



แบบรายงานการประชุม/ฝึกอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน
หน่วยงาน วิทยาลัยโลจิสติกส์และซัพพลายเชน มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

๑. ข้อมูลส่วนบุคคล

ชื่อ-สกุล อาจารย์บุญยาพร ภู่ทอง ตำแหน่ง อาจารย์
 กลุ่มบุคลากร สายวิชาการ สายสนับสนุนวิชาการ

๒. หลักฐานหรือเรื่องที่เกี่ยวข้องประชุม/ฝึกอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

หลักฐาน “เสริมประสิทธิภาพการเรียนการสอนด้วย KAHOOT และ PATLET ”

๓. วิทยากรในการประชุม/ฝึกอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

อาจารย์ณัฐภัทร แก้วรัตนภัทร์

๔. สถาบันหรือหน่วยงานที่จัดประชุม/ฝึกอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

วิทยาลัยโลจิสติกส์และซัพพลายเชน มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

๕. ระยะเวลาที่เข้ารับการประชุม/ฝึกอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

ระยะเวลา 1 วัน อบรมในวันที่ ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๐

๖. งบประมาณที่ใช้ในการประชุม/ฝึกอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

-

๗. วัตถุประสงค์ของการประชุม/ฝึกอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

- ๑) เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการสอนของอาจารย์ผู้ทำการสอน
- ๒) เพื่อให้ใช้กับการเรียนการสอนทางไกลได้ดี
- ๓) เพื่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างอาจารย์และนักศึกษาและเพื่อนร่วมห้องเรียน
- ๔) เพื่อให้อาจารย์เก็บข้อมูลการเรียนการสอนของนักศึกษาได้

๘. สรุปเนื้อหาสาระของการประชุม/ฝึกอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

Kahoot เป็นแพลตฟอร์มการเรียนรู้ผ่านเกมแบบไม่มีค่าใช้จ่าย โดยใช้เป็นเทคโนโลยีการศึกษา เปิดตัวเมื่อเดือนสิงหาคม พ.ศ. ๒๕๕๖ ที่ประเทศนอร์เวย์ Kahoot! ตอนนี้ถูกใช้โดยผู้เล่นกว่า ๕๐ ล้านคน ใน ๑๘๐ ประเทศ ด้วยความที่ถูกต้องแบบให้เข้าถึงได้ในห้องเรียน และสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้แบบอื่น ๆ ทั่วโลก ทุกคนสามารถสร้างเกมทางการเรียนรู้ของ Kahoot (คาฮูทส์) ได้เอง โดยปราศจากข้อจำกัดทางอายุ หรือหัวข้อ คาฮูทส์เล่นได้ผ่านอุปกรณ์หลากหลาย เช่น คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะหรือแบบพกพา รวมไปถึงโทรศัพท์มือถือผ่านทางเว็บเบราว์เซอร์ มันได้รับความสนใจในห้องเรียนที่มีนโยบาย "นำอุปกรณ์ของคุณมาเอง"

ประโยชน์ในการใช้งานทำได้ดังนี้

๑.Kahoot มักถูกใช้เพื่อเฝ้าดูพัฒนาการของเด็กแต่ละคนไปยังเป้าหมายของการเรียนรู้ ซึ่งถึงข้อดีและข้อด้อย และระบุเรื่องที่น่าสนใจที่ต้องการให้ตีพิมพ์แบบตัวต่อตัว รวมไปถึงการเสนอโอกาสทางการเรียนรู้อื่น ๆ หรือ ทบทวนความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับบางเรื่อง

๒.ผู้ใช้ที่มีประสบการณ์อาจรวมคาฮูทส์ไปในหลักสูตรเพื่อแนะนำหัวข้อใหม่ กระตุ้นการจดจำของข้อมูลใหม่ ทบทวนก่อนการสอบ ทำท้ายห้องเรียนอื่นๆ ทั่วโลก ตรวจสอบความคิดเห็น รวบรวมข้อมูลเชิงลึก และทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ

๓.ผู้ใช้ Kahoot! ส่วนใหญ่เป็นเด็กนักเรียนและครูในระดับอนุบาลถึงมัธยมปลาย โดยจำนวนผู้ใช้ในระดับมหาวิทยาลัยก็มีจำนวนมากขึ้น นอกจากนี้บริษัทต่าง ๆ ยังใช้ Kahoot! ในการอบรมในที่ทำงานอีกด้วย

วิธีการเล่นและใช้งาน

๑.Kahoot ถูกออกแบบสำหรับการเรียนรู้ทางสังคม โดยผู้เรียนรวมตัวรอบหน้าจอเดียวกัน เช่น หน้าจอโทรทัศน์ กระดานอัจฉริยะ หรือ หน้าจอคอมพิวเตอร์ เมื่อเปิดคาฮูทส์จะพบกับเลข PIN ที่ระบบจะสุ่มขึ้นมา ผู้เล่นเข้าเว็บไซต์ kahoot.it ตามด้วยการใส่รหัส PIN และชื่อเล่น โดยการใช้อุปกรณ์ใดก็ได้ผ่านเว็บเบราว์เซอร์ จากนั้นจะถูกนำไปหน้าจอ เมื่อชื่อเล่นของผู้เล่นทุกคนปรากฏบนหน้าจอแล้ว หัวหน้า (ปกติจะเป็นครู) กดปุ่มเริ่มเพื่อเริ่มการสอบ

๒.ในเกม คำถามและตัวเลือก (มากที่สุด 4 ตัวเลือก) จะปรากฏขึ้นบนหน้าจอหลัก แต่ละคำตอบจะมาพร้อมกับสีและรูปร่างที่ต่างกัน ผู้เรียนจะต้องเลือกหนึ่งในตัวเลือกที่ต้องการตอบ โดยเกมถูกออกแบบมาเพื่อที่ผู้เล่นจะต้องเงยหน้าจากจอของตนเอง เพื่อมองจอรวมเป็นระยะเป็นการเพิ่มปฏิริยาทางสังคมกับทั้งครูและเพื่อนร่วมชั้น

๓.ผู้เรียนจะได้รับคะแนนเมื่อตอบคำถามถูก (สูงสุด ๑๐๐๑ แต้ม โดยให้ตามเวลาที่ใช้ก่อนจะตอบ) หลังจบแต่ละคำถาม ผู้เรียนจะเห็นคะแนนของตนเอง รวมไปถึงลำดับของตนเองเมื่อเทียบกับคนอื่นในห้องเรียนบนหน้าจอของตนเอง รายชื่อผู้เรียนที่มีคะแนนมากที่สุด ๕ อันดับแรกจะถูกแสดงบนหน้าจอหลัก เพื่อกระตุ้นการแข่งขันระหว่างผู้เล่น

อุปกรณ์ที่สามารถใช้ได้

ด้วยความที่ได้รับความนิยมจากคณาจารย์จากคณาจารย์ "นำอุปกรณ์ของคุณมาเอง" Kahoot! ตั้งเป้าในให้ใช้ได้กับเว็บเบราว์เซอร์หลายแบบ และอุปกรณ์พกพาผ่านทางเว็บเบราว์เซอร์เฟส รวมไปถึงแอนดรอยด์ ๔.๐ และเวอร์ชันใหม่กว่า รวมไปถึงเว็บเบราว์เซอร์รูปแบบใหม่ทุกแบบ นอกจากนี้ยังมีแอปพลิเคชันในทั้ง iOS และแอนดรอยด์อีกด้วย

การนำมาใช้กับการเรียนการสอน

การเรียนการสอนโดยใช้ Kahoot! มีฐานอยู่บนการสร้างพื้นที่ในการเรียนรู้ที่เชื่อถือได้เพื่อส่งเสริมการส่งผ่านจาก "ผู้สอน ผู้เรียน" ในสภาพแวดล้อมห้องเรียน การส่งผ่านจาก "ผู้สอน ผู้เรียน" ปกติแล้วมีวิธีดังนี้:

- ครูแนะนำหัวข้อโดยใช้คาซุทซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อเริ่มการโต้แย้ง การคิดวิเคราะห์ และการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน (active learning) ครูสามารถใช้รูปภาพและวิดีโอคู่กับคาซุทขณะสอน
- หลังหัวข้อหรือครูได้แนะนำหัวข้อแล้ว พวกเขาจะเล่นคาซุทที่ถูกออกแบบเพื่อเพิ่มการเข้าใจของนักเรียนในหัวข้อนั้น ๆ
- ครูนำนักเรียนในกิจกรรมอื่น ๆ บทสนทนา และข้อสอบที่เกี่ยวข้องเพื่อรวบรวมความรู้ของนักเรียนบางที่อาจใช้ข้อสอบชุดเดิมหลายรอบเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ผ่านการทำซ้ำ
- ครูบอกให้นักเรียนสร้างข้อสอบเกี่ยวกับหัวข้อเดียวกันหรือที่คล้ายกัน
- นักเรียนวิจัย เพิ่มพูนความรู้และเก็บเกี่ยวหรือสร้างข้อมูลที่คล้ายกัน จากนั้นสร้างข้อสอบโดยใช้ข้อมูลเหล่านั้น
- จากนั้น นักเรียน หรือ กลุ่มนักเรียน จึงผลัดกันรับตำแหน่งหัวหน้าเพื่อให้ข้อสอบแก่ผู้ร่วมชั้น
- ครูสามารถจัดการกับความเข้าใจของนักเรียนและวิธีการ ตามคุณภาพของข้อมูล โครงสร้างของคาซุท และวิธีที่พวกเขาอธิบายคำตอบให้เพื่อนร่วมชั้น

๙. ปัญหาอุปสรรคในการประชุม/ฝึกอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

๙.๑. ระบบอุปกรณ์และเทคโนโลยีต่าง ๆ ยังขาดแคลนหากต้องใช้งาน Kahoot! ปฏิบัติตามหลักสูตรสื่อการสอนอาจต้องเพิ่มคอมพิวเตอร์และระบบอินเทอร์เน็ตที่สมบูรณ์กว่านี้

๙.๒. ลักษณะของห้องเรียนยังต้องปรับให้เหมาะสมกับการเรียนการสอนเพราะ อาจมีการทำกิจกรรมมากขึ้น

๙.๓. ระยะเวลาในการบรรยายอาจต้องเพิ่มขึ้นให้เพียงพอกับการอธิบายเนื้อหาที่มีมากและอาจต้องใช้รูปแบบที่เหมาะสมกับรายวิชาต่างๆ

๑๐. ประโยชน์ที่ได้รับจากการประชุม/ฝึกรอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

:- ต่อตนเอง

1. เป็นการสอนที่มุ่งให้ผู้เรียนปฏิบัติจริง ทำจริงไม่เพียงแต่เรียนรู้ทางทฤษฎีเท่านั้นทำให้เราได้พัฒนาตนเองเสมอในการสอนนักศึกษา
2. ทำให้ผู้สอนและผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีทักษะในกระบวนการทำงานจริง ๆ เริ่มตั้งแต่ร่วมกันคิดกันวางแผนของทั้งผู้สอนและผู้เรียน ทำให้เกิดความเข้าใจในการสอนเนื้อหาอย่างเป็นผู้รู้จริง
3. เป็นให้ผู้ที่เข้าใจนักศึกษามากขึ้นพร้อมรับการเปลี่ยนแปลงให้เกิดความทันสมัย

:- ต่อหน่วยงาน/มหาวิทยาลัย

1. มหาวิทยาลัยมีชื่อเสียงในการเป็นต้นแบบการศึกษารูปแบบใหม่ที่เป็นผู้นำทางด้านการสอนยุคใหม่ทันกับการเปลี่ยนแปลงทางการศึกษา
2. สร้างบัณฑิตที่มีความคิดสร้างสรรค์ กล้าคิด กล้าทำ แก้ปัญหาได้เมื่อต้องเข้าไปทำงานสู่ตลาดแรงงานด้วยการสอนให้นักศึกษาเรียนรู้ถึงแก่นแท้ของวิชาที่ได้ศึกษาเล่าเรียน
3. เกิดการกระตุ้นให้สังคมมองภาพลักษณ์มหาวิทยาลัยที่มีการพัฒนาเสมอ และเป็นที่ต้องการของการเข้ามาศึกษาและความต้องการของตลาดแรงงาน
4. มหาวิทยาลัยพัฒนาบุคลากรให้มีความสามารถ เป็นการสร้างเกิดความรู้สึกของบุคลากรว่าเป็นสถาบันการศึกษาที่น่าอยู่ น่าร่วมงาน เป็นแหล่งสร้างคนเก่งและคนดี

๑๑. เอกสารหรืออื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องที่ได้รับจากการประชุม/ฝึกรอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

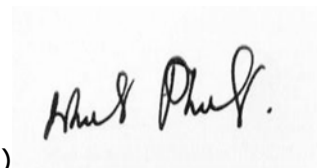
คู่มือเสริมประสิทธิภาพการเรียนการสอนด้วย KAHOOT และ PATLET

๑๒. สำเนาประกาศนียบัตร/วุฒิบัตรฯ ที่ได้รับจากการประชุม/ฝึกรอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

-

๑๓. ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ อื่น ๆ

-



(ผู้รายงาน)

(อาจารย์บุญยาพร ภูทอง)

วันที่ ๗ เมษายน ๒๕๖๐

ความคิดเห็นของผู้บังคับบัญชาชั้นต้น


.....

.....

.....

.....

.....

(ลงชื่อ) 

(อาจารย์วิริยา บุญมาเลิศ)

วันที่ ๗ เมษายน ๒๕๖๐