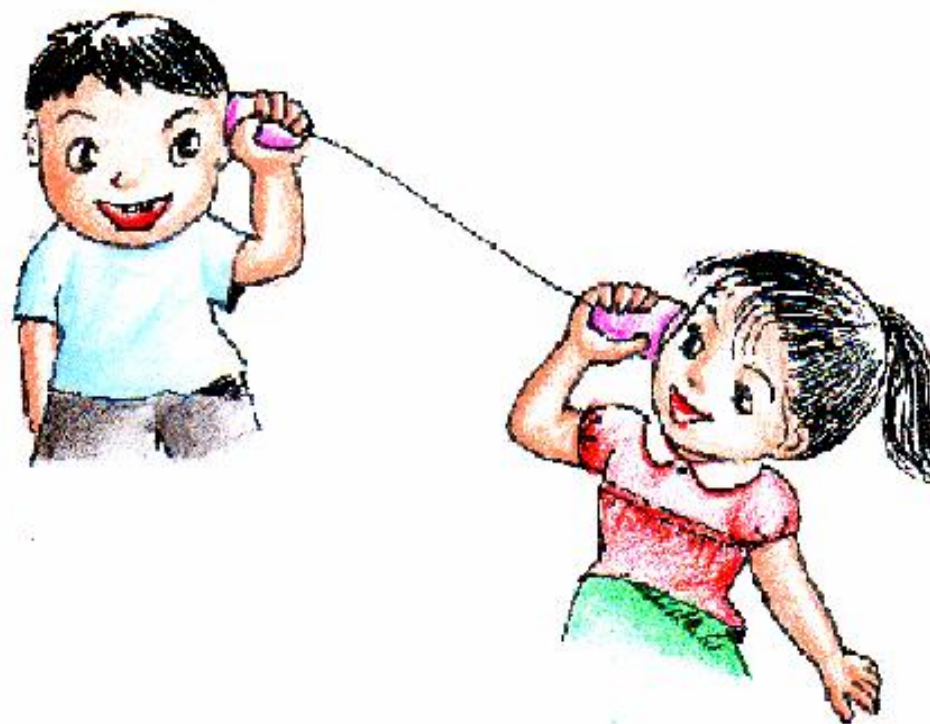


# ຄູ່ມືເກມ

## ທັກສະໃນການສື່ສານ

ພິມທີ່ຮ່ວມມິດການພິມ  
ທະບຽນພິມ ເລກທີ 01/ ພຈ / 04



ສູນອົບຮົມຮ່ວມພັດທະນາ

2004

ເອກະສານອ້າງອີງ

ເພື່ອນບອກເພື່ອນຂ້າງຖະນົນ

ໂດຍ:

ເກຼກ ຄານ.

ເຈົ້າຂອງໂດຍ:

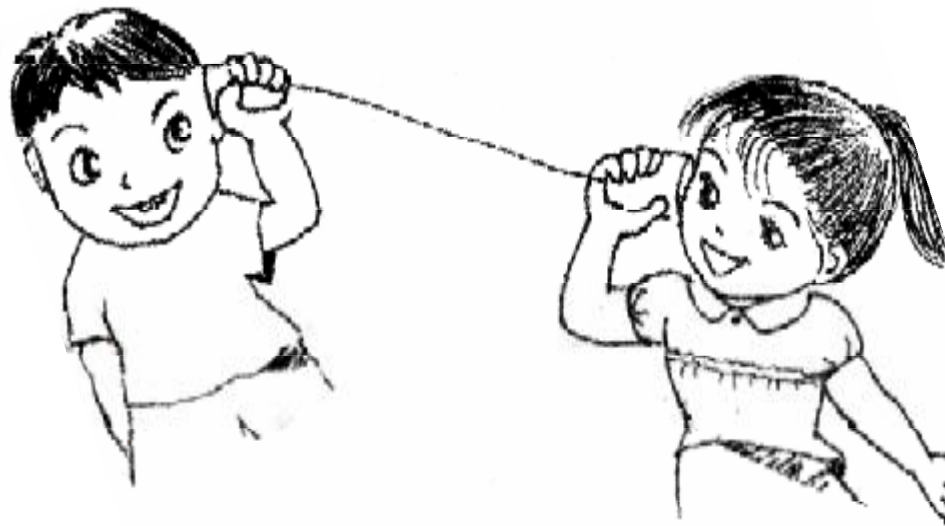
ສູນວິໄຈໂລກເອດສະພາກາຊາດໄທ.

ປີພິມ:

ຕຸລາ 2000



# ທັກສະໃນການສຶກສາ





ສູນອົບຮົມຮ່ວມພັດທະນາ

## ທັກສະໃນການສື່ສານ

ຈັດພິມໂດຍ: ສູນອົບຮົມຮ່ວມພັດທະນາ.

ຮີບໂຮມ ແລະ ຮຽບຮຽງ: ໂພໄຊ ຈັນທະວົງສາ.

ພິມ ແລະ ອອກແບບໜ້າປົກ: ນ. ສອນມະນີ ພິມສະຫວັນ.

ແຕ້ມຮູບ: ນ ສອນດາລາ ສີທະວົງ.

ຈັດພິມຄັ້ງທີ 1 ຈຳນວນ 500 ຫົວ

ຕຸລາ 2004

1. ເປັນຫຍັງວິທີການປະຕິເສດຈຶ່ງເປັນເລື່ອງສຳຄັນ ?
2. ເຈົ້າຈະສະເໜີໃຫ້ໝູ່ໃຊ້ວິທີການປະຕິເສດແນວໃດ ?
3. ການປະຕິເສດໝູ່ ຫລື ຄົນໃກ້ສິດຍາກບໍ່ ? ຍ້ອນຫຍັງ ?
4. ເຈົ້າເຄີຍປະຕິເສດໝູ່ ຫລື ບໍ່ ? ແລະ ມີຫຍັງເກີດຂຶ້ນ ?
5. ເປັນໄປໄດ້ບໍ່ທີ່ເຮົາຈະປະຕິເສດສິ່ງທີ່ບໍ່ຢາກເຮັດໂດຍເວົ້າບໍ່ເອົາ, ບໍ່ໃຊ້, ບໍ່ໄດ້, ບໍ່ມັກ ພຽງຄຳດຽວ ແລະ ບໍ່ໃຫ້ເຫດຜົນຍ້ອນຫຍັງ ?
6. ເຈົ້າເຮັດຫຍັງເພື່ອຊ່ວຍການປະຕິເສດນັ້ນໃຫ້ໄດ້ຜົນ ?

**ຂໍ້ແນະນຳເພີ່ມເຕີມ :** ວິທະຍາກອນສາມາດໃຫ້ແຕ່ລະກຸ່ມຂຽນວິທີການປະຕິເສດໃສ່ເຈ້ຍແລ້ວ ແລກປ່ຽນເຈ້ຍກັບກຸ່ມອື່ນຕ່າງໄປ ເພື່ອແລກປ່ຽນວິທີການປະຕິເສດຫລັງຈາກໄດ້ວິທີປະຕິເສດໃນທຸກສະຖານະການແລ້ວ (ຢ່າງນ້ອຍໄດ້ 4 ວິທີ ) ວິທະຍາກອນສາມາດໃຫ້ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມຫາຄູ່ ແລະ ເຝິກໃຊ້ວິທີການປະຕິເສດຕ່າງໆ ສອງຄັ້ງ ຄັ້ງທຳອິດເປັນຄົນປະຕິເສດ ແລະ ຄັ້ງຕໍ່ໄປເປັນຄົນຖືກປະຕິເສດ. ໃຫ້ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມທຸກໆຄົນກັບມາສະແດງຄວາມຄິດເຫັນ ແລະ ອະທິບາຍ ເຖິງວິທີການປະຕິເສດ ທີ່ເຂົາຄິດວ່າໃຊ້ໄດ້ຜົນ.



## ເກມ “ບໍ່ເປັນຫຍັງປະຕິເສດໄດ້”

**ຈຸດປະສົງ:** 1. ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມຈະພັດທະນາ ແລະ ປະເມີນວິທີການປະຕິເສດການ  
ຂໍຮ້ອງຈາກຄົນອື່ນ.

2. ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມຈະເຝິກທັກສະໃນການປະຕິເສດ.

**ອຸປະກອນ:** ເຈ້ຍລ່າມ, ເຈ້ຍໃຫຍ່, ສີ, ບິກ

**ເວລາ:** 30 ນາທີ

### ຂັ້ນຕອນກິດຈະກຳ:

1. ໃຫ້ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມສະເໜີສະຖານະການທີ່ປະຕິເສດໄດ້ຍາກເຊັ່ນ: ການ  
ປະຕິເສດໝູ່ ຫລື ຄົນໃກ້ຕົວ ແລະ ຊຽນສະຖານະການນັ້ນໃສ່ເຈ້ຍ.
2. ແບ່ງຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມອອກເປັນກຸ່ມ 4-6 ຄົນໃຫ້ແຕ່ລະກຸ່ມຮັບຜິດຊອບໜຶ່ງ  
ສະຖານະການທີ່ສະເໜີໃນຂັ້ນຕອນທີ່ໜຶ່ງ.
3. ໃຫ້ແຕ່ລະກຸ່ມຊອກວິທີທີ່ຈະປະຕິເສດ 2 ວິທີ. ໂດຍບໍ່ໃຫ້ຄົນທີ່ຖືກປະ  
ຕິເສດເປັນປໍລະປັກກັບເຮົາ.
4. ໃຫ້ແຕ່ລະກຸ່ມສະແດງວິທີປະຕິເສດ, ນັ້ນເປັນບົດບາດສົມມຸດ.
5. ຫລັງຈາກແຕ່ລະກຸ່ມສະແດງວິທີປະຕິເສດແລ້ວໃຫ້ແຕ່ລະກຸ່ມອະທິ  
ບາຍ ກ່ຽວກັບວິທີທີ່ຕົນຮູ້ສຶກວ່າດີທີ່ສຸດ ແລະ ໃຫ້ເຫດຜົນສາມະຊິກ  
ກຸ່ມອື່ນສາມາດສະແດງວິທີອື່ນທີ່ຄິດວ່າເໝາະສົມກວ່າ
6. ຫລັງຈາກທຸກກຸ່ມສະແດງ ແລະ ອະທິບາຍ ວິທີການປະຕິ ເສດແລ້ວ  
ໃຫ້ສະຫລຸບກິດຈະກຳ .
7. ລະດົມຄວາມຄິດລ່ວມ. **ຄໍາຖາມ:**
  7. ໃນເວລາທີ່ເຈົ້າປະຕິເສດ ເຈົ້າຮູ້ສຶກແນວໃດ ? ຍ້ອນຫຍັງ ?
  8. ໃນເວລາທີ່ຄົນອື່ນປະຕິເສດເຈົ້າ, ເຈົ້າຮູ້ສຶກແນວໃດ? ຍ້ອນຫຍັງ?

## ຄຳນຳ

ປຶ້ມຄູ່ມື “ເກມທັດສະໃນການສື່ສານ” ເຫລົ່ານີ້ແມ່ນການເກັບກຳ  
ຮີບໂຮມຈາກບົດຮຽນໃນການອົບຮົມການສ້າງທີມເດັກອາສາສະໝັກ  
ແລະ ໄວໜຸ່ມອາສາສະໝັກໃນໄລຍະຜ່ານມາພ້ອມທັງບົດຮຽນຈາກປະ  
ສົບການ, ຄວາມຮູ້ຈາກຕ່າງປະເທດ.

ການພັດທະນາຊັບພະຍາກອນມະນຸດບໍ່ແມ່ນສິ່ງທີ່ງ່າຍໆເລີຍຜູ້  
ຈັດທຳຄິດວ່າການນຳເອົາເກມມາຫລິ້ນເພື່ອສື່ສານໝາຍ ແລະ ເນື້ອໃນ  
ຂອງບົດຮຽນເຂົ້າສູ່ກຸ່ມເປົ້າໝາຍຢ່າງມີເຕັກນິກທີ່ເໝາະສົມມ່ວນຊື່ນຈື່ໄດ້  
ດົນ ແລະ ສາມາດນຳໄປປັບປຸງການເຮັດວຽກເປັນທີມໄດ້ຢ່າງຄ່ອງແຄ້ວ  
ແລະ ບໍ່ແຂງກະດ້າງເກີນໄປ.

ໃນນາມຜູ້ຈັດທຳ ຫວັງຢ່າງຍິ່ງວ່າຄູ່ມື “ເກມການສ້າງທີມ”  
ເຫລົ່ານີ້ຈະເປັນທິດທາງສຳລັບການອົບຮົມຫຼາຍລະດັບຜູ້ອົບຮົມໄດ້ບໍ່  
ຫຼາຍກໍ່ໜ້ອຍ.

ນະໂຍກາດນີ້ສູນອົບຮົມຮ່ວມພັດທະນາຂໍສະແດງຄວາມຂອບໃຈ  
ມາຍັງຫຼາຍພາກສ່ວນທີ່ໄດ້ປະກອບຄຳຄິດຄຳເຫັນ ແລະ ຂໍອະໄພລ່ວງ  
ໜ້າ ຖ້າຫາກມີສິ່ງຂາດຕົກຕົກບົກຜ່ອງໃນປຶ້ມຄູ່ມືນີ້

ດ້ວຍຄວາມນັບຖື

ສູນອົບຮົມຮ່ວມພັດທະນາ.

## ສາລະບານ

ຫົວບົດ	ໜ້າ
1. ເກມປັດຕາເລົ່າເລື່ອງ.....	1
2. ເກມການສື່ສານທີ່ຊັດເຈນ.....	5
3. ເກມຄົນໃບເລົ່າເລື່ອງ.....	7
4. ເກມດ້ວຍຄວາມຈິງໃຈ.....	9
5. ເກມລົມກັນໄດ້ບໍ່.....	12
6. ເກມບໍ່ເປັນຫຍັງປະຕິເສດໄດ້ .....	14

ໃນເລື່ອງທີ່ຈະລົມກັນ.

1. ໃຫ້ເຮັດວຽກຄົນດຽວເພື່ອພິສູດປະເດັນສຳຄັນ ຂອງບັນຫາທີ່ມີຢູ່ ຫລື ທີ່ເຄີຍມີ ແລະ ຂຽນໃສ່ເຈ້ຍຊຶ່ງ ປະເດັນຕ່າງໆເຫລົ່ານັ້ນຈະອະທິບາຍບັນຫາໃຫ້ຄົນອື່ນເຂົ້າໃຈໃນສະຖານະການທີ່ຊັດເຈນ.
2. ບໍ່ຈຳເປັນຕ້ອງໃຫ້ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມນຳສະເໜີ ແຕ່ຄວນນັດລົມກັນຕົວຕໍ່ຕົວ.

**ຂໍ້ແນະນຳເພີ່ມເຕີມ :** ວິທະຍາກອນສາມາດພິຈາລະນາ. ໃຫ້ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມຂຽນຈົດໝາຍກ່ຽວກັບບັນຫາ, ເພື່ອເຝິກທັກສະໃນການອະທິບາຍເຖິງບັນຫາແລ້ວແລກປ່ຽນຈົດໝາຍກັບຄົນອື່ນ.



## ເກມ “ລົມກັນໄດ້ບໍ່”

**ຈຸດປະສົງ:** ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມຈະສາມາດພິສູດປະເດັນທີ່ສຳຄັນໃນການເວົ້າເຖິງ  
ບັນຫາກັບຄົນອື່ນ

**ອຸປະກອນ:** ເຈ້ຍ, ເຟດ, ສີ, ບິກ, ວາລະສານຕ່າງໆ ທີ່ຂຽນກ່ຽວກັບການໃຫ້  
ຄວາມປົກສາ

**ເວລາ:** 45 ນາທີ

### ຂັ້ນຕອນກິດຈະກຳ

3. ຖາມຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມວ່າໃນເວລາມີບັນຫາຕົນເອງສາມາດໂອ້ລົມກັບໃຜ  
ແດ່? (ຂຽນຄຳຕອບໃສ່ເຈ້ຍ)
4. ຖາມຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມສ່ວນບັນຫາທີ່ມີ ຫລື ພົບເຫັນແຕ່ບໍ່ສາມາດເວົ້າອອກມາ  
ໄດ້ມີລັກສະນະເປັນແນວໃດ ?
5. ແບ່ງຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມເປັນກຸ່ມລະ 3 ຄົນ ແລະ ຂຽນບັນຫາທີ່ຄວນຂໍຄຳປຶກສາ  
ຈາກຄົນອື່ນໃສ່ເຈ້ຍ
6. ຖ້າຄົດບັນຫາບໍ່ອອກໃຫ້ເປີດວາລະສານ ແລະ ກວດເບິ່ງບັນຫາທີ່ຜູ້ອື່ນ  
ໄດ້ຂຽນຢູ່ໃນນັ້ນວ່າເປັນຫຍັງຈຶ່ງປຶກສາວາລະສານແທນທີ່ຈະປຶກສາຄົນ
7. ໃຫ້ແຕ່ລະກຸ່ມເບິ່ງລາຍການບັນຫາທີ່ຂຽນ ແລະ ອະທິບາຍຖ້າມີບັນຫາ  
ຈະໄປປຶກສາໃຜ (ໝູ່, ຜູ້ໃຫຍ່, ຜູ້ປົກຄອງ, ຄູ ຫລື ໝ່ວຍງານໃນຊຸມຊົນ)  
ອະທິບາຍຂໍ້ດີ ແລະ ຂໍ້ເສຍໃນການປຶກສາຄົນ ຫລື ໝ່ວຍງານທີ່ເລືອກ
8. ໃຫ້ແຕ່ລະກຸ່ມອອກມານຳສະເໜີ
9. ໃຫ້ອະທິບາຍເຫດຜົນເປັນຫຍັງໂອ້ລົມກັບບາງຄົນຈຶ່ງໄດ້ງ່າຍແຕ່ສຳລັບ  
ບາງຄົນຖືເປັນຄວາມສ່ຽງ, ວິທະຍາກອນສາມາດຍົກຕົວຢ່າງເຊັ່ນ: ບາງ  
ຄົນບໍ່ຕັ້ງໃຈຟັງ ບໍ່ເຂົ້າໃຈ ຫລື ເບິ່ງເຮົາຜິດໄປ ແລະ ບາງຄົນອາດອາຍ

## ເກມ “ປິດຕາເລົ່າເລື່ອງ”

### ຈຸດປະສົງ:

1. ເພື່ອໃຫ້ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມ ພັດທະນາທັກສະໃນການສົນທະນາ
2. ເພື່ອໃຫ້ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມ ຮູ້ເຖິງປະໂຫຍດຂອງການສື່ສານ

**ອຸປະກອນ:** ຜ້າປິດຕາ, ບົດຂໍ້ຄວາມສັ້ນໆ ປະມານ 5-7 ບັນທັດ ( ຫລື ຂ່າວຈາກ  
ໜັງສືພິມກໍໄດ້ ) ໝາກຫວິດ.

**ເວລາ:** ປະມານ 30 ນາທີ.

### ຂັ້ນຕອນກິດຈະກຳ

1. ໃຫ້ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມ ຈັບຄູ່ ຫລື ຈະເລືອກຄູ່ເອງ ຫລື ໃຫ້ວິທະຍາກອນຈັບຄູ່  
ໃຫ້ກໍໄດ້.
2. ເມື່ອຈັບຄູ່ໄດ້ແລ້ວໃຫ້ແຕ່ລະຄູ່ນຶ່ງລົງ ແລະ ຢູ່ຫ່າງຈາກຄູ່ອື່ນໆ ພໍ  
ປະມານ.
3. ຢາຍບົດເລົ່າເລື່ອງແກ່ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມ ຄົນລະ 2 ບົດໂດຍໃຫ້ຜູ້ເຂົ້າ  
ຮ່ວມ ແຕ່ລະຄົນໄດ້ທັງບົດທີ່ເລົ່າງ່າຍ ແລະ ບົດທີ່ເລົ່າຍາກ.
4. ໃຫ້ຄົນທີ່ຈະເລົ່າເລື່ອງຄົນທຳອິດມີໂອກາດອ່ານບົດໝ່ວຍໜຶ່ງແລ້ວ  
ລຸກຂຶ້ນເລົ່າເລື່ອງທີ່ໄດ້ອ່ານໂດຍການ ເອົາຜ້າປິດຕາໄວ້ . ພໍເລົ່າເລື່ອງ  
ສຳເລັດໃຫ້ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມ ທີ່ນັ່ງຟັງລຸກຂຶ້ນມາເລົ່າໃນເລື່ອງທີ່ຕົນເອງໄດ້  
ຟັງຈາກໝູ່. ໂດຍຄົນທຳອິດທີ່ເລົ່າຈົບນັ່ງຟັງ ແລະ ເບິ່ງຕາມບົດທີ່ຕົນ  
ເອງໄດ້ເລົ່າຄືບ ບໍ່ ແລະ ໝູ່ທີ່ນັ່ງຟັງນັ້ນໄດ້ເລົ່າຄືບຕາມທີ່ບົດເລົ່າ ຫລື  
ຂາດຕົກປົກຜ່ອງບ່ອນໃດ.

5. ໃຫ້ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມ ສະລັບກັນ ໂດຍໃຫ້ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມ ຄົນທີ່ສອງ ອ່ານບົດ ເລື່ອງຂອງຕົນເອງ. ແລ້ວປິດຕາ ແລະ ເລົ່າເລື່ອງໃຫ້ຄົນທຳອິດຟັງຄື ກັບຜູ້ທີ່ໜຶ່ງ.

6. ໃຫ້ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມ ຄົນທີ່ໜຶ່ງອ່ານບົດ ເລື່ອງທີ່ 2 ທີ່ເປັນເລື່ອງເຂົ້າໃຈ ຍາກຂຶ້ນໃຊ້ເວລາປະມານ 3 - 5 ນາທີ ຈາກນັ້ນໃຫ້ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມ, ທັງ ສອງຄົນປິດຕາ ແລະ ນັ່ງລົມກັນຈົນສຳເລັດແລ້ວຈຶ່ງແກ້ຜ້າປິດຕາ ແລະ ໃຫ້ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມ ທັງສອງຄົນສະຫລັບກັນເລົ່າເລື່ອງທີ່ໄດ້ອ່ານ.

7. ວິທະຍາກອນ ເປົ່າໝາກຫວັດໝົດເວລາ. ໃຫ້ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມກັບມານຶ່ງ ລວມກັນ ແລ້ວຖາມຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມເພື່ອໃຫ້ເກີດການອະທິບາຍ ຫລື ຄິດ ໄດ້ດ້ວຍຕົນເອງຄຳຖາມຄື:

- ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມໄດ້ຮຽນຮູ້ຫຍັງແດ່. ຈາກການເຮັດກິດຈະກຳຜູ້ເຂົ້າ ຮ່ວມຮູ້ສຶກແນວໃດ, ເມື່ອຕ້ອງເວົ້າ ຫລື ຟັງໃນຂະນະທີ່ຖືກປິດຕາໂດຍ ສະເພາະເມື່ອຕ້ອງພະຍາຍາມເວົ້າ ຫລື ຟັງ ໃນເລື່ອງທີ່ເຂົ້າໃຈຍາກ ການເວົ້າ ຫລື ຟັງ ຄວນຕ້ອງເບິ່ງໜ້າ ຫລື ເບິ່ງຕາຄູ່ສົນທະນານັ້ນມີ ຄວາມສຳຄັນຂະໜາດໃດ ?

8. ເມື່ອໄດ້ອະທິບາຍ ຫລື ລະດົມຄວາມຄິດກັນໃນເລື່ອງການເວົ້າ ແລະ ການຟັງຈົນເຂົ້າໃຈທັງສອງຝ່າຍແລ້ວ.

ວິທະຍາກອນສະຫລຸບໃນຕອນທ້າຍວ່າການເວົ້າ ຫລື ການສື່ສານ ບົດເລື່ອງຕະຫລອດຈົນຄວາມຄິດ ແລະ ການຕັດສິນໃຈຂອງເຮົາທີ່ ສາມາດເຮັດໃຫ້ຜູ້ອື່ນເຂົ້າໃຈນັ້ນ ເຮົາຕ້ອງເບິ່ງໜ້າຜູ້ຟັງ, ສືບຕາຜູ້ຟັງ, ໃຫ້ຄວາມສົນໃຈຜູ້ຟັງ, ສະແດງຄວາມຕັ້ງໃຈທີ່ຈະສື່ສານ ແລະ ໃນອີກແງ່ໜຶ່ງການຟັງທີ່ຈະເຮັດໃຫ້ເຮົາເຂົ້າໃຈຜູ້ເວົ້າກໍເຊັ່ນດຽວກັນ. ອີກປະການໜຶ່ງທີ່ສຳຄັນທີ່ສຸດຄື: ແວວຕາແຫ່ງຄວາມເປັນມິດ ຄວາມ

ຂ້ອຍບໍ່ມັກເວລາທີ່...

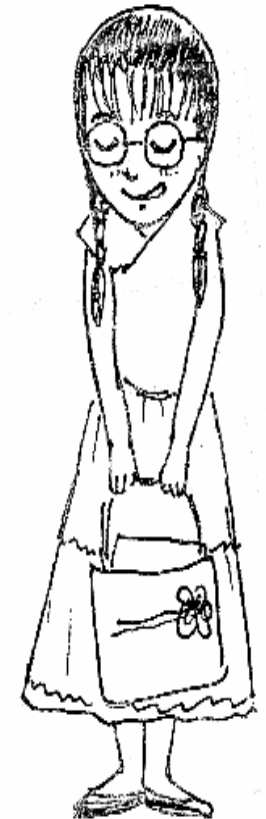
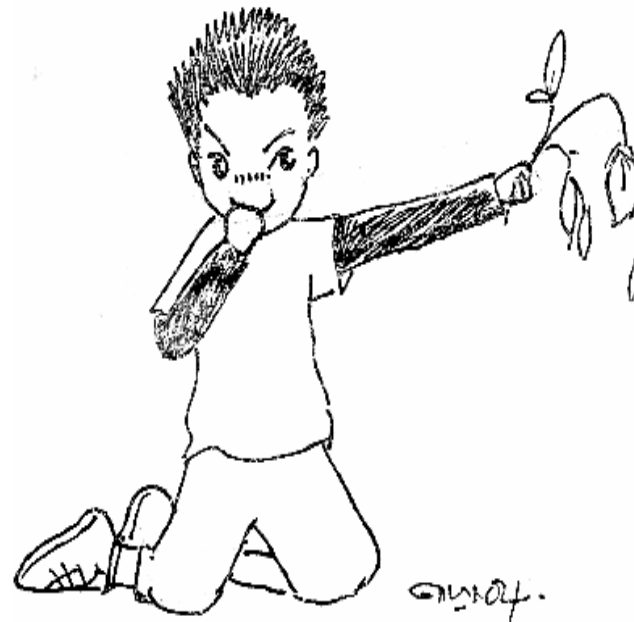
ຂ້ອຍມັກເວລາທີ່...

ຂ້ອຍດີໃຈເມື່ອເຈົ້າ...

ເຈົ້າງຽບ

ເຈົ້າລ່າເລີງແຈ່ມໄສ

ສະບາຍໃຈ



ໃນການໂອ້ລົມໃນສິ່ງທີ່ຍາກທີ່ສຸດທີ່ຈະອະທິບາຍໃຫ້ບຸກຄົນເຂົ້າໃຈໃນສິ່ງທີ່ຕ້ອງການຈະເວົ້າຄືຫຍັງ ?

1. ໃນກຸ່ມໃຫຍ່ຂໍໃຫ້ອາສາສະໝັກບາງຄົນເປີດເຜີຍໃນສິ່ງທີ່ເຂົາເຈົ້າກັບຄູ່ຂອງເຂົາເຈົ້າ.
2. ສະຫລຸບກົດຈະກຳໂດຍໃຊ້ຄຳຖາມດັ່ງນີ້ :
  1. ການເລືອກຄຳສັບທີ່ຈະຊ່ວຍໃຫ້ເຮົາເປີດເຜີຍຄວາມຮູ້ສຶກທີ່ຖືກຕ້ອງຂອງຕົວເອງ ຍາກບໍ່ ເພາະຫຍັງ ?
  2. ເຈົ້າຄິດວ່າຄົນອື່ນຈະເຂົ້າໃຈໃນສິ່ງທີ່ເຈົ້າເວົ້າ ຫລື ຕ້ອງການໂດຍໃຫ້ເຂົາຮູ້ສຶກສະບາຍໃຈ ເພາະຫຍັງ ?
  3. ເຈົ້າຄິດວ່າການສະແດງຄວາມຄິດເຫັນດ້ວຍຄວາມຈິງໃຈມີຂໍ້ດີ ຂໍ້ເສຍແນວໃດ ?
  4. ຖ້າເຮົາບໍ່ສະແດງຄວາມຄິດເຫັນດ້ວຍຄວາມຈິງໃຈເຮົາອາດຈະພົບຜົນກະທົບຫຍັງແດ່ ?
  5. ມີຫຍັງທີ່ຍາກທີ່ສຸດໃນການສະແດງຄວາມ ຄິດເຫັນໃຫ້ຄົນອື່ນ ?
  6. ເຈົ້າຄິດແນວໃດກັບການສະແດງຄວາມຄິດເຫັນດ້ວຍຄວາມຈິງໃຈ ?
  7. ເຈົ້າຮູ້ສຶກແນວໃດໃນເວລາທີ່ຄົນອື່ນສະແດງຄວາມຄິດເຫັນດ້ວຍຄວາມຈິງໃຈໃຫ້ເຈົ້າ?

### ຂໍ້ແນະນຳເພີ່ມເຕີມ:

ກຽມຕົວຢ່າງຂອງປະໂຫຍກ. ທີ່ສຳເລັດຮຽບຮ້ອຍແລ້ວເຊັ່ນ:

ເມື່ອພົບເຈົ້າຄັ້ງທຳອິດເຈົ້າເປັນ. ຄົນທີ່ມີຄວາມກະຕືລືລົ້ນ ແລະ ມີຄວາມໝັ້ນໃຈຕົວເອງ

ປັດຈຸບັນເຈົ້າເປັນ... ຄົນອາຍ ແລະ ບໍ່ໝັ້ນໃຈໃນຕົວເອງ

ເມື່ອເຈົ້າຮ້າຍ... ເຈົ້າຮູ້ສຶກບໍ່ສະບາຍໃຈ

ຈິງໃຈ ແລະ ເລື່ອງທີ່ເປັນປະໂຫຍດ ແລະ ມີເຫດຜົນຈະສາມາດຈູງໃຈ ຜູ້ຟັງໄດ້ເປັນຢ່າງດີ.

### 9. ລະດົມຄວາມຄິດລ່ວມ. ຄຳຖາມ:

1. ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມຮຽກຽວກັບຫຍັງໃນການເລົ່າຄັ້ງທຳອິດ ແລະ ຄັ້ງທີ່ສອງ?
2. ເລື່ອງເລົ່າຄັ້ງທີ່ສອງ, ຍາກກວ່າເລື່ອງທຳອິດແນວໃດ ?
3. ການທີ່ຖືກປິດຕາໃນຂະນະທີ່ກຳລັງສົນທະນາກັບຜູ້ອື່ນມີຄວາມຮູ້ສຶກແນວໃດ ? ແຕກຕ່າງຈາກການສົນທະນາໂດຍບໍ່ເອົາຜ້າປິດຕາແນວໃດອະທິບາຍ ?
4. ການຫລິ້ນເກມທີ່ຜ່ານມາໃຫ້ຄວາມຮູ້ຫຍັງແດ່ຕໍ່ຕົນເອງ ?
5. ສິ່ງທີ່ສຳຄັນໃນການສື່ສານລະຫວ່າງບຸກຄົນແມ່ນຫຍັງອະທິບາຍ ?
6. ໃນຂະນະມີການສົນທະນາຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມຈະຮູ້ສຶກແນວໃດ.ເມື່ອຄູ່ສົນທະນາຂອງເຮົາບໍ່ເບິ່ງຕາໃນຂະນະທີ່ກຳລັງສົນທະນາກັບເຮົາ ອະທິບາຍ ?
7. ໃນຂະນະທີ່ເຮົາສົນທະນາກັບຄົນອື່ນນັ້ນເຮົາສາມາດອະທິບາຍເຖິງຄວາມຄິດຂອງເຮົາທີ່ຕ້ອງການ. ຈະເວົ້າແນວໃດ ໃຫ້ຄົນອື່ນເຂົ້າໃຈໄດ້ດີ?

### ແນະນຳເພີ່ມເຕີມ:

ເມື່ອຕ້ອງການມີຄວາມຊຳນານໃນການຕິດຕໍ່ສື່ສານທີ່ດີຕ້ອງຄຳນຶ່ງເຖິງປະໂຫຍດທີ່ຈະໄດ້ຮັບຕໍ່ຕົນເອງ ແລະ ຜູ້ອື່ນເຊັ່ນ: ການເຂົ້າໃຈຜູ້ອື່ນໄດ້ຕາມເປົ້າໝາຍທີ່ເຂົາຄິດ ແລະ ເຮົາປະເມີນໄດ້ວ່າສິ່ງນັ້ນເປັນປະໂຫຍດ ຫລື ໂຫດຕໍ່ເຮົາ. ຈະໄດ້ຮູ້ຈັກເອົາຕົວລອດ ຈາກການຖືກເອົາປຽບຫລື ຖືກຕົວະ. ຖ້າເຮົາມີຄວາມສາມາດເວົ້າໂມ້ມ້າວຈິດໃຈໃຫ້ຜູ້ອື່ນເຊື່ອຖື ຕົວເຮົາຈະເປັນປະໂຫຍດຕໍ່ຕົວເອງໂດຍການໄດ້ຮັບການໄວ້ວາງໃຈ



ເຊື່ອໃຈ ຈາກຜູ້ອື່ນ, ສ່ວນດວງຕານັ້ນມີສ່ວນຊ່ວຍເພີ່ມຄວາມໝາຍໃນ  
ການສື່ສານສານໃຫ້ຊັດເຈນ ແລະໄດ້ຜົນດີຍິ່ງຂຶ້ນ.



## ເກມ "ດ້ວຍຄວາມຈິງໃຈ"

**ຈຸດປະສົງ:** ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມຈະພັດທະນາ ແລະ ເຝິກທັກສະໃນການສະແດງ  
ຄວາມຄິດເຫັນດ້ວຍຄວາມຈິງໃຈ ແລະ ການເປີດເຜີຍຄວາມຮູ້  
ສຶກ.

**ອຸປະກອນ:** ເຈ້ຍ, ສີ່ ແລະ ບິກ, ປາກກາສະທ້ອນສີ

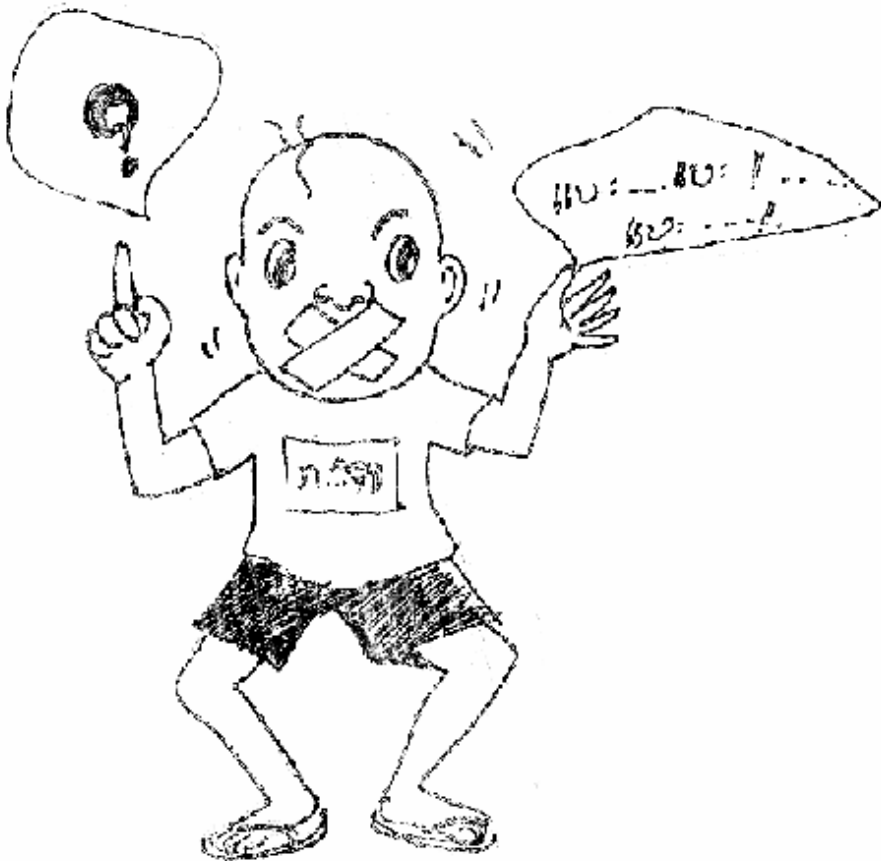
**ເວລາ:** 20 ນາທີ

**ຂັ້ນຕອນກິດຈະກຳ:**

3. ຂຽນປະໂຫຍກ. ປາຍເປີດໃສ່ເຈ້ຍ  
ເມື່ອພົບເຈົ້າທຳອິດເຈົ້າເປັນ... ປັດຈຸບັນເຈົ້າ...  
ເມື່ອເຈົ້າ... ຂ້ອຍຮູ້ສຶກ...  
ຂ້ອຍບໍ່ມັກເວລາທີ່ເຈົ້າ...  
ຂ້ອຍດີໃຈເມື່ອເຈົ້າ...
4. ບອກຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມວ່າເຂົາຈະເຝິກທັກສະໃນການສະແດງຄວາມຄິດເຫັນໃຫ້  
ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມຂຽນ. ປະໂຫຍກເປີດທັງໝົດນີ້ ເຂົາຈະຕ້ອງຄິດເຖິງ ຄົນທີ່ເຂົາ  
ຈະໃຊ້ປະໂຫຍກນັ້ນນຳແຕ່ລະປະໂຫຍກ. ສາມາດເປັນຄົນລະຄົນໄດ້,  
ບອກຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມ ວ່າສິ່ງທີ່ງ່າຍທີ່ສຸດຄື ຂຽນໃນສິ່ງທີ່ບໍ່ດີ ຫລື ບໍ່ສຸພາບແຕ່  
ຖ້າເຂົາຕ້ອງການພັດທະນາຄວາມສຳພັນກັບຄົນອື່ນຕໍ່ໄປ. ເຂົາຈະຕ້ອງ  
ເລືອກຄຳສັບດ້ວຍຄວາມລະມັດລະວັງ ການສະແດງຄວາມຄິດເຫັນດ້ວຍ  
ຄວາມຈິງໃຈ. ຄວນພັດທະນາຄວາມສຳພັນກັບຄົນອື່ນບໍ່ແມ່ນທຳລາຍ  
ຄວາມສຳພັນ.
5. ຫລັງຈາກຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມຂຽນປະໂຫຍກສຳເລັດແລ້ວໃຫ້ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມຈັບຄູ່.  
ເພື່ອສະເໜີສິ່ງທີ່ເຂົາຂຽນໄດ້ລະ. ໃຫ້ທັງຄູ່ໂອ້ລົມ ຫລື ປຶກສາວາງແຜນ

6. ລະດົມຄວາມຄິດລ່ວມ.

**ແນະນຳເພີ່ມເຕີມ:** ການໃຊ້ພາສາ ແລະ ທ່າທາງປະກອບເຮັດໃຫ້ຜູ້ຟັງສົນໃຈ ແລະ ຄ້ອຍຕາມໄດ້ງ່າຍ, ຖ້າມີຄວາມຈິງໃຈ, ຄວາມເມດຕາ ອາດຈະ ຊ່ວຍປອບໃຈຄົນທີ່ມີບັນຫາໄດ້ເຊັ່ນ: ບັນຫາຈາກພໍ່ແມ່, ບັນຫາໂລກໄພ ໄຂ້ເຈັບ, ຄວາມທຸກໃຈ ແລະ ອື່ນໆ ຊຶ່ງອາດຈະເຊື່ອມເຂົ້າສູ່ບັນຫາໃດ ບັນຫາໜຶ່ງໂດຍຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມ ຍົກຕົວຢ່າງ: ທີ່ເກີດຂຶ້ນໃນບ້ານ ຫລື ໂຮງ ຮຽນຂອງຕົນເອງ.



## ເກມ “ການສື່ສານທີ່ຊັດເຈນ”

### ຈຸດປະສົງ:

1. ເພື່ອໃຫ້ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມ ເຂົາໃຈເຖິງຄວາມສຳຄັນຂອງການສື່ສານແບບ 2 ທາງທີ່ຊັດເຈນ
2. ເພື່ອເຝິກຝົນທັກການຟັງ ແລະ ການເວົ້າ

**ເວລາ:** 30 ນາທີ

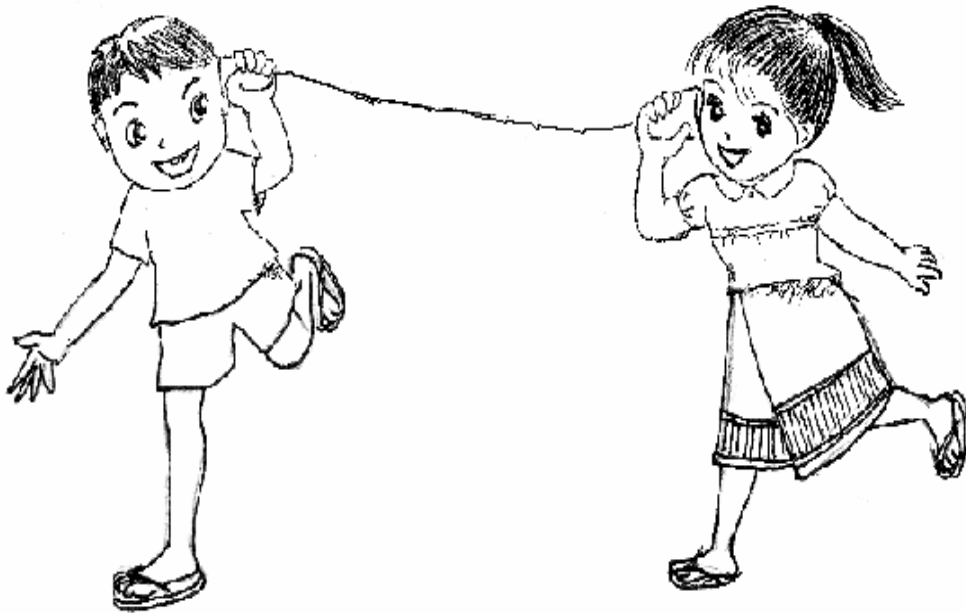
**ອຸປະກອນ:** ຮູບເລຂາຄະນິດທີ່ຄືກັນ ແລະ ແຕກຕ່າງກັນຢ່າງລະ 2 ຮູບ ແລະ ບໍ່ໃຫ້ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳເຫັນຮູບ

### ຂັ້ນຕອນກິດຈະກຳ

1. ເລີ່ມກິດຈະກຳໂດຍຖາມອາສາສະໝັກຄົນໜຶ່ງໃຫ້ອະທິບາຍຮູບ ທຳອິດ.
2. ໃຫ້ອາສາສະໝັກເບິ່ງຮູບທຳອິດ ແລະ ໃຫ້ເຂົາອະທິບາຍຮູບນັ້ນ ກັບຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມອື່ນໆ ຟັງ ແລະ ແຕ້ມໄປຕາມຄຳອະທິບາຍ.
3. ເມື່ອທຸກຄົນແຕ້ມຮູບສຳເລັດ. ອະນຸຍາດໃຫ້ເບິ່ງຮູບວ່າຕົນເອງ ແຕ້ມຖືກ ຫລື ບໍ່.
4. ຫລັງຈາກນັ້ນໃຫ້ອາສາສະໝັກຄົນເກົ່າ ຫລື ອາສາສະໝັກຄົນໃໝ່ ອະທິບາຍຮູບທີ່ສອງເຊິ່ງຄັ້ງນີ້ ອະນຸຍາດໃຫ້ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳ ຖາມ ແລະ ຕອບໄດ້.
5. ເມື່ອທຸກຄົນແຕ້ມຮູບສຳເລັດໃຫ້ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມກິດຈະກຳເບິ່ງຮູບທີ່ 2 ວ່າທຸກຄົນແຕ້ມໄດ້ຖືກຕ້ອງບໍ່ ?
6. ລະດົມຄວາມຄິດລ່ວມ. ຄຳຖາມ:
  1. ຄັ້ງໃດໃຊ້ເວລາແຕ້ມຫລາຍກ່ວາ ?

2. ທຸກຄົນຮູ້ສຶກແນວໃດ. ເມື່ອແຕ້ມຮູບຄັ້ງທຳອິດກັບຄັ້ງທີ 2 ?
3. ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມຮຽນຮູ້ຫຍັງຈາກກິດຈະກຳນີ້ ?
4. ອັນໃດເປັນສິ່ງຈຳເປັນສຳລັບການສື່ສານແບບ 2 ທາງ ?

**ແນະນຳເພີ່ມເຕີມ:** ການສື່ສານແບບ 2 ທາງທີ່ຖືກຕ້ອງ ເຮົາຈຳເປັນຕ້ອງໝັ້ນໃຈວ່າທັງ 2 ຝ່າຍເຂົ້າໃຈ ກົງກັນ, ບາງຄັ້ງການສື່ສານລົ້ມເຫລວ ເພາະຄວາມໝາຍບໍ່ຊັດເຈນ ເຊິ່ງຜູ້ຟັງອາດບໍ່ເຂົ້າໃຈຈຸດໝາຍແນ່ນອນ ແລະ ໃນເວລາດຽວກັບຜູ້ຟັງອາດຮູ້ສຶກເບື້ອງ່າຍບໍ່ສົນໃຈ ເພາະເຂົາບໍ່ສາມາດຖາມຄຳຖາມໄດ້ ( ການສື່ສານແບບທາງດຽວ )



## ເກມ " ຄົນໃບເລົ່າເລື່ອງ "

### ຈຸດປະສົງ:

1. ເພື່ອໃຫ້ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມຄຳນຶ່ງເຖິງຄວາມສຳຄັນຂອງພາສາກາຍ.
2. ເພື່ອໃຫ້ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມເຝິກຕົວຄວາມໝາຍຈາກທ່າທາງ.

**ອຸປະກອນ:** ສະລາກເລື່ອງ, ໝາກຫວັດ.

**ເວລາ:** 30 ນາທີ

### ຂັ້ນຕອນກິດຈະກຳ

1. ໃຫ້ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມທຸກຄົນຈົກສະລາກເລື່ອງທີ່ຈະເລົ່າເປັນພາສາໃບຄົນລະ 1 ເລື່ອງ (ວິທະຍາກອນຄວນພະຍາຍາມຫາວິທີການ ທີ່ສະໜຸກ ສະໜານໃນການຈັບສະລາກ ) ?
2. ຈັດລຳດັບວ່າໃຜຈະເລົ່າກ່ອນ?
3. ອະທິບາຍກະຕິກາວ່າໃຫ້ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມປ່ຽນກັນເລົ່າເລື່ອງ. ໂດຍໃຊ້ ພາສາໃບເທື່ອລະຄົນ ໃຊ້ໄດ້ແຕ່ມີ ແລະ ທ່າທາງເທົ່ານັ້ນ ໂດຍໃຊ້ເວລາຄົນລະ 5 ນາທີ. ຖ້າໃຜເລົ່າເລື່ອງແລ້ວ ເພື່ອນຕອບ, ຖ້າຖືກທັງຜູ້ເລົ່າ ແລະ ຜູ້ຕອບຄູ່ນັ້ນເປັນຄູ່ຊະນະ, ການຕອບໃຫ້ແຂ່ງກັນຕອບໂດຍໃຜຈະຕອບກໍຍົກມືຂຶ້ນ ຖ້າຕອບຖືກກໍຊະນະ ຖ້າເລົ່າຈົນໝົດເວລາ 5 ນາທີແລ້ວ ແລະ ບໍ່ມີໃຜຕອບຖືກຖືວ່າຄົນເລົ່າບໍ່ຊະນະ.?
4. ຄວນມີການໃຫ້ລາງວັນແກ່ຜູ້ຊະນະ ແລະ ຜູ້ບໍ່ຊະນະ ?
5. ວິທະຍາກອນຖາມເພື່ອໃຫ້ເກີດການອະທິບາຍວ່າ ຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມໄດ້ຄວາມຮູ້ຫຍັງແດ່ ? ການສື່ສານທີ່ຄວນເປັນແນວໃດ ? ການສື່ສານໂດຍບໍ່ໃຊ້ຄຳເວົ້ານັ້ນຜູ້ເຂົ້າຮ່ວມມີຄວາມຮູ້ສຶກແນວໃດ ? ການໃຊ້ມີ ແລະ ທ່າທາງປະກອບໃນການສື່ສານມີຄວາມສຳຄັນແນວໃດ?