

# คู่มือการใช้โปรแกรม Kahoot!



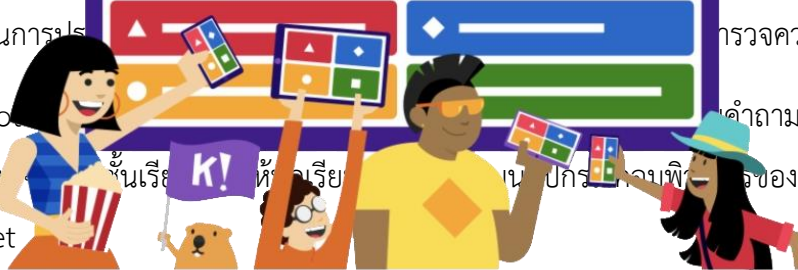
รู้จักกับโปรแกรม Kahoot!

โปรแกรม Kahoot!  
เครื่องมือช่วยในการปร

เรียนสนุกกับการเรียนโดยเป็น  
การตรวจสอบความคิดเห็น

Kahoot!  
คำถามจะแสดงขึ้นเรีย  
ถือ และ Tablet

คำถาม การอภิปราย หรือการสำรวจ  
ของคอมพิวเตอร์ มือ



หลักการทำงานของโปรแกรม Kahoot!

1. ไม่มีแบบออฟไลน์ ต้องใช้อินเทอร์เน็ตเท่านั้น และเล่นแบบเรียลไทม์
2. สามารถเล่นได้ทั้งแบบเดี่ยวและแบบกลุ่ม

3. จะเฉลยคำตอบทันทีเมื่อเราสร้างเกมให้เป็นแบบทดสอบ (เฉลยข้อต่อข้อ)
4. จะให้คะแนนคนที่ตอบถูก ลดหลั่นกันไป ตามลำดับความเร็วที่กดตอบ  
(ตอบถูกเหมือนกันแต่คะแนนจะไม่เท่ากัน เพราะความเร็วในการตอบต่างกัน)
5. บอกสถิติคะแนนของผู้เล่น ทุกข้อหลังเฉลยเสร็จ
6. ในหน้าจอของผู้เล่น กับผู้สร้างไม่เหมือนกัน แต่ต้องออนไลน์พร้อมกัน
7. ของผู้เล่นจะไม่เห็นคำถาม มีเพียงปุ่มตัวเลือกให้กดตอบ ผู้เล่นต้องดูโจทย์ ผ่านจอโปรเจคเตอร์ หรือคอมของผู้สอน
8. ผู้สร้างสามารถดาวน์โหลดสถิติคะแนนและการตอบของผู้เล่น มาเก็บไว้ประเมินผลได้
9. สามารถใส่เสียงเพลงประกอบเพื่อเพิ่มความสุขให้กับผู้เล่น
10. มีส่วนที่ให้เล่นฟรีและเสียเงิน

Kahoot หลักการทำงานจะแบ่งเป็น 2 ส่วน คือ

- ส่วนของผู้สร้าง
- ส่วนของผู้เล่น

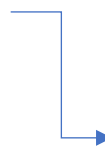


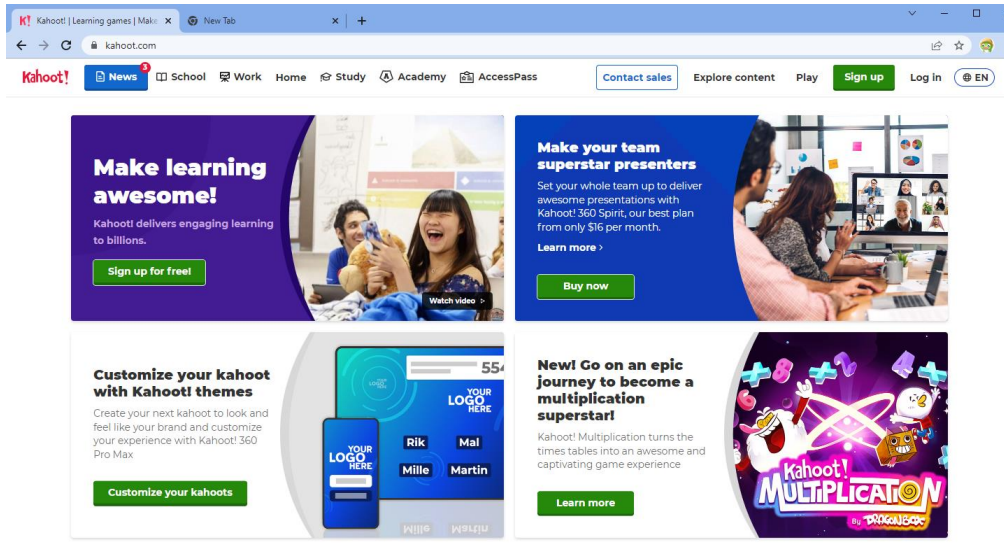
ส่วนของผู้สร้าง (สำหรับอาจารย์ผู้สอน)

ขั้นตอนการสมัครใช้โปรแกรม Kahoot!

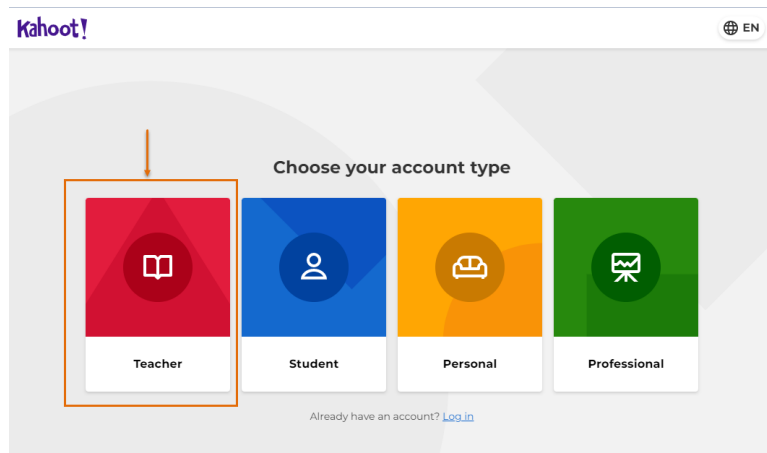
1. เข้าที่เว็บไซต์ <https://kahoot.com/> เลือกที่

Sign Up

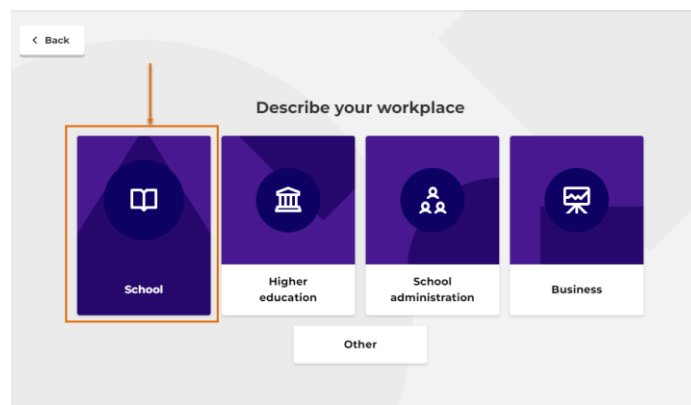




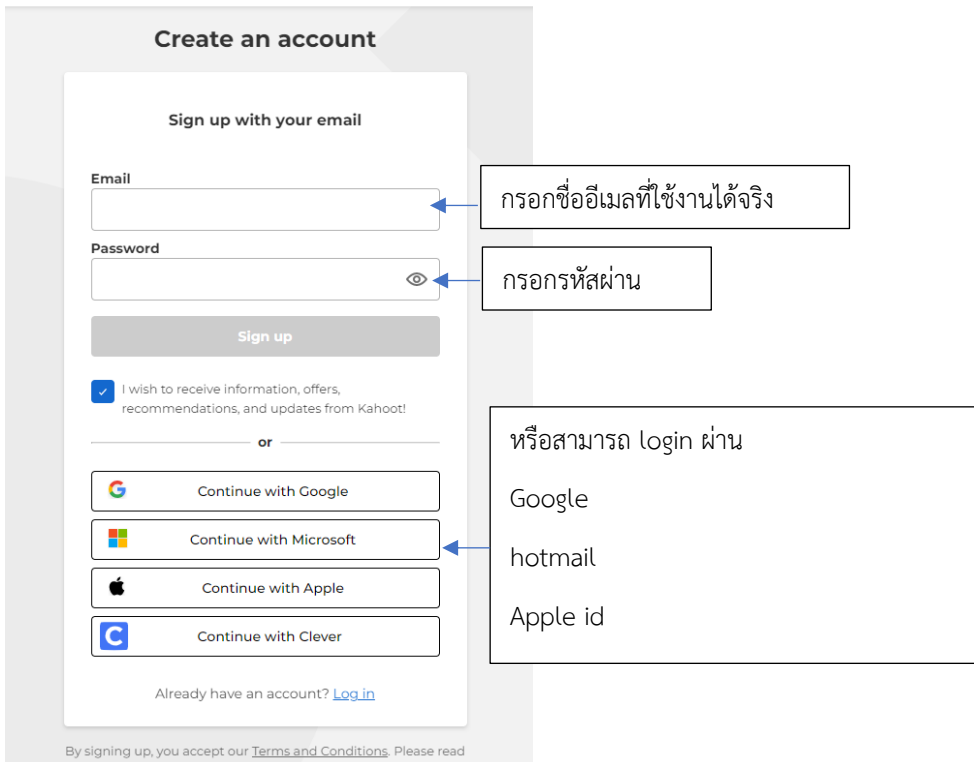
2. จะมีให้เลือกประเภทของผู้ใช้งาน ให้เลือกเป็น Teacher



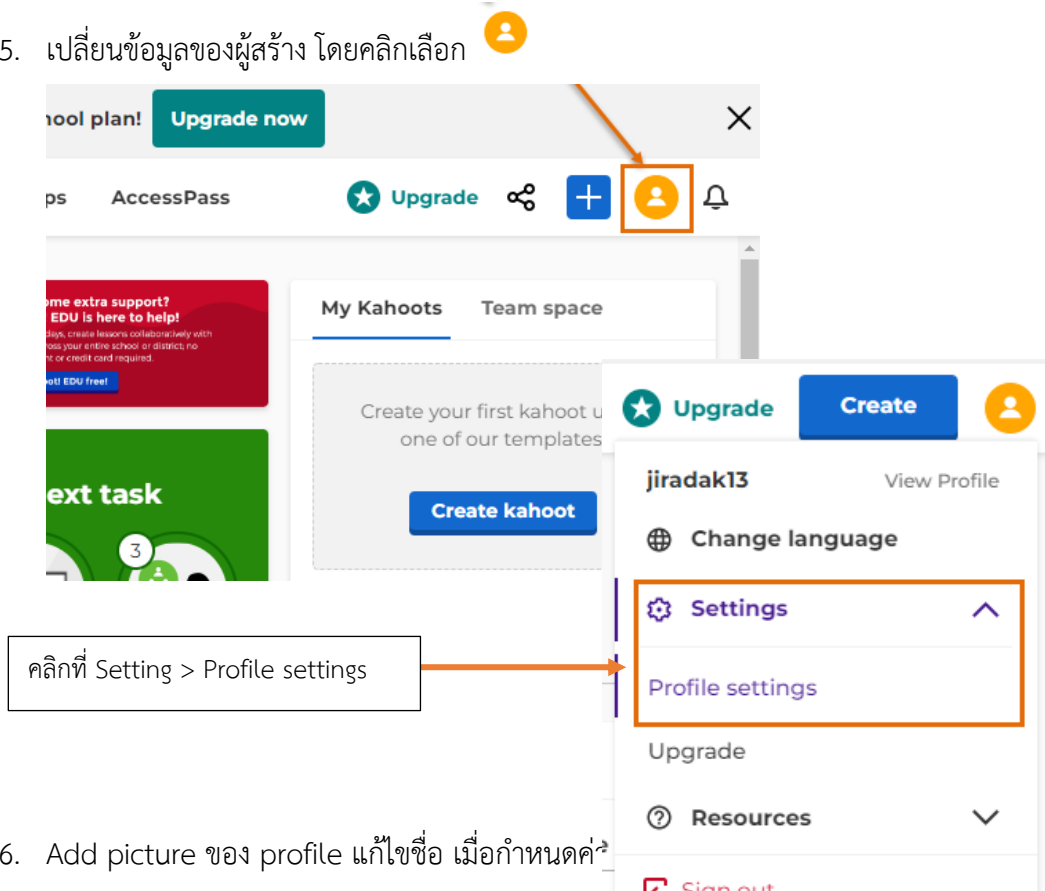
3. เลือก สถานที่ทำงานของผู้ลงทะเบียนใช้งาน



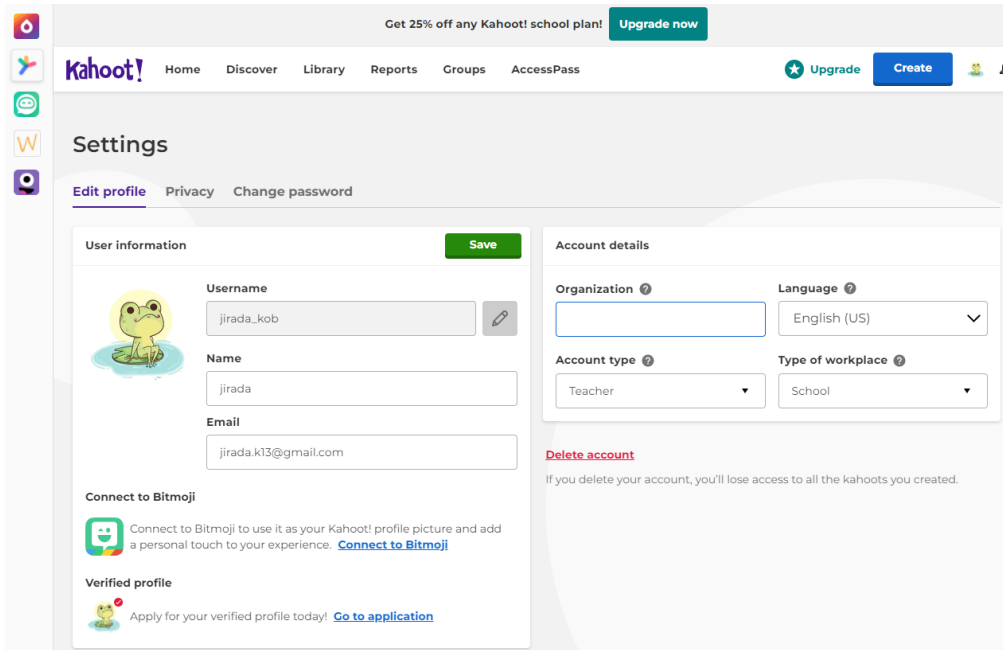
4. สร้างบัญชีผู้ลงทะเบียนใช้งาน โดยกรอกอีเมล รหัสผ่าน หรือ จะลงทะเบียนผ่านบัญชีที่กำหนดโปรแกรมกำหนดไว้



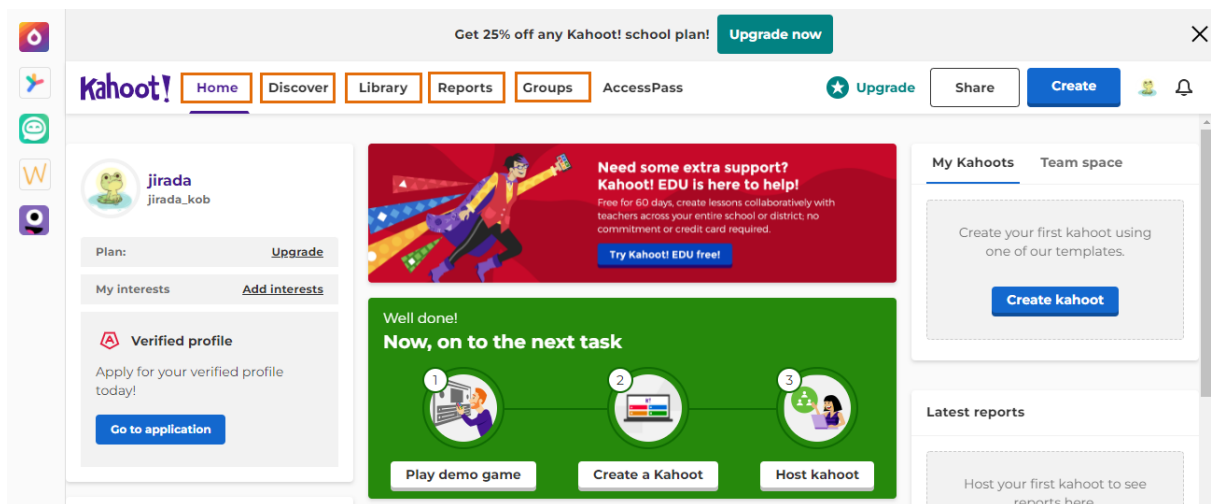
5. เปลี่ยนข้อมูลของผู้สร้าง โดยคลิกเลือก



6. Add picture ของ profile แก้ไขชื่อ เมื่อกำหนดค



## 7. หน้าแรกบัญชีผู้ใช้งาน



Home => หน้าแรก

Discover => ค้นหาข้อสอบ

Library => ห้องเก็บข้อสอบ

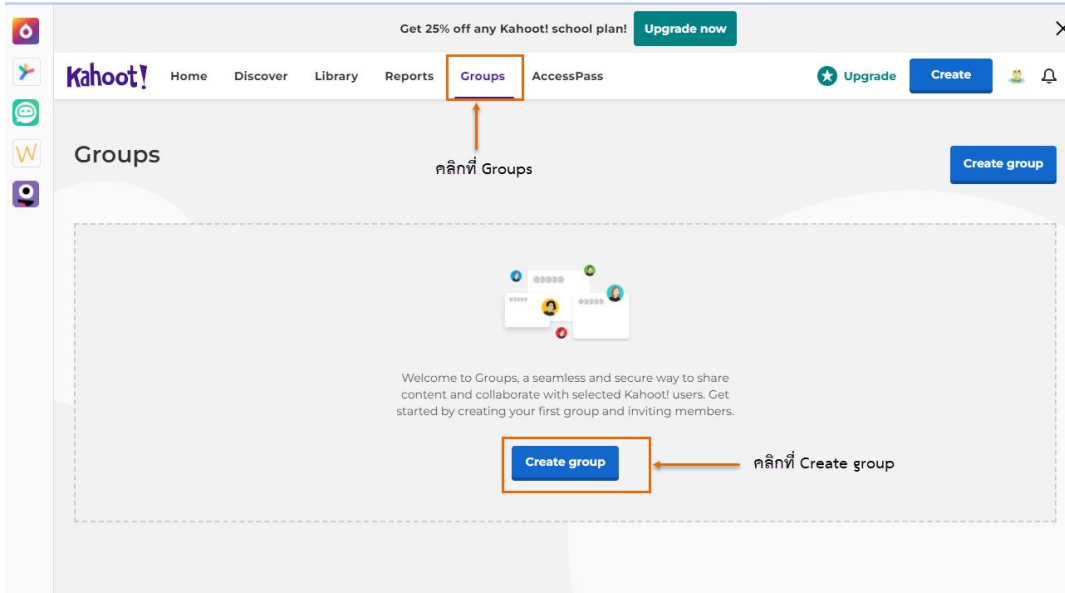
Reports => รายงานข้อมูล

Groups => สร้างกลุ่ม

## ขั้นตอนการสร้างกลุ่มผู้สอน

การสร้างกลุ่มสำหรับอาจารย์ผู้สอนที่ต้องการใช้ข้อสอบหรือเกมชุดเดียวกันนี้ได้ โดยเราสามารถแอดสมาชิกกลุ่มได้

1. คลิกที่ Groups > คลิกที่ปุ่ม Create group



2. จะมีหน้าต่างการสร้างกลุ่ม ให้ทำการใส่ชื่อกลุ่ม และรายละเอียด เสร็จแล้วคลิกที่ปุ่ม Create

**Create group**

Name  
มัธยมศึกษาปีที่ 1 2

Description (Optional)  
ห้องเรียนที่ 1 186

Cancel Create

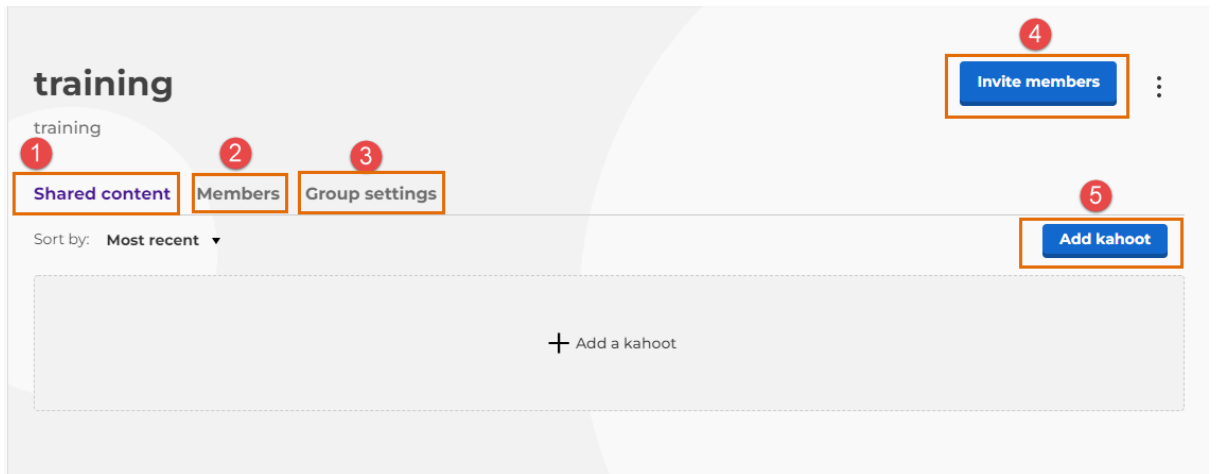
กรอกชื่อกลุ่ม

กรอกรายละเอียด

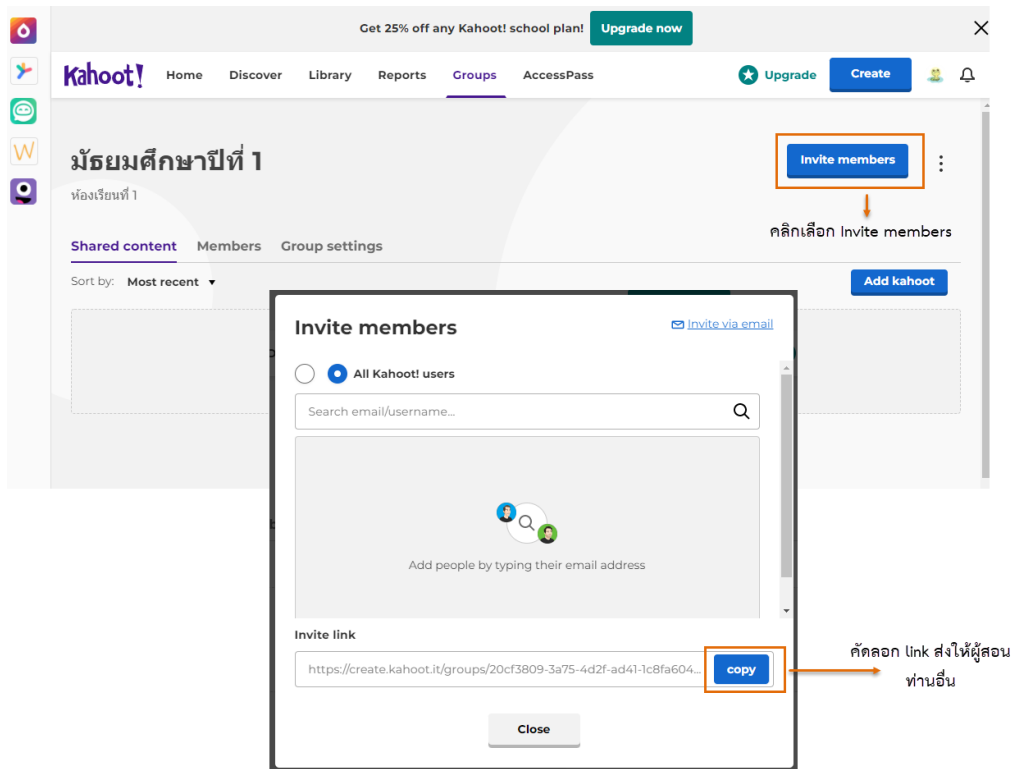
กดปุ่ม Create

## ส่วนประกอบของหน้าต่างของ Group

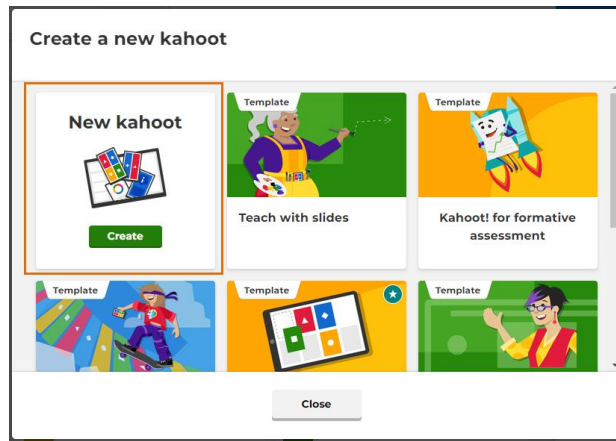
1. Share content ส่วนของการใส่ Content
2. Members สมาชิกของกลุ่ม
3. Group settings การตั้งค่ากลุ่ม
4. Invite members การเชิญสมาชิก
5. Add kahoot การสร้างคำถามหรือเนื้อหา



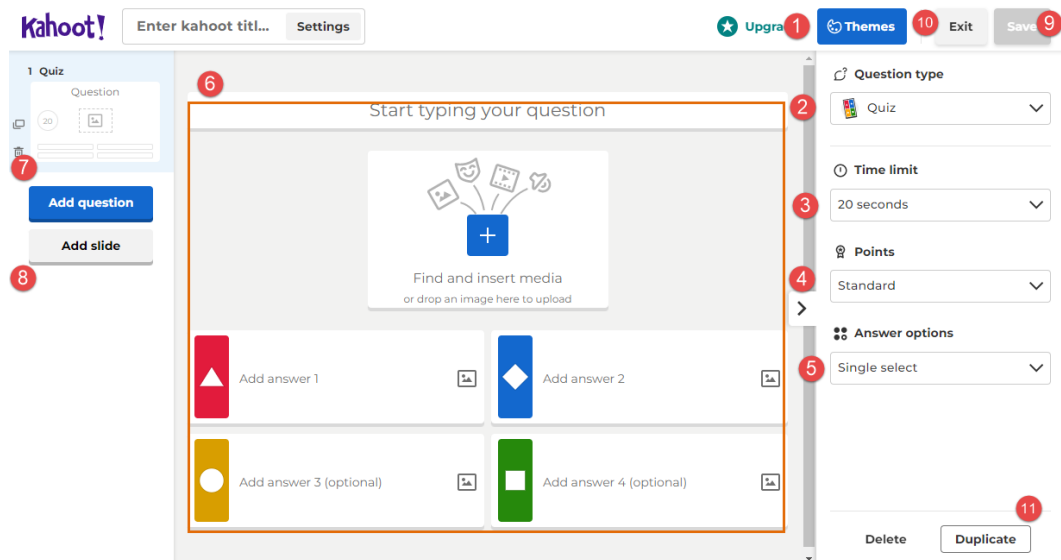
3. ถ้าต้องการเพิ่มสมาชิกในกลุ่มให้คลิก Invite Members จะมีหน้าต่างเชิญสมาชิกขึ้นมา สามารถเลือกส่งให้อีเมล หรือ คัดลอกลิงค์ส่งให้ก็ได้



4. การสร้างคำถาม กดที่ Add kahoot > เลือกที่ New kahoot



5. ส่วนประกอบของหน้าต่างในการสร้างคำถาม



- |                                   |  |
|-----------------------------------|--|
| 1. Themes                         | ธีมของคำถามหรือสไลด์                         |
| 2. Question type                  | ประเภทของคำถาม                               |
| 3. Time limit                     | กำหนดเวลา                                    |
| 4. Point                          | กำหนดคะแนน                                   |
| 5. Answer options                 | รูปแบบของคำตอบ (Single select, Multi select) |
| 6. พื้นที่ในการพิมพ์คำถามและคำตอบ |  |
| 7. Add question                   | เพิ่มคำถาม                                   |
| 8. Add slide                      | เพิ่มสไลด์                                   |
| 9. Save                           | บันทึก                                       |
| 10. Exit                          | ออกจากกรเพิ่มคำถาม                           |
| 11. Duplicate                     | คัดลอก                                       |



## ตัวอย่างการใส่คำถาม

1. กำหนดธีมสามารถเลือกใช้ธีมที่โปรแกรมมีมาให้ หรือสามารถแทรกธีมของตัวเองได้

Themes

Exit Save

Themes X

Your themes

+ (highlighted)

Kahoot! themes

Standard Chinese New Year! Winter Summer (highlighted)

Locked themes

Skyscrapers Technology (highlighted)

แทรกธีมที่สร้างเอง (เสียเงิน)

แทรกธีมที่โปรแกรมมีมาให้ (ฟรี) 4 ธีม

แทรกธีมที่โปรแกรมมีมาให้ (เสียเงิน)

2. กำหนดประเภทของคำถาม

Question type

Quiz

Test knowledge

Quiz True or false (highlighted)

Type answer Puzzle

Collect opinions

Poll Word cloud

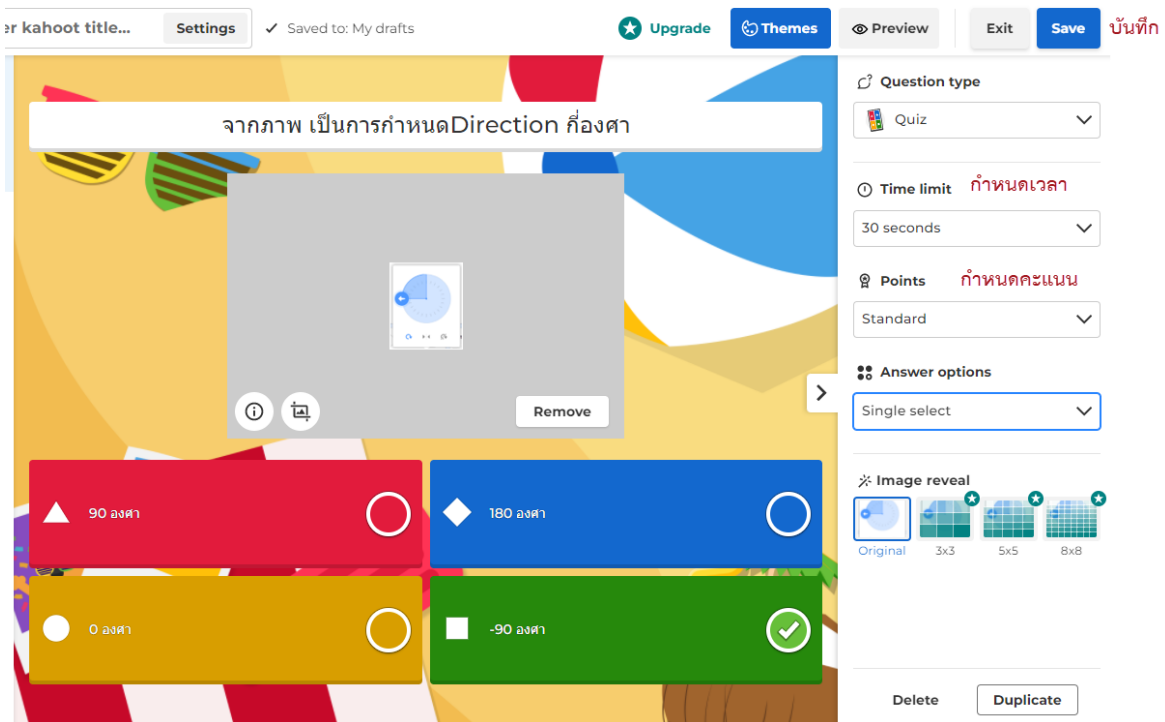
Open-ended Brainstorm

Present info

- Quiz แบบเลือกตอบ
- True or false แบบถูกผิด

\*\*หมายเหตุ ประเภทอื่นๆ ต้องเสียเงิน


3. กรอกคำถาม และ คำตอบ ข้อไหนถูกต้อง ให้คลิกมีเครื่องหมายถูกหลังคำตอบที่ถูกต้อง



4. ถ้าต้องการเพิ่มคำถามให้กดที่ปุ่ม Add question ใส่คำถามตามที่ต้องการ

5. ตัวอย่างการใส่สไลด์



\*\* ถ้ามีสัญลักษณ์  Upgrade แสดงว่าในส่วนนั้นโปรแกรมให้ทำการ Upgrade (เสียเงิน) เมื่อเราสร้างสไลด์ และคำถามครบเรียบร้อยให้กดปุ่ม save

6. จะมีหน้าต่างให้ใส่ชื่อชุดแบบทดสอบ แล้วกดปุ่ม Continue

**Add the finishing touches!**

Enter a title and a description for your kahoot.

**Title**

แบบทดสอบ1 86

A descriptive title will give players an indication of what the kahoot is about.

**Description (Optional)**

500

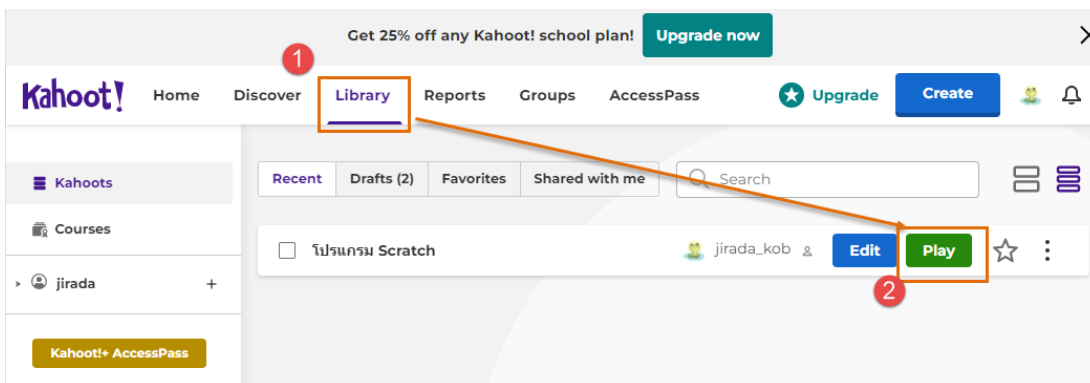
A good description will help other users find your kahoot.

Cancel Continue

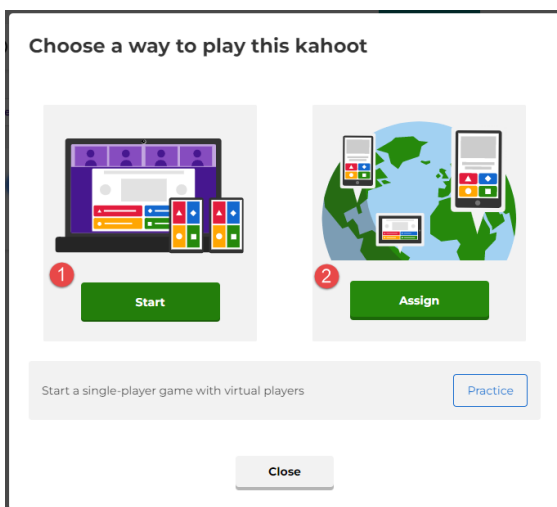
### ขั้นตอนการเล่น

สำหรับ ครูผู้สอน เข้าสู่หน้าหลัก Library

1. เลือก แบบทดสอบที่ต้องการ คลิก Play

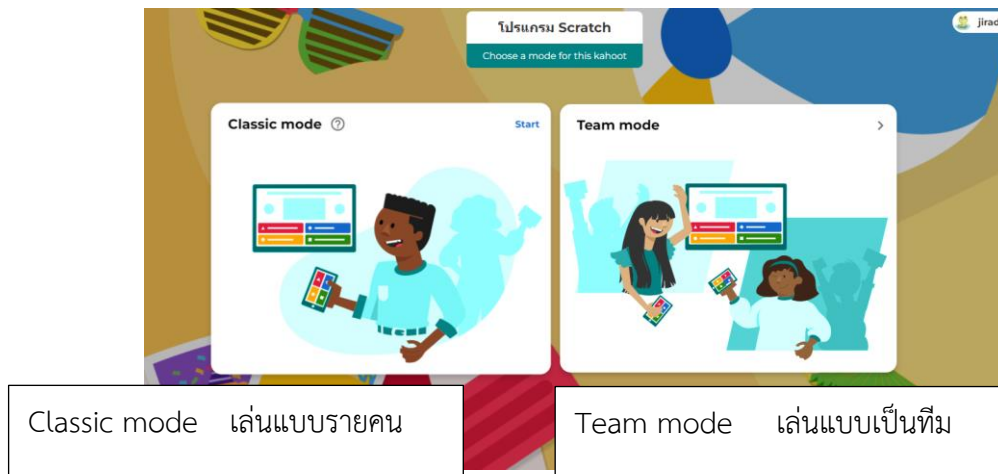


2. จะมีหน้าต่างให้เลือกช่องทางการเล่น



- Start เป็นการเล่นในคาบเรียน
- Assign เป็นการเล่นโดยกำหนดวันและเวลาที่เข้าใช้ได้

### 3. กรณีที่เลือกแบบ Start



### 4. เลือกแบบ Classic mode หน้าต่างนี้จะต้องโชว์ให้นักเรียนในคาบเรียนเห็น



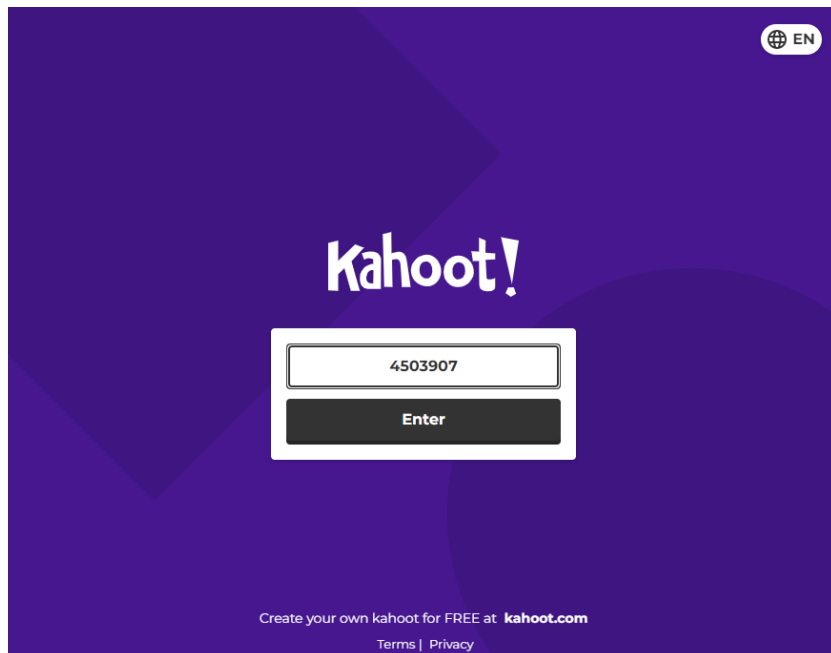
1. เข้าเล่นทางเว็บ แอปในมือถือและ tablet โดยการใส่ pin
2. เข้าเล่นโดยสแกน QR code
3. พื้นที่โชว์ชื่อนักเรียนที่เข้ามาแล้ว
4. เมื่อนักเรียนเข้ามาครบแล้วให้คลิกที่ปุ่ม Start



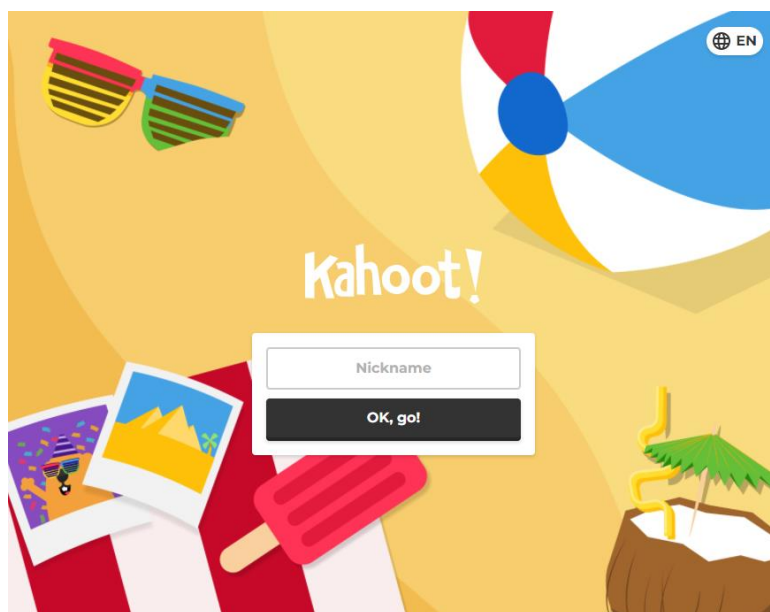
## ส่วนของผู้เข้าร่วมทำข้อสอบ (สำหรับนักเรียน)

เข้าโปรแกรม เข้า URL: <https://kahoot.it/>

1. สำหรับการเล่นรายบุคคล ใส่หมายเลขรหัสที่ได้จากหน้าจอ ครูผู้สอน เสร็จแล้วกดปุ่ม Enter



2. ให้ผู้เรียนกรอกชื่อ แล้วคลิก OK, go! จากนั้นรอให้ทางฝั่งผู้สอนกด start

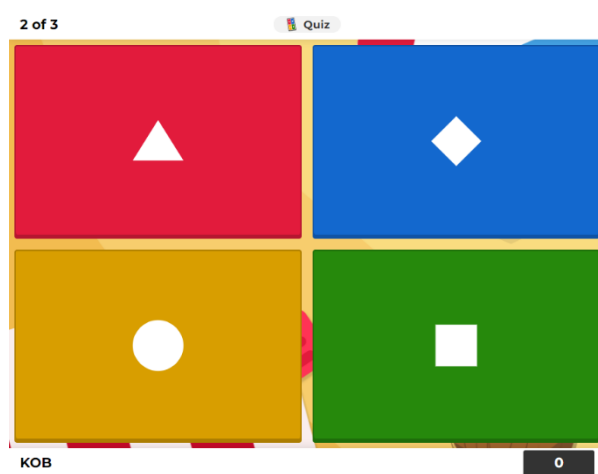


\*\* ถ้าผู้ยังไม่เคย login เข้าใช้งาน จะต้องทำการ login เข้าระบบก่อนถึงสามารถเข้าใช้งานได้

เมื่อกดปุ่ม star คำถามข้อที่ 1 ขึ้นที่หน้าจอฝั่งผู้สอน ทางฝั่งผู้เรียนจะเห็นแค่ตัวเลือก โดยนักเรียนจะดูคำถามทางหน้าจอผู้สอน

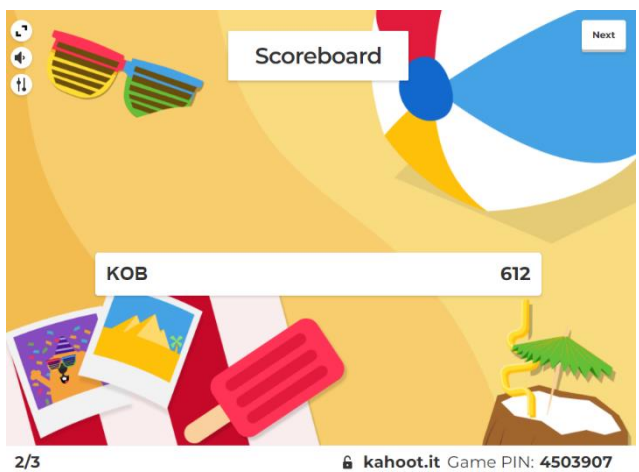


ฝั่งหน้าจอผู้สอน

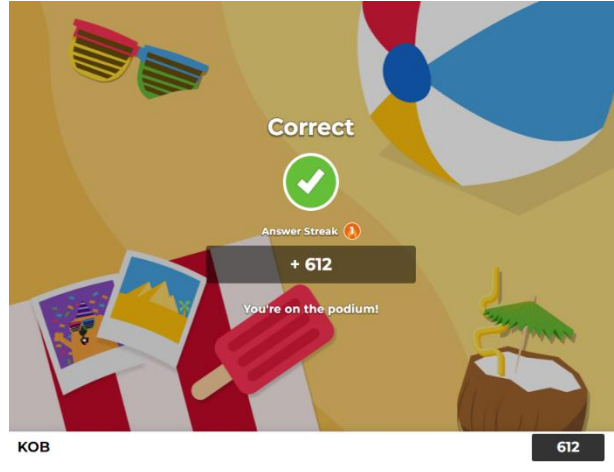


ฝั่งหน้าจอนักเรียน

เมื่อหมดเวลาหรือนักเรียนตอบครบทุกคนแล้วจะมีคะแนนขึ้นที่หน้าจอผู้สอนและหน้าจอผู้เรียน



ฝั่งหน้าจอผู้สอน



ฝั่งหน้าจอนักเรียน

เมื่อสรุป คะแนนข้อแรกเรียบร้อยให้ next เพื่อเล่นข้อถัดไปจนเล่นครบทุกข้อ

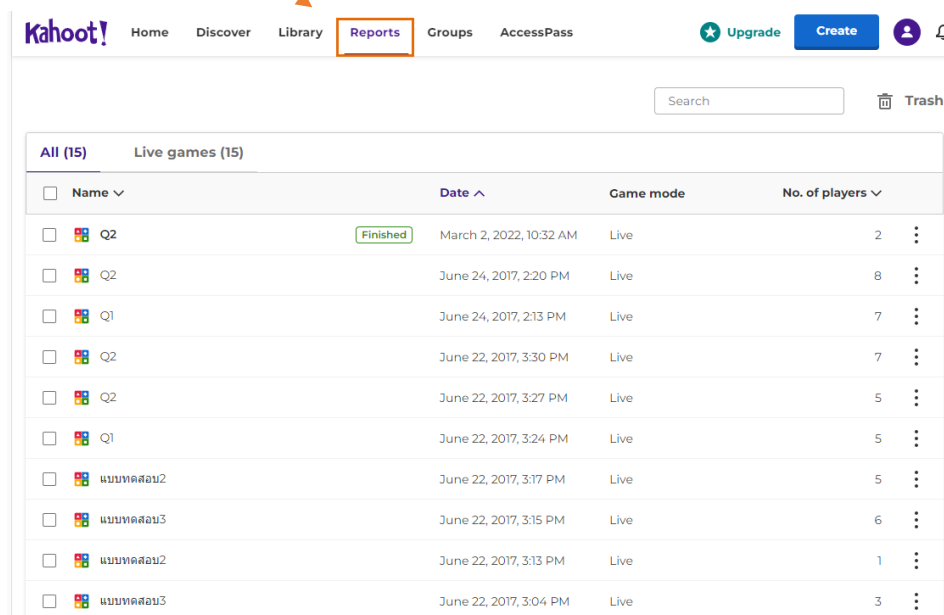
ผู้สอนคลิก

การแสดงผลการทดสอบ เมื่อตอบคำถามหมดทุกข้อจะแสดงคะแนนผู้ที่ได้ 3 อันดับแรกของห้อง

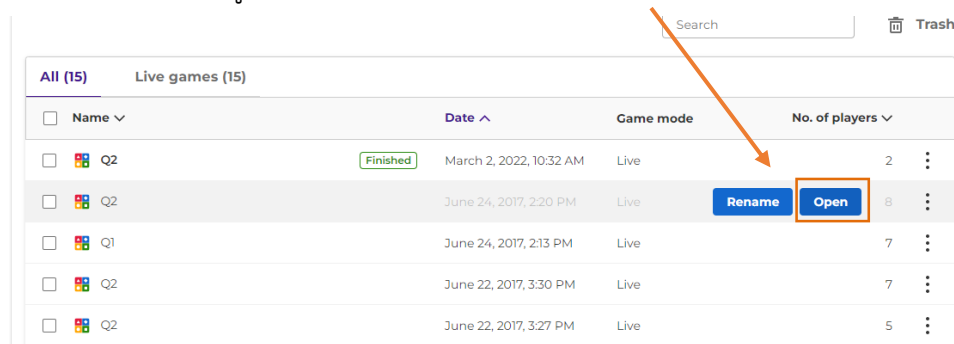


รายงานผลการแบบทดสอบ

1. เข้าสู่หน้าหลัก คลิก Reports เพื่อดูรายงานและประวัติการทำแบบทดสอบ



2. เลือกแบบทำสอบที่ต้องการดูรายงานผลการสอบ ให้คลิกที่ Open



### 3. หน้าหลัก Reports เลือกดูข้อมูลรายงานแบบทดสอบ

**Practice makes perfect!**  
38% correct  
Play again

Report: Q2  
Report options: ...  
Live  
June 24, 2017, 2:20 PM  
Hosted by

Summary | **Players (7)** | Questions (3) | Feedback

Players: 7  
Questions: 3  
Time: 1 min

**Difficult questions (2)**  
2 - Quiz  
เรียงสำนวนสุภาษิตต่อไปนี้ให้ถูกต้อง  
14% correct | Avg. 5.65 sec  
[See all \(2\)](#)

**Need help (5)**

Ja	0%
นาย	33%
Noon	33%

[See all \(5\)](#)

**Didn't finish (6)**

นาย	2
Noon	2
S	2

[See all \(6\)](#)

### 4. เลือกดูข้อมูลนักเรียนที่เข้าร่วมทำข้อสอบ คลิก players

Report: Q2  
Report options: ...  
Live  
June 24, 2017, 2:20 PM  
Hosted by

Summary | **Players (7)** | Questions (3) | Feedback

All (7) | Need help (5) | Didn't finish (6) | Search

Nickname	Rank	Correct answers	Unanswered	Final score
Song	1	67%	1	1743
takky	2	67%	—	1427
Som	3	33%	2	841
นาย	4	33%	2	832
Noon	5	33%	2	823
S	6	33%	2	511
Ja	7	0%	1	0



## ประโยชน์สำหรับการนำโปรแกรม Kahoot มาใช้สำหรับการเรียนการสอน

1. สามารถเป็นแบบทดสอบก่อนหรือหลังการสอน เพื่อเป็นการทดสอบความเข้าใจของนักเรียนก่อนหรือหลังการเรียนการสอน

**ประโยชน์สำหรับครูผู้สอน** คือ เป็นเครื่องมือช่วยในการประเมินผลการเรียนของนักเรียนก่อนหรือหลังจากที่มีการเรียนการสอน

**ประโยชน์สำหรับนักเรียน** คือ สามารถประเมินตนเองว่ามีความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียนมามากน้อยเพียงใด

2. เพื่อให้ให้นักเรียนและครูผู้สอนมีส่วนร่วมกันในการเรียน

**ประโยชน์สำหรับครูผู้สอน** คือ สร้างกิจกรรมการมีส่วนร่วมระหว่างครูผู้สอนและนักเรียน

**ประโยชน์สำหรับนักเรียน** คือ นักเรียนมีการกระตุ้นสำหรับการเรียนการสอน เพื่อไม่ให้เกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน

3. เป็นการดึงดูดความสนใจจากนักเรียนในการมีส่วนร่วมในการเรียน เนื่องจากโปรแกรม Kahoot เป็นลักษณะคล้ายกับเกมอาจมีการจัดกิจกรรมเพื่อการแข่งขันในชั้นเรียน เพื่อให้นักเรียนมีความสุขสนุกสนานกับเนื้อหาที่เรียนได้

**ประโยชน์สำหรับครูผู้สอน** คือ มีการดึงดูดให้นักเรียนมีความสนใจในเนื้อหาที่ผู้สอนเตรียมการสอน

**ประโยชน์สำหรับนักเรียน** คือ นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน และสามารถเข้าใจในเนื้อหาวิชาเรียนมากยิ่งขึ้น

## ผลการจัดการเรียนการสอนโดยใช้นำโปรแกรม Kahoot

1. นักเรียนมีความรู้สึกว่าได้รับการกระตุ้นในการเรียนการสอน ทำให้การเรียนการสอนมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น
2. นักเรียนมีผลตอบรับจากการใช้โปรแกรม คือ ครูผู้สอนใช้สื่อการสอนที่น่าสนใจ ทำให้การเรียนการสอนมีความสนุกสนาน และไม่น่าเบื่อ
3. ครูผู้สอนได้นำโปรแกรมไปใช้สำหรับการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน สามารถประเมินความรู้ของนักเรียนได้