

นี่คือเทคนิคช่วยความจำแก่นศ. ในเนื้อหาส่วนที่ต้องจำ เช่นคำศัพท์ ข้อเท็จจริงบางเรื่อง ปีของเหตุการณ์ ชื่อบุคคล เป็นต้น

ครูเพื่อศิษย์ส่งเสริมให้ศิษย์สนุกกับการเรียน : 26. เทคนิคดึงความสนใจ นศ. (6) เกม “ทีมเป็นหรือตาย”

บันทึกชุดนี้ได้จากการถอดความ ดีความ และสะท้อนความคิด จากการอ่านหนังสือ [Student Engagement Techniques : A Handbook for College Faculty](#)

เขียนโดย ศาสตราจารย์ [Elizabeth F. Barkley](#) ในตอนที่ ๒๓ นี้

ได้จาก Chapter 12 ชื่อ Knowledge, Skills, Recall, and Understanding และเป็นเรื่องของ SET 6 : Team Jeopardy

SET 6 เกม “ทีมเป็นหรือตาย”

จุดเน้น : ความร่วมมือ

กิจกรรมหลัก : อภิปราย

ระยะเวลา : ๑ คาบ

โอกาสเรียน online : ต่ำ

นี่คือเทคนิคช่วยความจำแก่นศ. ในเนื้อหาส่วนที่ต้องจำ เช่นคำศัพท์ ข้อเท็จจริงบางเรื่อง ปีของเหตุการณ์ ชื่อบุคคล ชื่อเกม Team Jeopardy นั้น ศ. เอลิซาเบธ เอามาจากรายการทีวี Jeopardy! หากครูท่านใดจัดเกมนี้ให้ นศ. เล่น ก็ตั้งชื่อให้โดนใจได้ตามบริบทของ นศ. ของท่านเอง

นศ. เล่นแข่งขันกันเป็นทีม แต่ละทีมหมุนเวียนกันเลือกคำถามในชนิดคำถามของรอบนั้น ปรีกก้านแล้วตอบ

คำถามในสลากเป็นเรื่องราวในวิชาที่เรียน โดยเขียนในรูปของคำตอบ เช่นวิชาประวัติศาสตร์ไทย ชั้น ป. ๔ สลากใบหนึ่งเขียนว่า “พระมหากษัตริย์ผู้ก่อตั้งกรุงศรีอยุธยาเป็นเมืองหลวง” คำตอบคือ พระเจ้าอู่ทอง สลากอีกใบหนึ่งเขียนว่า “พ.ศ. ที่กรุงศรีอยุธยาตกเป็นเมืองขึ้นของพม่าครั้งที่ ๑” คำตอบคือ ๒๑๑๒

ขั้นตอนดำเนินการ

1. เลือกเครื่องมือเล่นเกม เช่น ฉายคำถามขึ้นจอ หรืออย่างอื่น
2. คัดชนิดของคำถามว่าจะมีชนิดใดบ้าง เช่น คน สถานที่ เหตุการณ์ วันที่ พ.ศ. สิ่งของ เป็นต้น กำหนดว่าจะให้มีกี่คำถามในแต่ละชนิดคำถาม จะให้มีการแข่งขันกี่รอบ
3. ทำตารางสำหรับฉายขึ้นจอ บอกชนิดของคำถาม และคะแนนสำหรับคำถามหากตอบถูก เช่นตัวอย่างข้างล่าง

ชนิดที่ ๑

ชนิดที่ ๒

ชนิดที่ ๓

ชนิดที่ ๔

ชนิดที่ ๕

๕

๕

๕

๕

๕

๑๐

๑๐

๑๐

๑๐

๑๐

๑๕

๑๕

๑๕

๑๕

๑๕

๒๐

๒๐

๒๐

๒๐

๒๐

๒๕

๒๕

๒๕

๒๕

๒๕

1. เตรียมคำถามสำหรับแต่ละชนิดของคำถาม เรียงลำดับยากง่าย และกำหนดคะแนนสำหรับแต่ละคำถาม
2. กำหนดวิธีขอเข้าแข่ง วิธีที่ง่ายที่สุดคือ ให้หัวหน้าทีมยกมือและร้องว่า “พร้อม”
3. กำหนดกติกาการเล่น ซึ่งมีความหลากหลายได้มาก ตัวอย่างกติกาตั้งข้างล่าง

- แต่ละทีมมีหัวหน้าทีม ใช้เวลาไม่เกิน ๓๐ วินาทีเลือกคำถามตามในตาราง (เช่น ชนิดที่ ๑ ช่อง ๒๕ คะแนน)
- ทีม ก เริ่มเล่น ครูอ่านคำถาม ทีม ก มีเวลาปรึกษากัน ๑ นาที และแจ้ง “พร้อมตอบ”
- เมื่อทีม ก แจ้งพร้อมตอบ หัวหน้าทีมมีเวลา ๓๐ วินาที ในการตอบ ต่อเพื่อนทั้งชั้น
- หากตอบถูก ทีม ก ได้คะแนนตามที่ระบุไว้ และทีม ข จะเป็นผู้เล่นต่อไป
- หากตอบผิด ทีม ก ได้ ๐ คะแนน และทีม ข ได้โอกาสตอบ หากทีม ข ตอบถูก ก็จะได้คะแนนของข้อนั้น และได้โอกาสเลือกเล่นคำถามอีก ๑ ข้อ
- หากตอบไม่ได้ในเวลาที่กำหนด ทีมนั้นไม่ได้คะแนนของข้อนั้น และทีมต่อไปได้โอกาสตอบ หากตอบถูก ได้โอกาสเลือกตอบอีกข้อหนึ่ง

- เมื่อเล่นจบ ทีมที่ได้คะแนนสูงสุดได้ที่ ๑, ๒, ๓ ตามลำดับ หากคะแนนเท่ากัน มีการแข่งตัดเชือก

- สมาชิกของทีมที่ได้ที่ ๑ ได้คะแนนสะสม ๕๐ แต้ม ที่ ๒ ได้ ๓๐ ที่ ๓ ได้ ๑๐

1. แบ่ง นศ. ในชั้นเป็นทีม ทีมละ ๕ - ๖ คน และให้เลือกหัวหน้าทีม ๑ คน เป็นผู้ขอเข้าแข่ง เลือกคำถาม และตอบคำถามหลังปรึกษากันในทีม
2. เขียนกติกา ติดประกาศไว้ในชั้น และทำความเข้าใจกับ นศ. รวมทั้งตอบคำถามจนเข้าใจทั่วกัน
3. จับฉลากว่าทีมไหนเล่นก่อน
4. เริ่มเล่น ดำเนินตามกติกา
5. กาช่องคำถามที่ถูกเลือกแล้ว
6. จัดให้มีแผ่นกระดาษติดประกาศคะแนนของแต่ละทีม

ตัวอย่าง

วิชา ประวัติศาสตร์อเมริกัน

ครูใช้การเล่นเกมช่วยทบทวนสาระ ๑ สัปดาห์ก่อนสอบกลางเทอม และก่อนสอบปลายเทอม โดยในวันก่อนเล่นเกม ครูแจกคู่มือทบทวนสาระของวิชาว่าสาระประกอบด้วยความรู้ในชนิดใดบ้าง นศ. บอกว่าชอบการทบทวนโดยเล่นเกมมาก และผลสัมฤทธิ์ของการเรียนของ นศ. ดีขึ้นกว่าเดิม

การปรับใช้กับการเรียน online

จัดไม่ได้

การขยายวิธีการ หรือประโยชน์

- อาจเปลี่ยนรูปแบบของคำถาม เช่น แทนที่จะถามด้วยคำตอบ ก็ใช้คำถามธรรมดา
- เพื่อช่วย นศ. Visual learner หรือ นศ. ต่างชาติที่ไม่เก่งภาษาที่ใช้ในชั้นเรียน ฉายคำถามขึ้นจอ แทนครูอ่าน
- อาจตั้งคำถามชนิดที่ต้องใช้ความคิดซับซ้อน หรือให้แก้ปัญหา โดยให้เวลาคิดเพิ่มขึ้น
- อาจซ่อน “คำถามคะแนนพิเศษ” ที่จะได้แก่ทีมที่บังเอิญเลือก เพื่อสร้างความตื่นเต้น
- ไม่ควรมีคะแนนติดลบ เพราะจะสร้างความกังวลแก่นศ. โดยใช้เหตุ
- อาจให้ นศ. ผลัดกันทำหน้าที่จัดเกม
- มีเว็บไซต์ www.learningware.com มีซอฟต์แวร์สำหรับสร้างเกม และแนะนำวิธีใช้ online
- อาจดัดแปลงได้อีกมากมาย

คำแนะนำ

- การเล่นเกมเป็นหรือตายเหมาะสมมากในวิชาที่มีสาระที่ต้องจำมาก ไม่ค่อยเหมาะแก่วิชาที่เน้นการคิด
- อย่าลืมนัดให้มีคู่มือการเรียน เพื่อให้ นศ. เตรียมตัว
- ใช้ นศ. เป็น “ผู้ช่วยพิธีกร”
- การเล่นเกมนี้ เน้นการทำงานเป็นทีมหรือช่วยเหลือกัน ดังนั้น ครูน่าจะสร้างกติกาอนุญาตให้ทีมขอความช่วยเหลือจากเพื่อนในชั้นได้
- อย่าลืมนัดทบทวน นศ. ที่เล่นเกม หรือชี้แจง

เอกสารค้นคว้าเพิ่มเติม

Yaman D, Covington M. [I'll take learning for 500 : Using game shows to engage, motivate, and train](#) . San Francisco : Pfeiffer, pp. 47-49.

วิจารณ์ พานิช

๑๒ ต.ค. ๕๕