

## องค์ความรู้ เรื่อง เข้าสู่บทเรียนแบบมีสไตล์ไทยแลนด์ ๔.๐ ด้วย “คาฮูท”

ชื่อเจ้าของความรู้ นายเชิดทวิ สูงสุมาลย์ หัวหน้าฝ่ายพัฒนาทรัพยากรบุคคล

หมวดองค์ความรู้ หมวดที่ ๔ เสริมสร้างองค์กรให้มีขีดสมรรถนะสูง

ที่มา



ศูนย์ศึกษาและพัฒนาชุมชนอุดรธานี เป็นหน่วยงานสังกัดสถาบันการพัฒนาชุมชน กรมการพัฒนาชุมชน ซึ่งมีภารกิจในการฝึกอบรมให้ความรู้ด้านงานพัฒนาชุมชน และอื่นๆ ตามที่ได้รับมอบหมาย ให้นำที่พัฒนาชุมชน ผู้นำชุมชน กลุ่มองค์กรเครือข่าย จากประสบการณ์ และจากการเก็บสถิติข้อมูลไม่ว่าจะจากผู้เข้าอบรม ผู้เป็นวิทยากร พบว่า การสร้างบรรยากาศให้เหมาะแก่การเรียนรู้ ให้ผู้เข้าอบรมพร้อมที่จะเรียนรู้ ไม่เบื่อ เป็นเรื่องที่ยาก จะว่าไปแล้ว ก็เป็นยาขมสำหรับนักทรัพยากรบุคคล หรือ “นักฝึกอบรม”

จากการฝึกอบรมโครงการเพิ่มสมรรถนะให้กับพัฒนาการอำเภอ และพัฒนากร จึงได้้นำการเข้าสู่บทเรียนด้วย “เกมคาฮูท (Kahoot)” เพื่อสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ พบว่าผู้เข้าอบรมให้ความสนใจ พร้อมทั้งจะเข้าสู่การเรียนรู้เป็นอย่างดี (จากการเก็บแบบสอบถาม) คาฮูท (Kahoot) เป็นแพลตฟอร์มการเรียนรู้ผ่านเกมแบบไม่มีค่าใช้จ่าย เปิดตัวเมื่อเดือนสิงหาคม พ.ศ. ๒๕๕๖ ที่ประเทศนอร์เวย์ ด้วยการออกแบบให้ผู้เป็นวิทยากร ได้ออกแบบคำถาม เพื่อนำเข้าสู่บทเรียน และสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ โดยให้ผู้เรียน หรือผู้เข้ารับการอบรม ได้ตอบคำถามในเวลาที่กำหนดผ่านอุปกรณ์หลากหลาย เช่น คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะหรือแบบพกพา รวมไปถึงโทรศัพท์มือถือผ่านทางเว็บเบราว์เซอร์

### วิธีการนำไปใช้

๑. เปิดโปรแกรมคาฮูท ในโทรศัพท์มือถือของผู้เข้าอบรม จะพบกับเลข PIN ที่ระบบจะสุ่มขึ้นมา
๒. ผู้เข้าอบรมเข้าเว็บไซต์ [kahoot.it](http://kahoot.it) ตามด้วยการใส่รหัส PIN และใส่ชื่อของผู้เข้าอบรม (ใส่นามสมมุติก็ได้) ผ่านเว็บเบราว์เซอร์
๓. เมื่อชื่อของผู้เข้ารับการฝึกอบรมครบทุกคนแล้ว วิทยากรกดปุ่มเริ่มตอบคำถาม
๔. ผู้เข้าอบรมทุกคน จะเห็นคำถามพร้อมๆ กันบนหน้าจอแล้ว ทุกคนแข่งกันตอบคำถามในข้อที่ถูก และรวดเร็วในเวลาที่กำหนด
๕. ในคาฮูท จะประมวลผลผู้ที่ตอบคำถามถูกต้อง และรวดเร็ว ใน ๕ ลำดับ

### ประโยชน์

๑. สามารถนำไปประเมินผลการฝึกอบรมทั้งก่อนและหลังการฝึกอบรมได้
๒. เพื่อให้ผู้เข้าอบรม มีส่วนร่วมในการฝึกอบรม และเป็นกระตุ้น เพื่อนำเข้าสู่บทเรียน เพื่อไม่ให้เกิดการเบื่อหน่ายในระหว่างการฝึกอบรม
๓. เป็นการดึงดูดให้ผู้เข้าอบรมได้สนใจในเนื้อหาวิชาที่จะให้ความรู้

## ข้อพึงระวัง

๑. ผู้เป็นวิทยากรต้องมีการประเมินศักยภาพของผู้เข้าว่ามีความพร้อมต่อการฝึกอบรม เช่น อายุ อาการเจ็บป่วย สะดวกต่อการตอบคำถาม

๒. อุปกรณ์ เช่น โทรศัพท์มือถือ มีความทันสมัยหรือไม่ และผู้เข้าอบรมมีศักยภาพต่อการใช้ โทรศัพท์มือถือหรือไม่

๓. สถานที่มีความเหมาะสมหรือไม่ และระยะในการมองเห็นคำถาม

๔. ผู้เป็นวิทยากร ต้องตั้งคำถามให้สอดคล้องกับหัวข้อวิชาที่จะบรรยาย และต้องศึกษาคำตอบเป็นอย่างดี สามารถอธิบายถึงคำตอบได้

ผู้เขียนหวังเป็นอย่างยิ่งว่า เครื่องมือ หรือเกม คาฮูท (Kahoot) จะเป็นประโยชน์ต่อนักฝึกอบรม หรือสำหรับอาจารย์ผู้สอน แต่ถึงอย่างไร การตั้งคำถาม และคำตอบ ต้องสอดคล้องกับหัวข้อที่สอนหรือบรรยายด้วย เพื่อเป็นการสร้างบรรยากาศ กระตุ้นให้ผู้เข้าอบรมมีความสนใจในเนื้อหา

.....