



คู่มือการจัดการความรู้

การใช้เทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ ในแนวทางที่หลากหลาย



คณะกรรมการการจัดการความรู้
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง
ปีการศึกษา 2562

คำนำ

คณะกรรมการการจัดการความรู้ คณะศึกษาศาสตร์ ได้ประชุมเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในประเด็นด้านการผลิตบัณฑิตใน หัวข้อการใช้เทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในแนวทางที่หลากหลาย และได้จัดทำคู่มือการจัดการความรู้ โดยมีความมุ่งหวังให้คณาจารย์จากทุกภาควิชาในคณะศึกษาศาสตร์และต่างคณะ ได้เข้าถึงความรู้ที่เกิดจากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และนำไปปฏิบัติเพื่อให้บรรลุผลด้านการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพต่อไป

คณะกรรมการการจัดการความรู้ จึงหวังเป็นอย่างยิ่งว่าคู่มือการจัดการความรู้ด้านการผลิตบัณฑิตจะเป็นประโยชน์ต่อคณาจารย์และผู้สนใจในการนำไปใช้ประโยชน์ต่อไป

คณะกรรมการการจัดการความรู้

คณะศึกษาศาสตร์

มีนาคม 2563

การใช้เทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ ในแนวทางที่หลากหลาย

ปัจจุบันเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทสำคัญในด้านการศึกษาเป็นอย่างยิ่ง มหาวิทยาลัยรามคำแหง เป็นมหาวิทยาลัยแบบตลาดวิชาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยไม่บังคับให้นักศึกษาเข้าชั้นเรียน และมีสื่อการสอนหลากหลายรูปแบบให้นักศึกษาได้นำไปพัฒนาตนเอง เทคโนโลยีจึงเป็นสื่อตัวกลาง และเครื่องมือที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพของการจัดการศึกษา และให้นักศึกษาเข้าถึงชั้นเรียนพร้อมทั้งเข้าใจเนื้อหาที่เรียนได้ง่ายมากยิ่งขึ้นไป

คณะกรรมการการจัดการความรู้จึงเล็งเห็นถึงความสำคัญของแนวทางการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนานักศึกษา และตอบรับความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในด้านการศึกษา พร้อมทั้งส่งเสริมให้คณาจารย์ในคณะศึกษาศาสตร์มีแนวทางในการสอนเพิ่มมากขึ้น โดยการใช้เทคโนโลยีเพื่อเข้ามาส่งเสริมการเรียนรู้ในสาขาต่าง ๆ ด้วยแนวทางที่หลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนสามารถได้รับความรู้ความเข้าใจ เข้าถึงเนื้อหาบทเรียน และสามารถนำไปใช้เป็นแบบอย่างสื่อการเรียนการสอนต่อไป จึงได้จัดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในประเด็นดังกล่าวขึ้น โดยจำแนกได้เป็นหัวข้อดังต่อไปนี้

แอปพลิเคชัน (Application)

ความหมายของแอปพลิเคชัน

แอปพลิเคชัน คือโปรแกรม หรือ กลุ่มของโปรแกรม ที่ถูกออกแบบสำหรับอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์แบบพกพา เช่น โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต เป็นต้น โดยในปัจจุบันมีการพัฒนาแอปพลิเคชันเกี่ยวกับการศึกษาออกมามากมาย ซึ่งสามารถช่วยเหลือการสอนของครูทั้งในและนอกชั้นเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และยังช่วยพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนในด้านต่างๆได้อีกด้วย รวมถึงทั้งผู้สอนและผู้เรียนสามารถเข้าถึงการใช้แอปพลิเคชันได้ตลอดเวลา

องค์ประกอบของแอปพลิเคชัน

Application Component คือ Component หลักที่ใช้ในการสร้าง Android Application โดย Application Component แบ่งออกเป็น 4 ประเภท ได้แก่ Activity, Service, Content Provider, และ Broadcast Receiver ซึ่งแต่ละประเภทของ Application Component นี้มีเป้าหมายในการใช้งานที่แตกต่างกัน มีรูปแบบการกระตุ้นให้เกิดการทำงานที่แตกต่างกัน รวมถึงมีวงจรชีวิตที่แตกต่างกันด้วย



ภาพองค์ประกอบของแอปพลิเคชัน

ที่มา : <http://tutorial-ll.org/source/img/app/163acf4703edd0ec60254f71fbc16422.jpg>

1. Activity คือ Application Component ที่ใช้ในการควบคุมการสร้าง User Interface เช่น การแสดงผลหน้าจอรายการอีเมล, การแสดงหน้าจอแบบฟอร์มการส่งอีเมล เป็นต้น รวมถึงควบคุมการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้งานกับ User Interface ด้วย เช่น เมื่อผู้ใช้เลือกรายการอีเมลก็จะทำการตอบสนองผู้ใช้โดยการแสดงข้อมูลรายการอีเมลที่เลือก เป็นต้น

2. Service คือ Application Component ที่ไม่มี User Interface และจะทำการประมวลผลใน Background กล่าวคือ เป็นการประมวลผลที่สามารถทำงานขนานกันกับการทำงานอื่นๆ ของผู้ใช้ ทั้งนี้ก็เพื่อทำให้เกิดการทำงานโดยที่ผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องอยู่ในหน้าจอ นั้น ๆ ก็ได้ ซึ่งอาจเป็นเพราะการทำงานนั้นต้องใช้ระยะเวลานาน เช่น การใช้ Service เปิดเพลง เพื่อให้ผู้ใช้สามารถไปใช้ Application อื่น ๆ ได้ แต่เพลงยังคงเล่นอยู่ หรือ การใช้ Service ดาวน์โหลดข้อมูลใด ๆ ที่มีขนาดใหญ่ เพื่อให้ผู้ใช้สามารถไปใช้ Application อื่น ๆ ได้

3. Content Provider คือ Application Component ที่ทำหน้าที่ในการควบคุมข้อมูลใดๆ ของ Application ที่ต้องการ Share ให้ Application อื่น ๆ สามารถนำข้อมูลนั้นๆ ไปใช้งานได้ เช่น System ได้จัดเตรียม Content Provider ที่เป็นข้อมูลรายชื่อผู้ติดต่อ (Contact) ไว้ เพื่อให้ Application ที่ต้องการใช้ข้อมูลรายชื่อผู้ติดต่อนี้ สามารถนำข้อมูลไปใช้หรือแก้ไขข้อมูลได้ เป็นต้น

4. Broadcast Receiver คือ Application Component ที่ไม่มี User Interface โดยจะทำหน้าที่รับรู้สิ่งที่เกิดขึ้นของ System และนำมาบอกให้ผู้ใช้ได้รับรู้ เช่น เมื่อ Battery ต่ำ, เมื่อหน้าจอถูก Capture, เมื่อมีการพับหน้าจอ เป็นต้น

คุณลักษณะของแอปพลิเคชัน

แอปพลิเคชันที่ทำงานบนโทรศัพท์มือถือ เรียกว่า “โมบายแอปพลิเคชัน” หรือ “Mobile Application” ซึ่งถูกออกแบบให้ใช้งานได้บนสมาร์ทโฟน และแท็บเล็ต มีความรวดเร็ว สะดวก และง่ายต่อการใช้งาน แบ่งคุณลักษณะของโมบายแอปพลิเคชันเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. แอปพลิเคชันระบบ เป็นส่วนซอฟต์แวร์ระบบที่รองรับการใช้งานของแอปพลิเคชันหรือโปรแกรมต่างๆได้ ปัจจุบันระบบปฏิบัติการที่นิยมจากค่ายอุปกรณ์เคลื่อนที่ต่างๆ มีดังนี้

1.1 Symbian OS จุดเด่นอยู่ที่รูปแบบของส่วนติดต่อผู้ใช้งาน (UI) ที่ดูเรียบง่าย มีฟังก์ชันการใช้งานพื้นฐานอย่างครบ เหมาะสำหรับผู้ที่ชอบความง่ายในการติดตั้งโปรแกรมและลงเพลงต่างๆ และรองรับการใช้งานที่หลากหลาย

1.2 Windows Mobile พัฒนาโดยบริษัทไมโครซอฟท์ ที่ผลิตระบบปฏิบัติการที่รองรับการทำงานของคอมพิวเตอร์มากมาย ได้แก่ Window XP (7) , Windows Vista (8) หรือ Window 10 เป็นต้น ตัวอย่างสมาร์ทโฟนที่ใช้ Windows Mobile ได้แก่ HTC , Acer เป็นต้น

1.3 BlackBerry OS พัฒนาโดยบริษัท RIM เพื่อรองรับการทำงานของแอปพลิเคชันต่างๆของ BlackBerry โดยตรง จะเน้นการใช้งานทางด้านอีเมลเป็นหลัก ระบบการสนทนาผ่าน BlackBerry Messenger เหมาะสำหรับผู้ที่ต้องติดต่อกันต่างๆผ่านอีเมลและกลุ่มวัยรุ่นที่รักการสนทนาผ่านคอมพิวเตอร์

1.4 iPhone OS พัฒนาโดยบริษัท Apple เพื่อรองรับการทำงานของแอปพลิเคชันต่างๆของ iPhone โดยตรง โดยกลุ่มที่นิยมใช้ iPhone มักจะเป็นผู้ที่ชื่นชอบด้านมัลติมีเดีย

1.5 Android พัฒนาโดยบริษัท Google เป็นระบบปฏิบัติการล่าสุดที่กำลังเป็นที่นิยม ทั้ง Search Engine , Gmail , Google Docs , Google Maps เป็นต้น มีจุดเด่น คือ เป็นระบบปฏิบัติการแบบ Open Source ซึ่งทำให้มีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว เหมาะสำหรับผู้ที่ต้องใช้งานบริการต่าง ๆ จากทาง Google รวมทั้งต้องการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตอยู่ตลอดเวลา

2. แอปพลิเคชันที่ตอบสนองความต้องการของกลุ่มผู้ใช้ เนื่องจากผู้ที่มีความต้องการใช้แอปพลิเคชันแตกต่างกัน จึงมีผู้ผลิตพัฒนาแอปพลิเคชันใหม่ๆ ขึ้นเป็นจำนวนมาก ได้แก่ แอปพลิเคชันในกลุ่มเกม ผู้ผลิตเกมจึงคิดค้นเกมส์ใหม่ๆ ออกสู่ตลาดมากขึ้น ซึ่งผู้เล่นมักนิยมเล่นเกมออนไลน์ รวมทั้งมีการเชื่อมโยงกับ กลุ่มเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking) เช่น เกมที่อยู่ใน Twitter หรือ Facebook เป็นต้น

3. แอปพลิเคชันในกลุ่มเครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อให้ผู้ใช้สามารถปรับข้อมูลให้ทันสมัยตลอดเวลา เช่น ใน Facebook , MySpace เป็นต้น

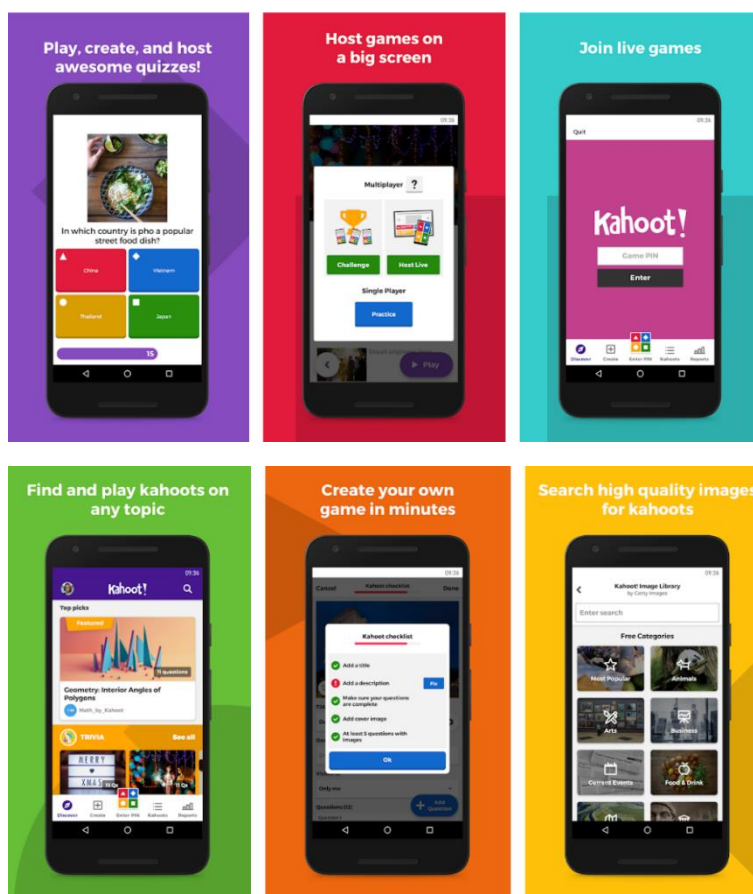
4. แอปพลิเคชันในกลุ่มมัลติมีเดีย ได้แก่ เสียงที่เป็นไฟล์ในแบบ mp3 , wav เป็นต้น ภาพนิ่งในรูปแบบ gif , jpg เป็นต้น ภาพเคลื่อนไหว คลิปวิดีโอในรูปแบบ mp4 หรือ avi เป็นต้น

แอปพลิเคชันสำหรับการเรียนการสอน

แอปพลิเคชันมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง และได้มีการนำแอปพลิเคชันมาเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนการสอนมากขึ้น ซึ่งช่วยเพิ่มความสะดวก ความสนุกสนานในการเรียนการสอน รวมถึงช่วยให้ผู้สอนกับผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างสอนมากขึ้นด้วย



Kahoot แอปพลิเคชันสำหรับการสร้างข้อคำถามที่เป็นรูปแบบปรนัยหรือตัวเลือก โดยทุกคำถามจะมีระยะเวลาจำกัดในการตอบ ผู้เรียนจะต้องใช้โทรศัพท์มือถือในการเลือกคำตอบ ซึ่งจะต้องลงแอปพลิเคชันหรือเข้าไปยังเว็บไซต์ที่ถูกกำหนดไว้ เมื่อผู้เรียนตอบคำถามจะแสดงผลคะแนนออกมาทันที



ภาพแอปพลิเคชัน KAHOOT



Plickers แอปพลิเคชันที่ใช้ในการสร้างแบบทดสอบหรือแบบฝึกหัดปรนัย ผู้เรียนไม่ต้องใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ในการทำแบบทดสอบนี้ แต่จะใช้กระดาษที่พิมพ์โค้ดเฉพาะในการหมุนตัวเลือก A B C D ในการเลือกคำตอบ และผู้สอนสามารถสแกนตรวจคำตอบด้วยมือถือได้ทันที ทั้งยังสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนได้เป็นอย่างดี



ภาพแอปพลิเคชัน PLICKERS



Classdojo แอปพลิเคชันสำหรับสร้างห้องเรียนออนไลน์เพื่อการบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพ โดยในห้องเรียนออนไลน์นั้นผู้สอนจะเพิ่มชื่อผู้เรียนเข้าสู่ห้องเรียนที่สร้างไว้ ซึ่งช่วยตรวจสอบการเข้าชั้นเรียนของผู้เรียน และช่วยให้สามารถติดต่อสื่อสารออนไลน์ได้ระหว่างผู้สอน ผู้เรียน และผู้ปกครอง รวมถึงสามารถแบ่งปันความรู้ด้วยภาพถ่ายและวิดีโอได้อีกด้วย

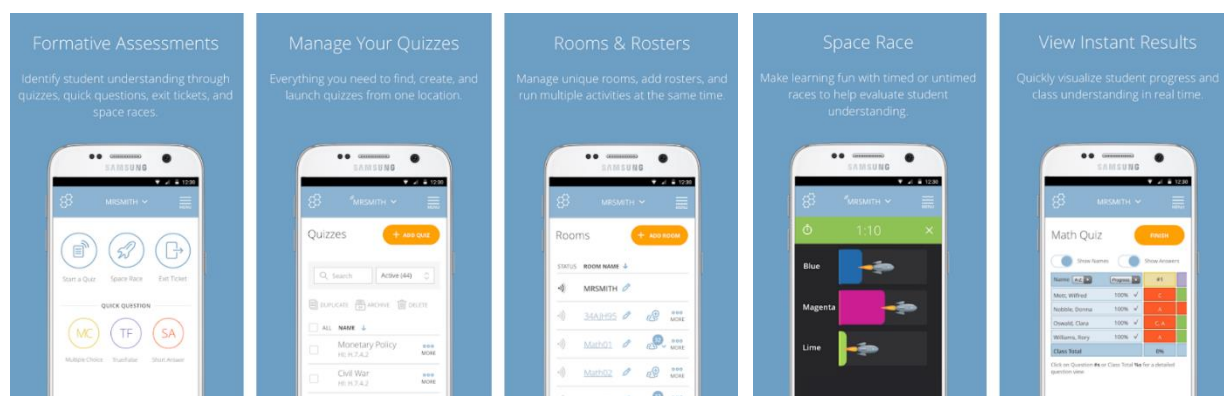


ภาพแอปพลิเคชัน CLASSDOJO



Socrative แอปพลิเคชันสำหรับการสร้างควิซหรือแบบทดสอบออนไลน์ สามารถสร้างข้อคำถามได้ทั้งแบบปรนัย ถูก-ผิด และ เติมคำ เพื่อดูความเข้าใจของผู้เรียนในเนื้อหา นั้น และคำตอบจะแสดงผลทันที โดยใช้งานผ่าน

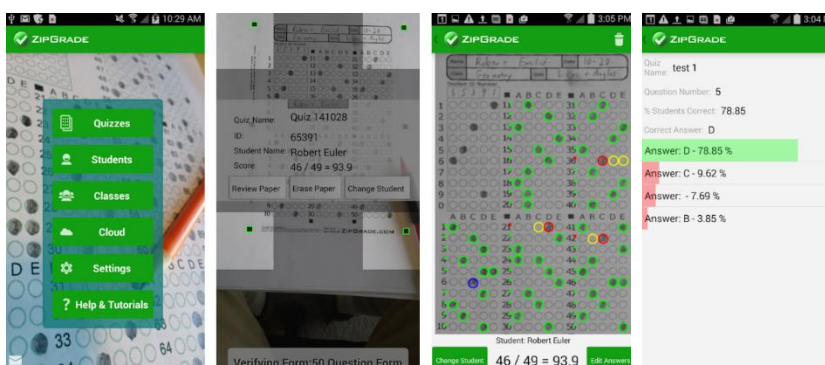
โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต หรือคอมพิวเตอร์ผ่านเว็บไซต์ของแอปพลิเคชัน



ภาพแอปพลิเคชัน SOCRATIVE



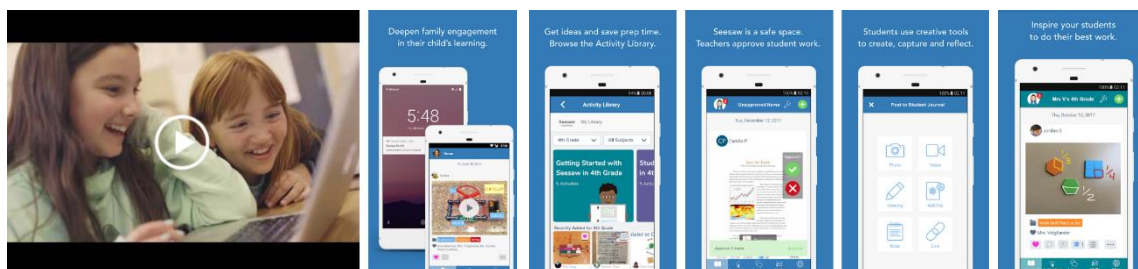
ZipGrade แอปพลิเคชันสำหรับตรวจข้อสอบแบบปรนัยที่สามารถแสดงผลคะแนนได้ทันที ซึ่งผู้สอนจะต้องพิมพ์กระดาษคำตอบที่ทางแอปพลิเคชันออกแบบไว้ โดยสามารถใช้ปากกาสีแดง สีน้ำเงิน หรือ ดินสอสีดำ ในการฝนคำตอบได้ ส่วนการตรวจข้อสอบผู้สอนจะใช้โทรศัพท์มือถือ หรือ แท็บเล็ตในการสแกนตรวจคำตอบและหาผลคะแนน



ภาพแอปพลิเคชัน ZIPGRADE



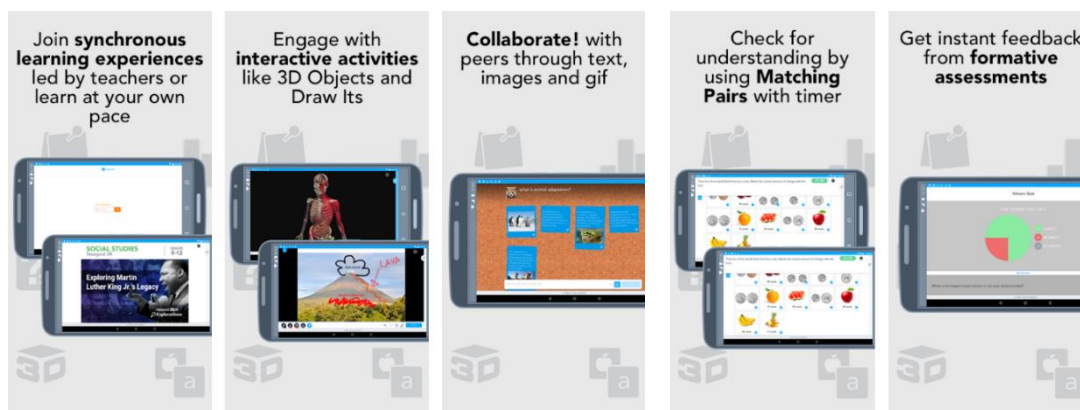
Seesaw แอปพลิเคชันสำหรับการจัดการของผู้สอน สามารถใส่ข้อมูลเพื่อเตือนความจำเกี่ยวกับการบ้าน งานที่ส่ง และวันเวลาที่ส่ง ผู้สอนสามารถตรวจสอบได้ว่าผู้เรียนคนใดส่งงานหรือยังไม่ส่งงาน โดยผู้เรียนสามารถแชร์ผลงานหรือการบ้าน ให้ผู้สอน เพื่อน หรือผู้ปกครองดูได้ ในรูปแบบรูปภาพ ภาพถ่าย เสียง หรือ คลิป เป็นต้น



ภาพแอปพลิเคชัน SEESAW



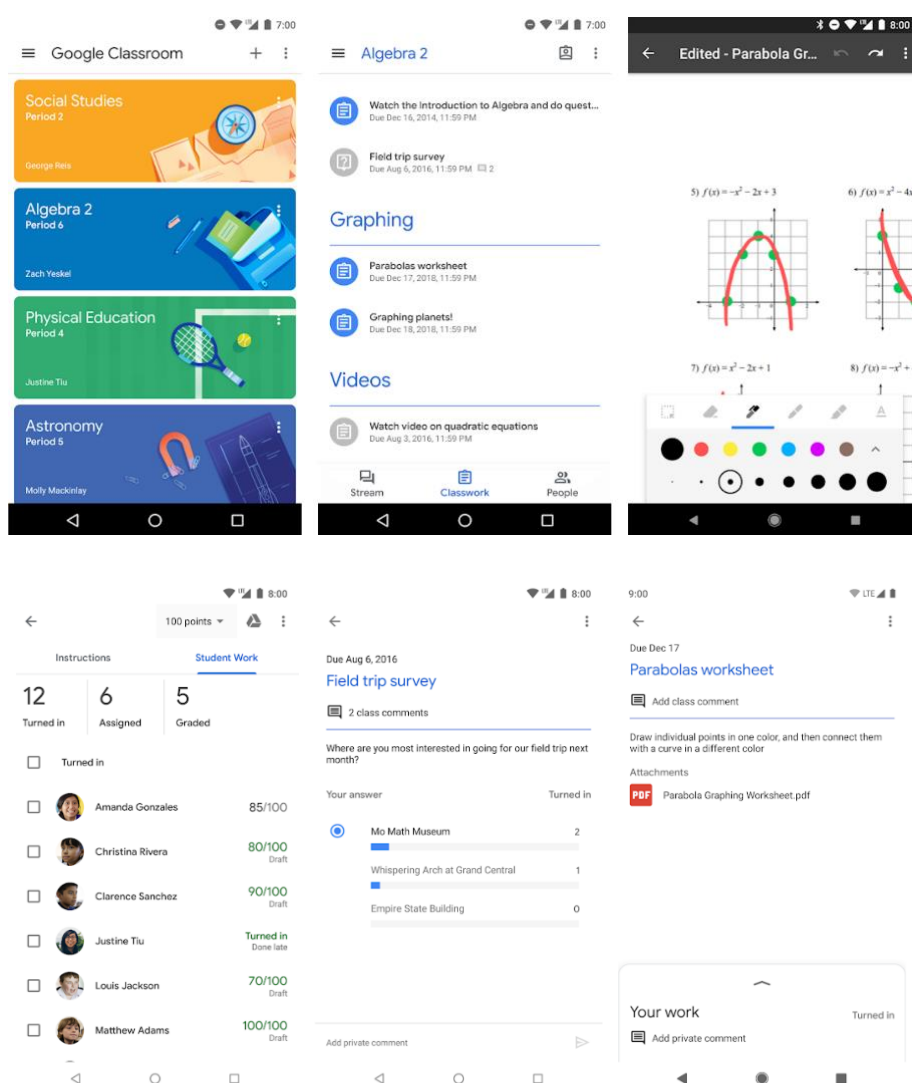
Nearpod แอปพลิเคชันสำหรับบริหารจัดการสื่อการเรียนการสอน ผู้สอนสามารถสร้างงานนำเสนอแบบมีปฏิสัมพันธ์ (**Interactive**) และส่งข้อมูลจากอุปกรณ์ของผู้สอนไปยังอุปกรณ์ของผู้เรียนได้ ใช้งานง่ายและสะดวก รองรับการใช้งานด้วยโทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์ เป็นต้น รวมถึงการสร้างแบบสอบถาม แบบประเมิน แบบฝึกหัด การบ้าน ให้ผู้เรียนได้ศึกษาเพิ่มเติมนอกเวลาเรียน



ภาพแอปพลิเคชัน NEARPOD



Google Classroom แอปพลิเคชันสำหรับสร้างชั้นเรียน ช่วยให้
 ผู้สอนและผู้เรียนสามารถติดต่อสื่อสารกันได้ ทั้งในและนอกเวลาเรียน
 อีกทั้งยังสามารถสร้างและเก็บข้อมูลของทั้งผู้สอนและผู้เรียน โดยไม่ต้อง
 ใช้กระดาษ ผ่าน **Google Docs Google Drive** และ **Gmail** ผู้สอน
 สามารถตรวจสอบการส่งงานได้ตลอดเวลา ตลอดจนแสดงความคิดเห็นและให้คะแนน



ภาพแอปพลิเคชัน **GOOGLE CLASSROOM**

QUIZIZZ

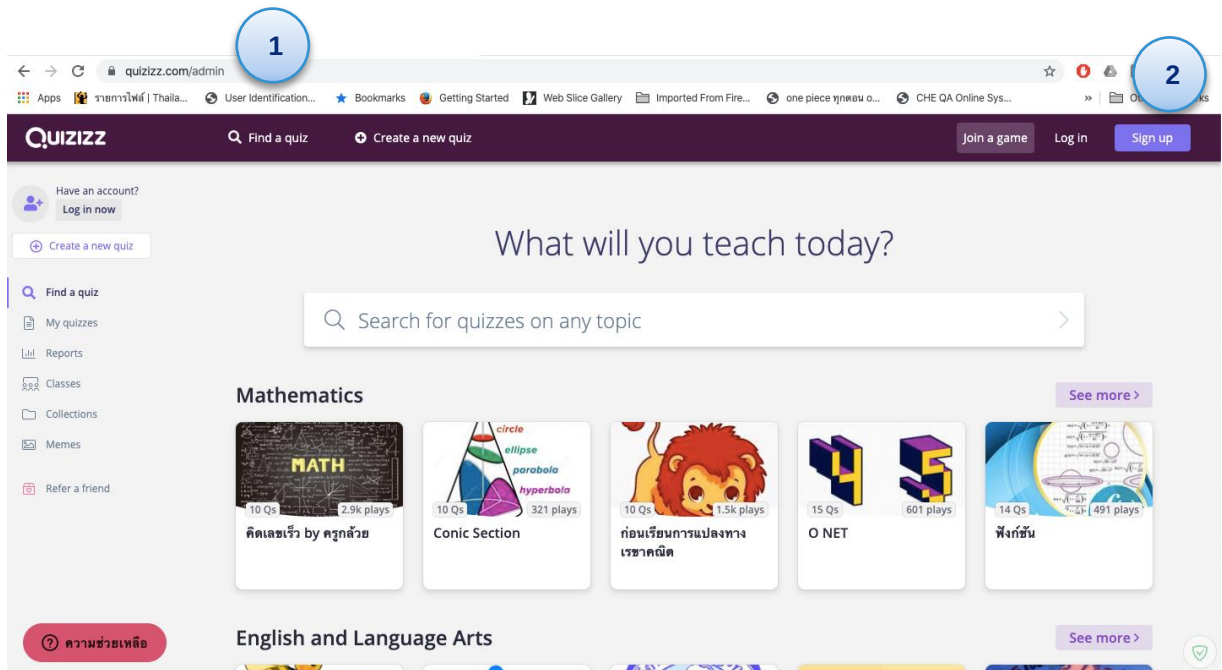


<https://quizizz.com> เป็นเว็บไซต์หนึ่งที่ ช่วยสร้าง แบบทดสอบออนไลน์

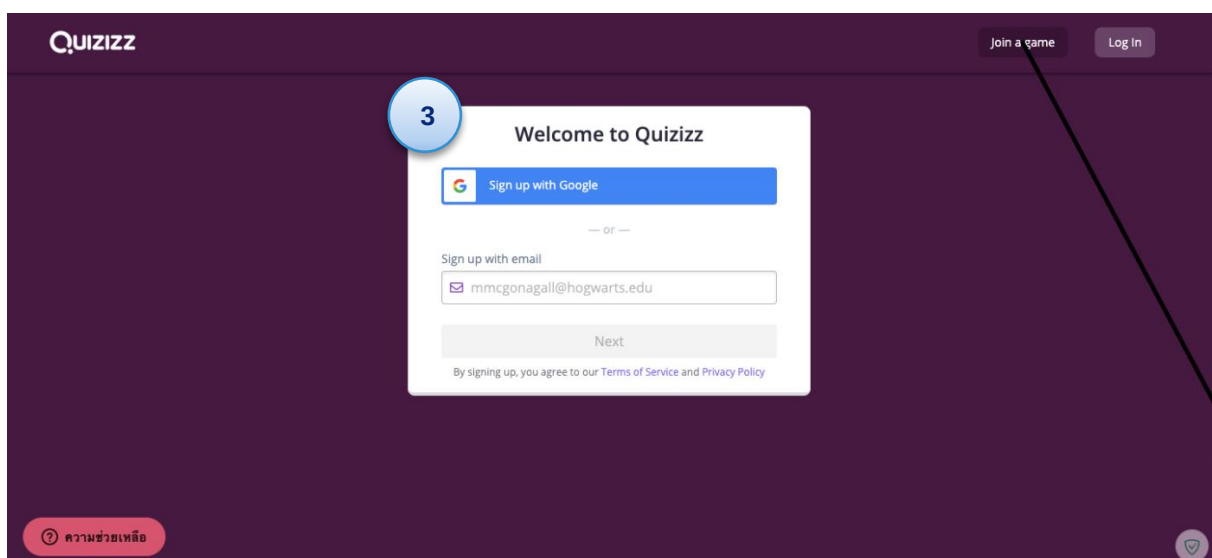
e-Testing ได้ฟรี ผู้เรียนทำแบบทดสอบผ่าน อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ Notebook Tablet Smartphone ที่เชื่อมต่อระบบ Internet ผู้เรียนทราบผลการสอบทันที และผู้สอน ได้รับ รายงาน (Report) ผลการสอบและบันทึกผลเครื่องคอมพิวเตอร์ได้ Quizizz เหมาะกับการนำมา ประยุกต์ใช้กับการทำข้อสอบก่อนเรียน หลังเรียนเพื่อวัดผลการเรียนรู้ของผู้เรียน หรือจัดกิจกรรม การสอบแบบเกมส์เพื่อเพิ่มความสนุกสนานในการเรียนได้ อีกทั้งช่วยให้สถาบันการศึกษาประหยัด ค่าใช้จ่ายจากการเตรียมสอบ และเป็นการใช้เทคโนโลยีได้อย่างเกิด ประโยชน์ ช่วยให้ผู้สอนลด เวลาในการทำข้อสอบและจัดชุดทดสอบ อีกทั้งจะ ทราบจุดบกพร่องการเรียนของนักเรียนแต่ละ คนในแต่ละเนื้อหา ว่านักเรียนไม่เข้าใจในเนื้อหาการเรียนเรื่องใด เพื่อนำมาปรับปรุง แก้ไข กระบวนการจัดการเรียนการสอนได้ดียิ่งขึ้น ในด้านของผู้เรียนเอง ก็จะได้ทราบข้อมูลและประเมิน ตนเองได้ว่าไม่เข้าใจเนื้อหา ตรงส่วนใดเพื่อจะได้กลับไปทบทวน และทำความเข้าใจในเนื้อหานั้น อีกครั้งหนึ่ง เสมือนการสร้างแรงจูงใจในการเรียนให้ผู้เรียนต้องเตรียมพร้อมในการเรียนอยู่เสมอ

การลงทะเบียนใช้งาน

1. การสร้างแบบทดสอบออนไลน์ E-Testing เริ่มจากการสมัครสมาชิกโดยเข้าไปที่เว็บไซต์ <https://quizizz.com>
2. คลิกที่ปุ่ม sign up



3. ลงทะเบียนด้วยบัญชี Google หรือ e-mail แล้วกด Next



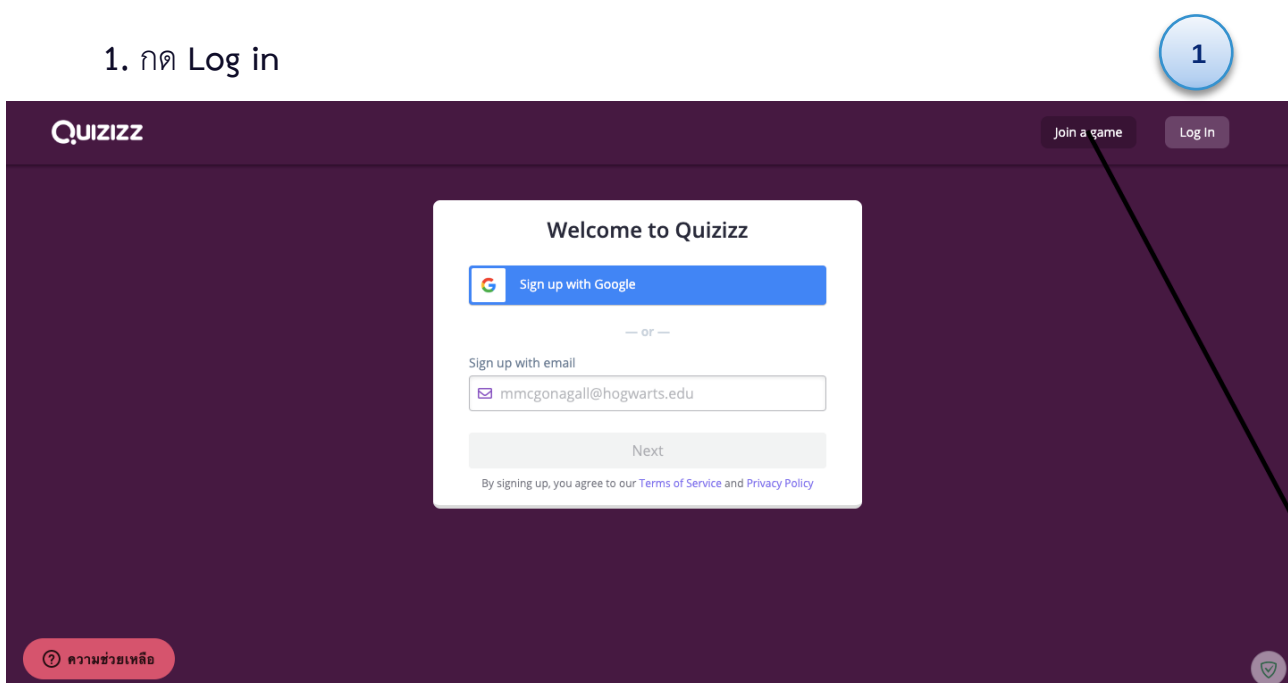
4. เลือกประเภทของผู้ใช้และกรอกข้อมูล



The image shows the Quizizz user selection screen. At the top left is the Quizizz logo. At the top right are buttons for "Join a game" and a user profile icon labeled "Signed in as yasa maham...". A blue circle with the number "4" is positioned above the selection area. The main heading is "I'm using Quizizz...". Below this are three large cards with cartoon avatars: "as a teacher or school administrator", "as a student", and "at a business or non-profit". Below these cards are two smaller links: "as a parent" and "other". At the bottom left is a red button with a question mark icon and the text "ความช่วยเหลือ" (Help). At the bottom right is a shield icon.

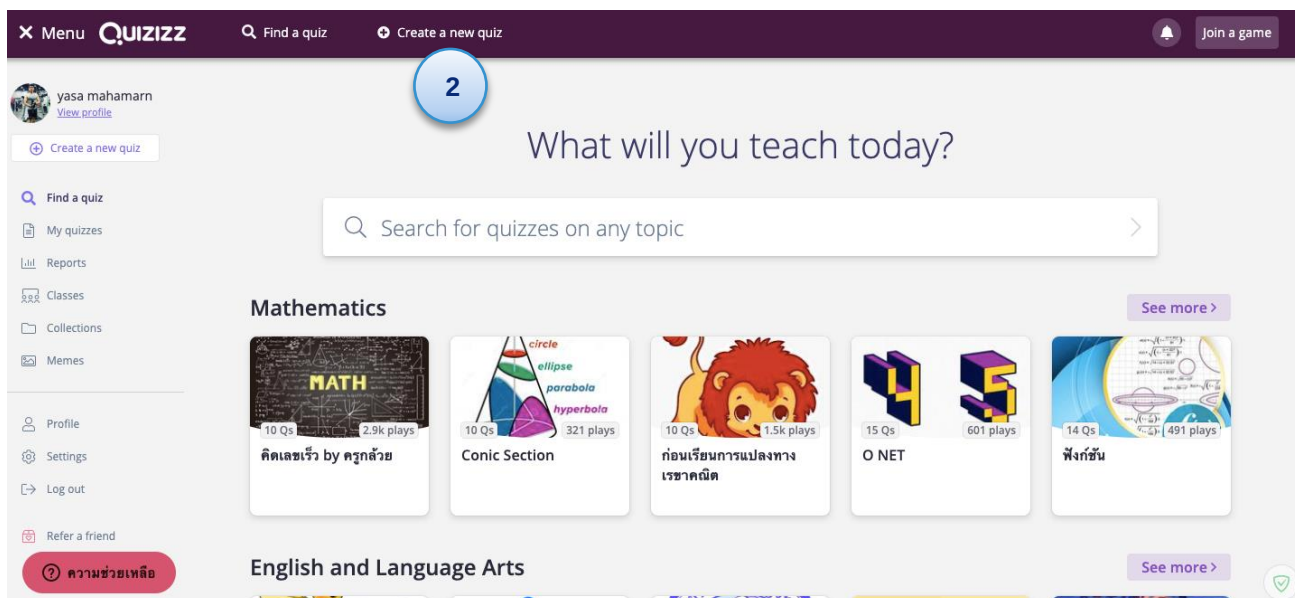
การสร้างแบบทดสอบ

1. กด Log in

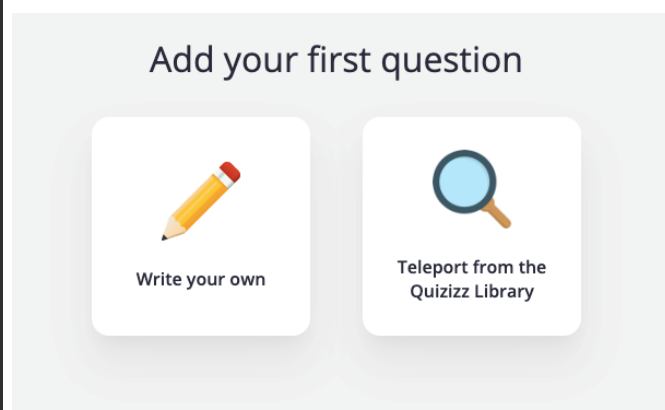


The image shows the Quizizz login screen. At the top left is the Quizizz logo. At the top right are buttons for "Join a game" and "Log In". A blue circle with the number "1" is positioned above the "Log In" button. The main heading is "Welcome to Quizizz". Below this is a "Sign up with Google" button with the Google logo. Below that is a separator line with "or" in the middle. Then there is a "Sign up with email" section with an email input field containing "mmcgonagall@hogwarts.edu" and a "Next" button. At the bottom of the form is a small text: "By signing up, you agree to our Terms of Service and Privacy Policy". At the bottom left is a red button with a question mark icon and the text "ความช่วยเหลือ" (Help). At the bottom right is a shield icon.

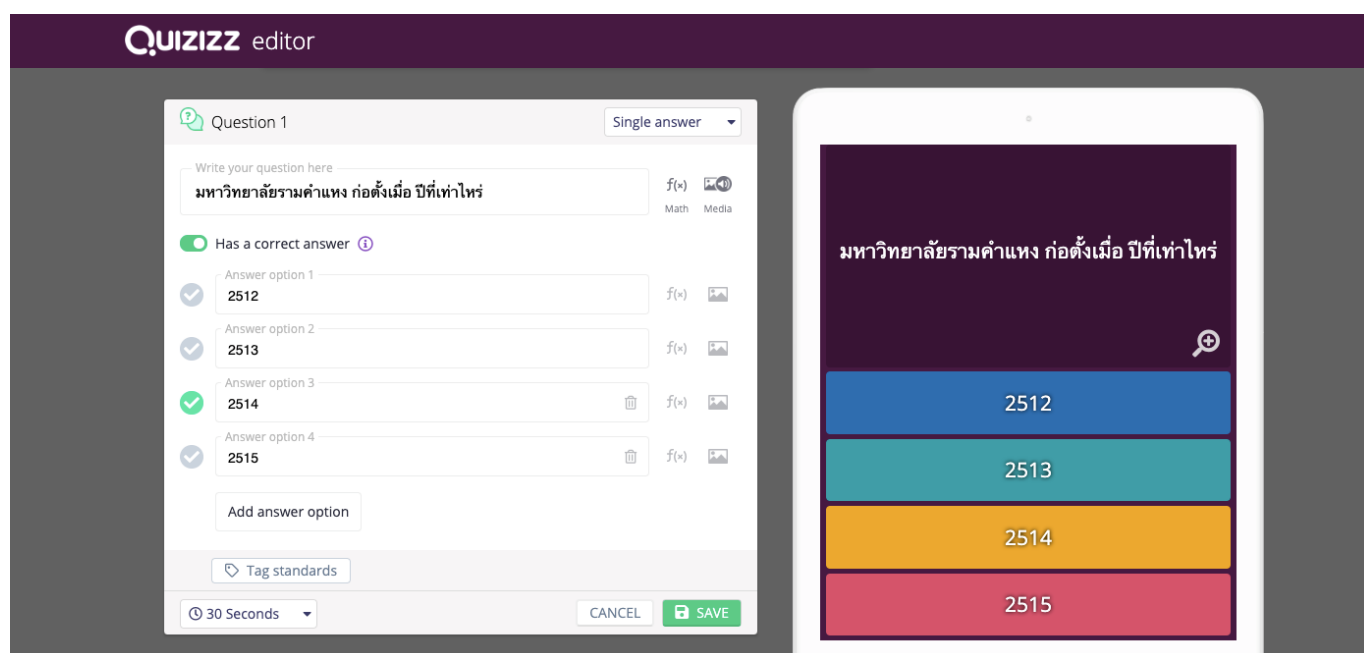
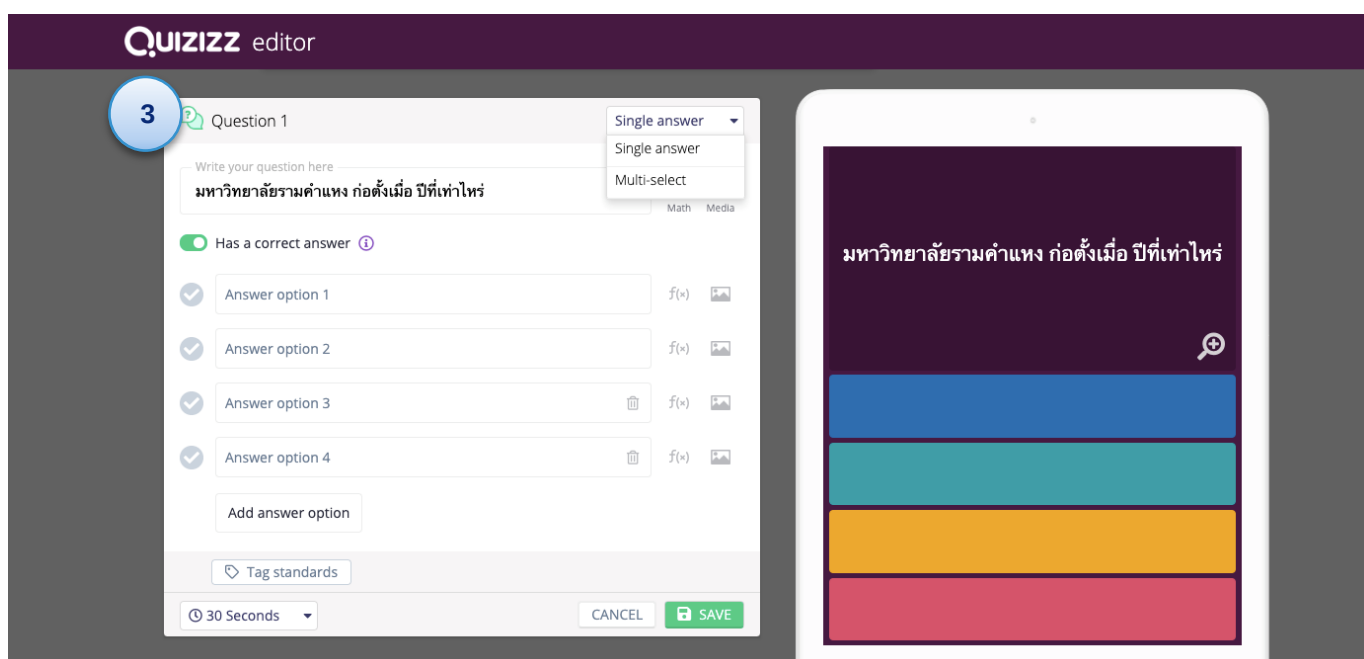
2. กดปุ่ม **Create your own quiz** จะเข้าสู่หน้าต่างการสร้างชุดแบบทดสอบ **Quiz Info** โดยเราสามารถตั้งชื่อแบบทดสอบว่าวิชาใด เพิ่มรูปภาพตัวอย่างของแบบทดสอบหรือ รายวิชา ตั้งค่าภาษา ตั้งค่าการแชร์แบบทดสอบ อีกทั้งยังสามารถ **Import** ไฟล์ **CSV** ได้ด้วย หลังจากตั้งค่าเรียบร้อยแล้ว คลิกปุ่ม **Done**



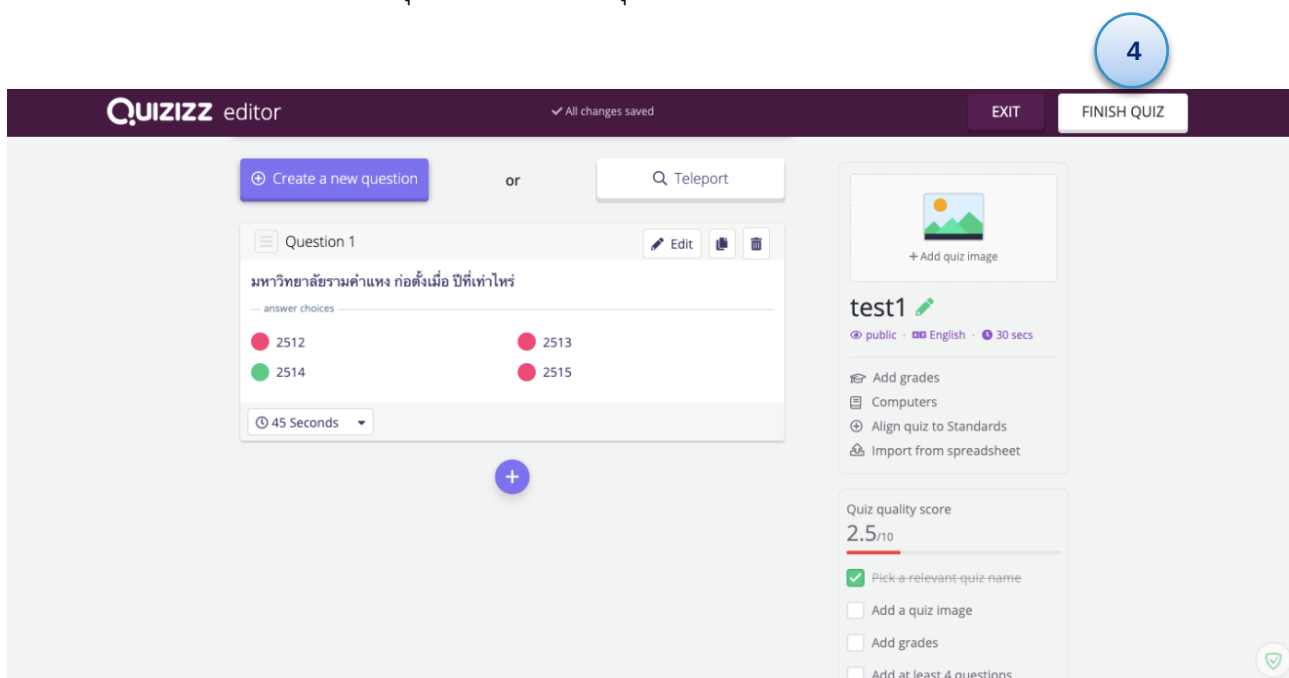
The screenshot shows the 'Create a quiz' form. It has a title 'Create a quiz' with a question mark icon. Below the title, there are two steps: 1. Name this quiz, which includes a text input field labeled 'Quiz name'. 2. Choose relevant subjects, which includes a grid of subject buttons: Mathematics, English, Physics, Chemistry, Biology, Science, Computers, Geography, World Languages, History, Social Studies, Physical Ed, Arts, Fun, Professional Development, and a 'More...' button. At the bottom of the form, there are 'Cancel' and 'Next' buttons.



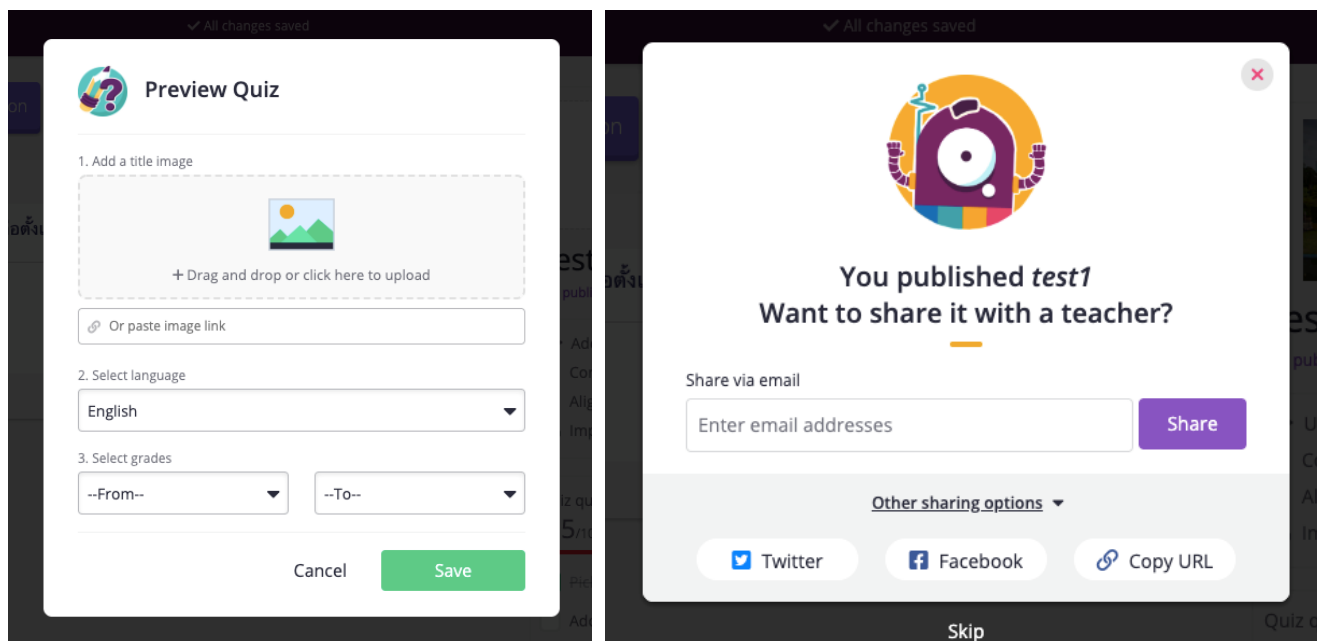
3. หน้าต่างการสร้างข้อสอบ ทางด้านซ้ายมือจะเป็นการกำหนดข้อสอบในแต่ละข้อ โดยสามารถเพิ่ม/ลด จำนวนข้อ การแก้ไขข้อสอบแต่ละข้อ แถบกลางจะเป็นแถบที่ใช้กำหนดคำถาม คำตอบของข้อสอบในข้อนั้นๆ ส่วน แถบด้านขวามือจะเป็นหน้าต่าง QUESTION PREVIEW สำหรับดูภาพรวมของคำถาม



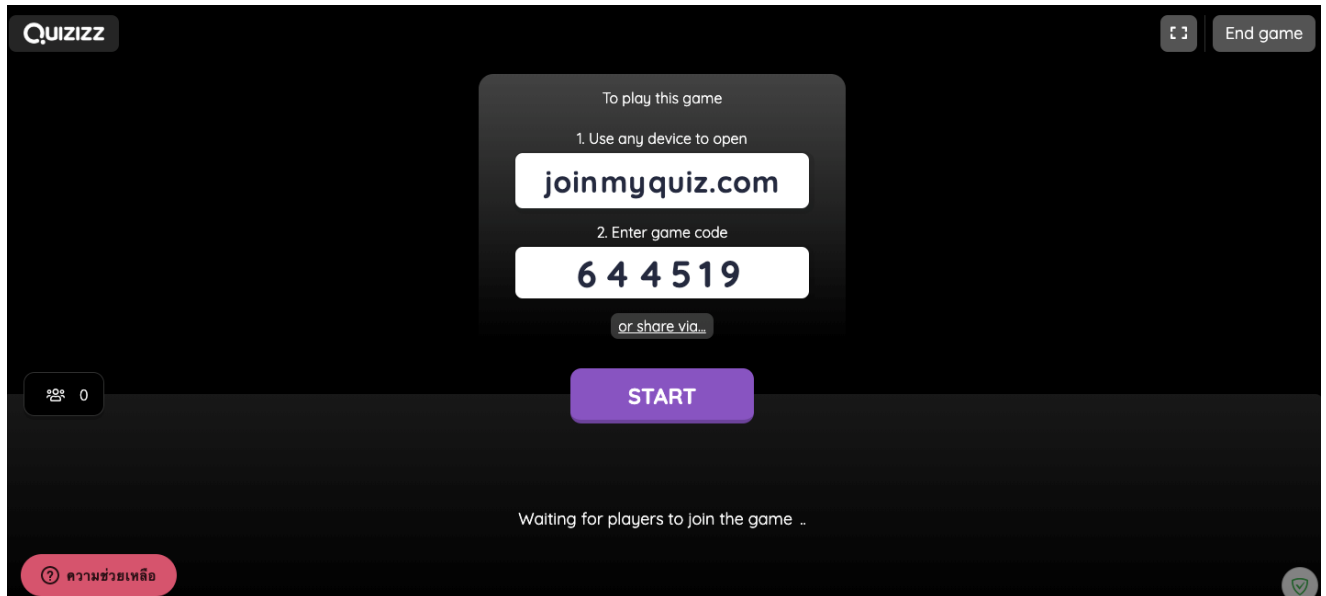
4. เมื่อสร้างคำถามครบทุกข้อแล้วให้คลิกปุ่ม Finish



5. จะปรากฏหน้าต่างให้กำหนดระดับชั้นของผู้เรียน (Grade Range) กำหนดหมวดรายวิชา (Subjects) กำหนดหัวข้อ (Topics) ระบุ Tag ที่เกี่ยวข้องเพื่อช่วยในการสืบค้น หลังจากนั้นคลิกปุ่ม Finish and Create Quiz จะแสดงข้อสอบที่สร้างไว้ทั้งหมด

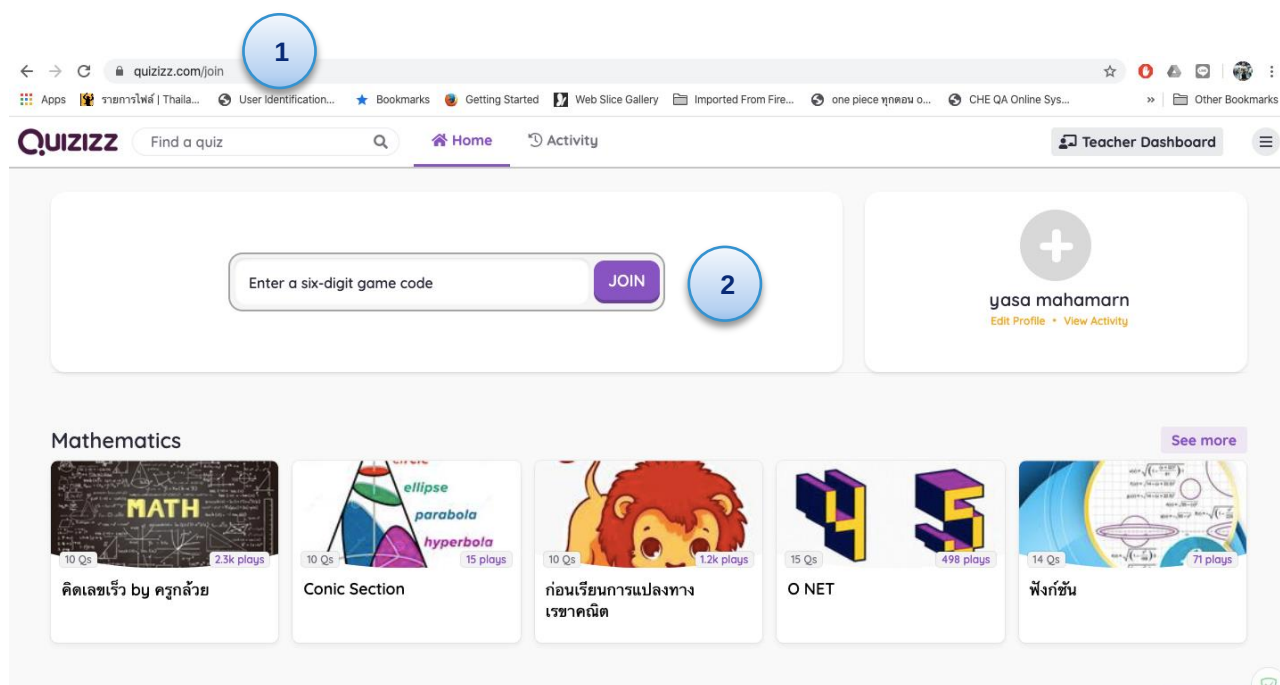


6. เมื่อกด Process โปรแกรมจะแสดงหน้าจอที่มีรหัสข้อสอบ (หมายเลข 6 หลัก) และ URL ที่ส่งให้ผู้สอบเข้ามา join.quizizz.com ผู้สอนจะต้องแจ้ง Code รหัสข้อสอบ และ Link <https://quizizz.com/join/> ให้ผู้เข้าสอบทุกคนทราบก่อน

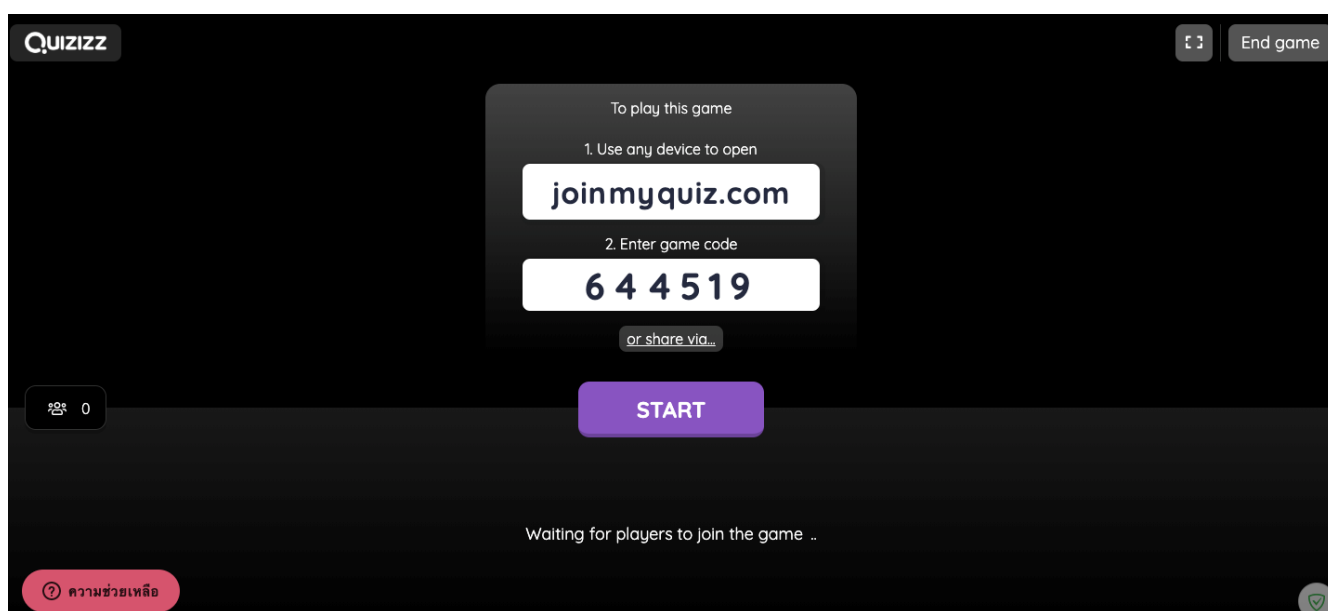


ขั้นตอนเข้าทำแบบทดสอบ

1. เข้าไปที่เว็บไซต์ <https://quizizz.com> แล้วคลิกปุ่ม Joy game
2. กรอกรหัสแบบทดสอบ และชื่อผู้ทำแบบทดสอบ



3. เมื่อมีผู้เรียนเข้ามา Join ในห้องสอบแล้ว ที่หน้าจอของเครื่องผู้สอนจะมีชื่อผู้เรียนปรากฏขึ้นมา ถ้าผู้เรียนเข้ามา ครบทุกคนแล้ว ผู้สอนก็คลิกปุ่ม Start Game เพื่อเริ่มการทำแบบทดสอบ



ขั้นตอนการดูรายงานผลการสอบ และเก็บรายงานผล

1. เมื่อสอบเสร็จแล้ว ผู้สอนสามารถดูรายงานผลของผู้เข้าสอบทุกคน และดาวน์โหลดเครื่องคอมพิวเตอร์ได้โดย เลือกเมนู **My Report** แล้วเลือกแถบ **Completed** และเลือกรายวิชาที่ต้องการดูผลรายงาน
2. ในส่วนนี้เราสามารถดูได้ว่าในแต่ละข้อผู้สอบคนใดตอบถูก - ผิด การเก็บผลรายงานการสอบให้คลิกปุ่ม **Download EXCEL** แล้วเลือกที่จัดเก็บไฟล์ในเครื่องคอมพิวเตอร์