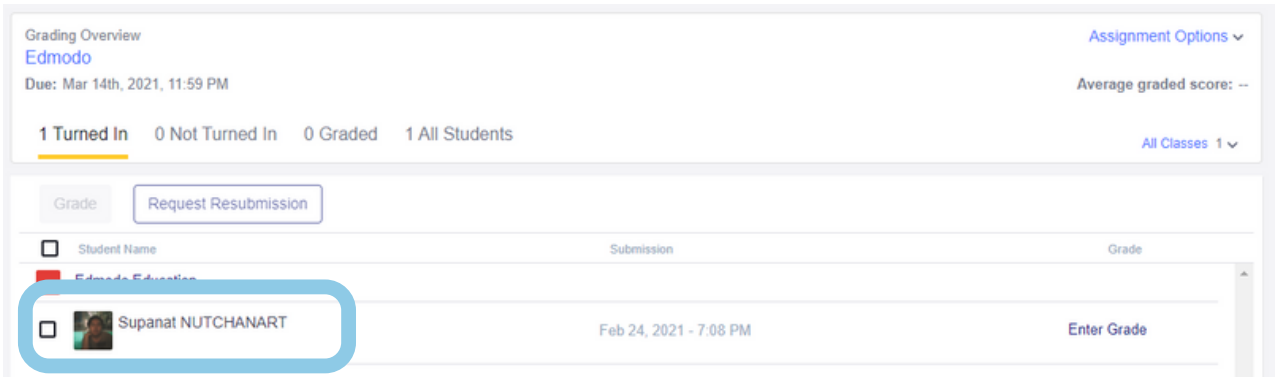
1. เลือก Class → Process



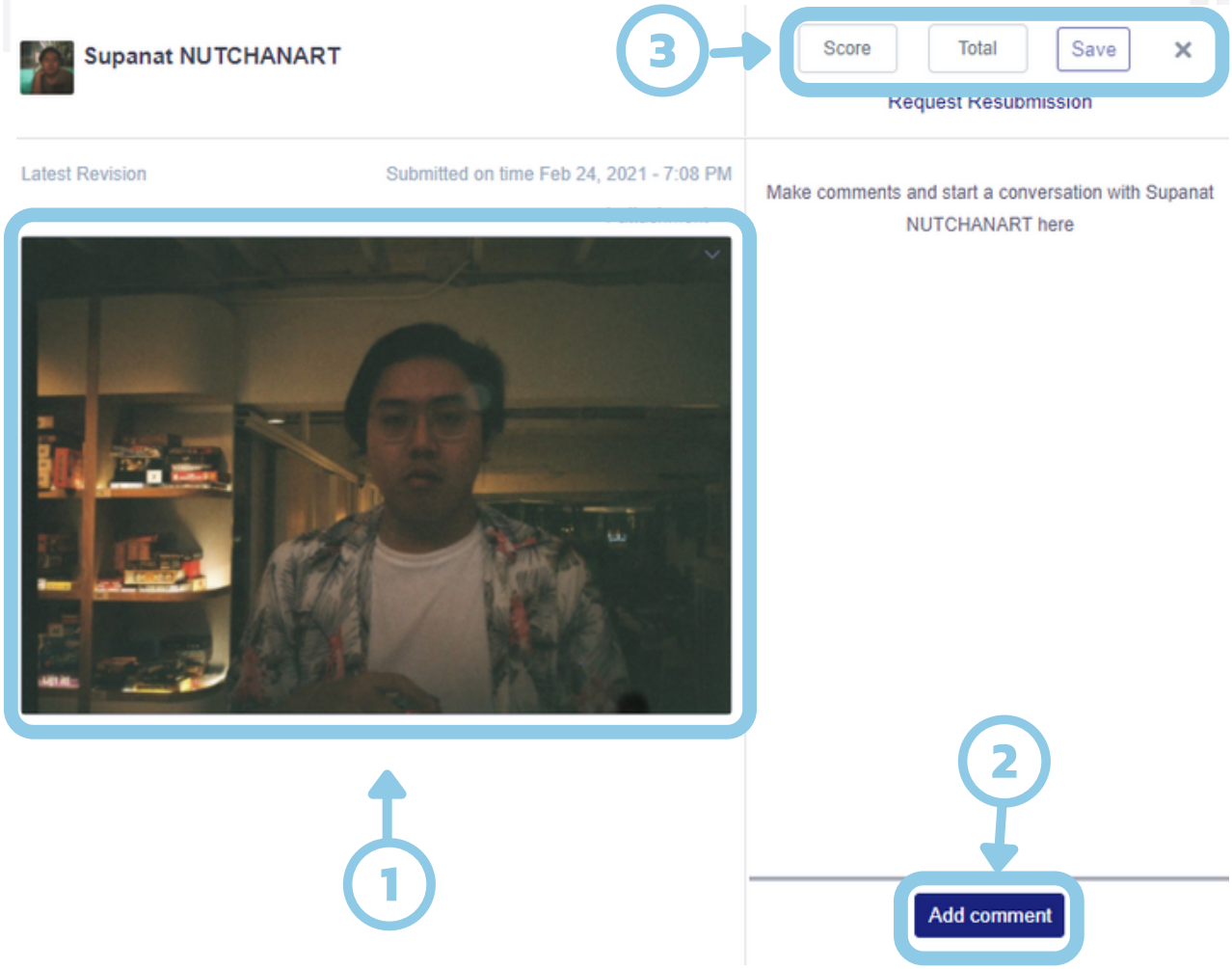
2. เลือกงานมอบหมายที่จะให้คะแนน



3. เลือกที่โปรไฟล์ของผู้เรียน

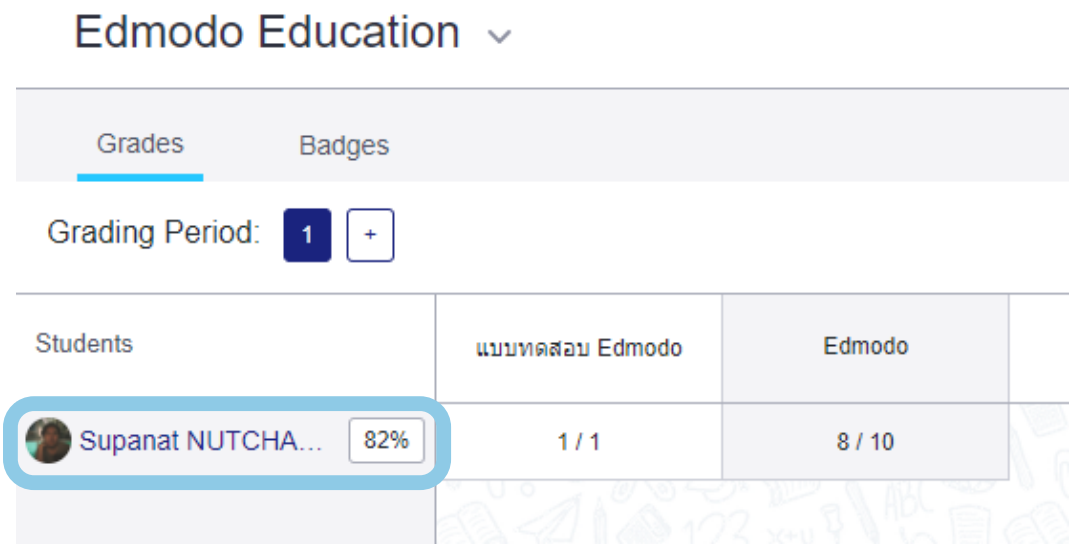


4. จะปรากฏหน้าต่างงานที่ผู้เรียนได้ส่งมา



1) ไฟล์ที่ผู้เรียนส่งมา
2) การเพิ่มความคิดเห็นต่องาน
3) ผู้สอนใส่คะแนนงาน คะแนนเต็มและกด Save

ระบบจะทำการคิดเปอร์เซนต์คะแนนจากงานที่มอบหมายและแบบทดสอบทั้งหมดแสดงที่โปรไฟล์ของผู้เรียน

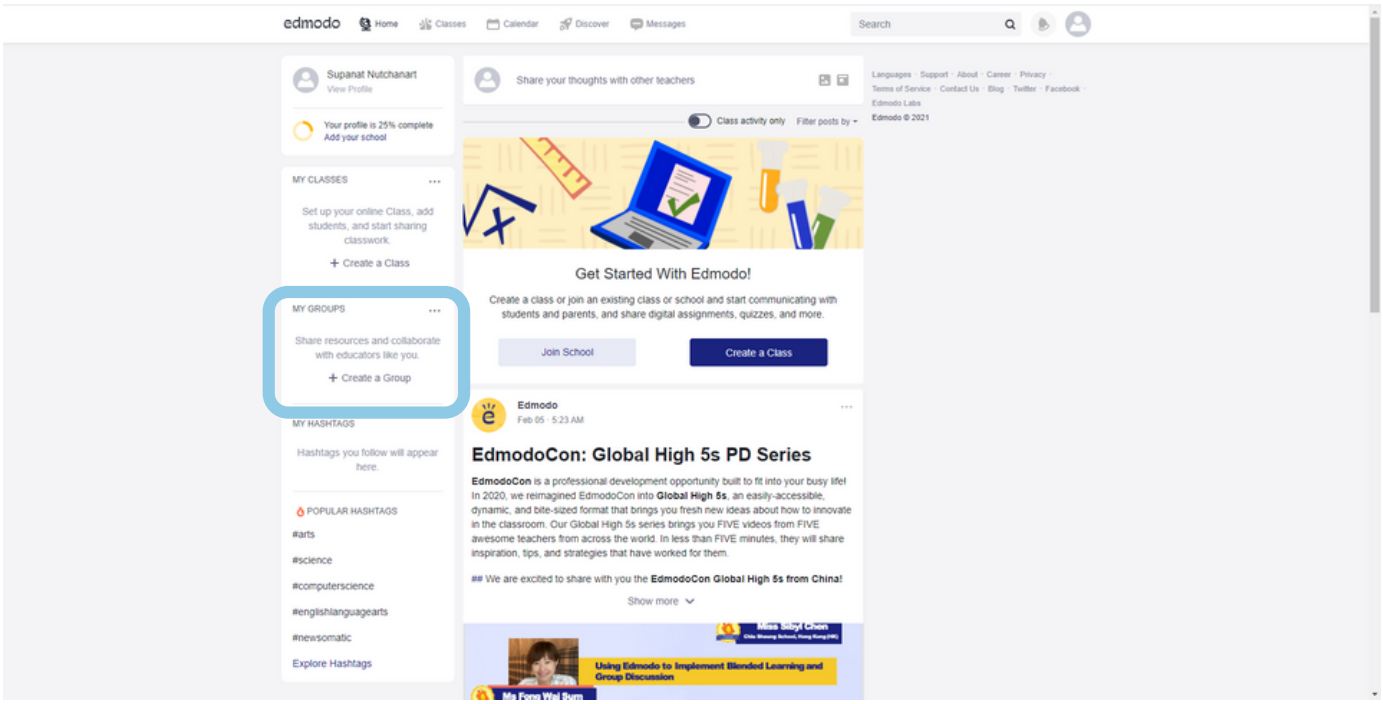


ส่วนเสริมพิเศษที่น่าสนใจภายใน Edmodo

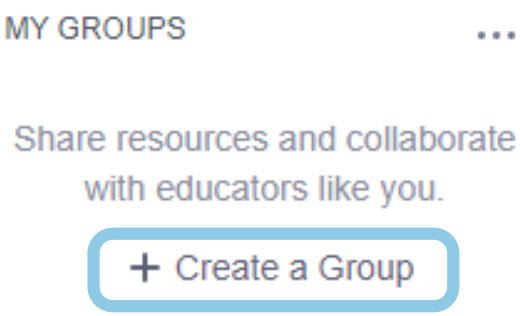
นอกจากการสร้างชั้นเรียนออนไลน์ขึ้นมาแล้ว Edmodo ยังมีส่วนที่น่าสนใจอื่น ๆ อีกด้วย ได้แก่

การสร้างหรือเข้าร่วมกลุ่มกันระหว่างผู้สอน

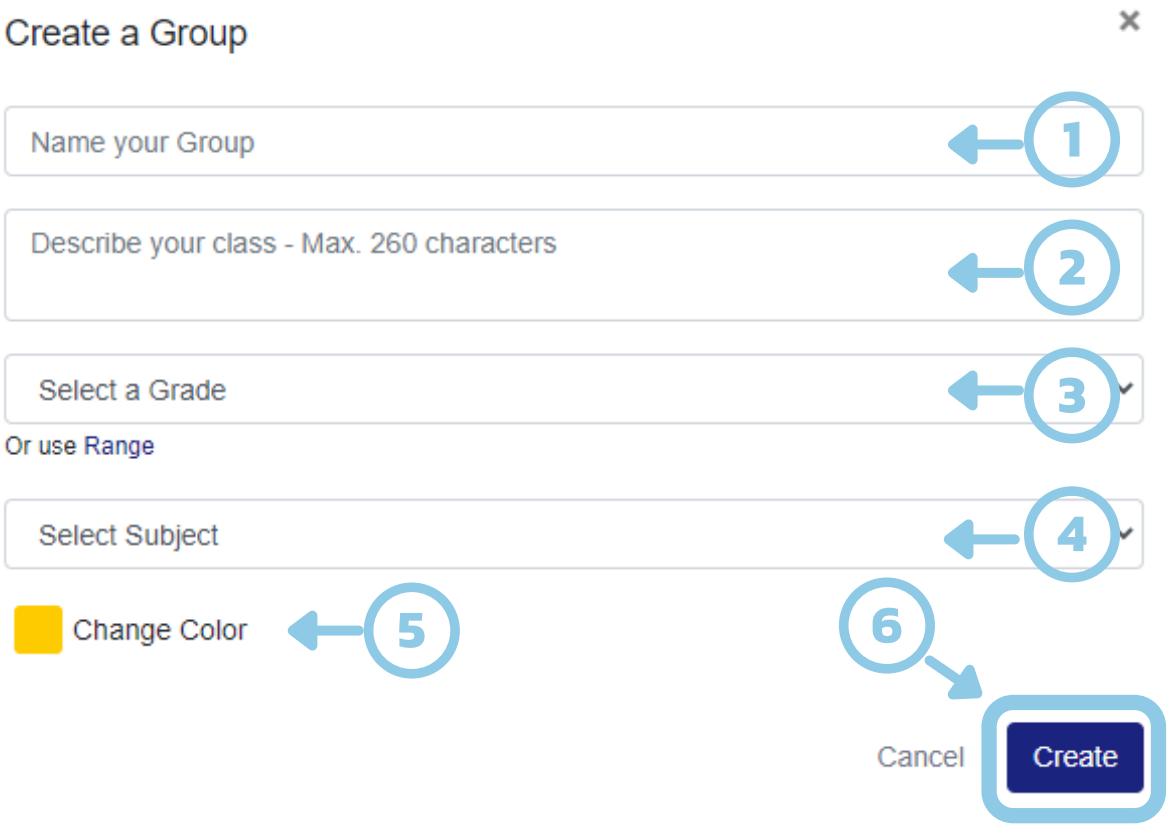
ในบางครั้งครูผู้สอนอาจจะอยากมีสังคมของครูเพื่อทำการศึกษา แบ่งปันความรู้หรือเนื้อหาสาระให้แก่กันภายในรายวิชานั้น ๆ ซึ่งภายใน Edmodo นอกจากจะสามารถแบ่งกลุ่มผู้เรียนได้แล้ว ยังสามารถสร้างหรือเข้าร่วมกลุ่มกันระหว่างครูผู้สอนด้วยกันเอง โดยจะอยู่บริเวณคำว่า MY GROUPS



หากต้องการสร้างกลุ่มให้กดที่คำว่า Create a Group

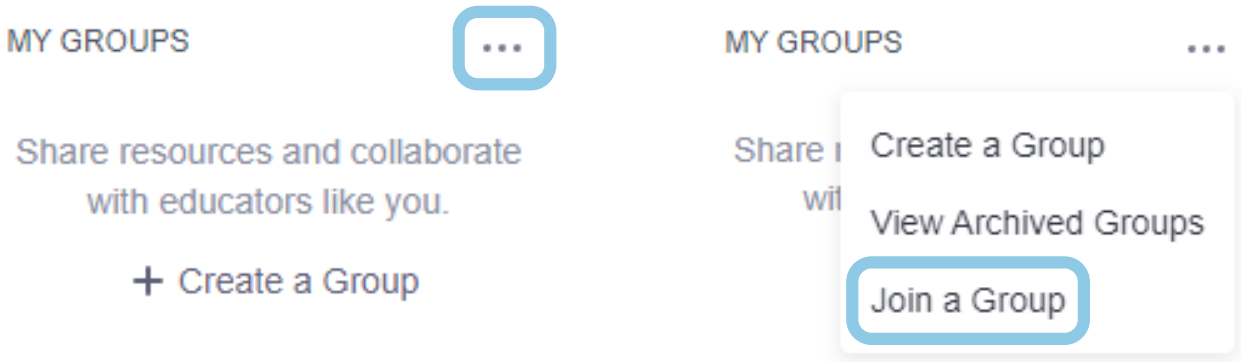


และทำการกำหนดรายละเอียดต่าง ๆ ของกลุ่ม ดังนี้

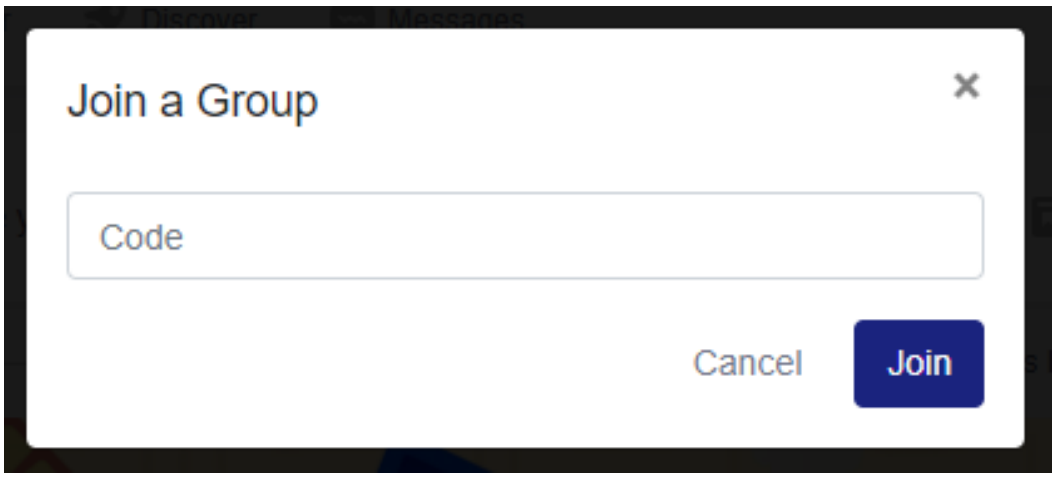


1. กำหนดชื่อกลุ่ม
2. อธิบายเกี่ยวกับกลุ่มคร่าว ๆ
3. เลือกระดับชั้นหรือช่วงชั้น
4. เลือกรายวิชา
5. เลือกธีมสี
6. กดที่คำว่า Create

หรือหากต้องการเข้าร่วมกลุ่มให้กดที่ จุด 3 จุด บริเวณ MY GROUPS และกด Join a Group



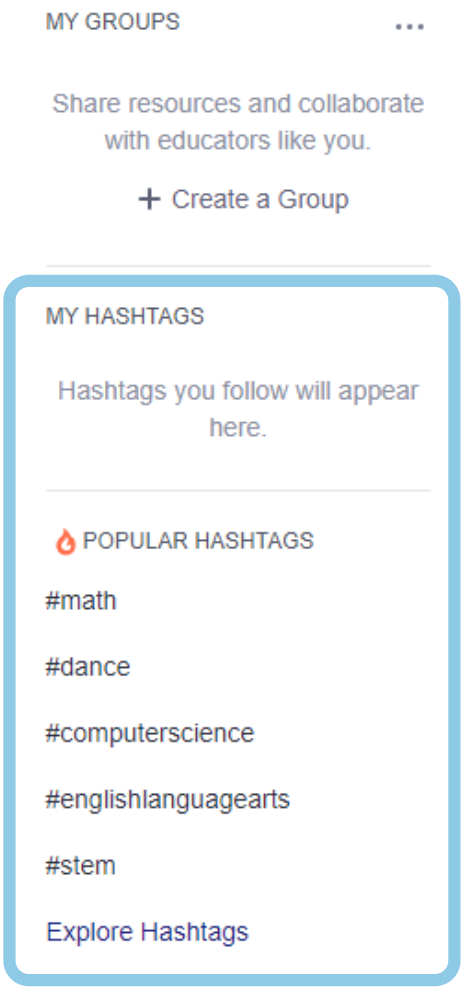
และทำการใส่โค้ดที่ได้รับมาเพื่อเข้ากลุ่ม



เพียงเท่านี้ เราก็สามารถสร้างกลุ่มเพื่อแบ่งปันข่าวสาร ความรู้ต่าง ๆ ให้กับเพื่อนครูผู้สอนได้แล้ว อาจจะแบ่งเป็นหมวดรายวิชา ระดับชั้น หรืออาจจะก่อตั้งเป็นสังคมออนไลน์ที่รวบรวมครูผู้สอนจากหลาย ๆ สถานศึกษาก็ย่อมได้

การติดตามการเคลื่อนไหวต่าง ๆ ที่เราสนใจผ่านแฮชแท็ก

อีกหนึ่งลูกเล่นที่น่าสนใจของ Edmodo คือการติดตามเรื่องราวที่น่าสนใจผ่านแฮชแท็ก (#) ซึ่งเป็นลูกเล่นที่มีหน้าตาคล้ายกับ Instagram และ Twitter จะทำให้เราได้ทราบข่าวสารหรือแนวทางการสอนจากครูท่านอื่นได้ตามแฮชแท็กที่เราสนใจหรือค้นหาอยู่ เรื่องใดที่กำลังเป็นที่สนใจหรือ ถูกพูดถึงมากก็จะขึ้นมาใน POPULAR HASHTAGS เช่น math dance computer science เป็นต้น ซึ่งหน้าต่างของการติดตามแฮชแท็กนั้นจะอยู่ที่เมนูหลักเช่นเดียวกับเมนู MY GROUPS

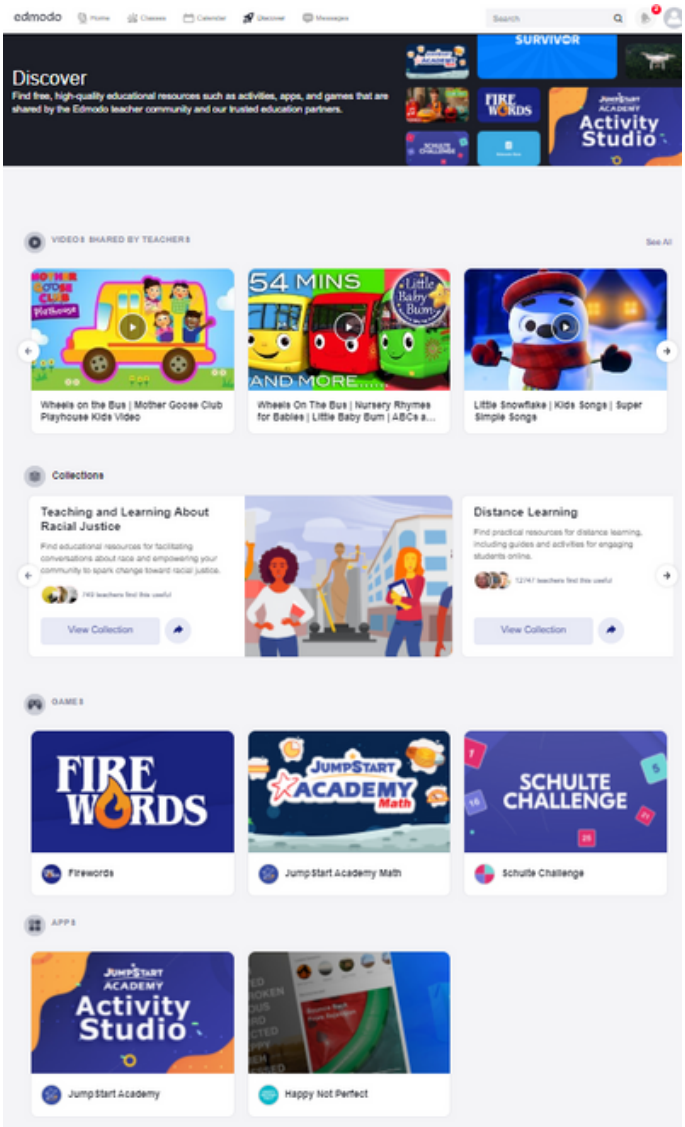


ทรัพยากรทางการศึกษาที่เราใช้ได้ฟรี (วิดีโอ เกมส์ ชุดหรือบทความทางการศึกษา)

และอีกหนึ่งส่วนเสริมที่น่าสนใจภายใน Edmodo ก็คือทรัพยากรการศึกษาที่สามารนำมาใช้ได้ฟรี



โดยอยู่ในหน้าหลักที่หัวข้อ Discover



ภายในจะมีสื่อหรือเครื่องมือต่าง ๆ ที่เราสามารถนำมาใช้ได้หลากหลายทั้งเกมส์ วิดีโอ

ส่วนตรง Collection จะเป็นการรวบรวมทรัพยากรต่าง ๆ ที่ถูกจัดไว้เป็นหมวดหมู่เป็นเรื่องเดียวกันอย่างเช่น เรื่องการเรียนการสอนที่เกี่ยวกับความยุติธรรมทางเชื้อชาติ



Teaching and Learning About Racial Justice

We believe that education is the most powerful way to fight racial injustice and combat systemic racism. Here are resources to help you teach and learn about racial justice, facilitate critical conversations about race and racism, and empower yourself and your students to be active anti-racists. This collection includes educator guides, activities, lesson plans, and videos, as well as tips for inc...

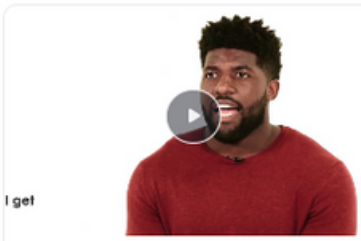
More

749 teachers find this useful

VIDEOS



High, Elementary, Middle — Common Sense Media: Helping Kids Process...

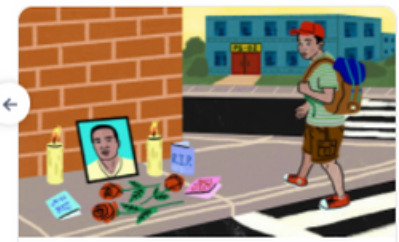


High, Middle — Uncomfortable Conversations with a Black Man



High, Middle — TED: How racial bias works and how to disrupt it

WEBLINKS



High, Elementary, Middle — Teaching Tolerance: Black Lives Matter



High, Elementary, Middle — Common Sense Media: How to Talk with Kids About...



High, Elementary, Middle — Teaching Tolerance: Teaching Juneteenth

ภายในก็จะมีทั้งแนวทางในการสอนคร่าว ๆ วิดีโอและเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาเพื่อให้เรานำไปใช้ได้เลย

ถึงจะมีข้อดีมากมายแต่ก็มีข้อจำกัดเช่นกัน

1. หากเป็นสังคมออนไลน์ก็ต้องเป็นที่แน่นอนอยู่แล้วว่านักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างมีอิสระ หากเป็นเช่นนั้น ในการสนทนากันแต่ละครั้งอาจมีบางเรื่องออกนอกประเด็นสำคัญของการเรียนไป
2. แน่นอนว่าหากเป็นสังคมออนไลน์ก็จะต้องใช้อินเทอร์เน็ตจึงสามารถเข้าถึง Edmodo ได้
3. และข้อจำกัดสุดท้ายคือทรัพยากรทางการศึกษาส่วนใหญ่ที่อยู่ภายใน Edmodo นั้นเป็นภาษาอังกฤษ ซึ่งก็ปฏิเสธไม่ได้ที่อาจจะเป็นอุปสรรคต่อผู้ใช้งานบางท่าน

บทสรุป

Edmodo เป็นเว็บไซต์ที่มีประโยชน์อยู่มาก ทั้งการสร้างห้องเรียนแบบออนไลน์ขึ้นมา การแบ่งระดับชั้นหรือ กลุ่มของนักเรียน แต่ก็ไม่ได้หมายความว่าให้ท่านผู้อ่านใช้ Edmodo เพียงเครื่องมือเดียว ในปัจจุบันมีเครื่องมือสำหรับเป็นตัวช่วยในการเรียนการสอนมากมาย ท่านต้องทำการศึกษาค้นคว้าเครื่องมือต่าง ๆ มาปรับใช้ให้เข้ากับสถานการณ์การเรียนการสอนของท่านจะดีกว่า และเครื่องมือเหล่านี้ที่ท่านได้เลือกนำมาใช้ก็เป็นแค่ส่วนนึงของการพัฒนานักเรียนของท่าน อีกส่วนหนึ่งที่สำคัญคือเนื้อหาของบทเรียนนั้น ๆ ที่ควรจะถูกจัดแจง เรียบเรียงผ่านการคิดวิเคราะห์จากครูผู้สอนที่มาพร้อมกับวิธีการสอนที่น่าสนใจชวนให้เกิดการเรียนรู้และสร้างแรงบรรดาลใจให้กับผู้เรียน เพื่อทำให้เด็กที่ท่านดูแลเกิดการพัฒนาที่สูงที่สุด

Good teaching is 1/4 preparation and 3/4 theater.

– Gail Godwin นักเขียนชาวอเมริกา

แหล่งอ้างอิง

คำชัย, พ. (2562, มกราคม 21). คู่มือการใช้งาน Edmodo 2019. issuu. https://issuu.com/pangpondkc/docs/_____edmodo

Berkowicz, M. (2559, มกราคม 21). When Innovation and Education Intersect: the Story of Edmodo. impakter. https://impakter.com/when-innovation-and-education-intersect-the-story-of-edmodo/

Wiebe, G. (2555, กุมภาพันธ์ 8). Edmodo. https://www.teachinghistory.org/digital-classroom/tech-for-teachers/25425

320

GOOGLE CLASSROOM

แอปพลิเคชันสำหรับการจัดการชั้นเรียนออนไลน์

หมวดที่ 3

สารบัญ

I. CLASSROOM.GOOGLE.COM

สิ่งที่ผู้สอนจะต้องเตรียม 323

เริ่มต้นการสมัคร 323

การสร้างชั้นเรียน 326

II. การเชิญผู้เรียนเข้าร่วมชั้นเรียน

การเชิญผู้เรียนด้วยรหัสเข้าชั้นเรียน 328

การเชิญผู้เรียนด้วยลิงก์ 328

การเชิญผู้เรียนด้วยอีเมล 329

III. การสื่อสารกับผู้เรียนในชั้นเรียน

การมอบหมายภาระงาน 333

การเพิ่มผู้สอน 338

การตรวจภาระงานของผู้เรียน 340

IV. ปฏิทินบันทึกการทำงาน

ปฏิทินบันทึกการทำงาน 342

แชร์ประสบการณ์การใช้งาน 344

GOOGLE CLASSROOM

เว็บไซต์สำหรับการสอนออนไลน์

CLASSROOM.GOOGLE.COM



เนื่องจากปัญหาโรคระบาด Covid - 19 ที่ผ่านมาและกำลังดำเนินอยู่นั้น แน่นอนว่าเป็นปัญหาที่สำคัญอย่างยิ่งในการจัดการชั้นเรียน เนื่องจากผู้เรียนและผู้สอนเองไม่สามารถมาพบปะ หรือสื่อสารกัน แต่ต้องติดต่อสื่อสารกันผ่านสังคมออนไลน์ และที่สำคัญในการจัดการเรียนการการสอนนั้น ผู้สอนมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะพัฒนาผู้เรียนให้เป็นไปตามแผนการจัดการเรียนรู้ และบรรลุวัตถุประสงค์ เป็นที่แน่นอนอยู่แล้วว่าจะต้องมีการมอบหมายภาระงาน หรือสื่อสารกับผู้เรียนเพื่อทดสอบความเข้าใจ ในส่วนของ CLASSROOM.GOOGLE.COM นั้น เป็นอีกแอปพลิเคชันทางเลือกให้ผู้สอนได้เลือกใช้ในการจัดการเรียนการสอน และจัดการชั้นเรียน ซึ่งแอปพลิเคชันที่ ผู้สอนสามารถมอบหมายภาระงาน พร้อมทั้งสามารถแนบสื่อการเรียนการสอนที่เป็นรูปภาพ เอกสาร วิดีโอต่าง ๆ ทั้งยังสามารถระบุวัน และเวลาที่ผู้เรียนต้องส่งงานอย่างชัดเจน อีกทั้งยังสามารถระบุเกณฑ์การให้คะแนน และสามารถตรวจสอบจำนวนผู้เรียนที่ส่งภาระงาน และยังไม่ส่งภาระงาน ติดต่อสื่อสารกับผู้เรียนได้ตลอดเวลา และในการจัดการชั้นเรียนในแอปพลิเคชันนี้ สามารถมีผู้สอนได้มากกว่าหนึ่งคน และยังสามารถสร้างห้องเรียนได้เป็นจำนวนมากตามความต้องการของผู้สอน

สิ่งที่ผู้สอนจะต้องเตรียม

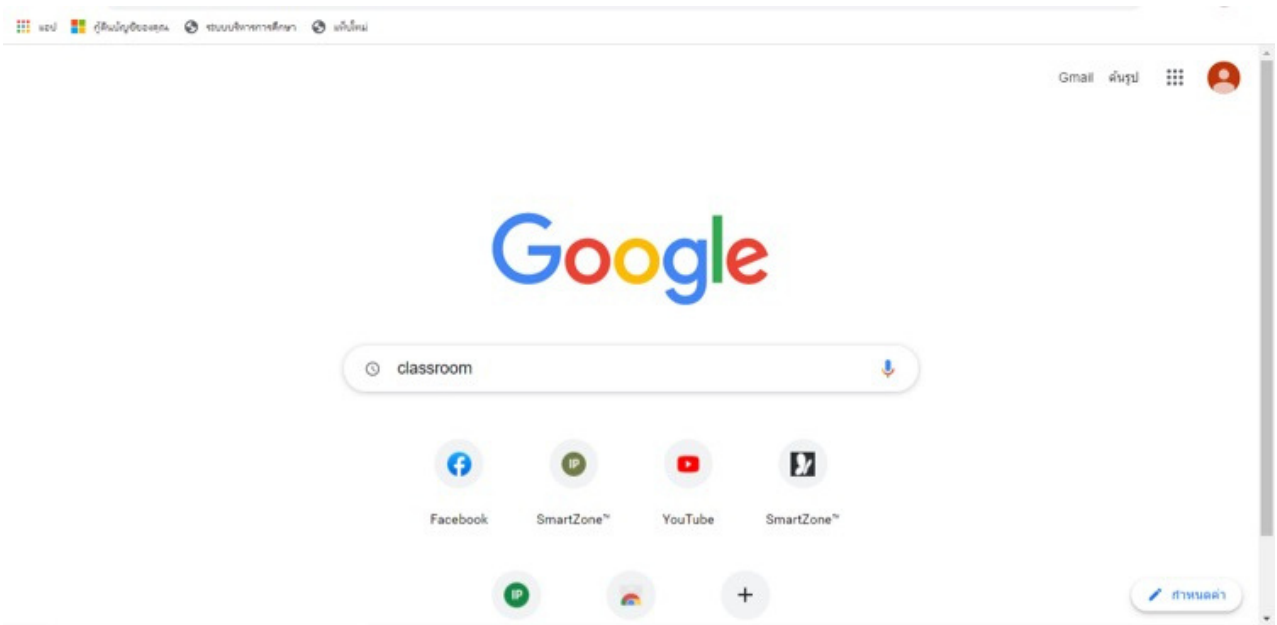
ในส่วนแรกที่ผู้สอนจะต้องจัดเตรียม ก่อนที่จะใช้แอปพลิเคชันนี้ในการจัดการชั้นเรียน

1. อีเมล
2. แผนการจัดการเรียนรู้ ในส่วนนี้ผู้สอนจำเป็นต้องทราบว่าจะมอบหมายภาระงานใดให้แก่ผู้เรียน
3. หรืออาจจะเป็นเกณฑ์การให้คะแนนที่ต้องแจ้งให้ผู้เรียนทราบ
4. สื่อในการจัดการเรียนการสอน ไม่ว่าจะเป็นเอกสารประกอบการสอน รูปภาพ วิดีโอ และอื่น ๆ ที่ผู้สอนนำมาใช้เป็นสื่อในการจัดการเรียนการสอน
5. ผู้สอนควรจะจัดเตรียม แผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อเป็นการวางแผน และการมอบหมายงานให้ผู้เรียน เนื่องจากแอปพลิเคชันสามารถบันทึกงานไว้ล่วงหน้า และส่งให้ผู้เรียนตามระยะเวลาที่ผู้สอนกำหนด

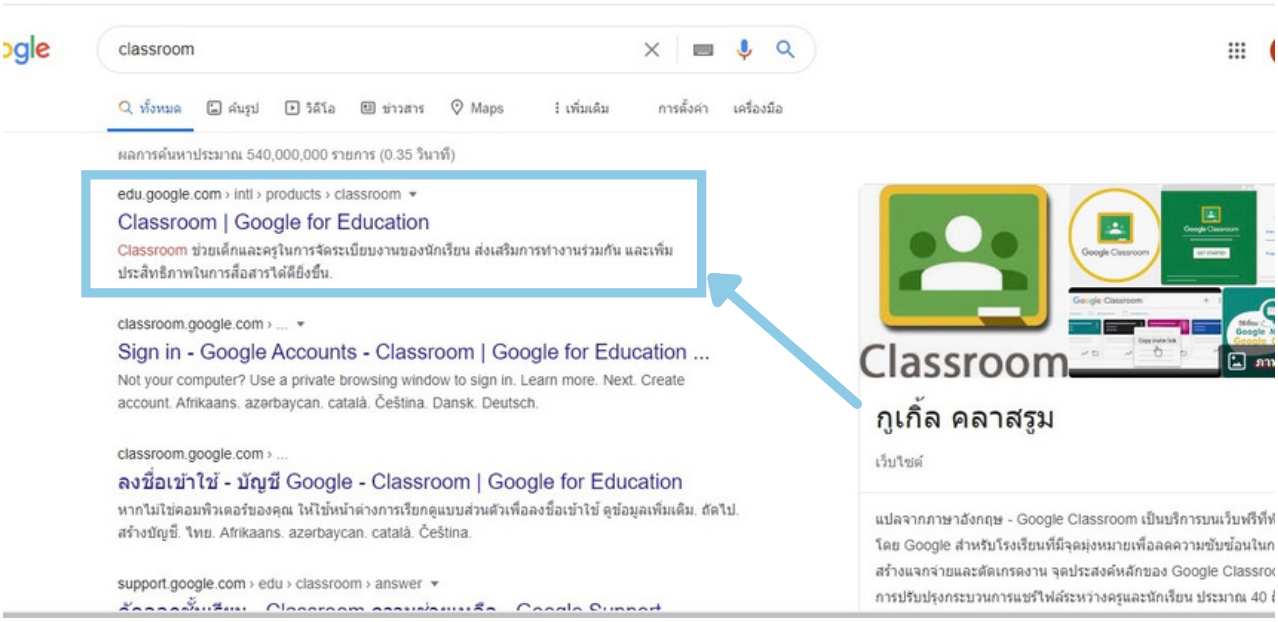
เริ่มต้นการสมัคร

หลังจากศึกษาในขั้นของสิ่งที่ผู้สอนจะต้องเตรียมแล้วนั้น ในส่วนถัดมาจะเป็นขั้นเริ่มต้นสมัครใช้งาน โดยผู้สอนจะต้องมีอุปกรณ์ที่สามารถเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตได้ โดยจะมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

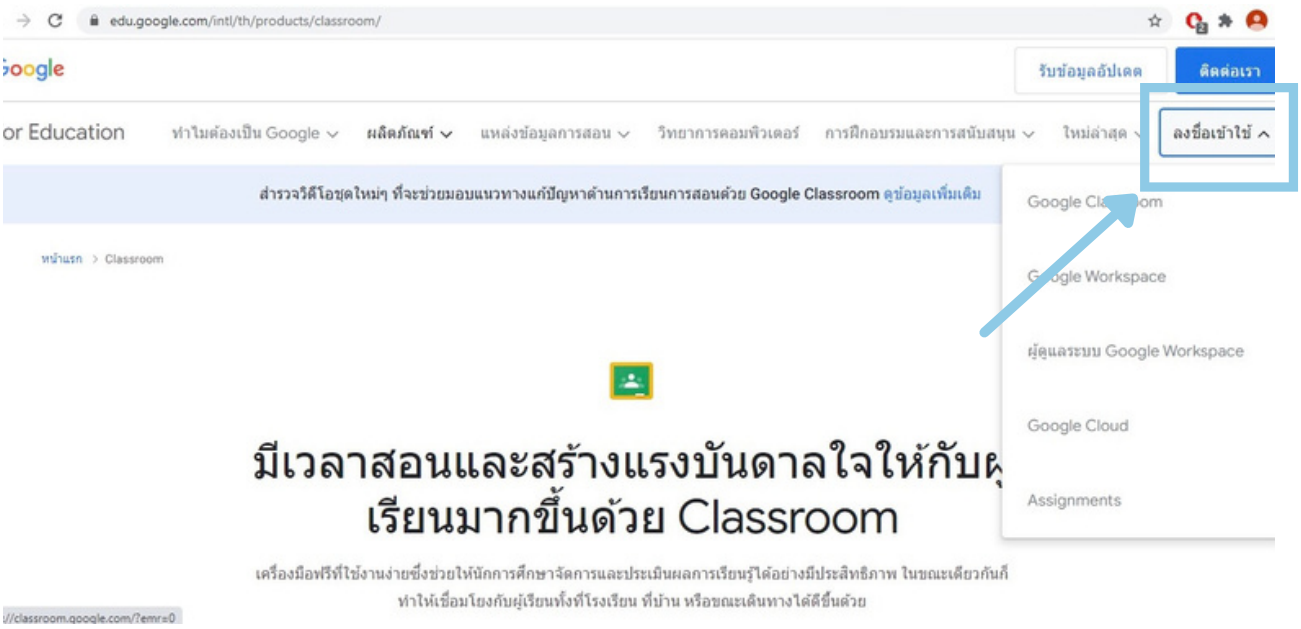
1. ไปที่ google.com แล้วค้นหาคำว่า classroom



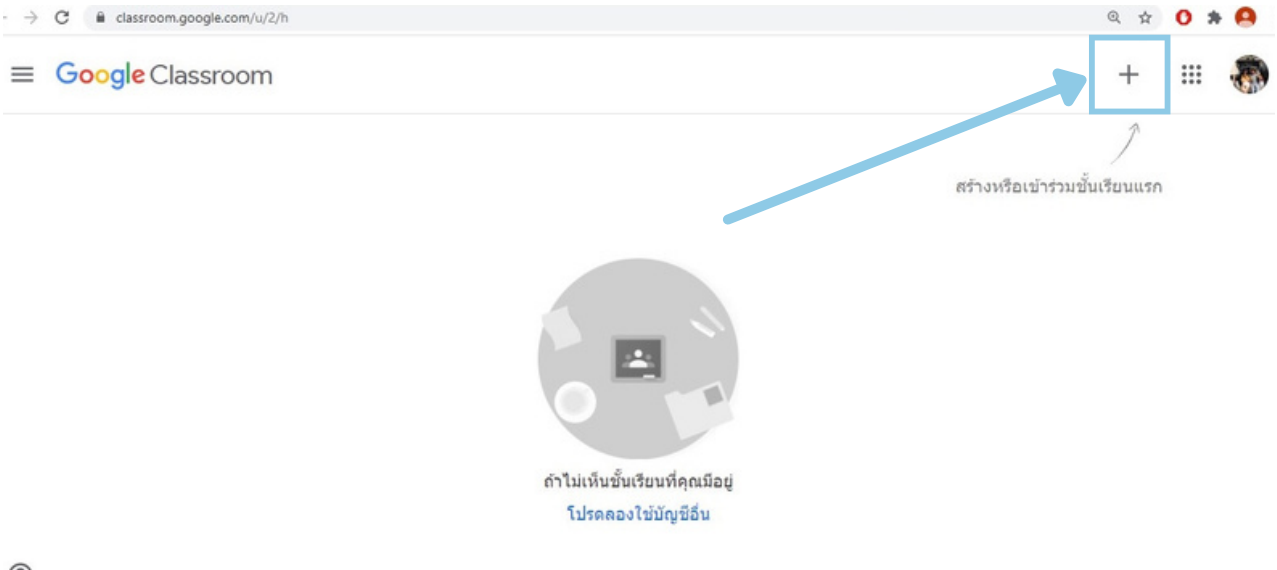
2. เมื่อเข้าคลิกที่ Classroom จะพบกับหน้าต่างดังรูปนี้ ให้เลือก Classroom Google for Education ที่ขึ้นมาอันแรก ตามลูกศรที่ชี้ ตามรูปด้านล่างนี้



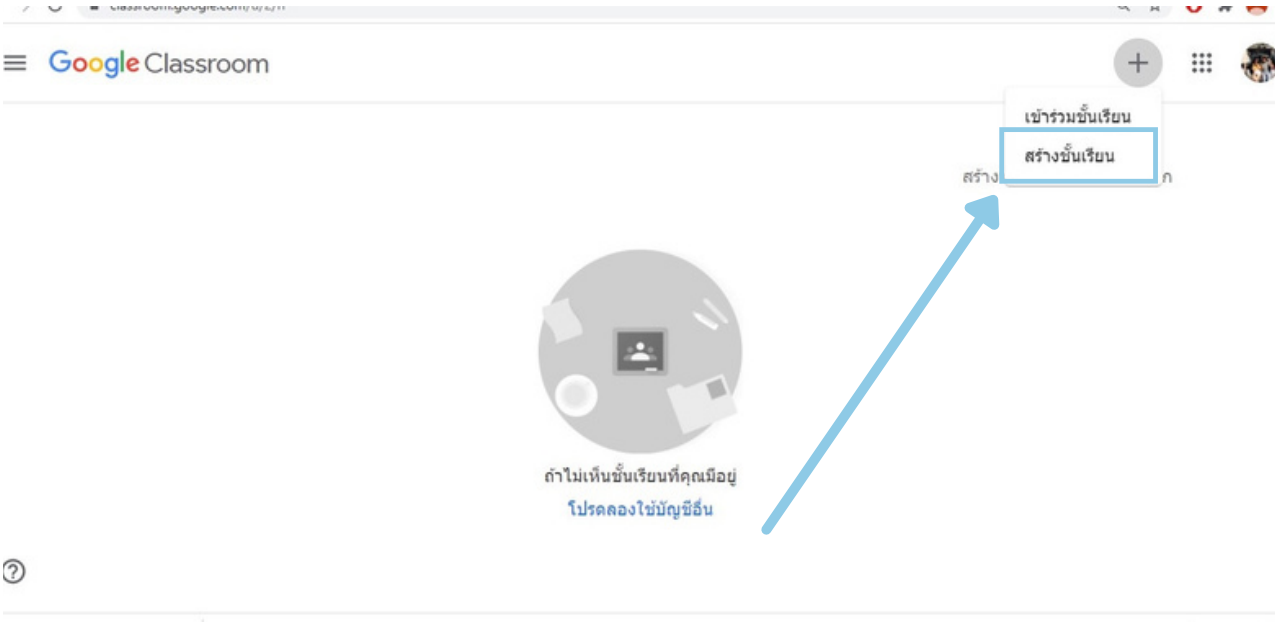
3. เมื่อคลิกเข้าไปแล้ว ให้สังเกตที่มุมขวาบนให้คลิกทีลงชื่อเข้าใช้และเลือกที่ Google Classroom



4. เมื่อเลือกแล้วจะพบกับรูปด้านล่างนี้เป็นการเริ่มต้นการใช้งานซึ่งผู้สอนจะเลือกสร้างชั้นเรียน ตามลูกศรที่ชี้ไอคอน (+)



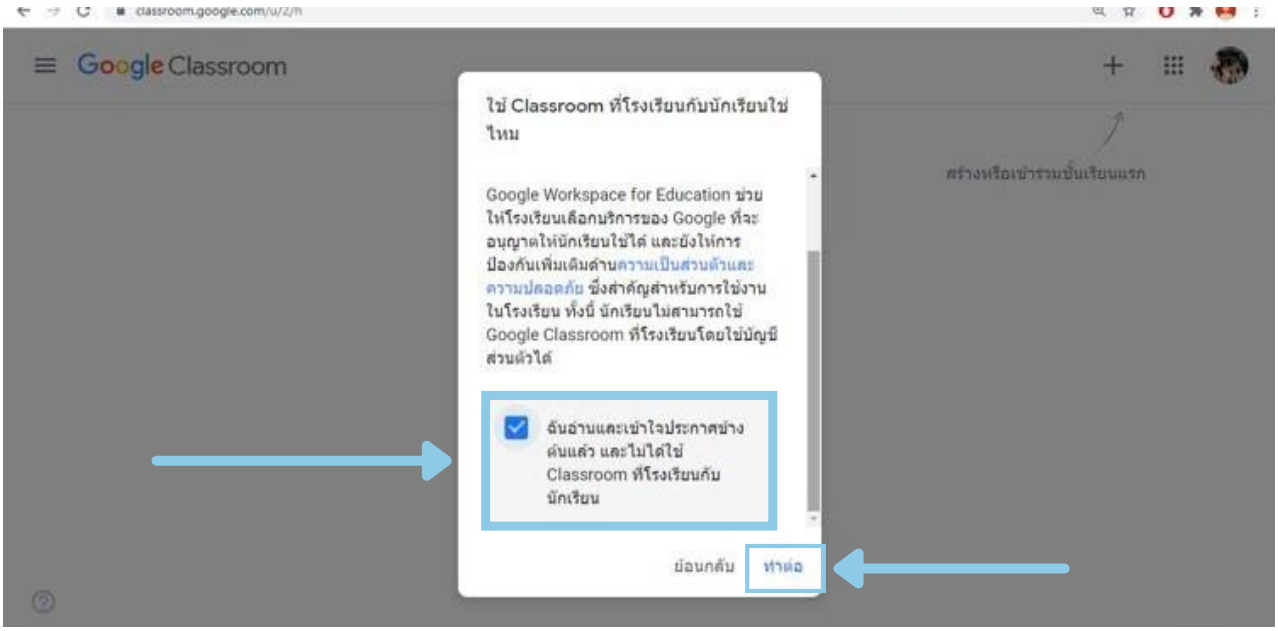
5. หลังจากที่คลิกที่ไอคอน (+) ไปแล้ว ให้คลิกที สร้างชั้นเรียน



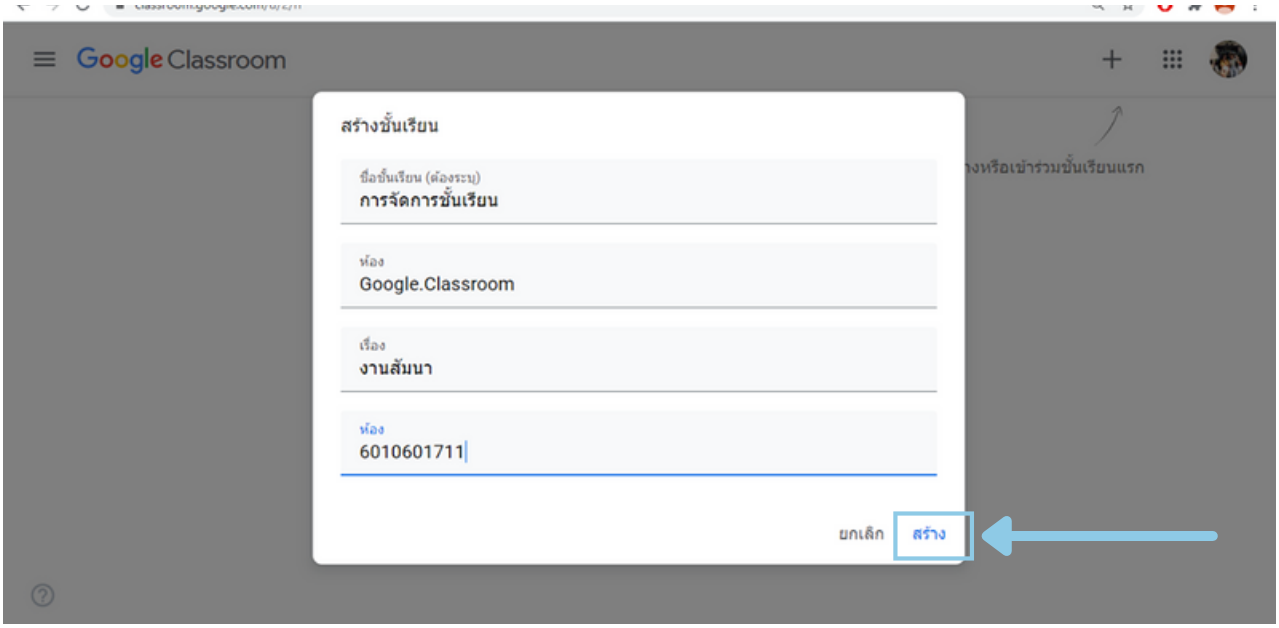
การสร้างชั้นเรียน

หลังจากที่ศึกษาในส่วนของเริ่มต้นการสมัคร ผู้สอนสามารถปฏิบัติตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

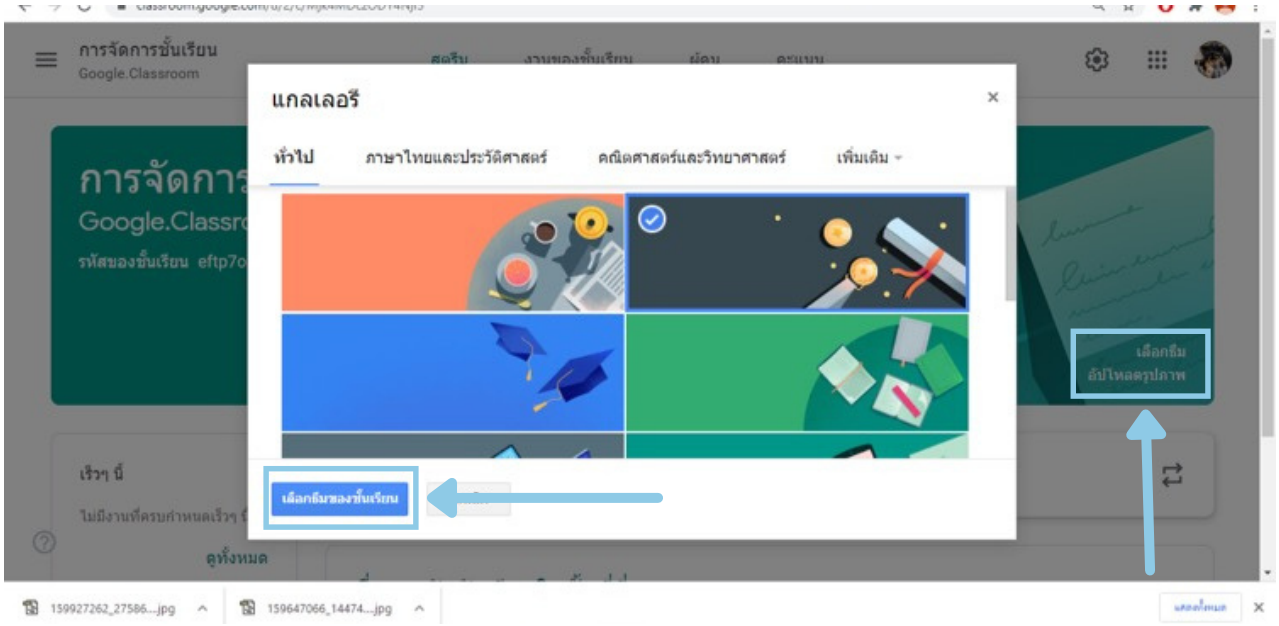
1. คลิกที่ สร้างชั้นเรียน แล้วอ่านทำความเข้าใจข้อตกลงต่าง ๆ ตามเงื่อนไขของแอปพลิเคชัน เมื่อทำความเข้าใจแล้วคลิกทำต่อ ดังรูปที่ 7



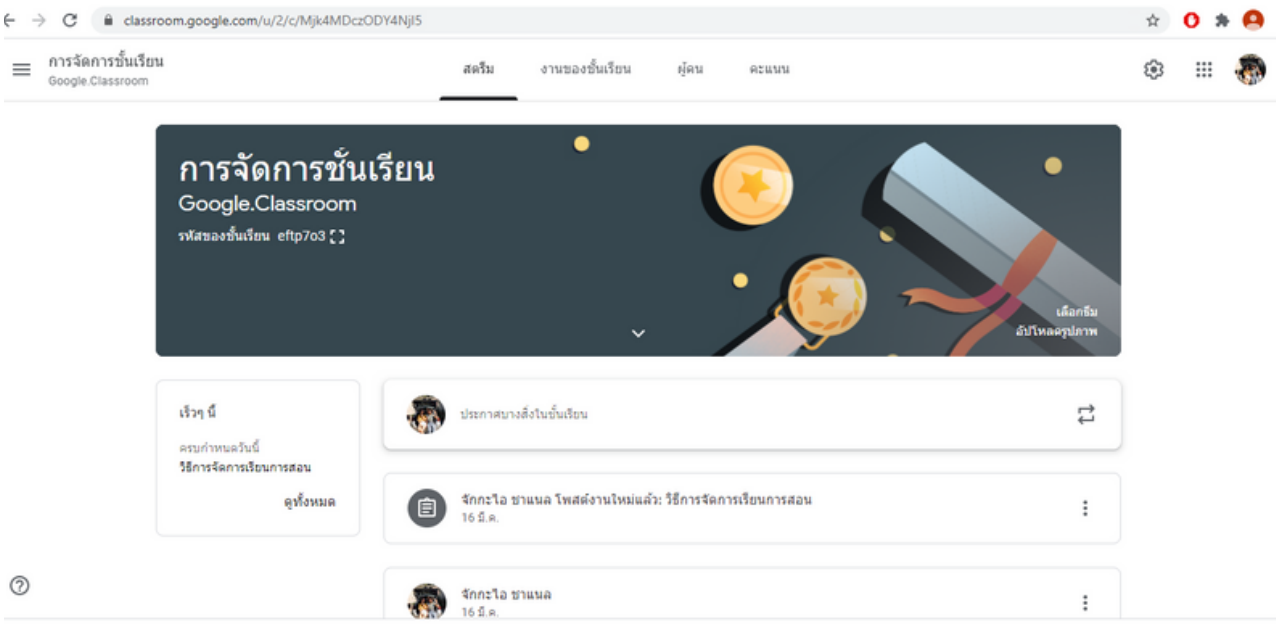
2. หลังจากนั้นจะพบกับรูปด้านล่างนี้ ผู้สอนจะต้องระบุ ชื่อชั้นเรียน มีความจำเป็นต้องระบุ ในส่วนต่อมาจะเป็น เรื่อง คือ ระบุว่ามีการจัดการสอนในเรื่องใด ในส่วนถัดมา ห้อง ในกรณีที่ผู้สอนสอนมากกว่า 1 ห้อง จะต้องระบุว่าเป็นห้องใด เมื่อผู้สอนกรอกข้อมูลครบแล้ว ให้คลิกที่ สร้าง



3. ผู้สอนสามารถเลือกธีมได้ ว่าตั้งการใช้รูปแบบไหน หรือสามารถเลือกใช้รูปภาพที่ต้องการโดยการอัพโหลด และ คลิกเลือกธีมของชั้นเรียน



4. หลังจากเลือกธีมแล้ว จะเป็นดังภาพด้านล่างนี้



การเชิญผู้เรียนเข้าร่วมชั้นเรียน

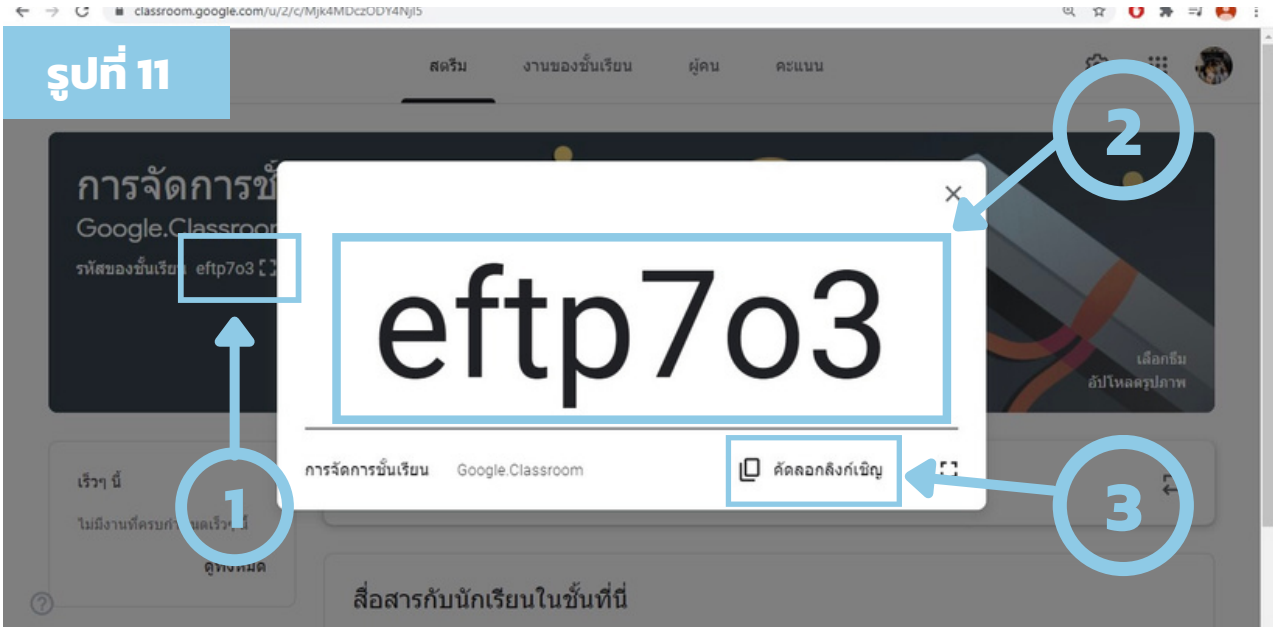
เมื่อผู้สอนสร้างชั้นเรียนเรียบร้อยแล้ว ในลำดับต่อมาจะเป็นการเชิญผู้เรียน เข้าร่วมชั้นเรียน ด้วยวิธีการดังต่อไปนี้

- การเชิญผู้เรียนด้วยรหัสเข้าชั้นเรียน
- การเชิญผู้เรียนด้วยลิงก์
- การเชิญผู้เรียนด้วยอีเมล

การเชิญผู้เรียนด้วยรหัสเข้าชั้นเรียน

ในส่วนของการเชิญผู้เรียนเข้าร่วมชั้นเรียนด้วยรหัสเข้าชั้นเรียน จากรูปที่ 11 ให้ผู้สอนคลิกที่หมายเลขที่ 1 หลังจากนั้นจะปรากฏรหัสเข้าชั้นเรียนดังรูป แล้วส่งรหัสให้ผู้เรียน ซึ่งในส่วนนี้รหัสเข้าชั้นเรียนจะอยู่หมายเลขที่ 2

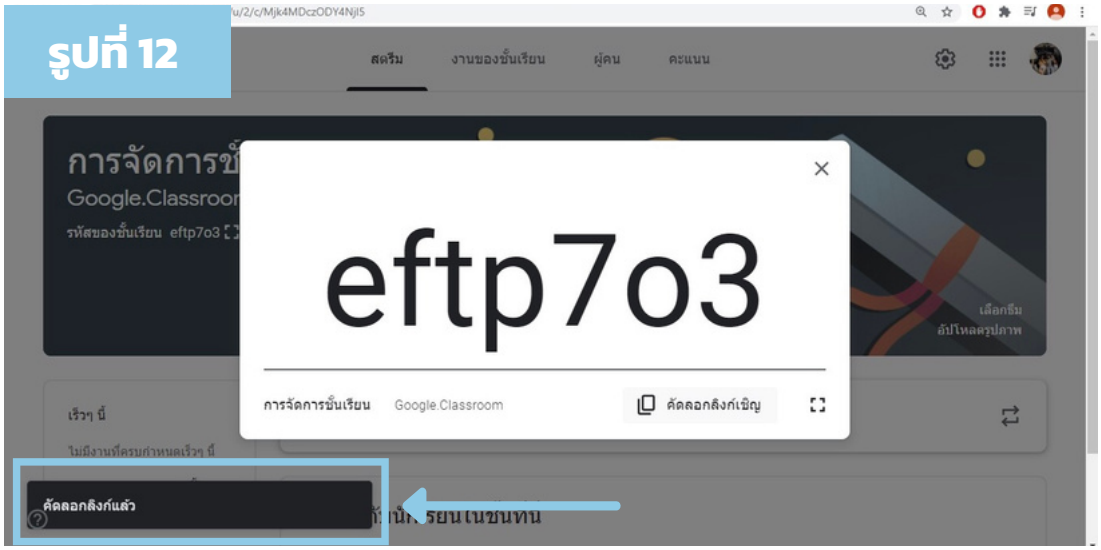
รูปที่ 11



การเชิญผู้เรียนด้วยลิงก์

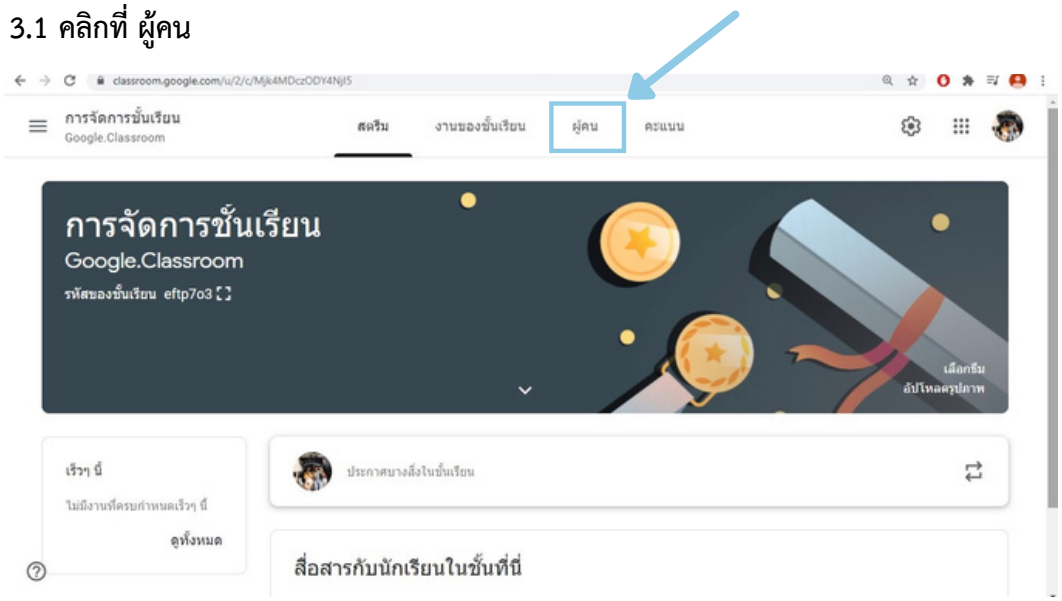
จากรูปที่ 11 ให้ผู้สอน คลิกที่คัดลอกลิงก์ หมายเลขที่ 3 จากนั้นส่งให้ผู้เรียนเพื่อเพิ่มผู้เรียนเข้าชั้นเรียน ผู้สอนจะเห็นการแจ้งเตือนดังรูปที่ 12

รูปที่ 12

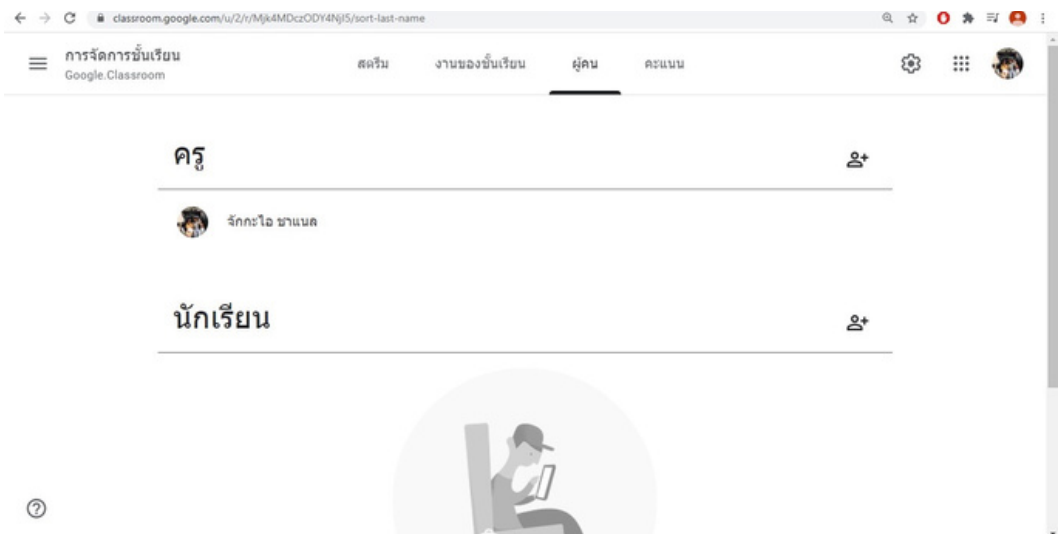


การเชิญผู้เรียนด้วยอีเมล

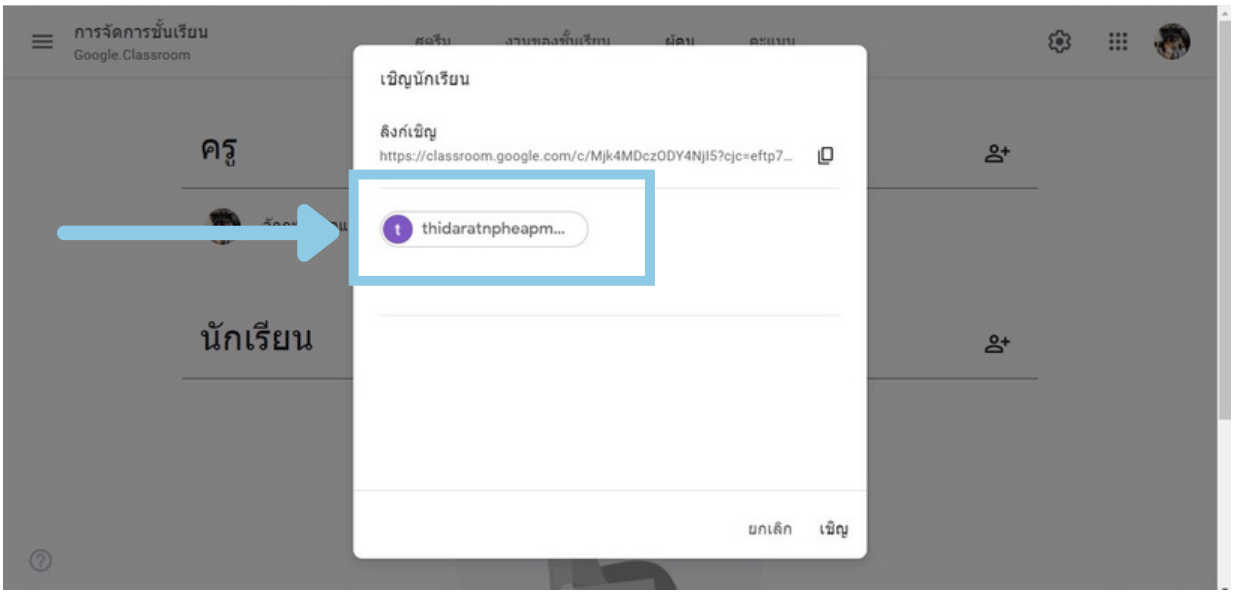
3.1 คลิกที่ ผู้คน



3.2 คลิกที่ ไอคอน ในส่วนของนักเรียน



3.3 หลังจากนั้นผู้สอน พิมพ์อีเมลของผู้เรียน แล้วคลิกที่ เชิญ



3.4 หลังจากนั้น รอผู้เรียน กดเข้าร่วมชั้นเรียน



การสื่อสารกับผู้เรียนในชั้นเรียน



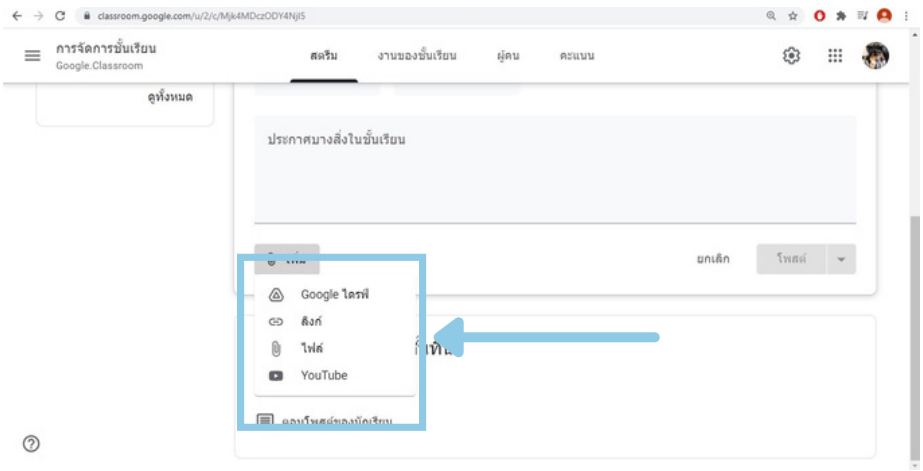
การติดต่อสื่อสารระหว่างผู้เรียนและผู้สอนในชั้นเรียน จากรูปที่ 17 ผู้สอนสามารถปฏิบัติตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1.1. คลิกที่หมายเลข 1 สตรีม แอปพลิเคชัน จะปรากฏภาพที่ 17 ขึ้นมา ซึ่งทำหน้าที่ เป็นส่วนที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้เรียนและผู้สอน สามารถใช้แจ้งข่าวสารหรือสิ่งที่ผู้สอนต้องการจะสื่อสารให้ผู้เรียนได้รับทราบ และผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็น ในส่วนของผู้สอนสามารถตอบกลับได้ทันที

1.2. ผู้สอนสามารถระบุได้ว่า ผู้เรียนคนใดบ้าง หรือสมาชิกท่านใดบ้าง ที่สามารถเห็นสิ่งที่ผู้สอนต้องการประกาศ โดยคลิกที่หมายเลข 2 หลังจากนั้น จะเลือกเป็นผู้เรียนทั้งหมด หรือระบุเป็นรายบุคคลก็ได้

1.3. ในส่วนของหมายเลข 3 เป็นสิ่งที่ผู้สอนต้องการที่จะสื่อสารกับผู้เรียน เป็นข้อความ

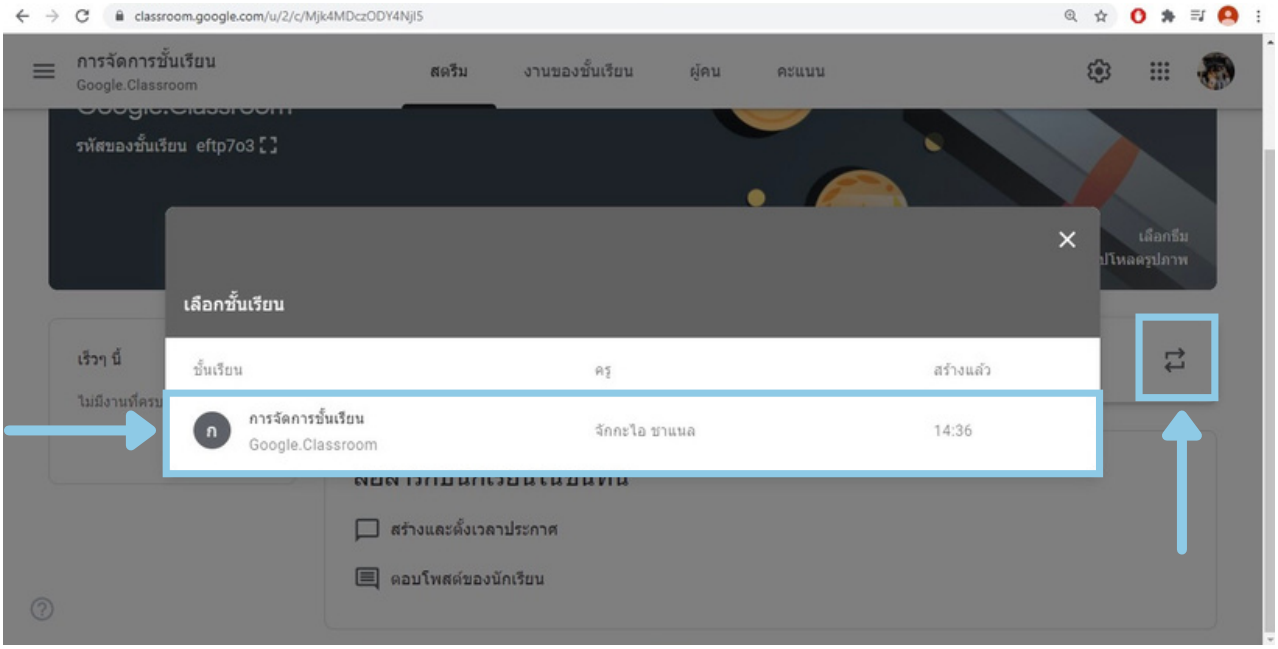
1.4. หากผู้สอนต้องการที่จะเพิ่มสื่อการเรียนการสอน ผู้สอนสามารถคลิกที่หมายเลข 4 โดยเมื่อคลิกแล้ว โปรแกรมจะปรากฏดังรูปด้านล่างนี้ ซึ่งผู้สอนสามารถเพิ่ม Google ไดรฟ์ , ลิงก์ , ไฟล์ และ YouTube เป็นต้น



5.หลังจากที่ผู้สอน ได้ปฏิบัติตามทั้ง 4 ข้อข้างต้นแล้ว สามารถคลิกหมายเลขที่ 5 โพสต์ เพื่อประกาศให้ผู้เรียนได้รับทราบ

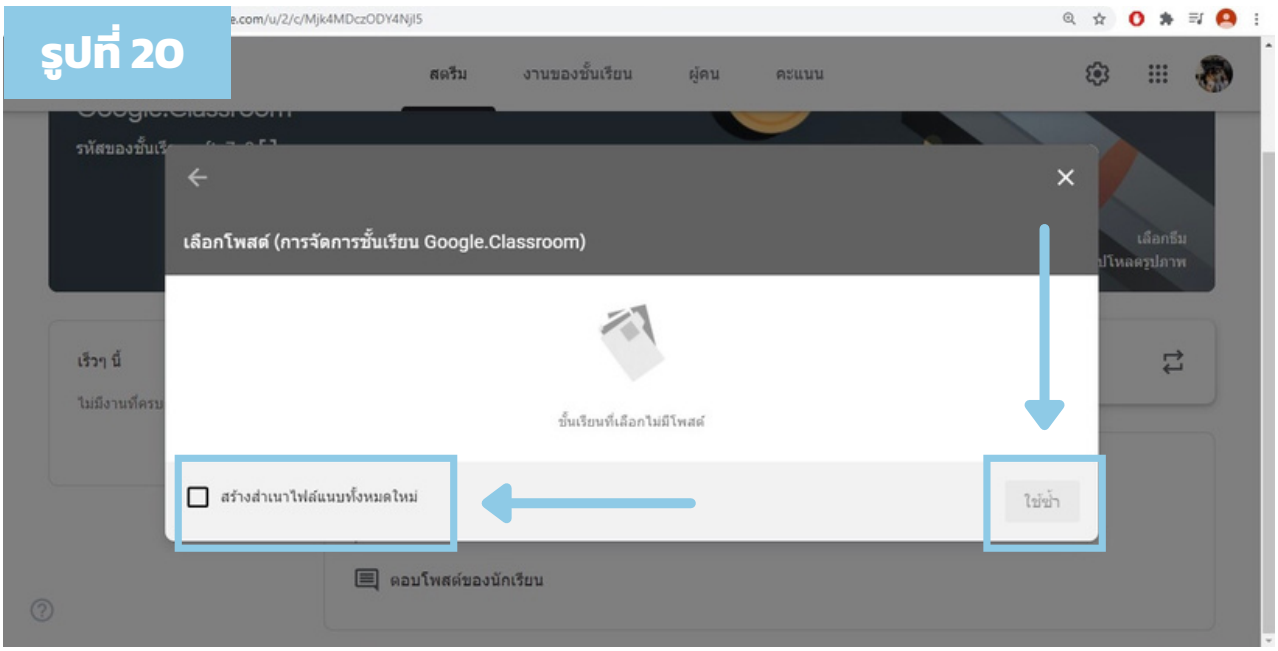
ซึ่งทั้งหมดที่กล่าวมาข้างต้น ผู้สอนไม่จำเป็นต้องปฏิบัติตามทั้งหมดอาจเป็นเพียงประกาศเป็นข้อความไม่ต้องเพิ่มสื่อการเรียนการสอน หรืออาจเป็นการเพิ่มสื่อ รวมไปถึงติดต่อสื่อสาร เพื่อให้เกิดความเข้าใจร่วมกันระหว่างผู้เรียนและผู้สอน

นอกจากนี้ หากผู้สอนมีประกาศที่จัดทำขึ้นไว้ก่อนหน้านี้แล้วสามารถประกาศซ้ำได้โดยคลิกตามลูกศรตามรูปด้านล่างนี้



โดยผู้สอนคลิกเครื่องหมาย ตามที่ลูกศรชี้ หลังจากนั้นเลือกชั้นเรียน ผู้สอนสามารถเลือกโพสต์ที่ต้องการใช้ซ้ำ หรือเลือกสร้างสำเนาไฟล์แนบทั้งหมดใหม่ หลังจากนั้นคลิกที่ใช้ซ้ำ ดังรูปที่ 20

รูปที่ 20



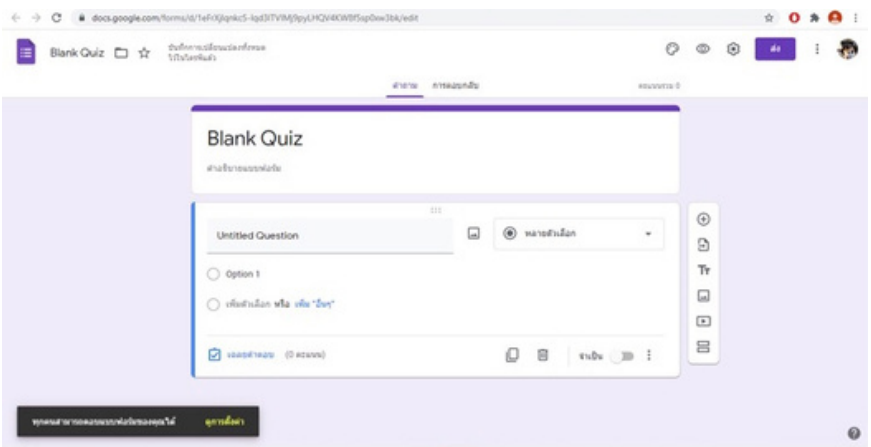
การมอบหมายภาระงาน

ในส่วนของการมอบหมายภาระงาน ผู้สอนสามารถปฏิบัติตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

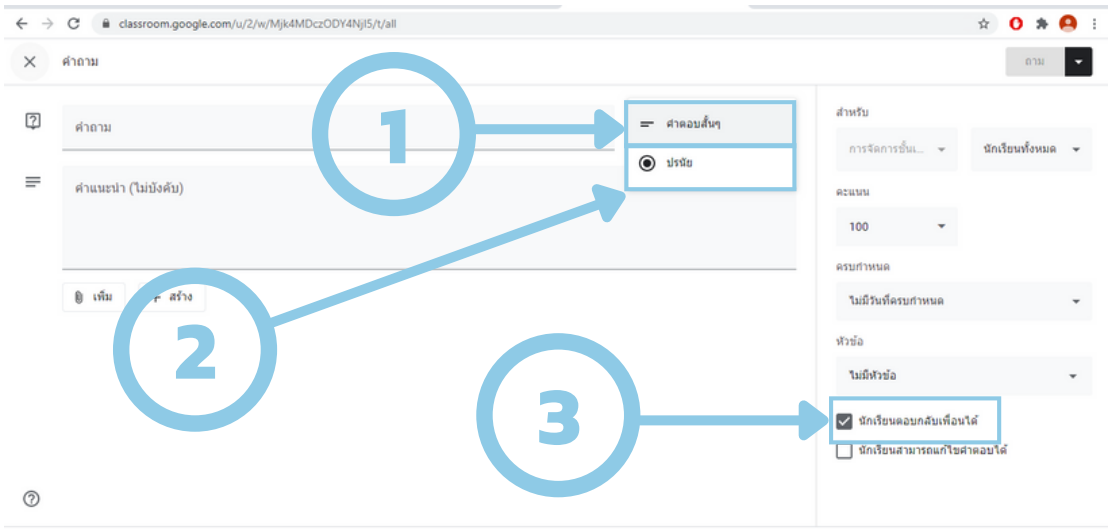


1. คลิกที่ หมายเลข 1 งานของชั้นเรียน หลังจากนั้น คลิกที่ หมายเลข 2 งาน จากรูปที่ 21 จะสังเกตได้ว่า แอปพลิเคชันสามารถมอบหมายงาน ได้ 3 รูปแแบบ ได้แก่

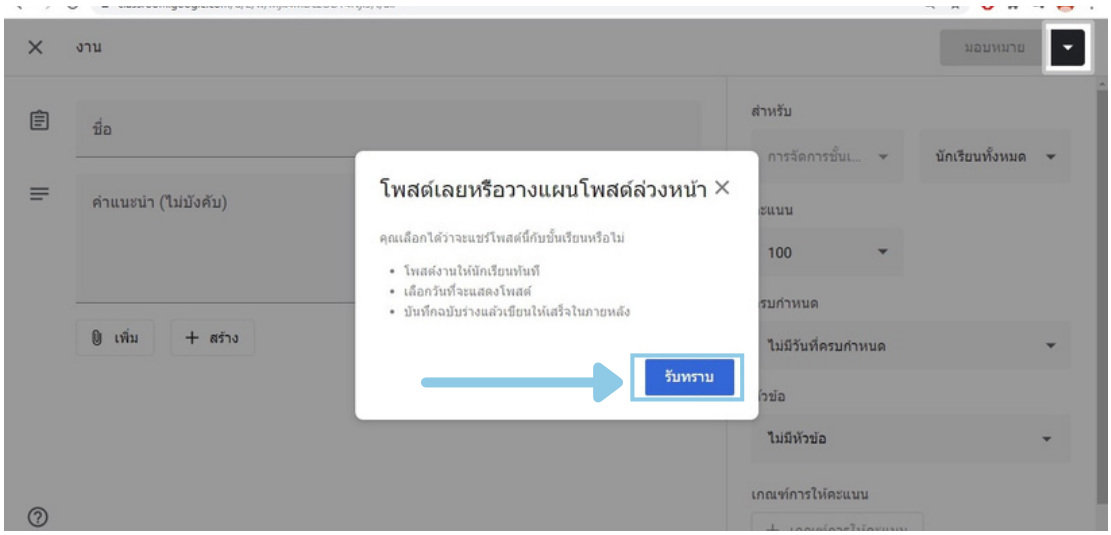
- งาน คือ ผู้สอนสามารถมอบหมายงาน พร้อมทั้งอธิบายคำสั่ง แนบสื่อการเรียนการสอน ระบุวันที่ให้ส่ง และระยะเวลา พร้อมทั้งสามารถระบุคะแนน เกณฑ์การให้คะแนน ผู้สอนสามารถเลือกได้ว่าจะมอบหมายให้ผู้เรียนทุกคน หรือเป็นรายบุคคล
- งานแบบทดสอบ คือ เป็นรูปแบบที่ผู้สอนสามารถสร้างแบบ ทดสอบ แบบสอบถาม แบบประเมิน ให้ผู้เรียนเข้ามาทำ รวมไปถึงให้ผู้เรียนเข้ามาแสดงความคิดเห็น หน้าต่างของแบบทดสอบจะเป็นดังรูปด้านล่างนี้



- คำถาม คือ ผู้สอนสามารถตั้งคำถาม และเลือกได้ว่าจะให้ผู้เรียนตอบเป็น คำตอบสั้นหรือปรนัย ตามหมายเลข 1 และหมายเลข 2 พร้อมทั้งสามารถให้ผู้เรียนตอบกลับ เพื่อนร่วมชั้นเรียน หรือแก้ไขคำตอบได้ ตามหมายเลข 3 ดังรูปที่ 23



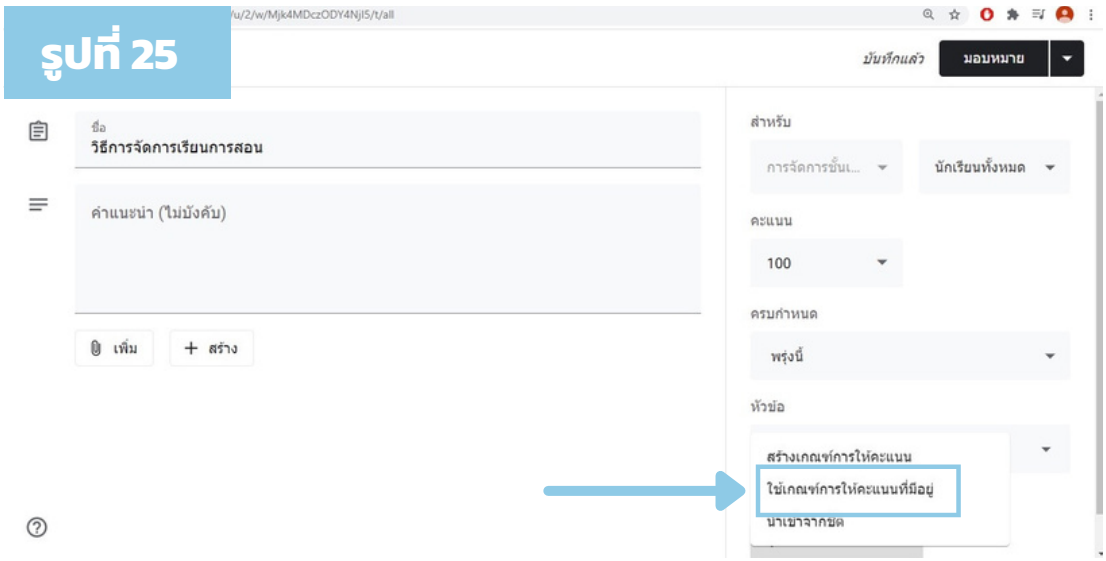
หลังจากนั้น จากปรากฏดังรูปด้านล่างนี้ ซึ่งผู้สอนสามารถเลือกได้ว่า จะโพสต์งานให้ผู้เรียนทันที หากผู้สอนเลือกแบบนี้ผู้เรียนสามารถเห็นโพสต์ดังกล่าวได้ทันที หรือกำหนดวันเวลาที่จะเผยแพร่โดยที่ผู้สอนสามารถเลือกได้ว่า จะมอบหมายงานให้กับผู้เรียนเมื่อใด และในส่วนของบันทึกฉบับร่างแล้วเขียนให้เสร็จในภายหลัง หมายความว่า หากผู้สอนยังมอบหมายงานให้ผู้เรียนยังไม่เสร็จสามารถกลับมาทำต่อหรือแก้ไขได้ในภายหลัง เมื่ออ่านทำความเข้าใจแล้วให้ผู้สอนคลิกที่ รับทราบ



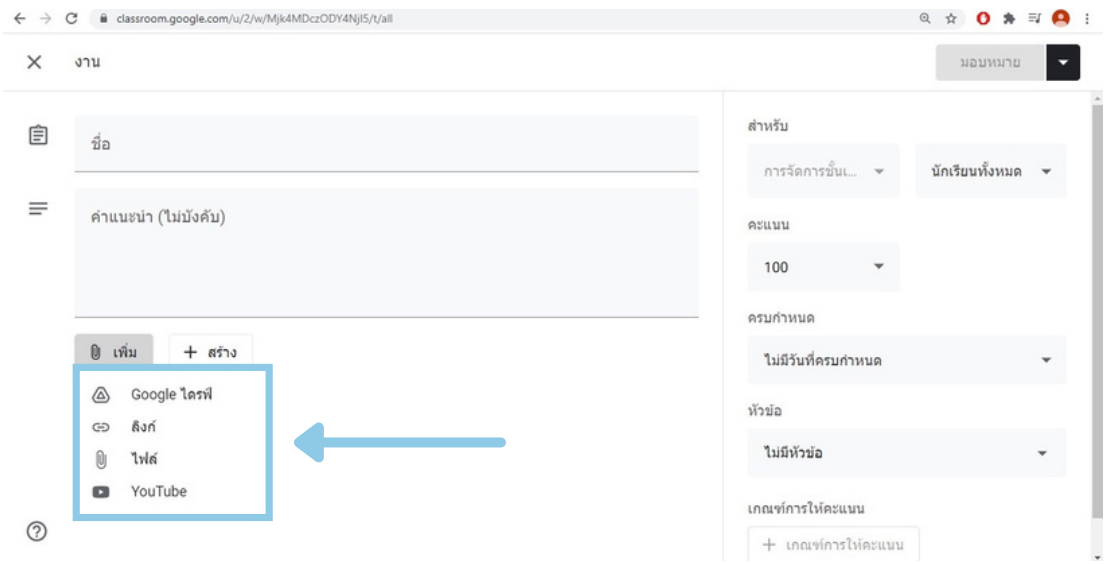
2.ในการมอบหมายงานนั้น ผู้สอนสามารถระบุเกณฑ์การให้คะแนนได้ ซึ่งประกอบด้วย

- การสร้างเกณฑ์การให้คะแนน ในส่วนนี้สามารถสร้างเกณฑ์ ขึ้นมาเองได้ โดยเลือกได้ว่าจะให้คะแนนเท่าไร พร้อมทั้งสามารถระบุหัวข้อได้ด้วย สามารถอธิบายคะแนนแต่ละระดับ
- ใช้เกณฑ์คะแนนที่มีอยู่แล้ว ในส่วนนี้ผู้สอนสามารถเลือกใช้เกณฑ์ที่สร้างขึ้นแล้ว ในภาระงานก่อนหน้า พร้อมทั้งยังสามารถแก้ไข และบันทึกให้เป็นคะแนนในส่วนของงานที่มอบหมาย
- นำมาจากชีต ซึ่งผู้สอนสามารถนำเข้า เกณฑ์จากอุปกรณ์ หรือเครื่องมือต่าง ๆ ที่ผู้สอนใช้สร้างเกณฑ์ ดังรูปที่ 25

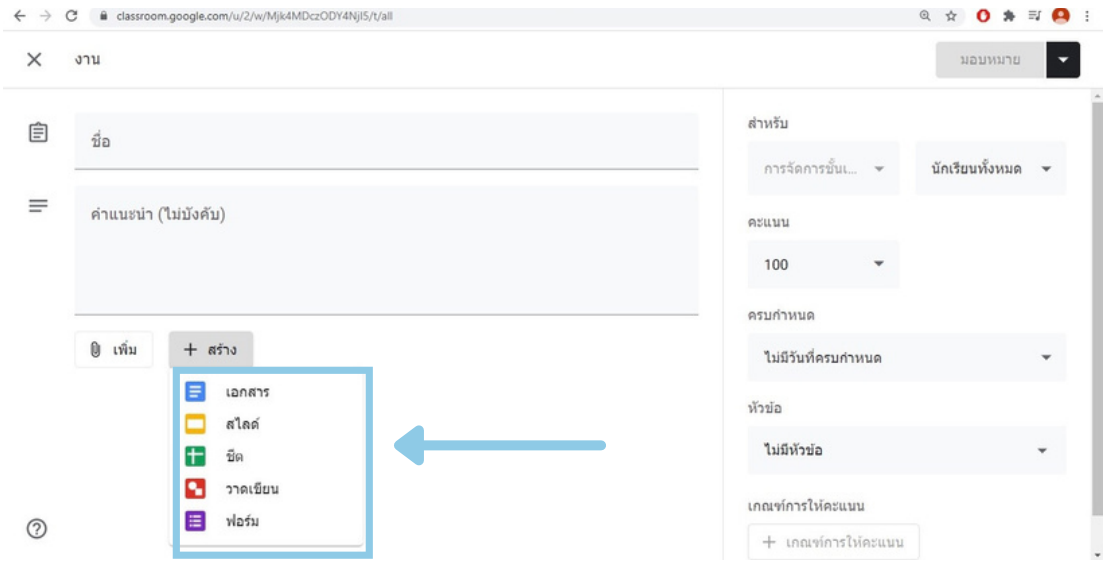
รูปที่ 25



3.ผู้สอนสามารถเพิ่มสื่อการเรียนการสอน เป็นความรู้เพื่อประกอบการทำงานของผู้เรียนได้ไม่ว่าจะเป็น Google ไดรฟ์ , ลิงก์ , ไฟล์ , YouTube

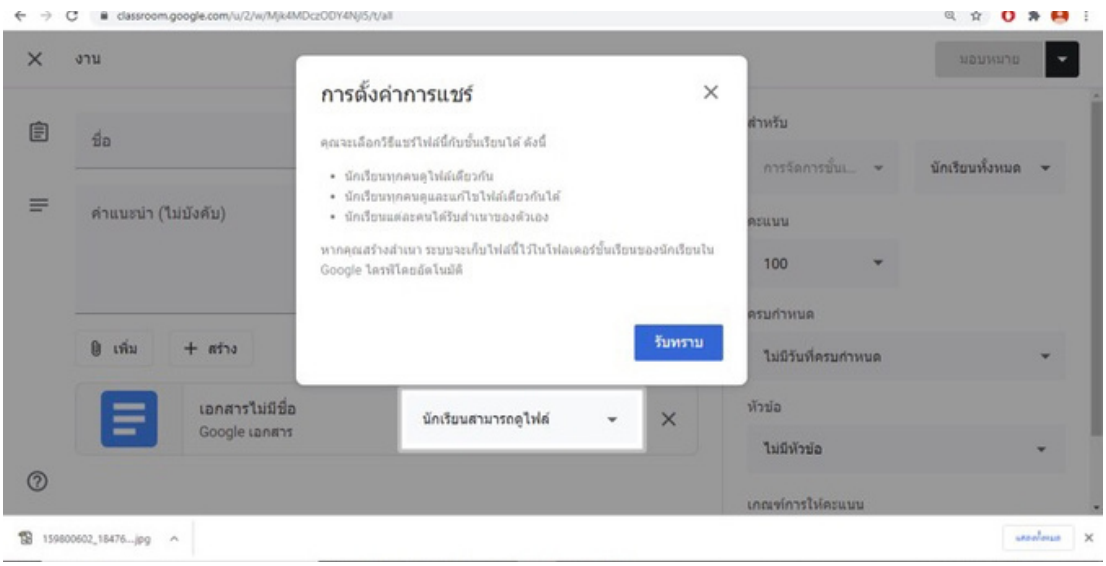


4.ผู้สอนสามารถเลือกสื่อประกอบภาระงานได้ ไม่ว่าจะเป็น เอกสาร สไลด์ , ชีต , วาดเขียน และ ฟอร์ม

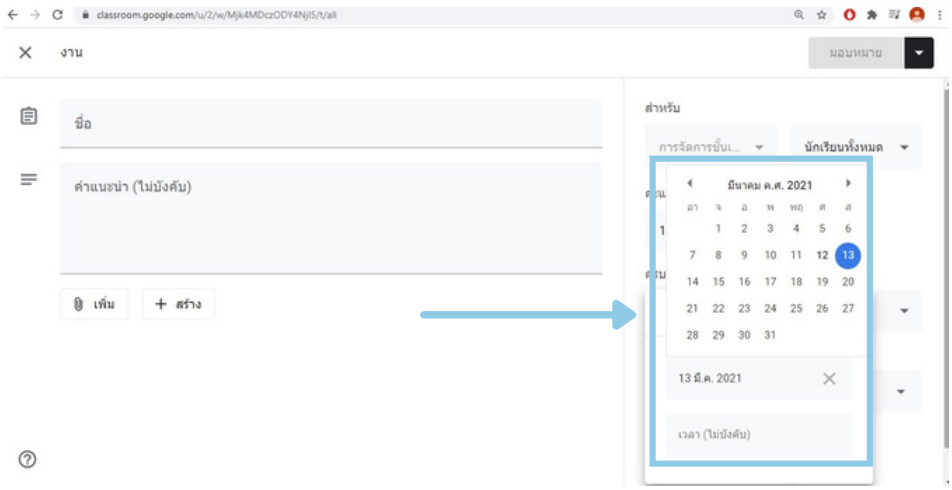


ซึ่งเมื่อผู้สอนคลิกเลือกแล้ว จะปรากฏหน้าต่างใหม่ให้สร้าง ดังต่อไปนี้

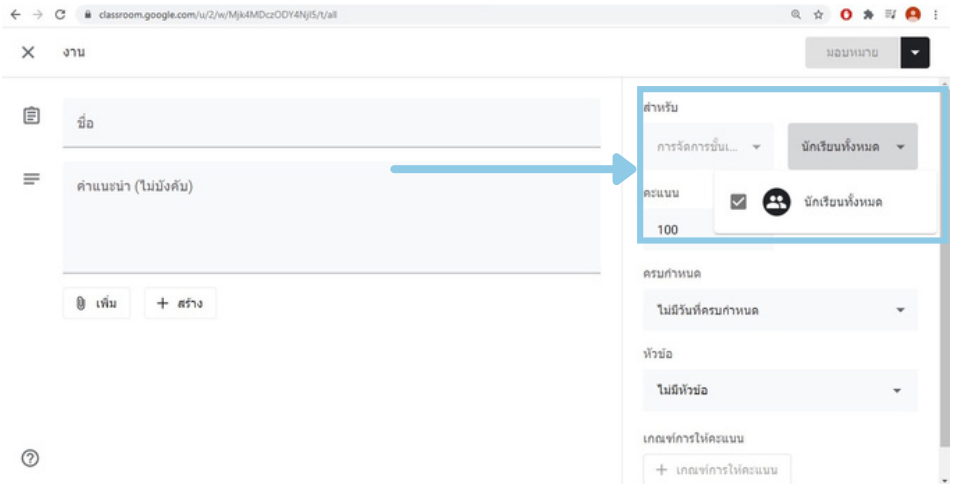
- เอกสาร คือ ใช้พิมพ์งานเอกสารทั่วไป
- สไลด์ คือ งานนำเสนอ ใช้สร้างสื่อ เพื่อประกอบการเรียนการสอน
- ชีต คือ ใช้สร้างตาราง ไม่ว่าจะเป็นการใส่คะแนน รวมไปถึงสามารถคำนวณคะแนน หรือเกณฑ์ต่าง ๆ ที่ผู้สอนต้องการจะใช้
- วาดเขียน คือ ผู้สอนสามารถนำเข้ารูปภาพ และสามารถแก้ไข เพิ่มคำอธิบายรูปภาพ โยงเส้น เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและสามารถใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนได้
- ฟอร์ม คือ สามารถสร้างแบบทดสอบ แบบสอบถาม แบบประเมิน ให้ผู้เรียนเข้ามาทำ พร้อมทั้งแสดงความคิดเห็น ดังรูปที่ 28 เมื่อผู้สอนอ่านทำความเข้าใจแล้ว คลิกที่ รับทราบ



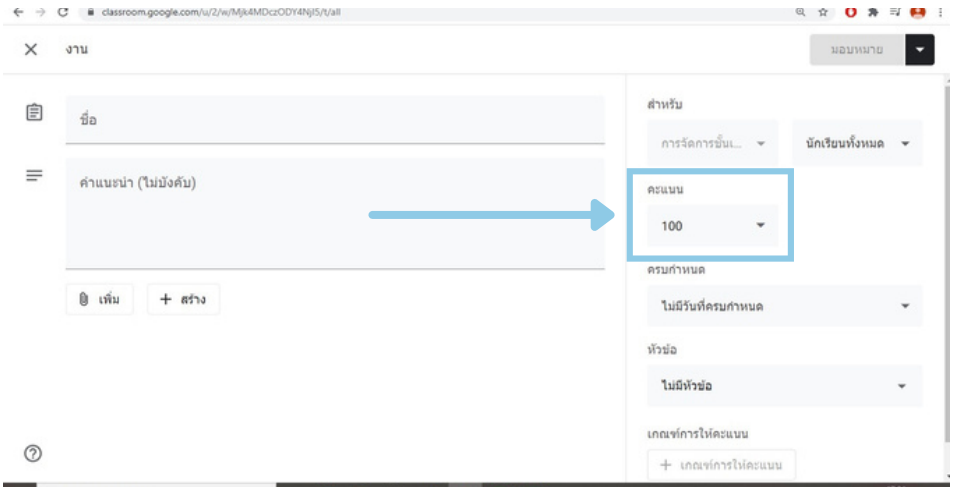
โดยการมอบหมายภาระงาน ผู้สอนสามารถระบุวันที่และระยะเวลาในการส่งงานของผู้เรียนได้



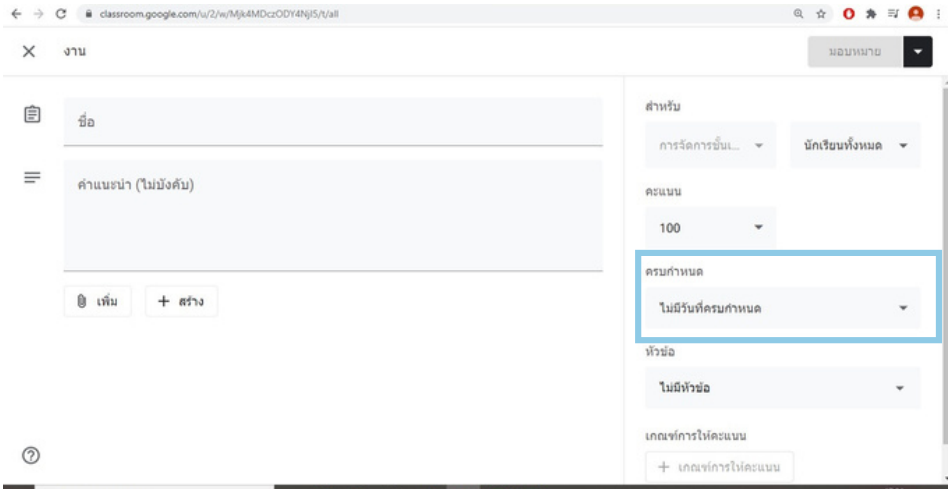
ผู้สอนสามารถเลือกได้ว่า จะมอบหมายงานให้ผู้เรียนทุกคนในชั้นเรียนหรือว่าจะเป็นการมอบหมายงานให้ผู้เรียนเป็นรายบุคคล



ผู้สอนสามารถระบุคะแนนของงานที่มอบหมายได้



ผู้สอนสามารถระบุได้ว่าจะโพสต์งานให้ผู้เรียนทันที เลือกวันที่แสดงโพสต์ บันทึกฉบับร่างแล้วเขียนให้เสร็จสิ้นภายหลัง

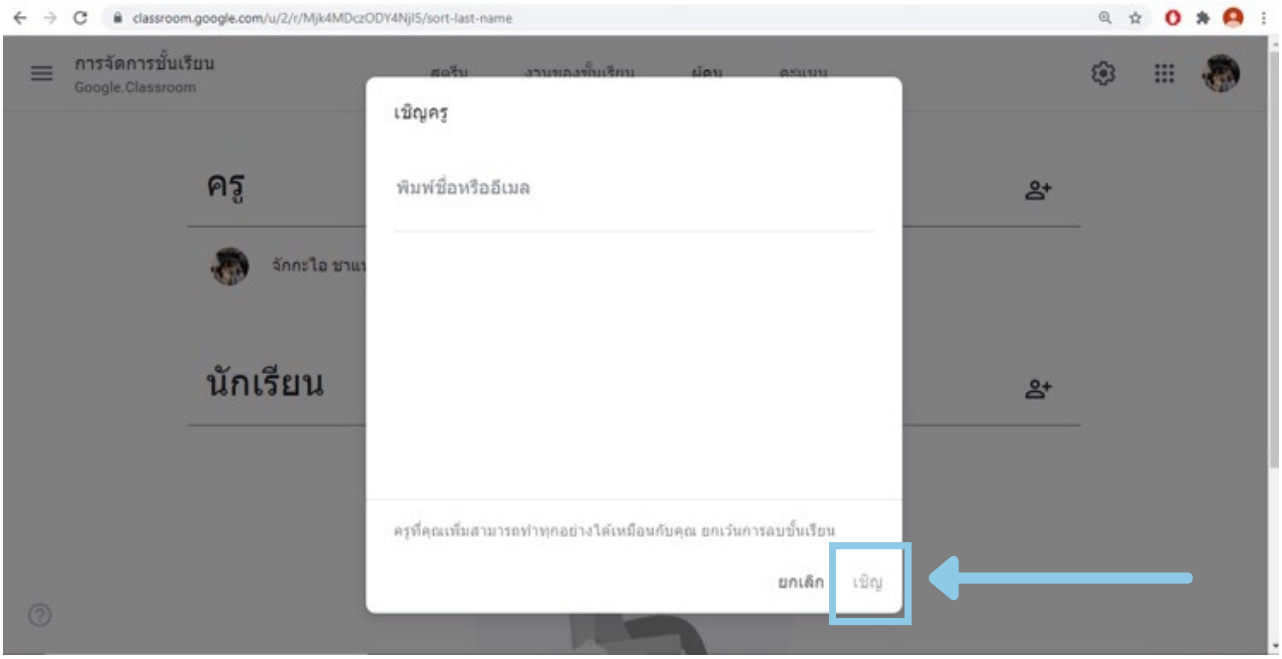


การเพิ่มผู้สอน

รูปที่ 33

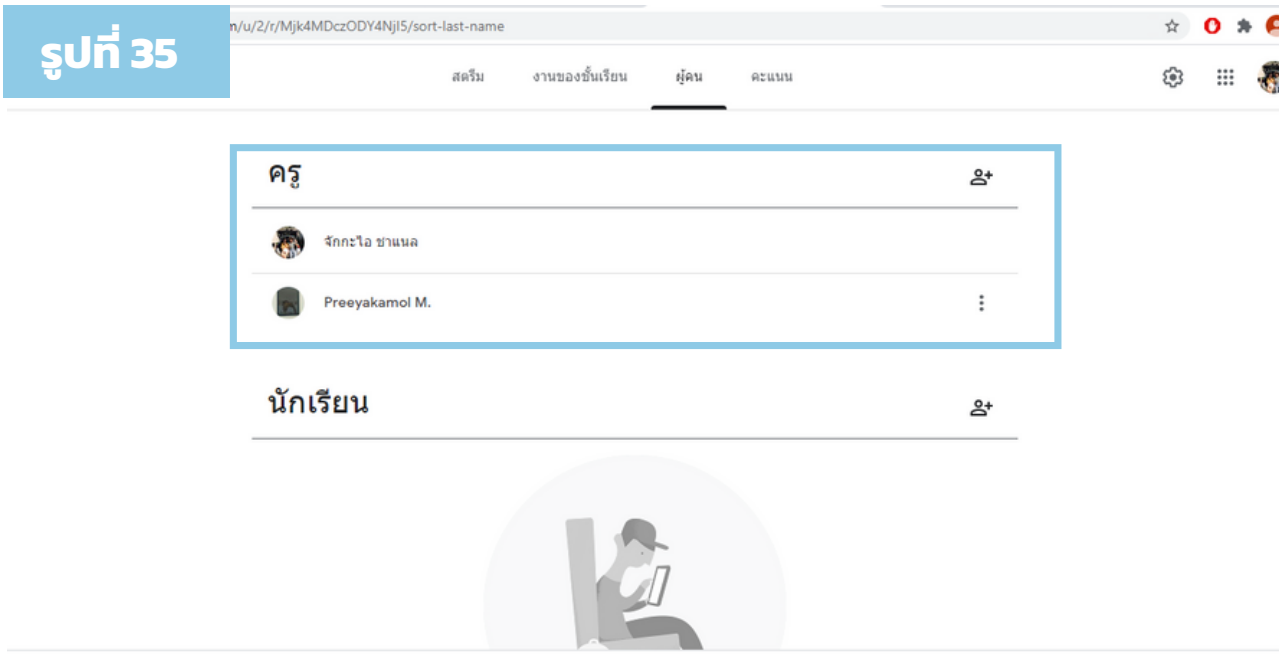


จากรูปที่ 33 ผู้สอนคลิกที่ หมายเลข 1 ผู้คน หลังจากนั้น ผู้สอนสังเกตว่า จะมี ครู และนักเรียน ที่หมายเลข 2 ให้ผู้สอนเลือกว่า จะเพิ่มผู้สอน โดยคลิกที่ หมายเลข 3



ผู้สอนระบุอีเมลครู ที่ต้องการจะเพิ่ม หลังจากนั้น คลิกที่เชิญ และรอครูที่เชิญ กดเข้าร่วม ผู้สอนสามารถเพิ่มครูได้มากกว่า 1 คน ดังรูปที่ 35

รูปที่ 35

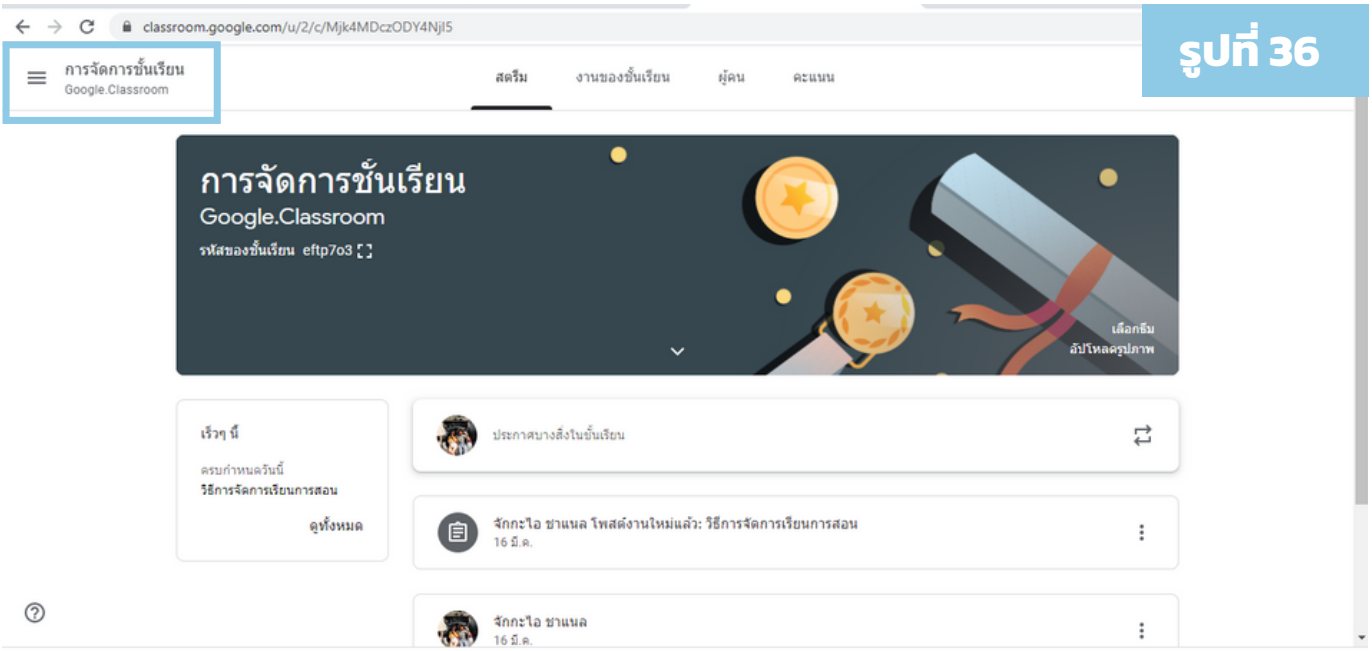


การตรวจภาระงานของผู้เรียน

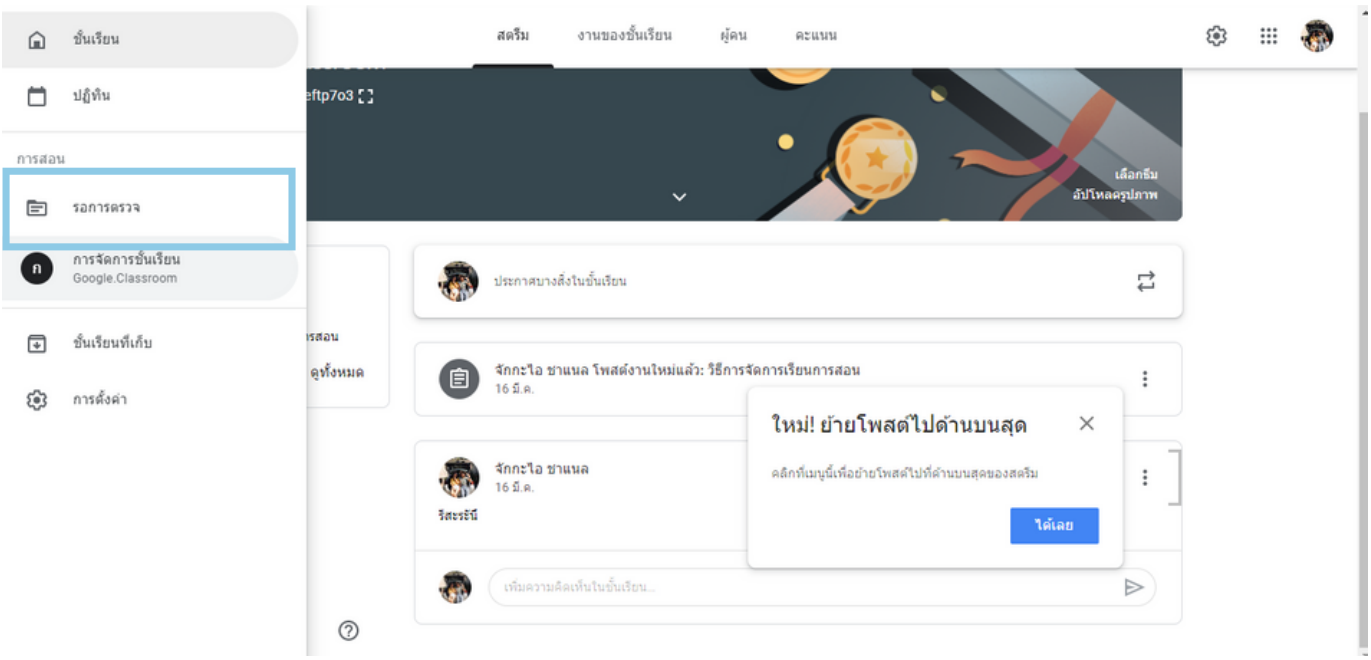
เมื่อผู้สอนมอบหมายภาระงานให้แก่ผู้เรียนแล้ว ระบุระยะเวลาและวันกำหนดส่งที่ชัดเจน ผู้สอนสามารถเข้าไปตรวจงานของผู้เรียนได้ ด้วยขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1.คลิกตามลูกศร ตามรูปที่ 36

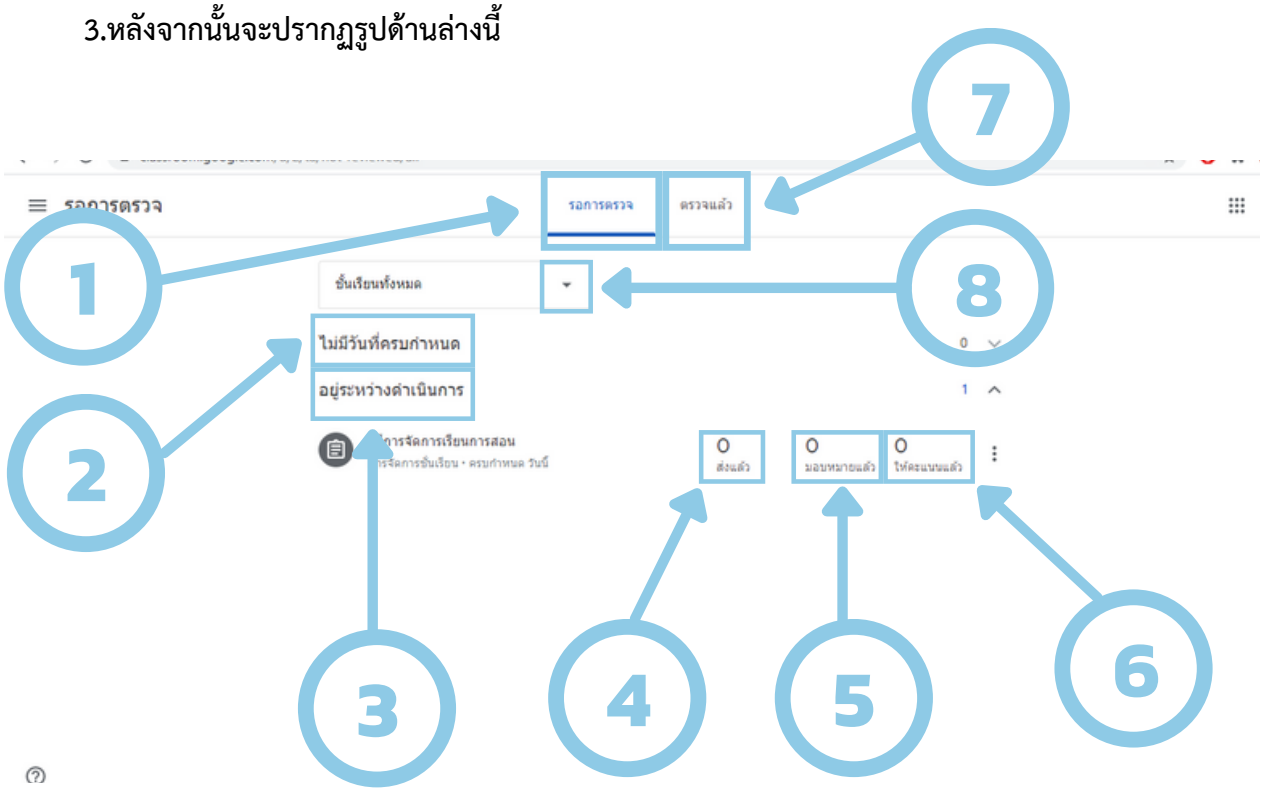
รูปที่ 36



2.คลิกที่ รอการตรวจ



3.หลังจากนั้นจะปรากฏรูปด้านล่างนี้

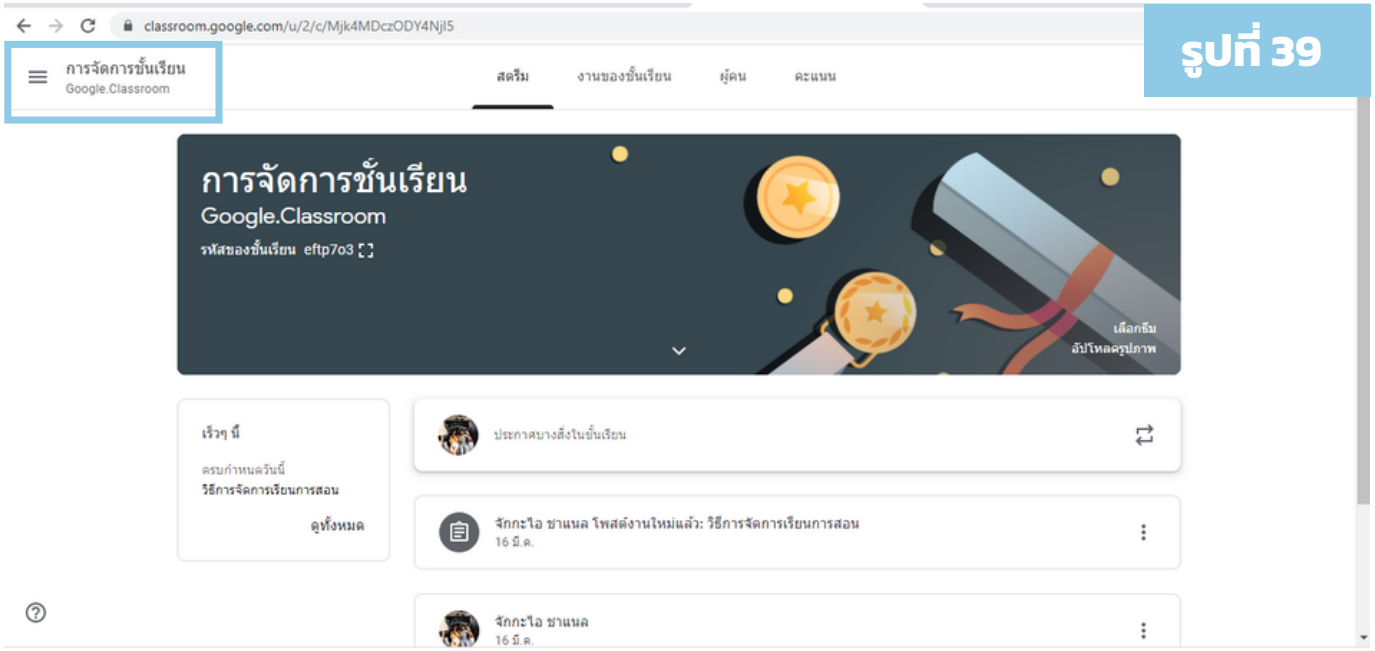


- หมายเลข 1 คือ ไอคอนรอการตรวจงานที่ผู้สอนมอบหมายแล้ว
- หมายเลข 2 คือ งานที่ผู้สอนไม่ได้ระบุวันส่ง
- หมายเลข 3 คือ งานที่ผู้สอบมอบหมายและระบุวันส่งงาน และระยะเวลาในการส่ง
- หมายเลข 4 คือ จำนวนผู้เรียนที่ส่งภาระงานแล้ว
- หมายเลข 5 คือ จำนวนผู้เรียนที่ได้รับมอบหมาย
- หมายเลข 6 คือ จำนวนผู้เรียนที่ได้รับการตรวจงานจากผู้สอนแล้ว
- หมายเลข 7 คือ งานที่ผู้สอนทำเครื่องงหมายว่าตรวจแล้ว
- หมายเลข 8 คือ ในกรณีที่ผู้สอน มีการมอบหมายงานมากกว่า 1 ชั้นเรียน สามารถเลือกดูได้ว่าต้องการตรวจงานชั้นเรียนใด

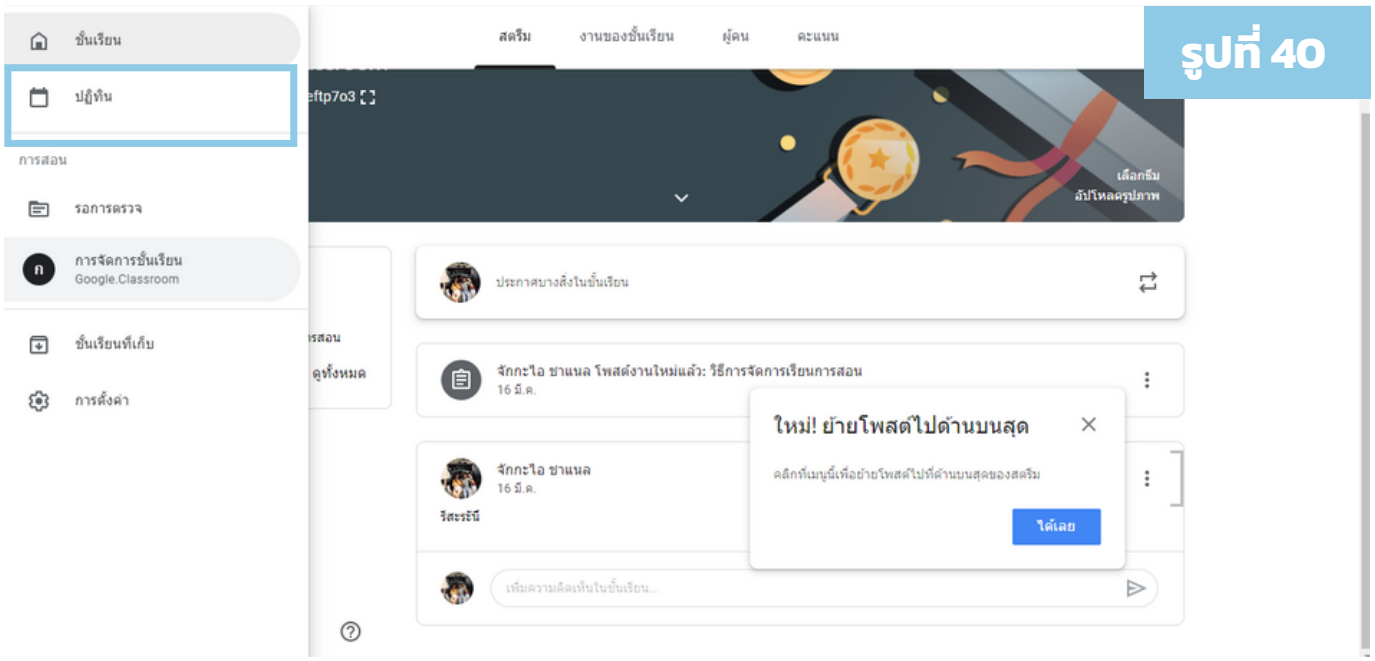
ปฏิทินบันทึกการทำงาน

ผู้สอนสามารถตรวจสอบ วันที่มอบหมายภาระงาน และระยะเวลา พร้อมทั้งวันกำหนดส่งงาน จากปฏิทินบันทึกการทำงานของแอปพลิเคชัน ตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

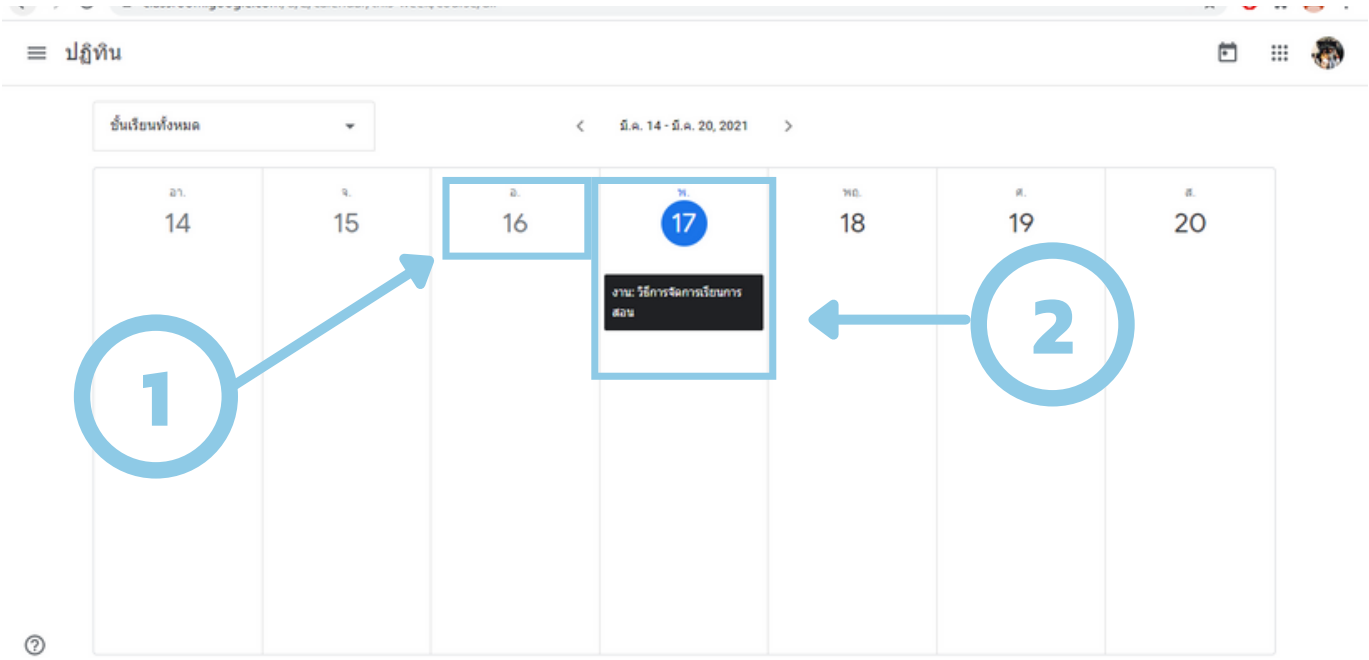
1.คลิกตามลูกศร ตามรูปที่ 39



2.คลิกที่ ปฏิทิน ตามรูปที่ 40



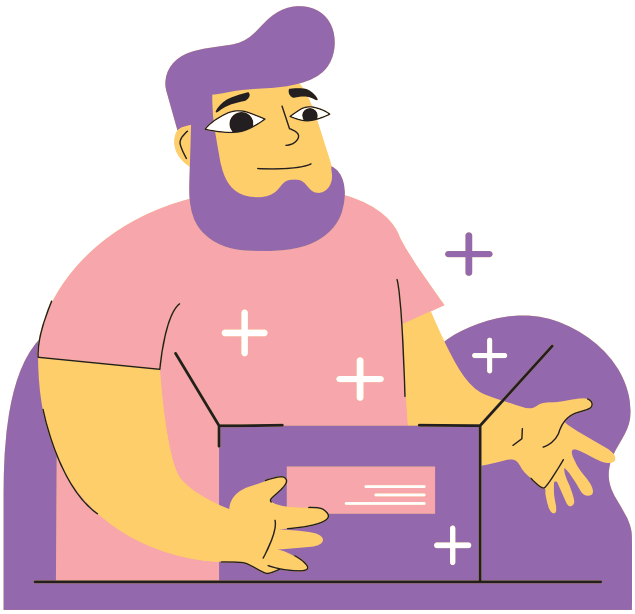
3.เมื่อปฏิบัติตามขั้นตอนข้างต้นแล้ว จะปรากฏรูปภาพด้านล่างนี้



- หมายเลข 1 คือ วันที่ปัจจุบัน ที่ผู้สอนใช้งานแอปพลิเคชันอยู่
- หมายเลข 2 คือ กำหนดส่งงานที่ผู้สอนมอบหมาย

แชร์ประสบการณ์การใช้งาน

จากประสบการณ์ของผู้เขียนเอง ที่ได้เรียนผ่านการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ โดยใช้แอปพลิเคชันนี้ ซึ่งสามารถติดตามภาระงานที่ผู้สอนมอบหมาย เรียนรู้ด้วยตัวเองผ่านสื่อการเรียนการสอนที่ผู้สอนได้แนบให้ผ่านแอปพลิเคชันนี้ และที่สำคัญสามารถติดตามภาระงาน หรือติดต่อสื่อสารกับผู้สอนได้หลายวิชา ในเวลาเดียวกัน ซึ่งสามารถเรียนรู้การใช้งานได้ง่าย แต่การเข้าร่วมชั้นเรียนที่ผู้สอนบางวิชา จะให้เป็นรหัสเข้าชั้นเรียน บางวิชาให้เป็นลิงก์ และผู้สอนบางท่าน ได้เพิ่มเข้าชั้นเรียน ด้วยอีเมล อีกทั้งแอปพลิเคชันนี้สามารถใช้งานร่วมกับแอปพลิเคชันอื่น ๆ ของ google เช่น google docs , google sheets , google slides , google meet , google forms และ google drive เป็นต้น และการจัดการชั้นเรียนของผู้สอน โดย google classroom จะมีระบบแจ้งเตือนการส่งงาน และสามารถใช้งานได้หลายหลายอุปกรณ์ ไม่ว่าจะเป็นอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ อุปกรณ์เครื่องมือสื่อสาร รวมไปถึงเครื่องมือที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ ผู้สอนสามารถให้คำแนะนำ และผู้เรียนสามารถสอบถามข้อสงสัย ได้ตลอดเวลา ซึ่งช่วยให้การใช้งานเกิดประสิทธิภาพ และง่ายต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน



MICROSOFT TEAMS

แอปพลิเคชันสำหรับการจัดการชั้นเรียนออนไลน์

หมวดที่ 3

สารบัญ

I. SAY HI - MS TEAMS 347

คุณสมบัติสุดว้าว! ของ Ms Teams 348

ข้อจำกัดของ Ms Teams 348

II. วิธีใช้งาน (HOW-TO) 349

การติดตั้งและลงแอปพลิเคชัน Ms Teams 350

การสมัคร Ms Teams เพื่อเข้า Login ใช้งาน 353

ฟีเจอร์ยอดฮิตติด Top Teams 356

1. การสร้าง Teams หรือ Class เรียนของคุณ 356
2. การ Share code รหัสเข้า Teams ให้กับผู้ร่วมทีม 359
3. การเปลี่ยนรูป Teams หรือ Class เรียนสุดเก๋! 362
4. การสร้าง Channel บน Ms Teams 364
5. Service tab 367
6. Share screen บน Ms Teams ไม่ใช่เรื่องที่ยาก! 370
7. Start Meeting Now 372

III. ส่วนเสริมพิเศษ 375

การเช็คชื่อเข้าเรียน Ms Team Time 375

IV. แหล่งอ้างอิง 383

MICROSOFT TEAMS

MICROSOFT TEAMS

แอปพลิเคชันสำหรับการจัดการชั้นเรียน

Say Hi – Ms Teams

จากสถานการณ์ปัญหาปัจจุบันที่เกิดภาวะวิกฤต COVID-19 ทำให้เกิดการเรียนการสอน รวมไปถึงการทำงานเปลี่ยนแปลงไปเป็นในรูปแบบออนไลน์ ทำให้ตัวผมเองนั้นอยากที่จะนำเสนอแอปพลิเคชันที่เรียกได้ว่าเป็นที่นิยมกันเป็นอย่างมากเลยก็ว่าได้ แต่ก่อนอื่นกระผมขอกราบสวัสดีทุก ๆ ท่านนะครับ วันนี้ผมอยากจะแนะนำให้ทุก ๆ ท่านทำความรู้จักกับแอปพลิเคชัน Microsoft Teams หรือ Ms Teams สามารถเรียกอีกอย่างได้ว่า Teams เป็นแอปพลิเคชันที่ออกแบบมาให้ใช้งาน เป็นสื่อกลางในการทำงานไม่ว่าจะเป็นการติดต่อสื่อสาร การนัดหมาย การประชุม การประกาศหรือติดตามข่าวสาร งานหรือโครงงานต่าง ๆ รองรับการสนทนาด้วยเสียง หรือแม้กระทั่งการ Video Conference ที่ทำให้การเรียนการสอน นั้นเสมือนอยู่ในห้องเรียนจริง ๆ Microsoft Teams จึงเป็นที่นิยมกันมากในหมู่นักเรียนนักศึกษา คุณครู อาจารย์ และแพร่หลายไปยังหลาย ๆ หน่วยงาน หรือองค์กรต่าง ๆ ไม่ว่าใครก็สามารถเลือกใช้งาน และเข้าใจถึงแอปพลิเคชัน Microsoft Teams ได้ไม่ยากจนเกินไป ทุกคนสามารถเรียนรู้ และฝึกฝนทำตามได้เพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวันต่าง ๆ ได้อย่างมีคุณภาพและมีประสิทธิภาพสูงสุด

คุณสมบัติสุดว้าว! ของ MS TEAMS

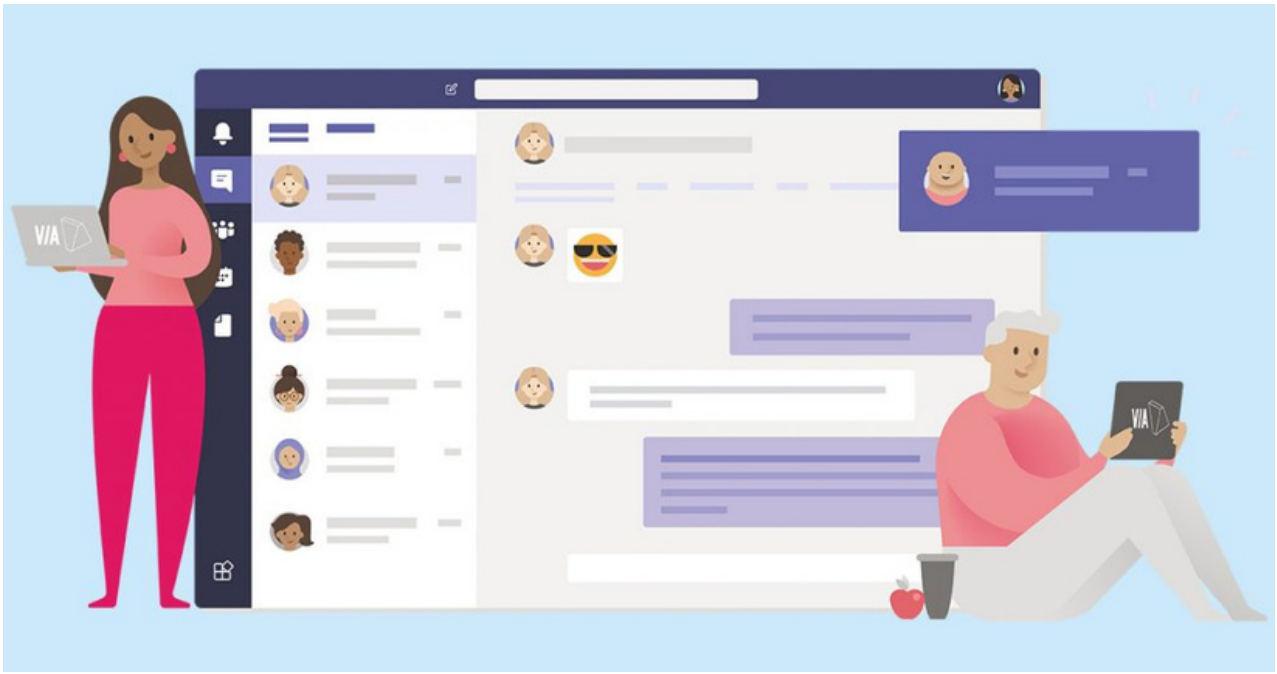
Microsoft Teams เข้าสู่ตลาดมาตั้งแต่ปี 2017 ซึ่งตอนนี้ก็ผ่านมาถึง 4 ปีแล้วนะครับ จนถึงวันนี้มีองค์กรชั้นนำต่าง ๆ ให้การยอมรับ จนทำให้มีผู้ใช้งานแอปพลิเคชัน Ms Teams กว่า 13 ล้านบัญชี ซึ่งกระจายครอบคลุมไปถึง 180 ประเทศ โดยที่ Microsoft Teams นั้นสามารถรองรับการใช้งานต่าง ๆ ได้มากมาย ตั้งแต่องค์กรขนาดเล็กจนถึงองค์กรขนาดใหญ่หลายพันคน นอกจากนี้ Microsoft Teams ยังถูกออกแบบมาให้ผู้ใช้งานสามารถจบการทำงานได้ภายในโปรแกรมเดียว และยังมีความสามารถที่น่าสนใจอีก ก็คือการเชื่อมต่อกับโปรแกรมอื่น ๆ เช่น Microsoft Office ไม่เพียงเท่านี้ยังรวบรวมความสามารถจากพันธมิตรต่าง ๆ อีกกว่าหลายร้อยรายเข้าร่วม และ ทั้งหมดนี้เพื่อตอบโจทย์ความเป็น “One Stop Service” หรือการบริการต่าง ๆ ที่ครบเครื่องครบวงจร

MS Teams หรือ Microsoft Teams เป็นแอปพลิเคชันที่เราทุกคนสามารถทำงานร่วมกันได้โดยผ่านการสนทนาทาง Chat หรือแบ่งปันข้อมูลต่าง ๆ ผ่านการ Share Screen โดยที่ทุกคนนั้นสามารถพูดคุยกันได้ สามารถเปิดกล้องเพื่อให้เห็นใบหน้าของแต่ละคนได้ ทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างการเรียนการทำงาน หรือการประชุมงานต่าง ๆ สามารถสร้างและแก้ไขเอกสารได้โดยตรงจากในแอปพลิเคชัน ทำให้ทั้งคุณและเพื่อนมีส่วนร่วมในการทำงาน

มีความสะดวกสบาย ปลอดภัย มีรูปแบบการใช้งานที่ง่าย สามารถเข้าใจได้ง่าย มีการจัดแบ่งพื้นที่ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน เพื่อแยกออกจากกัน เป็นพื้นที่ทำงานของแต่ละบุคคลหรือจะทำงานร่วมกันทั้งองค์กรก็ย่อมได้ ไม่ว่าจะเป็นคณะคณาจารย์ บุคลากร หรือเจ้าหน้าที่

ข้อจำกัดของ MS TEAMS

- หน้าจอในการแสดงผลของ Microsoft Teams นั้นแสดงผลได้จำนวนคนที่น้อย ทำให้ไม่เห็นครบทุกคน
- ระบบ Streaming ยังไม่ดีพอ ไม่ลื่นไหลเท่าที่ควร ยังยากที่จะสูสีแอปพลิเคชันอื่น ๆ
- ความคมชัดของภาพที่แสดงออกมานั้น ไม่ชัดเจน มีคุณภาพไม่ดีเท่าที่ควรจะเป็น
- User interface ค่อนข้างที่จะใช้ได้ยาก แต่ก็ยังมีบางส่วนที่ยากต่อการเข้าถึงเช่นกัน

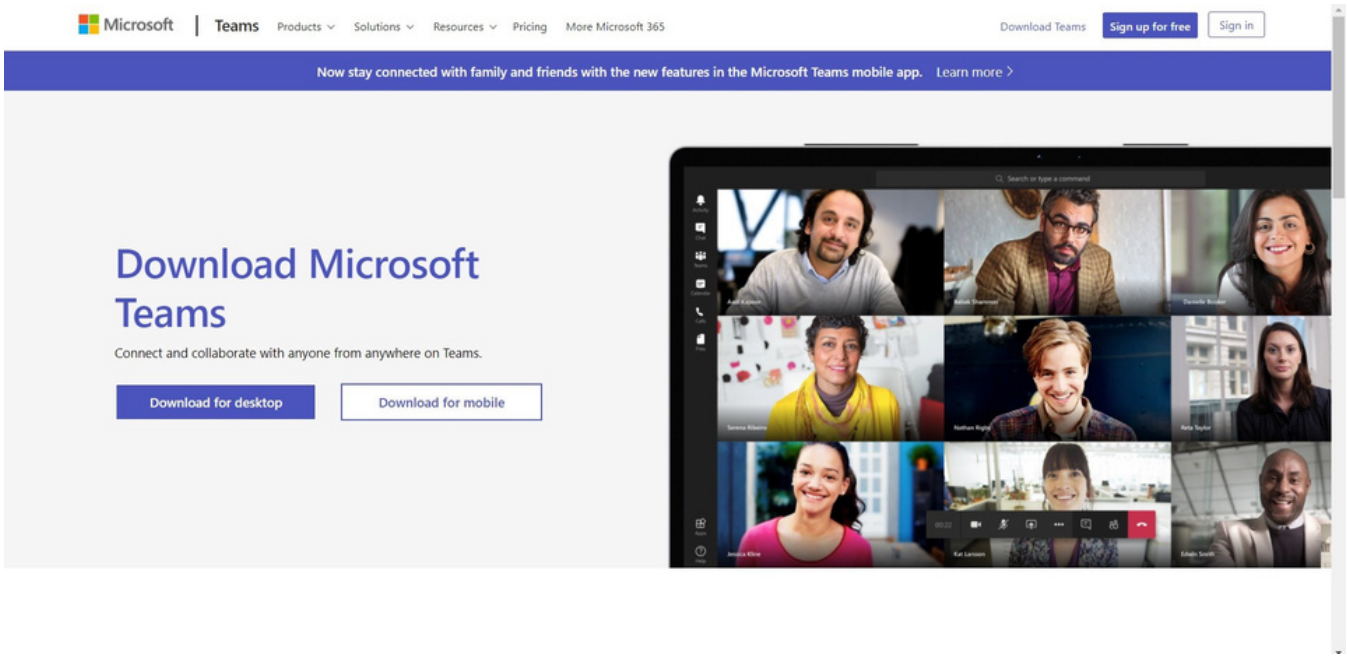


1. วิธีใช้งาน (HOW-TO)

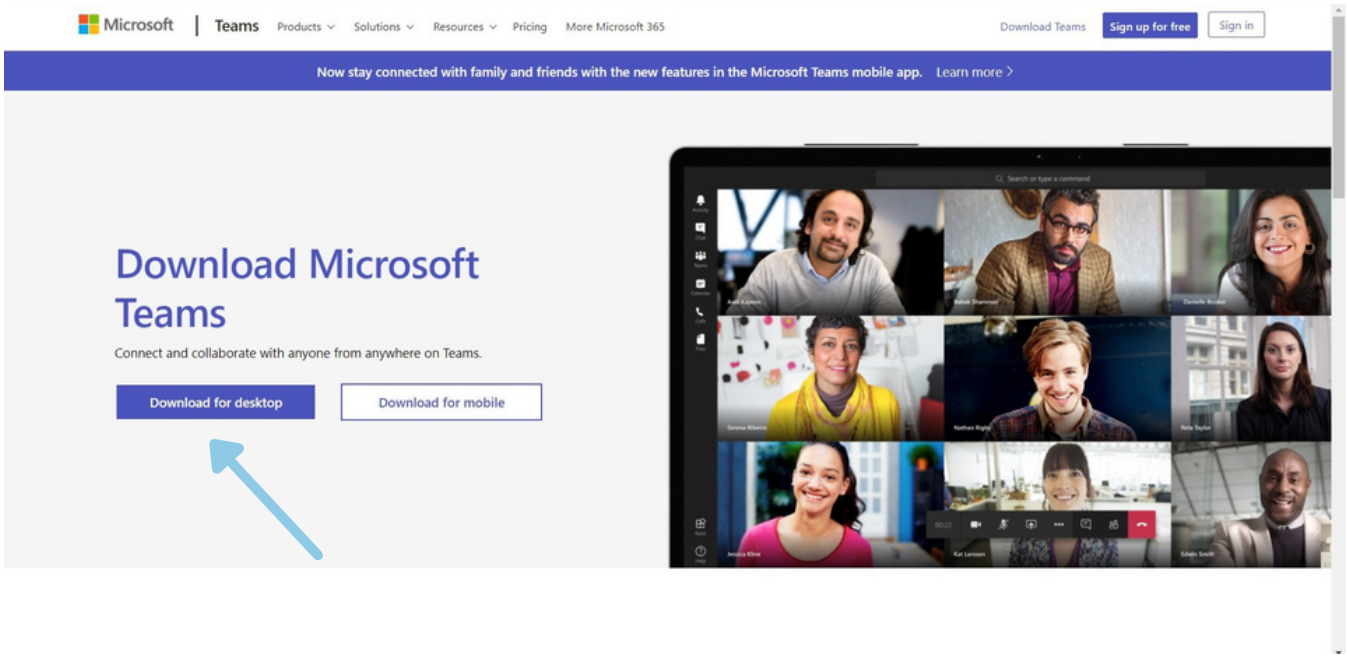
เคยไหม ? ที่ต้องมาทำการเรียนการสอนแบบออนไลน์ หรือโดนเจ้านายสั่งให้ Work from home ถ้าคุณเคยคุณคือเพื่อนผม! เดี๋ยวผมจะพาไปทำอะไรเล็ก ๆ น้อย ๆ ที่พอคุณรู้วิธีการใช้งานแล้วคุณจะไม่เสียใจที่ได้รู้จักหรืออ่าน e-book หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่อง 24 Applications คู่มือสำหรับการสอนออนไลน์ ซึ่งภายในหนังสือนั้นมีแอปพลิเคชันที่น่าสนใจมากมายเลยทีเดียว แต่.....ผมอยากจะแนะนำคุณให้รู้จักกับแอปพลิเคชัน Microsoft Teams หรือ Ms Teams ซึ่งมีขั้นตอนการใช้งาน และติดตั้งที่ไม่ง่ายและไม่ยากจนเกินไป รวมไปถึงแนะนำฟีเจอร์ยอดฮิตที่ติดอันดับการใช้งานมากที่สุดใน MS Teams โดยที่ลำดับขั้นตอนต่าง ๆ ผมจะมาบอกเล่าให้ทุก ๆ ท่านได้รับรู้ไปพร้อม ๆ กัน ถ้าทุกคนพร้อม และอยากที่จะเรียนรู้ไปกับผมแล้วละก็ เราจะไปภายใน 3 2 1 0

การติดตั้งและลงแอปพลิเคชัน MS TEAMS

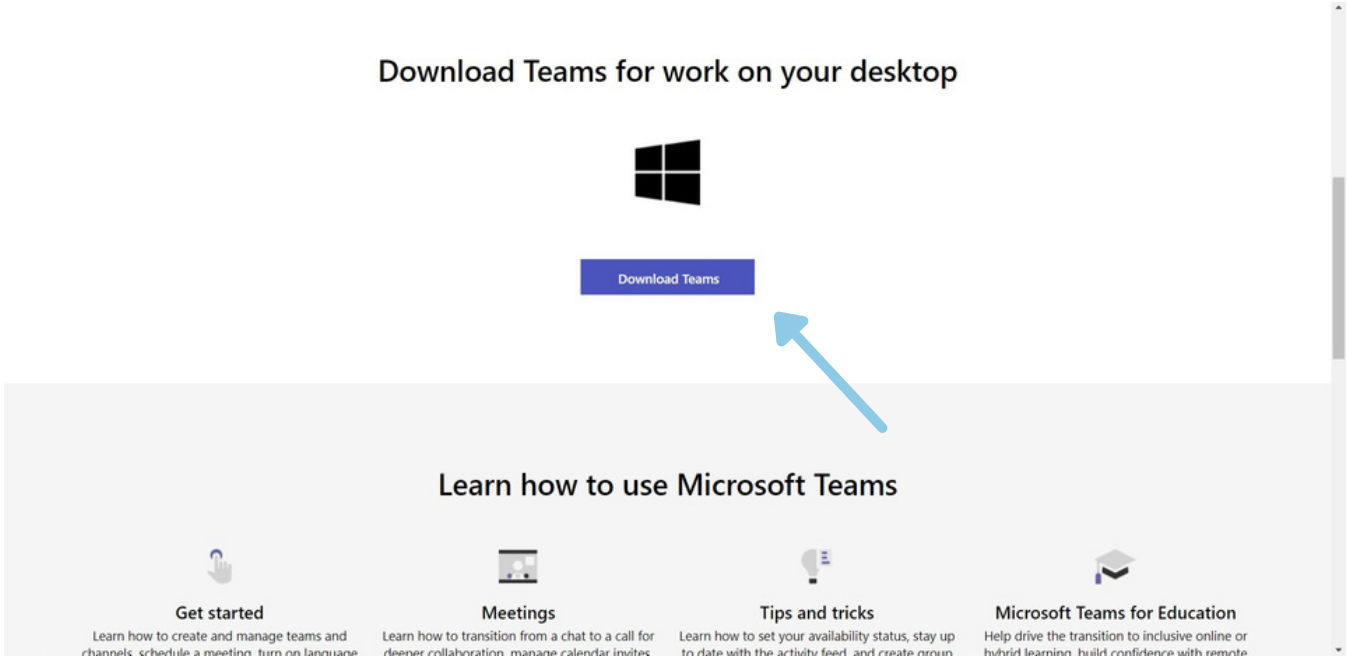
1. ให้ผู้ใช้งานเข้าไปที่เว็บไซต์ https://www.microsoft.com/en-us/microsoft-teams/download-app



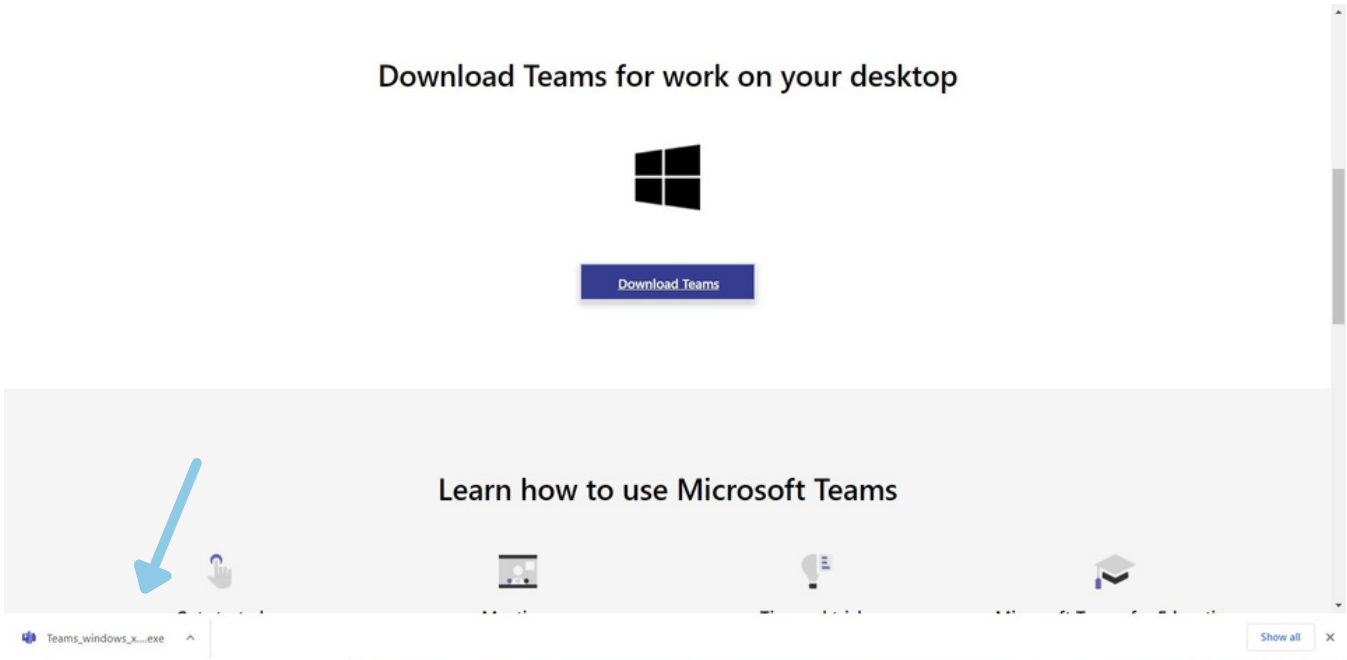
2. คลิกที่ Download for desktop เพื่อลงในคอมพิวเตอร์ของคุณ แต่ถ้าคุณอยากลงในมือถือหรือโทรศัพท์ Smartphone ของคุณให้คลิก Download for mobile



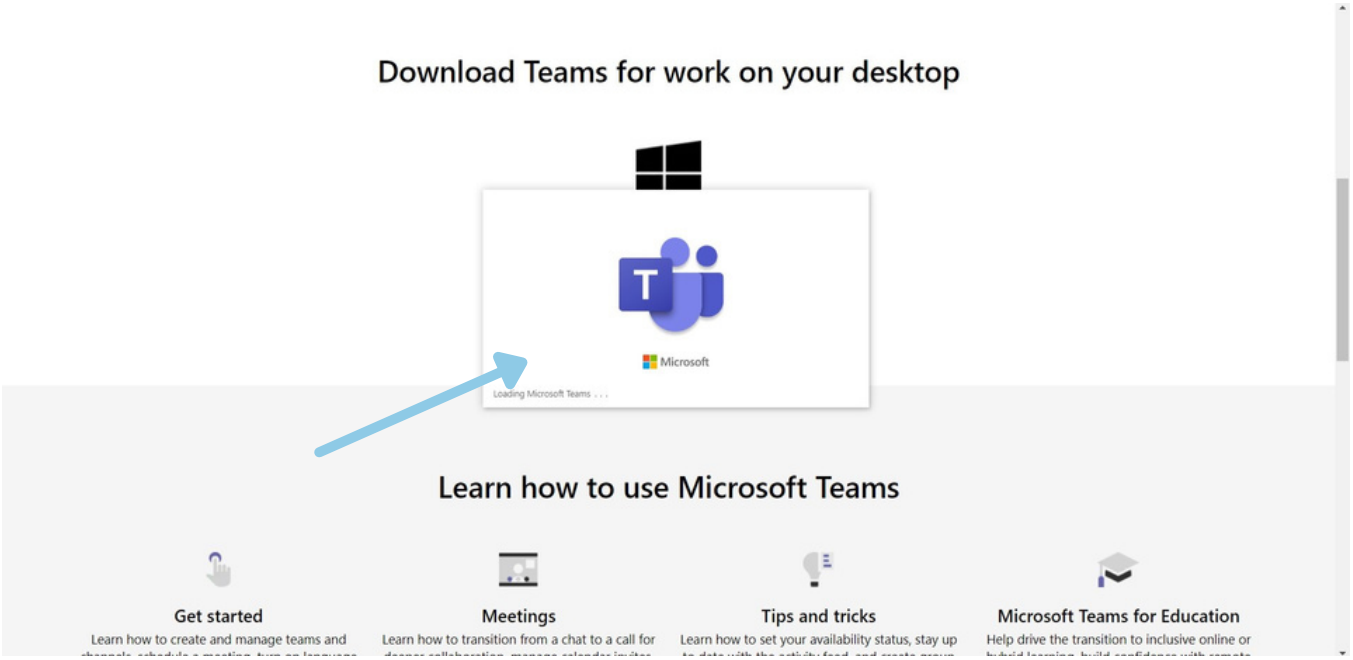
3. คลิก Download Teams เพื่อดาวน์โหลดตัวติดตั้งเข้าใช้งาน Microsoft Teams บน Windows



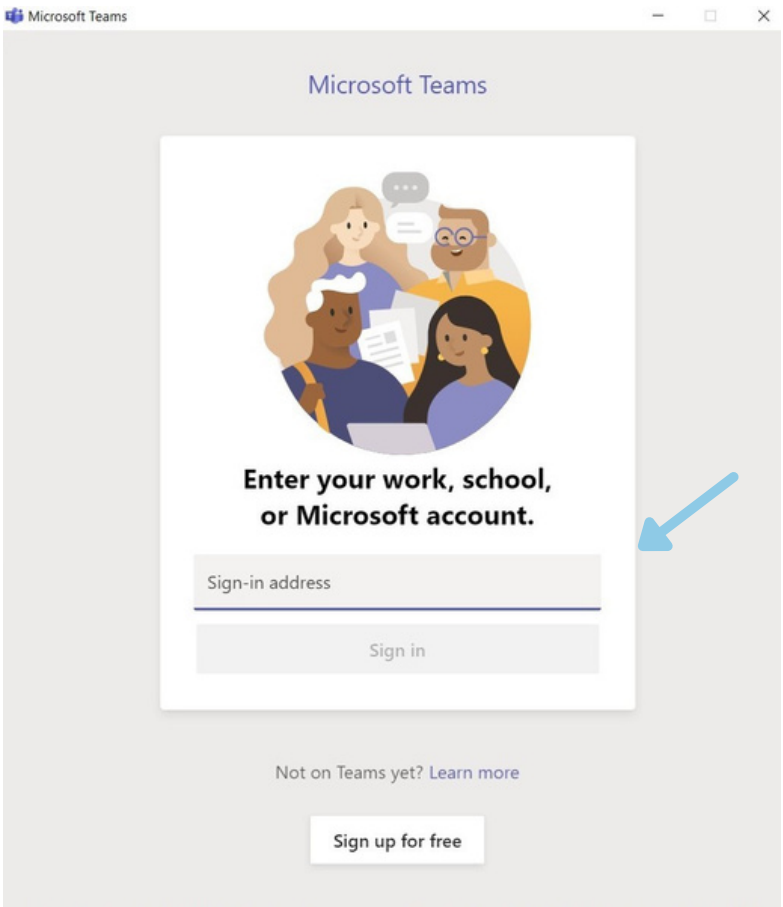
4. เมื่อดาวน์โหลดตัวติดตั้งแอปพลิเคชัน Microsoft Teams เสร็จเรียบร้อยแล้ว ให้คลิกไปที่ตัวติดตั้งที่เราดาวน์โหลดมา เพื่อติดตั้งลงบนคอมพิวเตอร์ของเรา



5. เมื่อคลิกไปที่ตัวติดตั้งแล้วจะแสดงหน้าต่าง Microsoft Teams ดังรูปภาพ



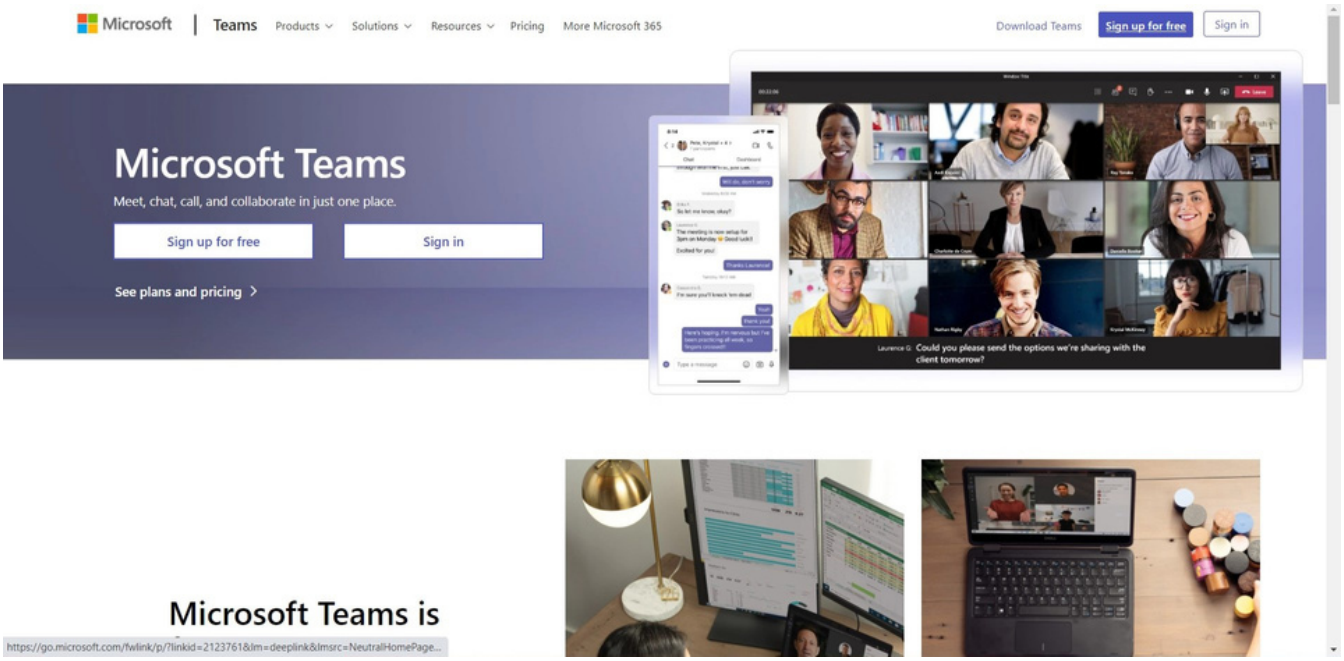
6. เสร็จแล้วจะแสดงหน้าต่างให้ผู้ใช้งานได้ Login เข้าใช้งาน เท่านี้ก็เสร็จไปเป็นที่เรียบร้อยสำหรับการติดตั้ง Microsoft Teams บน Desktop หรือคอมพิวเตอร์ของคุณ



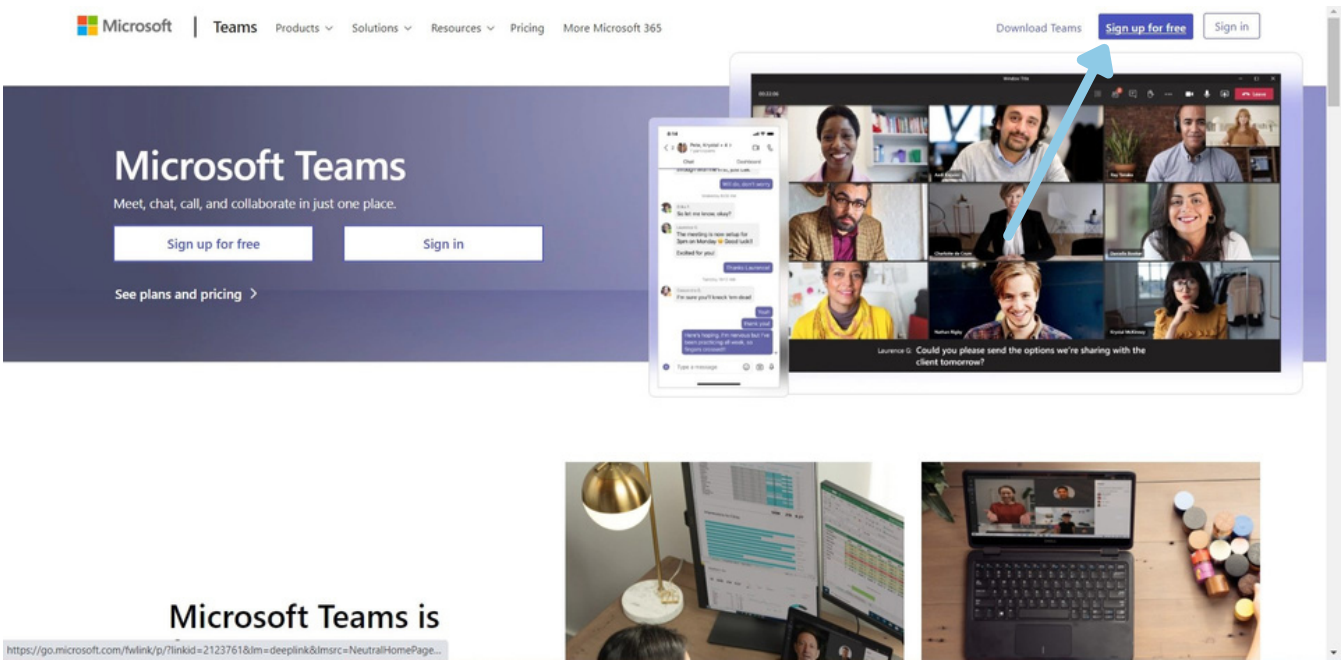
การสมัคร MS TEAMS เพื่อเข้า LOGIN ใช้งาน

ถ้าคุณตามมาถึงตรงนี้แสดงว่าคุณมีความสนใจการเข้าใช้งาน Microsoft Teams กันใช่ไหมละครับ ผมบอกแล้วว่าเจ้าตัวแอปพลิเคชันนี้มีอะไรว้าว ๆ น่าสนใจอีกเยอะเลยครับ แต่ก่อนที่ทุกคนทุกท่านจะได้เข้าไปใช้งานหรือมองหาอะไรเจ๋ง ๆ ภายในแอปพลิเคชันนี้ ทุกคนจะต้องสมัคร Ms Teams เพื่อเข้าถึงการใช้งานกันก่อนนะครับ โดยที่ขั้นตอนการสมัครง่ายนิดเดียว ผมอยากให้ทุกคนทำตามไปพร้อม ๆ ผมนะครับผมจะไปอย่างช้า ๆ

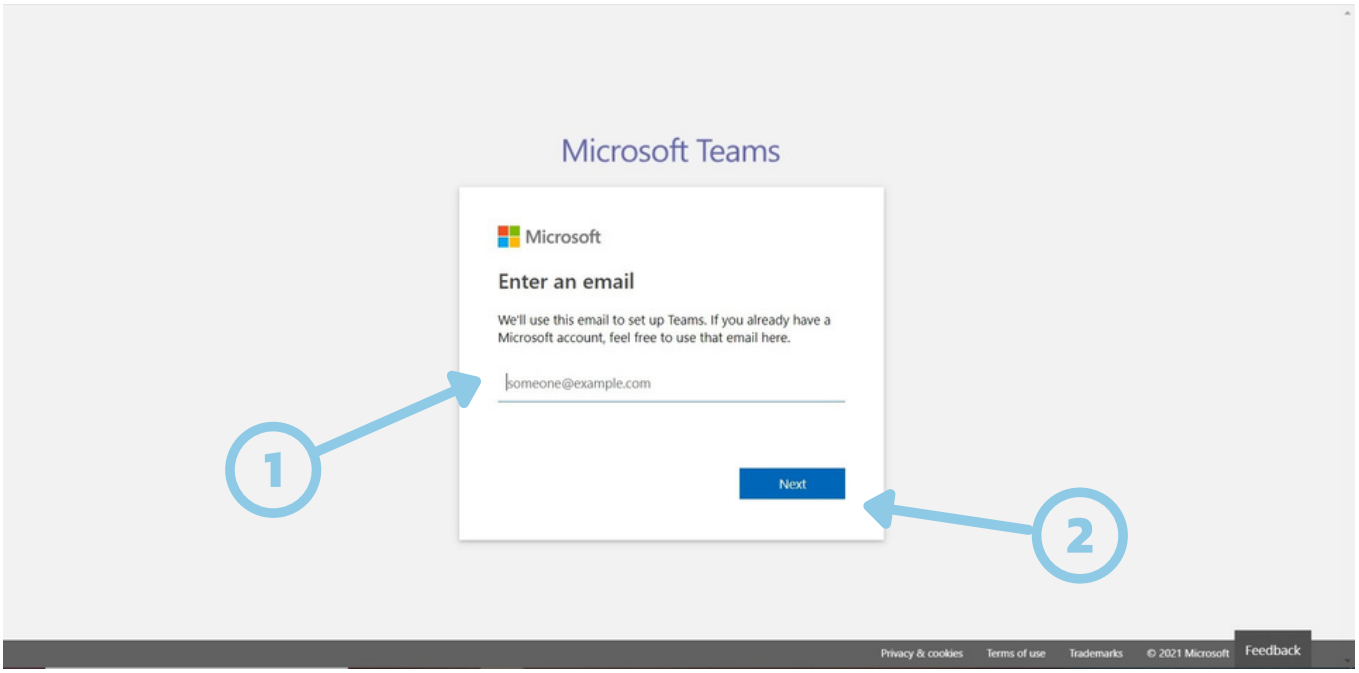
1. เข้าไปที่เว็บไซต์ https://www.microsoft.com/en-US/microsoft-teams/group-chat-software



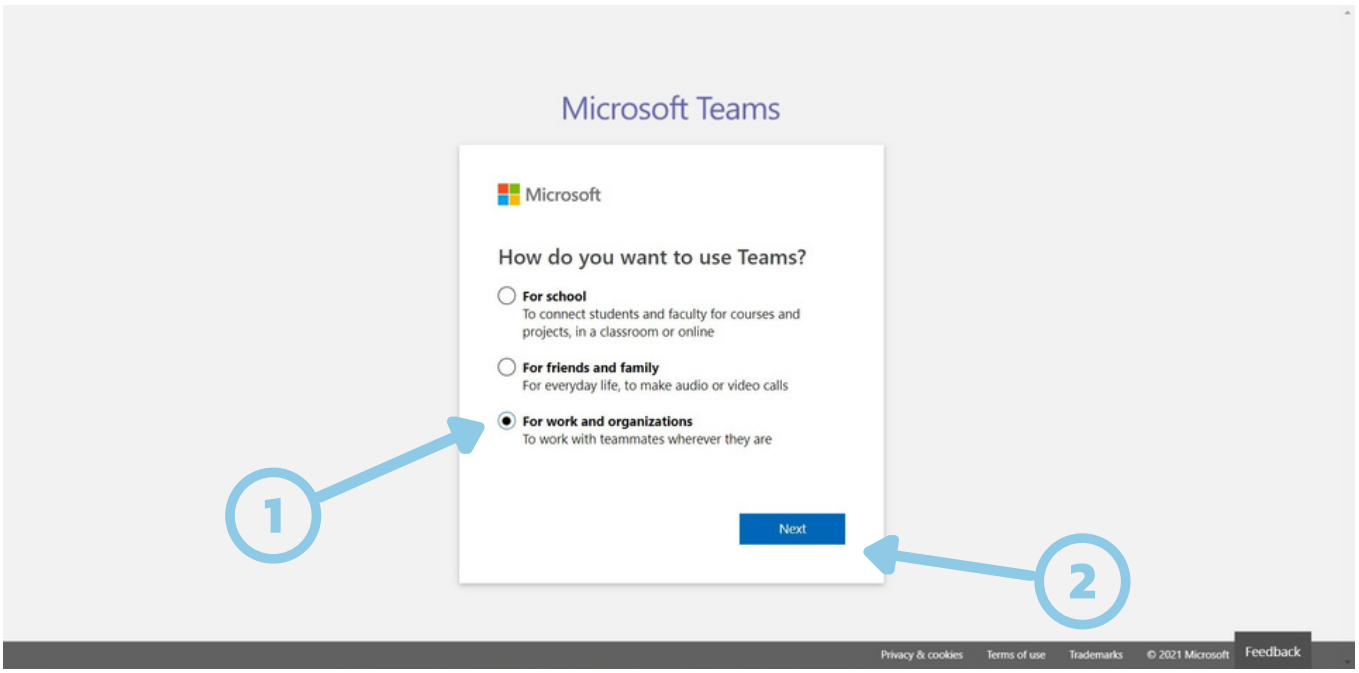
2. กดคลิกไปที่ Sign up for free เพื่อทำการสมัครบัญชี Account ของตนเอง



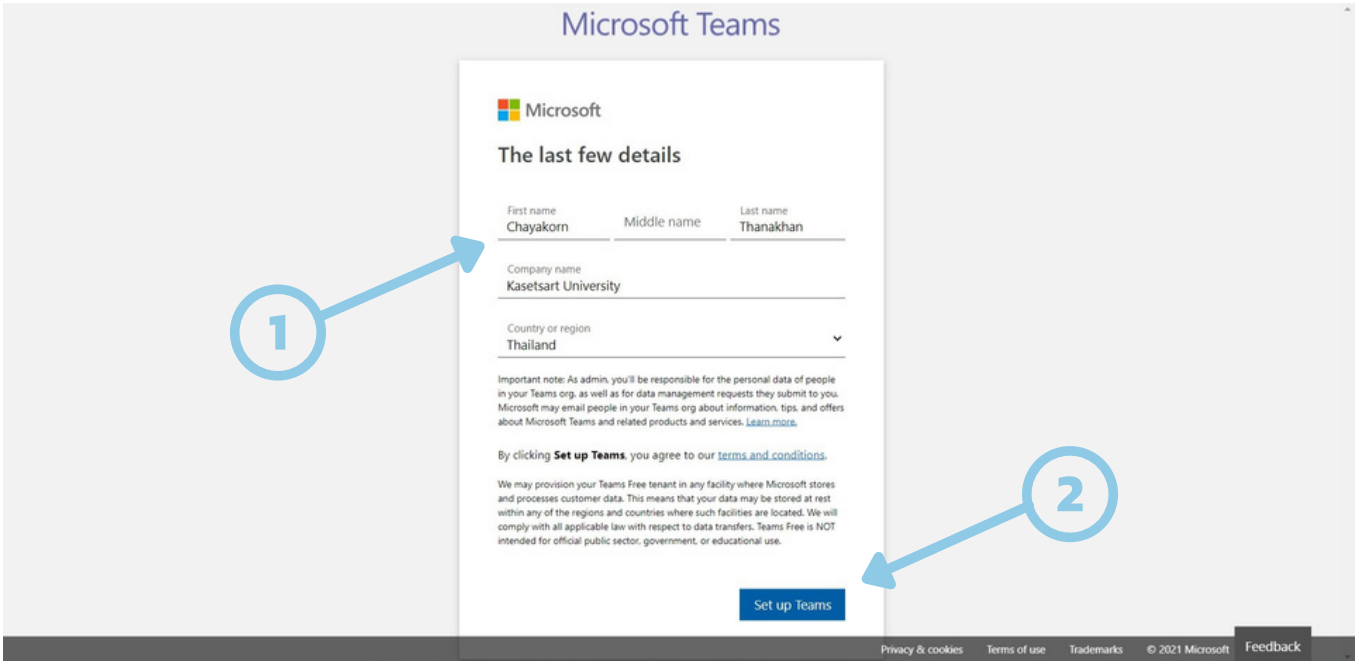
3. พิมพ์ E-mail ของคุณลงในช่องที่เว็บไซต์ Microsoft teams กำหนดให้ดังในรูป เสร็จแล้ว คลิก Next



4. เลือกประเภท Teams ของคุณ เสร็จแล้ว คลิก Next เพื่อดำเนินขั้นตอนต่อไป



5. กรอกข้อมูลชื่อ - นามสกุล รวมถึงข้อมูลต่าง ๆ ให้ครบถ้วน เสร็จแล้วคลิกไปที่ Set up teams ก็จะเป็นการเสร็จสิ้นการสมัคร Account Microsoft Teams





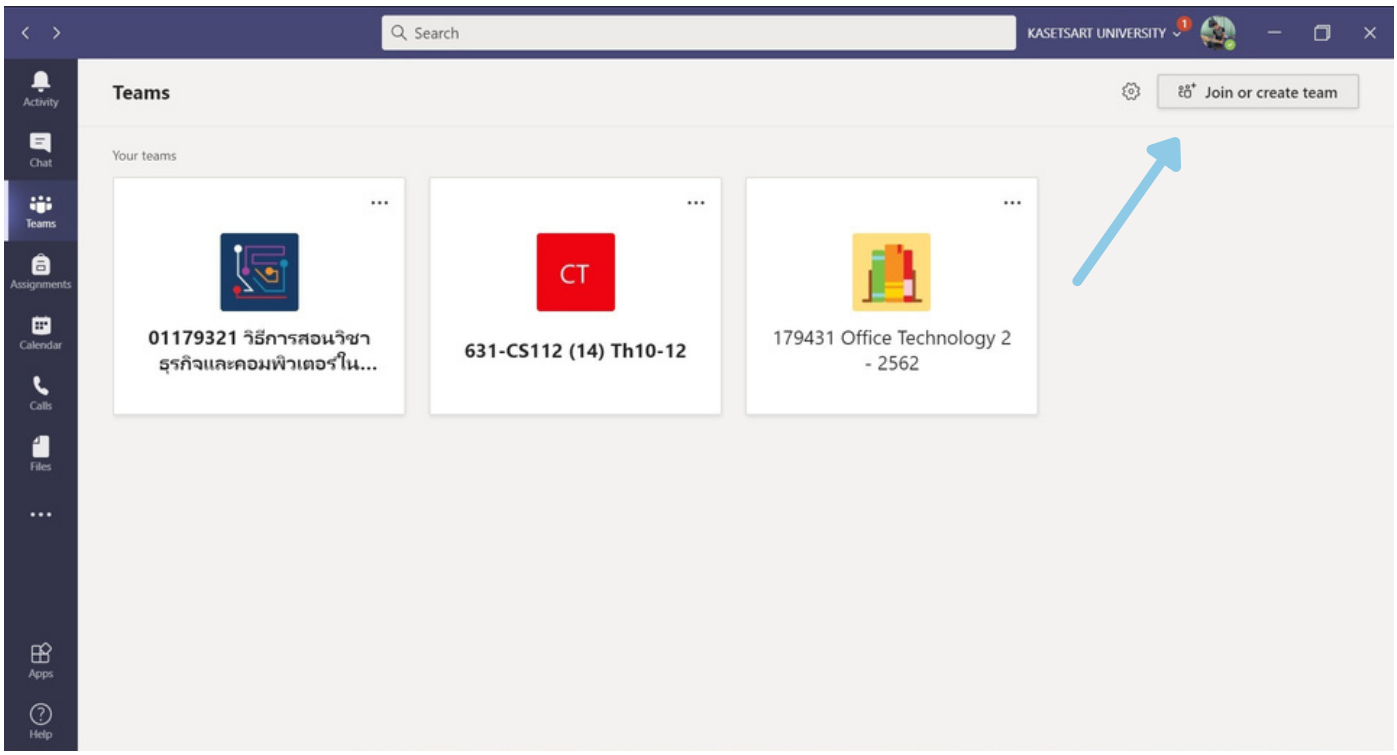
ฟีเจอร์ยอดฮิตติด Top Teams

ตามมากันเรื่อย ๆ เลยครับ สำหรับฟีเจอร์ยอดฮิตติดอันดับที่ผมได้กล่าวไปในช่วงแรกนะครับ ตอนนี้ทุกคนได้มาถึงจุดที่สำคัญมาก ๆ อีกอย่างหนึ่งก็คือ “ฟีเจอร์ยอดฮิตติด Top Teams” เย้ ๆ นี่เลยครับ สิ่งที่ผมได้บอกได้กล่าวไปว่ามีอะไรพิเศษ ๆ ที่ว้าว ๆ น่าติดตามมาก ๆ เลยทีเดียว โดยฟีเจอร์ที่ผมนำมานั้นก็เป็นเพียงฟีเจอร์ที่นิยมใช้งานกันบ่อยครั้ง แต่.....ในแอปพลิเคชัน Microsoft Teams นั้นยังมีฟีเจอร์ที่น่าสนใจอีกมากมายนะครับ ผมอยากจะให้ทุกท่านได้ลองเข้าใช้งานด้วยตัวเองจริง ๆ และลองศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมหรือค้นหาสิ่งที่สนเองใจเพื่อเสริมสร้างทักษะและการเรียนรู้ในการใช้งานแอปพลิเคชัน Ms Teams ต่อไปในอนาคตครับ

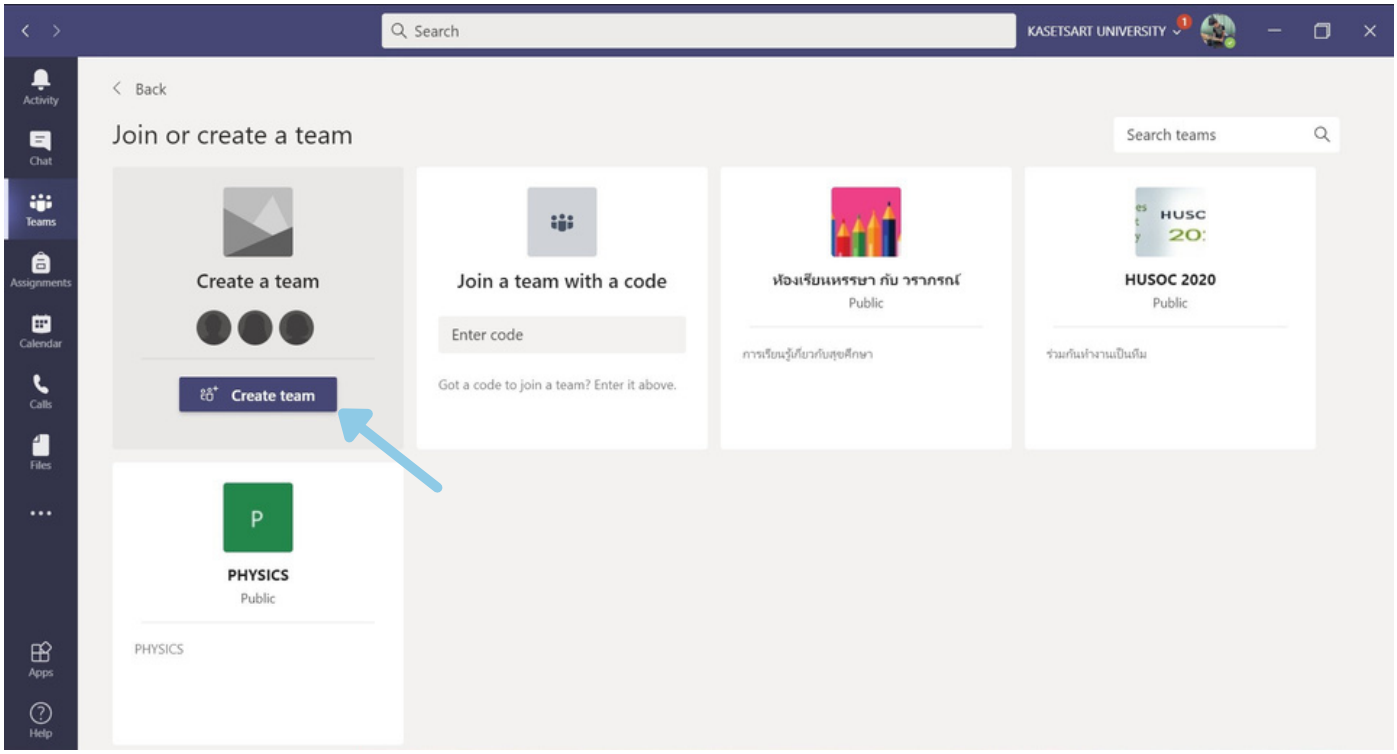
1. การสร้าง TEAMS หรือ CLASS เรียนของคุณ

การสร้าง Teams หรือ Class ห้องเรียนของเรานั้น เพื่อเพิ่มนักเรียน นักศึกษาหรือนิสิตเข้าไปอยู่ใน Teams ที่เราสร้าง พร้อม Share code รหัสเข้า Teams ให้ผู้เรียนเข้ามาในห้อง และทำการเรียนการสอนต่อไป โดยมีลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ให้คลิกไปที่ Join or create team ดังรูปภาพที่ปรากฏ



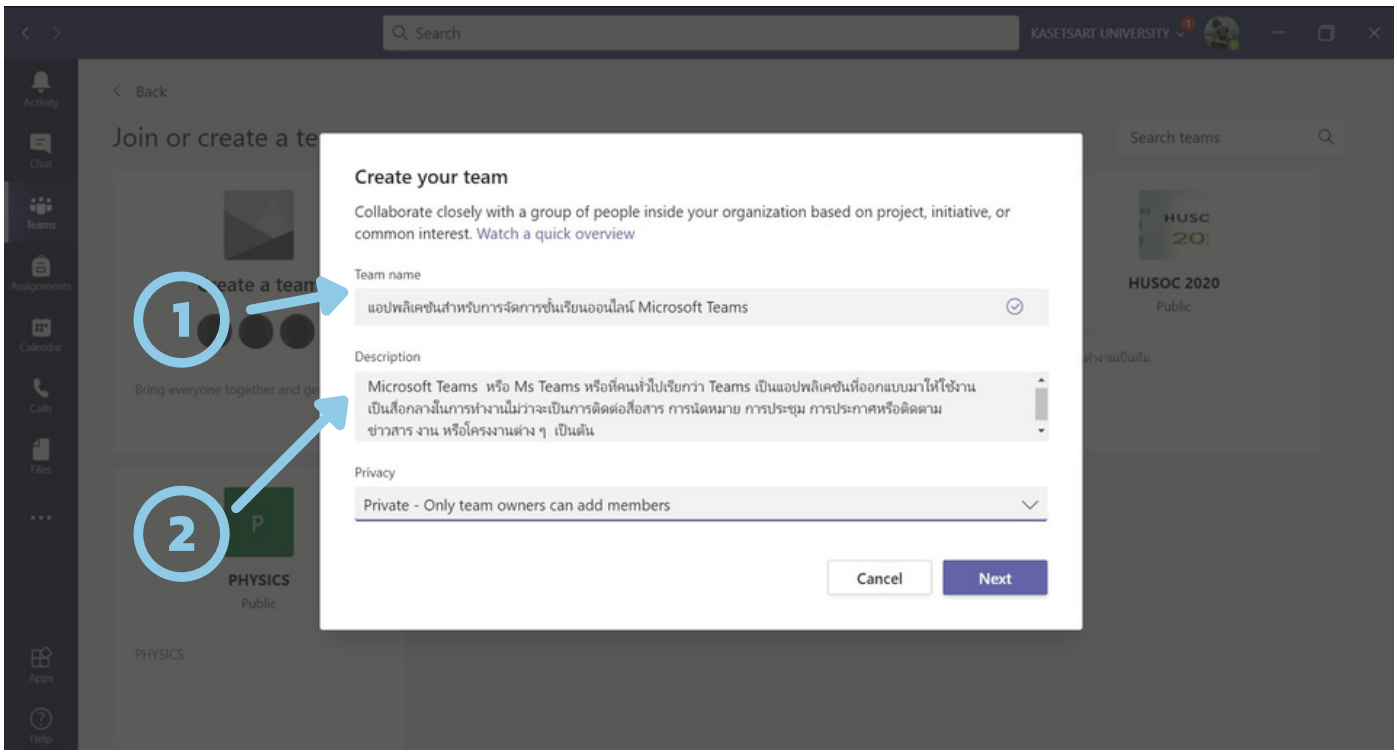
2. คลิกไปที่ Create team เพื่อสร้าง Teams หรือ Class ของเรา



3. การตั้งชื่อ Teams ของคุณ พร้อมในคำอธิบายเพิ่มได้ ดังในภาพที่ปรากฏ

Team name หมายถึง การตั้งชื่อทีม หรือชั้นเรียนของคุณ

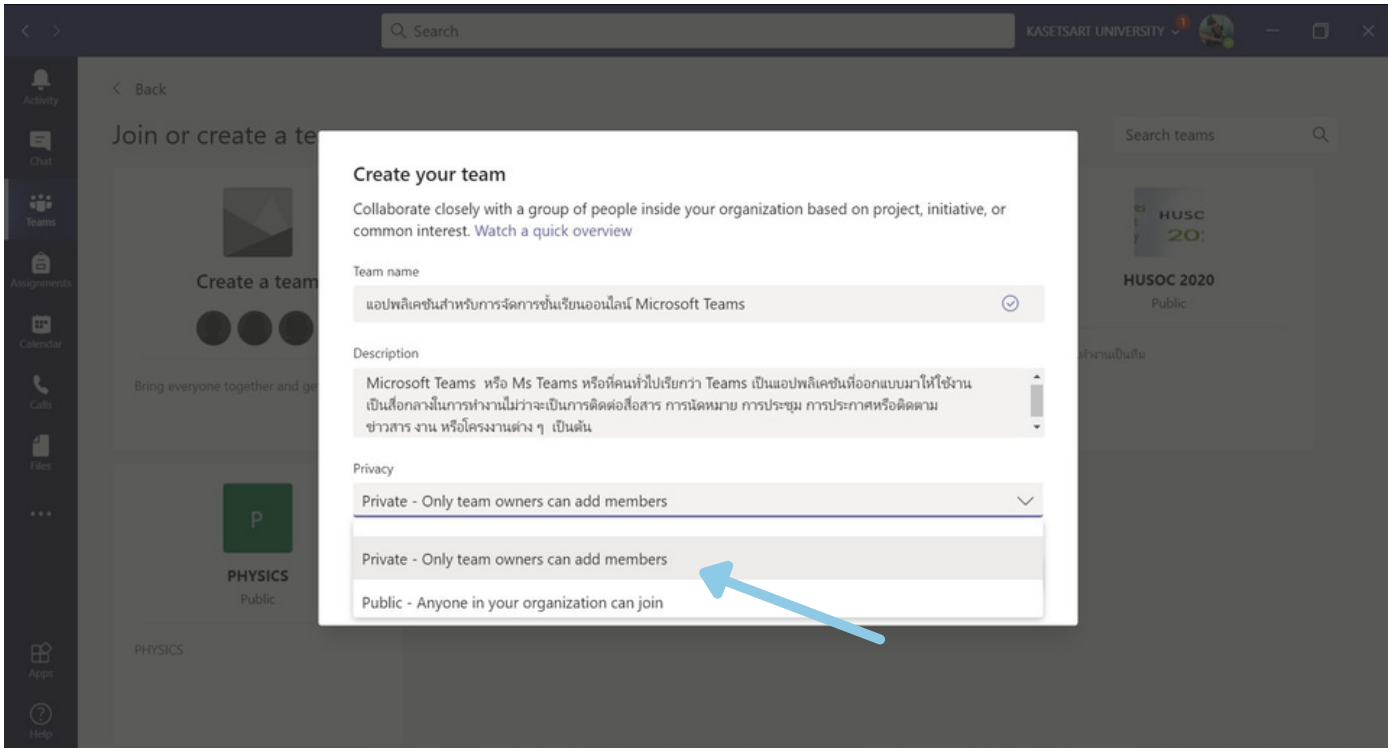
Description หมายถึง คำอธิบายเพิ่มเติมของทีมคุณ



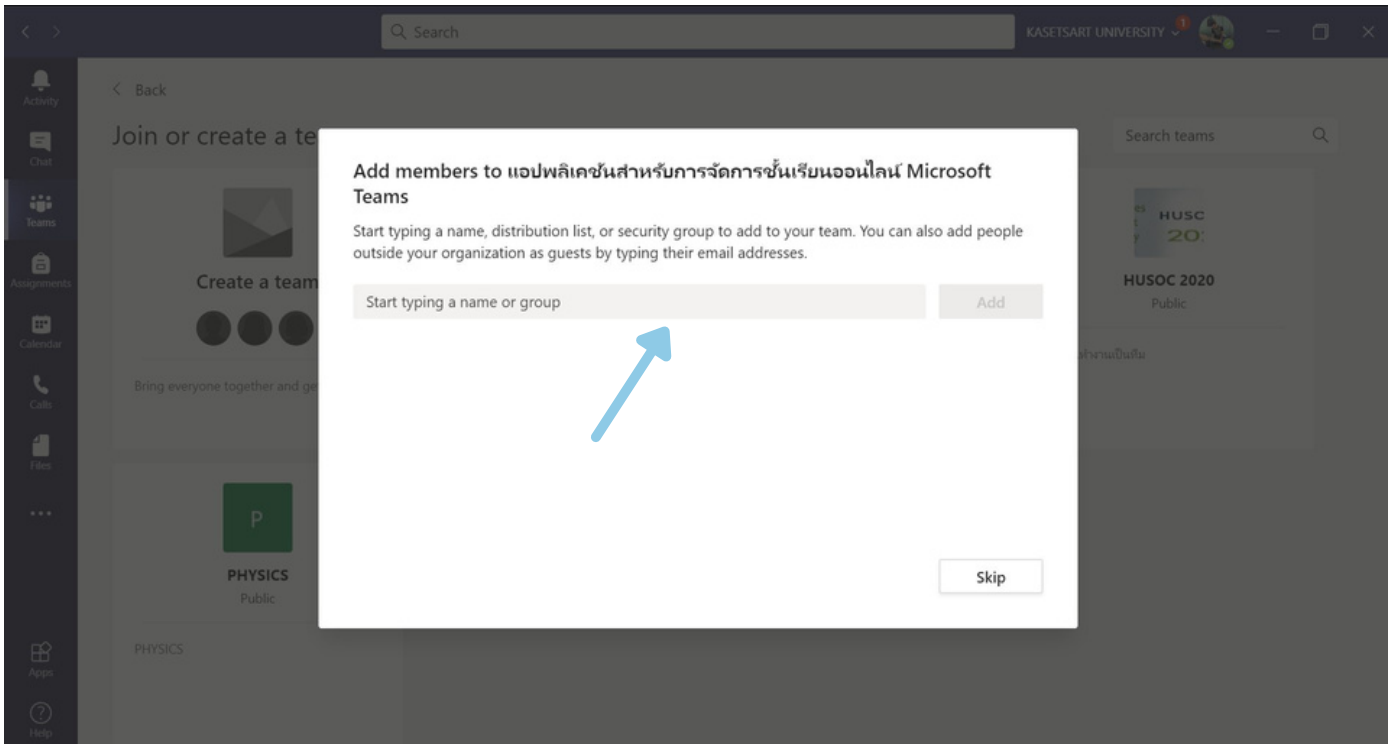
4. การกำหนดสิทธิ์ภายใน Teams ของคุณ

Private หมายถึง เจ้าของทีมสามารถเพิ่มสมาชิกได้เพียงผู้เดียว

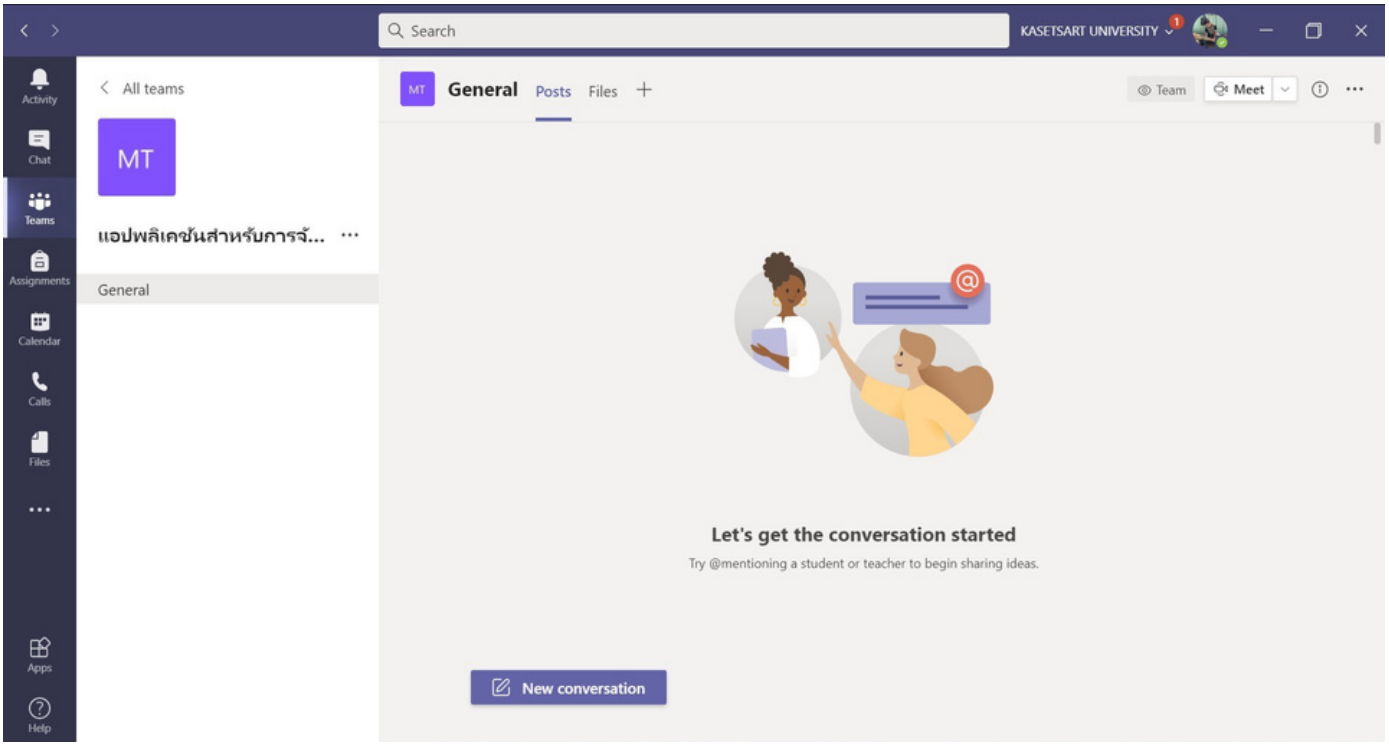
Public หมายถึง ทุกคนภายในทีมสามารถเข้าร่วมได้ และค้นหาได้



5. เพิ่มรายชื่อสมาชิกภายใน Teams ของคุณ โดยการป้อนรายชื่อบุคคลที่ต้องการเพิ่ม

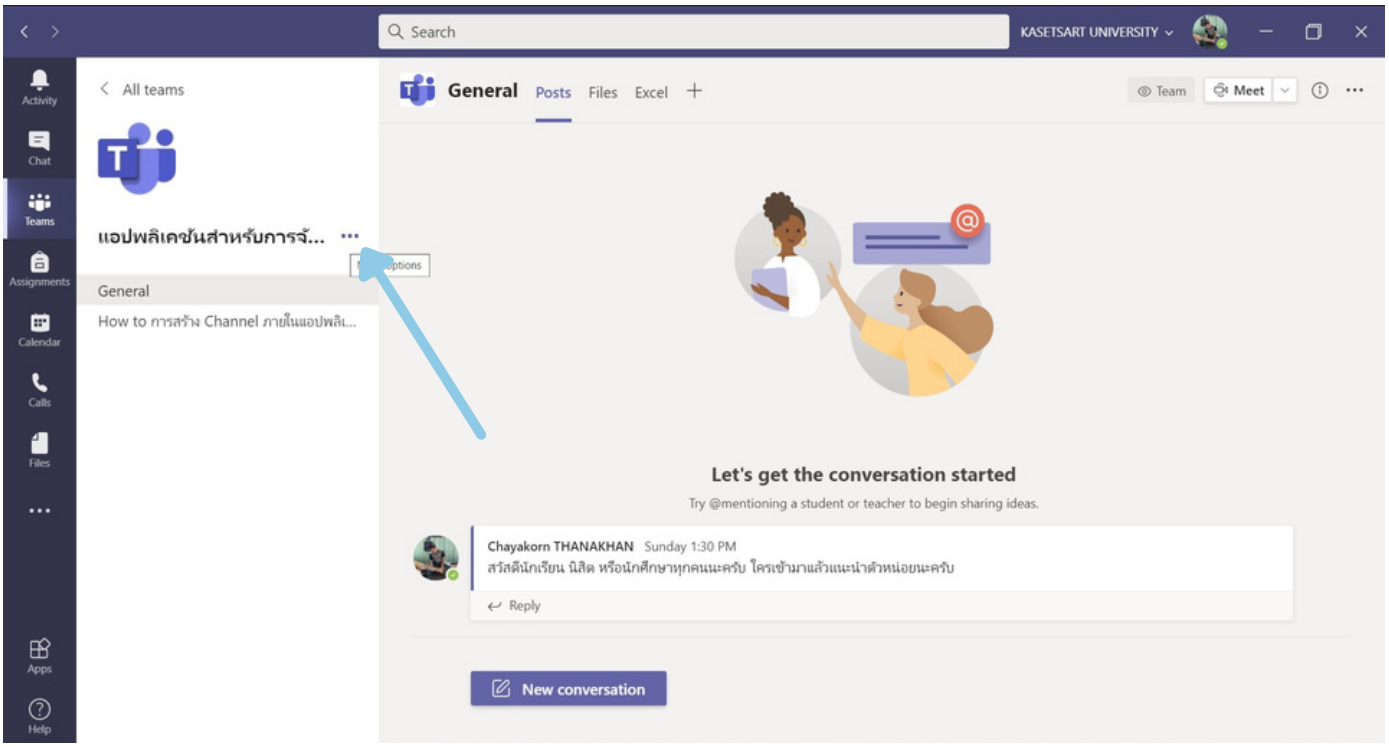


6. เพียงเท่านี้การสร้าง Teams หรือ Class เรียนของคุณก็เสร็จสมบูรณ์

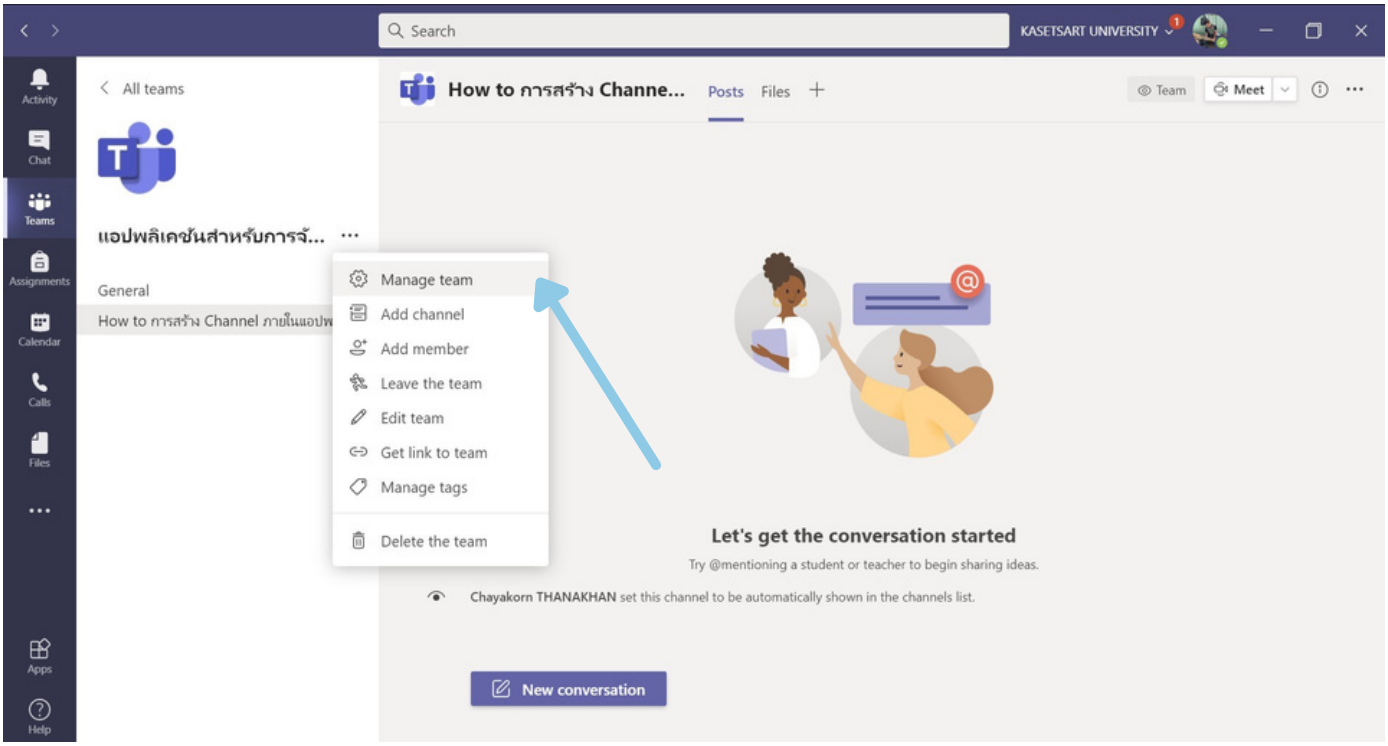


2. การ SHARE CODE รหัสเข้า TEAMS ให้กับผู้ร่วมทีม

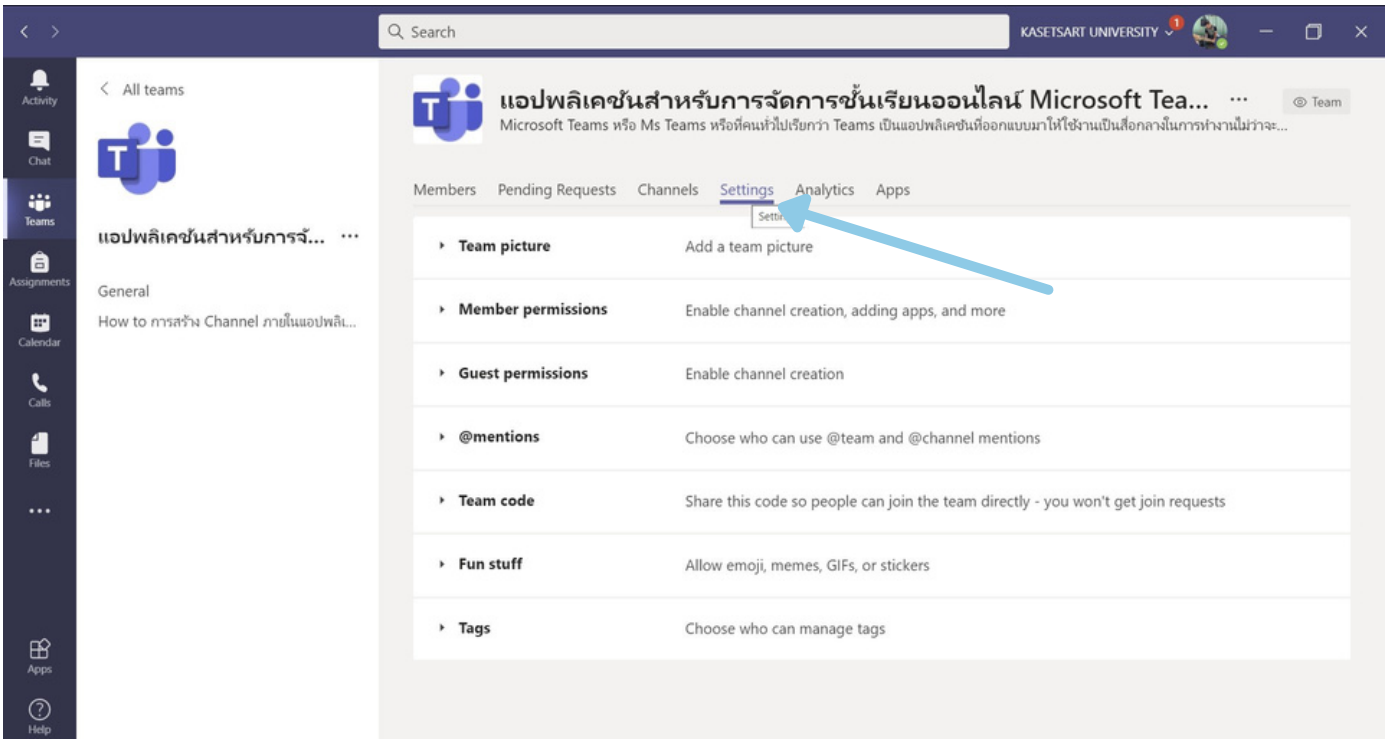
1. ให้คลิกไปที่ ••• จะปรากฏ More options ให้กดคลิกเข้าไป



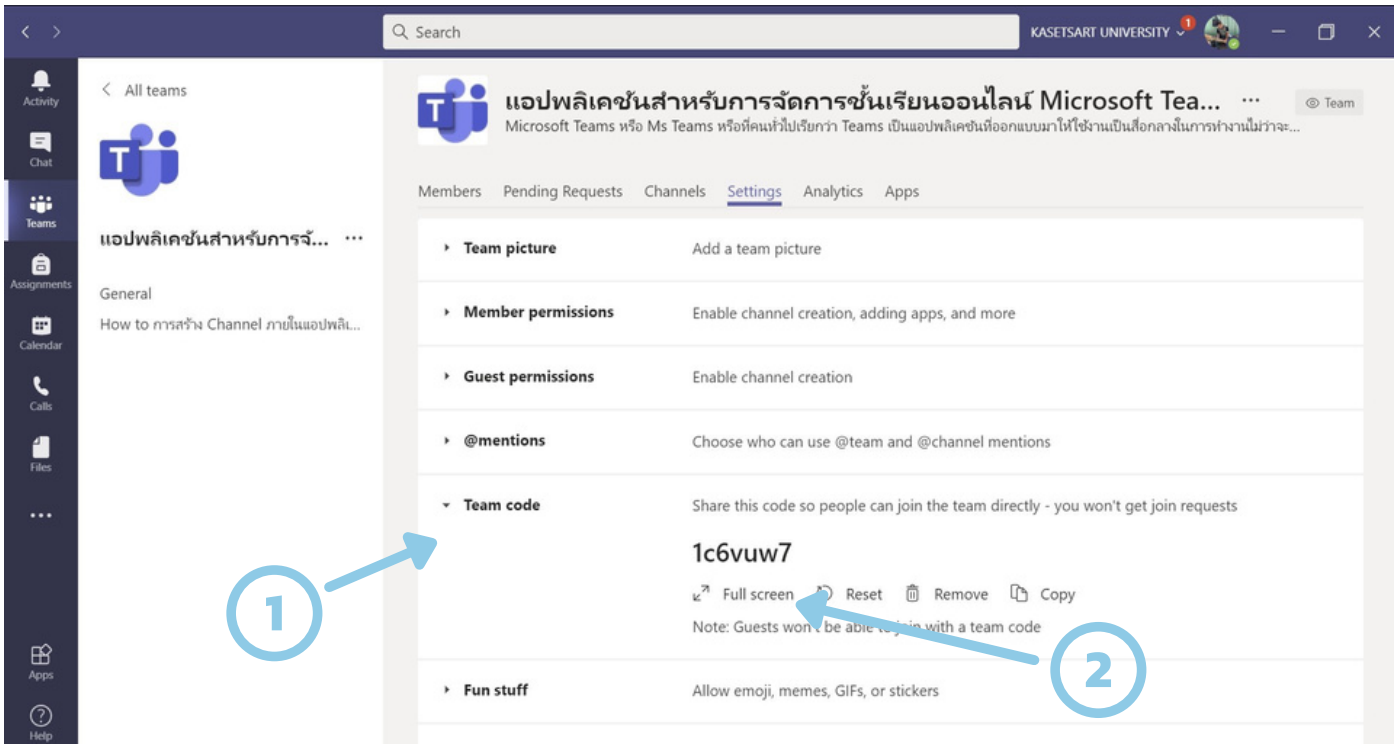
2. เมื่อกดคลิกแล้วจะมีแถบเมนูขึ้นมา ให้คลิกไปที่ Manage team เพื่อเลือกรายการ Settings



3. ให้คลิกไปที่ Settings จะแสดงเมนูขึ้นมา ดังภาพด้านล่าง



4. ให้กดเลือก Team code เพื่อแสดง Code เข้าทีมหรือห้องเรียนของเรา และผู้สอนยังสามารถกด Full screen เพื่อแสดงหน้าจอให้ผู้เรียนมองเห็นรหัสเข้าทีมได้อย่างชัดเจน

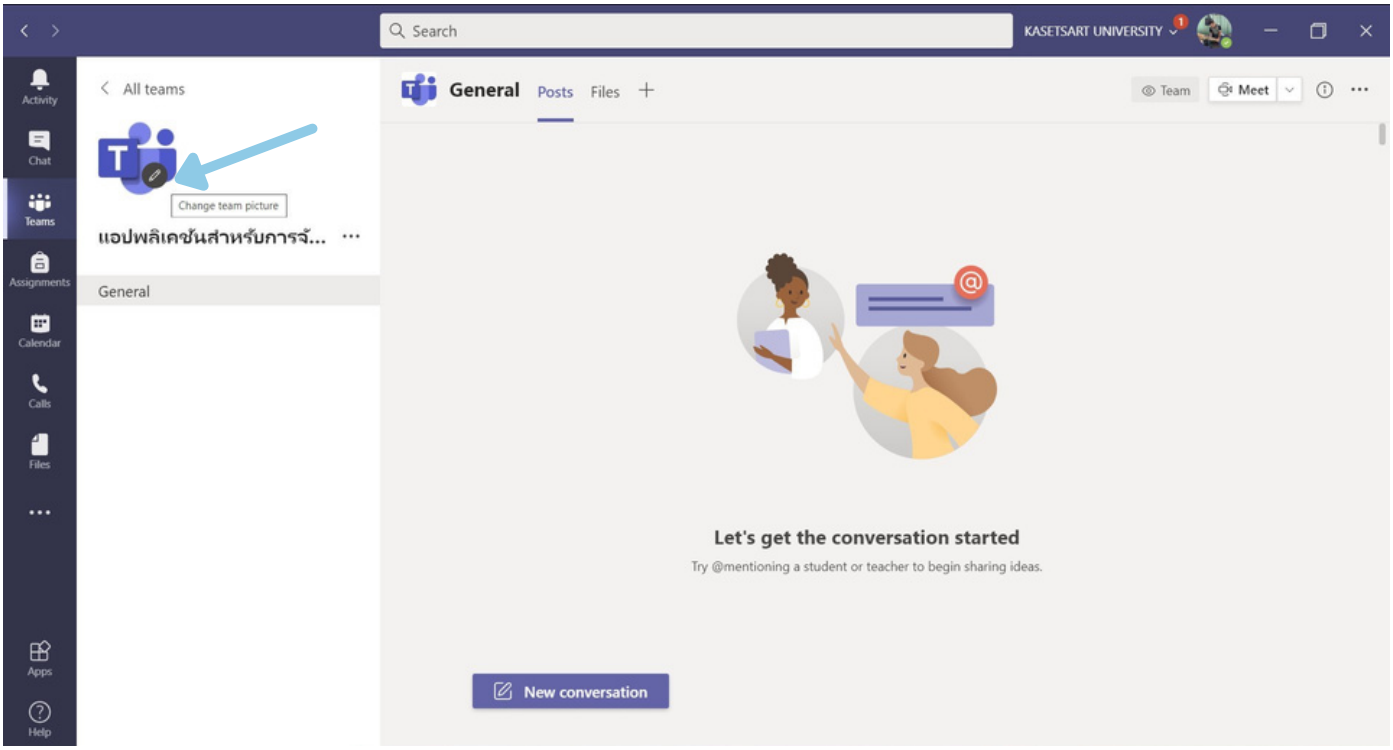


5. เพียงเท่านี้ก็จะสามารถแชร์รหัสเข้าทีมได้อย่างง่ายดาย นักเรียนก็สามารถนำรหัสนี้ไปกรอกเพื่อเข้าร่วมชั้นเรียนหรือทีมของเราได้



3. การเปลี่ยนรูป TEAMS หรือ CLASS เรียน

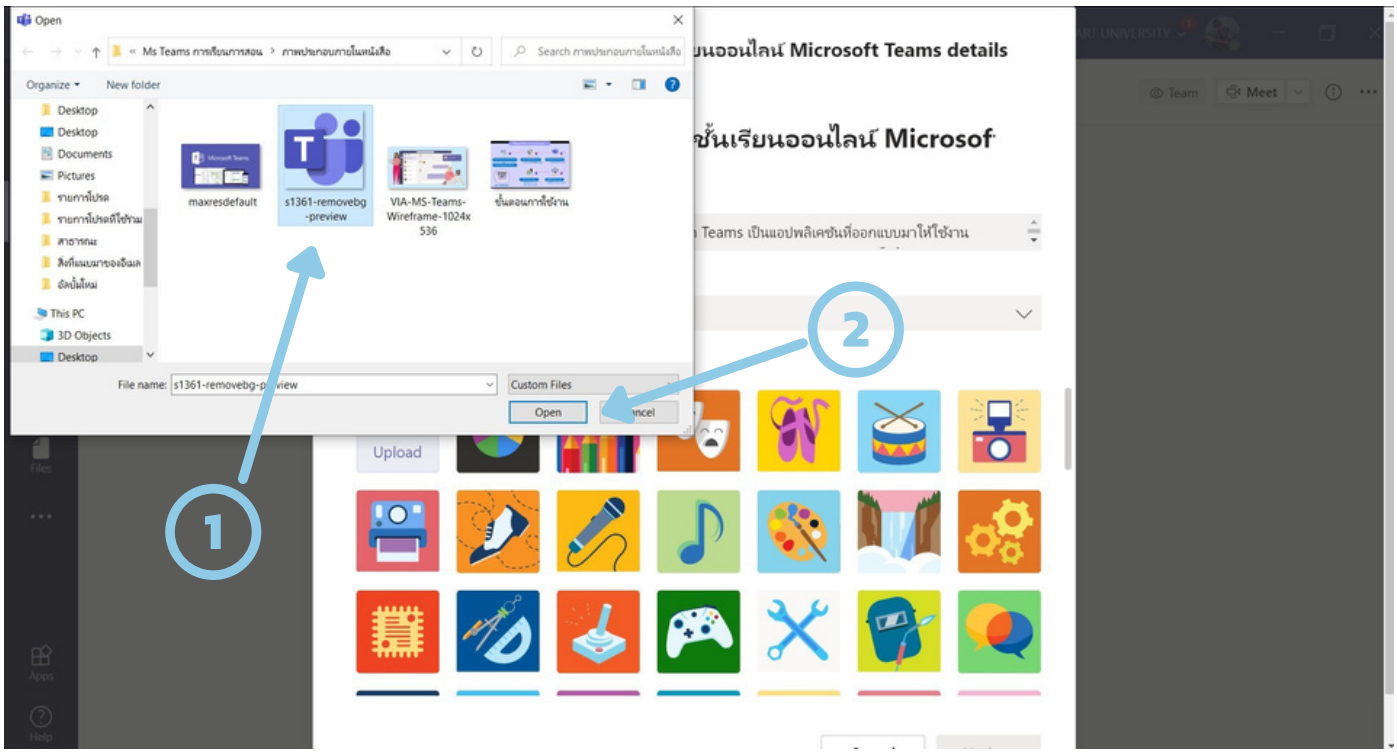
1. โดยคลิกไปที่ Change team picture เพื่อทำการเลือกรูปภาพที่คุณต้องการ



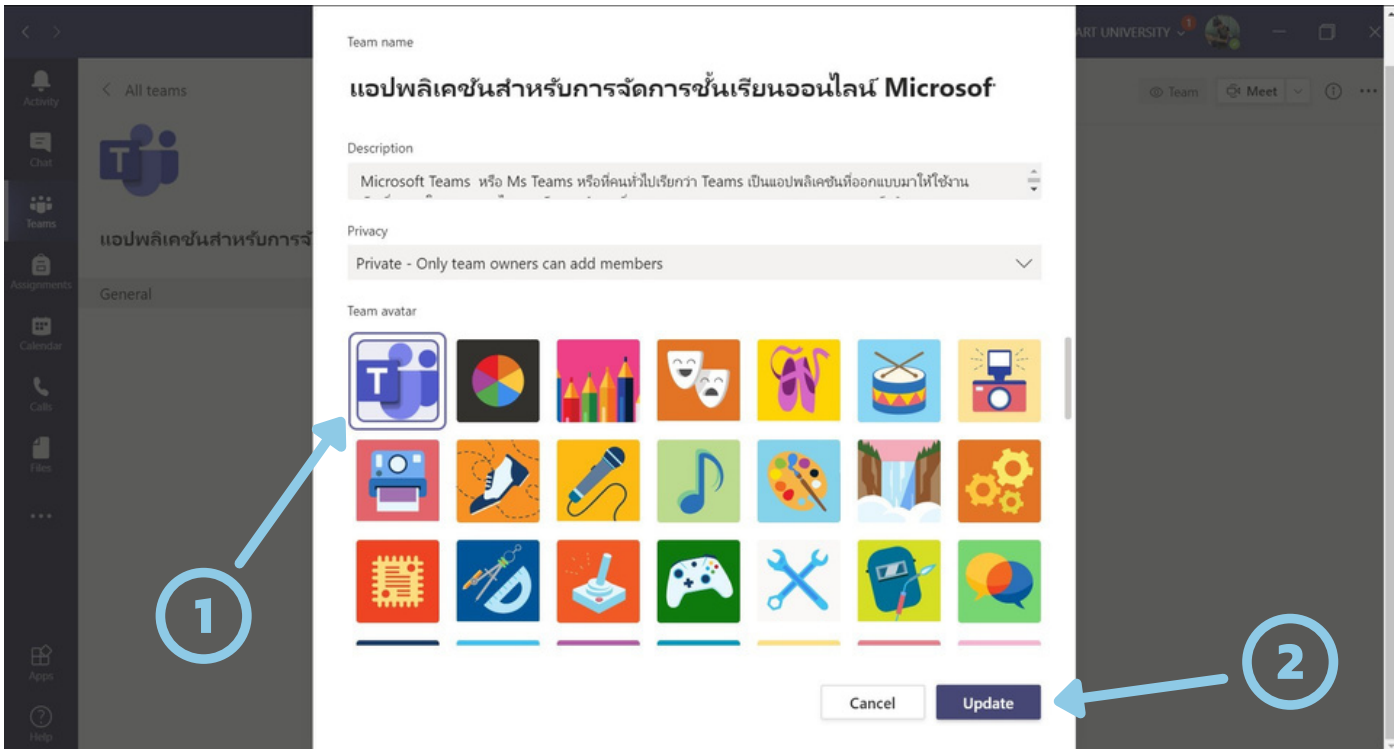
2. สามารถ Upload ภาพจากคอมพิวเตอร์ของคุณ โดยคลิกไปที่ Upload หรือเลือกภาพที่มีอยู่



3. เมื่อคลิก Upload แล้วเลือกภาพที่คุณต้องการจากคอมพิวเตอร์ของคุณ แล้วคลิก Open



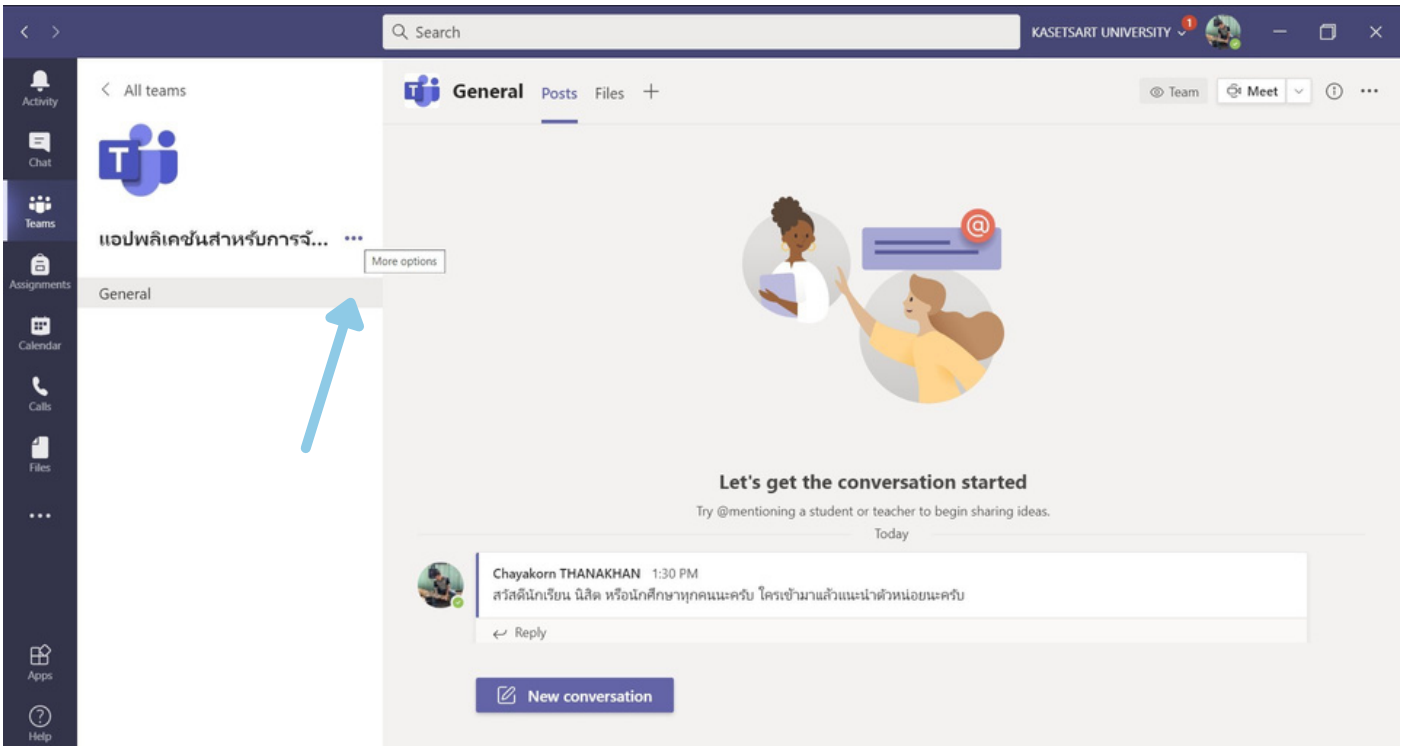
4. เมื่อคลิก Open เรียบร้อยแล้วจะปรากฏภาพที่ Upload ขึ้นมาดังในรูป แล้วคลิก Update เพื่อให้การ Upload ภาพของทีมคุณเสร็จสมบูรณ์



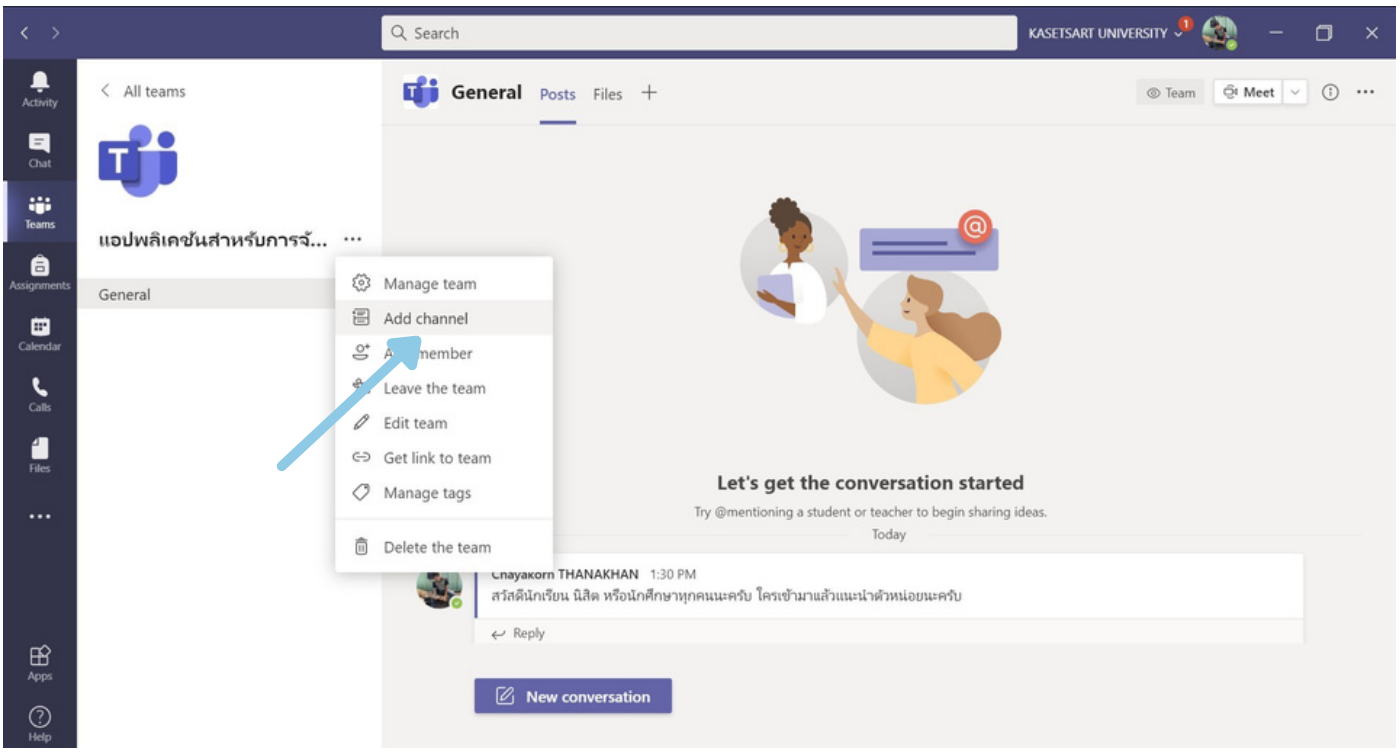
4. การสร้าง CHANNEL บน MS TEAMS

การสร้าง Channel ไว้สำหรับแยกเรื่องที่สนทนาได้ เช่น คุยงานกับเพื่อนร่วมงาน คุยเรื่องการประชุมระดับชั้น หรือจะเป็นแซ็ตที่เอาไว้ให้นักเรียนส่งการบ้านก็ย่อมได้ หากเรามี Channel แล้วก็จะสามารถสื่อสารกันได้ภายในกลุ่ม โดยจะมีขั้นตอนการสร้าง ดังต่อไปนี้

1. ให้คลิกไปที่ ● ● ● จะปรากฏ More options ให้กดคลิกเข้าไป



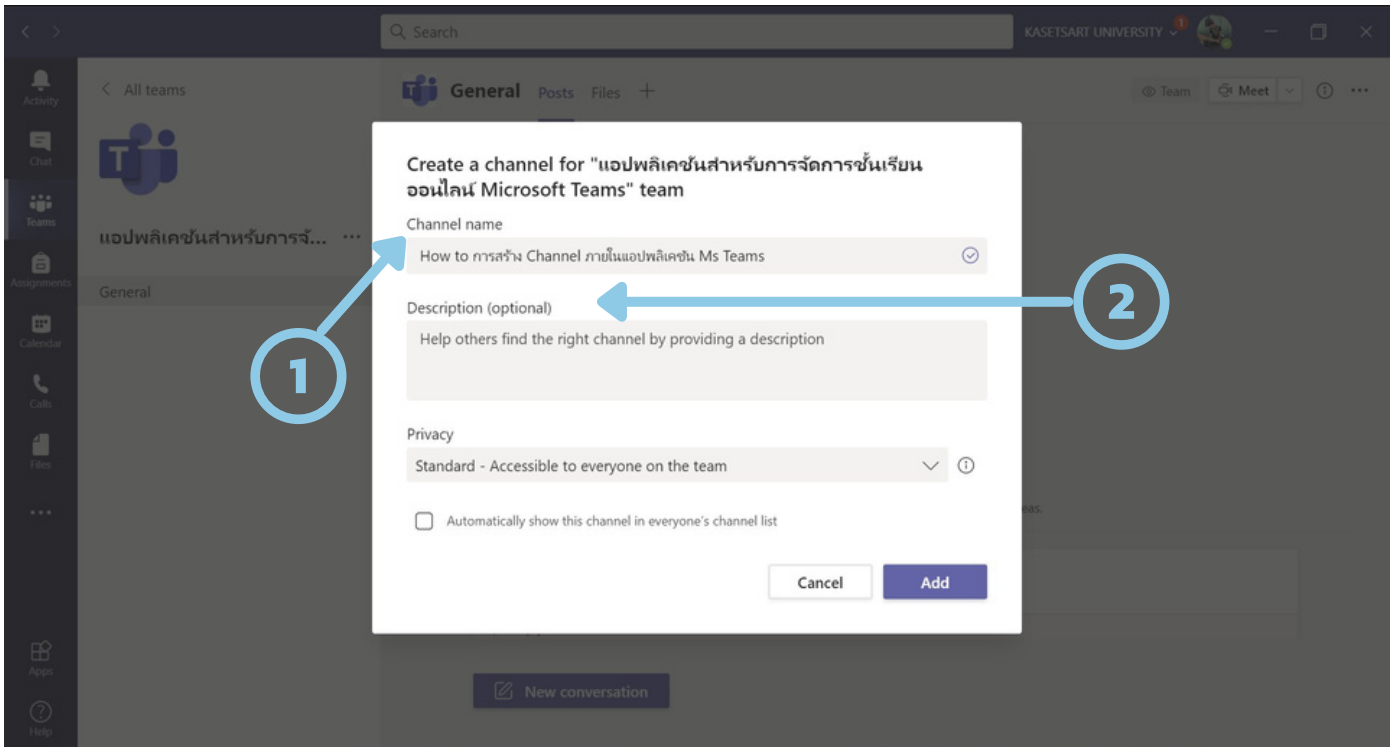
2. เมื่อคลิกแล้วจะมีแถบเมนูขึ้นมา ให้คลิกไปที่ Add Channel เพื่อทำการสร้าง



3. หน้าต่างการสร้าง Channel จะปรากฏขึ้น โดยจะให้ใส่ชื่อ และคำอธิบายของ Channel ได้

Team name หมายถึง การตั้งชื่อทีม หรือชั้นเรียนของคุณ

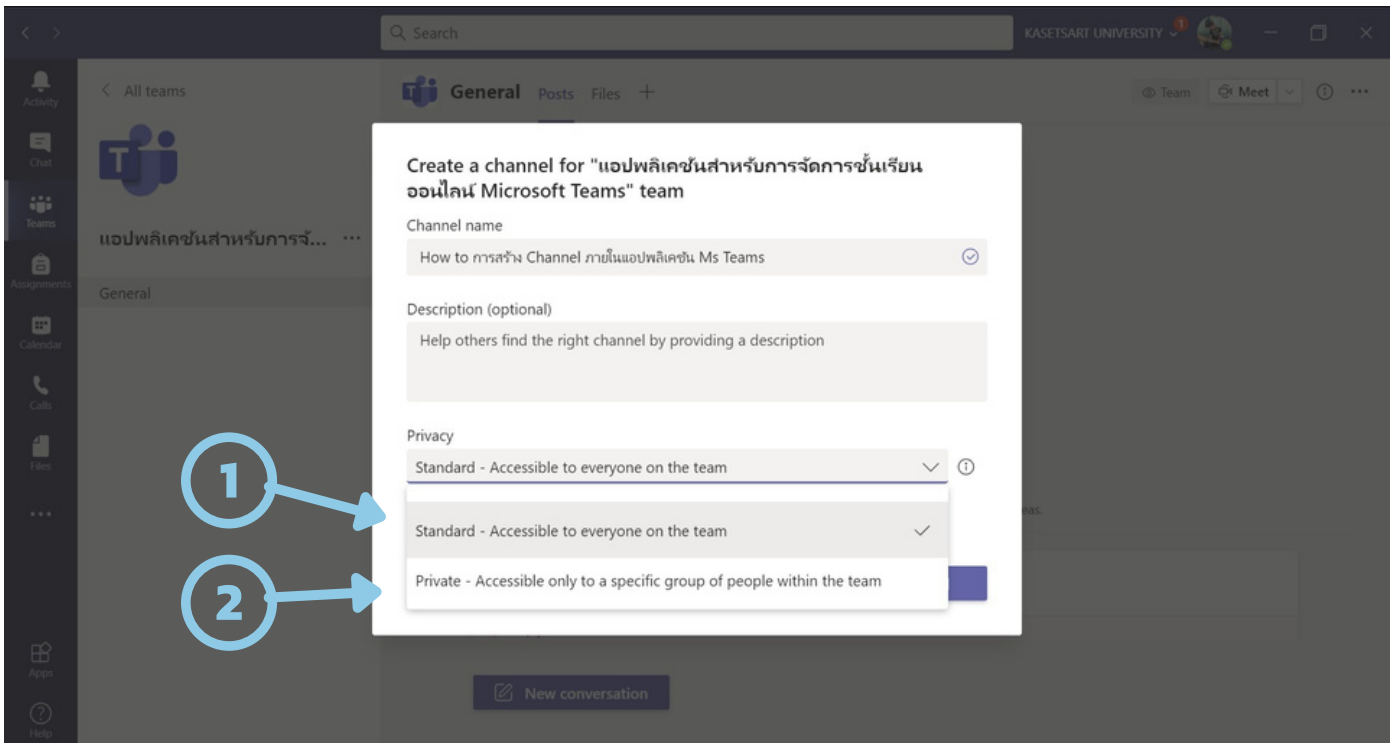
Descriptions หมายถึง คำอธิบายเพิ่มเติมของทีมคุณ



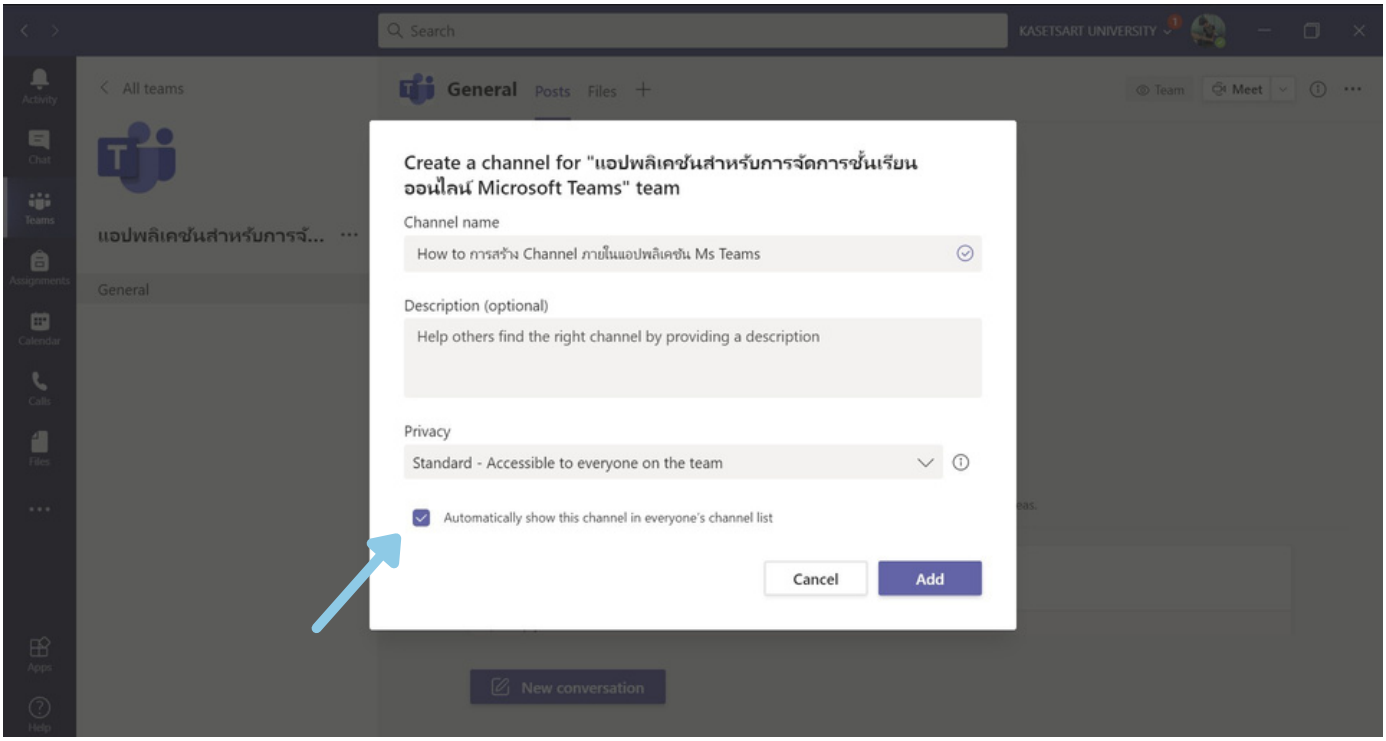
4. การกำหนดสิทธิ์ภายใน Channel ของคุณ

Standard หมายถึง ทุกคนในทีมสามารถเข้าถึง Channel นี้ได้

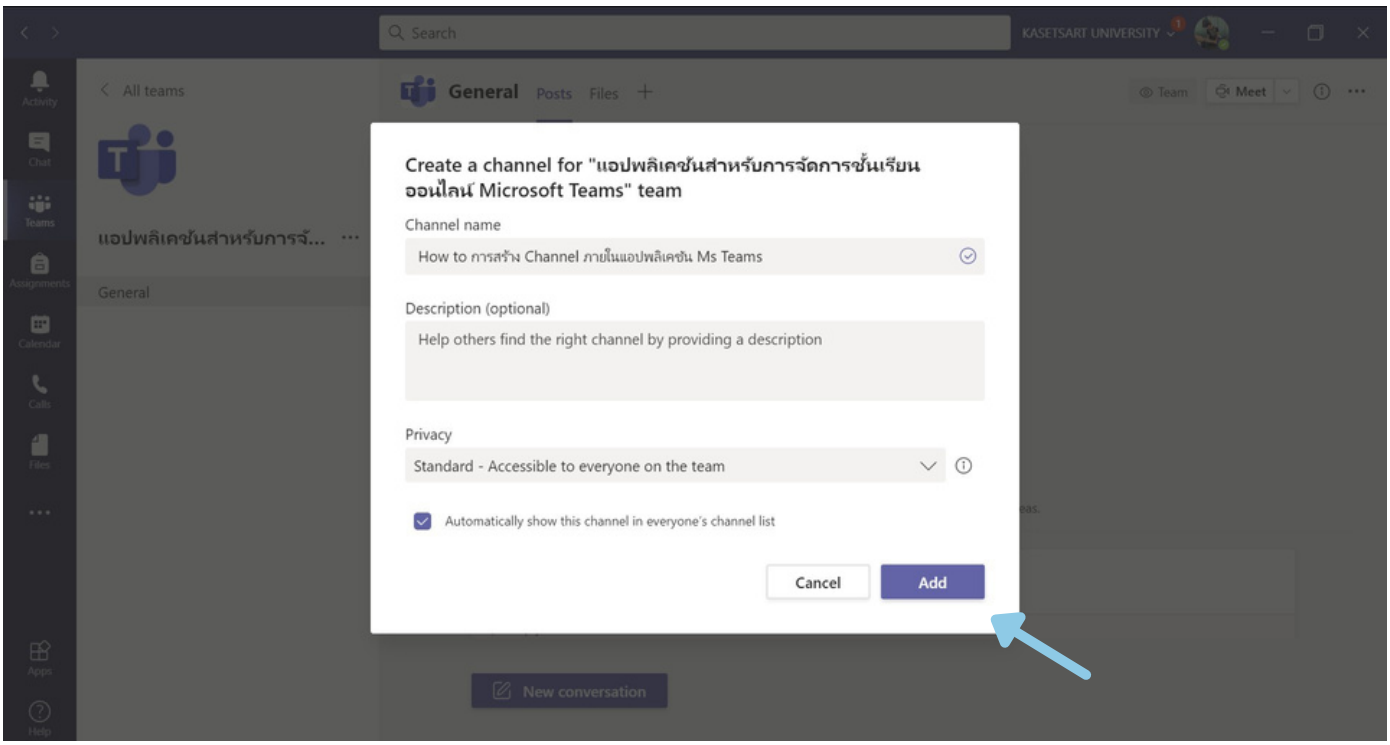
Private หมายถึง สามารถเข้าถึงได้เฉพาะกลุ่มคนที่อยู่ใน Channel นี้เท่านั้น



5. สามารถเลือก Automatically show this channel in everyone's channel list เพื่อแสดงช่อง Channel นี้โดยอัตโนมัติให้ปรากฏอยู่ในช่อง Channel ของทุกคน



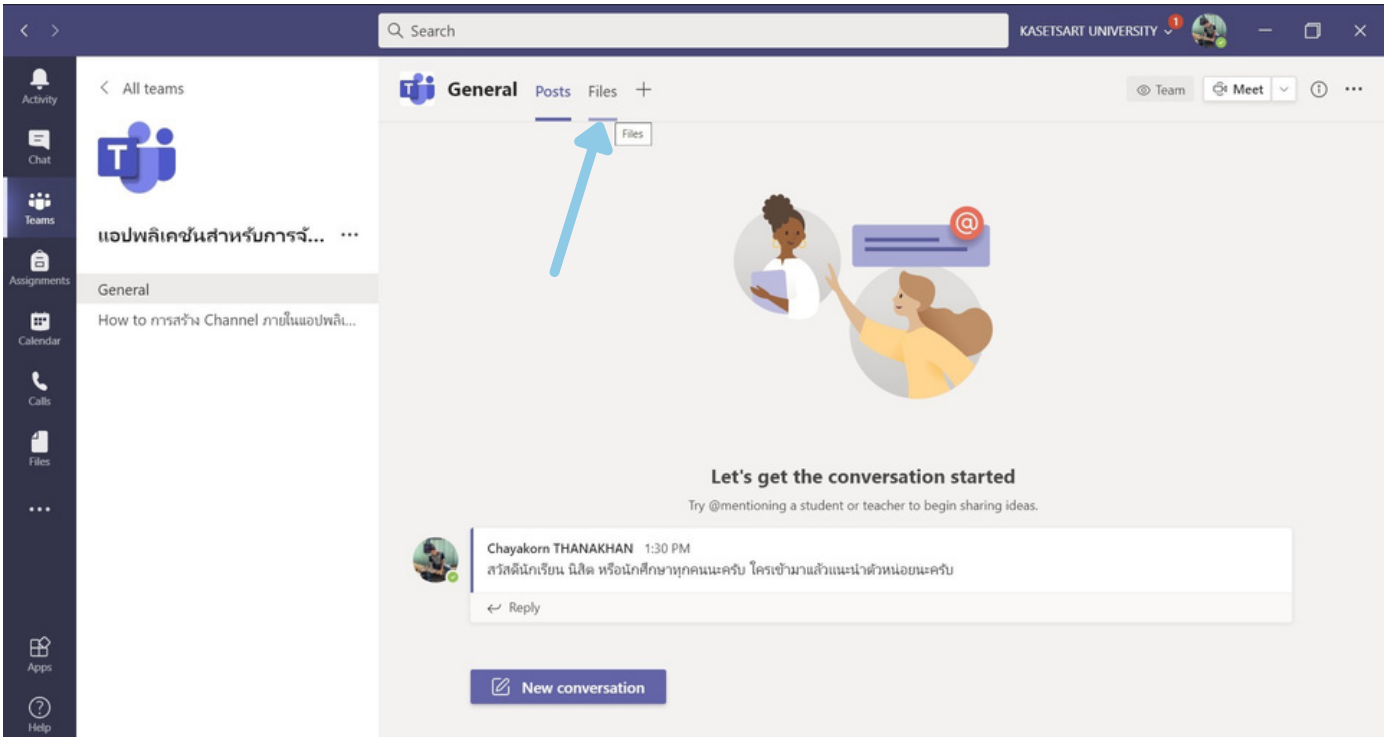
6. คลิก Add เพื่อสร้าง Channel ของคุณให้พร้อมใช้งานต่อไป เพียงเท่านี้ก็เสร็จเรียบร้อย



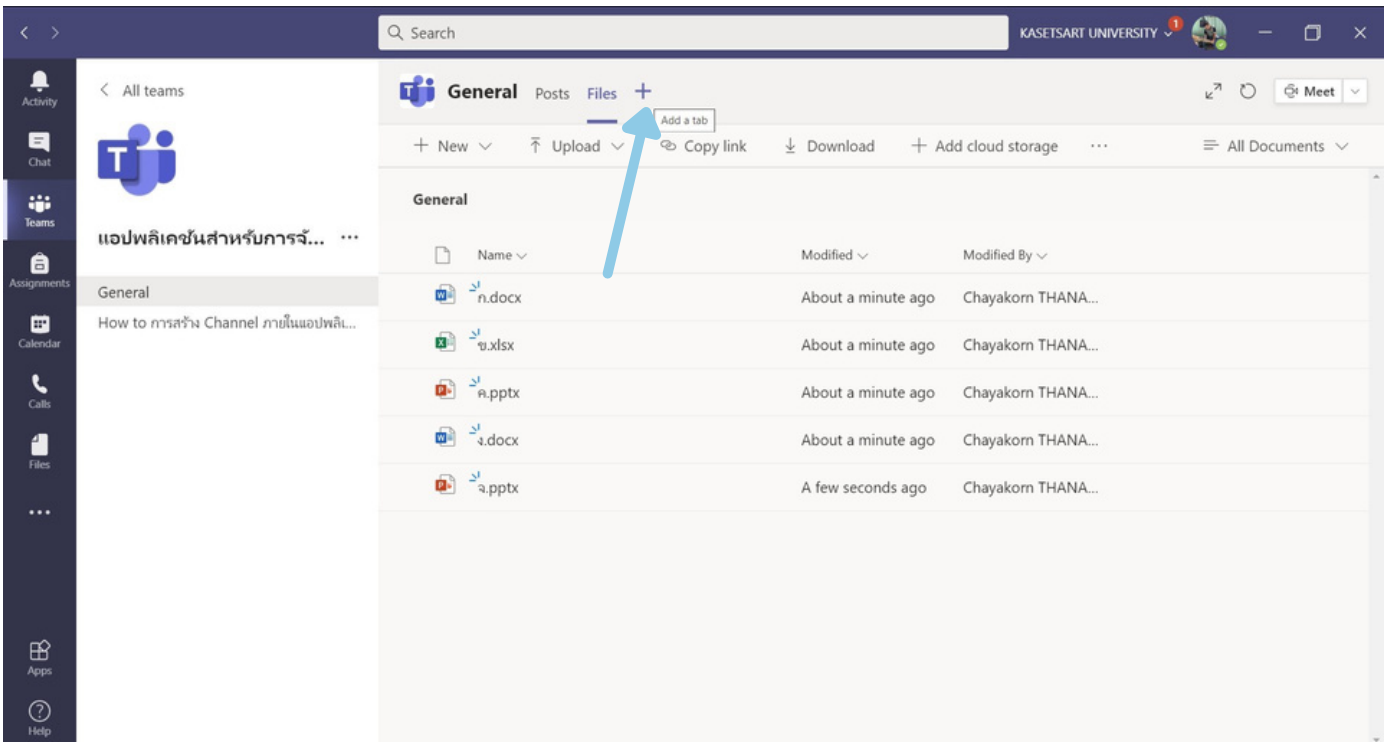
5. SERVICE TAB

วิธีการใช้งาน Service tab เพื่อค้นหาไฟล์งานต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว เช่น ไฟล์ Word Excel เป็นต้น ทำให้คุณสามารถประหยัดเวลาในการหาไฟล์ได้เลยทีเดียว โดยมีขั้นตอนดังนี้

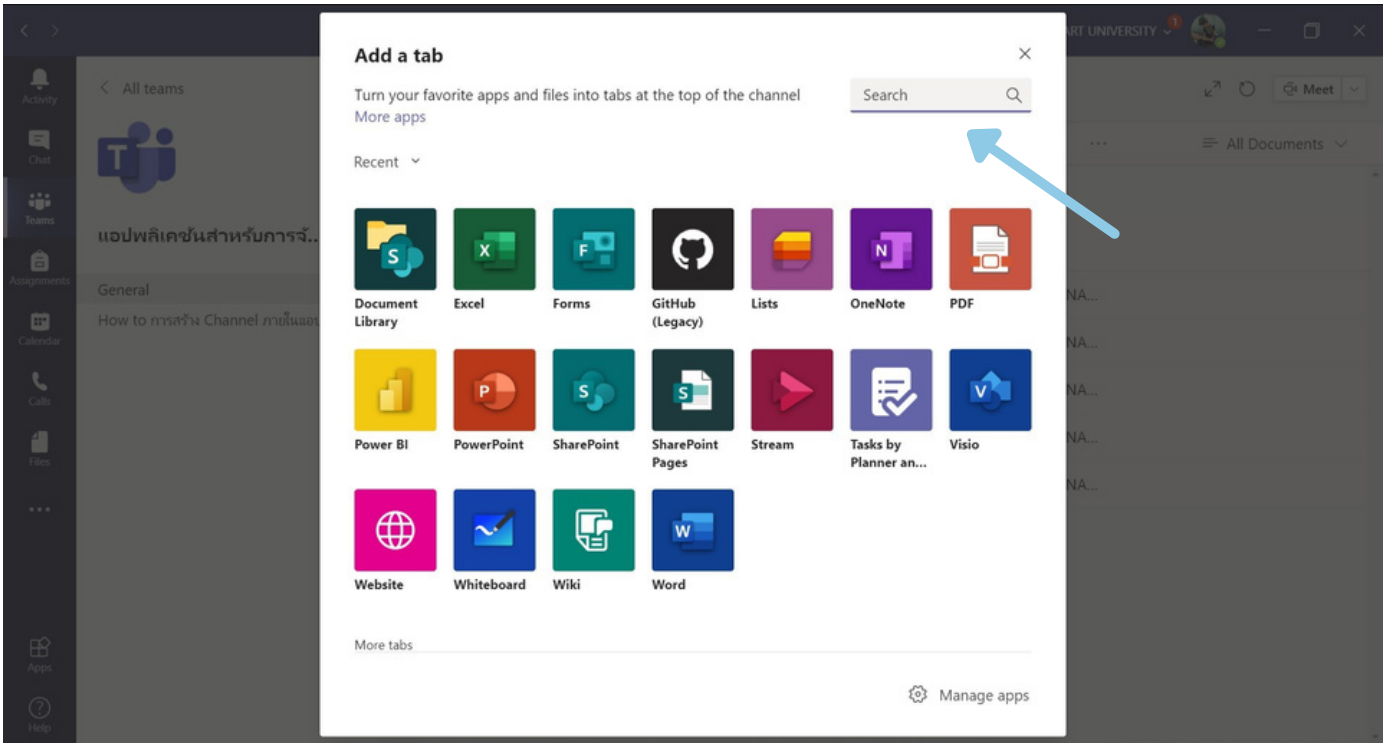
1. ให้คลิกไปที่ Files เพื่อเข้าไปดูไฟล์งานของเราว่ามีไฟล์ประเภทไหนอยู่บ้าง ถ้ามีไฟล์งานไม่เยอะจนเกินไปก็สามารถหาไฟล์ได้จากตรงนี้เลยได้



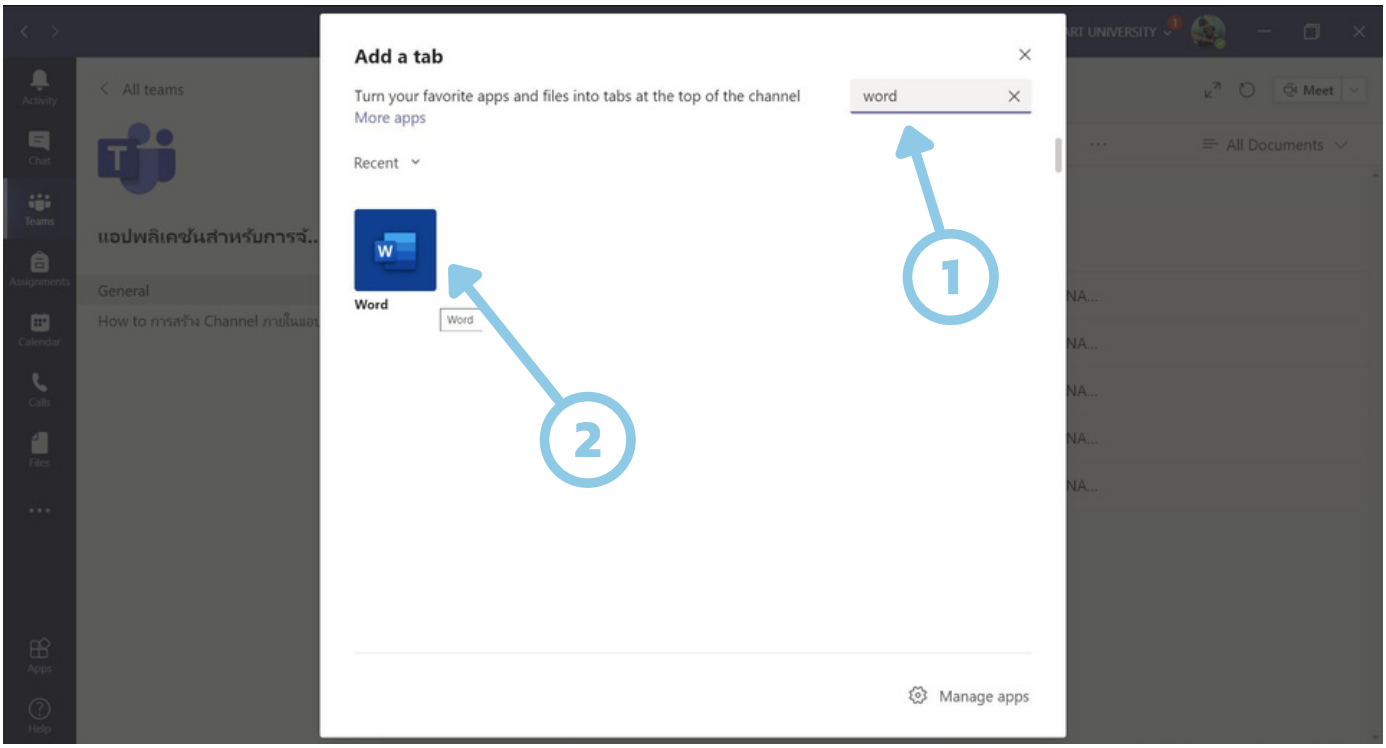
2. แต่หากมีไฟล์เยอะจนเราไม่สามารถหาเจอได้ ให้คลิกเครื่องหมาย + Add a tab



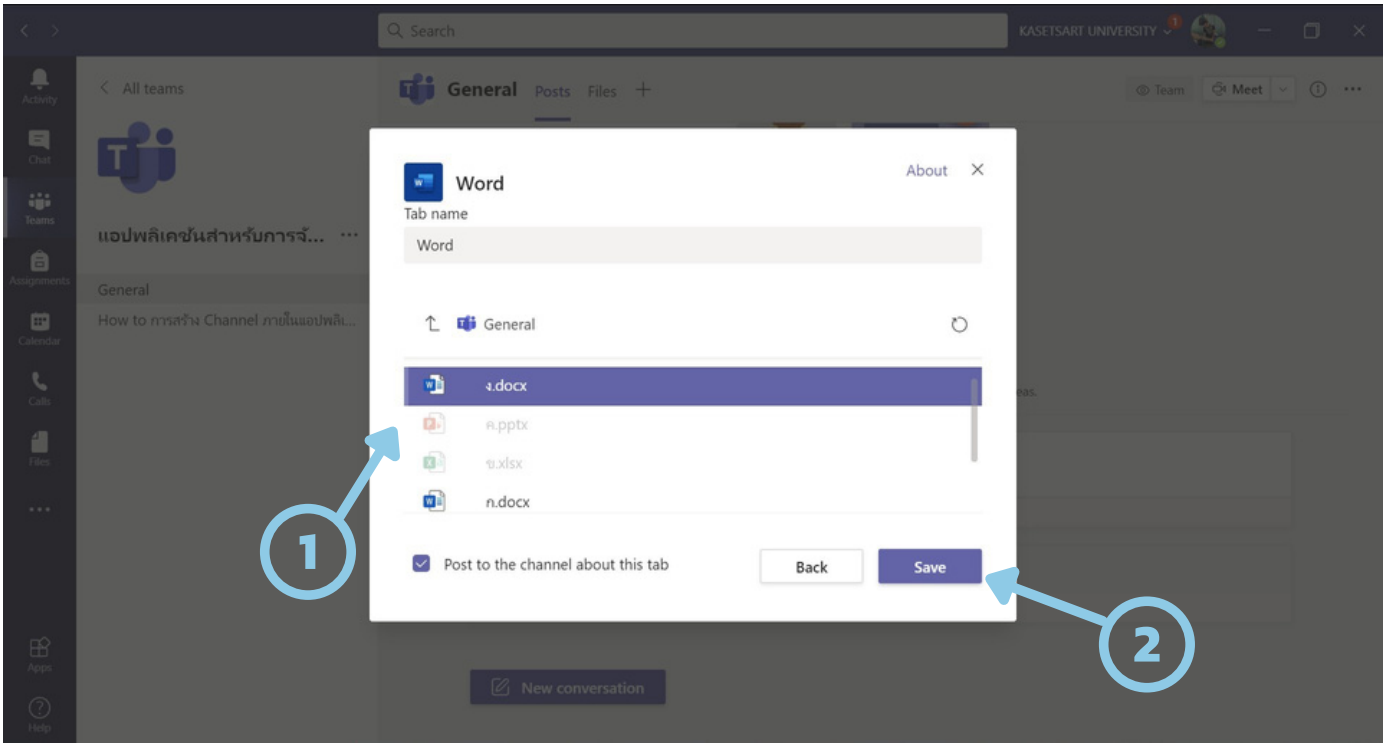
3. จะปรากฏหน้าต่างของไฟล์หลาย ๆ ชนิดให้คลิกเข้าไปที่ Search เพื่อค้นหา



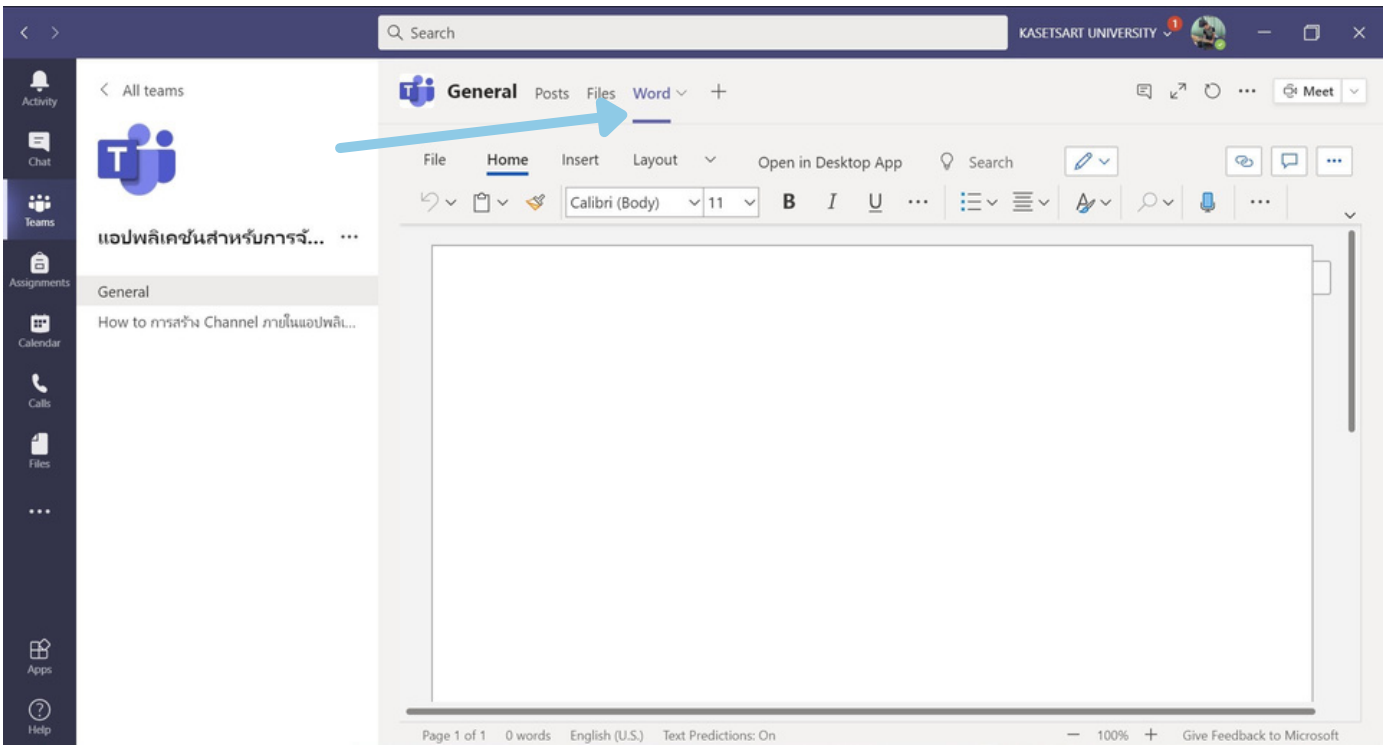
4. พิมพ์ชนิดของไฟล์นั้น ๆ เช่น Word Excel Powerpoint จะแสดงไฟล์นั้นตามรูป ที่ปรากฏให้คลิกเข้าไปที่ไฟล์นั้นได้ทันที



5. ปรากฏไฟล์ชนิดนั้น ๆ ที่เราพิมพ์ค้นหาไป ให้เลือกไฟล์งานของเรา เพียงเท่านี้
เราก็จะสามารถค้นหาไฟล์ได้อย่างง่ายดาย ไม่ว่าจะมีไฟล์งานเยอะแค่ไหน เสร็จแล้วให้คลิก Save



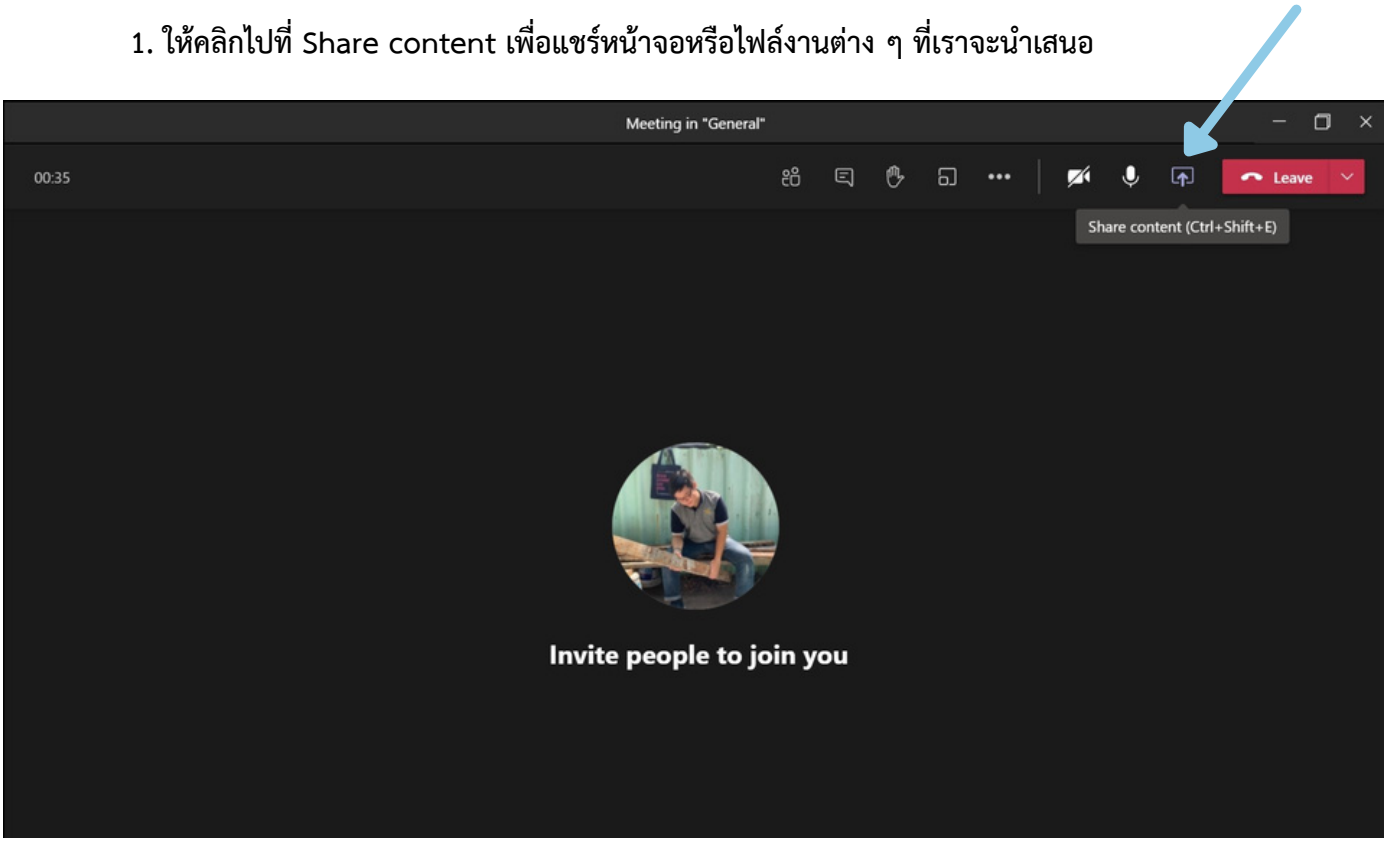
6. ไฟล์ชนิดนั้น ๆ ก็จะมาปรากฏบนแถบเมนูตอนแรกที่อยู่ข้าง ๆ Files เป็นอันแล้วเสร็จ



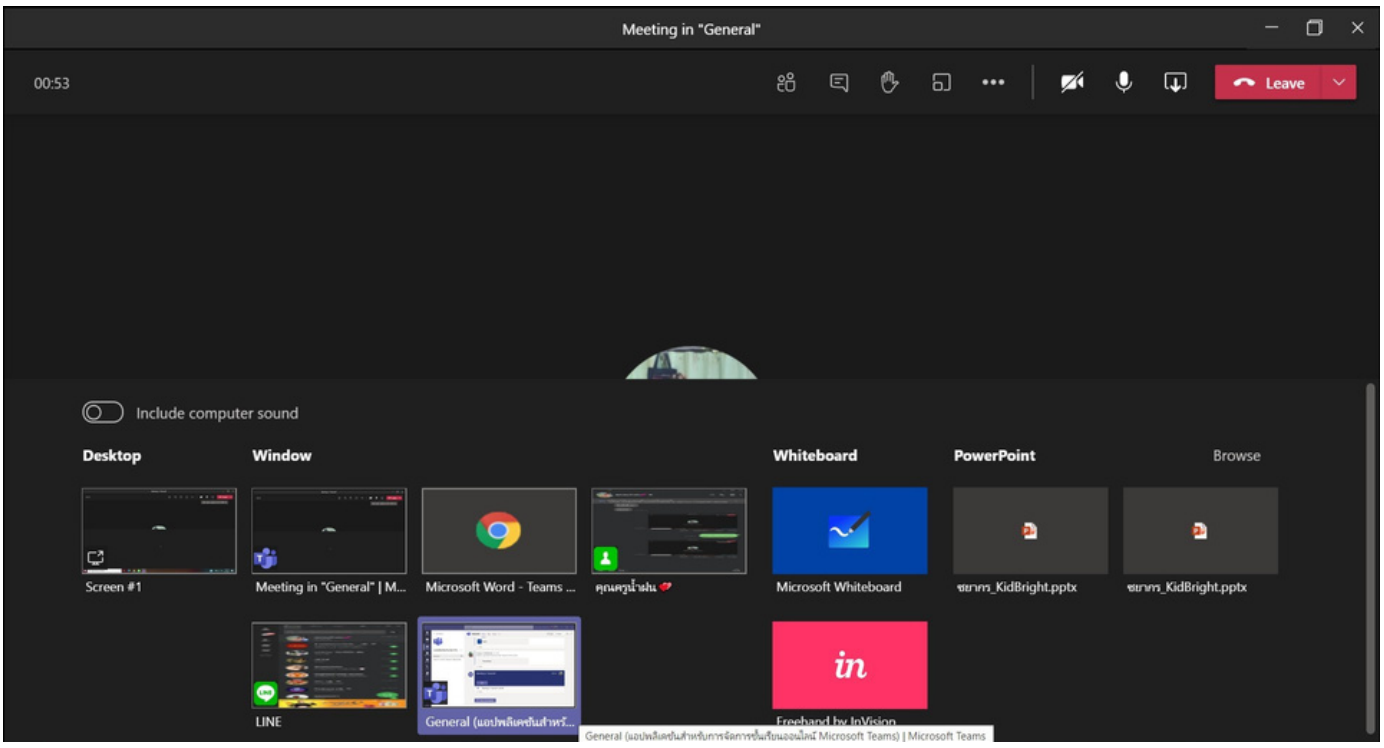
6. SHARE SCREEN บน MS TEAMS ไม่ใช่เรื่องที่ยาก!

วิธีการ Share screen หรือการแชร์ไฟล์นำเสนอ เพื่อทำการเรียนการสอนใน Microsoft Teams

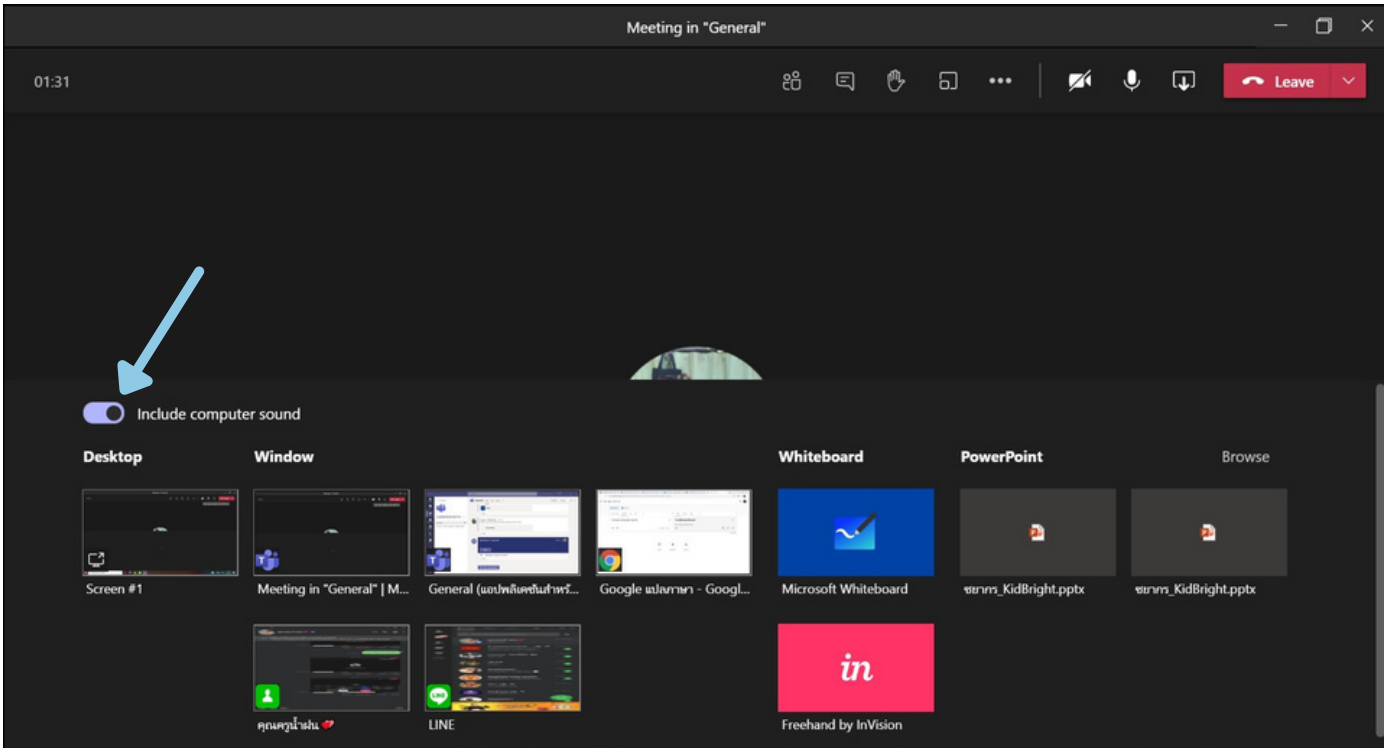
1. ให้คลิกไปที่ Share content เพื่อแชร์หน้าจอหรือไฟล์งานต่าง ๆ ที่เราจะนำเสนอ

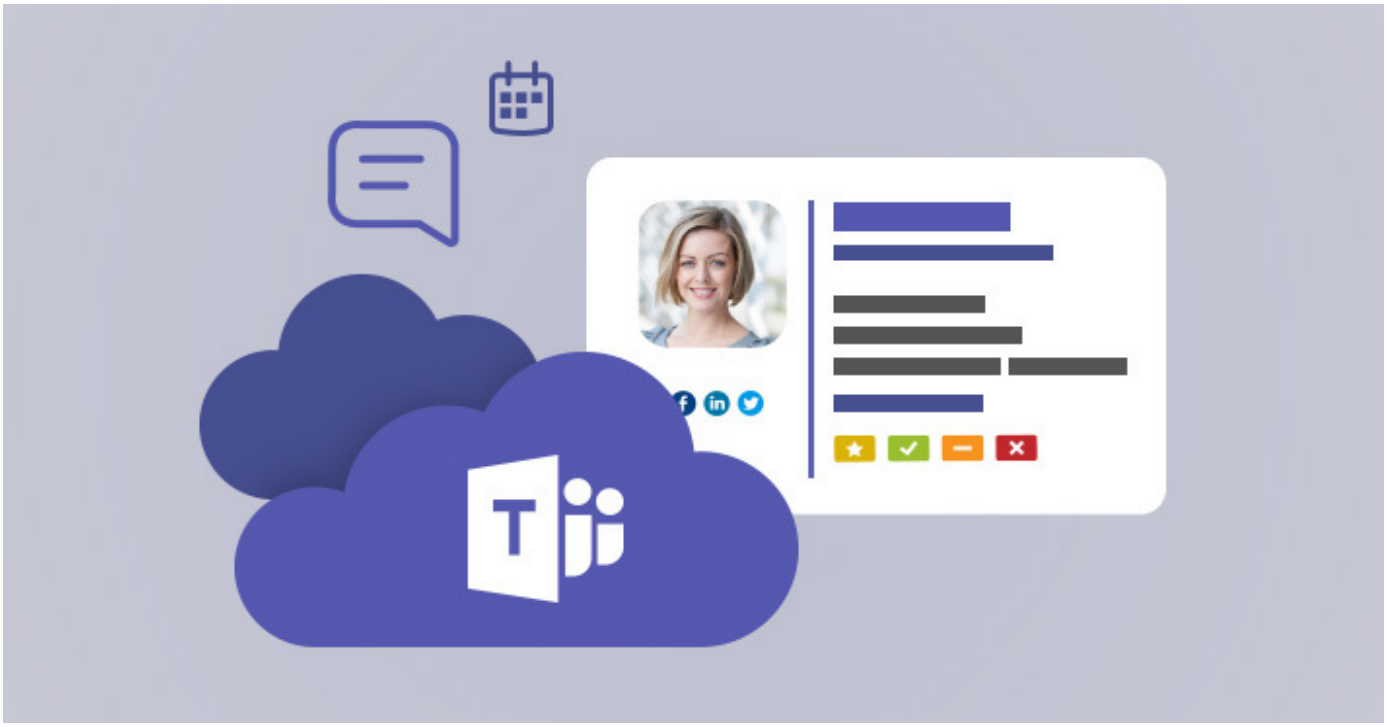


2. เลือกสิ่งที่เราอยากจะนำเสนอโดยคลิกไปที่ไฟล์นั้น หรือแอปนั้น ๆ ได้เลย เพียงเท่านี้ก็สามารถนำเสนอไฟล์งานต่าง ๆ หรือนำเสนอสื่อการสอนได้อย่างง่ายดาย



3. สามารถแชร์เสียงจากคอมพิวเตอร์ของคุณได้ โดยการคลิกที่ Include computer sound

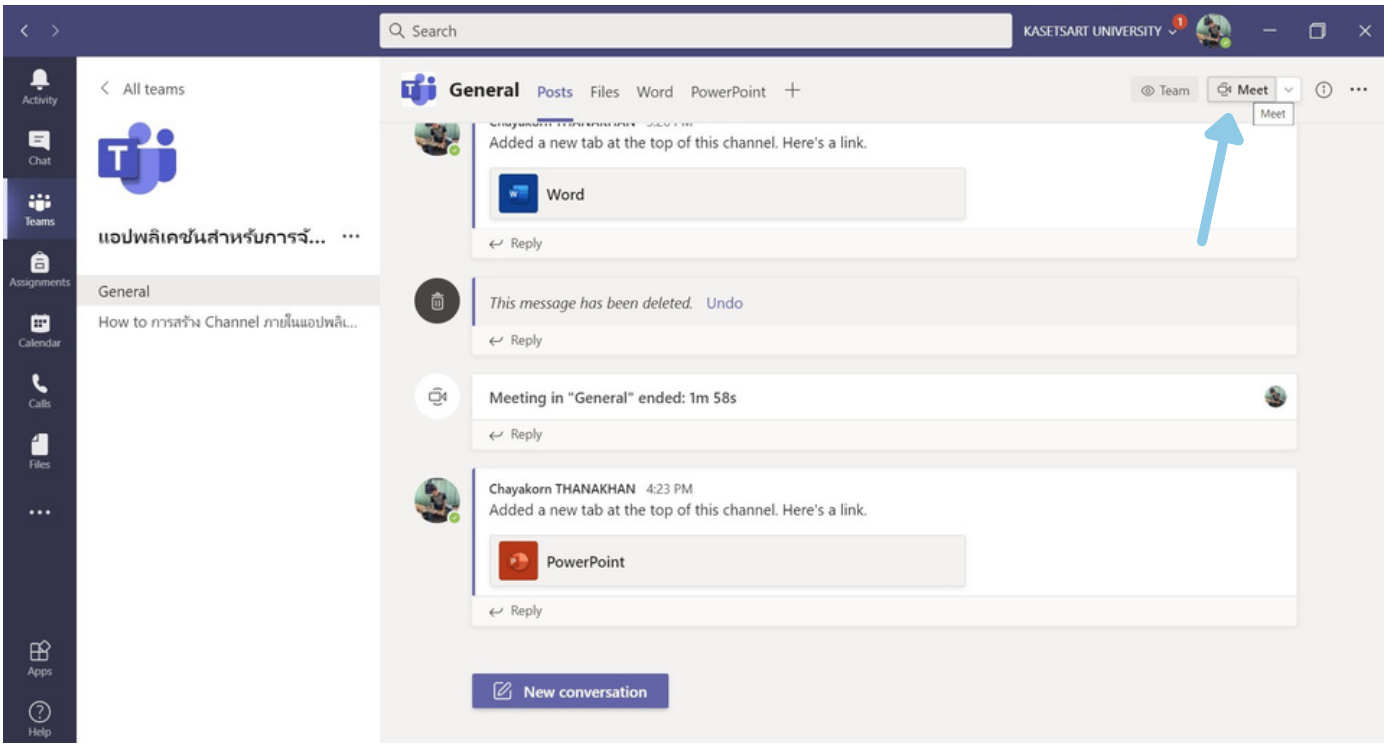




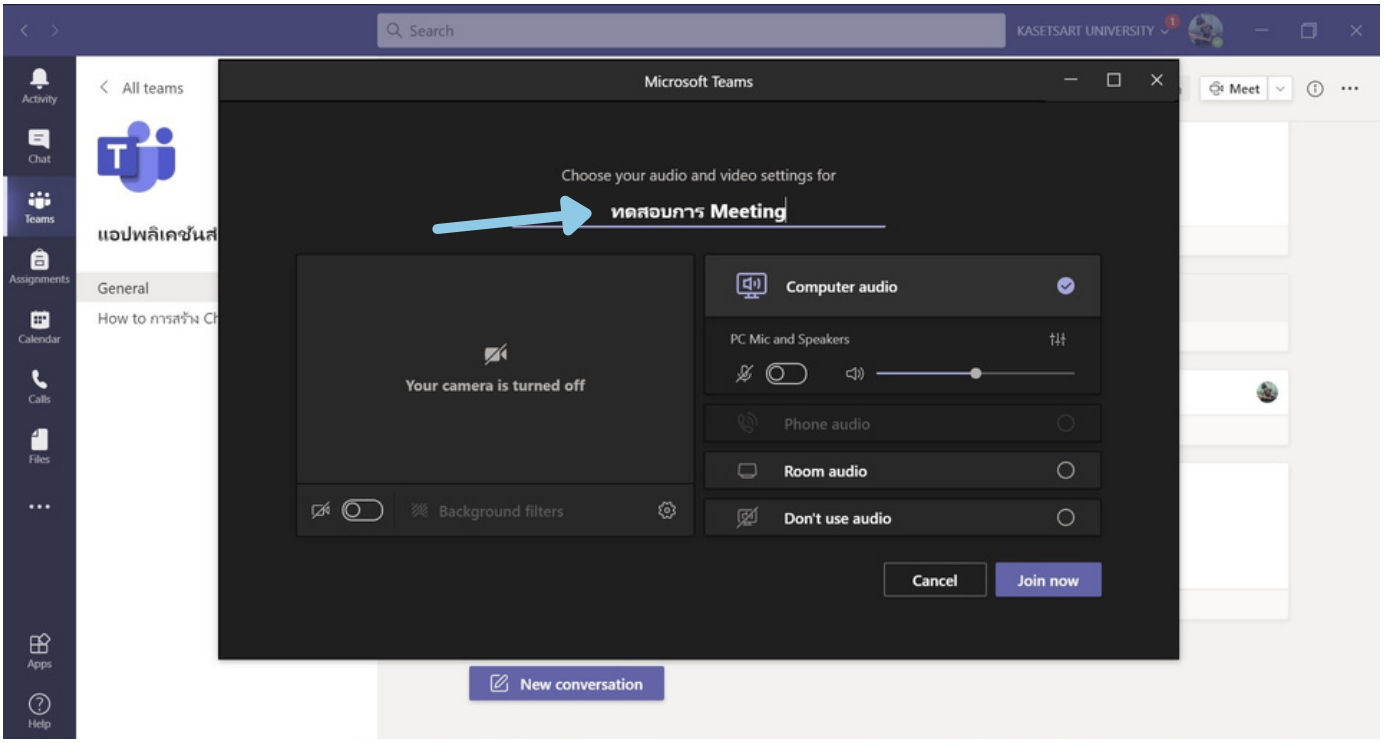
7. START MEETING NOW

การเริ่มการเรียนการสอนออนไลน์ หรือการประชุมงาน ปรึกษางานต่าง ๆ ได้ง่าย ๆ เพียงแค่ไม่กี่ขั้นตอน คุณก็สามารถทำการสอน หรือทำงานต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

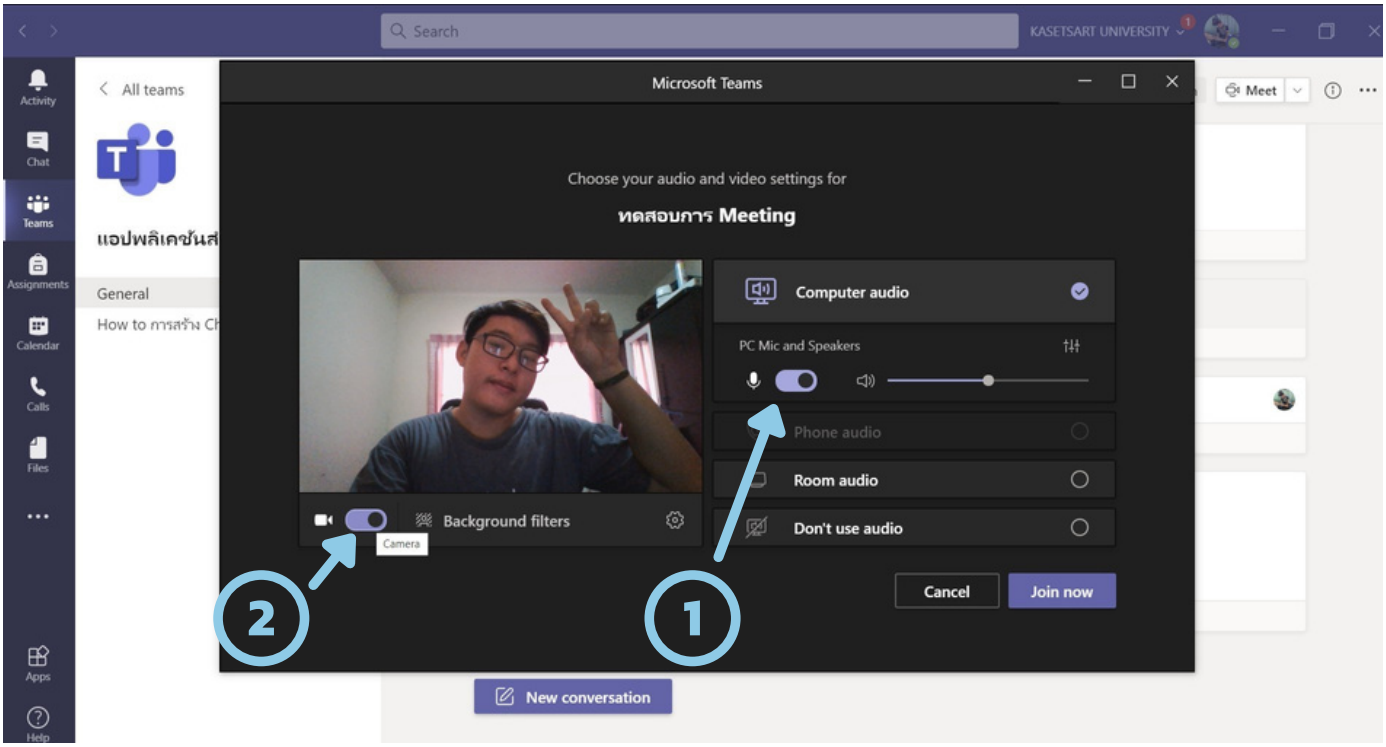
1. ให้คลิกไปที่คำสั่ง Meet ดังรูปภาพต่อไปนี้ เพื่อเริ่มการเรียนการสอน หรือนำเสนองาน



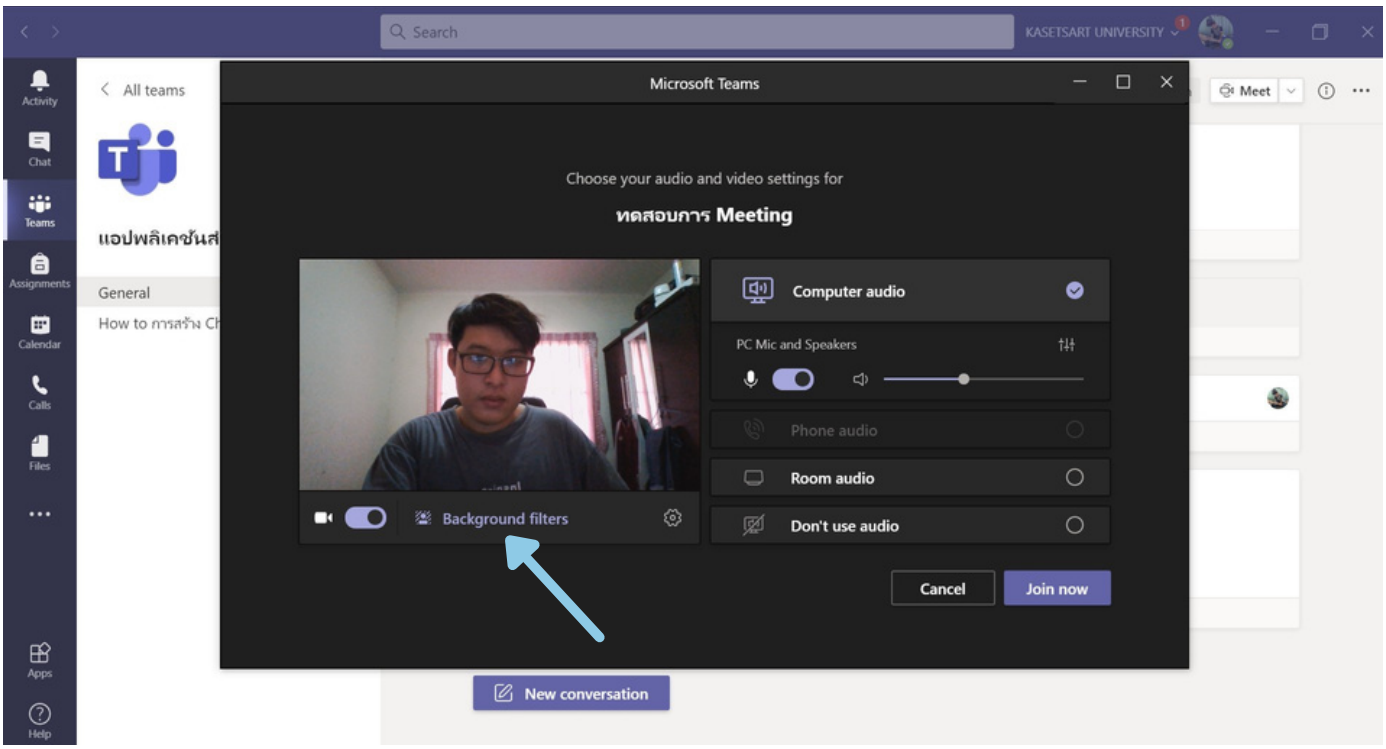
2. สามารถตั้งชื่อ Meet นั้น ๆ ได้ว่าจะมีหัวข้อเรื่องว่าอย่างไรให้ตรงตามเนื้อหา



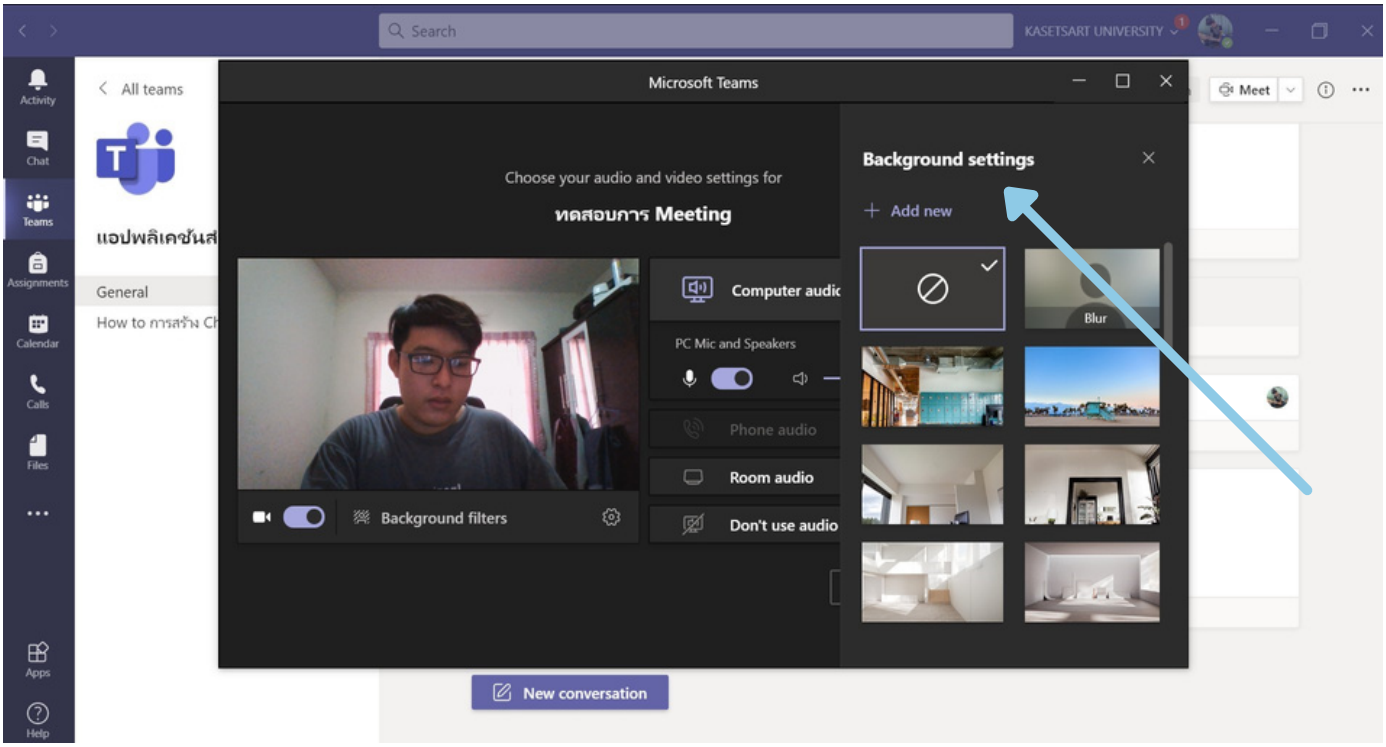
3. สามารถเปิด - ปิดไมค์ได้ตามความต้องการ รวมไปถึงการเปิดกล้องเพื่อแสดงหน้าตาของเรา



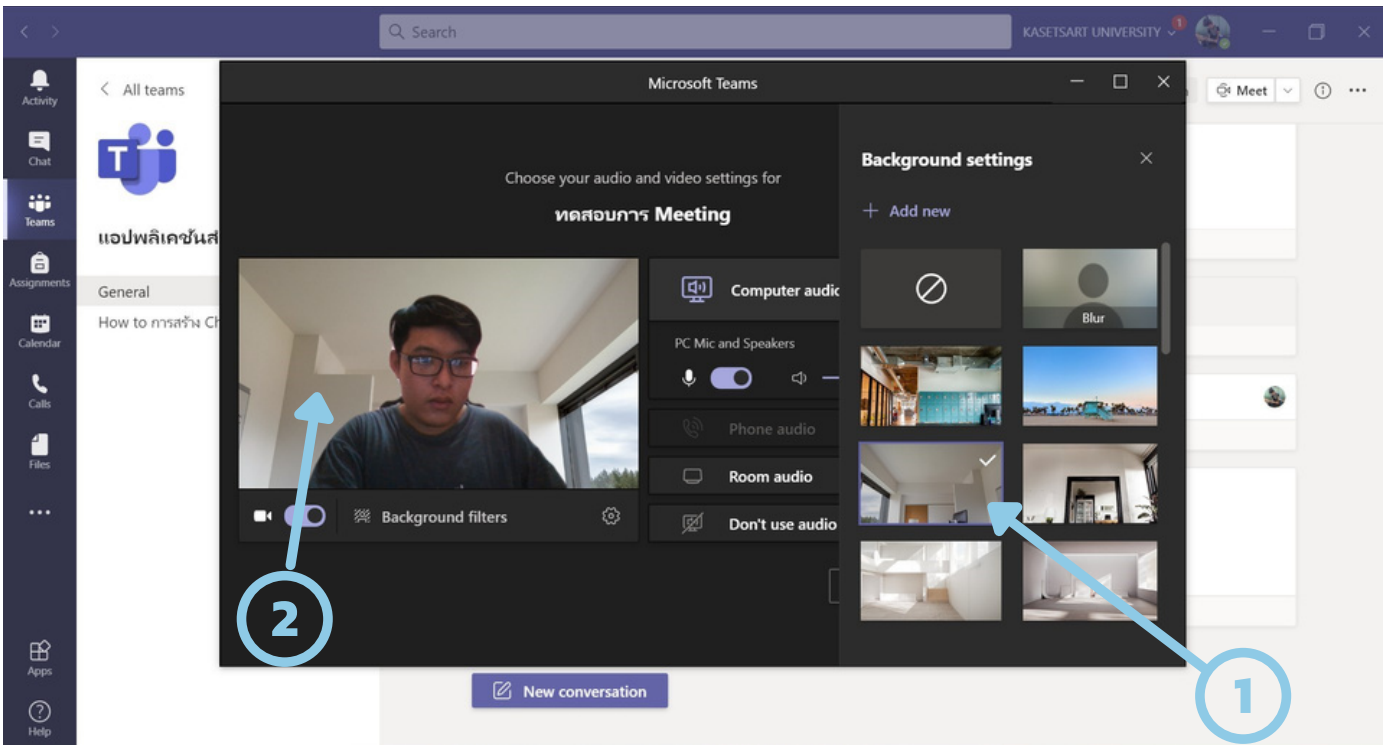
4. Background filters เพื่อทำการเปลี่ยนพื้นหลังที่จะแสดงเมื่อตอนเราเปิดกล้อง



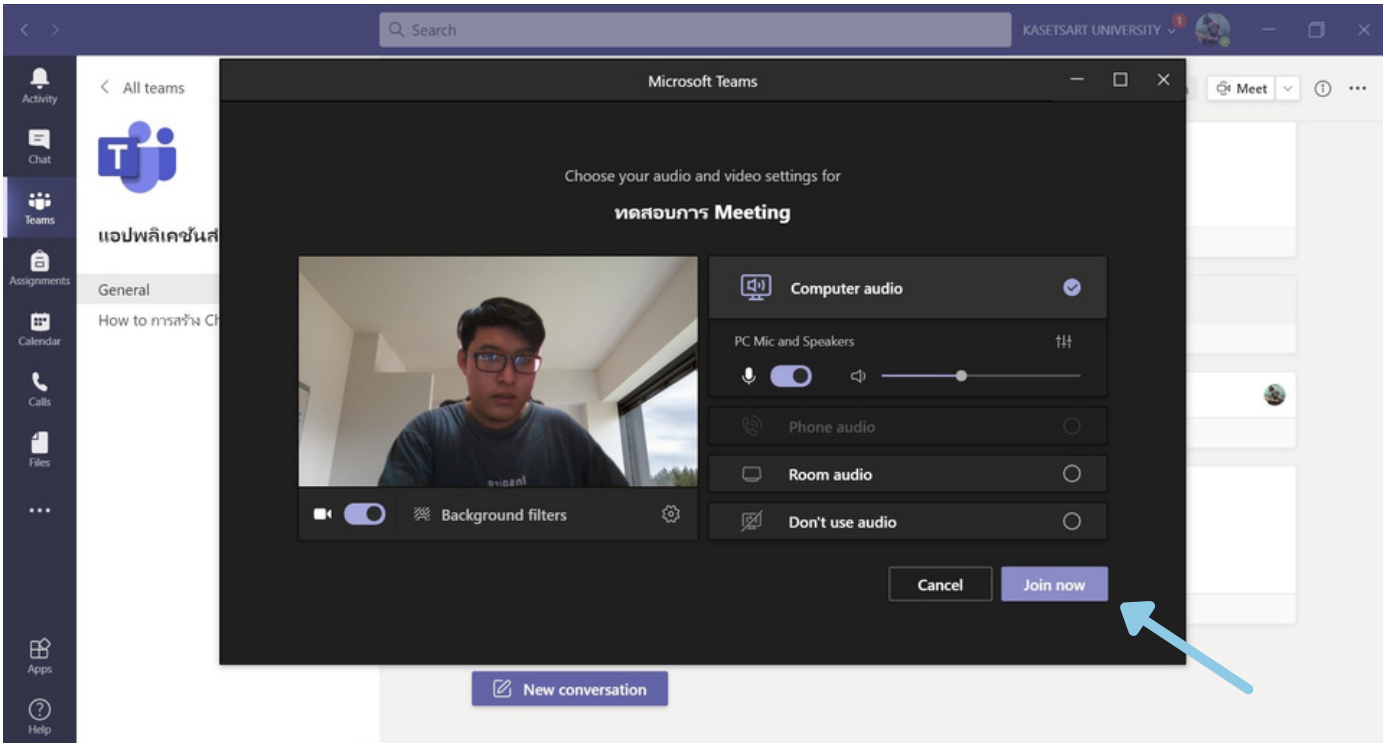
5. จะแสดงหน้าต่าง Background settings ผู้ใช้งานสามารถเพิ่มรูปภาพพื้นหลังเองได้ โดยคลิกไปที่ Add now เพื่อทำการเพิ่มรูปภาพตามอัธยาศัย



6. หรือสามารถเลือกรูปภาพบน Ms teams ที่ปรากฏอยู่ก็ย่อมได้ เมื่อคลิกแล้วจะแสดงภาพพื้นหลังบนวิดีโอของคุณ ดังรูปภาพที่ปรากฏ



7. เมื่อเลือกรูปภาพเสร็จเรียบร้อยแล้ว ให้คลิก Join now ก็จะเป็นการเริ่ม Meet ที่เสร็จสมบูรณ์

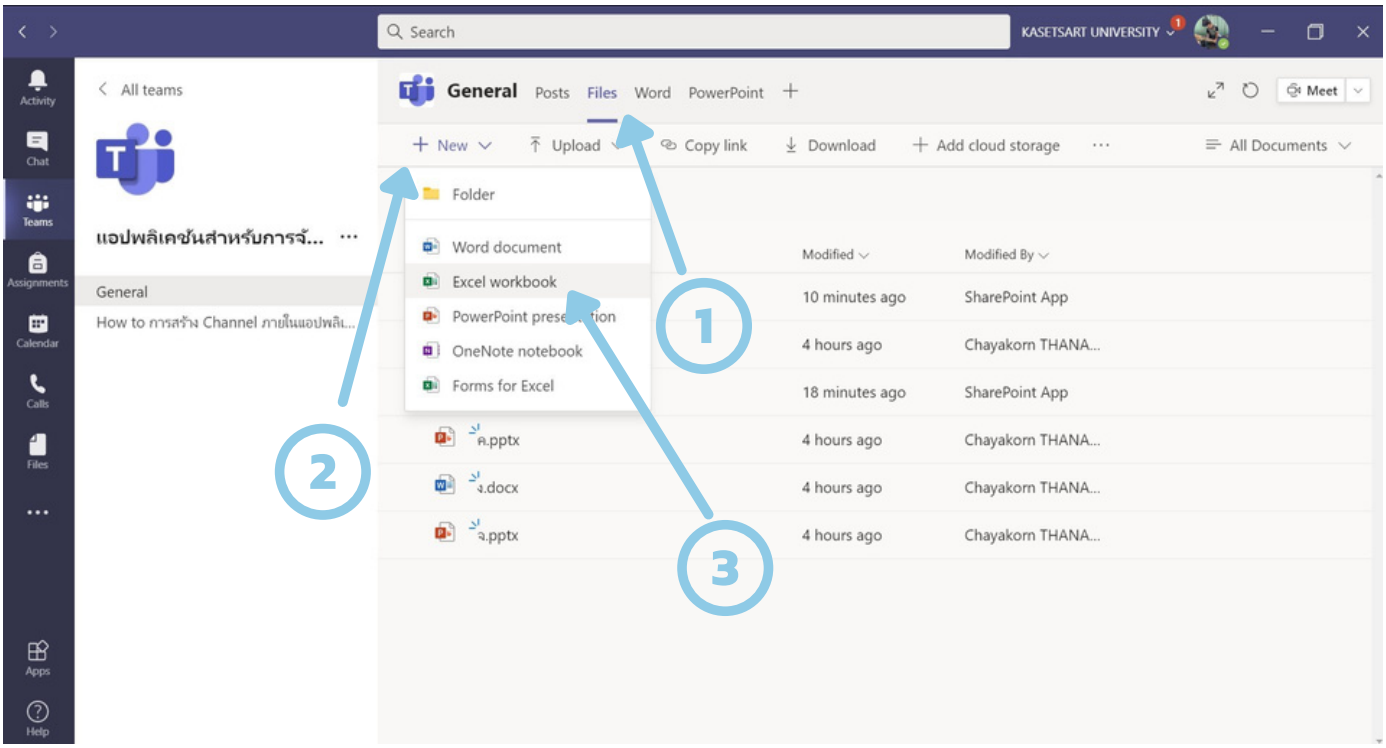


2. ส่วนเสริมพิเศษ

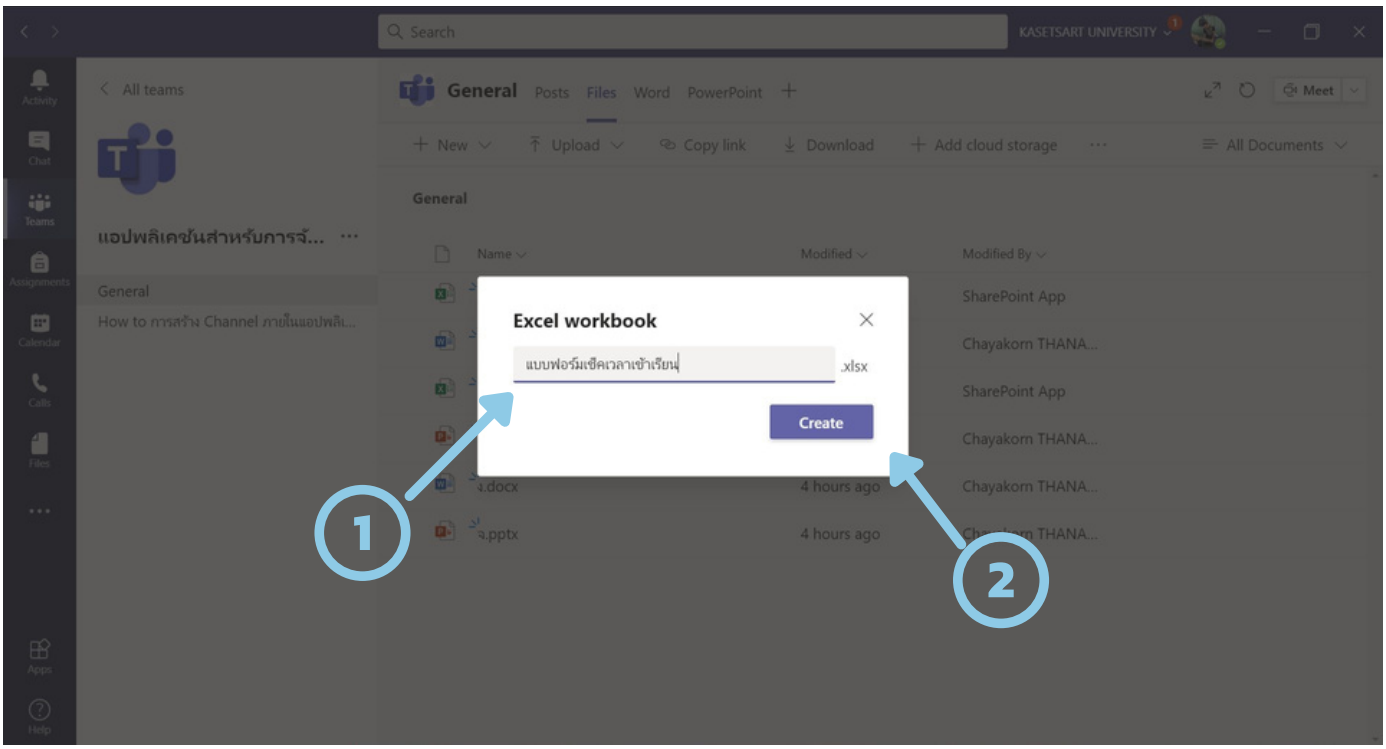
การเช็คชื่อเข้าเรียน MS TEAM TIME ATTENDANCE

อันนี้ก็เป็นการเช็คชื่อรูปแบบหนึ่งโดยใช้ Form จาก Excel ในการสร้าง ซึ่งอยู่ใน Ms Teams ปกติแล้วตัวผมเองจะใช้ Google Forms เป็นหลักวันนี้เลยอยากจะมาแนะนำการสร้างฟอร์มเช็คชื่อออนไลน์ใน Ms Teams ให้คนทุกคนได้ศึกษากันนะครับ บอกเลยได้เลยว่าเป็นอะไรที่ว้าวสำหรับผมมาก ๆ เพราะปกติไม่ค่อยได้มีโอกาสในการใช้งาน หรือฟีเจอร์นี้เลย แต่ตอนนี้เราได้มีโอกาสเรียนรู้และนำเสนอทุก ๆ ท่าน เพราะฉะนั้นไปเรียนรู้พร้อม ๆ กันเลยนะครับ โดยที่จะมีขั้นตอนการสร้าง หรือเทคนิคเคล็ดลับอะไรซ่อนอยู่ ผมขอฝากทุกท่านติดตามด้วยนะครับ

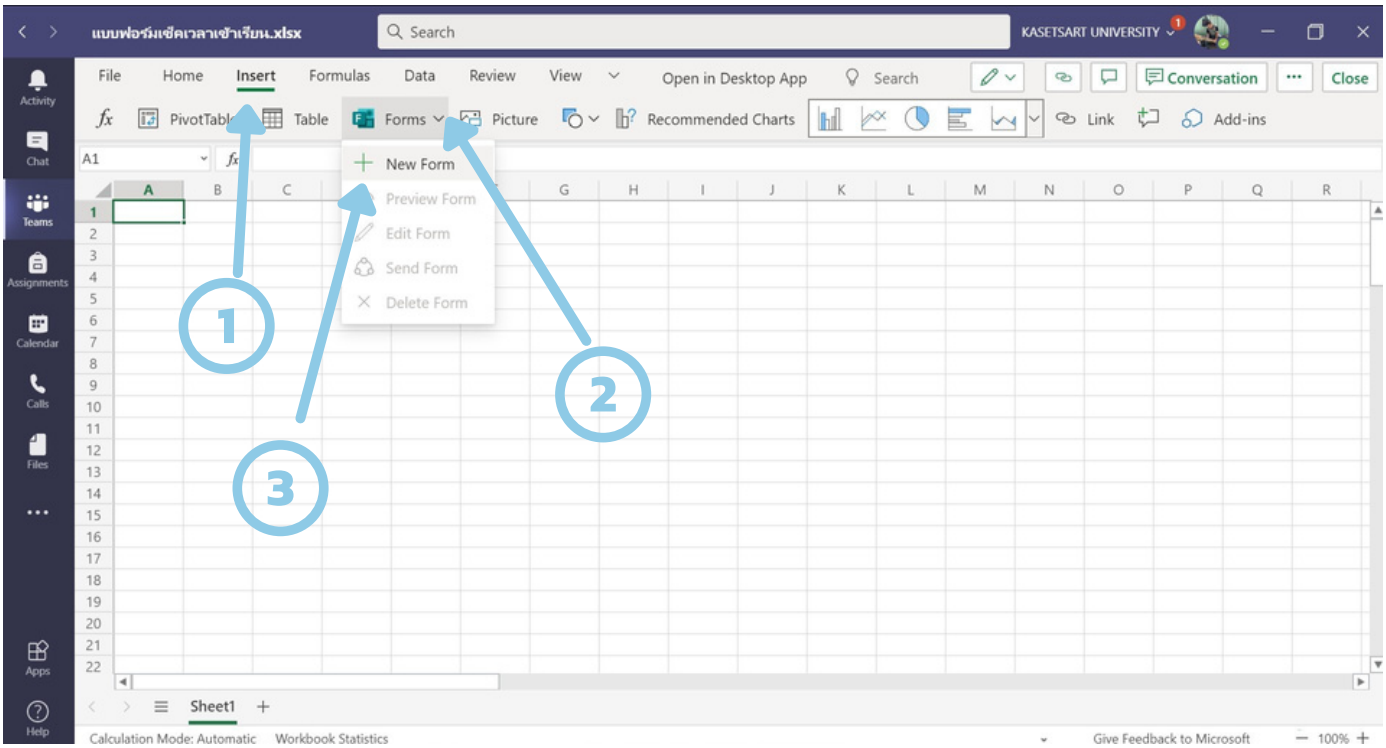
1. คลิกไปที่ Files และเลือก + New แล้วคลิกไปที่ Excel workbook เพื่อสร้างไฟล์งาน



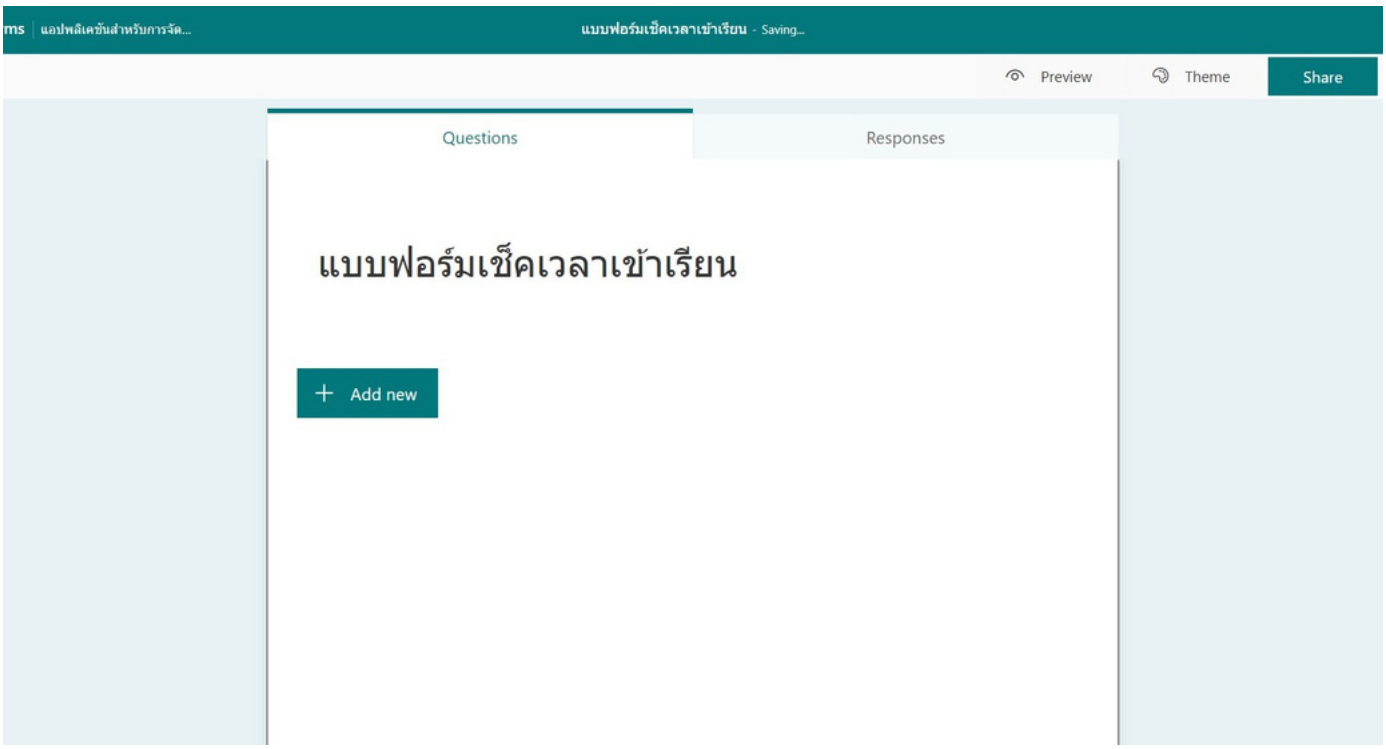
2. จะแสดงหน้าต่างขึ้นมาสามารถใส่ชื่อแบบฟอร์ม หรือไฟล์งานลงไปได้เลย



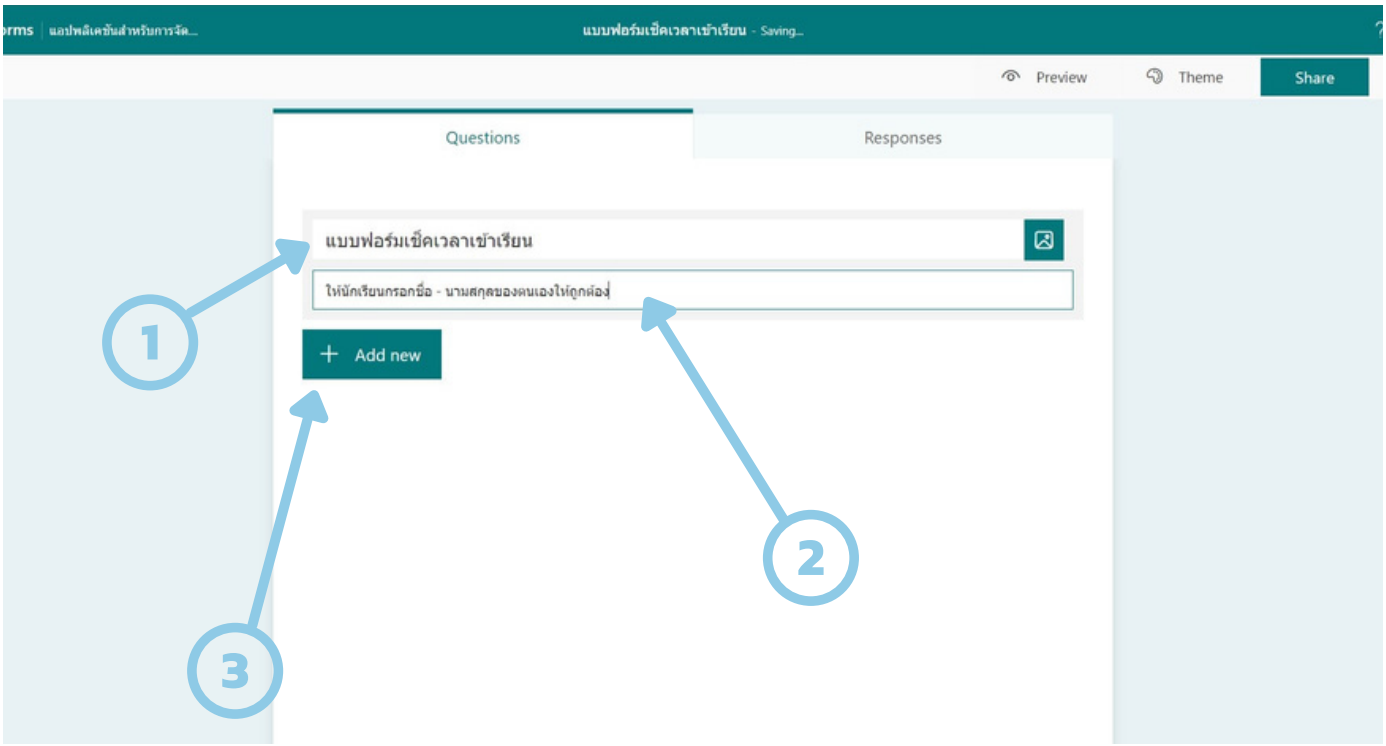
3. คลิกไปที่ Insert แล้วคลิก Forms เสร็จแล้ว คลิก New Form จะได้ฟอร์มที่พร้อมทำงานออกมา



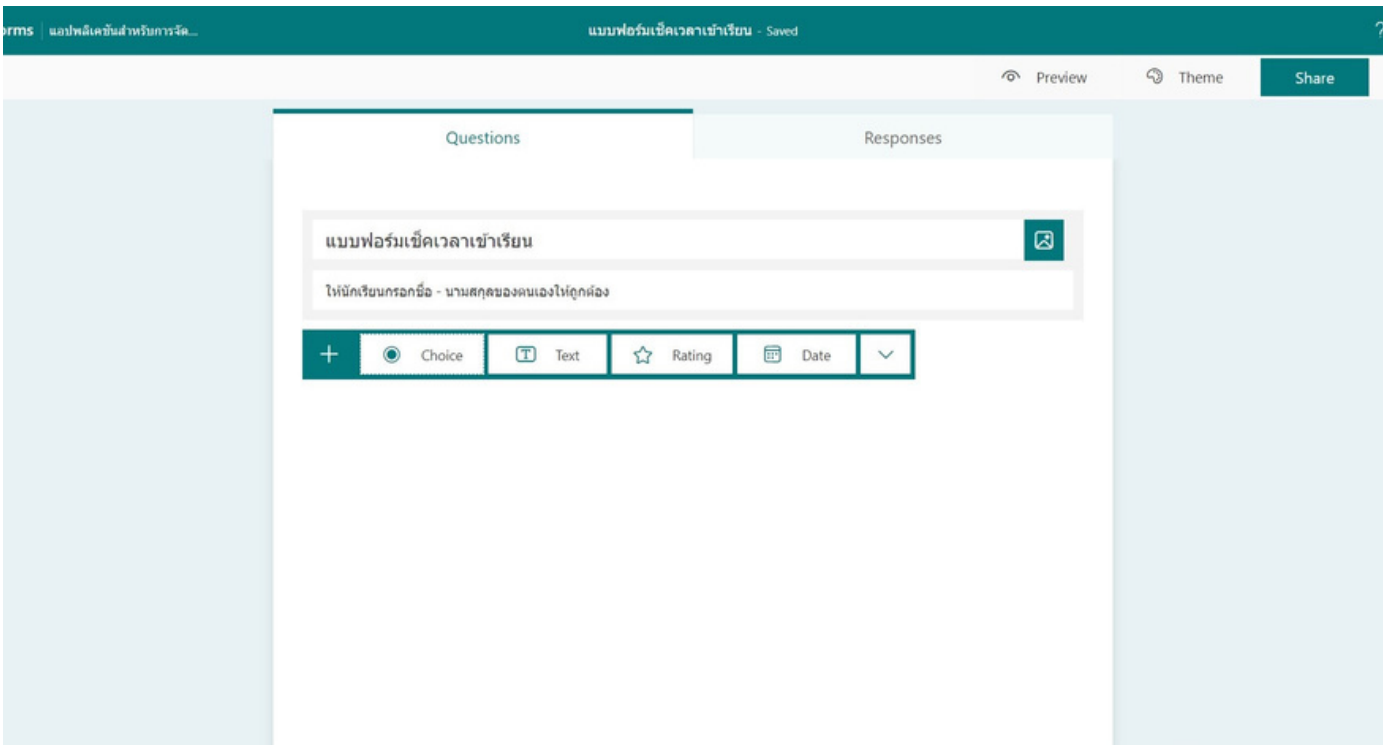
4. เมื่อคลิก New Form แล้วจะปรากฏแบบฟอร์ม ดังรูปภาพด้านล่างนี้



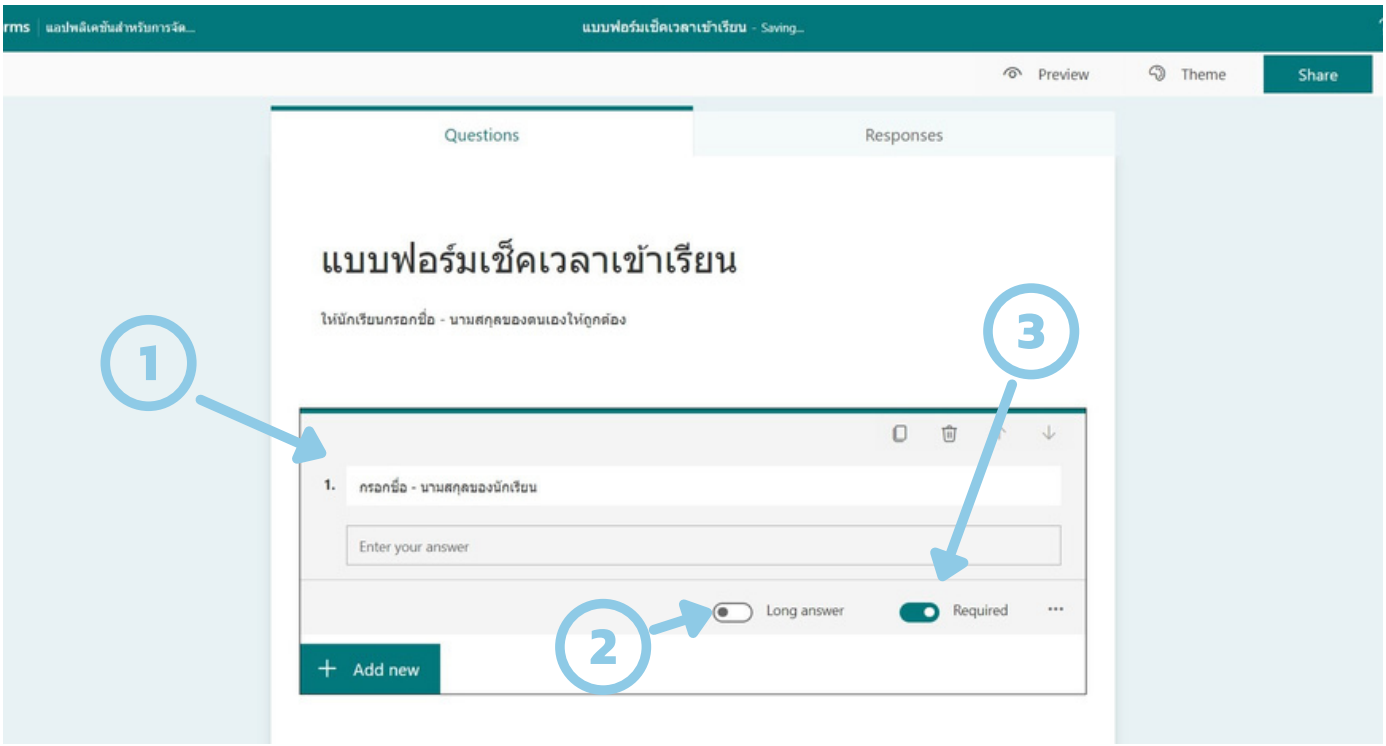
5. คลิกเข้าในแบบฟอร์มการเช็คเวลาเข้าเรียนแล้ว สามารถแก้ไขชื่อแบบฟอร์ม พร้อมใส่คำอธิบายเกี่ยวกับแบบฟอร์มนี้ได้อีกด้วย หากจะเพิ่มข้อคำถามถัดไปให้คลิก + Add new



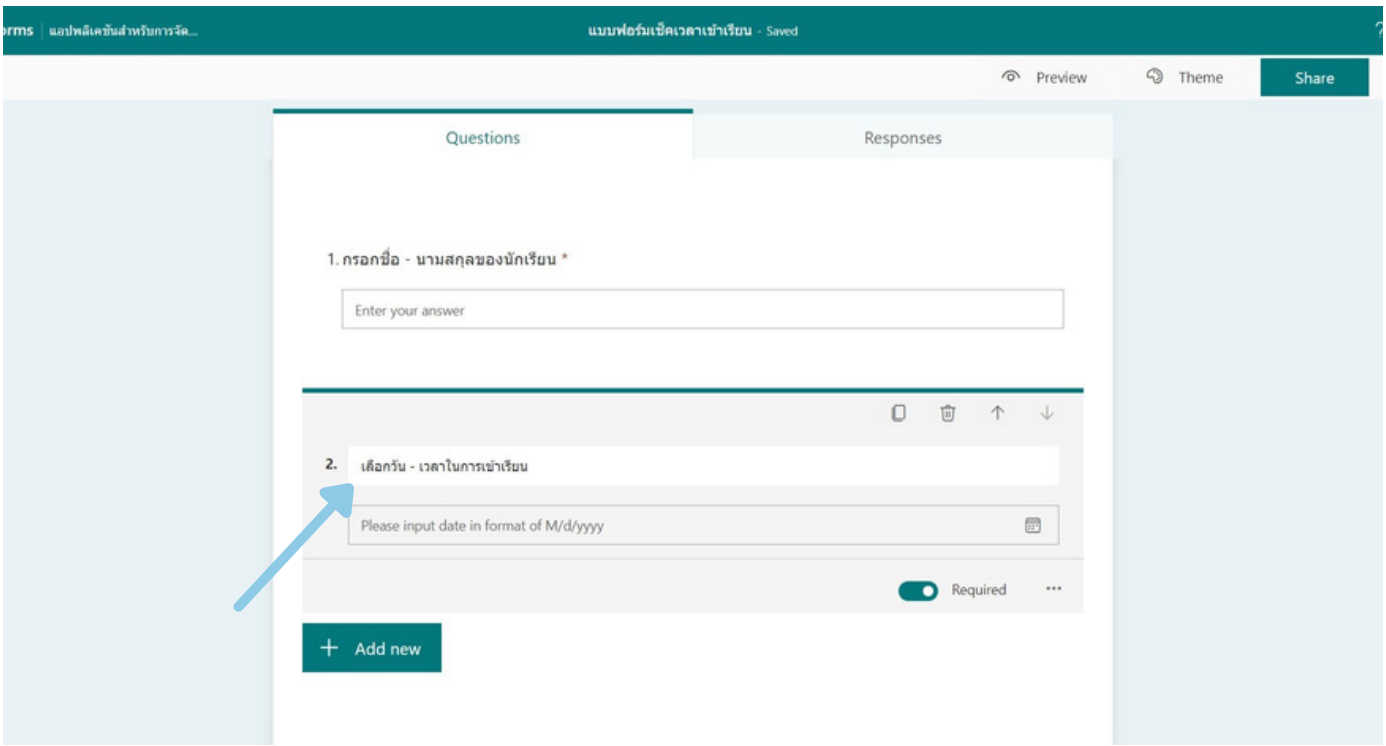
6. สามารถเลือกรูปแบบคำตอบได้หลากหลาย เช่น แบบตัวเลือก แบบเติมข้อความ เป็นต้น



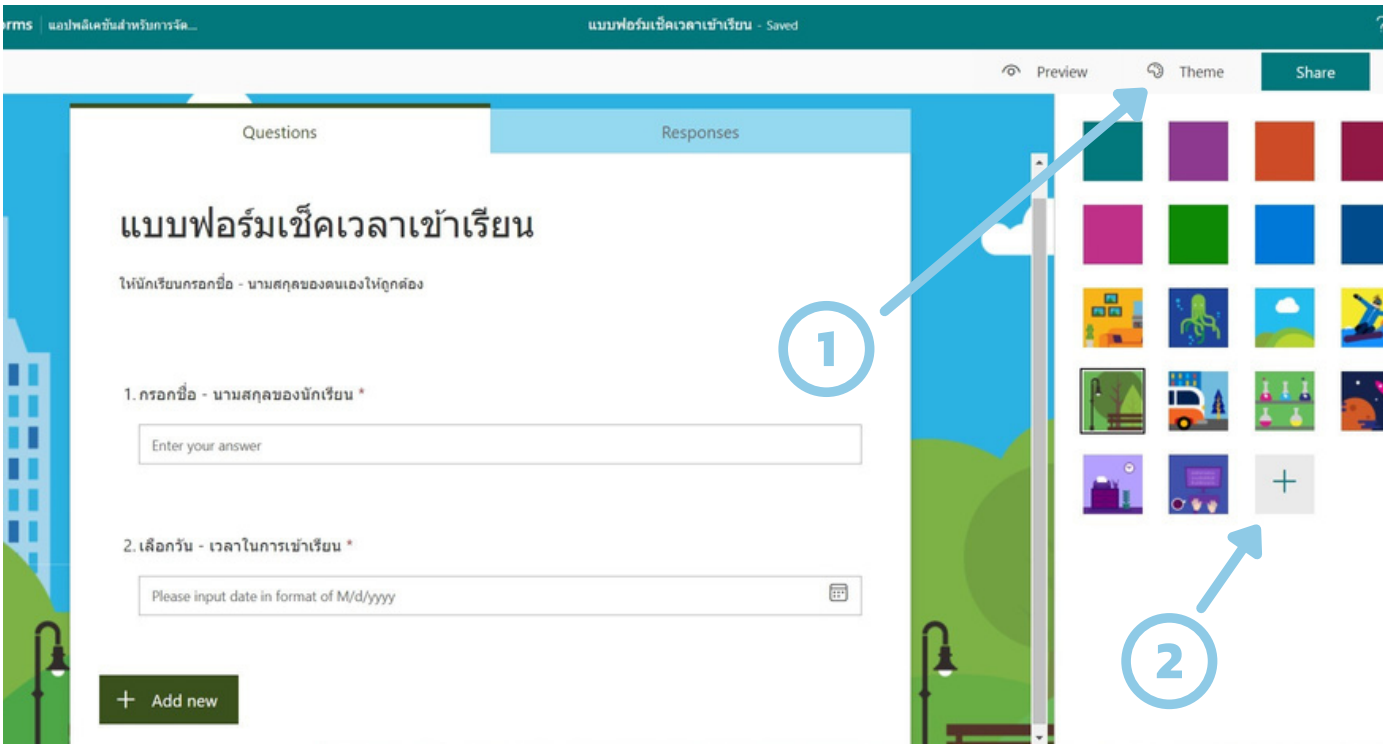
7. ใส่ข้อคำถามตามต้องการ และยังสามารถกำหนดความยาวของคำตอบได้อีกด้วย รวมถึงการตั้งค่าให้ผู้ตอบแบบฟอร์มจำเป็นที่จะต้องตอบ ไม่สามารถข้าม หรือกดส่งแบบฟอร์มได้



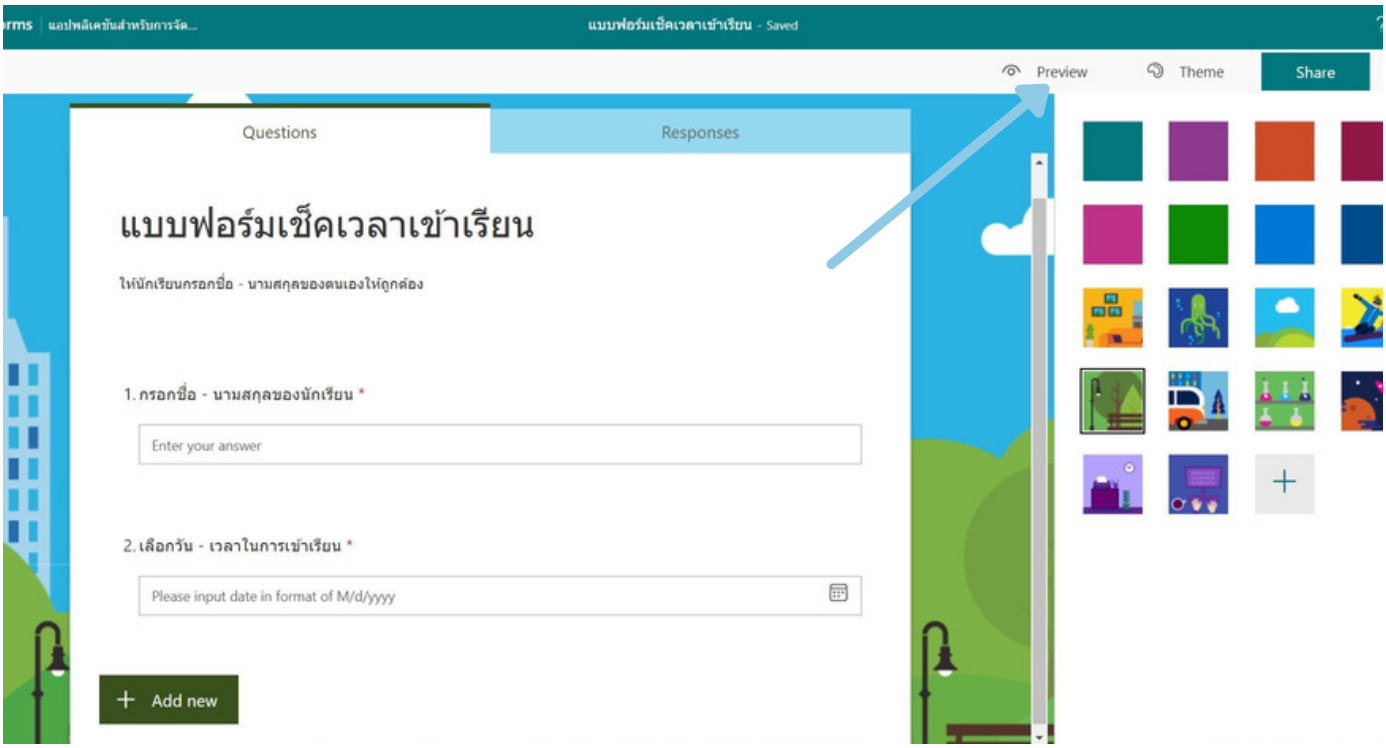
8. สามารถเลือกรูปแบบคำตอบได้หลากหลาย เช่น แบบตัวเลือก แบบเติมข้อความ เป็นต้น



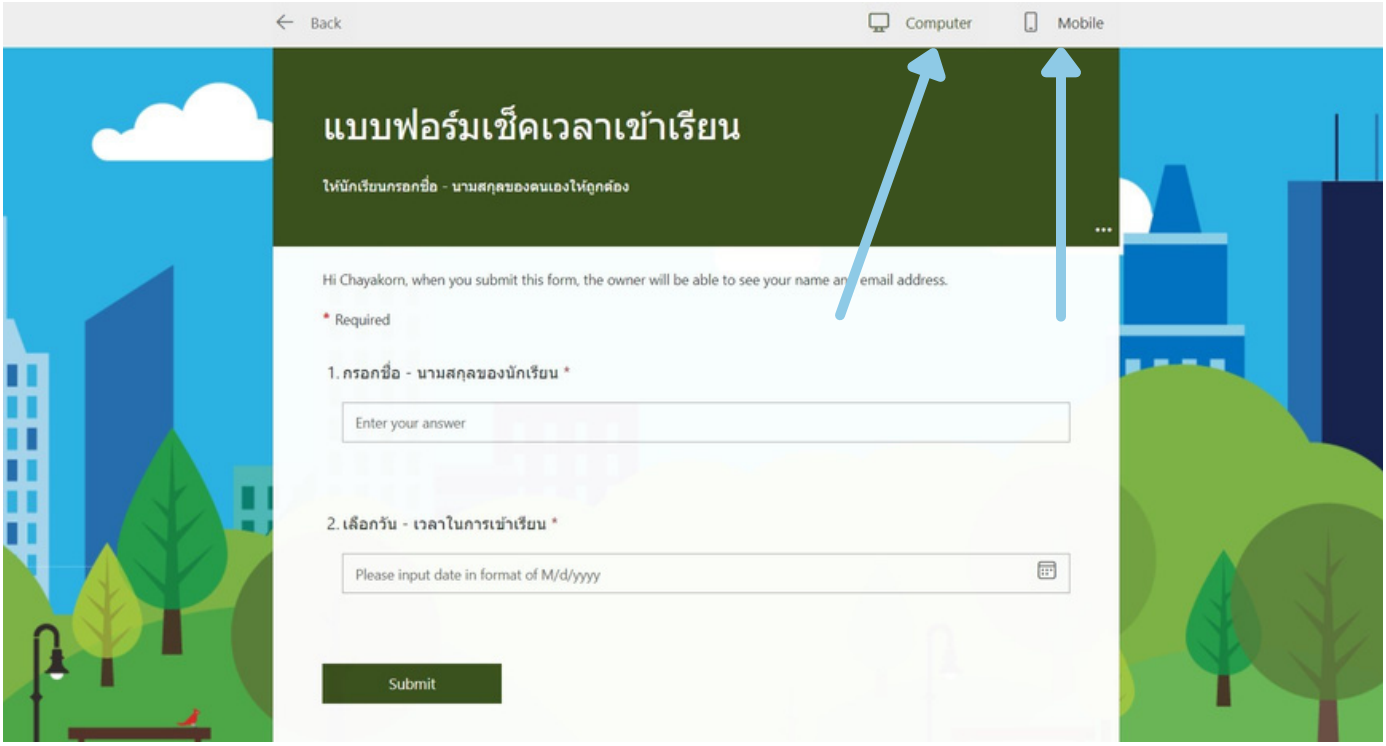
9. การเลือก Theme ของฟอร์มเราให้มีสีสันที่สวยงาม โดยคลิกไปที่ Theme จะแสดงหน้าต่างให้เลือกรูปภาพ และสามารถเลือกรูปภาพที่มีอยู่ในแบบฟอร์ม หรือจะคลิกที่ + เพิ่มอัพโหลดรูปภาพจากคอมพิวเตอร์ของคุณได้



10. การดูตัวอย่าง Preview ของแบบฟอร์มที่เราสร้างขึ้น ให้คลิกไปที่ Preview เพื่อแสดงตัวอย่างแบบฟอร์ม



11. จะปรากกฏ ตัวอย่างแบบฟอร์มที่เราสร้างขึ้น สามารถเลือกดูได้ทั้ง Computer และ Mobile

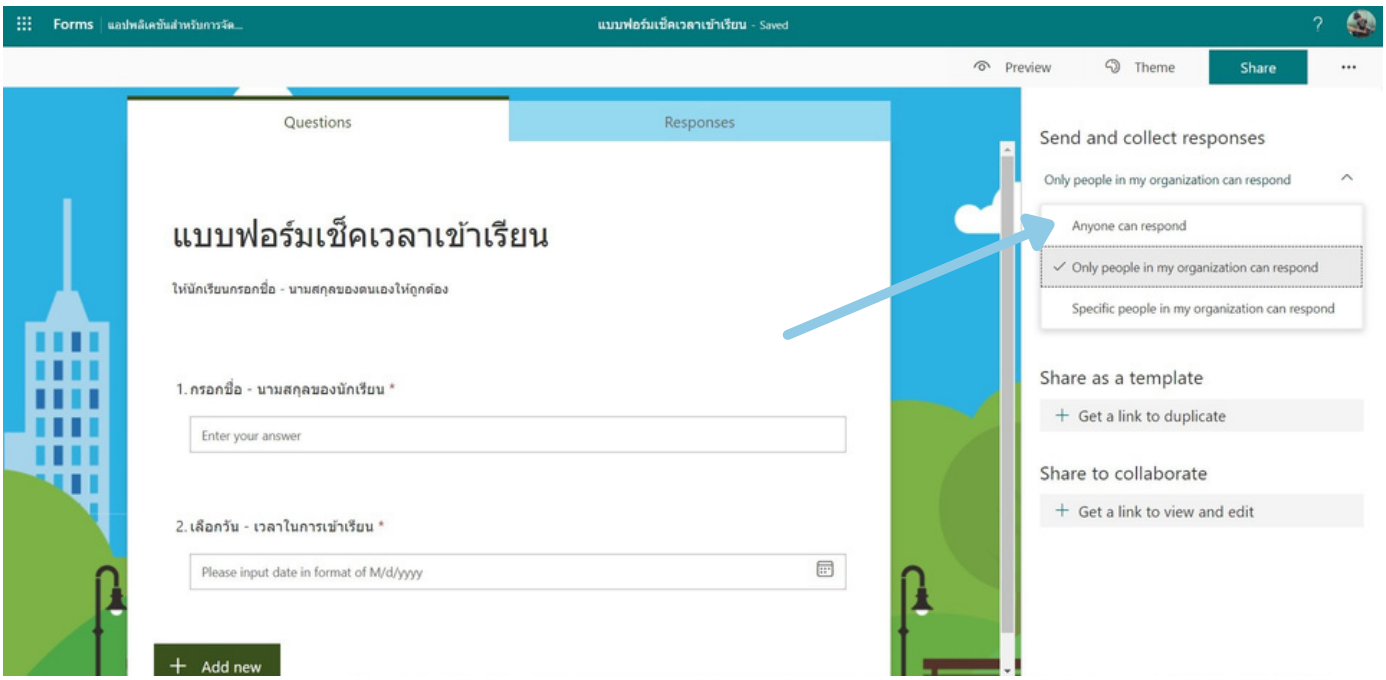


12. การตั้งค่าความเป็นส่วนตัวของ Link แบบฟอร์มของคุณ

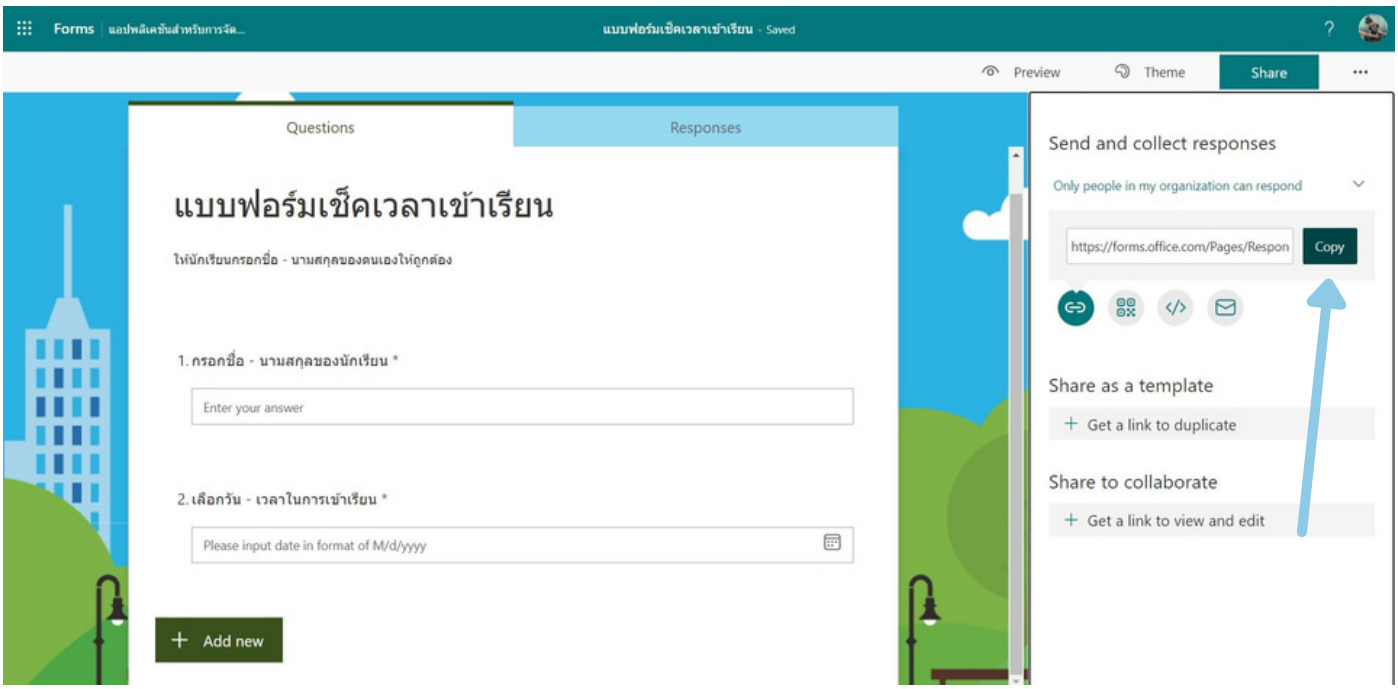
Anyone หมายถึง ทุกคนสามารถตอบกลับได้

Only people in my organization หมายถึง เฉพาะคนในองค์กรเท่านั้นที่สามารถตอบกลับได้

Specific people in my organization หมายถึง เฉพาะบุคคลที่ถูกระบุในองค์กรเท่านั้น



13. การแชร์ Link ฟอร์มของเราให้กับนักเรียนได้เช็คชื่อ และเวลาเข้าเรียนในรายคาบนั้น ๆ ให้คลิกที่ Copy แล้วนำไปวางในช่องแช็ตในทีมของเรา หรือแช็ตบนแอปพลิเคชันอื่น ๆ เพียงเท่านี้ ครูผู้สอนก็สามารถเช็คชื่อการเข้าเรียนของนักเรียนได้อย่างง่ายดาย



ครับก็จบไปเป็นที่เรียบร้อยแล้วนะครับสำหรับขั้นตอนการติดตั้ง และสมัครเข้าใช้งานแอปพลิเคชัน Microsoft Teams โดยที่มีฟีเจอร์ยอดฮิตติด Top Teams ที่ผมได้นำมาบอกเล่าสู่กันฟัง เป็นฟีเจอร์ที่คนส่วนใหญ่นิยมใช้งานกันในปัจจุบัน เนื่องจากมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอน การทำงาน หรืออะไรก็แล้วแต่นะครับ การที่เรารู้จักปรับตัวอยู่สม่ำเสมอจะทำให้ตัวเราเองนั้นมีภูมิคุ้มในการในตัวที่ดี และสามารถรับมือ หรือปรับเปลี่ยนไปตามสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นได้ และสามารถดำเนินชีวิตของเราต่อไปได้อย่างราบรื่น พร้อมทั้งมีทักษะและประสบการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ได้เรียนรู้ศึกษาและเข้าถึงการใช้งานต่าง ๆ บนแอปพลิเคชัน หรืออินเทอร์เน็ตได้อย่างถูกต้องเหมาะสม และที่สำคัญตัวคุณเองนั้นยังสามารถนำความรู้ที่ได้จากการศึกษาหรืออ่านจาก E-book หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่อง 24 Applications คู่มือสำหรับการสอนออนไลน์ ไปเผยแพร่ให้ความรู้แก่ผู้อื่นได้อีกด้วย สำหรับตัวผมเองนั้นวันนี้ก็ขอลาไปก่อน สวัสดีครับ ♥

แหล่งอ้างอิง

1. คู่มือการใช้งาน Microsoft Teams สำหรับการประชุมหรือจัดการเรียนการสอนออนไลน์.
สาขาวิชา ครุศาสตร์คอมพิวเตอร์ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
สืบค้นวันที่ 3 กุมภาพันธ์ 2564, จาก http://www.teched.rmutt.ac.th/wp-content/uploads/2020/03/Microsoft-Teams-by-Computer-Engineering.pdf

2. MICROSOFT TEAMS Document Guide2019. Computer Service Center and Supreme Distribution (Thailand) Co., Ltd. สืบค้นวันที่ 3 กุมภาพันธ์ 2564, จาก https://csc.kmitl.ac.th/cscweb-1/wp-content/uploads/2018/11/Teams-Guide2019.pdf

3. LDA World เฟื่องลดา (2020).Microsoft Teams คืออะไร? ทำอะไรได้บ้าง?
สืบค้นวันที่ 3 กุมภาพันธ์ 2564, จาก https://www.youtube.com/watch?v=6C40BYqhUJg&t=138s

4. Kulachet Lekprayura (2020).012 MS Teams Time Attendance (การเช็คชื่อเข้าเรียน)
สืบค้นวันที่ 3 กุมภาพันธ์ 2564, จาก https://youtu.be/_xeaFwSxSLY

5. Turnoff(2020).Microsoft Teams ตัวช่วยชั้นดีในการ Work At Home
สืนค้นวันที่ 23 กุมภาพันธ์ 2564, จาก https://alivearound.com/lifestyle/microsoft-teams

6. Vstecs.แนะนำ Microsoft Teams ซอฟต์แวร์การประชุมระดับองค์กรทำงานได้ 'ครบ จบ ที่เดียว'
สืบค้นวันที่ 23 กุมภาพันธ์ 2564, จาก http://www.vstecs.co.th/csp/microsoft-teams.html และ https://products.office.com/th-th/microsoft-teams/group-chat-software

NEARPOD

แอปพลิเคชันสำหรับการจัดการชั้นเรียนออนไลน์

หมวดที่ 3

สารบัญ

I. ก้าวสู่ยุคการศึกษา 4.0 ด้วย NEARPOD 387

II. ข้อจำกัดและความแตกต่างในแต่ละในแต่ละแพ็กเกจ 390

III. ความสามารถของ NEARPOD มีอะไรบ้าง? 392

การสร้างบทเรียนแบบ Real Time และ Livepaticipation 392

การสร้างบทเรียนแบบ Student-paced 392

การสร้างสื่อการสอนในชั้นเรียน 392

การสร้างกิจกรรมในชั้นเรียน 393

IV. ขั้นตอนการใช้งาน NEARPOD

การสมัครเข้าใช้งาน 394

V. แนะนำ MAIN 396

การสร้างชั้นเรียนแบบ Live Participation และแบบ Student-Placed 397

การเริ่มชั้นเรียนแบบ Live Participation และแบบ Student-Placed 398

VI. การสร้างสื่อการสอนในชั้นเรียน

Web Content 400

Slide 401

Nearpod 3D 402

VR fleid Trip 402

BBC Worldwide 403

Sways 403

Slideshow 404

สารบัญ

VI. การสร้างสื่อการสอนในชั้นเรียน

Video 404

Audio/PDF Viewer 406

VII. การสร้างกิจกรรมการสอนในชั้นเรียน

Poll 408

Open-Ended Question 409

Quiz 411

Flipgrid 412

Collaborate Board 414

Time To Climb 415

Matching Pairs 416

Draw It 416

Fill In The Blanks 417

Memory Test 417

VIII. แนะนำการสร้างสื่อการสอน และการสร้างกิจกรรมในชั้นเรียนที่เหมาะสมกับการสอนแบบ LIVE PARTICIPATION 418

IX. แนะนำการสร้างสื่อการสอนและการสร้างกิจกรรมในชั้นเรียนที่เหมาะสมกับการสอนแบบ STUDENT-PLACED 418

X. ตัวอย่างชั้นเรียนจากมุมมองของนักเรียน 419

XI. BENEFITS OF NEARPOD 420

NEARPOD

เว็บไซต์สำหรับการสอนออนไลน์

ก้าวสู่ยุคการศึกษา 4.0 ด้วย NEARPOD

ในเว็บไซต์ของ Nearpod.com ทีมผู้พัฒนา Nearpod ได้เขียนไว้ว่า “We believe teaching is the most important job in the world” หรือก็คือทางทีมพัฒนา Nearpod นั้น พวกเขาได้เชื่อว่าการสอนคืองานที่สำคัญที่สุดในโลก คงเนื่องด้วยจากความเชื่อนี้จึงทำให้ได้เกิดพัฒนา Nearpod ขึ้นมาให้พวกเราได้ใช้งานกันอยู่ทุกวันนี้



แต่เดิมนั้นทีมพัฒนา Nearpod ซึ่งในที่นี้จะเรียกแทนว่า “พวกเขา” พวกเขานั้นเริ่มจากในโกดังเล็ก ๆ ในเมืองฮาลเลเดล ที่รัฐฟลอริด้า และหลังจากนั้น Nearpod ก็ได้ถือกำเนิดขึ้นมา โดยปัจจุบันมี Emiloano Abramzon , Guido Kovalaskys และ Felipe Sommer เป็น Co-Founder



Emiloano Abramzon



Guido Kovalaskys



Felipe Sommer

ยุคสมัยเปลี่ยน อะไร ๆ ก็เปลี่ยนไป อย่างเช่น การใช้โทรศัพท์มือถือหรือสมาร์ตโฟน ซึ่งเริ่มเป็นที่นิยมในปี 2012 มากขึ้น คุณครูในสมัยนั้นก็เล็งเห็นว่าการใช้งานเว็บ Nearpod ในการศึกษาหรือการจัดการการเรียนการสอนนั้นอำนวยความสะดวกให้อยู่มากโขเลยทีเดียว จึงเริ่มหันมาใช้งาน Nearpod ในการจัดการชั้นเรียนมากขึ้น ซึ่งมันสะดวกมาก ๆ เพราะนักเรียนสามารถเข้ามาดูบทเรียนผ่านทางสมาร์ตโฟนได้เลย ไม่ว่านักเรียนจะอยู่ที่ไหนก็สามารถเข้ามาเรียนรู้ได้ด้วยตนเองและ Nearpod ก็ยังสามารถทำงานแบบเรียลไทม์ได้อีกด้วย ซึ่งการใช้งาน Nearpod ถือได้ว่าเป็นประโยชน์ต่อวงการการศึกษาอย่างยิ่งและประสบความสำเร็จอย่างมาก ต่อมาในปี 2017 พวกเขาเล็งเห็นถึงอนาคตของการศึกษาและโอกาสที่จะพัฒนาระบบให้ก้าวไปไกลได้กว่า พวกเขาจึงได้ทุ่มเงินทุนกว่า 21 ล้านเหรียญดอลลาร์สหรัฐ ซึ่งตีเป็นเงินไทยก็ราว ๆ 631 กว่าล้านบาท (ประมาณราคา ณ วันที่ 5 ก.พ. 2564) เพื่อจ้างทีมนักการศึกษาและวิศวกรมาสร้างแพลตฟอร์มให้เหมาะสมทันสมัย และง่ายต่อการใช้งานทั้งในแบบของครูผู้สอนและนักเรียน



เป็นการลงทุนที่คุ้มค่าที่สุด เพราะหลังจากที่ได้ลงทุนพัฒนาแพลตฟอร์มไปกว่า 21 ล้านเหรียญดอลลาร์นั้น ในปี 2019 ทาง Nearpod และ Flocabulary ก็ได้มีการร่วมมือกัน เพื่อให้การศึกษานั้นสามารถเข้าถึงและมีความหลากหลายเหมาะกับนักเรียนนับล้านทั่วโลก (บริษัท Flocabulary เป็นบริษัทสร้างเพลงฮิปฮอปเพื่อการศึกษา วิดีโอ และสื่อการเรียนรู้เพิ่มเติม)

และพวกเขายังได้รับการสนับสนุนจากสถาบันดังนี้อีกด้วย

INSIGHT VENTURE PARTNERS
Reach Capital
KRILLION VENTURES
STORM VENTU
Stanford University StartX
GSV
KNIGHT FOUNDATION
AG MIAMI.CO

ข้อจำกัดและความแตกต่างในแต่ละแพ็กเกจ

เป็นแพลตฟอร์มที่เหมาะแก่การเรียนการสอนในยุคการศึกษา 4.0 เลยใช่ไหมล่ะ ? แต่ Nearpod นั้นก็เป็นธุรกิจอย่างหนึ่ง ซึ่งทาง Nearpod เองก็มีแพ็กเกจให้เลือกหลากหลายถึง 4 ระดับ silver gold platinum และ platinum plus ซึ่งมีความแตกต่างกันดังตารางนี้

	Silver	Gold	Platinum	Platinum Plus
ราคาต่อปี	Free	120 $	349 $	Contact Nearpod
พื้นที่การจัดเก็บในการสร้างและดาวน์โหลดบทเรียนและวิดีโอ รวมไปถึงการอัปโหลดสไลด์พาวเวอร์พอยต์หรือวิดีโอจากยูทูป	100MB	1GB	5GB	Unlimited
สร้างและปลดล็อกการแก้ไขได้มากกว่าด้วย Google Slide Add-On	ไม่มี	มี	มี	มี
มีบทเรียนตอบโต้ที่สร้างไว้ล่วงหน้าได้มากกว่า 7,500 บทเรียน รวมถึงการเข้าถึงวิดีโอ กิจกรรมต่างๆ เพื่อการสร้างบทเรียนที่รวดเร็วยิ่งขึ้น	ตามที่พื้นที่ที่มี	ตามที่พื้นที่ที่มี	ตามที่พื้นที่ที่มี	Unlimited

ข้อจำกัดและความแตกต่างในแต่ละแพ็กเกจ

	Silver	Gold	Platinum	Platinum Plus
นักเรียนต่อ 1 เซค	40 คน	75 คน	90 คน	150-250 คน
คุณภาพการเรียนการสอนแบบดิจิทัล	live,Student-Place, Front of class เข้าถึงสอนแบบ Realtime ใช้ code,Link,Google classroom, Microsoft Team เข้าบทเรียน เข้าถึงรายงาน Post-session เปิดบทเรียนด้วย Zoom ได้ Live White board	live,Student-Place, Front of class เข้าถึงสอนแบบ Realtime ใช้ code,Link,Google classroom, Microsoft Team เข้าบทเรียน เข้าถึงรายงาน Post-session เปิดบทเรียนด้วย Zoom ได้ Live White board สามารถ Live sessions ได้พร้อมกัน	live,Student-Place, Front of class เข้าถึงสอนแบบ Realtime ใช้ code,Link,Google classroom, Microsoft Team เข้าบทเรียน เข้าถึงรายงาน Post-session เปิดบทเรียนด้วย Zoom ได้ Live White boardสามารถ Live sessions ได้พร้อมกัน มีโน้ตของนักเรียน	live,Student-Place, Front of class เข้าถึงสอนแบบ Realtime ใช้ code,Link,Google classroom, Microsoft Team เข้าบทเรียน เข้าถึงรายงาน Post-session เปิดบทเรียนด้วย Zoom ได้ Live White board สามารถ Live sessions ได้พร้อมกัน มีโน้ตของนักเรียน LMS ครูสามารถ Live อธิบายประกอบได้

ความสามารถของ NEARPOD มีอะไรบ้าง ?

จากแพ็กเกจที่หลากหลายนั้นเราสามารถเลือกให้เหมาะสมกับการใช้งานของเราได้ มาดูที่ความสามารถของ Nearpod กันบ้างดีกว่า ว่าเจ้าเว็บไซต์ตัวนี้เนี่ย สามารถสร้างและผลิตอะไรออกมาได้บ้าง และครอบคลุมถึงการสอนอะไรที่เราจะสามารถหยิบมาใช้ได้บ้าง

การเลือกใช้บทเรียนสำเร็จรูปที่มีคนเคยสร้างไว้แล้วหรือเลือกสร้างบทเรียนได้ด้วยตนเอง

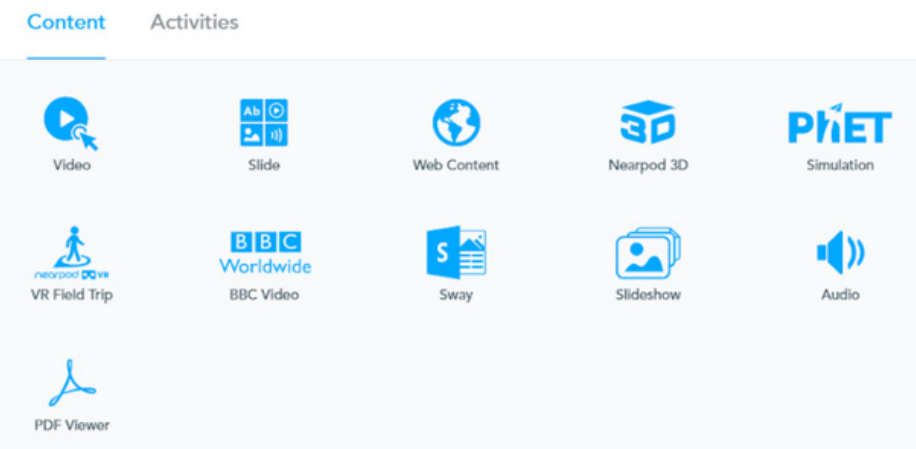
1. การสร้างบทเรียนแบบ REAL TIME และ LIVE PARTICIPATION

ผู้เรียนและผู้สอนจะเข้าสู่บทเรียนพร้อมกัน โดยผู้สอนจะส่งรหัสเข้าห้องเรียนให้ผู้เรียนแล้วให้ผู้เรียนกรอกรหัสเข้าสู่ห้องเรียน การเรียนโดยใช้ฟังก์ชันนี้จะเป็นการเรียนแบบเรียลไทม์ ผู้สอนและผู้เรียนจะเห็นกันแบบเรียลไทม์ทั้งการผลการทำข้อสอบทุกรูปแบบในห้องเรียน

2. การสร้างบทเรียนแบบ STUDENT-PACED

การเรียนด้วยบทเรียนแบบ Student - paced ก็เหมือนผู้สอนลงบทเรียนไว้ให้ผู้เรียนแต่ละบทเรียนตามลำดับที่ผู้สอนจัดไว้ แล้วให้ผู้เรียนสามารถเข้าไปดูบทเรียนได้ในวันและเวลาที่ผู้สอนได้กำหนดเอาไว้ ในการเรียนแบบนี้จะไม่สามารถดูผลการทำข้อสอบได้แบบเรียลไทม์

3. การสร้างสื่อการสอนในชั้นเรียน

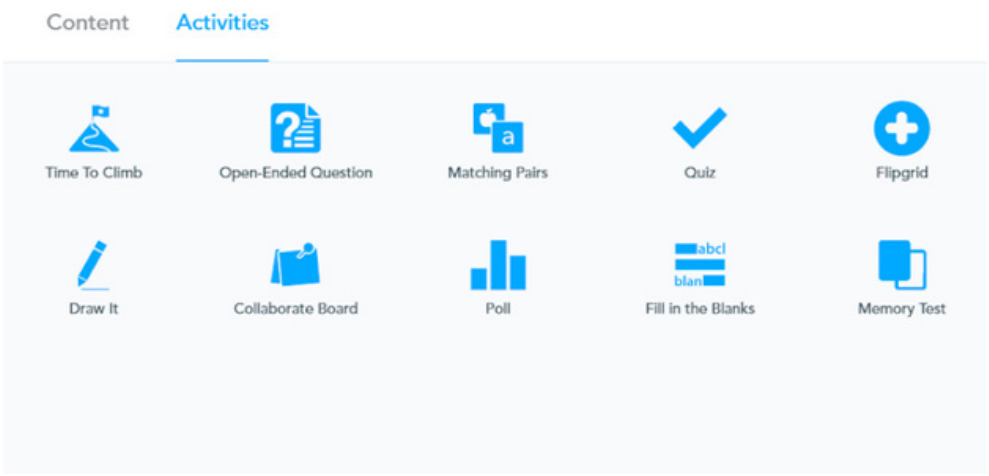


3. การสร้างสื่อการสอนในชั้นเรียน

สามารถใส่เนื้อหาหรือสร้างสื่อการสอนได้ในบทเรียนที่เราต้องการจะสร้าง โดยสามารถใส่หรือสร้างเนื้อหาและสื่อได้ดังนี้

- Web content สามารถนำเนื้อหาจากเว็บไซต์อื่น ๆ ที่เราต้องการมาใส่ได้โดยการนำ Link มาวางและเนื้อหาในเว็บไซต์ก็จะปรากฏบนงานของเราอัตโนมัติ
- Slide สร้าง Slide ที่มีข้อความ วิดีโอ รูปภาพ และภาพ GIF
- Nearpod 3D การนำภาพ 3D จากใน Library ของ Nearpod มาใส่
- Video การอัปโหลด Video จาก Library ของ Nearpod จากใน Youtube และสามารถอัปโหลดวิดีโอขึ้นมาได้ด้วย
- VR fleid Trip การนำภาพ VR ที่มีอยู่ใน Library ของ Nearpod มาใส่ในบทเรียน
- Simulation การจำลอง Simulations ที่มีอยู่ใน Library ของ Nearpod
- BBC Worldwide การนำคลิปวิดีโอของ BBC ที่มีอยู่ใน Library ของ Nearpod มาใส่ในบทเรียน
- Sway สามารถสร้างหรือนำเนื้อหาสำเร็จใน Microsoft Sway มาใส่ได้
- Slideshow สามารถสร้าง Slide Show ในบทเรียนได้
- Audio/ PDF Viewer สามารถอัปโหลดไฟล์ Mp3 WAV PDF OGG PPT PNG หรือเลือกจาก Google Drive , Dropbox , OneDrive มาใส่ในบทเรียนได้

4. การสร้างกิจกรรมในชั้นเรียน



สามารถใส่กิจกรรมของชั้นเรียนในบทเรียนที่เราต้องการจะสร้าง โดยสามารถใส่หรือสร้างกิจกรรมได้ดังนี้

- time to climb เป็นการให้ตอบคำถามไปเรื่อย ๆ จนถึงเส้นชัย มีรูปแบบคล้าย Kahoot มีรูปแบบสำเร็จไว้แล้วสามารถเลือกและนำมาปรับใช้ได้เช่นกัน
- Poll การสร้างแบบสำรวจ สามารถส่งรูปภาพ เสียง วิดีโอ PDF หรือสามารถอัดเสียงลงไปใหม่ได้เลย และสามารถตั้งค่าให้นักเรียนเลือกหลายคำตอบ

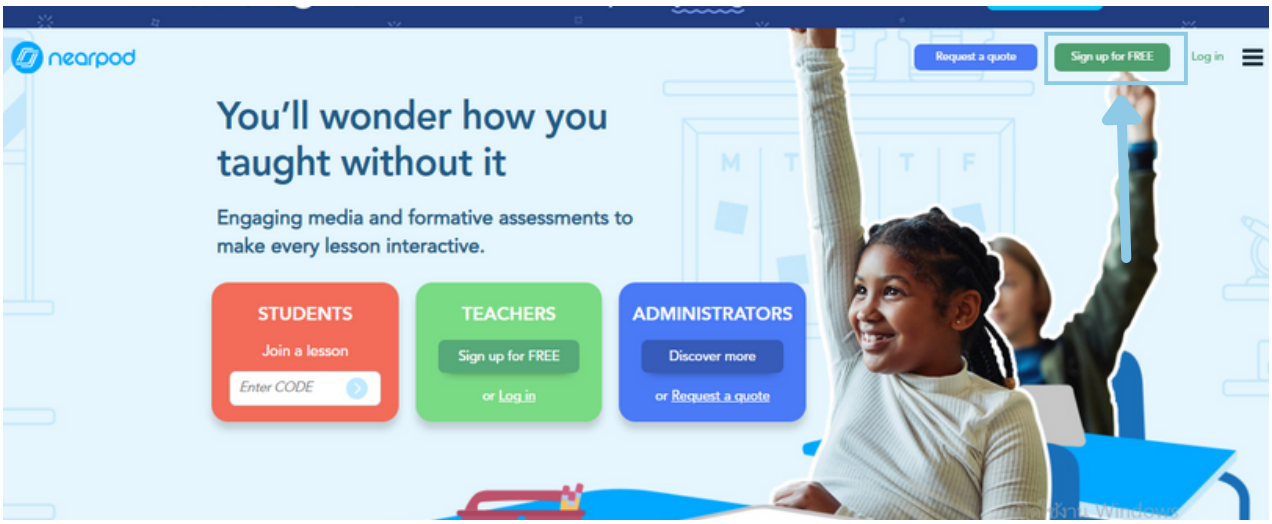
4. การสร้างกิจกรรมในชั้นเรียน

- Open-Ended Question สามารถตั้งเวลาคำถามได้ ใส่รูปภาพ เสียง วิดีโอ PDF หรือสามารถอัดเสียงลงไปใหม่ได้เลย และมีการตั้งค่าเปิดให้นักเรียนสามารถอัดเสียงได้อีกด้วย
- Matching Pairs สามารถสร้างแผ่นป้ายให้จับคู่ ตั้งเวลาได้ มีรูปแบบสำเร็จไว้แล้วสามารถเลือกและนำมาปรับใช้ได้เช่นกัน
- Quiz การสร้างก็จะเป็นการสร้างคำถามให้ตอบเป็นทีละข้อ สามารถเพิ่มรูปภาพ เสียง วิดีโอ PDF หรือสามารถอัดเสียงลงไปใหม่ได้เลย สามารถตั้งค่าเวลาของคำถามได้เช่นกัน
- Flipgrid คือการให้ผู้เรียนสามารถอัปโหลดวิดีโอที่ตัดไว้สั้น ๆ และแชร์กับผู้สอนได้ในชั้นเรียน
- Draw It สามารถอัปโหลดไฟล์ PNG JPG PDF ขึ้นมาให้ผู้เรียนได้ใช้การเขียนหรือวาดได้ และสามารถใช้การพิมพ์ได้เช่นกัน
- Collaborate Board สามารถสร้างเพื่อให้ผู้เรียนได้แชร์สิ่งที่พวกเขาเขียนและรูปภาพกับชั้นเรียนได้แบบเรียลไทม์ มีสไลด์ได้ให้ได้เลือกใช้
- Fill in the Blanks สามารถสร้างข้อความหรือ Paragraph ยาว ๆ แล้วให้เลือกประโยคออกเพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำไปเติมในช่องว่างเองได้ มี Text style ให้เลือกด้วย
- Memory Test สร้างแผ่นป้ายให้ผู้เรียนเปิดให้ป้ายสอดคล้องกัน สามารถตั้งค่า Text Style และใส่รูปได้ด้วย

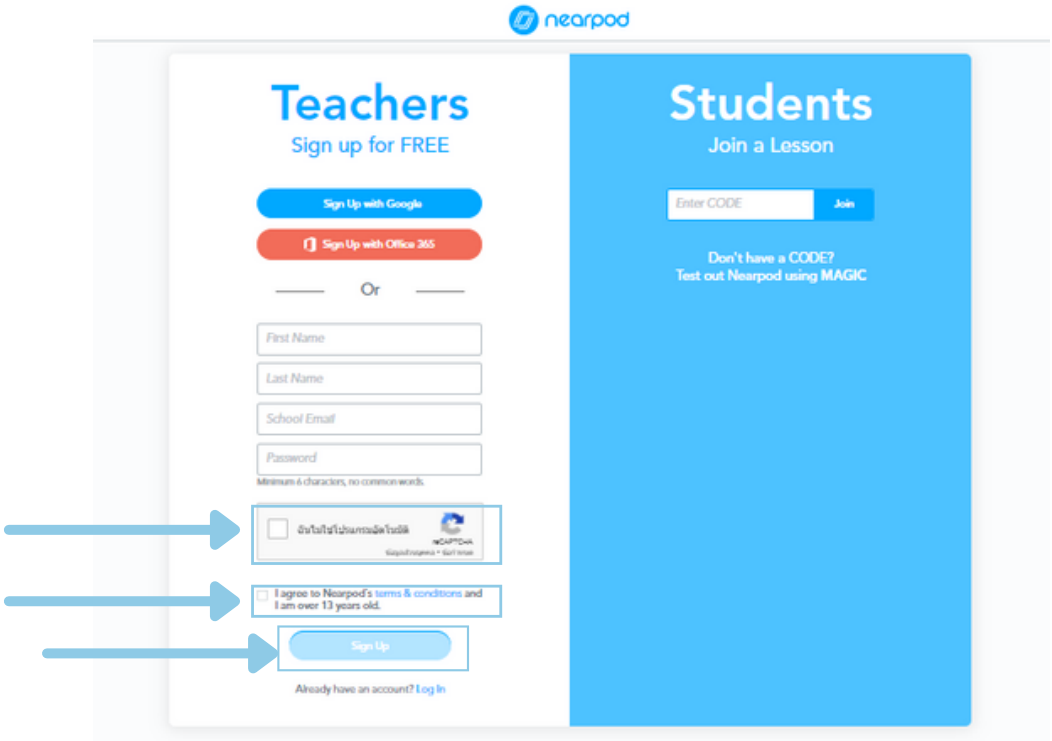
ขั้นตอนการใช้งาน NEARPOD

การสมัครเข้าใช้งาน

1. ให้ผู้ใช้เข้าเว็บไซต์ www.nearpod.com แล้วกดที่คำว่า Sign up for FREE เพื่อสมัครเข้าใช้งาน



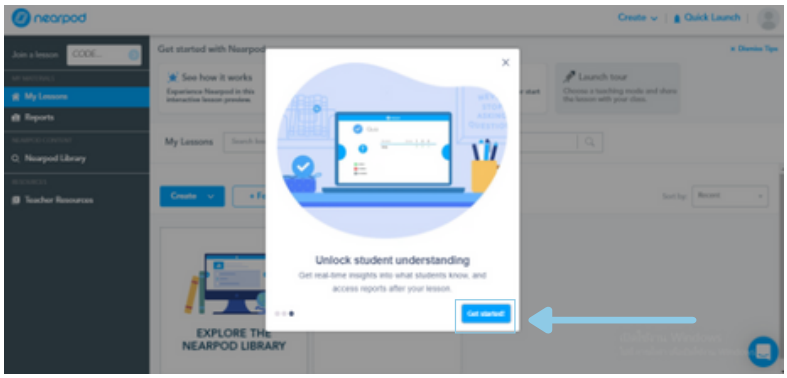
2. ครูผู้ใช้สามารถเลือกได้ว่าจะสมัครผ่าน Google / Office 365 / School Email หากเลือกใช้ School Email ให้กรอก ชื่อ - นามสกุล ใส่อีเมล ตั้งรหัสผ่าน เมื่อใส่ครบแล้วให้กดยืนยันไม่ใช่โปรแกรมอัตโนมัติ และกดยินยอมข้อตกลงที่วงไว้ ซึ่งเราสามารถกดเข้าไปอ่านข้อตกลงได้ตรงประโยคที่เป็นตัวอักษรสีฟ้า เมื่อกรอกข้อมูลเสร็จเรียบร้อยให้กด Sign Up ที่ลูกศรชี้ไว้



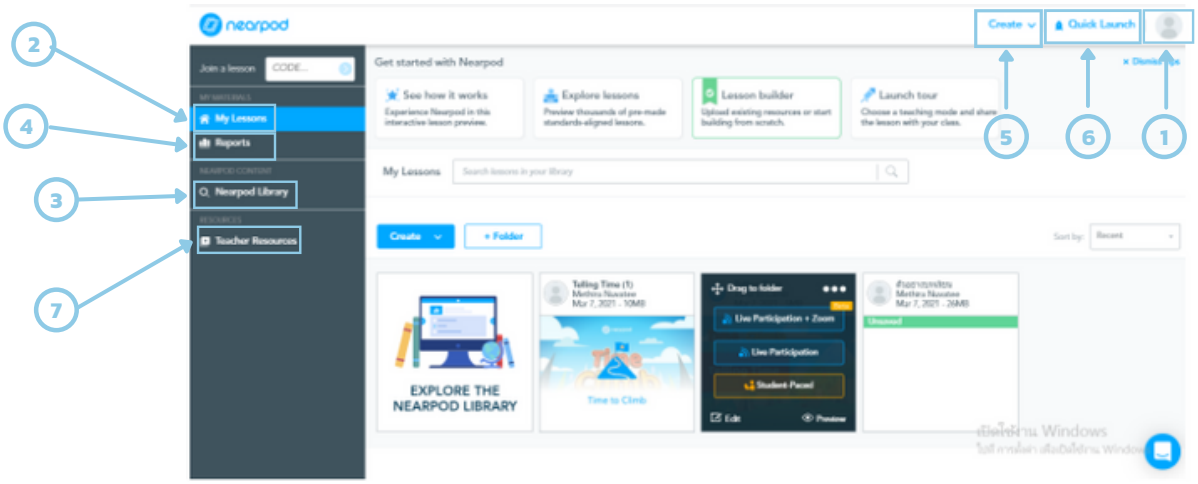
3. หลังจากเราสมัครใช้งานได้เรียบร้อยแล้ว เขาก็จะให้เราเลือกบทบาทของตนเองในบัญชีผู้ใช้นั้น ซึ่งมี Teacher / Instructional Coach / Library Media Specialist / Student / Purchasing Secretary / School Administrator / District Adminstrator / Parent or Homeschool / Other School Employee ให้ครูผู้ใช้กดเลือก Teacher แล้วจึงกด Done



4. เมื่อกดเลือกเสร็จเว็บก็จะขึ้นคำแนะนำให้แบบนี้ เราสามารถกด Get Start ได้เลย



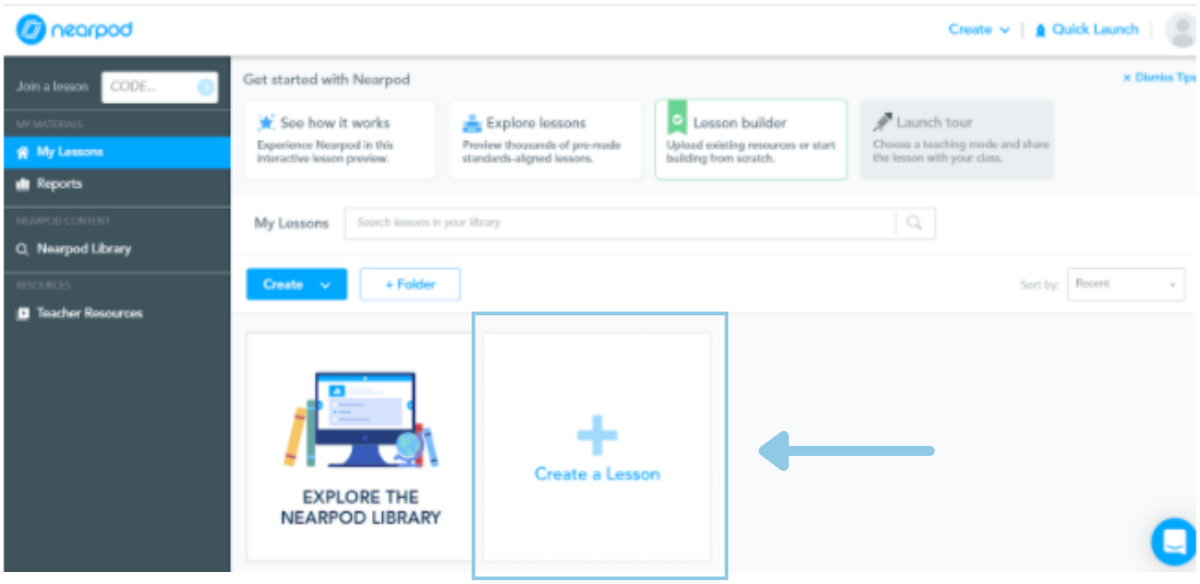
แนะนำ MAIN



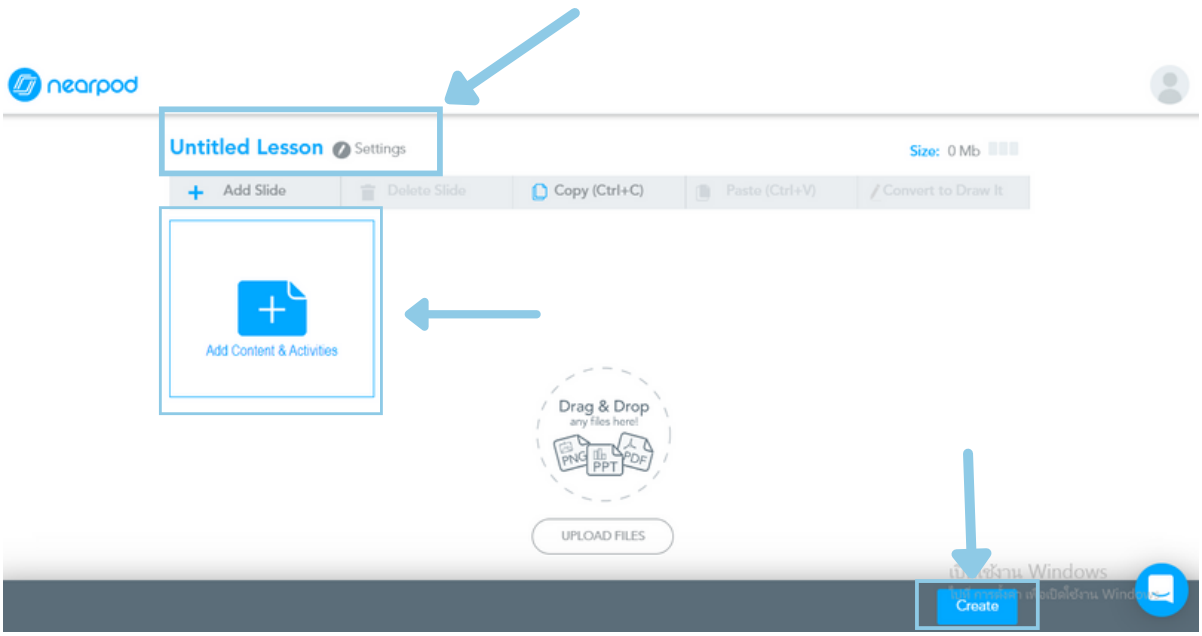
1. Profile รายละเอียดข้อมูลส่วนตัวของเรา
2. My lesson คือคลังบทเรียนของเราซึ่งเราสามารถบันทึกมาจาก Nearpod Lesson หรือสามารถสร้างบทเรียนของเราขึ้นมาเองก็ได้เช่นกัน
3. Nearpod Lesson คือคลังบทเรียนสำเร็จรูปที่มีอยู่ใน Nearpod
4. Report คือการเข้าดูผลการเข้าร่วมของนักเรียน เช่น ผลจากการทำแบบทดสอบ
5. Create คือทางลัดของการสร้างบทเรียน การสร้างกิจกรรมในวิดีโอ และการสร้างบทเรียนใน Google Slide
6. Quick Launch คือ คือการเริ่มกิจกรรมโดยที่ไม่ต้องใช้บทเรียน สามารถสร้างกิจกรรมได้อย่างรวดเร็ว การสร้าง Open Ended Question , Draw It , Timer , Collaborate Board และสามารถแชร์ให้กับนักเรียนได้ทันที
7. Teacher Resources สามารถเข้าไปหาความรู้เพิ่มเติมและวิธีการใช้งาน Nearpod ได้

การสร้างชั้นเรียนแบบ LIVE PARTICIPATION และแบบ STUDENT-PLACED

1. การสร้างบทเรียนให้กดไปที่ Create a Lession

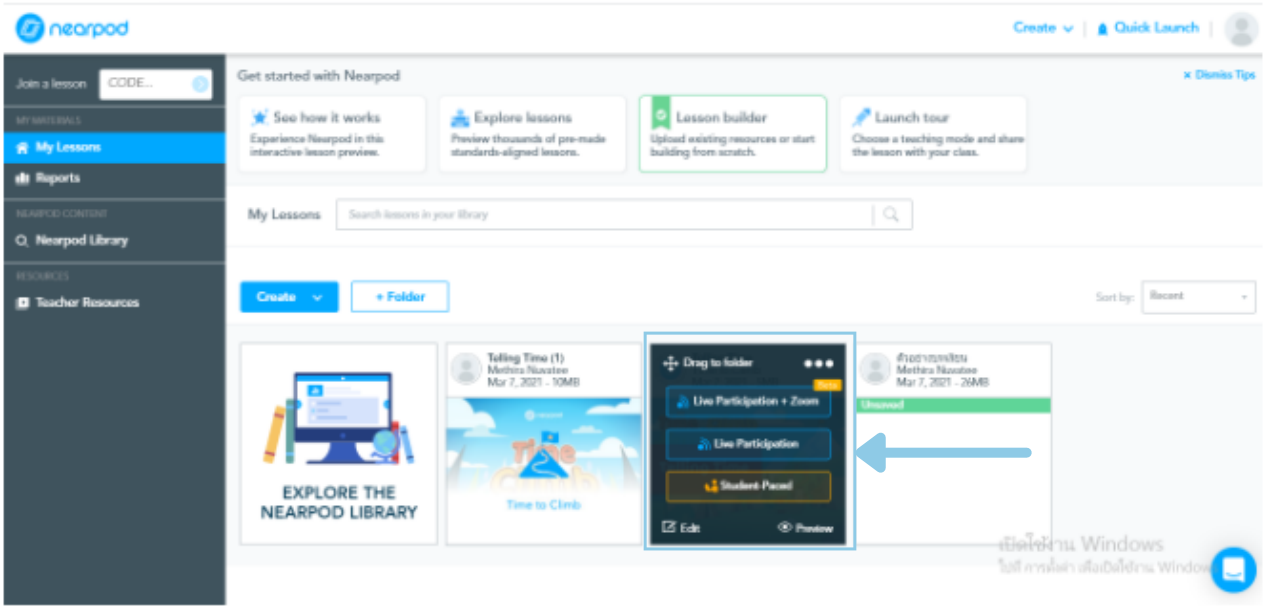


2. ตั้งชื่อบทเรียนในวงกลมให้เรียบร้อย แล้วหลังจากนั้นก็เพิ่มสื่อลงไปในบทเรียนได้เลย เมื่อเพิ่มสื่อเสร็จเรียบร้อยจึงกด Create ที่ลูกศรชี้ไว้

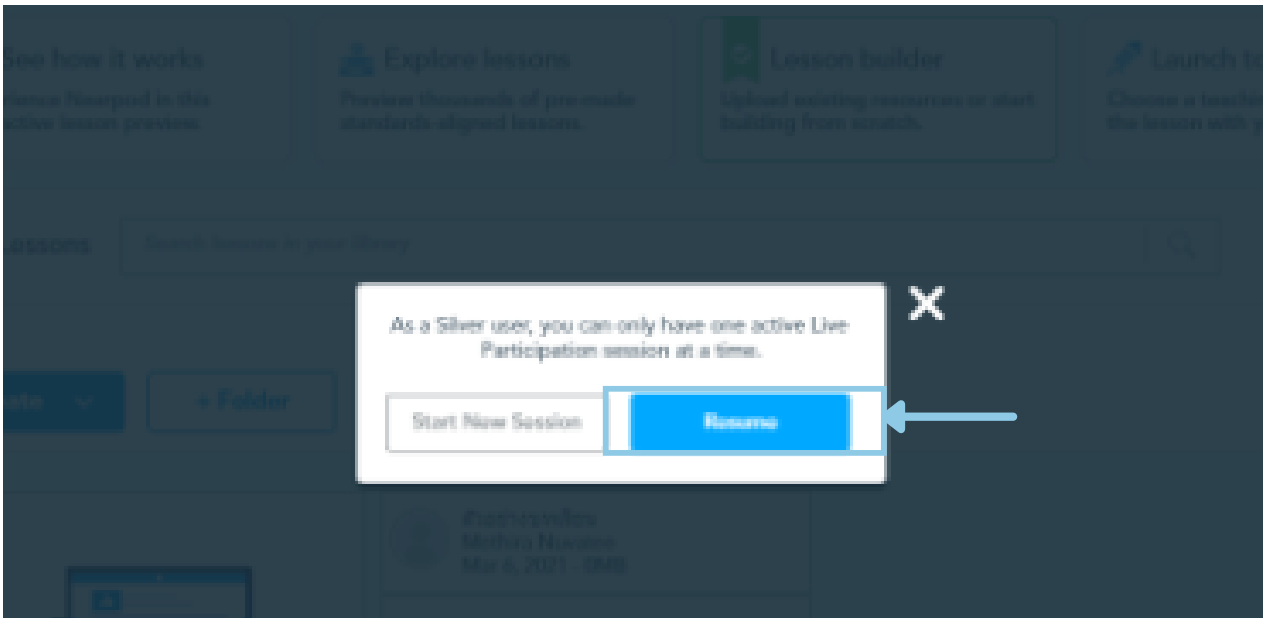


การเริ่มชั้นเรียนแบบ LIVE PARTICIPATION และแบบ STUDENT-PLACED

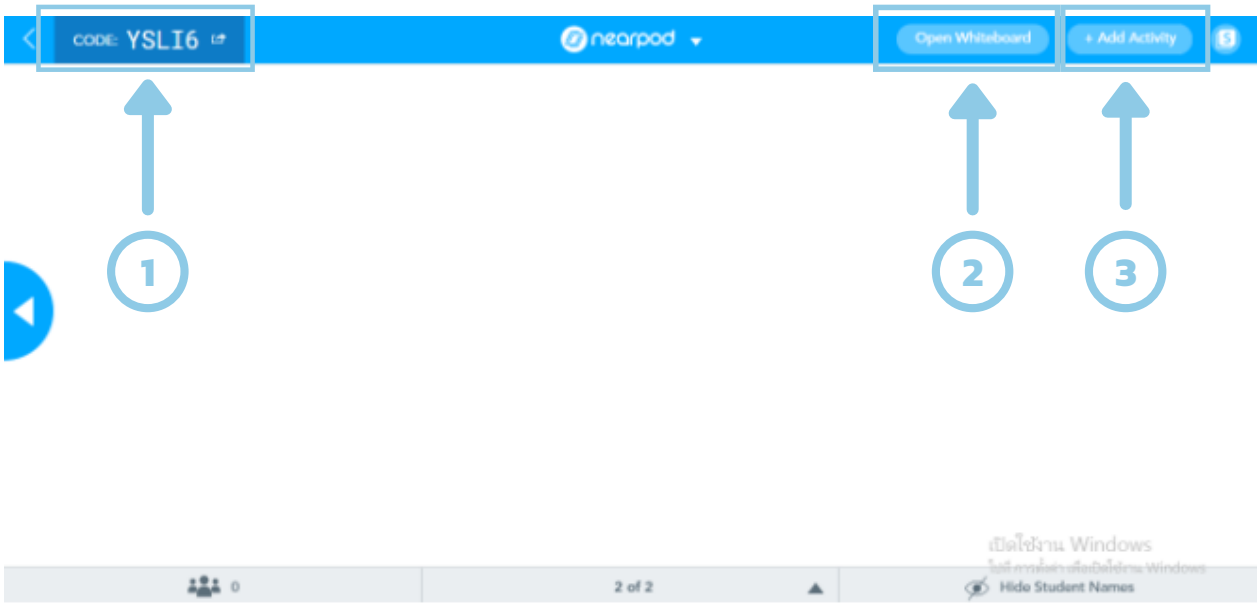
การเริ่มชั้นเรียนแบบ Live Participation หรือ Student Placed นั้นเราจะต้องมีบทเรียนที่เราสร้างไว้เรียบร้อยแล้ว หรือเราสามารถไปนำบทเรียนสำเร็จรูปที่มีอยู่แล้วใน Nearpod Library ให้เลื่อนเมาส์ไปที่บทเรียนของเราก็จะขึ้นให้เราสามารถเลือกได้ว่าจะเริ่มบทเรียนแบบ Live session หรือจะเริ่มบทเรียนแบบ Student-Placed



เมื่อกดเริ่มชั้นเรียนแบบ Live Participation จะเจอกับหน้าต่างที่เด้งขึ้นมาบอกผู้ใช้ว่าจะเริ่มห้องเรียนใหม่เรียนห้องเรียนที่เคยเปิดขึ้นไว้แล้ว เนื่องจากเราด้วยข้อจำกัดของการใช้งานฟรีเราจึงสามารถใช้การ Live ได้ทีละหนึ่งห้องเรียน ก็ให้กดเลือก Start New Session



เมื่อกด Start New Session ก็เปลี่ยนเป็นหน้านี้



1. Code ของชั้นเรียนนี้
2. Open Whiteboard คือสามารถเปิดขึ้นมาแล้วใช้ปากกาเขียนด้วยลายมืออธิบายเพิ่มเติมได้
3. Add activity คือสามารถเพิ่มกิจกรรมเข้ามาในชั้นเรียนได้ทันที

ครูสามารถดูได้ว่ามีใครเข้ามาที่ชั้นเรียนนี้ได้บ้าง และสามารถตั้งค่าได้ว่าจะแสดงชื่อนักเรียนที่เข้ามาเรียนหรือไม่ก็ได้

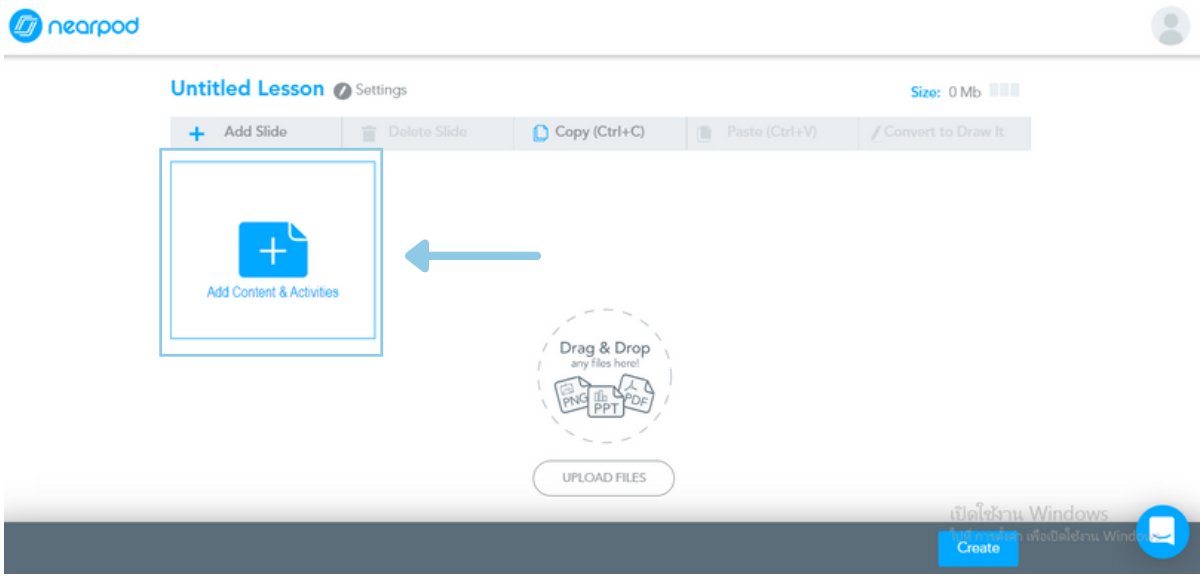
กดเริ่มชั้นเรียนแบบ Student-Place จะพบกับหน้าต่างแบบนี้เด้งขึ้นมา ก็จะแสดง code ของชั้นเรียนนี้ เพื่อส่งให้กับนักเรียนได้ผ่านหลายช่องทาง และสามารถตั้งเวลาของชั้นเรียนนี้ได้โดยกดไปที่รูปปฏิทินที่ลูกศรชี้ไว้



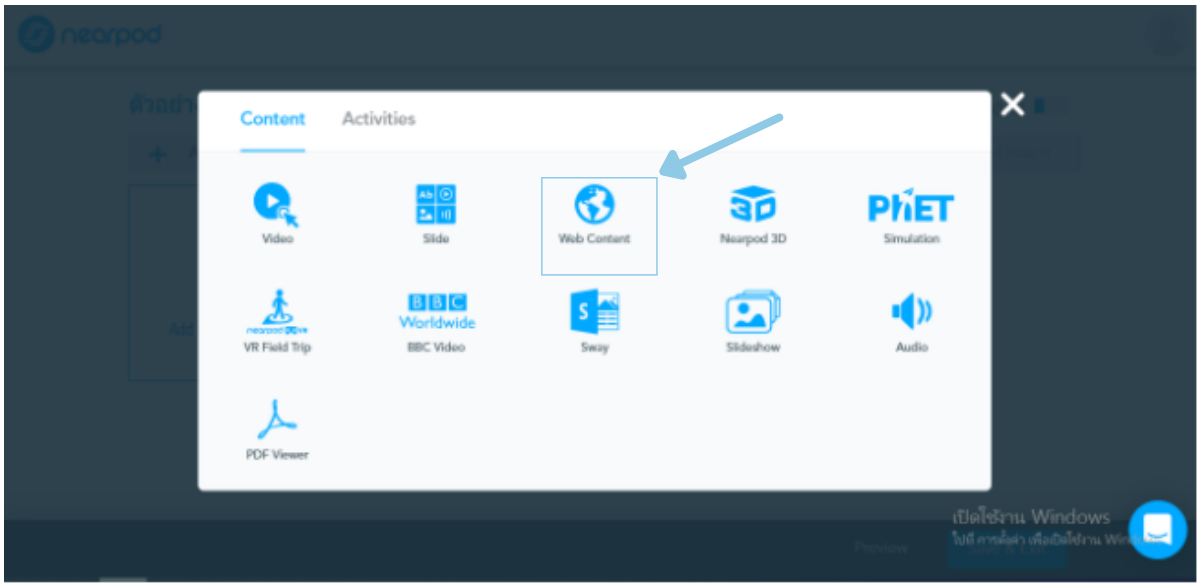
การสร้างสื่อการสอนในชั้นเรียน

WEB CONTENT

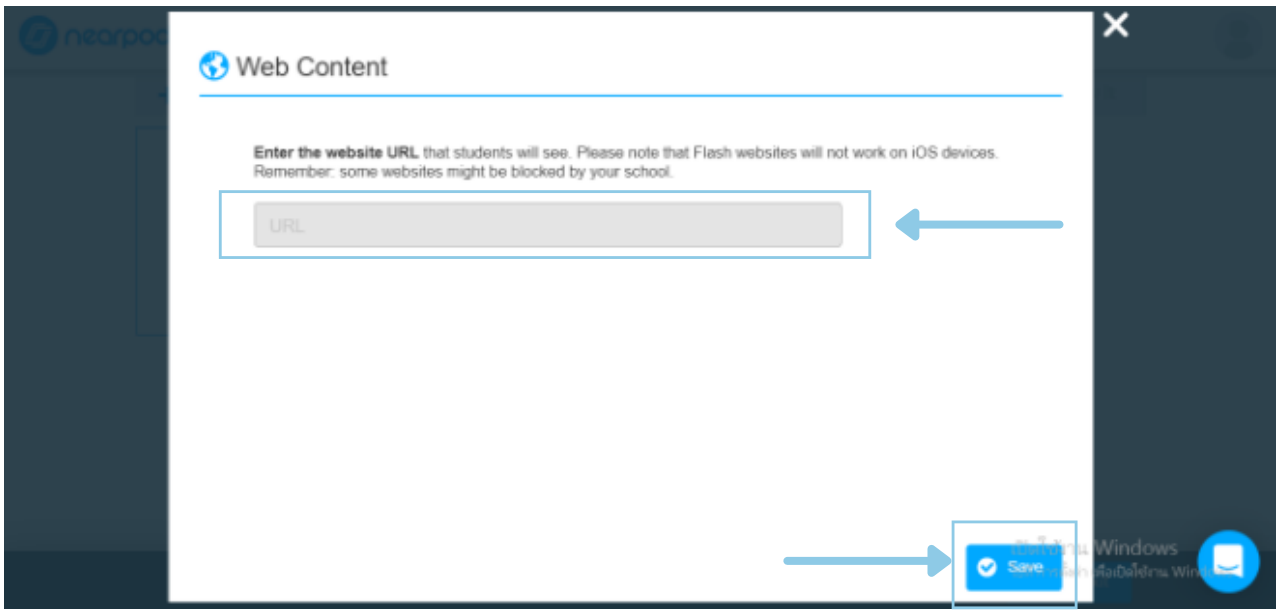
1.กดเข้าไปที่ Add Content & Activities



2. จากนั้นกดเลือกที่ Web content



3. จากนั้นก็สามารถนำ Link ของเว็บไซต์ บทความ หรือ Link ที่เราต้องการมาใส่ในช่องที่ลูกศรชี้ไว้ได้เลย เมื่อนำมาใส่เสร็จเรียบร้อยหลังจากนั้นให้กด Save



SLIDE



หากท่านอ่านบทความนี้
ในรูปแบบ PDF ให้กดที่นี่

NEARPOD 3D



หากท่านอ่านบทความนี้
ในรูปแบบ PDF ให้กดที่นี่

VR FLEID TRIP



หากท่านอ่านบทความนี้
ในรูปแบบ PDF ให้กดที่นี่

BBC WORLDWIDE



หากท่านอ่านบทความนี้
ในรูปแบบ PDF ให้กดที่นี่

SWAYS



หากท่านอ่านบทความนี้
ในรูปแบบ PDF ให้กดที่นี่

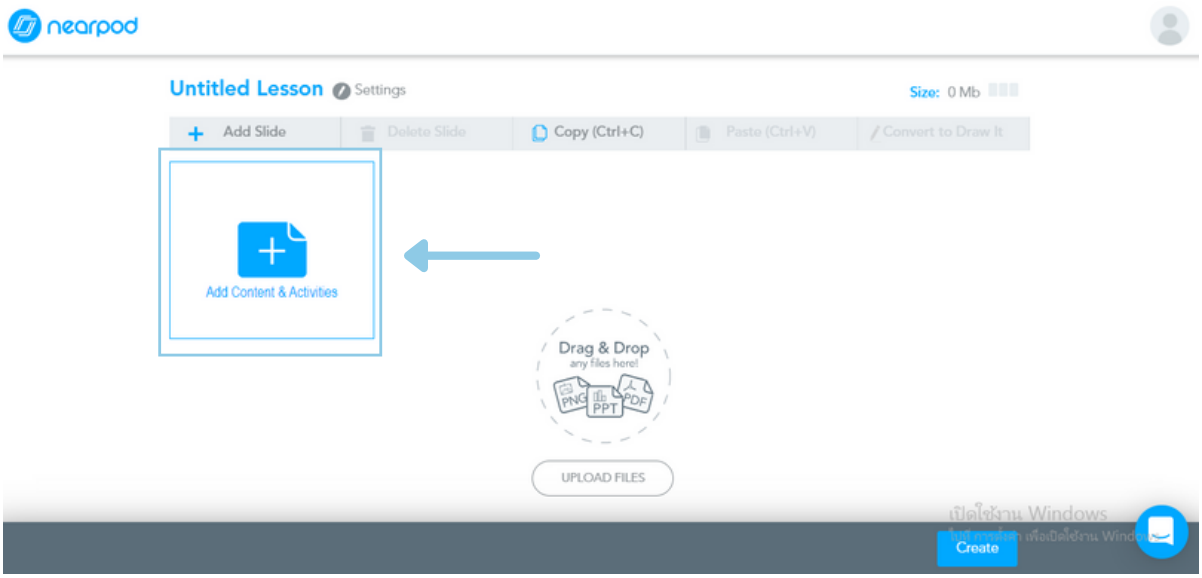
SLIDESHOW



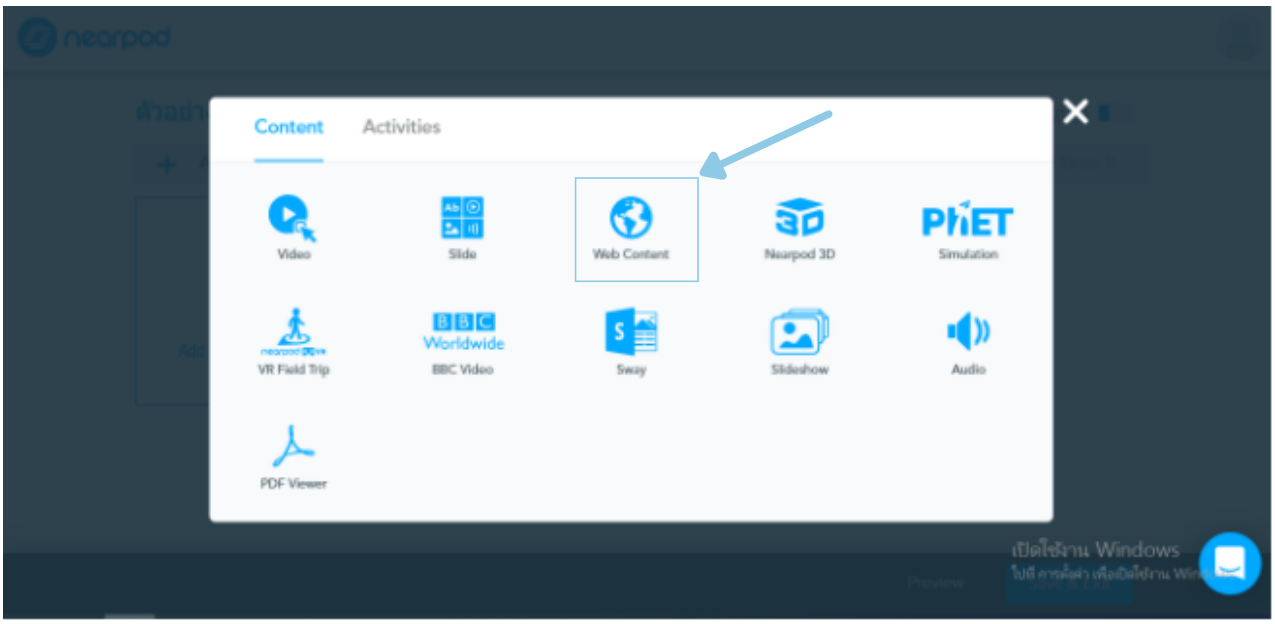
หากท่านอ่านบทความนี้
ในรูปแบบ PDF ให้กดที่นี่

VIDEO

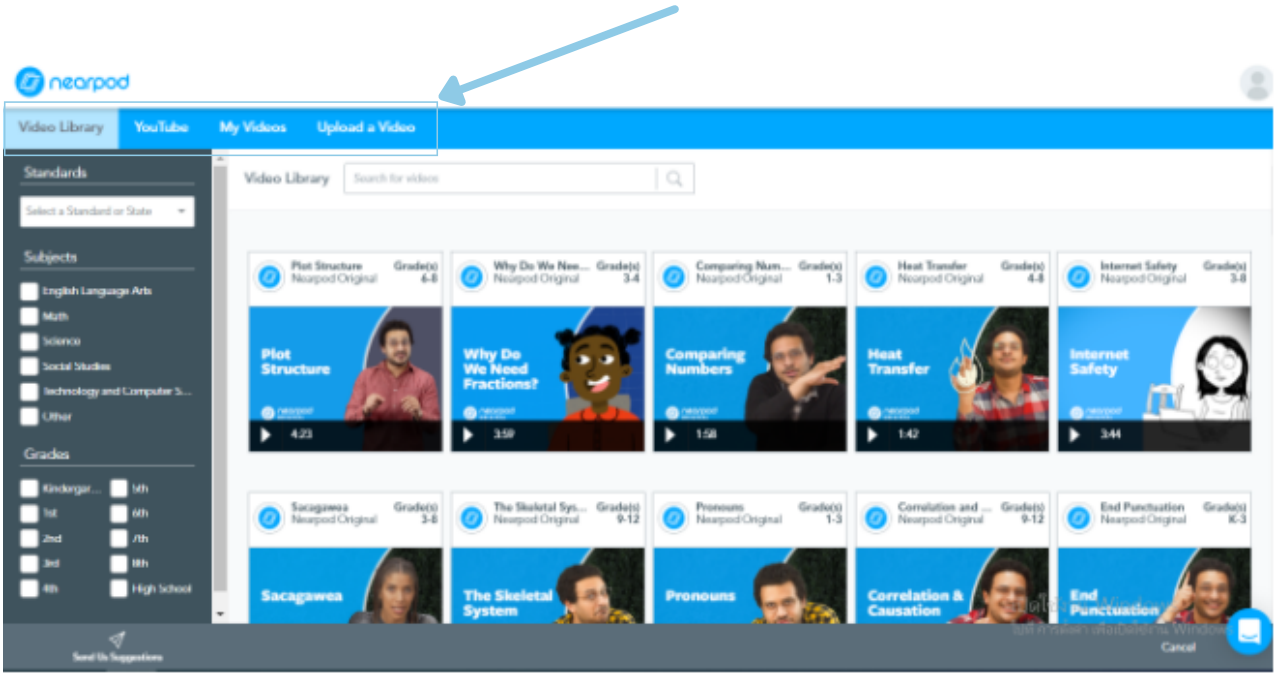
1. กดเข้าไปที่ Add Content & Activities



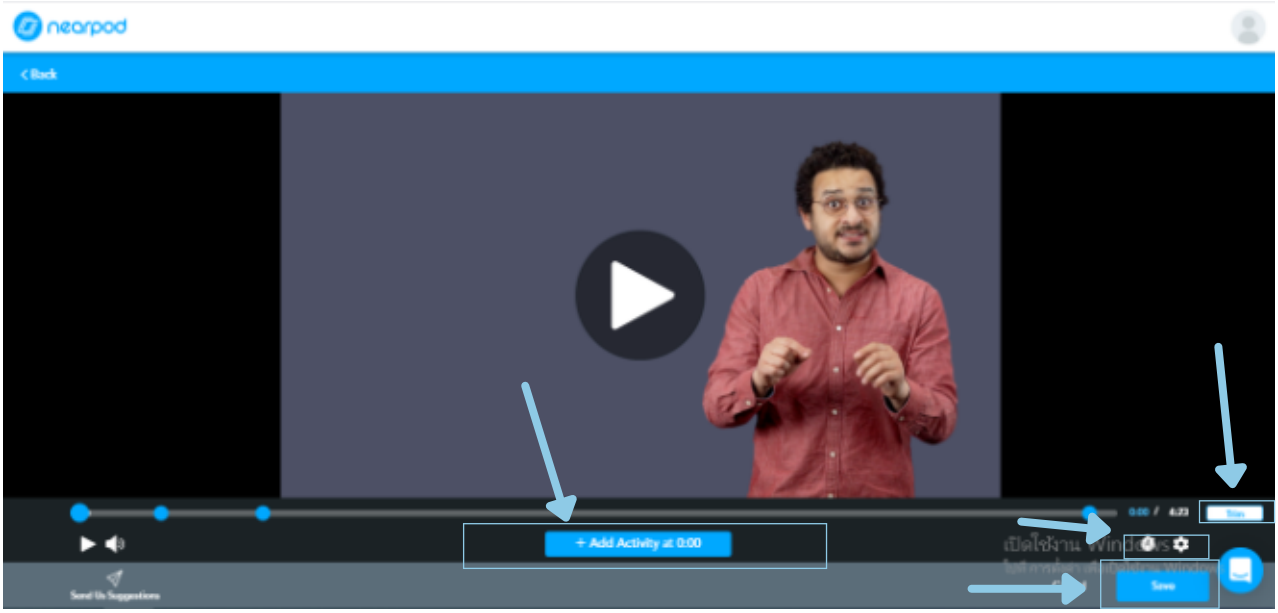
2. จากนั้นกดเลือกที่ Web content



3. เลือกใส่วิดีโอได้จาก Video Library ที่มีอยู่ใน Nearpod หรือจะนำวิดีโอจาก Youtube มาใส่ หรือเราจะอัปโหลดวิดีโอของตนเองขึ้นมาใส่ก็ได้เช่นกัน



4. เมื่อเราเลือกวิดีโอมาเรียบร้อยแล้วเราจะสามารถเพิ่มคำถามระหว่างในวิดีโอได้อีกด้วย เป็น Open Ended Question และ Multiple choice Question และตั้งเวลาที่จะแสดงคำถามได้ และตัดส่วนวิดีโอได้ สามารถปรับความเร็วของวิดีโอได้ เมื่อตั้งค่าเสร็จเรียบร้อยให้กด Save



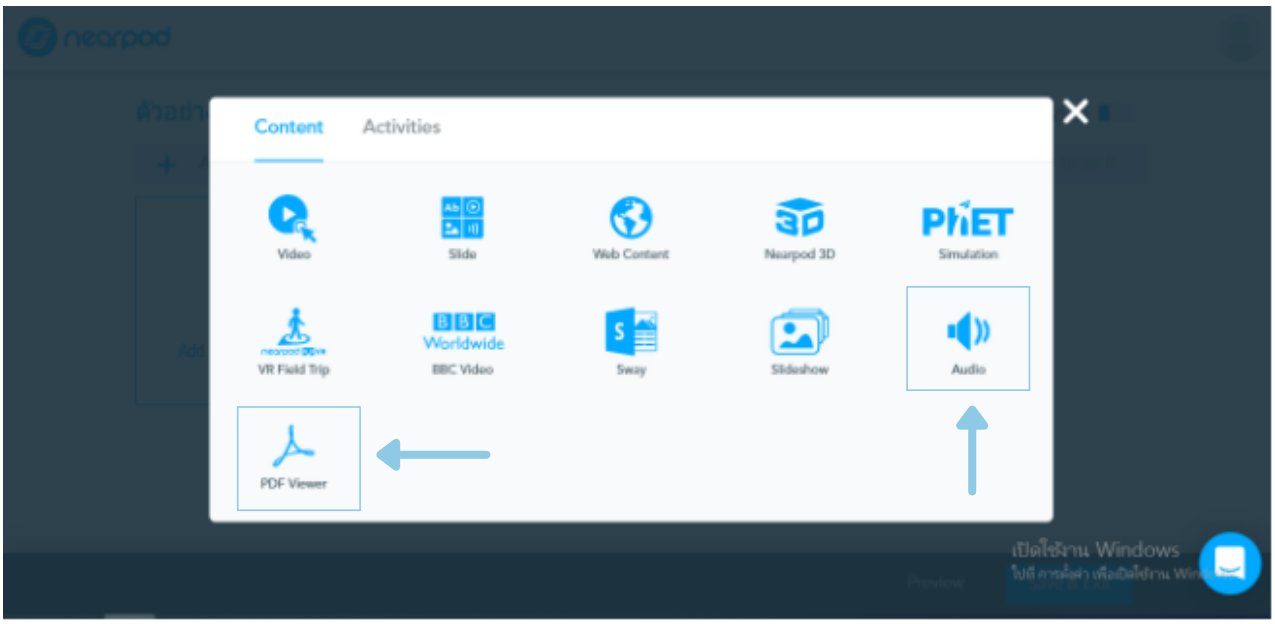
AUDIO/ PDF VIEWER

การเพิ่ม Audio หรือ PDF Viewer นี้จะมีวิธีการใส่ที่เหมือนกันเลย

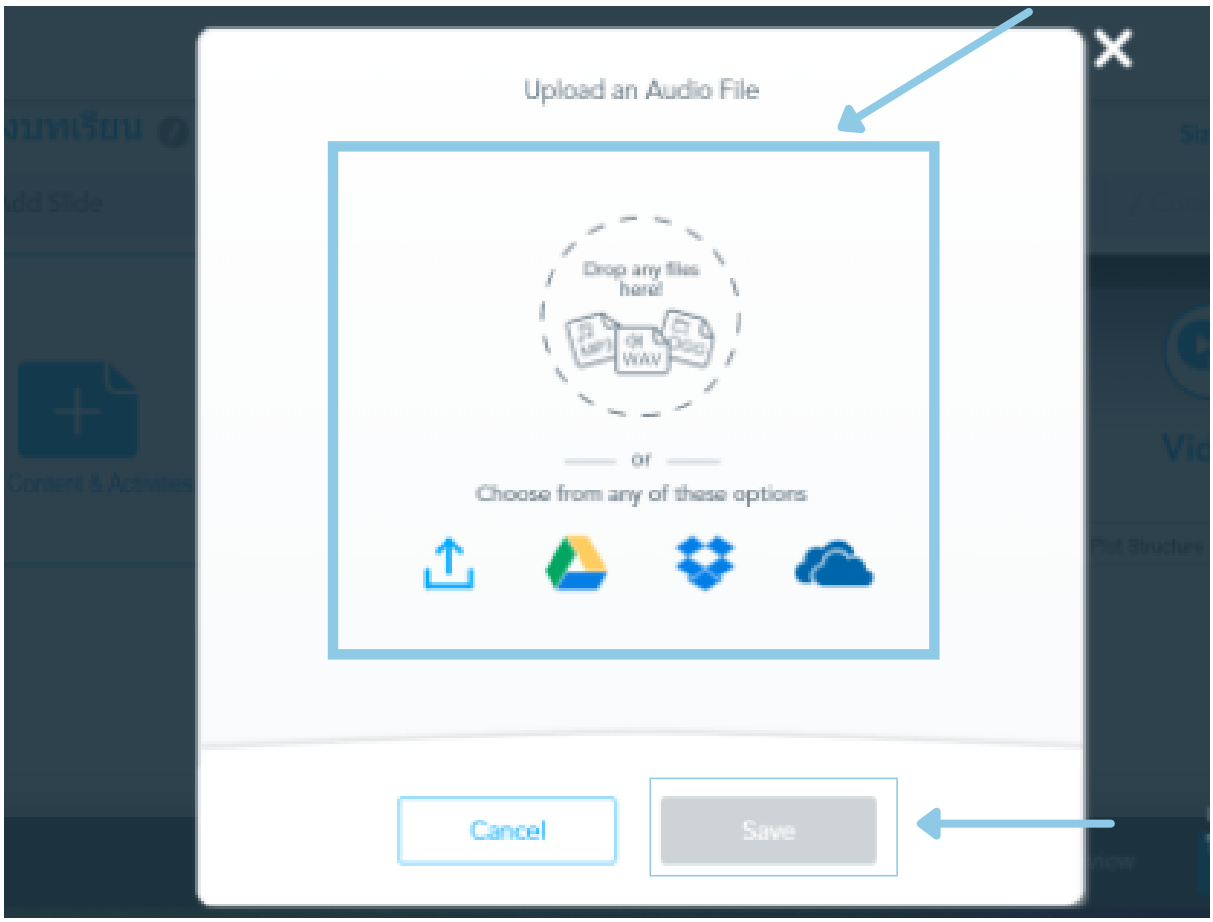
1. กดเข้าไปที่ Add Content & Activities



2. จากนั้นกดเลือกที่ Audio หรือหากต้องการอัปโหลด PDF ให้กดเลือกที่ PDF Viewer



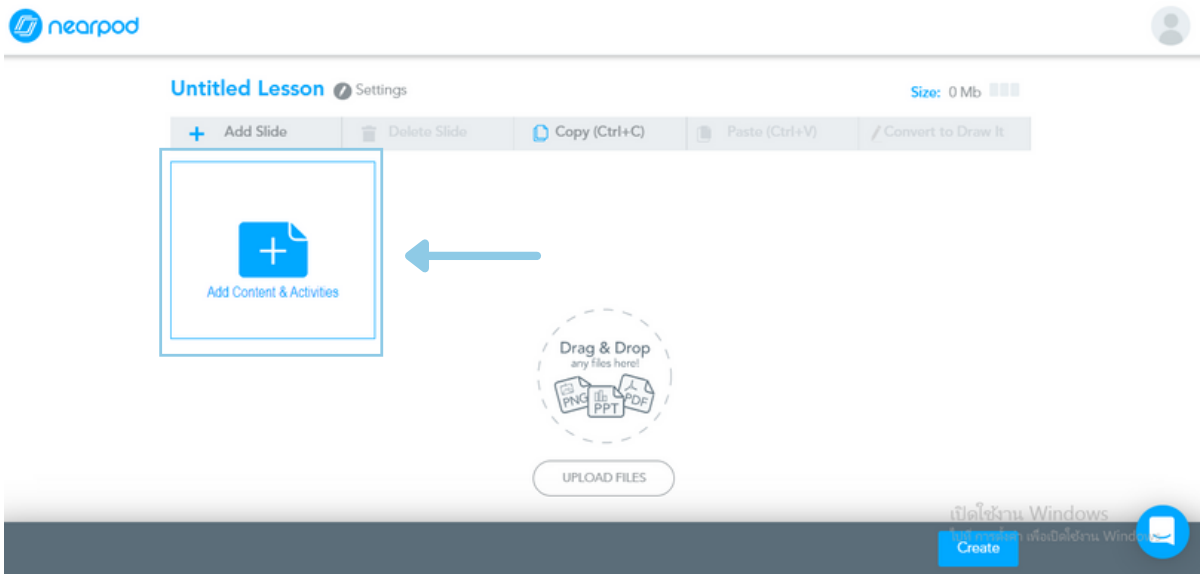
3. จากนั้นก็จะขึ้นหน้าต่างแบบนี้เหมือนกัน สามารถกดอัปโหลดจากคอมพิวเตอร์ Drive Dropbox หรือ Cloud ได้เลย เมื่ออัปโหลดเสร็จเรียบร้อยจึงกด Save



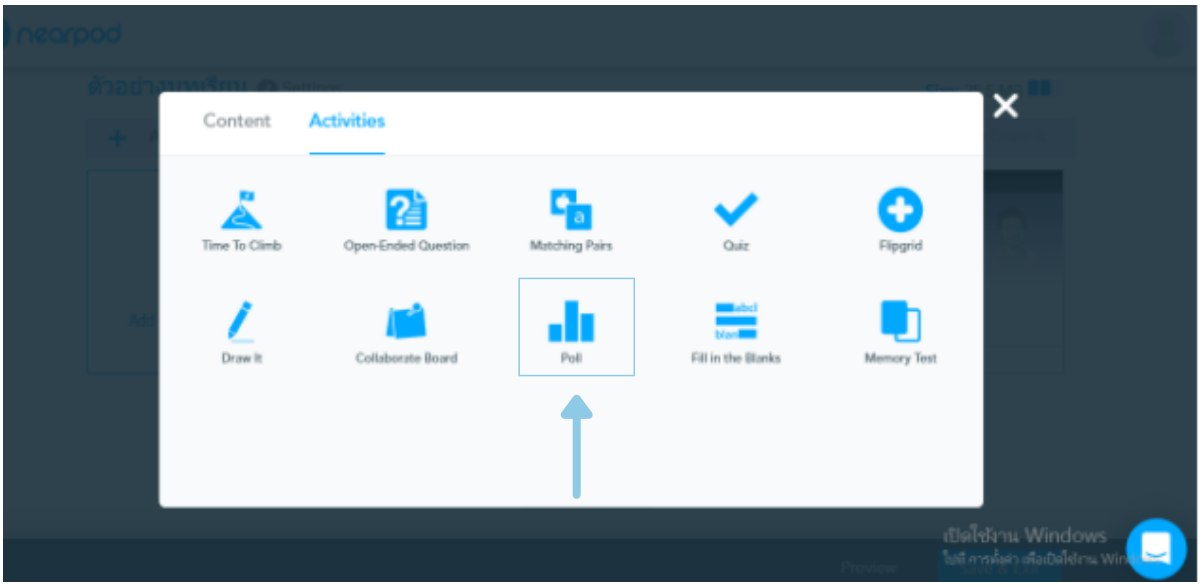
การสร้างกิจกรรมการสอนในชั้นเรียน

POLL

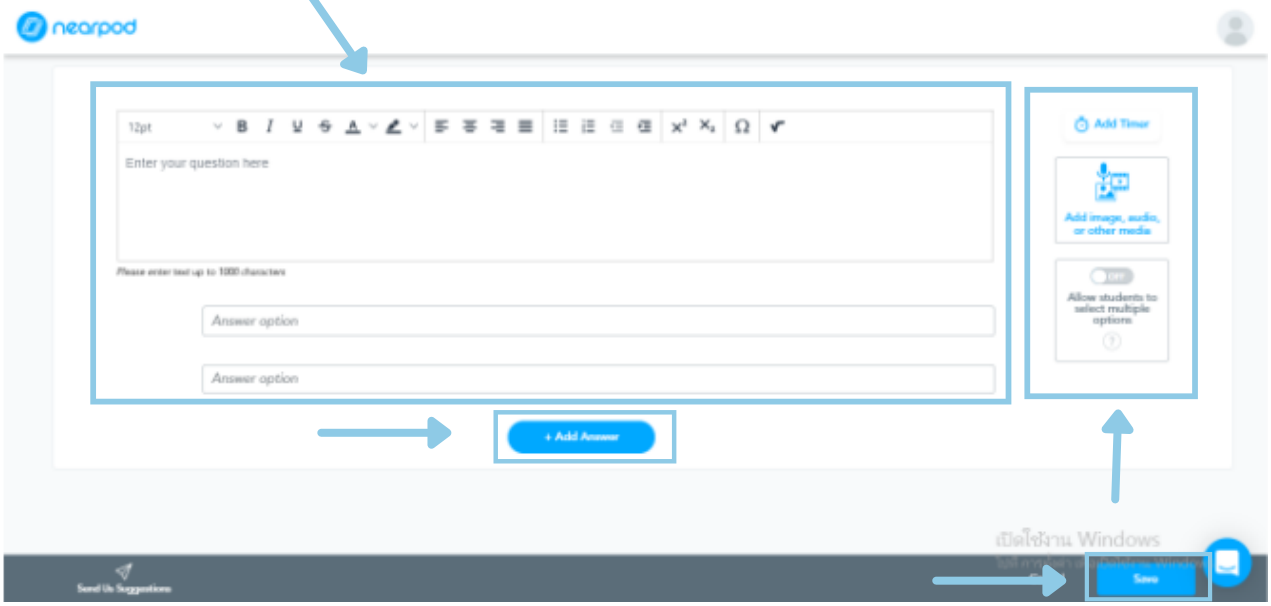
1. กดเข้าไปที่ Add Content & Activities



2. จากนั้นกดเลือกไปที่ Tab Activities แล้วกดเลือก Poll

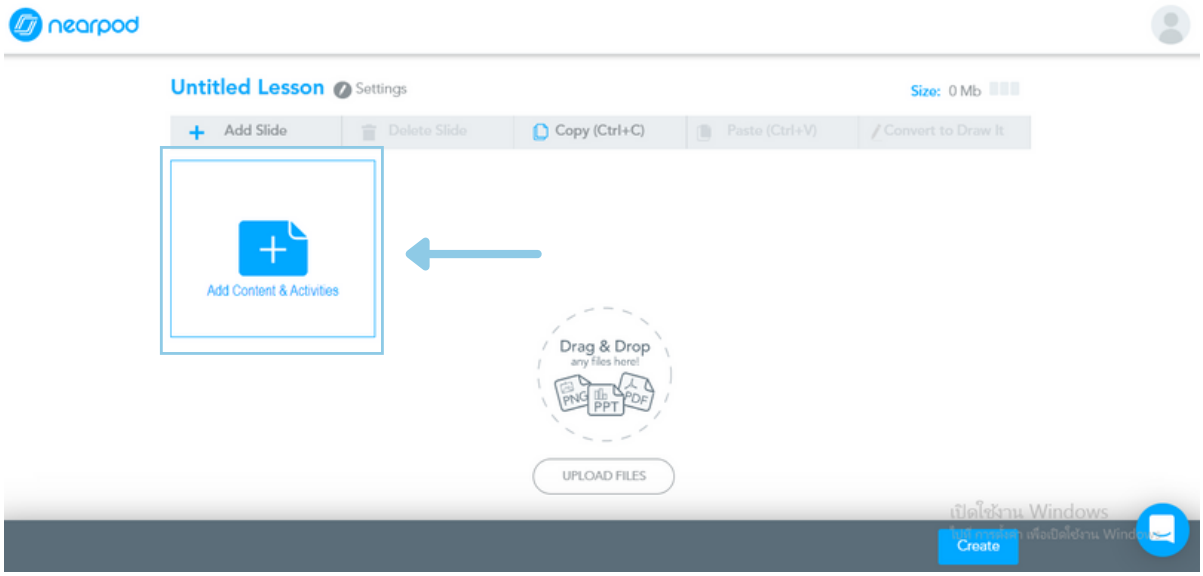


3. ใส่คำถามและคำตอบลงไป สามารถเพิ่มคำตอบได้มากกว่า 2 คำตอบ สามารถเพิ่มรูปภาพ เสียง วิดีโอ ลิงก์เว็บไซต์อื่น ๆ ลงมาใน Poll ได้ สามารถตั้งค่าให้เลือกหลายคำตอบได้ เมื่อตั้งค่าเสร็จเรียบร้อยแล้ว จึงกด Save

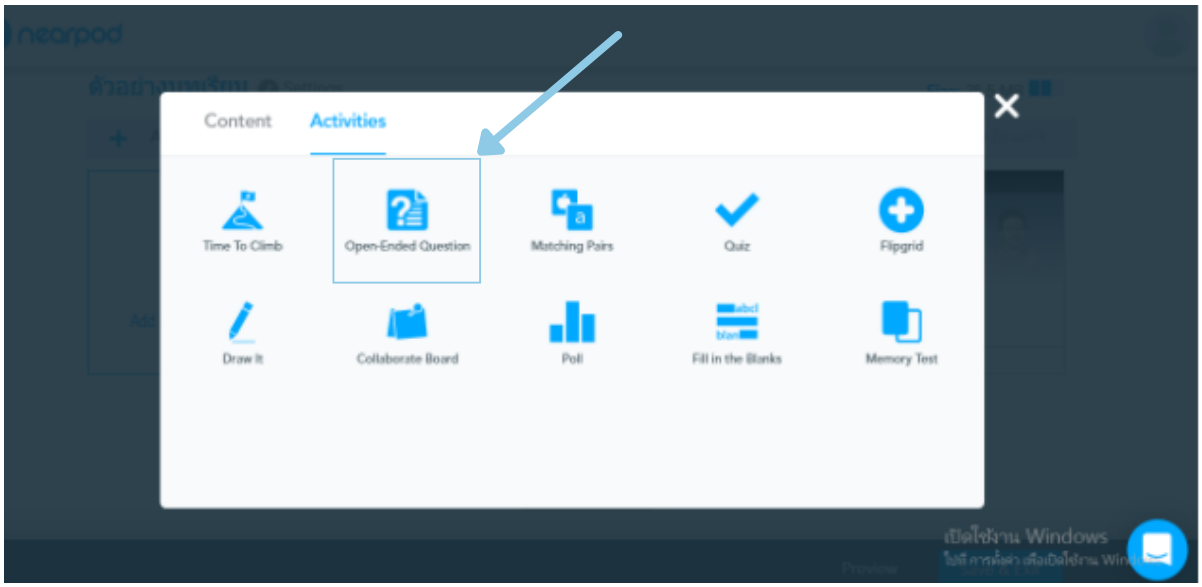


OPEN-ENDED QUESTION

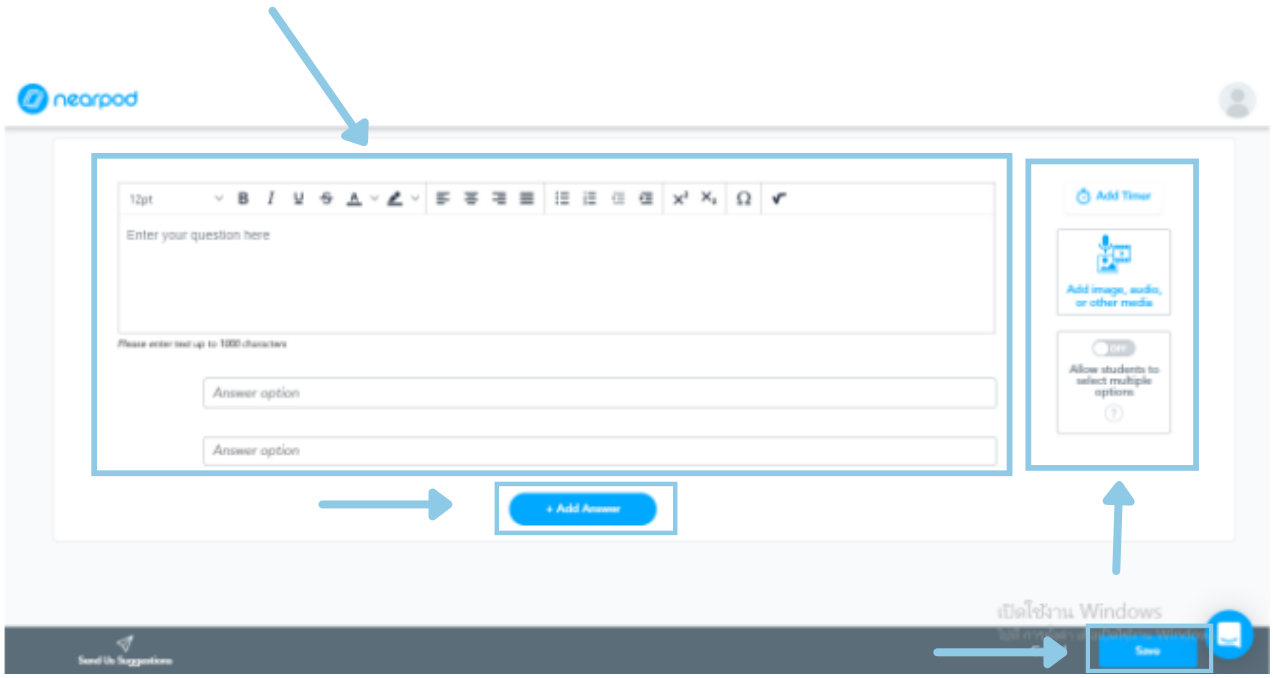
1. กดเข้าไปที่ Add Content & Activities



2. จากนั้นกดเลือกไปที่ Tab Activities แล้วกดเลือก Open-Ended Question

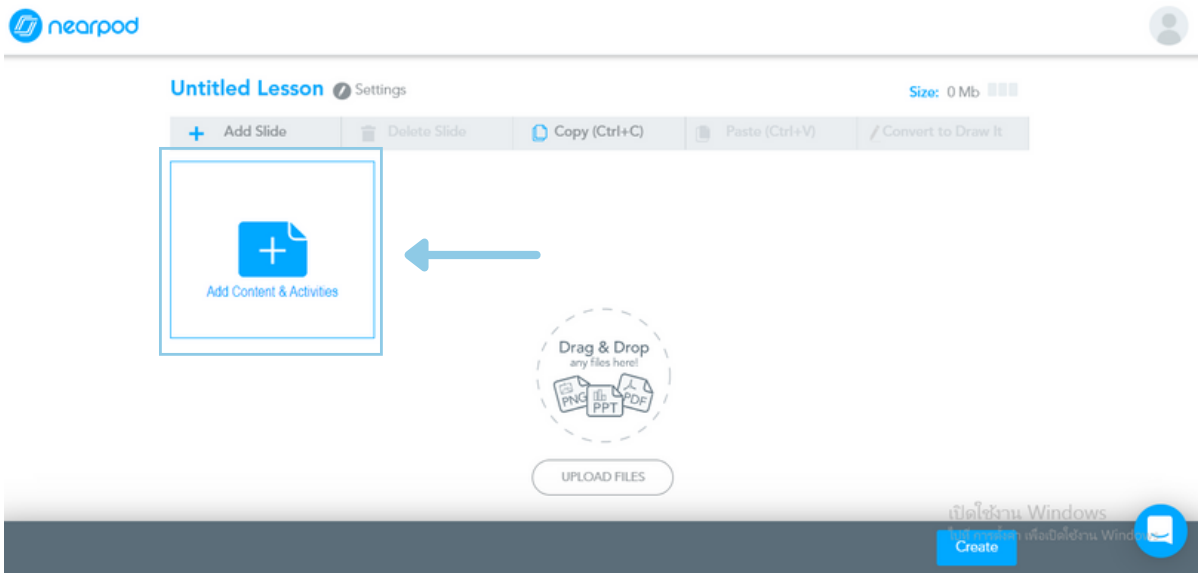


3. ใส่คำถามลงไป สามารถตั้งเวลาของคำถามนี้ได้ สามารถเพิ่มรูปภาพ เสียง วิดีโอ ลิงก์เว็บไซต์อื่น ๆ ลงมาในนี้ได้ สามารถตั้งค่าให้นักเรียนตอบเป็นเสียงได้ด้วย เมื่อตั้งค่าเสร็จเรียบร้อยจึงกด Save

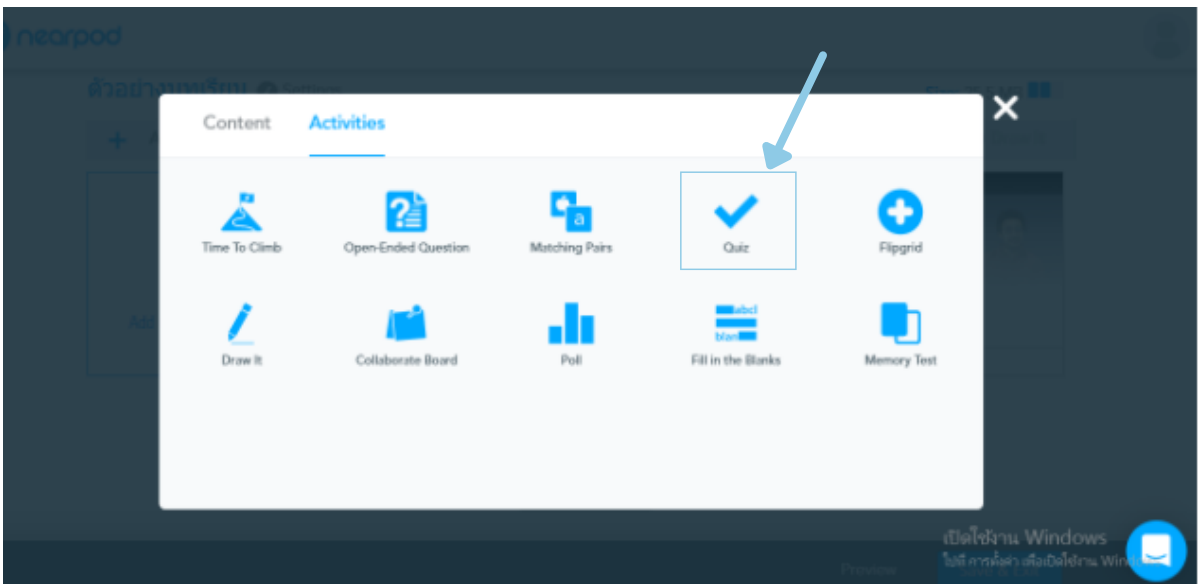


QUIZ

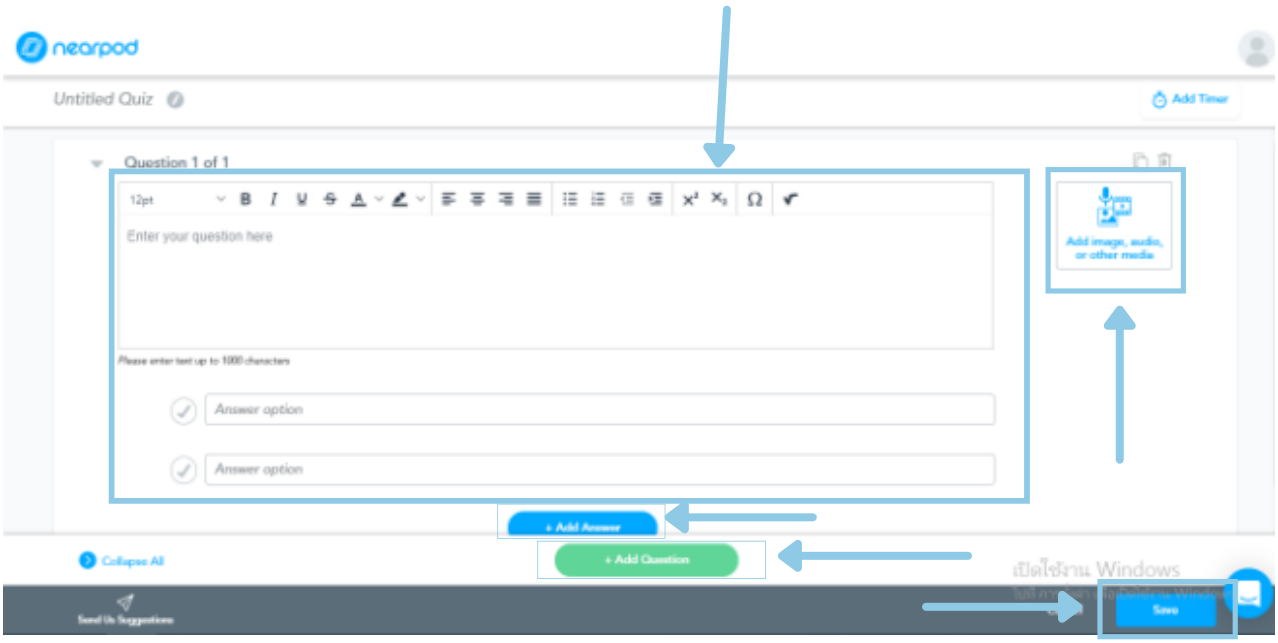
1. กดเข้าไปที่ Add Content & Activities



2. จากนั้นกดเลือกไปที่ Tab Activities แล้วกดเลือก Quiz



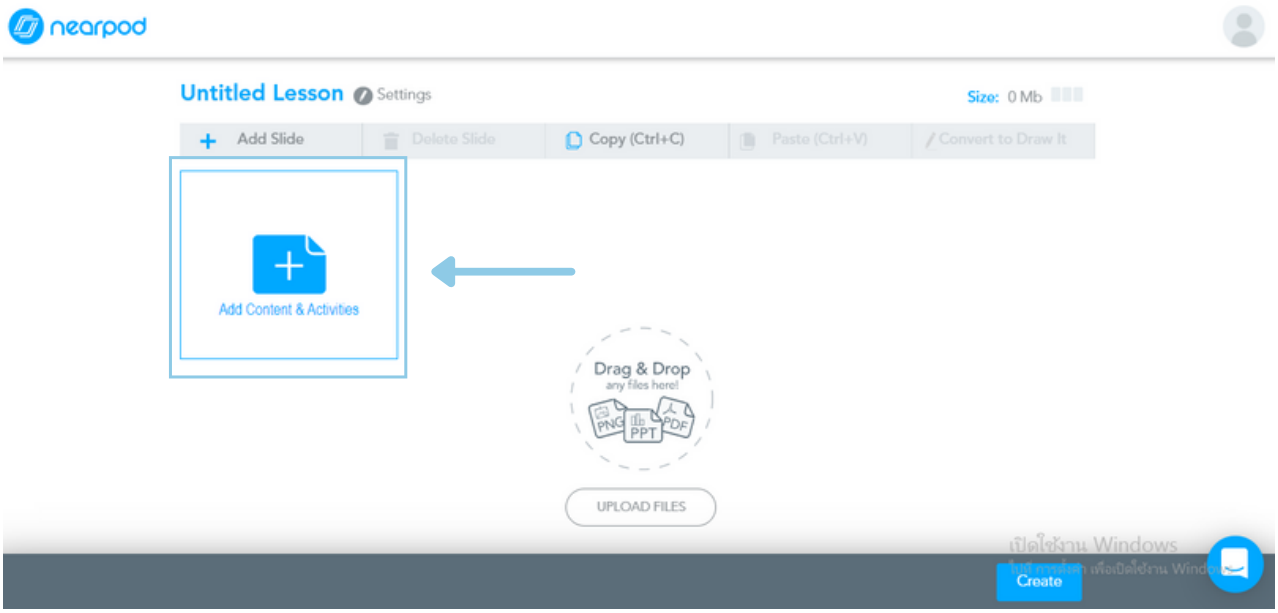
3. ตั้งชื่อของแบบทดสอบนี้ก่อน แล้วใส่คำถามและคำตอบลงไป สามารถเพิ่มได้มากกว่า 1 คำถาม สามารถตั้งเวลาของแบบทดสอบนี้ได้ สามารถเพิ่มรูปภาพ เสียง วิดีโอ ลิงก์เว็บไซต์อื่นๆ ลงมาในคำถามได้ เมื่อตั้งคำถามเสร็จให้กด Save



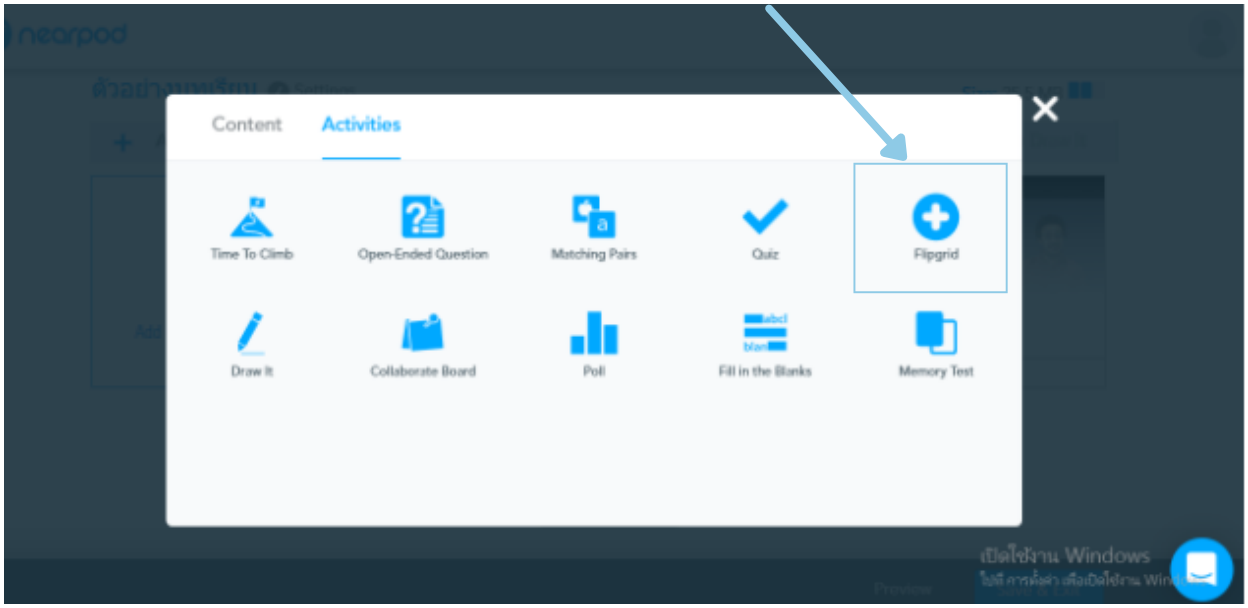
FLIPGRID

การที่จะสอนโดยใช้สื่อนี้จะต้องไปสร้างที่เว็บไซต์ให้เรียบร้อยเสียก่อน Flipgrid หากสร้างสื่อเสร็จเรียบร้อยสามารถนำใส่บทเรียนตามวิธีดังนี้ได้เลย

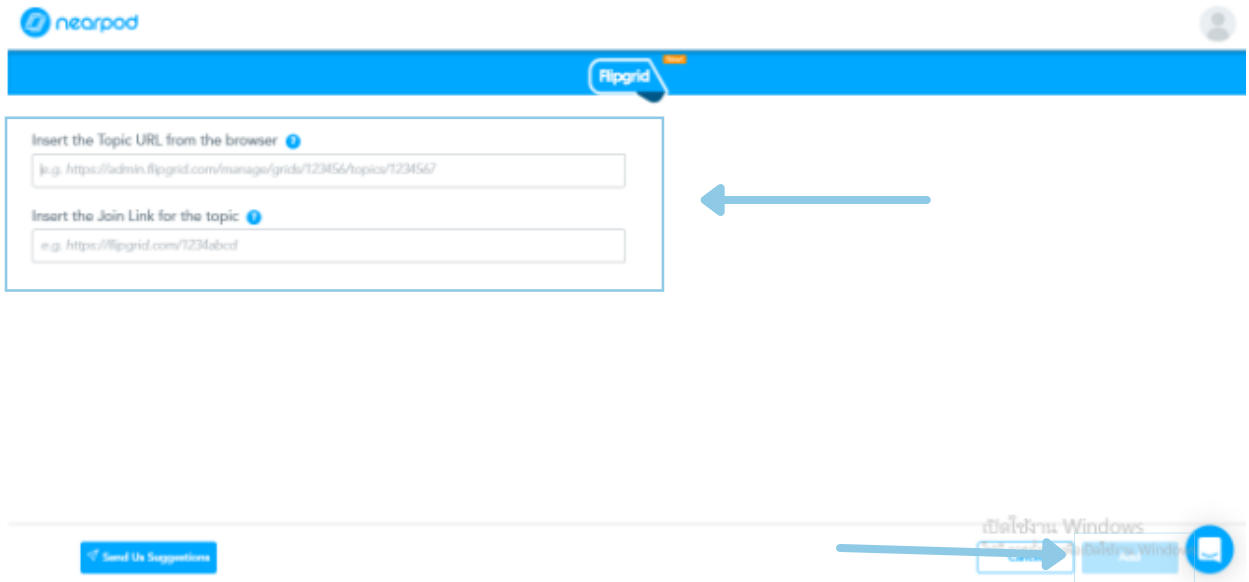
1. กดเข้าไปที่ Add Content & Activities



2. จากนั้นกดเลือกไปที่ Tab Activities แล้วกดเลือก Flipgrid

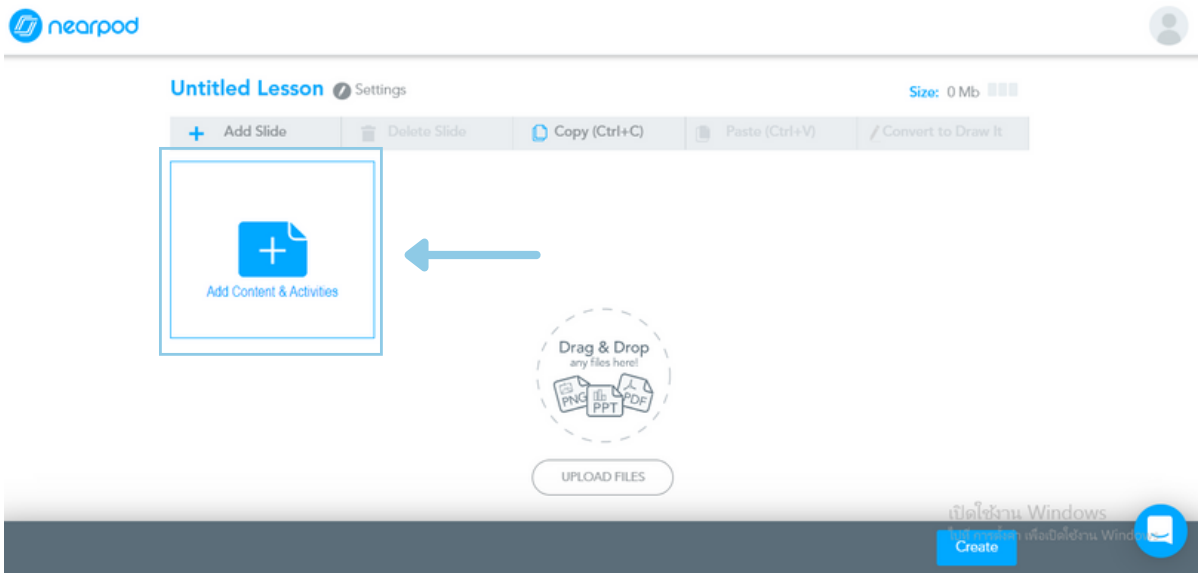


3. ให้นำลิงก์ Topic และ Share มาใส่ในช่องว่าง แล้วหลังจากนั้นกด Add

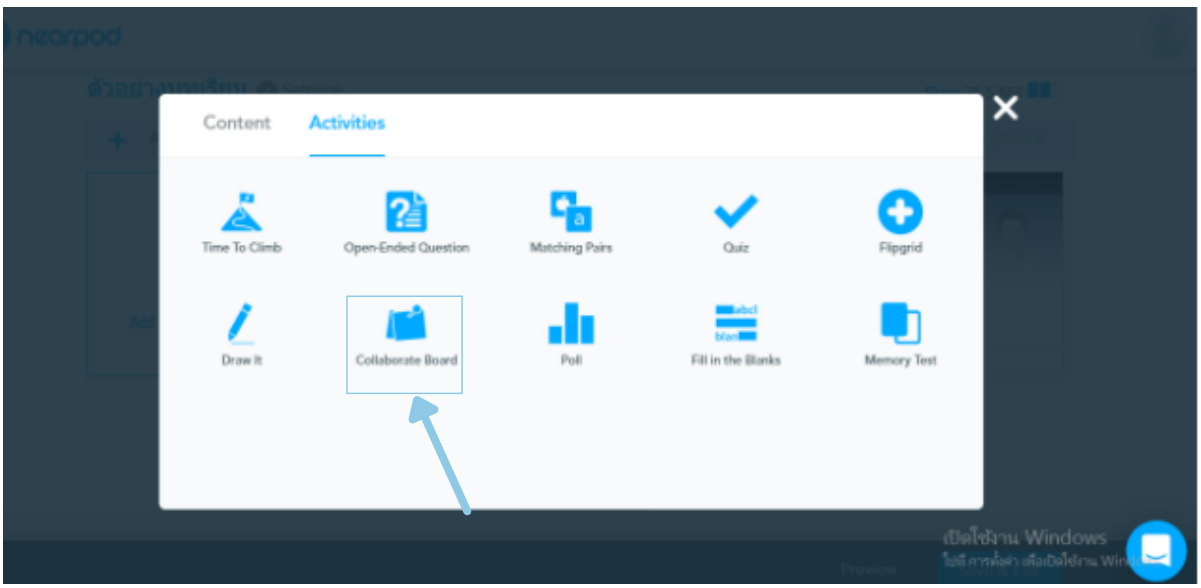


COLLABORATE BOARD

1. กดเข้าไปที่ Add Content & Activities



2. จากนั้นกดเลือกไปที่ Tab Activities แล้วกดเลือก Collaborate Board



3. ตั้งชื่อบอร์ด ใส่รูปหัวข้อข้อ ตั้งชื่อหัวข้อ ใส่คำอธิบายลงไป จากนั้นเลือกสไลด์ที่ชอบแล้วกด Save



TIME TO CLIMB



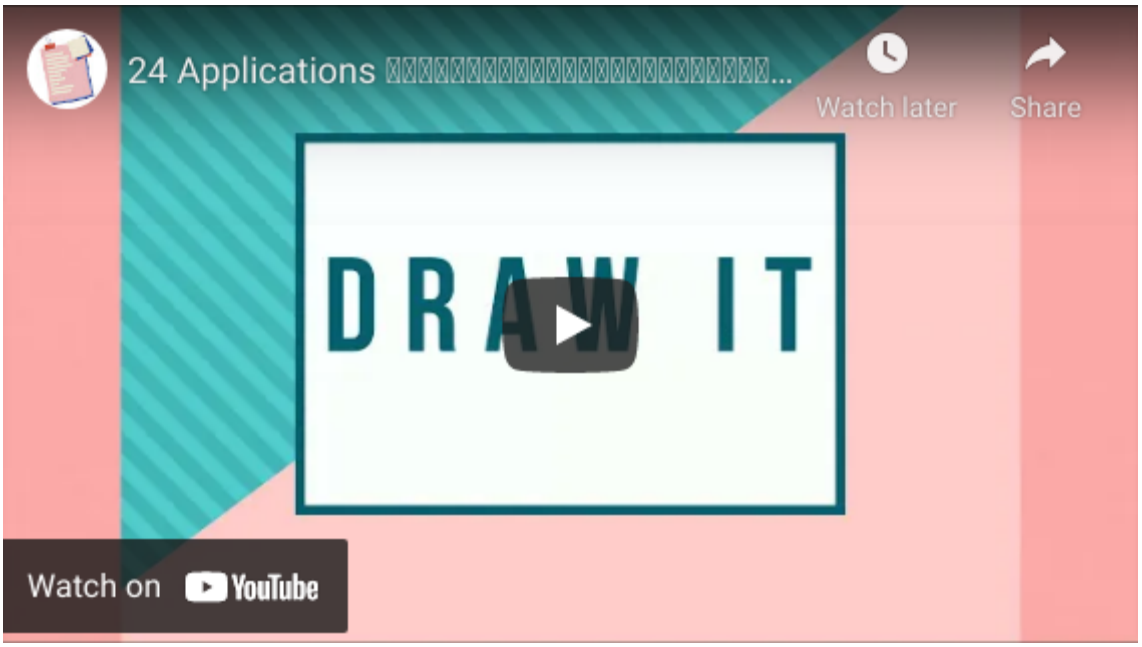
หากท่านอ่านบทความนี้
ในรูปแบบ PDF ให้กดที่นี่

MATCHING PAIRS



หากท่านอ่านบทความนี้
ในรูปแบบ PDF ให้กดที่นี่

DRAW IT



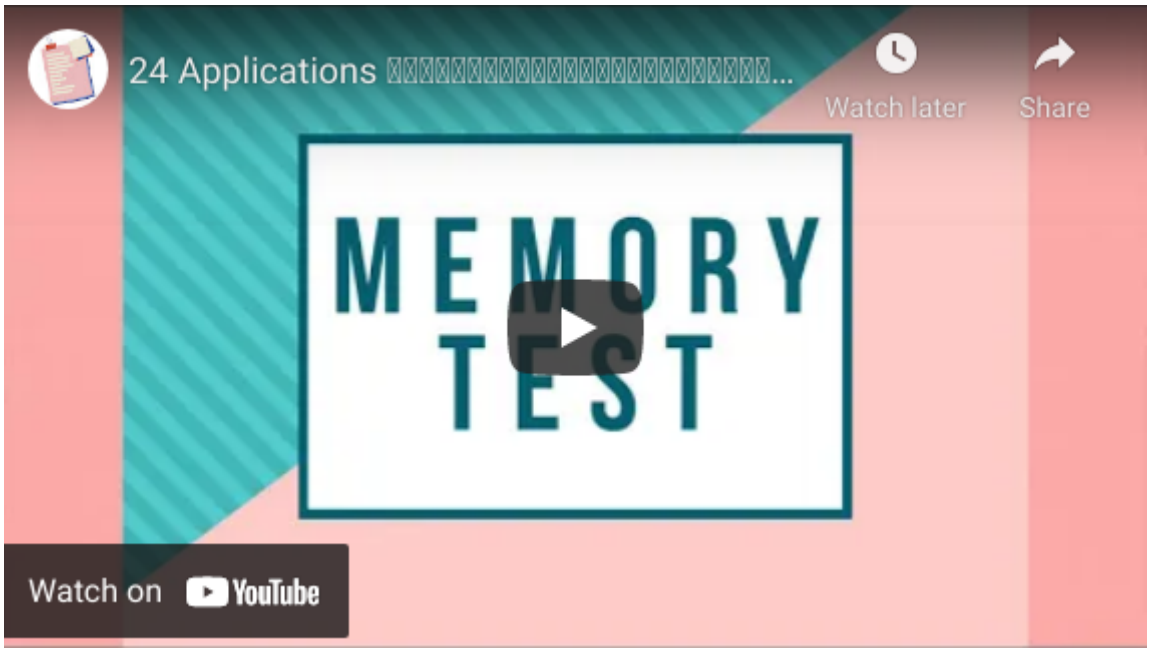
หากท่านอ่านบทความนี้
ในรูปแบบ PDF ให้กดที่นี่

FILL IN THE BLANKS



หากท่านอ่านบทความนี้
ในรูปแบบ PDF ให้กดที่นี่

MEMORY TEST



หากท่านอ่านบทความนี้
ในรูปแบบ PDF ให้กดที่นี่

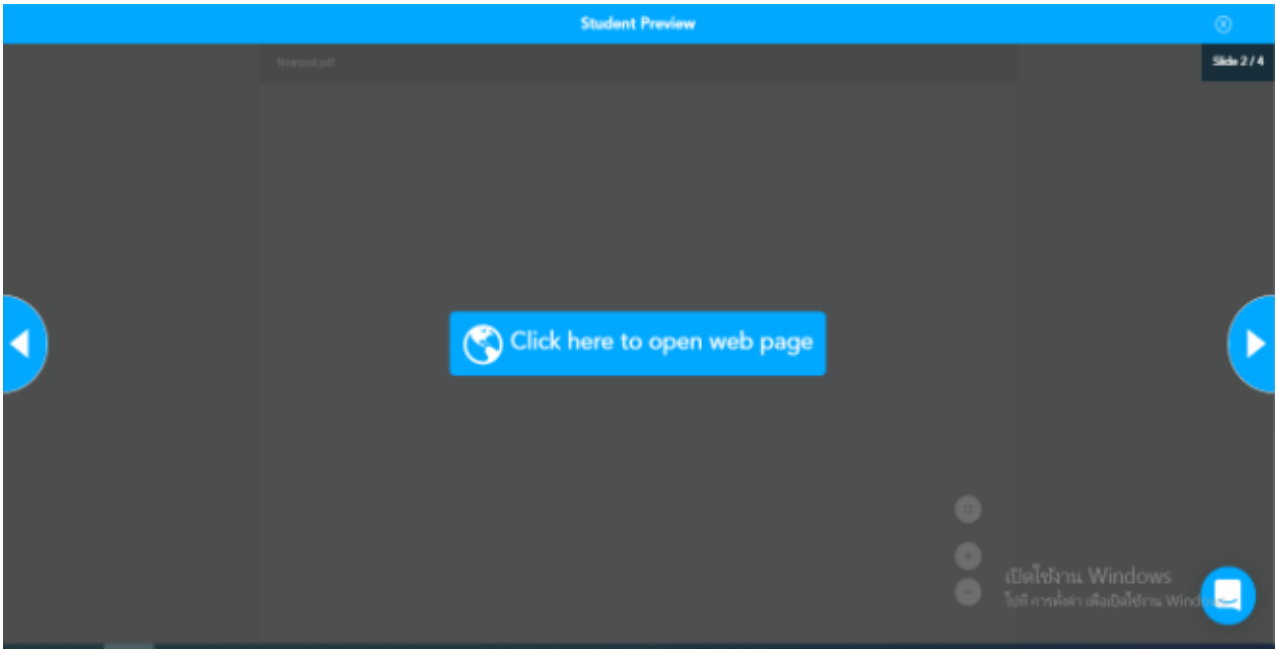
แนะนำการสร้างสื่อการสอน และการสร้างกิจกรรมในชั้นเรียนที่เหมาะสมกับการสอนแบบ LIVE PARTICIPATION

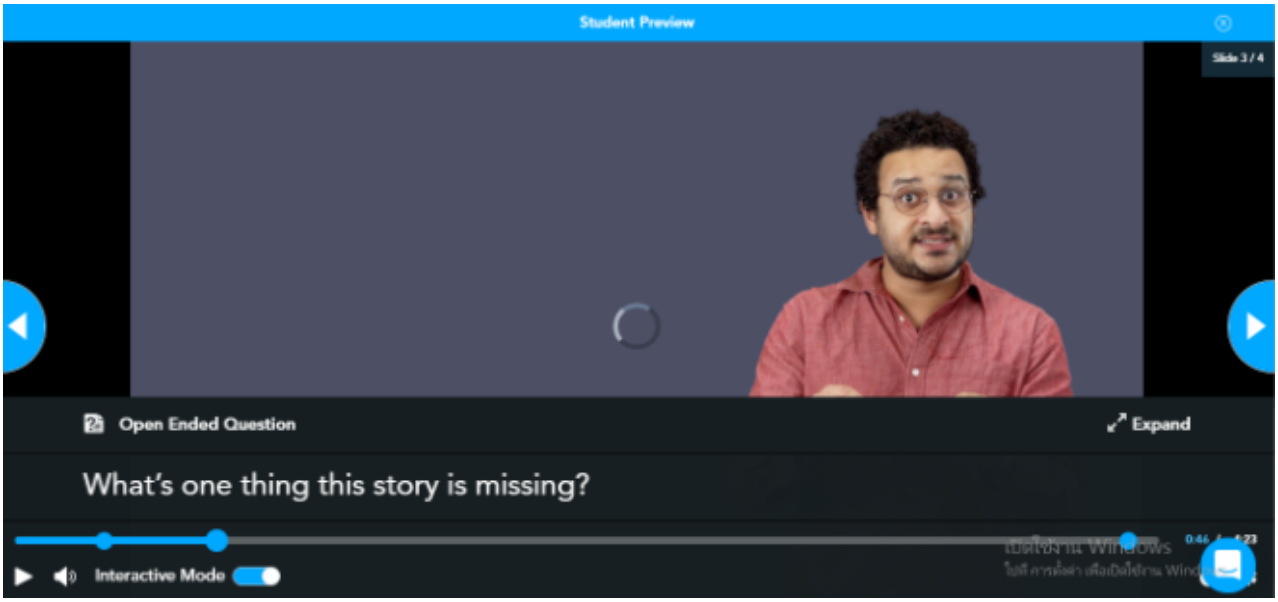
- การสร้าง Slide และ การนำภาพ 3D มาใส่ Video
- การนำภาพ VR มาใส่ในบทเรียน
- การจำลอง Simulations
- Sway
- Slideshow
- Audio / PDF Viewer
- Poll
- Open-Ended Question
- Matching Pairs
- Quiz
- Flipgrid
- Draw It
- Collaborate Board
- Fill in the Blanks
- Memory Test

แนะนำการสร้างสื่อการสอนและการสร้างกิจกรรมในชั้นเรียนที่เหมาะสมกับการสอนแบบ STUDENT-PLACED

- Web content
- Slide
- Nearpod 3D
- Video
- BBC Worldwide
- Sway
- Slideshow
- Audio/ PDF Viewer
- time to climb
- Poll
- Open-Ended Question
- Quiz
- Draw It
- Fill in the Blanks

ตัวอย่างชั้นเรียนจากมุมมองของนักเรียน





BENEFITS OF NEARPOD

จากที่ได้เห็นความสามารถของ Nearpod ที่มากมายและครอบคลุมมากขนาดนี้ Nearpod เอง ก็ยังมีข้อดีอีกมากมาย ทั้งช่วยในการเรียนระยะไกลและสำหรับบุคคลที่ไม่สามารถมาเรียนได้จากสาเหตุที่หลากหลาย พอมีตัวช่วยในการเรียนแบบนี้ ทำให้การศึกษานั้นเข้าถึงผู้คนได้มากขึ้นทั่วโลก เมื่อผู้คนได้รับการศึกษาก็มีแต่จะเกิดผลดีขึ้นกับตนเอง เมื่อเราสามารถพัฒนาตนเองได้ส่งผลให้เกิดการพัฒนาชุมชน จังหวัด เมือง ประเทศและโลกของเราได้ให้ดีมากขึ้น Nearpod ทำให้ผู้คนได้เห็นถึงความสำคัญของการศึกษา การเรียนรู้สามารถเกิดขึ้นได้หลากหลายรูปแบบ หลากหลายวิธี ผ่านการดู การลงมือทำ การฟัง การพูด การแสดงออกทางความคิดเห็น และอีกทั้งยังสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง สามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

PLOOK CLASSROOM

แอปพลิเคชันสำหรับการจัดการชั้นเรียนออนไลน์

หมวดที่ 3

สารบัญ

I. ทำไมต้องใช้ PLOOK CLASSROOM? 423

ใช้ Plook Classroom ดีอย่างไร? 424

ข้อจำกัด 424

II. วิธีสมัครบัญชีทรูปลูกปัญญา 425

หากสมัครบน Desktop 425

หากสมัครบน Mobile-Tablet 426

III. วิธีการสร้างกลุ่ม 428

IV. วิธีการมอบหมายงาน 430

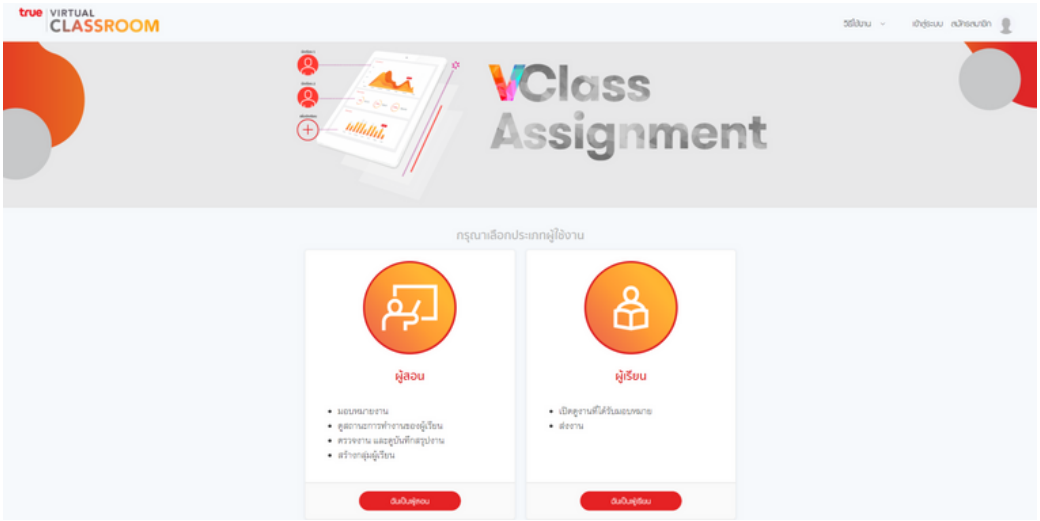
V.วิธีการดูสถานะการทำงานและการให้คะแนน 434

VI. แหล่งอ้างอิง 436

PLOOK CLASSROOM

เว็บไซต์สำหรับการสอนออนไลน์

ทำไมต้องใช้ Plook Classroom?



เนื่องด้วยสถานการณ์ในปัจจุบันมีการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส Covid - 19 ที่ส่งผลกระทบต่อระบบการศึกษาของประเทศไทยทำให้ต้องมีการเปลี่ยนแปลงระบบของการศึกษาเป็นอย่างมาก ซึ่งในด้านของการจัดการเรียนการสอนนั้น โรงเรียนและสถานศึกษาส่วนใหญ่ได้ปรับเปลี่ยนเป็นการเรียนรู้ผ่านช่องทางออนไลน์ ด้วยเทคโนโลยีห้องเรียนเสมือน

ห้องเรียนเสมือน (Virtual Classroom) คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีในการส่งเสริมการจัดเรียนการสอนผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ โดยใช้ช่องทางในระบบสื่อสารและอินเทอร์เน็ตซึ่งสามารถช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงบทเรียนและเนื้อหาต่าง ๆ ได้โดยใช้คอมพิวเตอร์หรือเครื่องมือสื่อสารต่าง ๆ ได้ทุกที่ทุกเวลา แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ ดังนี้

1. การสตรีมมิ่งหรือการถ่ายทอดสด คือ การถ่ายทอดสัญญาณภาพและเสียงจากการจัดการเรียนการสอนตามปกติผ่านแพลตฟอร์มต่าง ๆ เช่น Webex , Meet , Zoom หรือ Google Meet เป็นต้น เพื่อให้ผู้เรียนที่อยู่นอกห้องเรียนได้รับชม

2. การจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ คือ การที่เราไม่จำเป็นต้องมีห้องเรียนเป็นต้นแบบในการ กระจายสัญญาณ ผู้สอนสามารถสอนผ่านระบบออนไลน์บนเว็บไซต์ได้เลย ซึ่งผู้เรียนสามารถเข้ามารับชมได้ตามความต้องการของผู้เรียนเอง เช่น Google Classroom, Plook Classroom เป็นต้น

Plook Classroom เป็นห้องเรียนออนไลน์ที่พัฒนาโดยเว็บไซต์ทรูปลูกปัญญาดอทคอม ซึ่งทาง Plook Classroom จะทำงานร่วมกับระบบคลังความรู้และคลังข้อสอบของเว็บไซต์ มีการผนวกองค์ความรู้ของทรูปลูกปัญญาทั้งระบบคลังความรู้ คลังข้อสอบ และการติวออนไลน์ มีรูปแบบการเรียนรู้ที่ตอบโจทย์ความต้องการได้อย่างหลากหลาย ไม่ได้เหมาะสำหรับครูและนักเรียนเพียงเท่านั้น แต่บุคคลทั่วไปที่สนใจก็สามารถเข้าใช้งานหาความรู้จากเว็บไซต์ทรูปลูกปัญญาได้เช่นเดียวกัน

ใช้ Plook Classroom ดีอย่างไร?

1. มีการทำงานร่วมกับระบบคลังความรู้และคลังข้อสอบของเว็บไซต์
2. มีการแจ้งเตือนกิจกรรมต่าง ๆ ผ่านทางอีเมล เช่น การมอบหมายงาน
3. มีแอปพลิเคชันที่รองรับการเข้าใช้งานทั้งบน Mobile และ Tablet
4. สามารถใช้บริการได้ฟรี

ข้อจำกัด

1. ไม่สามารถจัดประชุมออนไลน์ได้
2. มีความซับซ้อนในการทำงานสำหรับผู้เรียน

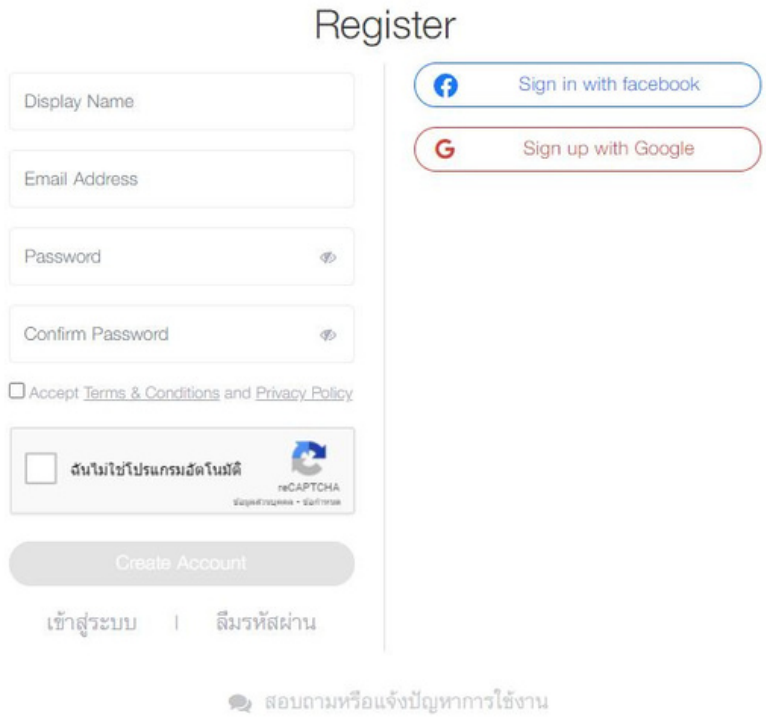
วิธีสมัครบัญชีทรูปลูกปัญญา

หากสมัครบน Desktop

1.เข้าไปที่ https://www.trueplookpanya.com/classroom



2.คลิกที่ “ สมัครสมาชิก ” ซึ่งอยู่ทางด้านขวาบน



3. สามารถสมัครได้สามแบบ ได้แก่ สมัครผ่านบัญชี Facebook , สมัครผ่านบัญชี Google และสมัครผ่านบัญชี Email

4. หากสมัครผ่านบัญชี Email ต้องกรอกข้อมูลให้ครบถ้วน ซึ่งรหัสผ่านนั้นต้องมีตัวอักษรไม่น้อยกว่า 8 ตัว และต้องประกอบไปด้วยตัวอักษรพิมพ์ใหญ่ , อักขระพิเศษ และตัวเลข

5. จากนั้นคลิก “ Create Account ” เป็นอันเสร็จสิ้นขั้นตอนการสมัคร

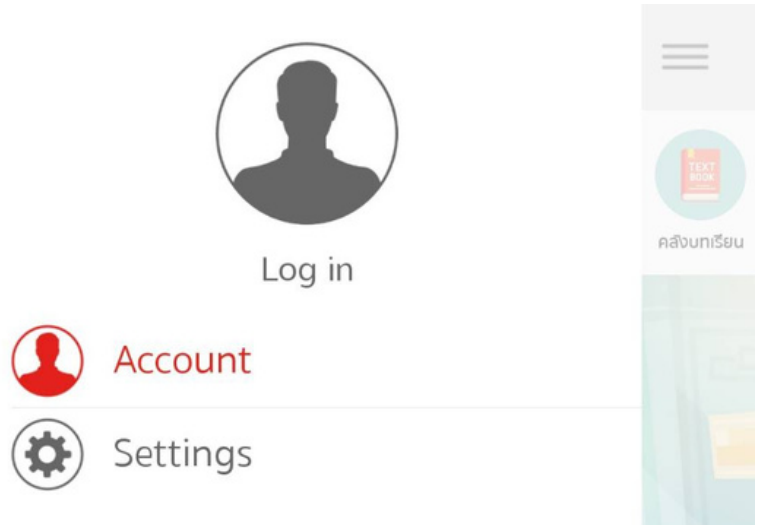
หากสมัครบน Mobile-Tablet



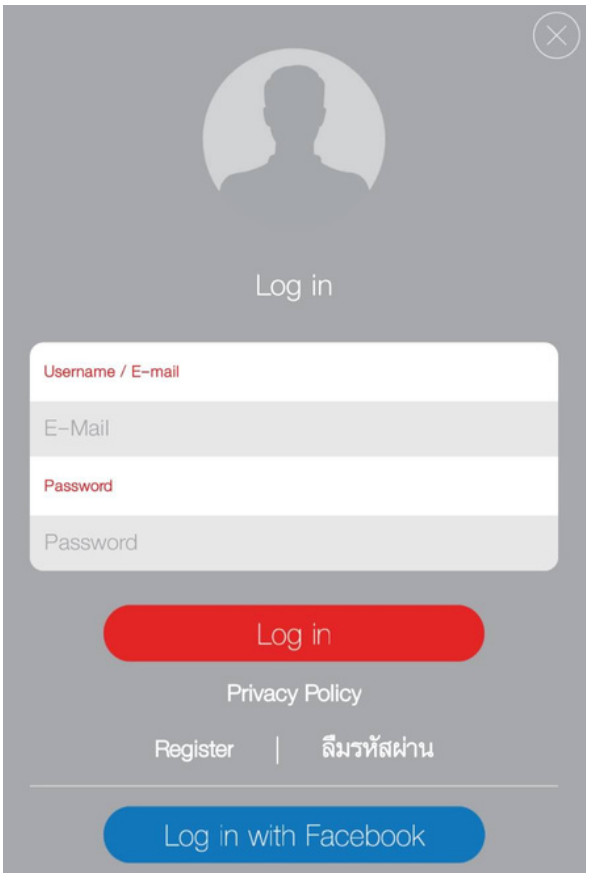
1. ดาวน์โหลดแอปพลิเคชัน Trueplookpanya



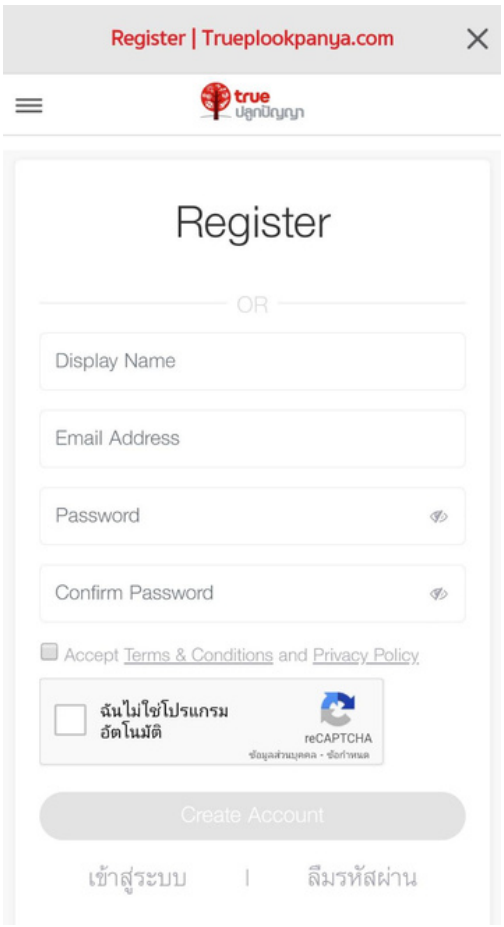
2. เข้าแอปพลิเคชัน Trueplookpanya แล้วคลิกที่สัญลักษณ์ “ ☰ ”



3. คลิก “ Account ”



4. คลิก “ Register ”



5. กรอกข้อมูลให้ครบถ้วน ซึ่งรหัสผ่านนั้นต้องมีตัวอักษรไม่น้อยกว่า 8 ตัว และต้องประกอบไปด้วยตัวอักษรพิมพ์ใหญ่ , อักขระพิเศษ และตัวเลข

6. จากนั้นคลิก “Create Account” เป็นอันเสร็จสิ้นขั้นตอนการสมัคร

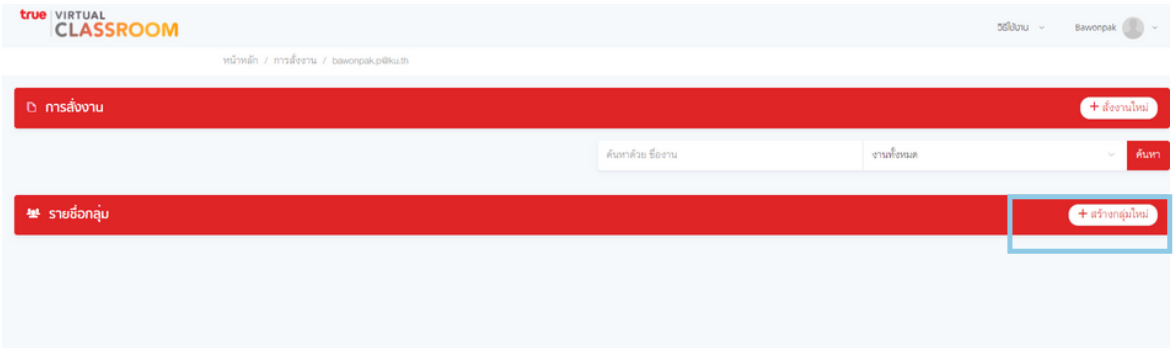
วิธีการสร้างกลุ่ม

เมื่อเข้าสู่หน้าหลักของ Plook Classroom ควรสร้างกลุ่มก่อนเป็นอันดับแรก เพราะเมื่อเราทำการมอบหมายงาน เราจะสามารถเลือกกลุ่มของผู้เรียนได้เลย ไม่ต้องมานั่งเลือกผู้เรียนทีละคน

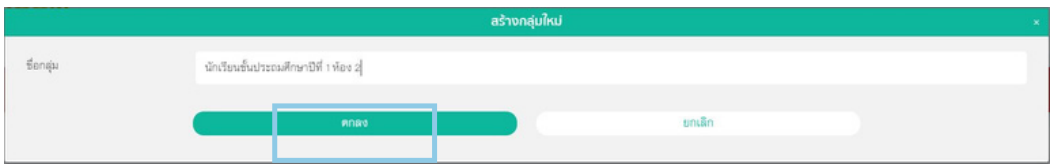
ขั้นตอนการสร้างกลุ่ม



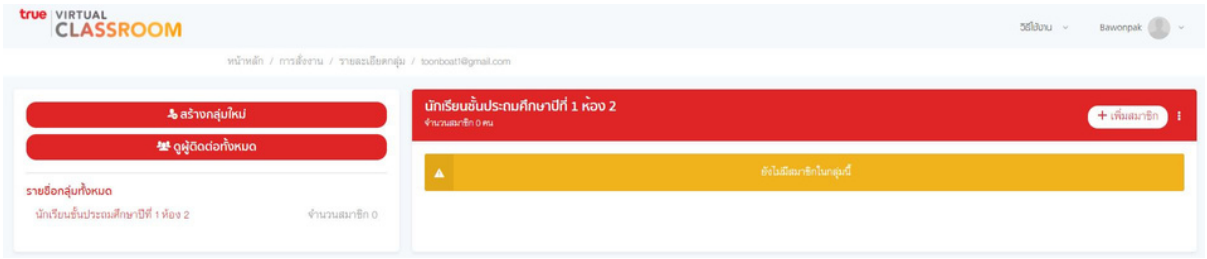
1.เข้าไปที่ https://www.trueplookpanya.com/classroom คลิกเลือก “ ฉันเป็นผู้สอน ”



2. คลิก “ สร้างกลุ่มใหม่ ”



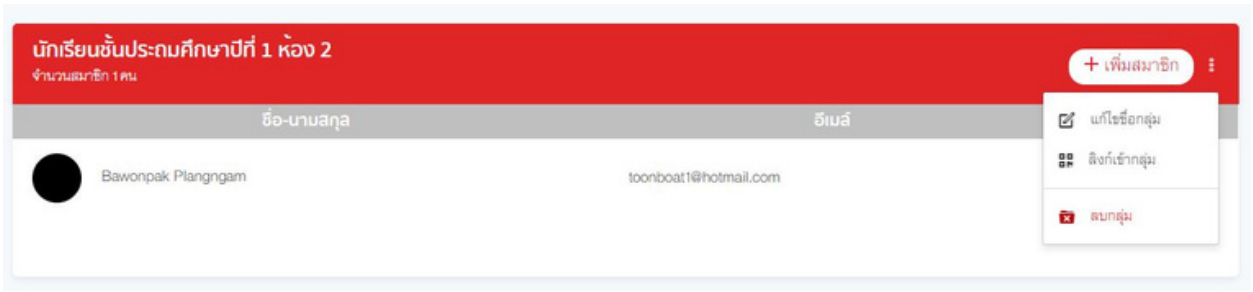
3. ใส่ชื่อกลุ่ม เช่น นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 2 จากนั้นคลิก “ ตกลง ”



4. คลิก “ เพิ่มสมาชิก ”



5. ใส่ชื่อหรืออีเมลของสมาชิกให้ครบ จากนั้นคลิก “ ตกลง ” เป็นอันเสร็จสิ้น





6. หากต้องการเพิ่มสมาชิกโดยการสแกน QR Code ให้คลิกที่สัญลักษณ์ “ ⋮ ” จากนั้นคลิก “ ลิงก์เข้ากลุ่ม ” จะปรากฏ QR Code ให้สแกน

วิธีการมอบหมายงาน

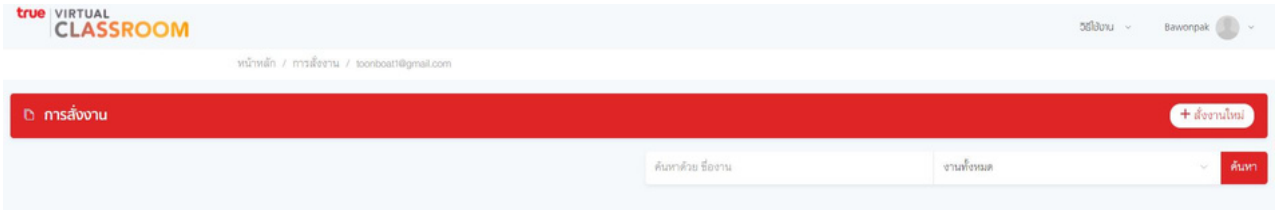
การมอบหมายงานนั้นเราสามารถมอบหมายงานได้ทั้งหมด 4 รูปแบบ ได้แก่ อ่านบทเรียน , ทำแบบฝึกหัด/ข้อสอบ , ทำงานแบบอื่น และส่งงาน

- อ่านบทเรียน คือ การให้ผู้เรียนอ่านบทเรียนจากคลังความรู้ของเว็บไซต์ www.trueplookpanya.com
- ทำแบบฝึกหัด/ข้อสอบ คือ การให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดหรือข้อสอบจากคลังข้อสอบของเว็บไซต์ www.trueplookpanya.com
- ทำงานแบบอื่น คือ การให้ผู้เรียนไปเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ออนไลน์อื่น ๆ นอกเหนือจากภายในเว็บไซต์ www.trueplookpanya.com
- ส่งงาน คือ การมอบหมายงานให้ผู้เรียนทำงานนั้น ๆ แล้วส่งกลับมายังผู้สอน

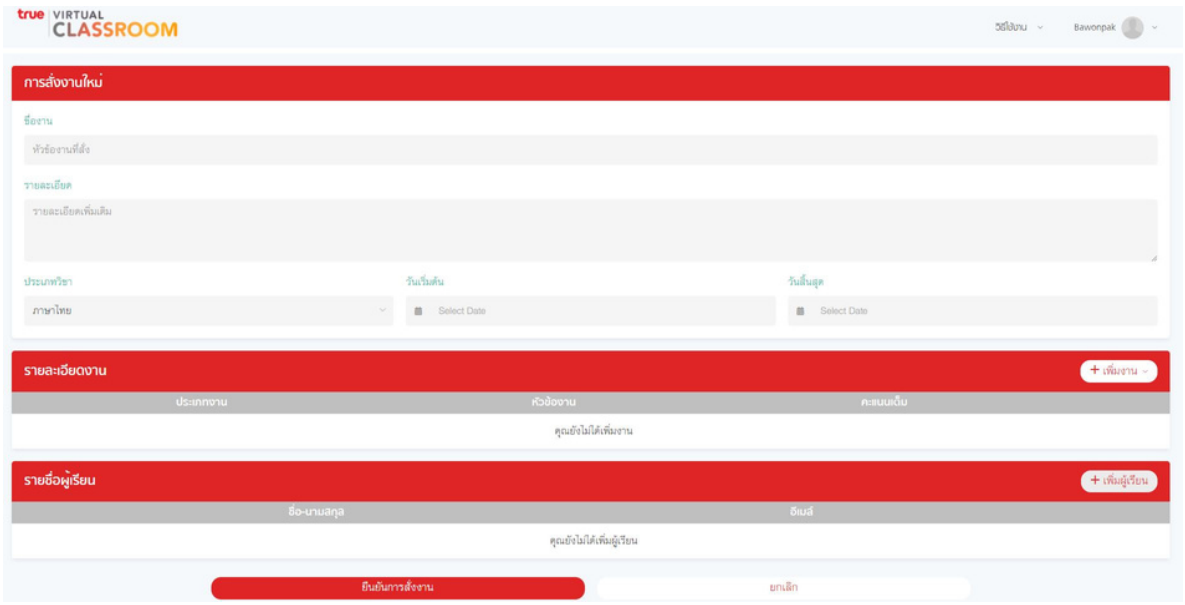
ขั้นตอนการมอบหมายงาน



1. เข้าไปที่ https://www.trueplookpanya.com/classroom คลิกเลือก “ ฉันเป็นผู้สอน ”

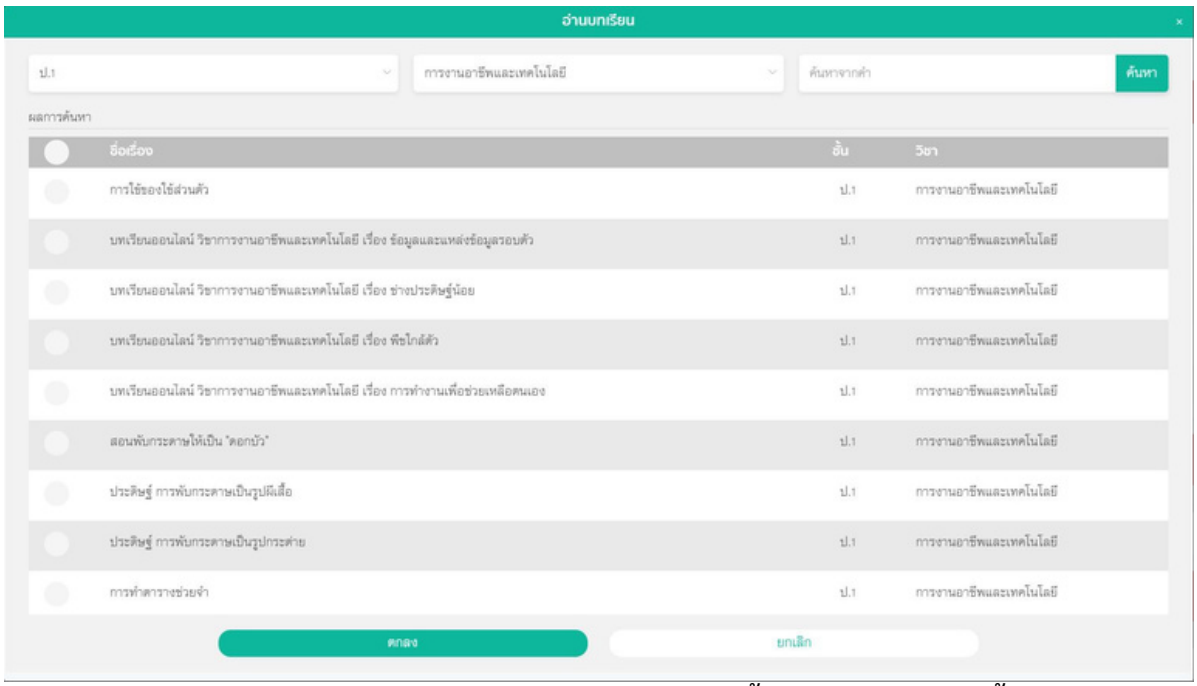


2. คลิก “ สั่งงานใหม่ ”

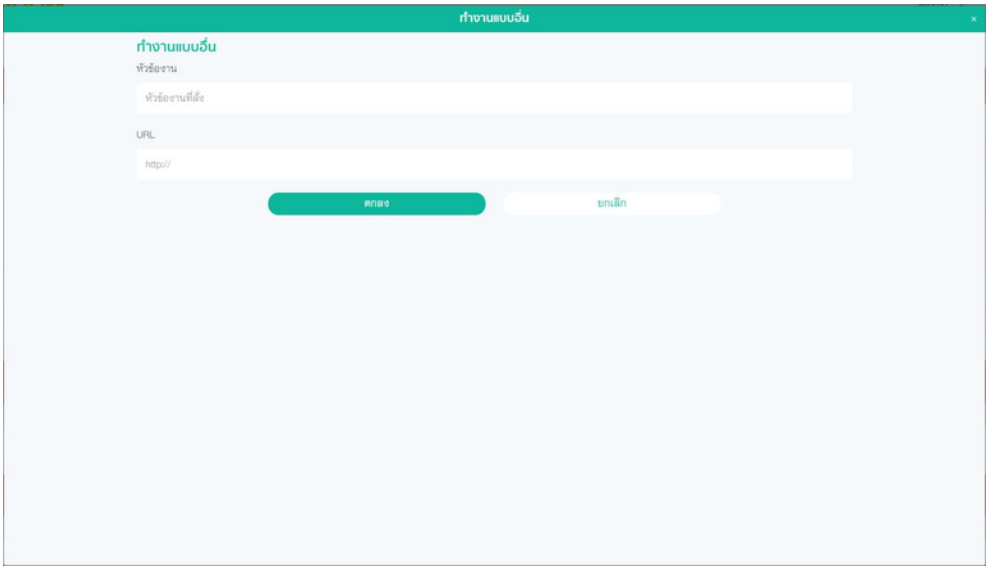


3. ใส่รายละเอียดให้ครบถ้วน

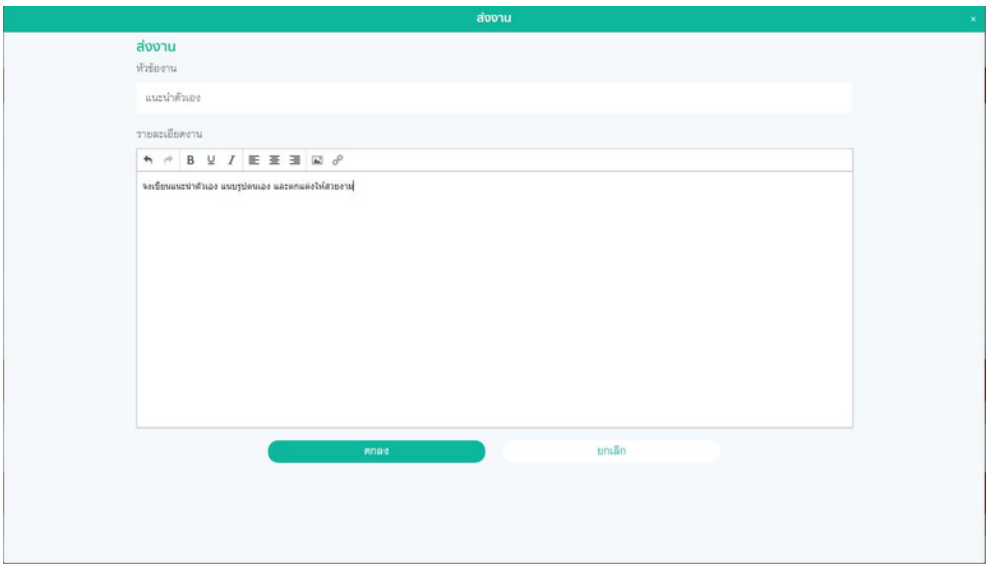
4. คลิก “ เพิ่มงาน ”



5. หากเลือกอ่านบทเรียนหรือทำแบบฝึกหัด/ข้อสอบ ให้เลือกระดับชั้น และรายวิชา จากนั้นคลิกค้นหา จะปรากฏบทเรียนหรือแบบฝึกหัด/ข้อสอบจากคลังความรู้ของเว็บไซต์ www.trueplookpanya.com จากนั้นคลิก “ ตกลง ”



6. หากเลือกทำงานแบบอื่น ให้ใส่หัวข้องานที่สั่งและลิงก์ของแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ที่ต้องการลงในช่อง URL จากนั้นคลิก “ ตกลง ”



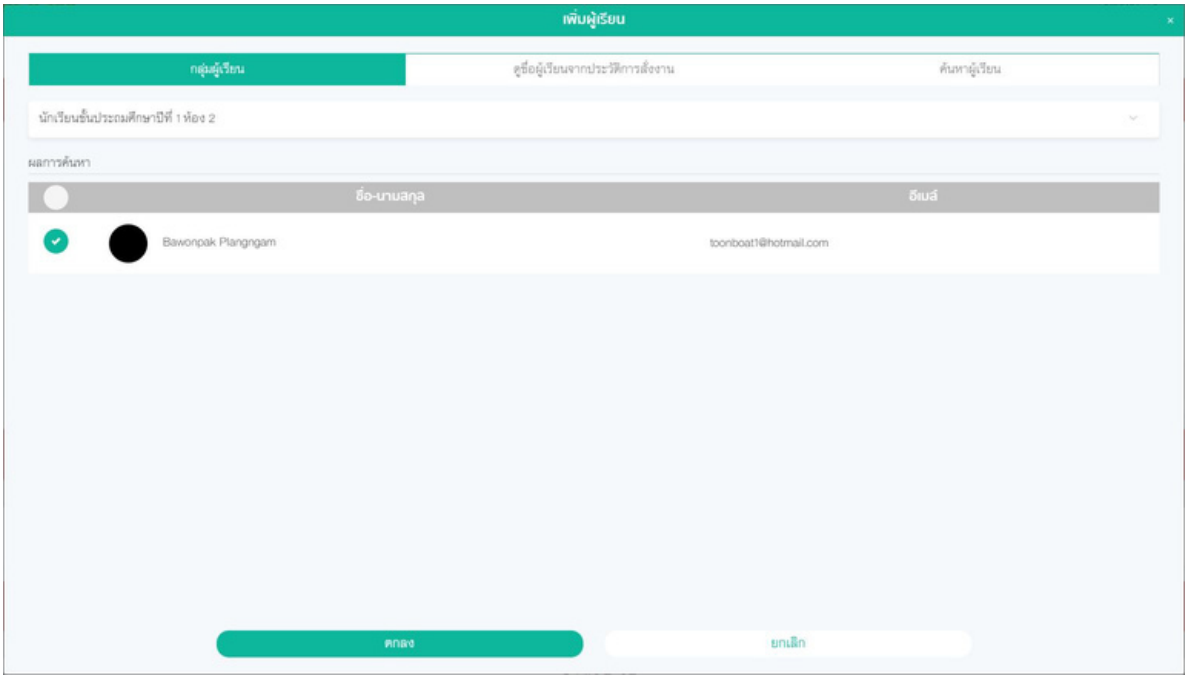
7. หากเลือกส่งงาน ให้ระบุหัวข้องานที่มอบหมาย และรายละเอียดของงาน เช่น การมอบหมายงานให้นักเรียนแนะนำตัวเองแล้วส่งกลับมายังผู้สอน จากนั้นคลิก “ ตกลง ”



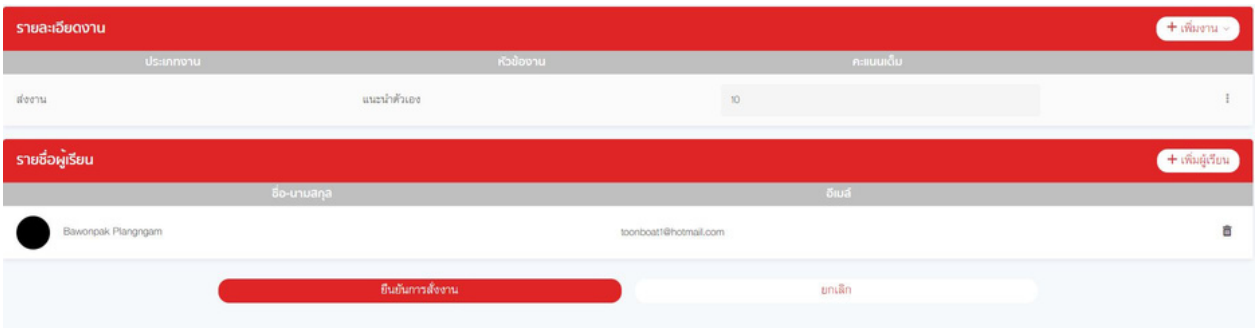
8. กำหนดคะแนนของงาน



9. คลิก “ เพิ่มผู้เรียน ”



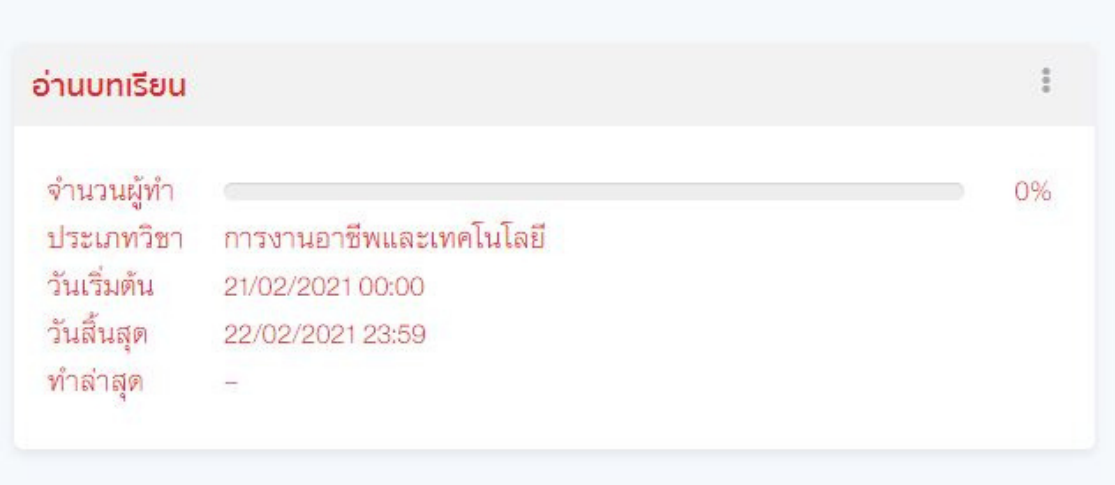
10. เลือกผู้เรียนที่ต้องการมอบหมาย หากเสร็จสิ้นแล้วคลิก “ตกลง



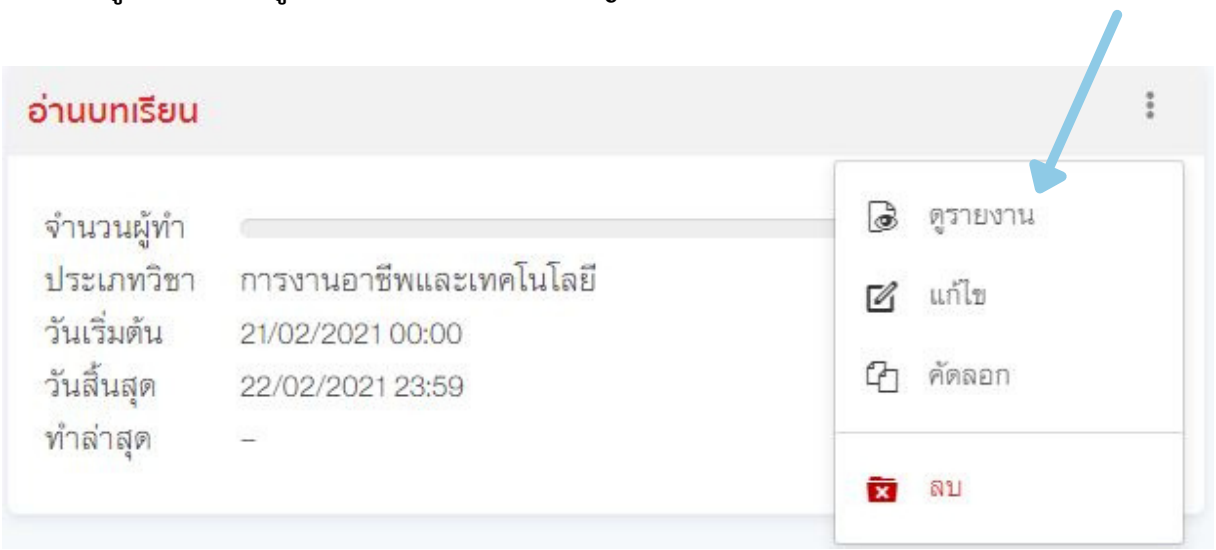
11. คลิกยืนยันการสั่งงาน เป็นอันเสร็จสิ้น

วิธีการดูสถานะการทำงานและการให้คะแนน

ขั้นตอนการดูสถานะการทำงานและการให้คะแนน

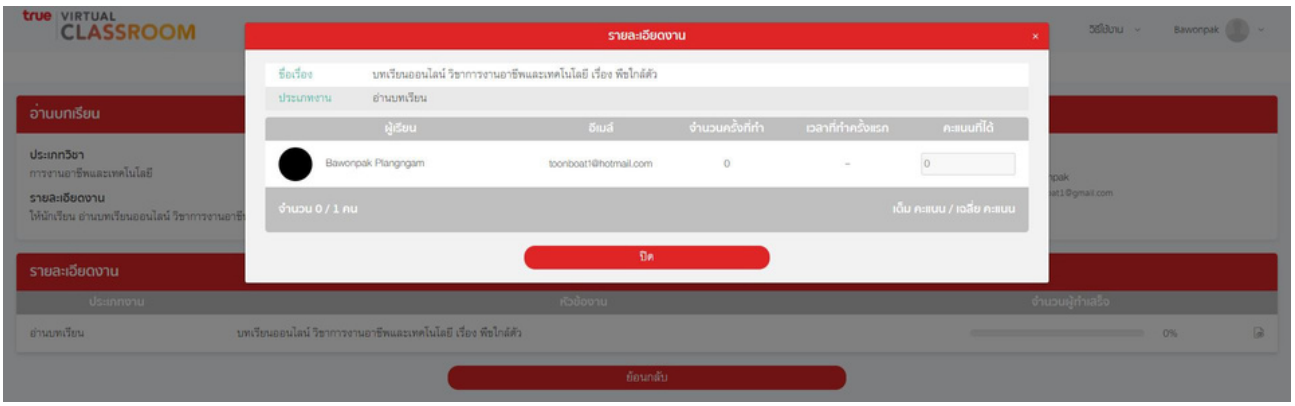


1. หลังจากทำการมอบหมายงานเสร็จสิ้นแล้ว จะปรากฏแถบรายการงานที่มอบหมายขึ้นดังภาพด้านบน ซึ่งผู้สอนสามารถดูรายงาน โดยการคลิกไปที่สัญลักษณ์ ⋮ บนแถบงานนั้น



2. คลิก “ ดูรายงาน ”





3. คลิกเข้าไปที่รายละเอียดงาน จะปรากฏรายละเอียดต่าง ๆ ของงาน ซึ่งจะสามารถให้คะแนนผู้เรียนได้ โดยการแก้ไขคะแนนในส่วนของคะแนนที่ได้

แหล่งอ้างอิง

ทรูปลูกปัญญา. (n.d.). คู่มือการใช้งาน Plook CLASSROOM. Retrieved กุมภาพันธ์ 24, 2564, from https://www.trueplookpanya.com/canvas/themes/classroom/assets/plookclassroom_teacher.pdf

"24 APPLICATIONS คู่มือสำหรับการสอนออนไลน์"

Podcast

แอปพลิเคชันสำหรับการผลิตสื่อการสอนและการสร้างชิ้นงาน

หมวดที่ 4

- Animaker 438
- Canva 453
- Google Colab 477
- Liveworksheets 509
- PowToon 528
- Prezi 544
- Piktochart 567

ANIMAKER

แอปพลิเคชันสำหรับการผลิตสื่อการสอนและการสร้างชิ้นงาน

หมวดที่ 4

สารบัญ

I. ANIMAKER 406

II. Key features 441

Extensive Facial Expressions 441

(Bring your characters to life!)

Auto Lip-Sync 441

(Voiceover made smart!)

Smart Move 442

(Complex Animations with the click of a button!)

III. วิธีการใช้งาน Animaker 442

วิธีการสมัครเข้าใช้งาน 442

วิธีการสร้างวิดีโอ Animation 2D 444

วิธีการเพิ่มเสียงเพลงประกอบ (Sound) 448

วิธีการสร้างตัวละคร (Character) 450

IV. ส่วนเสริมพิเศษ / Special 452

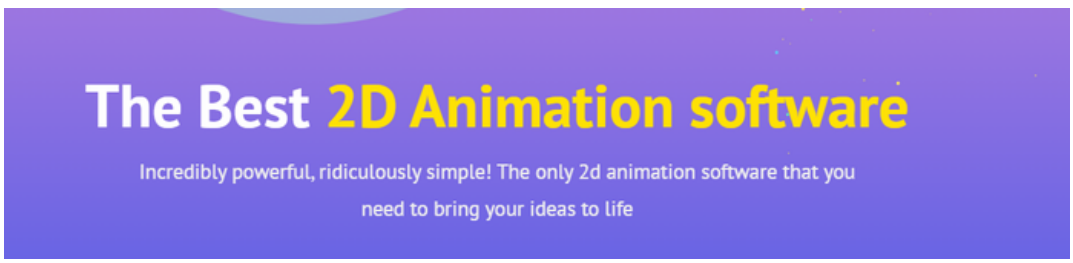
V. แหล่งอ้างอิง 452

ANIMAKER

แอปพลิเคชันสำหรับการผลิตสื่อ การสอนและการสร้างชิ้นงาน

หากพูดถึงการทำ Animation ใครต่อใครหลายคนอาจจะคิดถึงความยากความซับซ้อนของขั้นตอนการทำ Animation หรือโปรแกรมทำ Animation ที่ใช้ยาก เครื่องมือที่ซับซ้อน แถมยังหนักเครื่องจนเครื่องค้าง ถ้าเกิดว่าจะต้องทำ Animation โดยไม่มีพื้นฐานการทำคุณคิดว่าจะทำได้หรือไม่ วันนี้จะมาแนะนำโปรแกรมทำ Animation ที่ใช้ง่าย ซึ่งโปรแกรมนี้เหมาะสำหรับการทำ Animation 2D ที่ไม่จำเป็นต้องมีพื้นฐานการทำ Animation ใด ๆ ใคร ๆ ก็ทำได้ นั่นคือโปรแกรมที่มีชื่อว่า “Animaker”

Animaker เป็นโปรแกรมสำหรับสร้างการ์ตูน Animation สามารถสร้างสื่อหรือการประชาสัมพันธ์ให้ความรู้ นำเสนองาน และยังสามารถประยุกต์ใช้ในงานต่าง ๆ ได้อย่างหลากหลาย Animaker เป็นโปรแกรมที่อยู่ในรูปแบบออนไลน์โดยไม่จำเป็นต้องติดตั้งโปรแกรมลงบนคอมพิวเตอร์รวมถึงไม่เสียค่าใช้จ่าย (นอกจากต้องการ Upgrade เพิ่มเติม) ซึ่งโปรแกรมนี้มี Features ให้เลือกใช้มากมายและ Features ดังกล่าวยังแตกต่างไปจากโปรแกรมอื่นอีกด้วย หากใครที่เป็นกังวลว่าจะใช้งานยาก โปรแกรมนี้มีวิธีการใช้สอนสำหรับการเข้าใช้งานในโปรแกรมสำหรับครั้งแรกหรือหากว่ายังกังวลใจอยู่ ทางเราก็ได้ทำวิธีการทำ Animation 2D ของ Animaker มารวบรวมไว้ให้ที่นี่เรียบร้อยแล้ว แต่ก่อนที่จะไปสอนวิธีการทำ Animation 2D เรามี Features ที่น่าสนใจของโปรแกรม Animaker มาแนะนำให้กับทุกคนได้รู้จักกับโปรแกรมนี้มากขึ้น

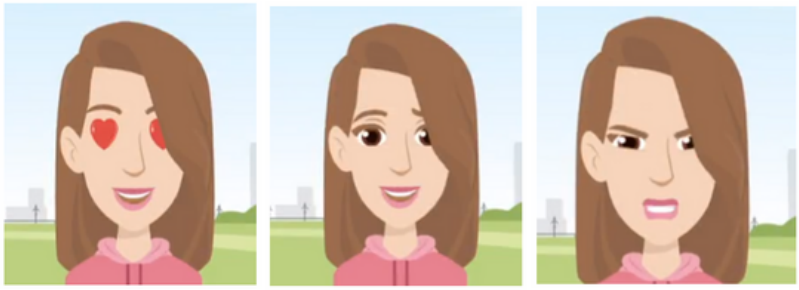


KEY FEATURES

Animaker เป็นโปรแกรมที่มี features ที่อยู่ในรูปแบบสำเร็จรูปที่จะเข้ามาช่วยในงานทำงานที่ยาก และซับซ้อนให้เป็นเรื่องง่ายมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังมี features หลากหลายและน่าสนใจมากมาย ซึ่งในวันนี้เราจะมาแนะนำในส่วนของ features ที่เป็นจุดเด่นของ Animaker และเป็น features ที่แตกต่างกับโปรแกรมอื่น ๆ ความพิเศษ คือ มีให้เลือกใช้ได้ที่โปรแกรม Animaker เดียวเท่านั้น

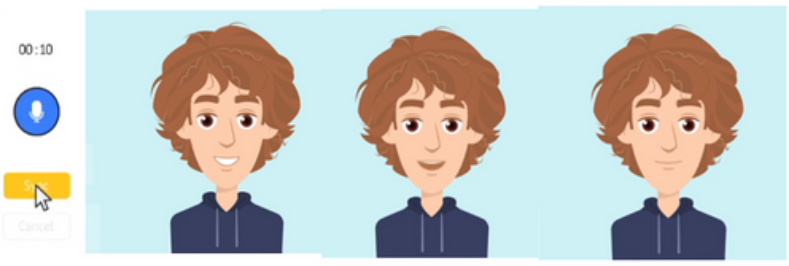
Extensive Facial Expressions (Bring your characters to life !)

คือ features การเพิ่มการแสดงออกทางสีหน้าให้กับตัวละคร การแสดงออกทางสีหน้าจะทำให้ตัวละครมีชีวิตชีวาเสมือนจริงมากยิ่งขึ้น ซึ่งสามารถเพิ่มลูกเล่นให้กับตัวละคร และยังทำให้ Animation 2D สมจริง นอกจากนี้ยังทำให้ผู้คนที่มารับชมก็จะสามารถรับรู้ถึงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครได้ หรือ เรียกว่าเข้าใจภาษาท่าทางที่ตัวละครแสดงออกมา โดย features นี้สามารถเลือกการแสดงออกทางสีหน้าได้มากกว่า 20 รายการ เพียงเท่านี้การปรับสีหน้าท่าทางที่ยากก็จะไม่ใช่เรื่องยากอีกต่อไป



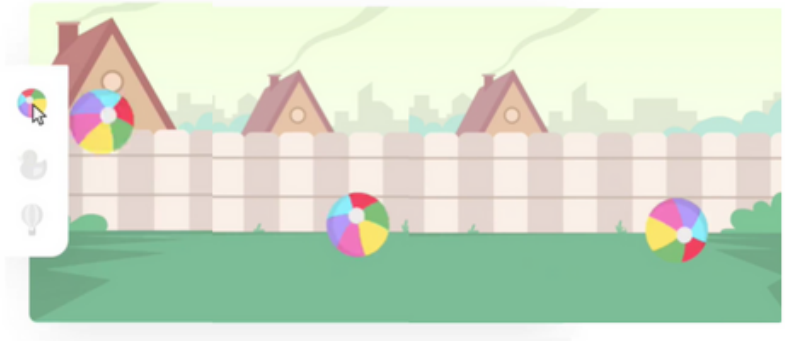
Auto Lip-Sync (Voiceover made smart !)

คือ features การขยับริมฝีปากอัตโนมัติ เมื่อเพิ่มเสียงพากย์ให้กับตัวละคร โดยที่เราไม่จำเป็นต้องใช้ขั้นตอนที่ยุ่งยากในการขยับริมฝีปาก ประหยัดเวลาในการทำงาน แถมยังช่วยลดขั้นตอนการเคลื่อนไหวได้อีกด้วย นอกจากนี้ยังทำให้ตัวะครของเราเกิดความสมจริงรวมถึงมีลูกเล่นที่น่าสนใจมากขึ้น



Smart Move (Complex Animations with the click of a button!)

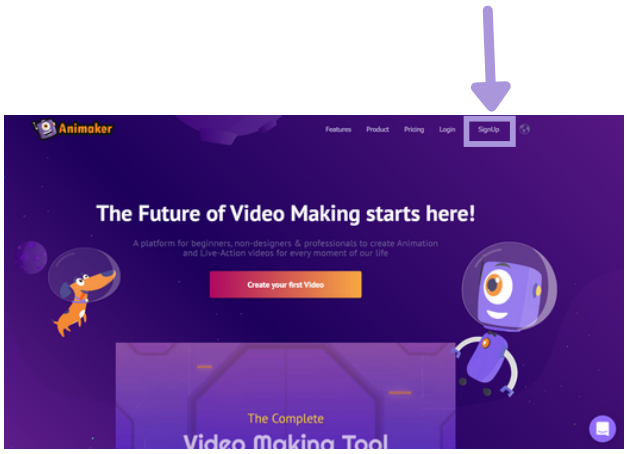
คือ features ที่จะช่วยลดขั้นตอนในการเคลื่อนที่ของวัตถุให้ย้ายจากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่งได้เพียงแค่คลิกเดียว เมื่อเปรียบเทียบกับโปรแกรมหรือแอปพลิเคชันอื่น Smart Move ยังสามารถทำให้วัตถุเคลื่อนที่ได้รวดเร็วกว่าถึง 2 เท่า ทำให้ช่วยประหยัดเวลาเพียงเท่านี้การเคลื่อนไหวที่ซับซ้อนก็จะกลายเป็นเรื่องง่าย

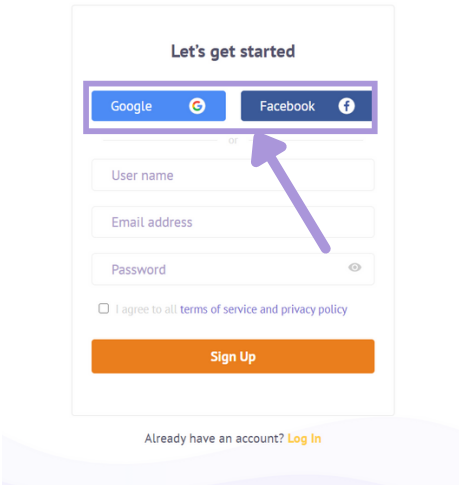


วิธีการใช้งาน Animaker

วิธีการสมัครเข้าใช้งาน

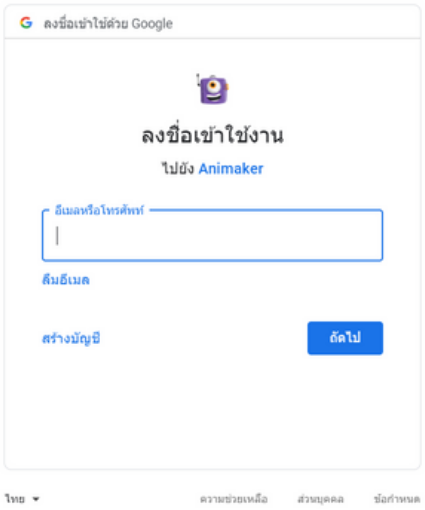
1. ขั้นตอนแรกสำหรับการเข้าใช้งานจะต้องเข้าไปที่เว็บไซต์ www.animaker.com/ เมื่อเข้ามาแล้วจะได้หน้าต่างดังภาพนี้ ถ้าหากเป็นการเริ่มต้นการใช้งานครั้งแรก จะต้องทำการสมัครสมาชิกโดยการคลิกที่ปุ่ม SIGN UP

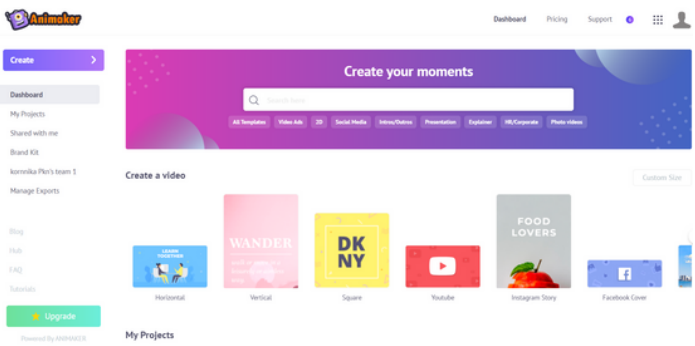




2. การสมัครสมาชิกสามารถเลือกได้ 2 ช่องทาง ดังภาพ คือ SIGN UP ผ่านบัญชี Facebook และ SIGN UP ผ่านบัญชี Gmail

3. ในที่นี้ขอยกตัวอย่างการ SIGN UP โดยการใช้บัญชี Google หากต้องการใช้ Google ในการ SIGN IN ให้คลิกที่ Google จะได้หน้าต่างลงชื่อเข้าใช้งานดังภาพ ให้ลงชื่อเข้าใช้งานผ่านบัญชี Gmail

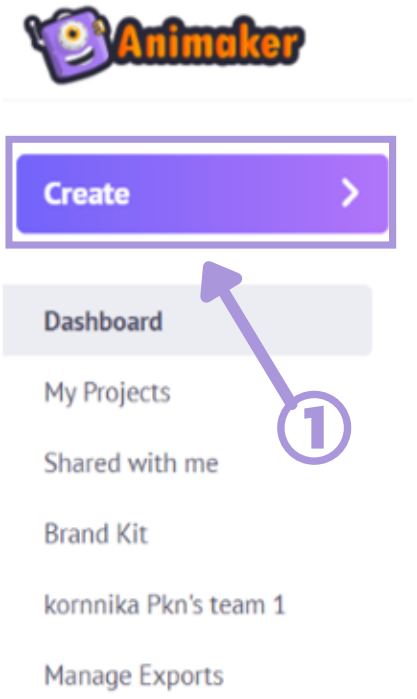


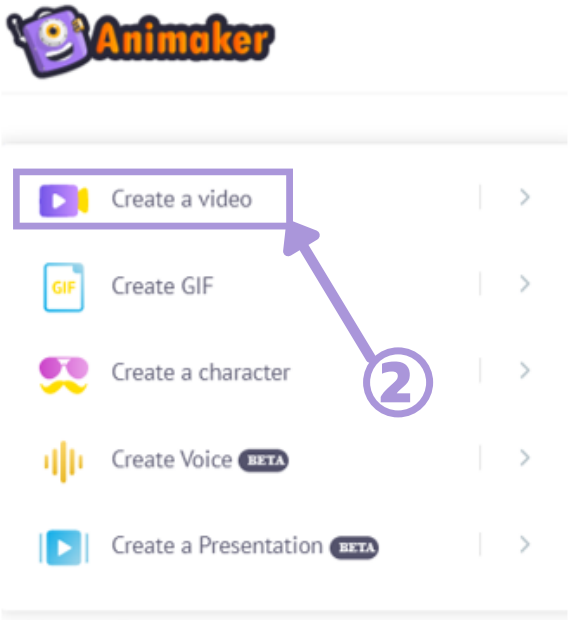


4. เมื่อทำการ SIGN IN เสร็จเรียบร้อยตามขั้นตอนด้านบน ผู้ใช้งานจะสามารถเข้าถึงหน้า Dashboard ของ Animaker ได้แล้ว ซึ่งในหน้า Dashboard มี Templates มากมายขึ้นมา ให้ผู้ใช้งานเลือกได้อย่างหลากหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นขนาด หรือ สีสัน ผู้ใช้สามารถเลือกใช้เพื่อสร้างสรรค์ผลงานได้ตามความต้องการ

วิธีการสร้างวิดีโอ Animation 2D

1. จากหน้า Dashboard ขั้นตอนแรกในการสร้าง Animation 2D ให้คลิกไปที่ Create ที่อยู่แถบด้านซ้าย



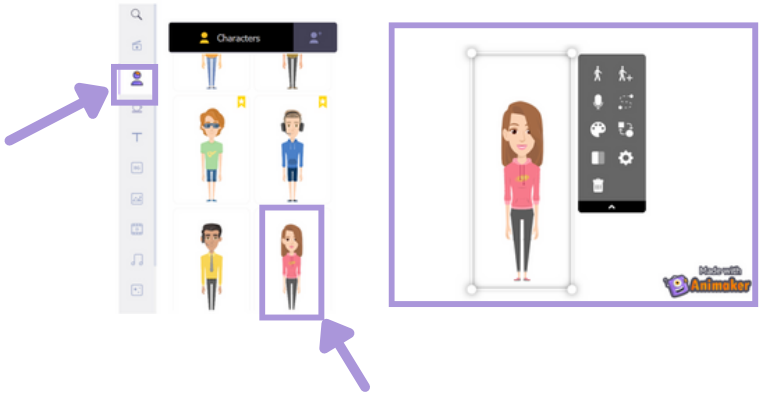


2. หลังจากนั้นจะขึ้นแถบเครื่องมือด้านข้างเมนู Create ให้คลิกไปที่ Create a video เพื่อเป็นการเลือกหน้ากระดาษเปล่าที่ใช้สร้าง Animation 2D

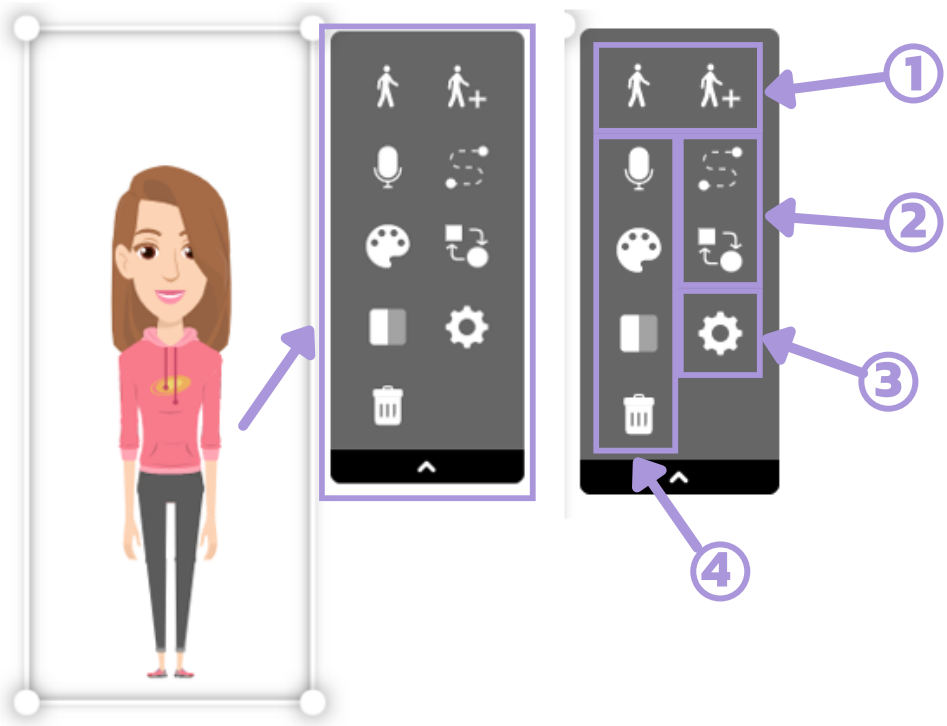


3. หลังจากนั้นจะได้หน้าจอการสร้าง Animation 2D ซึ่งหน้าจอการสร้างจะมีแถบเครื่องมือสำคัญต่าง ๆ ที่ใช้ในการทำงานอยู่ ซึ่งจะอธิบาย และ แนะนำแถบเครื่องมือที่ใช้ในการสร้าง Animation 2D ดังนี้

- หมายเลข 1 แถบจัดการโปรแกรม เป็นเครื่องมือที่ไว้แสดงตัวอย่างงาน แก้ไขชื่อผลงาน สร้างวิดีโอใหม่ และบันทึกงาน (บันทึกอัตโนมัติ)
- หมายเลข 2 เครื่องมือที่ใช้ในการทำงาน การเลือกตัวละคร พื้นหลัง ตัวหนังสือ การใส่เพลงประกอบ เป็นต้น
- หมายเลข 3 Timeline มีไว้สำหรับใช้ควบคุมจัดการ ตัวละคร เสียงประกอบต่าง ๆ ที่จะแสดงในวิดีโอ สามารถกำหนดเวลาปรับเวลาได้จากที่นี่
- หมายเลข 4 Scene เป็นแถบการทำงานที่เกี่ยวข้องกับฉาก สามารถเพิ่มฉากลบฉากใส่ Effects ระหว่างฉากได้จากแถบนี้
- หมายเลข 5 Workplace พื้นที่สำหรับการทำงานสำหรับสร้างงาน Animation2D เปรียบเหมือนหน้าจอในการจัดการองค์ประกอบ และ แสดงผล



4. การเลือกตัวละคร (Character) จากโปรแกรมไปที่แถบเครื่องมือสำหรับการใช้งานด้านซ้ายคลิกที่ เครื่องมือ Character หลังจากนั้นจะเห็นว่าจะมีตัวละครรูปแบบต่าง ๆ ขึ้นมาให้เลือกใช้งาน (ยกเว้นตัวละครที่ต้อง Upgrade เพิ่มเติม) หลังจากนั้นให้เลือกตัวละครที่เราต้องการได้ตามใจชอบ



5. หลังจากนั้นจะเห็นแถบเครื่องมือเพิ่มเติมแสดงขึ้นมา เมื่อคลิกไปที่ตัวละครที่เลือกมาอยู่ใน Workplace จะแนะนำเครื่องมือเพิ่มเติม ดังนี้

- หมายเลข 1 Action เป็นเครื่องมือสำเร็จรูปจะมีรูปแบบท่าทางของตัวละครหลากหลายท่าทาง ให้ผู้ใช้สามารถเลือกได้ตามต้องการ เมื่อคลิกที่ท่าทางไหน ตัวละครที่ได้เลือกไว้จะเปลี่ยนท่าทางไปตาม Action ที่เราเลือก
- หมายเลข 2 เครื่องมือเพิ่มเติมการเคลื่อนที่ และแทนที่ตัวละคร คือ Smart move เป็นเครื่องมือสำหรับใช้ในการเคลื่อนที่ของตัวละครซึ่งจะมีรูปแบบการเคลื่อนที่ให้เราเลือกใช้ และสามารถกำหนดการเคลื่อนที่ได้ด้วยตนเอง

5.1 Replace เป็นเครื่องสำหรับเปลี่ยนตัวละคร หากเราต้องการเปลี่ยนตัวละครแต่ไม่ต้องการที่จะกำหนดการเคลื่อนที่หรือการตั้งค่าอื่นๆในตัวละครใหม่ เมื่อเราใช้เครื่องมือ Replace ตัวละครที่เลือกใหม่จะเข้าไปแทนที่ตัวละครที่เราไม่ต้องการ

- หมายเลข 3 Setting สามารถตั้งค่า Effects การเข้า - ออกของตัวละคร และสามารถตั้งค่า Arrangements ของตัวละครได้ว่าจะให้อยู่หน้าสุดหลังสุด หรืออยู่ลำดับไหนขององค์ประกอบทั้งหมด
- หมายเลข 4 Voice - over เครื่องมืออัดเสียงพูด เป็นการพากย์เสียงให้ตัวละครเป็นการทำให้ตัวละครเราสามารถพูดได้และสมจริงมากยิ่งขึ้น

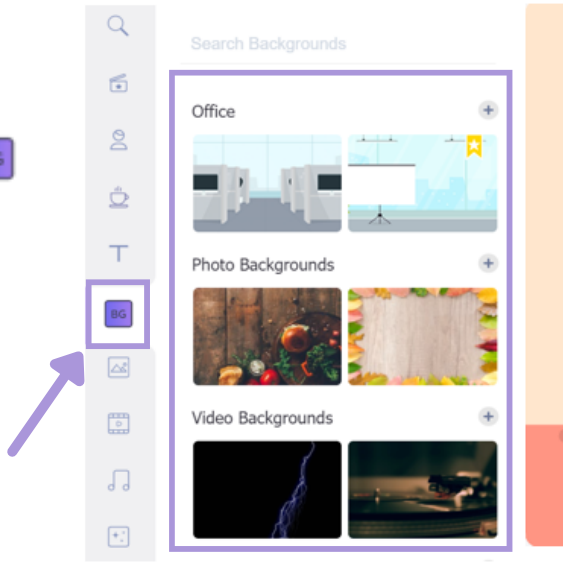
5.2 Change color ใช้สำหรับต้องการเปลี่ยนสี สามารถเปลี่ยนสีผม สีผิว สีตา และสีขององค์ประกอบตัวละครอีกมากมายก็สามารถเปลี่ยนได้

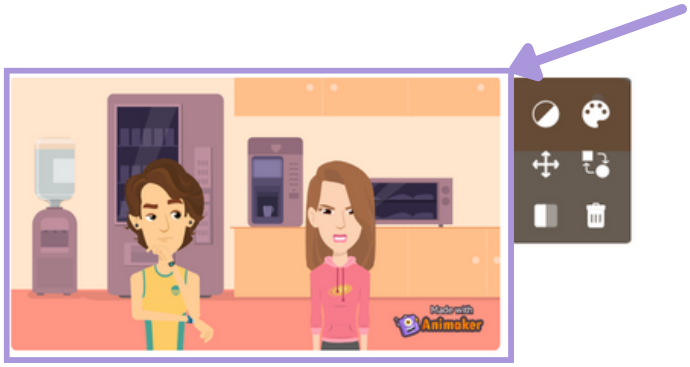
5.3 Flip ใช้ในการต้องพลิกตัวละครจากหันด้านซ้าย ด้านขวา หรือจากหันด้านขวาให้หันด้านซ้าย เป็นต้น

5.4 Delete ถ้าหากต้องการลบตัวละครที่ไม่ใช้แล้ว สามารถคลิกที่  เพื่อเป็นการลบตัวละคร

หมายเหตุ : การสร้างตัวละครสามารถสร้างเองได้ ซึ่งมีวิธีการสร้างตัวละครอยู่ในหัวข้อ “วิธีการสร้างตัวละคร”

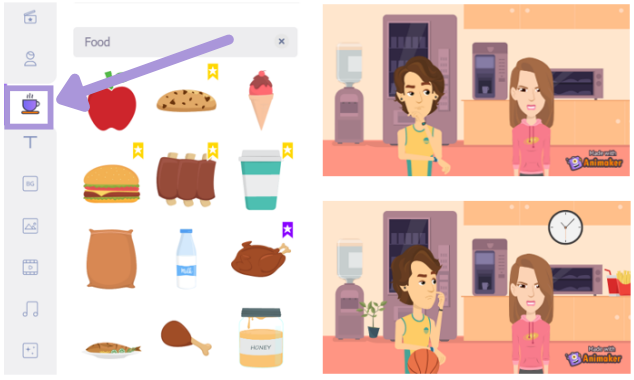
6. การใส่พื้นหลัง (Backgrounds) ให้ไปที่แถบเครื่องมือการใช้งานด้านซ้าย และเลือกเครื่องมือการใส่พื้นหลัง มีให้เลือกหลากหลายรูปแบบ เช่น การใส่ฉากการ์ตูนใน location ต่าง ๆ การใส่พื้นหลังสี การใส่พื้นหลังเป็นรูปภาพ หรือ วิดีโอ

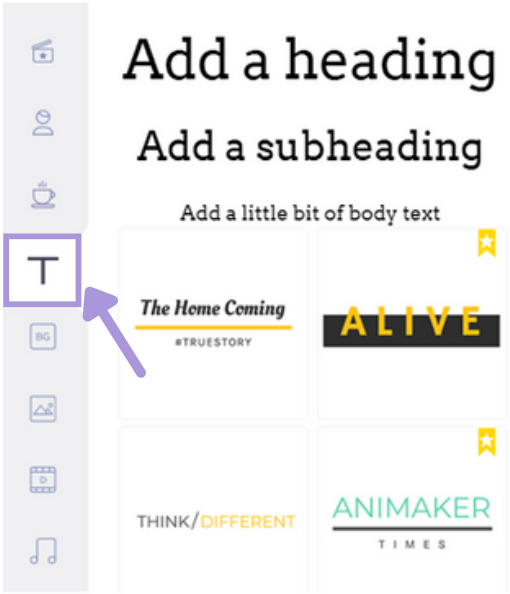




7. ในส่วนของการใส่พื้นหลังจะสามารถเปลี่ยนสีปรับแต่งได้เพียงเล็กน้อยจากแถบเครื่องมือเพิ่มเติม เมื่อคลิกไปที่พื้นหลังจะเห็นแถบเครื่องมือเพิ่มเติมคล้ายกับเครื่องมือเพิ่มเติมของตัวละครด้านบน แต่จะมีเครื่องมือที่น้อยกว่า

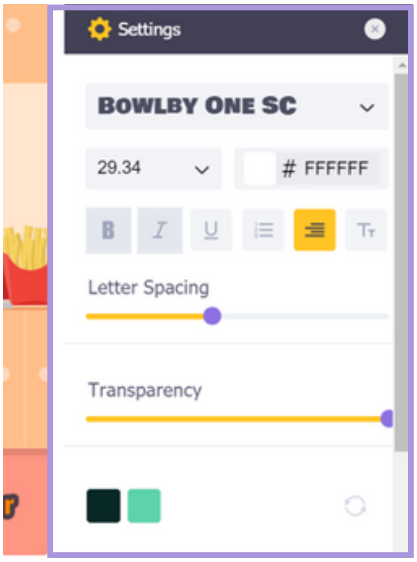
8. การใช้เครื่องมือ Properties ให้ไปคลิกที่ หลังจากนั้นจะมีแถบแสดงผล Properties ภายในแถบจะมีองค์ประกอบเสริมต่าง ๆ ที่แบ่งเป็นหมวดต่าง ๆ เช่น หมวดอาหาร หมวดของใช้ หมวดกีฬา เป็นต้น เมื่อเลือก Properties ที่ต้องการได้แล้ว สามารถเลือกมาใช้ในงานให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น



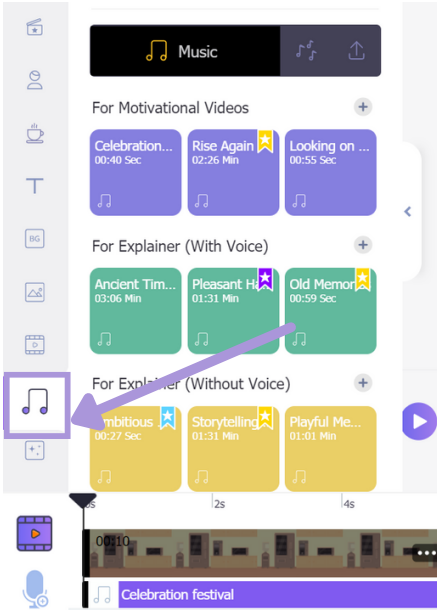


9. การใส่ตัวหนังสือ (Text) ให้ไปที่เครื่องมือ Text จะแสดงแถบตัวหนังสือในรูปแบบต่าง ๆ ให้เลือกใช้ เมื่อเลือกแล้วสามารถคลิกที่รูปแบบอักษรเพื่อพิมพ์คำที่เราต้องการลงในรูปแบบที่เลือกมา ตามรูปด้านล่าง

10. เมื่อพิมพ์เสร็จแล้ว ให้คลิกไปที่รูปแบบตัวอักษร จะมีแถบเครื่องมือเพิ่มเติมแสดงขึ้นมาให้เลือกไปที่ Setting จะได้แถบเครื่องแบบทางด้านขวาของรูป ด้านล่าง เครื่องมือนี้สามารถปรับแต่ง Fonts ปรับขนาด จัดรูปแบบ นอกนี้ยังสามารถใส่ Effects การเข้า - การออก ของตัวหนังสือได้อีกด้วย



วิธีการเพิ่มเสียงเพลงประกอบ (Sound)



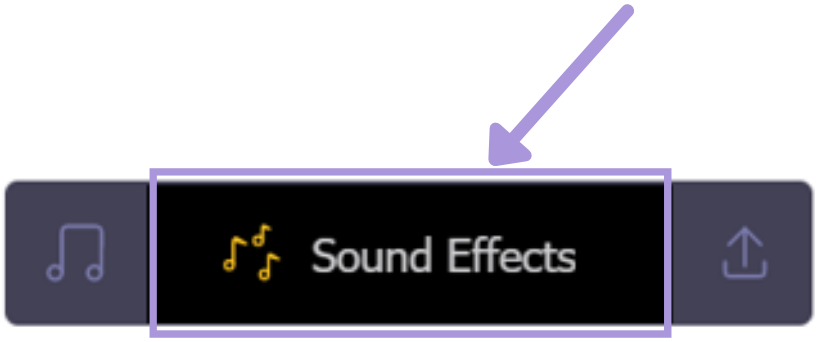
1. การใส่เสียงประกอบแบ่งเป็น 3 ส่วน คือ
   - ส่วนที่ 1 เป็นการใส่เสียงเพลงประกอบ
   - ส่วนที่ 2 เป็นการใส่เสียง Effects
   - ส่วนที่ 3 เป็นการใส่เสียงพูดให้กับตัวละคร

การใส่เสียงให้เลือกที่เครื่องมือ จะเป็นการใส่เสียงเพลงประกอบ สามารถนำมาใช้ได้ไม่ติดลิขสิทธิ์เพลง เป็นการใส่เสียงเพลงในส่วนที่ 1

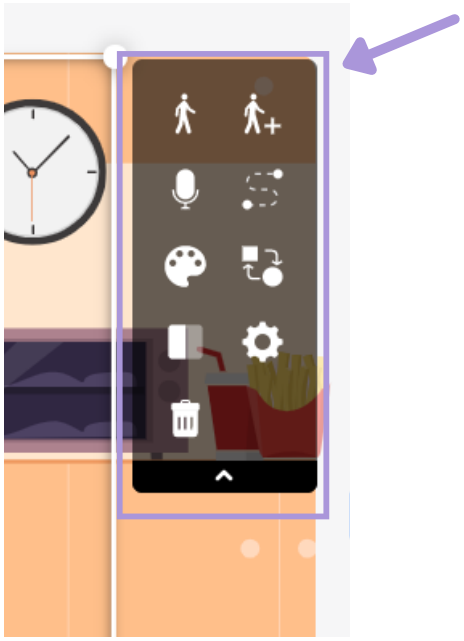


2. เมื่อเลือกเพลงประกอบเรียบร้อยแล้ว ให้ไปดูที่แถบควบคุม Timeline ด้านล่างจะเห็นไฟล์เสียงที่เลือกไว้ ถ้าหากคลิกไปที่ไฟล์เพลงที่เลือกไว้ จะเห็นแถบเครื่องมือเพิ่มเติมขึ้นมาด้านขวา ซึ่งสามารถใช้เครื่องมือเหล่านี้ในการปรับแต่งเพลงประกอบ ดังนี้

- หมายเลข 1 เครื่องมือสำหรับใช้ฟังเพลงประกอบที่เลือกมา ถ้าหากเพลงยาวไปสามารถตัดเพลงได้ โดยการกดที่ไฟล์เพลงค้างแล้วเลื่อนมาทางซ้ายเพื่อเป็นการตัดเพลง ถ้าลากไปทางขวาจะเป็นการเพิ่มความยาวเพลง
- หมายเลข 2 เครื่องมือสำหรับปรับระดับเสียงกำหนดความดัง - ความเบาของเพลงประกอบ
- หมายเลข 3 เป็นเครื่องมือที่ใช้ คัดลอกเพลงให้เพิ่มขึ้นมาอีกหนึ่งไฟล์เหมือนกับการ copy ไฟล์เสียงให้อยู่ในอีก layer ใหม่
- หมายเลข 4 เป็นเครื่องมือสำหรับลบไฟล์เพลงประกอบที่เราไม่ต้องการใช้ หรือใส่ไฟล์เสียงผิดออกจาก Timeline

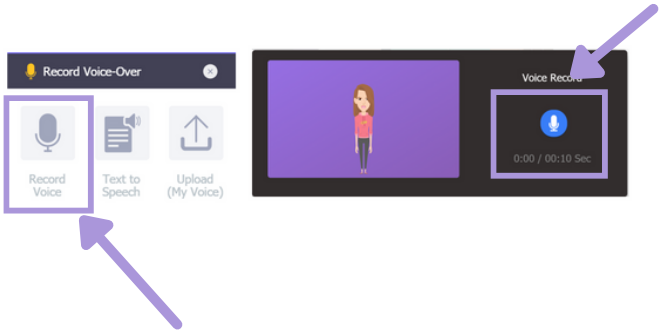


3. ส่วนที่ 2 หากต้องการใช้เสียง Effects เข้ามาประกอบ Animation 2D จะต้องไปที่เครื่องมือ Music แล้วคลิกไปที่ Sound effects จะแสดงแถบเสียง Effects ขึ้นมาสามารถเลือกใช้ได้ตามใจชอบและสามารถปรับได้ตามที่ต้องการที่ Timeline

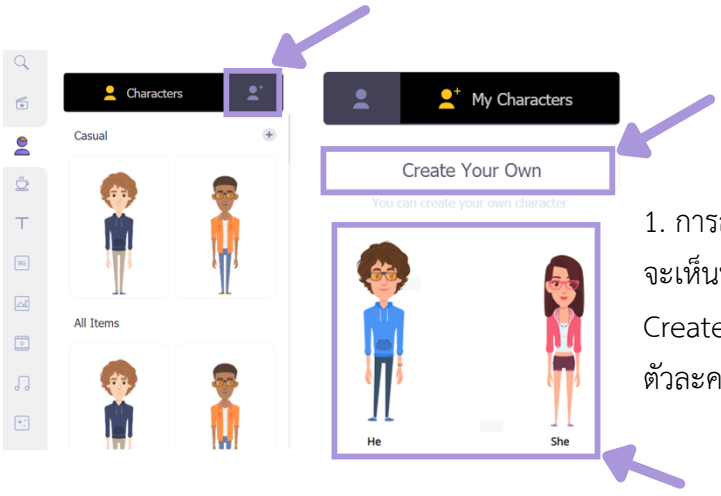


4. ส่วนที่ 3 การพากย์เสียงหรือใส่เสียงพูดให้กับตัวละคร ให้เลือกไปที่ตัวละครที่ต้องการจะใส่เสียงพูดลงไป หลังจากนั้นไปที่แถบเครื่องมือเพิ่มเติมแล้วคลิกเครื่องมือ  ดังภาพ

5. หลังจากนั้นจะมีแถบเครื่องมือ Voice - over แสดงขึ้นมาที่ด้านขวามือ ให้เลือกไปที่ Record Voice ต่อมาจะมีหน้าจอแสดงขึ้นมาลักษณะตามภาพด้านล่างนี้ ในการเริ่มอัดเสียงให้เลือกไปที่  จะเป็นการเริ่มอัดเสียงและเมื่ออัดเสียงได้ตามที่ต้องการแล้วสามารถกด Apply เพื่อนำไปใช้ หลังจากนั้นไฟล์เสียงจะแสดงที่ด้านล่าง Timeline

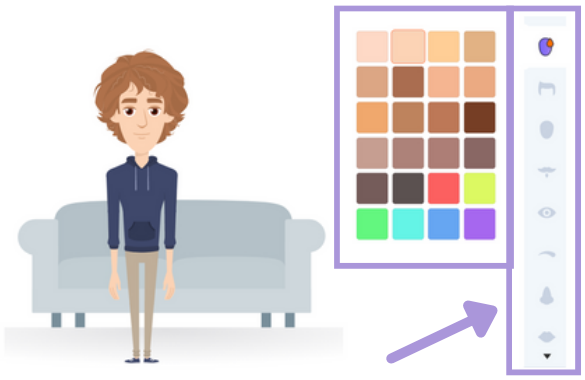


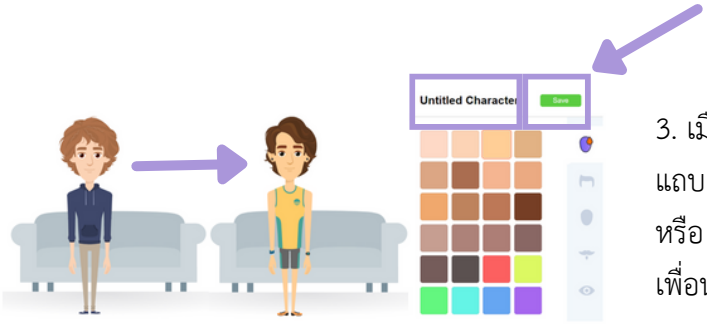
วิธีการสร้างตัวละคร (Character)



1. การสร้างตัวละครให้คลิกไปที่  เมื่อคลิกแล้วจะเห็นหน้าต่างดังภาพ จากนั้นไปคลิกที่ Create Your Own จะขึ้นให้เลือกว่าจะสร้างตัวละครหญิง หรือ ตัวละครชาย

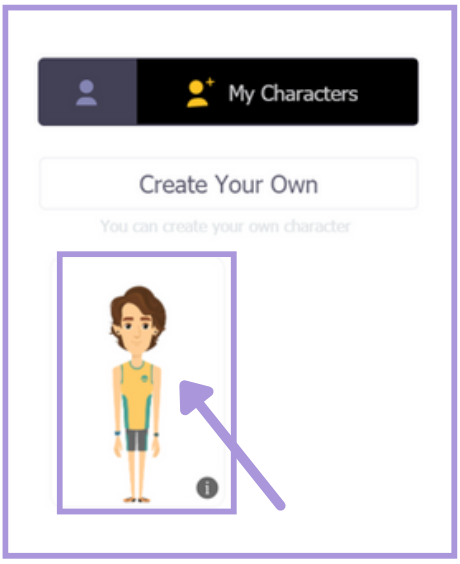
2. เมื่อทำเสร็จแล้วจะเจอกับหน้าต่างดังภาพนี้ แถบสี และ แถบเครื่องมือด้านขวามีไว้ปรับเปลี่ยนลักษณะต่าง ๆ ของตัวละครที่เราต้องการ เช่น ทรงผม รูปหน้า ตา หู จมูก ปาก เสื้อผ้า เป็นต้น





3. เมื่อปรับแต่งจนได้ตัวละครที่ต้องการแล้ว ให้ไปที่แถบเครื่องมือด้านขวา ด้านบนสามารถเปลี่ยนชื่อหรือ ตั้งชื่อให้กับตัวละครได้แล้วไปคลิกที่ Save เพื่อนำไปใช้ในงาน Animation ที่เราสร้างไว้

4. หลังจากนั้นตัวละครใหม่ที่สร้างขึ้นจะอยู่ในเครื่องมือ และสามารถนำมาใช้ในงานวิดีโอของเราได้ โดยคลิกไปที่ตัวละครที่เราสร้างจะได้



หมายเหตุ : การสร้างตัวละครจะสามารถสร้างได้เพียง 2 ตัวละครเท่านั้น (หากต้องการสร้างมากกว่า 2 ตัวละครจะต้อง Upgrade เพิ่มเติม)

ส่วนเสริมพิเศษ / Special

สำหรับการเป็นครู ปัญหาในชั้นเรียนสามารถเกิดขึ้นได้ตลอดเวลา เราจึงจำเป็นจะต้องแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน ไม่ว่าจะเป็นปัญหาการไม่สนใจเรียน หรือปัญหาต่าง ๆ เพื่อพัฒนาศักยภาพในการเรียนรู้ของผู้เรียนให้มากที่สุด ดังนั้นการสร้างสื่อการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับผู้เรียน จึงเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้เราเลือกนำเสนอโปรแกรม Animaker เพื่อสร้างสื่อการเรียนการสอนที่เป็น Animation 2D เพิ่มความสนใจในชั้นเรียนของคุณด้วยสื่อการเรียนการสอนที่มีคุณภาพอย่าง Animation 2D



หากท่านอ่านบทความนี้
ในรูปแบบ PDF ให้กดที่นี่

แหล่งอ้างอิง

Raghav, & Tona. (2014). Animaker. Retrieved March 3, 2021, from https://www.animaker.com/

CANVA

แอปพลิเคชันสำหรับการผลิตสื่อการสอนและการสร้างชิ้นงาน

หมวดที่ 4

สารบัญ

I. Canva 455

II. How-to 458

sign up and log in 458

III. Menu 460

IV. Key Features 462

Templates 462

more in-app elements 463

Multi-user 467

Present and record 468

V. Tips #1 save and download 471

VI. Let's do it! : Make PRESENTATIONS 472

VII. Tips #2 การประยุกต์ใช้ 475

VIII. แหล่งอ้างอิง 476

CANVA

แอปพลิเคชันสำหรับการผลิตสื่อ การสอนและการสร้างชิ้นงาน

ประวัติ

ในสมัยก่อนหากเราต้องการที่จะออกแบบงานกราฟิกสักชิ้น หลาย ๆ คนอาจคิดถึงโปรแกรมกราฟิกยอดนิยม อย่าง Adobe Photoshop หรือ Adobe Illustrator แน่นอนว่าการใช้งานโปรแกรมเหล่านั้นไม่ง่ายเลย เพราะในการใช้งานโปรแกรมดังกล่าวจำเป็นต้องอาศัยทักษะและความเชี่ยวชาญด้านเครื่องมือภายในโปรแกรมเป็นอย่างมาก ดังนั้นเราจึงได้ค้นหาเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันที่จะมาอำนวยความสะดวกให้ทุกคนสามารถสร้างสรรค์ผลงานกราฟิกเป็นของตนเองได้ง่าย สวยงาม และมีความสะดวกมากขึ้น นั่นก็คือเว็บไซต์ canva.com นั่นเอง

Canva คือโปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับออกแบบงานกราฟิกต่าง ๆ ซึ่งมีให้เลือกใช้งานทั้งในรูปแบบของเว็บไซต์ที่เราสามารถเข้าใช้งานผ่าน web browser ได้ทันที หรือหากต้องการใช้งาน canva ในรูปแบบแอปพลิเคชันก็สามารถทำได้เช่นเดียวกัน โดยสามารถดาวน์โหลดได้ผ่านแอปพลิเคชัน App store บนอุปกรณ์ ios และ play store ของอุปกรณ์ android

Canva มี User Interface ที่เป็นมิตรกับผู้ใช้งานอย่างมาก ทำให้การใช้งานนั้นง่ายและไม่ซับซ้อน ผู้ใช้สามารถ drag and drop องค์ประกอบภายในงานออกแบบได้ทันทีและยังสามารถนำไปประยุกต์ใช้งานได้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบสื่อที่ใช้สำหรับการเรียนการสอน โลโก้ โปสเตอร์ แผ่นพับ งานนำเสนอ อินโฟกราฟิก เรซูเม่ และงานออกแบบอื่น ๆ ผ่านระบบออนไลน์ นอกจากนี้ยังสามารถเลือกใช้งาน template และ elements สำเร็จรูปภายในโปรแกรมให้เข้ากับประเภทงานออกแบบเพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้แก่งานของเราได้อีกด้วย

โดยตัวเว็บไซต์นอกจากจะมีหน้ากระดาษขนาดมาตรฐานของงานประเภทต่าง ๆ ให้เราสามารถเลือกใช้งานได้สะดวกแล้ว เรายังสามารถกำหนดขนาดหน้ากระดาษของงานได้ตามความต้องการ นอกจากนี้อีกหนึ่งฟีเจอร์ที่สำคัญของ canva คือเราสามารถใส่ลูกเล่นหรือองค์ประกอบต่าง ๆ เพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้แก่ artwork ของเราได้มากมาย ไม่ว่าจะเป็น template และ elements ต่าง ๆ ที่มีหมวดหมู่ให้เราเลือกมากมายในเว็บไซต์ หรือเราจะอัปโหลดองค์ประกอบที่ต้องการจากอุปกรณ์ของเรามาใช้งานบนเว็บไซต์ก็สามารถทำได้เช่นเดียวกัน ซึ่ง canva นั้นมีตัวเลือกสำหรับการบันทึกไฟล์งานออกแบบ คือ PNG, JPG, PDF (มาตรฐานและสำหรับพิมพ์), วิดีโอ MP4, SVG (pro), power point และ GIF โดยที่เรายังสามารถแบ่งปันผลงานออกแบบผ่าน social media ต่าง ๆ หรือ link เพื่อดูทางออนไลน์ได้อีกด้วย

ตัวอย่างสื่อการเรียนการสอน ที่ออกแบบด้วย CANVA



งานนำเสนอประกอบการบรรยายเรื่องการใช้งาน google drive และ google form ที่ออกแบบด้วย canva



ใบงานเรื่องการเกิดปฏิกิริยาเคมีที่มีการใช้งานองค์ประกอบต่าง ๆ ของ canva



โปสเตอร์ action plan for new normal ที่มีการใช้งาน template และองค์ประกอบของ canva

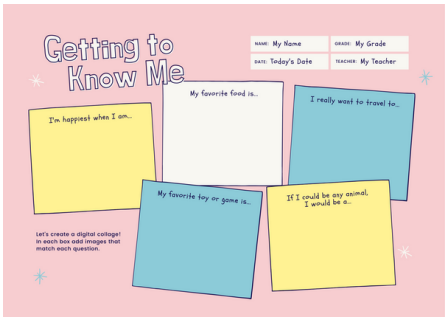


แผ่นพับเรื่องบริการจัดวางตัวบุคคล ที่มีการใช้งานองค์ประกอบและ template ของ canva

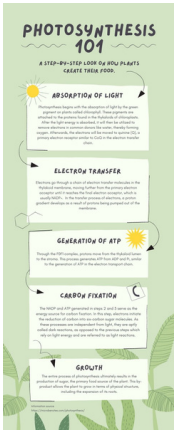
นิทาน e-book ภาษาอังกฤษ ซึ่งตัวละคร / ฉาก สามารถเคลื่อนไหวได้ ออกแบบบน canva



ภาพตัวอย่างแผนผังความคิดที่ออกแบบโดย canva



ภาพตัวอย่างใบงานที่ออกแบบโดย canva



ภาพตัวอย่างอินโฟกราฟิกที่ออกแบบโดย canva



ภาพตัวอย่างโปสเตอร์สำหรับห้องเรียนที่ออกแบบโดย canva

"Melanie Perkins" คือผู้ที่สร้างและเป็นเจ้าของธุรกิจสตาร์ทอัพ canva แอปพลิเคชันด้านกราฟิกดีไซน์ที่มีมูลค่ากว่า 3.2 พันล้านดอลลาร์ ก่อตั้งเมื่อปี 2012 โดยมีแนวคิด "การทำให้ชีวิตง่ายขึ้นสำหรับทุกองค์กรตั้งแต่ Size S จนถึง Fortune 500" ทำให้เว็บไซต์ canva นั้นสามารถตอบโจทย์การใช้งานทางด้านการออกแบบในทุกระดับ ตั้งแต่การใช้งานส่วนบุคคล, งาน DIY ไปจนถึงการใช้งานในระดับองค์กรใหญ่ ๆ เลยทีเดียว



HOW TO SIGN UP AND LOG IN



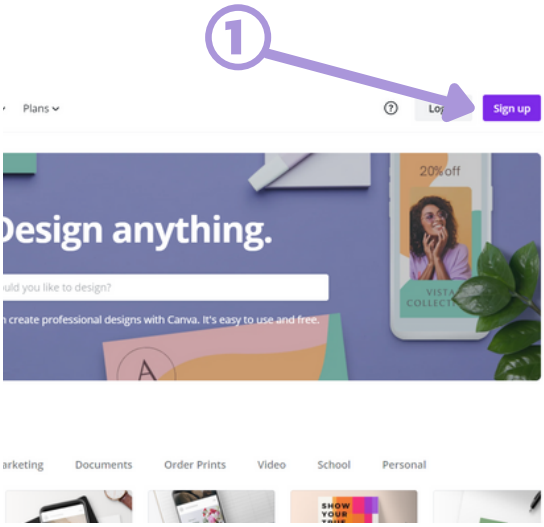




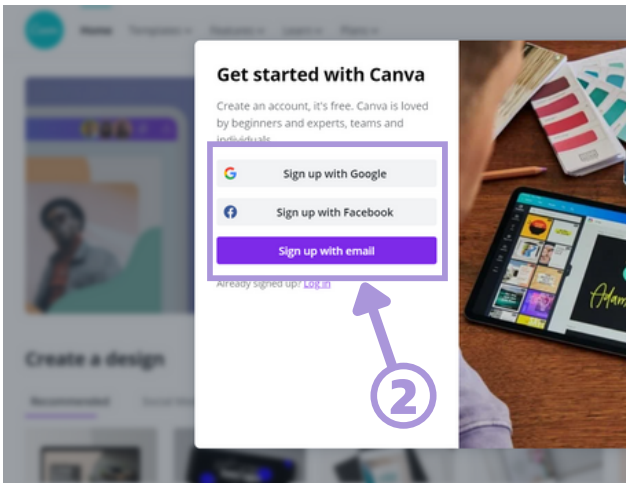
SIGN UP



sign up ผู้ใช้สามารถสมัครใช้งานด้วยบัญชีผู้ใช้ Facebook , Google หรืออีเมลอื่น ๆ



1. เข้าไปที่ www.canva.com และคลิก “Sign up”

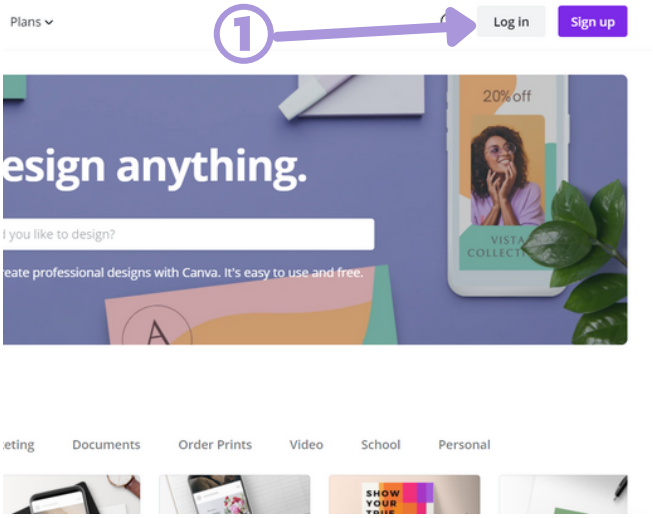


2. เลือกช่องทางการของสมัครเข้าใช้งานตามต้องการ (บัญชี google , facebook หรือ email อื่น ๆ)

LOGIN

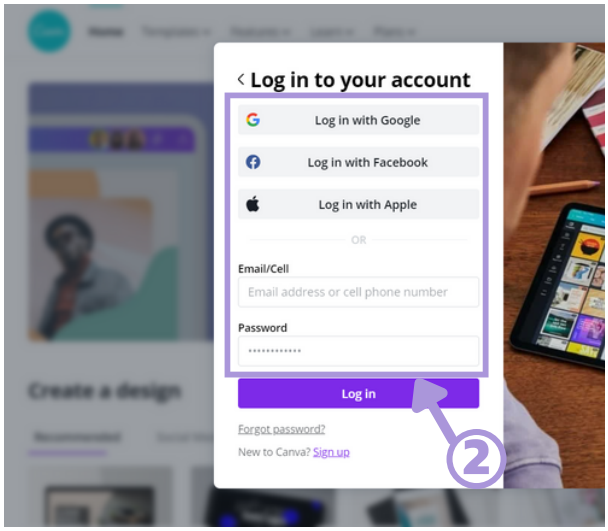
Login ผ่านบัญชี social media (google , facebook , apple) หรือ email , เบอร์โทรศัพท์ ในกรณีที่มีบัญชีผู้ใช้อยู่แล้ว



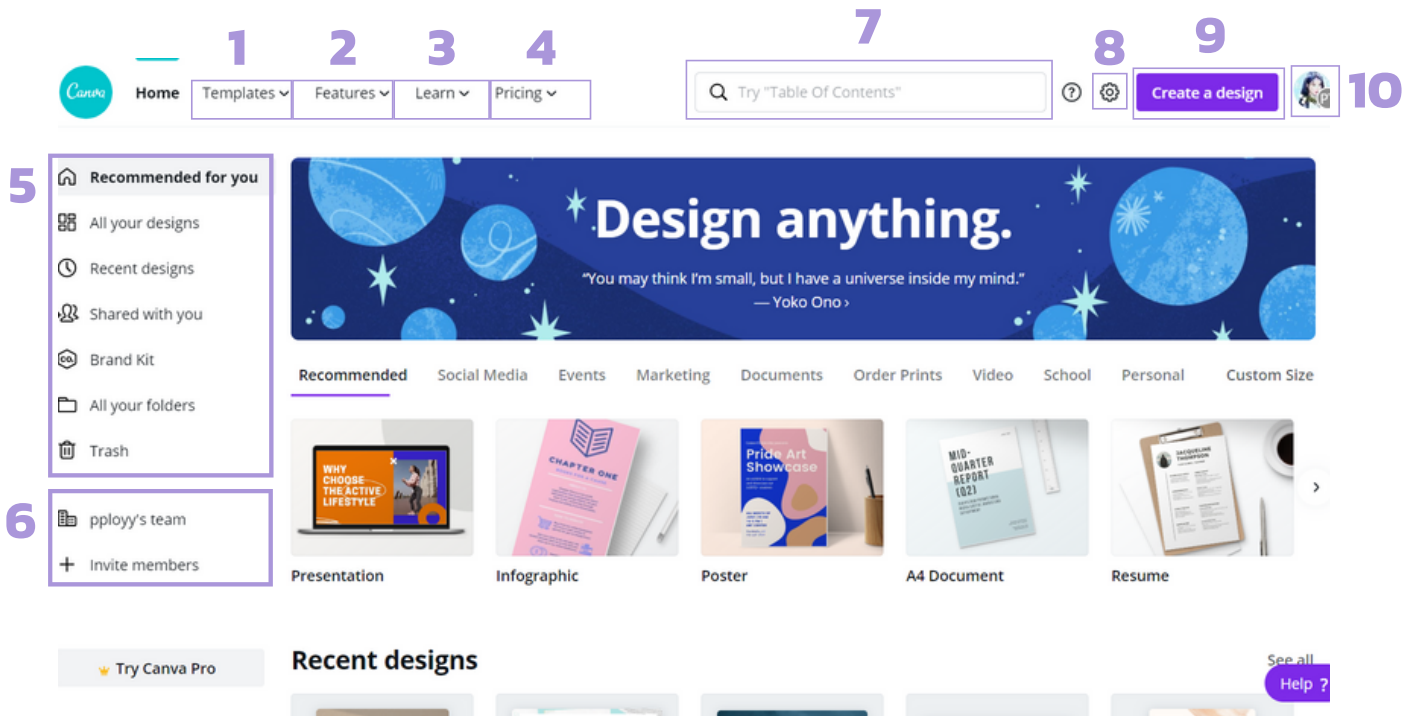


1. เข้าไปที่ www.canva.com และคลิก “Log in”

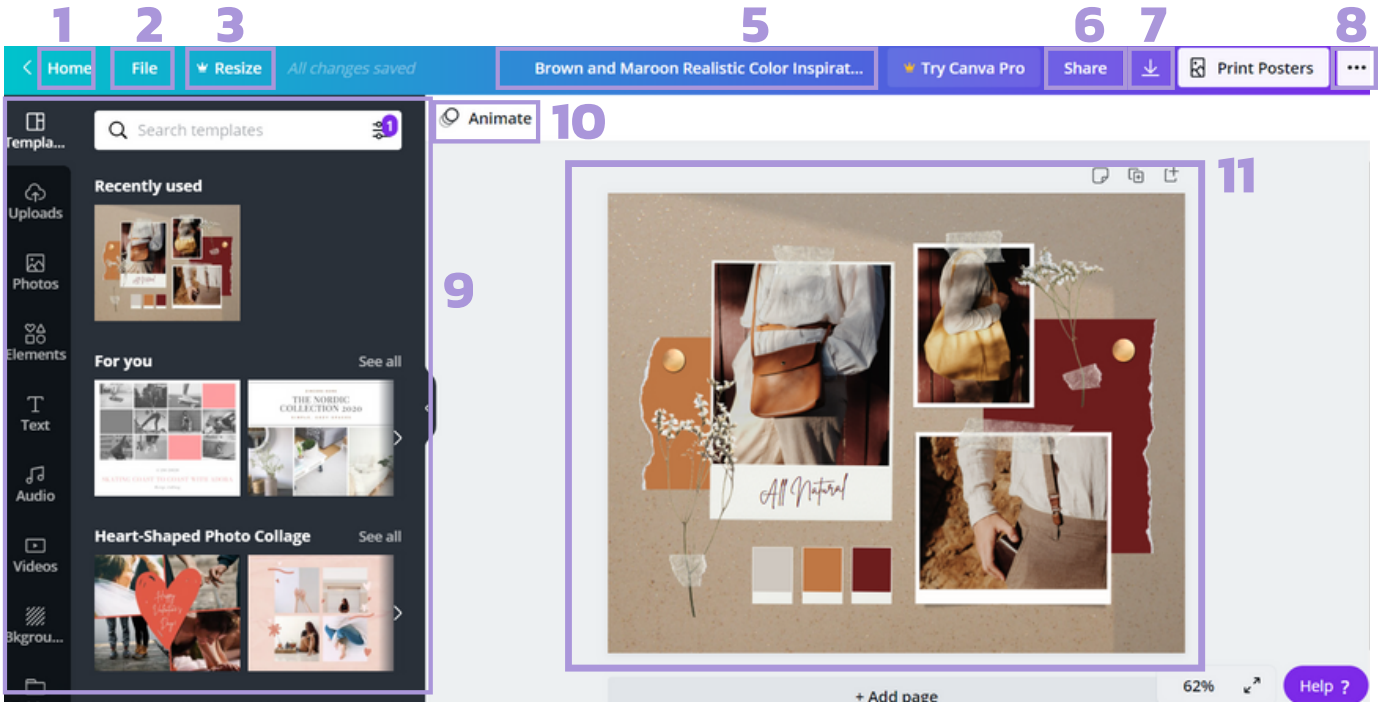
2. เลือกช่องทางการ log in เข้าใช้งานตามบัญชีที่ได้สมัครไว้ (บัญชี google , facebook หรือ email อื่น ๆ)



MENU



1. Templates สำหรับค้นหาแม่แบบแต่ละประเภทของงานออกแบบได้ตามความต้องการ
2. Features สำหรับค้นหาประเภทของ elements ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นรูปภาพ ไอคอน โปรดักต์สำหรับพิมพ์ (แก้ว เสื้อยืด โปสการ์ด) การเชื่อมโยงกับแอปพลิเคชัน (giphy , youtube , qr code) วิดีโอ แผนภูมิและ กราฟ
3. Learn สำหรับค้นหา Tutorials , Blog , และคอร์สเรียนตามประเภทของงานออกแบบที่สนใจ
4. Pricing รวบรวมประเภทของผู้ใช้งานทั้งหมดของ canva ทั้ง Free , Pro , Enterprise , Education และ Nonprofits
5. Your Designs ส่วนสำหรับจัดการงานออกแบบของเรา
6. Team ส่วนสำหรับจัดการสมาชิกในทีมของผู้ใช้งาน
7. Search ช่องสำหรับค้นหาประเภทของการออกแบบ เช่น อินโฟกราฟิก ปก facebook หรือ แก้ไขรูปภาพ
8. Setting สำหรับการตั้งค่าทั่วไป (ชื่อผู้ใช้ , การ log in , ภาษา , การสั่งซื้อ)
9. Create a design ส่วนสำหรับสร้างงานออกแบบ โดยผู้ใช้สามารถเลือกใช้แม่แบบที่เหมาะสมหรือจะกำหนดขนาดเองก็ได้
10. Account ส่วนจัดการบัญชีผู้ใช้ และ log out

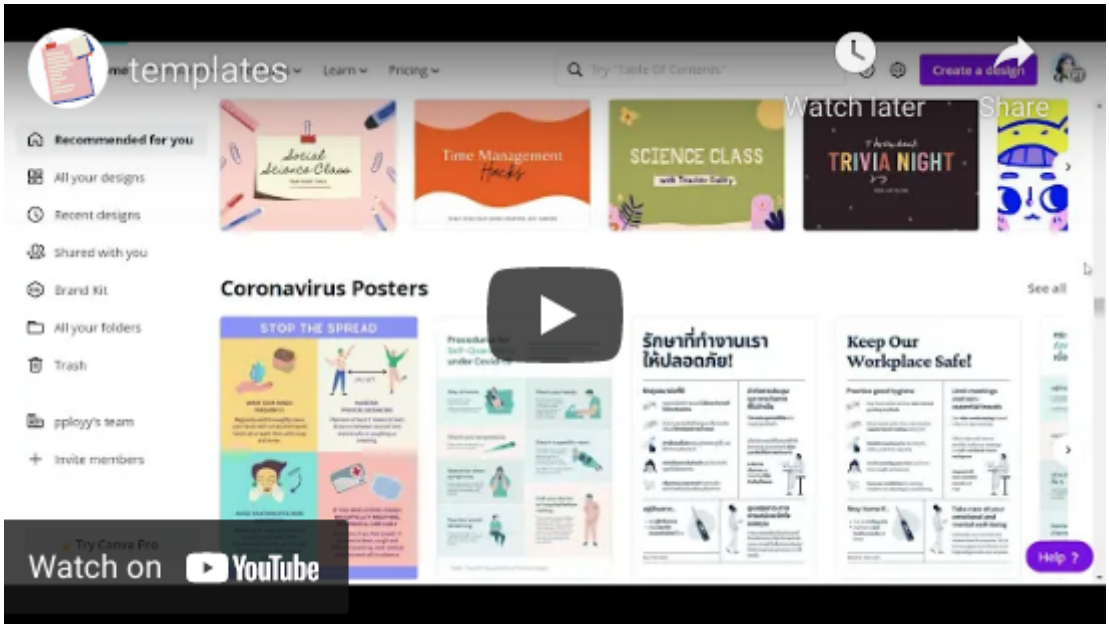


1. Home คลิกเพื่อกลับหน้าหลัก
2. File สำหรับจัดการงานออกแบบ ไม่ว่าจะเป็นการแสดงขอบกระดาษ ระยะตัดตก ประวัติการทำงาน สร้างงานออกแบบใหม่ ทำซ้ำ บันทึก และ ดาวน์โหลดงานออกแบบ
3. Resize (Pro) สำหรับเปลี่ยนแปลงขนาดของงานออกแบบให้เหมาะสมกับทุกการใช้งาน
4. Undo (ctrl+z) คลิกเพื่อย้อนกลับการทำงานทีละขั้นตอน
5. Name สำหรับเปลี่ยนแปลงชื่อของไฟล์งาน
6. Share คลิกเพื่อแชร์งานออกแบบของเราให้กับผู้อื่น
7. Download คลิกเพื่อดาวน์โหลดงานออกแบบของเราในรูปแบบไฟล์ต่าง ๆ (JPG, PNG, PDF, GIF, MP4)
8. Other เมนูอื่น ๆ เช่น การนำเสนอ แชร์ผ่านสื่อโซเชียลมีเดีย บันทึกงานออกแบบ
9. Function ฟังก์ชันในการสร้างงานออกแบบ
10. Animate การเพิ่ม Transition หรือเอฟเฟคต่าง ๆ ให้แก่งานออกแบบ
11. Working space ส่วนการทำงานของผู้ใช้ (drag and drop, duplicate page , note , delete page , add page)

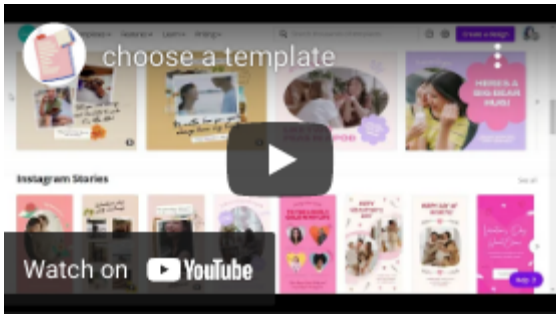
KEY FEATURES

TEMPLATES

canva มีแม่แบบมากมายให้ผู้ใช้ได้สามารถเลือกใช้งานได้ตามความต้องการให้เหมาะสมกับชิ้นงานของตนเอง ซึ่งตัวเว็บไซต์มีประเภทของแม่แบบหลากหลายประเภท เช่น เรซูเม่ , การ์ด , โปสเตอร์ ,งานนำเสนอ ,อินโฟกราฟิก, สตอรี่บอร์ด , ใบงาน , ตารางเรียน , โลโก้ , โบรชัวร์ , ใบรับรอง รวมถึงโพสต์ลง social media ต่าง ๆ



หากท่านอ่านบทความนี้ ในรูปแบบ PDF ให้กดที่นี่



ผู้ใช้งานสามารถค้นหาแม่แบบตามประเภทที่ต้องการได้โดยคลิกที่ “Templates” บนหน้าหลัก หรือสามารถค้นหาแม่แบบได้ผ่านช่อง search ด้านบน

หากท่านอ่านบทความนี้ ในรูปแบบ PDF ให้กดที่นี่

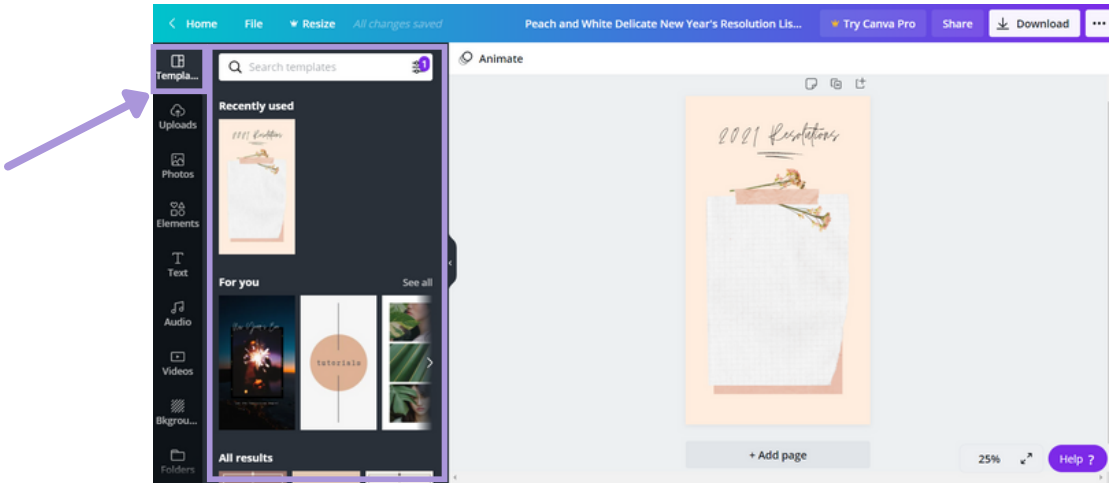
MORE IN-APP ELEMENTS



Canva มีองค์ประกอบมากมายให้ผู้ใช้สามารถเลือกใช้งานตามความเหมาะสมกับงานออกแบบได้มากมาย ไม่ว่าจะเป็นไอคอนสำเร็จรูป , แผนภูมิ , เส้น , รูปร่าง , รูปทรง , กรอบรูปภาพ , เสียง , วิดีโอ , รูปภาพ ,ข้อความต่าง ๆ โดยแต่ละองค์ประกอบจะประกอบไปด้วยหมวดหมู่ย่อยอีกหลายประเภทที่ตอบโจทย์แต่ละความต้องการของหลากหลายผู้ใช้งาน และยังสามารถเปลี่ยนแปลง / แก้ไขสีของบางองค์ประกอบให้คุมโทนกับงานออกแบบของเราได้ ซึ่งบางองค์ประกอบยังสามารถเคลื่อนไหว (animation) ได้อีกด้วย นอกจากนี้ผู้ใช้ยังสามารถอัพโหลดไฟล์รูปภาพ , เสียง , วิดีโอที่ต้องการขึ้นบนเว็บไซต์เพื่อใช้ในงานออกแบบได้เช่นเดียวกัน

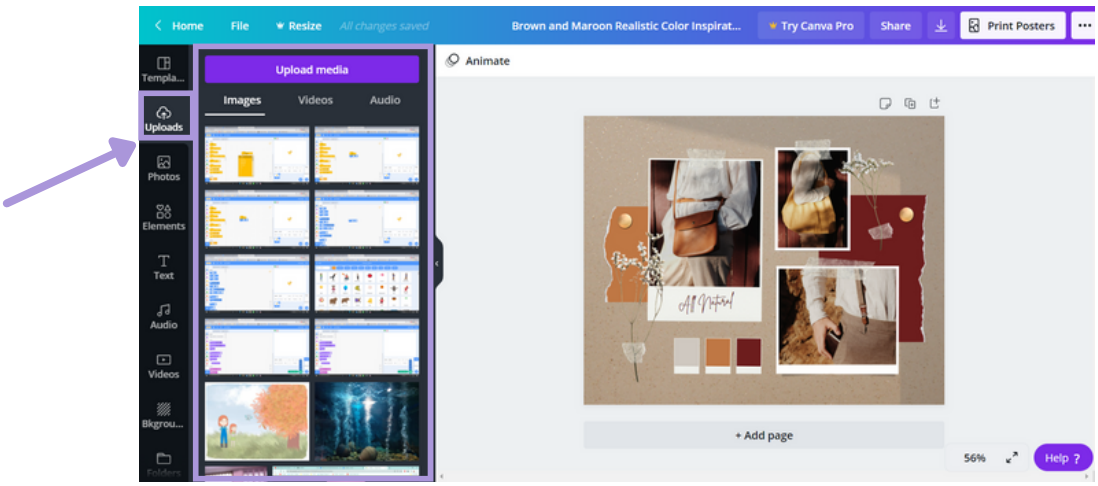


Templates - สำหรับสร้างและค้นหาแม่แบบที่ต้องการ



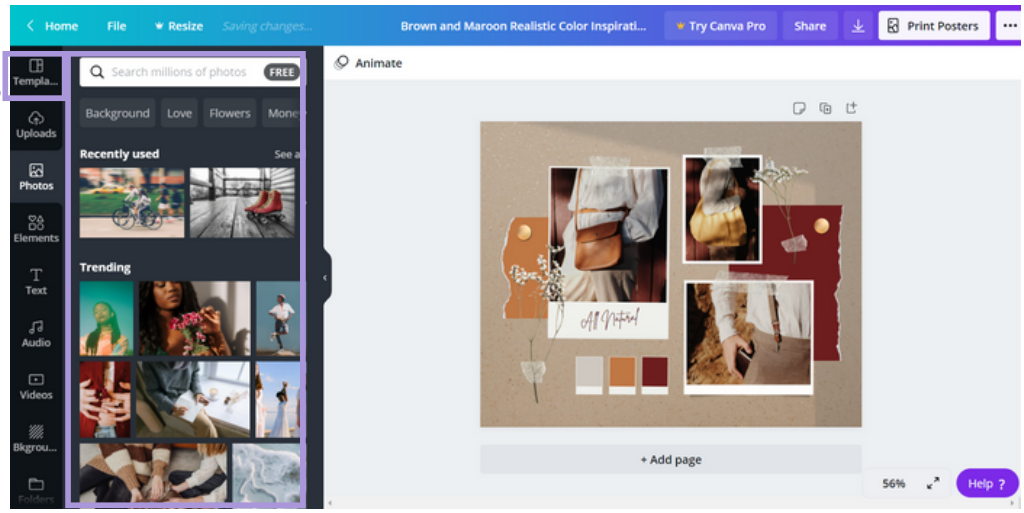


Uploads - อัปโหลดรูปภาพ , เสียง , วิดีโอ จากอุปกรณ์ของผู้ใช้งาน



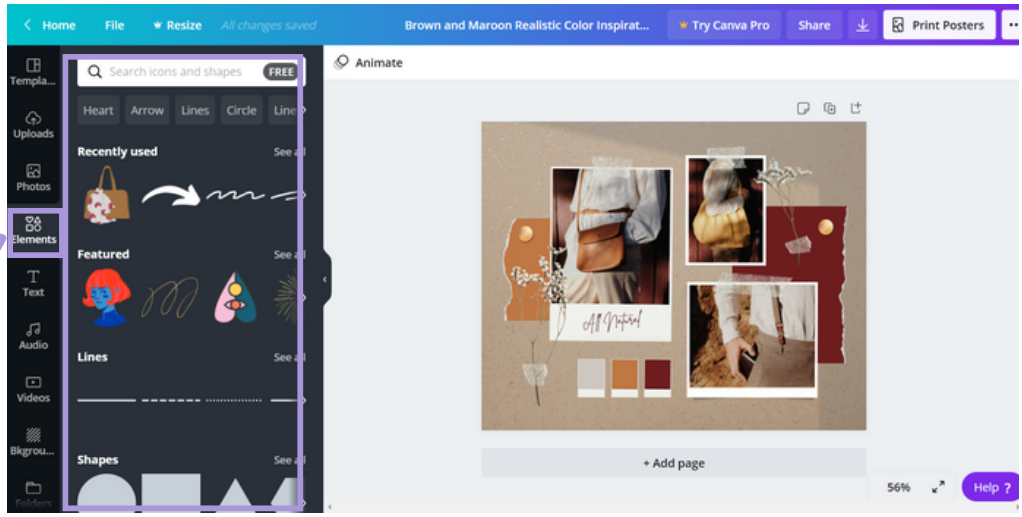


Photos - สำหรับค้นหาไฟล์รูปภาพภายใน canva มาใช้ในงานออกแบบ



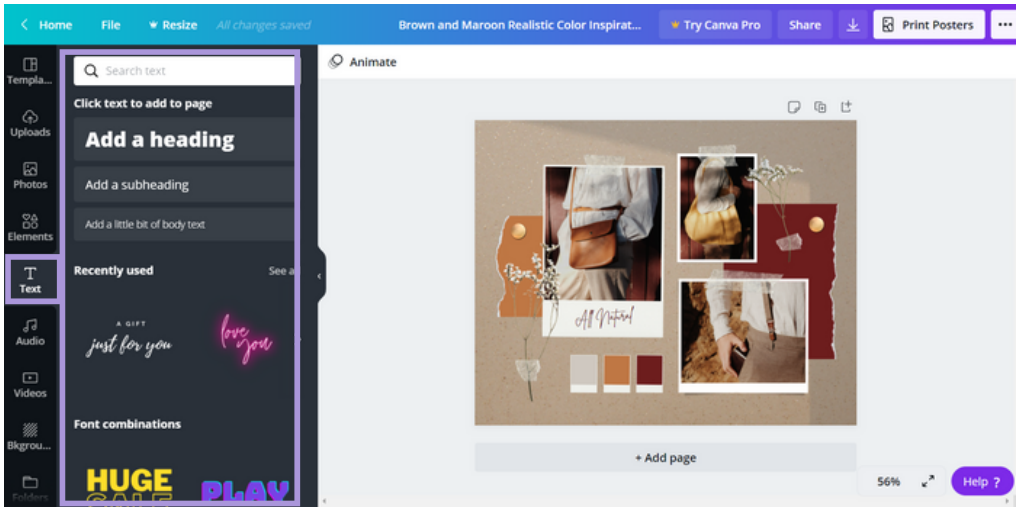


Elements - สัญลักษณ์ (มีทั้งแบบภาพนิ่ง และ animated) เส้น รูปร่าง รูปทรง กรอบภาพ และกราฟ



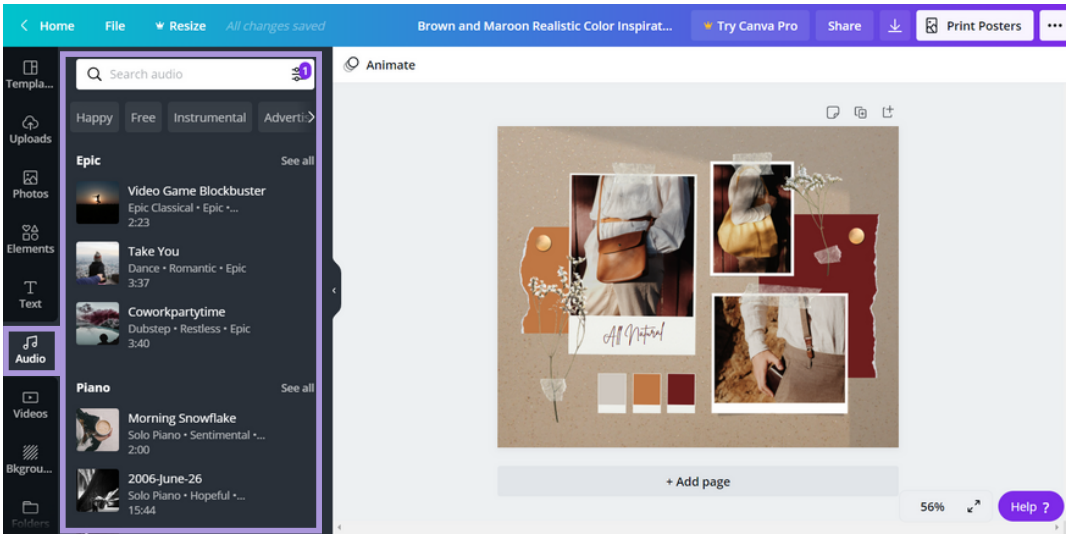


Text - ส่วนที่ใช้ในการเพิ่มข้อความรูปแบบต่าง ๆ ลงในงานออกแบบ



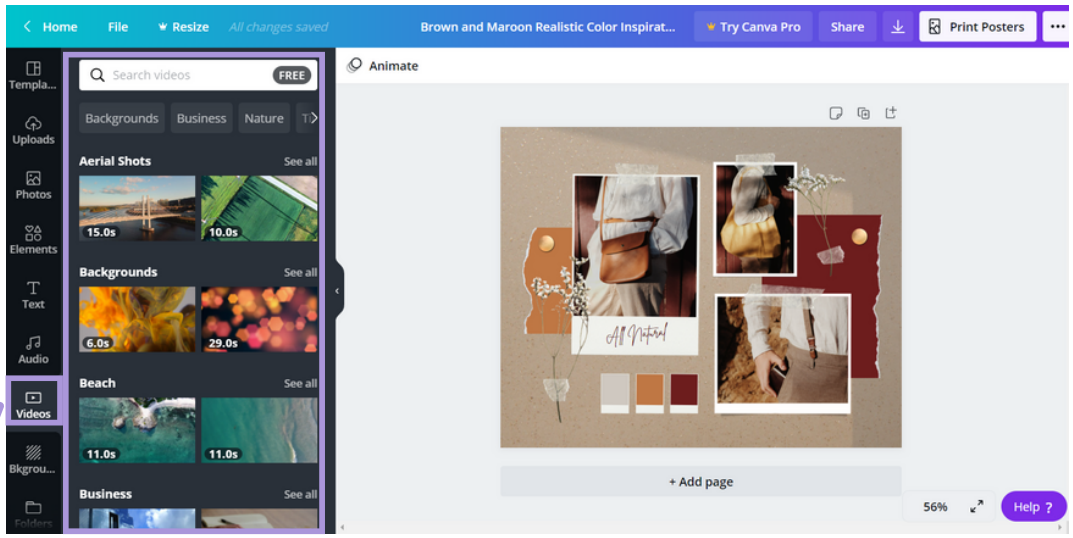


Audio - สำหรับค้นหาไฟล์เสียงภายใน canva มาใช้ในงานออกแบบ



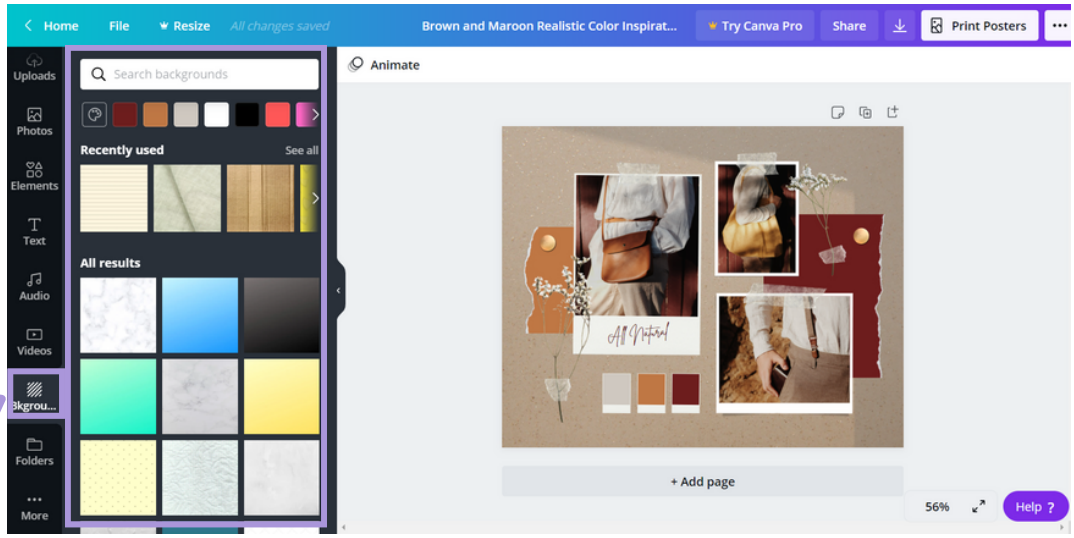


Videos - สำหรับค้นหาไฟล์วิดีโอภายใน canva มาใช้ในงานออกแบบ



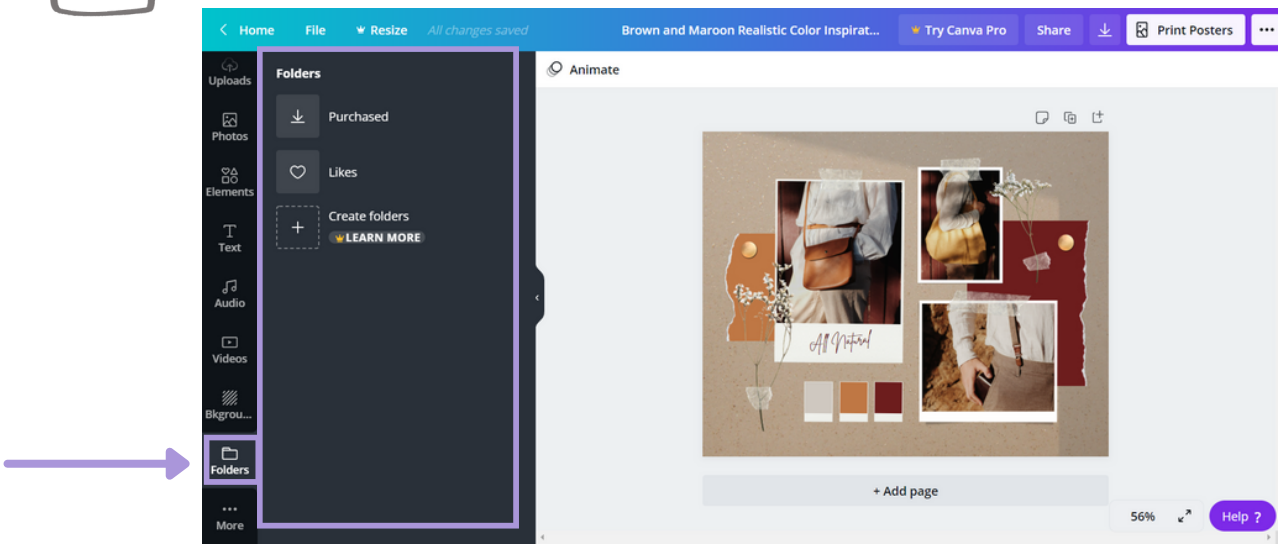


Bkground - ส่วนสำหรับเลือกภาพพื้นหลังของงานออกแบบ



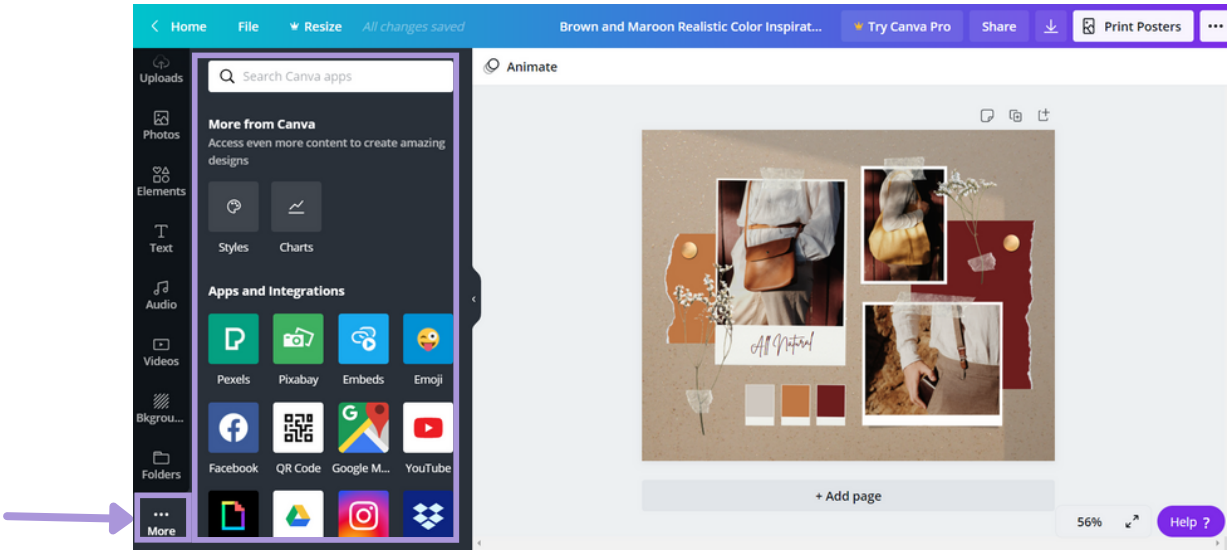


Folders - ใช้ในการจัดการแฟ้มและ elements ต่าง ๆ ของผู้ใช้





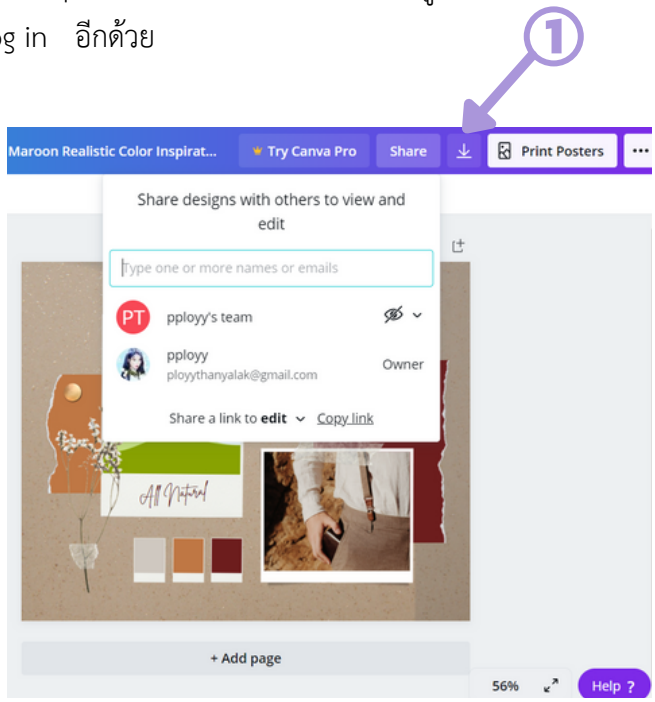
More - เมนูสำหรับเชื่อมโยงข้อมูลกับแอปพลิเคชันออนไลน์อื่น ๆ เช่น facebook , youtube , link , google drive , dropbox , qr code



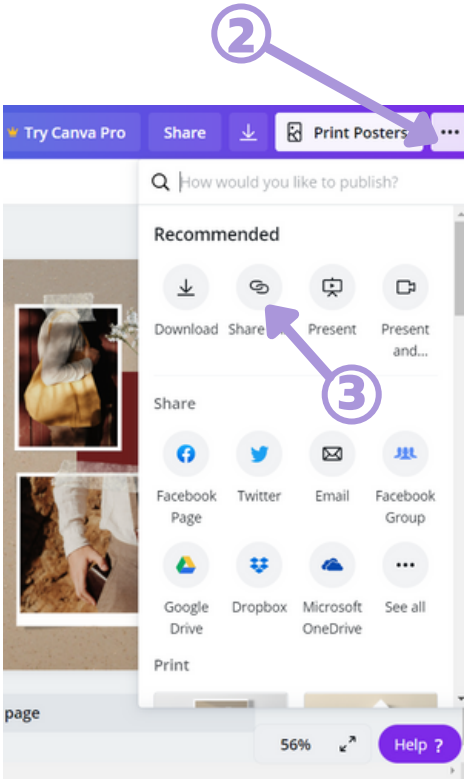


MULTI-USER

ผู้ใช้งานสามารถแบ่งปันงานออกแบบของเราให้กับผู้อื่นได้อย่างง่ายดาย สามารถกำหนดสิทธิ์การเข้าถึงงานออกแบบดังกล่าวได้ผ่านการแชร์ link ของงานออกแบบหรือการเชิญด้วย email สามารถทำได้ผ่านเมนู share ของ canva โดยจะมีเพียงผู้ที่เป็น owner และ editor เท่านั้นที่จะสามารถแก้ไขและร่วมกันทำงานออกแบบไปพร้อม ๆ กันได้ นอกจากนี้เรายังสามารถดูหรือแบ่งปันงานออกแบบ ผ่านช่องทาง online ให้กับผู้อื่นได้โดยไม่ต้อง log in อีกด้วย

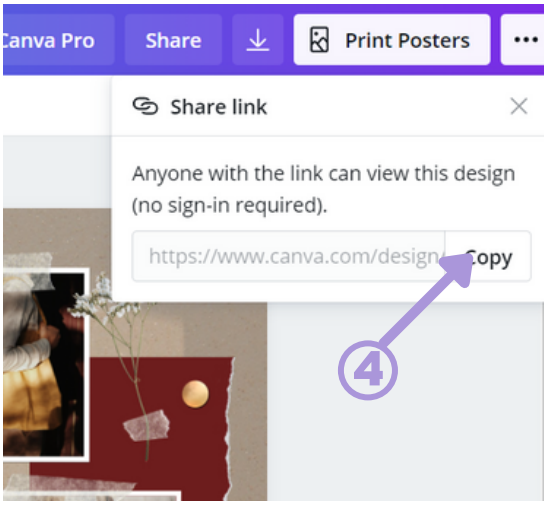


1) ผู้ใช้สามารถคลิกที่ “Share” เพื่อจัดการบัญชีผู้ใช้งานคนอื่นให้สามารถดูและแก้ไขงานออกแบบชิ้นนั้นร่วมกับเราได้ โดยการกรอก email ของบัญชีที่ต้องการเพิ่ม หรือคลิก “copy link” เพื่อให้ผู้อื่นสามารถดูหรือแก้ไขงานออกแบบร่วมกันได้



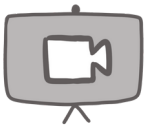
2) ในการแชร์ link เพื่อให้ผู้อื่นดูงานออกแบบของเราผ่านออนไลน์โดยไม่มีบัญชีผู้ใช้นั้น ผู้ใช้สามารถคลิกที่เมนู “... (triple dots)” และคลิก “share link”

3) จากนั้นคลิก “copy” เพื่อคัดลอก link ส่งให้กับบุคคลที่ต้องการได้ทันที

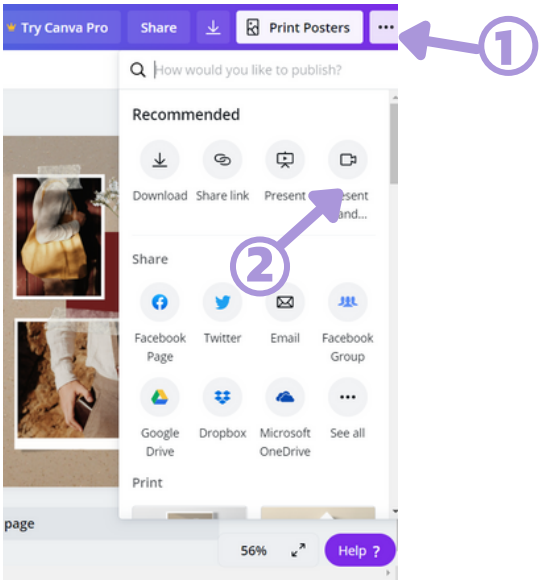




Present and record

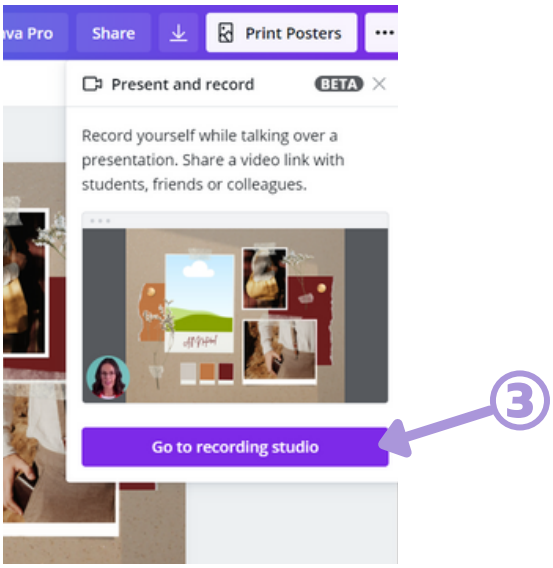


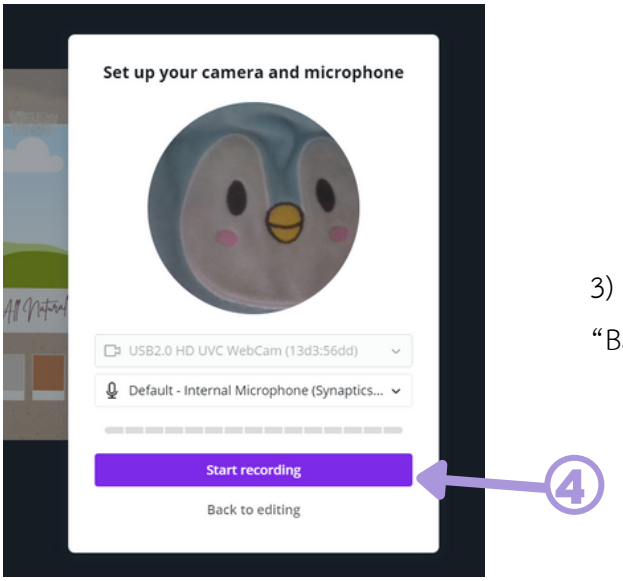
Canva ทำให้เราสามารถบันทึกเสียงและภาพของเราไปพร้อมกับสไลด์หรือสื่อต่าง ๆ ขณะนำเสนอชิ้นงานได้ผ่านฟีเจอร์ “Present and record” จากนั้นนำไปแชร์เป็นวิดีโอผ่าน link ได้ทันที หรือจะบันทึกวิดีโอดังกล่าวเป็นไฟล์ลงบนอุปกรณ์ของเราก็สามารถทำได้เช่นเดียวกันซึ่งมีความสะดวกต่อผู้ใช้งานเป็นอย่างมาก และฟีเจอร์นี้ก็สามารถใช้งานได้ง่ายดายเช่นเดียวกันกับฟีเจอร์อื่น ๆ มีขั้นตอนดังนี้



1) ผู้ใช้สามารถเรียกใช้งานฟังก์ชันนี้ได้โดยคลิกที่เมนู “... (triple dots)” และคลิก “Present and record”

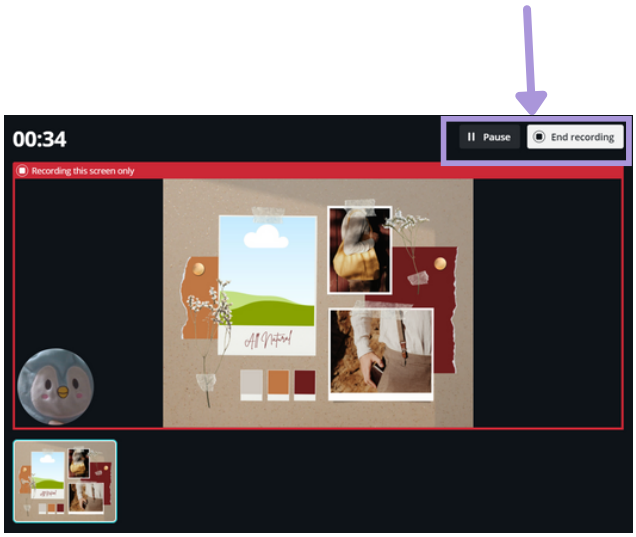
2) จากนั้นคลิก “Go to recording studio”





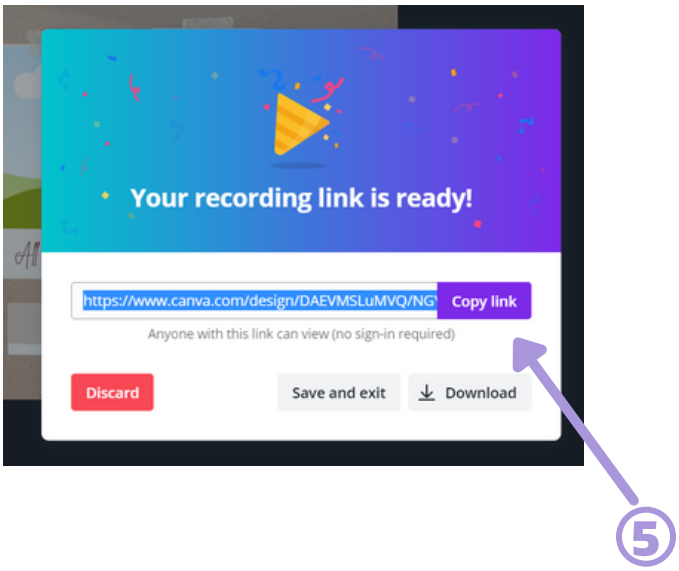
3) คลิก “Start recording” เพื่อเริ่มบันทึก หรือคลิก “Back to editing” เพื่อกลับสู่หน้าแก้ไข

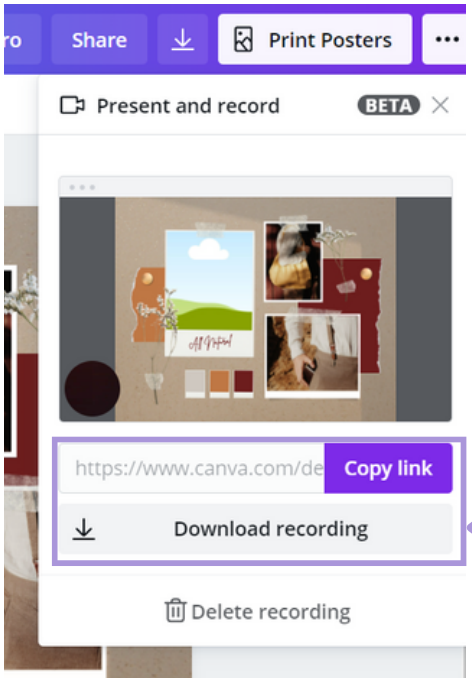
4) เมื่อคลิก “Start recording” จะปรากฏหน้าจอดังภาพ และจะเริ่มบันทึกทันที หากต้องการหยุดการบันทึกชั่วคราว คลิก “Pause” หรือคลิก “End recording” เมื่อต้องการจบการทำงานของฟังก์ชันนี้



(สังเกตได้ว่าตัวโปรแกรมจะมี interface คล้ายกับโปรแกรม power point ของ MS office)

5) เมื่อคลิก “End recording” จะปรากฏหน้าจอดังภาพ ผู้ใช้สามารถคลิก “copy link” เพื่อแชร์วิดีโอผ่านลิงก์ หรือคลิก “save and exit” เพื่อบันทึกวิดีโอชั่วคราว และ กลับไปยังหน้าแก้ไข หรือคลิก “download” เพื่อบันทึกวิดีโอลงบนอุปกรณ์ หรือคลิก “discard” เพื่อยกเลิกการบันทึก





6) เมื่อคลิก “save and exit” จะปรากฏหน้าจอดังภาพ และสามารถคลิก “download recording” เพื่อบันทึกวิดีโอลงบนอุปกรณ์ของเรา หรือคลิก “copy link” เพื่อแบ่งปันวิดีโอผ่านลิงก์เพื่อดูออนไลน์โดยไม่ต้อง log in หรือคลิก “Delete recording” เพื่อลบวิดีโอดังกล่าว

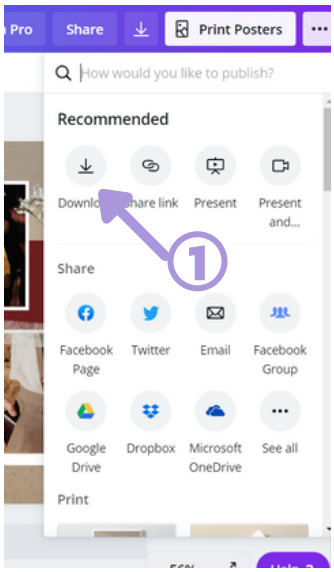


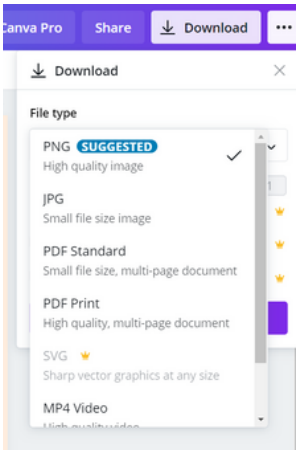
TIPS #1 SAVE AND DOWNLOAD

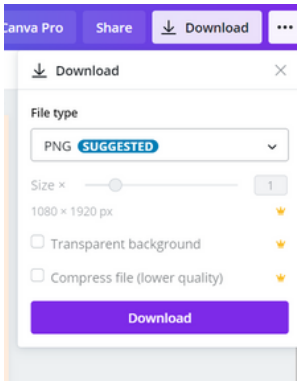
Canva นั้นมีคุณสมบัติการบันทึกไฟล์งานออกแบบของเราผ่านระบบ cloud ทำให้ผู้ใช้งานสามารถแก้ไขหรือ จัดการงานออกแบบได้ทุกที่เมื่อมีอินเทอร์เน็ต ซึ่งระบบ cloud ดังกล่าวนั้นจะบันทึกการแก้ไขชิ้นงานของเราโดยอัตโนมัติ ทำให้เราไม่ต้องเสียเวลากับการที่จะต้องกดแป้นพิมพ์ ctrl+s บนแป้นพิมพ์ หรือคลิกบันทึกไฟล์งานแบบแมนนวลอีกต่อไป

นอกจากนี้การดาวน์โหลดไฟล์งานออกแบบนั้นก็สามารถทำได้ง่ายดายและรองรับการประเภทการบันทึกไฟล์มากมาย ไม่ว่าจะเป็นนามสกุล PNG เมื่อผู้ใช้ต้องการบันทึกไฟล์รูปภาพที่มีพื้นหลังโปร่งใส หรือรูปภาพที่มีขนาดของไฟล์ที่คุณภาพสูง, นามสกุล JPG เมื่อผู้ใช้ต้องการรูปภาพที่มีขนาดเล็กลงมาเพื่อประหยัดพื้นที่จัดเก็บ, PDF (มาตรฐานและสำหรับพิมพ์) สามารถเลือกบันทึกได้ตามความต้องการโดยจะบันทึกเป็นไฟล์ที่อยู่ในรูปแบบของเอกสาร (multi-page), ไฟล์วิดีโอ MP4, SVG เพื่อบันทึกไฟล์ในรูปแบบของภาพเวกเตอร์ (pro), เลือกบันทึกเป็นไฟล์ GIF เมื่อต้องการภาพขนาดเล็กหรือต้องการที่จะนำไปอัปโหลดบนเว็บไซต์ นอกจากนี้ยังสามารถเลือกบันทึกไฟล์งานนำเสนอให้อยู่ในรูปแบบของไฟล์ power point ได้อีกด้วย ซึ่งจะมีขั้นตอนดังนี้

1) ผู้ใช้สามารถบันทึกงานออกแบบลงบนอุปกรณ์ได้ผ่านเมนู “download” บนหน้าต่างงานออกแบบ หรือ “... (triple dots)” แล้วคลิก “Download”







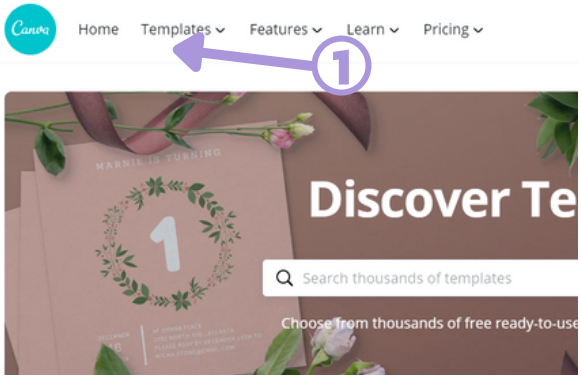
2) ผู้ใช้สามารถตั้งค่าตัวเลือกการบันทึกไฟล์งานออกแบบได้ตามต้องการ

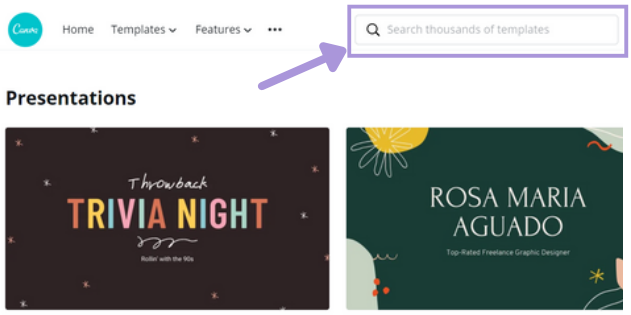
LET'S DO IT! : MAKE PRESENTATIONS

หลังจากที่ได้ทราบ Key features และฟังก์ชันต่าง ๆ ของ canva กันไปแล้ว เรามาทดลองสร้างชิ้นงานนำเสนอเป็นของตัวเองจาก canva กันเถอะ!



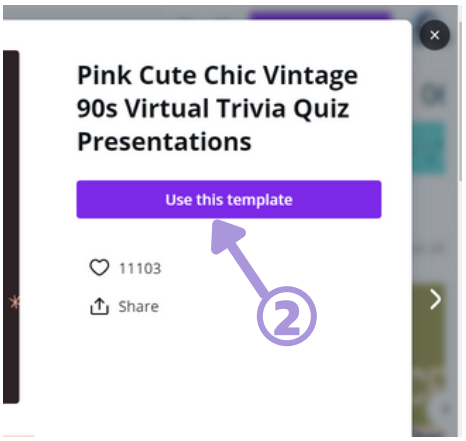
1) คลิกเมนู "Templates" บนหน้าหลักของ canva.com

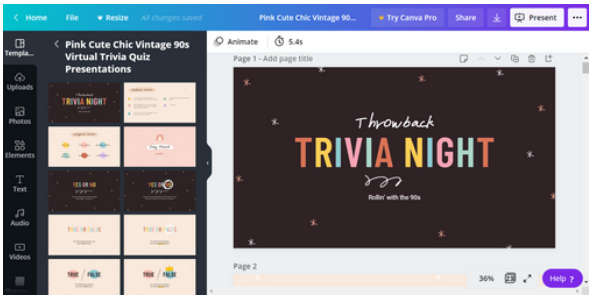




2) เลื่อนมายังกลุ่ม "Presentations" หรือค้นหาจาก "Search"

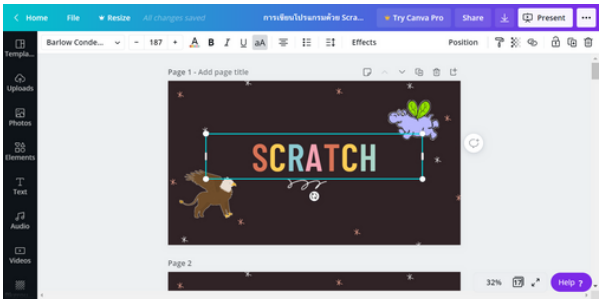
3) เลือกแม่แบบที่ต้องการ และคลิก “Use this templates”



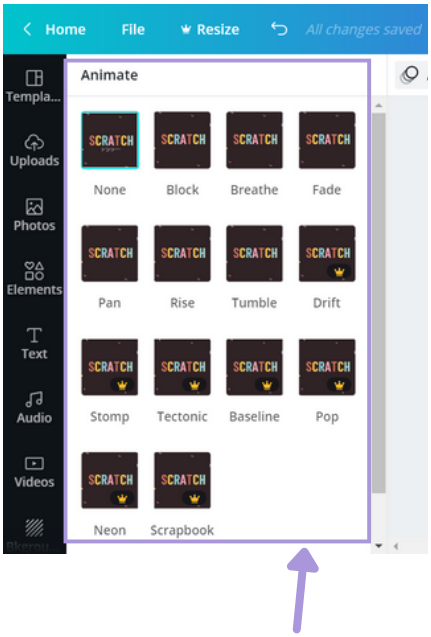


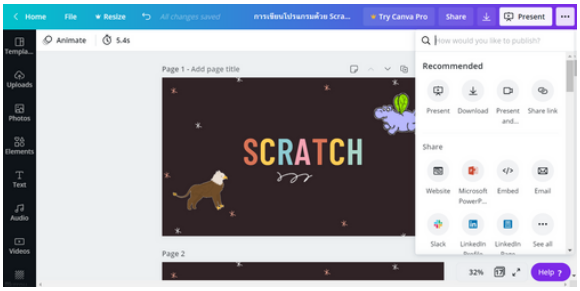
4) เมื่อได้แม่แบบที่ต้องการแล้ว จะปรากฏหน้าจอดังภาพ

5) เราสามารถปรับเปลี่ยนแม่แบบ สี องค์ประกอบ รวมถึงใส่รูปภาพ วิดีโอ เสียง การเคลื่อนไหวและองค์ประกอบอื่น ๆ เพิ่มเติม หรือสามารถอัปโหลดได้ที่เมนูต่าง ๆ ด้านซ้าย



6) เราสามารถใส่ Transitions เพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้แก่งานออกแบบของเราได้โดยคลิก “Animate” ที่มุมบนซ้ายของโปรแกรม







7) เมื่องานนำเสนอของเราเสร็จสมบูรณ์แล้ว สามารถนำเสนอ , แชร์ link งานออกแบบของเรา หรือดาวน์โหลดเป็นไฟล์รูปแบบต่าง ๆ ได้ที่เมนู “... (triple dots)”

TIPS #2 การประยุกต์ใช้

นอกจากเราจะนำ canva มาช่วยในการออกแบบสื่อการเรียนการสอน งานนำเสนอ ใบงาน หรือใบประกาศต่าง ๆ แล้ว เรายังสามารถนำ canva มาต่อยอดในการทำงานอื่น ๆ ได้อีกด้วย ไม่ว่าจะเป็นการตกแต่งโพสต์ไปลงบนแพลตฟอร์ม social media ต่าง ๆ การออกแบบภาพเพื่อขายสินค้าออนไลน์หรือโปรโมชันสินค้า รวมถึงการใช้โปรโมทในเทศกาลสำคัญ เช่น วันคริสมาสต์ วันขึ้นปีใหม่ การอวยพรวันเกิด เป็นต้น



ภาพตัวอย่างโปสเตอร์ประกอบเทศกาลคริสมาสต์ที่ออกแบบโดย canva



ภาพตัวอย่าง animated sale post ที่ออกแบบโดย canva



ภาพตัวอย่าง collage image ที่ออกแบบโดย canva

ภาพตัวอย่างวิดีโอที่ออกแบบโดย canva



ภาพตัวอย่างการ์ดเทศกาลตรุษจีนที่ออกแบบโดย canva



แหล่งอ้างอิง

1. Kame Rhienmora. (2562). Canva โปรแกรมออกแบบกราฟฟิค ออนไลน์. สืบค้น 3 กุมภาพันธ์ 2564, จาก https://huahintown.business/digital/canva/
2. ปุญญภณ เทพประสิทธิ์. (2563). ทำความรู้จัก Melanie Perkins ผู้สร้าง "Canva" The New Unicorn. สืบค้น 3 กุมภาพันธ์ 2564, จาก https://techsauce.co/tech-and-biz/melanie-perkins-canva
3. CANVA เว็บทำรูปสินค้าที่คนขายออนไลน์ต้องรู้จัก. สืบค้น 3 กุมภาพันธ์ 2564, จาก https://www.page365.net/all-articles/how-to-use-canva
4. Melanie Perkins เจ้าของแอปพลิเคชั่น Canva ผู้หญิงอายุน้อยที่สุดในโลก ที่สร้างสตาร์ทอัพมูลค่า 1 พันล้านเหรียญสหรัฐฯ สำเร็จ. (2561). สืบค้น 3 กุมภาพันธ์ 2564, จาก https://www.ceochannels.com/melanie-perkins-canva/
5. iT24Hrs. (2563). Canva คืออะไร วิธีทำ Presentation ให้น่าสนใจด้วย Canva ทำยังไง. สืบค้น 3 กุมภาพันธ์ 2564, จาก https://www.it24hrs.com/2020/canva-presentation/
6. Pla Napat. (2563). วิธีใช้ Canva สร้างแบนเนอร์ เว็บไซต์ให้สวยปัง อย่างง่าย สำหรับใช้สร้างแบรนด์. สืบค้น 3 กุมภาพันธ์ 2564, จาก https://plaradise.com/how-to-use-canva/
7. ศูนย์นวัตกรรมการเรียนและการสอนมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์. (ม.ป.ป.). คู่มือการใช้งาน CANVA. สืบค้น 3 กุมภาพันธ์ 2564, จาก https://cilt.wu.ac.th/backEnd/myfile/attKM/canva.pdf
8. ETS Education Technology Development and Service. (ม.ป.ป.). คู่มือการใช้งาน CANVA. สืบค้น 3 กุมภาพันธ์ 2564, จาก http://www.elfhs.ssru.ac.th/thatsanan_ch/pluginfile.php/183/course/section/314/Manual_canva.pdf
9. Templates [ภาพ]. สืบค้น 12 กุมภาพันธ์ 2564, จาก https://www.canva.com

GOOGLE COLAB

แอปพลิเคชันสำหรับการผลิตสื่อการสอนและการสร้างชิ้นงาน

หมวดที่ 4

สารบัญ

I. INTRODUCTION

Coding ภาษาแห่งอนาคต 479

What Programming Language should I Learn First? 482

Python is Simple and Easy 482

Which Program should I Start? 483

Welcome to Google Colab! 484

3 Key Features 484

II. HOW-TO

How-to-Install 485

This is Google Colab 491

How-to-Apply 492

III. #6 TIPS

1. การแก้ไขเซลล์ข้อความและเซลล์โค้ด 496
2. กล่องแสดงความคิดเห็น (Comment) 497
3. เข้าโหมดถนอมสายตา 498
4. ตัวอย่างสื่อการเรียนการสอน 499
5. การใช้งาน Google Colab บนอุปกรณ์อื่น 500
6. แป้นพิมพ์ลัด (Shortcut) 501

IV. WHAT IS THE DISADVANTAGE?

1. การนำเข้าสมุดมีขั้นตอนมาก 502
2. Depends on Internet 504

V. วิดีโอแนะนำการสร้างสื่อ 505

VI. แหล่งอ้างอิง 506

COLAB

COLAB

เว็บไซต์สำหรับการผลิตสื่อ การสอนและสร้างชิ้นงาน

CODING ภาษาแห่งอนาคต!

ปัจจุบันเทคโนโลยีกลายเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตประจำวัน การมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องเทคโนโลยีถือว่าเป็นสิ่งจำเป็น โดยเฉพาะทักษะการเขียนโปรแกรมซึ่งเป็นหนึ่งในทักษะที่สำคัญของทักษะศตวรรษที่ 21

“เราเลือกที่จะไปยังดวงจันทร์ไม่ใช่เพราะมันง่าย แต่เพราะมันยาก”

- ประธานาธิบดีจอห์น เอฟ. เคนเนดี



ความสำเร็จในการส่งมนุษย์ไปเหยียบดวงจันทร์ของโครงการ Apollo 11 เมื่อปี ค.ศ. 1969 ในครั้งนั้นถือเป็นจุดเริ่มต้นของการผลิตบุคลากรด้านเทคโนโลยีที่เป็นพื้นฐานในการพัฒนาประเทศสหรัฐอเมริกามาจนถึงยุคปัจจุบัน นับเป็นหนึ่งในเหตุการณ์สำคัญอันนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงอย่างยิ่งใหญ่ เนื่องจากการเดินทางไปยังดวงจันทร์จำเป็นต้องอาศัยการพัฒนาศักยภาพของคนพร้อมกับเครื่องมือและนวัตกรรมทางเทคโนโลยี

เมื่อเปรียบเทียบกับการเรียนเขียนภาษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ของใครหลายคน อาจมองว่าการเขียนโปรแกรมเป็นทักษะเฉพาะด้านทำให้ยากต่อการเรียนรู้แต่ก็เป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็นอย่างมากในอนาคต

ทักษะการเขียนโปรแกรมกลายเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรการศึกษาภาคบังคับในหลักสูตรแกนกลางฉบับปัจจุบันของประเทศไทยที่มีชื่อรายวิชาว่า “วิทยาการคำนวณ” ประเทศที่มีระบบการศึกษาดีที่สุดหลายแห่งของโลก ยกตัวอย่างเช่น สิงคโปร์ อังกฤษ ฟินแลนด์ ก็ได้มีการบรรจุรายวิชานี้เช่นเดียวกัน ทุก ๆ ประเทศต่างต้องการสร้างกำลังให้แก่บุคลากรภายในประเทศให้มีทักษะด้านวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ เช่น ทักษะการเขียนภาษาโปรแกรม ทักษะการคิดเชิงคำนวณ ทักษะการคิดอย่างเป็นระบบ ประเทศดังกล่าวจึงวางแผนเพื่อส่งเสริมความพร้อมในระบบการศึกษาแก่เยาวชน ไม่ได้ให้เติบโตไปเป็นกำลังในการพัฒนาประเทศชาติโดยให้ทุกคนใช้คอมพิวเตอร์เป็นอย่างเดียวเท่านั้น แต่เพื่อให้ทุกคนมีศักยภาพหรือความสามารถในการคิดรวมถึงออกแบบให้คอมพิวเตอร์ทำงานหรือแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ได้ นักธุรกิจที่มีชื่อเสียงและบุคคลผู้ประสบความสำเร็จทั่วโลกต่างพากันแสดงความคิดเห็นว่า ทักษะด้านวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์เป็นทักษะที่สำคัญมากในอนาคต



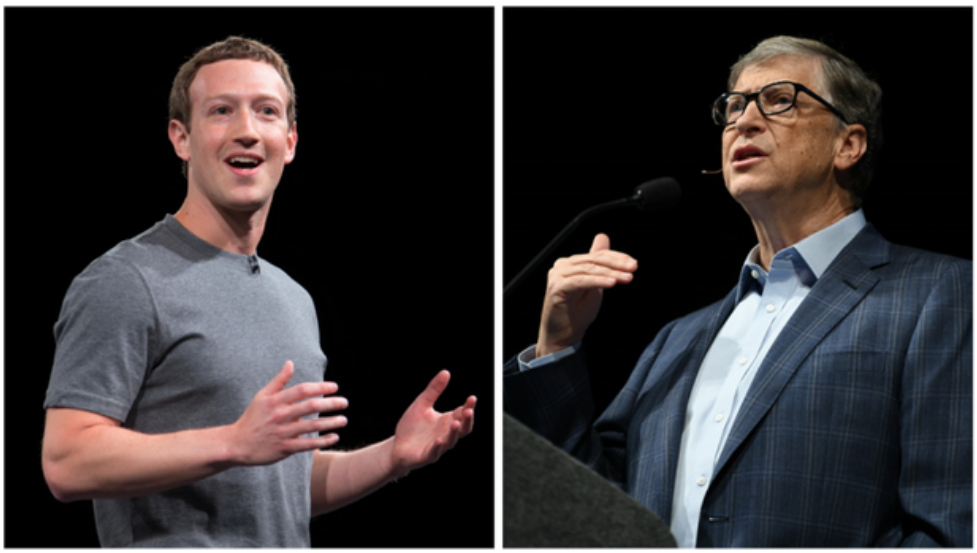
GEEKWIRE PHOTO / KEVIN LISOTA

Satya Nadella
CEO, Microsoft
“วิทยาการคำนวณเป็นพลังที่จะทำให้ผู้เรียนอีกหลายคนสร้างโลกแห่งอนาคต

Mark Zuckerberg

Founder, Facebook

“FB เราต้องการจ้างงานผู้ที่มีทักษะด้านคอมพิวเตอร์มากเท่าที่เป็นไปได้ แต่ทุกวันนี้ยังคงขาดแคลน”



FACEBOOK AND GEEKWIRE PHOTOS

Bill Gates

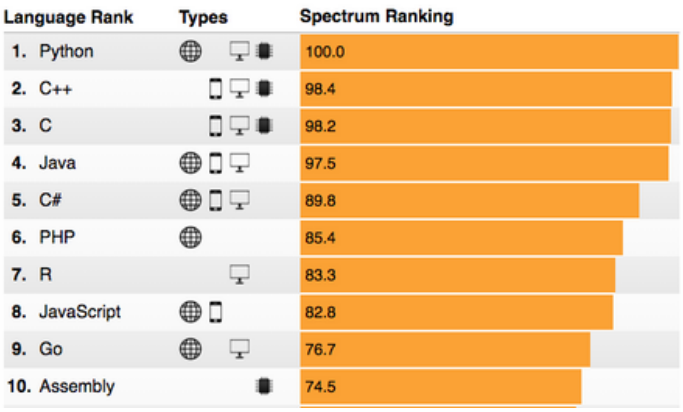
Co-Chairman, Bill & Melinda Gates Foundation and Co-Founder, Microsoft

“การเขียนภาษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยให้ความคิดของคุณกว้างและมีวิธีการคิดอย่างหลากหลาย”

คำถามสำคัญคือ ถ้าเราอยากเริ่มต้นที่จะเขียนภาษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์...เราควรเริ่มจากภาษาอะไรแล้วควรใช้เครื่องมือใดสำหรับการเรียนรู้เพื่อลองเขียนภาษาโปรแกรมก่อนดี ?

WHAT PROGRAMMING LANGUAGE SHOULD I LEARN FIRST?

การจัดอันดับภาษายอดนิยมสำหรับการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์จากสถาบันวิศวกรรมไฟฟ้าและวิศวกรรมอิเล็กทรอนิกส์นานาชาติ (IEEE) ได้ออกมาแสดงผลการจัดอันดับนี้ขึ้นเมื่อปี 2020 จัดลำดับภาษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 55 ภาษาที่ได้รับความนิยมสูงสุด ในส่วนของ 10 อันดับแรกของภาษาโปรแกรม มีดังนี้



IEEE SPECTRUM

PYTHON IS SIMPLE AND EASY

อันดับแรกคือ ภาษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์อย่างภาษา Python ใครที่เคยได้เรียนหรือเขียนภาษาโปรแกรมนี้ ต้องพูดเป็นเสียงเดียวกันว่าเป็นภาษาเขียนโปรแกรมที่ไม่ยุ่งยากหรือซับซ้อน สามารถเรียนรู้เพื่อการเขียนได้ง่ายเมื่อเปรียบเทียบกับภาษาโปรแกรมอื่น เนื่องจากมีการทำงานที่ครอบคลุมการใช้งานได้อย่างหลากหลาย เช่น เขียนเพื่อพัฒนา software , website , data science ซึ่งเหมาะสำหรับผู้เริ่มต้นเรียนเขียนภาษาโปรแกรม ผู้ให้กำเนิดภาษายอดนิยมนี้คือนักวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ชาวดัตช์ในปี 1991



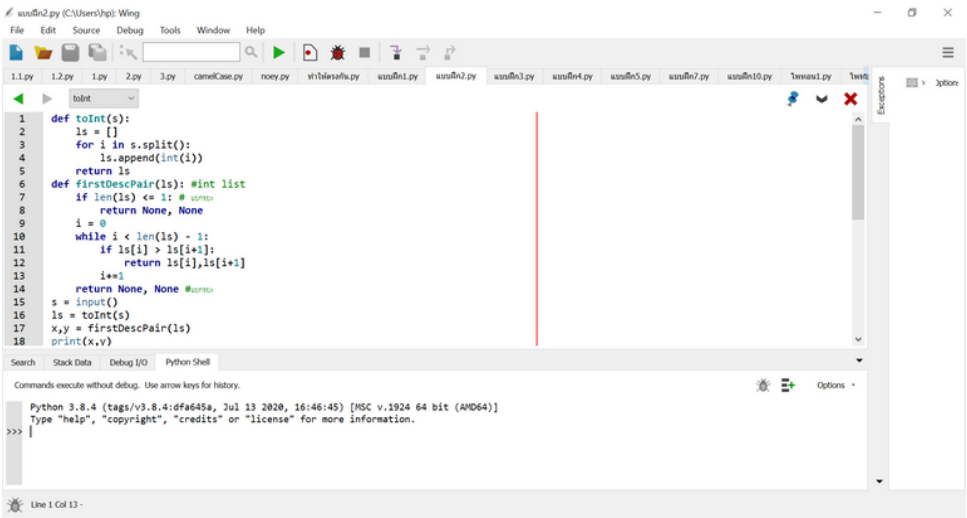
GUIDO VAN ROSSUM

```python
def toInt(s):
    ls = []
    for i in s.split():
        ls.append(int(i))
    return ls
def firstDescPair(ls): #int list
    if len(ls) <= 1: # แบบนี้:
        return None, None
    i = 0
    while i < len(ls) - 1:
        if ls[i] > ls[i+1]:
            return ls[i],ls[i+1]
        i+=1
    return None, None #แบบนี้:
s = input()
ls = toInt(s)
x,y = firstDescPair(ls)
print(x,y)
```

ตัวอย่างภาษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ PYTHON

WHICH PROGRAM SHOULD I START?

หากเราต้องการที่จะเขียนภาษาโปรแกรมเพื่อสื่อสารการทำงานร่วมกับคอมพิวเตอร์ เราจำเป็นต้องติดตั้งเครื่องมือสำหรับภาษาโปรแกรมลงบนเครื่องก่อนอย่าง IDE ชื่อเต็มคือ "Integrated Development Environment" เป็นโปรแกรมที่สามารถสร้างสภาพแวดล้อมให้เหมาะกับการเขียนภาษาโปรแกรมซึ่งมีรูปร่างหน้าตาสำหรับการเขียนภาษาโปรแกรม ข้อเสียคือไม่เหมาะกับผู้เริ่มต้นเพราะมีขั้นตอนการติดตั้งค่อนข้างมาก



หน้าต่างของ Wing Python IDE สำหรับภาษาการเขียนโปรแกรม Python โดยเฉพาะ

WELCOME TO GOOGLE COLAB!



Google Colab เป็นอีกเครื่องมือหนึ่งที่ช่วยเขียนภาษาโปรแกรม Python ซึ่งโครงการนี้ได้รับการพัฒนาจากทีม Google Research เปิดให้บุคคลทั่วไปที่อยากเริ่มเขียนภาษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์อย่างภาษา Python ใช้งานได้ โดยผู้ใช้งานไม่จำเป็นต้องติดตั้งโปรแกรมเพิ่มเติมและไม่เสียค่าใช้จ่ายใด ๆ เพียงแค่ผู้ใช้งานมีบัญชี G-mail ของ Google ผู้ใช้ก็สามารถเริ่มต้นใช้งานผ่าน Google Chrome Browser ได้ทันที Colab มีชื่อเต็มว่า “Google Colaboratory” ถูกเรียกขึ้นจากความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่นบน Cloud อย่าง Google Drive ในการบันทึกข้อมูลบนเอกสาร ซึ่งผู้ใช้งานสามารถติดตั้งโปรแกรม Google colab ได้อย่างง่ายดาย โดย Google Colab ยังเป็นพื้นที่ที่ให้เราเขียนและเรียกใช้ Code ควบคู่พร้อมกับรูปภาพรวมถึง URL ได้บนหน้าเอกสารเดียวกัน นอกจากนี้ผู้ใช้งานยังสามารถใช้เว็บไซต์นี้ให้สร้างหรือออกแบบสื่อการเรียนการสอนเพื่อเป็นกิจกรรมการเรียนภายในห้องเรียนร่วมกับผู้เรียนได้

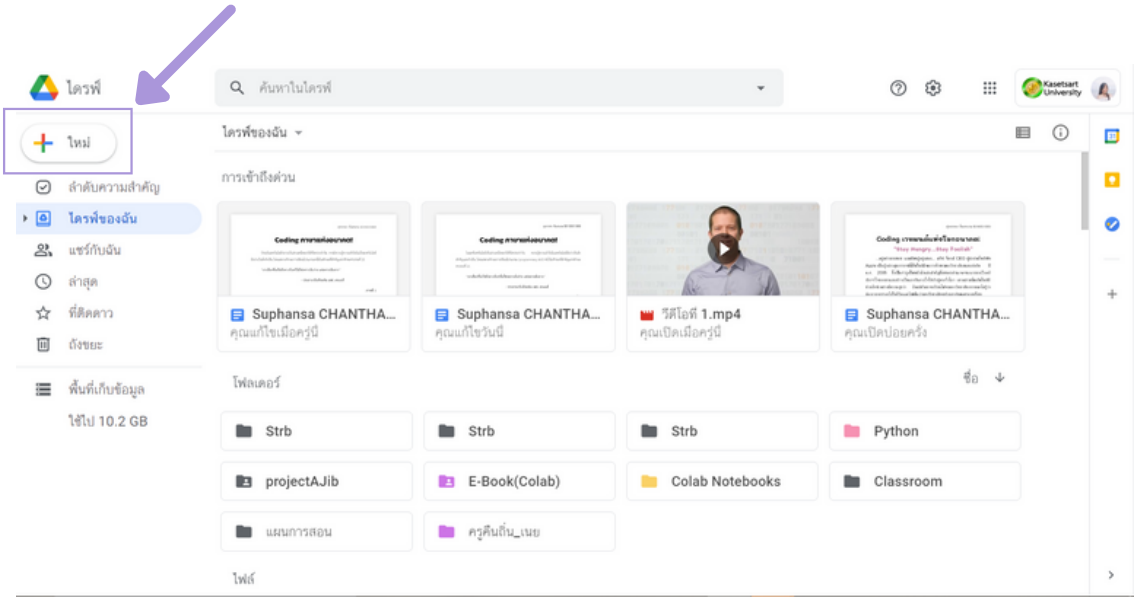
โดยสรุป Google Colab เปรียบเสมือน IDE ที่ถูกดัดแปลงแล้วนำมาไว้บน Google Cloud Storage ซึ่งไม่จำเป็นต้องติดตั้งโปรแกรมใด ๆ เพิ่มเติมก่อนใช้งาน ทุกคนสามารถใช้งานได้เพียงมีบัญชีบน Google Drive เพื่อใช้ในการจัดเก็บข้อมูล ส่วนภาษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์อย่างภาษา Python เป็นภาษาโปรแกรมที่ใช้ในการเขียนโปรแกรมบน Google Colaboratory

3 KEY FEATURES

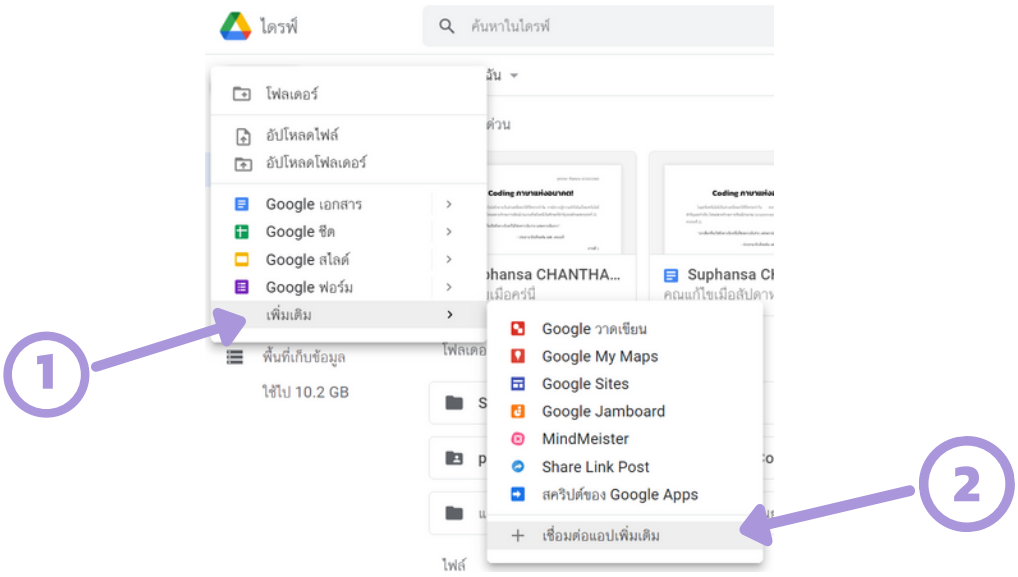
1. การเพิ่ม Text cell หรือเซลล์ข้อความ
2. การเพิ่ม Code cell หรือเซลล์ Code
3. การแชร์ URL เพื่อทำงานร่วมกันกับผู้อื่น

HOW-TO-INSTALL

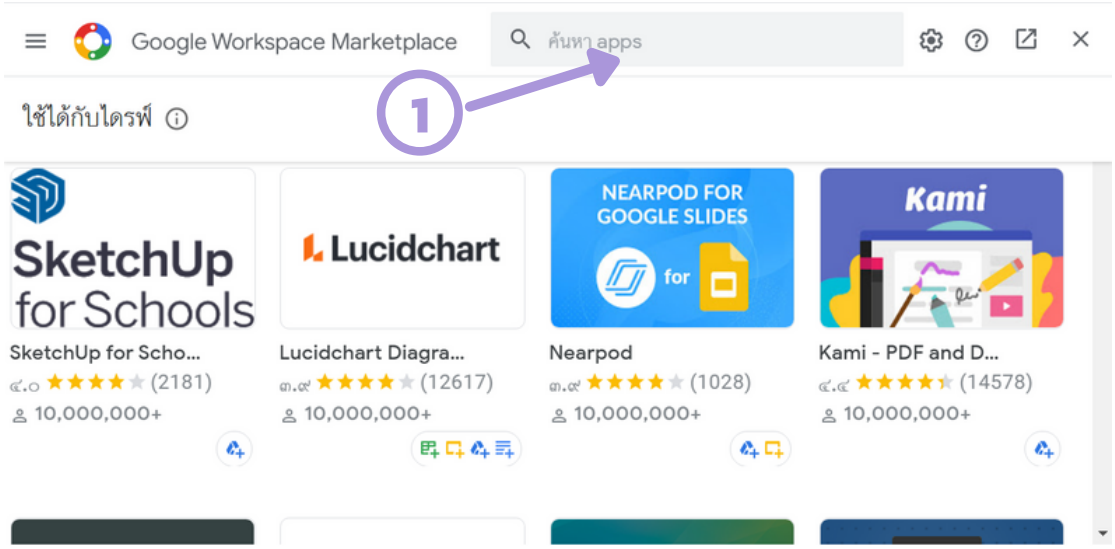
1. เมื่อเข้าสู่ Google Drive บน Chrome แล้วจะแสดงผลหน้าต่างนี้ ให้ผู้ใช้เลือก ใหม่

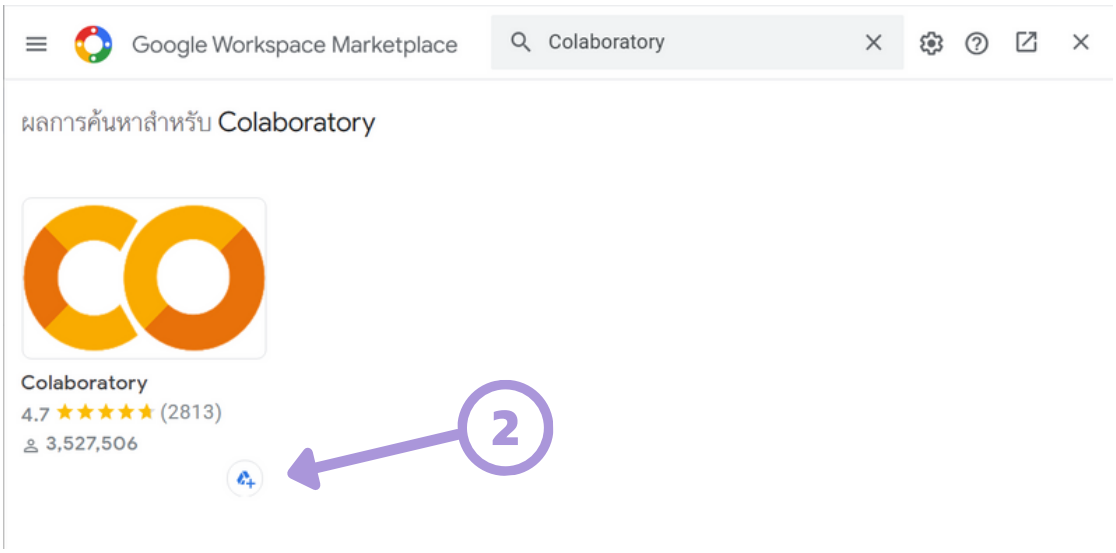


2. เมื่อปรากฏหน้านี้ ให้เลือก 1) เพิ่มเติม 2) + การเชื่อมต่อแอปเพิ่มเติม จะแสดงผลหน้าถัดไป

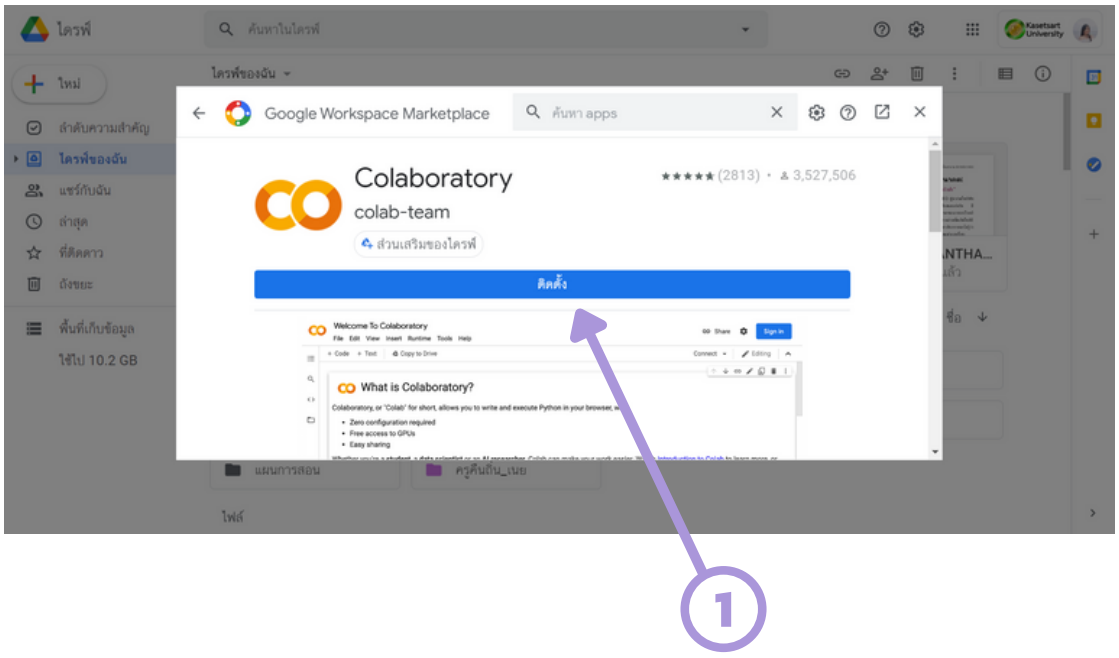


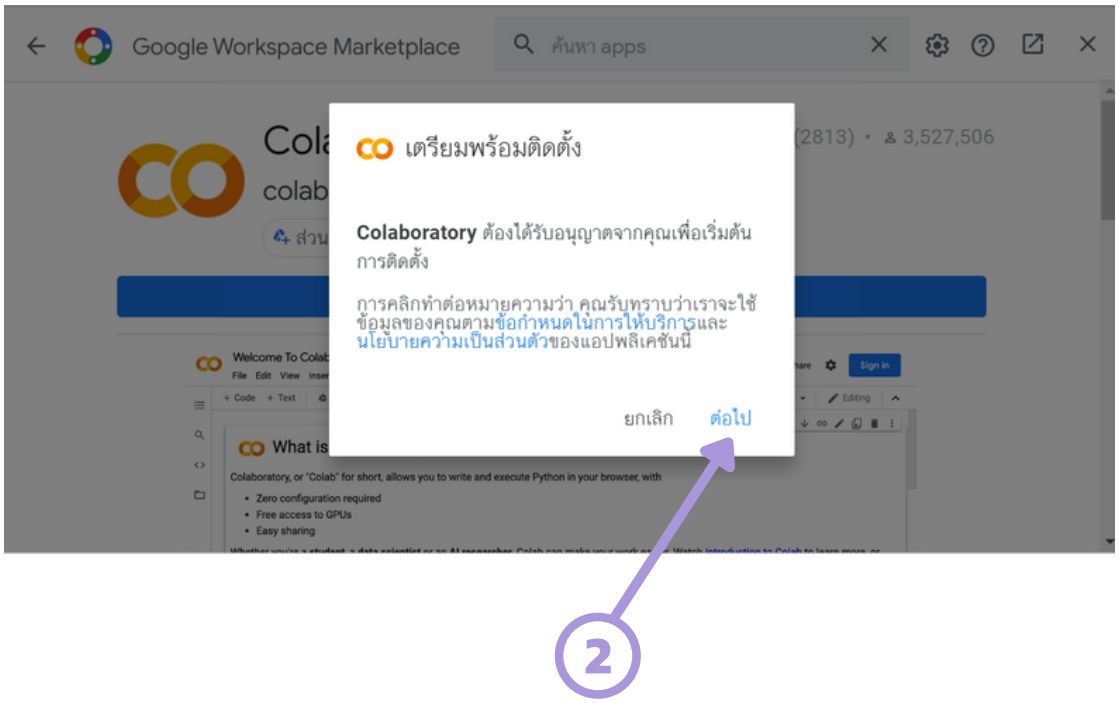
3. เมื่อแสดงหน้าต่างนี้ 1) ค้นหาคำว่า “Colaboratory” 2) เลือกสัญลักษณ์บวกสีฟ้า



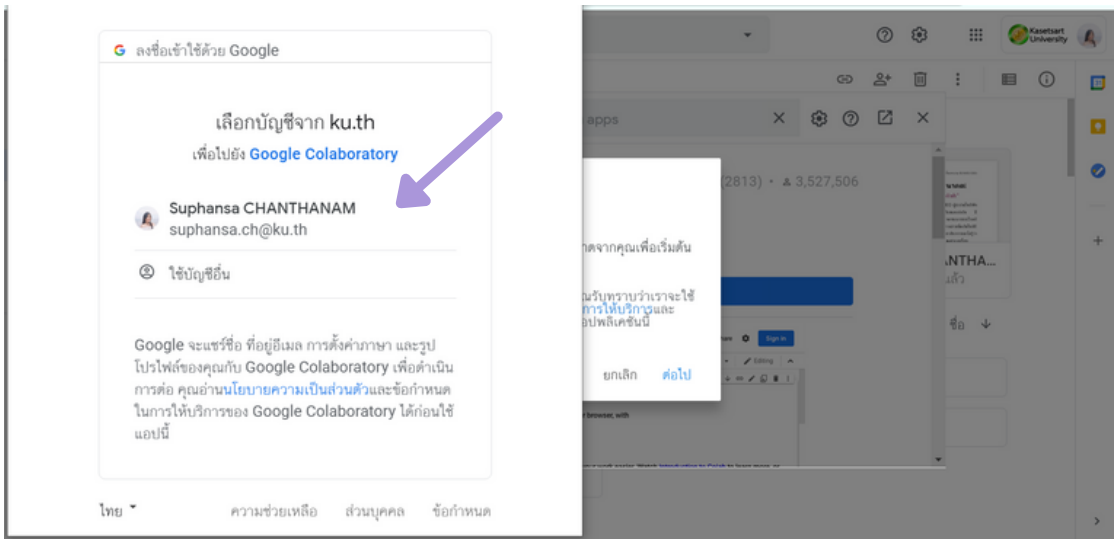


4. เมื่อแสดงหน้าจอนี้ขึ้นเรียบร้อยแล้ว ให้ผู้ใช้เลือก 1) ติดตั้ง 2) ต่อไป ตามลำดับ

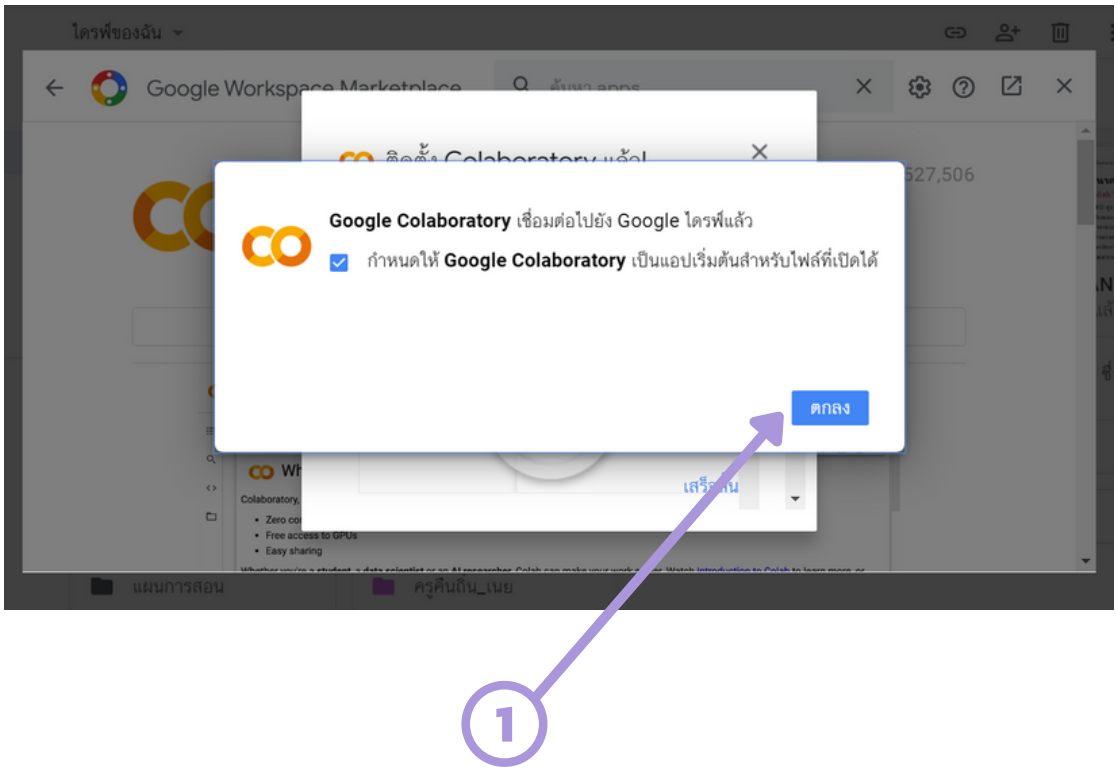


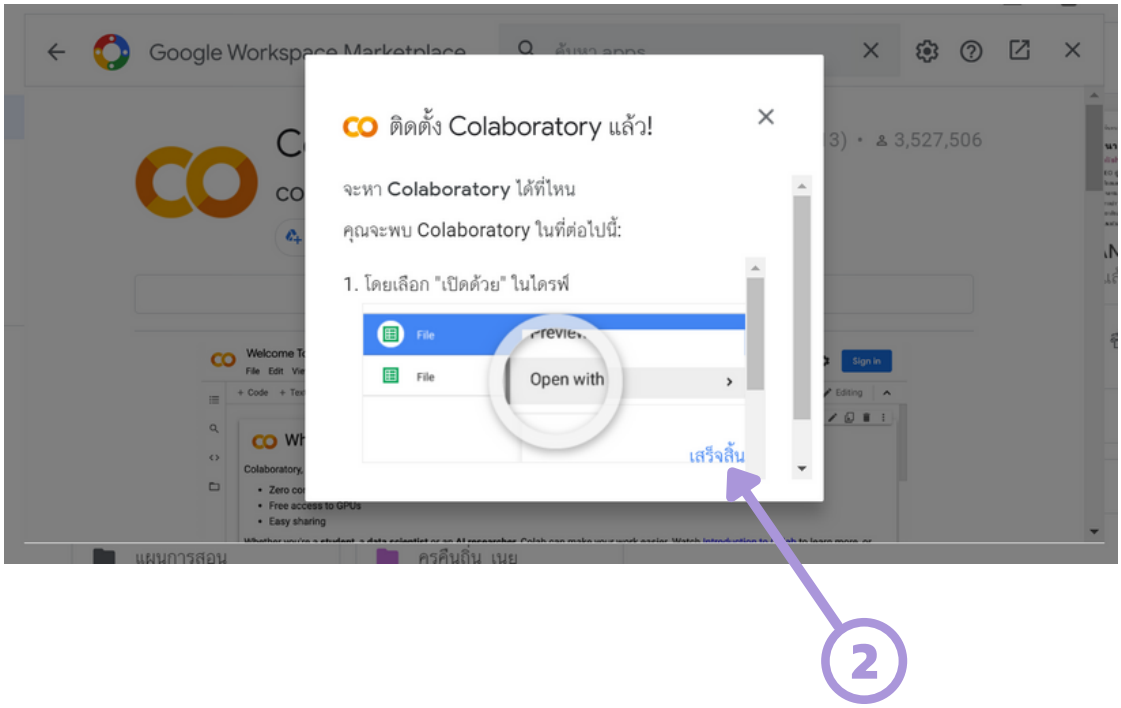


5. เลือกบัญชีผู้ใช้ของ Google (G-mail) ที่ผู้ใช้งานต้องการติดตั้ง Google Colaboratory

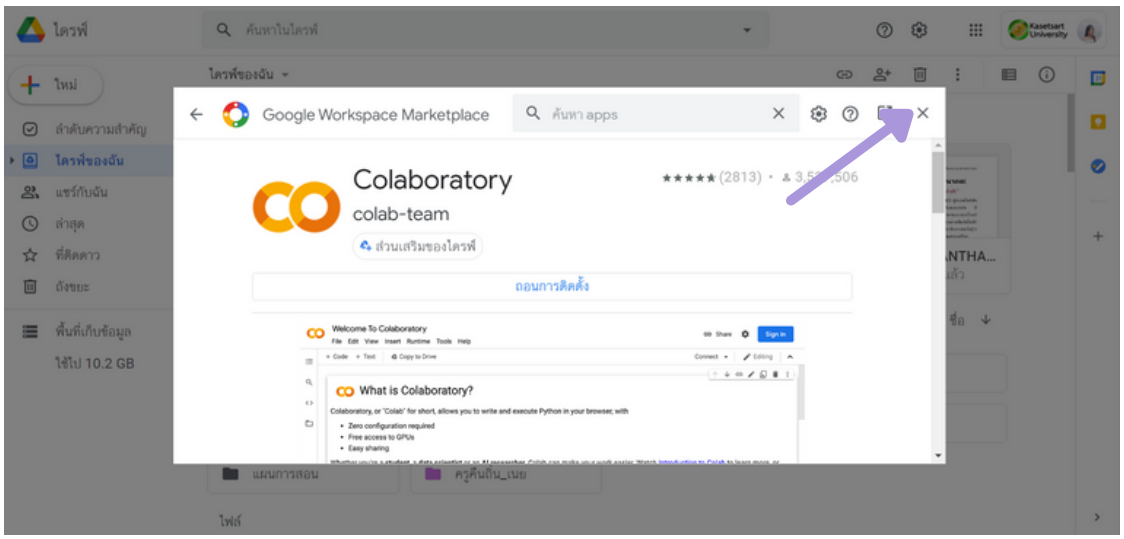


6. หน้าต่างจะปรากฏหน้านี้ขึ้นเพื่อให้ผู้ใช้สามารถกำหนดให้ Google Colaboratory เป็นแอปเริ่มต้นบนเพื่อเปิดใช้บน Google Drive ได้ทันที โดยให้ผู้ใช้งานเลือก 1) ตกลง 2) เสร็จสิ้น

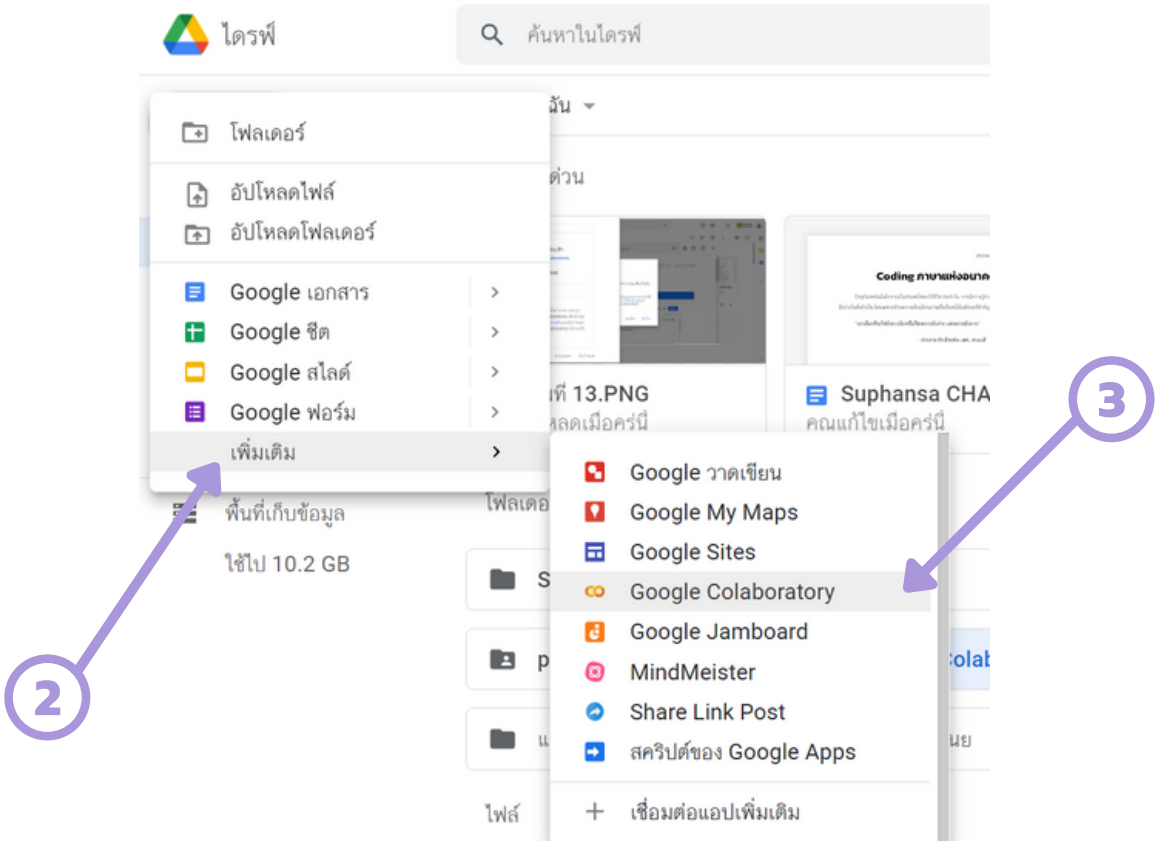




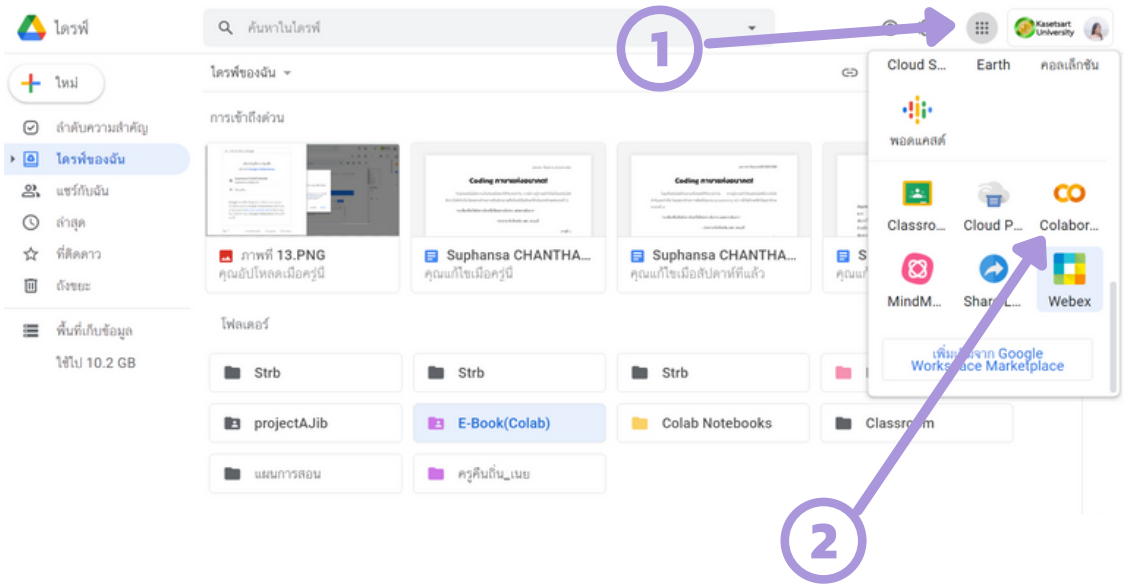
7. เมื่อผู้ใช้งานติดตั้ง Google Colaboratory บน Google Drive แล้วเสร็จ หน้าจอของผู้ใช้งานจะแสดงผลหน้าต่างนี้ขึ้นมา ซึ่งให้ผู้ใช้งานเลือกเครื่องหมายกากบาทที่อยู่มุมบนขวา



8. ผู้ใช้เรียกใช้งาน Google Colab ผ่าน Google drive บน Chrome browser มี 2 วิธี ดังนี้ เมื่อเข้าสู่ระบบ Google Drive ให้เลือก 1) ใหม่ 2) เพิ่มเติม 3) Google Colaboratory



อีกช่องทางหนึ่งซึ่งเป็นวิธีที่รวดเร็วกว่า เมื่อแสดงผลหน้าจอนี้เรียบร้อยแล้ว ให้ผู้ใช้งาน เลือก 1) มุมขวาที่ปรากฏสัญลักษณ์จุด 9 จุด 2) Colaboratory ตามลำดับดังรูปภาพ



THIS IS .. GOOGLE COLAB



แนะนำการใช้งานบน Google Colaboratory คร่าว ๆ ดังนี้

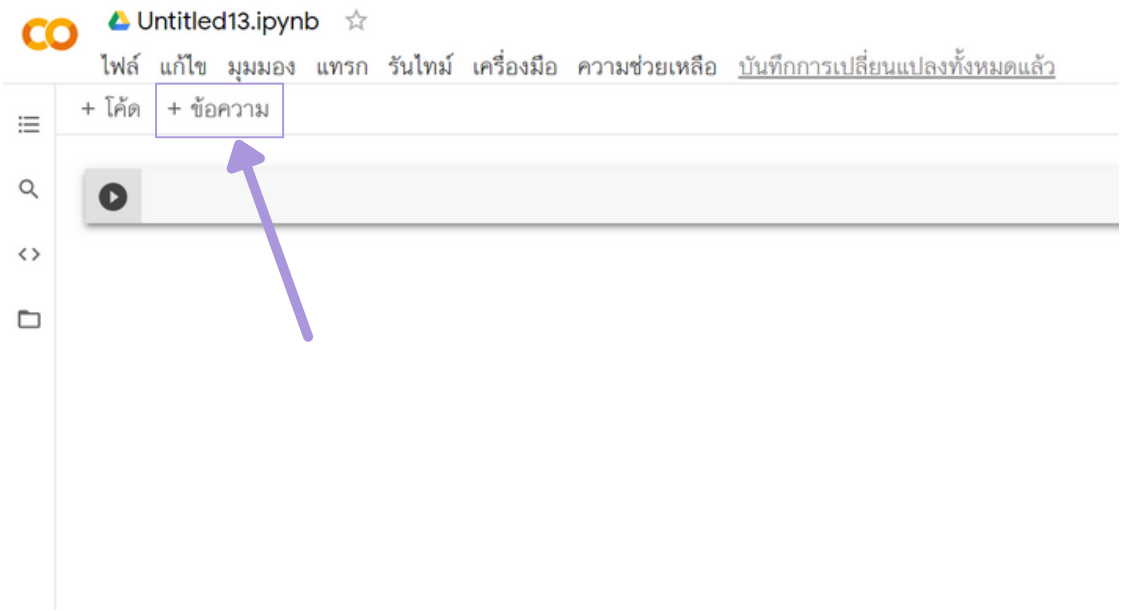
1. แถบแก้ไขชื่อหรือตั้งชื่อเอกสารของ Google colab notebook
2. แถบแสดงหัวข้อสารบัญที่ผู้ใช้งานเป็นผู้สร้างหรือผู้กำหนดหัวข้อ
3. เครื่องมือสำหรับการเพิ่มกล่องเซลล์โค้ดสำหรับเขียนโปรแกรม
4. เครื่องมือสำหรับการเพิ่มกล่องเซลล์ข้อความสำหรับเขียนข้อความ
5. แถบแสดงสถานะว่า Colab notebook ที่ผู้ใช้งานสร้างถูกบันทึกไว้บน Google Drive
6. แถบเครื่องมือสำหรับการแสดงความคิดเห็น (Comment) บน Colab notebook
7. แถบแสดงสถานะการดำเนินการของ Code บนเซลล์ว่าพร้อมสำหรับการรันโปรแกรม
8. เครื่องมือสำหรับแชร์การทำงานบน Google Colaboaratory ร่วมกันกับผู้อื่น
9. แถบเครื่องมือสำหรับการแก้ไขหรือจัดการข้อความกับกล่องเซลล์ข้อความและเซลล์โค้ด
10. สถานะบัญชีของผู้ใช้งานบน Colab notebook ที่สร้างจัดเก็บเอกสารไว้บนบัญชีที่แสดง
11. พื้นที่เอกสารสำหรับการทำงานของกล่องเซลล์โค้ดและกล่องเซลล์ข้อความที่ผู้ใช้สร้าง

HOW-TO-APPLY

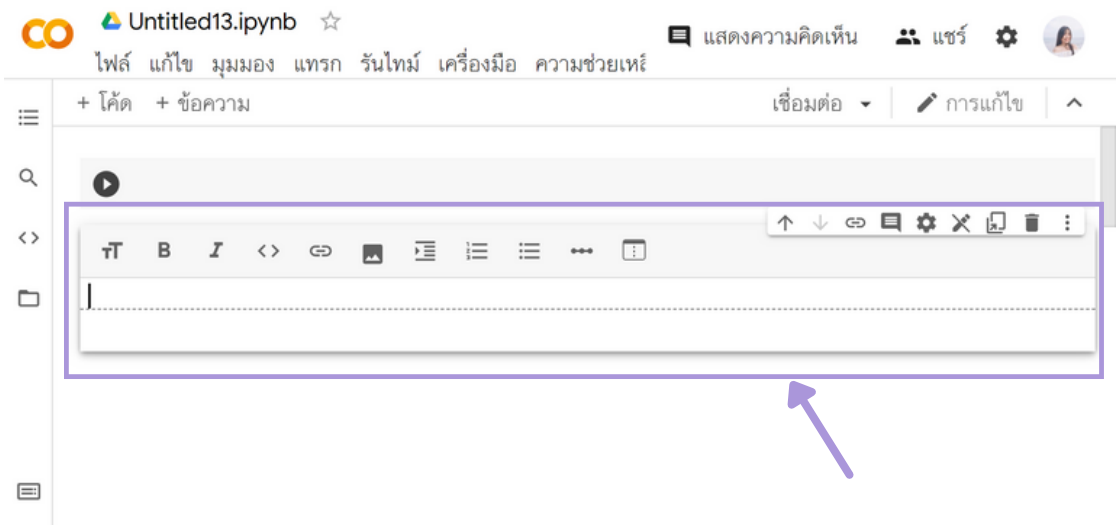
1) วิธีการเพิ่ม TEXT CELL หรือเซลล์ข้อความ

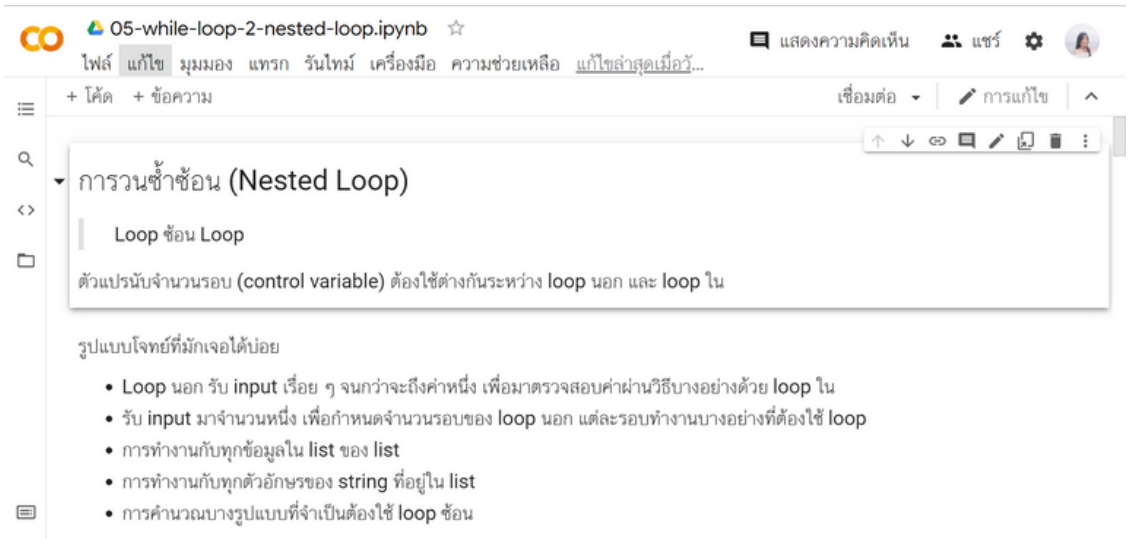
Text cell เป็นกล่องพื้นที่สำหรับการเขียนข้อความ หรือเขียนอธิบายการทำงานของ Code บนโปรแกรม Google Colaboratory โดยผู้ใช้งานสามารถแก้ไขหรือลบข้อความตามต้องการได้ เช่น หากผู้ใช้งานเป็นครูผู้สอนในรายวิชา Python programming หรือวิชาวิทยาการคำนวณ และต้องการสร้างสื่อการเรียนการสอนเพื่อนำไปใช้ในรายวิชาดังกล่าว ผู้ใช้งานสามารถเพิ่มกล่องเซลล์ข้อความนี้เพื่อสร้างและออกแบบสื่อกิจกรรมการเรียนการสอนขึ้นภายในชั้นเรียนได้ โดยวิธีการเพิ่ม Text cell หรือเซลล์ข้อความ มีดังนี้

1. เมื่อเข้าสู่ Google Colaboratory ให้เลือก + ข้อความ จะปรากฏคำว่าเพิ่มเซลล์ข้อความ



2. Text cell หรือกล่องเซลล์ข้อความจะปรากฏ สร้างเนื้อหาตามผู้ใช้งานต้องการได้ทันที





ตัวอย่างสื่อการสอนวิชา Fundamental programming Concept คณะวิทยาศาสตร์ มก.

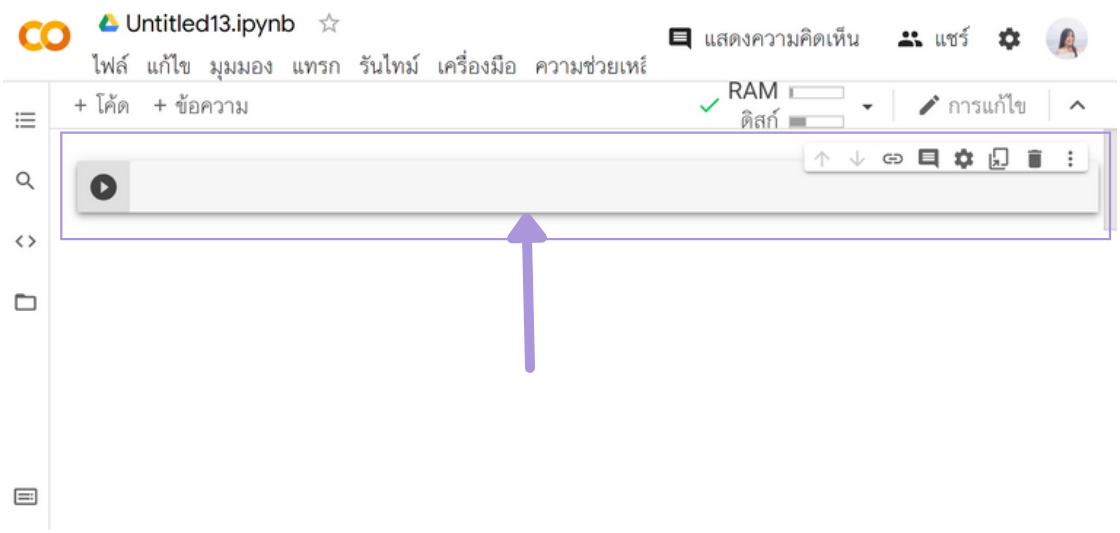
2) วิธีการเพิ่ม CODE CELL หรือเซลล์โค้ด

Code cell เป็นพื้นที่สำหรับการเขียนภาษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์อย่าง Python ผู้ใช้สามารถแก้ไขหรือลบ Code ได้บนพื้นที่ของหน้าต่างโปรแกรมตามที่ผู้ใช้ต้องการ ยกตัวอย่างเช่น หากผู้ใช้งานต้องการสร้างสื่อการสอนโดยการคิดโจทย์ปัญหาเพื่อให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเขียนโปรแกรม บน Colab ผู้ใช้งานสามารถออกแบบสื่อดังกล่าวเพื่อนำไปใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนได้ โดยการใช้วิธีการเพิ่ม Code cell มีดังนี้

1. เลือก +โค้ด จะปรากฏแทรกเซลล์โค้ดที่ด้านล่าง CTRL+M B ตามลำดับ



2. CODE CELL หรือกล่องเซลล์โค้ดจะปรากฏให้ผู้ใช้งานสามารถเขียนโค้ดเพื่อรันโปรแกรมได้ทันที



ตัวอย่าง 1 สูตรคูณ

รับจำนวนเต็มบวกมาหนึ่งจำนวน แล้วพิมพ์สูตรคูณตั้งแต่แม่ 2 ถึงจำนวนเต็มบวกที่รับเข้ามา

วิเคราะห์

1. INPUT: รับจำนวนเต็มบวก x
2. PROCESS: Loop นอก จะวนจำนวนตั้งแต่ 2 ถึง x ด้วยตัวแปร i แต่ละรอบ i จะเพิ่มค่าทีละ 1
3. PROCESS + OUTPUT: Loop ใน จะวนจำนวนตั้งแต่ 1 ถึง 12 ด้วยตัวแปร j แต่ละรอบแสดงผลคูณ `i*j` และ j จะเพิ่มค่าที่ละ 1

```
[ ]  # ในการเขียนโปรแกรม ให้เขียน loop นอก และทดสอบก่อน
     # Loop นอก จะวนจำนวนตั้งแต่ 2 ถึง x ด้วยตัวแปร i แต่ละรอบ i จะเพิ่มค่าทีละ 1

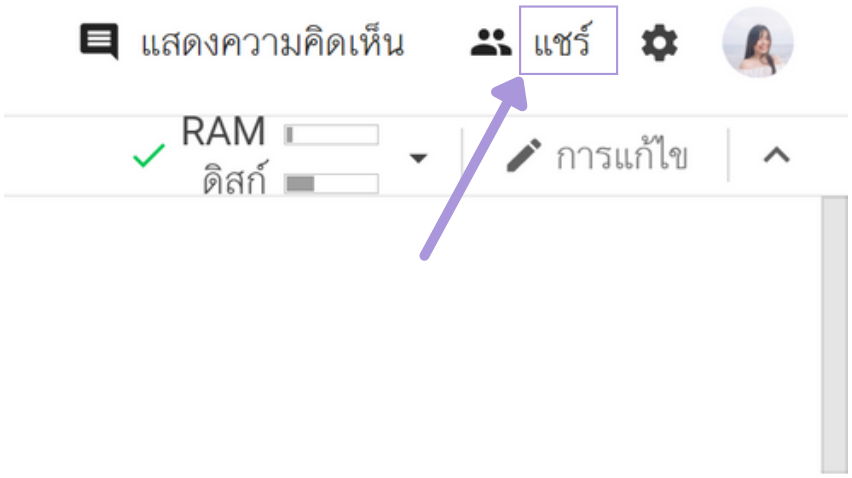
     x = int(input())
     i = 2
     while i <= x:
         print('i:', i)
         i += 1
```

สื่อการสอนวิชา Fundamental programming Concept คณะวิทยาศาสตร์ มก.

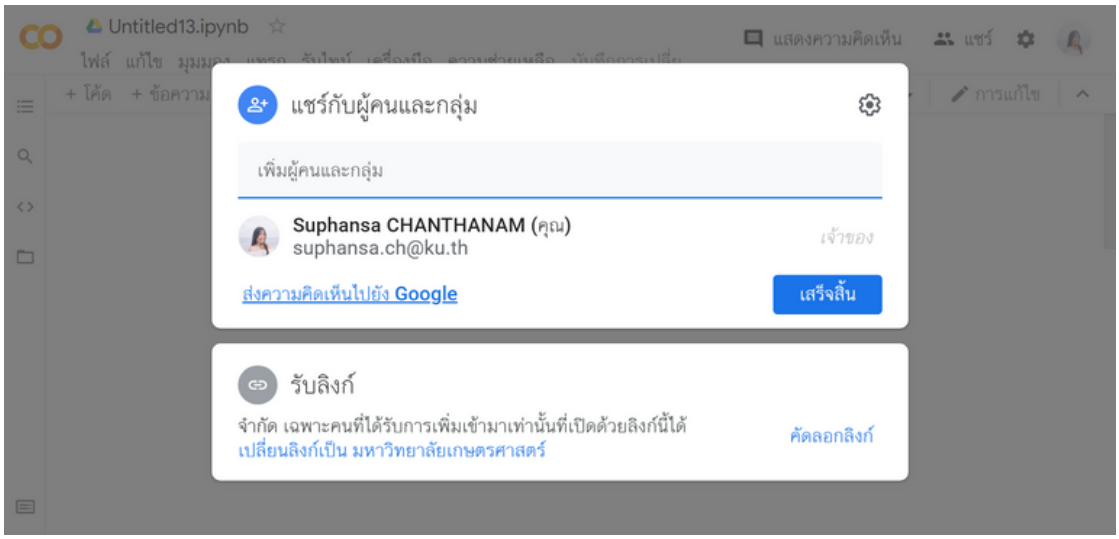
3) วิธีแบ่งปัน URL เพื่อทำงานร่วมกับผู้อื่น

เป็นการแบ่งปันการทำงานร่วมกันกับผู้อื่น โดยสามารถแชร์ Google colab notebooks ที่สร้างไว้แล้ว นำไปใช้ในรูปแบบของ G-mail หรือ URL ได้เพื่อระบุการทำงานร่วมกัน โดยเมื่อผู้ใช้งานแชร์เรียบร้อยแล้ว ผู้ใช้ท่านอื่นสามารถเข้ามาทำงานบน Colab notebooks ร่วมกับผู้ใช้งานได้ทันที โดยสามารถเข้ามาทำงานบน Google Colaboratory เพื่อตรวจสอบหรือแก้ไขตามเงื่อนไขการแชร์หรือแบ่งปันที่กำหนด

1. ให้ผู้ใช้งานลองสังเกตมุมบนขวาบน เลือกปุ่มแชร์จะแสดงผลหน้าจอถัดไป



2. เมื่อแสดงผลหน้าจอนี้เรียบร้อยแล้ว ผู้ใช้สามารถแชร์การทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ทันที



#6 TIPS

1. การแก้ไขเซลล์ข้อความและเซลล์โค้ด

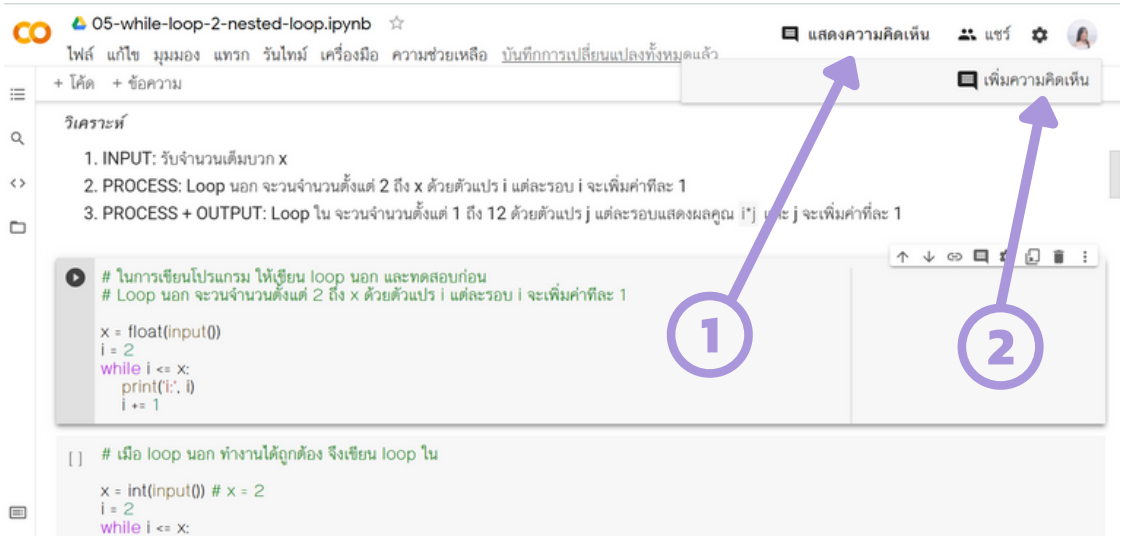
เมื่อผู้ใช้งานต้องการแก้ไขข้อความหรือโค้ดบน Text cell และ Code cell ผู้ใช้งานสามารถ Double Click บนกล่องเซลล์ที่ต้องการแก้ไขได้ทันที นอกจากวิธีนี้แล้วผู้ใช้งานยังสามารถเลือก Text cell หรือ Code cell ที่ต้องการแก้ไขแล้วกดแป้นพิมพ์ Enter เพื่อแก้ไข Text cell และ Code cell ได้เช่นเดียวกัน

Enter

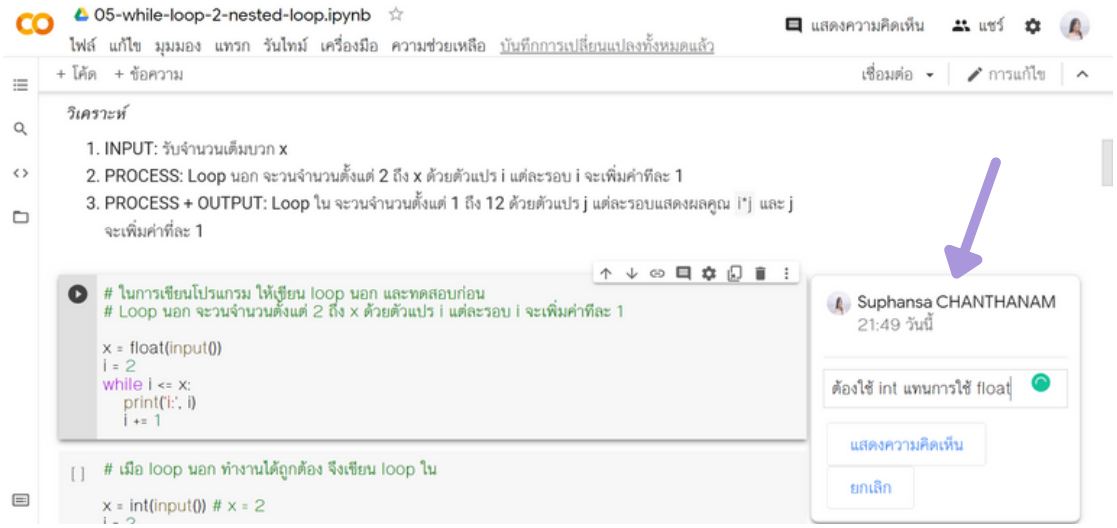
2. กล่องแสดงความคิดเห็น (Comment)

ในการสร้างสื่อการเรียนการสอนเพื่อนำไปใช้ในชั้นเรียน หากเราเป็นครูผู้สอนแล้วต้องการแสดงความคิดเห็นเพื่อสื่อสารหรือให้คำแนะนำเกี่ยวกับบทเรียนกับผู้เรียน ผู้สอนสามารถแสดงความคิดเห็นโดยตรงแก่ผู้เรียนได้โดยตรงผ่านหน้าเอกสารบน Goolab Colaboratory ของนักเรียนได้ทันที หลังจากที่ผู้เรียนได้แชร์ URL หรือ G-mail มายังครูผู้สอนเรียบร้อยแล้ว

วิธีการแสดงความคิดเห็นให้กับผู้เรียน ให้เลือก 1) แสดงความคิดเห็น 2) เพิ่มความคิดเห็น

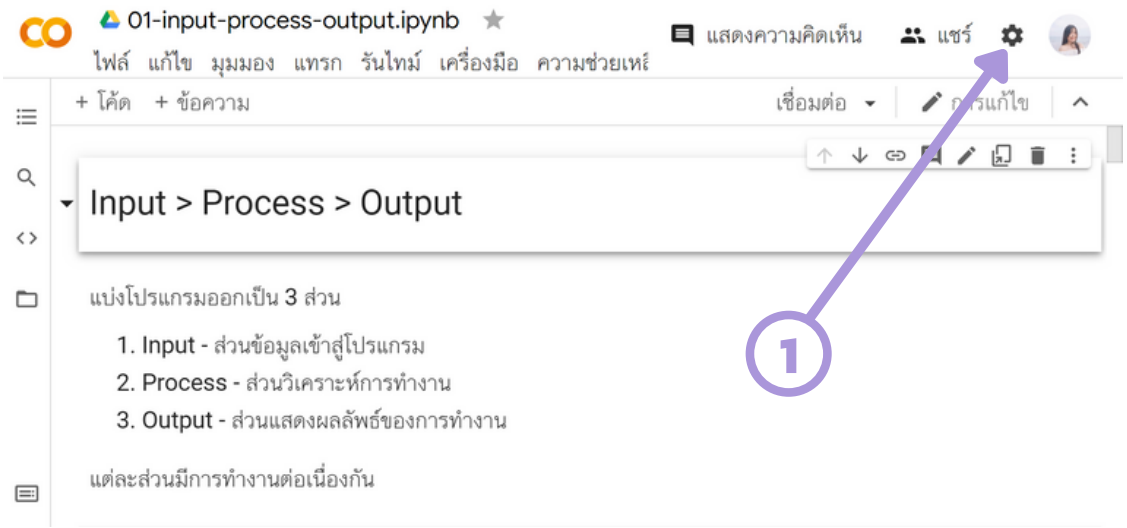


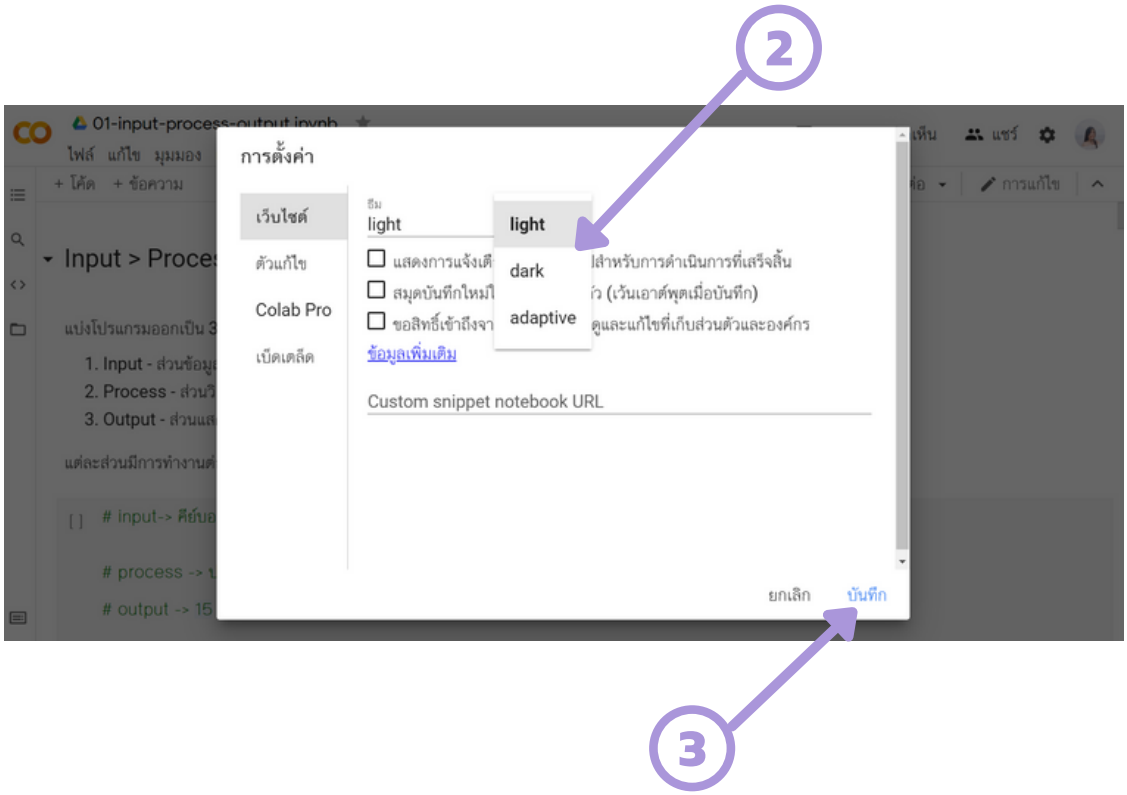
กล่องเพื่อแสดงความคิดเห็นนี้จะปรากฏขึ้นยังเซลล์ที่ผู้สอนเลือกที่จะแสดงความคิดเห็นให้กับผู้เรียนทันที ยกตัวอย่างเช่น สื่อการสอนวิชา Fundamental programming Concept คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ผู้เรียนมีการใช้ Data type ผิดในการปฏิบัติการเขียนโปรแกรมภาษา Python ดังนั้นครูผู้สอนจึงแสดงความคิดเห็นเพื่อให้ผู้เรียนแก้ไข



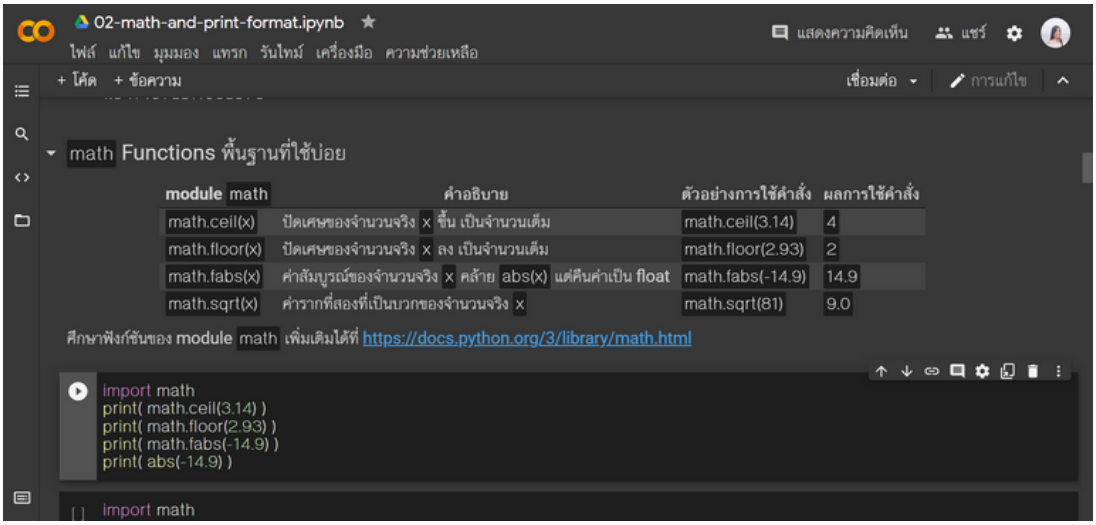
3. เข้าโหมดถนอมสายตา (Eye care mode)

หน้าต่างโปรแกรมของ Google Colaboratory สามารถปรับเข้าสู่โหมดถนอมสายตาเวลาทำงานได้ โดยผู้ใช้งานสามารถเลือกการตั้งค่าได้ทั้งหมด 3 รูปแบบคือ 1. Light สีขาว 2. Dark สีดำ 3. Adaptive สลับตามเวลาของสองรูปแบบแรก ถ้าผู้ใช้งานต้องการเข้าสู่โหมดถนอมสายตาให้ผู้ใช้เลือก 1) ตั้งค่า 2) เลือกโหมด 3) บันทึก เพื่อปรับโหมดดังกล่าวได้ตามต้องการ

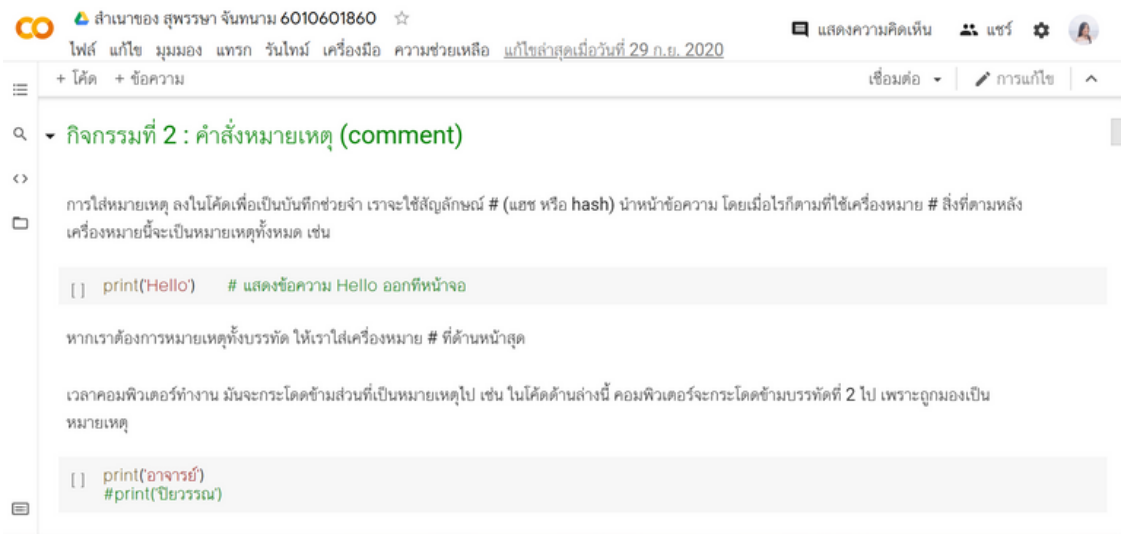




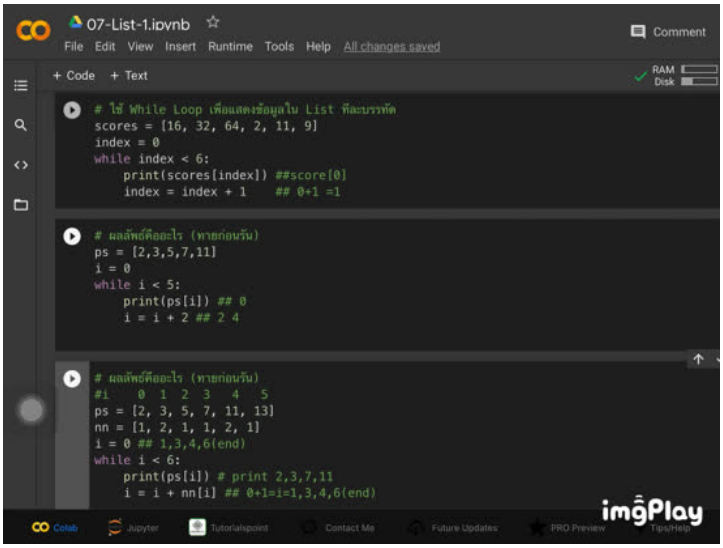
4. ตัวอย่างสื่อการเรียนการสอนในชั้นเรียน



สื่อการสอนวิชา Fundamental programming concept คณะวิทยาศาสตร์ มก.



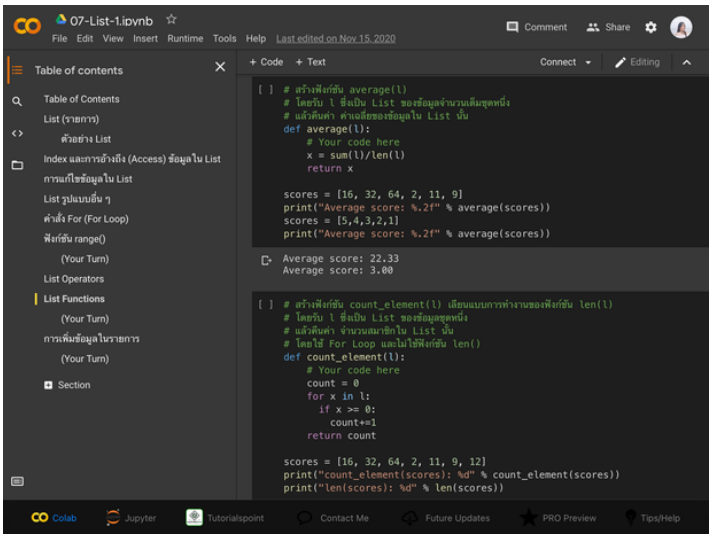
สื่อการสอนวิชาการสอนธุรกิจและคอมพิวเตอร์ในโรงเรียน คณะศึกษาศาสตร์ มก.



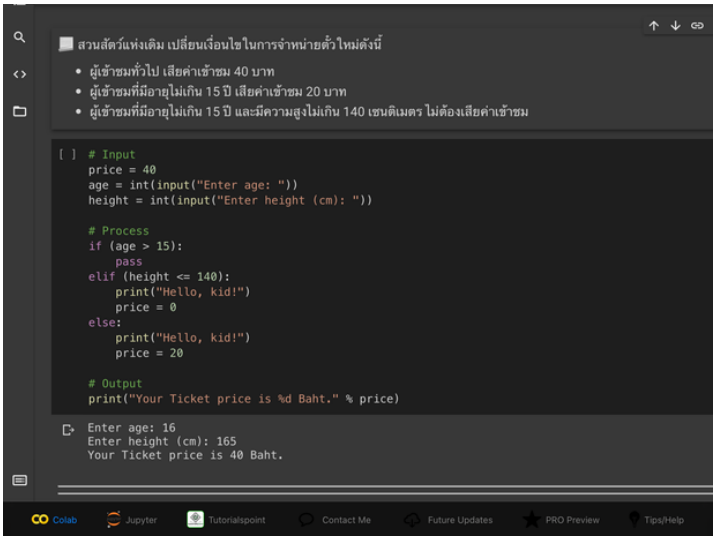
สื่อการสอนวิชา Fundamental programming concept คณะวิทยาศาสตร์ มก.

5. การใช้งาน Google Colab บนอุปกรณ์อื่น

ผู้ใช้งานสามารถดาวน์โหลดแอปพลิเคชัน Google Colaboratory บน App store หรือ Play store เพื่อใช้งานบนอุปกรณ์อื่นได้ เช่น การใช้งาน Colab บน IPad ที่มีบัญชี G-mail ซึ่งการใช้งานเว็บไซต์ดังกล่าวบน IPad หรือ Tablet การทำงานจะแสดงผลเหมือนบนคอมพิวเตอร์



ตัวอย่างหน้าจอการทำงานของ Colab บน IPad



ตัวอย่างการทำงานของ colab บน IPad

6. แป้นพิมพ์ลัด (SHORTCUT)

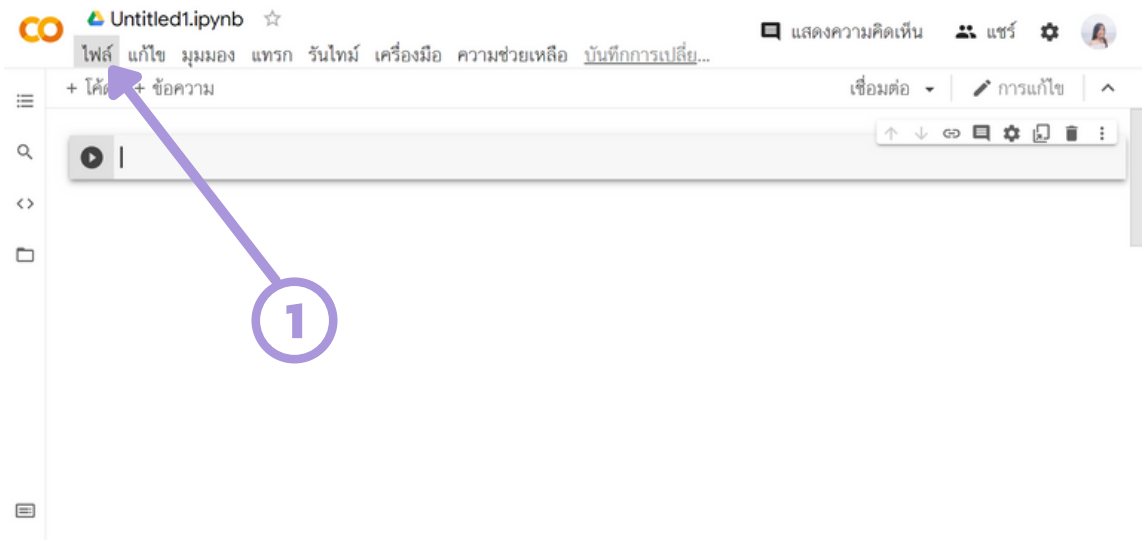
แป้นพิมพ์ลัดเพื่อใช้งานร่วมกับการเพิ่ม Text cell หรือเซลล์ข้อความและ Code cell หรือเซลล์โค้ดคือ “Shift+Enter” เป็นกุญแจหลักสำคัญในการสร้างสื่อ Python ออนไลน์บน Google Colaboratory ซึ่งใช้สำหรับการแสดงผลลัพธ์บนหน้าพื้นที่เอกสารของผู้ใช้งาน

Shift + Enter

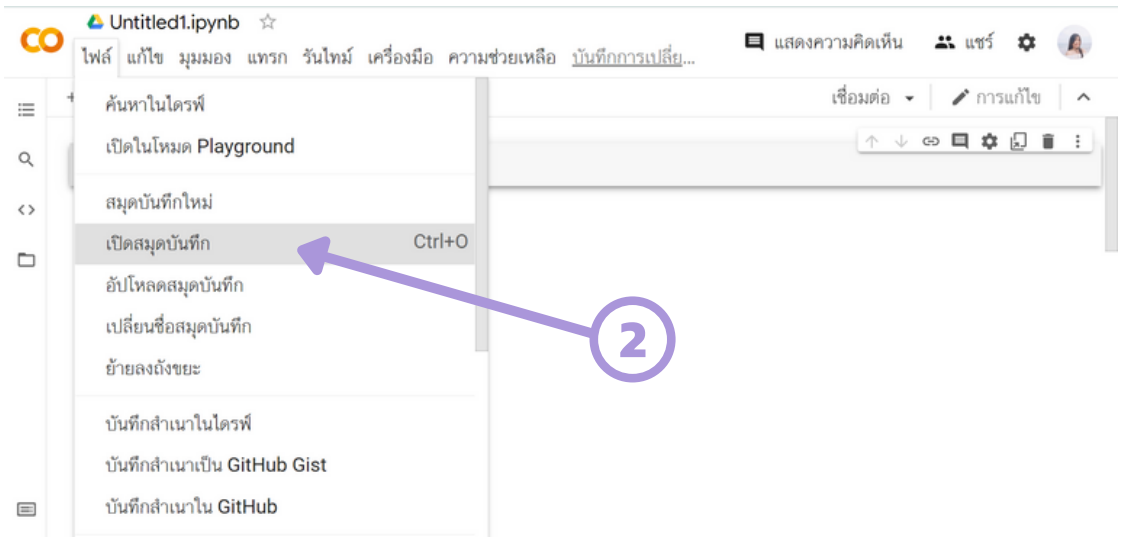
WHAT IS THE DISADVANTAGE?

1. การนำเข้าสมุดมีขั้นตอนมาก

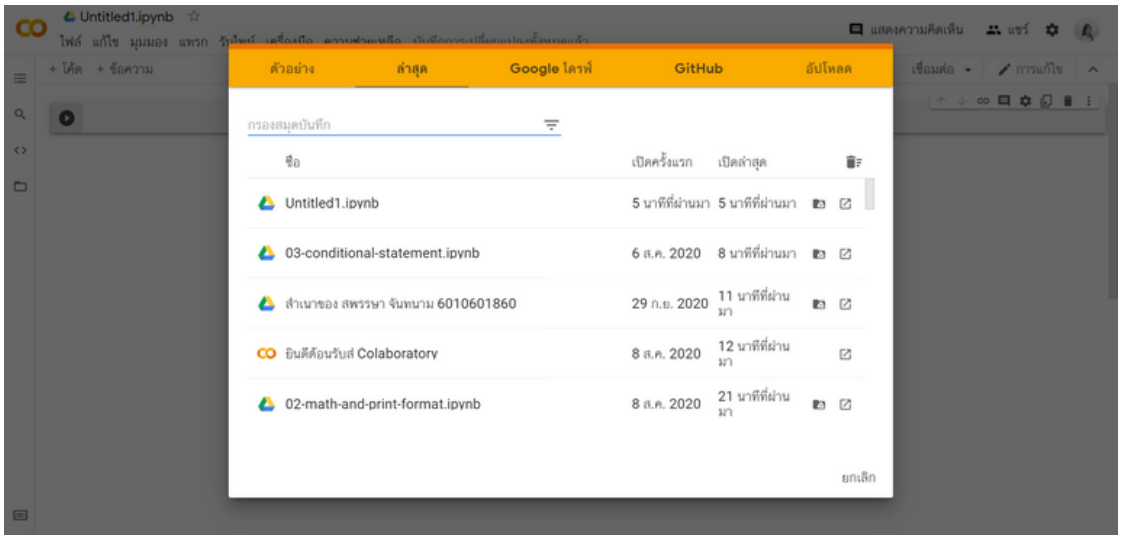
เนื่องจากการนำเข้าสมุดบันทึก (Colab notebooks) ไปใช้งานเป็นสื่อในกิจกรรมต่าง ๆ ที่ผู้ใช้ต้องการบน Google Colaboratory จำเป็นอย่างมากที่ผู้ใช้งานต้องบันทึกสมุดดังกล่าวไว้บน Google Drive เสียก่อน และผู้ใช้งานต้องได้รับการอนุญาตผ่าน G-mail หรือ URL ก่อนดึงสมุดบันทึกของผู้อื่นมาใช้ ตัวอย่างเช่น หากผู้สอนสร้างบทเรียนไว้สำหรับการสอนบน Google Colab เพื่อใช้เป็นสื่อการสอนสำหรับวิชาการเขียนโปรแกรมภาษา Python ผู้เรียนจำเป็นต้องได้รับการอนุญาตจากผู้สอนก่อนนำสมุดดังกล่าวไปใช้ ซึ่งผู้เรียนต้องดาวน์โหลดเก็บไว้ใน Google Drive ของตัวเองด้วย โดยวิธีการเรียกใช้งานสมุดบันทึกของผู้อื่นคือให้ผู้ใช้งานเลือก 1) ไฟล์ (File) 2) เปิดสมุดบันทึก (Open notebook) ที่บันทึกหรือดาวน์โหลดไว้



1.ให้ผู้ใช้งานเลือกสมุดบันทึก (Google Colab) ที่เคยสร้างและได้รับบันทึกไว้ใน Google Drive

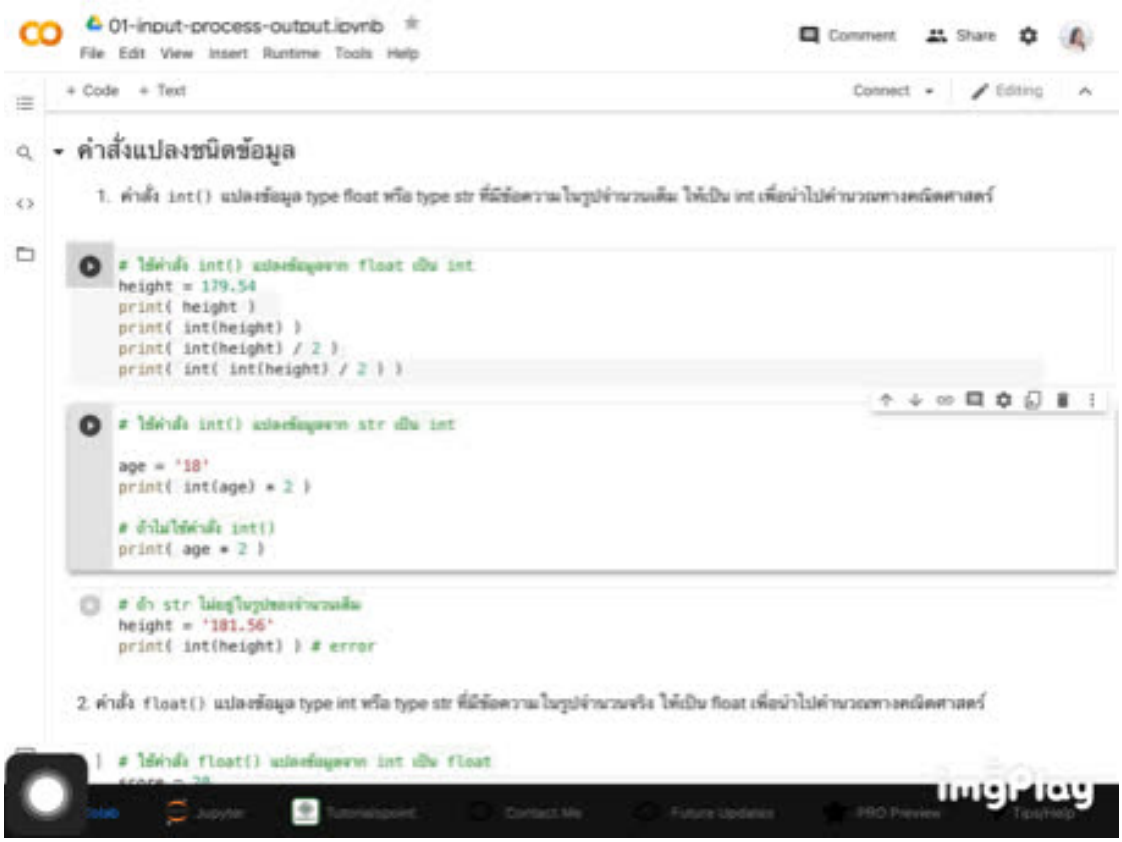


2. เมื่อเปิดเอกสารที่ต้องการ หน้าจอจะแสดงเอกสาร Colab notebooks ที่ผู้ใช้เคยสร้างไว้



2. DEPENDS ON INTERNET

Google Colaboratory เปรียบเสมือน IDE ที่ถูกดำเนินการใช้งานบนโปรแกรมในรูปแบบออนไลน์ และถูกบันทึกข้อมูลทั้งหมดไว้บน Cloud โดยเฉพาะ อาจส่งผลให้การรันหรือการแสดงผลข้อมูลของโปรแกรมมีอาการช้าหรือไม่เสถียร นอกจากนี้หากอินเตอร์เน็ตช้าจะส่งผลต่อการทำงานบน Google Colab ทันที ดังนั้นผู้ใช้ต้องคอยสังเกตว่าอินเทอร์เน็ตของผู้ใช้เชื่อมต่อกับโปรแกรมดีหรือไม่ หากไม่มีอินเทอร์เน็ตการบันทึกสมุดจะไม่เกิดขึ้นและเข้าถึงสมุดไม่ได้



ตัวอย่างจากสื่อการสอนจากรายวิชา Fundameantal programming concept

VDO แ

แหล่งอ้างอิง

หากท่านอ่านบทความนี้
ในรูปแบบ PDF ให้กดที่นี่

แหล่งอ้างอิง

KASIDIS SATANGMONGKOL. (2561). Coding ไม่ใช่เรื่องง่ายแต่โคตรจำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21. สืบค้น 15 กุมภาพันธ์ 2564, จาก https://datarockie.com/2018/04/20/coding-is-hard/

Google colaboratory. ม.ป.ป. EP2 - Intro to Google Colab.ipynb. สืบค้น 15 กุมภาพันธ์ 2564, จาก https://colab.research.google.com/drive/1_Lza6U_Cy8kAGIy_24myAJpMSTiYjrZP#scrollTo=-BTgK8feurpY

Google colaboratory. ม.ป.ป. ยินดีต้อนรับสู่ Colaboratory. สืบค้น 15 กุมภาพันธ์ 2564, จาก https://colab.research.google.com/notebooks/welcome.ipynb?hl=th#scrollTo=UdRyKR44dcNI

Hadi and Ali Partovi. (2556). Leaders and trend-setters all agree on one thing. สืบค้น 11 กุมภาพันธ์ 2564, จาก https://code.org/quotes

Guido van Rossum. Guido van Rossum - Resume. สืบค้น 15 กุมภาพันธ์ 2564, จาก https://gvanrossum.github.io/Resume.html

YouTube. (2562, มกราคม 31). Get started with Google Colaboratory (Coding TensorFlow) [Video file]. จาก https://www.youtube.com/watch?v=inN8seMm7UI

The history now. (2562). ประธานาธิบดีจอห์น เอฟ. เคนเนดีประกาศส่งมนุษย์ไปดวงจันทร์. สืบค้น 15 กุมภาพันธ์ 2564, จาก https://thehistorynow.com/john-f-kennedy-speech-we-choose-to-go-to-the-moon/

แหล่งอ้างอิง

ครูเกียรติ. (2561). รู้จักวิชา “วิทยาการคำนวณ” วิชาบังคับใหม่ ที่เริ่มเรียนตั้งแต่ปี 2561 นี้. สืบค้น 17 กุมภาพันธ์ 2564, https://school.dek-d.com/blog/featured/%E0%B8%A3%E0%B8%B9%E0%B9%89%E0%B8%88%E0%B8%B1%E0%B8%81%E0%B8%A7%E0%B8%B4%E0%B8%8A%E0%B8%B2%E0%B8%A7%E0%B8%B4%E0%B8%97%E0%B8%A2%E0%B8%B2%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%84%E0%B8%B3%E0%B8%99%E0%B8%A7/

Woodfill, Jerry. (2562). [John F. Kennedy Moon Speech - Rice Stadium] [Photograph]. SPACE MOVIES CINEMA. https://er.jsc.nasa.gov/seh/ricetalk.htm

Lisota, Kevin. (2562). [Microsoft CEO Satya Nadella.] [Photograph]. GeekWire. https://www.geekwire.com/2019/microsoft-ceo-satya-nadella-celebrating-1-trillion-market-cap-beginning-end/

BISHOP, TODD. (2564). [Mark Zuckerberg and Bill Gates.] [Photograph]. GeekWire. https://www.geekwire.com/2020/hidden-history-microsoft-facebook-says-social-networks-future/

IEEE Spectrum. (2564). Interactive: The Top Programming Languages. .สืบค้น 18 กุมภาพันธ์ 2564, จาก https://spectrum.ieee.org/static/interactive-the-top-programming-languages-2020

Cavotta, Michael. (2562). [Guido van Rossum] [Photograph]. Creative Commons. https://gvanrossum.github.io/pics.html

แหล่งอ้างอิง

IEEE Spectrum. (2564). [Language Ranking: IEEE Spectrum] [Capture]. IEEE Spectrum. https://spectrum.ieee.org/static/interactive-the-top-programming-languages-2020

สอนลูกเขียนโปรแกรม. (2561). หลักสูตรวิทยาการคำนวณของประเทศอังกฤษ. สืบค้น 16 กุมภาพันธ์ 2564,
จาก https://school.dek-d.com/blog/kidcoding/computationalthinking/%E0%B8%AB%E0%B8%A5%E0%B8%B1%E0%B8%81%E0%B8%AA%E0%B8%B9%E0%B8%95%E0%B8%A3%E0%B9%80%E0%B8%82%E0%B8%B5%E0%B8%A2%E0%B8%99%E0%B9%82%E0%B8%9B%E0%B8%A3%E0%B9%81%E0%B8%81%E0%B8%A3%E0%B8%A1%E0%B9%83%E0%B8%99/

สอนลูกเขียนโปรแกรม. (2561). ทำความรู้จักหลักสูตรวิทยาการคำนวณของฟินแลนด์ ที่เริ่มตั้งแต่ป.1. สืบค้น 16 กุมภาพันธ์ 2564, จาก https://school.dek-d.com/blog/?p=539

509

LIVEWORKSHEETS

แอปพลิเคชันสำหรับการผลิตสื่อการสอนและการสร้างชิ้นงาน

หมวดที่ 4

สารบัญ

I. รู้จัก liveworksheets กันก่อน 511

II. ทำไมต้อง liveworksheets 512

III. ขั้นตอนการสมัคร liveworksheets 515

IV. ขั้นตอนการสร้างใบงานบน liveworksheets 518

V. คุณสมบัติน่าใช้ 521

Drag and Drop 522

Join with arrows 523

Multiple choice exercises 524

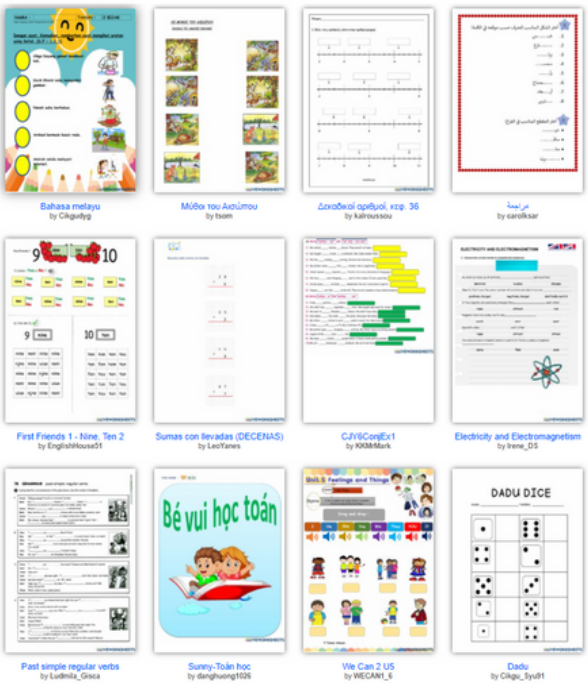
VI. ทิ้งท้าย liveworksheets 526

VII. แหล่งอ้างอิง 527

LIVEWORKSHEETS

แอปพลิเคชันสำหรับการผลิตสื่อ การสอนและการสร้างชิ้นงาน

สวัสดีคุณครู อาจารย์ เพื่อนนิสิต หรือผู้สนใจทุกท่าน นี่ก็เป็นเว็บไซต์ที่น่าสนใจของหนังสือเล่มนี้หวังว่าทุกคนยังมีไฟที่อยากจะรู้จักอีกซักเว็บไซต์ผมขอแนะนำเป็น “liveworksheet” หลายท่านคงจะสงสัยว่า เอ๊ะ! มันเป็นเว็บไซต์อะไร มีความเกี่ยวข้องอะไรกับใบงานมั้ยเพราะเห็นมีคำว่า “Sheets” อยู่ด้วย ใช่แล้วครับเว็บไซต์นี้มีความเกี่ยวข้องกับใบงาน และมีความพิเศษคือจะอยู่ในรูปแบบออนไลน์ อีกทั้งยังสามารถแชร์ไปยังโปรแกรมจัดการชั้นเรียนที่หลายท่านคงรู้จักกันดีอย่าง Google classroom หรือโซเชียลเน็ตเวิร์ค อย่าง Facebook และ twitter



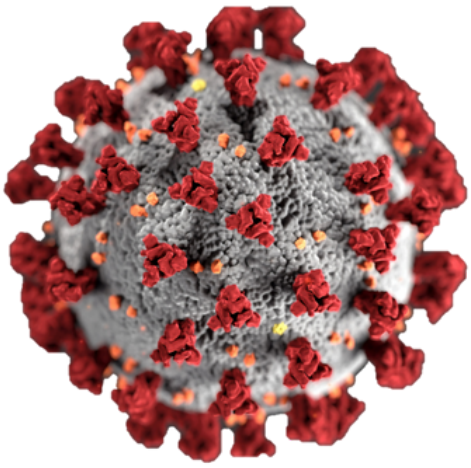
ตัวอย่างใบงานบนเว็บไซต์ liveworksheets

รู้จัก LIVEWORKSHEETS กันก่อน



LIVEWORKSHEETS สร้างขึ้นโดย Víctor Gayol เขาสร้างเว็บไซต์นี้เมื่อปลายปี 2016 โดยมีจุดประสงค์เพื่อเปลี่ยนรูปแบบใบงานที่พิมพ์ได้แบบเดิม ๆ ให้เป็นใบงานออนไลน์ที่จะช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ให้นักเรียนและยังประหยัดงานของครูได้มากขึ้นนอกเหนือจากการรักษาสิ่งแวดล้อมด้วยการประหยัดกระดาษ เว็บไซต์เติบโตขึ้นทีละเล็กทีละน้อยด้วยการมีส่วนร่วมของครูหลายคนจากทั่วโลกและในปี 2020 มีการเติบโตอย่างมากเนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัส covid-19 ทำให้ต้องจัดการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์ทำให้มีครูที่ลงทะเบียนมากกว่า 1 ล้านคนและมีแบบฝึกหัดมากกว่า 600,000 แบบให้ทุกท่านได้เลือกใช้

ทำไมต้อง LIVEWORKSHEETS



ปัจจุบันการเรียนออนไลน์มีความสำคัญอย่างมากอันเป็นผลกระทบมาจากการแพร่ระบาดของไวรัส covid-19 หากทุกท่านลองมองดูรอบตัวในปัจจุบันที่เราใช้ชีวิตอยู่กับไวรัสนี้มาเป็นเวลาประมาณ 1 ปีแล้วจะทำให้เราเห็นว่ามีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นหรือที่เรียกว่า New Normal เช่นการตรวจวัดอุณหภูมิก่อนเข้าร้านสะดวกซื้อ,ร้านอาหารและห้างสรรพสินค้า การใส่หน้ากากอนามัยขณะที่อยู่นอกบ้าน

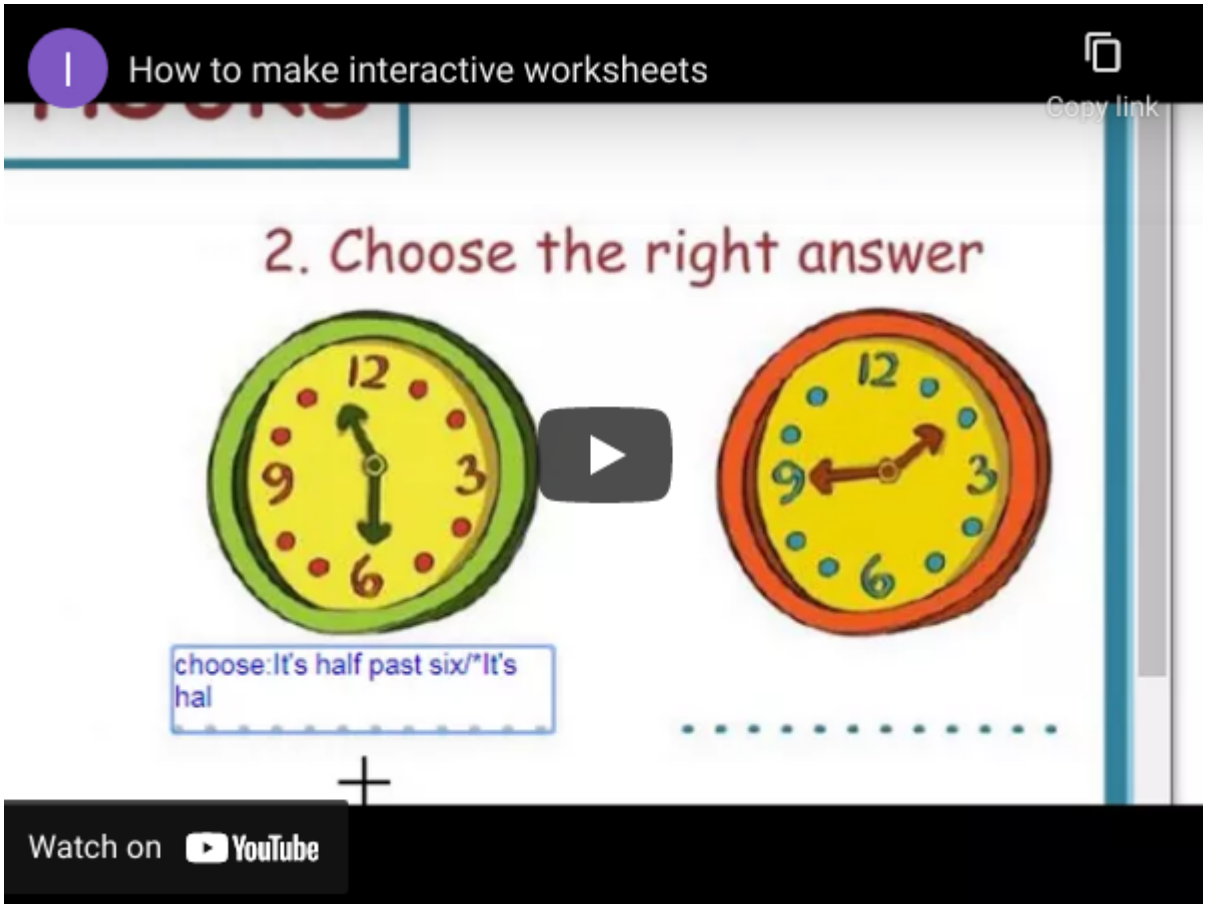


ด้านการศึกษาก็ได้รับผลกระทบอย่างมากทำให้เกิดการเรียนออนไลน์ตั้งแต่ชั้นอนุบาลจนถึงระดับมหาวิทยาลัย โดยปัญหาที่ตามมาคือการทำการบ้าน การทำใบกิจกรรมหรือใบงาน เนื่องจากในสถานการณ์ปัจจุบันครูส่วนใหญ่ให้นักเรียนทำใบงานการบ้านผ่านการเขียนบนกระดาษหรือสมุด หลังจากมีการเรียนออนไลน์ก็ทำให้นักเรียนต้องอยู่บ้านและครูไม่สามารถตรวจการบ้านนักเรียนจากกระดาษหรือสมุดได้อีกทั้งนักเรียนยังไม่สามารถที่จะปริ้นใบงานออกมาทำได้ ปัญหาข้างต้นนี้จึงสามารถแก้ด้วยเว็บไซต์ liveworksheets

แล้ว liveworksheets ทำอะไรได้บ้างล่ะ ? แน่นอนมาถึงตรงนี้แล้วทุกท่านคงมีคำถามนี้อยู่ในหัวแล้วอย่างที่กล่าวไปข้างต้นเว็บไซต์นี้สามารถเปลี่ยนใบงาน ใบกิจกรรม ธรรมดาที่เราใช้กันอยู่ในห้องเรียนปกติมาอยู่ในรูปแบบออนไลน์แล้วยังมีคุณสมบัติอื่น ๆ อีกเช่น

1. Drag and Drop จะทำให้ใบงานนั้นสามารถลากข้อความ รูปภาพ ตัวเลือกที่เราได้สร้างกรอบครอบไว้และวางในตำแหน่งที่กำหนดไว้เพื่อเลือกคำตอบของนักเรียน
2. Join with arrows จะทำให้ใบงานสามารถลากเส้นหรือโยงเส้นจากจุด A ไปจุด Bเพื่อเป็นการเลือกคำตอบของนักเรียน
3. Multiple choice exercises จะทำให้ใบงานที่เป็นข้อสอบแบบปรนัยสามารถคลิกเลือกคำตอบของนักเรียน
4. Check boxes จะทำให้ใบงานสามารถเลือกคำตอบถูกหรือผิดได้
5. Drop down select box จะทำให้ใบงานสามารถเลือกคำตอบได้จากการ Drop down

นี่เป็นเพียงคุณสมบัติส่วนหนึ่ง ของเว็บไซต์ หากต้องการที่จะดูคุณสมบัติอื่นๆเพิ่มเติมสามารถดูได้ที่วีดีโอด้านล่างนี้



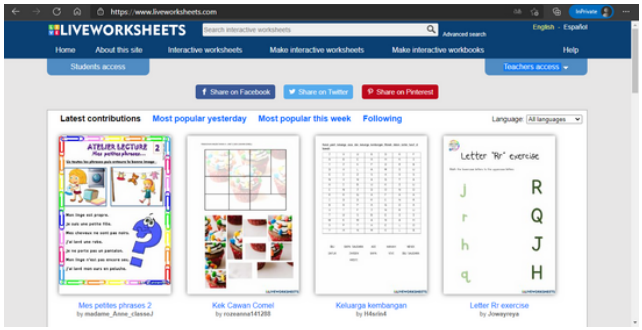
หากท่านอ่านบทความนี้ ในรูปแบบ PDF ให้กดที่นี่

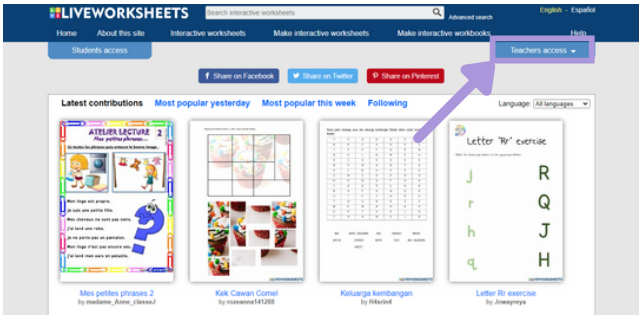
หลังจากที่ทุกท่านได้รู้จักเว็บไซต์ liveworksheets มาพอสมควรกันแล้วหลังจากนี้ผมจะแนะนำทุกท่านเกี่ยวกับการสร้างใบงานอย่างง่ายๆเพียงไม่กี่ขั้นตอน ให้ทุกท่านได้ลองทำตาม โดยสิ่งที่เราต้องเตรียมมีดังนี้

1. ใบกิจกรรม,ใบงาน และแบบฝึกหัด ที่ใช้สอนในห้องเรียน รูปแบบ PDF,JPG, PNG ไฟล์ต้องมีขนาดไม่เกิน 5 MB (เลือก 1 รูปแบบ)
2. คอมพิวเตอร์หรือโน้ตบุ๊ก พร้อมอินเทอร์เน็ต
3. สมัครเข้าใช้ www.liveworksheets.com
4. ก่อนที่ทุกท่านจะเข้าไปทำใบกิจกรรมจำเป็นที่ต้องมีแอ็กเคานต์ของ liveworksheets ก่อน

ขั้นตอนการสมัคร liveworksheets

1.เข้ามาที่ www.liveworksheets.com

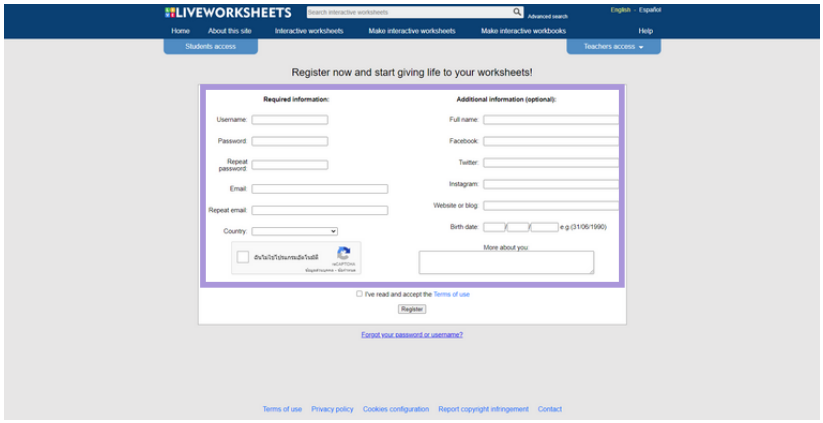




2.คลิกที่ Teachers access

3.คลิกที่ Register





4.กรอกข้อมูลให้ครบดังนี้

4.1 Username ชื่อผู้ใช้

4.2 Password รหัสผ่าน

4.3 Repeat password กรอกรหัสผ่านอีกครั้ง

4.4 Email อีเมล

4.5 Repeat email กรอกอีเมลอีกครั้ง

4.6 Country ประเทศที่ท่านอาศัยอยู่

หมายเหตุ ข้อมูล 4.7 - 4.13 ไม่จำเป็นต้องกรอก แต่หากกรอกเพื่อให้เว็บไซต์รู้จักท่านมากขึ้น

4.7 Full name ชื่อ-สกุล

4.8 Facebook เฟซบุ๊ก

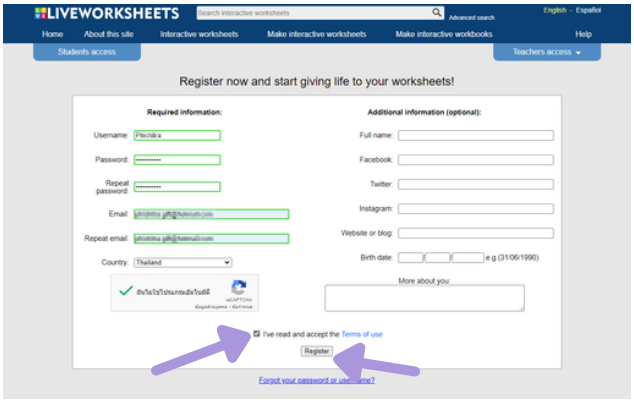
4.9 Twitter ทวิตเตอร์

4.10 Instagram อินสตาแกรม

4.11 Website or blog เว็บไซต์ของท่าน

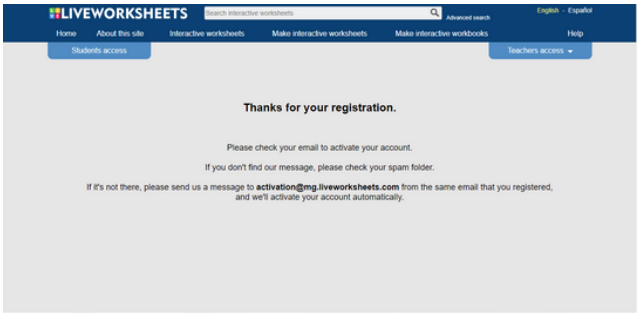
4.12 Birth date วันเกิด

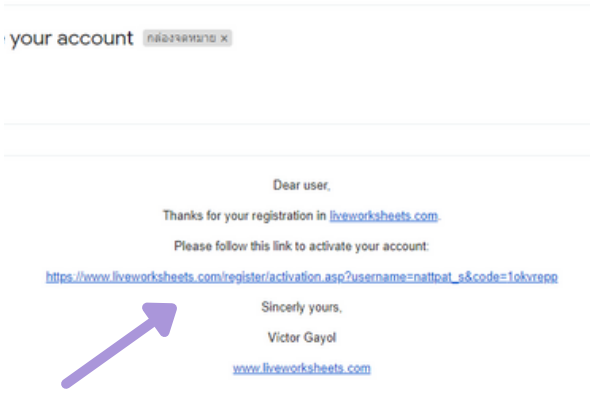
4.13 More about you อธิบายเกี่ยวกับตัวท่านมากกว่านี้



5.checkbox ที่ I've read and accept the Terms of use และคลิกที่ Register

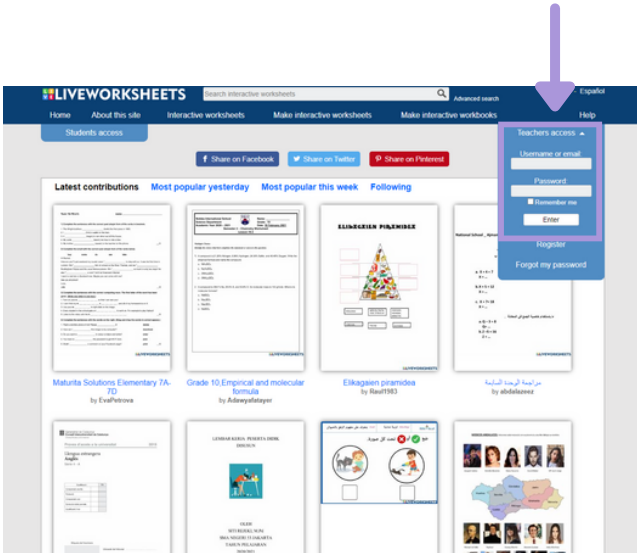
6. เมื่อปรากฏหน้านี้ให้ท่านเข้าไปเช็คจดหมายในอีเมลของท่านเพื่อ Activate Account





7.อีเมลจะมีเนื้อหาดังนี้ ให้ท่านคลิกที่ลิงก์

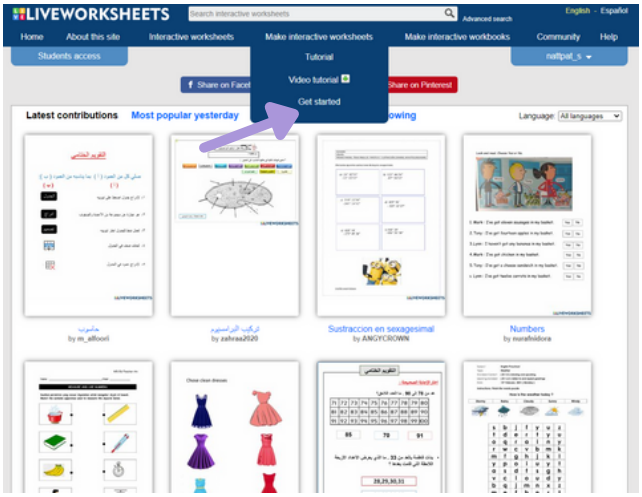
8.ท่านสามารถเข้าใช้ได้โดยกรอก Email และ Password



ขั้นตอนการสร้างใบงานบน liveworksheets

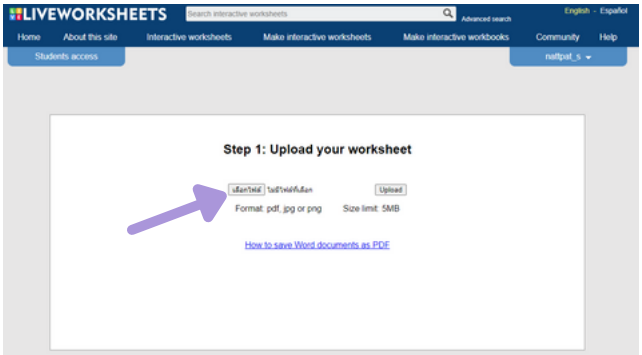
1.คลิกที่ Make interactive worksheets

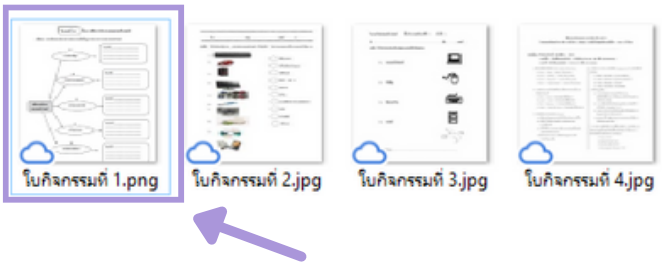




2.คลิกที่ Get started

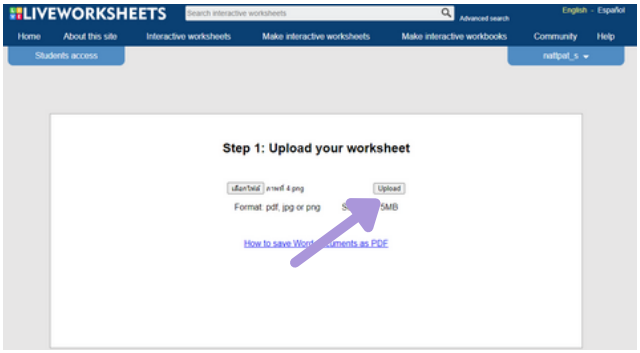
3.คลิกที่ เลือกไฟล์





4.คลิกที่ ไฟล์ใบงานที่เตรียมไว้ในหัวข้อ 1 ของสิ่งที่เราต้องเตรียม

5.คลิกที่ Upload และรอซักครู่





6.สามารถสร้างกล่องข้อความโดยใช้เครื่องมือดังนี้

6.1Edit สร้างกล่องข้อความสำหรับการตอบคำถาม

6.2Preview ตรวจสอบใบงาน

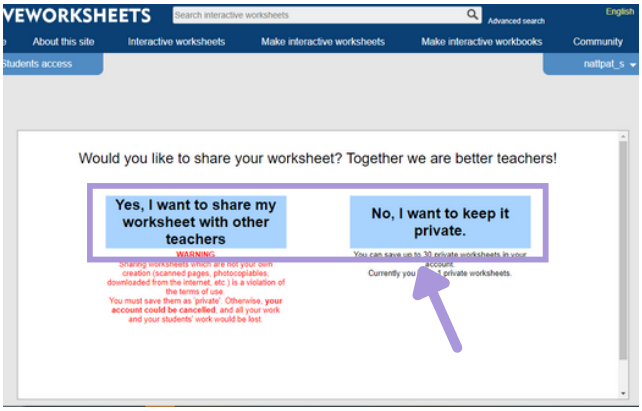
6.3Save บันทึกใบงาน

6.4Discard ยกเลิกใบงาน

6.5Update background document อัพโหลดไฟล์ใบงานใหม่

7.คลิกที่ Save เพื่อบันทึกใบงาน





8.เว็บไซต์จะถามท่านว่าต้องการที่จะแชร์ใบงานนี้ให้ครูท่านอื่นที่ใช้เว็บไซต์ liveworksheets หรือไม่

8.1หากท่านต้องการให้คลิกที่ “Yes, I want to share my worksheet with other teachers”

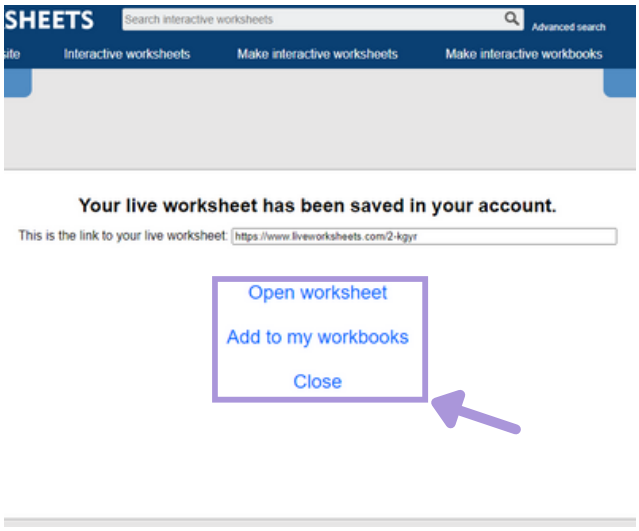
8.2หากไม่ต้องการ ”No, I want to keep it private.”

9.หลังจากเลือกในหัวข้อที่ 8 แล้วท่านก็ถือว่าได้ทำใบงานแบบออนไลน์เสร็จแล้ว

9.1 Open worksheet เปิดใบงานของเราทั้งหมด

9.2 Add to my workbook เพิ่มไปยังหนังสือของเรา

9.3 Close ปิด



10.เมื่อคลิกเข้ามาหน้า My worksheets สามารถดูใบงานที่ได้สร้างและมีเครื่องมือดังนี้

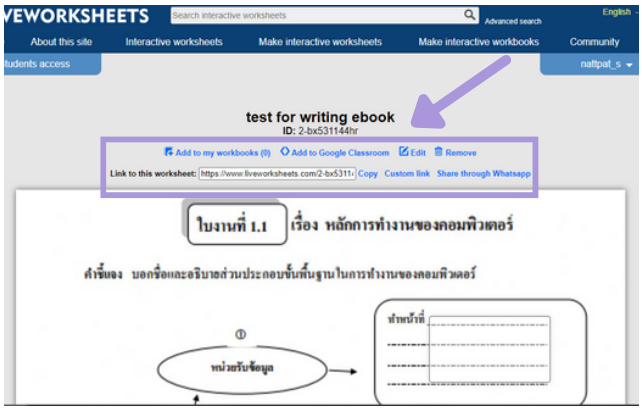
10.1 Add to Google Classroom เพิ่มไปยัง Google classroom

10.2 Copy คัดลอกลิงก์สำหรับการแชร์

10.3 Custom link ปรับแต่งลิงก์สำหรับการแชร์

10.4 Edit แก้ใบงาน

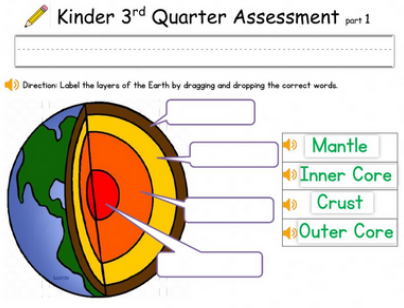
10.5 Remove ลบใบงาน



คุณสมบัติน่าใช้

ทุกท่านคงได้ลองทำ workshop เล็ก ๆ ที่ทำให้ได้ลองใช้เว็บไซต์ liveworksheets แต่ว่าใบงานที่ให้นักเรียนทำนั้นก็ยังไม่น่าสนใจเนื่องจากยังเป็นใบงานที่ให้นักเรียนได้เขียนเพื่อตอบคำถามคล้ายกับการทำใบงานในห้องเรียนแตกต่างที่ทำบน liveworksheets เป็นแบบออนไลน์ดังนั้นจะนำทุกท่านไปทำความรู้จักคุณสมบัติที่น่าสนใจและทำให้ใบงาน interactive มากขึ้นโดย คุณสมบัติที่จะมาแนะนำทุกท่านนั้นมีดังนี้

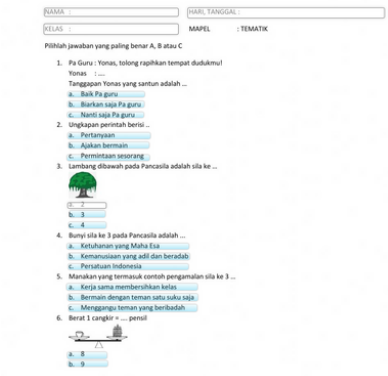
1. Drag and Drop
2. Join with Arrows
3. Multiple Choice Exercises



Drag and Drop



Join with Arrows



Multiple Choice Exercises

Drag and Drop

การลากคำตอบมาใส่ในช่องที่เราเป็นคนกำหนด

1.เลือกใบงานที่เหมาะสมกับคุณสมบัติ Drag and Dorp



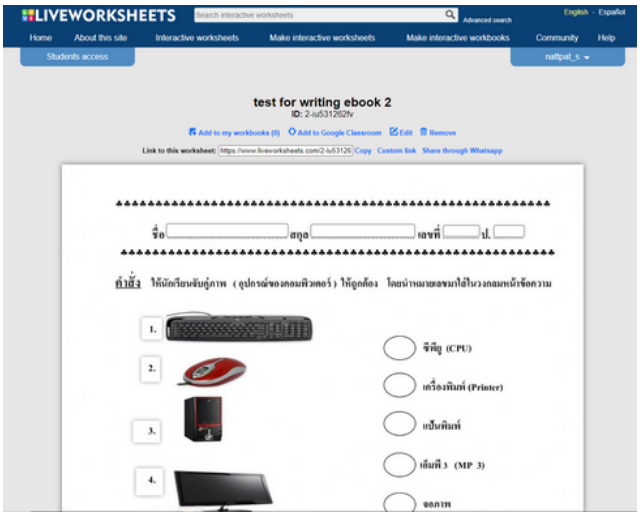


2.สร้างกล่องข้อความครอบสิ่งที่ต้องการให้นักเรียนลากและพิมพ์ Drag:1 ในหัวข้อที่จะให้นักเรียนวางพิมพ์ Drop:1 หมายเหตุ Drag:1 คู่กับ Drop:1 ต้องเป็นคำตอบที่ถูกต้อง

3.ทำในขั้นตอนที่ 2 ให้ครบทุกข้อ



4.คลิกที่ Save และสามารถแชร์ให้นักเรียนได้เลย



Join with arrows

การลากเส้นหรือโยงเส้นเพื่อเลือกคำตอบ

1.เลือกที่เหมาะสมกับคุณสมบัติ Join with arrows





2.สร้างกล่องข้อความครอบสิ่งที่ต้องการให้นักเรียนลากเส้นและพิมพ์ join:1 ในกล่องที่จะให้นักเรียนลากเส้นไปหาพิมพ์ join:1

หมายเหตุ join:1 คู่กับ join:1 ต้องเป็นคำตอบที่ถูกต้อง

3.ทำในขั้นตอนที่ 2 ให้ครบทุกข้อ





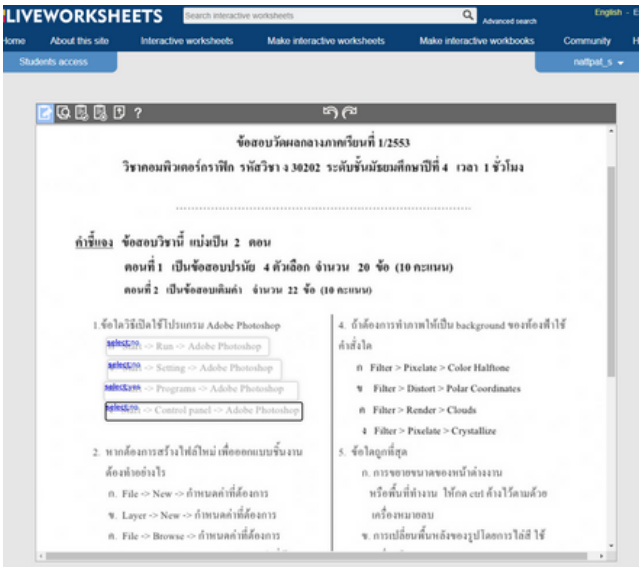
4.คลิกที่ Save และสามารถแชร์ให้นักเรียนได้เลย

Multiple choice exercises

แบบเลือกตอบ หรือ ข้อสอบแบบปรนัย



1.เลือกให้เหมาะสมกับ Multiple choice exercises



2.สร้างกล่องข้อความครอบตัวเลือกแต่ละข้อ พิมพ์ select:no ในกล่องที่มีคำตอบถูก หรือพิมพ์ select:yes ในกล่องที่มีคำตอบผิด



3.ทำในขั้นตอนที่ 2 ให้ครบทุกข้อ



4.คลิกที่ Save และสามารถแชร์ให้นักเรียนได้เลย

ทิ้งท้าย liveworksheets

สุดท้ายนี้ผมขอขอบคุณทุกๆท่านที่ได้อ่านหนังสือเล่มนี้ liveworksheets ยังมีคุณสมบัติอื่น ๆ ที่ผมยังไม่ได้กล่าวไว้ในข้างต้นหรือในอนาคตอาจจะมีการอัปเดตที่ www.liveworksheets.com อยากให้ทุกท่านลองเข้ามาหาข้อมูล ความรู้ เทคนิคในการทำกันดูนะครับ



แหล่งอ้างอิง

Gayol, V. (ม.ป.ป.).. About this site. liveworksheets. สืบค้น 16 กุมภาพันธ์ 2564, จาก https://www.liveworksheets.com/aboutthis_en.asp

Gayol, V. (ม.ป.ป.).. Getting started guide. liveworksheets. สืบค้น 16 กุมภาพันธ์ 2564,จาก https://www.liveworksheets.com/lwsmaker/gettingstarted.asp

liveworksheets logo. (2020). [Image]. สืบค้น 16 กุมภาพันธ์ 2564,จาก https://i.ytimg.com/vi/ZVqXdikFcPc/hqdefault.jpg\

Gayol, V. (ม.ป.ป.). Víctor Gayol [Photograph]. สืบค้น 16 กุมภาพันธ์ 2564,จาก https://files.liveworksheets.com/avatars/6_8322.jpg

เชื้อโควิด. (ม.ป.ป.). [Image]. สืบค้น 16 กุมภาพันธ์ 2564,จาก https://www.gj.mahidol.ac.th/main/wp-content/uploads/2020/04/Picture1_Covid.png

pikisuperstar. (2020). Online tutorials concept [Image]. สืบค้น 16 กุมภาพันธ์ 2564,จาก https://www.freepik.com/free-vector/online-tutorials-concept_7915189.htm#page=1&query=online-tutorials-concept&position=0

liveworksheets. (ม.ป.ป.). [Image].สืบค้น 16 กุมภาพันธ์ 2564, จาก https://img.genial.ly/5ea94b38221b821ad47b0fb0/42d1dacd-3ac4-4a96-9308-6784d05d63eb.png

POWTOON

แอปพลิเคชันสำหรับการผลิตสื่อการสอนและการสร้างชิ้นงาน

หมวดที่ 4

สารบัญ

I. เรามาทำความรู้จักกับ POWTOON 530

II. คู่มือการใช้งาน POWTOON 531

1.การสมัครเข้าใช้งาน 531

2.การใช้งาน PowToon 532

2.1 การสร้างและแก้ไขวิดีโอ PowToon 533

2.2 การสร้างแอนิเมชัน 535

2.3 การ Export วิดีโอ 540

3. PowToon ทำอะไรได้อีกบ้าง!!! 541

3.1 ฟังก์ชันเพิ่มเติม PowToon 541

3.2 ข้อจำกัดของ PowToon 542

III. แหล่งอ้างอิง 543

POWTOON

แอปพลิเคชันสำหรับการผลิตสื่อ การสอนและการสร้างชิ้นงาน

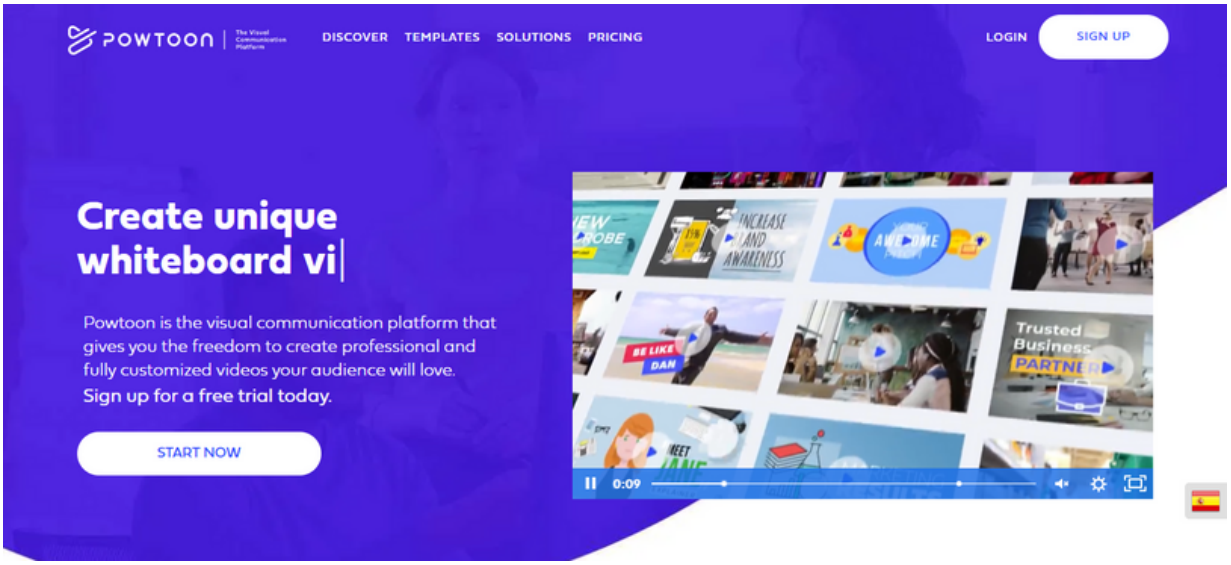
มาสนุกไปกับการสร้างสื่อการเรียน การสอนด้วย POWTOON กันเถอะ!

POWTOON | The Visual Communication Platform

ก่อนอื่นเรามาทำความรู้จักกับ POWTOON กันก่อนว่ามีคุณสมบัติอะไรบ้าง

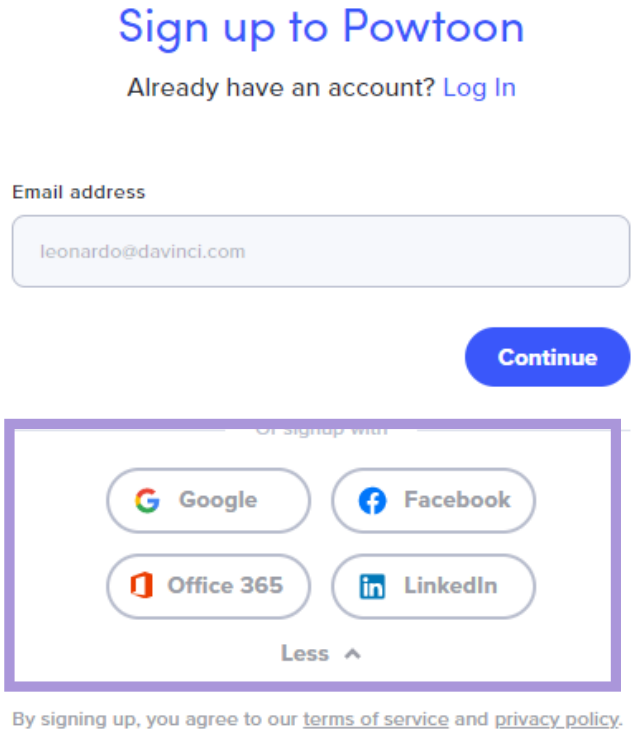
“POWTOON” เป็นแอปพลิเคชันที่ใช้ในการสร้างสรรค์การนำเสนอผลงานในรูปแบบวิดีโอ ความน่าสนใจของเว็บไซต์นี้ คือ ผู้ใช้สามารถออกแบบเพื่อสร้างการนำเสนอเป็นเรื่องราวแอนิเมชันในรูปแบบการ์ตูนสั้น ๆ ได้ โดยมีเครื่องมือ รวมถึงรูปแบบการนำเสนอหลากหลายที่ช่วยให้ผลงานมีความสวยงาม และ น่าติดตาม สามารถใช้งานได้ง่ายโดยไม่เสียค่าจ่าย ถ้าหากผู้ใช้งานต้องการเทมเพลตเพิ่มเติมในการรังสรรค์ผลงานให้มีความสวยงามมากขึ้น อาจมีค่าใช้จ่ายเพิ่มเติม แต่ถึงแม้ว่าเราต้องการใช้งานเว็บไซต์ POWTOON ในรูปแบบฟรี พวกเครื่องมือและเทมเพลตต่าง ๆ ก็ยังคงครอบคลุมการทำงานเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสื่อการสอนให้มีความสวยงาม และ สีสันได้เช่นกัน

คู่มือการใช้งาน POWTOON



1.การสมัครเข้าใช้งาน

สามารถเข้าใช้งานได้ที่ www.powtoon.com เมื่อเข้าไปที่หน้าเว็บไซต์แล้ว ให้เลือกไปที่ SIGN UP เพื่อเริ่มต้นการสร้างบัญชีใหม่ขึ้นมา ซึ่งสามารถสมัครได้ด้วยบัญชี Google (g-mail) , Facebook , Office 365 , LinkedIn หรือจะสมัครด้วย E-mail ของผู้ใช้เอง



เลือกบทบาทของคุณในการเข้าใช้งาน PowToon เพียงแค่นี้คุณก็สามารถเริ่มใช้งานได้แล้ว



2.การใช้งาน POWTOON



หากท่านอ่านบทความนี้
ในรูปแบบ PDF ให้กดที่นี่

2.1 การสร้างและแก้ไขวิดีโอ POWTOON

อันดับแรกเรามาทำความรู้จักกับส่วนประกอบในหน้าการสร้างวิดีโอกันก่อนดีกว่าว่ามีส่วนประกอบอะไรกันบ้าง!

1. Menu Bar แสดงส่วนของการแก้ไขชื่อของงานวิดีโอ บันทึกงาน การดูตัวอย่างของงาน (Preview) และ Export ผลงานในรูปแบบต่าง ๆ ที่คุณต้องการ



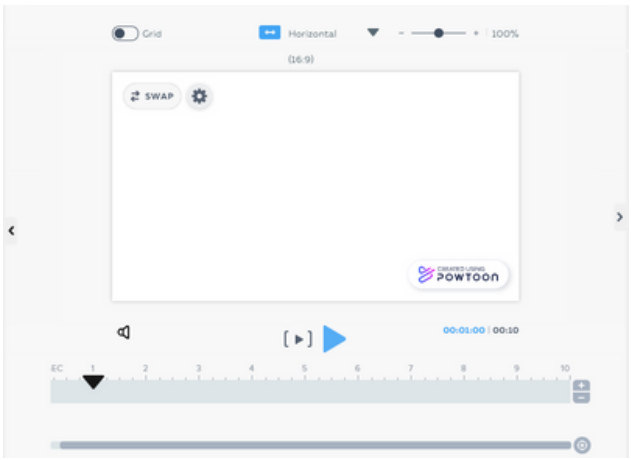
2.การใช้งาน POWTOON

2.1 การสร้างและแก้ไขวิดีโอ POWTOON

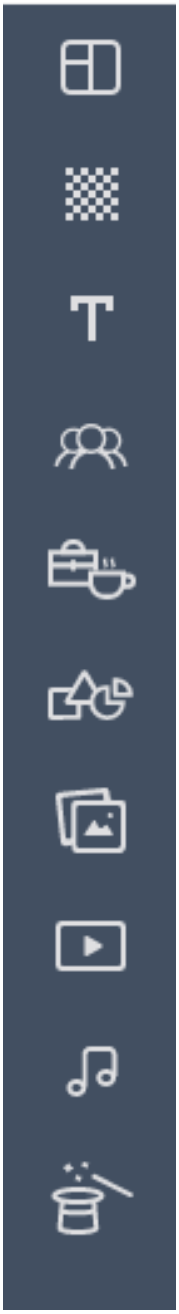
2. ส่วนแสดงลำดับการจัดการสไลด์หรือคัทซีน (cut scene) หากต้องการเพิ่มสไลด์หรือคัทซีน ให้เลือกที่ Blank slide ระหว่างช่วงของสไลด์หรือคัทซีนจะมี Add transition หลากหลายรูปแบบ ให้คุณได้เลือกใช้



3. ส่วนพื้นที่การทำงานจะมีส่วนแสดงผลที่ให้เราสร้างวิดีโอ ถัดมาจะเป็นปุ่มสำหรับเล่นวิดีโอทั้งหมด และส่วนด้านล่างเป็นการจัดการไทม์ไลน์ของวิดีโอ สามารถเพิ่ม / ลดเวลา , ปิด / เปิดเสียง และการจัดการต่าง ๆ ในวิดีโอทั้งหมด



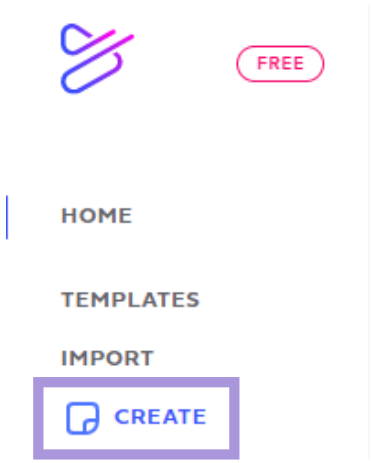
4. แถบเครื่องมือเป็นแถบเมนูเครื่องมือที่ให้เลือกใช้ในการสร้างวิดีโอ เช่น รูปแบบวิดีโอ (Scene) , พื้นหลัง (Background) , ข้อความ (Text) , ตัวละครเคลื่อนไหว (Characters) , ส่วนประกอบฉากในวิดีโอ (Props) , รูปทรงต่าง ๆ (Shapes) , รูปภาพ (Images) , วิดีโอ (Videos) , เสียงประกอบ (Sound) และ ส่วนประกอบพิเศษ (Specials)



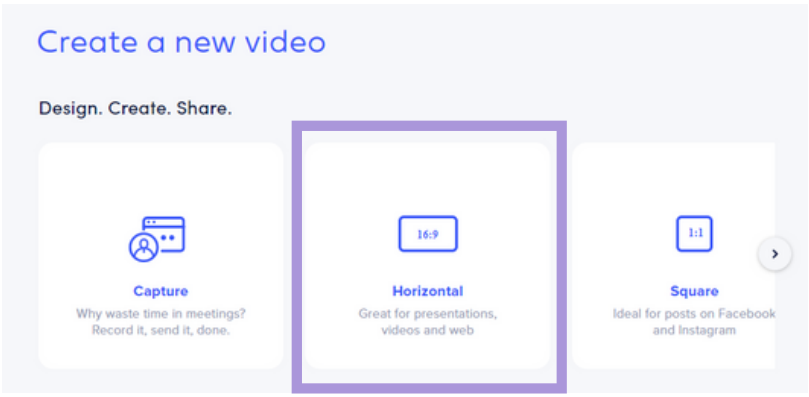
2.2 การสร้างแอนิเมชัน

เมื่อสมัครเข้าใช้งานและเข้าสู่ระบบเรียบร้อยแล้ว ระบบจะพาไปยังหน้า Home เพื่อเข้าสู่การสร้างสื่อการเรียนการสอนของเราที่เป็นวิดีโอแอนิเมชันการ์ตูนสั้น ๆ กัน โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. เลือกที่ Create ในแถบเครื่องมือด้านซ้ายเพื่อสร้างงานใหม่



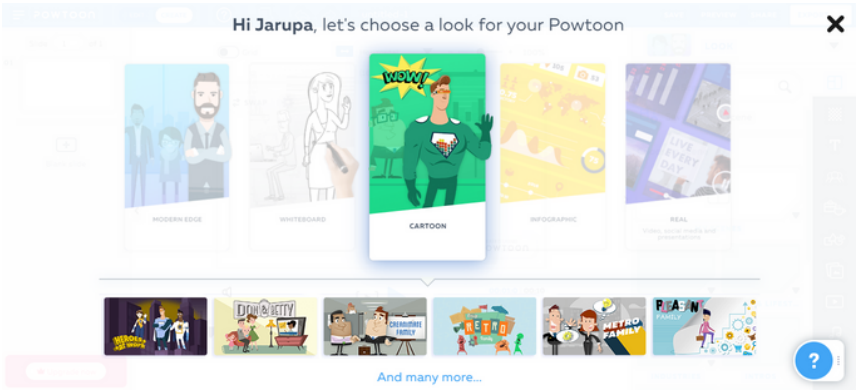
2. เลือกขนาดของอัตราส่วนการแสดงผลของหน้าจอที่ต้องการ (Horizotal 16:9)



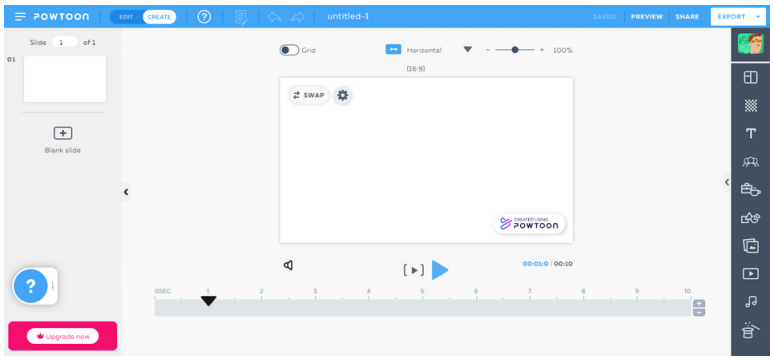
Tips ! น่ารู้สำหรับการเลือกขนาดของอัตราส่วนการแสดงผลของหน้าจอที่ต้องการ

1. ขนาดรูปแบบแนวนอน (Horizontal) เป็นขนาดสัดส่วนที่กว้างกว่า คือ 16 : 9 สำหรับการทำ Presentation , Videos และ Web
2. ขนาดรูปแนวจัตุรัส (Square Photo) ขนาดรูปแนวจัตุรัสได้รับความนิยมมาก คือ 1 : 1 เพราะสามารถนำไปใช้ได้กับ Social อื่น ๆ เช่น Facebook , Instagram เป็นต้น
3. ขนาดรูปภาพแบบแนวตั้ง (Vertical Image) ภาพแบบแนวตั้งนั้นเป็นรูปแบบที่เรามีโอกาสได้เห็นได้ใช้ไม่บ่อยมากนัก ส่วนขนาดของรูปภาพ คือ 9 : 16

3. หลังจากเลือกขนาดของอัตราส่วนการแสดงผลของหน้าจอที่ต้องการ ขั้นตอนต่อมาเราจะเลือกเป็นรูปแบบประเภทของงานที่คุณต้องการสร้าง มีให้เลือก 4 แบบ คือ Modern Edge , Whiteboard , Cartoon และ Real



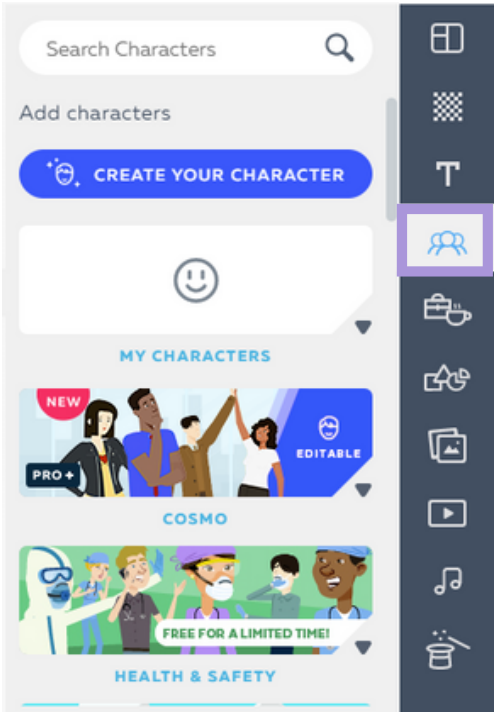
4. เมื่อคุณเลือกรูปแบบที่ต้องการเรียบร้อยแล้ว PowToon จะพาคุณมาในหน้าสำหรับการสร้างวิดีโอ ให้คุณทำการตั้งชื่องานให้เรียบร้อยแล้วเราจะมาเริ่มสร้างผลงานกัน



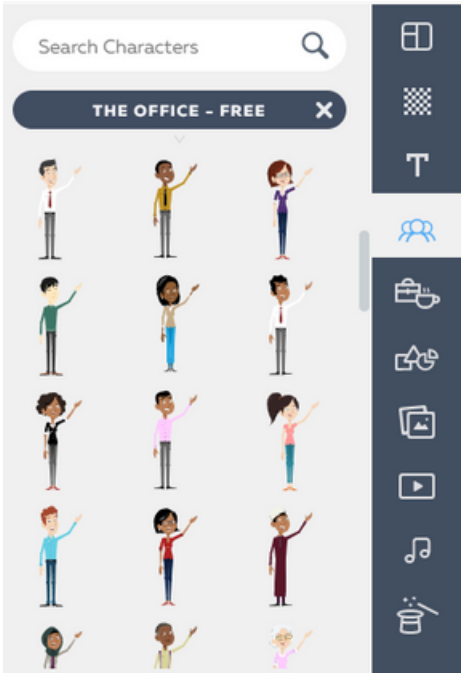
5. เริ่มที่ขั้นตอนแรกการเลือกพื้นหลัง เราสามารถเลือกพื้นหลังได้ที่แถบเครื่องมือด้านขวาเลือกไปที่ Background แล้ว จากนั้นเลือกภาพพื้นหลังได้ตามที่คุณชื่นชอบ หรือจะนำรูปภาพของคุณเองมาใช้เป็นพื้นหลังก็ได้นะ ไปที่ Images ได้เลย แต่ถ้าอยากให้วิดีโอออกมาดีอย่าลืมที่จะทำ Storyboard วางแผนเรื่องราวของวิดีโอก่อน เพื่อง่ายต่อการสร้างวิดีโออย่างเป็นลำดับขั้นตอน



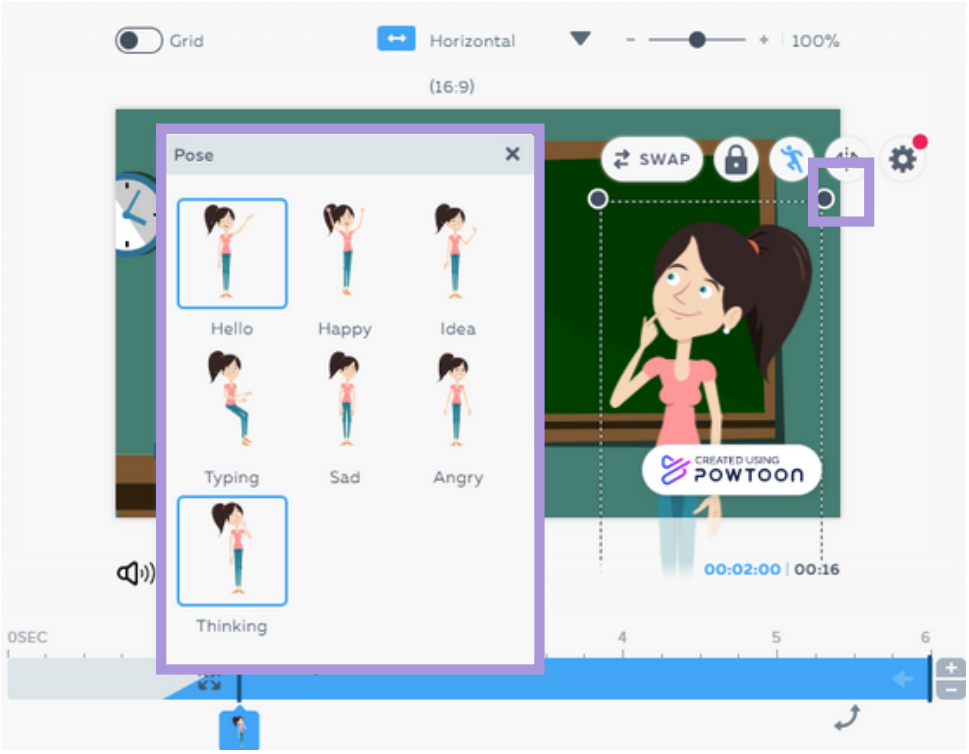
6. เมื่อเราได้ภาพพื้นหลังตามที่เราต้องการแล้ว ขั้นตอนต่อมาเราจะมาเลือกตัวละครเคลื่อนไหวได้ที่แถบเครื่องมือด้านขวาและเลือกไปที่ Characters



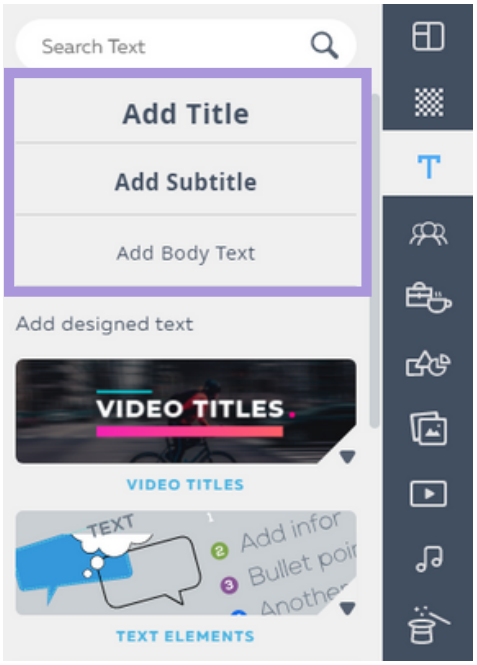
PowToon มีตัวละครให้คุณเลือกมากมาย คุณสามารถเลือกตัวละครที่คุณชื่นชอบได้ตามใจที่ต้องการเลย



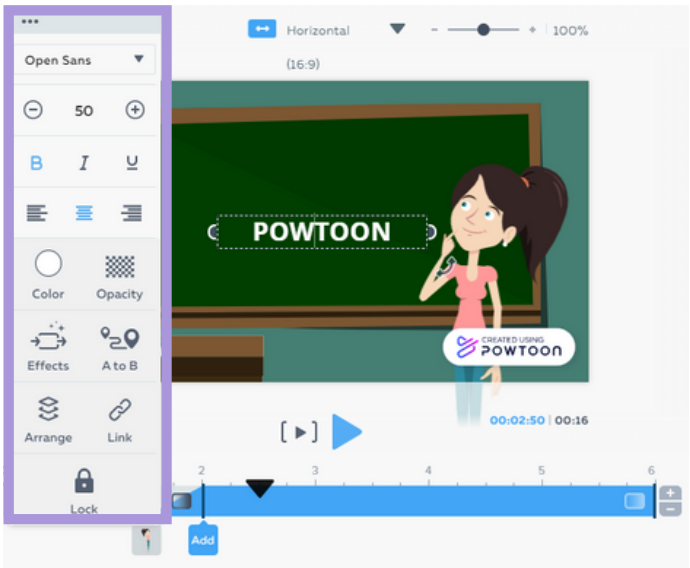
นอกจากจะมีตัวละครให้เลือกที่หลากหลายแล้ว คุณยังสามารถเปลี่ยนท่าทางของตัวละครได้อีกด้วย



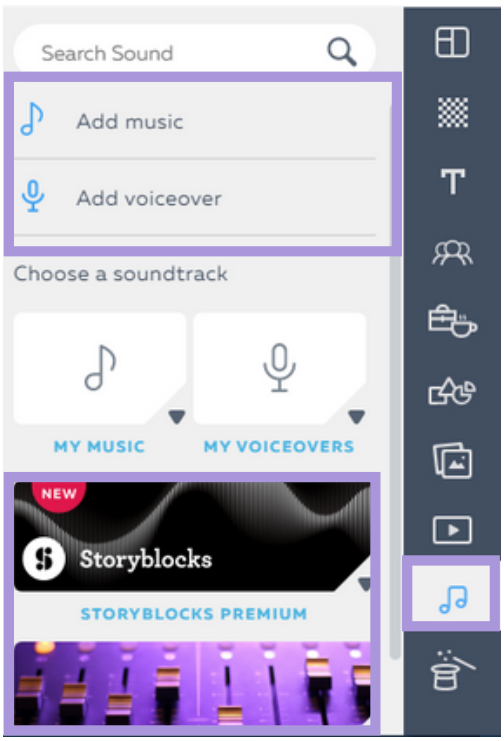
7. หากคุณต้องการเพิ่มข้อความลงในวิดีโอของคุณ เลือกไปที่ Text ที่อยู่ในแถบเครื่องมือด้านขวาแล้ว เพิ่มข้อความที่ต้องการลงไปได้เลย



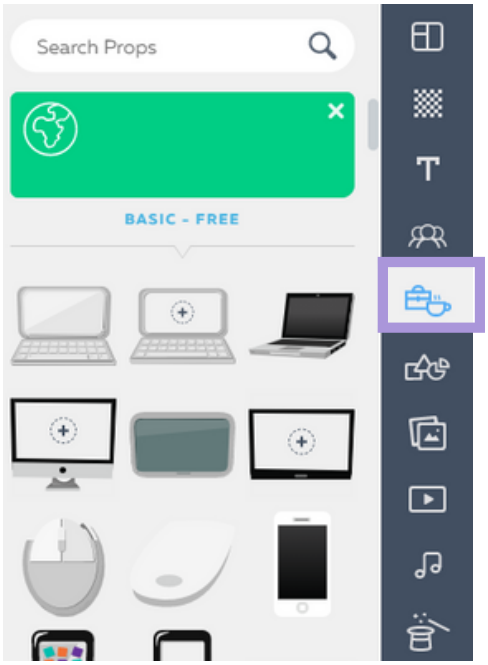
คุณยังสามารถแก้ไขข้อความเพิ่มเติมได้ เช่น เปลี่ยนสีข้อความ เปลี่ยนฟอนต์ให้ข้อความที่ทาง Powtoon ได้มีให้เลือกอย่างหลากหลายได้ตามใจชอบ



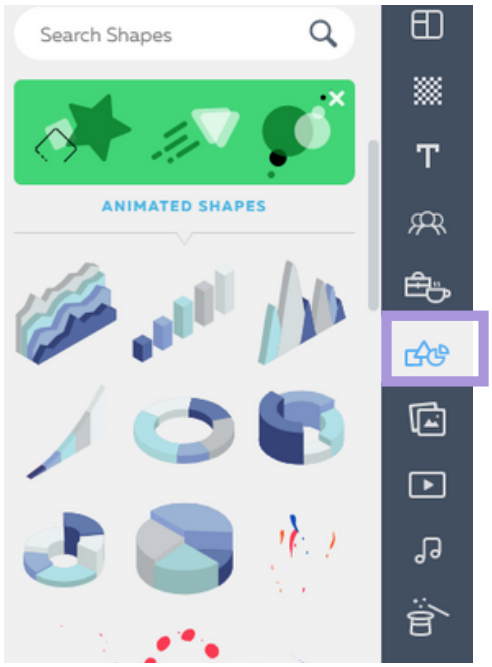
8. เมื่อคุณทำทุกอย่างเสร็จเรียบร้อยแล้ว ที่ขาดไม่ได้เลยในการสร้างวิดีโอก็คือการใส่เสียงประกอบ คุณสามารถเลือกไปที่ Sound สามารถเลือกใส่เสียงประกอบฟรีที่ทาง PowToon มีมาให้ หรือจะเลือกนำเข้าจากไฟล์ส่วนตัวของคุณ นอกจากนั้นยังสามารถอัดเสียงของคุณเองเข้ามาใช้กับวิดีโอได้อีกด้วย



9. หากต้องการให้วิดีโอของคุณมีส่วนประกอบตกแต่งเพิ่มเติม Props สามารถช่วยเหลือให้วิดีโอของคุณดูดีขึ้น



หรือจะเป็นรูปทรงต่าง ๆ ที่ Shapes เพื่อช่วยให้วิดีโองานนำเสนอของคุณดูมีความน่าสนใจ

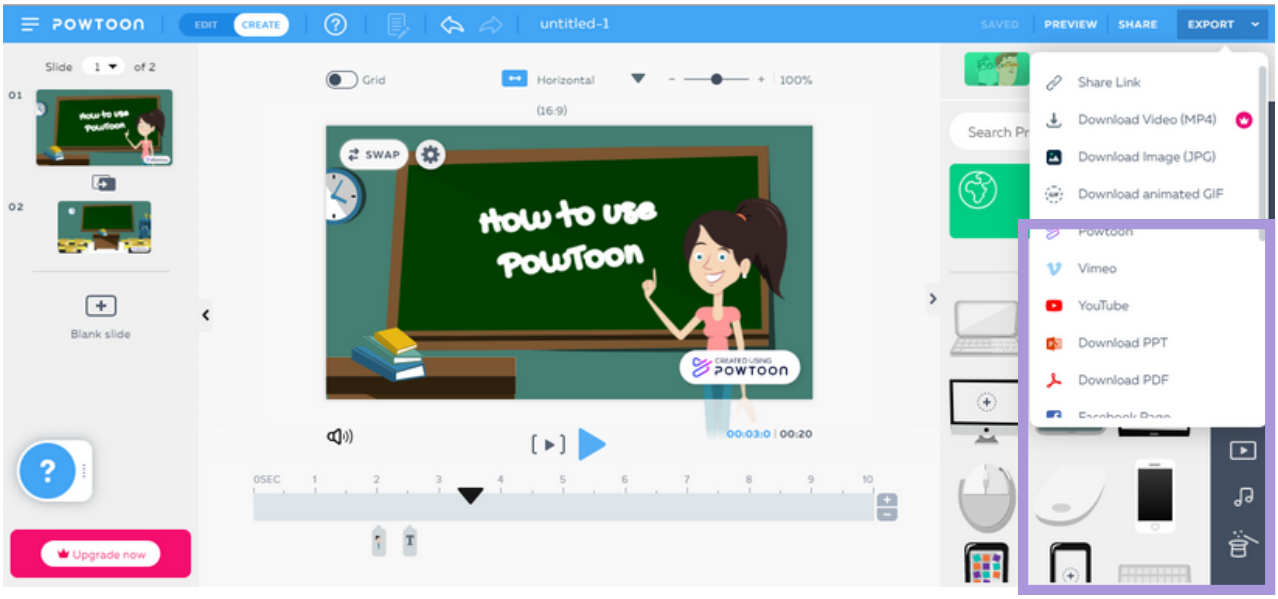


10. ระหว่างที่คุณกำลังทำวิดีโอนำเสนอนั้น คุณสามารถดูตัวอย่างวิดีโอของคุณได้ที่ Preview ใน Menu Bar ด้านบนหรือจะกด Play (1) ที่ด้านล่างและยังสามารถปรับเวลาระยะเวลาของวิดีโอของคุณได้ตามที่ต้องการ (2) หากเสียงประกอบวิดีโอมีเสียงที่ดังหรือเบาเกินไป ก็ยังสามารถปรับได้ง่าย ๆ (3) และปรับลำดับการขึ้นก่อน - หลัง ของตัวละคร และส่วนประกอบเพิ่มเติมเพียงแค่คลิกแล้วลากแค่นั้น! (4)

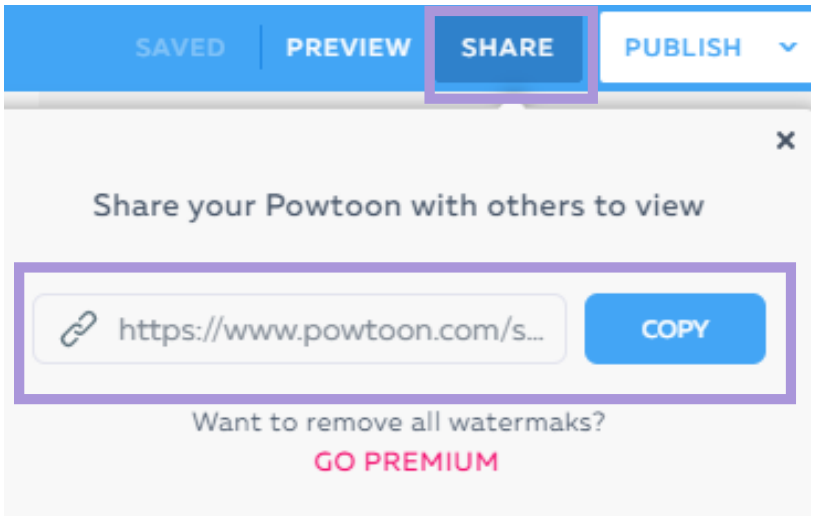


2.3 การ EXPORT วิดีโอ

การ Export วิดีโอคุณสามารถทำได้โดยไปที่ Menu Bar มุมขวาบนสุด คุณสามารถเลือกรูปแบบการ Export ได้ สามารถเลือกอัพโหลด ดาวน์โหลด หรือแบ่งปันได้ แต่การอัพโหลด หรือดาวน์โหลดบางรูปแบบคุณจะต้องอัพเกรดให้เป็นระดับพรีเมี่ยมก่อน



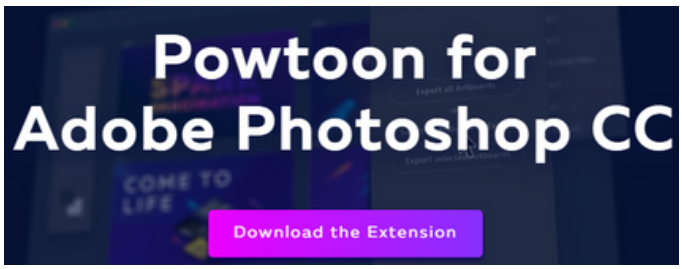
หรือจะ Share เป็น Link ให้กับคนรู้จักได้ง่าย ๆ โดยการ Copy Link ดังตัวอย่างในรูปภาพ เพียงแค่นี้คุณก็จะสามารถแบ่งปันผลงานที่คุณสร้างให้กับทุกคนได้แล้ว



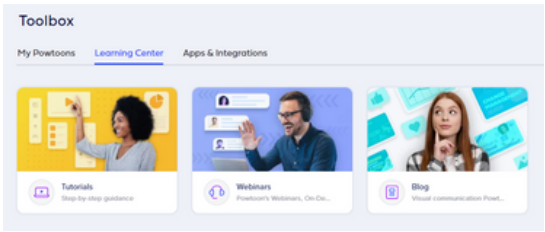
3. POWTOON ทำอะไรได้อีกบ้าง!!!

3.1 ฟังก์ชันเพิ่มเติม POWTOON

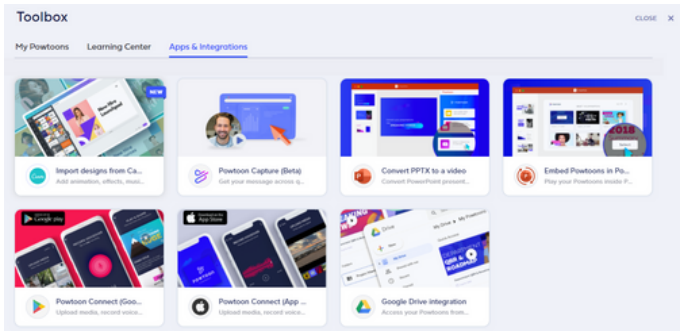
1. Powtoon for Adobe Photoshop CC คือการนำงานกราฟิกดีไซน์ที่เราทำจาก Adobe Photoshop เคลื่อนย้ายมาทำวิดีโอใน PowToon ได้เลยศึกษาเพิ่มเติมได้ที่ https://www.powtoon.com/powtoon-for-photoshop/



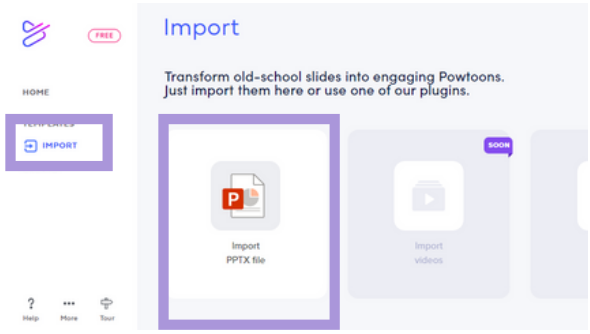
2. Learning Center ที่แถบเครื่องมือ Tool Box มีทริคและเทคนิคมากมายที่ช่วยสร้างสรรค์ผลงานให้น่าสนใจและสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเองง่าย ๆ



3. App & Interpretations ที่แถบเครื่องมือ Tool Box สามารถทำงานร่วมกันกับโปรแกรมต่าง ๆ ได้ เพื่อสร้างผลงานให้น่าสนใจมากขึ้น



4. Powtoon สามารถ Import งานจาก PowerPoint และช่วยสร้างเป็นวิดีโอได้เลยทันที

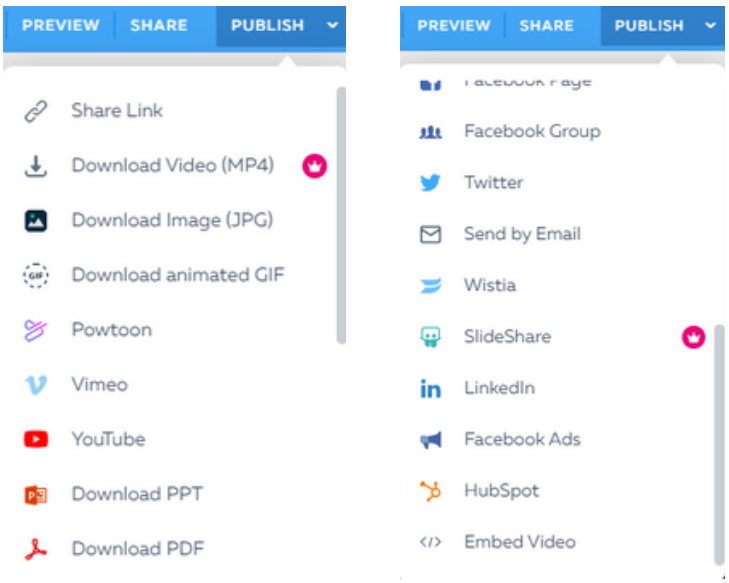


3.2 ข้อจำกัดของ POWTOON

1. ในการนำเสนองานจะนำเสนอได้แค่รูปแบบออนไลน์เท่านั้น ไม่สามารถลบลายน้ำได้



2. สำหรับผู้ใช้งานฟรีจะไม่สามารถดาวน์โหลดวิดีโอเป็นไฟล์ Mp4 ได้ ต้องอัพเกรดให้เป็นระดับพรีเมี่ยมก่อน



3. สำหรับผู้ที่ใช้งานฟรี จะไม่สามารถสร้างตัวละครได้เอง

4. ไม่มีฟอนต์ให้เลือกใช้สำหรับพิมพ์ภาษาไทย

แหล่งอ้างอิง

ดร.กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย. (2560). สร้างวิดีโอ แอนิเมชั่น สำหรับงานนำเสนอด้วย PowToon. สืบค้น 31 มกราคม 2564, จาก https://touchpoint.in.th/powtoon-presentation/

ว.อัจฉรา พัวพันธ์. (2560). โปรแกรม powtoon. สืบค้น 2 กุมภาพันธ์ 2564, จาก https://woradchara.wordpress.com/2017/10/08/%E0%B9%82%E0%B8%9B%E0%B8%A3%E0%B9%81%E0%B8%81%E0%B8%A3%E0%B8%A1-powtoon/

Memologic. (2562). เริ่มเถอะ!..ถ้าอยากเป็น The series : EP4 PowToon คืออะไร?. สืบค้น 13 กุมภาพันธ์, จาก https://www.blockdit.com/posts/5daabb2c4df3be0cda61810e

PREZI

แอปพลิเคชันสำหรับการผลิตสื่อการสอนและการสร้างชิ้นงาน

หมวดที่ 4

สารบัญ

I. WHAT IS PREZI ? 542

ฟังก์ชันการทำงาน 547

II. HOW-TO

การลงทะเบียนเพื่อใช้งาน 547

วิธีการเลือกใช้งาน Template 551

การสร้างงานจาก Template 552

วิธีการแทรกรูปภาพ 553

วิธีการแทรกวิดีโอ 554

วิธี Convert PowerPoint และ PDF 555

การกำหนดเส้นทาง (Path) 559

III. ฟังก์ชันที่น่าสนใจสำหรับยุค NEW NORMAL

1. การแก้ไขเซลล์ข้อความ และ เซลล์โค้ด 562

Present in a video conference Present live in a video meeting

2.Prezi Video 565

IV. แหล่งอ้างอิง 566

PREZI

PREZI

เว็บไซต์สำหรับการผลิตสื่อ การสอนและสร้างชิ้นงาน

WHAT IS PREZI ?

Prezi

ในปัจจุบันเรามีการปรับตัวการศึกษาบนแพลตฟอร์มใหม่ แบบ New normal การเรียนการสอนแบบใหม่ Presentation ก็เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่สำคัญต่อการจัดสื่อการสอน หากพูดถึง Presentation ทุกคนอาจจะนึกถึง Powerpoint ส่วนใหญ่ แต่ในวันนี้เราจะมาแนะนำ Application ที่ชื่อว่า Prezi เป็นคำย่อของ Presentation ในภาษาฮังกาเรียน ต้นกำเนิดมาจากประเทศ “ฮังการี” เป็นซอฟต์แวร์ที่ใช้แทน PowerPoint ได้ และมีความน่าสนใจอยู่ไม่น้อย ประกอบไปด้วยฟังก์ชันการทำงานที่หลากหลาย และแตกต่างจากการทำ Presentation แบบเดิม เพิ่มความเป็นมืออาชีพให้กับงานของเรา จุดเด่นของฟังก์ชันซูมเข้าออก และสามารถเชื่อมโยงได้อย่างอิสระโดยไม่ต้องเรียงลำดับตามหน้าเหมือน Application อื่น ๆ หรือ เรียกว่าเป็นลักษณะการนำเสนอแบบ non-Linear Presentation

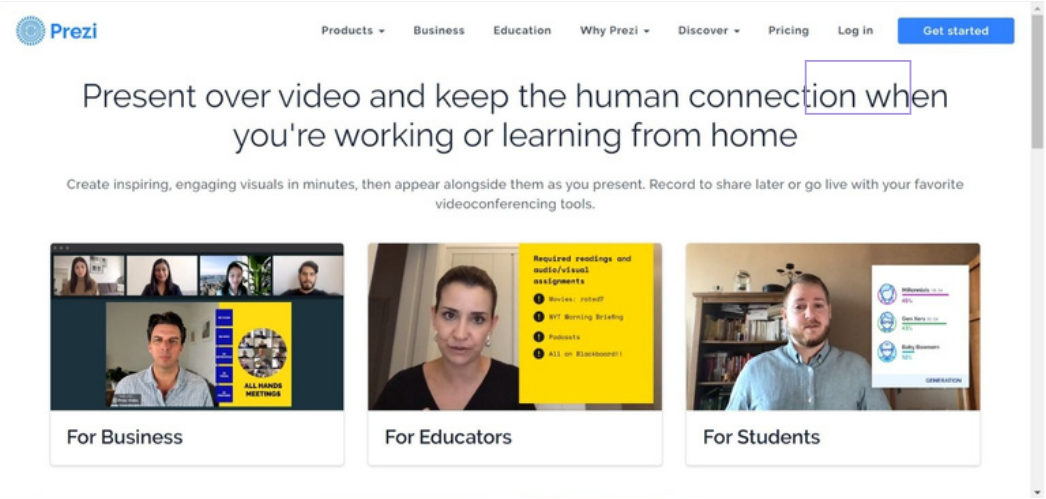
ผู้ใช้สามารถเข้าใช้บน Web Browser ได้โดยไม่ต้องดาวน์โหลดหรือติดตั้ง เป็น Application ที่ในปัจจุบันนิยมใช้กันแพร่หลายในกลุ่ม นักเรียน คุณครู

ฟังก์ชันการทำงาน

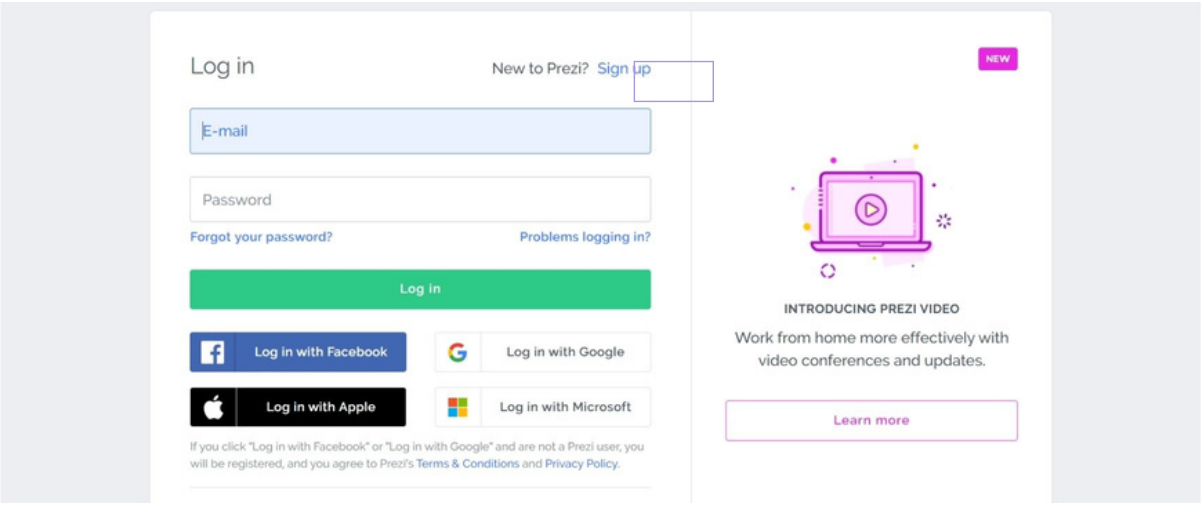
- non-Linear Presentation การเดินทางของงานนำเสนอไม่ได้เป็นเส้นตรงที่มุ่งไปข้างหน้า จะสามารถออกแบบตามความคิดของเรา
- การกำหนดเส้นทาง (Path) เพื่อสร้างเส้นทางการนำเสนอ สามารถซูมเข้าออก ภาพและตัวหนังสือไม่แตก
- ใส่ภาพ วิดีโอ สามารถ convert ไฟล์ Powerpoint หรือ PDF ลงไปได้
- มี Template และ Theme ให้ใช้งานฟรีที่หลากหลาย

การลงทะเบียนเพื่อใช้งาน

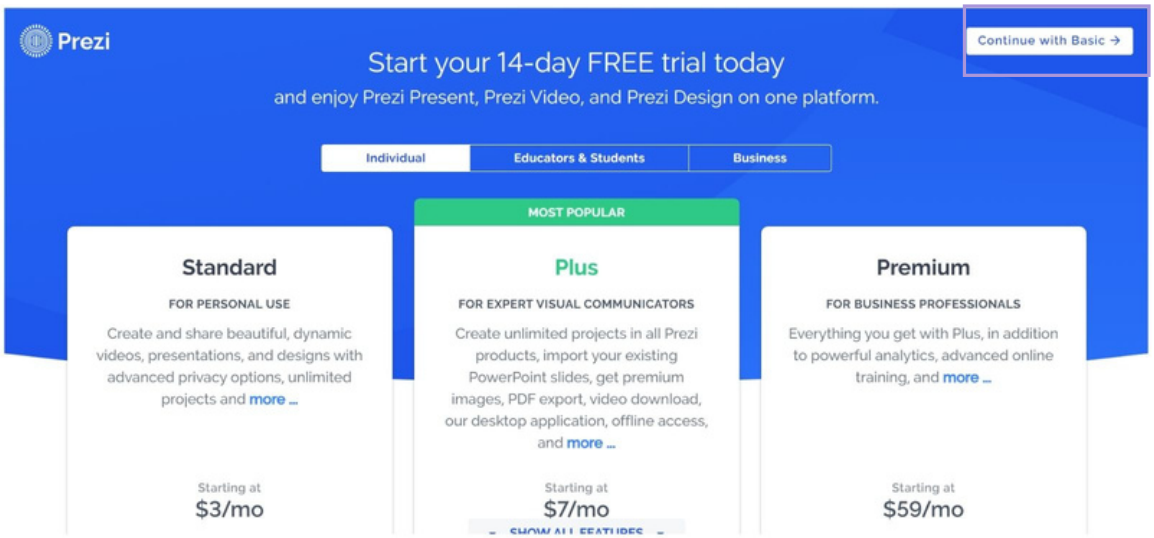
ขั้นตอนที่ 1 เข้าสู่เว็บไซต์ https://prezi.com คลิกปุ่ม Log in

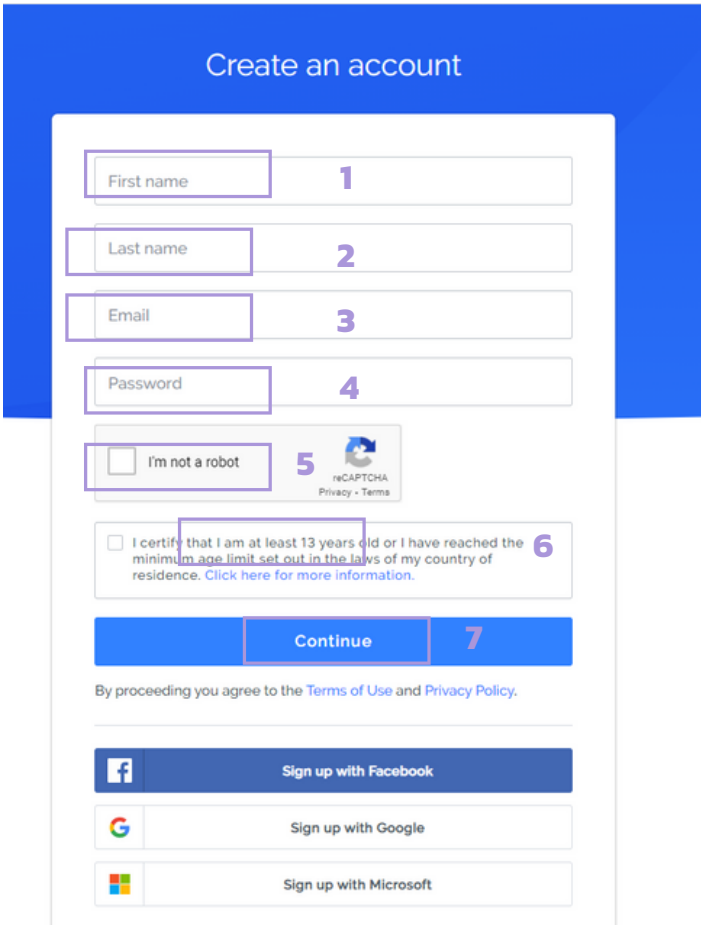


ขั้นตอนที่ 2 คลิกปุ่ม Sign up ด้านบนขวา



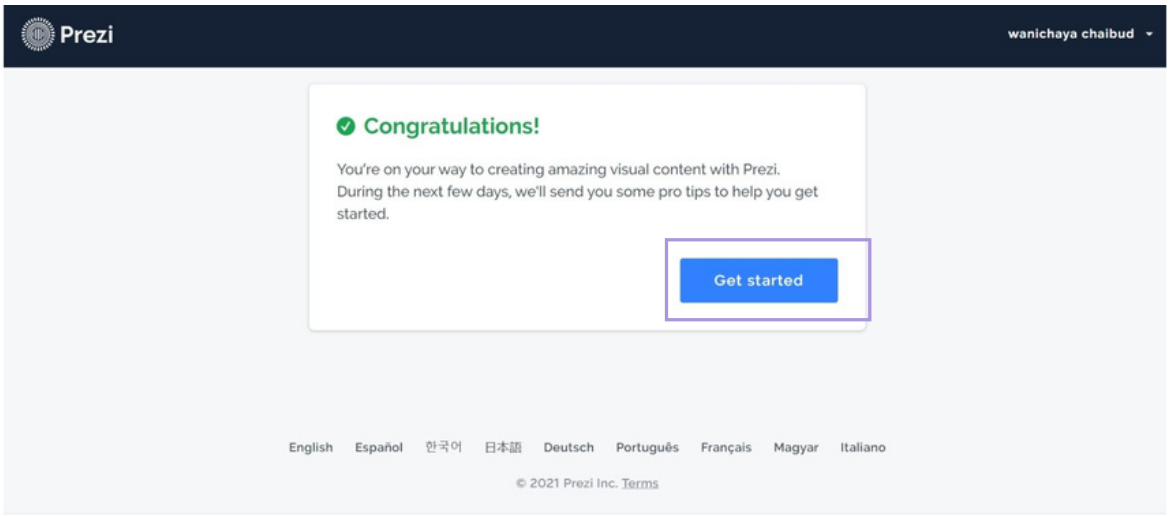
ขั้นตอนที่ 3 ในส่วนของหน้านี้จะสามารถเลือกใช้งานได้แบบฟรีและเสียเงิน จากนั้นเลือก Continue with Basic เพื่อใช้งานฟรี



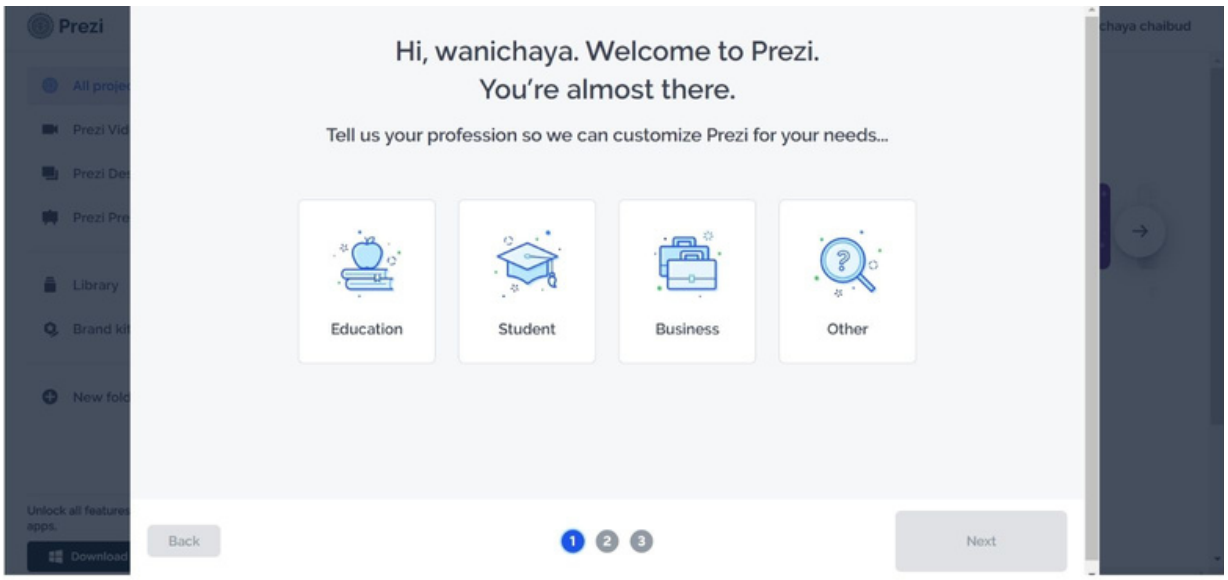


ขั้นตอนที่ 4 กรอกข้อมูล ชื่อ - นามสกุล , Email รหัสผ่าน และ คลิก ยืนยันข้อมูลดังกล่าว ในช่องสี่เหลี่ยม จากนั้นคลิกปุ่ม Continue

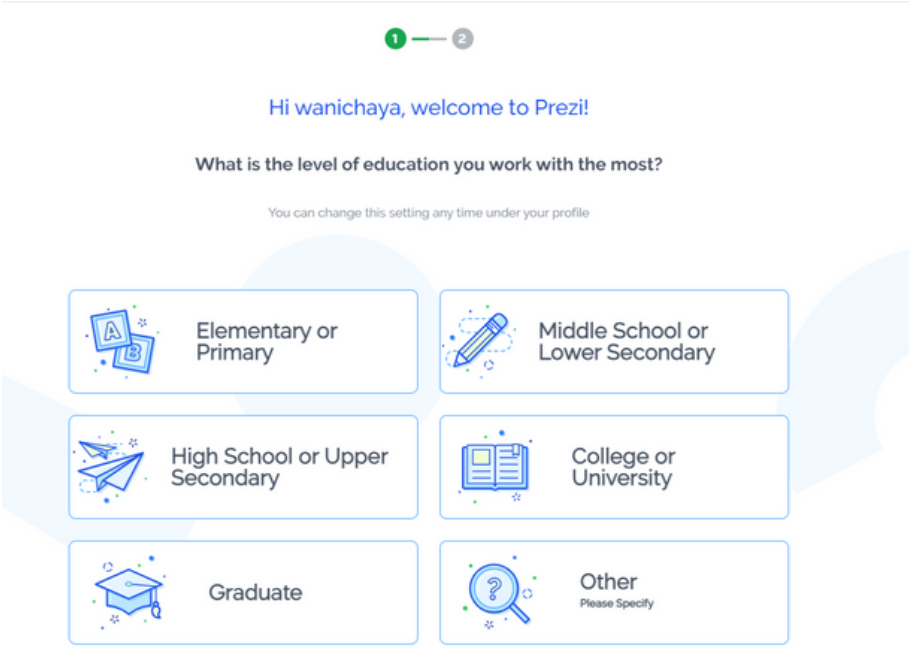
ขั้นตอนที่ 5 คลิกที่ปุ่ม Get started เพื่อเริ่มทำงาน



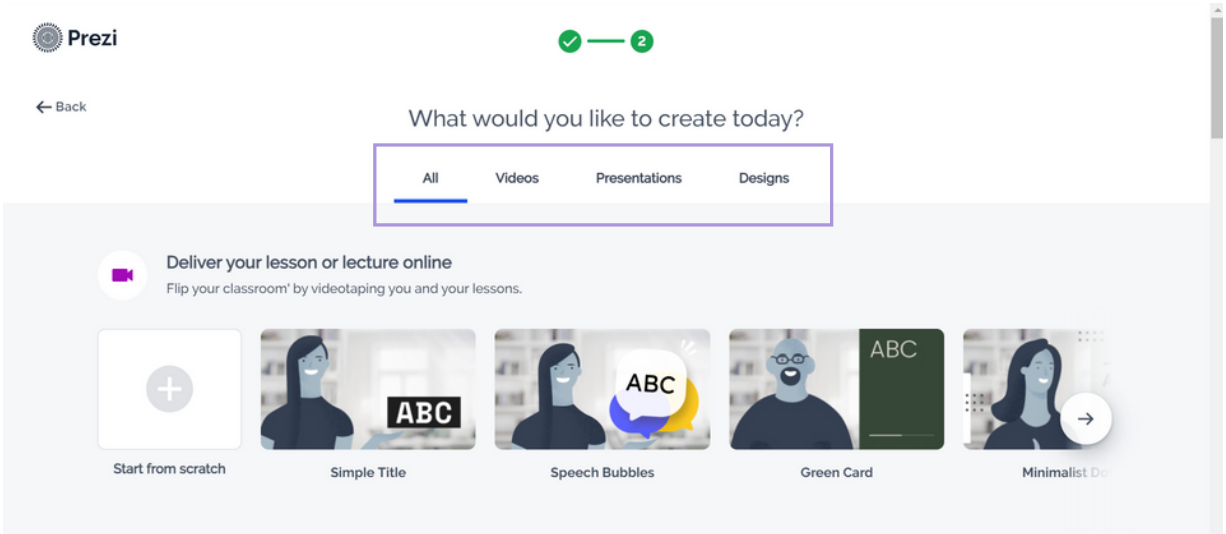
ขั้นตอนที่ 6 สามารถเลือกคลิกการใช้งานได้ตามความเหมาะสมของแต่ละบุคคล



ขั้นตอนที่ 7 ให้เลือกว่าระดับงานของคุณหรือคุณกำลังศึกษาอยู่ระดับ level ไหน ข้อมูลตรงนี้เราสามารถจะเลือกระดับไหนก็ได้ เมื่อเราอยากจะเปลี่ยนคุณสามารถเปลี่ยนการตั้งค่านี้ได้ทุกเมื่อภายใต้โปรไฟล์ของคุณ



ขั้นตอนที่ 8 จะมีเมนูให้เลือกใช้งาน อย่างเช่น ถ้าเราต้องการสร้าง video คลิกเลือกที่ video ได้เลย

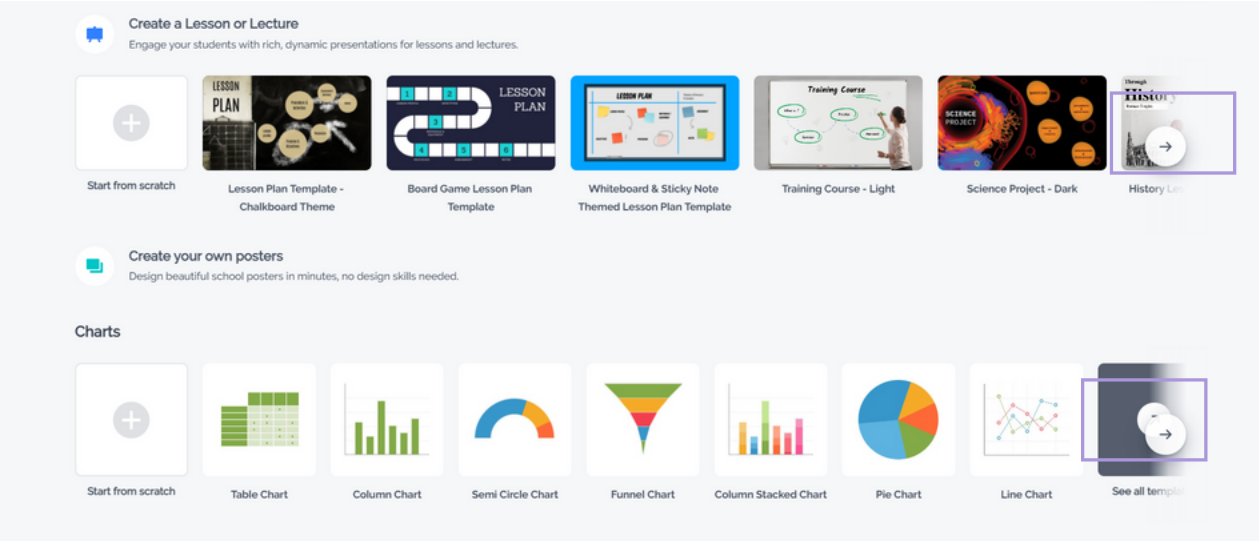


วิธีการเลือกใช้งาน Template

ขั้นตอนที่ 1 เลื่อนลงมาด้านล่างจะมี Template ให้เลือกใช้งานฟรี

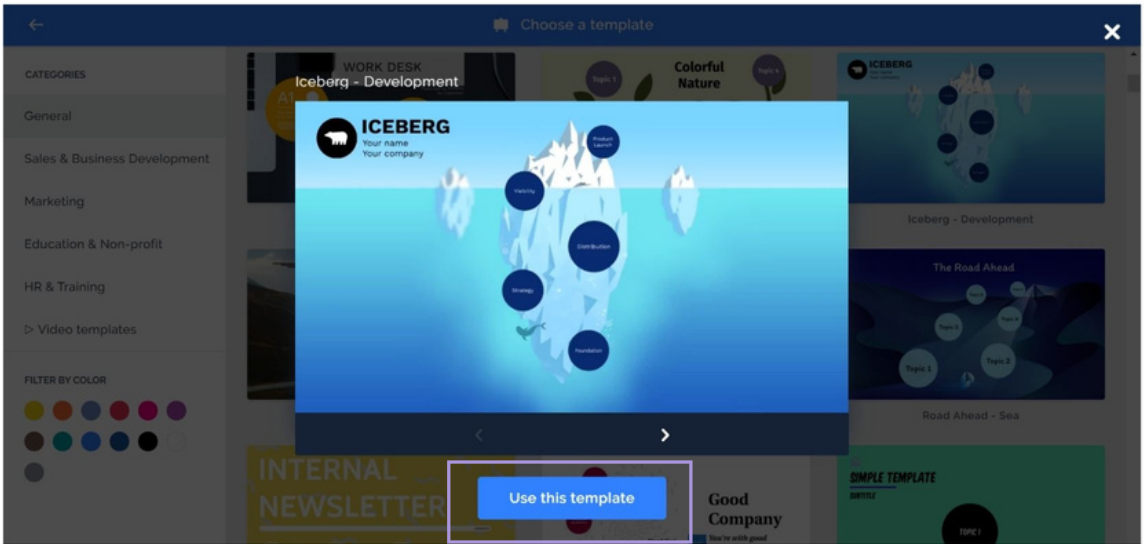


ขั้นตอนที่ 2 เลื่อนลูกศรตรงขวามือเพื่อดู Template เพิ่มมากขึ้น



การสร้างงานจาก TEMPLATE

ขั้นตอนที่ 1 เมื่อเลือก Template ได้แล้ว ให้คลิก Use this Template เพื่อใช้งาน

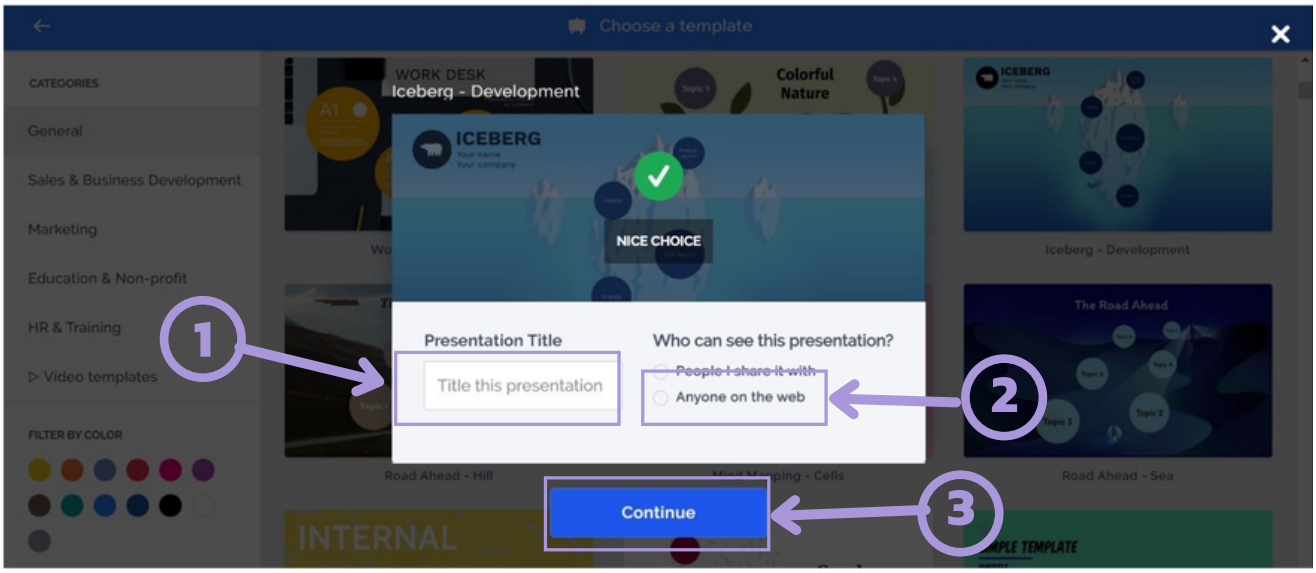


ขั้นตอนที่ 2 ตั้งชื่องาน หลังจากนั้นจะถามเราก่อนว่าจะเก็บงานไว้รูปแบบไหน

คำถามแรก คือ People i share it with จำเป็นต้องเสียเงิน

คำถามที่สอง คือ Anyone on the web จะใช้งานได้ฟรี

ให้เราคลิกเลือกคำถามที่สอง พอเลือกเสร็จ ให้คลิก continue



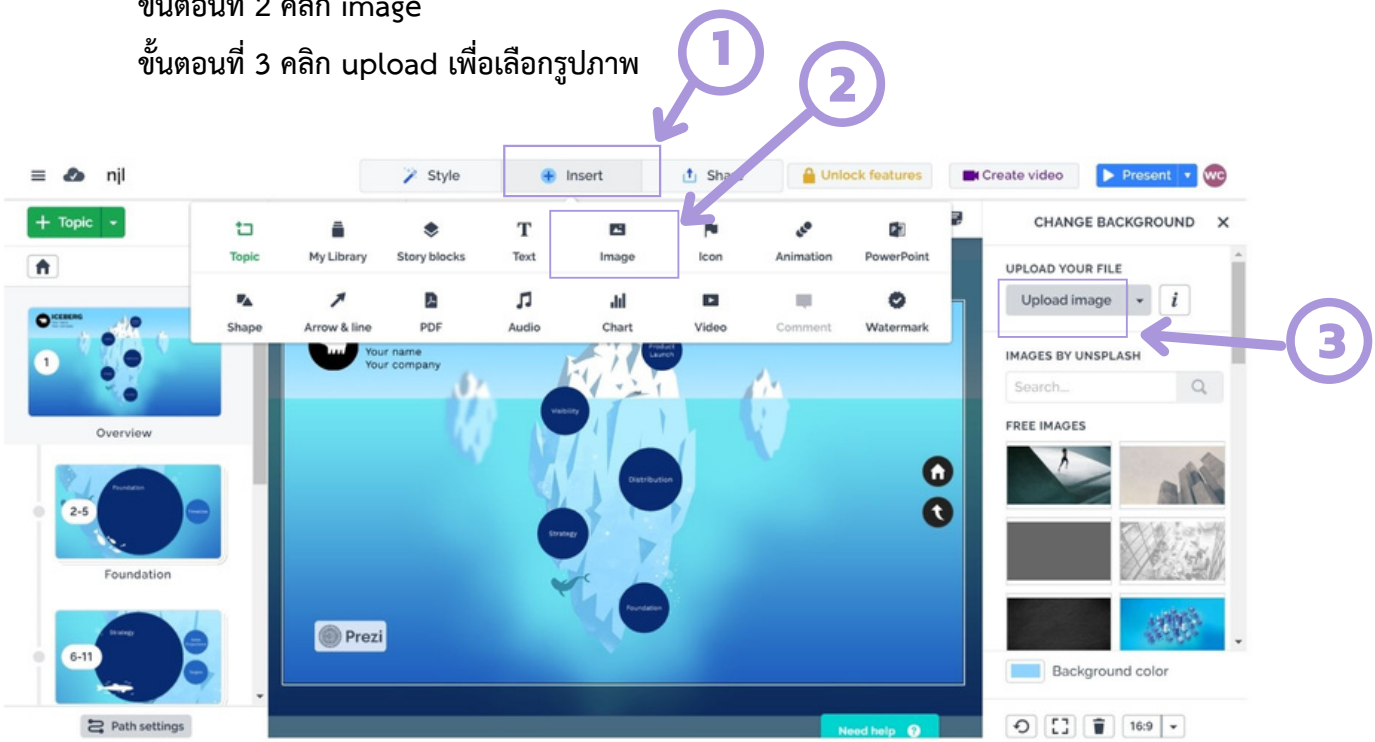
วิธีการแทรกรูปภาพ

1. เพิ่มรูปภาพลงในงานนำเสนอ

ขั้นตอนที่ 1 คลิก insert

ขั้นตอนที่ 2 คลิก image

ขั้นตอนที่ 3 คลิก upload เพื่อเลือกรูปภาพ



วิธีการแทรกวิดีโอ

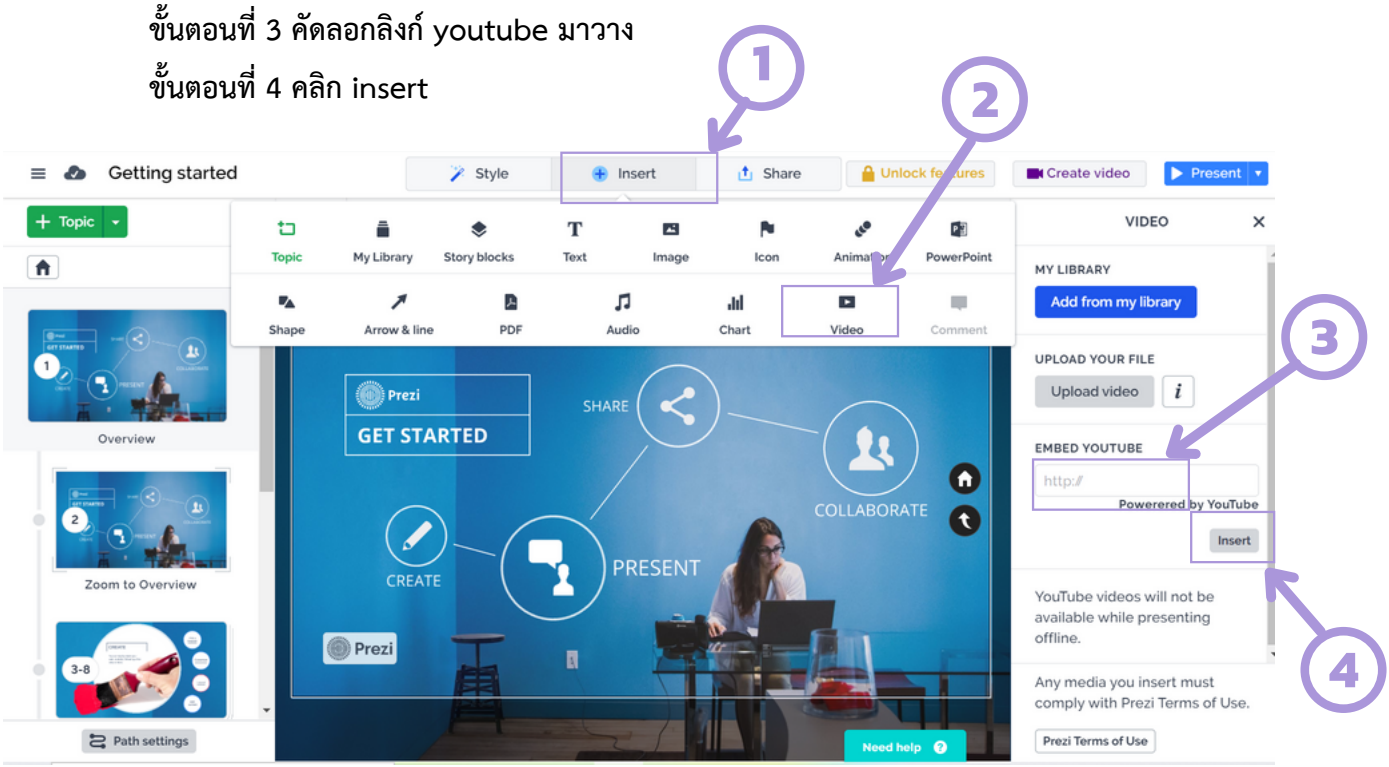
1.เพิ่มวิดีโอจาก youtube เข้ามาในงานนำเสนอ

ขั้นตอนที่ 1 คลิก insert

ขั้นตอนที่ 2 คลิก video

ขั้นตอนที่ 3 คัดลอกลิงก์ youtube มาวาง

ขั้นตอนที่ 4 คลิก insert

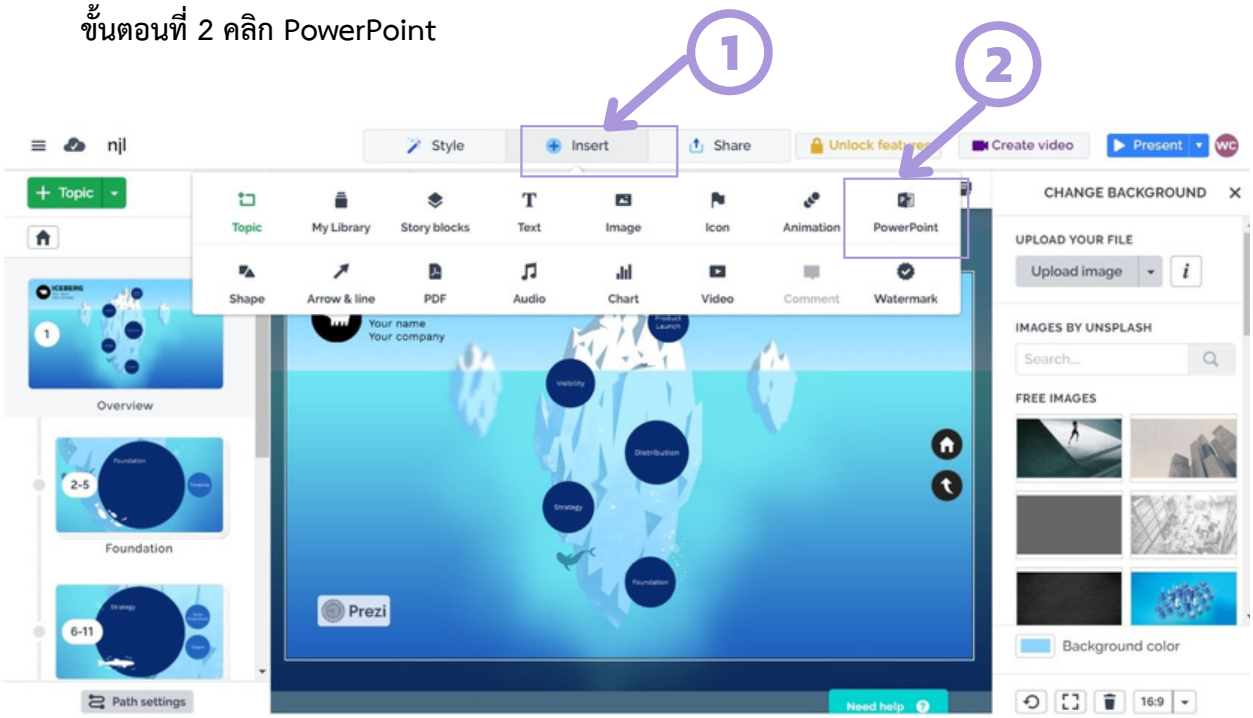


วิธี Convert PowerPoint และ PDF

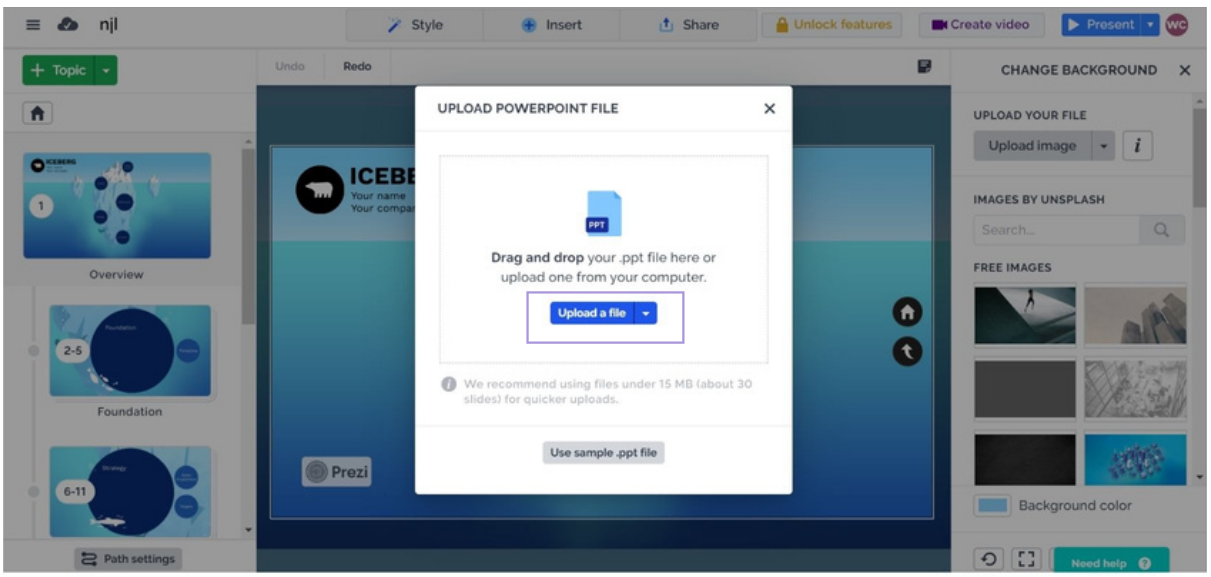
1.แปลงไฟล์จาก PowerPoint มาใส่งานนำเสนอ

ขั้นตอนที่ 1 คลิก insert

ขั้นตอนที่ 2 คลิก PowerPoint



ขั้นตอนที่ 3 หลังจากเลือก ไฟล์งานได้แล้วก็สามารถ คลิก upload file เข้างานนำเสนอ



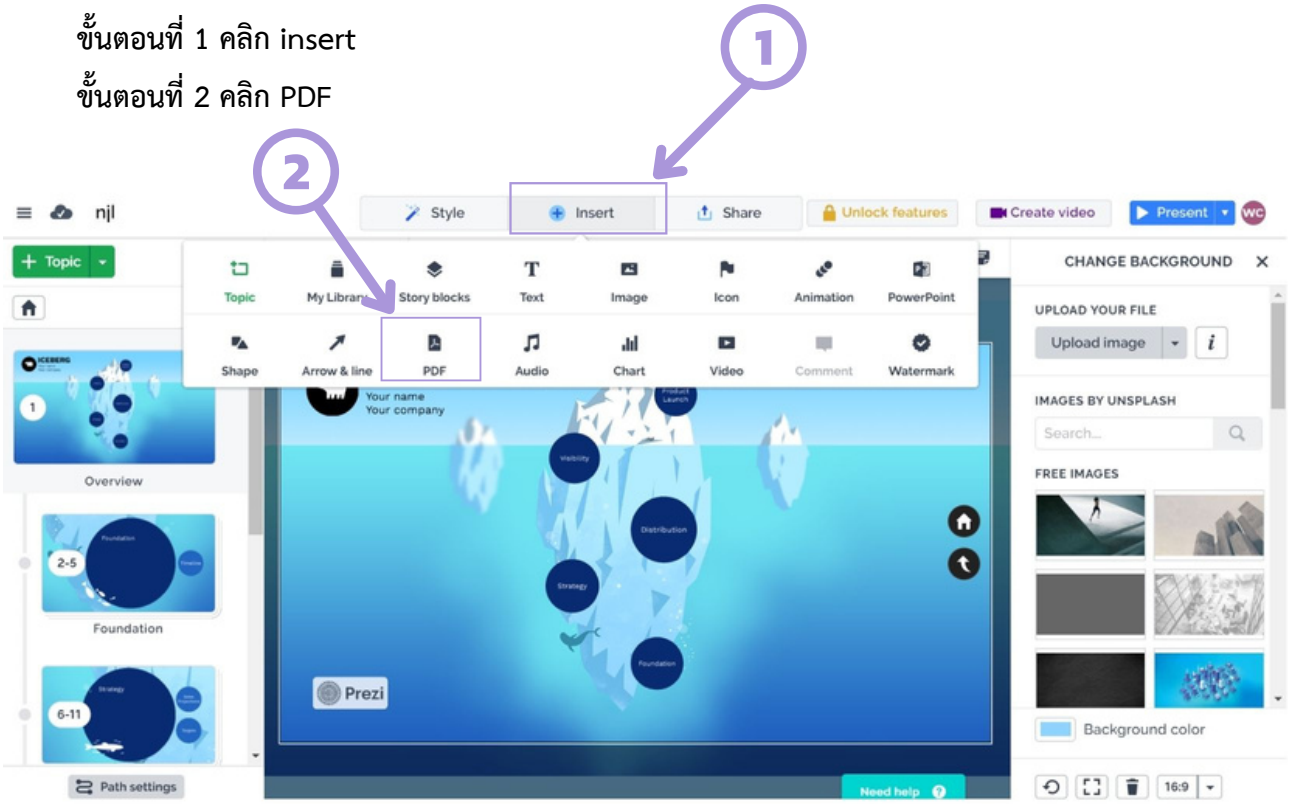


หากท่านอ่านบทความนี้
ในรูปแบบ PDF ให้กดที่นี่

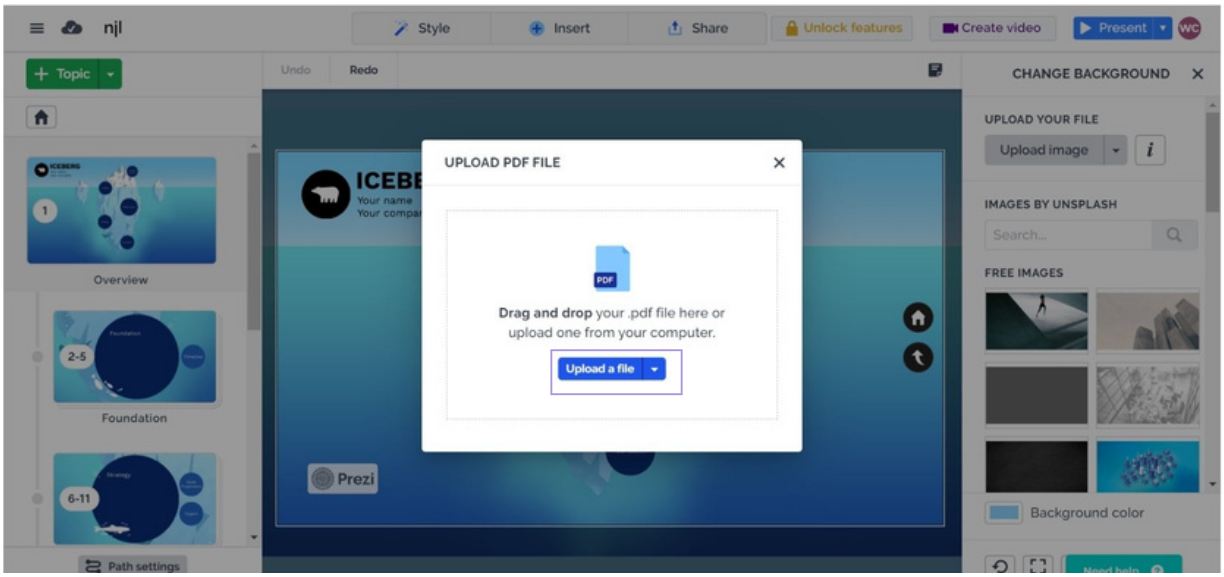
2. แปลงไฟล์จาก PDF มาใส่งานนำเสนอ

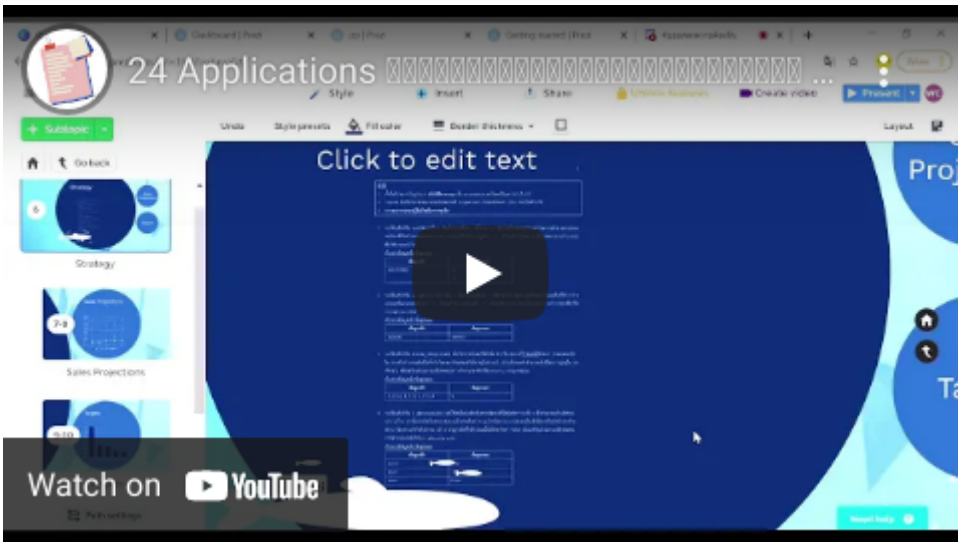
ขั้นตอนที่ 1 คลิก insert

ขั้นตอนที่ 2 คลิก PDF



หลังจากเลือก ไฟล์งานเสร็จแล้ว สามารถคลิก upload file เข้างานนำเสนอ

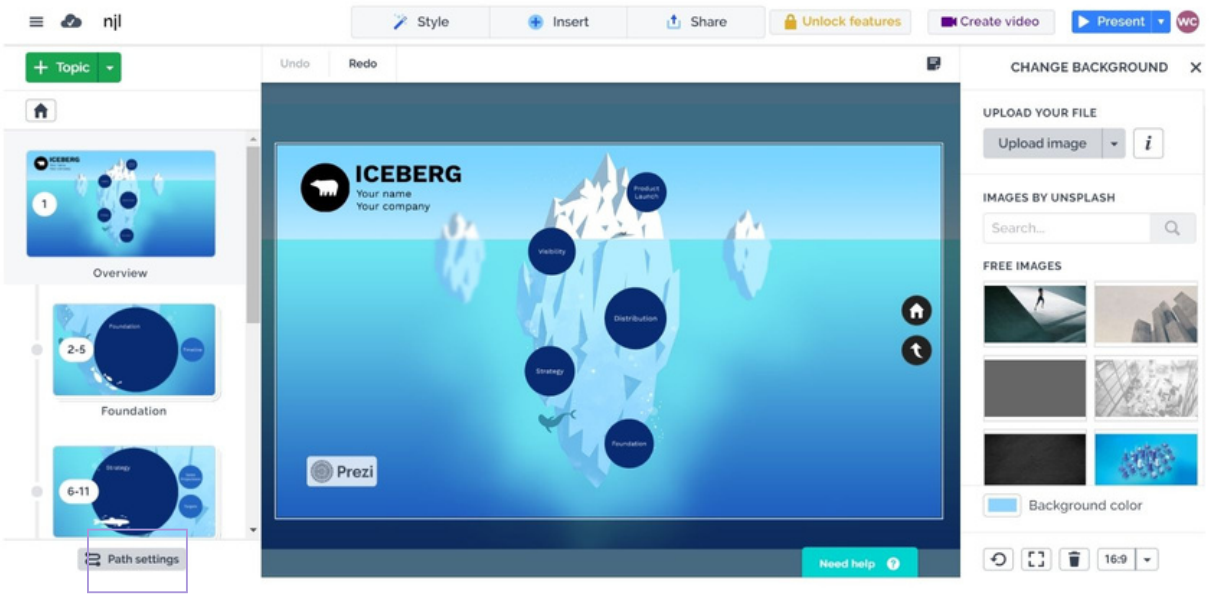




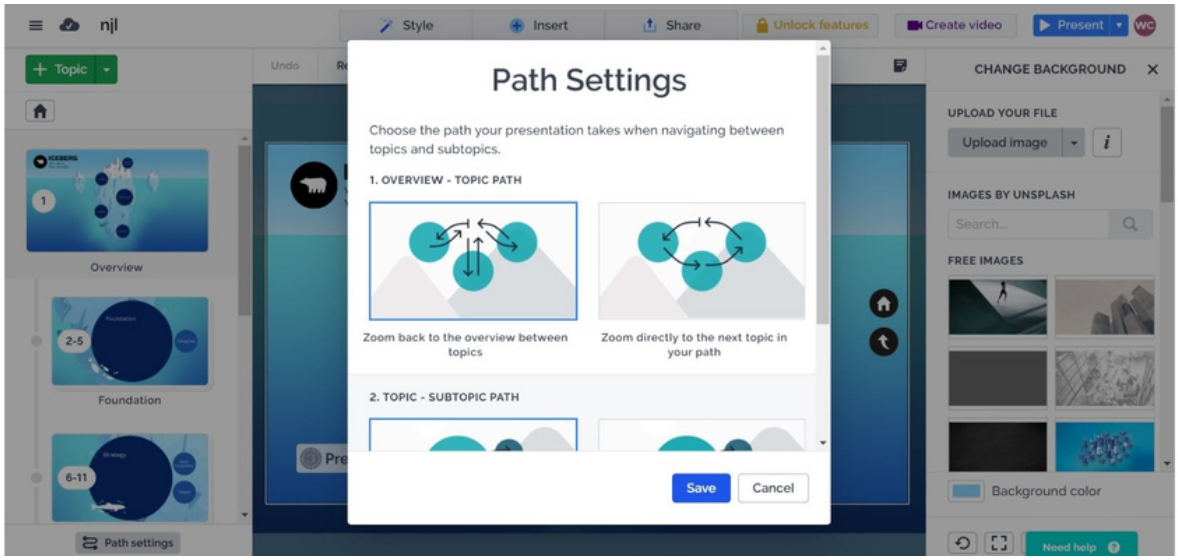
หากท่านอ่านบทความนี้
ในรูปแบบ PDF ให้กดที่นี่

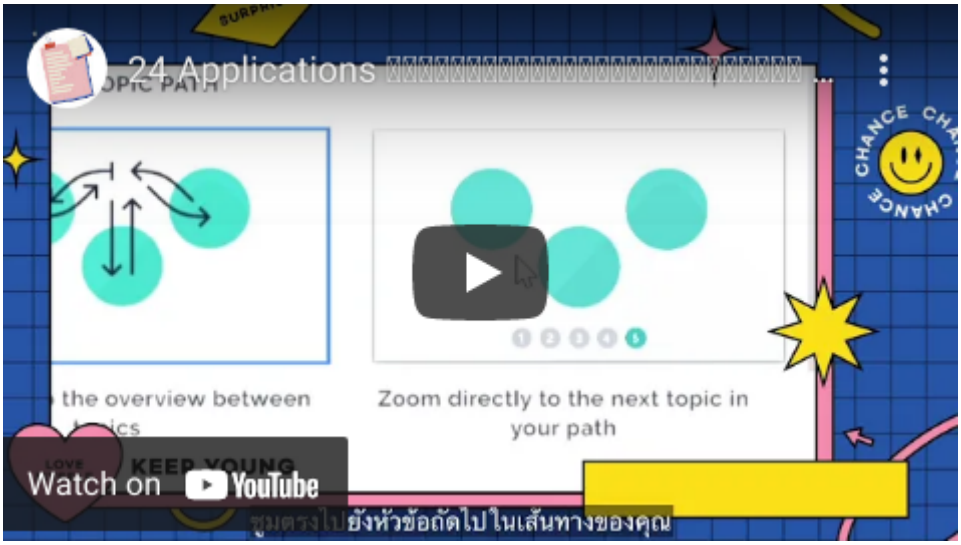
การกำหนดเส้นทาง (Path)

1.การกำหนดเส้นทาง (Path) เพื่อสร้างเส้นทางการนำเสนอ สามารถซูมเข้าออก คลิกที่ Path setting ด้านล่างซ้าย



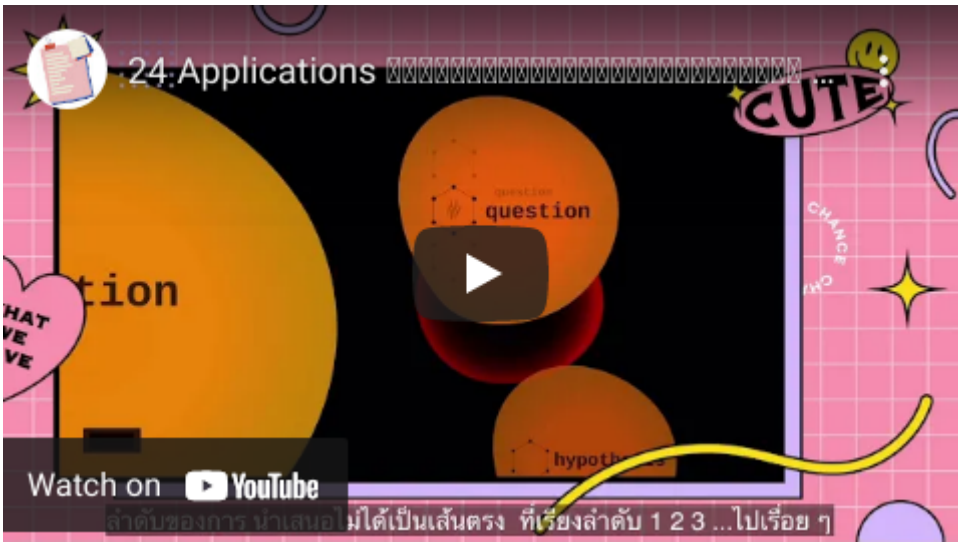
จากนั้น Path Setting จะปรากฏขึ้นมาให้เราเลือกว่าอยากได้การนำเสนอในรูปแบบไหน เช่น เริ่มจากซ้ายไปขวา หรือจากขวามาซ้าย





หากท่านอ่านบทความนี้
ในรูปแบบ PDF ให้กดที่นี่

non-Linear Presentation การเดินทางของงานนำเสนอไม่ได้เป็นเส้นตรงที่มุ่งไปข้างหน้า จะสามารถออกแบบตามความคิดของเรา

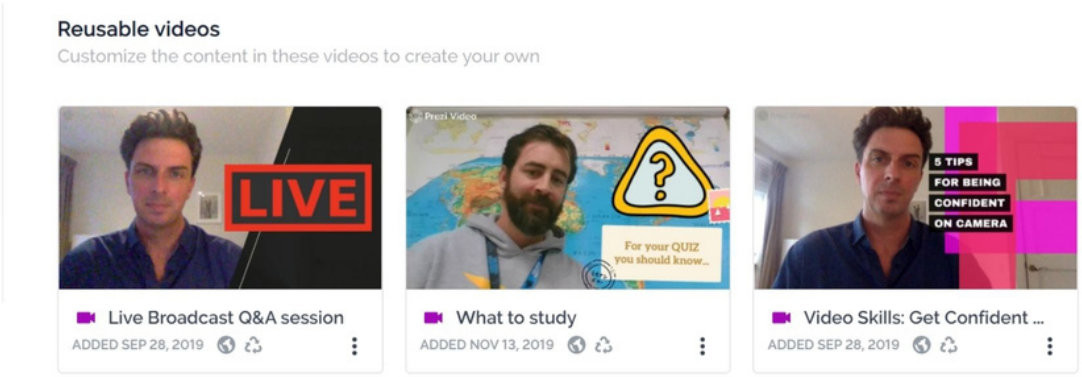


หากท่านอ่านบทความนี้
ในรูปแบบ PDF ให้กดที่นี่

ฟังก์ชันที่น่าสนใจสำหรับยุค New normal

1.Present in a video conference Present live in a video meeting

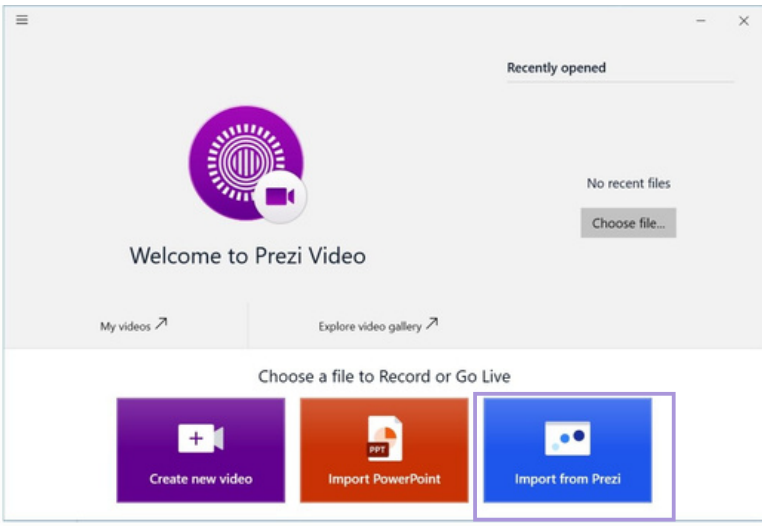
สำหรับฟังก์ชันนี้ถือว่าเป็นที่นิยมในการเรียนการสอนออนไลน์เป็นอย่างมาก ทั้งในประเทศและต่างประเทศ ปกติเราจะแชร์หน้าจอสไลด์ของผู้สอน แล้วก็เริ่มการเรียนการสอน แต่สำหรับฟังก์ชันนี้ก็ดูคล้ายกันแต่ความพิเศษมันอยู่ตรงที่สามารถมองเห็นหน้าครูผู้สอนไปพร้อม ๆ กับการนำเสนอสไลด์ ที่ดูน่าดึงดูดเราสามารถเลือกได้ว่าจะแสดงหน้าจอในลักษณะแบบไหน และ ยังสามารถบันทึกวิดีโอไปพร้อมกับการสอนขณะนั้นได้อีกด้วย ตัวอย่างดังรูป



เมื่อเราสร้างงานนำเสนอไว้ใน prezi เสร็จเรียบร้อย

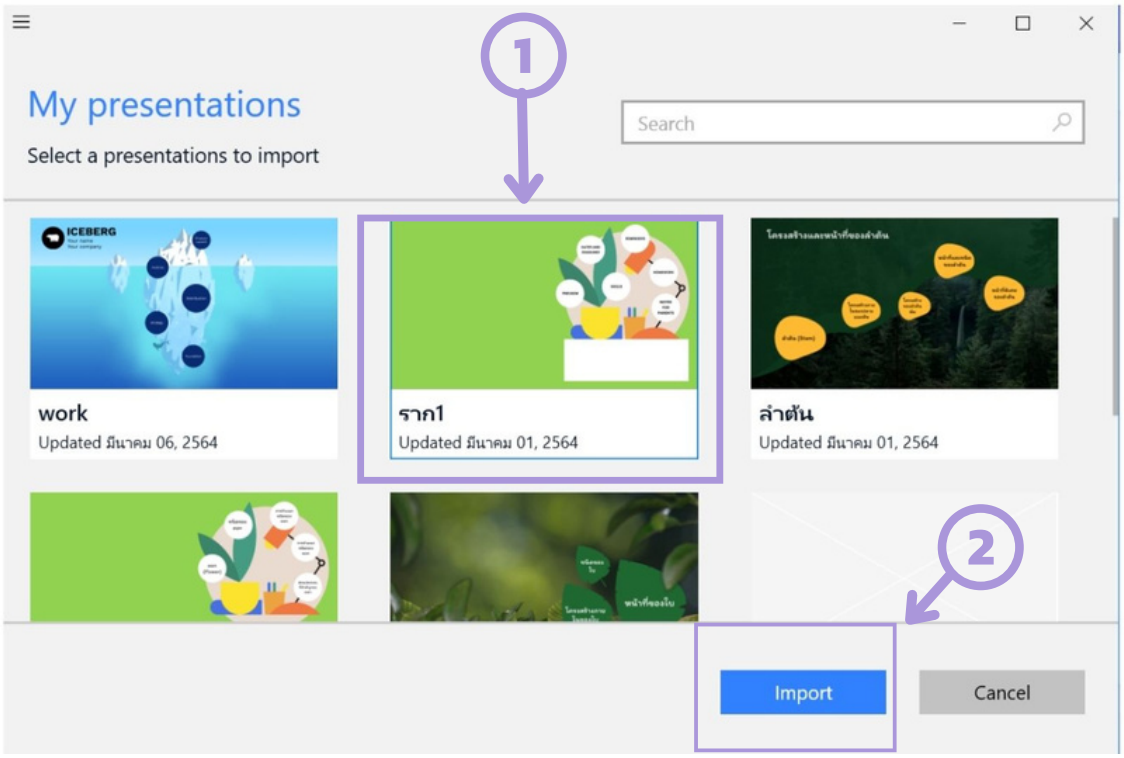
ขั้นตอนที่ 1 เราต้องมี โปรแกรม prezi สามารถดาวน์โหลดติดตั้งได้ฟรี

ขั้นตอนที่ 2 เปิดโปรแกรม prezi แล้วเลือก import from Prezi

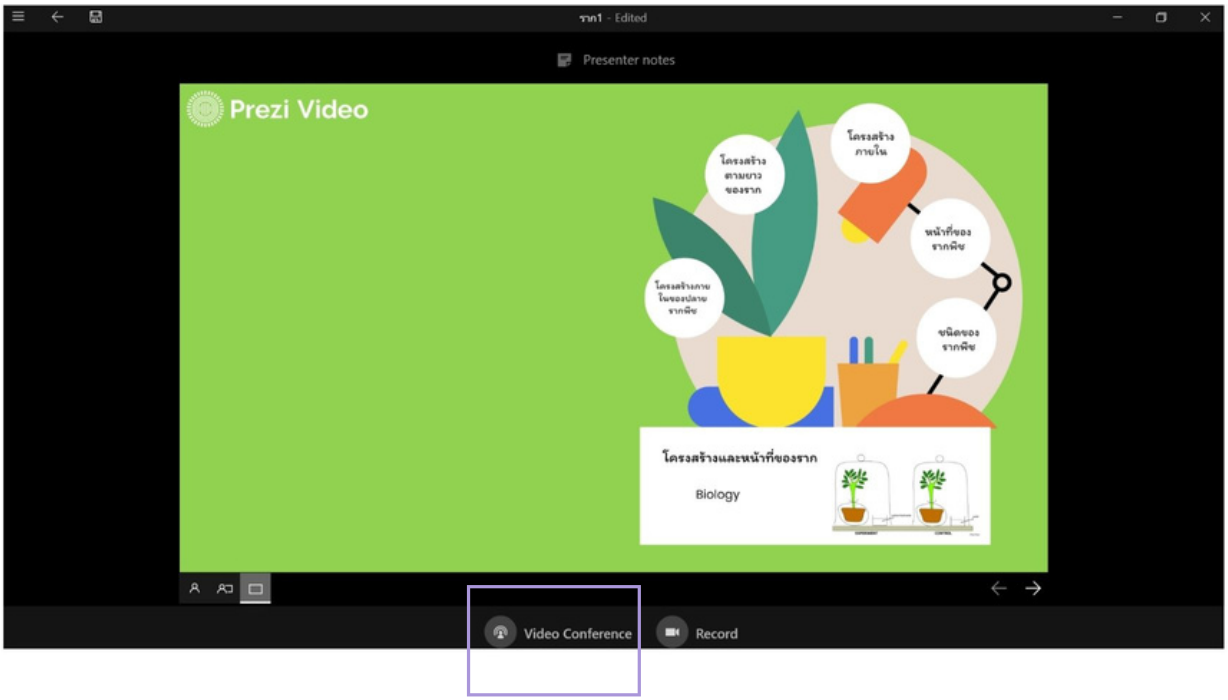


ขั้นตอนที่ 3 คลิกเลือกไฟล์งานที่ต้องการจะนำเสนอ

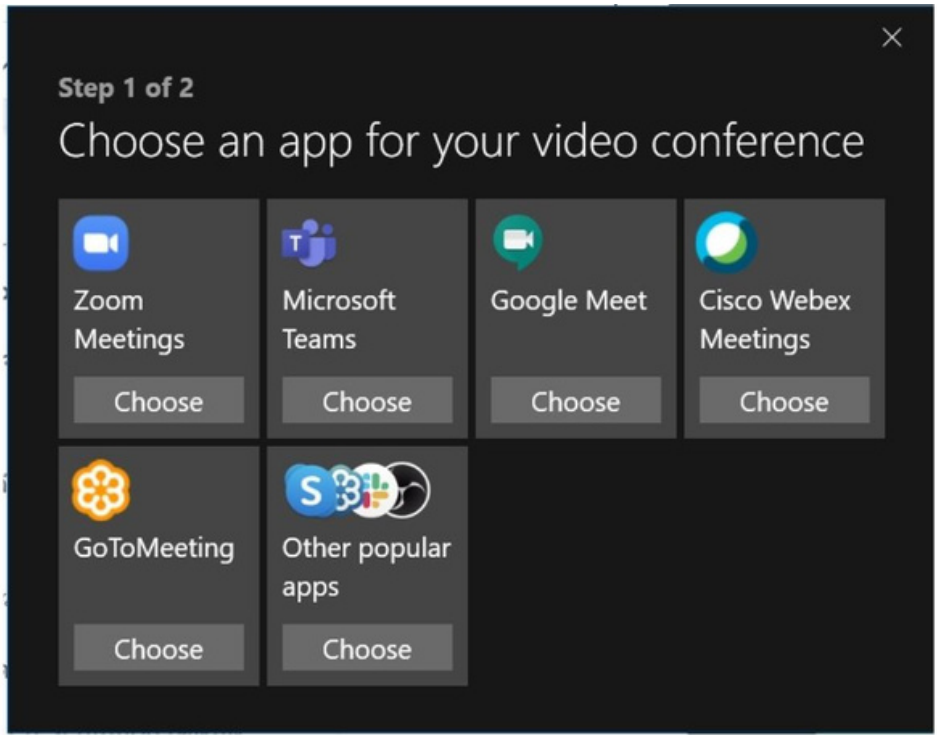
ขั้นตอนที่ 4 คลิก import



ขั้นตอนที่ 5 คลิกเลือกที่ video conference



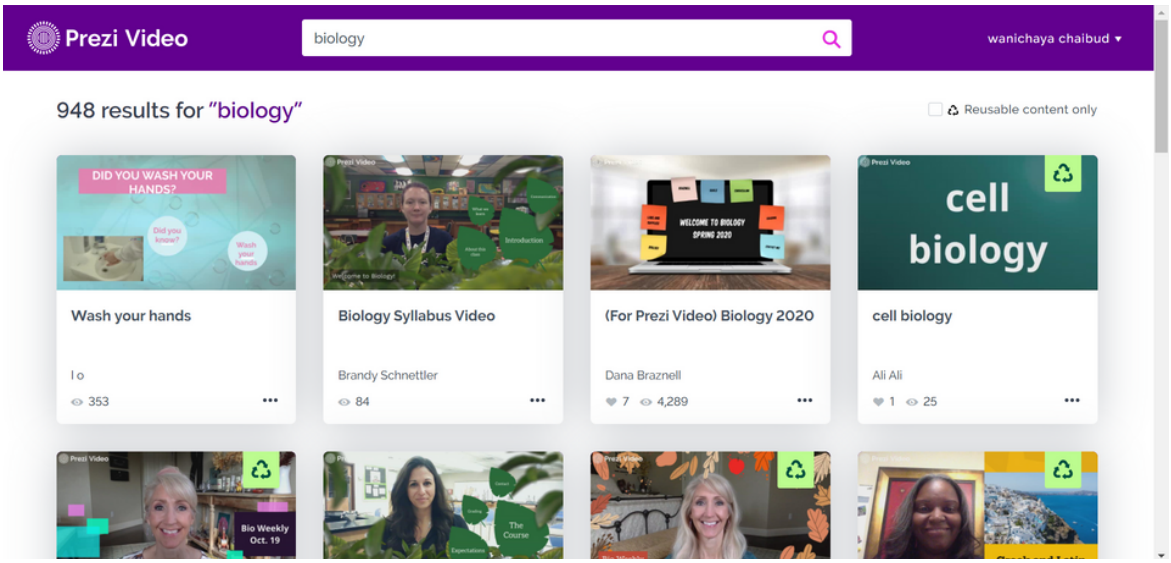
ขั้นตอนที่ 6 หลังจากเลือก video conference ก็จะมาหน้าที่ให้เราเลือกว่า เราจะแชร์งานนำเสนอเราเข้าไปใน app อะไร Prezi สามารถรองรับ app ได้หลากหลาย เช่น Zoom Metting , Microsoft Teams , Google Meet , Cisco Webex Meetings , GoToMeeting และ Other popular apps

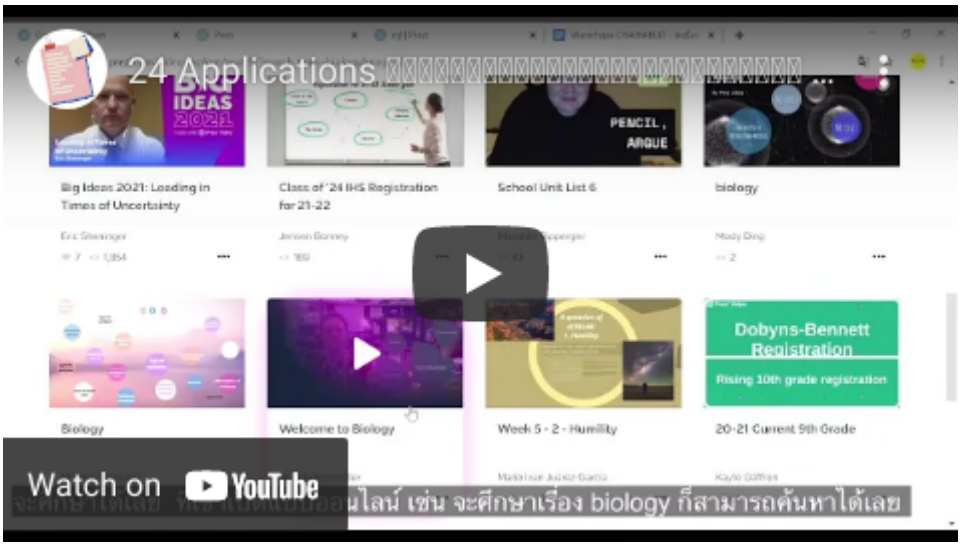




หากท่านอ่านบทความนี้ ในรูปแบบ PDF ให้กดที่นี่

2. อีกฟังก์ชันที่น่าสนใจ และ เหมาะสำหรับการเรียนอยู่ที่บ้าน นอกจากจะค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมจากอินเทอร์เน็ตแล้ว ใน app prezi ยังสามารถค้นหา Presentation ของ educator ตามที่เราต้องการจะศึกษาได้ ที่เขาเปิดแบบออนไลน์ เช่น จะศึกษาเรื่องชีวะ ก็สามารถค้นหาได้เลย เป็นในรูปแบบคลิปวิดีโอที่เปิดให้เข้าไปเรียนได้ฟรี





หากท่านอ่านบทความนี้
ในรูปแบบ PDF ให้กดที่นี่

แหล่งอ้างอิง

ศิริมาตย์ อินทร์ตามา. (2559). คู่มือการใช้งาน Prezi. ศูนย์คอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร 28 กุมภาพันธ์ 2564 http://202.44.135.20/training/wp-content/uploads/2018/document/Manual_Prezi-Sirimart.pdf

Nattawadee Kameaim. (2014) คู่มือการใช้งานโปรแกรม Prezi. 28 กุมภาพันธ์2564 https://prezi.com/dlqdkldik_vu/prezi/

PIKTOCHART

แอปพลิเคชันสำหรับการผลิตสื่อการสอนและการสร้างชิ้นงาน

หมวดที่ 4

สารบัญ

I. PIKTOCHART สร้างผลงานอันน่าอัศจรรย์ใจ 569

ความน่าสนใจของ Piktochart 569

เรื่องราวความเป็นมา 569

II. HOW- TO - SIGN UP 570

การสมัครบัญชี Piktochart เพื่อเข้าใช้งาน 570

การเข้าถึงบัญชีผู้ใช้งาน Piktochart 571

III. สร้างสรรค์ผลงานได้ดั่งใจ ♥ ด้วยมือเรา 572

สามารถเลือกรูปแบบชิ้นงานที่ต้องการสร้างสรรค์ได้ 7 รูปแบบ 572

อินโฟกราฟิก (Infographic) 573

งานนำเสนอ (Presentation) 573

โปสเตอร์ (Posters) 574

รายงานผล (report) 574

แผ่นพับหรือใบปลิว (Flyers) 575

โซเชียลมีเดีย (Social Media) 575

กำหนดขนาดชิ้นงานได้ด้วยตนเอง 576

IV.การเผยแพร่และนำเสนอผลงานที่สร้างสรรค์ 587

การดาวน์โหลดเพื่อนำชิ้นงานมาใช้งาน 587

แชร์ให้ผู้อื่นสามารถรับชมผลงานที่เราสร้างสรรค์ได้ 588

V. ส่วนเสริมพิเศษ 589

จุดเด่นของโปรแกรม Piktochart 589

ข้อดี – ข้อเสียของ Piktochart 589

VI. แหล่งอ้างอิง 590

PIKTOCHART

แอปพลิเคชันสำหรับการผลิตสื่อ การสอนและการสร้างชิ้นงาน



ความน่าสนใจของ Piktochart

Piktochart คือเว็บไซต์สำหรับการสร้างสรรค์งาน Infographic ที่ได้รับความนิยม ภายในเว็บไซต์นั้นประกอบไปด้วยเครื่องมือที่ช่วยในการออกแบบชิ้นงาน รวมถึงมีแม่แบบสำเร็จรูปให้อีกด้วย ทำให้ง่าย และสะดวกต่อการใช้งานภายหลังจากที่ได้ทำการออกแบบชิ้นงานเสร็จเรียบร้อยแล้ว เรายังสามารถบันทึกเพื่อนำมาใช้งานได้ในรูปแบบของไฟล์ PNG , JPEG และ PDF สามารถส่งต่อหรือแบ่งปันให้กับคนอื่น ๆ ผ่านโซเชียลมีเดีย และ ทำการนำเสนอชิ้นงานเหล่านั้นให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

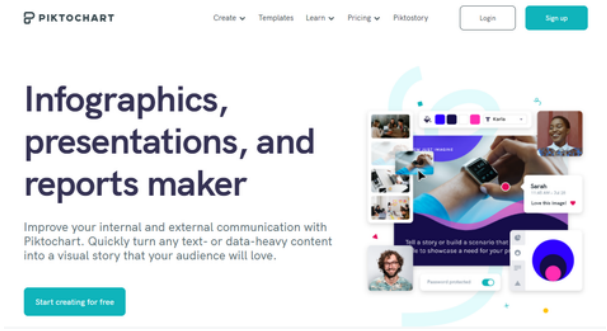
เรื่องราวความเป็นมา

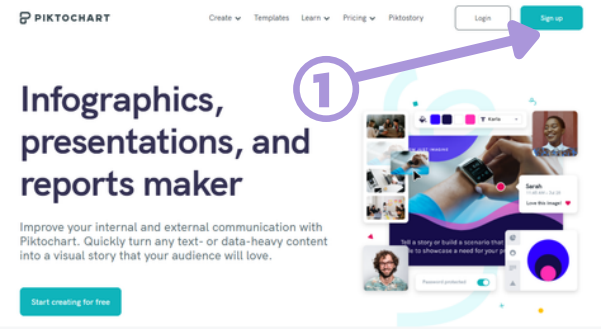
Piktochart ได้เปิดตัวครั้งแรกในปี 2555 เดือนมีนาคม โดยมีผู้ร่วมก่อตั้งคือ Goh Ai Ching และ Andrea Zaggia ในประเทศมาเลเซีย ช่วงปลายปี Piktochart ได้ขยายฐานผู้ใช้มากกว่า 170,000 ราย ทำให้เป็นที่รู้จักแพร่หลายอย่างรวดเร็ว ซึ่ง Piktochart นั้นใช้ในการสร้าง Infographic ให้มีรูปแบบที่น่าสนใจ มีรูปแบบที่ใช้งานได้ง่าย สะดวกสบาย ใช้งานได้ทุกที่ทุกเวลา เนื่องจากเป็นโปรแกรมออนไลน์ ที่สามารถใช้งานได้ฟรีไม่เสียค่าใช้จ่าย นอกจากนี้ยังมี Template สำเร็จรูป กราฟิก กราฟ - แผนภูมิ ให้เลือกใช้งานหลากหลายรูปแบบ ทำให้ผู้ใช้งานไม่จำเป็นต้องมีพื้นฐานทางด้านการออกแบบ ก็สามารถใช้งานได้ และ เป็นมิตรต่อผู้ใช้งาน ทำให้มีฐานผู้ใช้เพิ่มมากขึ้นอย่างรวดเร็ว

HOW- TO - SIGN UP

การสมัครบัญชี Piktochart เพื่อเข้าใช้งาน

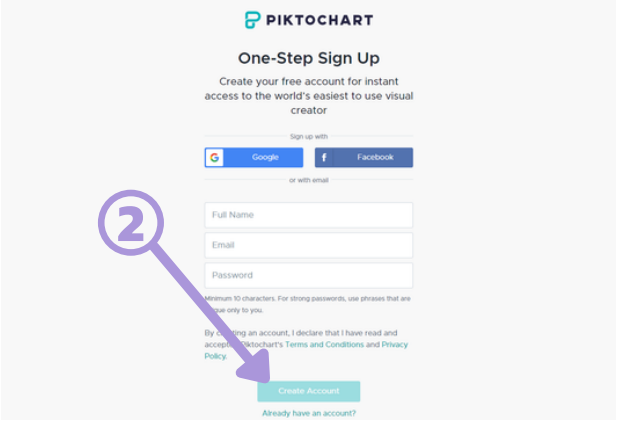
1. การเริ่มต้นใช้งาน Piktochart สามารถทำได้ง่าย เพียงเข้าเว็บไซต์ Piktochart ผ่าน Web Browser โดยเข้าไปที่ http://www.piktochart.com

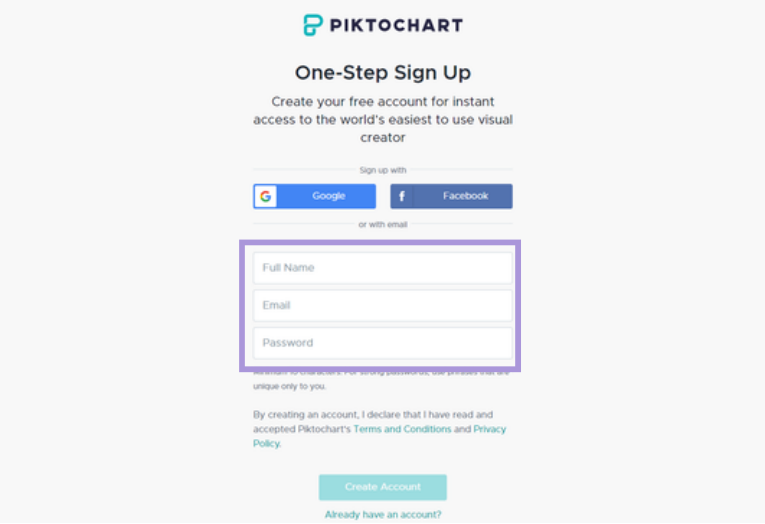




2. การสมัครใช้งาน ผู้ใช้ต้องมีบัญชีของ Piktochart หรือ หากต้องการเปิดบัญชีผู้ใช้งานสามารถทำได้ โดยคลิกที่ปุ่ม Sign up เพื่อดำเนินการเปิดบัญชีผู้ใช้ หลังจากคลิกที่ปุ่ม Sign up ระบบจะแสดงหน้าเว็บเพจที่ให้กรอกข้อมูลการเปิดบัญชีผู้ใช้งาน โดยในการสมัครใช้งานสามารถเลือกได้ว่าต้องการเปิดบัญชี โดยผ่านบัญชี Google , บัญชี Facebook หรือจะสร้างบัญชีผู้ใช้ใหม่ (Create Account) ซึ่งในที่นี้จะเปิดบัญชีผู้ใช้งานโดยการสร้างบัญชีผู้ใช้ใหม่

3. หลังจากคลิก Create Account ระบบจะมายังหน้าเว็บเพจที่ให้กรอกข้อมูล User name , E-mail Address และ Password ที่ต้องการใช้ในการเข้าระบบ





เมื่อทำการกรอกข้อมูลเรียบร้อยแล้ว ระบบจะแจ้งให้ทราบว่าได้ทำการเปิดบัญชีผู้ใช้งานแล้ว และ จะส่งข้อความยืนยันไปยัง E-mail ที่ได้แจ้งไว้กับทางระบบเพื่อเป็นการยืนยันว่า E-mail ที่ให้ไว้เป็นของผู้ใช้จริง และ ต้องยืนยันตัวตนโดยคลิกปุ่ม หรือ link ยืนยันผ่าน E-mail ที่ส่งมาโดย Piktochart

การเข้าถึงบัญชีผู้ใช้งาน Piktochart

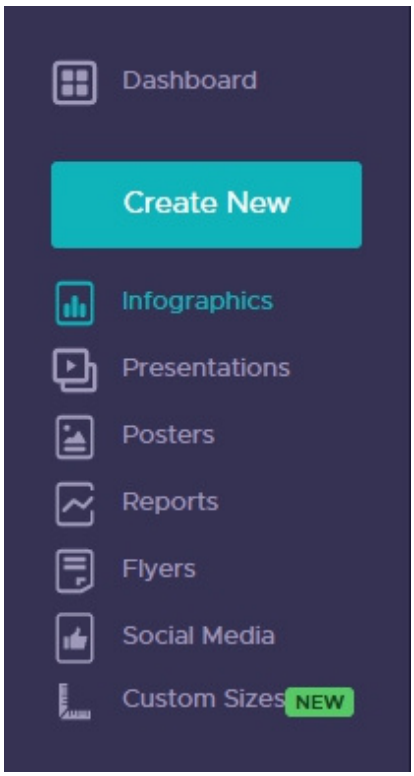
ซึ่งบัญชี Piktochart จะมีบัญชีผู้ใช้งาน 2 รูปแบบ

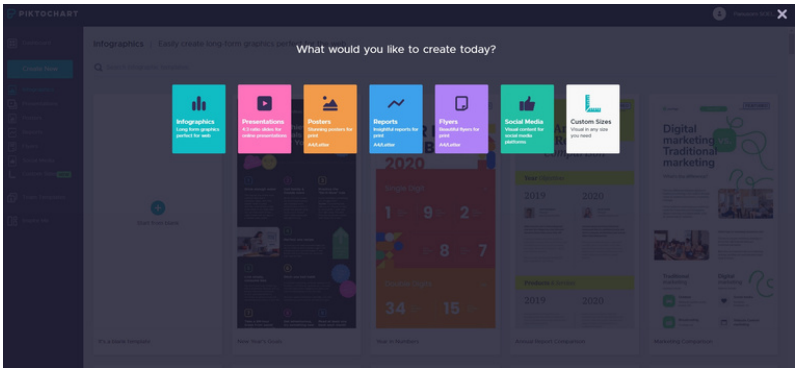
1. บัญชีแบบไม่เสียค่าใช้จ่าย (Free) สามารถใช้บริการการออกแบบชิ้นงานได้ฟรี แต่มีข้อจำกัด
2. บัญชีผู้ใช้ Piktochart แบบเสียค่าใช้จ่าย (แบบ Pro) ซึ่งมีความสามารถมากกว่าบัญชีผู้ใช้แบบไม่เสียค่าใช้จ่าย คือ
   1) มี Theme และ Icon ต่าง ๆ ให้เลือกมากกว่า
   2) ไม่มี Logo ของ Piktochart แทรกในแผ่นงาน
   3) สามารถ Export เป็นแผนภาพที่มีความละเอียดสูงได้
   4) สามารถ Upload ไฟล์แผนภาพเพื่อนำมาใช้ได้มากกว่า

สร้างสรรค์ผลงานได้ดั่งใจ ♥ ด้วยมือเรา

1. เลือกรูปแบบชิ้นงานที่ต้องการสร้างสรรค์ได้ 7 รูปแบบ

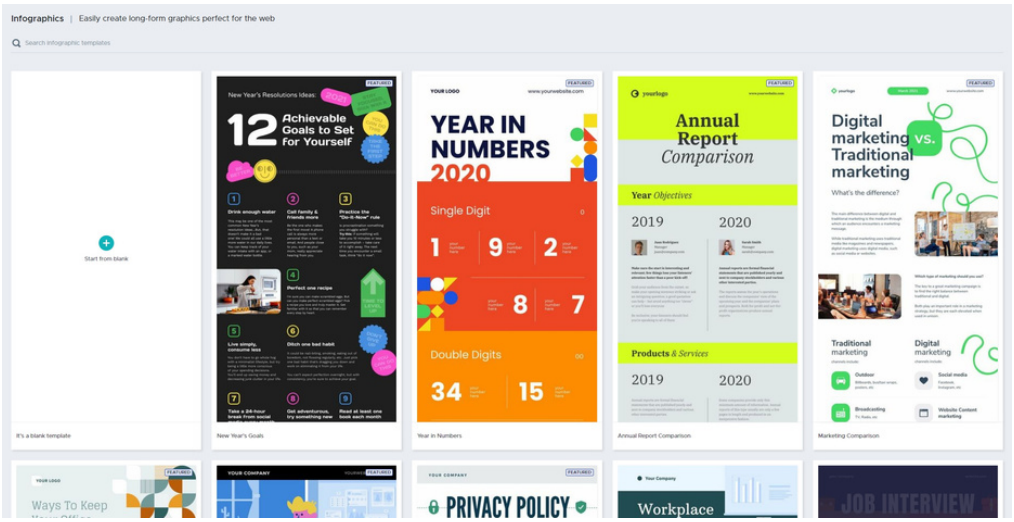
ในส่วนนี้เป็นอีกหนึ่งส่วนที่สำคัญมากในการเลือกประเภทของงานออกแบบงานที่ต้องการ เพราะ Piktochart นั้นมีให้เลือกสร้างสรรค์งานออกแบบได้หลากหลาย โดยมีให้เลือกถึง 7 รูปแบบ ซึ่งในแต่ละรูปแบบนั้น มีจุดประสงค์การนำเสนอที่แตกต่างกันขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้ใช้งาน ดังนั้นจึงต้องตัดสินใจว่าจะเลือกรูปแบบใดมาสร้างงานนำเสนอให้มีความน่าสนใจ และ เป็นการสร้างสรรค์ชิ้นงานในรูปแบบของตนเอง





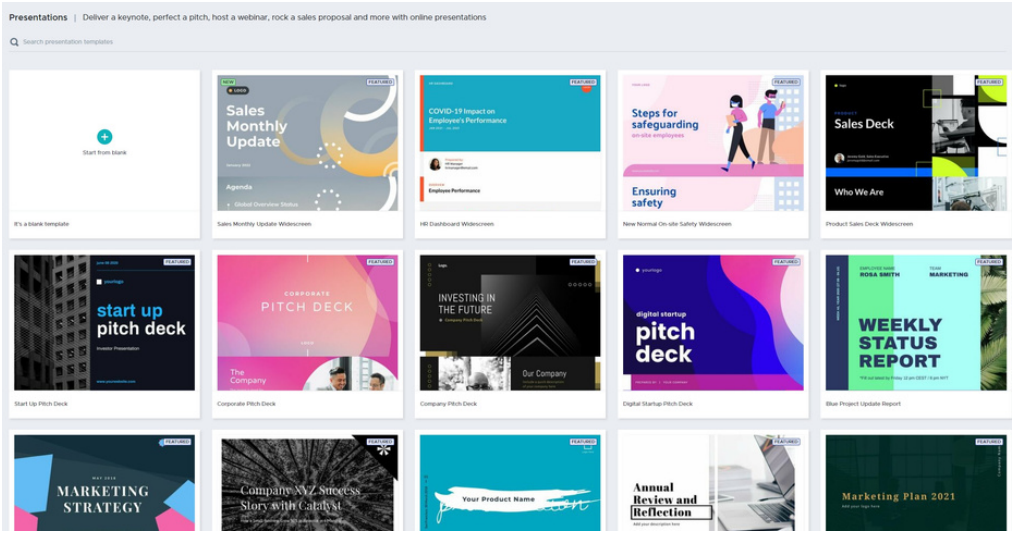
1.อินโฟกราฟิก (Infographic)

การสร้างอินโฟกราฟิก (Infographic) ถือเป็นส่วนสำคัญหลัก ๆ ของ Piktochart ซึ่งจะมี Template ให้เลือกหลากหลายในการสร้างชิ้นงาน และ สามารถนำไปเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างชิ้นงานต่าง ๆ นอกจากนี้ยังสามารถทำการออกแบบได้ตามใจต้องการ อีกทั้งมีรูปแบบสำเร็จรูปที่สามารถนำมาแก้ไขหรือดัดแปลง ทำให้การสร้างชิ้นงานนั้นมีความง่าย สวยงาม และ น่าสนใจ



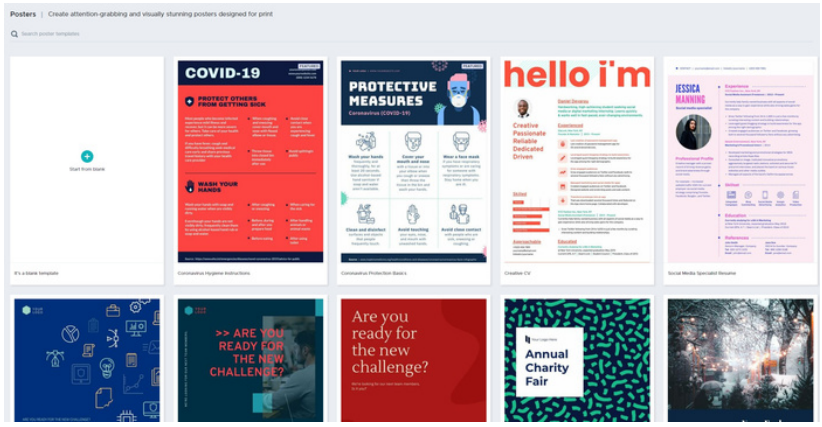
2.งานนำเสนอ (Presentation)

การนำเสนองานจะไม่น่าเบื่ออีกต่อไป ถ้าเราสามารถสร้างสรรค์งานนำเสนอของตนเองให้มีความสวยงามและ น่าสนใจ ด้วยการออกแบบที่มาจากการจินตนาการของตัวเอง สามารถแสดงความเป็นตัวตนของตัวเองได้ผ่านชิ้นงาน และ ทำให้ชิ้นงานมีรูปแบบที่น่าสนใจมากยิ่งขึ้น



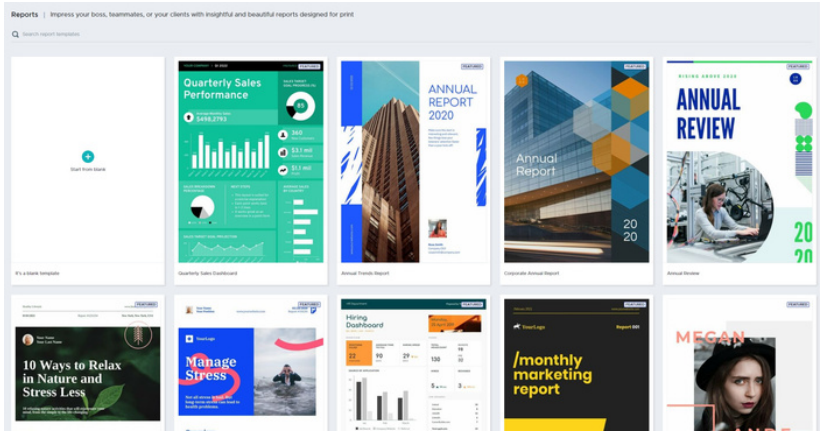
3.โปสเตอร์ (Posters)

การสร้างสรรค์ชิ้นงานให้มีความสวยงาม และ สะดุดตาผู้ที่ได้พบเห็น ทำให้งานโปสเตอร์นั้น มีความน่าสนใจในการนำมาใช้ประโยชน์ มีจุดประสงค์ เพื่อทำให้สะดุดตาผู้รับสาร และ สามารถสื่อสารข้อมูลออกไปได้ ข้อบ่งใช้ของโปสเตอร์นั้นมีหลายประการด้วยกัน แต่ส่วนใหญ่ที่พบเห็น คือ มักจะใช้ในการเผยแพร่เพื่อการประชาสัมพันธ์ โดยเฉพาะการโฆษณางานแสดงศิลปะ งานดนตรี ภาพยนตร์ การโฆษณาชวนเชื่อ หรือการสื่อสารต่อความเชื่อของคนส่วนใหญ่



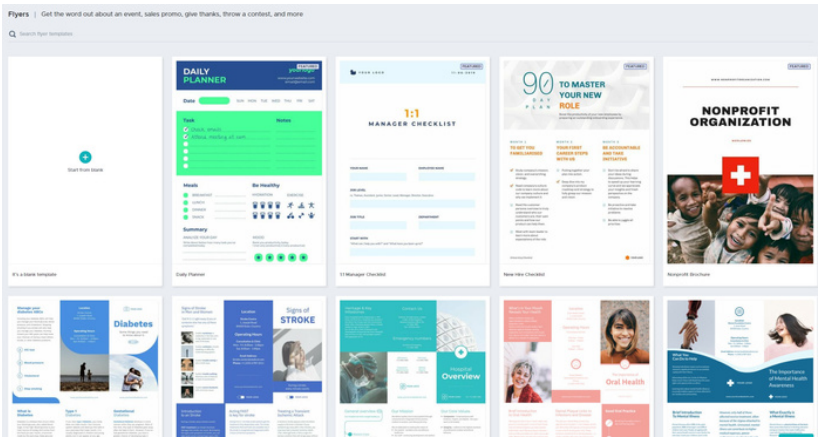
4.รายงานผล (report)

การสร้างสรรค์ชิ้นงานที่เป็นการรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ ตามต้องการ มาสรุปในรูปแบบของการรายงานผล ทำให้ชิ้นงานนี้มีความสวยงาม และ สามารถเข้าใจได้ง่ายในการดูข้อมูลต่าง ๆ เช่น สถิติการใช้ไฟฟ้า สถิติการส่งออก หรือ การนำข้อมูลใดก็ได้มาสรุปเป็นรูปแบบกราฟ แผนภูมิ หรือ diagram ทำให้ชิ้นงานมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น



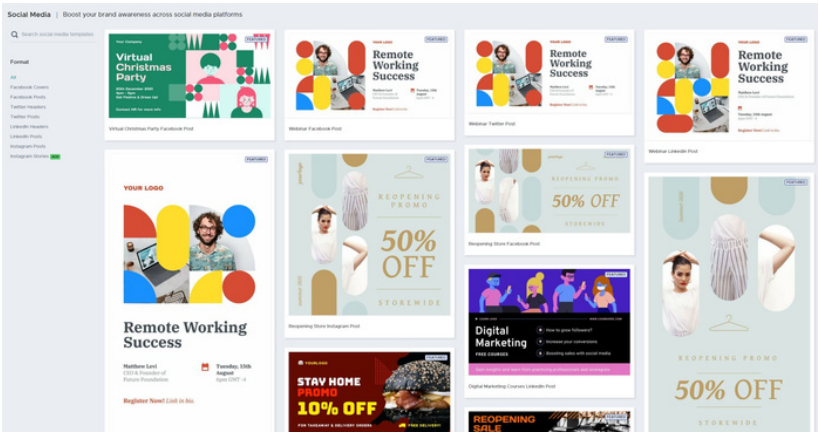
5.แผ่นพับหรือใบปลิว (Flyers)

การออกแบบแผ่นพับ หรือ ใบปลิว ให้มีความน่าสนใจในการอ่านมากยิ่งขึ้น มีสร้างรูปแบบได้หลากหลาย ถือเป็นรูปแบบหนึ่งของสื่อโฆษณาที่ราคาถูก และ มีความต้องการที่จะเผยแพร่ข่าวสารออกไปได้กว้างไกลมากที่สุด หรือ อาจเป็นชนิดที่ติดเป็นแผ่นป้ายในที่สาธารณะก็ได้



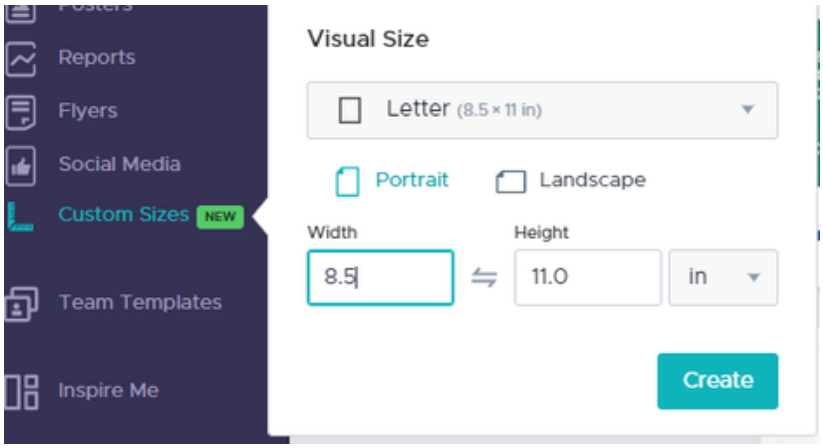
6.โซเชียลมีเดีย (Social Media)

เป็นการออกแบบที่อิงขนาด หรือ ลักษณะการออกแบบที่ส่วนใหญ่สื่อโซเชียลมีเดียใช้ในการประชาสัมพันธ์งานต่าง ๆ มีหลากหลายแพลตฟอร์ม เช่น Instagram , Facebook ,Twitter เป็นต้น ทำให้เมื่อสร้างสรรค์ชิ้นงานเสร็จแล้วสามารถนำไปเผยแพร่ต่อได้ทันที โดยที่ขนาดมีความเหมาะสมกับสื่อโซเชียลที่เลือกมา

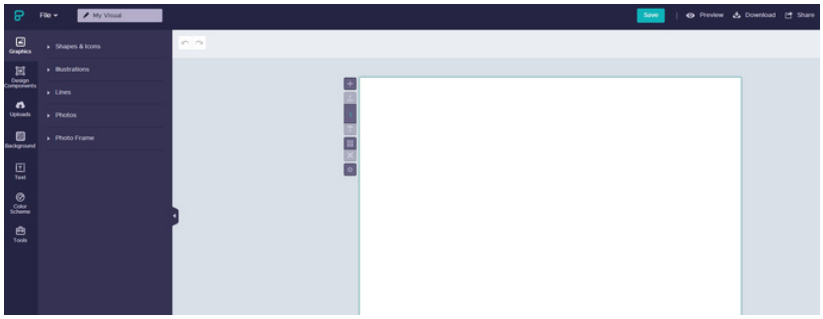


7.กำหนดขนาดชิ้นงานได้ด้วยตนเอง

เป็นการออกแบบขนาดรูปแบบงานของตนเอง โดยการกำหนดขนาดต่าง ๆ ได้ตามใจชอบ ผู้ใช้จะต้องการความกว้าง หรือ สูงเท่าไหร่ก็ได้ โดยมีหน่วยของขนาดให้เลือกหลากหลาย เช่น นิ้ว , เซนติเมตร ผู้ใช้สามารถกำหนดขนาดชิ้นงานของตนเองตามความต้องการในการสร้างสรรค์ชิ้นงานได้



2.สร้างสรรค์ชิ้นงานตามจินตนาการ ด้วยเมนูที่หลากหลาย



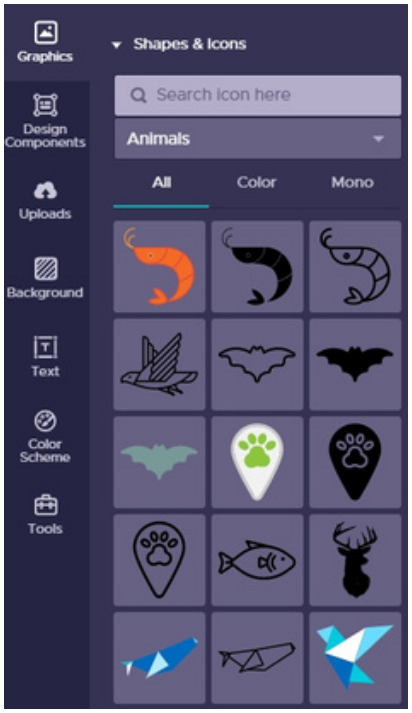
เมื่อเลือกรูปแบบที่ต้องการสร้างสรรค์เรียบร้อยแล้ว ระบบจะนำเข้าสู่เมนูหน้าต่างนี้เพื่อดำเนินการสร้าง โดยจะมีทั้งหมด 6 เมนูให้เลือกใช้ในการสร้างชิ้นงาน

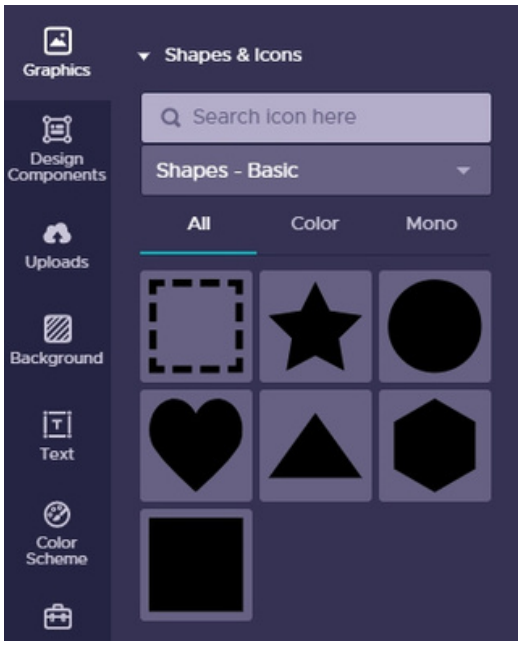
2.1 Graphics รูปแบบการสร้างชิ้นงาน

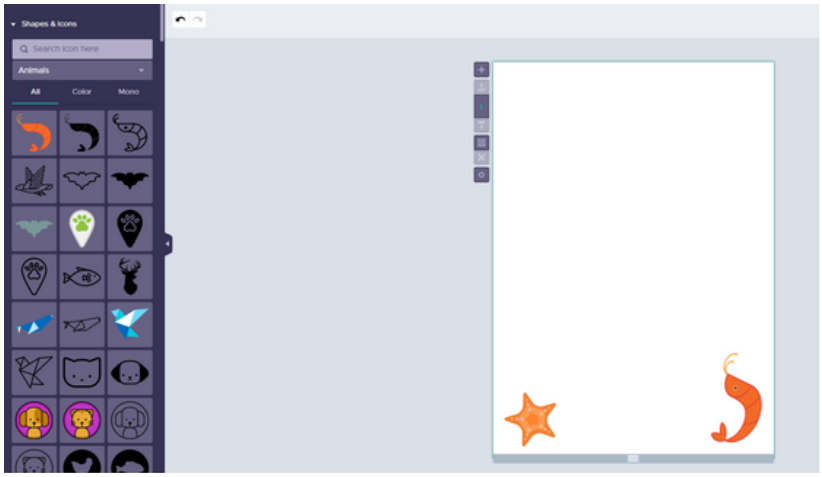
การเลือกรูปแบบการสร้างชิ้นงานจะมีทั้งหมด 5 รูปแบบ โดยข้างในเมนูนี้จะมีคำสั่งย่อยลงมา ได้แก่

Shapes & Icons

เป็นการเลือกรูปแบบของรูปทรงเรขาคณิต หรือ เลือกรูปภาพไอคอนที่มีหมวดต่าง ๆ มากมายให้ผู้ใช้ได้เลือกสรรมาใช้ในชิ้นงาน ทำให้ชิ้นงานเหล่านั้นมีความสวยงาม และ น่าสนใจมากยิ่งขึ้น

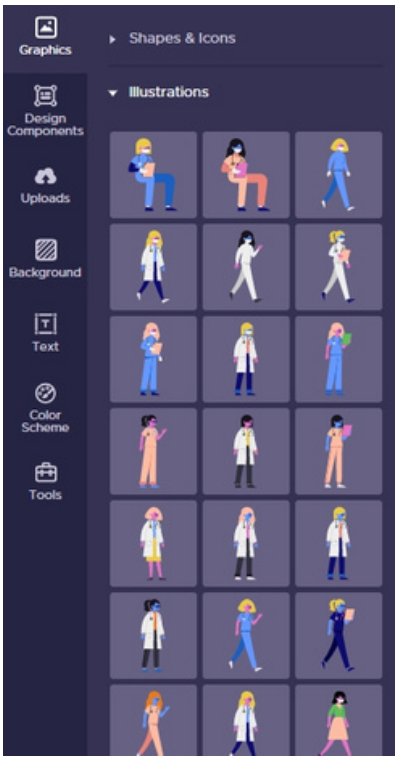


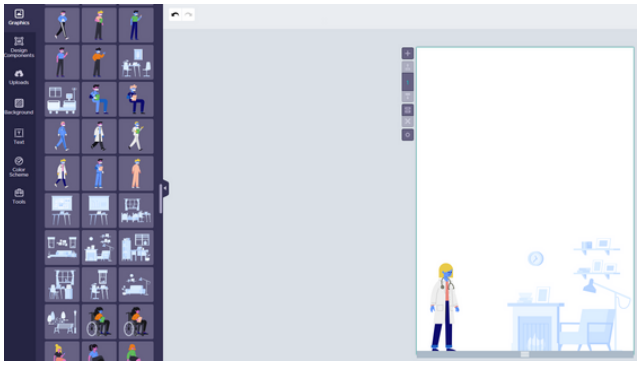




Illustrations

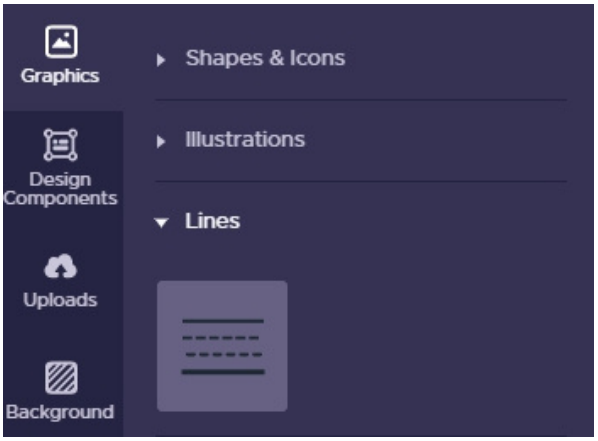
เป็นการเลือกรูปภาพประกอบที่เป็นรูปแบบภาพกราฟิกต่าง ๆ เพื่อนำมาใช้ในชิ้นงานได้ ซึ่งมีให้เลือกใช้งานหลากหลายโดยส่วนใหญ่จะเป็นรูปคนหรือสิ่งของต่าง ๆ

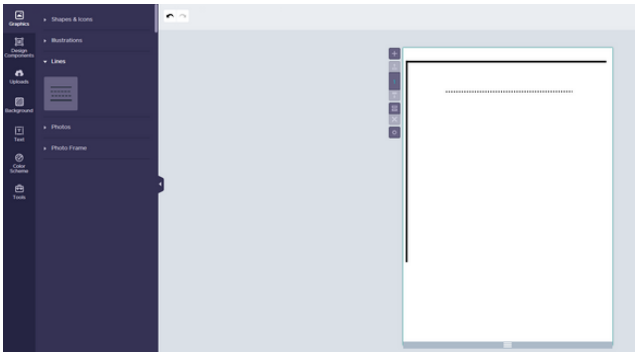




Lines

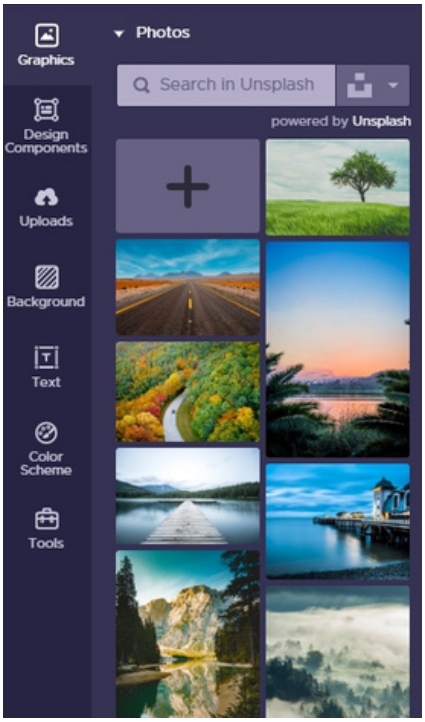
เป็นการเลือกรูปแบบเส้น ผู้ใช้สามารถใช้งานได้หลายรูปแบบตามความต้องการ เช่น เส้นระหว่างหัวข้อ หรือ เส้นเน้นข้อความให้มีความสำคัญมากขึ้น และ ยังสามารถปรับแต่งได้ตามที่ต้องการ





Photos

เป็นการแทรกรูปภาพที่มีอยู่ในเว็บไซต์ Piktochart ซึ่งมีหลากหลายประเภทให้เลือกใช้งาน ไม่ว่าจะเป็นภาพบรรยากาศ , วิว , หรือสถานที่ต่าง ๆ อีกทั้งยังสามารถอัปโหลดรูปของตนเองภายในเครื่อง เพื่อนำมาใช้ได้



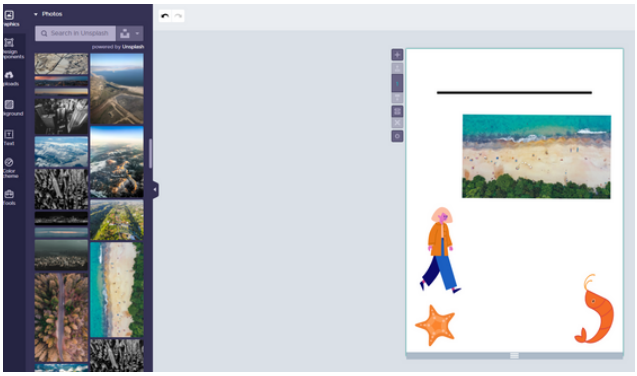
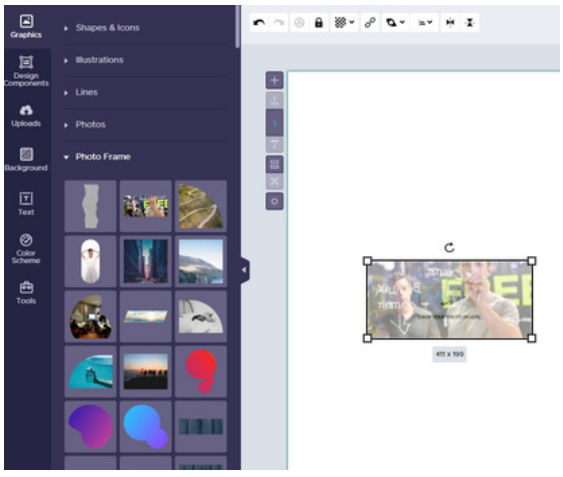
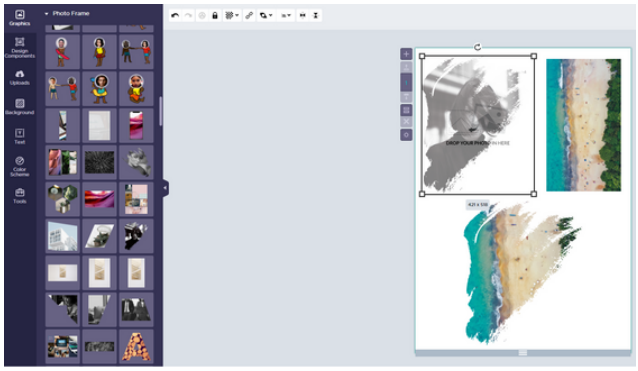


Photo Frame

เป็นการเลือกรูปแบบของกรอบ กล่อง รูปภาพ โดยสามารถนำรูปภาพที่เราต้องการมาแทรกลงในช่องว่าง เพื่อให้ได้รูปร่าง หรือ รูปทรงที่ต้องการ ทำให้ชิ้นงานมีความสวยงาม และ น่าสนใจมากขึ้น



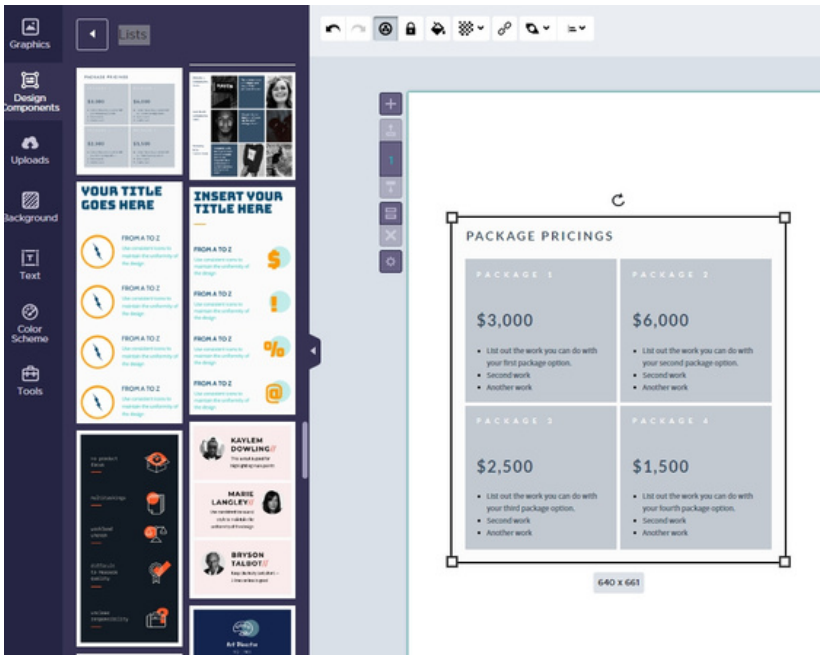


2.2 Design Components เลือกสร้างรูปแบบ การนำเสนอชิ้นงานของตนเอง

การเลือกรูปแบบการนำเสนอของชิ้นงานซึ่งมีทั้งหมด 3 รูปแบบ โดยข้างในเมนูนี้จะมีคำสั่งย่อยลงมา ได้แก่

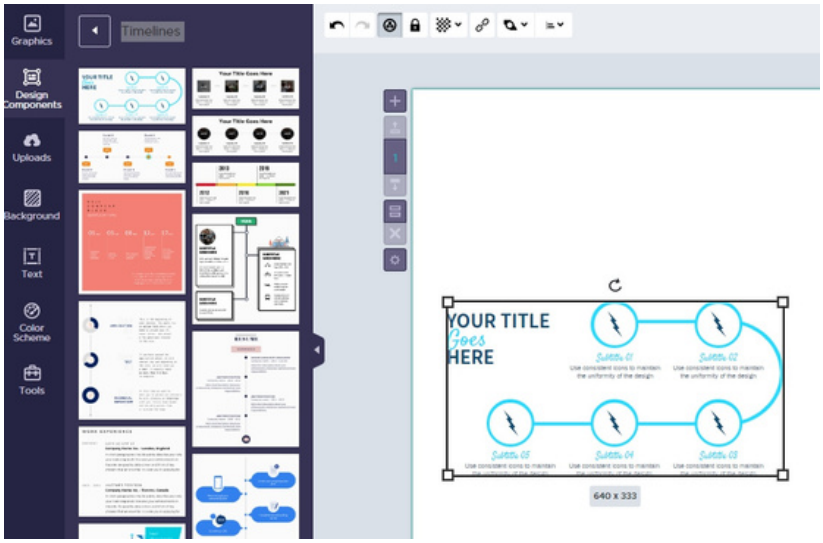
Lists

เป็นเลือกการออกแบบในรูปแบบของลิสต์ เหมาะสำหรับใช้ในการออกแบบชิ้นงานที่แบ่งเป็นหัวข้อต่าง ๆ



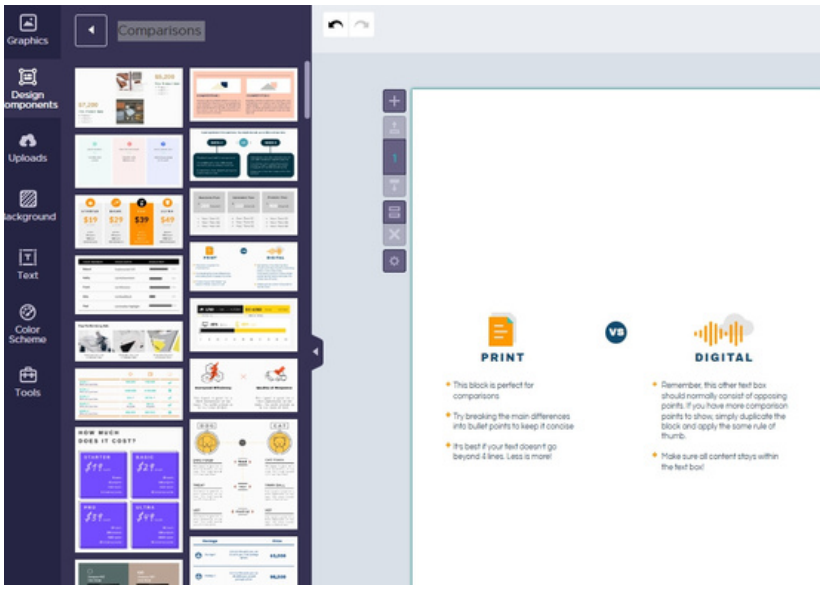
Timelines

เป็นการเลือกออกแบบในรูปแบบของ timeline เหมาะสำหรับในการใช้แสดงเส้นทางหรือไทม์ไลน์ของวันและ เวลา รวมถึงขั้นตอนต่าง ๆ ของสิ่งที่อยากนำเสนอ



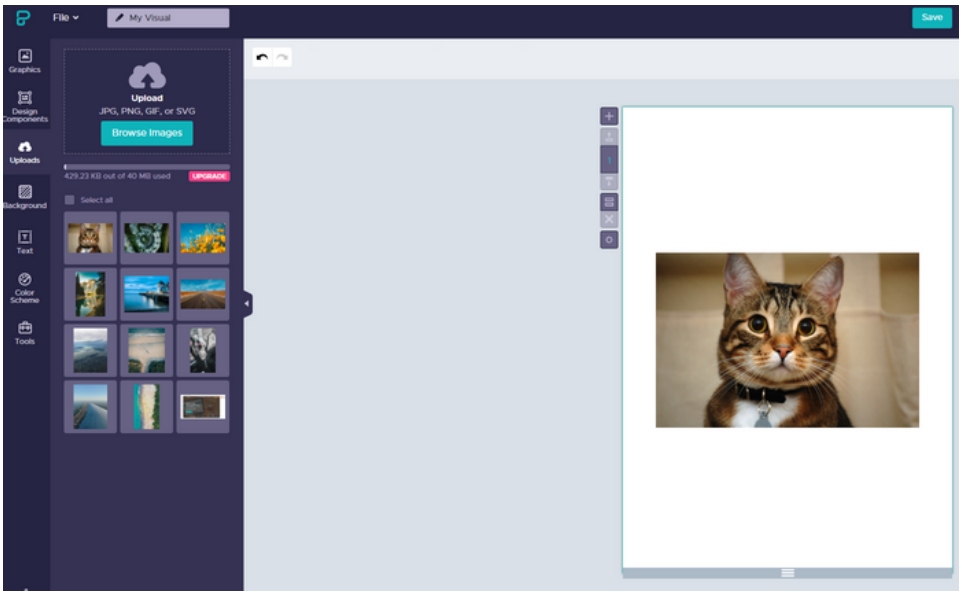
Comparisons

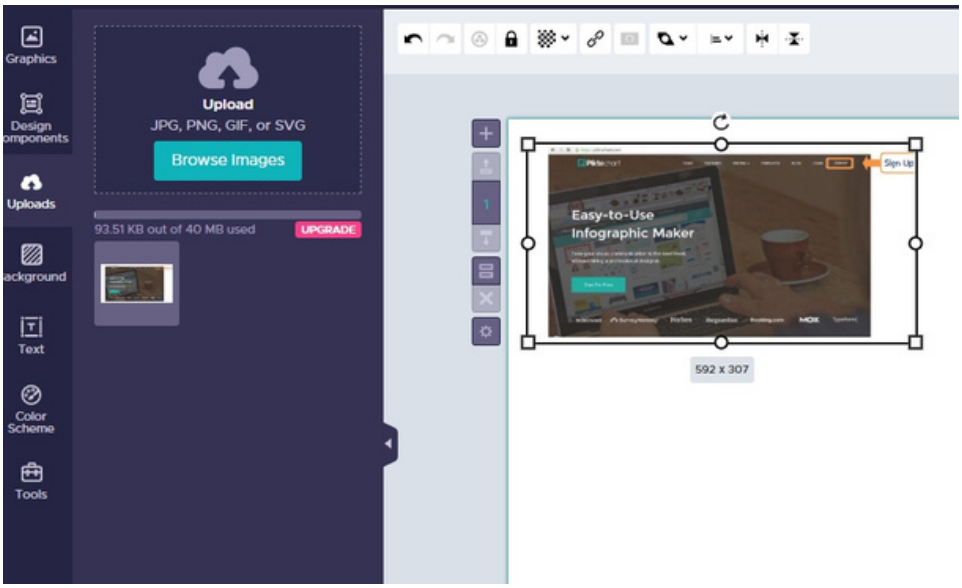
เป็นการเลือกออกแบบชิ้นงานในรูปแบบของการเปรียบเทียบ เหมาะสำหรับใช้ในการเลือกเปรียบเทียบสิ่งหนึ่งกับอีกสิ่งหนึ่ง



3. การ Uploads รูปภาพ เพื่อสร้างสรรค์ชิ้นงาน

เมนู Uploads ในการสร้างชิ้นงาน Infographics เราสามารถเพิ่มรูปภาพจากภายนอกเข้าไปในชิ้นงาน Infogrphics ได้ โดยใช้เมนู Uploads เมื่อเลือกเมนูนี้ จะแสดงภาพที่เคย Upload ไว้แล้ว และหากต้องการเพิ่มรูปภาพใหม่ สามารถคลิกเลือกที่ Browse Images นอกจากนี้ยังสามารถกดลบรูปภาพที่ไม่ต้องการแล้ว ที่รูปถังขยะอยู่มุมบนขวาของรูปภาพ



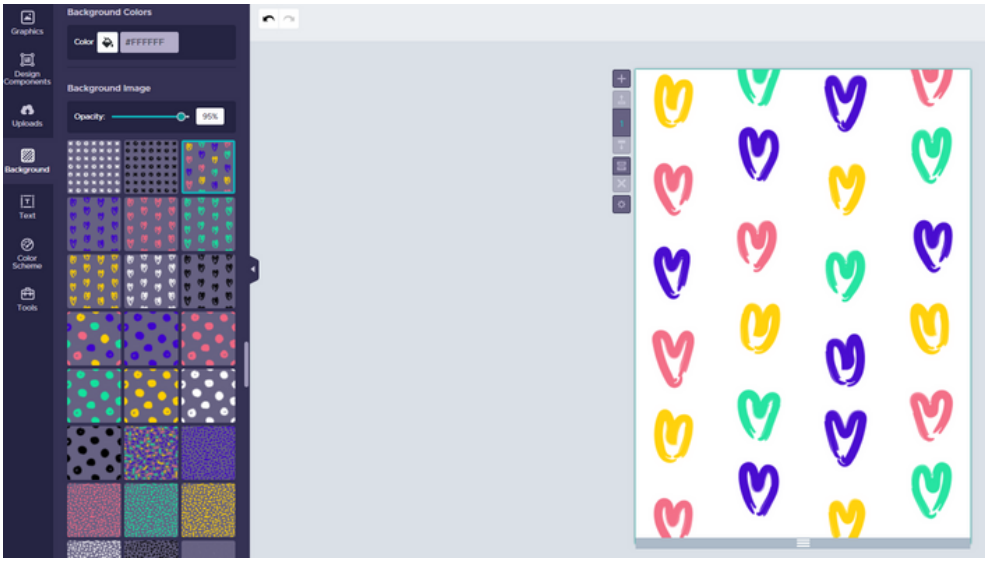


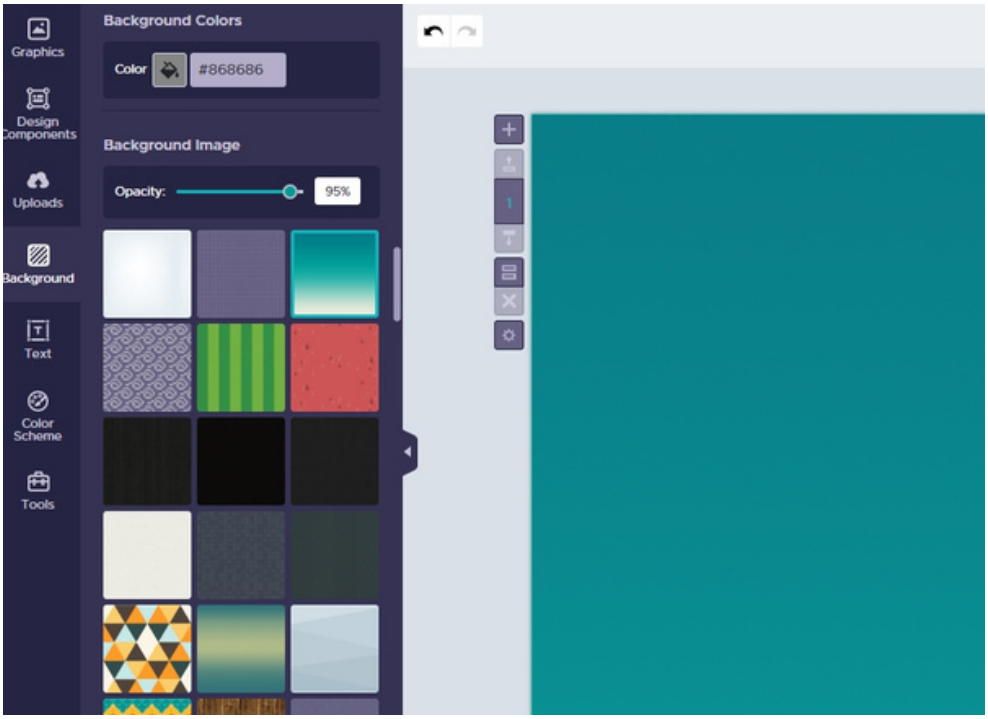
4. Background เลือกใช้สีหรือภาพพื้นหลังตามจินตนาการ

เมนู Background เป็นการเลือกพื้นหลังของ Block / Canvas ซึ่งแบ่งเป็น 2 ส่วน ได้แก่

1) เลือกพื้นหลังในรูปแบบสี

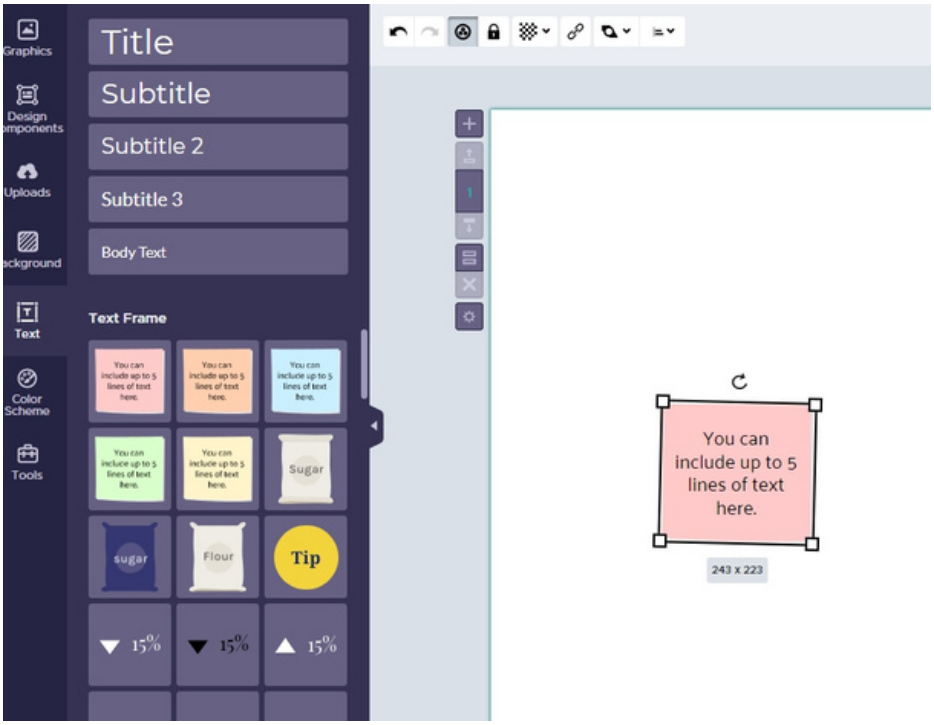
2) เลือกพื้นหลังในรูปแบบของภาพพื้นหลัง





5. Text เลือกใช้อักษร เพื่อสื่อความหมายที่ต้องการ

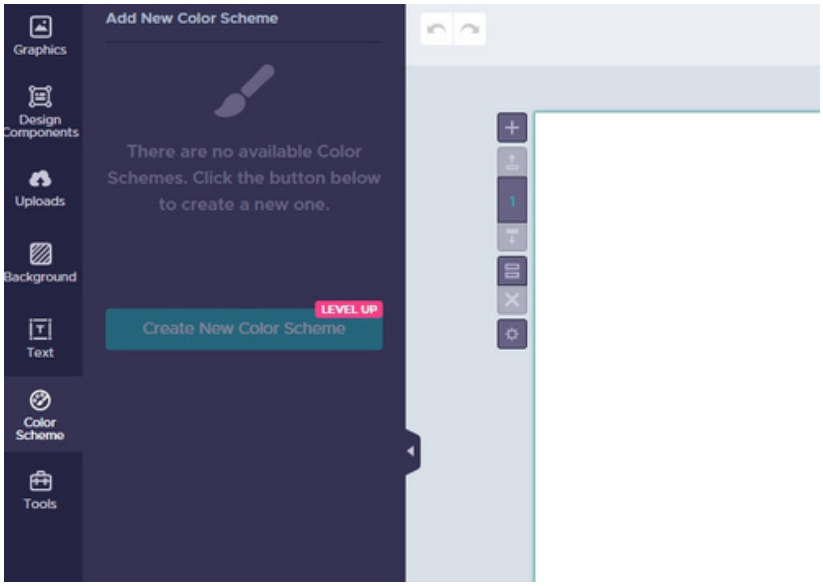
Text เป็นการใส่ตัวอักษรใน Infographics โดยจะมีขนาดตัวอักษรต่าง ๆ ให้สามารถเลือกใช้ได้ตามต้องการ โดยสามารถแก้ไขข้อความ และ แบบอักษรได้ภายหลัง ในการแก้ไขข้อความสามารถทำได้โดย Double Click ไปที่ข้อความที่ต้องการแก้ไข จากนั้นจะสามารถแก้ไขข้อความ และ แบบอักษรได้ตามที่ผู้ใช้ต้องการ





6. Color Scheme การเลือกโครงสร้างสี

รูปแบบของโครงสร้างสี แต่ต้องสมัครเป็น Piktochart Pro จึงจะสามารถใช้ได้

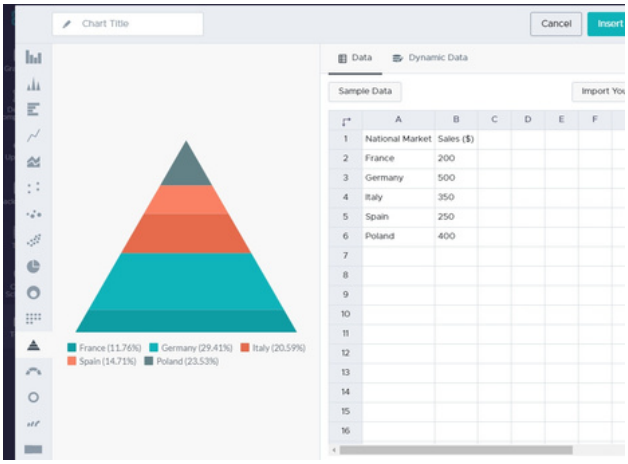


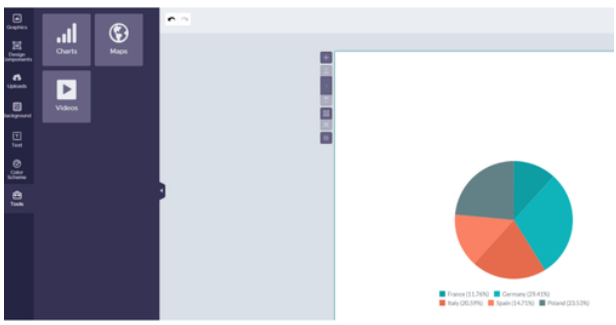
7. Tools แถบเครื่องมือสุดวิเศษ ~

เป็นคำสั่งเครื่องมือ โดยภายในจะมีคำสั่งให้ใช้งานในการสร้างชิ้นงาน 3 เมนูด้วยกัน ได้แก่

เครื่องมือ Charts

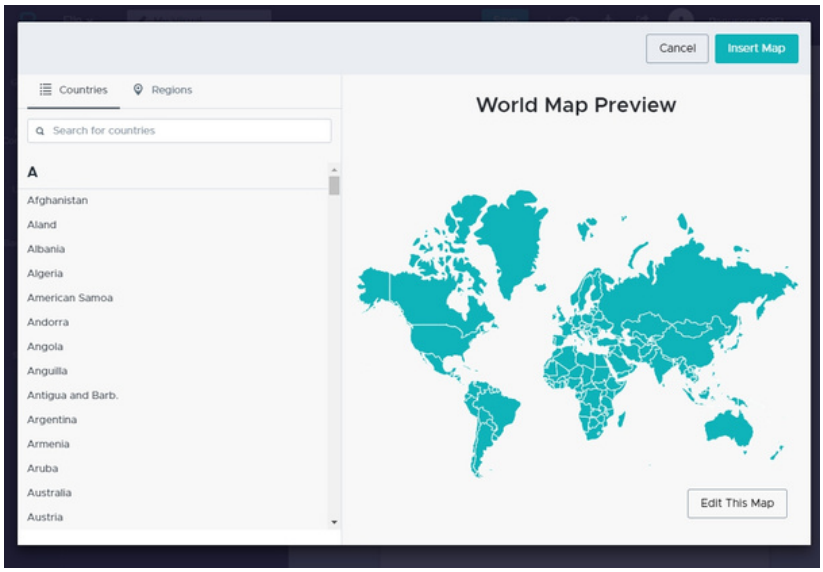
เป็นการสร้าง Chart ข้อมูลต่าง ๆ ที่สามารถสรุปข้อมูลได้หลายรูปแบบไม่ว่าจะเป็น แผนภูมิวงกลม , แผนภูมิแท่ง และอีกมากมาย





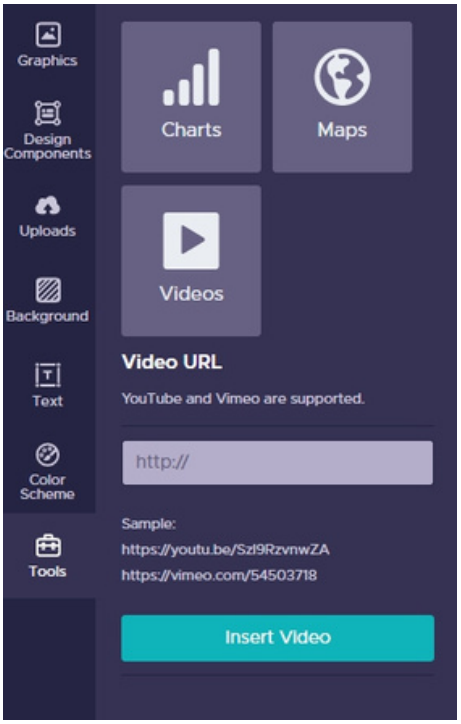
เครื่องมือ Maps

เป็นการสร้างรูปภาพแผนที่โดยอิงจากภาพจริง สามารถเลือกทวีปหรือภูมิประเทศได้



เครื่องมือ Videos

เป็นเครื่องมือแทรกวิดีโอไฟล์ เมื่อเลือกที่แถบเครื่องมือนี้จะมีช่องให้กรอก URL (Universal Resource Locator) จาก YouTube หรือ Video เพื่อนำวิดีโอที่ทำการเลือกมาแสดงผลในชิ้นงาน



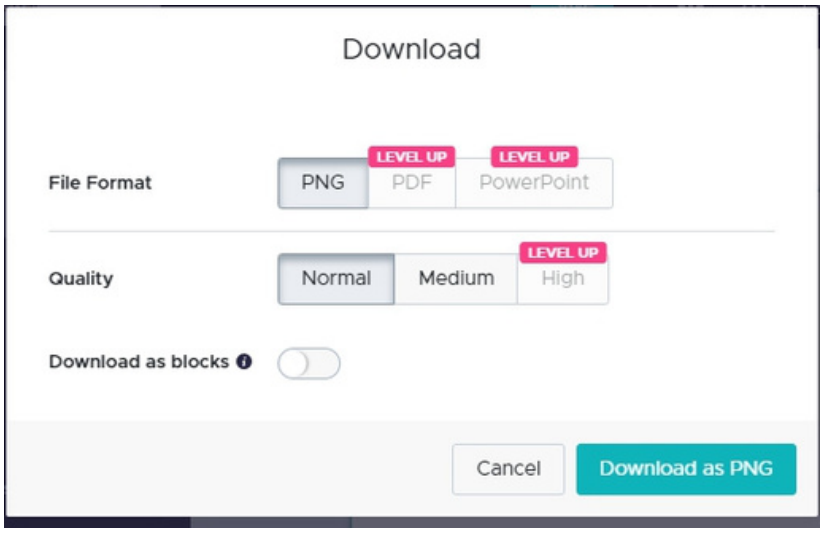
การเผยแพร่และนำเสนอผลงานที่สร้างสรรค์

การดาวน์โหลดเพื่อนำชิ้นงานมาใช้งาน

1. สำหรับผู้ใช้บัญชีแบบไม่เสียค่าใช้จ่าย (Free) จะสามารถดาวน์โหลดได้ในรูปแบบ PNG เพียงอย่างเดียว และ คุณภาพสูงสุดได้แค่ Medium

2. บัญชีผู้ใช้ Piktochart แบบเสียค่าใช้จ่าย (แบบ Pro) จะสามารถดาวน์โหลดได้ทุกรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็น PNG , PDF , Powerpoint และ คุณภาพได้สูงสุด High

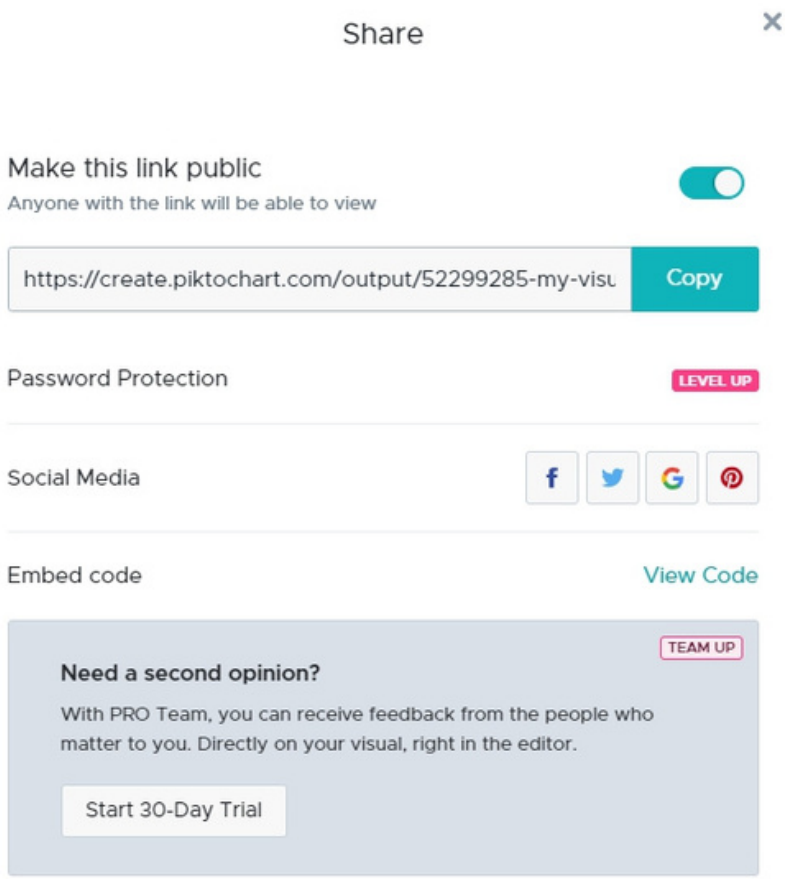




แชร์ให้ผู้อื่นสามารถรับชมผลงานที่เราสร้างสรรค์ได้

เราสามารถกดแชร์แบบเฉพาะผู้ที่มีลิงค์ดูได้ หรือ เปิดเป็นสาธารณะที่ใครก็สามารถดูได้ โดยเลือกที่เมนู Make this link public

1. สำหรับผู้ใช้บัญชีแบบไม่เสียค่าใช้จ่าย (Free) จะไม่สามารถตั้งรหัสผ่านที่ใช้ในการรับชมหรือป้องกันได้
2. บัญชีผู้ใช้ Piktochart แบบเสียค่าใช้จ่าย (แบบ Pro) สามารถกำหนดรหัสผ่านเพื่อใช้ในการเข้ารับชมหรือ ป้องกันได้ สำหรับการแชร์ไปยัง Social Media สามารถแชร์ได้หลายช่องทาง Facebook , Google , Twitter , Pinterest สามารถแชร์ได้ทั้งบัญชีแบบไม่เสียค่าใช้จ่าย หรือ เสียค่าใช้จ่าย



ส่วนเสริมพิเศษ

จุดเด่นของโปรแกรม Piktochart

1. เป็นแอปพลิเคชันออนไลน์ - ไม่เสียค่าใช้จ่าย : ไม่ต้องติดตั้งแอปพลิเคชันลงบนเครื่องคอมพิวเตอร์ และ ไม่เสียค่าใช้จ่าย (นอกจากผู้ใช้ต้องการซื้อ Template จากแอปพลิเคชันเพิ่มเติม)
2. สามารถใช้งานได้ทุกที่ ทุกเวลา : เนื่องจาก Piktochart เป็นแอปพลิเคชันออนไลน์ที่ผู้ใช้สามารถสร้างสรรค์หรือ แก้ไขผลงานได้ทุกที่ทุกเวลา
3. ใช้งานง่าย
    3.1 สามารถ Login ผ่าน Facebook , Google หรือ สมัครสมาชิกสำหรับใช้งานโดยเฉพาะ
    3.2 ผู้ใช้งานไม่จำเป็นต้องมีพื้นฐานการใช้งานแอปพลิเคชัน เนื่องจาก Piktochart มี Template สำเร็จรูป กราฟิก กราฟ - แผนภูมิ ให้เลือกใช้งานหลากหลายรูปแบบ
4. รองรับภาษาไทย : Piktochart รองรับการพิมพ์ข้อความภาษาไทย
5. Download Publish Share
    5.1 Download ไฟล์ลงเครื่องคอมพิวเตอร์เป็นไฟล์รูปภาพ .PNG ได้
    5.2 Publish ไฟล์ที่ได้เป็น HTML embed code สำหรับนำไปใช้งานกับเว็บไซต์ได้
    5.3 Share ไฟล์ที่ได้ผ่าน Social media (Facebook , Twitter , Google plus , Pinterest)

ข้อดี – ข้อเสียของ Piktochart

ข้อดี

1. ไม่เสียค่าใช้จ่ายในการใช้เว็บไซต์
2. ไม่จำเป็นต้องติดตั้งแอปพลิเคชัน
3. มีลูกเล่นหลากหลาย ยืดหยุ่น และ ใช้งานได้อย่างสะดวก
4. สามารถเผยแพร่ชิ้นงานผ่าน Social Network ได้ทันที

ข้อเสีย

1. มีปัญหาในการใส่ Font ภาษาไทย
2. มี template ให้เลือกพอสมควร แต่ template ส่วนใหญ่จะเสียค่าใช้จ่ายเพิ่มเติม
3. สามารถ Download ชิ้นงานไปใช้ได้เพียงนามสกุล .PNG และ .JPEG เท่านั้น

แหล่งอ้างอิง

Gonzalo Sanchez. (2564). ประวัติ Piktochart . สืบค้น 3 กุมภาพันธ์ 2564, จาก shorturl.at/ablHV

สำนักวิจัยเศรษฐกิจอุตสาหกรรม. (2559). วิธีใช้งาน (How-To) . สืบค้น 3 กุมภาพันธ์ 2564, จาก http://nbs.nanglae.go.th/upload/km/doc/20190724145111.pdf

นายกิตติพงศ์ แก้วสุรินทร์. (2560). ข้อดี-ข้อเสีย Piktochart . สืบค้น 3 กุมภาพันธ์ 2564, จาก https://sites.google.com/site/nokkclass/home

นางสาววิรตี วงษ์อนุสาสน. (2560). จุดเด่นของโปรแกรม PIKTOCHART . สืบค้น 3 กุมภาพันธ์ 2564, จาก https://muit.mahidol.ac.th/muit_training/Piktochart2018/Infographic-ok.pdf

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