

Kahoot! ผืนีกกำลัง DragonBox สร้างสรรค์

ประสบการณ์คณิตศาสตร์แสนสนุกสำหรับทุกคน



Kahoot! แพลตฟอร์มการเรียนรู้ที่มีผู้ใช้งานหลายร้อยล้านคนทั่วโลก ประกาศซื้อ DragonBox สตูดิโอเกมและผู้ผลิตแอปคณิตศาสตร์ยอดนิยมที่เด็ก ๆ ดึงดูดจิตใจ ทั้งยังได้รับรางวัลการ์ันตีมาแล้ว อย่าง DragonBox ซึ่งถือเป็นการผนึกกำลังกันของสองชุมชนการเรียนรู้ระดับแนวหน้าของโลก

“เรามีความยินดีเป็นอย่างยิ่งที่ DragonBox จะมาร่วมกันทำให้การเรียนรู้เป็นเรื่องสนุก และสร้างสรรค์สุดยอดประสบการณ์การเรียนรู้แห่งอนาคต” Asmund Furuseth ซีอีโอและผู้ก่อตั้ง Kahoot! กล่าว “DragonBox จะสร้างคุณค่ามหาศาลให้แก่นักเรียน ครู และผู้ปกครองทั่วโลกที่ใช้แพลตฟอร์มของเรา เนื่องจากคณิตศาสตร์เป็นวิชาที่ได้รับความนิยมมากที่สุดบนแพลตฟอร์ม”

DragonBox เป็นบริษัทสัญชาตินอร์เวย์ที่อยู่เบื้องหลังตระกูลแอปคณิตศาสตร์ DragonBox ที่ได้รับรางวัลการ์ันตีมาแล้ว บริษัทได้เปิดตัวแอปเกมพีชคณิตตัวแรกในปี 2555 จากนั้นในปี 2560 ได้เปิดตัว DragonBox School ซึ่งเป็นหลักสูตรการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ในโรงเรียน DragonBox โด่งดังอย่างมากในหมู่นักเรียน ผู้ปกครอง และโรงเรียน โดยมีผู้ใช้หลายล้านคนทั่วโลก

“นับตั้งแต่วันแรก DragonBox ได้ทำให้การเรียนรู้เลขกลายเป็นเรื่องสนุกและน่าสนใจมากขึ้นสำหรับเด็ก ๆ ทั่วโลก เราและ Kahoot! จะร่วมมือกันเพื่อช่วยให้ผู้ใช้หลายล้านคนสนุกกับการเรียนเลขในแนวทางที่ยอดเยี่ยม” Jean-Baptiste Huynh ครูคณิตศาสตร์ ซีอีโอและผู้ร่วมก่อตั้ง DragonBox กล่าว

Kahoot!’s มีวิสัยทัศน์ที่จะสร้างชุมชนการเรียนการสอนชั้นนำของโลก ด้วยการเชื่อมครู นักเรียน ผู้ปกครอง และองค์กรต่าง ๆ เข้าด้วยกันผ่านทางคอนเทนต์ระดับพรีเมียม

ปีที่แล้ว Kahoot! ได้เปิดตัวโครงการปมเพาะที่มีชื่อว่า Ignite และการได้ DragonBox เข้ามาร่วมผนึกกำลังนั้น ถือเป็นการก้าวไปข้างหน้าเพื่อสร้างคอลเลกชันแอปที่จะมอบคุณค่าให้แก่ผู้เรียนทั่วโลก

“การเข้าซื้อกิจการครั้งนี้จะช่วยเสริมสร้างความแข็งแกร่งให้กับแพลตฟอร์มของ Kahoot! เนื่องจาก DragonBox มีทั้งแอปคณิตศาสตร์ระดับรางวัล ชุมชนผู้ใช้ และหลักสูตรการเรียนการสอนในโรงเรียน เราจะร่วมกันสร้างประสบการณ์การเรียนรู้คณิตศาสตร์ที่ดีที่สุดสำหรับผู้ใช้งานของ Kahoot! นับล้านคนทั่วโลก ทั้งในและนอกห้องเรียน” Eilert Hanoa ประธาน Kahoot! กล่าว

Kahoot! และ DragonBox จะนำเสนอข้อมูลเพิ่มเติมในระหว่างการอัปเดตของบริษัท Kahoot! วันที่ 12 มิถุนายน 2562

สำหรับข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อ:

Kahoot!, Falguni Bhuta, | falguni@kahoot.com
DragonBox, Christian Steen, | christian@dragonbox.com

เกี่ยวกับ

Kahoot! เป็นแพลตฟอร์มการเรียนรู้ผ่านเกม ที่ทำให้การสร้างสรรค์ แบ่งปัน และเล่นเกมหรือแบบทดสอบสนุก ๆ เป็นเรื่องง่ายโดยใช้เวลาไม่กี่นาที Kahoot! ตอบโจทย์การเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นห้องเรียนระดับอนุบาลจนถึงม.6 (K-12) มหาวิทยาลัย สำนักงานบริษัท พื้นที่ทางสังคม ตลอดจนกิจกรรมกีฬาและวัฒนธรรม Kahoot! ได้รับการตอบรับเป็นอย่างดีจากคณาจารย์ เป็นที่รักของเหล่านักเรียน องค์กรต่าง ๆ มองเห็นถึงคุณค่า ขณะที่สำนักพิมพ์ต่างนำไปใช้ประโยชน์ ในปี 2561 Kahoot! มีผู้เล่นเข้าร่วมมากกว่าหนึ่งพันล้านคนจากกว่า 200 ประเทศ Kahoot! มีภารกิจในการทำให้การเรียนรู้เป็นเรื่องสนุก และสรรสร้างชุมชนการเรียนรู้ชั้นนำระดับโลกที่เชื่อมโยงผู้ใช้งานกับคอนเทนต์สุดพรีเมียม บริษัทเปิดตัวในปี 2556 โดยมีสำนักงานใหญ่ที่นอร์เวย์ และมีสำนักงานสาขาอยู่ในสหรัฐอเมริกาและสหราชอาณาจักร มาเล่นกันเถอะ!

www.kahoot.com

DragonBox เป็นสตูดิโอเกมระดับรางวัลที่มีภารกิจในการสร้างพลังให้เด็กออกสำรวจ และทำให้การเรียนรู้คณิตศาสตร์เป็นเรื่องสนุก โดยในปี 2555 เกมแรกจาก DragonBox กลายเป็นเกมฮิตทันทีที่เปิดตัว ผู้เชี่ยวชาญต่างยกย่องว่าเป็นการปฏิวัติวิธีการเรียนคณิตศาสตร์แบบใหม่ และนับตั้งแต่นั้นมา แอป DragonBox ถูกซื้อและมีคนเข้ามาเล่นแอปหลายล้านครั้งทั่วโลก ทั้งนี้ ด้วยเป้าหมายที่จะทำให้การเรียนรู้คณิตศาสตร์เป็นเรื่องสนุก บริษัทจึงได้เปิดตัว DragonBox School ซึ่งเป็นหลักสูตรการสอนคณิตศาสตร์ที่สร้างสรรค์และแปลกใหม่สำหรับโรงเรียนประถมศึกษา ปัจจุบัน DragonBox มีสำนักงานอยู่ในออสโล ปารีส และเฮลซิงกิ

www.dragonbox.com

รูปภาพ - https://mma.prnewswire.com/media/884342/Press_image_Dragonbox.jpg

โลโก้ - https://mma.prnewswire.com/media/537189/Kahoot_Logo.jpg