

KM SHARING DAY

ครั้งที่ 12

**คณะกรรมการ
อุตสาหกรรม
(FTE)**

**“From Knowledge to Innovation :
Inspiring a Sustainable Future”**

FTN B
2025



สรุปองค์ความรู้ของคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

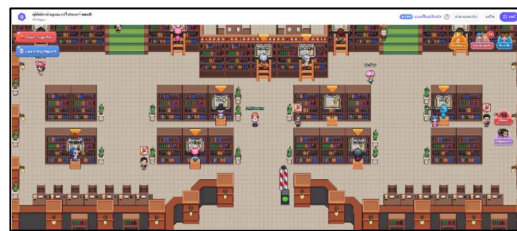


เรื่อง พลิกโฉมห้องเรียนแบบเดิมสู่ Active Learning ด้วย Zep Quiz	ผู้จัดทำ	ดร.พทุธิตา สกฤตวิริยกิจกุล
	วันที่นำเสนอ	30 พฤษภาคม 2568

ประเภทองค์ความรู้ ด้านการเรียนการสอน ด้านวิจัย เทคโนโลยีและนวัตกรรม ด้านการบริการวิชาการ ด้านการบริหารจัดการ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อนำเสนอแนวทางการใช้โปรแกรม Zep Quiz ในการใช้กิจกรรมเกมร่วมกับการสอนแบบ Active Learning
2. เพื่อใช้โปรแกรม Zep Quiz ในการจัดการเรียนการสอน
3. เพื่อให้ผู้ที่สนใจนำโปรแกรม Zep Quiz ไปประยุกต์กับการสอนของตนเองได้



รูปที่ 1 ตัวอย่างโปรแกรม Zep Quiz

บทสรุปองค์ความรู้

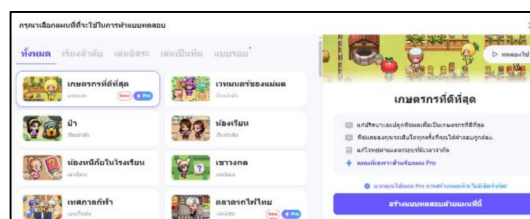
การสอนในระดับปริญญาตรี โดยเฉพาะในรายวิชาที่มีเนื้อหาทางทฤษฎีจำนวนมาก เช่น พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ ซึ่งมักประกอบด้วยข้อกฎหมาย มาตรการ และบทลงโทษต่าง ๆ การจัดการเรียนการสอนในลักษณะการบรรยายทำให้เกิดความเบื่อ อีกทั้งยังไม่เอื้อต่อการมีส่วนร่วมและการจดจำเนื้อหาในระยะยาว เพื่อยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ให้มีความน่าสนใจและกระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning จึงเป็นแนวทางที่เหมาะสม โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียน ผ่านการคิดวิเคราะห์ การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ

Zep Quiz ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มสร้างแบบทดสอบออนไลน์ในลักษณะเกม (Game-based Quiz) สามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมือส่งเสริม Active Learning ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในวิชาที่ต้องการความจำและการทบทวนบ่อยครั้ง เช่น พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ นักศึกษาสามารถฝึกฝนการจำแนกข้อกฎหมาย มาตรการ และสถานการณ์ตัวอย่างได้ผ่านการตอบคำถามแบบมีแรงจูงใจและสนุกสนาน อีกทั้งยังสามารถสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่มีชีวิตชีวา ลดความเครียดจากการเรียนทฤษฎี และช่วยเสริมสร้างการจดจำเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น

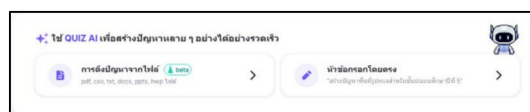
การนำ Zep Quiz มาประยุกต์ใช้จึงเป็นการ “พลิกโฉมห้องเรียนแบบเดิม” ให้สอดคล้องกับแนวคิด Active Learning ในบริบทของอุดมศึกษา และยังสอดคล้องกับเป้าหมายของการจัดการศึกษายุคใหม่ ที่ต้องการปลูกฝังทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ให้กับนักศึกษา ไม่ว่าจะเป็นการคิดวิเคราะห์ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ

วิธีสร้างเกมด้วย Zep Quiz

1. สมัครสมาชิกที่ <https://quiz.zep.us> เลือก “สร้างแบบทดสอบ”
2. เลือกแผนที่ โดยแบ่งรูปแบบแผนที่ออกเป็น 4 แบบ 1) แบบลำดับ 2) แบบอิสระ 3) แบบเป็นทีม 4) แบบรอบ
3. ตั้งชื่อเกม เลือกระดับการศึกษา และหมวดหมู่
4. เพิ่มคำถาม สร้างได้ 3 แบบ 1) แบบตัวเลือก 2) แบบคำตอบสั้น ๆ และ 3) ใช่ หรือ ไม่ โดยมี AI ช่วยในการสร้าง/ออกแบบทดสอบ
4. การตั้งค่ารายละเอียด จากนั้นคลิก “สร้างเสร็จแล้ว”



รูปที่ 2 แผนที่ของเกม



รูปที่ 3 การใช้ AI สร้าง Quiz

กิจกรรมวันแลกเปลี่ยนเรียนรู้ KM Sharing Day ครั้งที่ 12	ออกครั้งที่ 8	หน้า 1
ออกโดย : คณะกรรมการดำเนินการจัดการความรู้มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ	เริ่มใช้	30 พฤษภาคม 2568



สรุปองค์ความรู้ของคณะกรรมการศาสตร์อุตสาหกรรม



เรื่อง พลิกโฉมห้องเรียนแบบเดิมสู่ Active Learning ด้วย Zep Quiz

ผู้จัดทำ

ดร.พทุธิตา สกฤวิริยกิจกุล

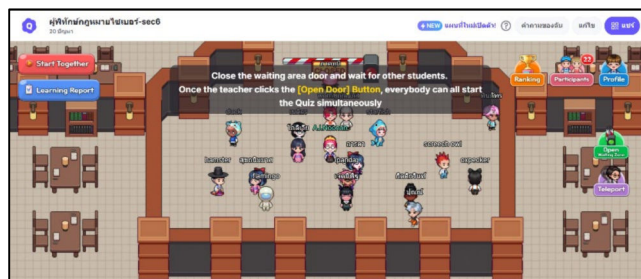
วันที่นำเสนอ

30 พฤษภาคม 2568

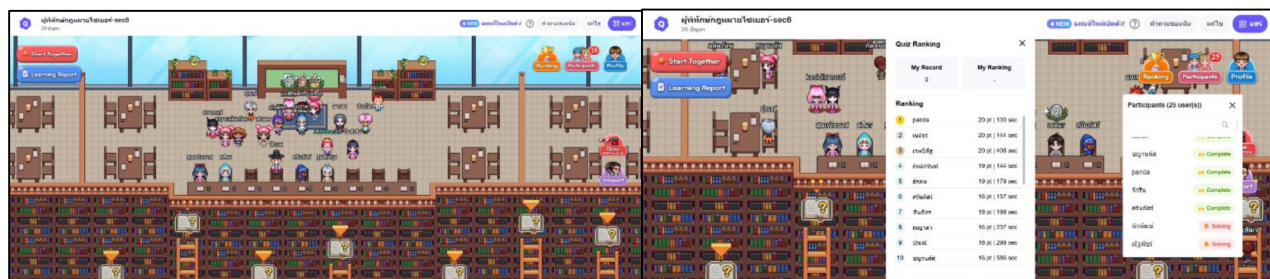
ประเภทองค์ความรู้ ด้านการเรียนการสอน ด้านวิจัย เทคโนโลยีและนวัตกรรม ด้านการบริการวิชาการ ด้านการบริหารจัดการ

วิธีนำเกม Zep Quiz ไปใช้ในห้องเรียน

1. ส่งรหัสหรือ QR Code ให้ผู้เรียนเข้าชั้นเรียน
2. ผู้สอนคลิก Start Together เพื่อให้เริ่มเกมพร้อมกัน
3. เมื่อนักเรียนทำกิจกรรมจนครบตามเงื่อนไข ผู้สอนสามารถเช็คข้อมูลได้จากเมนู Ranking
4. ผู้สอนคลิก Teleport เพื่อไปยังห้อง Finish



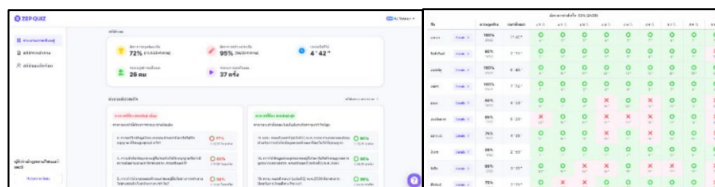
รูปที่ 4 หน้ารอเข้าทำกิจกรรมพร้อมกัน



รูปที่ 5 ภาพนักเรียนเข้าสู่ห้อง Finish

วิธีตรวจสอบผลการเรียนรู้

1. คลิกที่ ตรวจสอบผลการเรียนรู้ในหน้า “คำถามของฉัน”
2. จะพบกับสถิติภาพรวม และความแม่นยำในการตอบคำถาม ระยะเวลาทั้งภาพรวม และรายคน เพื่อนำไปใช้ในการวิเคราะห์ผลการเรียนรู้ต่อไป



รูปที่ 6 ภาพหน้าตรวจสอบผลการเรียนรู้

คำแนะนำ

1. การสร้างข้อสอบยังไม่หลากหลายได้เพียง 3 แบบเท่านั้น แต่สามารถใส่ภาพและสูตรทางคณิตศาสตร์ได้
2. การสมัครจะสามารถใช้งานแบบ Pro ได้จำนวน 2 สัปดาห์ โดยยังสามารถใช้งานแผนที่ทั่วไปได้
3. ผู้สอนควรเตรียมข้อสอบหรือเงื่อนไขของเกมไว้เพื่อสร้างแรงจูงใจให้กับนักศึกษา
4. หากต้องการใช้ในการสอบแบบวัดความรู้เพื่อเก็บคะแนนรายบุคคล แนะนำให้ใช้แผนที่แบบลำดับ

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ผู้สอนได้มีแนวทางในการใช้กิจกรรมเกมร่วมกับการสอนแบบ Active Learning โดยใช้โปรแกรม Zep Quiz
2. ผู้สอนได้รับความรู้ขั้นตอนการใช้งานกับการเรียนการสอนในชั้นเรียน
3. ผู้ที่สนใจได้แนวทางในการประยุกต์ใช้โปรแกรม Zep Quiz ในการจัดการเรียนการสอน