



## ผลการเรียนรู้ของนักศึกษาโดยใช้กิจกรรม Kahoot เป็นฐาน ในรายวิชาการเมืองเปรียบเทียบ สาขาวิชาการเมืองการปกครอง คณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาดไทย

คารม บัวผัน

สาขาวิชาการเมืองการปกครอง คณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาดไทย

karom@hu.ac.th

### บทคัดย่อ

บทความฉบับนี้ มุ่งอธิบายการปรับเปลี่ยนวิธีการเรียนการสอนของนักศึกษาสาขาวิชาการเมืองการปกครอง คณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาดไทย ซึ่งเนื้อหาเชิงวิชาการด้านรัฐศาสตร์ ประกอบไปด้วยแนวคิด ทฤษฎี ลำดับเหตุการณ์ สถานที่ หรือตัวบุคคลตั้งแต่ในประวัติศาสตร์จนถึงปัจจุบัน ซึ่งทำให้ผู้เรียนมองว่ามีความซับซ้อน ยากแก่การทำความเข้าใจ ผู้สอนจึงได้ออกแบบวิธีการเรียนการสอน เพื่อเพิ่มโอกาสให้ผู้เรียนมีความเข้าใจมากขึ้น โดยหนึ่งในวิธีการสอนนั้นคือการใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-based Learning) ซึ่งเป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนามาจากแนวคิดในการจัดการเรียนการสอนที่เผยแพร่ในปลายศตวรรษที่ 20 ที่เรียกว่าการเรียนรู้ที่เน้นบทบาท และการมีส่วนร่วมของผู้เรียน หรือการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ซึ่งหมายถึง รูปแบบการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และบทบาทในการเรียนรู้ของผู้เรียน ใช้กิจกรรมเป็นฐาน หมายถึงเอากิจกรรมเป็นที่ตั้งเพื่อที่จะฝึกหรือพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ให้บรรลุวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายที่กำหนด (การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21, สืบค้นเมื่อ 12 มกราคม 2561) กิจกรรมที่ผู้สอนเลือกนำมาใช้ในรายวิชาการเมืองเปรียบเทียบ คือ Kahoot ซึ่งเป็นการเรียนรู้ผ่านเกมแบบไม่มีค่าใช้จ่าย เป็นเทคโนโลยีการศึกษา โดยเปิดตัวไปตั้งแต่เดือนสิงหาคม พ.ศ. 2556 ที่ประเทศนอร์เวย์ ตอนนี้มีผู้ใช้ Kahoot ไปแล้วกว่า 50 ล้านคน ใน 180 ประเทศ ด้วยความที่ถูกออกแบบให้เข้าถึงได้ในห้องเรียน และสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้แบบอื่นๆ ทั่วโลก ทุกคนสามารถสร้างเกมทางการเรียนรู้ผ่านทาง Kahoot ได้เอง โดยปราศจากข้อจำกัดทางอายุ หรือหัวข้อ และเล่นได้ผ่านอุปกรณ์หลากหลาย เช่น คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะหรือแบบพกพา รวมไปถึงโทรศัพท์มือถือผ่านทางเว็บเบราว์เซอร์ (ห้องเรียน 4.0 แอพฯ ที่น่าโหลดไว้ในห้องเรียน , สืบค้นเมื่อ 12 มกราคม 2561)

ผลการเรียนรู้หลังจากใช้ Kahoot ในการเรียนการสอนรายวิชาการเมืองเปรียบเทียบ ที่เกิดขึ้นกับนักศึกษาสาขาวิชาการเมืองการปกครอง ชั้นปีที่ 3 จำนวน 40 คน ผลจากการสนทนากลุ่มย่อย (Focus Group Discussion) สามารถสรุปผลตามการเรียนรู้ตามลำดับขั้นการเรียนรู้ของบลูม (Bloom et al, 1956) ได้ดังนี้

### 1. ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain)

1.1 นักศึกษาสามารถจดจำและเข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้น เช่น การแบ่งยุคสมัยของการศึกษารายวิชาการเมืองเปรียบเทียบ แนวคิดที่ใช้ศึกษา เป็นต้น

1.2 นักศึกษาสามารถวิเคราะห์ เชื่อมโยงความสัมพันธ์ของเนื้อหาได้ เช่น เนื้อหาเรื่องแนวคิดที่ใช้ศึกษาสู่กรณีศึกษาในแต่ละประเทศ

1.3 นักศึกษาสามารถเข้าใจและสรุปเนื้อหาตามบทเรียนได้ดีขึ้น

การประชุมวิชาการระดับชาติ การเรียนรู้เชิงรุก ครั้งที่ 6 “Active Learning ตอบโจทย์ Thailand 4.0 อย่างไร”  
วันที่ 26 - 27 มีนาคม 2561 ณ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์



## 2. ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain)

- 2.1 นักศึกษาเริ่มคาดการณ์ประเด็นคำถามที่คิดว่าผู้สอนจะใช้ตั้งเป็นคำถามผ่านทาง Kahoot ในครั้งต่อไปได้
- 2.2 นักศึกษาได้พัฒนาตนเองในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศควบคู่ไปกับเนื้อหาวิชาการทางด้านรัฐศาสตร์
- 2.3 นักศึกษามีการแบ่งปันเนื้อหาวิชาให้กับเพื่อนในชั้นเรียน ภายหลังจากการค้นหาเพิ่มเติม

## 3. ด้านจิตพิสัย (Affective Domain)

- 3.1 นักศึกษามีความตื่นตัวและกระตือรือร้น เป็นอย่างมากเมื่อทราบว่าการเรียนครั้งถัดไปจะใช้ Kahoot ทั้งในการเตรียมตัวก่อนเข้าชั้นเรียน ทั้งขณะใช้ Kahoot และเมื่อมีการสรุปผลในแต่ละรอบ
- 3.2 ทำให้นักศึกษาเปลี่ยนมุมมองต่อรายวิชาการเมืองเปรียบเทียบที่คิดว่ามีเนื้อหาที่ยากต่อการทำความเข้าใจ เปลี่ยนมาทำความเข้าใจได้ง่ายขึ้น
- 3.3 นักศึกษามีการวางเป้าหมายให้กับตัวเองในการทบทวนเนื้อหาในรายวิชา เพื่อที่ในการใช้ Kahoot ในครั้งต่อ ๆ ไป ให้มีคะแนนเพิ่มขึ้น หรือการมีลำดับที่ดีขึ้นจากรอบก่อน

## 1. บทนำ

ความสำเร็จของการจัดการศึกษาขึ้นอยู่กับปัจจัยสำคัญหลายปัจจัยหนึ่งในนั้นคือ นักศึกษา และวิธีการจัดการเรียนการสอน เพื่อส่งเสริมพัฒนานักศึกษาให้มีความพร้อมทางการเรียน และมีกิจกรรมการพัฒนาในรูปแบบต่าง ๆ เป้าหมายเพื่อให้นักศึกษามีทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 พร้อมออกไปสู่ชีวิตการทำงานได้อย่างมีคุณภาพ

ทักษะที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วย 4 กลุ่มหลัก ได้แก่ (1) กลุ่มวิชาหลัก (Core Subject) (2) กลุ่มทักษะชีวิตและอาชีพ (Life and Career Skills) (3) กลุ่มทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and Innovation Skills) และ (4) กลุ่มทักษะสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี (Information, Media and Technology Skills)

ในศตวรรษที่ 21 การจัดการเรียนรู้นั้นต้องมีความสัมพันธ์ มีขั้นตอนและกระบวนการที่เป็นลำดับที่ผู้เรียนสามารถมีส่วนร่วมกับการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์และสามารถบูรณาการกับรายวิชาอื่นๆ ได้ และด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีด้านข้อมูลข่าวสารและการติดต่อสื่อสาร (Information and Communication Technology-ICT) ไอซีทีจึงได้เข้ามามีบทบาททางการศึกษาและเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันของคนทั่วโลก ไอซีทีในปัจจุบันจึงไม่ใช่เป็นเพียงแหล่งข้อมูลข่าวสารเท่านั้น ผู้สอนสามารถใช้การเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยี (Technology-based Learning) ครอบคลุมวิธีการเรียนรู้หลากหลายรูปแบบได้แก่ การเรียนรู้บนคอมพิวเตอร์ (Computer-based Learning) การเรียนรู้บนเว็บ (Web-based Learning) ห้องเรียนเสมือนจริง (Virtual Classrooms) ความร่วมมือดิจิทัล (Digital Collaboration) เป็นต้น ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ทุกประเภท เช่น อินเทอร์เน็ต (Internet) อินทราเน็ต (Intranet) การ

การประชุมวิชาการระดับชาติ การเรียนรู้เชิงรุก ครั้งที่ 6 “Active Learning ตอบโจทย์ Thailand 4.0 อย่างไร”



ถ่ายทอดผ่านดาวเทียม (Satellite broadcast) โทรทัศน์ที่สามารถโต้ตอบกันได้ (Interactive TV) การเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์เป็นวิธีการเรียนรู้ที่มีความสำคัญมากขึ้นเป็นลำดับ แต่อย่างไรก็ตาม เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงอย่างไม่หยุดนิ่งของเทคโนโลยี ทำให้ผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาหาความรู้และเตรียมพร้อมตนเอง เพื่อให้สามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเหล่านี้ในการเรียนการสอน วิธีการเตรียมตัวในการใช้เทคโนโลยีในการสอนคือ เทคนิคครูเขารู้เรา โดยสิ่งที่ผู้สอนต้องรู้มี 2 ประการคือ (1) การรู้และเข้าใจศักยภาพของทรัพยากรที่มี เช่น ห้องคอมพิวเตอร์ ห้องโสตทัศนศึกษา ห้องเรียนที่มีเครื่องฉายโปรเจกเตอร์ คอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ หรือแบบโน้ตบุ๊ก สัญญาณ Wifi (2) ผู้สอนต้องมีความรู้ด้านเทคโนโลยีที่สามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอน รวมไปถึงข่าวสารข้อมูลต่าง ๆ (วิจารณ์ พานิช, 2556)

การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนามาจากแนวคิดในการจัดการเรียนการสอนที่เผยแพร่ในปลายศตวรรษที่ 20 ที่เรียกว่าการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนหรือการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ซึ่งหมายถึงรูปแบบการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และบทบาทในการเรียนรู้ของผู้เรียน ลักษณะสำคัญของการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน คือ (1) ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความตื่นตัวและกระตือรือร้นด้านความรู้คิด (2) กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้จากตัวผู้เรียนเองมากกว่าการฟังผู้สอนในห้องเรียนและการท่องจำ (3) พัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน ให้สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง ทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องนอกห้องเรียนอีกด้วย (4) ได้ผลลัพธ์ในการถ่ายทอดความรู้ใกล้เคียงกับการเรียนรู้รูปแบบอื่น แต่ได้ผลดีกว่าในการพัฒนาทักษะ ด้านการคิดและการเขียนของผู้เรียน (5) ผู้เรียนมีความพึงพอใจกับการเรียนรู้แบบนี้มากกว่ารูปแบบที่ผู้เรียนเป็นฝ่ายรับความรู้ ซึ่งเป็นการเรียนรู้แบบตั้งรับ (Passive Learning) (6) มุ่งเน้นความรับผิดชอบของผู้เรียนในการเรียนรู้โดยผ่านการอ่าน เขียน คิด อภิปราย และเข้าร่วมในการแก้ปัญหา (การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21, สืบค้นเมื่อ 12 มกราคม 2561)

ทั้งนี้ยังสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ตามลำดับขั้นการเรียนรู้ของบลูม (Bloom et al, 1956) ทั้ง 3 ด้าน คือ (1) ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) ซึ่งเป็นพฤติกรรมด้านสมอง เกี่ยวกับสติปัญญา ความรู้ ความคิด ความเฉลียวฉลาด ความสามารถในการคิดเรื่องราวต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นความสามารถทางสติปัญญา (2) ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) เป็นพฤติกรรมที่บ่งถึงความสามารถในการปฏิบัติงานได้อย่างคล่องแคล่วชำนาญ ซึ่งแสดงออกมาได้โดยตรงโดยมีเวลาและคุณภาพของงานเป็นตัวชี้ระดับของทักษะ และ (3) ด้านจิตพิสัย (Affective Domain) เป็นเรื่องของค่านิยม ความรู้สึก ความซาบซึ้ง ทศนคติ ความเชื่อ ความสนใจและคุณธรรม พฤติกรรมด้านนี้อาจไม่เกิดขึ้นทันที ดังนั้น การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม และสอดแทรกสิ่งที่ดีงามอยู่ตลอดเวลา จะทำให้พฤติกรรมของผู้เรียนเปลี่ยนไปในแนวทางที่พึงประสงค์ได้

การเรียนการสอนทางด้านรัฐศาสตร์ สาขาวิชาการเมืองการปกครอง ในรายวิชาแกนของสาขา ผู้เรียนมักประสบกับปัญหาความเข้มข้นของเนื้อหาทางวิชาการ เช่น รายวิชาการเมืองเปรียบเทียบ ทำให้บางครั้งเกิดความตึงเครียดในการเรียนรู้ของผู้เรียน ส่งผลให้ลดทอนประสิทธิภาพการรับรู้ เข้าใจเนื้อหาเหล่านี้ ผู้สอนจึงได้



ออกแบบวิธีการเรียนการสอน โดยใช้ไอซีทีบูรณาการร่วมกับเนื้อหาในรายวิชา และให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านทางกิจกรรม Kahoot (Activity-Based Learning)

การนำ Kahoot มาใช้ในการเรียนการสอน เป็นการเรียนรู้ผ่านเกมแบบไม่มีค่าใช้จ่าย เป็นเทคโนโลยีการศึกษา โดยใช้การตั้งคำถามแบบมีตัวเลือกให้ตอบ ผู้ที่ตอบคำถามได้ถูกต้อง ก็จะได้รับคะแนน และเกมนี้ถูกออกแบบมาให้การตอบคำถามมีความน่าสนใจมากขึ้น ด้วยการกำหนดให้ผู้ตอบคำถามได้ถูกต้องลำดับก่อนหน้า ได้รับคะแนนสูงกว่าผู้ที่ตอบถูกต้องในลำดับถัดไป เพื่อให้เกิดการแข่งขันขึ้น ซึ่งจำนวนข้อคำถามผู้ใช้สามารถกำหนดได้ตามความเหมาะสม โดยเกมนี้เริ่มใช้มาตั้งแต่เดือนสิงหาคม พ.ศ. 2556 ที่ประเทศนอร์เวย์ ตอนนี้มีผู้ใช้ Kahoot ไปแล้วกว่า 50 ล้านคน ใน 180 ประเทศ เพราะมีการออกแบบให้เข้าถึงได้ในห้องเรียน และสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้แบบอื่น ๆ ทั่วโลก ทุกคนสามารถสร้างเกมทางการเรียนรู้ผ่านทาง Kahoot ได้เอง โดยปราศจากข้อจำกัดทางอายุ หรือหัวข้อ และเล่นได้ผ่านอุปกรณ์หลากหลาย เช่น คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะหรือแบบพกพา รวมไปถึงโทรศัพท์มือถือผ่านทางเว็บเบราว์เซอร์ (ห้องเรียน 4.0 แอพฯ ที่นำโหนดไว้ใช้ในห้องเรียน, สืบค้นเมื่อ 12 มกราคม 2561)

ดังนั้น ผู้สอนจึงออกแบบการใช้กิจกรรม Kahoot เป็นฐาน ในรายวิชาการเมืองเปรียบเทียบ เพื่อเพิ่มประสิทธิผลการเรียนรู้ของผู้เรียนให้สูงยิ่งขึ้นไป

## 2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อทราบระดับผลการเรียนรู้ ของนักศึกษาในรายวิชาการเมืองเปรียบเทียบ หลังจากจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรม Kahoot เป็นฐานในการเรียนรู้
2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรม Kahoot เป็นฐานในการเรียนรู้

## 3. วิธีดำเนินการ

### 1. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมาย เป็นนักศึกษาที่ศึกษารายวิชาการเมืองเปรียบเทียบ ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2560 ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการเมืองการปกครอง คณะรัฐศาสตร์ จำนวน 40 คน

### 2. รูปแบบ วิธีการ

2.1 ผู้สอนยึดเนื้อหาการสอนตาม มคอ. 3 ของรายวิชาการเมืองเปรียบเทียบ ในภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2560 ซึ่งแบ่งเวลาการสอนออกเป็น 15 สัปดาห์ เนื้อหาการสอนจำนวน 8 บทเรียน ดังนี้



สัปดาห์ที่	รายการสอน
1	แนะนำเนื้อหา ประมวลการสอน (Course Syllabus) แนะนำตำรา หนังสือ เอกสารประกอบการสอน สรุปประเด็นการจัดทำรายงาน ทดสอบก่อนเรียน (Pre Test)
2	บทที่ 1 แนวคิดพื้นฐานในการศึกษาการเมืองเปรียบเทียบ
3	บทที่ 2 รูปแบบการปกครอง
4	บทที่ 3 แนวทางที่ใช้ในการศึกษาการเมืองเปรียบเทียบ
5-6	บทที่ 4 การเมืองการปกครองในประเทศอังกฤษ (กิจกรรม Kahoot รอบที่ 1) (สอบกลางภาค)
7-8	บทที่ 5 การเมืองการปกครองในประเทศสหรัฐอเมริกา
9-10	บทที่ 6 การเมืองการปกครองในประเทศสหพันธรัฐรัสเซีย (กิจกรรม Kahoot รอบที่ 2)
11-12	บทที่ 7 การเมืองการปกครองในประเทศจีน
13-14	บทที่ 8 การเมืองการปกครองของไทย (กิจกรรม Kahoot รอบที่ 3)
15	นำเสนอรายงานตามกลุ่ม ทบทวนและสรุปบทเรียน ทดสอบหลังเรียน (Post Test) (สอบปลายภาค)

2.2 ผู้สอนแนะนำเนื้อหาในรายวิชาในสัปดาห์ที่ 1 พร้อมทั้งสรุปกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชานี้ตลอดระยะเวลา 15 สัปดาห์ เช่น การทำแบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน การสอบย่อยในห้องเรียน การร่วมอภิปรายในหัวข้อที่กำหนด การเข้าร่วมกิจกรรมกับหน่วยงานภายนอก การจัดทำรายงาน และนำเสนอหน้าชั้นเรียน และรวมถึงกิจกรรม Kahoot

2.3 ผู้สอนอธิบายวิธีการเข้าใช้งาน Kahoot และขั้นตอนต่างๆ โดยให้นักศึกษาใช้งานผ่านทางโทรศัพท์มือถือ หรือคอมพิวเตอร์พกพา โดยจะใช้กิจกรรม Kahoot ในสัปดาห์ที่ 6, 10 และ 14

2.4 การใช้กิจกรรม Kahoot ในแต่ละรอบนักศึกษาจะได้รับคะแนนจากเกมส์ ตามจำนวนข้อคำถามที่นักศึกษาตอบถูก และเมื่อจบการแข่งขันในแต่ละรอบ จะมีการจัดลำดับเรียงตามคะแนนสูงสุด ไปสู่คะแนนต่ำสุด และเมื่อครบ 3 รอบ ก็จะนำคะแนนทั้งหมดในทุกรอบมารวมกันและจัดลำดับอีกครั้ง (ผู้ที่ได้รับคะแนนสูงสุด 5 ลำดับแรก จะได้รับรางวัลพิเศษ เพื่อเป็นการสร้างแรงจูงใจ)

2.5 ระหว่างการใช้กิจกรรม Kahoot ผู้สอนเก็บข้อมูล โดยใช้วิธีการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน



2.6 หลังจากสิ้นสุดการใช้กิจกรรม Kahoot ทั้ง 3 รอบ ผู้สอนจัดให้มีการสนทนากลุ่มย่อย (Focus Group Discussion) เพื่อรวบรวมผลสรุปและข้อเสนอแนะจากนักศึกษา จากการใช้กิจกรรม Kahoot ในการเรียนการสอน

#### 4. ผลและอภิปรายผล

การศึกษาเรื่องผลการเรียนรู้ของนักศึกษาโดยใช้กิจกรรม Kahoot เป็นฐาน ในรายวิชาการเมืองเปรียบเทียบ สาขาวิชาการเมืองการปกครอง คณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาดไทย ในภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2560 นักศึกษาจำนวน 40 คน โดยมีการใช้กิจกรรม Kahoot ในการเรียนรู้ จำนวน 3 รอบ คือ (1) รอบวันที่ 13 กันยายน 2560 (2) รอบวันที่ 18 ตุลาคม 2560 (3) รอบวันที่ 15 พฤศจิกายน 2560 ผลจากการเรียนรู้ทั้ง 3 รอบ สามารถสรุปได้ดังนี้

#### ตารางที่ 1: คะแนนเก็บจากกิจกรรม Kahoot

##### คะแนนเก็บจากกิจกรรม Kahoot

รายวิชา 401-230 การเมืองเปรียบเทียบ ปีการศึกษา 1/2560 PG57

อาจารย์ผู้สอนคารม บัวผัน

ลำดับปัจจุบัน	ลำดับครั้งที่ 1	รหัสนักศึกษา	คะแนนจากกิจกรรม Kahoot				เกรด
			13 ก.ย.60	18 ต.ค.60	15 พ.ย. 60	รวมคะแนน	
1	1	5704210028	18,496	17,588	20,309	56,393	A
2	4	5704210021	13,757	14,299	26,521	54,577	B+
3	2	5704210044	16,598	14,344	23,452	54,394	A
4	3	5704210051	13,855	14,130	22,239	50,224	A
5	10	5704210019	11,555	14,745	22,775	49,075	A
6	5	5704210045	13,227	10,309	23,562	47,098	A
7	6	5704210008	13,200	11,965	21,016	46,181	A
8	20	5704210059	7,989	17,165	19,874	45,028	B+
9	25	5704210049	7,003	12,069	24,380	43,452	B+
10	31	5704210053	6,149	10,951	23,155	40,255	B+

หมายเหตุ : ข้อมูลนักศึกษาตามตาราง ตัดมาแสดงเฉพาะผู้ที่ได้คะแนนสูงสุด 10 ลำดับแรก



จากตารางที่ 1 จะแสดงข้อมูลต่าง ๆ ประกอบไปด้วย

- 1) ลำดับปัจจุบัน คือ ลำดับที่แสดงคะแนนจากสูงสุดไปต่ำสุด เมื่อสิ้นสุดการใช้กิจกรรม Kahoot ครบทั้ง 3 รอบ
- 2) ลำดับครั้งที่ 1 คือ ลำดับที่แสดงคะแนนจากสูงสุดไปต่ำสุด เมื่อสิ้นสุดการใช้กิจกรรม Kahoot รอบที่ 1
- 3) รหัสนักศึกษา คือ หมายเลขระบุปีที่เข้าศึกษาและคณะของนักศึกษา ซึ่งใช้ในการระบุตัวตนของนักศึกษา และได้ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาการเมืองเปรียบเทียบ
- 4) คะแนนจากกิจกรรม Kahoot คือ รอบต่างๆในการใช้กิจกรรม Kahoot และสรุปคะแนนทั้งหมดจาก 3 รอบ
- 5) เกรด คือ ผลการเรียนรู้ในรายวิชาการเมืองเปรียบเทียบของนักศึกษา เมื่อสิ้นสุดภาคการศึกษา

จากตารางที่ 1 คะแนนเก็บจากกิจกรรม Kahoot พบว่านักศึกษาที่ได้ลำดับที่ 1 ในการใช้ Kahoot รอบที่ 1 ยังสามารถรักษามาตรฐานในการตอบคำถามได้อย่างยอดเยี่ยม เพราะเมื่อสิ้นสุดทั้ง 3 รอบ นักศึกษาคนนี้เป็นคนที่ได้คะแนนสูงสุด และเมื่อดูผลการเรียนในรายวิชานี้ ปรากฏว่าได้คะแนนระดับ A และที่เป็นข้อสังเกตคือ นักศึกษาในลำดับที่ 8, 9 และ 10 ได้คะแนนน้อยมากและอยู่ในลำดับที่ต่ำมากเช่นกัน ในการใช้กิจกรรม Kahoot รอบที่ 1 คือได้ลำดับที่ 20, 25 และ 31 ตามลำดับ แต่เมื่อสิ้นสุดทั้ง 3 รอบ นักศึกษาทั้ง 3 คน สามารถทำอันดับได้ดีมาก โดยเฉพาะลำดับ 10 ที่ก่อนหน้านี้รอบที่ 1 อยู่ในลำดับที่ 31 และผลการเรียนในรายวิชานี้ ของทั้ง 3 คน ปรากฏว่าได้คะแนนระดับ B+ ทั้งหมด

ตัวอย่างคำถามที่นำมาใช้ เช่น ก่อนเปลี่ยนแปลงการปกครอง 2475 ประเทศไทยปกครองรูปแบบใด โดยมีตัวเลือก 4 ตัวเลือก คือ 1) ประธานาธิบดี 2) นายกรัฐมนตรี 3) คอมมิวนิสต์ 4) สมบูรณาญาสิทธิราชย์ โดยนักศึกษาต้องมีความเข้าใจความหมายของคำทั้ง 4 นี้ จึงจะสามารถตอบคำถามได้อย่างถูกต้อง หรือคำถามว่ารัฐประหารครั้งล่าสุดที่เกิดขึ้นในประเทศไทย เกิดขึ้นเมื่อวัน เดือน ปีอะไร (วันที่ 22 พฤษภาคม 2557) ซึ่งก็จะมีตัวเลือกให้นักศึกษาสามารถเลือกตอบได้ โดยผู้ตอบต้องสามารถตอบได้ถูกต้องทั้งหมด ทั้งวันที่ เดือน และปี พ.ศ.อะไร จึงจะได้คะแนน ซึ่งจากคำถามต่างๆเหล่านี้ ทำให้นักศึกษาต้องจดจำพร้อมทั้งทำความเข้าใจ และสามารถอธิบายประเด็นต่างๆได้ ซึ่งก็จะไปสู่ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการศึกษารายวิชานี้

ผลจากการสังเกต (Observation) โดยผู้สอน โดยใช้วิธีการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนในชั่วโมงการเรียนการสอนที่มีการใช้กิจกรรม Kahoot โดยทั่วไป พบว่า

1. นักศึกษามีความสนุกสนานในการเรียนมากขึ้น เช่น ปรบมือถูกใจเมื่อตอบคำถามได้ถูกต้อง
2. นักศึกษามีความกระตือรือร้นมากขึ้น เช่น ชั่วโมงที่จะมีการใช้ Kahoot นักศึกษาจะรีบเข้าห้องเรียนจับจองที่นั่งแถวหน้า มีการเตรียมความพร้อมโทรศัพท์มือถือหรือคอมพิวเตอร์พกพาด้วยการชาร์ตแบตเตอรี่มาจนเต็ม
3. นักศึกษาเตรียมความพร้อมก่อนเรียนมากขึ้น เช่น มีการทบทวนบทเรียนที่จะนำเนื้อหามาใช้ทำกิจกรรม Kahoot มากขึ้น

การประชุมวิชาการระดับชาติ การเรียนรู้เชิงรุก ครั้งที่ 6 “Active Learning ตอบโจทย์ Thailand 4.0 อย่างไร”  
วันที่ 26 - 27 มีนาคม 2561 ณ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์



4. สามารถสร้างการมีส่วนร่วมให้กับนักศึกษาทุกคนพร้อมกัน เช่น กลุ่มนักศึกษาที่มีผลการเรียนที่ไม่สูงมาก อาจจะสามารถมีส่วนร่วมในชั้นเรียนหากใช้การถามตอบแบบปกติ แต่เมื่อใช้กิจกรรม Kahoot นักศึกษากลุ่มนี้จะมีความพยายามตอบคำถาม เพื่อให้ได้คะแนนมากที่สุด มากขึ้นด้วย

5. นักศึกษาใช้เทคโนโลยีสารสนเทศด้วยทักษะที่สูงขึ้น เช่น การเข้าใช้เว็บเบราว์เซอร์ของ Kahoot และการเข้าสืบค้นข้อมูลต่างๆ สามารถทำได้รวดเร็วขึ้น

ผลจากการสนทนากลุ่มย่อย (Focus Group Discussion) ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนเรื่องผลการเรียนรู้หลังจากใช้ Kahoot ในการเรียนการสอนรายวิชาการเมืองเปรียบเทียบ ที่เกิดขึ้นกับนักศึกษาสาขาวิชาการเมืองการปกครอง ชั้นปีที่ 3 จำนวน 40 คน สามารถสรุปผลตามการเรียนรู้ตามลำดับชั้นการเรียนรู้ของบลูม (Bloom et al, 1956) ได้ดังนี้

### 1. ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain)

1.1 นักศึกษาสามารถจดจำและเข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้น เช่น การแบ่งยุคสมัยของการศึกษาการเมืองเปรียบเทียบ แนวคิดที่ใช้ศึกษา เป็นต้น

1.2 นักศึกษาสามารถวิเคราะห์ เชื่อมโยงความสัมพันธ์ของเนื้อหาได้ เช่น เนื้อหาเรื่องแนวคิดที่ใช้ศึกษาสู่กรณีศึกษาในแต่ละประเทศ

1.3 นักศึกษาสามารถเข้าใจและสรุปเนื้อหาตามบทเรียน ได้ดีขึ้น เนื่องจากกิจกรรม Kahoot ได้เลือกคำสำคัญมาใช้เชื่อมโยงไปสู่องค์ความรู้ประเด็นต่าง ๆ

### 2. ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain)

2.1 นักศึกษาเริ่มคาดการณ์ประเด็นคำถามที่คิดว่าผู้สอนจะใช้ตั้งเป็นคำถามผ่านทาง Kahoot ในครั้งต่อไปได้ โดยการศึกษาจากหนังสือ เอกสารประกอบวิชาเรียน

2.2 นักศึกษาได้พัฒนาตนเองในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศควบคู่ไปกับเนื้อหาวิชาการทางด้านรัฐศาสตร์

2.3 นักศึกษามีการแบ่งปันเนื้อหาวิชาให้กับเพื่อนในชั้นเรียน ภายหลังจากการค้นหาเพิ่มเติม

### 3. ด้านจิตพิสัย (Affective Domain)

3.1 นักศึกษามีความตื่นตัวและกระตือรือร้น เป็นอย่างมากเมื่อทราบว่าการเรียนครั้งถัดไปจะใช้ Kahoot ทั้งในการเตรียมตัวก่อนเข้าชั้นเรียน ทั้งขณะใช้ Kahoot และเมื่อมีการสรุปผลในแต่ละรอบ

3.2 ทำให้ให้นักศึกษาเปลี่ยนมุมมองต่อรายวิชาการเมืองเปรียบเทียบที่คิดว่ามีเนื้อหาที่ยากต่อการทำความเข้าใจ เปลี่ยนมาทำความเข้าใจได้ง่ายขึ้น

3.3 นักศึกษามีการวางแผนเป้าหมายให้กับตัวเองในการทบทวนเนื้อหาในรายวิชา เพื่อที่ในการใช้ Kahoot ในครั้งต่อ ๆ ไป ให้มีคะแนนเพิ่มขึ้น หรือการมีลำดับที่ดีขึ้นจากรอบก่อน



โดยภาพรวมอาจารย์มีผลการประเมินอยู่ในระดับ			
สรุป	คะแนนเฉลี่ย	นักศึกษาลงทะเบียนทั้งหมด (คน)	นักศึกษาประเมินทั้งหมด (คน)
โดยภาพรวมอาจารย์ท่านนี้มีผลการประเมินอยู่ในระดับ	4.75	40	37
<b>ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ</b>			
<b>ข้อเสนอแนะด้านจุดแข็งของอาจารย์</b>			
<b>ข้อเสนอแนะที่นักศึกษามีต่ออาจารย์</b>			
อ.สอนสนุก เนื้อหาที่เรียนไม่กว้างเกินไป ทำให้เข้าใจง่าย และมีเกมส์ ทดสอบ เก็บคะแนนในห้องเรียน ทำให้เวลาเรียนไม่เครียดเกินไป อยากรู้จะทำแบบนี้อีกไหม			
เนื้อหาแน่นมาก ความรู้เยอะ สนุกเวลาเล่นเกม kahoot			
----			
ไม่มีครับ			
มีการเอาใจใส่ศึกษาดูอย่างเท่าเทียมกัน มีการสอดแทรกเหตุการณ์ปัจจุบันทำให้มีความอยากเรียนมากๆ			
ไม่มีค่ะ			
ไม่มีค่ะ			
<b>ข้อเสนอแนะด้านจุดควรพัฒนา</b>			
<b>ข้อเสนอแนะที่นักศึกษามีต่ออาจารย์</b>			

**รูปที่ 1:** ผลการประเมินผู้สอน รายวิชาการเมืองเปรียบเทียบ ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2560

จากผลการประเมินของผู้เรียนในรายวิชาการเมืองเปรียบเทียบ ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2560 ในส่วนของข้อเสนอแนะที่นักศึกษามีต่ออาจารย์ ได้ให้ความเห็นไว้ในเชิงบวกเรื่องของกิจกรรม Kahoot คือ .. เนื้อหาที่เรียนไม่กว้างเกินไป ทำให้เข้าใจง่าย และมีเกมส์ เก็บคะแนนในห้องเรียน ทำให้เวลาเรียนไม่เครียดเกินไป.. หรือ ..เนื้อหาแน่นมาก ความรู้เยอะ สนุกเวลาเล่นเกม Kahoot ซึ่งจากข้อเสนอแนะของนักศึกษาในบางส่วน ทำให้เห็นว่า กิจกรรม Kahoot เป็นส่วนหนึ่งของแรงเสริมทางบวก ช่วยให้นักศึกษา มีความตั้งใจเรียนในรายวิชานี้มากขึ้น และส่งผลต่อผลการเรียนของนักศึกษาในรายวิชานี้ต่อไป

## 5. บทสรุป

ผลสรุปที่ได้จากการสังเกต (Observation) พฤติกรรมของผู้เรียนโดยผู้สอน และผลจากการสนทนากลุ่มย่อย (Focus Group Discussion) ทำให้เห็นภาพรวมว่าการใช้กิจกรรม Kahoot มาเสริมในการเรียนการสอนนั้น สามารถสร้างพลังกระตุ้นให้นักศึกษาสนใจบทเรียนมากขึ้น กลุ่มนักศึกษาที่มีผลการเรียนสูงอยู่แล้วก็สามารถรักษาระดับมาตรฐานของผลการเรียนของตนให้อยู่ในระดับสูงได้ต่อไป ส่วนกลุ่มนักศึกษาที่มีผลการเรียนต่ำ ก็มีความพยายามปรับตัวในการใช้กิจกรรม Kahoot ทำคะแนนให้ได้สูงที่สุดซึ่งจะนำไปสู่การสร้าง ความเข้าใจในบทเรียนทั้งรายวิชา และสามารถทำคะแนนในช่วงสอบกลางภาคและการสอบปลายภาคได้ดีขึ้นด้วย



## 6. ข้อเสนอแนะ

เพิ่มกิจกรรม Kahoot ที่ออกแบบคำถาม คำตอบทั้งหมด โดยนักศึกษา พร้อมทั้งออกแบบวิธีการแข่งขันเป็นทีม

## 7. เอกสารอ้างอิง

- [1] ห้องเรียน 4.0 แอปฯ ที่น่าโหลดไว้ใช้ในห้องเรียน. ค้นเมื่อ 12 มกราคม 2561, จาก <https://thematter.co/byte/classroom-app/32535>.
- [2] วิจารย์ พานิช. การสร้างเรียนรู้สู่ศตวรรษที่ 21. กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิสยามกัมมาจล. 2556.
- [3] วิชาการ.คอม. การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. ค้นเมื่อ 12 มกราคม 2561, จาก <http://www.vcharkarn.com/varticle/60454>
- [4] Bloom et al. The Function of Executive. Oxford University Press, London, 1956