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

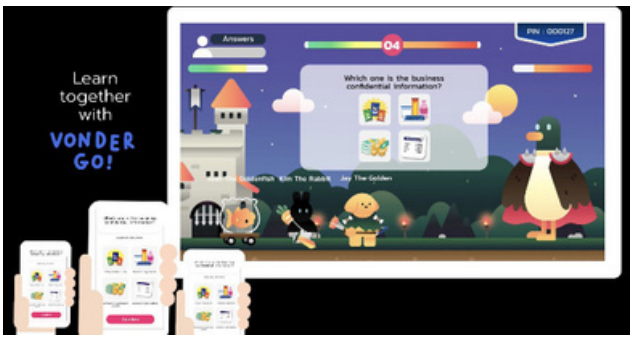
VONDER GO

เว็บไซต์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

บทที่ 1 มารู้จักกับ VONDER GO กันเถอะ

ทำไมถึงควรรู้จัก VONDER GO

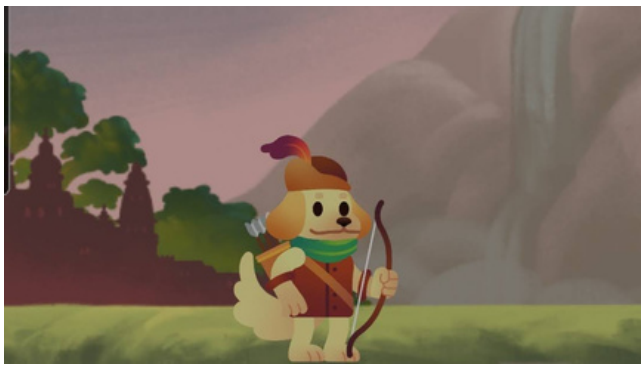
เมื่อพูดถึงเว็บไซต์ หรือ แอปพลิเคชันที่ใช้สำหรับการสร้างเกมตอบคำถาม เพื่อวัดความรู้ความเข้าใจของนักเรียนในห้องเรียน ถ้าไปถามใครต่อใครเรามักจะได้ยินชื่อของ KAHOOT หรือ QUIZIZZ อยู่เสมอ เนื่องจากคุณครูส่วนใหญ่นิยมใช้เว็บไซต์ หรือแอปพลิเคชันดังกล่าว ในการจัดการเรียนการสอนให้แก่ผู้เรียน ผมจึงลองค้นหาแอปพลิเคชันหรือเว็บไซต์อื่น 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 วิธีที่จะชนะเกมนี้ได้คือต้องทำให้ศัตรู HP หรือเลือดหมดถึงจะชนะเกมได้ แต่ถ้าตอบผิดเยอะเกินไปผู้เล่นจะเป็นฝ่ายแพ้ เกมนี้จึงเหมาะสำหรับการนำไปใช้ในการทำกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อวัดความรู้ความเข้าใจของนักเรียน แถมตัวการ์ตูนมีความน่ารักสามารถดึงดูดผู้เรียนได้ วิธีการเล่นก็ไม่เหมือนใคร

vonder

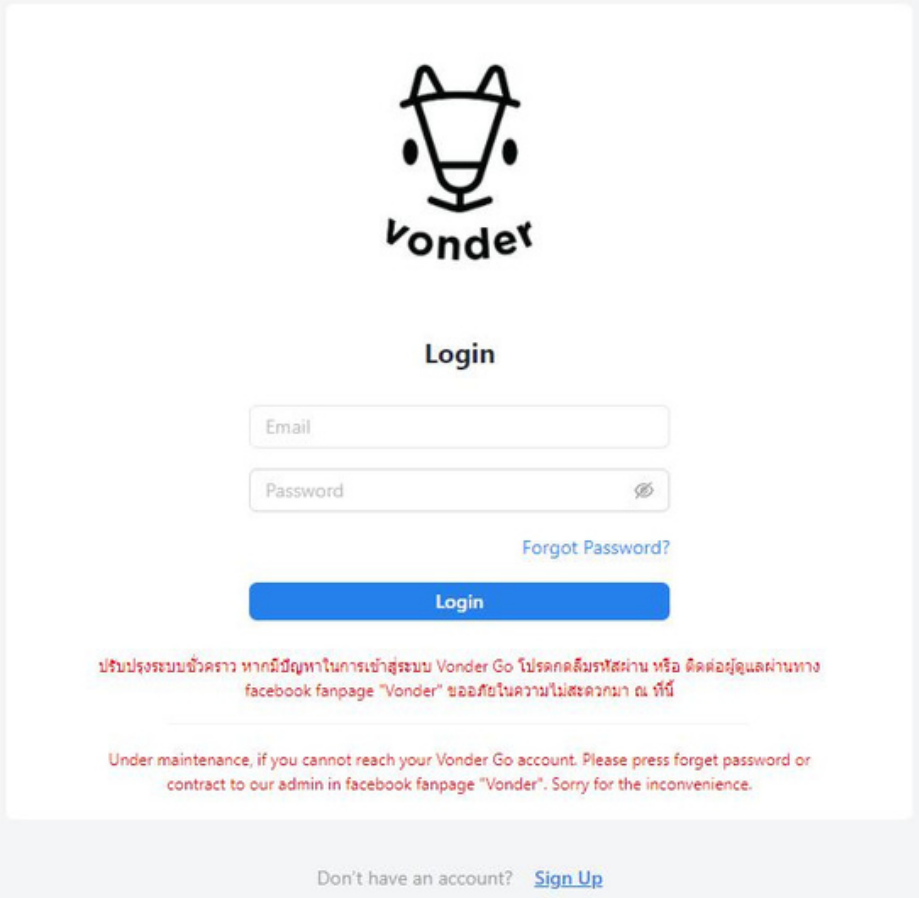
บทที่ 2 อยากใช้ VONDER GO ต้องทำยังไงนะ?

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

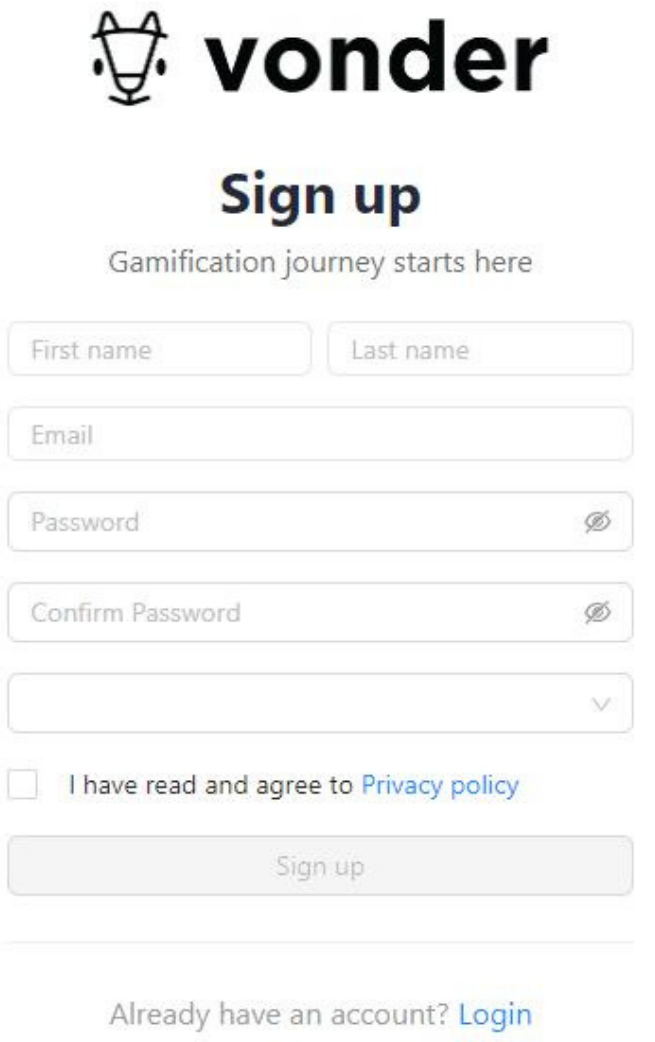
How to สมัครใช้งานง่ายนิดเดียวเพียง 3 นาที ก็จะมี ID สำหรับใช้งาน

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



เมื่อเข้าสู่เว็บไซต์สำเร็จ จะปรากฏหน้าต่างดังต่อไปนี้ขึ้น ให้กดปุ่มสมัครสมาชิก (Sign up) เพื่อเข้าสู่กระบวนการสมัครในข้อถัดไป

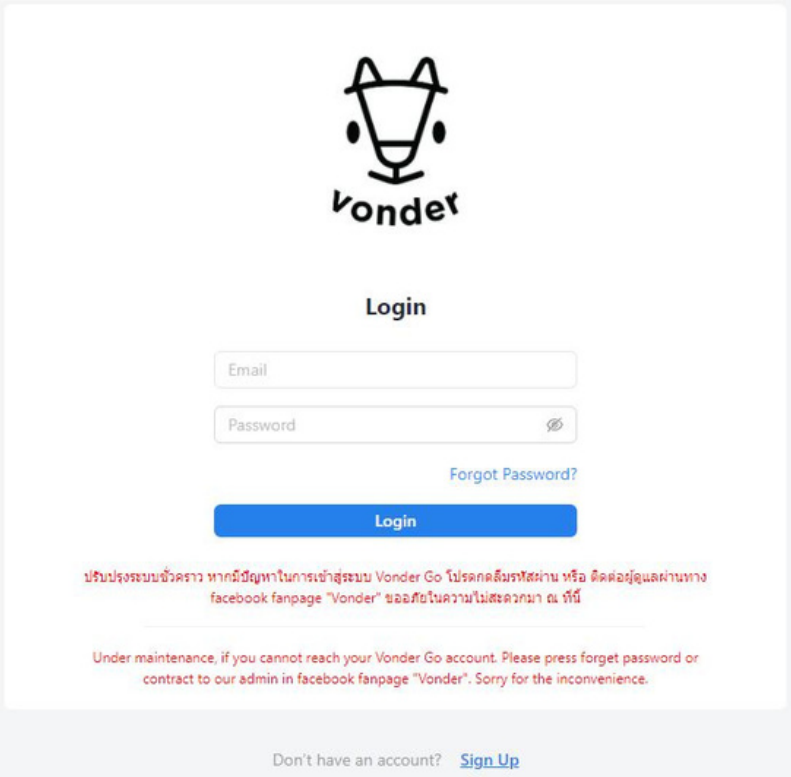
2. ขั้นต่อไปหลังจากกด Sign up จะปรากฏหน้าต่างดังภาพด้านล่าง ให้ผู้สมัครกรอกข้อมูลของตัวเองลงไปในช่องทั้งหมดให้ครบถ้วน และ กดปุ่ม Sign up เพื่อเป็นการลงทะเบียน และ เข้าสู่ระบบต่อไป



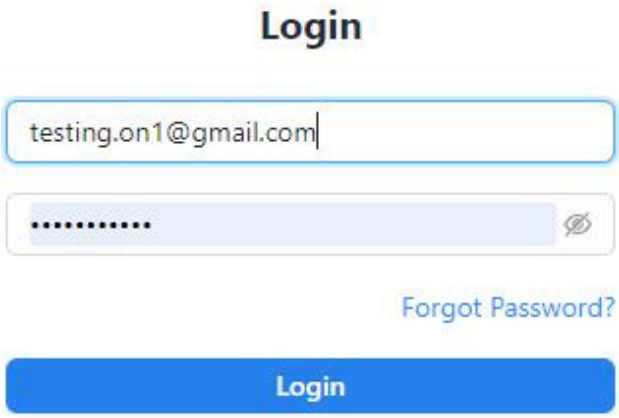
จำเป็นต้องใส่ข้อมูลให้ครบถ้วนและตรวจเช็คข้อมูลให้ดีก่อน ข้อมูลบางส่วน เช่น ชื่อ - นามสกุล สามารถเข้าไปเปลี่ยนในการตั้งค่าได้หลังจากทำการเข้าสู่ระบบ (Login) ไปแล้ว แต่สิ่งที่จะเปลี่ยนแปลงไม่ได้ นั่นคือ E-mail ดังนั้นจึงควรจะตรวจสอบข้อมูลให้ดีก่อนที่จะทำการกด Sign up

เข้าสู่ระบบเพื่อเริ่มสร้างบทเรียนกันเถอะ

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



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

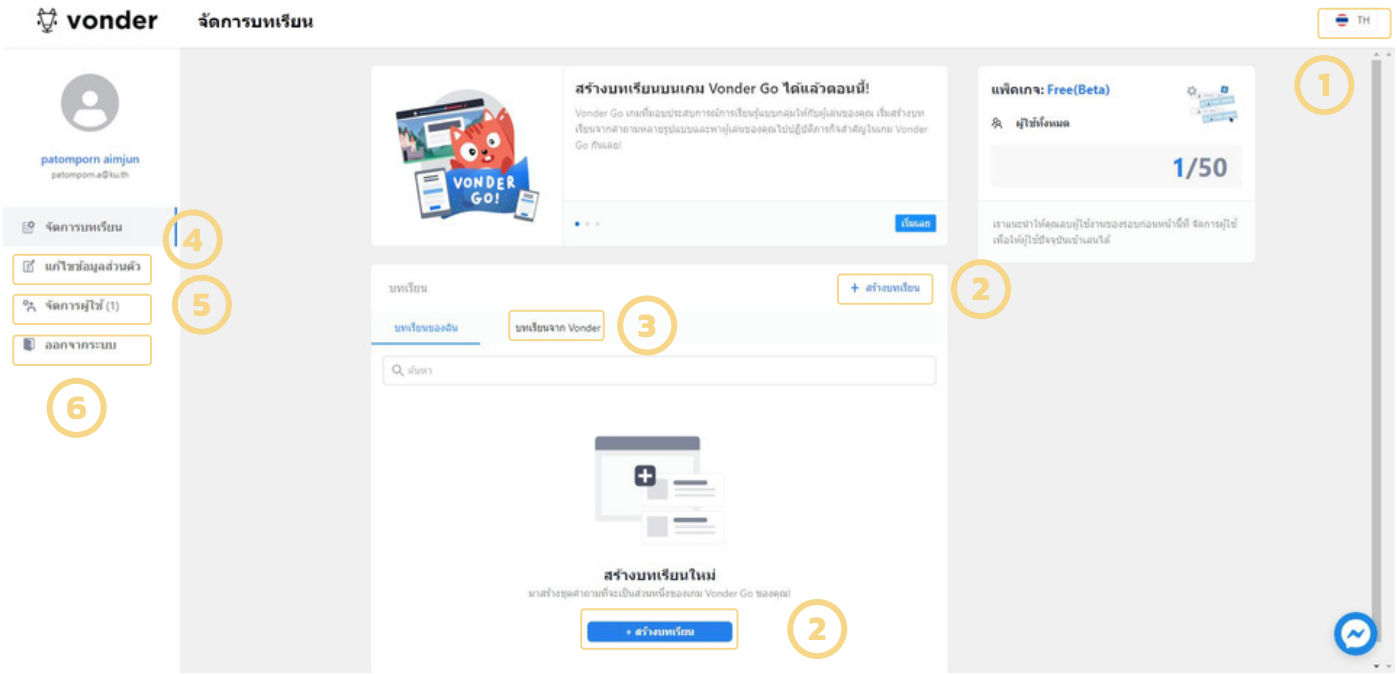


ถ้าลืม Password สามารถกดปุ่ม Forgot Password เพื่อเข้าไปเปลี่ยน Password หรือกู้คืนข้อมูลได้

บทที่ 3 แนะนำ VONDER GO ก่อนสร้างบทเรียน

แนะนำการใช้งาน VONDER GO แบบรวดเร็ว

หน้าต่างแรกสุดที่จะเจอเมื่อ Login เสร็จสิ้น จะปรากฏหน้าต่างดังต่อไปนี้

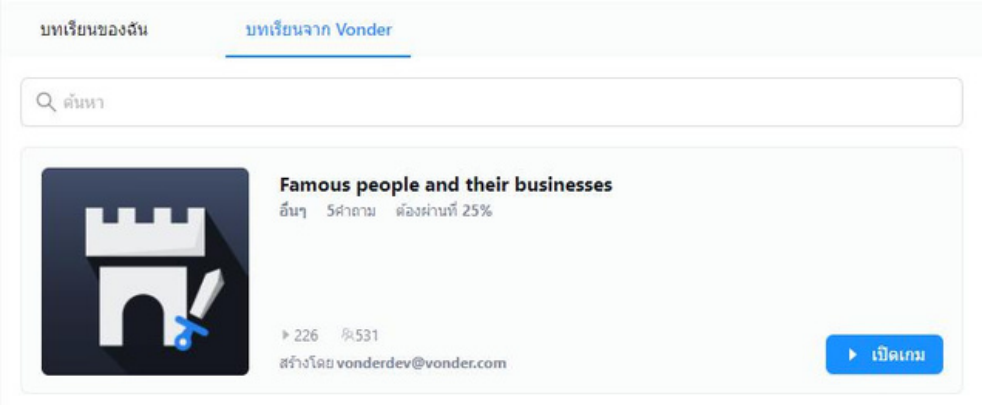


ในบทนี้เราจะเริ่มแนะนำกันไปทีละหมายเลขนะครับ ซึ่งจะเป็นการอธิบายถึงปุ่มการทำงานหลัก ๆ ที่สามารถกด และ ใช้งานได้ในภาพด้านบน แอปพลิเคชัน VONDER GO มีปุ่มการทำงานหลักด้วยกัน 6 หมายเลข ซึ่งแต่ละเลขจะมีวิธีการทำงานและหน้าที่ที่ต่างกันออกไปนะครับ โดยเราจะเริ่มต้นกันเลยที่หมายเลขที่ 1

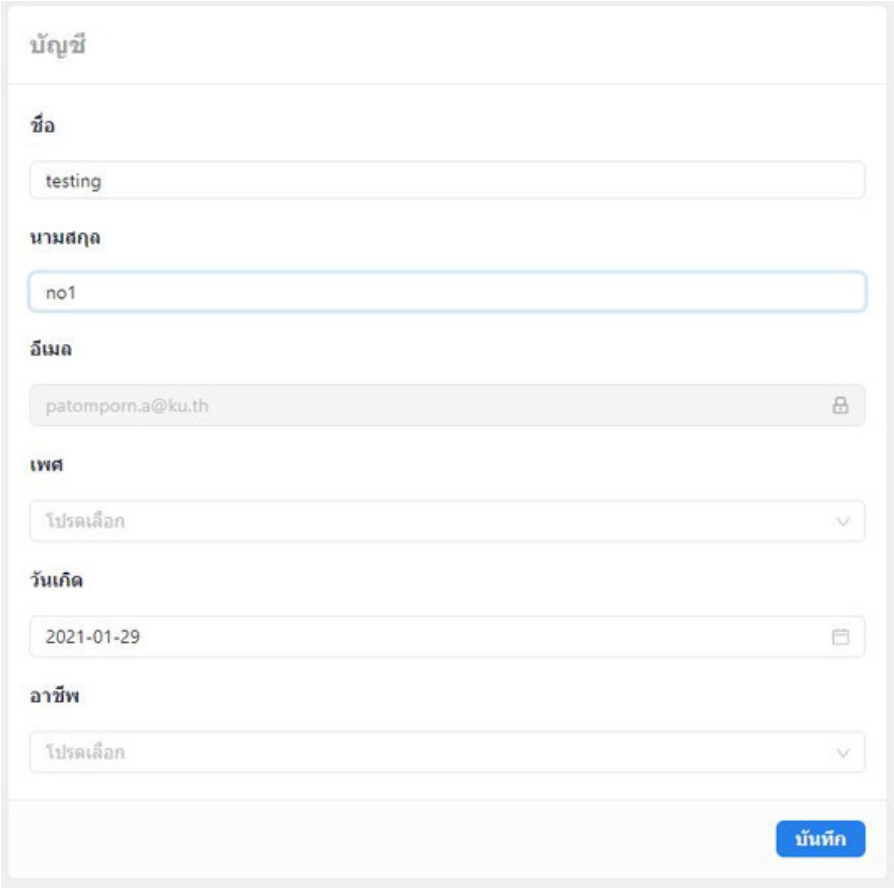
- หมายเลข 1 เป็นปุ่มที่ใช้ในการเปลี่ยนภาษาของ VONDER GO โดยสามารถเลือกได้ 2 ภาษา คือ ไทย (TH) และ อังกฤษ (ENG) ถ้าต้องการใช้ภาษาไหน ให้กดที่ปุ่มแล้วเลือกเปลี่ยนเป็นภาษาที่ตามต้องการได้เลย

- หมายเลข 2 เป็นปุ่มที่ใช้ในการสร้างบทเรียนเนื้อหาที่เป็นของตัวเอง และเป็นจุดสำคัญของ VONDER GO ที่เราจะมาดูกันในบทต่อไปที่จะถึงนี้ ซึ่งการสร้างบทเรียน แทบจะเป็นหัวใจหลักที่เราจะมาเรียนรู้กันในวันนี้ด้วยนั่นเองครับ

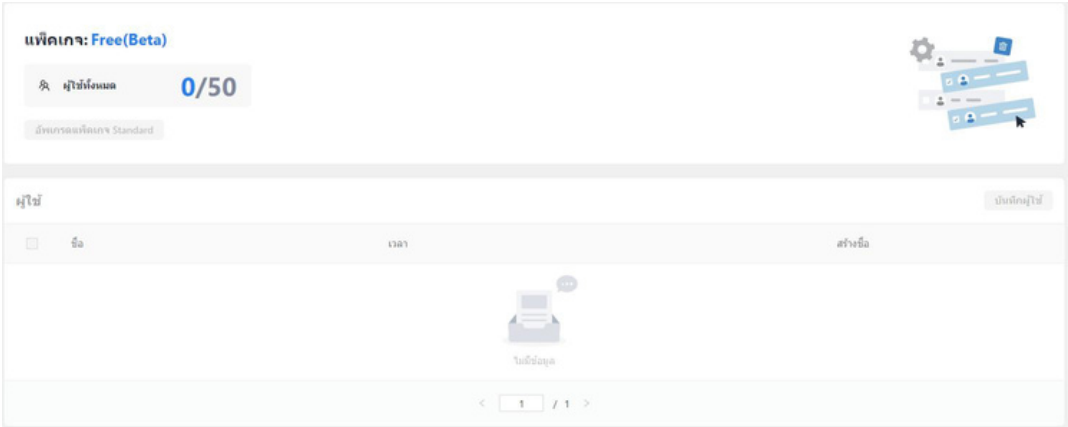
- หมายเลข 3 จะเป็นการจัดรวมบทเรียนจากบุคคลอื่นที่ได้ทำไว้ โดยผู้ใช้งานสามารถกด เพื่อเข้าไปใช้งานได้ นอกจากนี้ยังสามารถค้นหาเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเราได้ด้วย ภาพด้านล่าง คือ ตัวอย่างของบทเรียนที่ได้ถูกสร้างไว้โดยผู้ใช้คนอื่น เราสามารถกดเพื่อเข้าสู่กิจกรรมได้ทันที



- 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

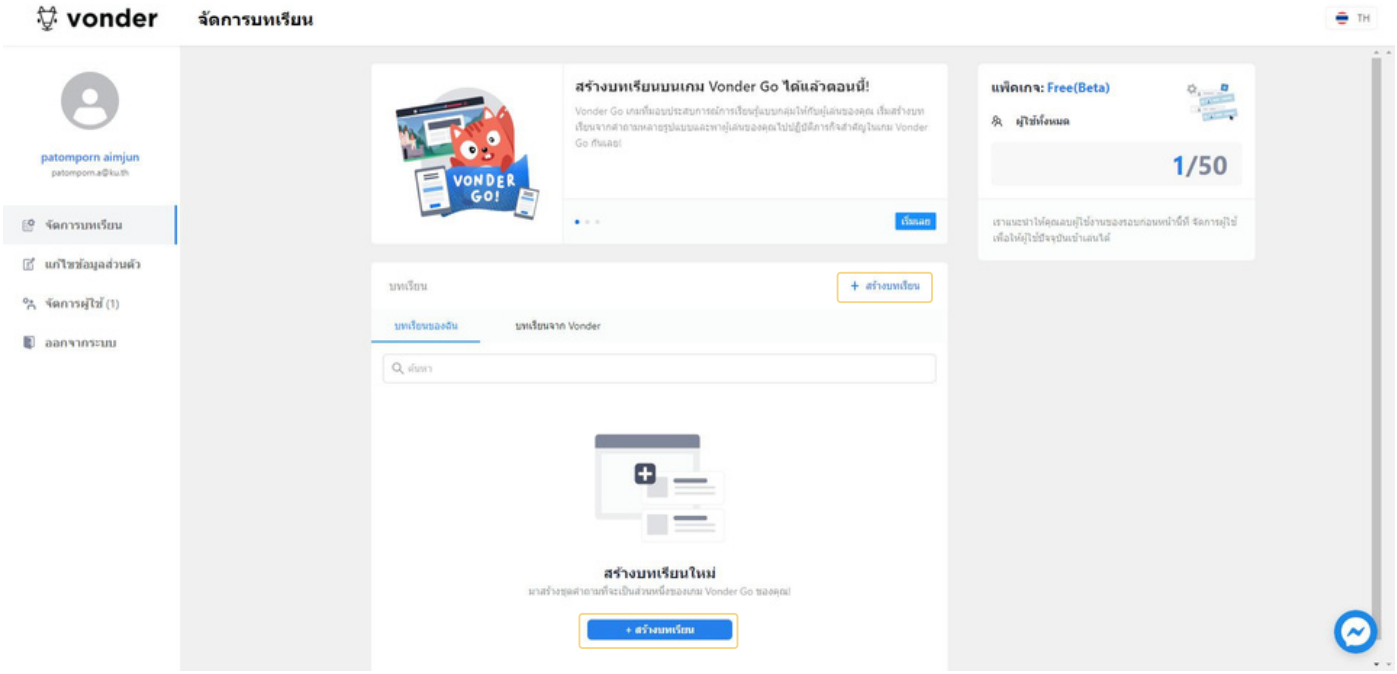


- หมายเลข 6 ปุ่มออกจากระบบ กดปุ่มเพื่อการออกไปที่หน้าต่าง Login เพื่อเปลี่ยนบัญชี หรือ ID อื่น

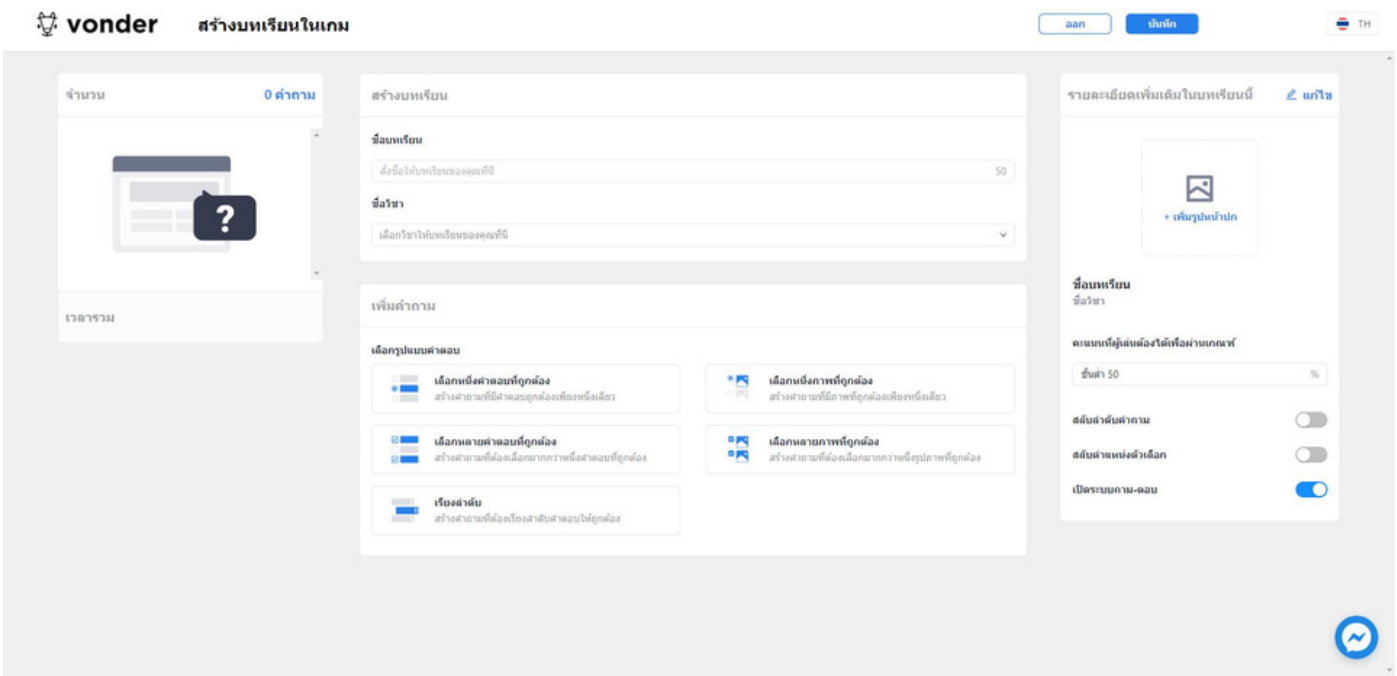
บทที่ 4 มาสร้างบทเรียน VONDER GO กันเถอะ

เริ่มต้นการสร้างบทเรียน

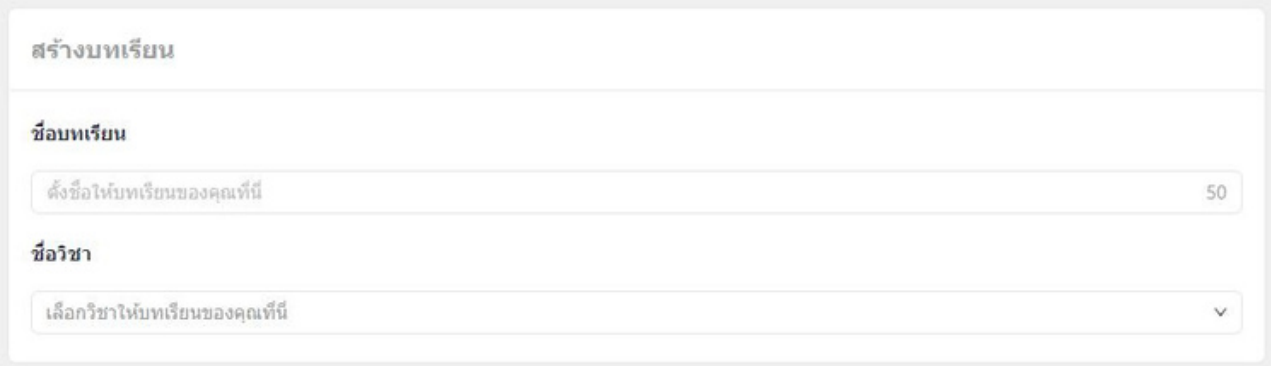
เมื่อทำการสมัครสมาชิกเสร็จสิ้น ให้ทำการ Login เพื่อเข้ามายังหน้าหลัก จากนั้นกดปุ่มสร้างบทเรียน ซึ่งสามารถกดได้ทั้งด้านล่าง และ ด้านบนเพื่อที่จะเริ่มสร้างบทเรียน (แบบทดสอบ) ของตนเอง

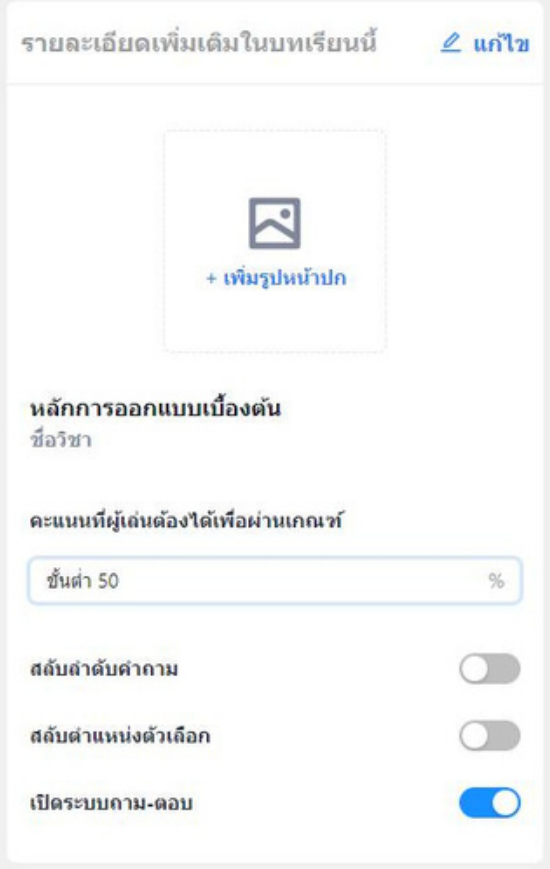


หลังจากกดที่ปุ่ม เริ่มสร้างบทเรียนแล้ว จะปรากฏหน้าจอดังภาพด้านล่าง นั่นหมายความว่าเราสามารถเริ่มสร้างบทเรียนได้แล้ว ต่อไปเราจะมาทำความรู้จักกับเครื่องมือสำหรับการสร้างบทเรียนในเกมตามลำดับ



ขอเริ่มที่จุดแรกกันก่อนเลยนะครับ แน่นอนว่าถ้าเราต้องการที่จะสร้างบทเรียน หรือแบบทดสอบอะไรสักอย่างขึ้นมาแล้วละก็ การตั้งชื่อก็เป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่ง เพื่อที่จะได้บ่งบอกให้ผู้เล่นเห็นได้อย่างชัดเจนว่าเขานั้นกำลังทำแบบทดสอบหรือบทเรียนเรื่องอะไรอยู่ ซึ่ง VONDER GO ก็สามารถใส่ได้ทั้งชื่อบทเรียนและชื่อวิชาเลยเพียงแค่กดเข้าไปในแต่ละช่อง จากนั้นก็สามารถพิมพ์ชื่อได้ตามต้องการครับ



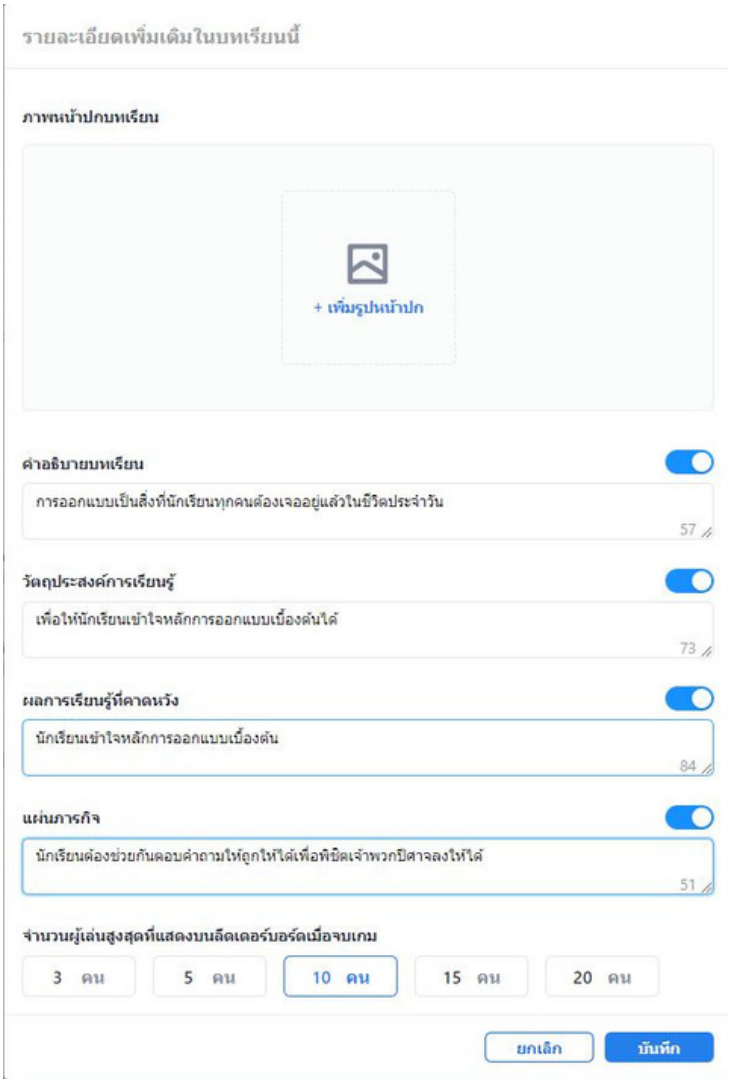


รายละเอียดเพิ่มเติมบทเรียน

ส่วนต่อมาจะเป็นส่วนรายละเอียดเพิ่มเติมของบทเรียน โดยในส่วนนี้จะเป็นส่วนที่ผู้ใช้ สามารถปรับแต่งเกณฑ์การวัดผลได้ตามที่ต้องการ ซึ่งในส่วนนี้ผู้ใช้งานยังสามารถปรับแต่งอะไรเพิ่มเติมได้บ้าง เรามาลองดูไปพร้อมกันครับ

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

นอกจากนี้ยังมีส่วนเสริมพิเศษที่เป็นส่วนช่วยเสริมให้บทเรียนนี้ดูมีรายละเอียดมากยิ่งขึ้น โดยการกดที่ แก้ไข ทางด้านมุมบนขวาของช่องรายละเอียดเพิ่มเติมของบทเรียน



เมื่อกดเข้ามาแล้วจะปรากฏหน้าต่าง ดังภาพทางด้านซ้ายมือ โดยในหน้านี้จะมีการให้กรอกรายละเอียดเพิ่มเติมต่าง ๆ

1. คำอธิบายบทเรียน

ผู้ทำบทเรียนสามารถเพิ่มคำอธิบายบทเรียนของเราได้ว่าบทเรียนหรือแบบทดสอบของเรามีเนื้อหา ขอบเขตเกี่ยวกับอะไร เพื่อให้ผู้เล่นหรือผู้ใช้คนอื่นเข้าใจในเนื้อหาของบทเรียน เมื่อต้องนำไปใช้ต่อ

2. วัตถุประสงค์การเรียนรู้

ผู้ทำบทเรียนสามารถเพิ่มวัตถุประสงค์การเรียนรู้เพื่อให้ผู้ใช้คนอื่นดูวัตถุประสงค์ก่อนที่จะใช้ได้ว่าตรงกับที่ตัวเองต้องการหรือไม่

3. ผลการเรียนรู้ตามที่คาดหวัง

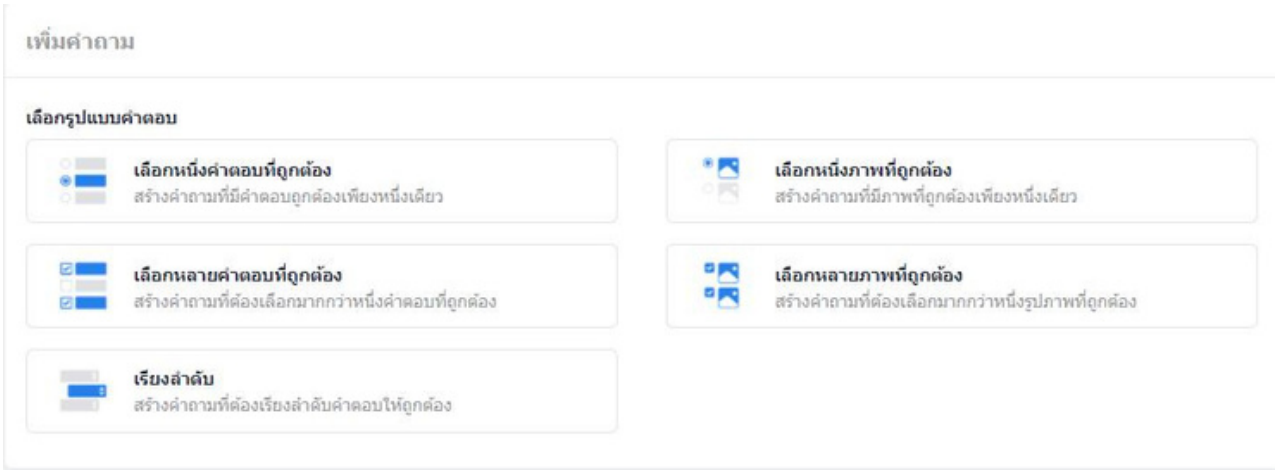
ผู้ทำบทเรียนสามารถเพิ่มได้ว่าจากบทเรียนนี้ต้องการให้นักเรียนที่มาเล่นหรือเรียนรู้นั้นได้ ความรู้เกี่ยวกับอะไร

4. แผ่นภารกิจ

ผู้ทำบทเรียนสามารถใส่ข้อความที่เหมือนเป็นภารกิจของเกมได้ เช่น จงพิชิตมังกรเพื่อช่วยเจ้าหญิงให้สำเร็จ จะช่วยให้เพิ่มความน่าสนใจของเกมมากขึ้น

5. จำนวนผู้เล่นสูงสุดที่แสดงบนลีดเดอร์บอร์ด ผู้ใช้สามารถเลือกได้ว่า เมื่อจบเกมจะให้แสดงผู้เล่นที่มีคะแนนสูงสุดจำนวนกี่คน

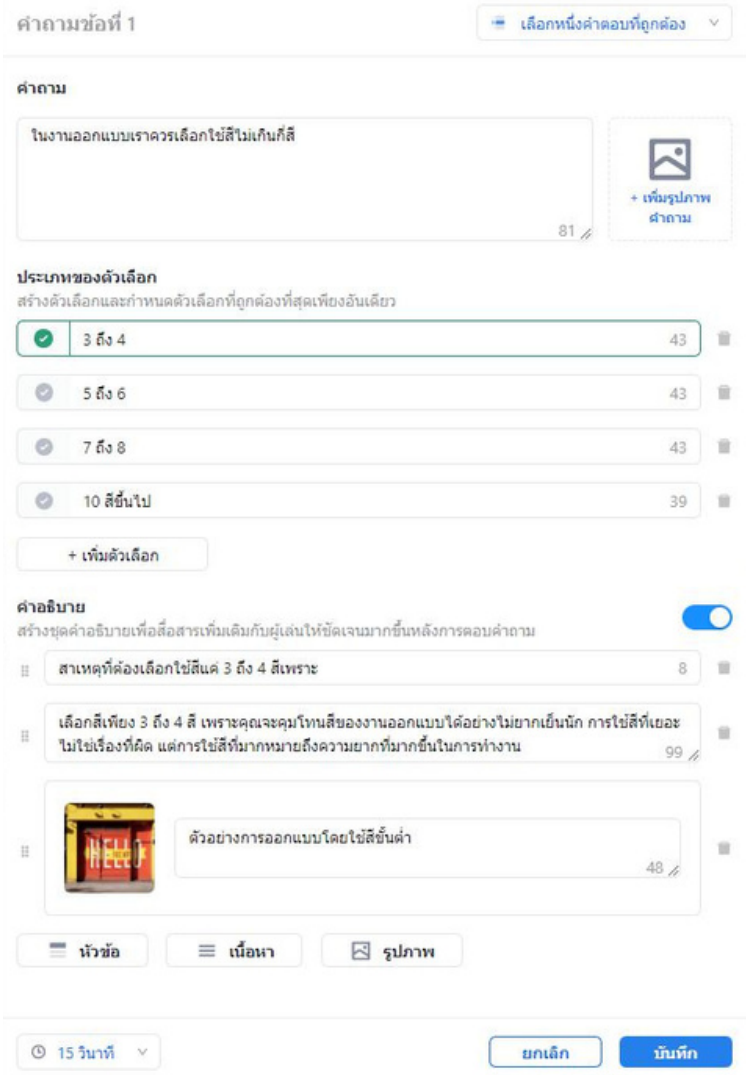
เมื่อตั้งค่าทุกอย่างที่ต้องการจนเสร็จ ให้กดปุ่ม **บันทึก** เพื่อเป็นการบันทึกผลการตั้งค่ารายละเอียดของบทเรียน เมื่อเราพิมพ์ทุกอย่างที่ต้องการแล้ว สิ่งต่อไปที่เราจะทำนั่นก็คือ การสร้างคำถาม และ คำตอบ เพื่อที่จะให้นักเรียนเข้ามาเล่น ซึ่งวิธีการทำก็ไม่ได้ยาก และ ยังมีการเลือกตอบที่หลากหลายด้วยซึ่งเราจะมาดูไปด้วยกันทีละแบบ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



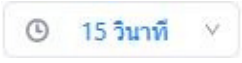
จากภาพด้านบน มีวิธีการตั้งคำถามอยู่ด้วยกัน 5 แบบ ซึ่งเราจะมาดูกันไปทีละแบบ ดังต่อไปนี้

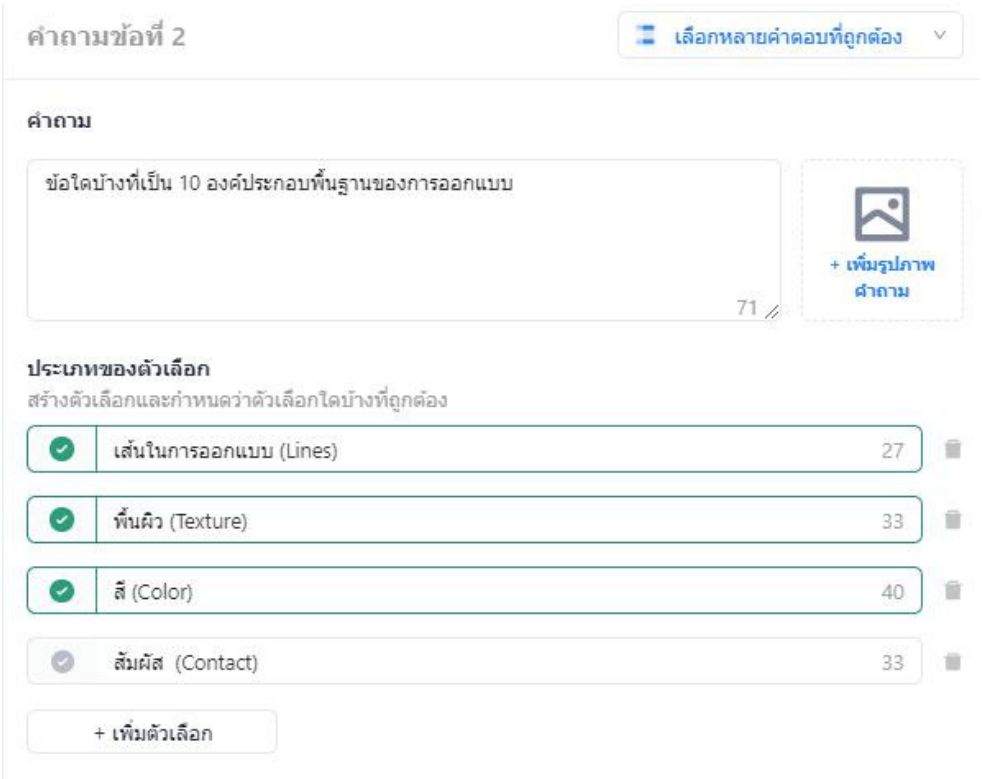
แบบที่ 1 เลือกหนึ่งคำตอบที่ถูกต้อง

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

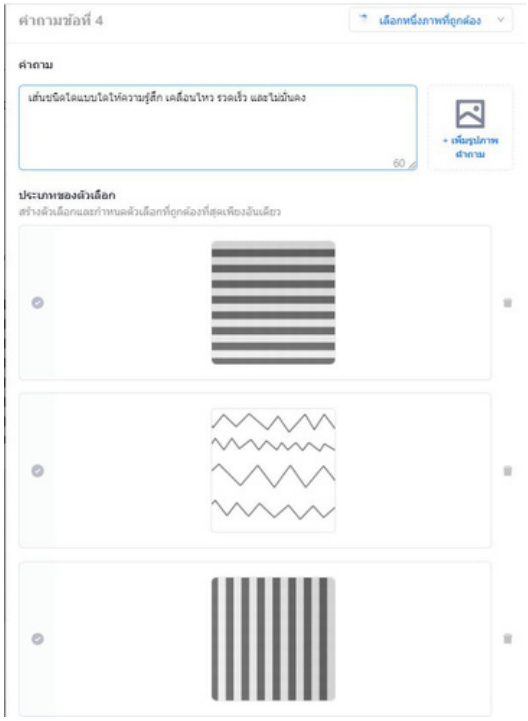
แบบที่ 3 เรียงลำดับ

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

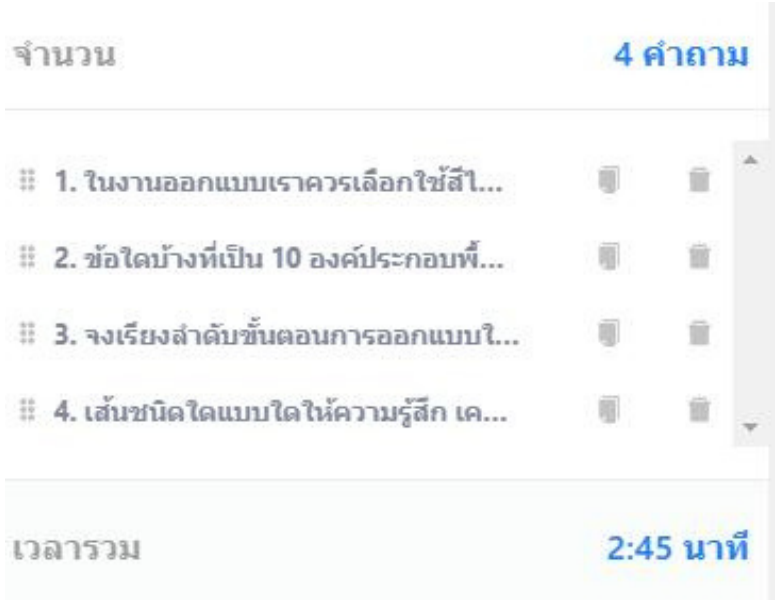
แบบที่ 4 เลือกหนึ่งภาพที่ถูกต้อง และ แบบที่ 5 เลือกหลายภาพที่ถูกต้อง

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

แบบที่ 4 จะเลือกตอบได้เพียงตัวเลือกเดียว
แบบที่ 5 จะเลือกตอบได้หลายตัวเลือก



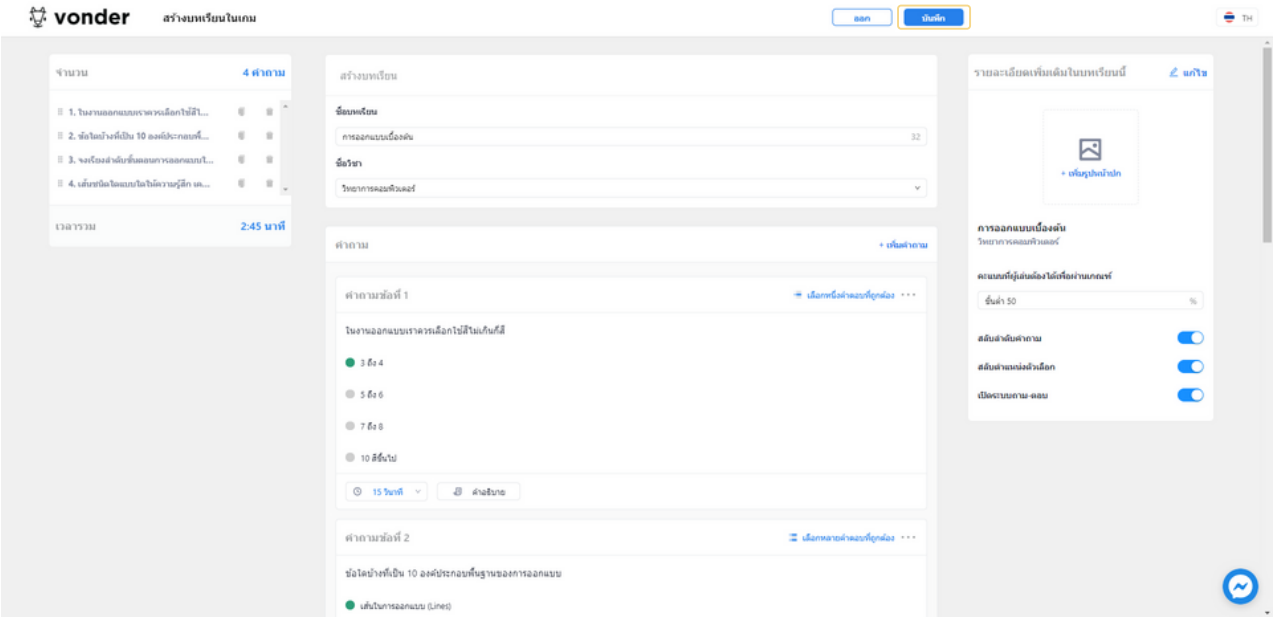
หลังจากที่สร้างบทเรียนหรือแบบทดสอบจนเสร็จ ทางด้านซ้ายมือจะปรากฏจำนวนข้อและเวลารวมทั้งหมดของแบบทดสอบที่ได้สร้างเอาไว้ เพื่อให้ผู้ที่ทำแบบทดสอบได้เห็นว่าควรปรับลดหรือเพิ่มเติมสิ่งใดหรือไม่ เพื่อให้แบบทดสอบออกมาสมบูรณ์ที่สุดนั้นเอง



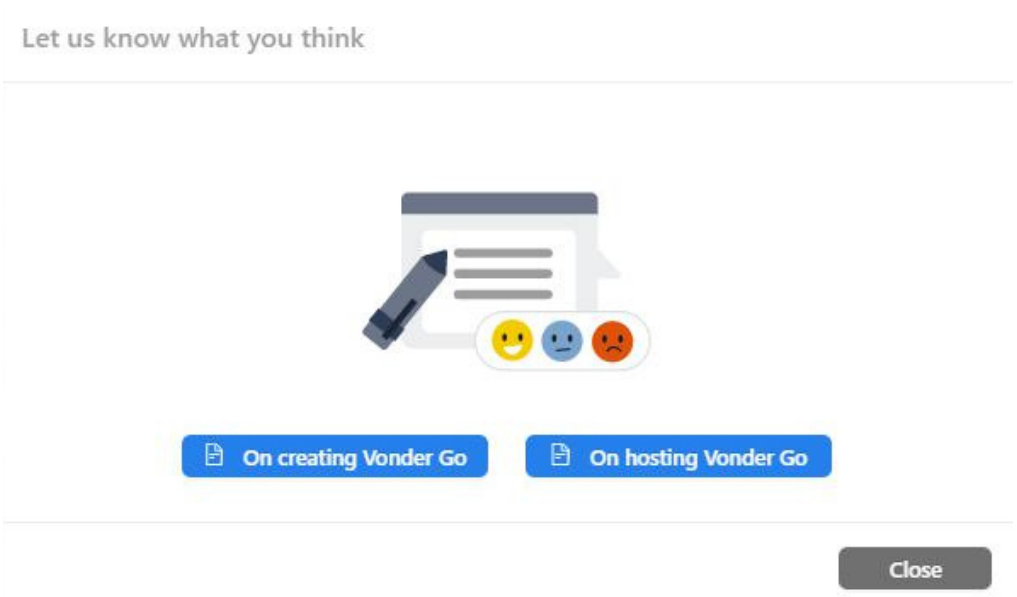
บทที่ 5 สร้าง VONDER GO เสร็จแล้วทำยังไงต่อ

บันทึกแบบทดสอบหรือบทเรียน

เมื่อจัดทำข้อคำถาม และ ตรวจสอบจนเสร็จแล้ว ให้กดปุ่ม บันทึก ดังภาพด่านล่าง เพื่อบันทึกแบบทดสอบของตัวเองลงไป เพื่อเตรียมที่จะใช้งานต่อในอนาคต

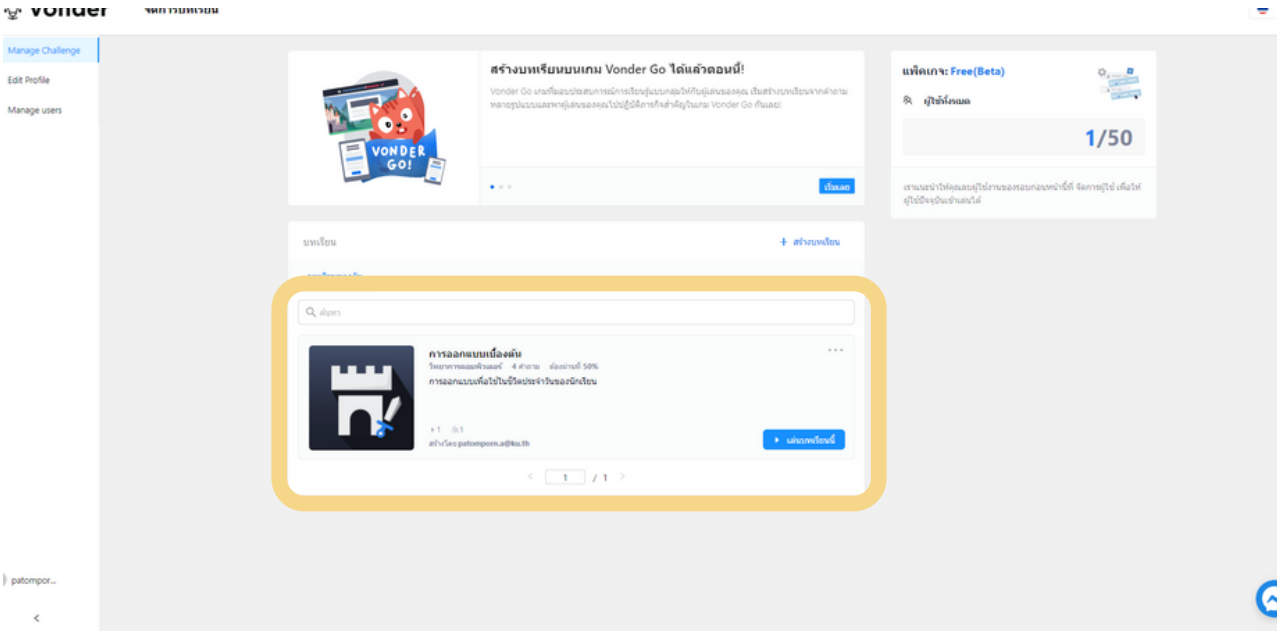


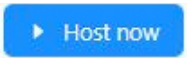
หลังจากบันทึกเสร็จสิ้น จะขึ้นหน้าต่างที่ทางเว็บไซต์ต้องการเก็บข้อมูลเด้งขึ้นมา เราสามารถเข้าไปเพื่อตอบแบบสอบถามให้กับเว็บไซต์ หรือ ไม่ตอบก็ได้ ถ้าไม่ต้องการตอบก็ให้กด Close ไปเลย



มาเริ่มใช้บททดสอบของ VONDER GO กันเถอะ

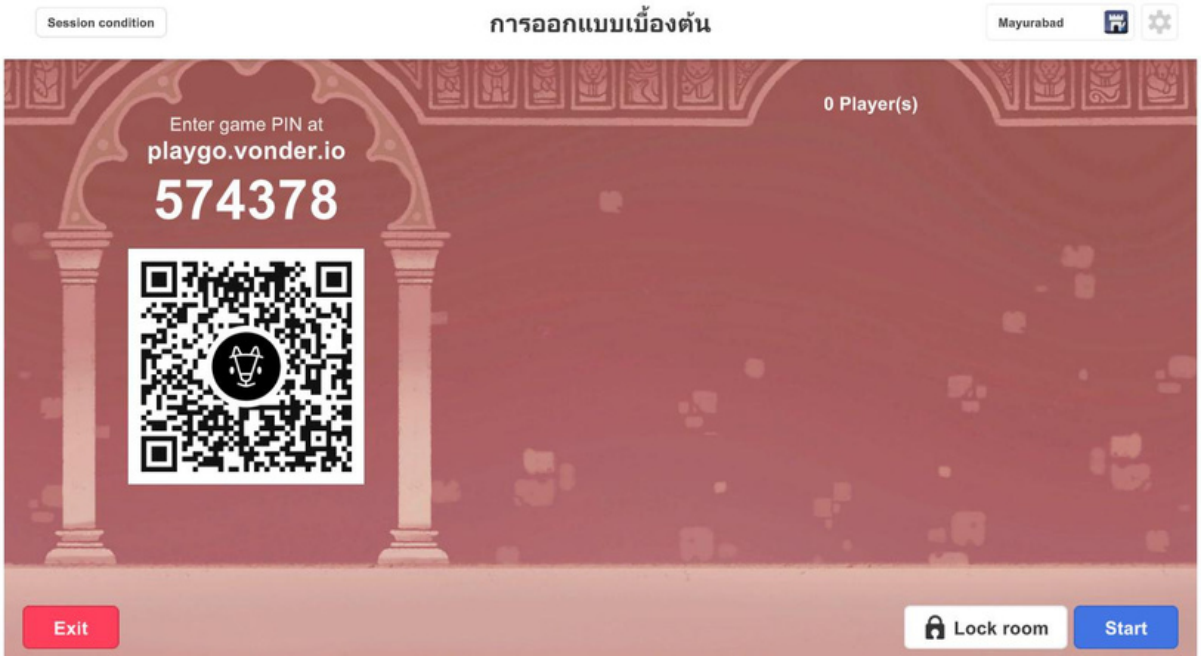
จากนั้นเราจะกลับมายังหน้าแรกสุดของเว็บไซต์ ซึ่งแบบทดสอบหรือบทเรียนของเราก็จะถูกเพิ่มเข้ามาอยู่ในหน้าแรกของเราแล้ว (ตามในกรอบสีแดง) แบบทดสอบจะแสดงข้อมูลต่าง ๆ ตามที่เราได้ตั้งค่าเอาไว้



เมื่อต้องการใช้งานบททดสอบหรือบทเรียนที่เราทำให้กดปุ่ม 

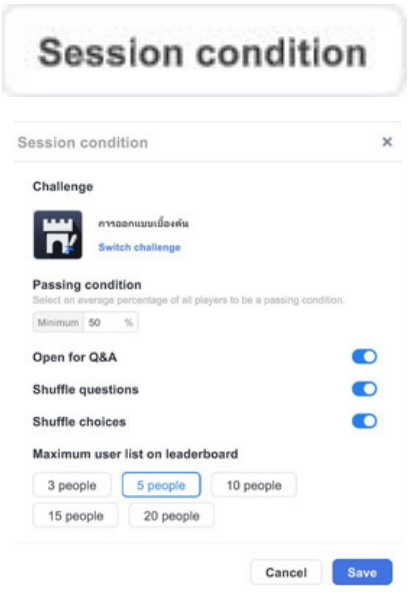
เพื่อเริ่มต้นการใช้งานแบบทดสอบ โดยเมื่อกดแล้วจะขึ้นหน้า VONDER GO ให้กดปุ่ม

แล้วจะเข้าสู่บททดสอบทันที

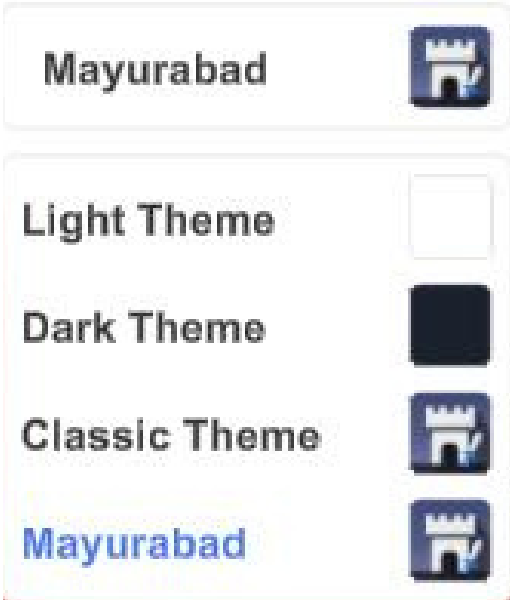


หน้าต่างเริ่มเกมจะเป็นหน้าต่างที่แสดงจำนวนผู้เข้าร่วมว่ามีคนเข้าร่วมแล้วจำนวนกี่คน ซึ่งจำนวนคนสูงสุดที่ได้ คือ 50 คนต่อ 1 รอบ

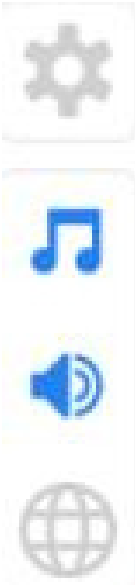
VONDER GO สามารถปรับแต่สิ่งต่าง ๆ ได้ภายในเกมได้ ยกตัวอย่างเช่น การตั้งค่าให้สลับข้อคำถาม สลับตัวเลือกในแต่ละข้อ คะแนนรวม เพื่อชนะเกมหรือแม้แต่ภาพพื้นหลังของเกม นอกจากนี้เกมยังมีเสียง Effect และ เสียงดนตรีประกอบ หากรู้สึกว่าดังเกินไป และ อยากปิดเสียงก็สามารถทำได้เช่นกัน



ปรับแต่งรายละเอียดของเกม

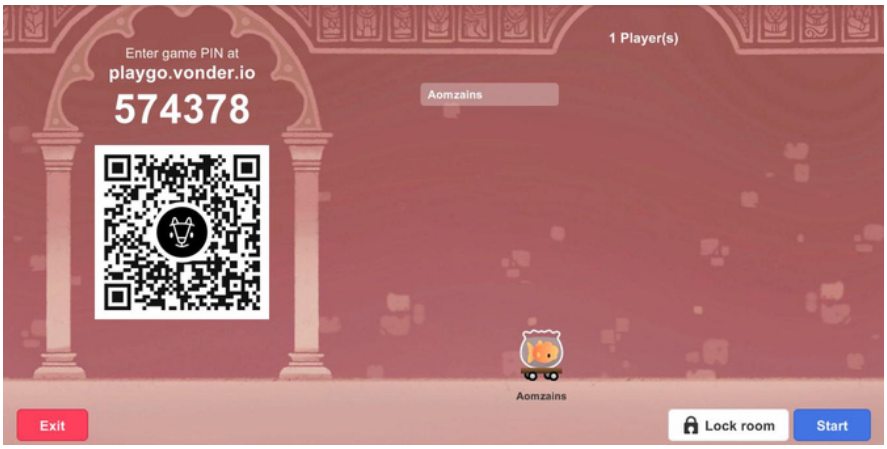


ปรับภาพพื้นหลังของเกม



ปิดเสียง Effect และ ดนตรีประกอบ

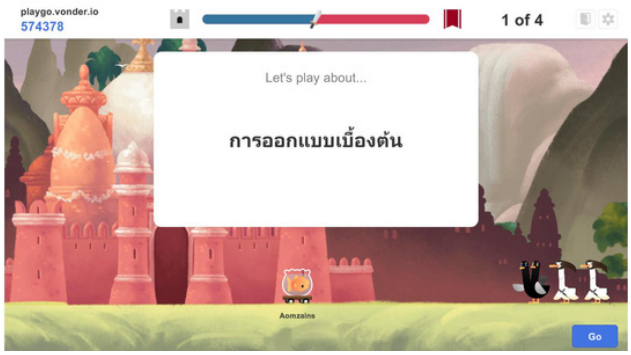
ผู้เล่นสามารถเข้าร่วมแบบทดสอบได้ด้วยการแสกน QR code หรือ เข้าไปที่ https://www.vonder.co.th/ เพื่อใส่ Code เพื่อเข้าร่วมเล่นบททดสอบก็ได้เช่นกัน เมื่อผู้เล่นเข้าครบก็สามารถกด Start ได้ทันที เพื่อเริ่ม

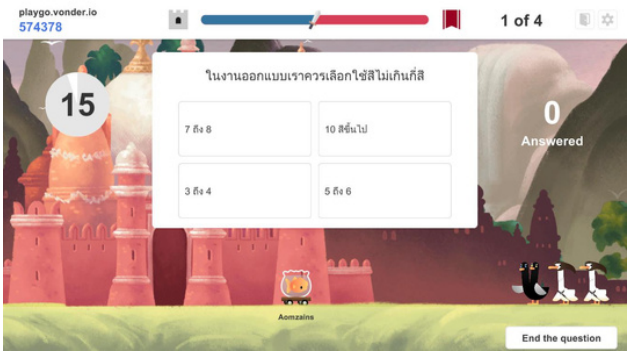


ภาพในหน้าถัดไปจะเป็นภาพที่แสดง เมื่อกดเริ่มเกมไปแล้วว่าจะปรากฏหน้าตาเป็นอย่างไร

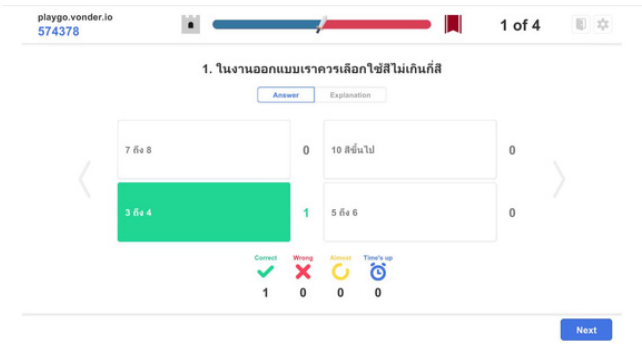
การเริ่มต้นผู้จัดทำ (Host) จะสามารถเป็นคนที่กำหนดได้เลยว่าจะกดเริ่มเกมแต่ละข้อเมื่อไหร่ โดยอาจจะเลือกดูจากความพร้อมของผู้เล่นก็ได้ ว่าอ่านโจทย์เสร็จแล้วหรือยัง เพื่อให้การแข่งขันเป็นไปอย่างเท่าเทียม และ ไม่มีใครถูกทิ้งไว้กลางทาง

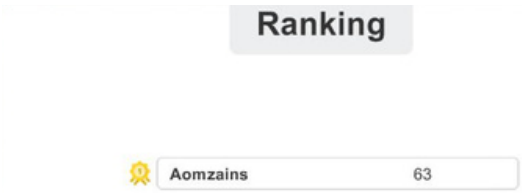
ภาพทางด้านซ้ายมือจะเป็นหัวข้อคำถามที่เราตั้งไว้ โดยผู้จัดทำ (Host)
จะต้องกดปุ่ม Go ทางด้านซ้ายล่างเพื่อให้เกมดำเนินต่อไป





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

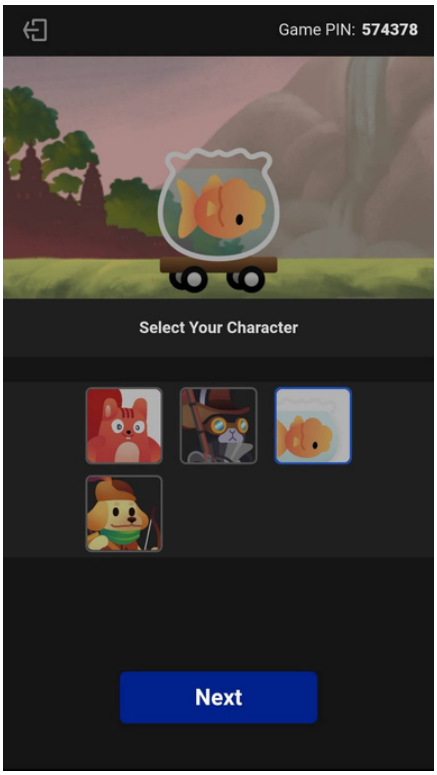




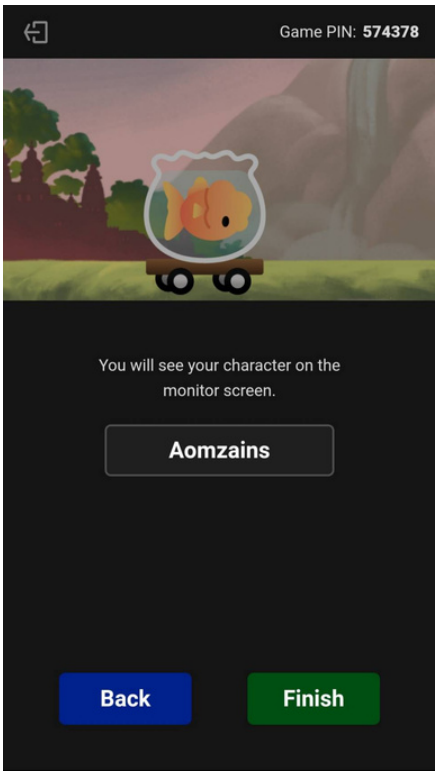
มุมมองของผู้เล่นที่เห็นผ่าน VONDER GO

ด้านบนเราแสดงให้เห็นมุมมองของ ผู้จัดทำ (Host) กันไปแล้วนะครับ ซึ่งในส่วนนี้เราจะให้ได้มองเห็นมุมมองของผู้เล่นบ้างดีกว่า ว่าผู้เล่นนั้นเห็นอะไรกันบ้าง

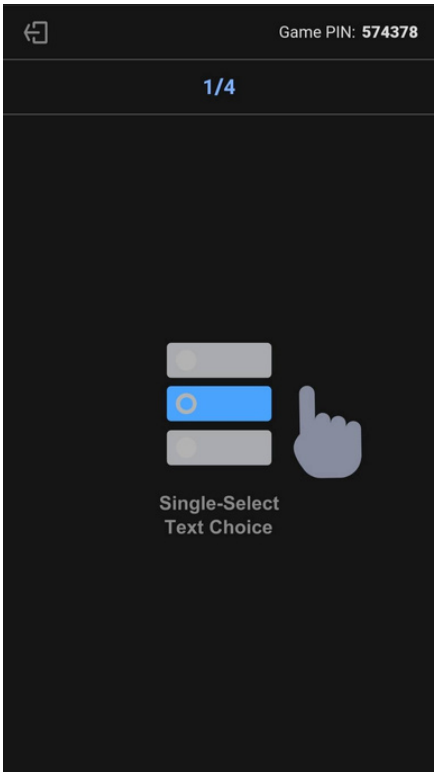
1.หน้าเลือกตัวละคร



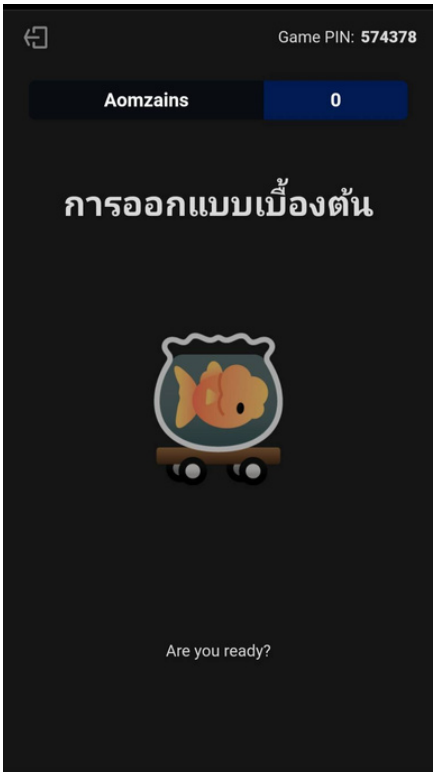
2.ตั้งชื่อตัวละคร



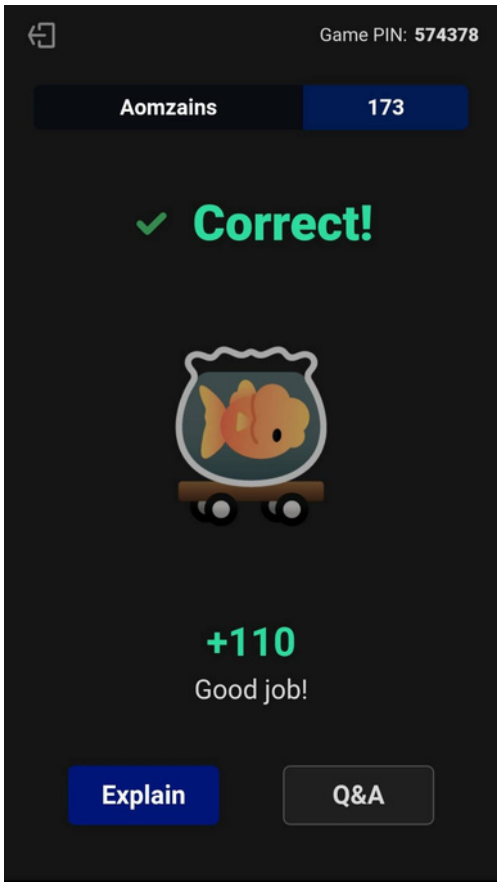
3.แสดงวิธีการตอบคำถามข้อนั้น ๆ



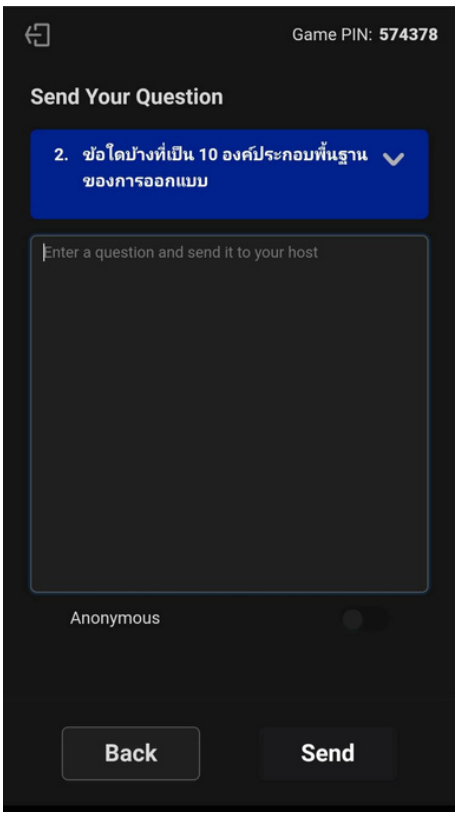
4.หัวข้อของคำถาม



5.แสดงคำตอบ และ คะแนนที่ได้



6.ถามตอบ และ เนื้อหาที่ถูกซ่อนไว้



แหล่งอ้างอิง

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