

Received: 13 ส.ค. 2567

Revised: 11 ต.ค. 2567

Accepted: 15 ต.ค. 2567

กิมคิตแพลตฟอร์มเกมการศึกษาแบบดิจิทัลสำหรับการวัดผลระหว่างเรียน  
Gamification Gimkit a Digital Education Platform for Formative Assessment

ซาฮีดีน นิติภาค<sup>1\*</sup><sup>1</sup>สาขาวิชาภาษามลายู คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยนราธิวาสราชนครินทร์Sahidin Nitiphak<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup>Malay Language, Faculty of Liberal Arts,  
Princess of Naradhiwas University

\*Corresponding author: disisiku@hotmail.com

### Abstract

The application of games in teaching and learning to enhance classroom engagement and elevate educational quality is an approach gaining significant attention in recent times. Particularly, the use of online lesson formats, applications, and various electronic media is considered crucial in educational development. This academic article aims to examine the utilization of the Gimkit platform in improving classroom learning efficiency. It presents the background, objectives, and approaches of using game-based learning for student development. The study results indicate that using this platform helps reduce the workload in teaching and learning, increases student interest, and minimizes misunderstandings in learning content. Similarly, it explains the characteristics and methods of using the platform in various modes, allowing instructors to choose appropriate assessment tools during the learning process. This study suggests that instructors should thoroughly understand the operational steps in each mode of the platform to maximize benefits for learners and align with the modernity of current educational technology. This approach ensures that students receive optimal advantages consistent with contemporary educational technology trends.

**Keywords:** platform; technology; learning; educational game; assessment

## บทคัดย่อ

การนำเกมมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนเพื่อเพิ่มการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนและยกระดับคุณภาพการศึกษาเป็นแนวทางที่ได้รับความนิยมอย่างมากในปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้รูปแบบบทเรียนออนไลน์ แอปพลิเคชัน และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ ซึ่งถือเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาการศึกษา บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการใช้งานแพลตฟอร์ม Gimkit ในการเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ในชั้นเรียน โดยนำเสนอความเป็นมา วัตถุประสงค์ และแนวทางการใช้เกมเป็นฐานในการพัฒนาผู้เรียน ผลการศึกษาพบว่า การใช้แพลตฟอร์มนี้ช่วยลดภาระงานด้านการเรียนการสอน เพิ่มความสนใจของผู้เรียน และลดข้อบกพร่องในความเข้าใจเนื้อหาการเรียน ในทำนองเดียวกันยังอธิบายลักษณะและวิธีการใช้งานแพลตฟอร์มในโหมดต่าง ๆ ที่ผู้สอนสามารถเลือกใช้วัดผลระหว่างเรียนได้ตามความเหมาะสม การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้สามารถให้ข้อเสนอแนะคือ ผู้สอนควรทำความเข้าใจขั้นตอนการใช้งานในแต่ละโหมดของแพลตฟอร์มอย่างละเอียด เพื่อให้ผู้เรียนได้รับประโยชน์สูงสุดและสอดคล้องกับความทันสมัยของเทคโนโลยีการศึกษาในปัจจุบัน

**คำสำคัญ:** แพลตฟอร์ม; เทคโนโลยี; การเรียนรู้; เกมการศึกษา; การวัดผล

## 1. บทนำ

เทคโนโลยีการศึกษามีบทบาทสำคัญในสังคม ช่วยเพิ่มการกระจายโอกาสหรือแบ่งเบาในการจัดการสืบค้นระบบข้อมูลข่าวสารให้เป็นระเบียบและใช้งานได้ง่าย เทคโนโลยีถือเป็นปัจจัยสำคัญในการดำรงชีวิตอย่างหนึ่งในการผ่อนคลายและสร้างความบันเทิงใจของมนุษย์ผ่านเครื่องมือดิจิทัล การผสมผสานใช้เครื่องมือดิจิทัลเป็นแนวทางหนึ่งในการเพิ่มประสิทธิภาพ (Suhaimi & Zulkifli, 2022) รวมถึงพัฒนาให้สอดคล้องกับนโยบายการศึกษาของรัฐบาลในปัจจุบันที่ให้ความสำคัญกับการเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้โดยทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลและทรัพยากรการเรียนรู้ได้ง่ายขึ้น ขจรพงศ์ คำดี (2564) กล่าวว่าการศึกษาปัจจุบันกำลังมีบทบาทและมีความสำคัญในการเรียนการสอน เพราะรัฐบาลมีนโยบายส่งเสริมการใช้สื่อสมัยใหม่ (New Media) ในการพัฒนาการเรียนรู้ ด้วยเหตุนี้อุตสาหกรรมเกมหรือเทคโนโลยีการศึกษาได้ปรับตัวปรับสภาพตามความต้องการของกลุ่มดังกล่าวเข้ามา มีรูปแบบที่นิยมนำมาใช้กันอย่างแพร่หลายและมีแนวโน้มจะถูกนำมาใช้มากขึ้นในอนาคต ยกตัวอย่าง แอปพลิเคชันที่มีเนื้อหาความรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เช่น Khan Academy, Coursera, Mooc (ชัยพร สุวรรณประสพ, ขวัญหญิง ศรีประเสริฐภาพและฤทธิชัย อ่อนมิ่ง, 2562) ทั้งนี้เพื่อเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนมีทักษะทางดิจิทัลที่จำเป็นสำหรับอนาคตในโลกที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

กระบวนการเรียนที่ดึงดูดผู้เรียนให้เข้ามามีส่วนร่วมในชั้นเรียนหรือสร้างการปฏิสัมพันธ์กันได้นั้น นับว่าเป็นเรื่องที่ทำทนาย ซึ่งการประยุกต์ใช้เกมมักเห็นผลค่อนข้างชัด โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มที่เติบโตมาพร้อมสื่อสมัยใหม่และใช้เทคโนโลยีหลากหลายรูปแบบ มีความพร้อมในการพัฒนาทักษะ และพฤติกรรมใหม่ ๆ คือกลุ่ม Internet Generation (Net-Gens) ซึ่งการประยุกต์ใช้เกมเข้าไปมีบทบาทในระบบการเรียนรู้สำหรับกลุ่มนี้เป็นแนวทางที่สามารถสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายโดยมีรางวัลความสำเร็จพร้อม ๆ กับเรียนรู้ความท้าทาย (Triantafyllou & Georgiadis, 2022) กระบวนการเรียนรู้โดยมีเกมเป็นฐานจะก่อให้เกิดประโยชน์ต่อคุณภาพการศึกษาในวงกว้างหลายประการ อาทิ เช่น 1) ทำให้เห็นการเปรียบเทียบผลลัพธ์ด้านคุณภาพการสอนในวิธีที่แตกต่างกัน 2) สามารถวัดประสิทธิผลของการเรียนรู้โดยใช้เกมดิจิทัลเป็นฐานในการเรียนรู้ศาสตร์ต่าง ๆ 3) มีแนวทางเพื่อวัดคุณภาพการใช้เครื่องมือในการศึกษา เช่น ด้านการวิจัย และ 4) คุณลักษณะการออกแบบประเภทของเกม เช่น การแข่งขัน เป็นต้น (All, Castellar & Looy, 2016) วัตถุประสงค์ของเกมดิจิทัลเป็นฐานได้แบ่งออกเป็น 3 ประเภทหลัก ได้แก่ 1) เกมที่มุ่งเน้นการถ่ายทอดความรู้หรือผลลัพธ์การเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย 2) เกมที่มีการพัฒนาทักษะ หรือผลลัพธ์การเรียนรู้ด้านทักษะพิสัย 3) การเปลี่ยนแปลงทัศนคติพฤติกรรม หรือผลลัพธ์การเรียนรู้ด้านจิตพิสัย (Stewart et al., 2013)

โดยแพลตฟอร์ม Gimkit นี้ถูกคิดค้นขึ้นเมื่อปี ค.ศ. 2017 โดย Josh Feninsilber เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ได้ริเริ่มโครงการนี้ขึ้นมาเริ่มจากการสังเกตเห็นจุดบกพร่องในชั้นเรียน เขาคิดว่าสามารถดึงดูดความสนใจผู้เรียนออกชองโหว่การเรียนรู้ในชั้นเรียนเพื่อให้การเรียนมีประสิทธิภาพมากกว่าเดิม จนปัจจุบันแพลตฟอร์มที่สร้างมานี้ได้ใช้แพร่หลายทั่วโลก และมีการนำไปใช้ในห้องเรียนทุกระดับชั้น (Pranjal, 2021) Gimkit เป็นทางเลือกที่สามารถดึงดูดความสนใจผู้เรียนได้ในระดับหนึ่ง เป็นลักษณะการนำเนื้อหาที่ต้องการให้ผู้เรียนสอดแทรกในเกม แล้วให้ผู้เรียนได้เล่นเกมโดยเชื่อว่าความรู้หรือเนื้อหานั้นจะส่งผ่านไปยังผู้เรียนได้ จนผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ในที่สุด และเป็นการสร้างความรู้ด้วยตนเองจากการเล่นเกม โดยอาศัยความรู้จากความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งที่พบเห็นกับความรู้ความเข้าใจเดิมที่มีมาก่อน จากกรณีศึกษาของ Rohimat (2023) ปรากฏให้เห็นความพึงพอใจการใช้ Gimkit ของผู้ใช้ที่แตกต่างกันไปโดยสรุปออกมาได้ว่ากลุ่มระดับติมากมองว่าการเล่นเกมช่วยผู้เรียนได้เรียนและได้เล่นเกมไปพร้อม ๆ กัน จึงทำให้ผู้เรียนได้รับความรู้เป็นไปด้วยตัวเอง และยังเห็นว่าการใช้แพลตฟอร์มนี้เสมือนการทบทวนความรู้ภายในตัว กลุ่มระดับติมากมองว่าการเล่นเกมกับแพลตฟอร์มนี้สร้างความสนุก ไม่เบื่อ น่าค้นหา กลุ่มระดับปานกลางกลับมองว่าแม้ว่าจะสร้างความสนุกสนานแต่ตัวเกมในบางโหมดเล่นค่อนข้างยาก ในขณะที่กลุ่มที่มองว่าไม่ดีให้เหตุผลว่าไม่สนุกวิธีการเล่นเกมยากและพบการเชื่อมต่อไม่เสถียร จากจุดนี้จะพอทราบได้ว่าการเข้าใจถึงกระบวนการ

นำไปใช้ในสภาพแวดล้อมของการเรียนรู้ยุคใหม่เป็นสิ่งที่สำคัญที่ทำให้ผู้เรียนได้รับผลประโยชน์จากการใช้เทคโนโลยีสูงสุด

ขจรศักดิ์ บัวระพันธ์ (2550) ได้อธิบายแนวคิดพื้นฐานของการประเมินผลระหว่างเรียนเป็นกระบวนการสำคัญที่หลอมรวมอยู่ในการเรียนการสอน โดยดำเนินไปอย่างต่อเนื่องตลอดกระบวนการเรียนรู้ แนวคิดนี้ถือเป็นหัวใจของการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ เนื่องจากเชื่อว่าผู้เรียนทุกคนสามารถพัฒนาได้ประโยชน์สำคัญจากการประเมินผลระหว่างเรียนคือการรวบรวมข้อมูลที่สะท้อนการเรียนรู้ของผู้เรียนแต่ละคน และการให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียนเกี่ยวกับระดับผลการเรียนรู้ของตน ทั้งนี้เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนตั้งคำถามว่ามีจุดใดที่ควรพัฒนาเพื่อบรรลุเป้าหมายที่วางไว้ Bell & Cowie (2001) กล่าวว่า การประเมินผลระหว่างเรียนไม่เพียงแต่มุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนเป็นรายบุคคล แต่ยังสามารถปรับใช้กับการพัฒนาการเรียนรู้เป็นรายกลุ่มหรือรายห้องเรียนได้ด้วย นอกจากนี้ ยังครอบคลุมการพัฒนาผู้เรียนในหลายมิติ ทั้งด้านความรู้ความเข้าใจ อารมณ์ความรู้สึก เจตคติ และทักษะต่าง ๆ ทั้งนี้ การออกแบบกระบวนการประเมินผลระหว่างเรียนจำเป็นต้องคำนึงถึงบริบทที่เกี่ยวข้อง อย่างเช่น เป้าหมายของบทเรียน เนื้อหาวิชา กิจกรรมการเรียนรู้ และระดับการตอบสนองต่อผู้เรียน เพื่อให้การประเมินมีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับสภาพการเรียนการสอนจริง

ในบทความนี้จะนำเสนอถึงความจำเป็นของแพลตฟอร์ม Gimkit รวมถึงการใช้งาน เพื่อเป็นช่องทางการเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการเรียนการสอน เพราะการนำแพลตฟอร์มนี้มาประยุกต์ใช้ทำให้ผู้เรียนเกิดการมีส่วนร่วมและมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ การเรียนรู้ที่นำเกมเป็นฐานทำให้ผู้เรียนเกิดความคงทนในเนื้อหา เกิดการสะท้อนผลลัพธ์ของการเรียน ส่งผลให้การตอบสนองในวิชาที่เรียนไปในทิศทางที่ดีขึ้น

## 2. การทำงานของแพลตฟอร์ม Gimkit

Gimkit เป็นแพลตฟอร์มการเรียนรู้ทั้งในรูปแบบเรียลไทม์และระบบการมอบหมายงาน ตัวแพลตฟอร์มมีการอัปเดตโหมดเกมและไอเทมอย่างต่อเนื่อง จุดเด่นสำคัญของแพลตฟอร์มนี้คือการส่งเสริมทักษะการสื่อสารผ่านกิจกรรมผ่านรูปแบบเกมที่หลากหลาย ผู้สอนสามารถติดตามความก้าวหน้าของผู้เรียนด้วยระบบรายงานผลที่ละเอียดหลังจากเกมสิ้นสุดลง อีกหนึ่งคุณลักษณะที่ทำให้แพลตฟอร์ม Gimkit ได้รับความนิยมคือระบบการให้เงินรางวัลภายในเกมเมื่อตอบคำถามถูกต้องผู้เล่นจะได้รับแต้มสะสมในรูปแบบตัวเงินดอลลาร์ ซึ่งสามารถนำไปแลกซื้อไอเทมหรือสิทธิพิเศษในเกมได้ (Che Ku Mohd at el., 2023) ระบบนี้ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียนมากขึ้น นอกจากนี้ในบางโหมดของแพลตฟอร์มได้ประยุกต์ใช้ตัวละครหรือรูปแบบเกมที่เป็นที่นิยม ซึ่งช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ผ่อนคลาย ลดความตึงเครียดและส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

ด้วยคุณสมบัติอันหลากหลายของแพลตฟอร์ม Gimkit ในด้านระบบการสร้างชุดคำถามที่ผู้สอนสามารถเลือกใช้รูปแบบที่มีอยู่แล้วหรือสร้างขึ้นใหม่ได้เอง ระบบการตั้งค่าที่ปรับแต่งได้ตามความต้องการ เช่น ระยะเวลาเล่น ยอดเงินเริ่มต้น และเงื่อนไขการซื้อไอเทม ระบบรายงานผลการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้สอนประเมินและติดตามพัฒนาการของผู้เรียน และระบบการเรียนรู้แบบอิสระที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนทบทวนบทเรียนและฝึกฝนด้วยตนเองได้ คุณสมบัติเหล่านี้ส่งผลให้ Gimkit เป็นเครื่องมือที่เสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ กระตุ้นการมีส่วนร่วม และปลูกฝังทัศนคติที่ดีต่อการเรียน ตลอดจนช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### 3. จุดประสงค์การใช้ Gimkit

1. ด้านผู้สอน สร้างชุดคำถามและตั้งค่ารูปแบบคำถามมีทั้งให้เขียนคำตอบ หรือแบบระบบสุ่มคำตอบมาให้หรือระบบคำตอบเป็นแบบตัวเลือก (Multiple Choice) จำนวน 4 ข้อ นอกจากนั้นสามารถตั้งค่าการเลือกโหมดเกม เลือกภาษา ตั้งค่าการเล่น ตั้งค่าเวลาเล่น ตั้งค้ายอดเงิน วิธีการลงชื่อเชิญผู้เรียนเข้าร่วม วัดผลผู้เรียนระหว่างเล่นเกม สร้างบรรยากาศให้เหมาะสม ควบคุมหน้าจอและควบคุมชั้นเรียน

2. ด้านผู้เรียน เข้าร่วมเกมตามรหัสที่ผู้สอนให้ เริ่มตอบคำถามเพื่อสะสมคะแนน สะสมยอดเงินในเกม แบ่งหน้าที่รับผิดชอบกัน แลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกัน ร่วมมือ วางแผน ปรึกษาหรือสร้างข้อตกลงร่วมกัน พัฒนาทักษะการแก้ปัญหาหรือภาวะผู้นำตามโหมดที่ได้เลือก

3. การประเมินผล ใช้รายงานผลการเล่นเป็นรายบุคคลหรือแสดงเป็นภาพรวม แสดงผลรวมการตอบถูกและผิด แสดงจำนวนข้อที่ส่วนใหญ่ตอบถูกและตอบผิด นำข้อมูลที่ได้จากการใช้งานไปประมวลผลและสังเกตพัฒนาการการเรียนการสอนของผู้สอนได้

### 4. ประโยชน์ของการใช้ Gimkit

การวัดผลระหว่างเรียน (Formative Assessment) ผ่านแพลตฟอร์ม Gimkit มีความสำคัญอย่างมากต่อการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน เนื่องจากช่วยให้ผู้สอนสามารถติดตามผลและปรับแผนการสอนได้อย่างทันท่วงที ผลการศึกษาของ Saari & Varjonen (2021) ชี้ให้เห็นว่า Gimkit ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และพัฒนาตนเอง ผ่านตัวเกมที่สร้างความตื่นเต้น สนุกสนาน และกระตุ้นการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน นอกเหนือจากนั้นแพลตฟอร์มนี้ยังช่วยส่งเสริมทักษะที่สำคัญ อาทิ ทักษะการแก้ปัญหา การคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจ การทำงานร่วมกัน และการแบ่งปันความรู้ในแพลตฟอร์มนี้ ช่วยให้ผู้สอนสามารถติดตามผลการเรียนรู้ของผู้เรียนแต่ละคนได้อย่างใกล้ชิด ช่วยให้เห็นจุดแข็งและจุดที่ต้องปรับปรุง เพื่อออกแบบการเรียนรู้ที่ตอบสนองความต้องการของผู้เรียนได้อย่างตรงจุด สอดคล้องกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ที่ส่งเสริมการทำงานร่วมกันเป็นทีม

สร้างแรงจูงใจ และส่งเสริมความเข้าใจซึ่งกันและกัน (Che Ku Mohd et al., 2023) ข้อมูลที่ผู้สอนสามารถสังเกตนำมาวิเคราะห์ในแบบกลุ่มและรายบุคคลในแพลตฟอร์ม เช่น สถิติภาพรวมข้อมูลสถิติ แสดงผลการเล่นเกม (Quick Stats) ภาพรวมของผู้เรียนดูผลงานของผู้เรียนแต่ละคน (Student Overview) และการวิเคราะห์ข้อคำถามดูว่าผู้เรียนสามารถตอบข้อใดได้บ้าง (Question Breakdown)

## 5. ประเภทของโหมดเกมใน Gimkit

ในแพลตฟอร์ม Gimkit ได้แบ่งประเภทโหมดเกมและลักษณะการเรียนรู้หลากหลายรูปแบบ โดยจะแบ่งตามจุดประสงค์ที่คาดหวัง เช่น ในเรื่องของวางแผน ฝึกสมาธิ ฝึกทักษะ การปฏิสัมพันธ์กัน ความร่วมมือกัน ฝึกคำศัพท์ หรือเน้นความสนุกสนานเพื่อติดตามผล เป็นต้น ในแต่ละโหมดเกมแบ่งออกเป็นดังนี้

ตาราง 1 โหมดเกมและลักษณะของเกมในแพลตฟอร์ม Gimkit

ลักษณะ โหมดเกม	Quick Game	Strategic	Exciting	Calming	Skillful	Levels the playing	Long game	Emphasizes interaction	Collaborative	Great For vocab	Teacher-paced
Classic	•	•									
Teams		•				•		•			
Super Rich Mode	•	•									
Boss Battle						•		•	•		
Hidden Mode	•	•	•								
Drained Mode	•	•	•								
This or That		•	•					•			
Trust No One								•			•

ตาราง 1 โหมดเกมและลักษณะของเกมในแพลตฟอร์ม Gimkit (ต่อ)

ลักษณะ โหมดเกม	Quick Game	Strategic	Exciting	Calming	Skillful	Levels the playing field	Long game	Emphasizes interaction	Collaborative	Great For vocab	Teacher-paced
The Floor is Lava			•			•			•		
Human Vs. Zombies						•		•	•		
Draw That	•									•	•
Infinities Mode		•	•								
One Way Out			•				•	•	•		
Snowbrawl	•		•								
Blastball	•		•			•					
Snowy Survival	•	•									
Tag: Domination			•						•		
Farmchain		•		•				•	•		
Knockback	•		•								
Don't Look Down			•		•	•					
Dig it Up			•		•		•				
Capture the Flag			•					•			
Fishtopia		•		•							
Cash Tycoon		•									

## 6. วิธีการเล่นในแต่ละโหมด

Classic ลักษณะเกม Quick game & Strategic

การเล่นรูปแบบคลาสสิกผู้เล่นแต่ละคนต้องทำยอดเงินให้นำเงินที่ได้จากการตอบคำถามข้อสิทธิพิเศษไว้ใช้ในร้านค้าในการเพิ่มยอดเงินต่อคำถาม การเพิ่มจำนวนเงินจากการตอบถูกต้องเนื่องจำนวนเงินในแต่ละข้อเพิ่มขึ้นหรือลดลงจากการตอบคำถาม และประกันจำนวนเงินถ้าเกิดตอบผิดหรือข้อโอเทม (Feinsilber, 2021) ตัวเกมจะเพิ่มยอดเงินทวีคูณจากการตอบคำถามรวมถึงการใช้โอเทม ทำร้ายคู่แข่ง สำหรับการเล่นนี้มีเป้าหมายที่ผู้สอนสามารถเลือกได้ 3 รูปแบบ คือ 1. ผู้แข่งขันต้องสะสมยอดเงินให้มากที่สุด在规定时间内จะเป็นผู้ชนะ 2. ผู้แข่งขันต้องสะสมยอดเงินให้ได้ตามจำนวนที่กำหนดถึงจะเป็นผู้ชนะ 3. ผู้แข่งขันทุกคนร่วมมือกันสะสมยอดเงินให้ได้ตามจำนวนเงินที่กำหนดถือเป็นอันจบเกม

โหมด Classic เหมาะสำหรับการมุ่งเน้นการทบทวนความรู้และการแข่งขันเป็นรายบุคคลและความเข้าใจในเนื้อหา ช่วยในการทบทวนบทเรียนและเสริมความจำรายบุคคล สามารถใช้วัดความแม่นยำในการตอบคำถาม สร้างแรงจูงใจผ่านระบบสะสมคะแนนและข้อโอเทม ตัวอย่างการนำไปใช้ เช่น ในรายวิชาประวัติศาสตร์ ผู้สอนใช้โหมดนี้เพื่อทบทวนเหตุการณ์สำคัญทางประวัติศาสตร์ โดยให้ผู้เรียนแข่งขันตอบคำถามและสะสมเงิน



ภาพที่ 1 โหมด Classic

Teams ลักษณะเกม Strategic, Level the playing field & Emphasizes interaction

การเล่นรูปแบบเหมือนกับโหมดคลาสสิก ในโหมดนี้ผู้เล่นแต่ละคนถูกสุ่มแบ่งเป็นทีมโดยระบบจะตั้งชื่อทีมมาให้ การตอบคำถาม การข้อโอเทม สิทธิในการสะสมยอดเงิน แตกต่างเพียงแค่ว่าสมาชิกในทีมต้องร่วมมือกันตอบคำถามให้ถูกต้องตามเป้าหมายที่ผู้สอนกำหนดเหมือนรูปแบบในโหมด Classic

โหมด Teams เหมาะสำหรับการวัดทักษะการทำงานเป็นทีมและการสื่อสาร ช่วยประเมินความสามารถในการแบ่งความรับผิดชอบ การร่วมมือกันแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกัน ตัวอย่างเช่น ในรายวิชาวิทยาศาสตร์ แบ่งนักเรียนเป็นทีมเพื่อตอบคำถามเกี่ยวกับขั้นตอนในการทดลอง ในแต่ละทีมต้องปรึกษากัน ผู้สอนสังเกตการทำงานร่วมกันและความเข้าใจในการตอบคำถามเป็นรายกลุ่ม



ภาพที่ 2 โหมด Teams

Super Rich Mode ลักษณะเกม Quick game & strategic

ลักษณะเกมยังคงคล้ายกับโหมดคลาสสิกในข้างต้น สิ่งที่เพิ่มความน่าสนใจในโหมดนี้คือ ยอดเงินในการตอบแต่ละข้อจะเพิ่มเข้ามาเกือบ 500 เท่า นั่นหมายความว่าในร้านค้า ราคาสำหรับการอัปเกรดหรือซื้อไอเทมต่างก็สูงตามไปด้วย

โหมด Super Rich Mode เหมาะสำหรับการวัดความรู้ ความท้าทาย และความเข้าใจใน ประเมินความสามารถในการจัดการทรัพยากร และการตัดสินใจเชิงกลยุทธ์ ผู้สอนสามารถประเมิน ความเข้าใจ และการตัดสินใจในการบริหารจำนวนเงินที่ได้มาจำนวนมาก



ภาพที่ 3 โหมด Super Rich Mode

Boss Battle ลักษณะเกม Level the playing field, Emphasizes interaction & Collaborative เกมยังคงไว้ความคลาสสิกโดยโหมดนี้เป็นการร่วมมือกันของผู้เล่นทั้งหมดเพื่อต่อต้าน บอสเพียงคนเดียว ผู้ที่เป็นบอสมีเกณฑ์ว่าต้องเก่งหรือชนะจนเคยชินซึ่งผู้สอนเป็นคนเลือก ถึงแม้ว่าตัว เกมสร้างความได้เปรียบให้กับจำนวนผู้เล่นทั้งหมดที่ต่อต้านบอสเพียงคนเดียว แต่สำหรับคนที่ถูก เลือกเป็นบอสยังคงความได้เปรียบจากยอดเงิน อัตรายอดเงินเข้าน้อยหรือมาก ขึ้นอยู่กับจำนวนผู้ ต่อต้านในการแข่งขัน ทุกคนที่เข้าแข่งขันต้องร่วมมือทำภารกิจตอบคำถามและได้คะแนนมากกว่าบอส ถึงจะชนะ

โหมด Boss Battle เหมาะสำหรับการวัดทักษะการวางแผน การกระตุ้นการร่วมมือกันเพื่อ เอาชนะความท้าทาย และการทำงานร่วมกัน สามารถประเมินความสามารถในการจัดการตนเอง การ วางแผน การร่วมมือกันแก้ปัญหา ตัวอย่างในรายวิชาประวัติศาสตร์ กำหนดผู้เรียนเป็นบอสที่เก่งมี ความรู้เชี่ยวชาญในรายวิชา ผู้เรียนคนอื่นๆ ต้องร่วมมือกันตอบคำถามเกี่ยวกับหัวข้อที่กำหนดเพื่อ เอาชนะผู้เรียนที่เป็นบอส ผู้สอนสามารถประเมินความเข้าใจภาพรวมของเนื้อหา



ภาพที่ 4 โหมด Boss Battle

Hidden Mode ลักษณะเกม Quick game, Strategic & Exciting

วิธีการเล่นยังคงเดิมส่วนที่เพิ่มความท้าทายสำหรับตัวผู้เล่น คือ ตารางแสดงชื่อของผู้เล่นถูกซ่อน ผู้เล่นไม่รู้ลำดับของตัวเอง ยอดเงินถูกปิดเช่นกัน ไม่มีใครรู้จนกระทั่งเกมสิ้นสุดผู้เล่นจึงทราบผลการแข่งขันของตัวเอง

โหมด Hidden Mode วัดความสามารถในการทำงานภายใต้ความกดดัน ความมั่นใจ ประเมินทักษะความสามารถในการทำงานของผู้เรียน ตัวอย่างในวิชาภาษาต่างประเทศ ผู้เรียนตอบคำถามด้านไวยากรณ์ ผู้เรียนไม่เห็นคะแนนหรือลำดับของตนเองจากการตอบคำถาม ผู้สอนสามารถประเมินความมั่นใจในความรู้ของผู้เรียนการตอบ

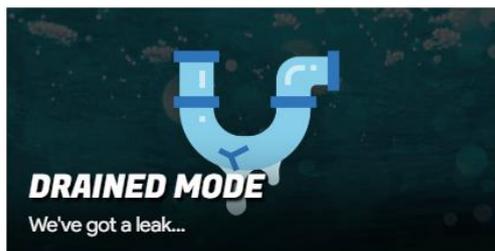


ภาพที่ 5 โหมด Hidden Mode

Drained Mode ลักษณะเกม Quick game, Strategic & Exciting

รูปแบบการเล่นยังคงไว้ความเป็นคลาสสิก สำหรับโหมดนี้ได้เพิ่มระดับความยากขึ้นมาเหมาะสำหรับการฝึกความเร็วและความแม่นยำในการตอบคำถาม เพราะทุกวินาทีที่ผ่านไป นั้นหมายถึงยอดเงินที่ไหลออกจากบัญชี ผู้เล่นต้องรักษายอดในบัญชีให้นานมากที่สุด

โหมด Drained Mode เหมาะสำหรับการวัดความสามารถในการทำงานภายใต้ความกดดัน ประเมินความสามารถในการจัดลำดับความสำคัญ ตัวอย่างเช่น วิชาฟิสิกส์ในโหมดนี้ผู้เรียนทดสอบความรู้เกี่ยวกับกฎการเคลื่อนที่ของนิวตัน นักเรียนต้องตอบคำถามให้เร็วและแม่นยำ เพื่อรักษาพลังงานไว้ ผู้สอนสามารถสังเกตการประยุกต์ใช้ความรู้ และทักษะความมั่นใจ



ภาพที่ 6 โหมด Drained Mode

This or That ลักษณะเกม Strategic, Exciting & Emphasizes interaction

โหมด 2 มิตินี้แตกต่างจากโหมดที่ผ่านมา ผู้เล่นไม่จำเป็นต้องใช้การอัปเดตใดๆ จุดประสงค์ของโหมดนี้เพื่อการสอบถาม สํารวจ และถามคำถามทั่วไปนอกเหนือจากชั้นเรียน ขั้นตอนการเล่นคือผู้ควบคุมกำหนดโจทย์ขึ้นมาพร้อมระบุคำตอบ 2 ตัวเลือกระหว่างสีน้ำเงินกับสีแดง ส่วนผู้เล่นต้องเลือกคำตอบโดยการเลื่อนตัวละครไปฝั่งสีน้ำเงินหรือสีแดง หน้าที่ของผู้ควบคุมต้องแช่ตัวละครไม่ให้เปลี่ยนแปลงคำตอบและกำจัดผู้เล่นเมื่อตอบผิด

โหมด This or That สำหรับวัดความเข้าใจและการตัดสินใจในตัวเลือก ใช้ในการประเมินวิเคราะห์และความสามารถในการตัดสินใจในเวลาจำกัด ตัวอย่าง ในเรื่องจริยธรรมผู้สอนใช้โหมดนี้เพื่อนำเสนอสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมแบบสองตัวเลือก ผู้เรียนต้องเลือกและอธิบายเหตุผล ช่วยประเมินความเข้าใจในการใช้เหตุผลเชิงวิเคราะห์และวิพากษ์



ภาพที่ 7 โหมด This or That

Trust No One ลักษณะเกม Emphasizes interaction & Teacher-pace

จากเกมชื่อดังอย่าง Among Us มาเป็นหนึ่งในโหมดเกมการเรียนรู้ ในโหมดนี้ผู้เล่นทุกคนอยู่ในตัวยาน เริ่มเกมขึ้นผู้เล่นถูกสุ่มแบ่งเป็นลูกเรือและผู้ร้าย ภารกิจที่ต้องทำคือลูกเรือต้องหาวิธีจับพิสูจน์ว่าใครเป็นผู้ร้ายและพร้อมลงคะแนนเสียงให้ลงจากตัวยานไป ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายต้องตอบคำถามให้ถูกต้องเพื่อเก็บพลังงานไว้ใช้สืบ ระบุผู้เล่นคนอื่น ๆ เมื่อได้ข้อมูลครบถ้วนจากการสืบผู้เล่นคนอื่นแล้วผู้เล่นมีสิทธิ์ตัดสินใจได้ว่าควรกำจัดใครเพื่อหาตัวผู้ร้ายตัวจริง ขณะเดียวกันผู้ร้ายมีสิทธิ์ใช้พลังงานจากการตอบคำถามมาก่อวนการดำเนินการของลูกเรือหรือแฝงตัวเป็นลูกเรือได้เช่นกัน ความน่าสนใจของโหมดนี้คือก่อนที่เปิดลงคะแนนเสียงเกมจะเปิดโอกาสให้ผู้เล่นต้องพูดคุยกันในชั้นเรียนเพื่อหาตัวผู้ร้ายให้ได้

โหมด Trust No One สำหรับการวัดทักษะการสังเกต การวิเคราะห์และการตัดสินใจ ประเมินความสามารถในการวิเคราะห์ การทำงานร่วมกัน การตัดสินใจบนพื้นฐานของหลักการและการใช้ทักษะในการสื่อสาร ตัวอย่างในรายวิชาสังคมศึกษา ผู้เรียนต้องวิเคราะห์ข้อเท็จจริงของสิ่งที่ปรากฏ โดยการสอบถามข้อมูล และตัดสินใจลงมือ ผู้สอนสามารถประเมินทักษะการวิเคราะห์และการตัดสินใจอย่างมีวิจารณญาณ



ภาพที่ 8 โหมด Trust No One

The Floor is Lava ลักษณะเกม Exciting, Levels the playing field & Collaborative จากเกมคลาสสิกชื่อดังมาเป็นหนึ่งในโหมดเกมของ Gimkit ปกติแล้วผู้เล่นแข่งขันกันเองเพื่อเอาชนะ สำหรับโหมดนี้ผู้เล่นต้องร่วมมือกันตอบคำถามให้ถูกต้องเพื่อสร้างฐานให้สูงกว่าระดับลาวาที่ยิ่งทวีเพิ่มความสูงขึ้นเรื่อย ๆ และเกมจะจบลงต่อเมื่อระดับลาวาสูงพ้นกว่าสิ่งปลูกสร้างของผู้เล่น

โหมด The Floor is Lava เหมาะสำหรับการวัดทักษะการทำงานเป็นทีม กระตุ้นการทำงานร่วมกันและการวางแผนกลยุทธ์ ประเมินความสามารถในการปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ตัวอย่างภาษาต่างประเทศ ในการใช้โหมดนี้ฝึกการสร้างประโยคนักเรียนทุกคนต้องร่วมมือกันเพื่อสร้างฐานหนีจากลาวา ผู้สอนช่วยประเมินความเข้าใจในการประยุกต์ใช้ภาษา



ภาพที่ 9 โหมด The Floor is Lava

Human Vs. Zombies ลักษณะเกม Exciting, Levels the playing field & Collaborative

ในโหมดนี้เกมจะเลือกสุ่มตัวผู้เล่นออกเป็น 2 ทีมระหว่างมนุษย์และซอมบี้ แต่ละทีมมีค่าพลังเริ่มต้นที่ 700 ความท้าทายของโหมดนี้คือ แต่ละวินาทีค่าพลังจะหายไป 1.5 ผู้เล่นแต่ละทีมต้องตอบคำถามให้ถูกต้องเพื่อชิงความได้ในการซื้อไอเทมต่าง ๆ เช่น ซื้อพลังงานเดิมแต่ละครั้งได้ 30 ชีต เพิ่ม

ขีดจำกัดของพลัง 15 ขีด หรือทำร้ายคู่แข่งพลังงานลด 40 ขีด ทีมใดฆ่าฝ่ายตรงข้ามได้ลงเป็นผู้ชนะทันที

โหมด Human Vs. Zombies เหมาะสำหรับการวัดทักษะการทำงานเป็นทีมและการวางแผนกลยุทธ์ป้องกัน ช่วยในการประเมินความสามารถในการปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น

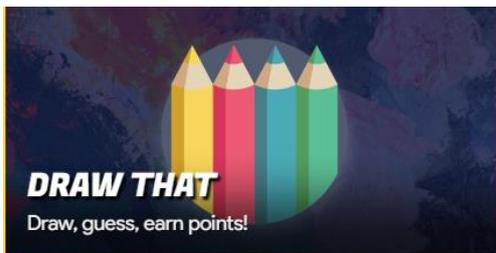


ภาพที่ 10 โหมด Human Vs. Zombies

Draw That ลักษณะเกม Quick game, Great for vocab & Teacher-pace

โหมดเกมทายภาพเน้นการคาดเดาจากรูปวาด ผู้เล่นไม่จำเป็นต้องตอบคำถามจากชุดคำถามแต่อย่างใดเพียงแต่ผู้เล่นต้องเดาว่าผู้เล่นที่ได้รับเลือกให้วาดรูปนั้นได้เจตนาให้วาดรูปอะไร

โหมด Draw That เหมาะสำหรับการวัดความเข้าใจในแนวคิดและทักษะในการสื่อสารผ่านการวาดภาพ ช่วยประเมินความคิดสร้างสรรค์และการตีความ ตัวอย่างวิชาศิลปะ ใช้โหมดนี้ทดสอบความรู้ ความเข้าใจจากรูปภาพ ผู้เรียนต้องวาดภาพให้เพื่อนทาย ผู้สอนช่วยประเมินความสามารถของแต่ละคน



ภาพที่ 11 โหมด Draw That

Infinites Mode ลักษณะเกม Strategic & Exciting

จากแรงบันดาลใจภาพยนตร์ยอดฮิต Infinity war การช่วงชิงอัญมณีทั้ง 6 ชิ้น สำหรับการเล่นเกมนี้ผู้เล่นคนใดสามารถเก็บรวบรวมมาได้ครบเป็นผู้ชนะในทันที ในช่วงเวลาเดียวกันเมื่อผู้เล่นคนแรกที่ได้ครอบครองอัญมณีมาครบ ผู้เล่นบางส่วนจะหายไปเป็นการเลียนแบบฉากในภาพยนตร์ ฉะนั้นผู้เล่นต้องตอบคำถามให้ถูกต้องก่อนเข้าไปซื้อของในร้านค้าซึ่งราคาแต่ละชิ้นค่อนข้างสูง ผู้เล่นต้องอัปเกรดเพื่อให้ได้ยอดเงินจากการตอบที่เพิ่มขึ้นในการซื้ออัญมณีได้

โหมด Infinites Mode เหมาะสำหรับการวัดความสามารถในการจัดการทรัพยากร การวางแผนระยะยาว และความรอบคอบ ช่วยประเมินการตัดสินใจต่อสถานการณ์



ภาพที่ 12 โหมด Infinities Mode

One Way Out ลักษณะเกม Exciting, Long game, Emphasizes interaction & Collaborative

เกมโหมด 2 มิติแนวผจญภัยเป้าหมายของผู้เล่นเกมนี้คือพยายามออกมาจากยานที่ถูกควบคุมโดยศัตรูให้ได้โดยการตอบคำถามให้ถูกต้องเพื่อให้ได้มาพลังงานในการผจญภัย เมื่อผู้เล่นทุกคนออกมาได้เกมจะจบลงทันที ทั้งหมดมี 3 ด้าน วิธีการเล่น ผู้เล่นต้องใช้อาวุธประจำกายซึ่งสามารถอัปเกรดหรือเปลี่ยนอาวุธให้ยิงหนักขึ้นได้ เมื่อกำจัดศัตรูแล้วผู้เล่นจะได้รับเงิน 1 ดอลลาร์ต่อ 1 ตัว และอาจจะได้รับกุญแจตกหล่นจากตัวละครมาด้วย แต่ถ้าผู้เล่นถูกขโมยเงินและกุญแจที่สะสมไว้จะหายไปต้องเริ่มเก็บใหม่ ในการเล่นเกมนี้จำเป็นต้องมีการสื่อสาร วางแผน รู้วิธีเอาตัวรอดและพร้อมช่วยเหลือคนอื่นในทีม

โหมด One Way Out เหมาะสำหรับการวัดทักษะการแก้ปัญหาและการทำงานร่วมกัน ช่วยประเมินความสามารถในการปรับตัว การวางแผนและการจัดการทรัพยากร ตัวอย่าง วิชาคณิตศาสตร์ ผู้เรียนใช้โหมดนี้เพื่อแก้โจทย์เพื่อหาทางออก ผู้สอนสามารถประยุกต์ใช้ความรู้คณิตศาสตร์ในการแก้ปัญหา



ภาพที่ 13 โหมด One Way Out

Snowbrawl ลักษณะเกม Quick game & Exciting

เกมโหมด 2 มิติผู้เล่นจะรู้สึกเร้าใจ สนุกสนานกับตัวเกมเพราะผู้เล่นมีเป้าหมายเพียงอย่างเดียวคือ กำจัดฝ่ายตรงข้ามให้มากที่สุด ผู้ควบคุมเกมสามารถเป็นผู้เล่นได้เช่นกัน ภายในตัวเกมแบ่งออกเป็น 2 รูปแบบมีทั้งแข่งรายบุคคลหรือแข่งเป็นทีม กติกาเพียงตอบคำถามให้ถูกต้องผู้เล่นก็จะได้รับกระสุนก้อนหิมะแล้วไปยังฝ่ายตรงข้ามและอย่าลืมต้องหลบกระสุนจากฝ่ายตรงข้ามด้วย

โหมต Snowbrawl เหมาะสำหรับการวัดความรู้ การตัดสินใจและการเอาตัวรอดในสภาพแวดล้อมที่มีการแข่งขัน ประเมินความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้ การทำงานภายใต้ความกดดันและความแม่นยำ ตัวอย่างเช่นในวิชาวรรณคดี ผู้เล่นใช้โหมตเพื่อทดสอบความรู้เกี่ยวกับตัวละคร หรือเหตุการณ์ในวรรณกรรมที่ได้เรียน เมื่อตอบถูกได้ลูกหิมะทำการโจมตีฝ่ายตรงข้าม ผู้สอนประเมินความเข้าใจในเนื้อหา และการทำงาน



ภาพที่ 14 โหมต Snowbrawl

Blastball ลักษณะเกม Quick game, Exciting & Levels the playing field

เกมโหมต 2 มิติแบ่งทีมแข่งฟุตบอล สำหรับโหมตนี้ผู้เล่นจะแบ่งออกเป็น 2 ทีม โดยระบบตั้งชื่อทีมยิมเซสเตอร์ ยูไนเต็ดกับทีมกิตเซโโลน่า ผู้เล่นต้องตอบคำถามให้ถูกต้องเพื่อให้ได้พลังงานสำหรับบังคับตัวละครและยิงกระสุนใส่ลูกฟุตบอลเข้าประตูฝ่ายตรงข้าม ทีมใดยิงเข้าประตูฝ่ายตรงข้ามมากที่สุด在规定时间内จะเป็นผู้ชนะ ในเกมนี้ผู้เล่นแต่ละทีมต้องพูดคุยวางแผนให้ดีทั้งการรุกและรับ ในตัวเกมมีเสียงผู้บรรยายเพิ่มอรรถรสของการเล่นเพิ่มขึ้น

โหมต Blastball เหมาะสำหรับการวัดความรู้และการเอาตัวรอดในสภาพแวดล้อมที่มีการแข่งขัน ประเมินทักษะการทำงานภายใต้ความกดดันและการตัดสินใจอย่างรวดเร็ว



ภาพที่ 15 โหมต Blastball

Snowy Survival ลักษณะเกม Quick game & Strategic

เกมโหมต 2 มิตินี้จะคล้ายกับเกม Snowbrawl ความแตกต่างคือผู้เล่นต้องเอาชีวิตรอดให้นานที่สุด เริ่มเกมขึ้นมาตัวเกมจะสุ่มหนึ่งในผู้เล่นทั้งหมดให้เป็นผู้ต้องคำสาปพร้อมมีอาวุธประจำกายไว้กำจัดผู้เล่นที่เหลือ ส่วนผู้เล่นที่เหลือต้องวิ่งหนีเอาตัวรอดโดยต้องตอบคำถามให้ถูกต้องเพื่อให้มีพลังงานไว้วิ่งหนี ถ้าผู้เล่นถูกกำจัดจะเปลี่ยนมาเป็นผู้ต้องคำสาปแทนและเริ่มล่าผู้รอดชีวิตที่เหลือต่อไป เกมจบต่อเมื่อผู้เล่นทุกคนกลายเป็นผู้ต้องคำสาป

โหมด Snowy Survival เหมาะสำหรับการวัดทักษะการเอาตัวรอดและการทำงานเป็นทีม ช่วยประเมินความสามารถในการปรับตัวตามสถานการณ์และการวางแผนเชิงกลยุทธ์



ภาพที่ 16 โหมด Snowy Survival

Tag: Domination ลักษณะเกม Exciting & Collaborative

โหมดไล่จับคู่แข่งเป็นเกม 2 มิติ ในโหมดนี้ผู้เล่นจะแบ่งออกเป็น 2 ทีม แต่ละทีมจะผลัดกันเป็นฝ่ายรุกและฝ่ายรับตามเวลาที่กำหนด ผู้เล่น(ที่เป็นฝ่ายรุก)ต้องวิ่งไล่จับอีกฝ่ายเพื่อให้ได้คะแนนส่วนผู้เล่นฝั่งตรงกันข้าม(ที่เป็นฝ่ายรับ)ต้องหนีให้รอดอย่าให้ถูกจับได้ ผู้เล่นต้องตอบคำถามให้ถูกต้องเพื่อจะได้มาค่าพลังงานไว้รุกและรับ ทีมใดสะสมคะแนนได้มากที่สุดก็จะเป็นฝ่ายชนะ จะเห็นว่าโหมดนี้ต้องใช้การวางแผน การร่วมมือภายในทีม และการพูดคุยถือเป็นปัจจัยหลักของการเล่นเกมนี

โหมด Tag: Domination เหมาะสำหรับการวัดทักษะการเอาตัวรอดและการทำงานเป็นทีม ช่วยประเมินความสามารถในการปรับตัวและการวางแผนเชิงกลยุทธ์



ภาพที่ 17 โหมด Tag: Domination

Farmchain ลักษณะเกม Strategic, Calming & Emphasizes interaction

โหมดสร้างฟาร์มเป็นเกม 2 มิติผู้เล่นทำหน้าที่เป็นชาวสวนมีหน้าที่เพาะปลูก ดูแลและเก็บเกี่ยว จากนั้นขายผลผลิตจากการเก็บเกี่ยวมาเปลี่ยนเป็นตัวเงิน รูปแบบการเล่นแบ่งออกเป็น 4 ประเภท ได้แก่ 1. ทุกคนร่วมมือกันเพื่อให้บรรลุภารกิจ 2. แบ่งออกเป็น 2 ทีม 3. แบ่งออกเป็น 3 ทีม 4. ผู้เล่นต่างทำภารกิจของตนเอง การเดินเกมทุกจุดในแผนที่มีความสำคัญทั้งสิ้นตั้งแต่บทบาทของชาวนาที่ทำการเพาะปลูกกระทั่งเก็บเกี่ยว บทบาทของนักวิทยาศาสตร์ทำหน้าที่วิจัยเมล็ดพืชพันธุ์ใหม่ๆ บทบาทของผู้ขนส่งสินค้าทำหน้าที่นำสินค้าไปตามพื้นที่ต่าง ๆ และผู้ขายทำหน้าที่สร้างรายได้เข้ามาในฟาร์ม ใช้เวลาในการเล่นเกมนานพอสมควร

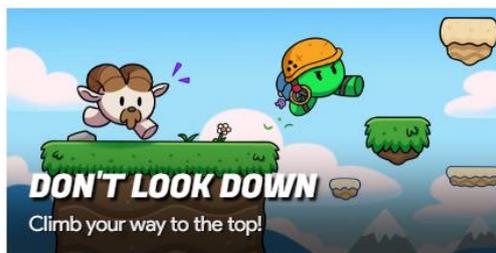
โหมด Farmchain ใช้สำหรับการวัดทักษะการจัดการทรัพยากรและการวางแผนในการทำงานระยะยาว ช่วยประเมินความเข้าใจการทำงานที่ซับซ้อนและการทำงานร่วมกัน ตัวอย่างในวิชาเศรษฐศาสตร์ เหมาะกับการจำลองสร้างเศรษฐกิจผู้เรียนจะได้เรียนรู้การจัดการทรัพยากรต่าง ๆ ในเกม ผู้สอนสามารถประเมินความเข้าใจหลักการในการตัดสินใจการเลือกซื้อหรือผลิต



ภาพที่ 18 โหมด Farmchain

Knockback ลักษณะเกม Quick game, Calming, Emphasizes interaction & Collaborative สำหรับโหมดนี้ผู้เล่นต้องสะสมพลังงานจากการตอบคำถามให้ถูกต้องเพื่อวิ่งไปกำจัดคู่แข่ง ผู้เล่นต้องใช้ทักษะการกระโดด การหลบหลีกหรือรับลูกกระสุน Pixelator จากผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม ตัวละครจะกระเด็นหลุดตกลงไป นั่นหมายความว่าคู่แข่งจะได้รับคะแนน สุดท้ายผู้เล่นที่กำจัดคู่แข่งได้จำนวนมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

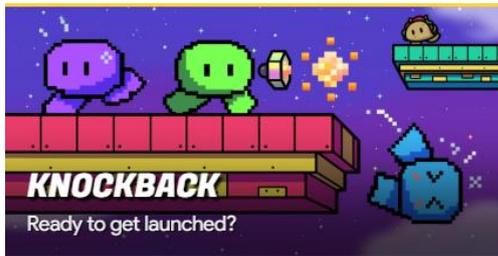
โหมด Knockback เหมาะสำหรับการวัดทักษะการควบคุมและการตัดสินใจอย่างรวดเร็ว ช่วยประเมินความสามารถในการจัดการภายใต้สภาพแวดล้อมที่กดดัน



ภาพที่ 19 โหมด Knockback

Don't Look Down ลักษณะเกม Exciting, Skillful & Levels the playing field ผู้เล่นรับบทเป็นผู้ผจญภัยเพื่อเดินทางกระโดดข้ามสิ่งกีดขวางขึ้นสู่ในจุดสูงสุดของเกม หมายความว่าในโหมดนี้ใครอยู่ในจุดที่สูงที่สุดจะเป็นผู้ชนะ ผู้เล่นต้องตอบคำถามให้ถูกต้องเพื่อให้ตัวละครสามารถเดินไปข้างหน้า ควรระมัดระวังในการกระโดดแต่ละครั้งห้ามพลาดเด็ดขาดไม่เช่นนั้นผู้เล่นอาจจะตกลงและต้องเริ่มไต่ขึ้นมาใหม่

โหมด Don't Look Down เหมาะสำหรับการวัดทักษะการควบคุมและการตัดสินใจอย่างรวดเร็ว ช่วยประเมินความสามารถในการจัดการภายใต้สภาพแวดล้อมที่กดดัน



ภาพที่ 20 โหมด Don't Look Down

Dig it Up ลักษณะเกม Exciting, Skillful & Long game

ภารกิจช่วยนายกเทศมนตรี เจ้าแห่งเหมืองแร่ที่ปลิวว่อนอยู่บนบอลูน ในโหมดนี้ผู้เล่นต้องลงไปชุดทรัพยากรด้านล่างแล้วนำแร่ที่ขุดมานั้นไปขายที่ร้านค้าแลกกับก้อนอิฐเพื่อสร้างแท่นให้สูงพอที่จะกระโดดขึ้นไปช่วยนายกเทศมนตรีได้ ผู้เล่นต้องตอบคำถามให้ถูกต้องก่อนที่พลังงานหมดไป และเกมสิ้นสุดลงเมื่อมีผู้เล่นขึ้นไปถึงตัวนายกเทศมนตรีได้

โหมด Dig it Up เหมาะสำหรับการวัดทักษะการวางแผนและการทำงานเป็นทีม ช่วยประเมินความสามารถในการจัดการทรัพยากรและการวางกลยุทธ์



ภาพที่ 21 โหมด Dig it Up

Capture the Flag ลักษณะเกม Exciting & Emphasize interaction

เกม 2 มิติโหมดแย่งชิงธงของฝ่ายตรงกันข้าม ตัวเกมจะสุ่มผู้เล่นแบ่งออกเป็น 2 ทีมระหว่างทีม Echo กับ Vortex รูปแบบการได้มาของพลังงานคล้ายกับโหมดอื่น ๆ นั่นคือผู้เล่นต้องตอบคำถามให้ถูกต้องแลกกับพลังงานที่ต้องใช้ขณะวิ่ง อັปเกรดความเร็วของตัวเอง เพิ่มจำนวนเงินที่ตอบถูก สร้างแนวป้องกันไม่ให้ศัตรูเข้ามาชิงธงได้หรือซื้อไอเทมอำพรางตัวเสียงสายตาจากศัตรู โหมดนี้ผู้เล่นในทีมต้องมีการวางแผนในการเอาชนะฝ่ายตรงข้ามให้ได้

โหมด Capture the Flag การวัดส่งเสริมทักษะการวางแผนและการทำงานเป็นทีม ช่วยประเมินทักษะการวางแผน การสื่อสารและทำงานร่วมกันเพื่อบรรลุเป้าหมาย ตัวอย่างในวิชาภาษาไทย ในโหมดนี้ผู้เล่นต้องตอบความรู้เกี่ยวกับคำประสมที่ถูกตั้งแต่ละทีมมีธงยึดอยู่ ดังนั้นผู้เล่นแต่ละทีมต้องปกป้องธงของตนเองและพยายามขโมยธงฝ่ายตรงข้ามให้ได้



ภาพที่ 22 โหมด Capture the Flag

Fishtopia ลักษณะเกม Strategic & Calming

เกมโหมด 2 มิติโดยแก่นของเกมเพียงผู้เล่นเข้าไปตอบคำถามให้ถูกต้องเพื่อแลกกับเหยื่อตกปลา จากนั้นผู้เล่นไปตกปลาบริเวณบ่อน้ำ เมื่อได้ปลามาแล้วก็นำไปขายเพื่อแลกกับยอดเงิน เงินส่วนนี้ผู้เล่นสามารถนำไปอัปเกรดคันเบ็ดเพื่อให้ได้ปลาที่ราคาแพงขึ้นและอัปเกรดถุงใส่ปลาที่สามารถบรรจุปลามากขึ้น หรือซื้อเรือเพื่อล่องไปบริเวณที่มีปลาหายาก โหมดนี้ใช้เวลาค่อนข้างนาน รู้สึกตื่นเต้นและน่าค้นหา สุดท้ายผู้เล่นที่มียอดเงินสะสมในกระเป๋าเงินมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

โหมด Fishtopia เหมาะสำหรับการวัดทักษะการจัดการทรัพยากร และการตัดสินใจเชิงกลยุทธ์ ประเมินทักษะความเข้าใจด้านการทำงาน การตัดสินใจ และการวางแผนระยะยาว ตัวอย่างในวิชาชีววิทยา นักเรียนต้องตอบคำถามเกี่ยวกับสิ่งมีชีวิตในการจับเหยื่อที่เป็นปลา จากนั้นต้องตัดสินใจจับปลาชนิดใด ต้องอัปเกรดอุปกรณ์จับปลาอย่างไรจนกระทั่งวางแผนการนำปลาไปขาย ซึ่งช่วยเข้าใจในความสัมพันธ์ของระบบนิเวศ



ภาพที่ 23 โหมด Fishtopia

Cash Tycoon ลักษณะเกม Strategic

การเล่นถอดมาจากโหมด Classic เพียงแค่ตัวเกมปรับมาอยู่ในรูปแบบ 2 มิติที่ผู้เล่นต้องบังคับตัวละครให้ไปซื้อไอเทม และอัปเกรดจากร้านค้า

โหมด Cash Tycoon เหมาะสำหรับการวัดความรู้และความเข้าใจในเนื้อหา ช่วยในการทบทวนบทเรียน การวางแผน ความแม่นยำในการตอบคำถาม



ภาพที่ 24 โหมด Cash Tycoon

(<https://www.gimkit.com/>)

การใช้งานแต่ละโหมดสำหรับการวัดผลระหว่างเรียน (Formative Assessment) จะเกิดประสิทธิภาพก็ต่อเมื่อการใช้แพลตฟอร์มดังกล่าวสามารถสังเกตจากการประเมินแบบเรียลไทม์เป็นการให้ข้อมูลป้อนกลับในทันทีหรือรายงานผลให้ผู้เรียนทราบหลังจากสิ้นสุดกิจกรรม ส่วนนี้ทำให้ผู้เรียนและผู้สอนเห็นจุดเด่นและจุดที่ควรปรับปรุงร่วมกัน อีกทั้งยังเป็นการกระตุ้นสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ไม่เพียงสร้างสนุกสนานเพียงอย่างเดียว ยังได้วัดและประเมินตัวเองหรือเปรียบเทียบผลคะแนนกับผู้เรียนด้วยกัน การใช้งานลักษณะนี้เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียนและการโต้ตอบกันระหว่างเรียน ผู้เรียนได้ฝึกฝนและทบทวนความรู้อย่างต่อเนื่องไปด้วย

## 7. บทสรุป

แพลตฟอร์ม Gimkit เป็นหนึ่งในเครื่องมือทางการศึกษาที่มีความสำคัญมากสำหรับผู้ใช้ โดยเฉพาะผู้สอนในเรื่องการส่งเสริมศักยภาพของผู้เรียน แพลตฟอร์มนี้มีโหมดการใช้งานหลากหลายสำหรับประยุกต์ใช้ในชั้นเรียน แพลตฟอร์มนี้ช่วยสร้างห้องเรียนให้เกิดความสนุกสนานในการเรียนรู้ ส่งผลให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียน แพลตฟอร์มนี้สามารถพัฒนาทักษะที่สำคัญหลายด้าน เช่น การเข้าใจกฎกติกา การฝึกทักษะการคิด การตัดสินใจ และการแก้ปัญหา ทั้งยังส่งเสริมการทำงานร่วมกัน การเข้าสังคมผ่านแพลตฟอร์ม ดังนั้นความพร้อมสำหรับผู้สอนต่อการใช้แพลตฟอร์มนี้ไว้เป็นเครื่องมือในการกำกับดูแลผู้เรียนในชั้นเรียน ทำหน้าที่ควบคุมการใช้งานแพลตฟอร์ม และจัดลำดับความสำคัญในการพัฒนาระหว่างการเรียน และที่สำคัญคือการแสดงข้อมูลป้อนกลับไปยังผู้เรียนให้ทราบหลังจากการดำเนินกิจกรรมแล้วจะช่วยจัดการข้อบกพร่องของผู้เรียนให้ตรงจุด ด้วยเหตุนี้ผู้สอนจึงจำเป็นต้องใช้เทคโนโลยีในการพัฒนาวิธีการสอนและสร้างประสบการณ์แก่ผู้เรียนเพื่อเป็นการยกระดับคุณภาพการศึกษาให้ทันสมัยและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น การผสมผสานการใช้แพลตฟอร์มเข้าไปในชั้นเรียนส่งผลดีต่อการพัฒนาผู้เรียนยุคใหม่ ผู้สอนจึงจำเป็นต้องหันหน้าสู่ความท้าทายทางเทคโนโลยีเหล่านี้และสร้างวิชาแก่ผู้เรียน (Lawrance at el., 2021) นอกจากนี้พบอีกว่าการใช้เกมตามบริบทที่อิงการประเมินผลระหว่างเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในประเทศไทยช่วยส่งเสริมพฤติกรรมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้เรียนได้ (Tapingkae et al, 2020) ปราบกฎการณณ์แนวคิตทาง

การศึกษาแบบมีปฏิสัมพันธ์จะเห็นได้ว่าได้เข้าถึงตัวของผู้เรียนมากกว่าเมื่อเทียบกับรูปแบบการศึกษาในอดีตที่ผู้สอนเป็นศูนย์กลาง แม้ว่าการใช้เกมแพลตฟอร์ม Gimkit ช่วยในหลากหลายมิติของการเรียนรู้แก่ผู้เรียน อย่างไรก็ตามสิ่งที่ควรคำนึงเป็นสำคัญคือ การออกแบบให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ถ้าออกแบบไม่ดีจะทำให้เกิดผลเสีย ลดแรงจูงใจและความร่วมมือจากผู้เรียนได้

## 8. ข้อเสนอแนะ

การใช้ Gimkit ในการวัดผลการเรียนรู้ระหว่างเรียนเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพการเรียนการสอน ทั้งนี้ ความสำเร็จในการใช้แพลตฟอร์มขึ้นอยู่กับความเข้าใจของผู้สอน และการคำนึงถึงบริบทของผู้เรียนด้วย ผู้สอนควรทำความเข้าใจขั้นตอนการใช้งานในโหมดต่าง ๆ อย่างละเอียด เพื่อสามารถแนะนำผู้เรียนได้ใช้งานบนอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ได้อย่างมีประสิทธิภาพและเป็นไปตามขั้นตอนที่วางไว้ ผู้สอนยังต้องคอยกำกับดูแล ให้คำแนะนำ และช่วยเหลือผู้เรียนตลอดกระบวนการจัดการเรียนการสอน และสิ่งที่สำคัญควรตระหนักคือ การตรวจสอบเตรียมความพร้อมของอุปกรณ์การใช้งานต่างๆ ก่อนใช้งานแพลตฟอร์มรวมถึงอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ อุปกรณ์สวิตช์และสัญญาณอินเทอร์เน็ต หากมีการเตรียมความพร้อมที่ดีจะช่วยลดปัญหาที่อาจเกิดขึ้นระหว่างการใช้งานได้ ในการใช้แพลตฟอร์มผู้สอนควรคำนึงถึงกรอบเนื้อหาและพิจารณาความเหมาะสมในการใช้งานต่อกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพสูงสุดตรงตามความต้องการผู้เรียน และด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีอย่างก้าวกระโดดควรศึกษาแพลตฟอร์มการใช้งานอื่นร่วมด้วย เพราะการเรียนรู้ทำความเข้าใจในระบบที่หลากหลาย จะช่วยให้ผู้สอนสามารถพัฒนาการจัดการเรียนการสอนได้อย่างต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

## 9. รายการอ้างอิง

- ขจรพงศ์ คำดี. (2564). นวัตกรรมจัดการเรียนการสอนด้วยเทคโนโลยีบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ผ่านระบบออนไลน์ด้วยแอปพลิเคชัน. **วารสาร มจร เลย์ ปริทัศน์**, 2(3): 35-49.
- ขจรศักดิ์ บัวระพันธ์. (2550). การประเมินผลระหว่างเรียน: แนวคิดและวิธีการ. **วารสารศึกษาศาสตร์ ปริทัศน์**, 22(2): 29-39.
- ชัยพร สุวรรณประสพ, ขวัญหญิง ศรีประเสริฐภาพและฤทธิชัย อ่อนมิ่ง. (2562). เว็บแอปพลิเคชันวีดิทัศน์ปฏิสัมพันธ์เพื่อการเรียนรู้ สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. **วารสารวิชาการ อุตสาหกรรมศึกษา**, 13(2): 57-72.
- All, A., Castellar, E.P., & Looy, J.V. (2016). Assessing the effectiveness of digital game-based learning: Best practices. **Comput. Educ.** 10(1): 90-103.

- Bell, B. & Cowie, B. (2001). The characteristics of formative assessment in science education. **Science Education**, 85: 536-553.
- Che Ku Mohd, K. N., Mohamad, S. N. M., Sulaiman, H. A., Shahbodin, F., Rahim, N. R. and Aizudin, A., (2023). A review of gamification tools to boost students' motivation and engagement. **Journal of theoretical and applied information technology** 101(7): 2771-2782.
- Feinsilber, J. (2021). **Classroom Resources**. Retrieved May 25, 2024, from Teachers First- Thinkers Teachers Teaching Thinkers : <https://www.teachersfirst.com/single.cfm?id=18346#>
- Gimkit. (2017). **Gimkit - live learning game show**. <https://www.gimkit.com/>
- Lawrance, P. J., Moreira, A. & Santos, C. (2021). Gamification to improve learners' learning in higher education. **Internet Latent Corpus Journal** 11(2): 8-22.
- Pranjal, D. (2021). Digital education platforms in the era of crisis. **International Journal of Electrical Engineering and Technology (IJEET)** 12(2): 33-41. Retrieved May, 25 2024, from <https://doi.org/10.34218/IJEET.12.2.2021.004>.
- Rohimat, S. (2023). Utilization of Gimkit for online game mode chemistry formative assessment. **Journal of Science Education Research and Theories** 1(2): 9-14.
- Saari, J. & Varjonen, V. (2021). **Digital games and second language acquisition: The effect of gimkit! and kahoot! On upper secondary school students' vocabulary acquisition and motivation**. (Master' thesis, University of Turku). Retrieved from. [https://www.utupub.fi/bitstream/handle/10024/152962/MA\\_Thesis\\_Saari\\_Varjonen.pdf?sequence=1](https://www.utupub.fi/bitstream/handle/10024/152962/MA_Thesis_Saari_Varjonen.pdf?sequence=1).
- Stewart, J., Bleumers, L., Van Looy, J., Mariën, I., All, A., Schurmans, D., Willaert, K., De Grove, F., Jacobs, A., & Misuraca, G. (2013). **The Potential of Digital Games for Empowerment and Social Inclusion of Groups at Risk of Social and Economic Exclusion: Evidence and Opportunity for Policy**. Institute for Prospective and Technological Studies, Joint Research Centre.
- Suhaimi, M. S. & Zulkifli, F. (2022). The impact of digital game-based learning (DGBL) employing permutations and combinations game (PnC Game) on foundation students. **International STEM Journal** 3(2): 1-11.

- Tapingkae, P., Panjaburee, P., Hwang, G., & Srisawasdi, N. (2020). Effects of a formative assessment-based contextual gaming approach on students' digital citizenship behaviours, learning motivations, and perceptions. **Comput Educ** 159. 103998. 10.1016/j.compedu.2020.103998.
- Triantafyllou, S. A., & Georgiadis, C. K. (2022). Gamification Design Patterns for User Engagement. **Informatics in Education** 21(4): 655-674. doi:10.15388/infedu.2022.27.