



# ເກມສ້າງແຮງຈູງໃຈ



ນັກຮຽນ 8-10  
ຄູຝຶກ 2 ຄົນ



30 ນາທີ



ພື້ນທີ່ໂລ່ງ ຫຼື ສະໂມສອນ

## ເກມນີ້ແມ່ນຫຍັງ?

ການສ້າງແຮງຈູງໃຈເປັນໜຶ່ງທັກສະທີ່ຄູຝຶກຄວນມີ, ການທີ່ເຮົາຈະໂນ້ມນ້າວຄວາມຄິດຂອງຄົນຈຳນວນໃດໜຶ່ງ ສິ່ງທີ່ເຮົາຈະເວົ້າອອກໄປນັ້ນຄວນຈະມີເຫດຜົນ ແລະ ຂໍ້ມູນອ້າງອິງມາເພື່ອສະໜັບສະໜູນ. ໃນເກມນີ້ເຊັ່ນດຽວກັນ ຄູຝຶກ ແລະ ນັກຮຽນຈະໄດ້ຝຶກທັກສະນີ້ໄປພ້ອມໆກັນ ໂດຍມີຂໍ້ມູນຄວາມຮູ້ຂອງສຸຂະພາບຈະເລີນພັນເປັນຫົວໃຈຫຼັກຂອງກິດຈະກຳ. ຄູຝຶກຈະຕ້ອງສ້າງແຮງຈູງໃຈແຂ່ງກັນໂດຍການຊອກຂໍ້ມູນມາຮອງຮັບຄຳຕອບທີ່ຕົນເອງໄດ້ຮັບເພື່ອໃຫ້ນັກຮຽນເລືອກຄຳຕອບຂອງເຮົາ. ເກມນີ້ເປັນການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງທັງຄູຝຶກ ແລະ ນັກຮຽນ.

## ເກມນີ້ສ້າງມາເພື່ອຫຍັງ?

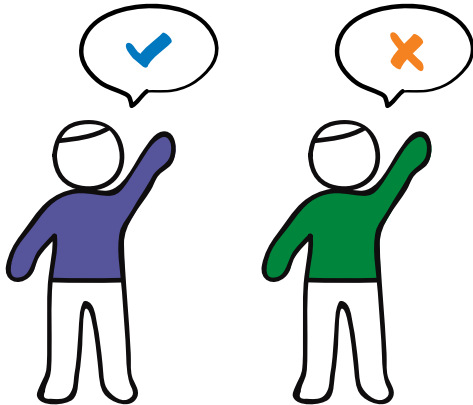
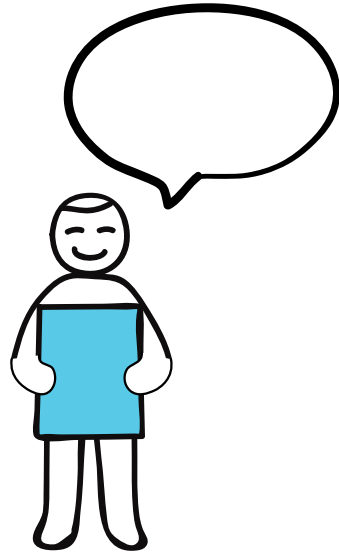
ຈຸດປະສົງຫຼັກຂອງເກມນີ້ແມ່ນເພື່ອສ້າງ ແລະ ຝຶກຝົນທັກສະການສ້າງແຮງຈູງໃຈໃຫ້ແກ່ຄູຝຶກ, ສ່ວນນັກຮຽນກໍຈະໄດ້ສຶກສາການວິເຄາະຂໍ້ມູນທີ່ໄດ້ຮັບມາວ່າຖືກຕ້ອງ ຫຼື ບໍ່, ນອກເໜືອຈາກນັ້ນນັກຮຽນຈະໄດ້ຮຽນຮູ້ການຕັດສິນໃຈດ້ວຍຕົນເອງອີກດ້ວຍ ວ່າຂໍ້ມູນໃດທີ່ເຮົາໄດ້ຮັບມາແມ່ນຂໍ້ມູນທີ່ຖືກຕ້ອງ.



- ຊຸດຄຳຖາມ-ຄຳຕອບ ກ ແລະ ຂ
- ລາງວັນສຳລັບຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມ

# ກິດຈະກຳນີ້ດຳເນີນແນວໃດ?

- 1 ຄູ່ຝຶກກຽມຊຸດຄຳຖາມ-ຄຳຕອບ ກ ແລະ ຂ ກ່ອນການຫຼິ້ນເກມ (ທ່ານສາມາດຫາຊຸດໝວດຄຳສັບຕົວຢ່າງໄດ້ທີ່ເອກະສານຕິດຄັດ ຫຼື ສ້າງຊຸດຄຳຖາມ-ຄຳຕອບ ກ ແລະ ຂ ຂອງຕົນຕາມຄວາມເໝາະສົມຂອງຫົວຂໍ້ ແລະ ການແນະນຳຈາກຄູ່ມືນີ້)
- 2 ການກະກຽມຈຳນວນຄຳຖາມ-ຄຳຕອບບໍ່ຄວນເກີນ 5 ຄຳຖາມເພື່ອບໍ່ໃຫ້ເກມຍືດຍາວປານໃດ, ເພາະໃນແຕ່ລະຄຳຖາມຄູ່ຝຶກຕ້ອງໄດ້ໃຊ້ເວລາໃນການສ້າງແຮງຈູງໃຈ ແລະ ນັກຮຽນກໍຕ້ອງໄດ້ມີເວລາໃນການວິເຄາະ.
- 3 ໃນສ່ວນຂອງເກມນີ້ຈະມີທັງໝົດສາມພາກສ່ວນ: ກຳມະການຜູ້ທີ່ຂຽນຄະແນນ ແລະ ສະເລີຍຄຳຕອບທີ່ຖືກຕ້ອງ (ສາມາດເປັນຄູ່ຝຶກ ຫຼື ນັກຮຽນກໍໄດ້), ຜູ້ສ້າງແຮງຈູງໃຈ (ຄູ່ຝຶກ) ມີໜ້າທີ່ສ້າງແຮງຈູງໃຈເພື່ອຊັກຊວນໃຫ້ນັກຮຽນທີ່ຮ່ວມຝັ່ງເຊື່ອໃນຄຳຕອບຂອງຕົນ, ຜູ້ຝັ່ງ (ນັກຮຽນ) ມີໜ້າທີ່ຮັບຝັ່ງ ແລະ ວິເຄາະເພື່ອຊອກຫາຄຳຕອບທີ່ຖືກຕ້ອງເພື່ອເປັນໂຕເລືອກຂອງຕົນເອງ.
- 4 ກ່ອນເລີ່ມເກມກຳມະການຢາຍຊຸດຄຳຕອບ ພ້ອມຄຳອະທິບາຍໃຫ້ຜູ້ສ້າງແຮງຈູງໃຈທັງສອງເພື່ອສຶກສາ ແລະ ກຽມຂໍ້ມູນເສີມກ່ອນປະມານ 15 ນາທີ.



- 5 ເມື່ອເລີ່ມເກມກຳມະການອ່ານຄຳຖາມ, ຜູ້ສ້າງແຮງຈູງໃຈ ເວົ້າຄຳຕອບຂອງຕົນພ້ອມອະທິບາຍໃນເວລາ 2 ນາທີໂດຍຕ້ອງເຮັດໃຫ້ຜູ້ຝັ່ງເຊື່ອໃນຄຳຕອບຂອງຕົນຫຼາຍທີ່ສຸດ ຫຼັງຈາກນັ້ນເປັນຜຽນຂອງຜູ້ສ້າງແຮງຈູງໃຈທີ 2.
- 6 ຫຼັງຈາກຈົບການໂຕ້ວາທີຂອງຜູ້ສ້າງແຮງຈູງໃຈທັງສອງ ຜູ້ຝັ່ງມີເວລາ 2 ນາທີໃນການວິເຄາະ ແລະ ເລືອກຄຳຕອບທີ່ຄິດວ່າຖືກຕ້ອງ, ກຳມະການສະເຫຼີຍຄຳຕອບທີ່ຖືກຕ້ອງພ້ອມຄຳອະທິບາຍ ແລະ ສືບຕໍ່ຄຳຖາມຕໍ່ໄປຈົນກວ່າຈະໝົດທຸກຄຳຖາມ.
- 7 ການໃຫ້ຄະແນນ: ການເກັບຄະແນນໃນກິດຈະກຳນີ້ແມ່ນຜູ້ຝັ່ງຈະຕ້ອງວິເຄາະຄຳຕອບຈາກຜູ້ສ້າງແຮງຈູງໃຈທັງສອງ ເພື່ອເກັບຄະແນນໃນແຕ່ລະຮອບຄຳຖາມ, ຜູ້ຝັ່ງທີ່ເລືອກຄຳຕອບທີ່ຖືກຕ້ອງໄດ້ຫຼາຍທີ່ສຸດເປັນຜູ້ຊະນະ.

## ການສ້າງຊຸດປະໂຫຍກ:

ເມື່ອຄູ່ຝຶກຕ້ອງການສ້າງຊຸດຄຳຖາມ-ຄຳຕອບ ກ ແລະ ຂ ເພີ່ມເຕີມໃນຫົວຂໍ້ອື່ນໆສາມາດເບິ່ງຂໍ້ມູນເພີ່ມເຕີມໄດ້ທີ່ບັດຂໍ້ມູນ ໂດຍນຳໃຊ້ຕາຕະລາງການສ້າງຊຸດຄຳຖາມ-ຄຳຕອບ ກ ແລະ ຂ ທີ່ຄັດຕິດ.



With support from Finland's development cooperation

