คู่มือการใช้โปรแกรม Kahoot!



หลักการทำงานของโปรแกรม Kahoot!

- 1. ไม่มีแบบออฟไลน์ ต้องใช้อินเตอร์เน็ตเท่านั้น และเล่นแบบเรียลไทม์
- 2. สามารถเล่นได้ทั้งแบบเดี่ยวและแบบกลุ่ม

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

Kahoot หลักการทำงานจะแบ่งเป็น 2 ส่วน คือ

- ส่วนของผู้สร้าง
- ส่วนของผู้เล่น



ขั้นตอนการสมัครใช้โปรแกรม Kahoot!

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

Sign Up



2. จะมีให้เลือกประเภทของผู้เข้าใช้งาน ให้เลือกเป็น Teacher



3. เลือก สถานที่ทำงานของผู้ลงทะเบียนใช้งาน



 สร้างบัญชีผู้ลงทะเบียนใช้งาน โดยกรอกอีเมล รหัสผ่าน หรือ จะลงทะเบียนผ่านบัญชีที่กำหนดโปรแกรม กำหนดไว้

	Sign up wi	ith your email					
	Email		-[กรอกชื่อ	อีเมลที่ใช้งานได้จ	ริง	
	Password	<		กรอกรหั	ัสผ่าน		
	Si	gn up					
	I wish to receive infor recommendations, a	mation, offers, nd updates from Kahoot!					
		or		หรือสาม	มารถ login ผ่าน		
	G Continu	e with Google		Google	1		
	Continue	with Microsoft	┓		1		
	Ć Continu	ue with Apple		notmai			
	C Continu	e with Clever		Apple	id		
เปลี่ย	นข้อมูลของผู้สร้า	ง โดยคลิกเลือเ	n C				
เปลี่ย nool p DS <u>EDU is h</u> lays, crauele la	นข้อมูลของผู้สร้า lan! Upgrade nov AccessPass	ง โดยคลิกเลือก Vpgra	de 🗙	8 🕂	× £		
เปลี่ย nool p ps bme extra Edu, crack bits h door your entir book your entir coor your entir to your entir book EDU free	นข้อมูลของผู้สร้า Ian! Upgrade nov AccessPass	ง โดยคลิกเลือก W W My Kahoots Create you one o	de ¢	sahoot u	×	Create	
เปลี่ย nool p ps me extra EDU free adl EDU free	นข้อมูลของผู้สร้า Ian! Upgrade nov AccessPass	ง โดยคลิกเลือก W W Kahoots	de ¢	B + n space Rahoot u mplates	X Q Q Vpgrade jiradak13	Create	Profile
เปลี่ย nool p ps me extra EDU is h data cost for the ext i	นข้อมูลของผู้สร้า lan! Upgrade nor AccessPass	ง โดยคลิกเลือ W Wy Kahoots Create you one o	de c	b +	× ♀ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓	Create View	Profile
เปลี่ย าool p ps EDU is h days cruste in to or credit co word EDU free extt 1	นข้อมูลของผู้สร้า lan! Upgrade nov AccessPass asupport? eret to help! output of diffict.root of required.	ง โดยคลิกเลือก W Wy Kahoots Create yor one o	de Tean ur first k f our ter eate ka	ahoot u mplates	× ♀ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓	Create View anguage	Profile
เปลี่ย nool p ps ome extra day, crack in book power entit to a creat a construction ext f	นข้อมูลของผู้สร้า lan! Upgrade nov AccessPass	ง โดยคลิกเลือก W My Kahoots Create you one o	de de tean Tean ur first k f our ter eate ka	6 🕂	Vpgrade jiradak13 ⊕ Change I	Create View	Profile
เปลี่ย nool p ps enterextra EDU free ext 1 ลิกที่ S	นข้อมูลของผู้สร้า Ian! Upgrade nov AccessPass	ง โดยคลิกเลือก W W Kahoots Create you one o Create you one o	de de tread	B 🕂	× ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓	Create View anguage	Profile
เปลี่ย nool p ps EDU is h day, cruss le ext 1 ext 1	นข้อมูลของผู้สร้า Ian! Upgrade nov AccessPass	ง โดยคลิกเลือ W My Kahoots Create you one o Create you one o	de ¢	c + n space ahoot u mplates	× ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓	Create View language	Profile
เปลี่ย nool p ps EDU is h EDU is h days course in source is the source	นข้อมูลของผู้สร้า Ian! Upgrade nov AccessPass	ง โดยคลิกเลือก W Vogra My Kahoots Create you one o Cr ettings	de ¢	ahoot u mplates	× ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓	Create View anguage gs	Profile

			Get 25%	off any Kah	oot! school plan! Upgrade n	iow				
Kahoot! Hom	e Discover	Library F	Reports	Groups	AccessPass		🔀 Upgrade	Create		1
Settings										
Edit profile Priv	acy Change	password								
User information				Save	Account details					
	Username				Organization 🔞		Language 🕜			
C	jirada_kob			6			English (US)		~	
ELD)	Name				Account type 🔞		Type of workpla	ace 🕜		
	jirada				Teacher	•	School		•	
	Email									
	jirada.k13@g	mail.com			Delete account					
Connect to Bitmo	i				If you delete your accou	nt, you'll lose acc	ess to all the kaho	ots you created		
Connect to a personal	Bitmoji to use it a touch to your expe	s your Kahoot! erience. <mark>Conne</mark>	profile pict	ure and add oji						
Verified profile										
Apply for y	our verified profile	today! <u>Go to a</u>	pplication							

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



ส่วนประกอบของหน้างต่างของ Group

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

training	4 Invite members
training 2 3 Shared content Members Group settings Sort by: Most recent	5 Add kahoot
🕂 Add a kahoot	

ถ้าต้องการเพิ่มสมาชิกในกลุ่มให้คลิก Invite Members จะมีหน้าต่างเชิญสมาชิกขึ้นมา สามารถเลือกส่งให้
 อีเมล หรือ คัดลอกลิงค์ส่งให้ก็ได้



4. การสร้างคำถาม กดที่ Add kahoot > เลือกที่ New kahoot



5. ส่วนประกอบของหน้าต่างในการสร้างคำถาม



ตัวอย่างการใส่คำถาม

1. กำหนดธีมสามารถเลือกใช้ธีมที่โปรแกรมมีมาให้ หรือสามารถแทรกธีมของตัวเองได้



2. กำหนดประเภทของคำถาม





3. กรอกคำถาม และ คำตอบ ข้อไหนถูกต้อง ให้คลิกมีเครื่องหมายถูกหลังคำตอบที่ถูกต้อง

- 4. ถ้าต้องการเพิ่มคำถามให้กดที่ปุ่ม Add question ใส่คำถามตามที่ต้องการ
- 5. ตัวอย่างการใส่สไลด์

1 Slide		ු Question type
	โปรแกรม scratch	🖭 Slide 🗸 🗸
 โปรแกรมอย่างScratch Quiz 		ිා Background color
จากภาพ เป็นการกำหนด 30		Apply color to all slides
3 Quiz		8] Slide layout Media
ลักษณะการเขียนโปรแกร 30 โษ		
Add question		Classic Big title
Add slide	เบรแกรมอยางScratcn ทาเหเราเขาเจพนฐานการเขยนเบรแกรม เดอยาง เร โปรแกรมScratchนั้น ทำให้เราเข้าใจเรื่อง 'อัลกอลีทึม' หรือ 'ขั้นตอนต่างๆในการ เขียนโปรแกรมได้ง่าย' โดยมีบล็อกคำสั่งต่างๆให้ลากวางต่อกัน เพื่อให้เห็นภาพขั้น	Title and text Bullet points
กดปุ่ม Add slide	ดอนนั้นๆได้ง่ายขึ้น	Delete Duplicate
^y av v	د 😯 Upgrade او التي التي التي التي التي التي التي التي	

** ถ้ามีสัญญาลักษณ์ 🖤 👎

แสดงว่าในส่วนนั้นโปรแกรมให้ทำการ Upgrade (เสียเงิน)

เมื่อเราสร้างสไลด์ และคำถามครบเรียบร้อยให้กดปุ่ม save

6. จะมีหน้าต่างให้ใส่ชื่อชุดแบบทดสอบ แล้วกดปุ่ม Continue

Add the finishing touches!					
Enter a title and a description for your k	ahoot.				
Title					
แบบทดสอบไ	86				
A descriptive title will give players an indication of will kahoot is about.	hat the				
Description (Optional)					
	500				
A good description will help other users find your ka	hoot.				
Cancel Continue					

ขั้นตอนการเล่น

สำหรับ ครูผู้สอน เข้าสู่หน้าหลัก Library

1. เลือก แบบทดสอบที่ต้องการ คลิก Play

	Get 25% off any Kahoot	t! school plan! Upgrade now	×
Kahoot Home	Discover Library Reports C	Groups AccessPass 🔀 Upgrade	Create 🙎 🗘
	Recent Drofts (2) Fouritas	Shared with ma	
Kahoots	Recent Dialts (2) Pavontes	shared with the	
	โปรแกรม Scratch	🎎 jirada_kob g 🛛 Edit	Play 🕁 🗄
y 🧉 jirada — T		2	•
Kahoot!+ AccessPass			

2. จะมีหน้าต่างให้เลือกช่องทางการเล่น



3. กรณีที่เลือกแบบ Start



4. เลือกแบบ Classic mode หน้าต่างนี้จะต้องโชว์ให้นักเรียนในคาบเรียนเห็น



- 1. เข้าเล่นทางเว็บ แอฟในมือถือและ tablet โดยการใส่ pin
- 2. เข้าเล่นโดยสแกน QR code
- พื้นที่โชว์ชื่อนักเรียนที่เข้ามาแล้ว
- 4. เมื่อนักเรียนเข้ามาครบแล้วให้คลิกที่ปุ่ม Start



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 โดยนักเรียนจะดู คำถามทางหน้าจอผู้สอน



เมื่อหมดเวลาหรือนักเรียนตอบครบทุกคนแล้วจะมีคะแนนขึ้นที่หน้าจอผู้สอนและหน้าจอผู้เรียน





การแสดงผลการทดสอบ เมื่อตอบคำถามหมดทุกข้อจะแสดงคะแนนผู้ที่ได้ 3 อันดับแรกของห้อง

รายงานผลการแบบทดสอบ

1. เข้าสู่หน้าหลัก คลิก Reports เพื่อดูรายงานและประวัติการทำแบบทดสอบ

Kahoot! Home Discover Library	Reports Groups AccessPass	🖈 Upgra	de Create ሷ 🗘
		Search	Trash
All (15) Live games (15)			
□ Name ∨	Date A	Game mode	No. of players \checkmark
Q2	Finished March 2, 2022, 10:32 AM	Live	2
Q2	June 24, 2017, 2:20 PM	Live	8
🗌 🚼 ହା	June 24, 2017, 2:13 PM	Live	7
Q2	June 22, 2017, 3:30 PM	Live	7
Q2	June 22, 2017, 3:27 PM	Live	5
🗆 🚼 ହା	June 22, 2017, 3:24 PM	Live	5
🗌 🚼 แบบพดสอบ2	June 22, 2017, 3:17 PM	Live	5
📃 🚼 แบบทดสอบ3	June 22, 2017, 3:15 PM	Live	6
📃 🚼 แบบทดสอบ2	June 22, 2017, 3:13 PM	Live	1 :
🗌 🚼 แบบทดสอบ3	June 22, 2017, 3:04 PM	Live	3

2. เลือกแบบทำสอบที่ต้องการดูรายงานผลการสอบ ให้คลิกที่ Open

			Searc	n		Trasn
All (15) Live games (15)						
□ Name ∨		Date A	Game mode	No.	of players \checkmark	
Q2	Finished	March 2, 2022, 10:32 AM	Live	×	2	÷
Q2				Rename	Open 8	÷
🗌 🚼 ହା		June 24, 2017, 2:13 PM	Live		7	:
Q2		June 22, 2017, 3:30 PM	Live		7	÷
Q2		June 22, 2017, 3:27 PM	Live		5	:



3. หน้าหลัก Reports เลือกดูข้อมูลรายงานแบบทดสอบ

4. เลือกดูข้อมูลนักเรียนที่เข้าร่วมทำข้อสอบ คลิก players

Kahoot! Home Discover Library	Reports Groups	AccessPass	🗙 Upgrade	Create
Report Q2 Ø	Rep	ort options	Live 🔡	
Summary Players (7) Questions (3)	Feedback		Hosted by	
All (7) Need help (5) Didn't fir	ish (6)		Search	
Nickname 🗸	Rank 🗸	Correct answers \checkmark	Unanswered \checkmark	Final score 🗸
Song	1	67%	1	1 743
takky	2	67%	_	1 427
Som	3	33%	2	841
นวย	4	O 33%	2	832
Noon	5	0 33%	2	823
s	6	O 33%	2	511
Ja	7	0%	1	0

ประโยชน์สำหรับการนำโปรแกรม Kahoot มาใช้สำหรับการเรียนการสอน

 สามารถเป็นแบบทดสอบก่อนหรือหลังการสอน เพื่อเป็นการทดสอบความเข้าใจของนักเรียนก่อนหรือ หลังการเรียนการสอน

ประโยชน์สำหรับครูผู้สอน คือ เป็นเครื่องมือช่วยในการประเมินผลการเรียนของนักเรียนก่อนหรือ หลังจากที่มีการเรียนการสอน

ประโยชน์สำหรับนักเรียน คือ สามารถประเมินตนเองว่ามีความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียนมามาก น้อยเพียงใด

2. เพื่อให้นักเรียนและครูผู้สอนมีส่วนร่วมกันในชั้นเรียน

ประโยชน์สำหรับครูผู้สอน คือ สร้างกิจกรรมการมีส่วนร่วมระหว่างครูผู้สอนและนักเรียน **ประโยชน์สำหรับนักเรียน** คือ นักเรียนมีการกระตุ้นสำหรับการเรียนการสอน เพื่อไม่ให้เกิดความเบื่อ หน่ายในชั้นเรียน

 เป็นการดึงดูดความสนใจจากนักเรียนในการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เนื่องจากโปรแกรม Kahoot เป็นลักษณะ คล้ายกับเกมอาจมีการจัดกิจกรรมเพื่อการแข่งขันในชั้นเรียน เพื่อให้นักเรียนมีความสนุกสนานกับเนื้อหาที่เรียนได้ ประโยชน์สำหรับครูผู้สอน คือ มีการดึงดูดให้นักเรียนมีความสนใจในเนื้อหาที่ผู้สอนเตรียมการสอน ประโยชน์สำหรับนักเรียน คือ นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน และสามารถเข้าใจใน เนื้อหาวิชาเรียนมากยิ่งขึ้น

ผลการจัดการเรียนการสอนโดยใช้นำโปรแกรม Kahoot

- นักเรียนมีความรู้สึกว่าได้รับการกระตุ้นในการเรียนการสอน ทำให้การเรียนการสอนมีความน่าสนใจ มากยิ่งขึ้น
- นักเรียนมีผลตอบรับจากการใช้โปรแกรม คือ ครูผู้สอนใช้สื่อการสอนที่น่าสนใจ ทำให้การเรียนการ สอนมีความสนุกสนาน และไม่น่าเบื่อ
- ครูผู้สอนได้นำโปรแกรมไปใช้สำหรับการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน สามารถประเมินความรู้ของ นักเรียนได้