



# Mentimeter

ตัวช่วยในการเพิ่มปฏิสัมพันธ์กับผู้ฟังในการจัดโครงการฝึกอบรมรูปแบบออนไลน์



by: ศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยี  
การสหกรณ์ที่ 15 เพชรบุรี

# คำนำ

ปัจจุบันการจัดโครงการฝึกอบรมของหน่วยงาน มีการปรับเปลี่ยนจัดกิจกรรมในรูปแบบออนไลน์มากขึ้น จึงทำให้ศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยีการสหกรณ์ที่ 15 จังหวัดเพชรบุรี หากิจกรรมที่เป็นรูปแบบการเล่นผ่านออนไลน์ เข้ามาร่วมทำกิจกรรมระหว่างการอบรม เพื่อให้เกิดการปฏิสัมพันธ์กับผู้ฟัง ซึ่งก็ค้นพบว่า มีโปรแกรมหลากหลาย ศูนย์ฯ จึงเลือกนำ Mentimeter และได้นำไปใช้ในการจัดโครงการฝึกอบรม หลักสูตรการจัดการเรียนรู้การสหกรณ์ในสถานศึกษา ประจำปี 2566 ในช่วงกิจกรรมทบทวนความรู้เรื่องการจัดการเรียนรู้การสหกรณ์ในสถานศึกษา แบบคำถามและให้เลือกคำตอบที่ถูก

ศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยีการสหกรณ์ที่ 15 จังหวัดเพชรบุรี จึงจัดทำองค์ความรู้ (KM) เรื่อง “Mentimeter ตัวช่วยในการเพิ่มปฏิสัมพันธ์กับผู้ฟังในการจัดโครงการฝึกอบรมรูปแบบออนไลน์” และหวังเป็นอย่างยิ่งว่า การจัดการองค์ความรู้นี้จะสามารถเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่ปฏิบัติงานในกรมส่งเสริมสหกรณ์ และผู้ที่สนใจใช้เป็นแนวทางสำหรับการจัดกิจกรรมในรูปแบบออนไลน์

ศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยีการสหกรณ์ที่ 15 จังหวัดเพชรบุรี  
กรกฎาคม 2566

# สารบัญ

	หน้า
ความเป็นมา	1
วัตถุประสงค์ของการนำมาใช้	1
มาทำความรู้จักแอปพลิเคชัน <b>Mentimeter</b>	2
การลงทะเบียนการใช้งาน	3
การสร้างพีเรซเซชัน/ข้อคำถาม	6
วิธีการนำแบบทดสอบไปให้ผู้เข้ารับการอบรมร่วมทำ กิจกรรมถามตอบ	18
ผู้เข้าอบรม เข้าร่วมกิจกรรม <b>Mentimeter</b>	21
อ้างอิง	22

# Mentimeter ตัวช่วยในการเพิ่มปฏิสัมพันธ์กับผู้ฟัง ในการจัดโครงการฝึกอบรมรูปแบบออนไลน์

## ความเป็นมา

เนื่องจากปัจจุบันการจัดโครงการฝึกอบรมของหน่วยงาน มีการจัดกิจกรรมในรูปแบบออนไลน์มากขึ้น จึงทำให้ศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยีการสหกรณ์ที่ 15 จังหวัดเพชรบุรี ต้องมีการจัดกิจกรรม หรือหา กิจกรรมที่เป็นรูปแบบผ่านสื่อออนไลน์ เข้ามาร่วมทำกิจกรรมระหว่างการอบรม ซึ่งจะเห็นได้ว่าปัจจุบันจะมี กิจกรรมสื่อออนไลน์ หรือโปรแกรม หลากหลายรูปแบบ หน่วยงานจึงเลือกนำ โปรแกรม Mentimeter มา ปรับใช้เป็นกิจกรรมระหว่างการจัดโครงการฝึกอบรม และนำร่องด้วยการนำโปรแกรมไปใช้ในการจัด โครงการฝึกอบรม หลักสูตร การจัดการเรียนรู้การสหกรณ์ในสถานศึกษา ประจำปี 2566 โดยศูนย์ฯ 15 ได้เข้าไปร่วมในการเป็นผู้บริหารโครงการทั้ง 5 รุ่น ร่วมกับศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยีการสหกรณ์ที่ 16 นำ Mentimeter ไปใช้ในการเล่นเกมตอบคำถามทบทวนความรู้ เรื่องการจัดการเรียนรู้การสหกรณ์ใน สถานศึกษา

## วัตถุประสงค์ของการนำมาใช้

1. เพื่อสร้างนวัตกรรมรูปแบบใหม่ในการจัดกิจกรรม ระหว่างการจัดอบรม
2. เพื่อนำไปสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ฟังในระหว่างการจัดอบรมแบบออนไลน์

## มาทำความรู้จักโปรแกรม

### Mentimeter ทำอะไรได้บ้าง?

“Mentimeter” คือ แอปพลิเคชันที่ใช้สำหรับสร้างพีเรนเทชันที่ผู้เรียนสามารถมีส่วนร่วมใน



การโต้ตอบ ระดมสมอง แสดงความคิดเห็นกับ ผู้สอนผ่านแบบสอบถามออนไลน์ โดยสามารถสร้าง ได้หลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นคำถามหลายตัวเลือก คำถามปลายเปิด ซึ่งสามารถเห็นผลลัพธ์ได้ทันที ช่วยให้การเรียนการสอนมีความน่าสนใจ เพิ่มการมี ปฏิสัมพันธ์ในห้องเรียนได้มากยิ่งขึ้น

### ข้อจำกัดการใช้งาน Mentimeter แบบฟรี

- ✚ สร้างสไลด์คำถามได้ 2 สไลด์ต่อหนึ่งพีเรนเทชัน
- ✚ สร้างสไลด์ทั่วไปได้ 5 สไลด์
- ✚ Export ข้อมูลได้เฉพาะไฟล์รูปภาพ และไฟล์ PDF เท่านั้น

## ฟีเจอร์เด่นของ Mentimeter มีอะไรบ้าง

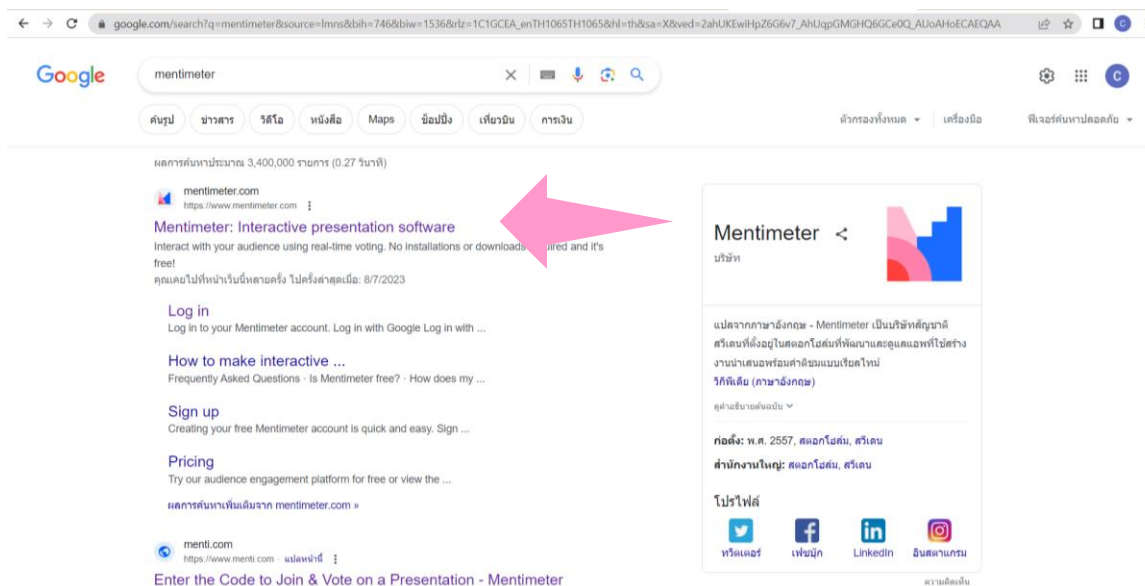
- ✚ รองรับผู้เข้าร่วมได้แบบ Unlimited การใช้งานแบบฟรีสามารถใช้งานผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เพียง 50 User
- ✚ มีคำถามให้เลือกมากถึง 12 รูปแบบ ได้แก่ Multiple Choice, Word Cloud, Open Ended, Scales, Ranking, Q&A, Select Answer, Type Answer, 100 Points, 2 x 2 Grid, Quick Form, Who will win? และ Pin on Image
- ✚ ออกแบบ Content ได้หลากหลายรูปแบบ ทั้ง Heading, Paragraph, Bullets, Image, Video, Big (Text), Quote, Number และ Instructions (Icon)

นอกจากนี้ยังรองรับการใช้งานได้ทั้งบนคอมพิวเตอร์แท็บเล็ต และสมาร์ตโฟน ซึ่งจะช่วยให้ผู้สอนใช้ทดสอบความรู้ความเข้าใจของผู้เรียน หรือใช้สำหรับทำให้มีกิจกรรมโต้ตอบในห้องเรียนได้



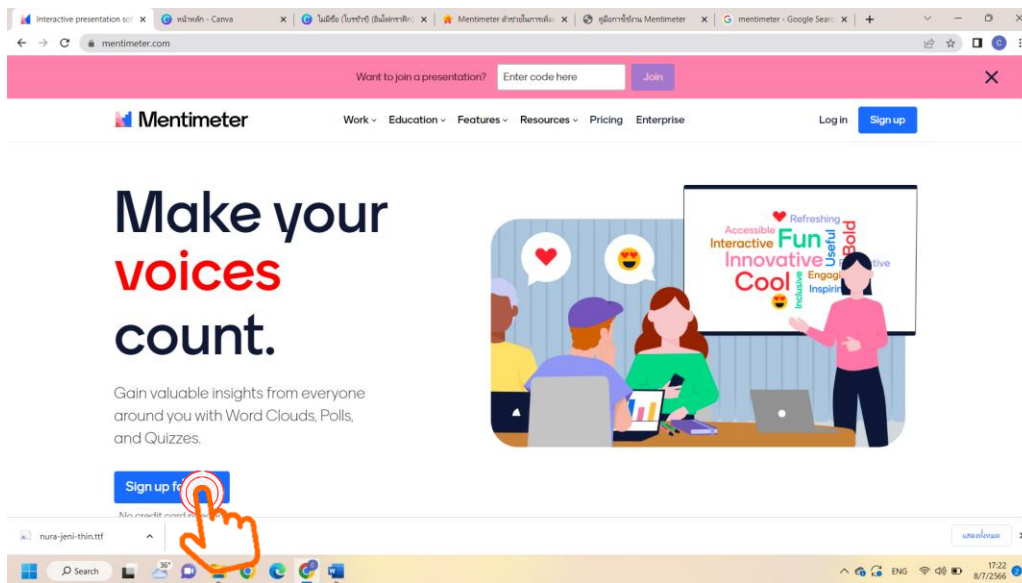
## วิธีการเข้าใช้งานมีดังนี้

ค้นหาใน google ด้วยคำว่า mentimeter จะเห็นตัวเลือกเว็บไซต์ขึ้นมาเป็นอันดับแรก กดเลือกเพื่อเข้าใช้งาน

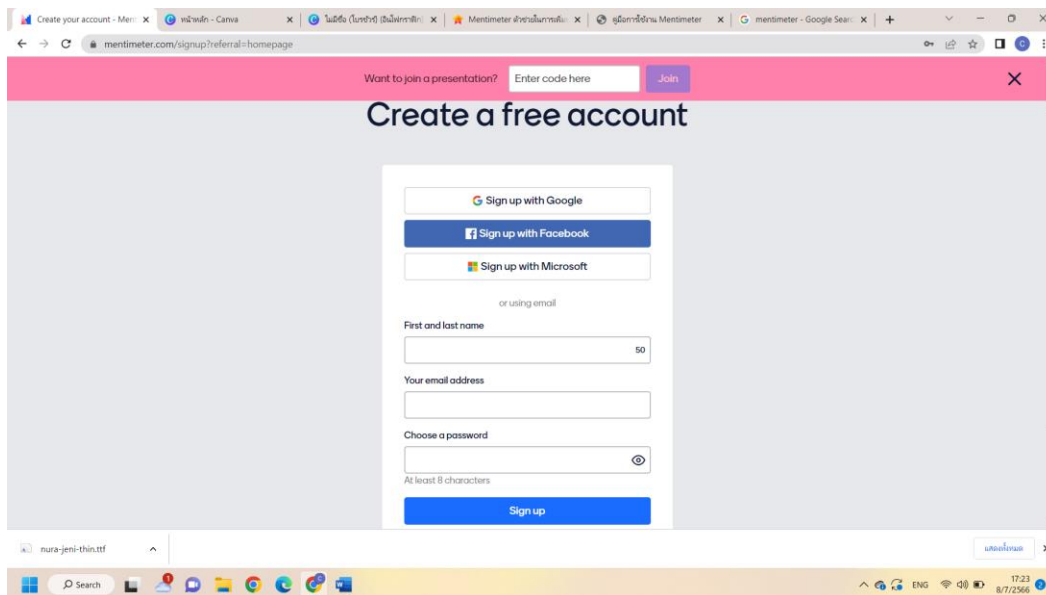


# การลงทะเบียนการใช้งาน

## 1. เข้าไปที่เว็บไซต์ [www.mentimeter.com](http://www.mentimeter.com)



## 2. คลิกปุ่ม “Sign up for free”



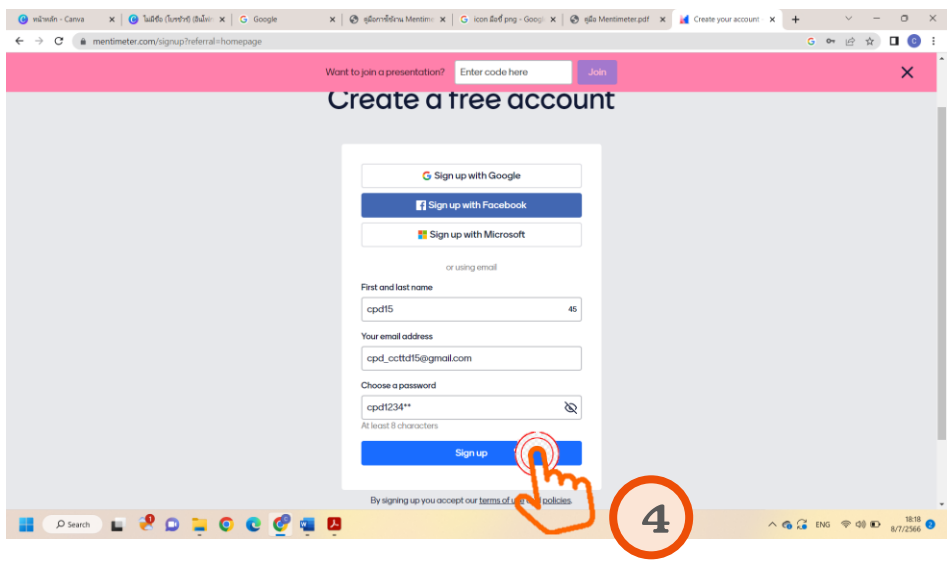
## 3. เลือกวิธีการ Sign up ได้แก่

Sign up **ด้วยบัญชีของ** Google

Sign up **ด้วยบัญชีของ** Facebook

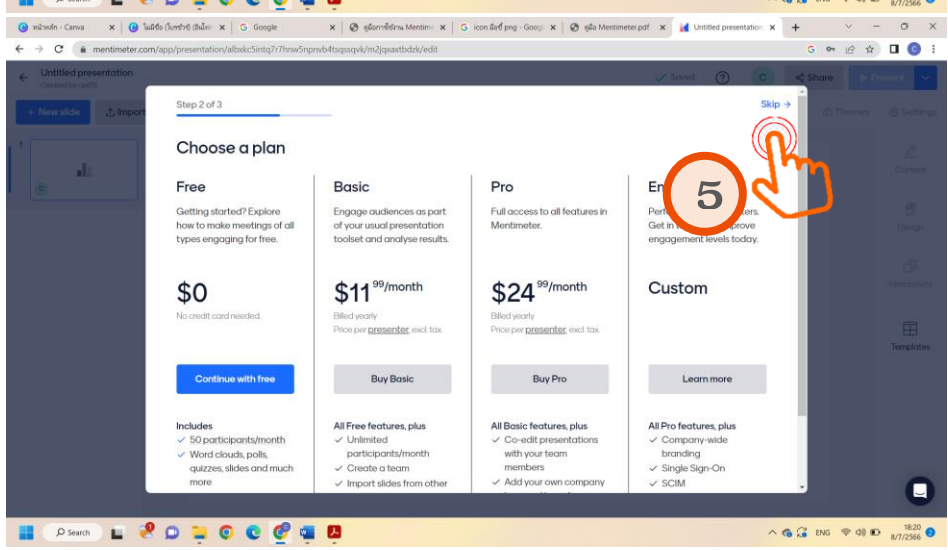
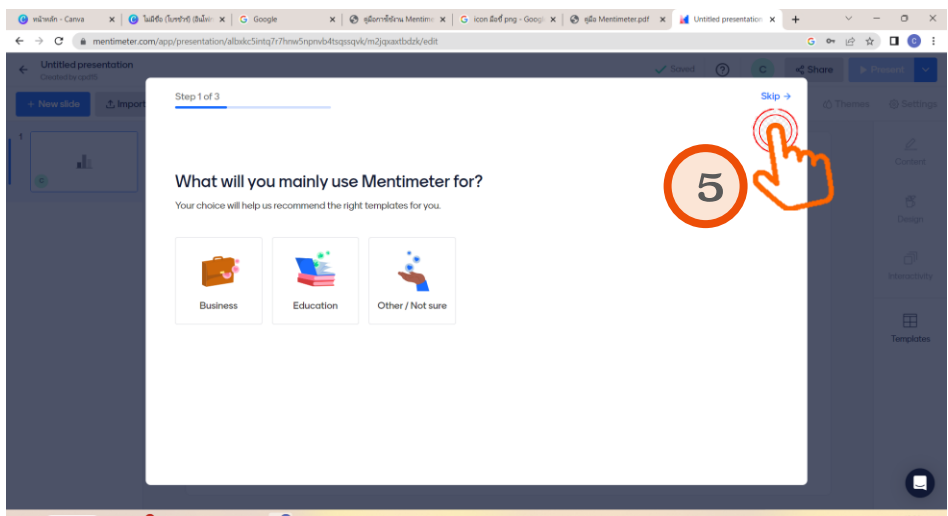
Sign up **ด้วยบัญชีของ** Microsoft

Sign up **ด้วยการสร้างบัญชีใหม่**



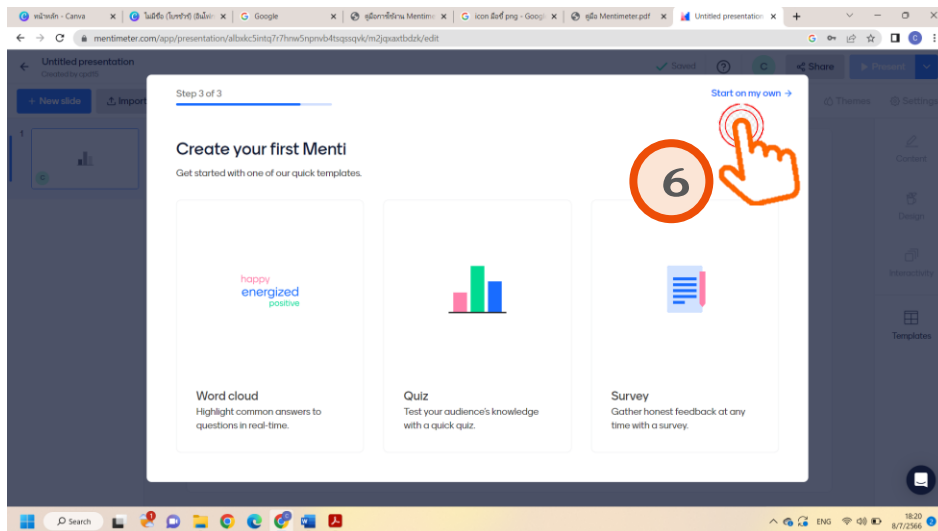
4. **คลิกปุ่ม** Sign up

5. **คลิกปุ่ม** Skip เพื่อข้ามไปขั้นตอนต่อไป

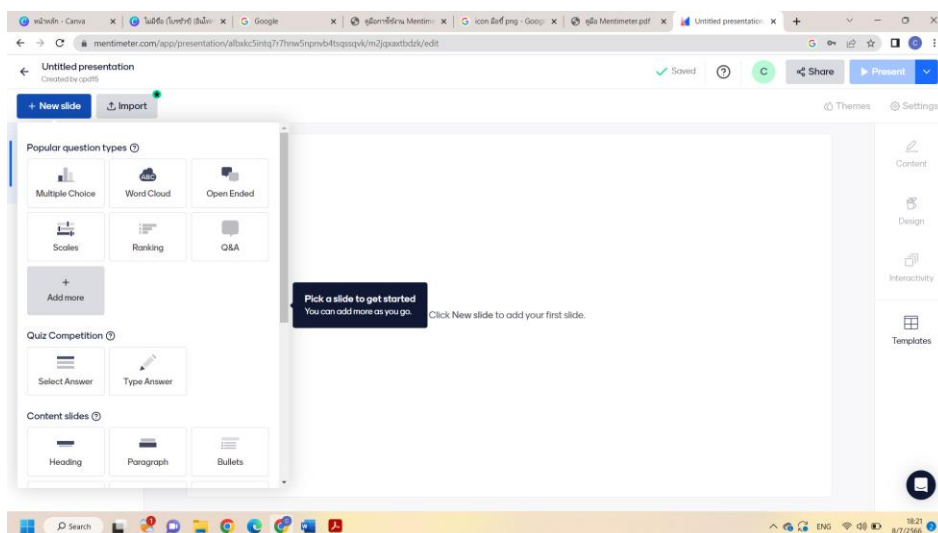




## 6. กด Start on my own เพื่อเริ่มใช้งาน



## 7. จะเข้าสู่หน้าต่างเพื่อเริ่มสร้างรูปแบบฟรีเซชัน

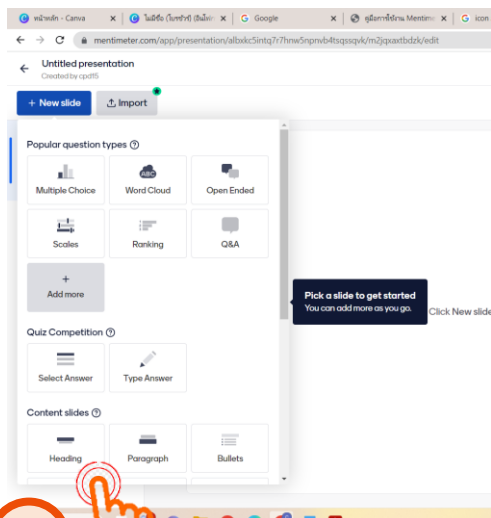




# การสร้างฟรีเซนต์

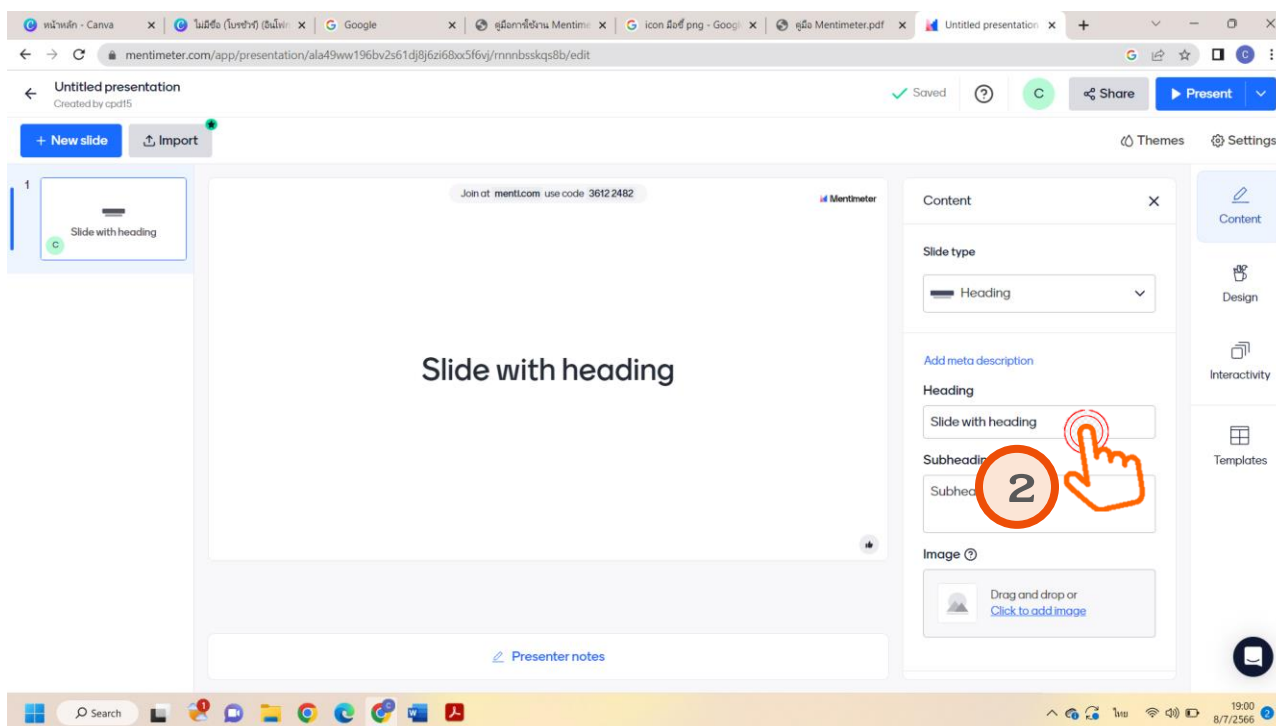
## เริ่มต้นการสร้างฟรีเซนต์

### 1. คลิกปุ่ม เลือก “Heading”



### 2. สร้างหน้าปกของฟรีเซนต์ ตั้งชื่อ ตรงช่อง

Slide with heading

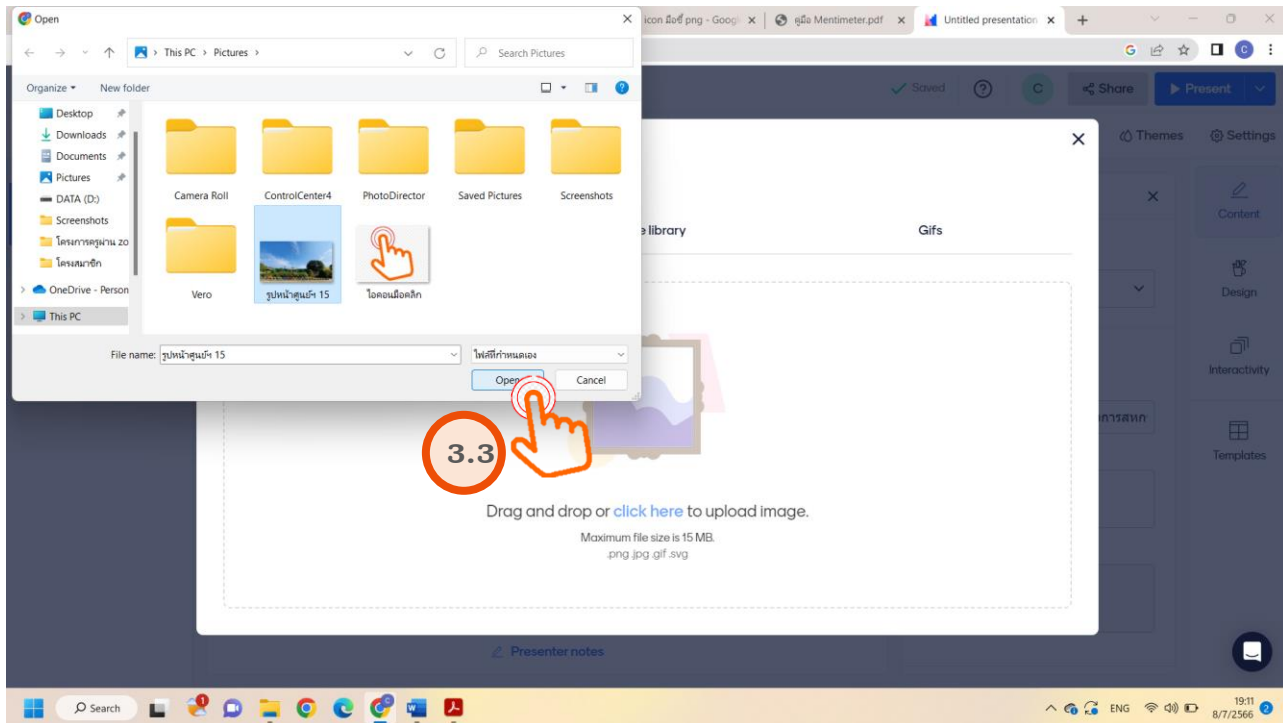


### 3. สามารถเพิ่มรูปภาพให้หน้าปก ได้ดังนี้

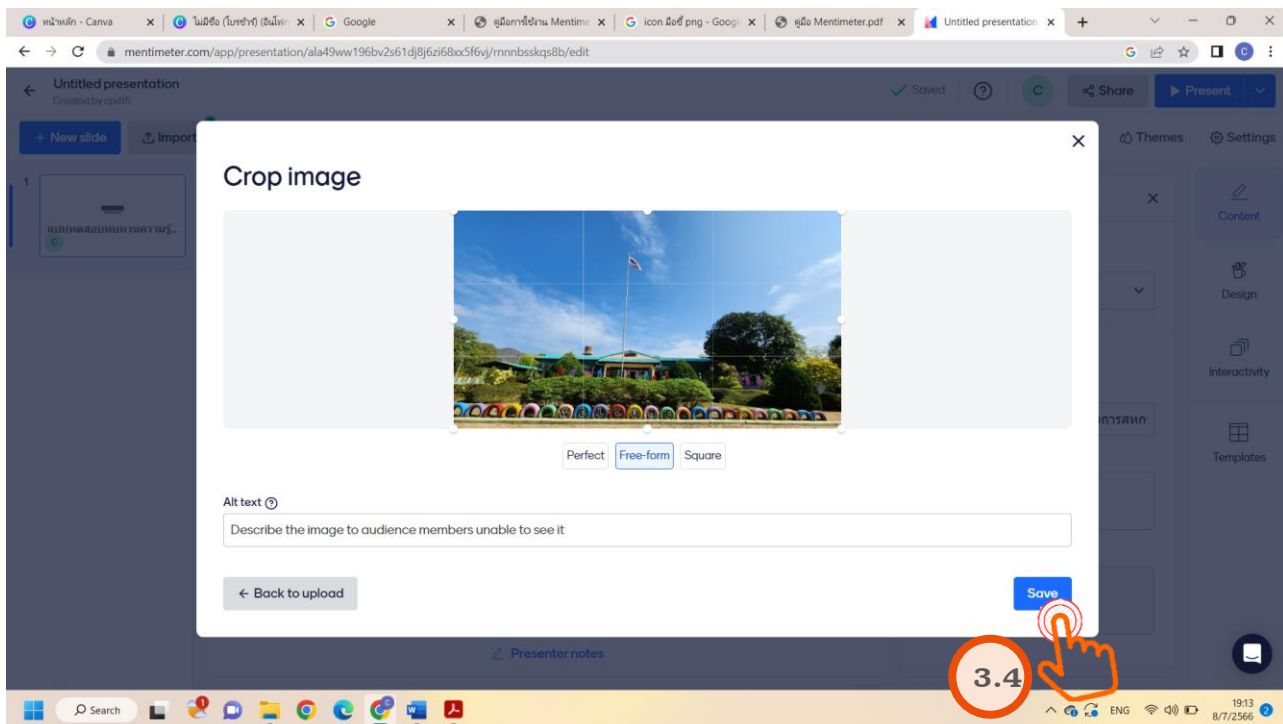
#### 3.1 ไปที่ Image “Click to add Image”

#### 3.2 เลือก Upload from computer กด click here

### 3.3 เลือกรูปภาพ กด Open



### 3.4 กด Save



### 3.5 ปรับแต่งภาพในสไลด์ตามความชอบ กดเลือก Design

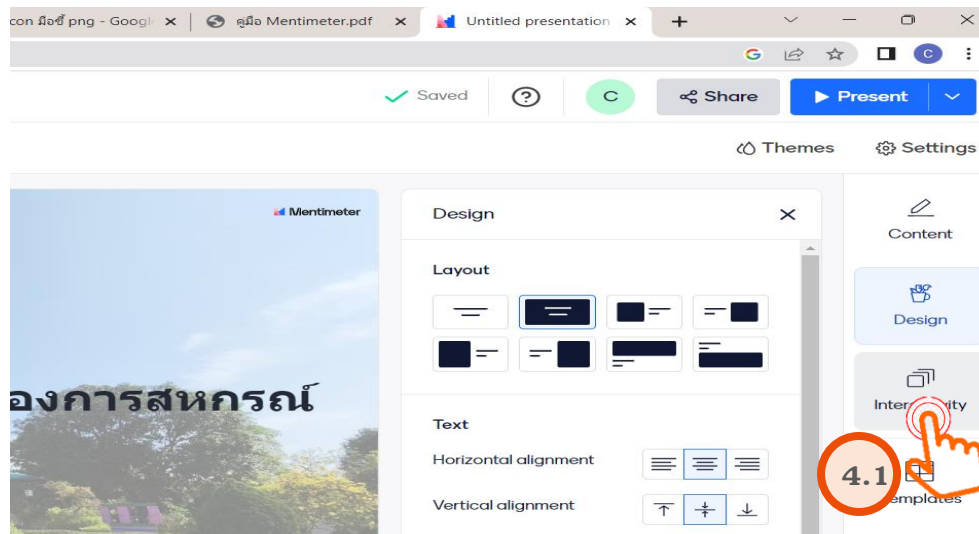
Screenshot of the Mentimeter presentation editor interface. The 'Content' panel is open, showing options for Slide type (Heading), meta description, heading, subheading, and image. A hand icon with the number '3.5' is pointing to the 'Design' button in the right-hand navigation menu.

### 3.6 เลือก Layout ที่ต้องการ

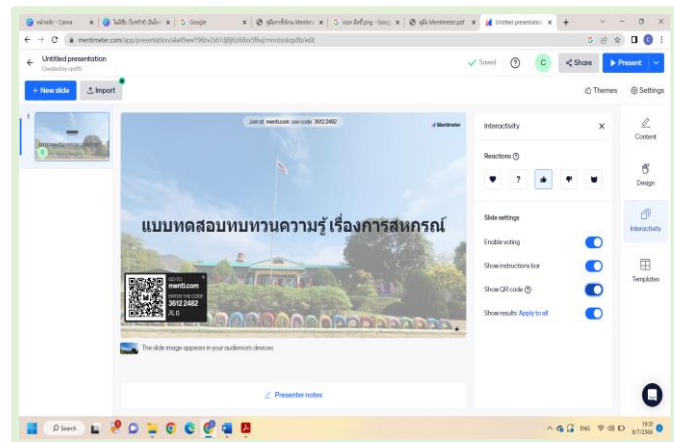
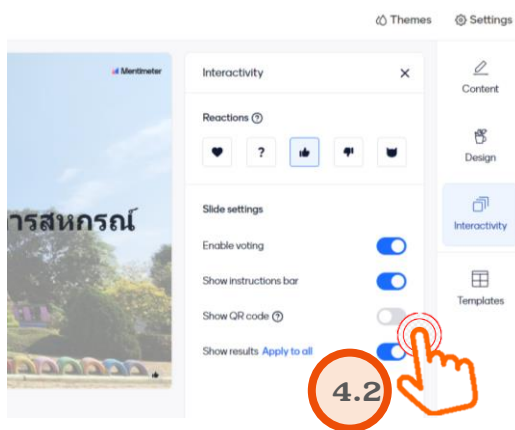
Screenshot of the Mentimeter presentation editor interface. The 'Design' panel is open, showing layout options (Full image, Full text, etc.), text alignment, and visualization colors. A hand icon with the number '3.6' is pointing to the 'Full image' layout option.

#### 4. ตั้งค่าให้หน้าแรกมี QR Code เพื่อให้ผู้เล่นสามารถเข้าถึงด้วยการสแกน QR Code

##### 4.1 กดเลือก Interactivity



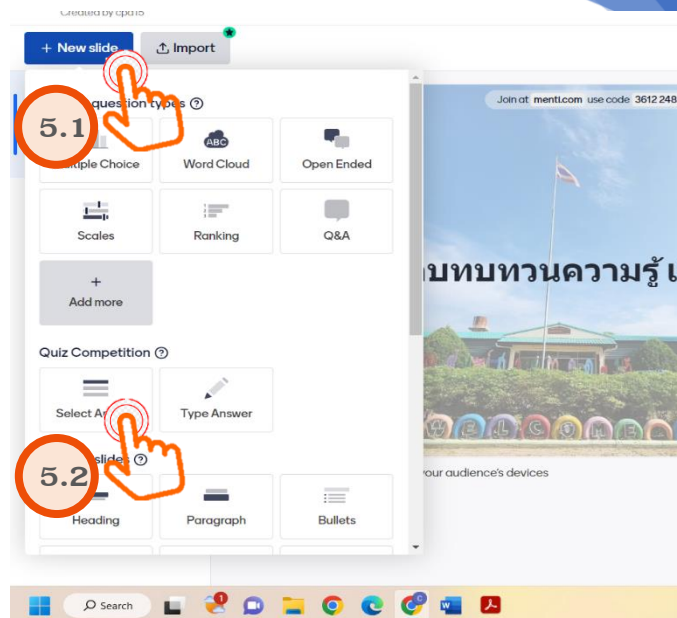
##### 4.2 กดปุ่ม Show QR code



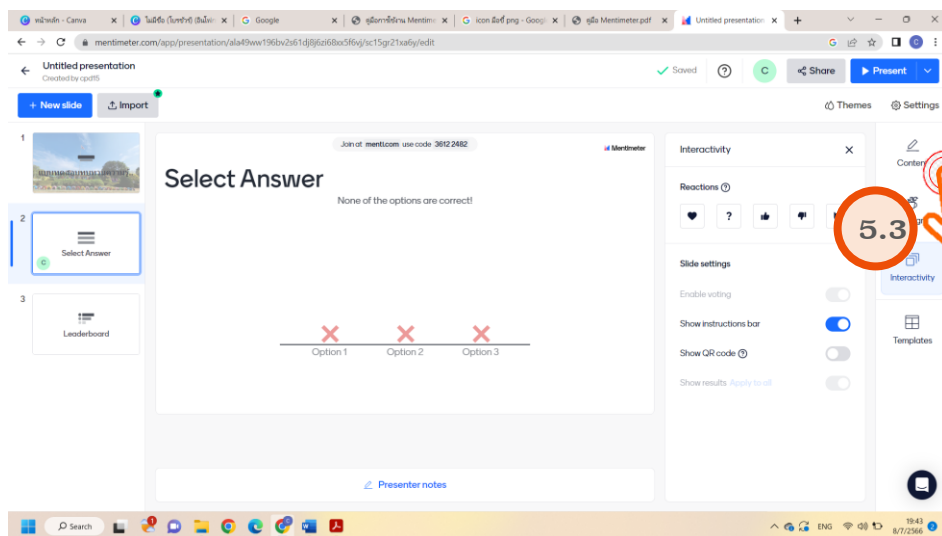
## 5. เริ่มสร้างข้อคำถาม แบบเลือก คำตอบ

5.1 กดเลือก + New slide

5.2 เลือก Select Answer

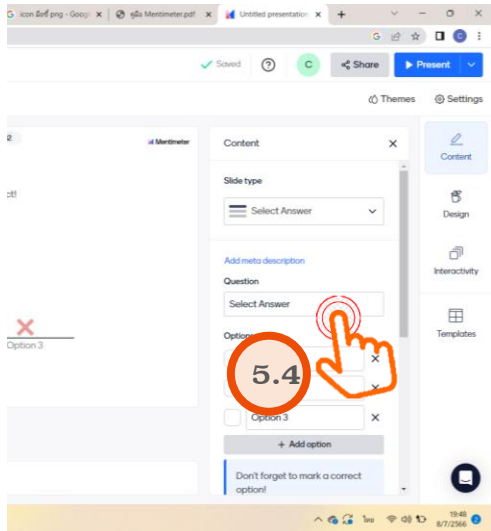


## 5.3 กดเลือก Content เพื่อใส่คำถามและคำตอบ

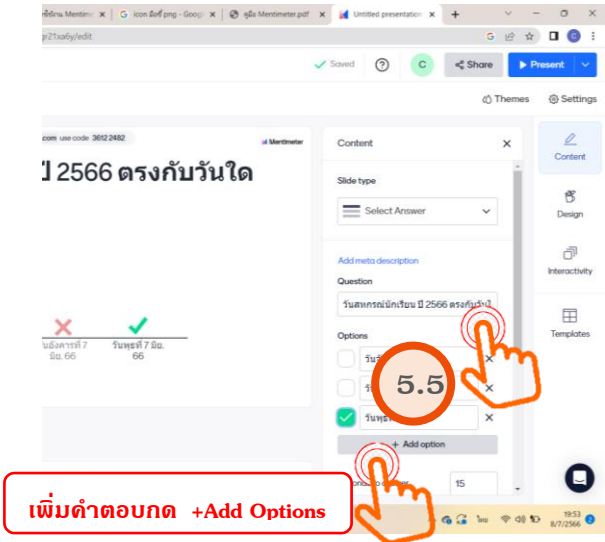




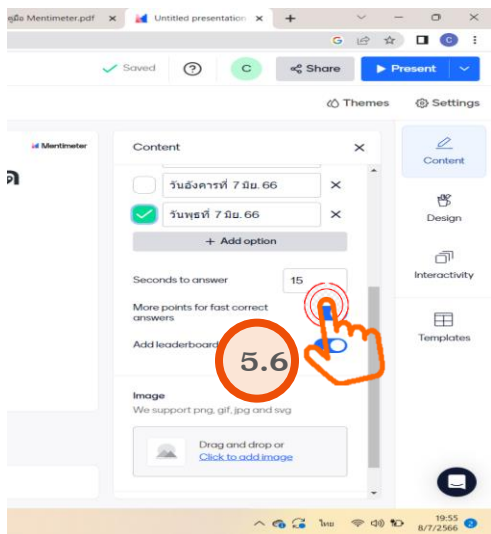
### 5.4 ใส่คำถาม



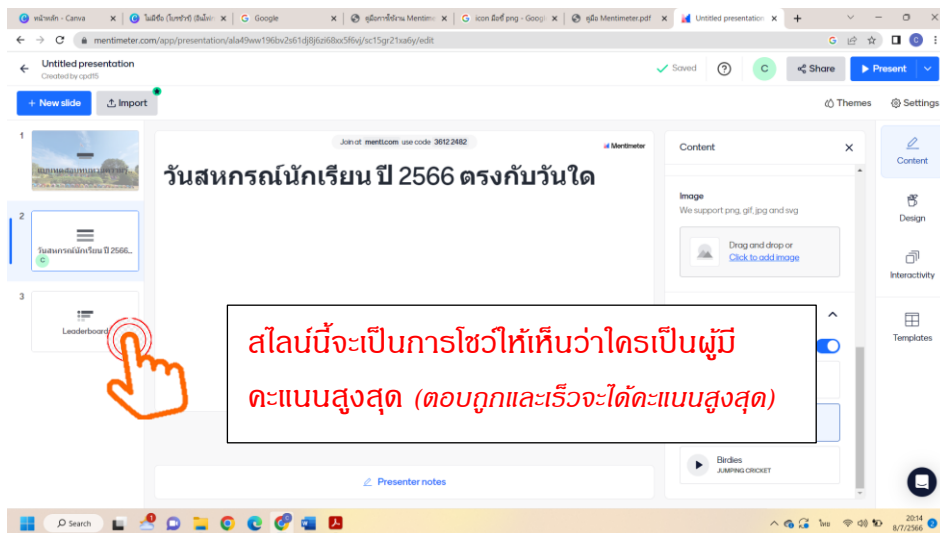
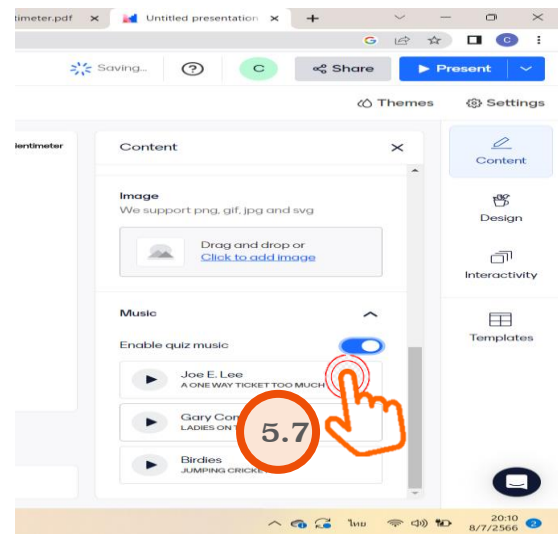
### 5.5 ใส่คำตอบและคลิกเลือกเฉลย



### 5.6 กำหนดเวลาที่ต้องการให้ผู้เล่นเลือกคำตอบ



### 5.7 เลือกเพลงประกอบการเล่นสไลด์

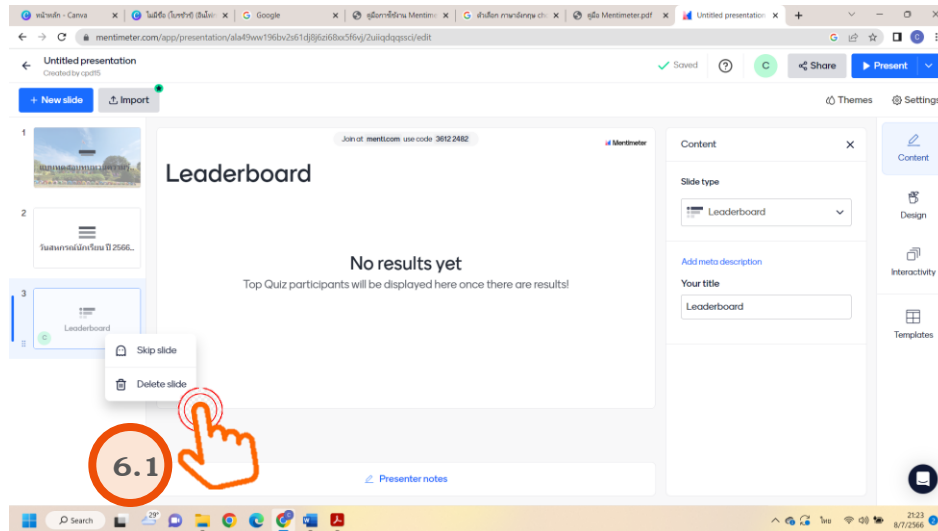




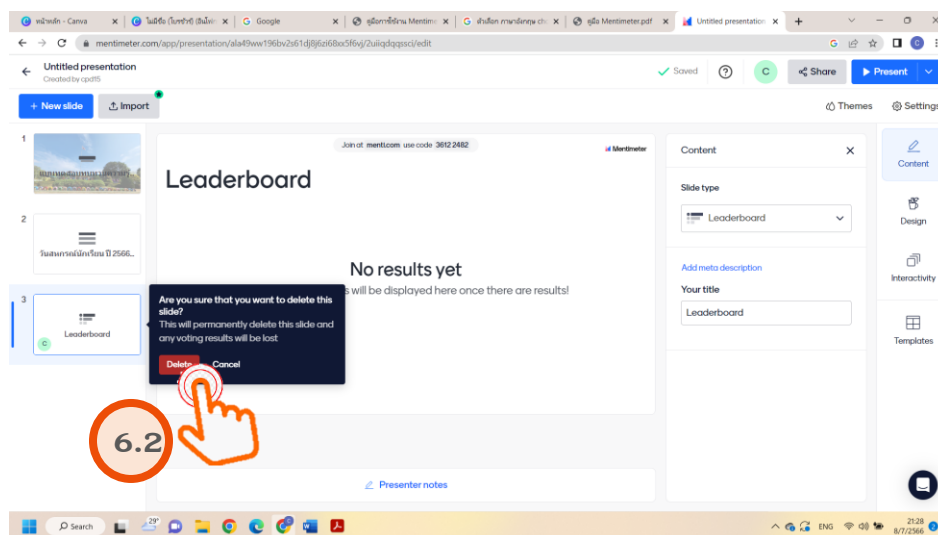
6. ดำเนินการเพิ่มสไลด์คำถาม ตามที่ต้องการ

**ตัวอย่าง**จะตั้งคำถามทั้งหมด 8 ข้อ และต้องการให้โชว์ผู้มีคะแนนนำหลังจากเล่นไปแล้ว 4 ข้อ และได้ผู้มีคะแนนนำสูงสุดในการเล่นหลังจบข้อที่ 8 ดำเนินการดังนี้

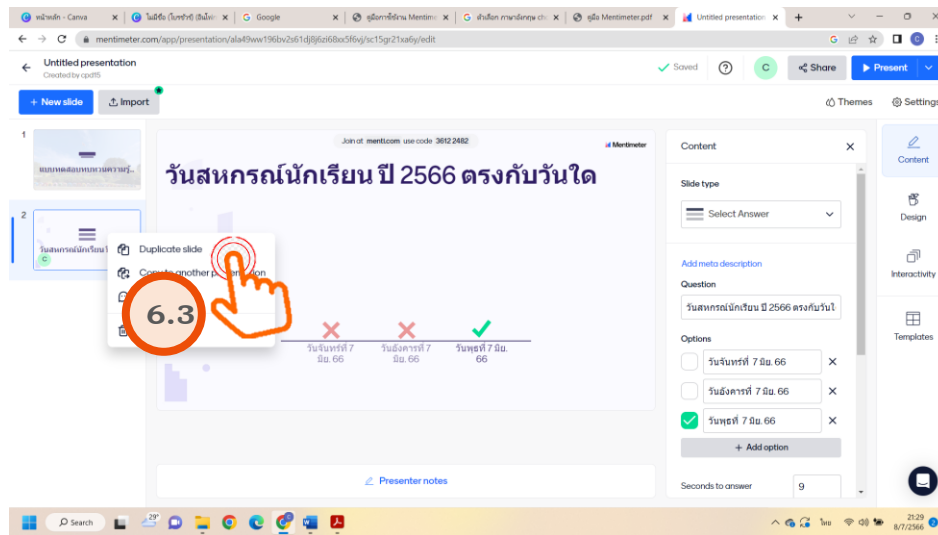
### 6.1 นำเมาท์ไปชี้ที่ Slide Leaderboard กดเมาท์คลิกขวา เลือก Delete slide



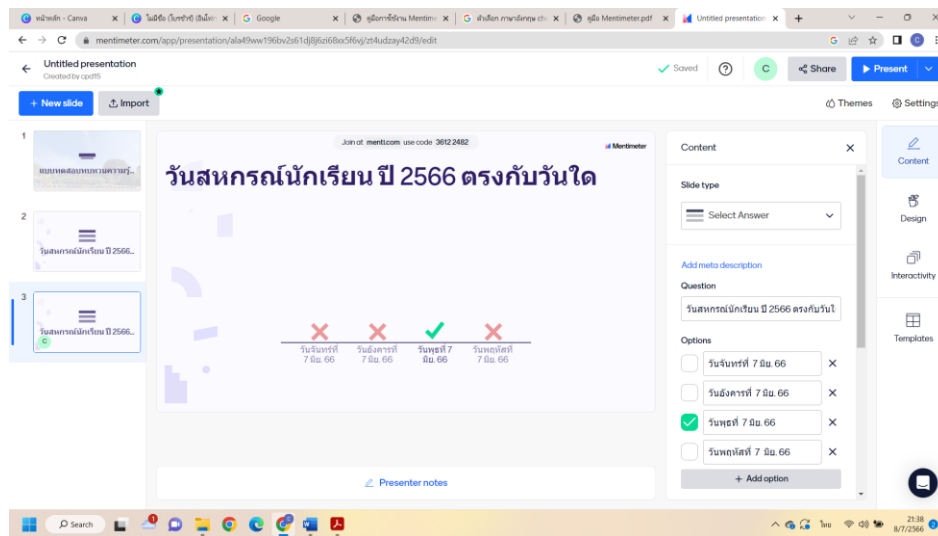
### 6.2 กด Delete



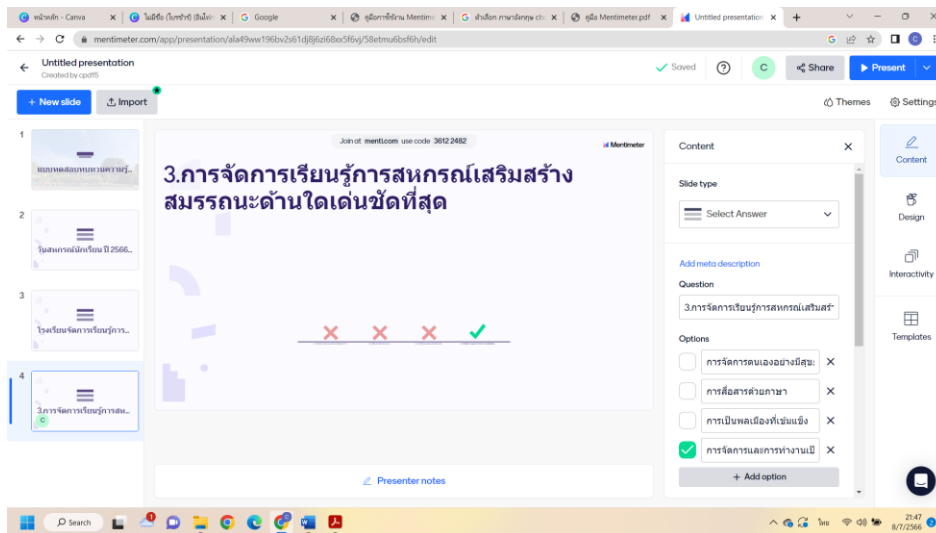
6.3 นำเมาท์ไปชี้ที่ Slide 2 กดเมาท์คลิกขวา เลือก Duplicate Slide เพื่อนำ Slide เป็นต้นแบบเพื่อนำมาใช้เป็นข้อคำถามต่อไป



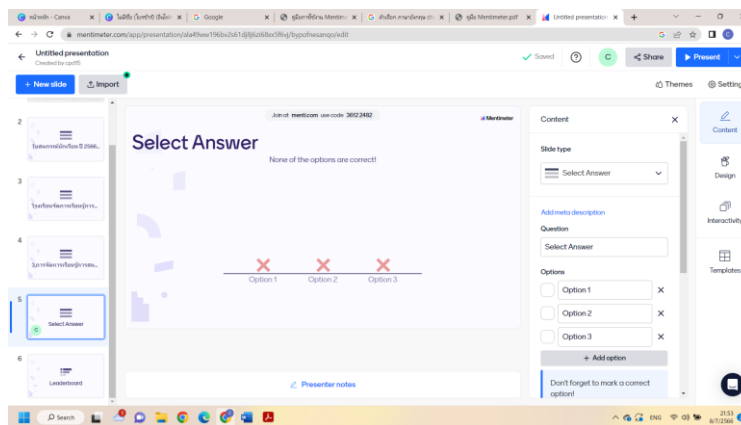
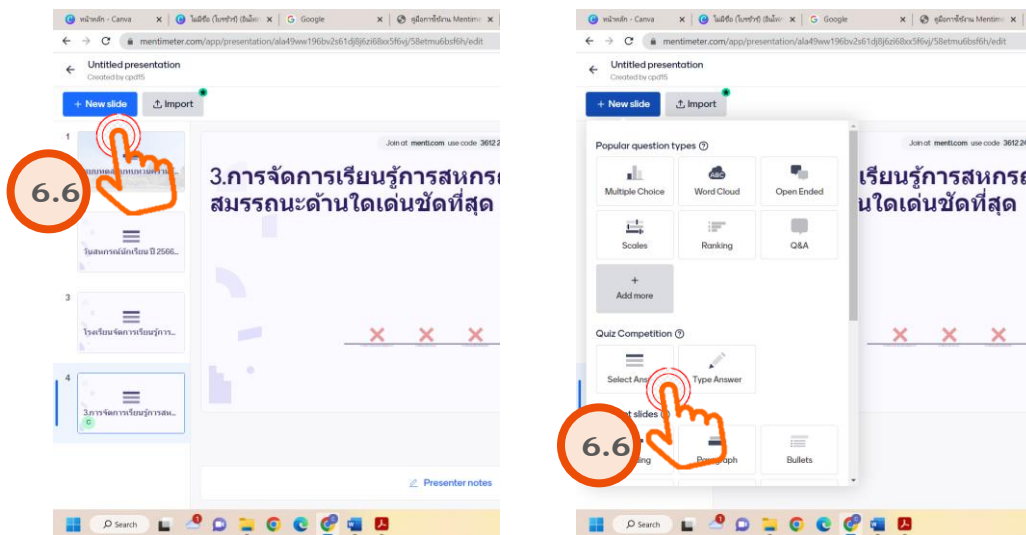
6.4 เปลี่ยนคำถาม คำตอบ



## 6.5 ดำเนินการ คำถามข้อ3 นำเมาท์ไปชี้ที่ Slide 3 กดเม้าท์คลิกขวา เลือก Duplicate Slide เปลี่ยนคำถาม คำตอบ



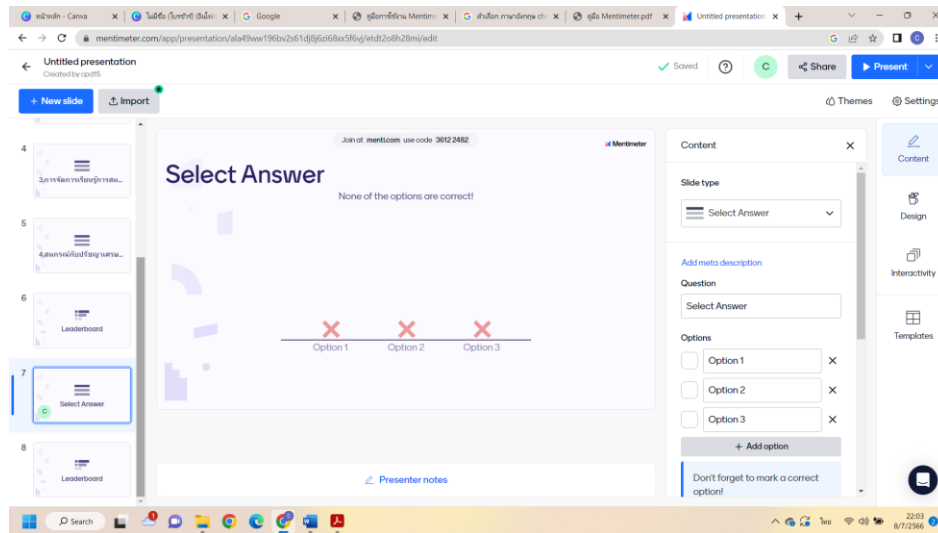
## 6.6 ดำเนินการ คำถามข้อ4 กดเลือก +New slide และเลือก Select Answer



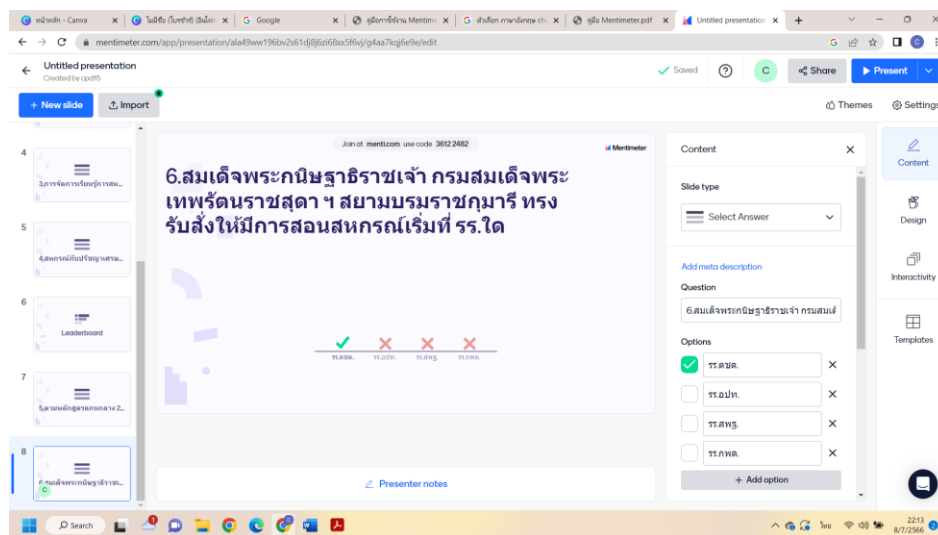
6.7 ไล่คำถาม คำตอบข้อ4 ใน Slide 5

6.8 ดำเนินการ คำถามข้อ5 กดเลือก +New slide และเลือก Select Answer

6.9 ไล่คำถาม คำตอบข้อ 5 ใน Slide 7



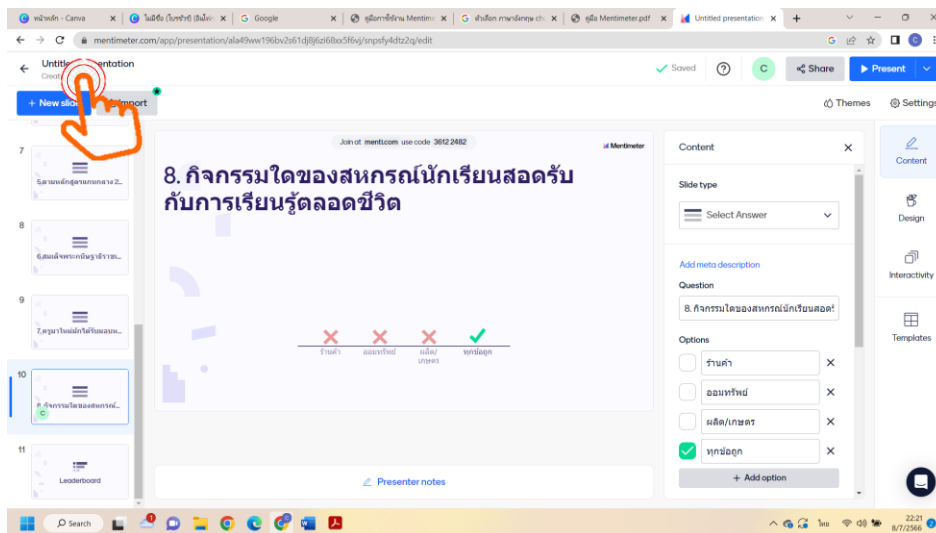
6.10 ดำเนินการ คำถามข้อ6 ลบ Slide 8 และกด Slide 7 เป็นต้นแบบ กดเม้าท์คลิกขวา เลือก Duplicate Slide เปลี่ยนคำถาม คำตอบ ใน Slide 8



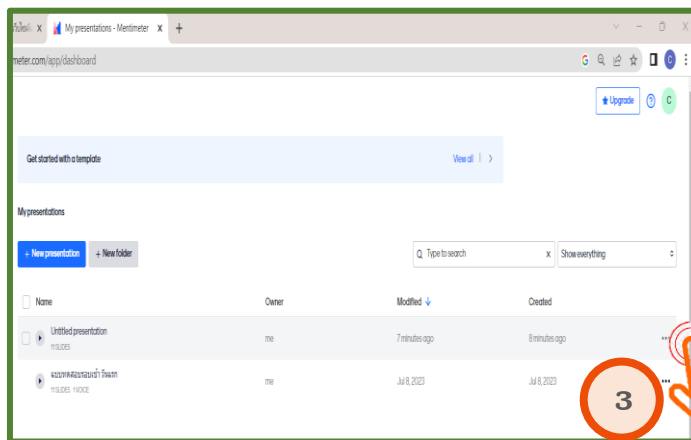
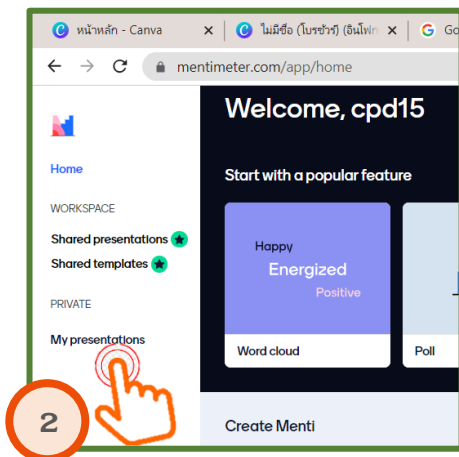
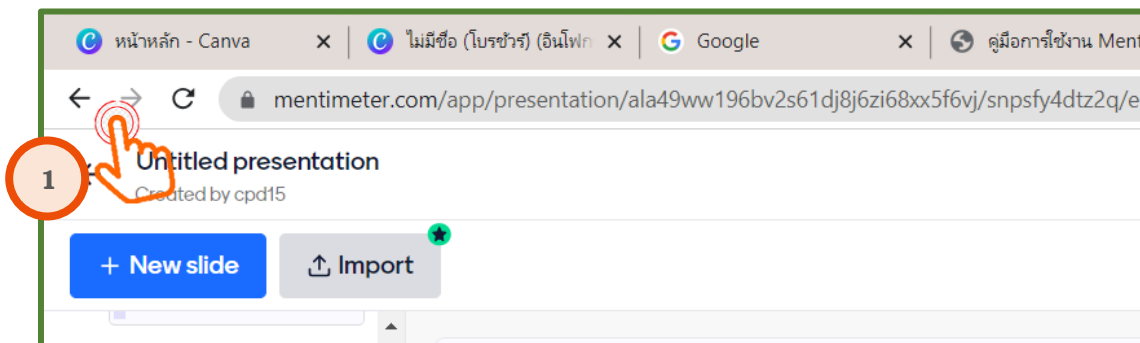
6.11 ดำเนินการ คำถามข้อ7 กด Slide 8 เป็นต้นแบบ กดเม้าท์คลิกขวา เลือก Duplicate Slide เปลี่ยนคำถาม คำตอบใน Slide 9

6.12 ดำเนินการ คำถามข้อ8 กดเลือก +New slide และเลือก Select Answer เปลี่ยนคำถาม คำตอบใน Slide 10

6.13 ตั้งชื่อพรีเซนเทชัน นำมาทไปคลิกเลือก Untitled presentation ตั้งชื่อตามต้องการ

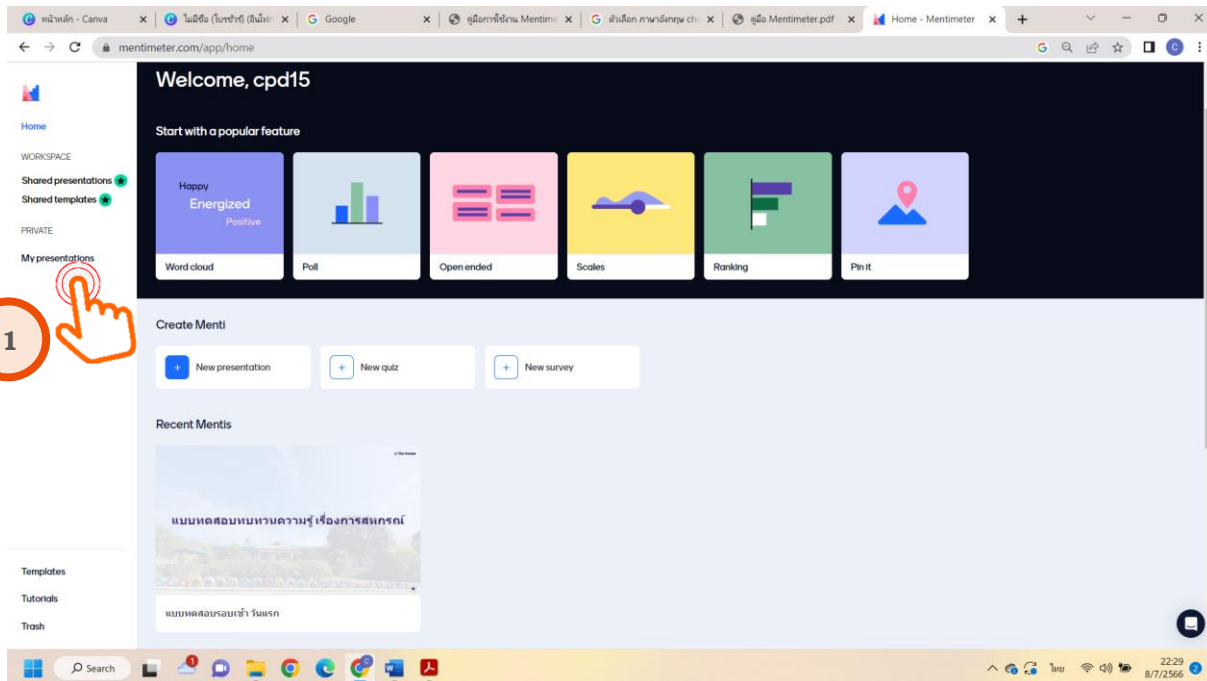


6.14 หรือสามารถเปลี่ยนชื่อได้โดย นำเมาท์ไปคลิกลูกศรตรงหน้าข้อความ Untitled presentation เพื่อกลับไปสู่หน้าหลัก เมื่ออยู่หน้าหลัก กดไปที่ My presentations นำเมาท์ไปคลิกที่จุดสามจุด ด้านหลัง เลือก Rename ตั้งชื่อตามต้องการ

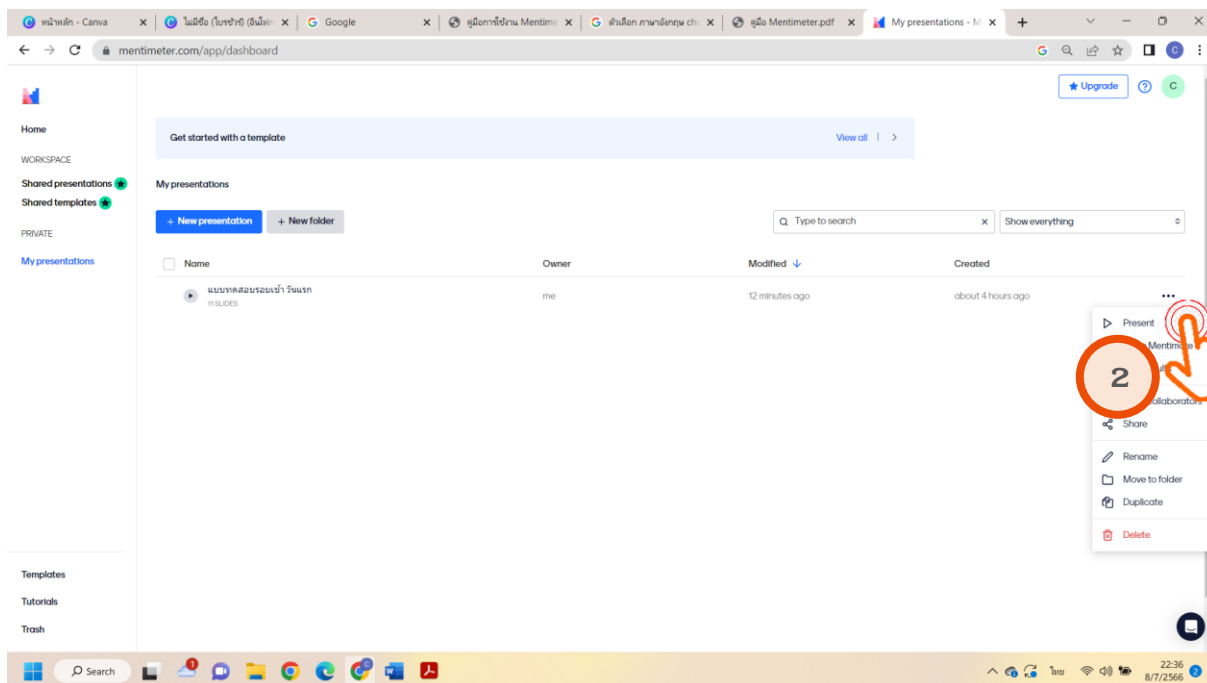


# วิธีการนำแบบทดสอบไปให้ผู้เข้ารับการอบรมร่วมทำกิจกรรมถามตอบ

## 1. กดเลือก My presentations



## 2. นำเมาท์ไปเลือกที่จุด 3 จุดด้านหลังพรีเซนเทชันที่ต้องการนำเสนอ แล้วกดเลือก present



### 3. ให้ผู้เข้าชมที่จะร่วมกิจกรรมถามตอบ แสแกน QR Code หรือใส่ Code ที่ปรากฏ

Join at menti.com use code 3612 2482

แบบทดสอบทบทวนความรู้ เรื่องการสหกรณ์

GO TO  
menti.com  
ENTER THE CODE  
3612 2482  
0

แสดงจำนวนผู้ที่ แสแกน หรือใส่ Code เข้าร่วม

4

### 4. เมื่อมีจำนวนผู้เข้าร่วมตามที่กำหนดไว้ กติเริ่มเข้าสู่การตอบคำถาม นำเมาท์ไปกดลูกศร → รอผู้อบรมตั้งชื่อและกด join

Join at menti.com use code 3612 2482

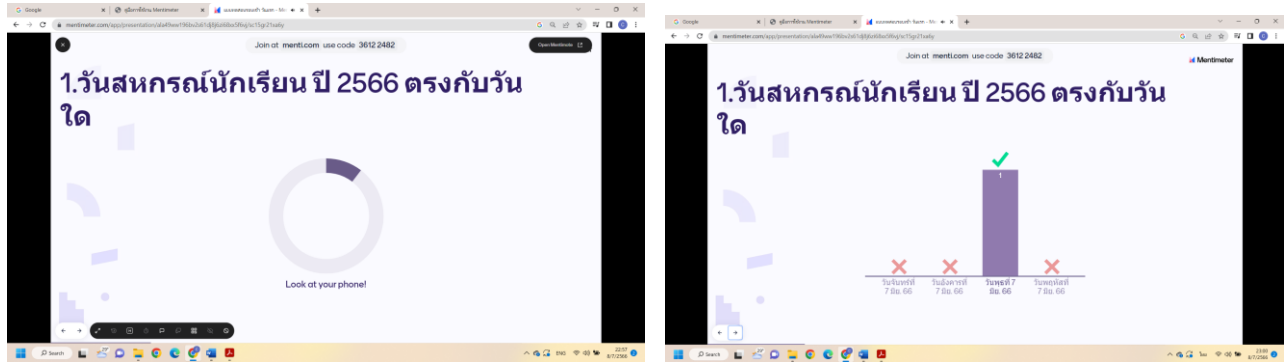
Question 1 of 8

1 players ready!

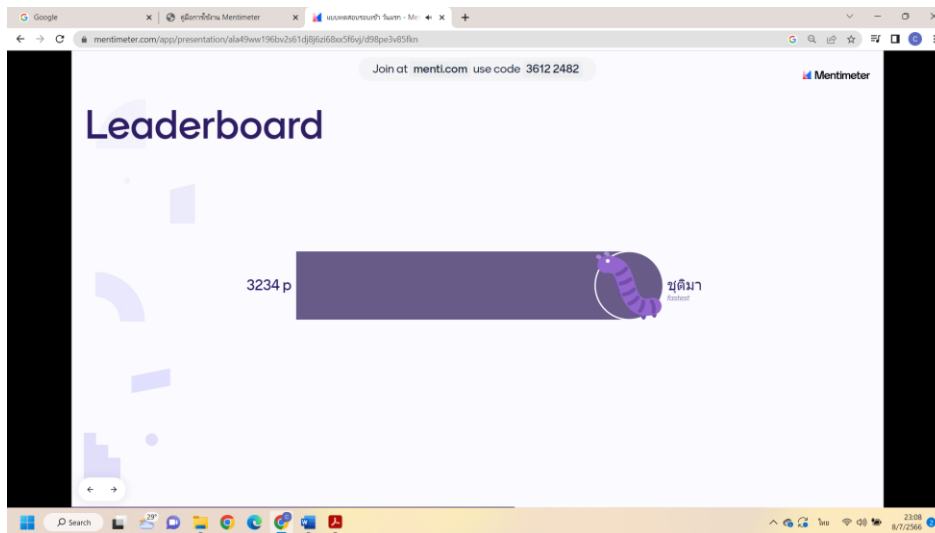
Press ENTER to start quiz



## 5. เมื่อผู้อบรม/ผู้เล่นเข้ามาแล้วกดเริ่ม ด้วยการกด Enter จะปรากฏตามภาพด้านล่าง



## 6. กดลูกศร เพื่อไป Slide ถัดไป กด Enter เพื่อเริ่มคำถาม เมื่อถึง Slide Leaderboard จะปรากฏผู้ที่มีคะแนนสูงสุด 10 ลำดับแรก



ผู้เข้าอบรม เข้าร่วมกิจกรรม Mentimeter ได้ดังนี้

#Mentimeter

# How to JOIN mentimeter

เปิด google บนอุปกรณ์ที่ใช้  
จากนั้นพิมพ์คำว่า  
Mentimeter ในช่องค้นหา

จะปรากฏตามภาพด้านล่าง

ให้คลิกที่เว็บไซต์ Mentimeter

จะปรากฏตามภาพด้านล่าง

จากนั้นให้ท่านกรอกโค้ดตัวเลขตามที่ปรากฏอยู่  
บนหน้าจอของพี่เลี้ยงและคลิก Join เพื่อร่วม  
กิจกรรมทบทวนความรู้ความเข้าใจ หรือคลิก  
ลิงค์ที่พี่เลี้ยงจะส่งให้ท่าน

จากนั้นจะปรากฏหน้าจอให้ท่านเปลี่ยนชื่อ โดย  
กำหนดให้กรอก ชื่อ-สกุล จริง แล้วคลิก Join  
Quiz ซึ่งคะแนนที่ได้จะเรียงลำดับตามความถูกต้องและความเร็วในการเลือกตอบ

## แหล่งอ้างอิง

- เว็บไซต์มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี .Mentimeter ตัวช่วยในการเพิ่มปฏิสัมพันธ์กับผู้ฟังผ่านฟรีเซมเทชั่น. <https://techintegration.ets.kmutt.ac.th/content/tech-review/mentimeter>