

ประโยชน์ของการนำ Kahoot Application ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน

หลังจากได้รู้จักแอปพลิเคชัน Kahoot และนำมาใช้ประกอบการเรียนการสอนทำให้นักศึกษามีความสนใจในการเรียนการสอนมากขึ้น Kahoot ประกอบไปด้วย

- การสร้างคำถามที่น่าสนใจ โดยนำมาใช้กำหนดคำถามให้สอดคล้องตามวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม และนำไปใช้ในการสอบ Pretest เพื่อทดสอบความรู้พื้นฐานก่อนเรียนในหัวข้อนั้น
- รูปแบบของตัวเลือกเป็นสีและสัญลักษณ์ เป็นตัวช่วยให้ผู้เรียนเกิดการตื่นตัวอยู่ตลอดเวลา เป็นการฝึกทักษะของการจดจำ และการใช้สมองสังการเชื่อมโยงความรู้กับสีและสัญลักษณ์ของตัวเลือกแต่ละตัว เพื่อเลือกคำตอบให้ถูกต้อง
- ระบบการจับเวลาของ Kahoot ในแต่ละข้อคำถาม ทำให้ผู้เรียนทำให้ผู้เรียนมีความมุ่งมั่นในการคิด และตอบคำถามให้ถูกต้อง เพราะคนที่ตอบเร็วที่สุดจะได้คะแนนมากที่สุด ผู้เรียนรู้สึกสนุกและตื่นตัว รอคอยคำถามแต่ละข้อ เมื่อคำถามปรากฏผู้เรียนจะรีบคิดและตัดสินใจ เป็นการฝึกทักษะทางปัญญา ฝึกคิด ฝึกตัดสินใจ
- การรวมคะแนนเป็นรายชื่อทำให้ผู้เรียนเห็นลำดับคะแนนของตนเอง และมีความพยายามที่จะเร่งทำคะแนนให้สูงขึ้นในข้อถัดไป ฝึกให้เกิดการวางแผนและเร่งลงมือทำให้สำเร็จ

ประโยชน์ที่ได้รับจากการนำแอปพลิเคชัน Kahoot มาใช้งาน

- ผู้สอน
 - สามารถนำ Kahoot มาใช้ประกอบการสอน เพื่อสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียน
 - สามารถประเมินความรู้พื้นฐานของผู้เรียนได้ และนำผลการประเมินมาออกแบบการสอนให้สอดคล้องกับความสามารถของผู้เรียน
 - ใช้เป็นเครื่องมือในการประเมินตนเองเกี่ยวกับการเทคนิคการสอนให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้
- ผู้เรียน
 - มีความตื่นตัวในการเรียนมากขึ้น
 - เข้าใจเนื้อหาการเรียนรู้ได้มากขึ้น
 - ไม่เบื่อหน่ายในระหว่างเรียน
 - สามารถใช้เทคโนโลยีประกอบการเรียนรู้ให้เป็นประโยชน์

การนำ Kahoot ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน

ดร.สุรัตน์ ขวัญบุญจันทร์

ภาควิชาการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มทร.ธัญบุรี

ก่อนเปิดเทอม 1/2561 ได้เรียนรู้การใช้ Kahoot สำหรับการทดสอบผู้เรียนในการจัดการเรียนการสอน จาก ผศ.ดร.รินรติ ปาปะใน อาจารย์ในภาควิชาเดียวกัน ซึ่งเป็นวิธีการที่สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนรู้สึกตื่นตัว มีส่วนร่วมในการเรียนรู้เป็นอย่างมาก และในภาคเรียนเรียน 1/2561 นี้ข้าพเจ้าได้นำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน รายวิชาการวัดและประเมินผลทางการศึกษา ในระดับ ปริญญาตรี และการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ ในระดับประกาศนียบัตร วิชาชีพครู ซึ่งโดยปกติหลังจากเรียนในแต่ละครั้งจะมีการให้ผู้เรียนทำการทดสอบเพื่อวัดความเข้าใจบทเรียนจากการเรียนโดยทำในกระดาษ แล้วก็จะมีการเฉลยเพื่อให้ผู้เรียนได้ตรวจสอบความเข้าใจในบทเรียนของตนเอง แต่ในภาคเรียนนี้ข้าพเจ้า ได้ทดสอบความเข้าใจผู้เรียนโดยใช้กระดาษสลับมาตอบคำถามโดยใช้ Kahoot ซึ่งผู้เรียนทุกคนมีสมาร์ตโฟนอยู่แล้ว

ในการใช้ Kahoot สำหรับการทดสอบความเข้าใจบทเรียน ความเร็วของอินเทอร์เน็ตและรุ่นของสมาร์ตโฟน มีผลต่อการได้คะแนนเมื่อมีการทดสอบโดยใช้ Kahoot ก่อนการทดสอบและแบ่งกลุ่มผู้เรียนในการปฏิบัติงาน เมื่อมีการทดสอบก็จะใช้คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มเป็นคะแนนของแต่ละคน เพื่อไว้ว่าระหว่างทดสอบผู้เรียนบางคนจะมีปัญหาในการใช้อินเทอร์เน็ตหรือในการใช้สมาร์ตโฟน ก็จะสามารถนำคะแนนเฉลี่ยของเพื่อนในกลุ่มมาเป็นคะแนนตนเองได้ (ในกลุ่มมีคะแนนก็คนก็จะเฉลี่ยเท่านั้น) อีกเหตุผลในการใช้คะแนนเฉลี่ยกลุ่มเพื่อให้สมาชิกในกลุ่มช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ของเพื่อนๆในกลุ่มด้วย ทำให้สมาชิกในกลุ่มร่วมมือกันเรียนรู้มากขึ้น

ผลของการใช้ Kahoot ในการทดสอบความเข้าใจบทเรียนของผู้เรียน ทำให้เกิดบรรยากาศสนุกสนาน กระตุ้นอยากเรียนรู้ของผู้เรียนมากขึ้น ส่วนข้อเสียคงเป็นเรื่องเสียงดังรบกวนห้องต่างๆ และการใช้งาน Kahoot มีหลายส่วนที่ข้าพเจ้าจะต้องเรียนรู้แล้วนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนต่อไป



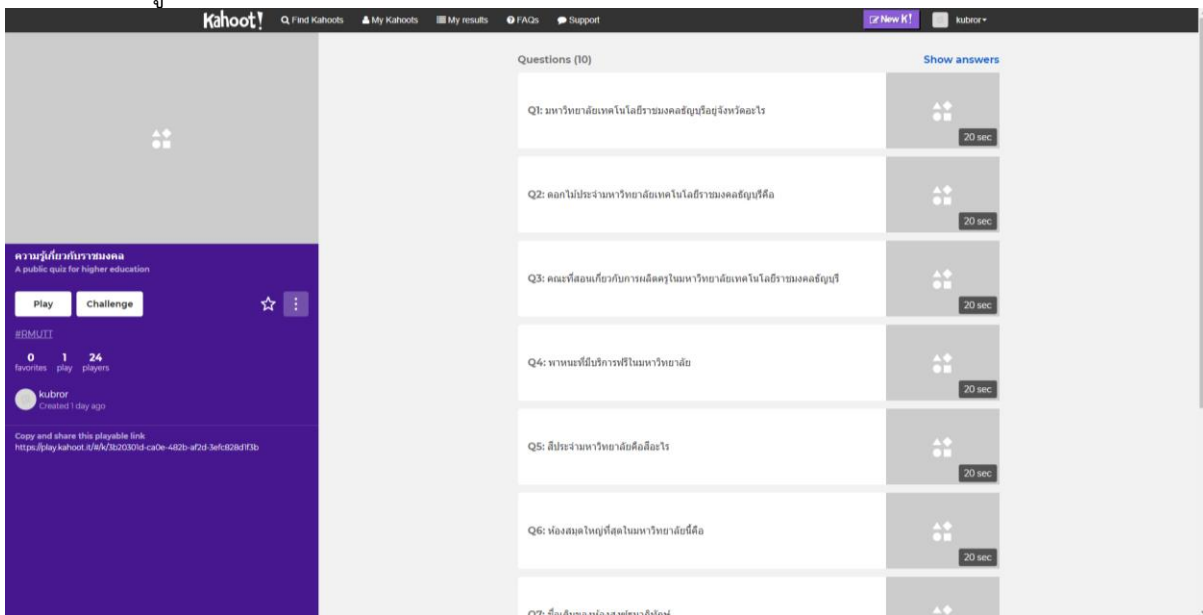
ประโยชน์ที่ได้จากการนำองค์ความรู้เรื่อง Kahoot ไปใช้

โปรแกรม Kahoot เป็นโปรแกรมที่ช่วยสนับสนุนการเรียนรู้และทำให้ห้องเรียนมีชีวิตชีวา โดยการเรียนรู้ผ่านการแข่งขันทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกและมีความสุขในการสะท้อนผลการเรียนรู้ในรูปแบบที่ไม่น่าเบื่อเหมือนการทำแบบฝึกหัดหรือแบบทดสอบอย่างเดิม

ประโยชน์สำหรับการนำโปรแกรม Kahoot มาใช้สำหรับการเรียนการสอน

ในภาคการศึกษานี้ดิฉันได้นำโปรแกรมหลักสูตรมาใช้สอนในรายวิชานวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพครู ซึ่งผู้เรียนส่วนใหญ่เป็นครูที่ต้องการพัฒนาการเรียนการสอนของตนเอง และให้ความสนใจเป็นอย่างมากในคาบที่มีการเรียนการสอนเกี่ยวกับนวัตกรรมการเรียนรู้ใหม่ ๆ

ในกระบวนการจัดการเรียนการสอนของดิฉัน ดิฉันเริ่มจากการสร้างทัศนคติที่ดีกับโปรแกรมโดยให้ผู้เรียนทดลองเรียนกับเนื้อหาจำลองที่สร้างขึ้น โดยดิฉันได้สร้างแบบทดสอบง่าย ๆ ในหัวข้อ ความรู้เกี่ยวกับราชวงศ์ให้ผู้เรียนได้ร่วมกิจกรรมด้วยกัน



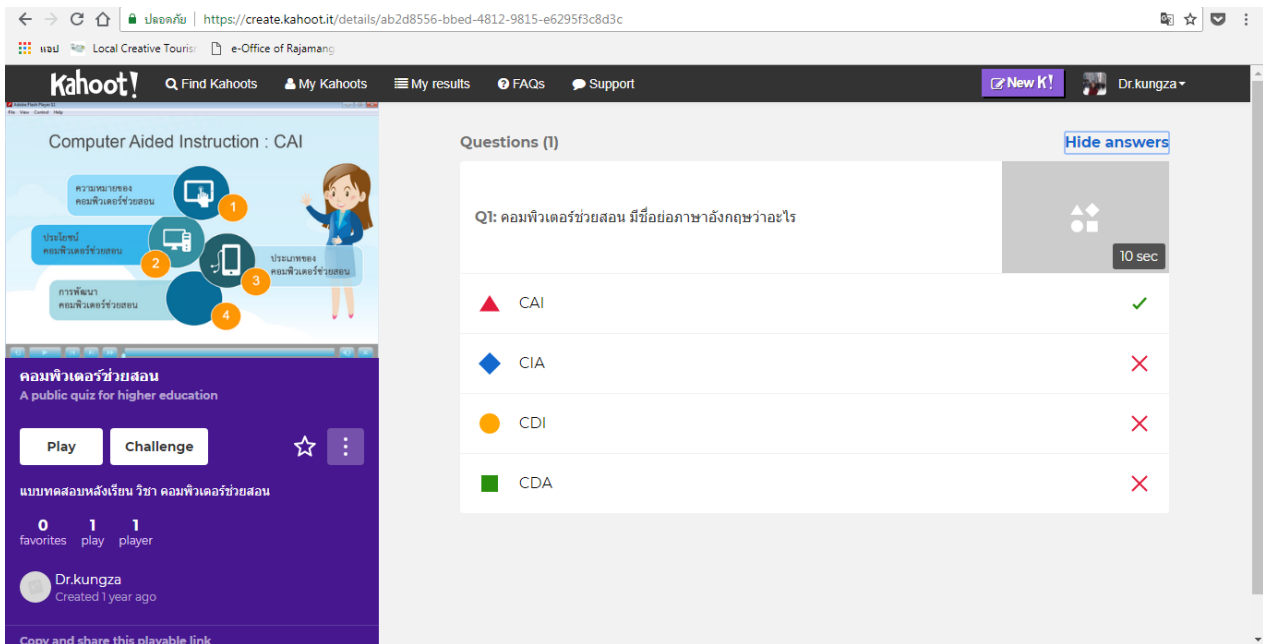
จากผลการทดลองเรียนพบว่า ผู้เรียนให้ความสนใจและกระตือรือร้นในการเรียนเป็นอย่างมาก สนุกและมีความสุขกับการทำแบบทดสอบในรูปแบบใหม่

3	Hosted by	kubror
4	Played with	23 players
5	Played	10 of 10 questions
6		
7	Overall Performance	
8	Total correct answers (%)	57.82%
9	Total incorrect answers (%)	42.18%
10	Average score (points)	4841.26 points

หลังจากที่ผู้เรียนเกิดการยอมรับนวัตกรรมแล้ว ดิฉันจึงสอนวิธีการสร้างเกม หรือ แบบทดสอบด้วย Kahoot ให้แก่ผู้เรียนทีละชั้นตอน และให้ผู้เรียนนำไปทดลองใช้กับนักเรียนในโรงเรียนของตนเอง แล้วถ่ายคลิปวิดีโอที่ศึ้นมานำเสนอในห้องเรียน

ดร.กัลยาณี เจริญช่าง นุชมี

ประโยชน์ที่ได้จากการนำองค์ความรู้ Kahoot



Kahoot เป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้ความรู้และความสนุกสนานแก่ผู้เรียน ซึ่งสามารถนำมาใช้สำหรับการนำเข้าสู่บทเรียน หรือใช้สำหรับการวัดประเมินผล โดยผู้สอนไม่จำเป็นต้องมีความรู้ทางการเขียนโปรแกรม หรือทำเว็บ เพียงแค่ใช้งานอินเทอร์เน็ต ผู้สอนสามารถเข้าไปสร้างเกมแบบทดสอบออนไลน์ โดยเข้าไปที่ <https://create.kahoot.it/>

โดยในปีการศึกษา 2560 ในฐานะอาจารย์ผู้สอน รายวิชา คอมพิวเตอร์ช่วยสอน สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 3 หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ได้มีการใช้ Kahoot สำหรับนำเข้าสู่บทเรียน หรือใช้สำหรับการวัดประเมินผล เป็นการจัดกิจกรรมเพื่อเป็นกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนในเนื้อหาบทเรียนในภาคทฤษฎี จากนั้นได้มีการสอนให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติในการสร้างแบบทดสอบออนไลน์ บนเว็บ Kahoot เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างเพื่อนในห้องเรียนด้วย และสร้างความสนุกสนานให้กับผู้เรียน

นอกจากนี้ยังได้นำ Kahoot ไปใช้กับฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง “การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning” ให้กับนายทหารชั้นสัญญาบัตร โรงเรียนวิทยาศาสตร์ทหารบก กรุงเทพฯ ในวันที่ 26-27 ธันวาคม พ.ศ. 2560 เพื่อเป็นตัวอย่างในการใช้ Kahoot ในการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning



ผู้นำองค์ความรู้ไปใช้ : ดร.เยาวลักษณ์ พิพัฒน์จำเริญกุล
อาจารย์ประจำหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

1. ประโยชน์ที่ได้จากการนำองค์ความรู้เรื่อง Kahoot และ Padlet ไปใช้

Kahoot

ดังที่ทราบดีว่าโปรแกรม Kahoot เป็นเกมที่ตอบสนองต่อการเรียนการสอน ทำให้นักเรียนมีความสุข และสนุกสนานกับการเรียน โดยเป็นเครื่องมือช่วยในการประเมินผล ผ่านการตอบคำถาม การอภิปราย หรือ การสำรวจความคิดเห็น โดยให้นักเรียนตอบคำถามบนอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ของตนเอง เช่น คอมพิวเตอร์ มือถือ หรือไอแพด

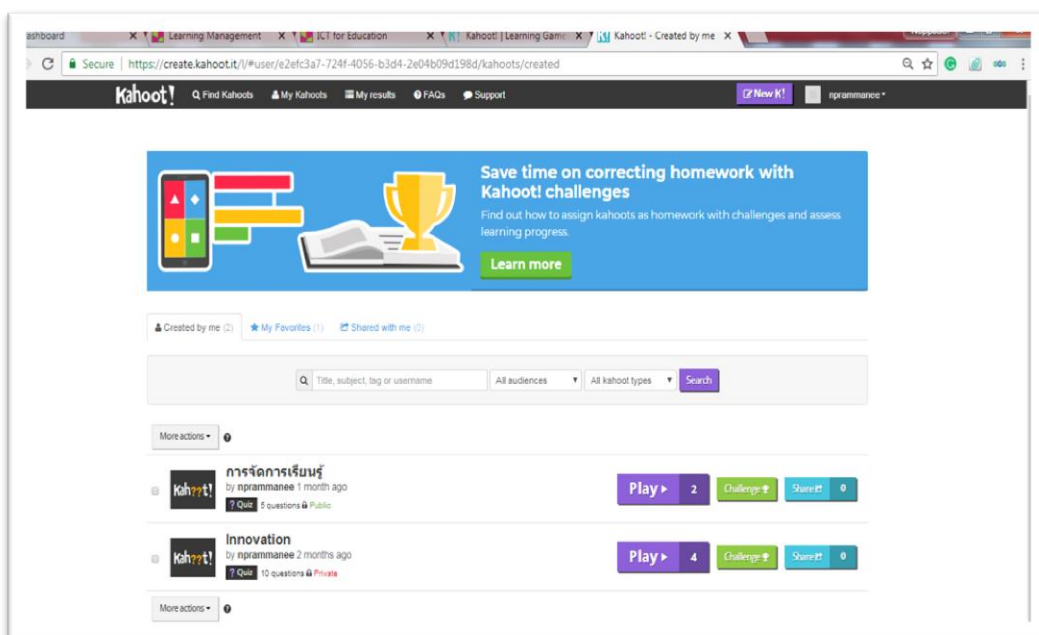
ประโยชน์สำหรับการนำโปรแกรม Kahoot มาใช้สำหรับการเรียนการสอน

1. สามารถทำเป็นแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน เพื่อช่วยในการประเมินผลการเรียนของ นักศึกษาในหัวข้อที่จะสอนทั้งก่อนและหลังสอน ทำให้ผู้สอนทราบระดับความสามารถของ นักศึกษาก่อนเริ่มสอนและหลังจากสอนจบแล้ว ในทางกลับกันนักศึกษาสามารถประเมินตนเอง ว่ามีความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียนมามากน้อยเพียงใดหลังจากจบชั่วโมงสอนแล้ว
2. ทำให้นักศึกษาสนุกสนาน ตื่นเต้นอยู่ตลอดเวลาเพราะรู้สึกว่าได้รับการกระตุ้นอยู่ตลอดเวลา
3. เพื่อให้นักศึกษาและอาจารย์มีส่วนร่วมในชั้นเรียน จะเห็นได้ว่าตัวผมเองได้สร้างกิจกรรมการเรียน การสอนกับนักศึกษา และนักศึกษาตื่นเต้นอยู่ตลอดเวลาเมื่อมีการทดสอบและโดยเฉพาะการ แข่งขัน ซึ่งเหมาะกับการเรียนการสอนในยุคนี้

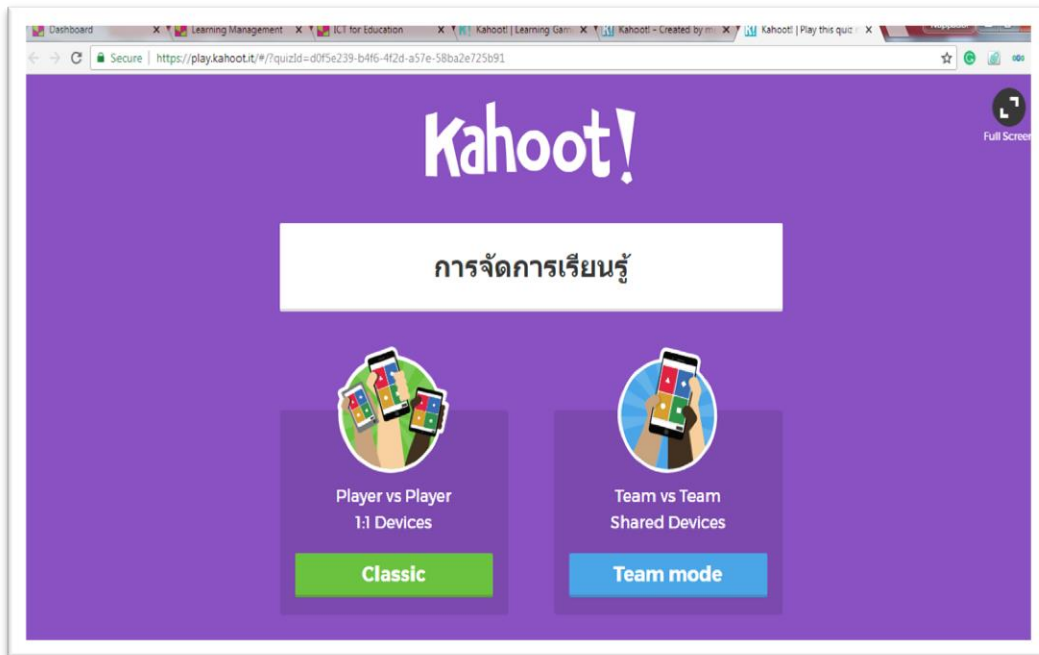
ตัวอย่างผลการตอบรับจากการนำโปรแกรม Kahoot ไปใช้ในการเรียนการสอน

ในภาคการศึกษานี้ผมได้นำ Kahoot ไปใช้ในหลายที่ด้วยกัน แต่จะขอยกตัวอย่างที่ใช้ในการจัดการ เรียนการสอนรายวิชา การจัดการเรียนการสอนและการถ่ายทอดความรู้ วิชานวัตกรรม และการอบรมสัมมนา การใช้สื่อ

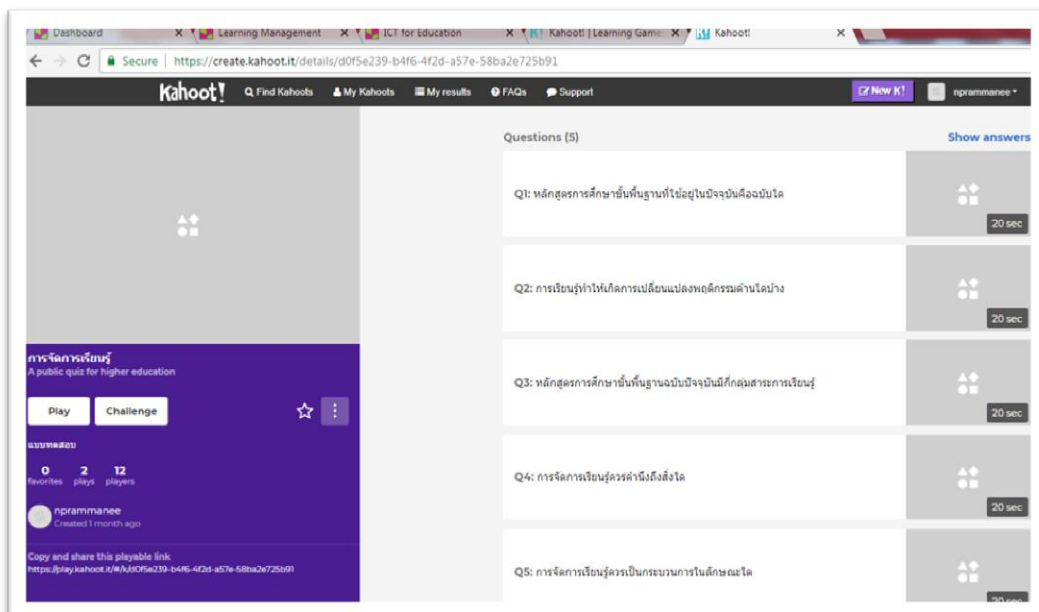
ภาพที่ 1 My Kahood



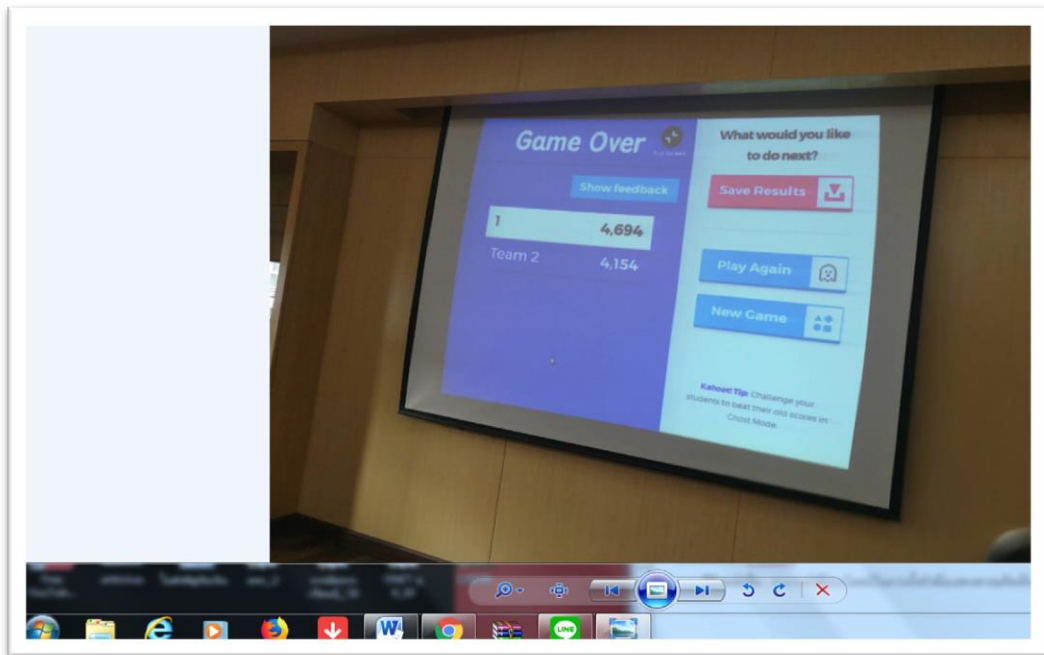
ภาพที่ 2 การเข้าสู่เกม Kahoot



ภาพที่ 3 แบบทดสอบใน Kahoot



ภาพที่ 4 แสดงภาพการแข่งขันบนจอ



ประโยชน์ของPadlet

Padlet คือ เว็บไซต์ที่ให้บริการกระดานแสดงความคิดเห็นออนไลน์ใช้เป็นพื้นที่เพื่อแสดงความคิดเห็นในการระดมความคิดแลกเปลี่ยนความคิด ตามหัวข้อที่กำหนดและเสนอแนะต่าง ๆ รวมไปถึงแจ้งเตือนได้อีกด้วย ซึ่งเปิดโล่งให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการอภิปราย นักศึกษาคนอื่น ๆ สามารถเห็นข้อความของเพื่อนร่วมชั้น สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ดีในการจัดการเรียนการสอนห้องเรียนที่มีขนาดใหญ่ ที่สำคัญอีกประการคือ นักศึกษาที่ไม่กล้าถามในชั้นเรียนก็อาจถาม-ตอบผ่าน Padlet ได้

โปรแกรม Padlet ยังช่วยให้ผู้สอนสามารถสรุปเนื้อหาจำนวนมาก สามารถใส่รูปภาพ กราฟและเครื่องมือการเรียนรู้อื่น ๆ ในการนำเสนอ หรือแบ่งปันสิ่งเหล่านี้ให้กับนักเรียนก่อนที่จะมีการสอบหรือการอภิปราย โดยที่ครูตั้งคำถามแล้วให้นักศึกษาตอบประเด็นต่าง ๆ เพื่อนร่วมชั้นก็สามารถเห็นข้อความและเข้ามาร่วมตอบ หรือแสดงความคิดเห็นได้ตลอดเวลา

ตัวอย่างผลการตอบรับจากการนำโปรแกรม Padlet ไปใช้ในการเรียนการสอน

จากประสบการณ์การสอนในภาคการศึกษาที่ 1/2561 ข้าพเจ้าจะนำเสนอต่อไปนั้

ภาพที่ 1 นักศึกษาและอาจารย์แนะนำตัว

The screenshot shows a Padlet board with a grid of student and teacher profiles. Each profile includes a name, age, and a small photo. The profiles are arranged in a grid-like fashion, with text and images alternating in a grid pattern. The board is titled 'ภาพที่ 1 นักศึกษาและอาจารย์แนะนำตัว' (Figure 1: Student and Teacher Introduction). The profiles include:

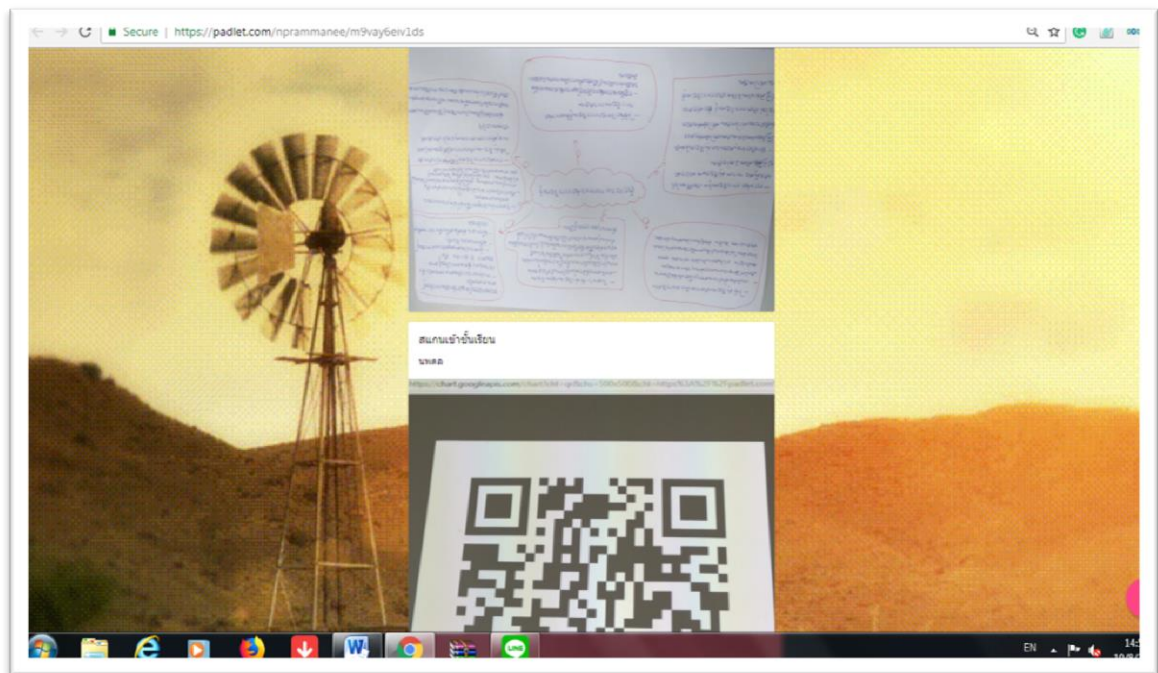
- นางสาว ณัฐกริชาติ เพ็ชรมา (Ms. Natthakrit Petchama)
- สุพัตรา ทองสุข ชื่อเล่น ใหม่ (Supattra Thongsuk, nickname: Noie)
- นางสาวสุพิชญา พันธเสริม ชื่อเล่น ตุ่ม (Ms. Supichaya Panthasri, nickname: Tum)
- นพดล (Nopadol)
- นางสาว ภัทราวรรณกิจ (Ms. Pathrawan Kij)
- นายปวีญญา (Mr. Puiyanya)
- นางสาวนทีสิรา กัลป์บาท (Ms. Natsira Kalphat)
- นายไนตรี คัมเหลา (Mr. Naitree Kumleua)
- นายพิน แซมเพชร (อ๋อง) (Mr. Pin Samphet, nickname: Ahong)

The board also features a video player showing a classroom scene and a photo of a man in a white shirt. The URL in the browser address bar is https://padlet.com/nop_p/2n0z3iujh9c5. The system tray at the bottom shows the date and time as 14:46 on 10/8/2561.

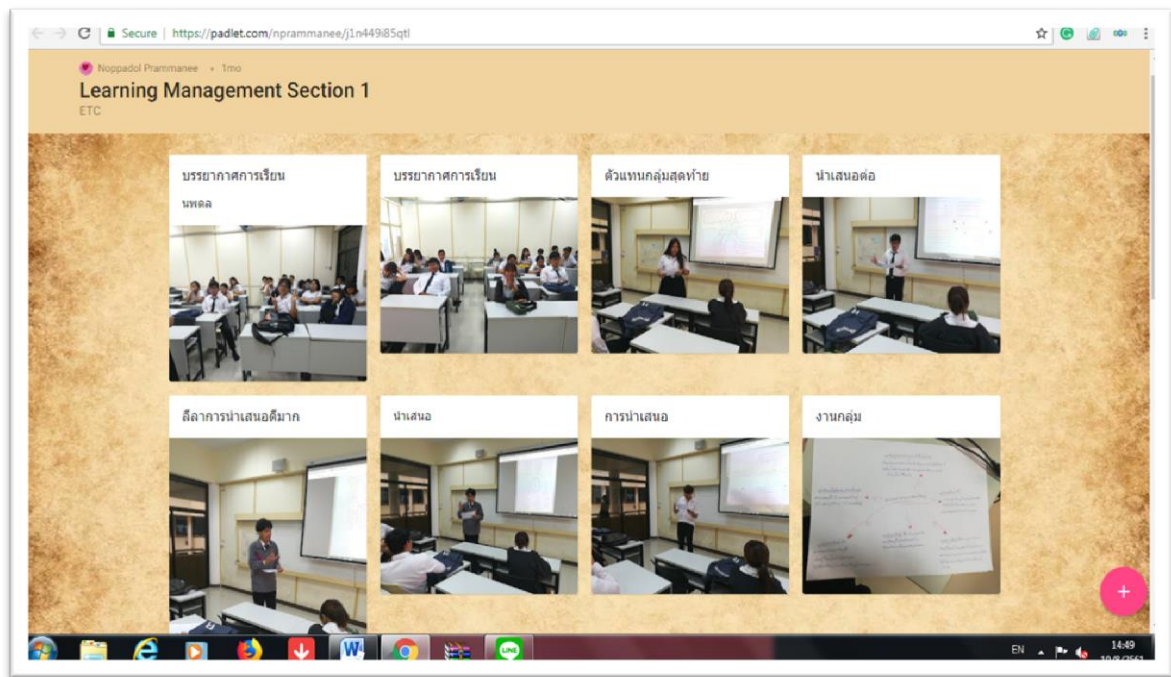
ภาพที่ 4 การทำงานกลุ่ม



ภาพที่ 5 การส่งงานผ่าน Padlet



ภาพที่ 6 การนำเสนอหน้าชั้นเรียน



ภาพที่ 7 การนำเสนอหน้าชั้นเรียน

