



## คู่มือการใช้งานห้องเรียนออนไลน์



สำนักวิทยานิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

## สารบัญ

|                            | หน้า |
|----------------------------|------|
| การใช้งาน GOOGLE CLASSROOM | 3    |
| การใช้งาน GOOGLE MEET      | 12   |
| การใช้งาน KAHOOT           | 18   |



## Google Classroom คือ

Classroom คือบริการบนเว็บฟรีสำหรับโรงเรียน องค์กรการกุศล และทุกคนที่มีบัญชี Google ส่วนบุคคล แล Classroom ยังช่วยให้ผู้เรียนและผู้สอนเชื่อมต่อถึงกันได้ง่าย ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียนตั้งค่าง่าย ครูสามารถ สร้างชั้นเรียน เชิญนักเรียน และผู้สอนร่วม จากนั้นครูจะสามารถแชร์ข้อมูลต่างๆ ได้แก่ งานประกาศ และค ำถาม ในสตรีมของชั้นเรียนได้

## ข้อดี

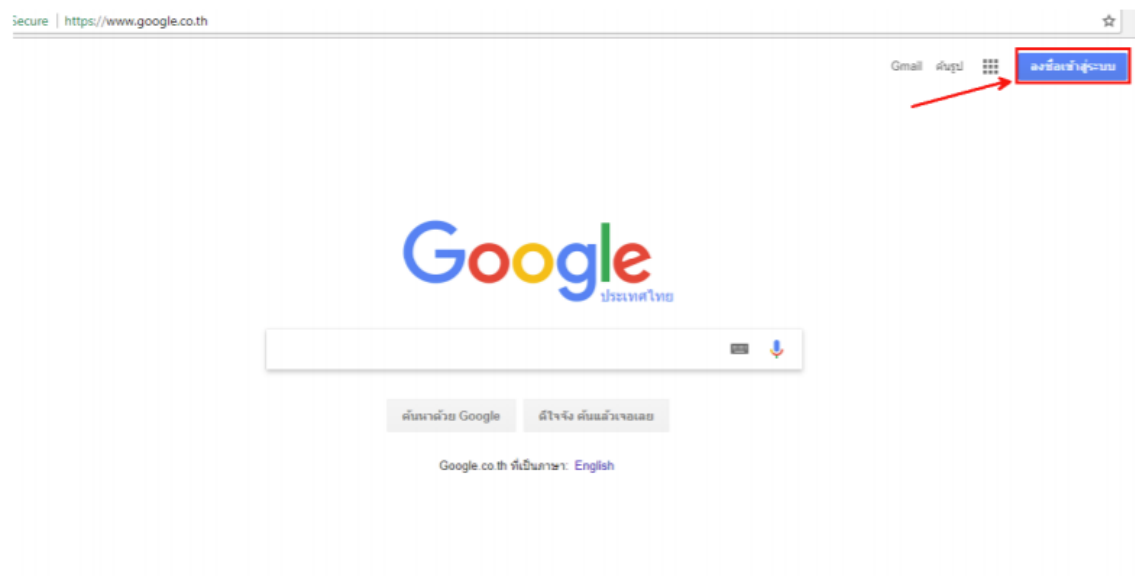
ประหยัดเวลาและกระดาษ ครูสามารถสร้างชั้นเรียน แจกจ่ายงาน สื่อสาร และจัดรายการต่าง ๆ ให้เป็นระเบียบอยู่เสมอได้ในที่เดียวจัดระเบียบได้ดีขึ้น นักเรียนสามารถดูงานได้ในหน้าสิ่งที่ต้องท ำ ในสตรีมของชั้นเรียน หรือในปฏิทินของชั้นเรียน โดยเนื้อหาประกอบทั้งหมดของชั้นเรียนจะเก็บไว้ในโฟลเดอร์ Google ไดรฟ์โดยอัตโนมัติ การสื่อสารและการแสดงความคิดเห็นที่ปรับปรุงขึ้น ครูสามารถสร้างงาน ส่งประกาศ และเริ่มการอภิปรายในชั้นเรียนได้ทันที นักเรียนก็สามารถแบ่งปันแหล่งข้อมูลร่วมกับเพื่อนๆ และโต้ตอบกันได้ ในสตรีมของชั้นเรียนหรือผ่านทางอีเมล ครูสามารถดูได้อย่างรวดเร็วว่าใครท ำงานเสร็จหรือไม่เสร็จบ้าง ตลอดจนสามารถแสดงความคิดเห็นและให้คะแนนโดยตรงได้แบบเรียลไทม์ใช้ได้กับแอปที่คุณใช้อยู่ Classroom ใช้ได้กับ Google เอกสาร, ปฏิทิน, Gmail,ไดรฟ์ และฟอร์มประหยัดและปลอดภัย Classroom ให้คุณใช้งานฟรี ไม่มีโฆษณา และไม่ใช้เนื้อหาของคุณหรือข้อมูลของนักเรียนเพื่อการโฆษณา

## สิ่งที่คุณทำได้โดยใช้ Classroom

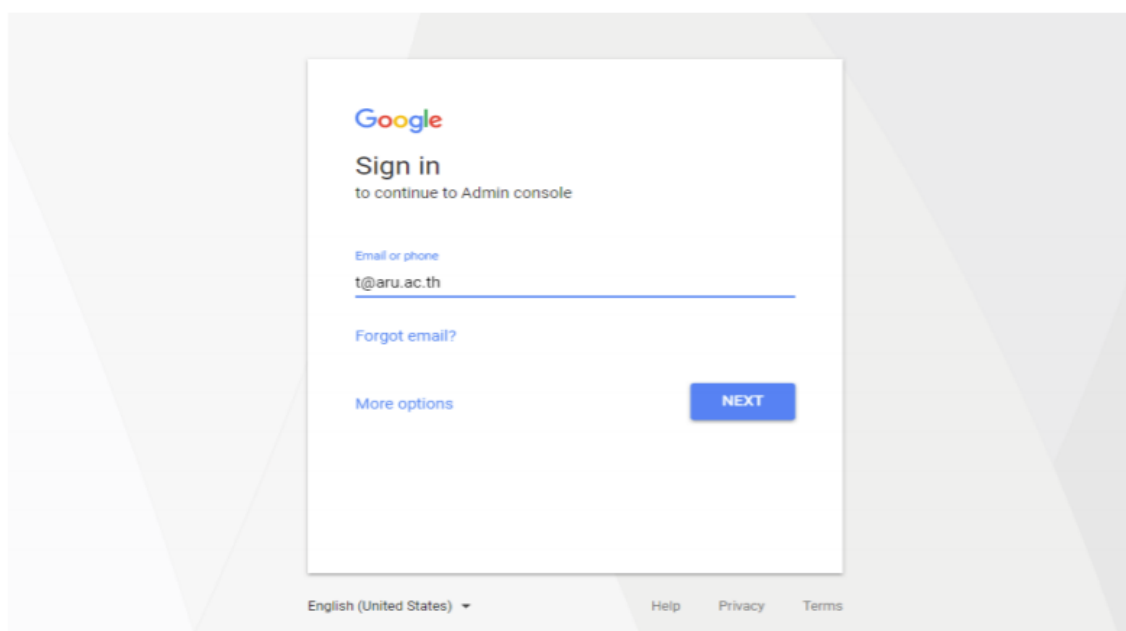
| ผู้ใช้      | สิ่งที่คุณทำได้โดยใช้ Classroom                                                                                                                                                                                                             |
|-------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ครู         | <p>สร้างและจัดการชั้นเรียน งาน และคะแนน</p> <p>แสดงความคิดเห็นและให้คะแนนได้โดยตรงในแบบเรียลไทม์</p>                                                                                                                                        |
| นักเรียน    | <p>ติดตามงานของชั้นเรียนและเนื้อหาประกอบการเรียน</p> <p>แบ่งปันแหล่งข้อมูลหรือโต้ตอบกับเพื่อนร่วมชั้นในสตรีมของชั้นเรียนหรือทางอีเมล</p> <p>ส่งงาน</p> <p>รับความคิดเห็นและคะแนน</p>                                                        |
| ผู้ปกครอง   | <p>รับอีเมลสรุปงานของนักเรียน ซึ่งอีเมลสรุปนี้จะมีข้อมูลเกี่ยวกับงานที่ไม่ได้ส่ง งานที่ใกล้ครบกำหนด และกิจกรรมของชั้นเรียน</p> <p><b>หมายเหตุ:</b> ผู้ปกครองไม่สามารถลงชื่อเข้าใช้ Classroom ได้โดยตรง แต่ต้องรับอีเมลสรุปผ่านบัญชีอื่น</p> |
| ผู้ดูแลระบบ | <p>สร้าง ดู หรือลบชั้นเรียนในโดเมน</p> <p>เพิ่มหรือนำนักเรียนและครูออกจากชั้นเรียน</p> <p>ดูงานในชั้นเรียนทุกชั้นในโดเมน</p>                                                                                                                |



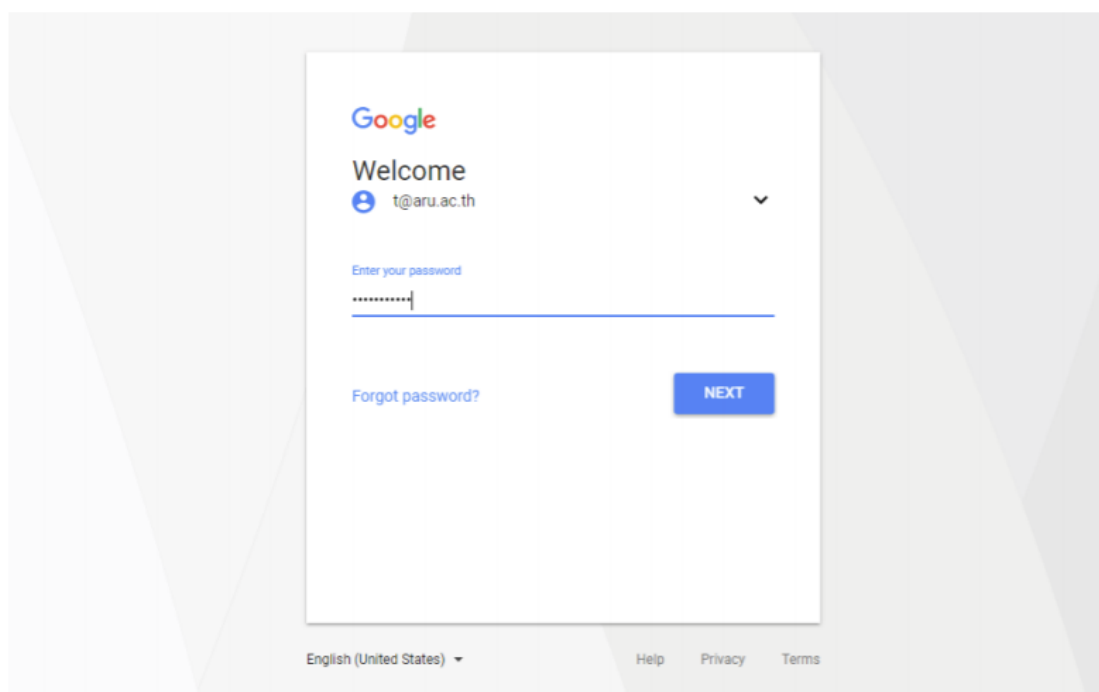
## วิธีใช้งาน



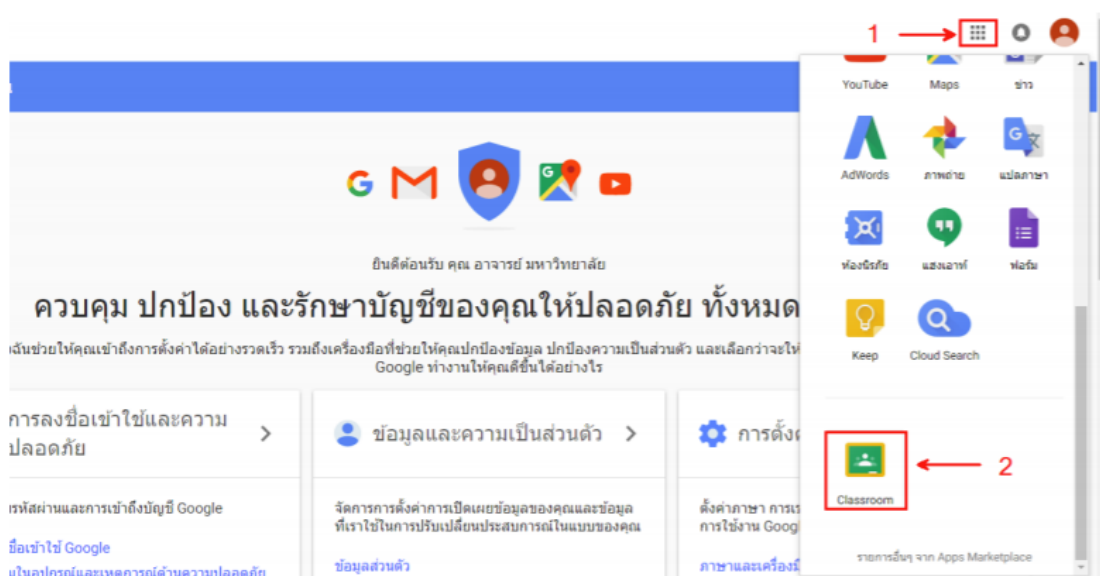
เข้าไปที่ [www.google.co.th](https://www.google.co.th) เพื่อลงชื่อเข้าใช้งาน



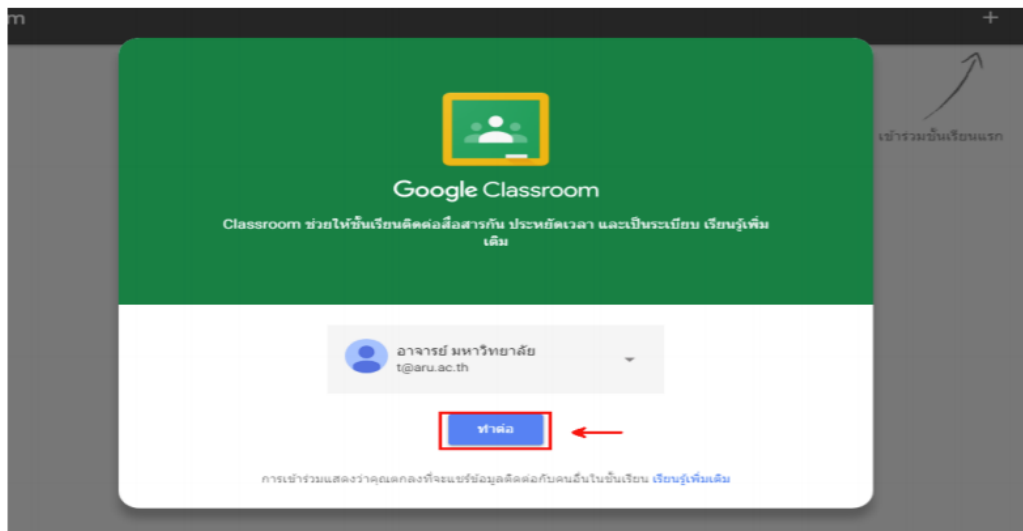
ใส่อีเมลที่ได้รับจัดสรรโดยมหาวิทยาลัย จากนั้นกด NEXT



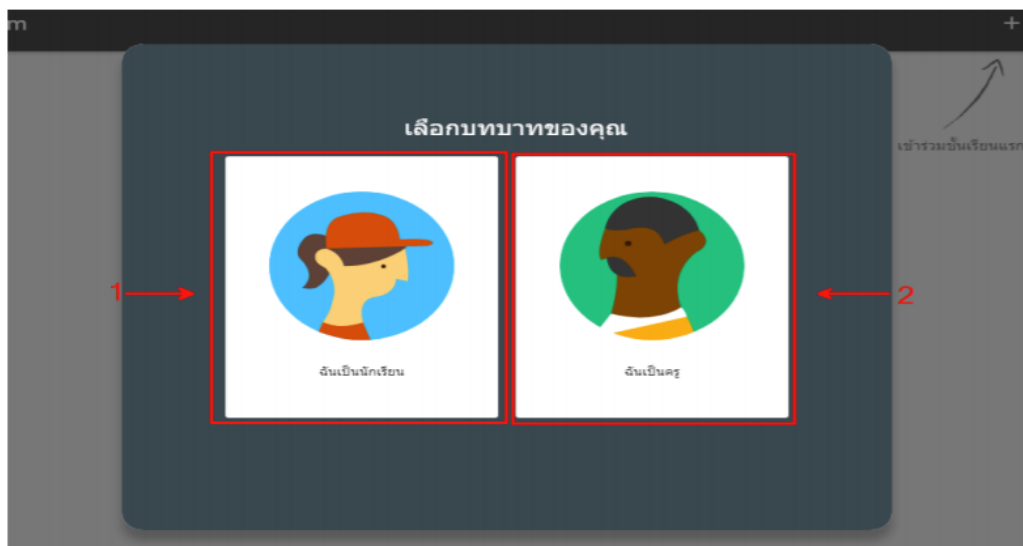
ใส่รหัสผ่านของตนเอง



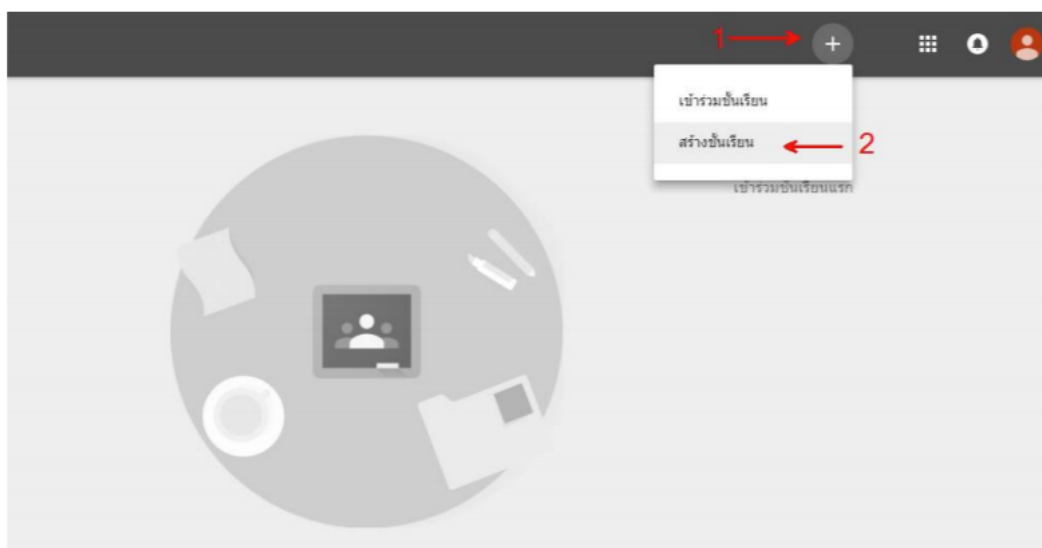
เลือกที่ ICON ด้านบน จากนั้นเลือกที่ Classroom



เลือกทำต่อ



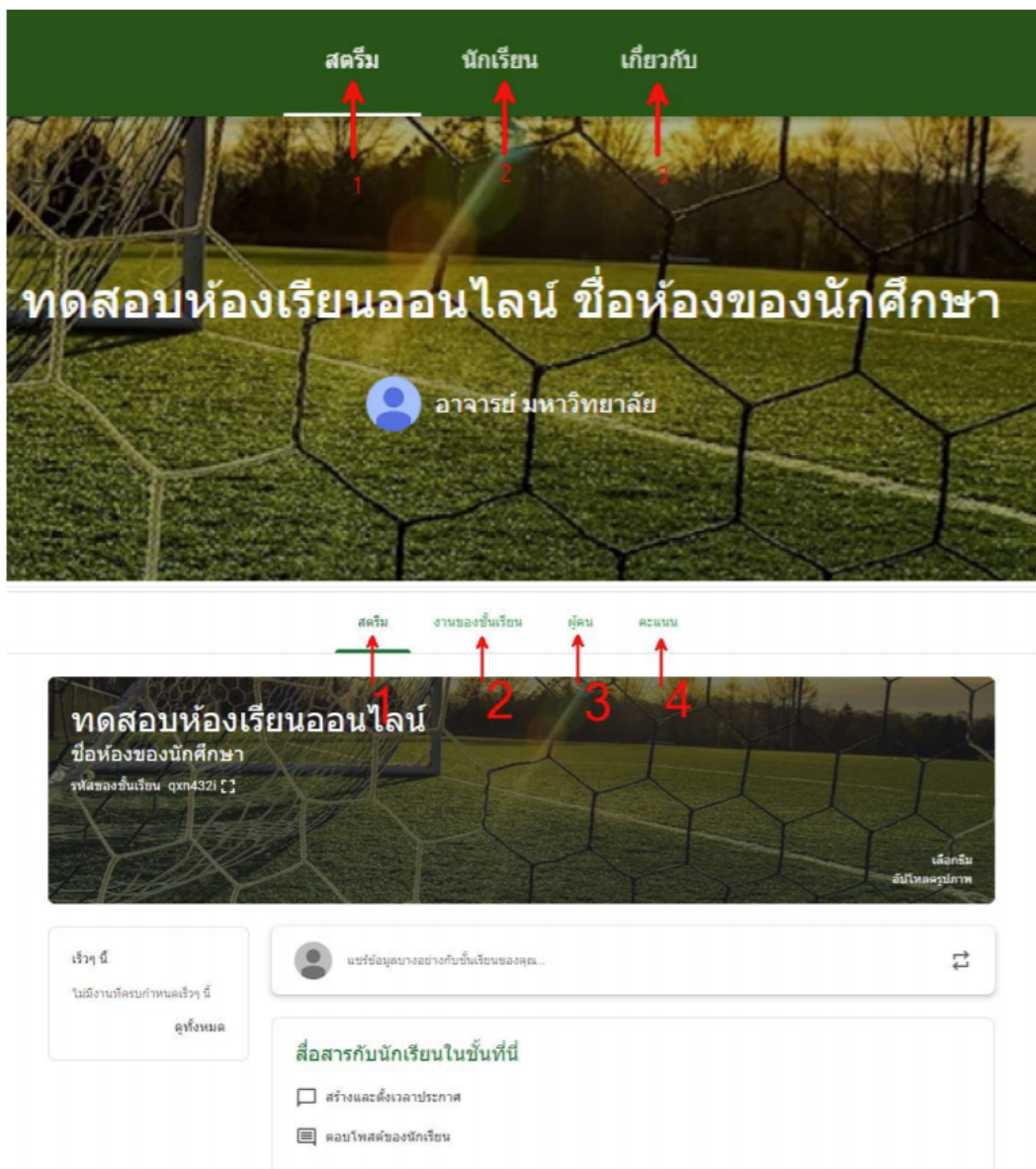
จากนั้นเลือก บทบาทของตนเอง 1 นักเรียน 2 อาจารย์



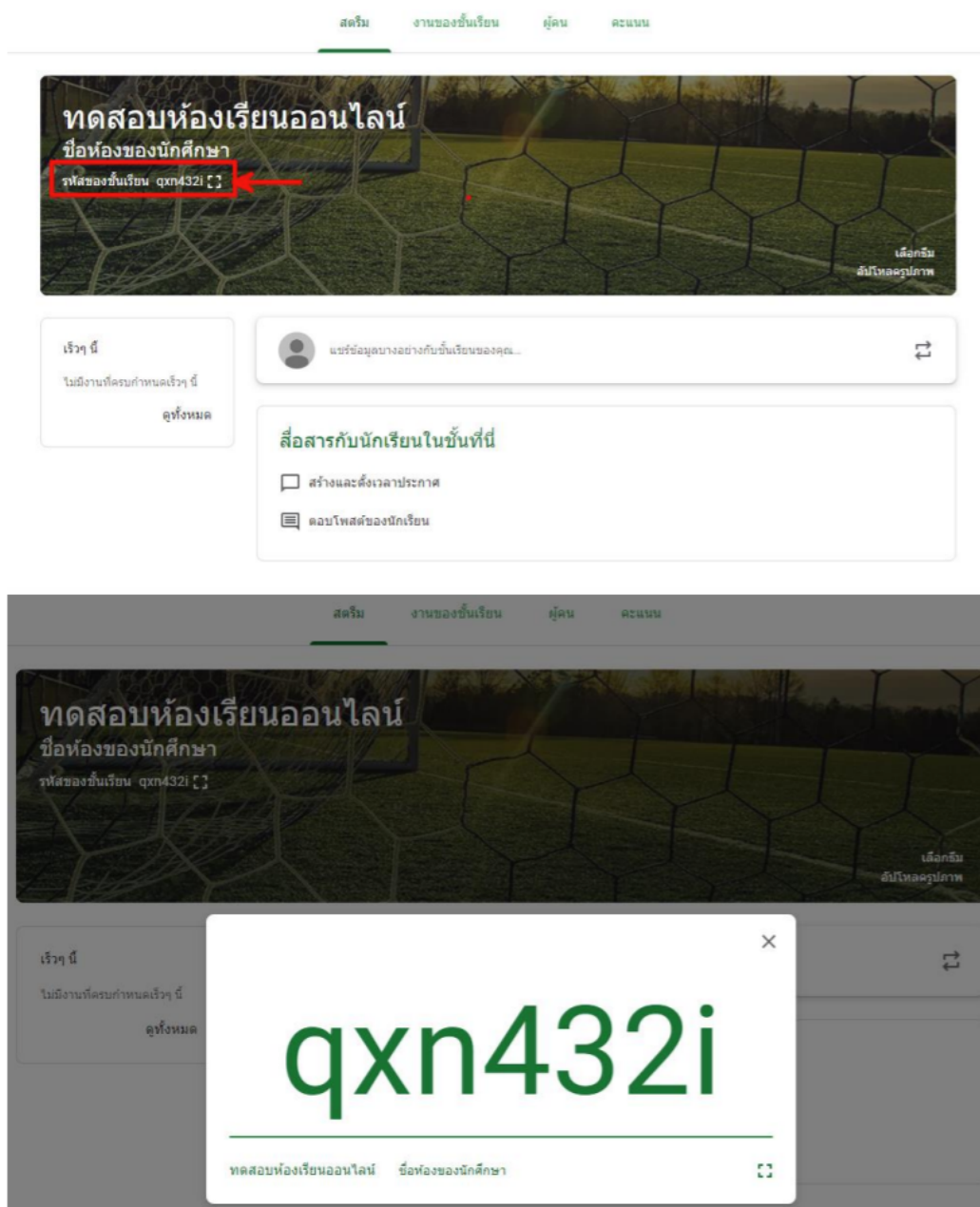
ในกรณีที่เลือกอาจารย์ เมื่อเข้ามาแล้วให้เลือก สร้างชั้นเรียน

 A screenshot of a 'สร้างชั้นเรียน' (Create Class) form. The form has a white background and is centered on a dark gray background. It contains three input fields: 'ทดสอบห้องเรียนออนไลน์' (Online Classroom Test), 'ชื่อห้องของนักศึกษา' (Student Room Name), and 'เรื่อง' (Subject). Red arrows and numbers indicate the steps: 1 points to the first field, 2 points to the second field, and 3 points to the 'สร้าง' (Create) button. There is also a 'ยกเลิก' (Cancel) button next to the 'สร้าง' button.

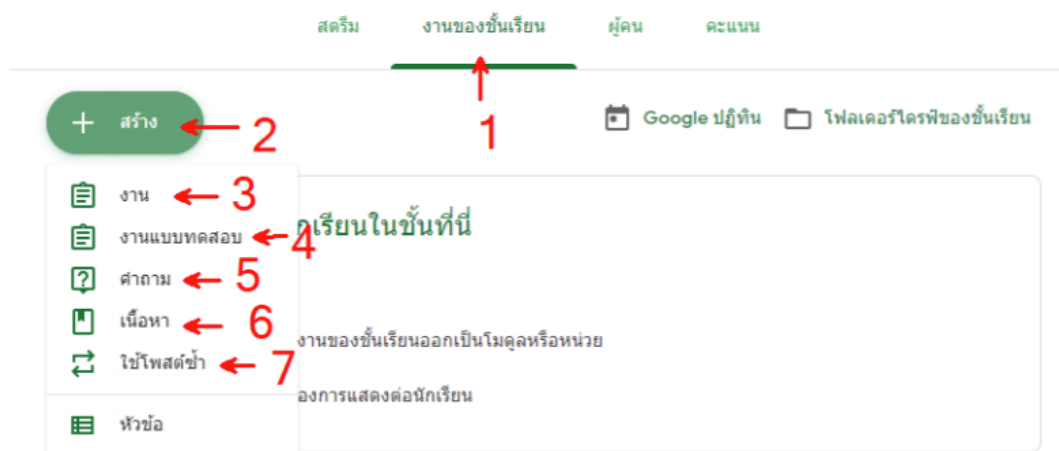
ใส่ชื่อวิชา และ ชื่อของห้องเรียน เช่น สาขาวิชา



เมื่อได้ห้องเรียนมาแล้วจะมีด้วยกัน 4 เมนู คือ 1 สคริป เป็นหน้าที่นักศึกษาและอาจารย์สามารถโพสต์ตอบกันได้  
 2 งานของชั้นเรียน เป็นหน้าที่สำหรับอาจารย์สามารถส่งงานต่างๆให้นักศึกษา 3 ผู้คน เป็นเมนูแสดงถึงรายชื่อ  
 นักศึกษาที่อยู่ในห้องเรียน 4 คะแนน เป็นหน้าที่สำหรับรวมคะแนนต่าง



ถ้าต้องการให้นักเรียนเข้าห้องเรียน อาจารย์จะต้องบอก รหัสผ่านสำหรับเข้าห้องเรียนแก่นักศึกษา ดังภาพ



หน้า งานของชั้นเรียน อาจารย์สามารถใช้คำสั่งต่างๆได้ดังนี้

- 1.เลือกเมนู งานของชั้นเรียน
- 2 เลือกสร้าง เพื่อเลือกคำสั่งต่างๆ
- 3 งาน เพื่อสร้างคำสั่งให้นักศึกษาส่งงาน สามารถตรวจสอบสถานะ ว่า นักศึกษาคนไหนส่งแล้วและใครที่ยังไม่ส่งได้ และ สามารถตรวจงานและให้คะแนนแบบออนไลน์
- 4 แบบทดสอบ อาจารย์สามารถสร้างแบบทดสอบให้นักศึกษาได้
- 5 สร้างคำถาม สามารถทำโพลแบบสอบถามในห้องเรียนได้
- 6 เนื้อหา สามารถสร้างเนื้อหาเพื่อส่งเนื้อหาให้กับนักศึกษา
- 7 ใช้โพสต์เข้า สามารถนำโพสต์เก่าที่เคยโพสต์แล้วนำมาโพสต์ใหม่ได้

## การใช้งาน Google Meet เพื่อใช้ในการเรียนการสอนออนไลน์

Google Meet เป็นการประชุมผ่านระบบวีดิโอคอลลักษณะการประชุมภายในองค์กรหรือสามารถประชุมภายนอกได้เช่นกัน ถ้ามีรายชื่อ email โดย Google Meet สามารถทำงานกับ Application อื่น ๆ ได้ สามารถประชุมวีดิโอคอลได้สูงสุดถึง 250 คน

1. เข้าสู่ระบบโดยใช้บัญชีอีเมลมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์

\*\*ลิงค์เข้าสู่ระบบ <https://accounts.google.com>



\*\*\* ท่านสามารถขอใช้บัญชีอีเมลมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ได้ที่

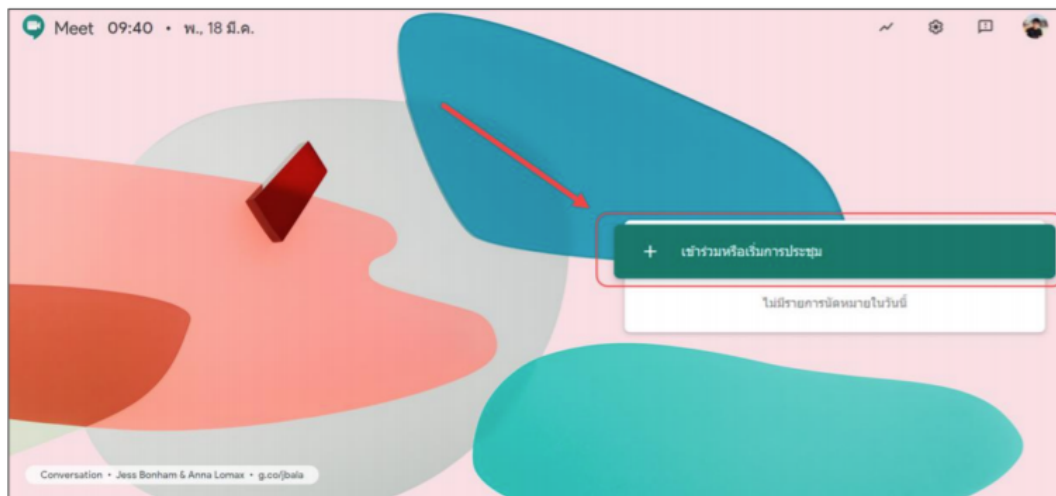
[https://apps.pmis.pcru.ac.th/google\\_v2/](https://apps.pmis.pcru.ac.th/google_v2/)

2. เข้าใช้งาน Google Meet

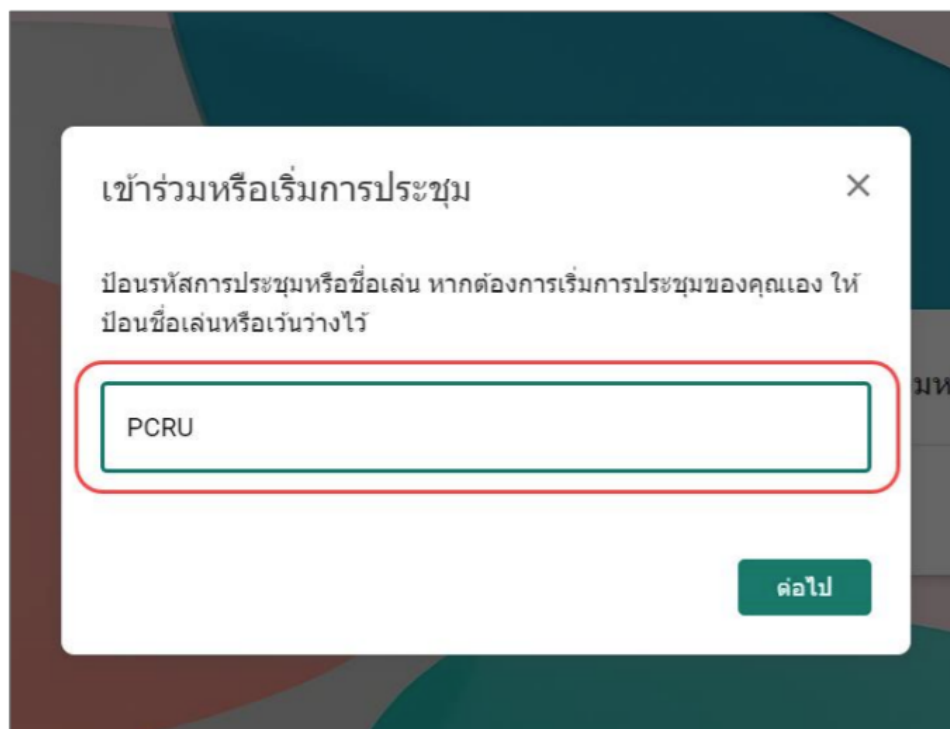




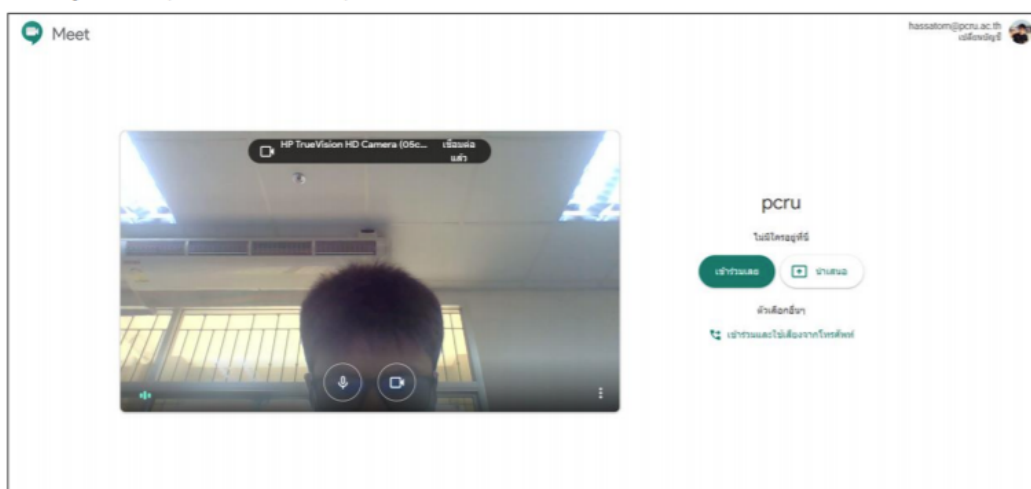
### 3. คลิกปุ่ม “เข้าร่วมหรือเริ่มการประชุม”



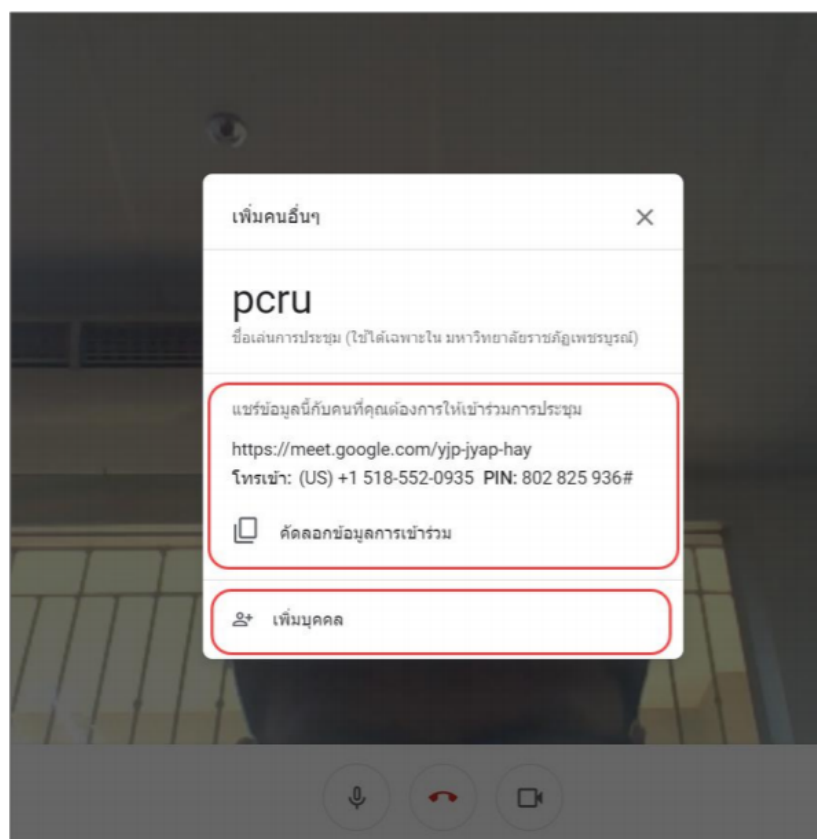
### 4. กรอกชื่อเพื่อเข้าร่วมการประชุม แล้วทำการคลิกปุ่ม “ต่อไป”



5. เข้าสู่การประชุมโดยทำการคลิกปุ่ม “เข้าร่วมเลย”

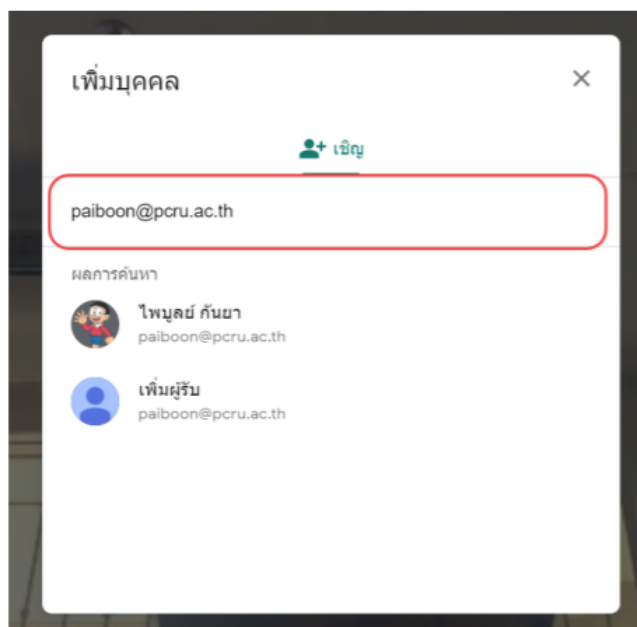


6. เมื่อเข้าสู่การประชุมแล้วจะสามารถเชิญบุคคลอื่นเข้าร่วมประชุมได้ 2 วิธีคือ

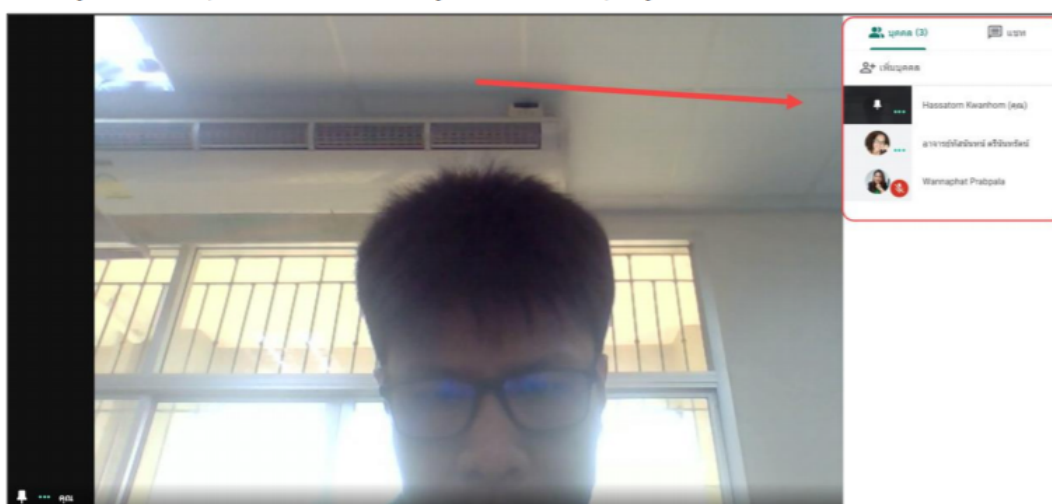


6.1 คัดลอกข้อมูลการเข้าร่วม ส่งให้ผู้เข้าร่วมประชุมด้วยตนเอง เช่น Facebook Line และช่องทางการติดต่อสื่อสารอื่น ๆ

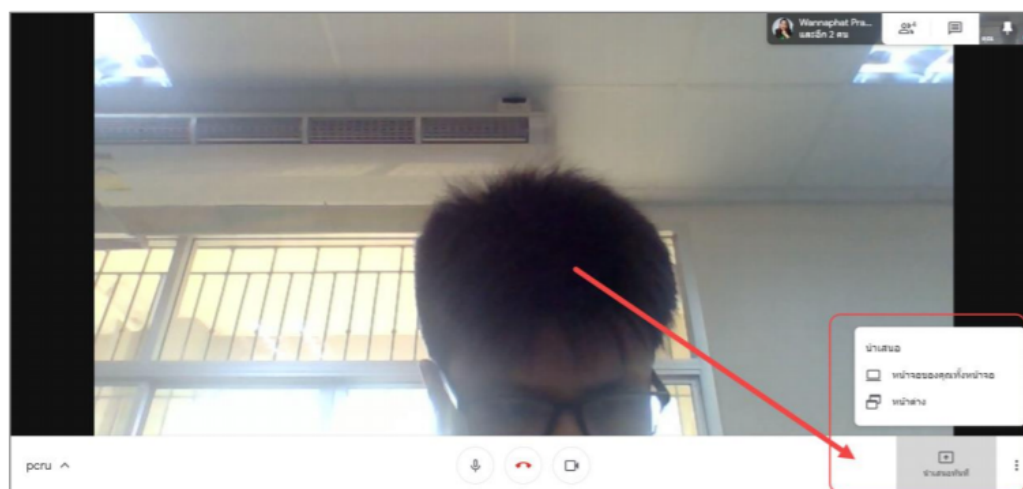
6.2 เพิ่มบุคคล ด้วยการพิมพ์ชื่ออีเมล เพื่อส่งข้อมูลเชิญเข้าร่วมประชุมทางอีเมล



7. เมื่อผู้เข้าร่วมประชุมครบแล้วจะมีรายการผู้เข้าร่วมการประชุมอยู่ทางขวามือของหน้าจอ

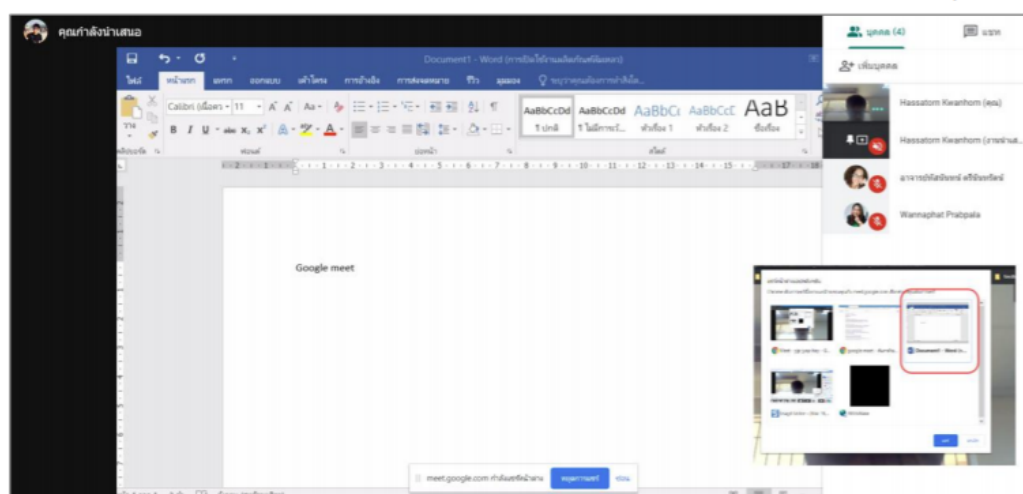


8. การแชร์หน้าจอเข้าร่วมการประชุม โดยทำการคลิกปุ่ม “นำเสนอทันที” จะแสดง Popup ให้เลือก 2 รายการ

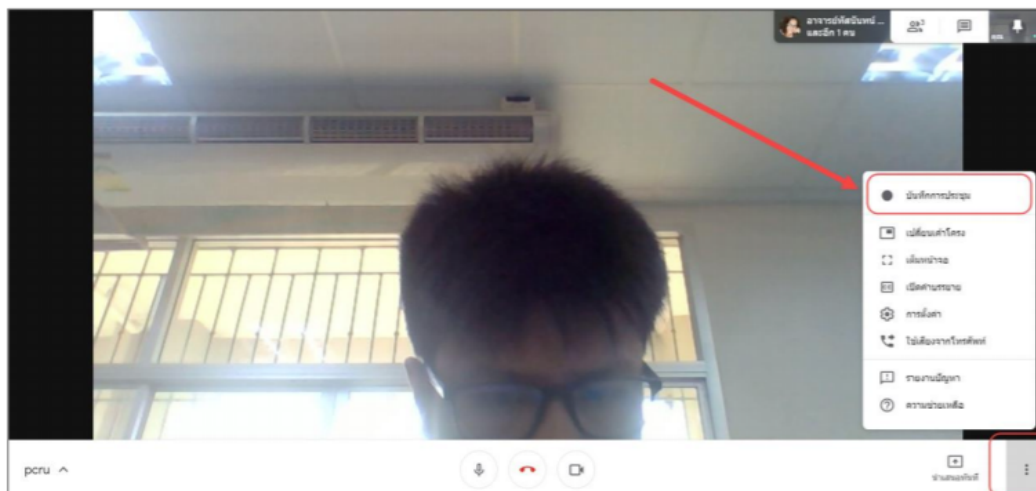


8.1 “หน้าจอของคุณทั้งหมด” จะแสดงทุกโปรแกรมที่อยู่บนหน้าจอเดสทอปในขณะนั้นมาแสดงในการประชุม

8.2 “หน้าต่าง” จะเลือกเฉพาะโปรแกรมใดโปรแกรมหนึ่งจากหน้าจอเดสทอปมาแสดงในการประชุม

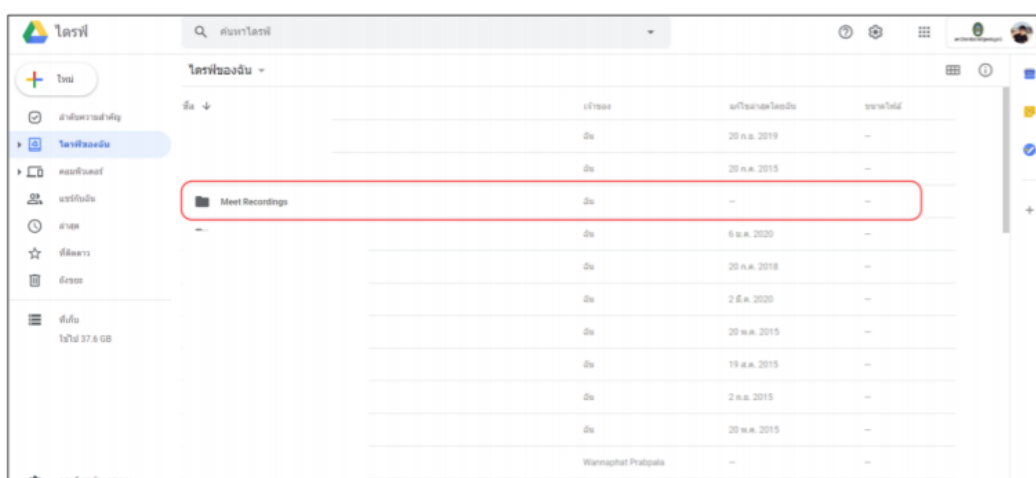


9. หากต้องการบันทึกวิดีโอขณะกำลังทำการประชุมให้ทำการคลิกปุ่ม “บันทึกการประชุม”



\*\*\* หลังจากบันทึกวิดีโอการประชุมเรียบร้อยแล้ว รอประมาณ 10 -15 นาที ไฟล์วิดีโอจะถูกบันทึกไว้ที่

Google Drive

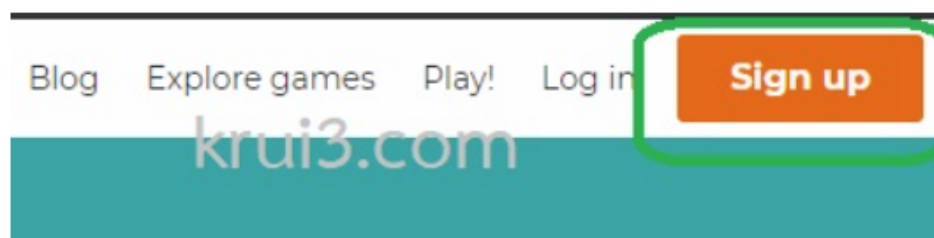


10. ออกจากการประชุม



## – ขั้นตอนการสมัครใช้โปรแกรม Kahoot

1. เข้าไปที่ <https://kahoot.com> คลิกที่ “Sign Up”



2. เลือกว่าต้องการใช้ Kahoot ในการทำอะไร ในที่นี้แนะนำให้เลือกเป็น “As a teacher”

## I want to use Kahoot!



3. เลือกระหว่างการลงทะเบียนโดยใช้ facebook หรือ e-mail (ในที่นี้แนะนำให้สมัครด้วย e-mail)

## Sign up

 Sign up with Google

 Sign up with Microsoft

or

 Sign up with email

4. กรอกข้อมูลตามภาพด้านล่าง หลังจากนั้นคลิกที่ปุ่ม “Join Kahoot!”

## Your account details

Add your school or university (optional)

ใส่ชื่อโรงเรียน

Workplace details (required)

Higher education

Pick a username (required)

ชื่อผู้ใช้

Add your email address (required)

ใส่อีเมล

Confirm your email address (required)

ใส่อีเมลอีกครั้ง

Create a password (required)

.....

☒ I have read and agree with the Kahoot! [Terms and Conditions](#). Kahoot! will collect and process data as described in the [Privacy Policy](#) and [Children's Privacy Policy](#). (required)

☒ I want to receive information, offers, recommendations and updates from Kahoot!

☐ I want Kahoot! to send me information, exclusive invitations and special offers from other companies

Join Kahoot!

5. เลือกลงมาที่ FEATURE COMPARISON คลิกที่ “Choose the basic version for teachers”

## FEATURE COMPARISON

**Kahoot!**

- ✓ Create and host kahoots
- ✓ Search among millions of ready-to-play games
- ✓ Send kahoots as homework challenges
- ✓ Download basic game reports

[Choose the basic version for teachers](#)

**Kahoot!**

- ✓ Create a...
- ✓ Search a...
- ✓ Send ka...
- ✓ Downlo...
- ✓ Collabor...
- ✓ Secure t...
- ✓ NEW: ad...
- Images)
- ✓ Advance...

### – ขั้นตอนการตั้งคำถาม

1. คลิกเลือก “Create” เลือกหัวข้อสำหรับการตั้งคำถาม “Quiz”

Kahoot! Discover Kahoots Reports Upgrade now **Create** ?

## Create a new kahoot

**Quiz** 2  
Choose correct answer from multiple alternatives

**Jumble**  
Drag answers in the correct order

**Discussion**  
Ask a question to spark debate

**Survey**  
Gather audience's opinions

1  
Read tips on our blog  
Join us on Facebook  
Share your experiences on Twitter  
Suggest an idea or feature



2. เข้าสู่หน้าการตั้งหัวข้อของคำถาม กรอกรายละเอียดตามภาพด้านล่าง

**K! Quiz** [Close] [Ok, go]

Title (required) **ใส่หัวข้อ** 85

Description (required) **ใส่คำอธิบาย**  
A #math #blindkahoot to introduce the basics of #algebra to #grade6

Cover image ⓘ **ใส่รูปภาพ**  
Image Library by Getty Images | Upload your image  
or drag & drop image

Visible to ⓘ **เลือกรูปแบบการเข้าถึง** Everyone  
Language **เลือกภาษา** ภาษาไทย  
Audience (required) **เลือกรูปแบบ** School

Credit resources ⓘ

3. เริ่มต้นการสร้างคำถามด้วยการคลิกที่ปุ่ม “Add question”

**Description**

**คณิตศาสตร์**

แบบทดสอบรายวิชาคณิตศาสตร์

Everyone

**Game creator**

**คลิกเพื่อเพิ่มคำถาม**

**Add question**

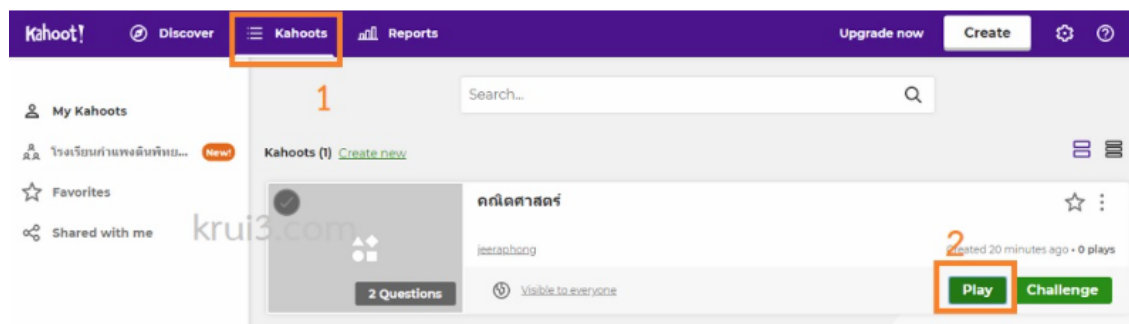
Import from spreadsheet

4. หน้าเพิ่มคำถาม ตั้งคำถามตามต้องการ เมื่อเสร็จแล้วคลิกที่ปุ่ม “Next”

5. เมื่อต้องการทำคำถามเพิ่ม สามารถทำได้โดยคลิกที่ปุ่ม “Add question” เสร็จแล้วกดปุ่ม “Save”

## – ขั้นตอนการใช้งานสำหรับครูผู้สอน

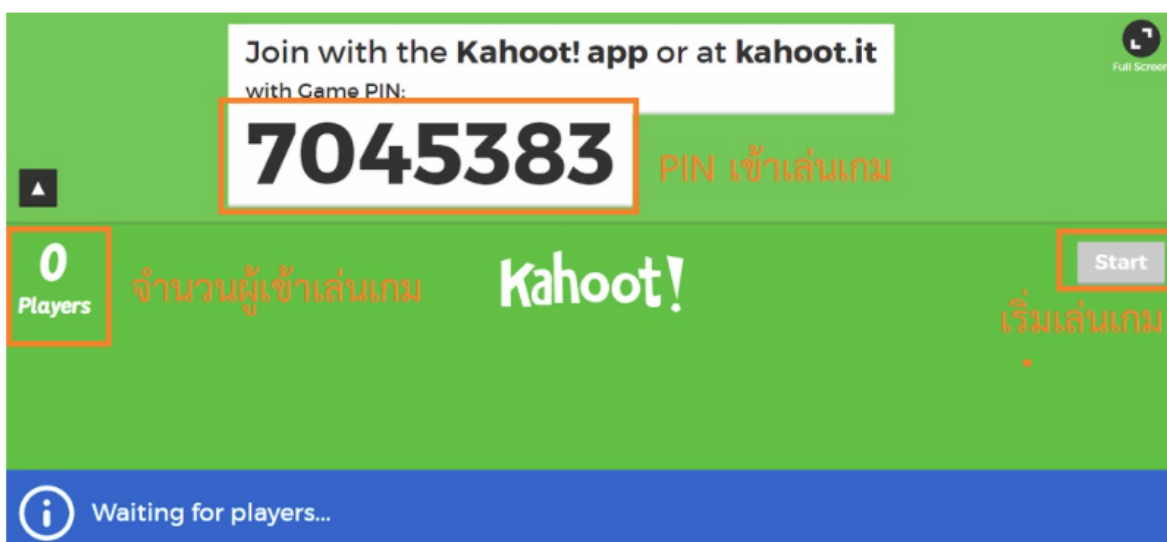
1. เข้าไปที่หน้าหลัก <https://create.kahoot.it/>
2. เลือกหัวข้อ “Kahoots” แล้วคลิกปุ่ม “Play”



3. คลิกที่ “Classic” เพื่อเข้าหน้าเตรียมพร้อมเล่นเกม

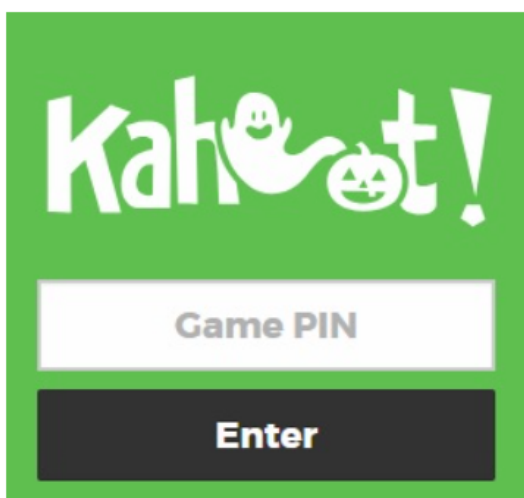


4. ให้รหัส PIN กับผู้เล่น เมื่อพร้อมแล้วกดปุ่ม “Start”



## สำหรับผู้เข้าร่วมเล่นเกมตอบคำถาม

1. เข้าโปรแกรม เข้าไปที่ <https://kahoot.it>
2. ใส่หมายเลข PIN ที่ได้จากหน้าจอ เสร็จแล้วกดปุ่ม Enter



3. ใส่ชื่อสำหรับใช้ร่วมเล่นเกม แล้วกดปุ่ม OK,go!



เมื่อมีผู้เล่นเข้าครบแล้ว ครูผู้สอนกดปุ่ม “Start” คำถามข้อที่ 1 จะปรากฏหน้าจอ โดยคำถามจะโชว์ที่หน้าจอเครื่องของครู และตอบคำถามเลือกคำตอบตามสีและสัญลักษณ์ที่ขึ้นมา



(ตัวอย่างหน้าจอในเครื่องของครู)

