แนวทางการประยุกต์ใช้โปรแกรม Kahoot! ของวิทยากรในยุคดิจิทัล

APPROACHES TO APPLYING THE KAHOOT! PROGRAM BY FACILITATORS IN THE DIGITAL ERA

ธวัชชัย บุตรงาม[1,*]
Tawatchai Bootngam[1,*]

(**Received:** August 19, 2025; **Revised:** September 22, 2025; **Accepted:** October 15, 2025)

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อนำเสนอแนวทางการประยุกต์ใช้โปรแกรม Kahoot! ในการเสริมสร้างการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในการเป็นวิทยากรบรรยายด้านวัฒนธรรม โดยเน้นการปรับบทบาทของวิทยากรจากผู้ถ่ายทอดความรู้แบบทางเดียว มาเป็นผู้ออกแบบกระบวนการเรียนรู้เชิงโต้ตอบที่เหมาะสมกับผู้เรียนในยุคดิจิทัล (ค.ศ. 2000 - ปัจจุบัน) ซึ่งมีพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทั้งในด้านความสนใจ การใช้เทคโนโลยี และความต้องการปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหา การใช้ Kahoot! เป็นเครื่องมือในกิจกรรมการเรียนรู้ด้านวัฒนธรรม ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้มากขึ้น โดยสามารถนำไปใช้ทั้งก่อน ระหว่าง และหลังการบรรยาย เพื่อกระตุ้นความสนใจ ประเมินความเข้าใจ และทบทวนเนื้อหาในรูปแบบเกมที่สนุกสนาน และมีแรงจูงใจ

จากการวิเคราะห์ข้อมูล และแนวคิดที่เกี่ยวข้อง ผู้เขียนได้สังเคราะห์เป็นกรอบแนวคิด K - CIR Model ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ได้แก่ การกระตุ้นความรู้เดิม (Knowledge Activation), การออกแบบเนื้อหาวัฒนธรรม (Cultural Content Design), การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างเรียน (Interactive Engagement) และการประเมินผลเชิงสะท้อน (Reflective Assessment) ซึ่งสามารถประยุกต์ใช้กับการบรรยายวัฒนธรรมได้หลากหลายบริบท บทความนี้จึงเสนอแนวทางใหม่สำหรับวิทยากรด้านวัฒนธรรมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เข้ากับยุคสมัย และส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจ เห็นคุณค่า และภาคภูมิใจในวัฒนธรรมของตนอย่างลึกซึ้งผ่านเครื่องมือดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์

คำสำคัญ: Kahoot!, การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม, วัฒนธรรม, วิทยากรกระบวนการ, เทคโนโลยีการศึกษา

Abstract

The purpose of this article was to present an approach to applying the Kahoot! platform to enhance participatory learning in cultural lectures. It emphasize shifting the role of cultural facilitators from traditional one - way transmitters of knowledge to designers of interactive learning processes suitable for learners in the digital era (2000 - present), whose behaviors are rapidly evolving in terms of interests, technological engagement, and demand

[1] นักวิชาการวัฒนธรรม สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดสุรินทร์
[1] Cultural Academician, Surin Provincial Cultural Office
* Corresponding author. E-mail: Kruant1653@gmail.com

Vol. 1 No. 3 (September - December 2025), 85 - 96 JBEI วารสารพุทธนวัตกรรมการศึกษา Journal of Buddhist Educational Innovation

for interactivity. Kahoot! serves as a digital tool that promotes learner participation and can be integrated before, during, and after lectures to stimulate interest, assess understanding, and review content in an enjoyable, game-based format that motivates learners. Drawing on relevant theories and practical insights, the author proposed the K - CIR Model, comprising four components: Knowledge Activation, Cultural Content Design, Interactive Engagement, and Reflective Assessment. This conceptual framework offered a systematic method for fostering meaningful and engaging cultural learning experiences across diverse contexts.

The findings suggested that applying Kahoot! in cultural education not only increases learner engagement but also supports facilitators in adopting interactive methods and strengthening their digital literacy. This article contributed to the development of instructional strategies by integrating digital tools with cultural content, highlighting the potential of Kahoot! to promote cultural awareness, learner motivation, and educational innovation in the contemporary era.

Keywords: Kahoot!, Participatory Learning, Culture, Facilitator, Educational Technology

บทนำ

การเรียนรู้ทางวัฒนธรรมในโลกยุคดิจิทัลกำลังเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงอย่างลึกซึ้ง จากเดิมที่การถ่ายทอดวัฒนธรรมมักอยู่ในรูปแบบของคำบอกเล่าหรือพิธีกรรมในพื้นที่เฉพาะ สู่การเรียนรู้บนพื้นที่ออนไลน์ที่เปิดกว้าง และไร้พรมแดน ความเปลี่ยนแปลงนี้ไม่เพียงแต่ส่งผลต่อผู้เรียน แต่ยังส่งผลโดยตรงต่อบทบาทของ วิทยากรด้านวัฒนธรรม ผู้ซึ่งทำหน้าที่สำคัญในการนำเสนอองค์ความรู้เชิงคุณค่าของสังคมในรูปแบบที่เข้าถึงได้ สื่อสารได้ และจูงใจผู้เรียนให้เกิดความเข้าใจและภาคภูมิใจในรากเหง้าทางวัฒนธรรมของตน (ทิศนา แขมมณี, 2557) ด้วยบริบททางสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป โดยเฉพาะพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้คนในปัจจุบันที่มีความสนใจสั้นลง เข้าถึงข้อมูลจำนวนมากจากหลายช่องทาง และคุ้นชินกับเทคโนโลยีการโต้ตอบแบบทันที ทำให้การบรรยายเชิงวัฒนธรรมในลักษณะเดิมที่เน้นการพูดให้ฟังเพียงฝ่ายเดียว (Lecture - Based Learning) เริ่มไม่สามารถสร้างประสบการณ์ร่วมที่ลึกซึ้งให้กับผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพอีกต่อไป สิ่งที่ผู้เรียนยุคใหม่ต้องการไม่ใช่เพียงความรู้ แต่คือ การมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ ที่ทำให้พวกเขารู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของเนื้อหา และสามารถสะท้อนประสบการณ์ส่วนตัวผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับวิทยากร และเพื่อนร่วมกิจกรรม ด้วยเหตุผลนี้ การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ในบทบาทของวิทยากรด้านวัฒนธรรมจึงกลายเป็นสิ่งจำเป็นอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ หนึ่งในเครื่องมือที่ได้รับความนิยมในระดับสากล คือ Kahoot! แพลตฟอร์มการเรียนรู้แบบมีเกมเป็นฐาน (Game - Based Learning) ซึ่งเปิดโอกาสให้วิทยากรสามารถออกแบบคำถาม และกิจกรรมโต้ตอบกับผู้เรียนได้ทันทีแบบเรียลไทม์ โดยมีทั้งการให้คะแนน กระตุ้นการแข่งขัน และสร้างบรรยากาศแห่งความสนุกสนานควบคู่กับการเรียนรู้ (Plump & LaRosa, 2017) งานวิจัยจำนวนมากได้ชี้ให้เห็นว่า Kahoot! สามารถเพิ่มระดับความสนใจ ความกระตือรือร้น และการจดจำเนื้อหาของผู้เรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะในกลุ่มเนื้อหาที่เป็น

นามธรรมหรือเนื้อหาที่ผู้เรียนไม่คุ้นชินมาก่อน เช่น ประวัติศาสตร์ วรรณกรรม หรือคติชนวิทยา (Wang, 2015; Licorish et al., 2018) ซึ่งล้วนเป็นหัวข้อที่พบได้บ่อยในการบรรยายด้านวัฒนธรรม

สำหรับบริบทของวิทยากรไทยในภาคราชการ หน่วยงานวัฒนธรรม หรือผู้ปฏิบัติงานท้องถิ่น การใช้ Kahoot! ยังถือเป็นนวัตกรรมที่ช่วยลดความตึงเครียดในการบรรยาย และช่วยเปิดพื้นที่ให้ผู้เข้าร่วมจากหลากหลายช่วงวัยสามารถมีส่วนร่วมได้อย่างเท่าเทียม ยิ่งในกรณีของการบรรยายในชุมชนหรือพื้นที่ห่างไกล เทคโนโลยีที่เข้าถึงง่าย เช่น Kahoot! ซึ่งสามารถใช้งานผ่านสมาร์ตโฟนก็ยิ่งมีบทบาทสำคัญในการลดช่องว่างทางดิจิทัลและการเรียนรู้ (Wichadee & Pattanapichet, 2018) สำหรับบทบาทของวิทยากร Kahoot! ยังทำหน้าที่เป็นเครื่องมือสำรวจความเข้าใจของผู้เรียนแบบเรียลไทม์ ซึ่งช่วยให้ผู้บรรยายสามารถปรับเนื้อหาให้เหมาะสมกับความสนใจหรือพื้นฐานความรู้ของผู้เรียนในแต่ละกลุ่มได้อย่างยืดหยุ่น นอกจากนี้ ยังเปิดโอกาสให้เกิดกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) ที่วิทยากรไม่ใช่เพียงผู้ถ่ายทอด แต่เป็นผู้แลกเปลี่ยน เรียนรู้ และพัฒนาความเข้าใจร่วมกับผู้เรียนภายใต้บริบททางวัฒนธรรมร่วมกัน

ดังนั้น บทบาทของวิทยากรด้านวัฒนธรรมในยุคดิจิทัล จึงไม่ควรถูกจำกัดอยู่แค่ผู้ถ่ายทอดความรู้ แต่ควรขยับขึ้นเป็น “ผู้ออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ทางวัฒนธรรม” (Cultural Learning Designer) โดยการใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์เพื่อกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วม ความตระหนักรู้ และความเข้าใจที่ลึกซึ้งต่อคุณค่าทางวัฒนธรรม ซึ่ง Kahoot! เป็นเครื่องมือหนึ่งที่ตอบโจทย์ในมิตินี้อย่างชัดเจน

วิทยากรด้านวัฒนธรรมในยุคดิจิทัล

ในช่วงสองทศวรรษที่ผ่านมา ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัลได้ส่งผลกระทบต่อรูปแบบการเรียนรู้ การสื่อสาร และการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ในแทบทุกบริบทของสังคม รวมถึงด้านวัฒนธรรมซึ่งเคยถูกมองว่าเป็นศาสตร์ดั้งเดิมที่ยึดโยงกับประเพณี และการถ่ายทอดแบบปากต่อปาก วิทยากรด้านวัฒนธรรมจึงจำเป็นต้องปรับบทบาทของตนเองให้สอดคล้องกับบริบทการเรียนรู้ยุคใหม่ ซึ่งไม่ได้จำกัดอยู่เพียงในห้องประชุมหรือเวทีสัมมนาอีกต่อไป หากแต่ขยายออกไปสู่โลกออนไลน์ แพลตฟอร์มการเรียนรู้ และกิจกรรมที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน โดยทั่วไป “วิทยากรด้านวัฒนธรรม” คือผู้มีบทบาทในการถ่ายทอดองค์ความรู้เกี่ยวกับคุณค่าทางวัฒนธรรม เช่น ประเพณี วิถีชีวิต ภูมิปัญญาท้องถิ่น มรดกทางวัฒนธรรม ฯลฯ ไปสู่กลุ่มเป้าหมายในลักษณะการให้ความรู้ผ่านการบรรยาย การอบรม หรือเวิร์กช็อป ซึ่งมักดำเนินการโดยหน่วยงานภาครัฐ เช่น สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด มหาวิทยาลัย หรือองค์กรเอกชนที่เกี่ยวข้อง การทำหน้าที่ดังกล่าวไม่ได้มีเป้าหมายเพียงการถ่ายทอดข้อมูลเท่านั้น หากแต่เป็นการสร้าง “ความตระหนักรู้ทางวัฒนธรรม” (Cultural Awareness) และส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิด “ความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ท้องถิ่น”

อย่างไรก็ตาม รูปแบบการบรรยายแบบดั้งเดิมที่เน้นการบรรยายทางเดียว (Lecture - Based) มีแนวโน้มที่จะไม่ตอบโจทย์ผู้เรียนในยุคดิจิทัล ซึ่งมีลักษณะการเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลงอย่างชัดเจน ได้แก่ การมีช่วงความสนใจสั้นลง ความต้องการมีส่วนร่วมกับเนื้อหา ความคุ้นเคยกับการใช้เทคโนโลยีโต้ตอบแบบทันที และความต้องการประสบการณ์เรียนรู้ที่มีความหมายส่วนบุคคล (Wang, 2015) นอกจากนี้ ผู้เรียนรุ่นใหม่ยังมีทักษะในการสืบค้นข้อมูลด้วยตนเองสูงขึ้น วิทยากรจึงต้องขยับบทบาทจาก “ผู้ถ่ายทอดสาร” ไปสู่

Vol. 1 No. 3 (September - December 2025), 85 - 96 JBEI วารสารพุทธนวัตกรรมการศึกษา Journal of Buddhist Educational Innovation

“ผู้ออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ทางวัฒนธรรม” (Learning Experience Designer) ในบริบทดังกล่าว วิทยากรด้านวัฒนธรรมในยุคดิจิทัลจึงควรมีทักษะใหม่ที่จำเป็นต่อการสร้างการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ได้แก่

1. ทักษะการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ (Digital Literacy for Education) ทักษะการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ถือเป็นสมรรถนะสำคัญในศตวรรษที่ 21 ซึ่งช่วยให้วิทยากรสามารถปรับรูปแบบการสอนให้เหมาะสมกับยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ การเลือกใช้เครื่องมือดิจิทัล เช่น Kahoot!, Google Forms, YouTube หรือแพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์อื่น ๆ ต้องพิจารณาความเหมาะสมต่อวัตถุประสงค์การเรียนรู้และลักษณะของผู้เรียน การใช้เทคโนโลยีช่วยสร้างสื่อการสอนที่หลากหลาย เช่น วิดีโอสั้น อินโฟกราฟิก หรือแบบทดสอบออนไลน์ สามารถกระตุ้นความสนใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้อย่างสูง นอกจากนี้ ความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูลจากแพลตฟอร์มออนไลน์ยังช่วยให้วิทยากรปรับปรุงกระบวนการสอนให้มีประสิทธิผลยิ่งขึ้น การมีความรู้พื้นฐานด้านความปลอดภัยทางดิจิทัล การจัดการข้อมูล และการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ เป็นส่วนหนึ่งของ Digital Literacy ที่ไม่สามารถมองข้าม การบูรณาการเทคโนโลยีเข้ากับกระบวนการเรียนการสอนยังสอดคล้องกับแนวทางการศึกษายุคใหม่ที่เน้นการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) ของผู้เรียน

2. ทักษะการวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย (Audience Analysis) ทักษะการวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายถือเป็นปัจจัยสำคัญในการออกแบบการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ วิทยากรต้องสามารถประเมินความสนใจ ความรู้พื้นฐาน และบริบททางสังคมของผู้เรียนได้อย่างรอบด้าน เพื่อสร้างเนื้อหาที่ตรงกับความต้องการและความคาดหวังของผู้เรียน การเข้าใจความแตกต่างด้านวัฒนธรรม เพศ อายุ หรือทักษะการเรียนรู้ช่วยให้การออกแบบกิจกรรมและสื่อสอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายยังช่วยให้วิทยากรสามารถสร้างความเชื่อมโยงระหว่างเนื้อหากับชีวิตประจำวันของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจและความเข้าใจที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น นอกจากนี้ การใช้ข้อมูลเชิงสถิติหรือแบบสอบถามออนไลน์สามารถสนับสนุนการวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายให้มีความแม่นยำ การนำแนวคิดด้านการเรียนรู้แบบแตกต่าง (Differentiated Instruction) มาประยุกต์ใช้ร่วมกับ Audience Analysis จะช่วยเพิ่มประสิทธิผลในการเรียนรู้ของผู้เรียนทุกกลุ่ม

3. ทักษะการจัดการห้องเรียนเชิงปฏิสัมพันธ์ (Interactive Classroom Facilitation) ทักษะการจัดการห้องเรียนเชิงปฏิสัมพันธ์เป็นสมรรถนะสำคัญที่ช่วยสร้างประสบการณ์การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม วิทยากรควรเปลี่ยนบทบาทจากผู้ถ่ายทอดความรู้เพียงฝ่ายเดียวเป็นผู้กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการตั้งคำถาม การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการร่วมมือทำกิจกรรมกลุ่ม การจัดกิจกรรมเชิงปฏิสัมพันธ์ เช่น การระดมความคิด การอภิปรายแบบกลุ่มย่อย หรือเกมการเรียนรู้ สามารถกระตุ้นการคิดวิเคราะห์และการสร้างความรู้ร่วม (Collaborative Learning) การใช้เทคนิคการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-Centered Approach) ช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกเป็นเจ้าของการเรียนรู้และพัฒนาทักษะทางสังคม การจัดการห้องเรียนเชิงปฏิสัมพันธ์ยังช่วยลดความเบื่อหน่ายและเพิ่มความสนใจในการเรียน นอกจากนี้ การสังเกตและประเมินปฏิกิริยาของผู้เรียนอย่างต่อเนื่องช่วยให้วิทยากรปรับกิจกรรมให้เหมาะสมกับความต้องการและจังหวะการเรียนรู้ของผู้เรียน

4. ทักษะการสื่อสารเชิงสร้างแรงบันดาลใจ (Inspirational Communication) ทักษะการสื่อสารเชิงสร้างแรงบันดาลใจเป็นสมรรถนะที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจและความตระหนักถึงคุณค่าในการเรียนรู้ วิทยากรควรใช้วิธีการนำเสนอที่หลากหลาย เช่น การเล่าเรื่อง (Storytelling) ภาพประกอบ วิดีโอ

หรือสื่อมัลติมีเดีย เพื่อสร้างความเข้าใจเชิงลึกและความซาบซึ้งต่อเนื้อหา การสื่อสารเชิงสร้างแรงบันดาลใจไม่เพียงมุ่งเน้นที่การถ่ายทอดข้อมูล แต่ยังรวมถึงการกระตุ้นอารมณ์ ความคิดสร้างสรรค์ และแรงบันดาลใจในการปฏิบัติจริง การเชื่อมโยงเนื้อหากับคุณค่าทางวัฒนธรรมไทยช่วยเสริมสร้างความภูมิใจและความตระหนักในตัวตนของผู้เรียน การสื่อสารที่สร้างแรงบันดาลใจยังสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เชิงลึก (Deep Learning) และพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ การฝึกฝนทักษะนี้อย่างต่อเนื่องทำให้วิทยากรสามารถสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่มีพลังและยั่งยืน

แม้บทบาทของวิทยากรด้านวัฒนธรรมจะยังคงยึดโยงกับสาระ และจิตวิญญาณของการอนุรักษ์คุณค่าทางสังคม แต่ในขณะเดียวกัน การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและความคาดหวังของผู้เรียนยุคใหม่ก็กำลังท้าทายให้วิทยากรต้องปรับบทบาทอย่างลึกซึ้ง บทบาทใหม่นี้ไม่ใช่เพียงการ “อธิบายวัฒนธรรม” แต่คือการ “ออกแบบกระบวนการเรียนรู้ทางวัฒนธรรม” ที่มีชีวิต มีความหมาย และเข้าถึงผู้คนได้ในทุกยุคสมัย

Kahoot! กับการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

ในบริบทของการศึกษาในศตวรรษที่ 21 การเรียนรู้ไม่ได้จำกัดอยู่แค่การรับสารจากผู้สอนอีกต่อไป หากแต่ผู้เรียนควรมีบทบาทเป็น “ผู้มีส่วนร่วม” (Participant) ที่ได้ใช้ความคิด แสดงออก ถาม - ตอบ และเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ร่วม (Active Learning) อย่างแท้จริง แนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) จึงเป็นหัวใจสำคัญของการพัฒนาหลักสูตร กิจกรรม และเทคนิคการจัดการเรียนรู้ในทุกระดับ รวมถึงการบรรยายด้านวัฒนธรรมที่มีเป้าหมายเพื่อปลูกฝังคุณค่า และความเข้าใจในความหลากหลายของสังคม Kahoot! ถือเป็นหนึ่งในเครื่องมือทางเทคโนโลยีที่ช่วยสนับสนุนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเป็นแพลตฟอร์มการเรียนรู้ในลักษณะ “เกมตอบคำถาม” (Game - Based Quiz) ที่เปิดให้ผู้เรียนสามารถเข้าร่วมกิจกรรมผ่านอุปกรณ์พกพา เช่น สมาร์ตโฟนหรือแท็บเล็ต โดยใช้รหัส PIN ของแต่ละเกม จากนั้นระบบจะให้คะแนนจากความเร็วและความถูกต้องของการตอบคำถาม ซึ่งสร้างแรงจูงใจและความท้าทายให้กับผู้เรียนอย่างเป็นธรรมชาติ (Wang, 2015)

หัวใจของ Kahoot! คือการสร้าง “บรรยากาศการเรียนรู้แบบโต้ตอบ” (Interactive Environment) ซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น (Engagement) และมีสมาธิกับเนื้อหาได้ดีกว่าการเรียนรู้แบบเงียบเฉย โดยเฉพาะในห้องเรียนที่มีผู้เรียนหลากหลายวัยหรือความรู้พื้นฐานแตกต่างกัน Kahoot! ช่วยให้วิทยากรสามารถวัดผลแบบเรียลไทม์ว่าผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาหรือไม่ ทั้งยังสามารถใช้ปรับปรุงการสื่อสารได้ทันที (Licorish et al., 2018) งานวิจัยของ Plump และ LaRosa (2017) ชี้ว่า Kahoot! เป็นเครื่องมือที่เหมาะกับผู้สอนทุกระดับ แม้แต่ผู้ที่ไม่เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยี ก็สามารถออกแบบกิจกรรมที่มีความสนุก และกระตุ้นผู้เรียนให้ตื่นตัวได้ภายในเวลาไม่กี่นาที โดยเฉพาะในกลุ่มผู้เรียนที่มีแรงจูงใจต่ำ หรือมีปฏิสัมพันธ์น้อย Kahoot! สามารถปลุกให้เกิดการมีส่วนร่วมผ่านรูปแบบการเล่นเกมที่แฝงความรู้ ในด้านของการบรรยายวัฒนธรรม Kahoot! ยังสามารถใช้ในลักษณะของกิจกรรมเสริมเพื่อประเมินความเข้าใจในประเด็นที่อาจซับซ้อน เช่น ความหมายเชิงสัญลักษณ์ในพิธีกรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่นเฉพาะถิ่น หรือคำศัพท์ภาษาถิ่นที่ไม่คุ้นเคย ตัวอย่างเช่น การใช้ Kahoot! ในการถาม - ตอบเกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างบุญข้าวสากกับบุญข้าวประดับดิน หรือ ลำดับขั้นตอนพิธีสู่ขวัญแบบอีสานใต้ ช่วยให้ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้ในรูปแบบที่สนุก ไม่น่าเบื่อ และจดจำง่าย

Vol. 1 No. 3 (September - December 2025), 85 - 96 JBEI วารสารพุทธนวัตกรรมการศึกษา Journal of Buddhist Educational Innovation

นอกจากนี้ Kahoot! ยังสามารถใช้เป็น เครื่องมือประเมินผลแบบไม่เป็นทางการ (Formative Assessment) ซึ่งให้ผลดีต่อทั้งผู้เรียนและผู้สอน โดยวิทยากรสามารถสังเกตได้ว่าผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาในระดับใด และสามารถปรับรูปแบบการนำเสนอให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนได้ทันท่วงที อีกทั้งยังเป็นการฝึก “ทักษะคิดวิเคราะห์” (Critical Thinking) ผ่านการเลือกคำตอบ และการอธิบายเหตุผลหลังจากจบแต่ละคำถามร่วมกัน การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมผ่าน Kahoot! จึงไม่ใช่เพียงกิจกรรมเกมสนุก ๆ หากแต่เป็นเครื่องมือเชิงกลยุทธ์ที่สามารถเชื่อมโยงความรู้ เข้ากับประสบการณ์ ได้อย่างกลมกลืน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเนื้อหาที่เป็นนามธรรม เช่น วัฒนธรรม ซึ่งต้องการความเข้าใจทั้งเชิงเหตุผลและเชิงอารมณ์ Kahoot! ช่วยเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุข และเชื่อมโยงกับคุณค่าทางวัฒนธรรมได้อย่างลึกซึ้ง

การประยุกต์ใช้ Kahoot! ในการบรรยายด้านวัฒนธรรม

การบรรยายด้านวัฒนธรรมในอดีตมักเน้นการถ่ายทอดเนื้อหาโดยตรงจากผู้รู้สู่ผู้เรียน โดยเนื้อหาส่วนใหญ่เกี่ยวข้องกับประเพณีท้องถิ่น ภูมิปัญญาชาวบ้าน ภาษา ศิลปะ หรือพิธีกรรม ซึ่งเป็นเรื่องที่อิงบริบทเฉพาะถิ่น การเรียนรู้ในลักษณะดังกล่าวจึงอาจทำให้ผู้เข้าร่วมบางกลุ่ม โดยเฉพาะคนรุ่นใหม่รู้สึกห่างเหิน และไม่สามารถเชื่อมโยงเนื้อหากับประสบการณ์ของตนเองได้โดยตรง การนำเครื่องมือดิจิทัลอย่าง Kahoot! เข้ามาเสริมในกระบวนการบรรยาย จึงนับเป็นแนวทางที่ช่วยสร้างสะพานเชื่อมระหว่างองค์ความรู้เชิงวัฒนธรรมกับวิถีการเรียนรู้ร่วมสมัย ได้อย่างมีประสิทธิภาพการประยุกต์ใช้ Kahoot! ในการบรรยายด้านวัฒนธรรมสามารถแบ่งออกเป็น 3 ช่วงหลัก ได้แก่

1. ก่อนการบรรยาย (Pre - Test / Activation)

ช่วงต้นของการบรรยาย วิทยากรสามารถใช้ Kahoot! เพื่อสำรวจความรู้เบื้องต้นของผู้เรียนเกี่ยวกับเนื้อหาที่จะเรียน ตัวอย่างเช่น “คุณรู้จักพิธีสู่ขวัญแบบใดบ้าง” “คำว่า “บอง” ในภาษาเขมรหมายถึงอะไร” การตั้งคำถามง่าย ๆ แต่ชวนคิดเหล่านี้ ไม่เพียงวัดความรู้เดิมของผู้เรียน แต่ยังช่วยกระตุ้นความสนใจและสร้างความเชื่อมโยงทางอารมณ์กับเนื้อหา (Licorish et al., 2018)

2. ระหว่างการบรรยาย (Formative Interaction)

ในระหว่างที่บรรยายเรื่องราวเชิงวัฒนธรรม เช่น การแต่งกายพื้นเมือง เพลงพื้นบ้านหรือประวัติของประเพณี วิทยากรสามารถแทรก Kahoot! เป็นช่วง ๆ เช่นทุก 15 - 20 นาที เพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม ยกตัวอย่างคำถาม เช่น “วันบุญบั้งไฟตรงกับเดือนใดในปฏิทินจันทรคติ” การตอบคำถามแบบมีคะแนนช่วยกระตุ้นการแข่งขันอย่างเป็นมิตร และยังเปิดโอกาสให้ผู้สอนอธิบายขยายความเพิ่มเติมหลังการเฉลยคำตอบ

3. หลังการบรรยาย (Review / Post - Test)

เมื่อสิ้นสุดการบรรยาย วิทยากรสามารถใช้ Kahoot! เป็นแบบทดสอบทบทวนความรู้เพื่อประเมินวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่วางไว้ เช่น “ข้อใดไม่ใช่คุณค่าหลักของพิธีบายศรีสู่ขวัญ” “ในพิธีแห่นาคช้าง จังหวัดสุรินทร์ ชาวกูยมีบทบาทสำคัญอย่างไร” ผู้เรียนจะได้ทบทวนความรู้ และแสดงออกถึงความเข้าใจในรูปแบบที่สนุกและไม่สร้างแรงกดดัน (Plump & LaRosa, 2017)

แนวทางการออกแบบกิจกรรม Kahoot! สำหรับวิทยากรด้านวัฒนธรรม

1. เชื่อมโยงกับวิถีชีวิตจริง คำถามควรสะท้อนเนื้อหาที่มีอยู่จริงในชุมชน เช่น ขนมพื้นบ้านในงานบุญ, เพลงพื้นบ้านที่เด็กอีสานร้องได้

2. ใช้ภาษาเข้าใจง่าย และสื่อภาพหรือเสียงประกอบ Kahoot!

3. มีคำอธิบายหลังเฉลย เพื่อให้ Kahoot! ไม่ใช่เพียงเกม แต่เป็นกระบวนการเรียนรู้ วิทยากรควรอธิบายหรือเปิดอภิปรายสั้น ๆ หลังคำตอบ

กรณีตัวอย่างการใช้จริง

ในการบรรยายหัวข้อ “ศิลปะการแสดงพื้นบ้านกันตรึม” ให้กับกลุ่มเยาวชนในจังหวัดสุรินทร์ วิทยากรได้นำ Kahoot! มาใช้ใน 3 ช่วงหลัก โดยช่วงกลางกิจกรรมมีการถามคำถาม เช่น “กันตรึมใช้เครื่องดนตรีพื้นบ้านชนิดใดเป็นหลัก”“คำว่า “กันตรึม” มีความหมายในภาษาไทยกลางว่าอย่างไร” ผลการประเมิน พบว่า เยาวชนกว่า 80% มีความเข้าใจในองค์ประกอบของการแสดงมากขึ้น และสามารถอธิบายได้ถึงคุณค่าทางสังคมของดนตรีกันตรึมหลังจากการร่วมกิจกรรม

บทบาทของวิทยากรในฐานะผู้ออกแบบกิจกรรม

วิทยากรในยุคดิจิทัลไม่เพียงแต่เป็นผู้ให้ความรู้ หากแต่ต้องเป็นผู้ออกแบบกิจกรรมที่มีความหมาย (Meaningful Engagement Designer) โดยการใช้ Kahoot! ถือเป็นเครื่องมือหนึ่งที่ช่วยทำให้การเรียนรู้ทางวัฒนธรรมมีชีวิตชีวา และเข้าถึงคนรุ่นใหม่อย่างแท้จริง การออกแบบคำถามที่สัมพันธ์กับชีวิตจริง เชื่อมโยงกับบริบทในชุมชน และใช้เทคนิคการโต้ตอบผ่านเกม จะช่วยเปลี่ยนการบรรยายแบบเดิมให้กลายเป็นเวทีของการแลกเปลี่ยน เรียนรู้ และภาคภูมิใจในวัฒนธรรมของตน

ผลสะท้อนจากการใช้ Kahoot! ของวิทยากรด้านวัฒนธรรม

การนำ Kahoot! มาใช้ในการบรรยายด้านวัฒนธรรมไม่ได้เพียงส่งผลต่อรูปแบบกิจกรรมและประสบการณ์ของผู้เรียนเท่านั้น แต่ยังส่งผลในเชิงบวกต่อ บทบาท ทักษะ และทัศนคติ ของวิทยากรด้านวัฒนธรรมอย่างเห็นได้ชัด โดยเฉพาะในด้านความเชื่อมั่น การสื่อสาร และการวางแผนการจัดกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

1. การพัฒนาบทบาทวิทยากร จากผู้ถ่ายทอด สู่ผู้ออกแบบการเรียนรู้เชิงปฏิสัมพันธ์

จากการใช้ Kahoot! ในกิจกรรมอบรมด้านวัฒนธรรมหลายครั้ง พบว่าวิทยากรจำนวนมากมีความเข้าใจใหม่เกี่ยวกับบทบาทของตนเอง ซึ่งเปลี่ยนจากการเป็นผู้ให้ข้อมูลเพียงฝ่ายเดียว มาเป็นผู้อำนวยความรู้ ที่เน้นการชวนคิด การมีปฏิสัมพันธ์ และการสร้างความหมายร่วมกันกับผู้เรียน (ทิศนา แขมมณี, 2557) Kahoot! ช่วยให้วิทยากรสามารถสังเกตความเข้าใจของผู้เรียนได้ทันทีผ่านคำตอบที่ตอบเข้ามา และสามารถใช้จังหวะนี้เพื่อเสริมหรือขยายความเนื้อหาทางวัฒนธรรมอย่างเหมาะสม ทำให้การถ่ายทอดองค์ความรู้ไม่เป็นเพียงการเล่าเรื่อง แต่เป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่มีชีวิตชีวา ซึ่งสอดคล้องกับ (รุจาภา เพชรเจริญ และวรสิทธิ์ เจริญศิลป์, 2018) ที่ได้ศึกษาเรื่อง การประเมินการใช้ Kahoot Program ในการจัดการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายการสอนทางไกล Telemedicine ซึ่งผลการศึกษา พบว่า การประเมินการใช้

Vol. 1 No. 3 (September - December 2025), 85 - 96 JBEI วารสารพุทธนวัตกรรมการศึกษา Journal of Buddhist Educational Innovation

Kahoot Program ในการจัดการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายการสอนทางไกล Telemedicine โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (Mean = 4.44) และเมื่อพิจารณารายด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหาของ Kahoot Program, ด้านการออกแบบระบบการเรียนการสอน, ด้านการแสดงผล Kahoot Program, ด้านการประเมินการใช้ Kahoot Program และด้านภาษา พบว่าการประเมินการใช้ Kahoot Program ในการจัดการเรียนการสอนอยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน

2. ความรู้สึกของวิทยากร สนุก มีพลัง และมั่นใจมากขึ้น

การที่ผู้เรียนมีส่วนร่วม ตอบคำถาม ยิ้ม หัวเราะ และแข่งขันกันอย่างสนุกสนาน ส่งผลโดยตรงต่อกำลังใจ และความมั่นใจของวิทยากร เพราะสามารถรับรู้ผลตอบรับแบบเรียลไทม์ซึ่งมักจะไม่มีในรูปแบบบรรยายทางเดียว งานวิจัยของ Wang (2015) ชี้ให้เห็นว่า ผู้สอนที่ใช้ Kahoot! จะมีความกระตือรือร้นมากขึ้น และรู้สึกสนุกไปกับการสอน ไม่ต่างจากผู้เรียนที่มีความสุขกับการตอบคำถาม ในการจัดกิจกรรมบรรยายหัวข้อคุณธรรมและจริยธรรม วิทยากรจากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดสุรินทร์ ได้กล่าวว่า การใช้ Kahoot! ทำให้เขาเห็นรอยยิ้มของผู้เรียนมากกว่าการบรรยายแบบเดิม และรู้สึกเหมือนได้สื่อสารสองทาง ไม่ใช่แค่พูดให้ฟังอย่างเดียว ซึ่งสะท้อนว่าเทคโนโลยีสามารถกลายเป็นเครื่องมือสร้างพลังบวกให้กับวิทยากรได้อย่างแท้จริง

3. การเสริมสร้างทักษะดิจิทัลของวิทยากร

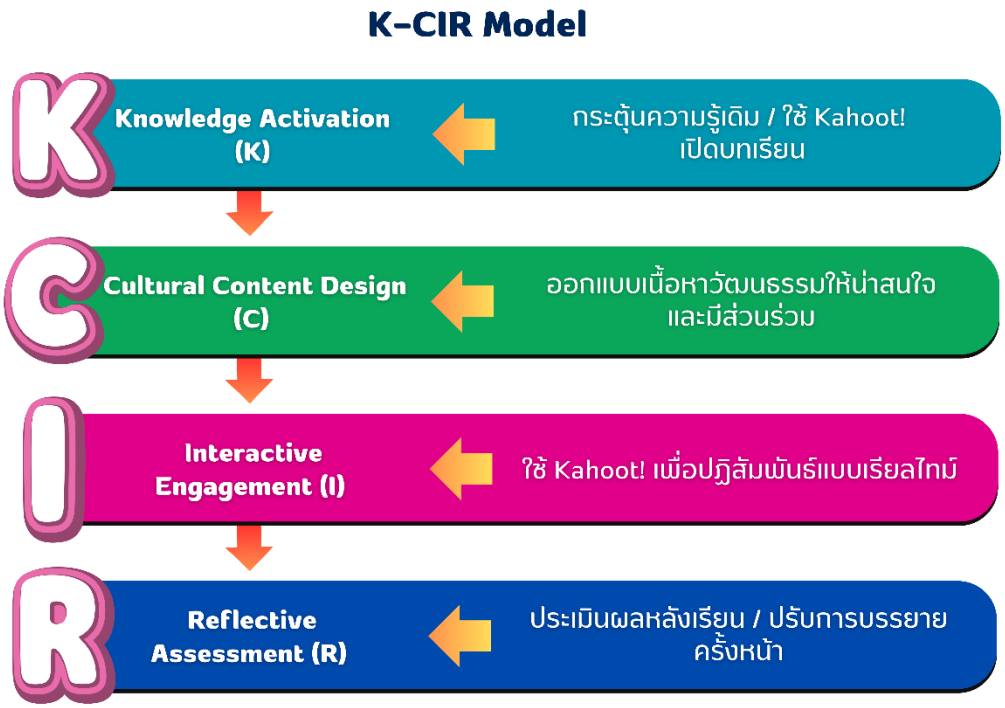
แม้ในช่วงแรกวิทยากรบางคนอาจรู้สึกไม่มั่นใจในการใช้เทคโนโลยี แต่จากประสบการณ์ในการใช้งาน Kahoot! ที่ไม่ซับซ้อน มีระบบอัตโนมัติ และสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ก็สามารถส่งผลให้วิทยากรกลุ่มดังกล่าวสามารถปรับตัวและเกิดทักษะใหม่ด้านเทคโนโลยีการศึกษา ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการบรรยายในหัวข้ออื่น ๆ ด้วย งานวิจัยของ Wichadee และ Pattanapichet (2018) พบว่า การใช้เครื่องมือดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้ช่วยเพิ่มความมั่นใจของผู้สอน และทำให้มีแนวโน้มจะพัฒนาเนื้อหาและสื่อการสอนในรูปแบบดิจิทัลมากขึ้นในอนาคต

4. ความท้าทายและข้อเสนอแนะจากประสบการณ์จริง

ถึงแม้ว่า Kahoot! จะเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพ แต่การใช้ในบริบทของการบรรยายวัฒนธรรมยังมีข้อท้าทาย เช่น ความพร้อมของอินเทอร์เน็ตในบางพื้นที่ยังไม่เสถียร กลุ่มผู้เรียนบางส่วน (เช่น ผู้สูงอายุ) อาจไม่คุ้นชินกับเทคโนโลยี การออกแบบคำถามที่เหมาะสมกับบริบทวัฒนธรรมต้องใช้ความละเอียดรอบคอบ อย่างไรก็ตาม วิทยากรส่วนใหญ่เสนอแนะว่า หากมีการเตรียมการล่วงหน้า เช่น การจัดกลุ่มผู้เรียน การฝึกใช้เบื้องต้น หรือการใช้รูปภาพแทนข้อความ ก็สามารถลดอุปสรรคเหล่านี้ได้ และช่วยให้ Kahoot! กลายเป็นเครื่องมือสร้างความเท่าเทียมในการเรียนรู้ทางวัฒนธรรม

องค์ความรู้ที่ได้รับ

จากการวิเคราะห์และสังเคราะห์แนวคิดและผลการนำ Kahoot! มาใช้ในการบรรยายด้านวัฒนธรรม โดยวิทยากรในยุคดิจิทัล ผู้เขียนได้สังเคราะห์ออกแบบเป็นกรอบแนวคิดเพื่อพัฒนาศักยภาพการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมของวิทยากรด้านวัฒนธรรม ซึ่งสามารถเรียกว่า K - CIR Model โดยมีองค์ประกอบ 4 ด้าน ดังนี้



แผนภาพที่ 1 องค์ความรู้ที่ได้รับ
ที่มา: สังเคราะห์โดยผู้นิพนธ์บทความ

K = Knowledge Activation

การกระตุ้นความรู้เดิมและความสนใจของผู้เรียนเป็นจุดเริ่มต้นสำคัญในการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรม (Cultural Learning) โดยใช้กิจกรรมสั้น ๆ หรือแบบทดสอบก่อนเรียน เช่น Kahoot! ในรูปแบบ Pre - Test ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนได้ระลึกถึงความรู้เดิมและพร้อมเปิดใจรับเนื้อหาใหม่ การกระตุ้นความสนใจตั้งแต่ต้นยังสร้างแรงจูงใจและความมีส่วนร่วมตั้งแต่เริ่มบทเรียน นอกจากนี้ การใช้ Pre - Test ยังช่วยให้วิทยากรสามารถวิเคราะห์ระดับความรู้พื้นฐานของผู้เรียนแต่ละกลุ่ม และปรับรูปแบบการสอนให้เหมาะสม การกระตุ้นความรู้เดิมสอดคล้องกับทฤษฎี Constructivism ที่เน้นการสร้างความรู้ใหม่บนฐานของความเข้าใจเดิม (Prior Knowledge) และสอดรับกับแนวคิด Active Learning ซึ่งเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง การวางกิจกรรม Knowledge Activation อย่างเหมาะสมยังช่วยให้เกิดการเรียนรู้เชิงลึก (Deep Learning) และเสริมสร้างความสามารถในการคิดวิเคราะห์และเชื่อมโยงข้อมูลเชิงวัฒนธรรมกับประสบการณ์ชีวิตของผู้เรียน

Vol. 1 No. 3 (September - December 2025), 85 - 96 JBEI วารสารพุทธนวัตกรรมการศึกษา Journal of Buddhist Educational Innovation

C = Cultural Content Design

การออกแบบเนื้อหาวัฒนธรรม (Cultural Content Design) ต้องเน้นความน่าสนใจ ความเข้าถึงง่าย และความสอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน เนื้อหาควรเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันและประสบการณ์ส่วนตัวของผู้เรียน เช่น การตั้งคำถามให้วิเคราะห์ความแตกต่างของพิธีกรรม หรือเปรียบเทียบภูมิปัญญาในแต่ละภูมิภาค การออกแบบเนื้อหาเชิงวัฒนธรรมที่ดีต้องคำนึงถึงการพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ (Critical Thinking) และการสะท้อนความเข้าใจเชิงวัฒนธรรม การใช้รูปแบบคำถามแบบเปิดช่วยให้ผู้เรียนสามารถอภิปราย แสดงความคิดเห็น และสร้างความรู้ร่วม (Knowledge Construction) การออกแบบเนื้อหาควรใช้แนวทางของ Bloom's Taxonomy เพื่อสร้างกิจกรรมที่ส่งเสริมทั้งการจำ การเข้าใจ การวิเคราะห์ และการประยุกต์ใช้ ความรอบคอบในการจัดลำดับเนื้อหาและกิจกรรมยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ต่อเนื่องและรู้สึกเชื่อมโยงกับคุณค่าทางวัฒนธรรมได้อย่างแท้จริง

I = Interactive Engagement

Interactive Engagement เป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์เชิงลึกระหว่างวิทยากรและผู้เรียนตลอดกระบวนการเรียนรู้ การใช้เครื่องมือเช่น Kahoot! สามารถทำให้การเรียนรู้มีชีวิตชีวา ไม่ใช่เพียงการรับสารทางเดียว การแข่งขันตอบคำถามและการอภิปรายหลังคำตอบช่วยกระตุ้นการคิดวิเคราะห์ การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการเรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative Learning) การจัดกิจกรรมเชิงโต้ตอบยังสอดคล้องกับแนวคิด Social Constructivism ที่เน้นบทบาทของปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในการสร้างความรู้ นอกจากนี้ การใช้เทคนิค Gamification ยังช่วยเพิ่มแรงจูงใจและความสนุกสนาน ทำให้ผู้เรียนรู้สึกมีส่วนร่วม การสังเกตปฏิกิริยาของผู้เรียนระหว่างกิจกรรมช่วยให้วิทยากรสามารถปรับกลยุทธ์การสอนแบบเรียลไทม์ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้และความเข้าใจเชิงวัฒนธรรม

R = Reflective Assessment

เป็นการประเมินผลแบบสะท้อนกลับ (Formative Assessment) ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้และความเข้าใจที่ได้รับหลังจากกิจกรรมการเรียนรู้ การทำแบบทดสอบซ้ำหลังเรียน (Post - Test) ช่วยให้ผู้เรียนตระหนักถึงสิ่งที่เรียนรู้และสามารถเชื่อมโยงความรู้กับประสบการณ์จริง การสะท้อนผลการเรียนรู้ยังส่งเสริมการพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Reflection) และความสามารถในการประเมินตนเอง การใช้ Reflective Assessment ยังช่วยให้วิทยากรสามารถวิเคราะห์ผลลัพธ์การเรียนรู้ ปรับปรุงเนื้อหา และออกแบบกิจกรรมต่อไปให้เหมาะสม การสะท้อนความรู้เชิงวัฒนธรรมยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจลึกซึ้งและสร้างแรงจูงใจในการศึกษาต่อเนื่อง การวางระบบการประเมินแบบสะท้อนกลับอย่างเป็นระบบเป็นกลไกสำคัญในการเสริมสร้างการเรียนรู้แบบยั่งยืนและพัฒนาทักษะทางวัฒนธรรมของผู้เรียน

กรอบแนวคิด K - CIR Model เป็นกรอบการออกแบบการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ากับกระบวนการสอนวัฒนธรรมอย่างเป็นระบบ โดยเฉพาะการใช้เครื่องมือออนไลน์ เช่น Kahoot! เพื่อสร้างกิจกรรมที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง โมเดลนี้เน้นการกระตุ้นความรู้และความสนใจของผู้เรียนตั้งแต่ต้น (Knowledge Activation) การออกแบบเนื้อหาวัฒนธรรมให้น่าสนใจและเชื่อมโยงกับประสบการณ์ของผู้เรียน (Cultural Content Design) การสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างวิทยากรและผู้เรียนผ่านกิจกรรมแบบโต้ตอบ (Interactive Engagement) และการสะท้อนผลการเรียนรู้เพื่อปรับปรุงเนื้อหา

และกระบวนการสอน (Reflective Assessment) การใช้กรอบแนวคิดนี้สอดคล้องกับทฤษฎี Constructivism และ Social Constructivism ที่เน้นการสร้างความรู้ผ่านการมีส่วนร่วมและปฏิสัมพันธ์ทางสังคม นอกจากนี้ การบูรณาการ Gamification และ Active Learning ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจและประสบการณ์เรียนรู้เชิงลึก (Deep Learning) โมเดลนี้สามารถนำไปปรับใช้ในกิจกรรมอบรม ประชุมเชิงปฏิบัติการ หรือการบรรยายทางวัฒนธรรมในทุกระดับ ตั้งแต่โรงเรียนจนถึงสถาบันอุดมศึกษา และยังช่วยให้วิทยากรพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและยั่งยืน

สรุป

บทความนี้ผู้เขียนได้นำเสนอแนวทางการประยุกต์ใช้ Kahoot! ซึ่งเป็นเครื่องมือเทคโนโลยีการศึกษาในลักษณะเกมตอบคำถาม มาใช้เสริมสร้างการมีส่วนร่วมในการบรรยายด้านวัฒนธรรม โดยเน้นการเปลี่ยนแปลงบทบาทของวิทยากรจากผู้ถ่ายทอดความรู้แบบทางเดียว มาเป็น ผู้ออกแบบกระบวนการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมที่มีชีวิตชีวา และทันสมัยสอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้คนในยุคดิจิทัลจากการวิเคราะห์พบว่า Kahoot! สามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่กระตุ้นความสนใจ เพิ่มปฏิสัมพันธ์และช่วยประเมินความเข้าใจของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในการถ่ายทอดเนื้อหาทางวัฒนธรรมที่มีความเป็นนามธรรม หรือห่างไกลจากชีวิตประจำวันของผู้เรียน เช่น พิธีกรรม ภาษา ศิลปะ และภูมิปัญญาท้องถิ่นการใช้ Kahoot! ยังส่งผลเชิงบวกต่อวิทยากรด้านวัฒนธรรม ได้แก่ การเกิดแรงจูงใจใหม่ การพัฒนาทักษะดิจิทัล และความมั่นใจในการสื่อสารกับผู้เรียนในหลากหลายบริบท ทั้งนี้ Kahoot! ไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือทางเทคโนโลยี หากแต่เป็นกลไกเชิงกลยุทธ์ ที่เชื่อมโยงความรู้ทางวัฒนธรรมเข้ากับโลกของผู้เรียนยุคใหม่ได้อย่างกลมกลืนข้อเสนอแนะจากบทความนี้ คือ ควรมีการส่งเสริมให้วิทยากรด้านวัฒนธรรมทุกระดับได้รับการพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัลควบคู่ไปกับการจัดกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการเกี่ยวกับการใช้เครื่องมือเช่น Kahoot! เพื่อยกระดับคุณภาพของการบรรยายให้สอดคล้องกับบริบทการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล และยังสามารถต่อยอดไปสู่รูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) ในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เอกสารอ้างอิง

รุจาภา เพชรเจริญ และวรสิทธิ์ เจริญศิลป์. (2561). การประเมินการใช้ Kahoot Program ในการจัดการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายการสอนทางไกล Telemedicine. *Journal of Faculty of Education Pibulsongkram Rajabhat University*, 5(2), 162 - 175.

ทิศนา แขมมณี. (2557). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 18). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Students' Perception of Kahoot!'s Influence on Teaching and Learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning,* 13(1), 1 - 23.

Plump, C. M., & LaRosa, J. (2017). Using Kahoot! in the Classroom to Create Engagement and Active Learning: A Game - Based Technology Solution for ELearning Novices. *Management Teaching Review,* 2(2), 151 - 158.

Vol. 1 No. 3 (September - December 2025), 85 - 96 JBEI วารสารพุทธนวัตกรรมการศึกษา Journal of Buddhist Educational Innovation

Wang, A. I. (2015). The Wear Out Effect of a Game - Based Student Response System. *Computers & Education,* 82(1), 217 - 227.

Wichadee, S., & Pattanapichet, F. (2018). *Enhancement of Performance and Motivation Through Application of Digital Games in an English Language Class. Teaching English with Technology,* 18(1), 77 - 92.