

การประยุกต์ใช้โปรแกรม Kahoot ในกิจกรรมแนะนำการให้บริการของ ศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยพะเยา

Kahoot Application for activity of recommend using services of the
Library and Learning Center, University of Phayao



วิชญนัท มณีชาติ, วิไล จันทรแก้ว, นิชาภา ปุณณปวีณ, ปิยะราช สุขภิญโญ, สุธา ใจแก้ว
ศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยพะเยา

E-mail vichayanon.ma@up.ac.th, wilai.ja@up.ac.th, nichapa.po@up.ac.th, piyarach.so@up.ac.th, suda.ja@up.ac.th

บทนำ

การประยุกต์ใช้โปรแกรม Kahoot ในกิจกรรมแนะนำการให้บริการของศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้ เพื่อกระตุ้นและดึงดูดให้บัณฑิตมีส่วนร่วมในกิจกรรม มากกว่าการนั่งฟังการแนะนำเพียงอย่างเดียว และเนื่องจากข้อจำกัดของเวลาในการดำเนินกิจกรรม ดังนั้น จึงทำการประยุกต์ใช้โปรแกรม Kahoot ในกิจกรรมแนะนำการให้บริการของศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้

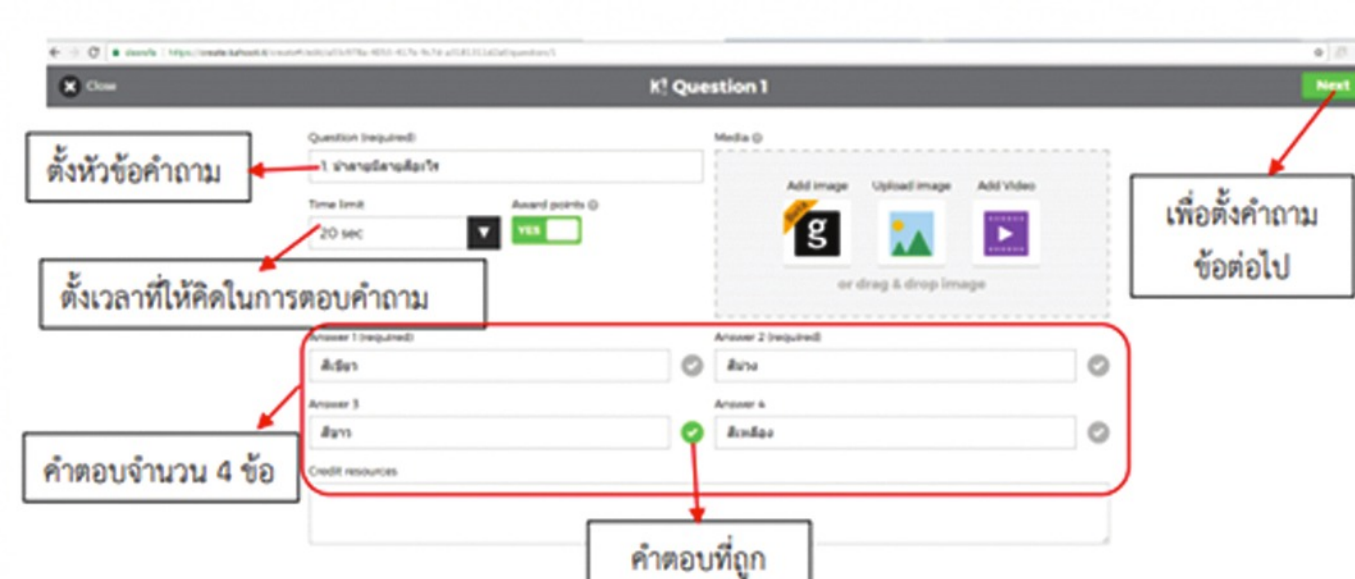
วัตถุประสงค์

1. เพื่อประยุกต์ใช้โปรแกรม Kahoot ในกิจกรรมแนะนำการให้บริการของศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้
2. เพื่อกระตุ้นและดึงดูดให้บัณฑิตมีส่วนร่วมในกิจกรรมแนะนำการให้บริการของศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้
3. เพื่อแนะนำการให้บริการของศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้

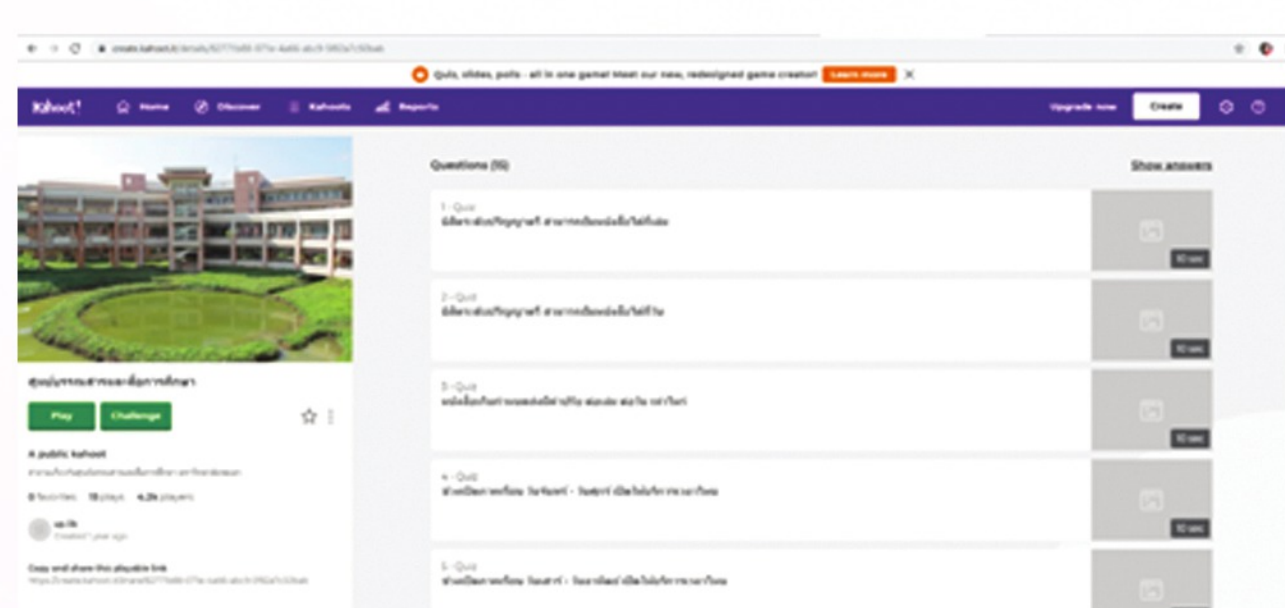
ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน

การประยุกต์ใช้โปรแกรม Kahoot ในกิจกรรมแนะนำการให้บริการของศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้ มีขั้นตอน ดังนี้

1. การวางแผน
 - 1.1 ศึกษารูปแบบ และลงทะเบียนการใช้งาน โปรแกรม Kahoot ที่เว็บไซต์ www.kahoot.com
 - 1.2 กำหนดรูปแบบกิจกรรมและของรางวัลให้กับนิสิตที่ตอบคำถามได้มากที่สุด จำนวน 5 อันดับ
2. การกำหนดคำถาม
 - 2.1 กำหนดคำถามที่เกี่ยวข้องกับการบริการของศูนย์บรรณสารฯ จำนวน 15 ข้อ ตัวอย่างคำถาม เช่น 1. นิสิตระดับปริญญาตรีสามารถยืมหนังสือได้กี่เล่ม 2. นิสิตระดับปริญญาตรีสามารถยืมหนังสือได้กี่วัน 3. หากส่งหนังสือคืนเกินกำหนดจะมีค่าปรับต่อเล่ม ต่อวัน เท่าไหร่



ภาพ 1 การตั้งคำถามในระบบ



ภาพ 2 ตัวอย่างการตั้งคำถามในระบบ

- 2.2 ทดสอบการใช้งาน โดยให้เจ้าหน้าที่ทำการกรอกข้อมูลรหัส (PIN) สำหรับการเล่นจากโปรแกรม Kahoot โดยเล่นเกมตอบคำถามทั้งหมด 15 ข้อ เพื่อตรวจสอบข้อบกพร่องต่าง ๆ

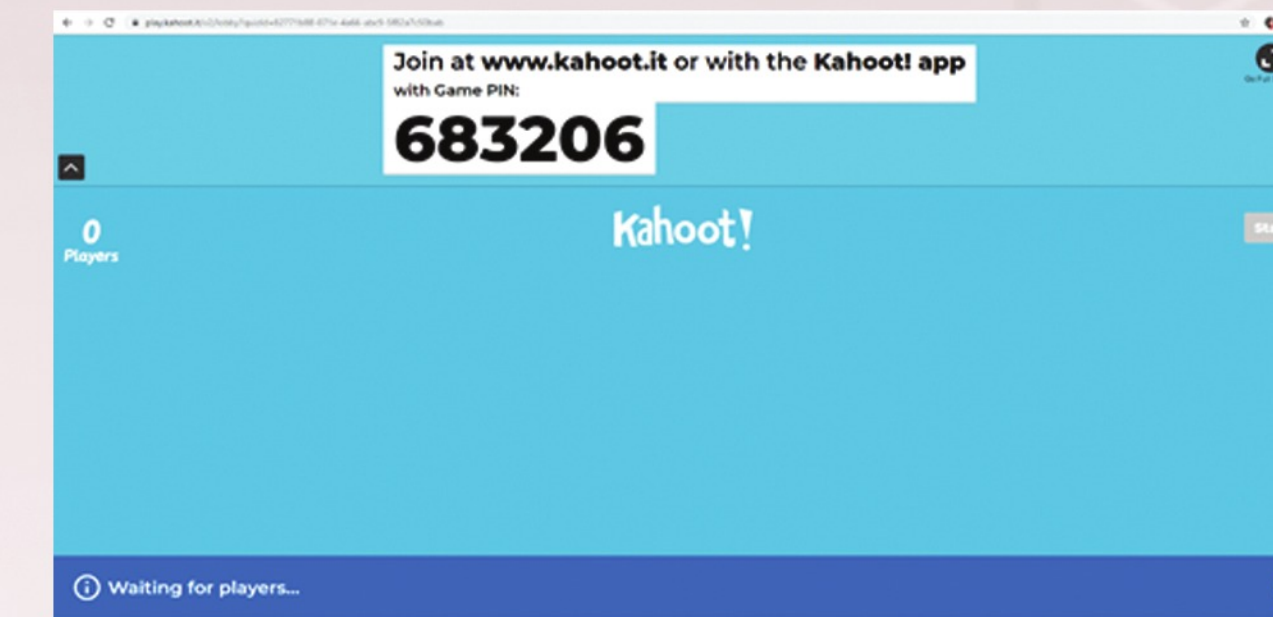


ภาพ 3 ตัวอย่างคำถาม

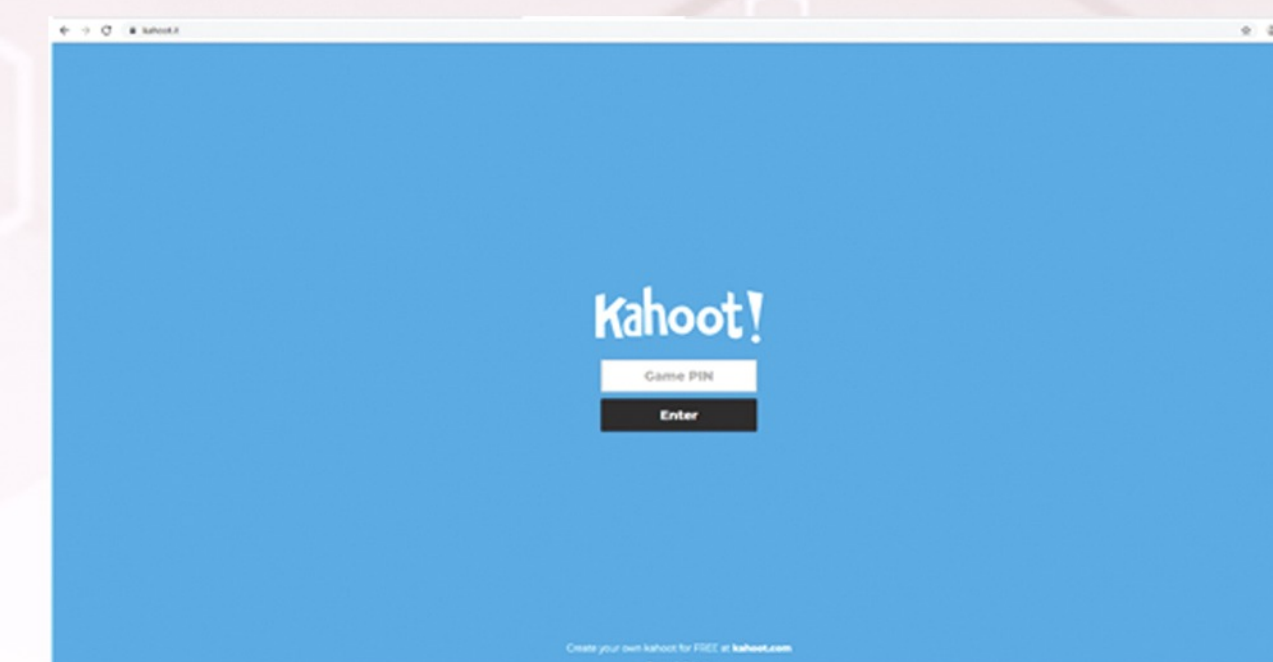
3. ดำเนินกิจกรรม

- 3.1 บรรยายให้ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับบริการต่าง ๆ ของศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้ เพื่อให้บัณฑิตมีความรู้ความเข้าใจเบื้องต้น โดยใช้เวลาประมาณ 15 นาที และร่วมกิจกรรมตอบคำถามกับโปรแกรม Kahoot 15 นาที
- 3.2 ให้บัณฑิตร่วมกิจกรรมตอบคำถามเกี่ยวกับบริการของศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้ผ่านเว็บไซต์ www.kahoot.it โดยใช้สมาร์ทโฟน หรือ ไอแพด (iPad) ที่มีการเชื่อมต่อกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
- 3.3 อธิบายขั้นตอนและรายละเอียดต่าง ๆ ให้กับนิสิตที่ร่วมกิจกรรม เพื่อให้มีความเข้าใจในการร่วมกิจกรรม

3.4 ให้นิสิตกรอกข้อมูลรหัส (PIN) สำหรับการเล่นในเกมในแต่ละครั้ง ดังภาพตัวอย่าง



ภาพ 4 ตัวอย่างการกำหนด PIN



ภาพ 5 ตัวอย่างหน้าจอใส่รหัส PIN

- 3.5 ดำเนินกิจกรรม โดยมีการกำหนดระยะเวลาของคำถามแต่ละข้อเป็นเวลา 10 วินาที เมื่อดำเนินกิจกรรมเสร็จแล้ว ระบบจะแสดงผลผู้ตอบคำถามถูกต้องมากที่สุด และทำการมอบของรางวัลให้กับนิสิตที่ตอบคำถามได้ถูกต้องมากที่สุดจำนวน 5 อันดับในการดำเนินกิจกรรมในแต่ละรอบ



ภาพ 6 กิจกรรมการร่วมตอบคำถาม



ภาพ 7 การมอบรางวัลให้กับนิสิตที่ชนะเลิศกิจกรรมตอบคำถาม

สรุปผล

จากการดำเนินกิจกรรมโครงการแนะนำการให้บริการของศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยพะเยา ด้วยการประยุกต์ใช้โปรแกรม Kahoot โดยการสำรวจความพึงพอใจของผู้ร่วมกิจกรรม พบว่าผู้ร่วมกิจกรรมมีความพึงพอใจโดยรวมในระดับมาก โดยรูปแบบกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยสูงสุด (4.65) และระยะเวลาในการร่วมกิจกรรม มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด (4.11) จากการดำเนินกิจกรรมพบปัญหา ดังนี้ 1. ด้านระยะเวลาการดำเนินกิจกรรมถูกกำหนดระยะเวลาเพียง 30 นาที ทำให้การดำเนินกิจกรรมเป็นไปด้วยความเร่งรีบ การนำเสนอข้อมูลการให้บริการของศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้ไม่ครบถ้วน 2. ด้านสถานที่จัดกิจกรรมการดำเนินกิจกรรมถูกกำหนดให้จัดเป็นรอบและมีทั้งหมด 5 ห้องประชุม โดยทำการสลับกับหน่วยงานอื่นเพื่อไปแนะนำนิสิตใหม่ ทำให้ต้องสูญเสียเวลาในการเดินทางไปเตรียมกิจกรรมในแต่ละรอบ

อภิปรายผล

การประยุกต์ใช้โปรแกรม Kahoot ในกิจกรรมแนะนำการให้บริการของศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้ เป็นการนำเสนอสื่ออิเล็กทรอนิกส์ไปประยุกต์ใช้งานด้านการส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับบริการของศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้ สำหรับนิสิตใหม่ โดยรูปแบบของกิจกรรมได้มีการปรับเปลี่ยนไปจากเดิม ทำให้เกิดการสร้างแรงดึงดูดความสนใจของนิสิต และเกิดกระตุ้นการมีส่วนร่วม การเรียนรู้ของนิสิตใหม่ ซึ่งสอดคล้องกับ นวัตกรรม มาเจริญ (2550) ที่พบว่า สื่ออิเล็กทรอนิกส์ช่วยกระตุ้นความสนใจผู้ร่วมกิจกรรม สะดวก และรวดเร็วในการเข้าถึง

ข้อเสนอแนะ

ควรใช้โปรแกรม Kahoot ไปประยุกต์ในกิจกรรมอื่น ๆ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของกลุ่มเป้าหมาย เช่น แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนในการเรียนรู้ด้านต่าง ๆ และเป็นการกระตุ้นการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้

การนำไปใช้ประโยชน์

นำไปประยุกต์เพื่อส่งเสริมและกระตุ้นการมีส่วนร่วมของนิสิต ในกิจกรรมแนะนำการให้บริการและกิจกรรมอื่น ๆ ของศูนย์บรรณสารและการเรียนรู้