



แบบรายงานการประชุม/ฝึกรอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

หน่วยงาน วิทยาลัยโลจิสติกส์และซัพพลายเชน มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

๑. ข้อมูลส่วนบุคคล

ชื่อ-สกุล อาจารย์วิริยา บุญมาเลิศ ตำแหน่ง รองคณบดีฝ่ายวิชาการ

กลุ่มบุคลากร

สายวิชาการ

สายสนับสนุนวิชาการ

๒. หลักฐานหรือเรื่องที่เข้าร่วมประชุม/ฝึกรอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

หลักฐาน “เสริมประสิทธิภาพการเรียนการสอนด้วย KAHOOT และ PATLET ”

๓. วิทยากรในการประชุม/ฝึกรอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

อาจารย์ณัฐภัทร แก้วรัตนภัทร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

๔. สถาบันหรือหน่วยงานที่จัดประชุม/ฝึกรอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

วิทยาลัยโลจิสติกส์และซัพพลายเชน มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

๕. ระยะเวลาที่เข้ารับการประชุม/ฝึกรอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

วันที่ ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๐

๖. งบประมาณที่ใช้ในการประชุม/ฝึกรอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

-

๗. วัตถุประสงค์ของการประชุม/ฝึกรอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

๗.๑ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการสอนของอาจารย์ประจำรายวิชา

๗.๒ เพื่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างอาจารย์และนักศึกษาและเพื่อนร่วมห้องเรียน

๗.๓ เพื่อส่งเสริมและกระตุ้นให้นักศึกษาได้มีส่วนร่วมต่อการเรียนการสอน

๘. สรุปเนื้อหาสาระของการประชุม/ฝึกรอบรม/สัมมนา/ศึกษาดูงาน

Kahoot เป็นแพลตฟอร์มการเรียนรู้ผ่านเกมแบบไม่มีค่าใช้จ่าย โดยใช้เป็นเทคโนโลยีการศึกษา เปิดตัวเมื่อเดือนสิงหาคม พ.ศ. ๒๕๕๖ ที่ประเทศนอร์เวย์ ทุกคนสามารถสร้างเกมทางการเรียนรู้ของ Kahoot (คาฮูทส์) ได้เอง โดยปราศจากข้อจำกัดทางอายุ หรือหัวข้อ คาฮูทส์เล่นได้ผ่านอุปกรณ์หลากหลาย เช่น

คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะหรือแบบพกพา รวมไปถึงโทรศัพท์มือถือผ่านทางเว็บเบราว์เซอร์ มันได้รับความสนใจในห้องเรียนที่มีนโยบาย "นำอุปกรณ์ของคุณมาเอง"

ประโยชน์ในการใช้งานทำได้ดังนี้

- ๑) Kahoot มักถูกใช้เพื่อเฝ้าดูพัฒนาการของเด็กแต่ละคนไปยังเป้าหมายของการเรียนรู้ ซึ่งถึงข้อดีและข้อด้อย และระบุเรื่องที่น่าเรียนอาจต้องการให้ตัวเพิ่มแบบตัวต่อตัว รวมไปถึงการเสนอโอกาสทางการเรียนรู้อื่น ๆ หรือ ทบทวนความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับบางเรื่อง
- ๒) ผู้ใช้ที่มีประสบการณ์อาจรวมคาสูทส์ไปในหลักสูตรเพื่อแนะนำหัวข้อใหม่ กระตุ้นการจดจำของข้อมูลใหม่ ทบทวนก่อนการสอบ ทำทายห้องเรียนอื่นๆ ทั่วโลก ตรวจสอบความคิดเห็น รวบรวมข้อมูลเชิงลึก และทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ
- ๓) ผู้ใช้ Kahoot! ส่วนใหญ่เป็นเด็กนักเรียนและครูในระดับอนุบาลถึงมัธยมปลาย โดยจำนวนผู้ใช้ในระดับมหาลัยกำลังมีจำนวนมากขึ้น นอกจากนี้บริษัทต่าง ๆ ยังใช้ Kahoot! ในการอบรมในที่ทำงานอีกด้วย

วิธีการเล่นและใช้งาน

- ๑) Kahoot ถูกออกแบบสำหรับการเรียนรู้ทางสังคม โดยผู้เรียนรวมตัวรอบหน้าจอเดียวกัน เช่น หน้าจอโทรทัศน์ กระจานอัจฉริยะ หรือ หน้าจอคอมพิวเตอร์ เมื่อเปิดคาสูทส์จะพบกับเลข PIN ที่ระบบจะสุ่มขึ้นมา ผู้เล่นเข้าเว็บไซต์ kahoot.it ตามด้วยการใส่รหัส PIN และชื่อเล่น โดยการใช้อุปกรณ์ใดก็ได้ผ่านเว็บเบราว์เซอร์ จากนั้นจะถูกนำไปหน้ารอ เมื่อชื่อเล่นของผู้เล่นทุกคนปรากฏบนหน้าจอกแล้ว หัวหน้า (ปกติจะเป็นครู) กดปุ่มเริ่มเพื่อเริ่มการสอบ
- ๒) ในเกม คำถามและตัวเลือกจะปรากฏขึ้นบนหน้าจอหลัก แต่ละคำตอบจะมาพร้อมกับสีและรูปร่างที่ต่างกัน ผู้เรียนจะต้องเลือกหนึ่งในตัวเลือกที่ต้องการตอบ โดยเกมถูกออกแบบมาเพื่อที่ผู้เล่นจะต้องเงยหน้าจากจอของตนเอง เพื่อมองจอรวมเป็นระยะเป็นการเพิ่มปฏิภิกิริยาทางสังคมกับทั้งครูและเพื่อนร่วมชั้น
- ๓) ผู้เรียนจะได้รับคะแนนเมื่อตอบคำถามถูกหลังจบแต่ละคำถาม ผู้เรียนจะเห็นคะแนนของตนเอง รวมไปถึงลำดับของตนเองเมื่อเทียบกับคนอื่นในห้องเรียนบนหน้าจอของตนเอง รายชื่อผู้เรียนที่มีคะแนนมากที่สุด ๕ อันดับแรกจะถูกแสดงบนหน้าจอหลักเพื่อกระตุ้นการแข่งขันระหว่างผู้เล่น

การนำมาใช้กับการเรียนการสอน

การเรียนการสอนโดยใช้ Kahoot! มีฐานอยู่บนการสร้างพื้นที่ในการเรียนรู้ที่เชื่อถือได้เพื่อส่งเสริมการส่งผ่านจาก "ผู้สอน สู่ ผู้เรียนรู้" ในสภาพแวดล้อมห้องเรียน การส่งผ่านจาก "ผู้สอน สู่ ผู้เรียนรู้" ปกติแล้วมีวิธีดังนี้:

- ครูแนะนำหัวข้อโดยใช้คาสูทส์ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อเริ่มการโต้แย้ง การคิดวิเคราะห์ และการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน (active learning) ครูสามารถใช้รูปภาพและวิดีโอคู่กับคาสูทส์ขณะสอน