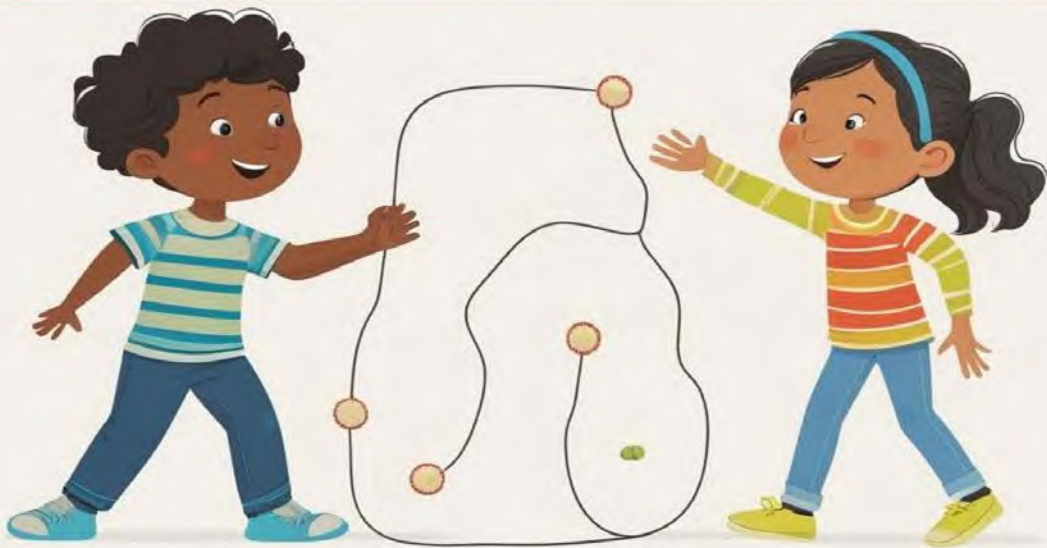


365 ไอเดีย

เกมปลูกพลังการเรียนรู้ ในชั้นเรียน



ENERGIZE LEARNING IN THE CLASSROOM



อาจารย์เป็ยก:

อภิรักษ์ สิริรัตนจิตต์

กำลังศึกษาปริญญาเอก (หลักสูตรและการสอน)

ค.ม. (หลักสูตรและการสอน)

พร.บ. (ปรัชญา) เกียรตินิยมอันดับ 2

365 ไอเดียเกมปลูกพลัง
การเรียนรู้ในชั้นเรียน

รายการบรรณานุกรม

อภิรักษ์ สิริรัตนจิตต์. (2568). 365 ไอเดียเกมปลูกพลัง
การเรียนรู้ในชั้นเรียน. สงขลา: AP Book and
Infopreneur.

พิมพ์ครั้งที่ 1: สิงหาคม 2568
จำนวน 194 หน้า

คำนำ

ในยุคที่การเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นอย่างรวดเร็วและไม่เคยหยุดนิ่ง การเรียนรู้จึงกลายเป็นกระบวนการที่ไม่มีที่สิ้นสุด ไม่ว่าจะเป็นเด็กนักเรียน หรือผู้ใหญ่ ทุกคนต่างต้องการพัฒนาตนเองและเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ อยู่เสมอ เพื่อเตรียมความพร้อมในการรับมือกับความท้าทายและโอกาสที่เกิดขึ้นในชีวิต การเรียนรู้ตลอดชีวิตจึงกลายเป็นหลักการสำคัญที่ทุกคนควรตระหนักถึง

หนังสือเล่มนี้เกิดขึ้นจากความตั้งใจที่จะนำเสนอ "365 ไอเดียเกมปลูกพลังการเรียนรู้ในชั้นเรียน" ซึ่งไม่เพียงแต่เหมาะสมสำหรับนักเรียนและนักศึกษา แต่ยังเหมาะสมสำหรับผู้สอนและผู้สนใจในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของตนเอง ผ่านการใช้เกมที่สร้างความสนุกสนานและเสริมทักษะในการคิด วิเคราะห์ และแก้ปัญหาต่างๆ

เกมในหนังสือเล่มนี้ถูกออกแบบมาเพื่อกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ ส่งเสริมการทำงานเป็นทีม และเพิ่มทักษะในการสื่อสาร ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นทักษะที่จำเป็นในการเรียนรู้ตลอดชีวิต หนังสือเล่มนี้จึงไม่ใช่แค่เครื่องมือในการเรียนรู้ในห้องเรียน แต่เป็นเครื่องมือที่ช่วยสร้างพลังในการเรียนรู้ในชีวิตประจำวัน

ในแต่ละเกม ผู้อ่านจะพบกับแนวทางการนำไปใช้ที่หลากหลาย ซึ่งสามารถปรับใช้ได้ในทุกระดับการศึกษา ตั้งแต่เด็กเล็กจนถึงผู้ใหญ่ที่ต้องการพัฒนาตนเอง นอกจากนี้ยังสามารถนำไปใช้ในกลุ่มการทำงานหรือในสภาพแวดล้อมต่างๆ ที่ต้องการพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกัน การแก้ปัญหา และการคิดเชิงวิพากษ์

หวังว่า "365 ไอเดียเกมปลูกพลังการเรียนรู้ในชั้นเรียน" จะเป็นเครื่องมือที่ช่วยเพิ่มพูนทักษะและประสบการณ์ในการเรียนรู้ตลอดชีวิตของทุกคน และเป็นแรงบันดาลใจในการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องในทุกช่วงของชีวิต

ด้วยความปรารถนาดี
อภิรักษ์ สิริรัตนจิตต์

สิงหาคม, 2568

สารบัญ

คำนำ สารบัญ

บทนำ	1
หมวด 1 เกมเพื่อการสร้างสัมพันธ์	4
หมวด 2 เกมทบทวนเนื้อหา	22
หมวด 3 เกมพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์	30
หมวด 4 เกมพัฒนาทักษะการสื่อสาร	38
หมวด 5 เกมเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์	46
หมวด 6 เกมพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกัน	54
หมวด 7 เกมพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา	62
หมวด 8 เกมพัฒนาทักษะการคิดเชิงคำนวณ	70
หมวด 9 เกมพัฒนาทักษะการจำ	78
หมวด 10 เกมพัฒนาทักษะการตั้งคำถาม	86
หมวด 11 เกมพัฒนาทักษะการฟัง	94
หมวด 12 เกมพัฒนาทักษะการเขียน	99
หมวด 13 เกมพัฒนาทักษะการพูด	104
หมวด 14 เกมพัฒนาทักษะการวิเคราะห์	109
หมวด 15 เกมพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกัน	114
หมวด 16 เกมพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์	119
หมวด 17 เกมพัฒนาทักษะการตัดสินใจ	124
หมวด 18 เกมพัฒนาทักษะการวางแผน	129
หมวด 19 เกมพัฒนาทักษะการประสานงาน	134
หมวด 20 เกมพัฒนาทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต	139
บทสรุป	155
เกี่ยวกับผู้เขียน	

365 "ไอเดียเกมปลูกพลังการเรียนรู้ในชั้นเรียน"
จะเป็นเครื่องมือที่ช่วยเพิ่มพูนทักษะและ
ประสบการณ์ในการเรียนรู้ตลอดชีวิตของทุกคน

บทนำ

การเรียนรู้ไม่สิ้นสุด คือคำที่สื่อถึงการพัฒนาที่ไม่หยุดยั้งของมนุษย์ ทุกวันเราเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ทุกสถานการณ์ในชีวิตล้วนเป็นบทเรียนที่มีคุณค่า การเรียนรู้ตลอดชีวิตจึงเป็นทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่งในยุคนี้ ซึ่งเต็มไปด้วยความเปลี่ยนแปลงและความท้าทายที่เข้ามาทุกขณะ

หนังสือเล่มนี้มีจุดมุ่งหมายที่จะช่วยเพิ่มพูนทักษะในการเรียนรู้และการพัฒนาตนเองในทุกช่วงอายุ ไม่ว่าจะเป็นในห้องเรียนหรือในการทำงาน โดยใช้ "เกม" เป็นเครื่องมือในการกระตุ้นและเสริมสร้างกระบวนการเรียนรู้ เกมที่น่าสนใจในเล่มนี้ไม่เพียงแต่ทำให้การเรียนรู้เป็นเรื่องที่สนุกและน่าสนใจ แต่ยังช่วยฝึกฝนทักษะที่จำเป็นต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกัน การแก้ปัญหา และการสื่อสาร

ทักษะเหล่านี้เป็นสิ่งที่ช่วยให้เราสามารถรับมือกับการเปลี่ยนแปลง และเตรียมพร้อมในการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ แม้กระทั่งในอนาคตที่เทคโนโลยีและความรู้ใหม่ๆ จะยังคงพัฒนาไปอย่างไม่หยุดยั้ง

แต่เล่นเกมที่น่าเสนอในหนังสือเล่มนี้ถูกออกแบบให้เหมาะสมกับการนำไปใช้ในบริบทต่างๆ โดยเฉพาะในห้องเรียนที่เต็มไปด้วยความหลากหลายของผู้เรียน ผู้สอนสามารถปรับใช้เกมเหล่านี้ในการสร้างสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีคุณภาพในระยะยาว

การเรียนรู้ตลอดชีวิตไม่ได้จำกัดอยู่แค่ในห้องเรียนหรือในกรอบของระบบการศึกษา แต่เป็นกระบวนการที่เราสามารถเรียนรู้จากทุกสถานการณ์ในชีวิตทุกวัน การนำเสนอเกมในเล่มนี้จึงเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้การเรียนรู้เป็นเรื่องที่มีความหมาย สนุก และมีประสิทธิภาพ พร้อมสร้างแรงบันดาลใจในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของตนเองไปตลอดชีวิต

หวังว่าผู้อ่านจะได้รับประโยชน์จากหนังสือเล่มนี้ และสามารถนำเกมเหล่านี้ไปใช้ในการพัฒนาทักษะต่างๆ ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

“การเล่นเกมคือการเรียนรู้ในรูปแบบที่สนุกสนาน”

หมวด 1 "เกมเพื่อการสร้างสัมพันธ์" (Ice-breaker Games)

1. สองความจริง หนึ่งคำโกหก

- **วิธีเล่น:** ผู้เล่นพูด 3 ประโยคเกี่ยวกับตัวเอง โดย 2 ประโยคเป็นจริง และ 1 ประโยคเป็นโกหก ให้เพื่อนทายว่าคำไหนเป็นโกหก
- **ประโยชน์:** ช่วยให้รู้จักเพื่อนใหม่และกระตุ้นให้ผู้เรียนเล่าเรื่องราวส่วนตัว

2. จับคู่คำ

- **วิธีเล่น:** ให้นักเรียนจับคู่คำที่เกี่ยวข้อง เช่น คู่ของคำที่ตรงข้าม หรือคำที่ใช้ร่วมกัน
- **ประโยชน์:** กระตุ้นการคิดเชื่อมโยงข้อมูล และทำให้การเรียนรู้สนุก

3. ถาม-ตอบเร็ว

- **วิธีเล่น:** ให้นักเรียนถามคำถามที่ไม่ใช่คำถามปกติ (เช่น "ถ้าคุณเป็นสัตว์อะไรจะเป็นอะไร") แล้วตอบในเวลาจำกัด
- **ประโยชน์:** ช่วยให้ผู้เรียนสนุกสนานและทำความรู้จักกันได้เร็วขึ้น

4. พิมพ์คำศัพท์จากอักษรแรก

- **วิธีเล่น:** ผู้เล่นต้องเลือกคำที่ขึ้นต้นด้วยตัวอักษรที่กำหนด
- **ประโยชน์:** กระตุ้นความคิดและเพิ่มพูนคำศัพท์

5. เล่าเรื่องจากภาพ

- **วิธีเล่น:** ให้นักเรียนเลือกภาพที่เป็นการตลกหรือภาพธรรมชาติและเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นในภาพ
- **ประโยชน์:** ช่วยพัฒนาทักษะการเล่าเรื่องและการสื่อสาร

6. ประโยคทำความรู้จัก

- **วิธีเล่น:** ให้ผู้เรียนสร้างประโยคเกี่ยวกับตัวเองในรูปแบบที่ไม่ธรรมดา เช่น "ฉันเคยไปที่ไหนที่ไม่คิดว่าจะไป"
- **ประโยชน์:** กระตุ้นการสร้างสัมพันธ์ในลักษณะที่เป็นธรรมชาติ

7. บอลคำถาม

- **วิธีเล่น:** ใช้ลูกบอลที่มีคำถามติดอยู่บนมัน ผู้เล่นจะโยนบอลให้กันและกัน แล้วต้องตอบคำถามที่มาถึงมือ
- **ประโยชน์:** กระตุ้นการสื่อสารและทำให้การทำความรู้จักกันเป็นธรรมชาติ

8. หาคู่ที่เหมือนกัน

- **วิธีเล่น:** แจกการ์ดที่มีภาพหรือคำถามต่างๆ ให้นักเรียนหาคู่ที่มีการ์ดที่ตรงกัน
- **ประโยชน์:** ช่วยให้ผู้เรียนร่วมมือกันในการทำกิจกรรมและสร้างสัมพันธ์

9. เกมส่วาดภาพตามคำบอก

- **วิธีเล่น:** หนึ่งคนบอกคำแนะนำให้คนอื่น วาดภาพที่ต้องการ
- **ประโยชน์:** ฝึกการฟังและการสื่อสารด้วย คำบอก

10. บัตรคำถาม

- **วิธีเล่น:** แจกบัตรคำถามให้ผู้เล่นตอบ คำถามง่ายๆ เกี่ยวกับตัวเอง
- **ประโยชน์:** ช่วยให้ผู้เรียนรู้จักกันมากขึ้นใน เวลาสั้น ๆ

11. เกมหมวดหมู่

- **วิธีเล่น:** ผู้เรียนต้องนึกถึงสิ่งของใน หมวดหมู่ที่กำหนด (เช่น ผลไม้, สัตว์) และ พูดชื่อออกมา
- **ประโยชน์:** กระตุ้นการคิดและเป็นการสร้างความ สนุกสนานในการทำควมรู้จัก

12. ให้คำใบ้

- **วิธีเล่น:** ผู้เล่นให้คำใบ้เกี่ยวกับตัวเอง หรือ สิ่งที่ชอบ แล้วให้เพื่อนทาย
- **ประโยชน์:** ช่วยให้ผู้เรียนได้รู้จักกันมากขึ้น ในรูปแบบที่ไม่น่าเบื่อ

13. ทายชื่อ

- **วิธีเล่น:** ผู้เล่นบอกคุณลักษณะของตัวเอง โดยไม่บอกชื่อจริง เพื่อนทายว่าคือใคร
- **ประโยชน์:** ช่วยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเล่นและทำความรู้จักกัน

14. เกมการตอบคำถามในตัว

- **วิธีเล่น:** ให้นักเรียนถามคำถามที่ตอบได้ด้วยตัวเอง เช่น "ถ้าคุณต้องเลือกสถานที่ท่องเที่ยวที่อยากไปที่สุดคือที่ไหน?"
- **ประโยชน์:** กระตุ้นการพูดคุยและเปิดเผยความคิด

15. เกมชื่อเสียง

- **วิธีเล่น:** ให้นักเรียนเล่าเรื่องราวที่โด่งดังของตัวเอง เช่น "ครั้งหนึ่งฉันเคยทำอะไรที่น่าประทับใจ"
- **ประโยชน์:** ช่วยสร้างความสัมพันธ์ด้วยการแบ่งปันประสบการณ์

16. จับคู่คำถาม-คำตอบ

- **วิธีเล่น:** ผู้เรียนจับคู่คำถามและคำตอบที่เกี่ยวข้อง
- **ประโยชน์:** สร้างการสนทนาและให้ผู้เรียนได้ฝึกการฟังและตอบ

17. สิ่งที่คุณชอบทำ

- **วิธีเล่น:** ให้นักเรียนบอกสิ่งที่ตัวเองชอบทำที่สุดในเวลาว่าง
- **ประโยชน์:** กระตุ้นให้ผู้เรียนได้รู้จักความชอบของเพื่อนร่วมชั้น

18. กิจกรรมถามคำถาม

- **วิธีเล่น:** สร้างคำถามเกี่ยวกับสิ่งที่เป็นความชอบของผู้เรียน เช่น "สิ่งที่คุณชอบทำที่สุดคืออะไร?"
- **ประโยชน์:** ช่วยเปิดโอกาสให้ได้พูดคุยกัน

19. เก็บคำที่เหลือ

- **วิธีเล่น:** ให้คำบางคำที่ต้องหามาคู่กัน เช่น การจับคู่คำกริยาและคำนาม
- **ประโยชน์:** ฝึกการเชื่อมโยงและการพัฒนาทักษะการสื่อสาร

20. กิจกรรมแนะนำเพื่อน

- **วิธีเล่น:** ให้นักเรียนแนะนำเพื่อนใหม่ในชั้นเรียน
- **ประโยชน์:** สร้างความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนและทำให้รู้จักกันมากขึ้น

21. เกมสะท้อนคำพูด

- **วิธีเล่น:** ผู้เล่นพูดคำใดคำหนึ่งแล้วให้คนอื่นสะท้อนคำที่พูดออกมา
- **ประโยชน์:** ฝึกการสื่อสารและการฟัง

22. บิงโกคำถาม

- **วิธีเล่น:** สร้างแผ่นบิงโกที่มีคำถามเช่น "ใครชอบท่องเที่ยว?" และผู้เรียนต้องหาคนที่ตรงกับคำถามนั้น
- **ประโยชน์:** สนุกและช่วยสร้างความรู้จักในกลุ่ม

23. เกมสร้างคำ

- **วิธีเล่น:** ให้ผู้เล่นใช้คำที่มีให้สร้างเป็นประโยคหรือลำดับคำ
- **ประโยชน์:** ช่วยเสริมสร้างทักษะการคิดและการสื่อสาร

24. กิจกรรมซื้อของจ้้น

- **วิธีเล่น:** ผู้เรียนต้องคิดชื้อนิยาย หรือชื้อเล่นที่เหมาะสมกับตัวเอง
- **ประโยชน์:** สนุกและทำให้เพื่อนรู้จักกันได้ง่าย

25. พุดเรื่องราว

- **วิธีเล่น:** ให้ผู้เรียนบอกเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับประสบการณ์ที่เคยผ่านมา
- **ประโยชน์:** ส่งเสริมการเล่าเรื่องและพัฒนาทักษะการสื่อสาร

26. กิจกรรมเก้าอี้วงกลม

- **วิธีเล่น:** ผู้เรียนจะนั่งเป็นวงกลมและจะต้องตอบคำถามที่เลือกอย่างรวดเร็ว เช่น “สิ่งที่ชอบที่สุดในชีวิตคืออะไร?”
- **ประโยชน์:** ช่วยให้เกิดการสนทนาและเปิดเผยความรู้สึกในรูปแบบไม่เป็นทางการ