ເກມຍາດສົມບັດ

ນັກຮຽນ 6 – 10 ຄົນ | 15 ນາທີ | ຫ້ອງຮຽນ | ເພື່ອນສອນເພື່ອນ

ເກມນີ້ແມ່ນຫຍັງ?

ເກມຍາດສົມບັດແມ່ນກິດຈະກຳໜຶ່ງທີ່ ເວົ້າເຖິງບັນດາຄວາມເຊື່ອຜິດໆກ່ຽວກັບສຸຂະພາບຈະເລີນພັນທີ່ມາໃນຮູບແບບຖາມ - ຕອບ ທີ່ປະກອບໄປດ້ວຍຄວາມມ່ວນຊື່ນ. ນັກຮຽນຈະໄດ້ແຂ່ງກັນຍາດສົມບັດເພື່ອຕອບຄຳຖາມ. ໃຜທີ່ຍາດສົມບັດໄດ້ໄວ ພ້ອມຕອບຄຳຖາມໄດ້ຖືກຕ້ອງຫຼາຍກວ່າໝູ່ຈະເປັນຜູ້ຊະນະ.

ເກມນີ້ສ້າງມາເພື່ອຫຍັງ?

ຈຸດປະສົງຂອງກິດຈະກຳນີ້ແມ່ນເພື່ອແລກປ່ຽນ, ແບ່ງປັນຄວາມເຊື່ອຜິດໆກ່ຽວກັບໄວຈະເລີນພັນລະຫວ່າງ ເພື່ອນສອນເພື່ອນ ແລະ ນັກຮຽນ ພ້ອມທັງທຳຄວາມເຂົ້າໃຈຄືນກ່ຽວກັບຄວາມເຊື່ອຜິດໆເຫຼົ່ານັ້ນດ້ວຍຂໍ້ມູນທີ່ຖືກຕ້ອງ. ນອກນີ້, ນັກຮຽນຍັງໄດ້ຝຶກທັກສະການຟັງ ແລະ ການສັງເກດນຳອີກດ້ວຍ.

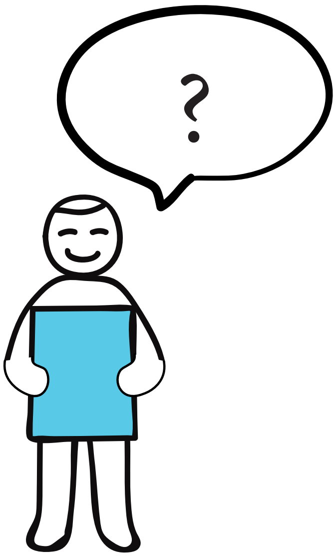
- ກະລົ່ງ ຖ້າບໍ່ມີ ໃຫ້ໃຊ້ວັດຖຸທີ່ມີຊົງມົນກົມເພື່ອໃຊ້ເປັນສົມບັດ
- ຊຸດຄຳຖາມ-ຄຳຕອບ

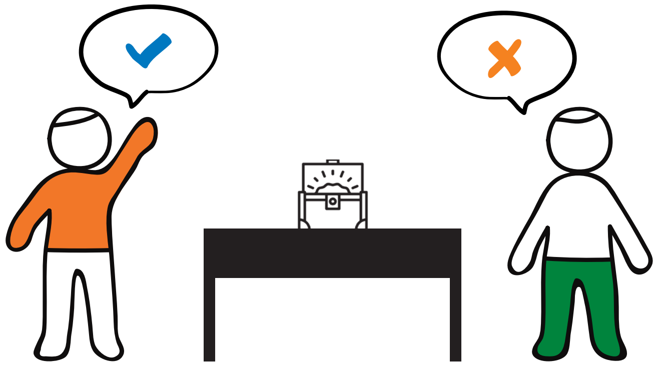
ກິດຈະກຳນີ້ດຳເນີນແນວໃດ?

1. ເພື່ອນສອນເພື່ອນກຽມຊຸດຖາມ-ຕອບ ກ່ຽວກັບຄວາມເຊື່ອຜິດໆໃນຫົວຂໍ້ຕ່າງໆໃນສຸຂະພາບຈະເລີນພັນ ຈຳນວນຄຳຖາມແມ່ນແລ້ວແຕ່ເພື່ອນສອນເພື່ອນເຫັນວ່າເໝາະສົມ ອີງໃສ່ເວລາ ແລະ ຈຳນວນຜູ້ຫຼິ້ນ.

2. ເພື່ອນສອນເພື່ອນ ຕ້ອງແບ່ງຜູ້ຫຼິ້ນອອກເປັນສອງກຸ່ມເທົ່າໆກັນຕາມຈຳນວນຂອງຜູ້ຫຼິ້ນ. (ກໍລະນີໃນກິດຈະກຳທີ່ມີນັກຮຽນຫຼາຍກວ່າ 10 ຄົນ, ເພື່ອນສອນເພື່ອນອາດຈະຂໍອາສາສະໝັກອອກມາໄດ້ຫຼາຍສຸດ 10 ຄົນເພື່ອຕາງໜ້າຫ້ອງໃນການຫຼິ້ນແຕ່ລະຮອບ)

3. ຈັດກຽມໂຕະ ແລະ ວາງສົ້ມບັດໄວ້ກາງໂຕະ. ຈາກນັ້ນໃຫ້ແຕ່ລະກຸ່ມສົ່ງໂຕແທນອອກມາກຸ່ມລະໜຶ່ງຄົນ ແລ້ວຢືນຄົນລະສົ້ນໂຕະ.

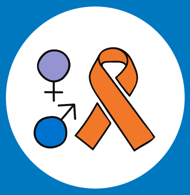




4. ເພື່ອນສອນເພື່ອນ ອ່ານຄຳຖາມ, ເມື່ອຈົບຄຳຖາມຕົວແທນຈາກແຕ່ລະກຸ່ມຕ້ອງຍາດສົ້ມບັດທີ່ຢູ່ກາງໂຕະເພື່ອຈະໄດ້ສິດໃນການຕອບຄຳຖາມ.

5. ຄົນທີ່ຍາດສົ້ມບັດໄດ້ກ່ອນຈະໄດ້ຕອບຄຳຖາມກ່ອນຖ້າຕອບຖືກໄດ້ຄະແນນ ຖ້າບໍ່ຖືກໂອກາດຈະຕົກໄປຮອດກຸ່ມກົງກັນຂ້າມຖືວ່າຈົບໄປຮອບໜຶ່ງ. ຮອບຕໍ່ໄປໃຫ້ປ່ຽນຜູ້ຫຼິ້ນເຮັດຄືກັບຮອບທຳອິດວົນໄປຈົນກວ່າຈະຈົບເກມ.

6. ສະຫຼຸບຄະແນນກຸ່ມທີ່ສາມາດຕອບຄຳຖາມໄດ້ຖືກຕ້ອງຫຼາຍກວ່າໝູ່ເປັນຜູ້ຊະນະ. ເພື່ອນສອນເພື່ອນທວນຄືນບາງຄຳຖາມ ແລະ ສົນທະນານຳນັກຮຽນພ້ອມທັງໃຫ້ຄວາມຮູ້ທີ່ຖືກຕ້ອງ.



ຕົວຢ່າງຊຸດປະໂຫຍກ:

1. ເວລາຜູ້ຍິງເປັນປະຈຳເດືອນອອກກຳລັງກາຍໄດ້ ຫຼື ບໍ່?
2. ຜູ້ຊາຍເປັນສິວຢູ່ຄາງເປັນຄົນຫື່ນ ຫຼື ບໍ່?

ການສ້າງຊຸດປະໂຫຍກ:

ໃນຂັ້ນຕອນການກຽມຊຸດຖາມ-ຕອບ, ເພື່ອນສອນເພື່ອນຄວນນຳໃຊ້ຄຳຖາມທີ່ມີຄຳຕອບຢູ່ໃນໂຕ (ຄຳຖາມປິດ) ສາມາດເບິ່ງຕົວຢ່າງການສ້າງຄຳຖາມໄດ້ທີ່ເອກະສານຕິດຄັດ ແລະ ເພື່ອນສອນເພື່ອນສາມາດນຳໃຊ້ຕາຕະລາງສ້າງຊຸດຖາມ-ຕອບເພື່ອສ້າງຄຳຖາມໃນຫົວຂໍ້ອື່ນໆ.

With support from Finland's development cooperation