

เว็บไซต์ในการจัด กิจกรรมการเรียนรู้

หมวดที่ 2

196

สารบัญ

l. มารู้จักกับVONDER GOกันเถอะ	197	
ทำไมถึงควรรู้จัก Vonder Go	197	
Vonder Go ระบบเบื้องหลังความสนุก	198	
II. อยากใช้ VONDER GO	199	
ต้องทำยังไงนะ?		
Sign up การสมัครใช้งาน Vonder Go	199	
เข้าสู่ระบบเพื่อเริ่มสร้างบทเรียนกันเถอะ	201	
lll. ແuະບຳ VONDER GO	202	
ก่อนสร้างบทเรียน		
แนะนำการใช้งาน Vonder Go แบบรวดเร็ว	202	
IV. มาสร้างบทเรียน	205	
VONDER GO กันเถอะ		
เริ่มต้นการสร้างบทเรียน	205	
V. สร้าง VONDER GO	211	
เสร็จแล้วทำยังไงต่อ		
บันทึกแบบทดสอบหรือบทเรียน	211	
มาเริ่มใช้บททดสอบของ Vonder Go กันเถอะ	212	
มุมมองของผู้เล่นที่เห็นผ่าน Vonder Go	215	
VI. แหล่งอ้างอิง	217	



VONDER GO

เว็บไซต์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

บทที่ 1 มารู้จักกับ VONDER GO กันเถอะ

ทำไมถึงควรรู้จัก VONDER GO

เมื่อพูดถึงเว็บไซต์ หรือ แอปพลิเคชันที่ใช้สำหรับการสร้างเกมตอบคำถาม เพื่อวัดความรู้ความเข้าใจ ของนักเรียนในห้องเรียน ถ้าไปถามใครต่อใครเรามักจะได้ยินชื่อของ KAHOOT หรือ QUIZIZZ อยู่เสมอ เนื่องจากคุณครูส่วนใหญ่นิยมใช้เว็บไซต์ หรือแอปพลิเคชันดังกล่าว ในการจัดการเรียนการสอนให้แก่ผู้เรียน ผมจึงลองค้นหาแอปพลิเคชันหรือเว็บไซต์อื่น ๆ ที่สามารถนำมาสลับการใช้งานกับแอปพลิเคชันดังกล่าวได้ โดยต้องเป็นแอปพลิเคชัน หรือ เว็บไซต์ที่สนับสนุนกิจกรรมการเรียนการสอนให้สนุกและไม่น่าเบื่อสำหรับ ผู้เรียนด้วย จนพบกับเว็บไซต์ที่มีชื่อว่า "VONDER GO" ซึ่งเว็บไซต์นี้ให้กำเนิดขึ้นโดยฝีมือของคนไทย ความสามารถของเว็บไซต์นี้จะคล้ายคลึงกับ KAHOOTหรือ QUIZIZZ ตรงการสร้างเกมตอบคำถาม เพื่อวัดความรู้ ความเข้าใจของนักเรียน แต่ความน่าสนใจจะอยู่ในรูปแบบของการนำเสนอที่เป็นเรื่องราว แบบเกม และ กำหนดตัวละคร ซึ่งสิ่งที่เราจะเรียนรู้เกี่ยวกับวิธีการใช้ "VONDER GO" ในวันนี้ ได้แก่ วิธีการสมัครใช้งาน การสร้างแบบทดสอบ และการเผยแพร่



VONDER GO มีความเป็นเกม RPG ผสมกับเกมแนวตอบคำถามได้เป็นอย่างดีและลงตัว ด้วยเหตุนี้ จึงอยากให้ทุกคนลองหันมาสนใจแอปพลิเคชัน VONDER GO ครับ เพราะแอปพลิเคชันนี้สามารถเพิ่ม ความสนุกสนานในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้เพิ่มขึ้นอย่างแน่นอน ดังนั้นบทความต่อไปนี้เราจะ มาทำความรู้จักกับ VONDER GO ให้มาขึ้นกันนะครับ เริ่มต้นจากระบบเบื้องหลังความสนุกกันก่อนเลย

198

VONDER GO ระบบเบื้องหลังความสนุก

VONDER GO เป็นแอปพลิเคชันที่สามารถสร้างแบบทดสอบความรู้แก่นักเรียนได้ โดยมีตัวเลือกให้ นักเรียนเลือกตอบได้หลากหลายวิธี ยกตัวอย่างเช่น เลือกคำตอบที่สุด 1 ข้อ , การตอบด้วยรูปภาพ , การเรียง คำตอบก่อนหลัง นอกจากนี้ผู้เล่นยังสามารถเลือก Character ของตัวเองได้ 4 ตัวละคร ดังต่อไปนี้







ปลาทอง



แมว





ถ้าสามารถตอบคำถามในข้อนั้น ๆ ได้ถูกต้อง ตัวละครฝ่ายเราจะสามารถโจมตีใส่ศัตรูได้ แต่ถ้าตอบผิด จะถูกโจมตีใส่แทน วีธีที่จะชนะเกมนี้ได้คือต้องทำให้ศัตรู HP หรือเลือดหมดถึงจะชนะเกมได้ แต่ถ้าตอบผิดเยอะ เกินไปผู้เล่นจะเป็นฝ่ายแพ้ เกมนี้จึงเหมาะสำหรับการนำไปใช้ในการทำกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อวัดความรู้ ความเข้าใจของนักเรียน แถมตัวการ์ตูนมีความน่ารักสามารถดึงดูดผู้เรียนได้ วิธีการเล่นก็ไม่เหมือนใคร

vonder



บทที่ 2 อยากใช้ VONDER GO ต้องทำยังไงนะ?

VONDER GO เป็นแอปพลิเคชันที่มีจะมีผู้ใช้งานแบ่งแยกเป็น 2 ประเภท คือ ผู้จัดทำบทเรียน (ครู) และ ผู้เข้าร่วมแบบทดสอบ (นักเรียน) โดยทั้ง 2 ประเภทจะมีวิธีการ และ การใช้งานที่แตกต่างกันออกไป โดยวันนี้เราจะมาพูดถึงการใช้งานแบบประเภทแรกกัน นั่นคือ ผู้จัดทำแบบทดสอบ โดยในบทนี้จะเป็นการสอน สมัครการใช้งาน (Sign up) และวิธีการเข้าสู่ระบบ (Login) ของเว็บไซต์ Vonder Go กันครับ

SIGN UP การสมัครใช้งาน VONDER GO

How to สมัครใช้งานง่ายนิดเดียวเพียง 3 นาที ก็จะมี ID สำหรับใช้งาน

1. ขั้นแรกสุดให้เข้าไปที่เว็บไซต์ของ VONDER GO : www.manage.vonder.co.th/ จากนั้นให้ผู้ใช้งาน สมัครสมาชิกเพื่อเข้าร่วมการใช้งาน VONDER GO

	rond	er.
	Login	1
	Email	Ø
		Forgot Password?
	Login	
ปรับปรุงระบบขั่วเ	งราว หากมีบัญหาในการเข้าสู่ระบบ Vonder facebook fanpage "Vonder" ขออภัย	Go โปรดกดลืมรหัสผ่าน หรือ ติดต่อผู้ดูแลผ่า ยในความใม่สะดวกมา ณ ที่นี้
Under mainte contra	nance, if you cannot reach your Vonder act to our admin in facebook fanpage "\	Go account. Please press forget password /onder*. Sorry for the inconvenience.
	2.11	0.00

เมื่อเข้าสู่เว็บไซต์สำเร็จ จะปรากฏหน้าต่างดังต่อไปนี้ขึ้น ให้กดปุ่มสมัครสมาชิก (Sign up) เพื่อเข้าสู่กระบวนการสมัครในข้อถัดไป



2. ขั้นต่อไปหลังจากกด Sign up จะปรากฏหน้าต่างดังภาพด้านล่าง ให้ผู้สมัครกรอกข้อมูลของตัวเอง ลงไปในช่องทั้งหมดให้ครบถ้วน และ กดปุ่ม Sign up เพื่อเป็นการลงทะเบียน และ เข้าสู่ระบบต่อไป



Sign up

Gamification journey starts here

Email	
Password	Ø
Confirm Password	Ø
	×
I have read and agree to Priv	acy policy
Sign up	

Already have an account? Login

จำเป็นต้องใส่ข้อมูลให้ครบถ้วนและตรวจเซ็คข้อมูลให้ดีก่อน ข้อมูลบางส่วน เช่น ชื่อ - นามสกุล สามารถเข้าไปเปลี่ยนในการตั้งค่าได้หลังจากทำการเข้าสู่ระบบ (Login) ไปแล้ว แต่สิ่งที่จะเปลี่ยนแปลง ไม่ได้ นั่นคือ E-mail ดังนั้นจึงควรจะตรวจสอบข้อมูลให้ดีก่อนที่จะทำการกด Sign up



เข้าสู่ระบบเพื่อเริ่มสร้างบทเรียนกันเถอะ

1.ถ้าต้องการที่จะเข้าสู่ระบบ (Login) VONDER GO ให้เข้าไปที่เว็บไซต์ : manage.vonder.co.th/

	Fond	er	
	Login	ı.	
	Email		
	Password	ø	
		Forgot Password?	
	Login		
ປຈັນປຣຸຈຣະນນທັ່ວครາ	ว หากมีปัญหาในการเข้าสู่ระบบ Vonder facebook fanpage "Vonder" ขออภิเ	Go โปรดกคลีมรพัสผ่าน หรือ ติดต่อสุ ยในความไม่สะดวกมา ณ ที่นี้	ขู้ดูแลผ่านทาง
Under maintenar contract	ice, if you cannot reach your Vonder to our admin in facebook fanpage "V	Go account. Please press forget p /onder*. Sorry for the inconvenien	assword or nce.

2. วิธีการ Login สามารถทำได้โดยการใส่ E-mail และ Password จากนั้นกดปุ่ม Login



ถ้าลืม Password สามารถกดปุ่ม Forgot Password เพื่อเข้าไปเปลี่ยน Password หรือกู้คืนข้อมูลได้



บทที่ 3 แนะนำ VONDER GO ก่อนสร้างบทเรียน

แนะนำการใช้งาน VONDER GO แบบรวดเร็ว

หน้าต่างแรกสุดที่จะเจอเมื่อ Login เสร็จสิ้น จะปรากฏหน้าต่างดังต่อไปนี้

∜ vonder	จัดการบทเรียน				🖨 ТН
patomporn almjun patomporna di ust		VON DER GO!	สร้างบทเรียนบบเกม Vonder Go ได้แล้วตอบนี้! Vonder Go เกลที่ผอบประสบการณ์การเป็ดหรู้แบรกลุ่มไฟกับผู้เล่มของลุณ เป็นสร้ายบท เรียนจากคำ ขามหลายรูปสมรรณราพรู้เล่มของลุณ ไปปฏิบัติศารกิจสำคัญโหลกม Vonder Go กับเลย:	แพ็คเกา: Free(Beta) & มุโซฟ์คมล 1/50	
 จะเป็นกับมีส่วนตัว จะรัฐสินการผู้ใช้(1) ออกจากระบบ 		บทเรียน มหรือหอองอิน Q. ส่อยา	+ sisundau	diabilitătivetură unită	
			สร้างบทเรียนใหม่		
		มาสร้า	รฐดสามารถึงเป็นส่วนหรือของเกม Vonder Go ของคุณ + สว้างบรหรักม		\odot

ในบทนี้เราจะเริ่มแนะนำกันไปทีละหมายเลขนะครับ ซึ่งจะเป็นการอธิบายถึงปุ่มการทำงานหลัก ๆ ที่สามารถกด และ ใช้งานได้ในภาพด้านบน แอปพลิเคชัน VONDER GO มีปุ่มการทำงานหลักด้วยกัน 6 หมายเลข ซึ่งแต่ละเลขจะมีวิธีการทำงานและหน้าที่ที่ต่างกันออกไปนะครับ โดยเราจะเริ่มต้นกันเลยที่ หมายเลขที่ 1

หมายเลข 1 เป็นปุ่มที่ใช้ในการเปลี่ยนภาษาของ VONDER GO โดยสามารถเลือกได้ 2 ภาษา คือ
 ไทย (TH) และ อังกฤษ (ENG) ถ้าต้องการใช้ภาษาไหน ให้กดที่ปุ่มแล้วเลือกเปลี่ยนเป็นภาษาที่ตามต้องการได้เลย

หมายเลข 2 เป็นปุ่มที่ใช้ในการสร้างบทเรียนเนื้อหาที่เป็นของตัวเอง และเป็นจุดสำคัญของ
 VONDER GO ที่เราจะมาดูกันในบทต่อไปที่จะถึงนี้ ซึ่งการสร้างบทเรียน แทบจะเป็นหัวใจหลักที่เราจะมา
 เรียนรู้กันในวันนี้ด้วยนั่นเองครับ



 หมายเลข 3 จะเป็นการจัดรวมบทเรียนจากบุคคลอื่นที่ได้ทำไว้ โดยผู้ใช้งานสามารถกด เพื่อเข้าไป ใช้งานได้ นอกจากนี้ยังสามารถค้นหาเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเราได้ด้วย ภาพด้านล่าง คือ ตัวอย่างของบทเรียน ที่ได้ถูกสร้างไว้โดยผู้ใช้คนอื่น เราสามารถกดเพื่อเข้าสู่กิจกรรมได้ทันที

บทเรียนของฉัน	บทเรียนจาก Vonder	
Q ดันหา		
	Famous people and their businesses อื่นๆ 5ศาคาม ต้องผ่านที่ 25%	
	▶ 226 %531 สร้างโดย vonderdev@vonder.com	▶ ເນີດເກນ



หมายเลข 4 เป็นการแก้ไขข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้
 เมื่อกดหมายเลขนี้เจ้าของบัญชีสามารถสามารถ
 เข้าไปแก้ไขข้อมูลส่วนตัวของตัวเองได้ทันที เช่น
 ชื่อ-นามสกุล เพศ วันเกิด อาชีพ ยกเว้น E-mail

บัญชี	
ชื่อ	
testing	
นามสกุล	
no1	
อีเมล	
patompom.a@ku.th	8
เพศ	
โปรดเลือก	×
วันเกิด	
2021-01-29	8
อาชีพ	
โปรดเลือก	v
	บันทึก



 หมายเลข 5 การจัดการผู้ใช้ VONDER GO สามารถ รองรับผู้ใช้ได้เพียง 50 คนเท่านั้น ถ้าเต็มจำนวน จะไม่สามารถมีผู้ใช้ได้อีก ดังนั้นจำเป็นที่จะต้อง กดลบผู้ใช้ที่เล่นเกมจบแล้วเสมอ เพื่อให้ผู้ใช้คนอื่น สามารถเข้าร่วมได้ในครั้งหน้า ดังตัวอย่างภาพ ด้านล่าง ต่อไปเราจะได้มาเรียนรู้วิธีการลบผู้ใช้ (ผู้เล่น) ในบทถัดไปกันครับ





หมายเลข 6 ปุ่มออกจากระบบ กดปุ่มเพื่อการออกไปที่
 หน้าต่าง Login เพื่อเปลี่ยนบัญชี หรือ ID อื่น



🐴 จัดการผู้ใช้ (3)



 (\sim)

บทที่ 4 มาสร้างบทเรียน VONDER GO กันเถอะ

เริ่มต้นการสร้างบทเรียน

เมื่อทำการสมัครสมาชิกเสร็จสิ้น ให้ทำการ Login เพื่อเข้ามายังหน้าหลัก จากนั้นกดปุ่มสร้างบทเรียน ซึ่งสามารถกดได้ทั้งด้านล่าง และ ด้านบนเพื่อที่จะเริ่มสร้างบทเรียน (แบบทดสอบ) ของตนเอง

\ [†] ⁄⊉ vonder	จัดการบทเรียน					🖶 ТН
patomporn.a@iuth		VonDer	สร้างบทเรียนบบเกม Vonder Go ได้แล้วดอนนี้! Vender Go เกเก็นอบประชบกรด์การใชงรุ่งบบกลัยไฟกัชปุดมของคุณ เริ่มสร้างบท เรียงจากตำกรหลายรูปแบบและทาผู้ได้หของคุณไม่ปฏิบัติภารก็หล้าสัญโบเกม Vonder Go กันเลยไ	แพ้ดเกร: Free(Beta) & สุโขท์คนต	* 1/50	
🔮 จัดการบทเรียน			• · · ·	เราแนะนำไห้คุณสบผู้ใช้งานของรอบ เพื่อให้ผู้ใช้ชีจจุบันเข้าเล่นได้	ก่อนหน้านี้ที่ จัดการผู้ใช่	
f แก้ไขข้อมูลส่วนตัว 😤 จัดการผู้ไข้ (1)		บพร้อน	+ สร้างบาเรียน			
関 ออกจากระบบ		<u>บทเรือนของสัน</u> บทเรือนจ Q. คับกา	nn Vonder			- 1
			•			
		มาสร้า	สร้างบทเรียนใหม่ งชุดศาลามที่จะเป็นส่วนหนึ่งของเกม Vonder Go ของคุณ!			
			+ สร้างแหเรียน			\odot

หลังจากกดที่ปุ่ม เริ่มสร้างบทเรียนแล้ว จะปรากฏหน้าจอดังภาพด้านล่าง นั่นหมายความว่าเราสามารถ เริ่มสร้างบทเรียนได้แล้ว ต่อไปเราจะมาทำความรู้จักกับเครื่องมือสำหรับการสร้างบทเรียนในเกมตามลำดับ

∜ vonder	สร้างบทเรียนในเกม			ออก มัมพีก	🖶 ТН
จำนวน	0 ดำถาม	สร้างบหเรียน		รายละเอียดเพิ่มเติมในบทเรียน	นี้ 🖉 แก้ไข
	_	ชื่อมหเรียน			
	2	ด้งชื่อให้บทเรียนของคุณที่มี ชื่อใหา	50		
		เลือกวิชาไห้บทเรียนของคุณที่นี่	×	- markener mit	
เวลารวม		เพิ่มคำถาม		ชื่อบหเรียน ชื่อวิชา	
		เลือกรูปแบบค่าดอบ		ดะแนนที่ผู้เล่นต้องใต้เพื่อผ่านเกณฑ์	
		เลือกหนึ่งค่าตอบที่ถูกต้อง	* 🔼 เมือกหนึ่งภาพที่ถูกต้อง	ฮันต่า 50	.5
		สรางคายามาหมดาตอบถูกต่องเหยงหมงเดยว่า	CBRITERIA DELEVENTIONE DE LE CE	สลับลำดับคำถาม	
		แล้อกหลายค่าคอบที่ถูกต้อง สร้างสาถามที่ต่องเลือกมากกว่าหนึ่งค่าตอบที่ถูกต้อง	เมือกหลายภาพที่ถูกต้อง สร้างสาถามที่ต่องเมือกมากกว่าหนึ่งรูปภาพที่ถูกต้อง	สลับล่าแหน่งด้วเลือก	
		เรื่องสำคับ สร้างสาดามที่ต่องเรื่องสำคับสาดอมไห้ถูกต่อง		ເປັດຈະບນດາມ-ຄວນ	



ขอเริ่มที่จุดแรกกันก่อนเลยนะครับ แน่นอนว่าถ้าเราต้องการที่จะสร้างบทเรียน หรือแบบทดสอบอะไร สักอย่างขึ้นมาแล้วละก็ การตั้งชื่อก็เป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่ง เพื่อที่จะได้บ่งบอกให้ผู้เล่นเห็นได้อย่างชัดเจนว่า เขานั้นกำลังทำแบบทดสอบหรือบทเรียนเรื่องอะไรอยู่ ซึ่ง VONDER GO ก็สามารถใส่ได้ทั้งชื่อบทเรียนและ ชื่อวิชาเลยเพียงแค่กดเข้าไปในแต่ละช่อง จากนั้นก็สามารถพิมพ์ชื่อได้ตามต้องการครับ

สร้างบทเรียน	
ข้อบทเรียน	
ดั้งชื่อให้บทเรียนของคุณที่นี่	50
ชื่อวิชา	
เลือกวิชาให้บทเรียนของคุณที่นี่	~



รายละเอียดเพิ่มเติมบทเรียน ส่วนต่อมาจะเป็นส่วนรายละเอียดเพิ่มเติมของบทเรียน โดยในส่วนนี้จะเป็นส่วนที่ผู้ใช้ สามารถปรับแต่งเกณฑ์ การวัดผลได้ตามที่ต้องการ ซึ่งในส่วนนี้ผู้ใช้งานยังสามารถ ปรับแต่งอะไรเพิ่มเติมได้บ้าง เรามาลองดูไปพร้อมกันครับ 1. สามารถเพิ่มรูปหน้าปกที่เกี่ยวข้องกับบทเรียน หรือ แบบทดสอบของตัวเองได้เพื่อเพิ่มความน่าสนใจ และ ดึงดูด 2. ชื่อบทเรียนจะเปลี่ยนเองอัตโนมัติหลังจากที่ใส่ชื่อ บทเรียนในช่องว่างตามภาพด้านบน 3. สามารถปรับเกณฑ์คะแนนขั้นต่ำได้ว่าจะให้ได้คะแนน เท่าไหร่ ถึงจะผ่านด่านและไม่ถูกโจมตีจนหมดสภาพ (คะแนนจะวัดจากจำนวนข้อคำถามทั้งหมดในบทเรียน) 4. สามารถสลับตำแหน่งของคำถามและตัวเลือกได้ เพื่อป้องกันผู้เล่นจดจำคำตอบ เผื่อมีการใช้งานซ้ำ 5. มีการเปิด - ปิดระบบถามตอบที่ใช้ระหว่างเกม

นอกจากนี้ยังมีส่วนเสริมพิเศษที่เป็นส่วนช่วยเสริมให้บทเรียนนี้ดูมีรายละเอียดมากยิ่งขึ้น โดยการ กดที่ 🖉 แก้ไข ทางด้านมุมบนขวาของช่องรายละเอียดเพิ่มเติมของบทเรียน



กาพหน้าปกบทเรีย	ц
	+ เพิ่มรูปหน้าปก
ำอธิบายบทเรียน	
การออกแบบเป็นสิ่	งที่นักเรียนทุกคนต้องเจออยู่แล้วในชีวิตประจำวัน 57
ัดถุประสงค์การเรีย	ານຈັ
เพื่อให้นักเรียนเข้า	ใจหลักการออกแบบเบื้องต้นได้ 73
งลการเรียนรู้ที่คาด	หวัง
นักเรียนเข้าใจหลัก	การออกแบบเบื้องตัน 84
เผ่นภารกิจ	
นักเรียนต้องช่วยกับ	เตอบค่าถามให้ถูกให้ได้เพื่อพิชิดเจ้าพวกปีศาจลงให้ได้ 51
จำนวนผู้เล่นสูงสุดท์	ที่แสดงบนลีดเดอร์บอร์ดเมื่อจบเกม
3 คน	5 ดน 10 คน 15 ดน 20 ดน

เมื่อกดเข้ามาแล้วจะปรากฏหน้าต่าง ดังภาพทาง ด้านซ้ายมือ โดยในหน้านี้จะมีการให้กรอกรายละเอียด เพิ่มเติมต่าง ๆ

1. คำอธิบายบทเรียน

ผู้ทำบทเรียนสามารถเพิ่มคำอธิบายบทเรียนของเรา ได้ว่าบทเรียนหรือแบบทดสอบของเรามีเนื้อหา ขอบเขต เกี่ยวกับอะไร เพื่อให้ผู้เล่นหรือผู้ใช้คนอื่นเข้าใจในเนื้อหา ของบทเรียน เมื่อต้องนำไปใช้ต่อ

2. วัตถุประสงค์การเรียนรู้

ผู้ทำบทเรียนสามารถเพิ่มวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เพื่อให้ผู้ใช้คนอื่นดูวัตถุประสงค์ก่อนที่จะใช้ได้ว่าตรงกับที่ ตัวเองต้องการหรือไม่

3. ผลการเรียนรู้ตามที่คาดหวัง

ผู้ทำบทเรียนสามารถเพิ่มได้ว่าจากบทเรียนนี้ต้องการ ให้นักเรียนที่มาเล่นหรือเรียนรู้นั้นได้ ความรู้เกี่ยวกับอะไร

4. แผ่นภารกิจ

ผู้ทำบทเรียนสามารถใส่ข้อความที่เหมือนเป็นภารกิจ ของเกมได้ เช่น จงพิชิตมังกรเพื่อช่วยเจ้าหญิงให้สำเร็จ จะช่วยให้เพิ่มความน่าสนใจของเกมมากขึ้น

5. จำนวนผู้เล่นสูงสุดที่แสดงบนลีดเดอร์บอร์ด ผู้ใช้สามารถเลือกได้ว่า เมื่อจบเกมจะให้แสดงผู้เล่น ที่มีคะแนนสูงสุดจำนวนกี่คน

เมื่อตั้งค่าทุกอย่างที่ต้องการจนเสร็จ ให้กดปุ่ม <u>นันหีก</u>เพื่อเป็นการบันทึกผลการตั้งค่ารายละเอียด ของบทเรียน เมื่อเราพิมพ์ทุกอย่างที่ต้องการแล้ว สิ่งต่อไปที่เราจะทำนั่นก็คือ การสร้างคำถาม และ คำตอบ เพื่อที่จะให้นักเรียนเข้ามาเล่น ซึ่งวิธีการทำก็ไม่ได้ยาก และ ยังมีการเลือกตอบที่หลากหลายด้วยซึ่งเราจะมาดู ไปด้วยกันทีละแบบ ในหน้าต่อไปครับ

เบบคำตอบ	
เลือกหนึ่งค่าตอบที่ถูกต้อง สร้างคำถามที่มีคำดอบถูกต้องเพียงหนึ่งเดียว	แล้อกหนึ่งภาพที่ถูกต้อง สร้างคำถามที่มีภาพที่ถูกต้องเพียงหนึ่งเดียว
เลือกหลายค่าดอบที่ถูกต้อง สร้างคำถามที่ต้องเลือกมากกว่าหนึ่งค่าตอบที่ถูกต้อง	 เลือกหลายภาพที่ถูกต้อง สร้างคำถามที่ต้องเลือกมากกว่าหนึ่งรูปภาพที่ถูกต้อง
เรียงลำดับ	

จากภาพด้านบน มีวิธีการตั้งคำถามอยู่ด้วยกัน 5 แบบ ซึ่งเราจะมาดูกันไปทีละแบบ ดังต่อไปนี้

แบบที่ 1 เลือกหนึ่งคำตอบที่ถูกต้อง จะเป็นการตั้งคำถามที่สามารถเลือกตอบได้ เพียงข้อเดียวเท่านั้น โดยในการตั้งคำถามจะ สามารถใส่ข้อมูลคำถามและคำอธิบายข้อคำถาม นั้น ๆ เพื่อเพิ่มความเข้าใจได้ด้วย

วิธีการสร้าง

 2. เพิ่มคำตอบลงได้ที่ช่องประเภทของตัวเลือก ซึ่งสามารถสร้างได้สูงสุด 8 ข้อ หลังจากสร้าง เสร็จให้กด เพื่อเลือกคำตอบที่ถูกต้อง
 3. เพิ่มคำอธิบายคำถามได้โดยกดใส่เพิ่มที่ ช่องอธิบาย นอกจากนั้นยังสามารถแบบหัวข้อ การอธิบายได้เป็น หัวข้อ เนื้อหา และรูปภาพ
 4. กดปุ่ม 15 วินาที เพื่อกำหนด ระยะเวลาการตอบคำถามแต่ละข้อสามารถ เพิ่มได้ตั้งแต่ 15 จนถึง 90 วินาที

เลอกหนงคาตอบทถูกตอง
+ เพิ่มรูปภาพ สากาม
43
43
43
39
รตอบคำถาม
8
ล้อย่างไม่ยากเย็นนัก การใช้สีที่เยอะ การทำงาน 99 🥢
48 🕢

าถามข้อที่ 2		🔳 เลือกหลายคำตอบที่ถูกต้อง
าาม		
อใด	บ้างที่เป็น 10 องค์ประกอบพื้นฐานของการออกแบบ	+ เพิ่มรูปภาพ สาถาม
		(1.//
ເກາ ນຕັວ	<mark>เของตัวเลือก</mark> เลือกและกำหนดว่าดัวเลือกใดบ้างที่ถูกต้อง เส้นในการออกแบบ (Lines)	27
ເກາ ູ່ ເກັງ	เซองตัวเลือก เลือกและกำหนดว่าดัวเลือกใดบ้างที่ถูกต้อง เส้นในการออกแบบ (Lines) พื้นผิว (Texture)	27
ເທາ ນທັງ	เของตัวเลือก เลือกและกำหนดว่าดัวเลือกใดบ้างที่ถูกต้อง เส้นในการออกแบบ (Lines) พื้นผิว (Texture) สึ (Color)	27 33 40

แบบที่ 2 เลือกหลายคำตอบที่ถูกต้อง

จะเป็นวิธีการตั้งคำถามที่แตกต่างจากวิธีแรก เนื่องจากมีคำตอบที่ถูกต้องมากกว่าหนึ่ง นอกจากนั้นก็ เหมือนกับข้อแรกทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นการใส่ข้อมูลคำถาม และ คำอธิบายข้อคำถาม เพื่อเพิ่มความเข้าใจ รวมถึงวิธีการสร้างคำถาม การสร้างประเภทตัวเลือก การกำหนดเวลา หรือแม้แต่การเพิ่มรูปภาพ

จงเรียง	ลำดับขั้นตอนการออกแบบให้ถูกต้อง 82 <i>4</i>	+ เพิ่มรูปภาพ สำถาม
ระเภทว ร้ยงสำคัว	เองตัวเลือก มตัวเลือกทั้งหมดให้ถูกต่าแหน่ง ระบบจะสลับที่ตัวเลือกทั้งหมดให้อัตโนมัติบนหน้าจอข	ของผู้เล่น
1	การศึกษารายละเอียดโครงการ (Project Programming)	3
2	ศึกษาความเป็นไปใต้ของโครงการ(Feasibility Study)	3
3	แนวความคิดในการออกแบบ (Concept Design)	12
4	งานขั้นการออกแบบ (Design Stage)	19
5	พัฒนาแบบก่อสร้าง (Design Development)	13
+	เพิ่มดัวเลือก	
่าอธิบา		O

แบบที่ 3 เรียงลำดับ

เป็นวิธีการที่จะให้ผู้เล่นได้สลับคำตอบไปมา เพื่อเป็นการเรียงลำดับขั้นตอน หรือ ความสำคัญ จากมากไปน้อย ซึ่งแล้วแต่ผู้จัดทำบทเรียนจะ เป็นผู้กำหนดเลย วิธีการทำไม่ต่างจาก 2 แบบ ที่ผ่านมา แต่จะมีข้อจำกัดที่ต่างกัน คือ ปกติ จะสามารถเลือกเพิ่มตัวเลือกได้สูงสุด 8 ตัวเลือก แต่การตั้งคำถามแบบนี้จะสามารถ "เพิ่มตัวเลือก ได้สูงสุดเพียงแค่ 6 ตัวเลือกเท่านั้น" วิธีเพิ่มตัวเลือกให้เรียงลำดับตัวเลือกทั้งหมดให้ถูก ตำแหน่ง จากนั้นระบบจะสลับตัวเลือกทั้งหมด ให้เองอัตโนมัติ บนหน้าจอของผู้เล่น แบบที่ 4 เลือกหนึ่งภาพที่ถูกต้อง และ แบบที่ 5 เลือกหลายภาพที่ถูกต้อง

เป็นการเลือกใช้ตัวเลือกเป็นรูปภาพแทนที่จะเป็นตัวอักษร ดังนั้นแบบที่ 4 นี้ ผู้ที่ทำแบบทดสอบจำเป็น ที่จะต้องมีรูปภาพที่เกี่ยวข้องกับข้อคำถามของตัวเองก่อน จากนั้นกดปุ่ม 🧮 ที่อยู่ในช่องของประเภท ของตัวเลือก เพื่อเพิ่มรูปภาพที่เตรียมไว้ แบบที่ 4 และ แบบที่ 5 มีวิธีการทำทุกอย่างที่เหมือนกันมาก แต่ที่แตกต่างกัน ดังนี้

> แบบที่ 4 จะเลือกตอบได้เพียงตัวเลือกเดียว แบบที่ 5 จะเลือกตอบได้หลายตัวเลือก

คำถามข้อที่ 4		ได้อกหนึ่งภาพที่ถูกต้อง Y
จำถาม		
เส้นขนิดใดแบบใดไห้ด	วามรู้สึก เคลื่อนไหว รวดเร็ว และไม่มั่นคง	+ uturpharms uturpharms
ประเภทของตัวเดือก สร้างด้วเดือกและกำหนด	ด้วเลือกที่ถูกต้องที่สุดเพียงอันเดียว	
0		
0		
0		

หลังจากที่สร้างบทเรียนหรือแบบทดสอบจนเสร็จ ทางด้านซ้ายมือจะปรากฏจำนวนข้อและเวลารวม ทั้งหมดของแบบทดสอบที่ได้สร้างเอาไว้ เพื่อให้ผู้ที่ทำแบบทดสอบได้เห็นว่าควรปรับลดหรือเพิ่มเติมสิ่งใดหรือไม่ เพื่อให้แบบทดสอบออกมาสมบูรณ์ที่สุดนั้นเอง





บทที่ 5 สร้าง VONDER GO เสร็จแล้วทำยังไงต่อ

บันทึกแบบทดสอบหรือบทเรียน

เมื่อจัดทำข้อคำถาม และ ตรวจสอบจนเสร็จแล้ว ให้กดปุ่ม บันทึก ดังภาพด่านล่าง เพื่อบันทึก แบบทดสอบของตัวเองลงไป เพื่อเตรียมที่จะใช้งานต่อในอนาคต

🛱 vonder สร้างบทเรียนในเกม		ออก บันพัก		🖶 тн
∛านวน 4 ตำตาม	สร้างบางเรียน		รายละเอียดเพิ่มเดิมในบทเรียนนี้	∠ uñu
 1. โบรายอกแบบรารออกไปส1	ของการเขม การออกแบบเนื้องคัน ซึ่งอำเภา วัทธาากระองศิวเตอร์	32) • •	+ ofaquhainda	
เวลารวม 2.45 มาที่	ศากาม	+ okatora # danfetaneterter ere	การออกแบบเนื่องดัน วิทยาการคอมทัวเดอร์ คะแนวที่ผู้เล่นต้องได้หรือผ่านเกณฑ์	
	าง แก่ และสามา " ในอาหออกแบบเราควรเลือกไปสีโปแก็แก็สี		ชั้นดำ 50 สลับสำคัญจำกาม สลับสำคัญจำกาม เป็นรายนออน อายา	
	© 7.5×5 ◎ 10.864/10 ◎ 15.54/14 ∨ ④ 4/48/14			
	คำถามช่อที่ 2 ขอไดป่าหรืเป็น 10 องฝระกอบที่ปฐานของการออกแบบ	🗉 เรือกหลายสำหลังที่ถูกต้อง \cdots		0
	 เห็นในการออกแบบ (Lines) 			•

หลังจากบันทึกเสร็จสิ้น จะขึ้นหน้าต่างที่ทางเว็บไซต์ต้องการเก็บข้อมูลเด้งขึ้นมา เราสามารถเข้าไป เพื่อตอบแบบสอบถามให้กับเว็บไซต์ หรือ ไม่ตอบก็ได้ ถ้าไม่ต้องการตอบก็ให้กด Close ไปเลย

Let us know	what you think		
	Dn creating Vonder Go	🖹 On hosting Vonder	Go
			Close



มาเริ่มใช้บททดสอบของ VONDER GO กันเถอะ

จากนั้นเราจะกลับมายังหน้าแรกสุดของเว็บไซต์ ซึ่งแบบทดสอบหรือบทเรียนของเราก็จะถูกเพิ่มเข้ามา อยู่ในหน้าแรกของเราแล้ว (ตามในกรอบสีแดง) แบบทดสอบจะแสดงข้อมูลต่าง ๆ ตามที่เราได้ตั้งค่าเอาไว้

.∄. ∧ошасы инизатизат				÷
Manage challenge Edit Profile Manage users	Von DER	สร้างบทเรียนบนเกม Vonder Go ได้แล้วตอนนี้! Vonder Go ขะเท็นของตระบาทย์การที่ชะปูลแกะเขาไห้กับผู้แขนของคร เป็นสำนาทเป้าขางเกิดขะ พระกรุปแอบและหายุโม่งของคระไปปฏิบีลิการที่งสำนัญในกะบ Vonder Go กันและ	มงริลเกร:Free(Beta) & ญาษักอนต 1/50	
	unden G. Ann	+ strandau	glüßredustustuf	
	NTBANK Stein make Markanasa 1 - 83 art/desput	<mark>มนเป้องผัน</mark>		
		< 1 /1 >		
) patompor <				G

เมื่อต้องการใช้งานบททดสอบหรือบทเรียนที่เราทำให้กดปุ่ม แบบทดสอบ โดยเมื่อกดแล้วจะขึ้นหน้า VONDER GO ให้กดปุ่ม

Host now
 เพื่อเริ่มต้นการใช้งาน
 Play
 แล้วจะเข้าสู่บททดสอบทันที



หน้าต่างเริ่มเกมจะเป็นหน้าต่างที่แสดงจำนวนผู้เข้าร่วมว่ามีคนเข้าร่วมแล้วจำนวนกี่คน ซึ่งจำนวนคน สูงสุดที่ได้ คือ 50 คนต่อ 1 รอบ VONDER GO สามารถปรับแต่สิ่งต่าง ๆ ได้ภายในเกมได้ ยกตัวอย่างเช่น การตั้งค่าให้สลับข้อคำถาม สลับตัวเลือกในแต่ละข้อ คะแนนรวม เพื่อชนะเกมหรือแม้แต่ภาพพื้นหลังของเกม นอกจากนี้เกมยังมี เสียง Effect และ เสียงดนตรีประกอบ หากรู้สึกว่าดังเกินไป และ อยากปิดเสียงก็สามารถทำได้เช่นกัน



ปรับแต่งรายละเอียดของเกม

ปรับภาพพื้นหลังของเกม

ปิดเสียง Effect และ ดนตรีประกอบ

ผู้เล่นสามารถเข้าร่วมแบบทดสอบได้ด้วยการแสกน QR code หรือ เข้าไปที่ https://www.vonder.co.th/ เพื่อใส่ Code เพื่อเข้าร่วมเล่นบททดสอบก็ได้เช่นกัน เมื่อผู้เล่นเข้าครบก็สามารถกด Start ได้ทันที เพื่อเริ่ม





ภาพในหน้าถัดไปจะเป็นภาพที่แสดง เมื่อกดเริ่มเกมไปแล้วว่าจะ ปรากฏหน้าตาเป็นอย่างไร



การเริ่มต้นผู้จัดทำ (Host) จะสามารถเป็นคนที่กำหนดได้เลยว่าจะกดเริ่มเกมแต่ละข้อเมื่อไหร่ โดยอาจ จะเลือกดูจากความพร้อมของผู้เล่นก็ได้ ว่าอ่านโจทย์เสร็จแล้วหรือยัง เพื่อให้การแข่งขันเป็นไปอย่างเท่าเทียม และ ไม่มีใครถูกทิ้งไว้กลางทาง

> ภาพทางด้านซ้ายมือจะเป็นหัวข้อคำถามที่เราตั้งไว้ โดยผู้จัดทำ (Host) จะต้องกดปุ่ม Go ทางด้านซ้ายล่างเพื่อให้เกมดำเนินต่อไป



เมื่อจบแต่ละข้อคำถามจะมีการเฉลยคำตอบ และ สรุปผลคะแนนว่าใครได้คะแนนมากที่สุด เรียงลงไปจากมากไปหาน้อย (คะแนนจะวัดจากการตอบถูกและการตอบรวดเร็ว) และเมื่อจบเกมแล้ว ผู้เล่นชนะจะขึ้นข้อความ Victory แต่ถ้าแพ้จะขึ้น Defeat





มุมมองของผู้เล่นที่เห็นผ่าน VONDER GO

ด้านบนเราแสดงให้เห็นมุมมองของ ผู้จัดทำ (Host) กันไปแล้วนะครับ ซึ่งในส่วนนี้เราจะให้ได้มองเห็น มุมมองของผู้เล่นบ้างดีกว่า ว่าผู้เล่นนั้นเห็นอะไรกันบ้าง



3.แสดงวิธีการตอบคำถามข้อนั้น ๆ



2.ตั้งชื่อตัวละคร



4.หัวข้อของคำถาม





5.แสดงคำตอบ และ คะแนนที่ได้



6.ถามตอบ และ เนื้อหาที่ถูกซ่อนไว้

10 องค์ประกอบพื้นฐานของการออกแบบ	Ð	Game PIN: 574378
1. เส้นในการออกแบบ (Lines)	Send Your Question	
2. ส (Color)		
รูปร่างต่างๆ (Shape)	2. ข้อใดบ้างที่เป็น 10 อง	เค์ประกอบพื้นฐาน 🧹
เท่ในงาน (Space)	ของการออกแบบ	
ເສັງ (texture)		
ัวอักษร (Typography)	Enter a guestion and send it	to your host
นาดต่างๆ (Scale)		
ัประกอบหลักและรอง (Dominance and		
กุล (@Balance)		
องสอดคล้องกัน (®Harmony)		
	Anonymous	
Deale		
Back	Back	Send



แหล่งอ้างอิง

Vonder. (n.d.). vonder Go. Retrieved กุมภาพันธ์ 13, 2564, from https://www.vonder.co.th/