



เอกสารผลงาน

ชุดฝึกอบรม

เรื่อง

กิจกรรมฝึกอบรมภาคคำ

ของ

ว่าที่ ร.ท.มณฑล อุทัยรังศรีเลิศ

นักพัฒนาทรัพยากรบุคคล 6ว

ผู้ขอรับการประเมินเพื่อแต่งตั้งให้ดำรงตำแหน่ง

นักพัฒนาทรัพยากรบุคคล 7ว

กลุ่มงานพัฒนาองค์กรและระบบงาน

สำนักบริหารกลาง สำนักงานปลัดกระทรวงสาธารณสุข



ว 12.05.6  
ม122ก  
ผ.1

ห้องสมุดกระทรวงสาธารณสุข



08180

ลิขสิทธิ์...

## คำนำ

ชุดฝึกอบรม เรื่อง กิจกรรมฝึกอบรมภาคคำฉบับนี้ เป็นการรวบรวมความรู้จากประสบการณ์จริงที่ใช้เวลาสั่งสมมาเป็นเวลากว่า 10 ปี ของผู้เขียน ซึ่งนำเสียดายเป็นอย่างยิ่งหากประสบการณ์ที่มีค่าเหล่านี้ถูกละเลยหรือปล่อยให้สูญหายไป

ผู้เขียนได้แบ่งเนื้อหาออกได้เป็น 4 ส่วนใหญ่ ๆ คือ

ส่วนที่ 1 กล่าวถึง ความหมาย ที่มา วัตถุประสงค์ ขอบเขตการศึกษา ประโยชน์ที่ได้รับ

ส่วนที่ 2 กล่าวถึง หลักการใช้กิจกรรมและเกมในการฝึกอบรม

ส่วนที่ 3 เป็นตัวอย่างชุดฝึกอบรม การจัดกิจกรรมที่ดำเนินกิจกรรมฝึกอบรมภาคคำ ช่วงระหว่างเวลา 19.00 น. – 22.00 น. ประมาณ 3 ชั่วโมงในแต่ละวัน ได้แก่ หลักสูตรจิตวิทยาการจัดการ ซึ่งใช้เวลาฝึกอบรม ตั้งแต่ 3 - 5 วัน และหลักสูตรการประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อการจัดทำแผนกลยุทธ์ การป้องกันและปราบปรามการทุจริต ใช้เวลา 1 วัน และ

ส่วนสุดท้าย เป็นบทสรุปและข้อเสนอแนะ ผู้สนใจสามารถประยุกต์นำไปใช้กับการฝึกอบรมหลักสูตรต่าง ๆ ของคนได้

ชุดฝึกอบรมฯ ฉบับนี้สำเร็จได้ ผู้เขียนต้องขอขอบพระคุณ รศ.ดร.โสภณ ภูเก้าล้วน ที่ได้กรุณาตรวจความถูกต้องของกิจกรรมและเกมในหลักสูตรจิตวิทยาการจัดการ อาจารย์นพคุณ ไตรทิพย์ และอาจารย์เพียงขวัญ อัมพันธ์เปรม ที่ได้กรุณาตรวจสอบความถูกต้องของกิจกรรมและเกมกลุ่มสัมพันธ์ ดร.ศิริมา จิตต์จรัส ได้กรุณาตรวจสอบแก้ไขโดยภาพรวมทั้งหมด และคุณอนุรักษ์ ช่วยแก้ว ที่ช่วยตรวจแก้ไขคำผิด ผู้เขียนหวังว่า ชุดฝึกอบรมฯ นี้ จะเป็นชุดฝึกอบรมที่นักฝึกอบรมหรือนักพัฒนาทรัพยากรบุคคลจะนำไปใช้ในการฝึกอบรมในหลักสูตรต่าง ๆ ที่มีลักษณะการอบรมที่ต้องค้างแรมได้เป็นอย่างดี

ว่าที่ ร.ท.

(มณฑล อุทัยรังศรีเลิศ)

นักพัฒนาทรัพยากรบุคคล 6ว

## สารบัญ

คำนำ	หน้า
บทที่ 1 บทนำ	1
1. หลักการและเหตุผล	1
2. วัตถุประสงค์	1
3. ขอบเขตการศึกษา	2
4. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
บทที่ 2 การใช้กิจกรรมและเกมในการฝึกอบรม	3
1. ความเป็นมา	4
2. ความหมาย	4
3. ความสำคัญ	4
4. วัตถุประสงค์	4
5. หลักการใช้กิจกรรมและเกมในการฝึกอบรม	5
6. ความหมายและความแตกต่างของกิจกรรมและเกม	5
7. ประโยชน์ของการใช้กิจกรรมและเกมในการฝึกอบรม	6
8. องค์ประกอบของกิจกรรม	6
9. เหตุผลที่ต้องใช้กิจกรรมและเกมในการฝึกอบรม	7
10. ผู้นำกิจกรรมหรือผู้นำเกม	8
11. เทคนิคการนำกิจกรรมและเกมที่ประสบความสำเร็จ	9
12. ประเภทของกิจกรรมและเกมที่ใช้ในการฝึกอบรม	15
13. การบันทึก	18
14. รวบรวมศัพท์ที่น่าสนใจ	18

บทที่ 3 ชุดฝึกอบรมกิจกรรมฝึกอบรมภาคค่ำ	24
1. กิจกรรมและเกมที่ใช้ในการฝึกอบรม หลักสูตร จิตวิทยาการจัดการ 5 วัน	25
2. รายชื่อวิทยากรหรือผู้นำกิจกรรมและเกม หลักสูตร จิตวิทยาการจัดการ 5 วัน	26
3. กิจกรรมและเกมกลุ่มสัมพันธ์ที่ใช้ในการฝึกอบรม การประชุมเชิงปฏิบัติการ เพื่อการจัดทำแผนกลยุทธ์การป้องกัน และปราบปรามการทุจริต 1 วัน	70
4. รายชื่อวิทยากรหรือผู้นำกิจกรรมและเกมกลุ่มสัมพันธ์ หลักสูตร การประชุมเชิงปฏิบัติการ เพื่อการจัดทำแผนกลยุทธ์การป้องกัน และปราบปรามการทุจริต	72
5. ตัวอย่างภาพกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ หลักสูตร การประชุมเชิงปฏิบัติการ เพื่อการจัดทำแผนกลยุทธ์การป้องกัน และปราบปรามการทุจริต	85
บทที่ 4 บทสรุป	91
บรรณานุกรม	94

**บทที่ 1**

**บทนำ**

## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1. หลักการและเหตุผล

เทคนิคการถ่ายทอดองค์ความรู้ในกระบวนการฝึกอบรมมีด้วยกันหลายวิธี ไม่ว่าจะเป็นเป็นเทคนิคการบรรยาย การแบ่งกลุ่มระดมสมอง กรณีศึกษา ฯลฯ ที่เป็นภาคทฤษฎีหรือภาคปฏิบัติ ซึ่งดำเนินอยู่ในช่วงเวลากลางวัน โดยมุ่งหวังให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ ทักษะ และทัศนคติ ในเนื้อหาวิชาที่กำหนดไว้ในหลักสูตร นั้น จากสถานการณ์ที่ต้องดำเนินงานด้วยงบประมาณที่จำกัด เวลาที่จำกัดและให้ได้ผลตรงตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตรการนำเทคนิคกิจกรรมและเกมเข้ามาประกอบ เริ่มตั้งแต่ช่วงหลังรับประทานอาหารเย็นเสร็จ ก่อนแยกย้ายกลับไปพักผ่อน นอกจากนี้จะได้เนื้อหาสาระที่ต่อเนื่องจาก ภาควิชาการกลางวันแล้ว ยังได้ความสนุกสนาน และสร้างความสัมพันธ์ที่ดี ให้ผู้เข้ารับการอบรมผ่อนคลาย และจดจำกระบวนการดังกล่าว ไว้ภายในจิตใต้สำนึก ได้เป็นอย่างดี

จากประสบการณ์ที่ได้รับจากการถ่ายทอดจากคุณครู วิทยากร หลาย ๆ ท่าน เมื่อข้าพเจ้าได้รับการถ่ายทอดวิชาการอย่างมากมายและได้ลงมือปฏิบัติ ผิดฝนจนเกิดคำถามที่ต้องหาเหตุผลขึ้นมาว่าทำไมต้องทำอย่างนี้ ทำไปเพื่อให้ได้อะไร และอีกหลายสิ่งหลายอย่าง เมื่อได้เขียนก็เป็นการทบทวนความรู้ จึงได้ทำการศึกษาหาเหตุผลก็สามารถได้คำตอบ ประการต่อมา คุณครูเคยพูดไว้ดี สิ่งที่จะสนับสนุนให้การฝึกอบรมมีประสิทธิภาพได้ผลตรงตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตรประหยัคงบประมาณ เวลา และยังได้ความสัมพันธ์ที่ดีให้กลุ่มผู้เข้ารับการอบรมที่ได้มาพบกัน ร่วมศึกษา ร่วมเรียนรู้ และรับประสบการณ์จากวิทยากรกลับไปใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด คือ การนำกิจกรรมและเกม ซึ่งรวมทั้งเทคนิควิธีการอื่น ๆ ในกระบวนการฝึกอบรมมาประกอบ แต่ในเมื่อมีปัจจัยด้านงบประมาณและเวลาจำกัด การที่จะให้การดำเนินการอบรมหรือการสัมมนาได้ประโยชน์สูงสุด คือ การจัดกิจกรรมฝึกอบรมภาคค่ำ

#### 2. วัตถุประสงค์

2.1 เพื่อเป็นการศึกษา ค้นคว้า ต่อเนื่องจากชุดฝึกอบรมกิจกรรมฝึกอบรมภาคเช้า

2.2 เพื่อจุดประกายให้นักพัฒนาทรัพยากรบุคคล และผู้ที่สนใจได้ศึกษา ค้นคว้า เพิ่มเติม

ด้วยการรวบรวมประสบการณ์ที่ได้บันทึกไว้นำมาเรียบเรียงเขียนออกมาเป็นกระบวนการและขั้นตอน

2.3 เพื่อถ่ายทอดความรู้ ประสบการณ์ ให้ผู้สนใจได้ศึกษาในรุ่นต่อไป โดยสามารถขยายและนำไปประยุกต์ใช้ในหลักสูตรของตนได้

### 3. ขอบเขตการศึกษา

ชุดฝึกอบรม เรื่อง กิจกรรมฝึกอบรมภาคค่ำฉบับนี้ เป็นการศึกษารวบรวมความรู้ ความเข้าใจ และประสบการณ์ที่ได้โดยเรียนรู้ และฝึกปฏิบัติ รวมทั้งบันทึกเอกสารบทสรุปกิจกรรมและเกมเฉพาะภาคค่ำในหลักสูตรจิตวิทยาการจัดการ และหลักสูตรการประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อการจัดทำแผนกลยุทธ์ การป้องกันและปราบปรามการทุจริต ในส่วนของกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ภาคค่ำ ในช่วงเวลาระหว่าง 19.00 น.ถึง 22.00 น.รวม 3 ชั่วโมงในแต่ละวัน ทั้งยังได้ศึกษาเพิ่มเติมในหัวข้อการใช้กิจกรรมและเกมที่ใช้ในการฝึกอบรม ซึ่งประกอบด้วยกิจกรรมและเกมทั่วไป กิจกรรมและเกมด้านพฤติกรรม และกิจกรรมและเกมด้านการบริหารหรือการจัดการ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. กิจกรรมและเกมทั่วไป เริ่มตั้งแต่ การปฐมนิเทศ แนะนำ ชีแจง กิจกรรมสร้างความคุ้นเคย กิจกรรมนันทนาการ และกิจกรรมอำลาอาลัย
2. กิจกรรมและเกมด้านพฤติกรรม ได้แก่ กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์
3. กิจกรรมและเกมด้านการบริหารหรือการจัดการ ได้แก่ กิจกรรมที่ฝึกความคิด ประสบการณ์ในการทำงาน การตัดสินใจ และฝึกความเป็นผู้นำ โดยจัดทำในลักษณะชุดฝึกอบรม ลำดับขั้นตอนตั้งแต่วันแรกจนถึงวันสุดท้าย

### 4. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

4.1 เป็นเอกสารคู่มือในการเป็นวิทยากรกระบวนการหรือเจ้าหน้าที่ฝึกอบรมในการนำกิจกรรมและเกมไปประยุกต์ใช้ดำเนินกิจกรรมฝึกอบรมภาคค่ำในหลักสูตรต่าง ๆ

4.2 เป็นการจุดประกายให้นักพัฒนาทรัพยากรบุคคล ได้รวบรวมประสบการณ์ บันทึกศึกษา ค้นคว้า และเขียนเพิ่มเติม

-----

( 0018

1910-1911



## บทที่ 2

### การใช้กิจกรรมและเกมในการฝึกอบรม

#### 1. ความเป็นมา

กิจกรรมและเกมเป็นเทคนิคการฝึกอบรมรูปแบบหนึ่ง นิยมนำมาใช้ประกอบในการฝึกอบรม ร่วมกับเทคนิคอื่น ๆ เป็นกิจกรรมที่ผู้เข้ารับการอบรมได้ลงมือปฏิบัติและเข้ามามีส่วนร่วม ส่วนเกม คือ กิจกรรมที่มีลักษณะที่สร้างบรรยากาศในการแข่งขัน โดยการแข่งขันทันทีกับตัวเอง แข่งขันกับเวลา หรือ แข่งขันกับคนอื่น ซึ่งมีการกำหนด กฎ กติกา เงื่อนไข วัสดุอุปกรณ์ รวมทั้งเป็นสิ่งที่ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ในเนื้อหาสาระ ภายใต้บรรยากาศที่เป็นกันเอง สนุกสนาน ตื่นเต้น เร้าใจและได้ผ่อนคลาย

#### 2. ความหมาย

การอบรมที่ใช้กิจกรรมและเกมเป็นสื่อให้ผู้เข้าอบรมมีส่วนร่วมในกิจกรรม การเรียนรู้ รับผิดชอบ ต่อการเรียนรู้ด้วยตัวเอง มีโอกาสแลกเปลี่ยนความคิด และประสบการณ์ในการเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น โดยใช้วิธีวิเคราะห์พฤติกรรมของผู้เข้าอบรม ซึ่งเกิดขึ้นในกระบวนการอบรม เป็นกระบวนการสำคัญในการเรียนรู้ใช้เกมเป็นสื่อ ซึ่งตั้งอยู่บนพื้นฐานความเชื่อที่ว่า

- 1) การเรียนรู้เกิดจากการกระทำของตนเอง (Learning by doing)
- 2) กลุ่มผู้เข้าอบรมมีความสำคัญมากกว่าการเรียนรู้
- 3) การที่ผู้เข้าอบรมมีอารมณ์ร่วมจะทำให้เกิดผลดีต่อการเรียนรู้

#### 3. ความสำคัญ

การอบรมที่ใช้กิจกรรมและเกมเป็นสื่อในการถ่ายทอดความรู้ให้ผู้เข้าอบรมมีส่วนร่วมในกิจกรรมหรือการเกมเรียนรู้ รับผิดชอบต่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง และมีโอกาสแลกเปลี่ยนความรู้และ ประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น โดยใช้วิธีวิเคราะห์พฤติกรรมของผู้เข้ารับการอบรม ซึ่งเกิดขึ้นในการฝึกอบรมเป็นกระบวนการสำคัญในการเรียนรู้ผู้เกี่ยวข้องกับการฝึกอบรมและพัฒนาทรัพยากรบุคคล ได้มีการพัฒนาแนวความคิดและวิธีการที่ทันสมัย ดำเนินงานเป็นขั้นตอน เป็นระบบและมีการคิดค้น พัฒนาเทคนิคใหม่ ๆ เพื่อช่วยให้การถ่ายทอดมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

#### 4 วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อให้ผู้เข้าอบรม เกิดการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาพฤติกรรม

2) เพื่อสร้างบรรยากาศที่ส่งเสริมให้ผู้เข้าอบรมมีอิสระในการแสดงความรู้สึก แนวความคิด และแลกเปลี่ยนประสบการณ์ เปิดเผยตัวเองให้มากที่สุด

#### 5. หลักการการใช้กิจกรรมและเกมในการฝึกอบรม

- 1) ยึดผู้เรียนเป็นจุดศูนย์กลาง
- 2) ยึดกลุ่มผู้เข้าอบรมเป็นแหล่งความรู้สำคัญ
- 3) ยึดการค้นพบด้วยตนเองว่า เป็นกระบวนการสำคัญในการเรียนรู้
- 4) ยึดความสำคัญของกระบวนการเรียนรู้ว่า เป็นเครื่องมือที่จะเป็นในการแสวงหาความรู้
- 5) ยึดความสำคัญของการนำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริง ประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น โดยใช้วิธีวิเคราะห์พฤติกรรมของผู้เข้ารับการอบรม

#### 6. ความแตกต่างระหว่างกิจกรรมและเกม

##### 6.1 กิจกรรม (Activities) คือ อะไร

กิจกรรม หมายถึง การที่ผู้เรียนปฏิบัติกรอย่างใดอย่างหนึ่ง เพื่อการเรียนรู้ (วารินทร์ อักษรนำ, 2544 : 25)

กิจกรรม หมายถึง การแสดงหรือการกระทำกิจกรรมใดๆ ของผู้เข้ารับการฝึกอบรมที่มีจุดมุ่งหมาย เพื่อ ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ของตนเองได้ดียิ่งขึ้น เช่น การเล่นเกมต่าง ๆ เป็นต้น (บุญเลิศ ไพรินทร์, 2537 : 111)

ดังนั้นในที่นี้ กิจกรรม หมายถึง ปฏิบัติการ การแสดง หรือการกระทำใด ๆ ที่มีจุดมุ่งหมายให้เกิดการเรียนรู้ทั้งจากประสบการณ์โดยอ้อมหรือประสบการณ์ตรง

##### 6.2 เกม (Games) คือ อะไร

เกม หมายถึง การแข่งขัน การเล่นเพื่อความสนุก (วารินทร์ อักษรนำ, 2544 : 25)

เกม หมายถึง การจัดกิจกรรมการเล่นอย่างใดอย่างหนึ่งที่ก่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน เกมจึงมีความสำคัญและจำเป็นสำหรับการฝึกอบรม (ทิตนา เขมมณี, 2537 : 134)

ดังนั้นในที่นี้ เกม หมายถึง การเล่น การกระทำใด ๆ เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน มีลักษณะของการแข่งขันระหว่างบุคคลกับบุคคล หรือการแข่งขันระหว่างกลุ่มกับกลุ่ม อาจมีการจูงใจด้วยรางวัลหรือไม่ก็ได้

กล่าวโดยสรุป กิจกรรมและเกมมีความแตกต่างกันในด้านวัตถุประสงค์ของการกระทำ กล่าวคือ เกมเป็นการกระทำที่มีวัตถุประสงค์เน้นความสนุกสนาน ส่วนกิจกรรมเป็นการกระทำที่มีวัตถุประสงค์เน้นให้เกิดการเรียนรู้

#### 7. ประโยชน์ของการใช้กิจกรรมและเกมในการฝึกอบรม

- 1) ช่วยส่งเสริมให้ผู้เข้ารับการอบรมได้เรียนรู้วิธีการทำงาน และทำกิจกรรมร่วมกับคนอื่น ๆ ปฏิบัติอยู่ในกติกา และรู้จักใช้ความคิด
- 2) เปิดโอกาสให้ผู้เล่นเกมได้ศึกษาพฤติกรรมที่แท้จริงของผู้เข้ารับการอบรม
- 3) ทำให้ผู้เข้ารับการอบรมทุกคน ได้ร่วมกิจกรรมทางกายเพื่อส่งเสริมทักษะขั้นพื้นฐาน
- 4) ส่งเสริมการเรียนรู้วิชาการด้านอื่น โดยการใช้เกมหรือกิจกรรมเป็นสื่อทำให้ผู้เข้ารับการอบรม ไม่เบื่อ
- 5) ทำให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมได้ความสนุกสนานร่าเริง ผ่อนคลายความเครียด

#### 8. องค์ประกอบของกิจกรรม

- 1) ชื่อกิจกรรม หรือชื่อเกม
- 2) วัตถุประสงค์ในการเล่นเกมที่ชัดเจน
- 3) ขนาดของกลุ่ม คือ จำนวนผู้เล่นเกม หรือกิจกรรมที่เหมาะสม
- 4) อุปกรณ์ เครื่องมือที่ใช้ในการเล่นเกมที่จับต้องได้
- 5) การจัดสถานที่ ระบุให้แน่ชัดว่า จะจัดภายในห้องหรือนอกห้องประชุม
- 6) เวลาที่ใช้ ต้องกำหนดเวลาการเล่นเกมที่แน่นอน
- 7) ขั้นตอนในการดำเนินกิจกรรม
  - ขั้นตอนกิจกรรม เป็นการแจ้งกฎเกณฑ์ ขั้นตอน หรือ กติกาการเล่น
  - ขั้นตอนวิเคราะห์ มีเกณฑ์การตัดสินหรือการเฉลยคำตอบที่แน่นอน พร้อมเหตุผลประกอบ
- 8) การปรับกิจกรรม เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย คือ เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมผู้เข้าร่วมการสัมมนา

#### 9. เหตุผลที่ต้องใช้กิจกรรมและเกมในการฝึกอบรม

ปัจจุบันการฝึกอบรมจะเน้นจุดศูนย์กลางการเรียนรู้ จากการศึกษาพบว่า วิธีการนี้เป็นกระบวนการที่มีผลต่อการเรียนรู้ และการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของคน ได้ดีกว่าสมัยก่อนที่ใช้ครู

เป็นจุดศูนย์กลางการเรียนรู้ เพราะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่ตรงกับความจำเป็นและความต้องการของผู้เข้ารับการอบรมการฝึกอบรมส่วนใหญ่จึงใช้กิจกรรมและเกมเป็นสื่อประกอบการอบรม ดังนั้น การค้นคิดและพัฒนากิจกรรมและเกม ในการฝึกอบรมจึงได้รับความสนใจอย่างกว้างขวาง

## 10. ผู้นำกิจกรรมหรือผู้นำเกม

**วิทยากร หรือ ผู้สอน (Instructor)**

หมายถึง ผู้ที่มีบทบาทหน้าที่เป็นตัวกลางในการดำเนินกิจกรรมให้ผู้เข้าอบรมได้ ความรู้ ความเข้าใจ มีทัศนคติที่ถูกต้อง และมีทักษะความชำนาญ จนเกิดการเรียนรู้และเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ (วารินทร์ อักษรนำ, 2544 : 32 - 33)

หมายถึง ผู้ที่มีส่วนช่วยควบคุมให้การดำเนินกิจกรรม เป็นไปอย่างราบรื่น บรรลุวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้

**วิทยากรกระบวนการมีส่วนร่วม หรือ ผู้อำนวยกลุ่ม (Facilitator)**

หมายถึง ผู้สร้างเสริมบรรยากาศแห่งมิตรภาพ ความร่วมมือ ความจริงใจ ความสนุกสนาน และกระตุ้นการคิดที่เป็นระบบ ด้วยการใช้เทคนิคการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ เทคนิคการให้คำปรึกษา (Counseling) เทคนิคการสร้างสัมพันธภาพ และการละลายพฤติกรรม รวมทั้งการใช้กระบวนการเรียนรู้และทำงานแบบมีส่วนร่วม (ทวิศักดิ์ นพเกษร, 2540 : 25)

### 10.1 ความหมายผู้นำกิจกรรมหรือผู้นำเกม

ผู้นำกิจกรรมหรือผู้นำเกม หมายถึง ผู้ที่เป็นตัวกลางในการดำเนินกิจกรรมให้ผู้เข้ารับการอบรมได้ ความรู้ ความเข้าใจ มีทัศนคติที่ถูกต้อง และมีทักษะความชำนาญ จนเกิดการเรียนรู้และเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม เป็นผู้ที่มีส่วนช่วยควบคุมให้การดำเนินกิจกรรมและเป็นไปอย่างราบรื่น บรรลุวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ที่ต้องการ

เป็นผู้สร้างเสริมบรรยากาศแห่งมิตรภาพ ความร่วมมือ ความจริงใจ ความสนุกสนาน และกระตุ้นการคิดที่เป็นระบบด้วยการใช้เทคนิคการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ เทคนิคการให้คำปรึกษา เทคนิคการสร้างสัมพันธภาพ และการละลายพฤติกรรม และกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม การสร้างบรรยากาศกลุ่มที่ดีและเหมาะสม เป็นกลยุทธ์ที่มีผลกระทบต่อเปิดเผยความคิด ความรู้สึก ประสบการณ์ของสมาชิกกลุ่มด้วยความเต็มใจ และจริงใจ มีผลต่อการดำเนินงาน อภิปรายภายในกลุ่ม บรรยากาศกลุ่มจึงควรมีลักษณะเป็นกันเองระหว่างสมาชิกกลุ่มด้วยกัน และระหว่างวิทยากรหรือผู้นำกิจกรรมกับสมาชิกกลุ่ม (ทวิศักดิ์ นพเกษร : 2540 : 25)

## 10.2 คุณสมบัติที่จำเป็นของผู้นำกิจกรรม

### 10.2.1 พื้นฐานทางด้านบุคลิกภาพ

- 1) น่าเชื่อถือ
- 2) มองแล้วประทับใจ
- 3) กระตือรือร้นในการแสดงออก
- 4) ร่ำรวยภาษา

### 10.2.2 เป็นผู้รอบรู้ (เป็นทั้งผู้รู้และผู้รอบรู้)

**เป็นผู้รู้** หมายถึง ต้องศึกษาค้นคว้าเรียนรู้ให้รู้จริงในเรื่องที่จะถ่ายทอด โดยการศึกษาจากตำรา สอบถามจากผู้รู้และบางอย่างอาจจะต้องมีการทดลองปฏิบัติจริง ทำให้กระจ่างในเรื่องนั้นให้มากที่สุด ก่อให้เกิดความมั่นใจในการถ่ายทอดความรู้ให้กับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี

**เป็นผู้รอบรู้** หมายถึง นักอ่าน นักศึกษาในสิ่งต่าง ๆ ที่ควรรู้ เช่น ภาวะการเปลี่ยนแปลงทางการเมือง เศรษฐกิจและสังคม รวมทั้งเทคโนโลยีใหม่ ๆ

### 10.2.3 เป็นนักคิด (การคิดของมนุษย์มีด้วยกัน 3 แบบ)

- 1) คิดเพื่อแก้ปัญหา ในสถานการณ์ฉุกเฉิน คนเก่งจะใช้พลังความคิด
- 2) คิดเพื่อหาแนวทางใหม่ ๆ นักคิดที่มีจะต้องไม่ติดอยู่กับประสบการณ์เดิม คิดหาแนวทางใหม่ ๆ ร่วมกับผู้เข้ารับการอบรมไว้หลาย ๆ ทาง แล้ววิเคราะห์เลือกแนวทางที่ดีที่สุด
- 3) คิดเพื่อสร้างแนวทางและเอกลักษณ์ของตัวเอง

### 10.2.4 เป็นนักปฏิบัติ

จะต้องทำเป็นและปฏิบัติตนเป็นต้นแบบที่ดี

### 10.2.5 เป็นนักพัฒนา

จะต้องเป็นผู้ที่มีจิตวิญญานในการคิดพัฒนาคนอยู่ตลอดเวลา โดยเริ่มจากตัวเองก่อน และจะต้องเป็นคนกล้าเผชิญกับปัญหาที่เกิดขึ้น ไม่กลัวความล้มเหลว

## 11. เทคนิคการนำกิจกรรมและเกมที่ประสบความสำเร็จ

1. มีเทคนิคการสร้างสัมพันธ์ที่ดี
2. รู้จักวิเคราะห์ผู้ฟัง

3. สร้างอารมณ์ขัน
4. มีจิตวิทยาในการจูงใจ
5. คิดเป็น — ค้นคว้า
6. มีไหวพริบปฏิภาณและความกล้า
7. หน้าด้าน — ใจดี
8. สร้างความสามารถพิเศษ เป็นเอกลักษณ์ของตัวเอง
9. ประพฤติตนเป็นคนที่มียุทธภาพชีวิตที่ดี
10. รู้จักตนเองและมีความกระฉ่างในตัวเอง

## 12. ประเภทของกิจกรรมและเกมที่ใช้ในการฝึกอบรม

- 1) กิจกรรมและเกมทั่ว ๆ ไป
  - กิจกรรมสร้างความคุ้นเคยหรือละลายพฤติกรรม (Break the ice)
  - กิจกรรมและเกมนันทนาการ (Recreation Games)
- 2) กิจกรรมและเกมด้านพฤติกรรม (Behavior Games)
  - กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ (Group Dynamic)
- 3) กิจกรรมและเกมด้านการบริหาร (Management Games)

### 12.1 กิจกรรมและเกมทั่ว ๆ ไป ประกอบด้วย

12.1.1 กิจกรรมสร้างความคุ้นเคย หรือ กิจกรรมละลายพฤติกรรม (Break the Ice or Unfreezing Behavior game) หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า กิจกรรมละลายน้ำแข็ง

เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้น โดยมีวิธีการที่จะช่วยให้คนทุกคนได้แนะนำตัว เปิดเผยตัวเอง ออกมาให้สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มได้รู้จักกันมากขึ้นและได้ทำกิจกรรมร่วมกัน อันจะก่อให้เกิดความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน มีความรู้สึกว่าเป็นพวกเดียวกัน ซึ่งจะช่วยเสริมสร้างบรรยากาศที่เป็นมิตร ทุกคนจะกล้าที่จะแสดงออกและกล้าแสดงความคิดเห็นต่าง ๆ พร้อมทั้งอยากมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ต่อไป

เป็นสื่อที่ให้ผู้เข้าอบรมที่ยังไม่เคยรู้จักมาก่อนปรับเปลี่ยนพฤติกรรมจากการเคร่งขรึม สงวน ท่าที ไม่กล้าแสดงออกมาเป็น ยิ้มแย้ม กล้าแสดงออก เปิดใจร่วมกัน สร้างสรรค์บรรยากาศให้ทุกคนได้รู้จักกันและก่อให้เกิดสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน และมักใช้เป็นกิจกรรมแรกในการฝึกอบรม เพื่อให้ผู้เข้า อบรมทุกคน เปิดใจ ทำความรู้จักกัน ให้กล้าแสดงออก ประสานความรักความเข้าใจ

### วัตถุประสงค์ในการใช้

- 1) เพื่อเป็นสื่อให้ผู้เข้าอบรมกล้าแสดงออก
- 2) เปิดใจร่วมกันสร้างสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน
- 3) เรียนรู้และเข้าใจพฤติกรรมของคน
- 4) สร้างบรรยากาศสนุกสนาน ผ่อนคลายความเครียด
- 5) เป็นสื่อเพื่อการพัฒนาบุคลิกภาพ

### โอกาสในการใช้

- 1) ใช้เป็นกิจกรรมแรกในการฝึกอบรม เพื่อให้ผู้เข้าอบรมเปิดใจมีสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน ก่อนการอบรมหัวข้ออื่นในหลักสูตรระยะยาว
- 2) ใช้เป็นสื่อทำให้คนรู้จักกันภายในเวลาอันรวดเร็ว ในหลักสูตรระยะสั้น

### ตัวอย่าง เกมละลายพฤติกรรม ได้แก่

1. 20 คำถาม : การสร้างความคุ้นเคย

#### 12.1.2 กิจกรรมและเกมนันทนาการ (Recreation Games)

##### นันทนาการ คือ อะไร

แต่เดิมใช้คำว่า สันทนาการ ต่อมาในปี 2507 — 2508 พระยาอนุমানราชชน ได้บัญญัติคำใหม่ ว่า นันทนาการ

นันทนาการ มาจากคำว่า นันท + อการ

นันท แปลว่า ความสนุก ความยินดี ความร่าเริง

อการ แปลว่า ความเป็นอยู่ ความเป็นไป สภาพ ทำทาง ทำนอง กริยา

นันทนาการ จึงหมายถึง ความเป็นอยู่ ความเป็นไป สภาพ ทำทาง ทำนอง กริยาที่เต็มไปด้วย ความสนุกสนาน ความยินดี และความร่าเริง (พิพิธ พุ่มแก้วและเฮนิก ภู็กัก, 2538)

##### นันทนาการ (Recreation)

หมายถึง การแสดงออกตามธรรมชาติของมนุษย์ในทางความต้องการและความสนใจใน อันที่จะแสวงหาความพึงพอใจในเวลาว่าง (Sterling S. Winams)

หมายถึง กิจกรรมที่บุคคลเข้าร่วมด้วยความสมัครใจในเวลาว่าง โดยมีความพอใจ สุขใจ เป็นเครื่องจูงใจเป็นมูลฐานเบื้องต้นแรก ในการเข้าร่วมกิจกรรมนั้น” หรือ “กิจกรรมใด ๆ ก็ตามที่บุคคล

เข้าร่วมกระทำ เพื่อใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ โดยความสมัครใจ และเมื่อกระทำแล้วเกิดความสุข กายสบายใจ สนุกสนาน ร่าเริง” (Harold D.Meyer)

เกมนันทนาการเป็นเกมที่ใช้เพื่อสร้างบรรยากาศให้คนกล้าแสดงออก แข่งขัน เพื่อความสนุกสนานร่วมกันและคลายความเครียด และยังให้ผู้ร่วมทำกิจกรรม เปิดเผยตัวเอง กล้าแสดงออก ผิกไหวพริบปฏิภาณและได้ข้อคิดบางอย่างจากเกม นำไปประยุกต์ใช้ในการทำงานและการดำเนินชีวิต (ทวิศักดิ์ นพเกษร, 2540 : 41-42)

ลักษณะประจำของคนไทย คือ ความรักสนุก ใฝ่สัมพันธ์มากกว่าใฝ่สัมฤทธิ์ แต่มีความเกรงใจและไม่กล้าแสดงความคิดเห็น การจัดกิจกรรมนันทนาการเพื่อละลายพฤติกรรมและสร้างสัมพันธ์ภาพด้วยความสนุกสนานจะทำให้สมาชิกกล้าเปิดเผยตนเองด้วยความเต็มใจและจริงใจ ทำให้การอภิปรายกลุ่มเป็นไปด้วยความราบรื่นและสมาชิกมีส่วนร่วมเต็มที่

กิจกรรมนันทนาการ ยังใช้เพื่อนำไปสู่การปรับทัศนคติที่สะท้อนแง่คิดเป็นการนำเข้าสู่เรื่องที่จะอภิปรายได้ง่ายขึ้น เช่น การใช้เกม เพลง และนิทาน (ทวิศักดิ์ นพอักษร, 2540 : 32 - 33)

#### ประเภทของนันทนาการ

1. เกมกีฬา กรีฑา
2. คนตรี วิชาขับร้อง
3. ละครภาพยนตร์
4. งานอดิเรก
5. กิจกรรมทางสังคม
6. เดินรำ
7. นอกสถานที่
8. อ่าน พูด เขียน
9. กิจกรรมพิเศษ
10. การฝีมือและศิลปหัตถกรรม

#### ประโยชน์ของการนันทนาการ

1. ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์
2. ช่วยให้ได้พักผ่อน



3. ช่วยในทางสุขภาพจิต
4. ช่วยป้องกันอาชญากรรมและความประพฤติจำพวกเกร
5. ช่วยให้ความปลอดภัยแก่สังคม
6. ช่วยเสริมสร้างความรัก ความอบอุ่น และความเข้าใจอันดี

### วัตถุประสงค์ในการใช้

- 1) เพื่อเสริมสร้างบรรยากาศให้ทุกคนสนุกสนานและมีความสุขในการอยู่ร่วมกัน
- 2) เพื่อเป็นสื่อให้คนมีความมั่นใจ กล้าแสดงออก และรู้จักปรับตัวเข้ากับผู้อื่น
- 3) เพื่อฝึกไหวพริบปฏิภาณในการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า
- 4) เพื่อลดความก้าวร้าว ให้คนรู้จักปรับตัวในการอยู่ร่วมกัน
- 5) เพื่อฝึกให้คนรู้จักเคารพกฎ กติกา และรู้แพ้รู้ชนะ ในการแข่งขัน

### โอกาสในการใช้

- 1) ใช้สอดแทรกกระบวนการอบรม เพื่อผ่อนคลายความเครียด
- 2) ใช้ประกอบกิจกรรมชุมนุมรอบกองไฟ (Camp fire)
- 3) ใช้ประกอบกิจกรรมบนรถทัวร์ เพื่อแก้เหงาระหว่างการเดินทาง
- 4) ใช้เป็นกิจกรรมประกอบในการจัดกิจกรรมกีฬากลางแจ้ง
- 5) ใช้เป็นกิจกรรมเสริมสร้างบรรยากาศในงานเลี้ยงสังสรรค์

## 12.2 กิจกรรมและเกมด้านพฤติกรรม (Behavior Games)

เป็นกิจกรรมที่ใช้ประกอบการอบรมหัวข้อต่าง ๆ โดยกำหนดวัตถุประสงค์ ขั้นตอน การดำเนินการไว้ชัดเจนว่าทำอะไร มีจุดมุ่งหมายการเรียนรู้เรื่องอะไร และหลังจากเรียนรู้แล้วได้ อะไร โดยเปิดโอกาสให้ทุกคนช่วยกันคิด แล้วผู้นำเกมจะเป็นผู้วิเคราะห์พฤติกรรมของผู้เข้าอบรม โดยสรุปให้แนวคิดเชื่อมโยงกับเนื้อหาวิชาในเรื่องนั้น ๆ กิจกรรมดังกล่าวจึงแตกต่างจากกิจกรรมและเกม โดยทั่วไป เนื่องจากเป็นกิจกรรมจำลองแบบ (Simulation) จากสภาพการณ์จริง ซึ่งล้วนเป็นเรื่องที่ให้ความรู้ ความเข้าใจที่เป็นประโยชน์ต่อการทำงานทั้งสิ้น

### 12.2.1 กิจกรรมและเกมกลุ่มสัมพันธ์ (Group Dynamic)

เป็นเรื่องเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของคน โดยเฉพาะในสถานการณ์ที่ต้องทำงานร่วมกัน ดังนั้น เนื้อหาของกลุ่มสัมพันธ์จึงมีมากมายครอบคลุมองค์ประกอบต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลต่อการทำงานร่วมกัน เช่น เรื่อง

- ผู้นำกลุ่ม
- บทบาทสมาชิกกลุ่ม
- กระบวนการทำงานกลุ่ม
- กระบวนการแก้ปัญหา
- การตัดสินใจ
- กระบวนการสื่อความหมาย
- ความแตกต่างระหว่างบุคคล

### ความเป็นมาของการอบรมกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์

เริ่มตั้งแต่ปี 2515 เป็นต้นมา เริ่มแพร่หลายและเป็นที่ยอมรับในวงการต่าง ๆ เป็นวิธีการที่นิยมใช้กันมากและแพร่ขยายไปอย่างกว้างขวาง มีลักษณะพิเศษที่ตลอดเวลาการอบรม ผู้รับการอบรมจะเรียนรู้จากประสบการณ์ที่ตนเข้าไปมีส่วนร่วม ซึ่งเป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning) และใช้หลักการเรียนแบบห้องปฏิบัติการ (The Laboratory Approach) ซึ่งสามารถศึกษาทดลองพฤติกรรมและความรู้สึกใหม่ ๆ เพื่อให้ผลที่เกิดขึ้นให้เกิดความเข้าใจในการปรับพฤติกรรมต่าง ๆ

### หลักการสำคัญในการจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์

1. ให้ผู้เรียนมีโอกาสร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ให้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนอย่างมีชีวิตชีวา
2. ให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์กัน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่กว้างขวาง
3. ให้ผู้เรียนได้ค้นพบข้อเรียนรู้ด้วยตนเอง แทนที่จะใช้วิธีการบอกกล่าว เพื่อให้การเรียนรู้ที่มีความหมายแก่ผู้เรียนมากขึ้น
4. ให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์อภิปรายในเรื่องที่เรียน เพื่อช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่ชัดเจน
5. มีการโยกสิ่งทีเรียนรู้จากกิจกรรมไปสู่การนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน เพื่อช่วยให้การเรียนรู้เกิดประโยชน์

### ตัวอย่าง กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ได้แก่

- |                       |   |                                 |
|-----------------------|---|---------------------------------|
| 1. ขาวลือ             | : | การสื่อความหมาย                 |
| 2. ถ้ำผาดกร           | : | กระบวนการทำงานกลุ่ม             |
| 3. BINGO              | : | การสร้างความรู้จักซึ่งกันและกัน |
| 4. ยอมรับ — ไม่ยอมรับ | : | ความต้องการพื้นฐานของมนุษย์     |
| 5. แม่น้ำจรเข้        | : | ทัศนคติ และค่านิยม              |

### 12.3 กิจกรรมและเกมด้านการบริหาร (Management Games)

#### เกมการบริหาร (1) หมายถึง

กิจกรรมที่มุ่งให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมออกเป็นกลุ่มย่อย ๆ เพื่อให้สมาชิกของกลุ่มได้แสดงบทบาทในฐานะเป็นผู้บริหารหรือหัวหน้างานในเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับบทบาทหน้าที่ของเขาในชีวิตจริง เช่น เกมการวางแผนและการตัดสินใจ เป็นต้น โดยมีการแข่งขันในการบริหารหรือการปฏิบัติงานในสภาพที่เหมือนหรือคล้ายของจริง เพื่อให้ได้เรียนรู้วิธีการแก้ปัญหาและตัดสินใจที่เขาอาจเผชิญในการทำงาน ลักษณะของเกมอาจง่ายหรือยุ่งยากสลับซับซ้อนก็ได้ (บุญเลิศ ไพรินทร์, 2538 : 60 – 61, 110)

#### ข้อดีของเกมการบริหาร

- 1) มีเกมหลายชนิดให้เลือกเล่นได้ตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ
- 2) จูงใจให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมอยากเรียนรู้ เพราะสนุกและไม่เครียด
- 3) ผู้เข้ารับการฝึกอบรมมีส่วนร่วมมากกว่าผู้จัดการฝึกอบรม
- 4) ย่อเวลาในเหตุการณ์จริงให้อยู่ในช่วงการฝึกอบรมสั้น ๆ ได้ด้วย

#### ข้อจำกัดของเกมการบริหาร

- 1) เสียค่าใช้จ่ายมาก
- 2) การแข่งขันระหว่างกลุ่ม ถ้าสมาชิกติดอยู่กับการเอาแพ้ชนะมากเกินไป อาจเป็นอุปสรรคต่อการบรรลุเป้าหมายของการเล่นเกมสั้น ๆ ได้
- 3) ถ้าเกมถูกกำหนดขึ้นมาอย่างไม่สมเหตุสมผล ก็จะไม่ก่อให้เกิดประโยชน์ ต่อการเรียนการสอนเท่าที่ควรจะเป็น
- 4) ผู้จัดการฝึกอบรมจะต้องเข้าใจเกมนั้น ๆ อย่างดี และต้องมีประสบการณ์ พื้นฐานเรื่องนั้น ๆ เป็นอย่างดีจึงจะก่อให้เกิดประโยชน์อย่างแท้จริง

#### เกมการบริหาร (2) หมายถึง

เป็นลักษณะการแข่งขันระหว่างบุคคลตั้งแต่ 2 ฝ่ายขึ้นไป เป็นการแข่งขัน เพื่อดำเนินการให้บรรลุวัตถุประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่ง ปฏิบัติเหมือนเหตุการณ์จริง มีผู้รับบทบาทเป็นนักบริหารที่ต้องจัดการกับปัญหาที่เผชิญอยู่ เป็นการฝึกผู้นำ (วารินทร์ อักษรนำ : 2544 : 25)

**ข้อดี คือ**

เป็นการย่อสถานการณ์จริงให้ฝึกในช่วงสั้น ผู้เข้าอบรมมีส่วนร่วมในกิจกรรมเรียนรู้ แก้ปัญหาจากประสบการณ์จริงจากกิจกรรมที่จัดให้

**ข้อจำกัด คือ**

การเลือกเกมที่ไม่เหมาะสมและสอดคล้องกับการเรียนรู้ จะไม่ก่อให้เกิดประโยชน์ และเกมบางอย่างต้องใช้อุปกรณ์ และทุนทรัพย์มาก เช่น คอมพิวเตอร์ จึงไม่สะดวกต่อการเคลื่อนย้าย และจัดหา

**ตัวอย่าง เกมการบริหาร ได้แก่**

1. เกม 5 จัตุรัส (Five Square)
2. เกมโซอิ้ว
3. เกมสังการ แหย่ลงรู้

**13. การบันเทิง****13.1 ความหมาย**

การบันเทิง หมายถึง ความสนุกสนาน ร่าเริง มีความสดชื่น ในการประกอบกิจกรรม เพื่อเป็นการผ่อนคลายความตึงเครียด และกระตุ้นให้เกิดการเข้าใจในการเสียดสี เพื่อการเล่นและเสริมการเรียนรู้ (สมควร เข็นใจ, 2539 : 96)

**13.2 ความสำคัญของการบันเทิง**

การดำเนินชีวิตของคนเรานั้น มีการเปลี่ยนแปลงและสร้างความตึงเครียดอยู่เสมอ มีน้อยคนนักที่ชีวิตจะสงบและสุขุมตลอดกาล ทุกคนมักมีปัญหาและความเครียด การบันเทิงจึงเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับมนุษย์ทุก ๆ คน มีมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน การบันเทิงจะเข้ามามีส่วนและมีบทบาทในชีวิตประจำวันเพิ่มมากขึ้น ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ ต้องการการบันเทิงในสภาวะ เช่นนี้ ถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของปัจจัยแห่งชีวิตและสามารถพบเห็นและมีความต้องการตามระดับ ดังนี้

13.2.1. ระดับครอบครัว ปัจจุบัน สังคมครอบครัวมีปัญหามากขึ้น เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี วัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อมที่มีการแข่งขัน สังคมครอบครัวแต่เดิมที่เคยมีความรักใคร่ปรองดองกันในมวลสมาชิก ต่อมา ก็ไม่ค่อยจะมีโอกาสใกล้ชิดสนิทสนมกันมากขึ้น ดังนั้น ในโอกาสใดก็ตามที่ได้มีการพบปะซึ่งกันและกัน การบันเทิงจึงเป็นส่วนหนึ่งที่เสริมสร้างชีวิตครอบครัว

ให้มีความสุข การบันเทิงสามารถสร้างบรรยากาศ สร้างโอกาสให้เกิดความเข้าใจ สร้างความอบอุ่น และยังสามารถช่วยลดปัญหาการใช้เวลาว่างของสมาชิกในครอบครัวได้อีกด้วย

13.2.2. ระดับชุมชน การบันเทิงสามารถช่วยพัฒนาชุมชนให้มีความสุขสมบูรณ์ในหลายด้าน เช่น

1) ช่วยสร้างสมาชิกชุมชนให้เป็นพลเมืองที่ดี มีเหตุมีผล ไม่เห็นแก่ประโยชน์ส่วนตน มองเห็นประโยชน์ส่วนรวมเป็นสำคัญ กิจกรรมการบันเทิงบางอย่างจะเสริมสร้าง ทักษะ ภาวะการเป็นผู้มีอย่างเด่นชัด และขณะเดียวกันก็เสริมสร้างทักษะภาวะผู้ตามที่ดีด้วยเช่นกัน

2) ช่วยลดปัญหาอาชญากรรม เมื่อประชากรของชุมชนค้นพบว่าตนเองจะสามารถหาความสุขได้จากการบันเทิงในสังคมไทย เมื่อสมัยก่อนประชากรต่างมีการบันเทิงในส่วนตนและส่วนรวม อาชญากรรมจึงมีน้อย ปัจจุบันการเพิ่มปริมาณของอาชญากรรมมีมากขึ้น ถ้าประชากรมีการบันเทิงและค้นพบว่าตนสามารถหาการบันเทิงของชีวิตได้จากที่ใด แหล่งใด อาชญากรรมต่าง ๆ ก็จะลดน้อยถอยลงไปด้วย

3) ช่วยทำให้สภาพแวดล้อมดีขึ้น คงจะไม่มีใครปฏิเสธว่า ถ้าเรามีการบันเทิงในหัวใจ โลกทั้งโลกก็จะสดใสเช่นกัน บทประพันธ์บทหนึ่งกล่าวว่า **“ถ้าท่านร้องไห้ ท่านก็จะต้องร้องอยู่คนเดียว แต่ถ้าท่านหัวเราะ ทุกคนก็จะหัวเราะได้ด้วย”** การมองโลกในแง่ดีก็เกิดขึ้นจากการบันเทิงเป็นสำคัญ เช่นกัน

13.2.3 ระดับสังคม การบันเทิงเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ให้มีศักยภาพที่ดีทั้งทางร่างกาย สติปัญญาและสังคม เสริมสร้างประสิทธิภาพของงานทุกสาขาของวิชาการ โดยเฉพาะวิชาการของสังคมในยุคปัจจุบัน

13.2.4 ระดับประเทศชาติ ในวงการลูกเสือคนพบว่า มีหลายครั้งหลายคราวที่สภาวะของการบันเทิงช่วยให้ประเทศชาติผ่านพ้นวิกฤตการณ์ทางการเมือง ปัญหาระหว่างชาติ นักรบก็ต้องการการบันเทิง นักการเมืองก็ต้องการการบันเทิง นักเศรษฐกิจก็ต้องการบันเทิง ผู้นำของประเทศก็ต้องการการบันเทิง ในความต้องการดังกล่าว จะช่วยเสริมสร้างความร่วมมือกันขึ้นระหว่างกลุ่มบุคคล กลุ่มชุมชน และสังคม อันนำไปสู่ความมั่นคงของชาติ

### 13.3 ประเภทของกิจกรรมการบันเทิง

- 1) กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์
- 2) การฟังเพลงและร้องเพลง

- 3) การเล่นเกมและกีฬา
- 4) การเล่านิทานและฟังนิทาน
- 5) การแสดงต่าง ๆ รวมถึงการสวมบทบาท
- 6) การชุมชนรอบกองไฟ
- 7) งานเลี้ยงสังสรรค์

#### 13.4 ประโยชน์ของการบันเทิง

- 1) ช่วยสร้างความสนุกสนาน
- 2) ผ่อนคลายความตึงเครียด
- 3) ทำให้มีสุขภาพจิต และสุขภาพร่างกายดี
- 4) ฝึกฝนให้ลูกเลื่อมใสโอกาสแสดงออก
- 5) เสริมสร้างสภาวะผู้นำและผู้ตามที่ดี
- 6) เสริมสร้างความสามัคคีของกลุ่มชนของชาติ
- 7) เป็นแรงกระตุ้นให้การประกอบกิจกรรมต่าง ๆ ทุกกิจกรรม
- 8) ช่วยเสริมสร้างบุคลิกและลักษณะเด่น

#### 14. นิยามศัพท์ที่น่าสนใจ

##### 14.1 กิจกรรม (Activities) คือ อะไร

หมายถึง การที่ผู้เรียนปฏิบัติกรอย่างใดอย่างหนึ่ง เพื่อการเรียนรู้

หมายถึง การแสดงหรือการกระทำกิจกรรมใด ๆ ของผู้ที่เข้ารับการฝึกอบรมที่มีจุดมุ่งหมาย เพื่อส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ของตนเองได้ดียิ่งขึ้น เช่น การเล่นเกมต่าง ๆ เป็นต้น

##### 14.2 เกม (Games) คือ อะไร

14.2.1 เกม (I) เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมที่แสดงออกมาให้เห็นถึงประวัติศาสตร์ของมนุษย์ และสะท้อนให้เห็นแนวความคิดและค่านิยมของวัฒนธรรมของท้องถิ่น และของประเทศชาติ เกมยังเป็นส่วนหนึ่งที่จำเป็นและสำคัญต่อการเจริญเติบโต พัฒนาการของเด็กและเยาวชนให้เป็นไปอย่าง ถูกต้องตามธรรมชาติอย่างมีชีวิตชีวา กิจกรรมส่วนใหญ่ของชีวิตเด็ก ก็คือ การเล่น เพราะธรรมชาติของเด็กชอบวิ่งเล่น ปีนป่าย ห้อยโหน ชุกชวน ไม่ชอบอยู่นิ่ง การเล่น ถือว่าเป็นการเคลื่อนไหว เมื่อเคลื่อนไหวก็จะเกิดการเรียนรู้ ดังปรัชญาที่ว่า “We learn to move and We move to learn” หมายถึง เราเรียนรู้เพื่อที่จะเคลื่อนไหวและเราเคลื่อนไหวเพื่อที่จะให้เกิดการเรียนรู้ ฉะนั้น การเคลื่อนไหว

ไหวในการเล่นจะทำให้ได้รับประสบการณ์ได้เรียนรู้สิ่งแวดล้อม ทำให้เกิดความคิด รู้จักแก้ไขและปรับปรุงตนเอง (อุคม พินพา, 2523 : 2) ทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน การขัดขวางการเล่นของเด็ก จะทำให้เด็กไม่รู้ว่าจะตนเองทำอะไรผิด เช่น เด็กจะลงไปวิ่งในสนามก็เกรงว่าจะหกล้ม จะเล่นดินเล่นทรายก็กลัวว่าจะเปรอะเปื้อนสกปรก และอื่น ๆ เมื่อเด็กไม่มีโอกาสหรือถูกสกัดกั้นไม่ทำให้ได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินจากการเล่น เด็กก็จะหาทางออกด้วยการช่วยตัวเองให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินด้วยวิธีต่าง ๆ ซึ่งบางครั้งอาจจะไม่เหมาะสมนัก เช่น การรังแกเพื่อน รังแกสัตว์ คู่มือ กัดเล็บ ในวัยนี้เด็กควรจะได้ใช้ชีวิตอย่างอิสระและมีความสุข ทำให้เกิดคุณค่าจากการเล่นให้มากที่สุดเด็กควรจะได้ใช้ประสาทรับความรู้สึกความไว ซึ่งจะเกิดขึ้นจากประสบการณ์การเล่นใหม่ ๆ เช่น เด็กจะบีบ จี้ ไขของเล่น ใช้ไม้เขี่ย ดิน ก่อกองทราย ขยำขี้โคลน ปั้นดินน้ำมัน วิ่งเล่นไล่เตะ ผลัก ดัน ปีนป่าย ขว้างปา ห้อยโหน เป็นต้น (ประพัฒน์ ลักษณะพิสูทธิ์, 2520 : 2) สิ่งเหล่านี้เป็นธรรมชาติของเด็กในชีวิตประจำวัน เราไม่ควรไปขัดขวางหรือสกัดกั้นการเจริญเติบโตและพัฒนาการของเด็ก จงปล่อยให้เด็กได้เป็นไปตามธรรมชาติ เราเพียงหาวิธีการให้เด็ก ๆ ได้เล่น และเคลื่อนไหวให้ถูกวิธี เขาจะได้เจริญเติบโตและพัฒนาการไปได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม (วีระ มนัสวานิช, 2539 : 1 - 2)

14.2.2 เกม (2) คือ กิจกรรมของมนุษย์ที่ได้มีการตกลงกันในเรื่องของเวลา สถานที่เล่น เป็นการเล่นง่าย ๆ ไม่ใช่ทักษะมากนัก ใช้ไหวพริบในการเล่น กฎ กติกาไม่ยุ่งยาก ไม่สลับซับซ้อน และมีข้อห้ามการกระทำบางอย่างไว้เพื่อให้ผู้เล่นได้เล่นให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการเล่น เช่น ให้เกิดความสนุกสนาน ใครเป็นฝ่ายแพ้และใครเป็นฝ่ายชนะ เป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ได้ออกกำลังกาย ช่วยเพิ่มพูนทักษะได้อย่างรวดเร็ว มีความคล่องแคล่วว่องไว ส่งเสริมความสัมพันธ์ในการทำงานของกลุ่มเนื้อต่าง ๆ ของร่างกายให้ทำงานประสานสัมพันธ์กันระหว่างประสาทมือ เท้า และประสาทตา สามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ง่าย เป็นการสร้างรากฐานการเคลื่อนไหวของร่างกาย (Bancroft, 1968 : 25) เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เด็กได้เล่นกีฬาต่าง ๆ ในโอกาสต่าง ๆ ต่อไปตามระดับอายุ และยังเป็นการจัดประสบการณ์ในการเล่นให้แก่เด็ก ทำให้เด็กมีสุขภาพและสมรรถภาพทางกายดี มีอารมณ์มั่นคง มีน้ำใจเป็นนักกีฬา ฝึกสมอง และมีคุณค่าทางด้านสังคมให้แก่ผู้เล่น (ฉวีวรรณ อุหาภินันท์, 2519 : 51)

14.2.3 การแบ่งประเภทของเกม ในสมัยก่อนได้แบ่งเกมออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1) เกมที่ไม่มีการจัดระบบ (Un Organized Games) เกมประเภทนี้ไม่มีกฎ กติกา ข้อบังคับ ไม่ได้บอกหรือกำหนดกฎเกณฑ์อะไรทั้งสิ้น เกมประเภทนี้ ได้แก่ เกมที่เด็กก่อนเข้าเรียน

ในโรงเรียนนำมาเล่นกัน อาจจะเนื่องมาจากการดูทีวี ภาพยนตร์ เห็นคนอื่นเขาเล่นกันหรือจามาจากผู้ใหญ่ แล้วนำมาดกลงนัดแนะกันเล่นเดี๋ยวนั้นเลย เกมประเภทนี้มีความเหมาะสมกับวัย และระดับอายุของเด็กมาก เพราะเกมประเภทนี้ไม่มีระเบียบ สามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้ จะเล่นเมื่อไรหรือเลิกเมื่อไรก็ได้ ไม่มีใครบังคับ

2) เกมที่มีการจัดระบบบ้าง (Low Organized Games) เกมประเภทนี้เป็นเกมที่มีการพัฒนามาจากเกมประเภทที่ไม่มีการจัดระบบ ได้มีการดัดแปลงปรับปรุงและแก้ไขเกี่ยวกับกฎ กติกา ข้อบังคับ มากกว่าเกมแรก วิธีการเล่นก็เริ่มยากกว่าการเล่นเกมประเภทแรกเพียงเล็กน้อย ซึ่งเกมประเภทนี้ยังมีการนิยมเล่นกันอยู่ในท้องถิ่น เช่น ซี่มาส่งเมือง มอญซ่อนผ้า ซี่มาโยนบอล เป็นต้น เด็กในโรงเรียนชั้นประถมศึกษาขังนิยมเล่นเกมประเภทนี้มาก เกมประเภทนี้แต่ละท้องถิ่น แต่ละภาคของประเทศย่อมแตกต่างกันออกไป

3) เกมที่มีการจัดระบบ (Organized Games) เป็นเกมที่มีการจัดระบบในการเล่น มีประวัติความเป็นมาได้มีการปรับปรุงแก้ไข กฎ กติกา ระเบียบ ข้อบังคับต่าง ๆ มาอย่างดี ได้มีการกำหนดกฎ กติกา ระเบียบ ข้อบังคับไว้แน่นอน รัดกุมและชัดเจน เช่น จำนวนผู้เล่น เวลาในการเล่น การทำผิดกติกา

#### 14.3 นันทนาการ (Recreation)

เป็นคำที่มาจาก สันสกฤต ที่บัญญัติโดยพระยาอนุমানราชชนหรือเสถียร โกเศศ ตั้งแต่ปี 2507 ซึ่งมาจากคำว่า “นันทน” หมายความว่า ร่าเริง สนุกสนาน สนธิกับคำว่า “อาการ” เรียกว่า นันทนาการ

หมายถึง อาการที่สนุกสนานร่าเริง ซึ่งหมายถึงพฤติกรรมของคนเมื่อเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ แล้วก็ให้เกิดอาการสุข สนุกสนาน ร่าเริง หมายถึง กิจกรรมต่างๆ ที่บุคคลเข้าร่วมในช่วงเวลาว่าง โดยไม่มีการบังคับ หรือเข้าร่วมโดยสมัครใจ แล้วผลก่อให้เกิดการพัฒนาอารมณ์สุขรวมทั้งความสุข สนุกสนาน หรือความสุขสงบ และกิจกรรมนั้นต้องเป็นกิจกรรมที่สังคมยอมรับด้วย

หมายถึง กระบวนการหรือประสบการณ์สุขที่บุคคลได้รับ โดยอาศัยกิจกรรม นันทนาการ ในช่วงเวลาว่างเป็นสื่อ ก่อให้เกิดการพัฒนา หรือเจริญงอกงามทางร่างกาย จิตใจ และสังคม

หมายถึง การสราญใจ กิจกรรมใดๆ ที่กระทำขึ้นเพื่อผ่อนคลายความตึงเครียด หรือพักผ่อนหย่อนใจ ของบุคคลหรือของกลุ่ม เป็นการกระทำตามความสนใจและความสนุกสนานใจของตนเองโดยเสรีมิได้มีการบังคับหรือมิได้เป็นการกระทำเพื่อแข่งขันเอารางวัล



#### 14.4 การจัดการ (Management) การจัดการมีความหมายหลากหลาย พอสรุปดังนี้

หมายถึง กระบวนการทำงานให้บรรลุเป้าหมายขององค์การ โดยร่วมทำงานกับผู้อื่น และใช้ทรัพยากร อื่น ๆ ขององค์การ

หมายถึง กระบวนการที่ผู้จัดการสร้างสรรค์ อำนาจการธำรงรักษาทรัพยากรและ ปฏิบัติการตามความมุ่งหมายขององค์การ โดยประสานงานและแสวงหาความร่วมมือในการทำงานจาก บรรดาบุคลากรขององค์การ

หมายถึง กระบวนการจัดหาผสมผสานทรัพยากรมนุษย์ เงินทุน ข่าวสารข้อมูล และ ทรัพยากรกายภาพอื่น ๆ ให้บรรลุเป้าหมายขั้นต้นขององค์การ

หมายถึง กระบวนการทำงานให้ได้ผลสำเร็จตามที่ต้องการ โดยการใช้ทรัพยากร มนุษย์และทรัพยากรวัสดุอุปกรณ์อื่นๆขององค์การอย่างมีประสิทธิภาพ

หมายถึง งานที่สร้างสรรค์หรือธำรงไว้ซึ่งสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ที่คนสามารถจะใช้ ดำเนินงานให้บรรลุเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพและได้ประสิทธิผล

#### 14.5 พฤติกรรม (Behavior)

พฤติกรรม การที่ให้ความหมายว่า จิตวิทยาเป็นการศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมของ มนุษย์และสัตว์ คำว่า พฤติกรรม (Behavior) หมายถึง กิจกรรมหรือการกระทำของอินทรีย์ ที่บุคคล สามารถสังเกตเห็นได้ รู้ได้ หรือใช้เครื่องมือต่าง ๆ วัดหรือตรวจสอบได้ พฤติกรรมแบ่งออกเป็น (บุญเลิศ ไพรินทร์, 2538 : 110)

#### 14.6 การบันเทิง (Entertainment)

การบันเทิง หมายถึง ความสนุกสนาน ร่าเริง มีความสดชื่น ในการประกอบกิจกรรม เพื่อเป็นการผ่อนคลายความตึงเครียด และกระตุ้นให้เกิดการร่าเริงในการเสียดสี เพื่อการเล่นและ เสริมการเรียน (สมควร เข็นใจ, 2539 : 96)

#### 14.7 การฝึกอบรม (Training)

ก่อนจะกล่าวถึงรายละเอียดตามกระบวนการฝึกอบรม จำเป็นต้องมาทำความเข้าใจ เกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นของการฝึกอบรมเป็นพื้นฐานเสียก่อน ตามหัวข้อเรื่องภายใต้บทนี้ ดังต่อไปนี้

1. ความหมายของการฝึกอบรม
2. การฝึกอบรมกับการศึกษา

3. ประเภทของการฝึกอบรม
4. ความจำเป็นในการฝึกอบรม
5. ประโยชน์ของการฝึกอบรม
6. กระบวนการฝึกอบรม
7. สรุป

#### 14.7.1 ความหมายของการฝึกอบรม

ท่านผู้รู้ได้ให้ความหมายของ “การฝึกอบรม” (Training) ไว้หลายทระคนะ จะขอนำมากล่าวพอเป็นสังเขป ดังต่อไปนี้

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 ให้ความหมายไว้ว่า ฝึก หมายถึง ทำ (เช่น บอกหรือแสดง หรือปฏิบัติ) เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจจนเป็น หรือมีความชำนาญ อบรม หมายถึง แนะนำพำสอนให้ซึมซาบเข้าไปจนคิดเป็นนิสัย แนะนำ ชี้แจงให้เข้าใจในเรื่องที่ต้องการ บ่มนิสัย ขัดเกลานิสัย

ตามความหมายนี้แสดงให้เห็นว่า การฝึกอบรมเป็นกิจกรรมที่มุ่งให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ทั้งด้านพุทธิพิสัย และจิตพิสัย

ภิญโญ สาธร (2517 : 442) กล่าวว่า การฝึกอบรม เป็นกระบวนการที่มีระเบียบแบบแผน ซึ่งมุ่งหมายที่จะพัฒนาบุคลากรให้มีความรู้ความชำนาญ เพื่อวัตถุประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่งขององค์กร

น้อย ศิริโชติ (2524 : 4) กล่าวว่า การฝึกอบรม เป็นกระบวนการอย่างหนึ่งที่จัดขึ้นเพื่อเพิ่มพูนความรู้ และทักษะ ให้แก่ผู้เข้ารับการฝึกอบรม โดยจัดทำในช่วงเวลาสั้น ๆ ตามความเหมาะสมของหลักสูตรอาจใช้เวลา 3 วัน 1 สัปดาห์ หรือมากกว่านั้น สามารถจัดให้เป็นรายบุคคลหรือเป็นรายกลุ่มก็ได้

อุทุมพร จามรมาน (2533 : 2) ให้ความหมายว่า การฝึกอบรม คือ กิจกรรมที่จัดขึ้นให้สอดคล้องกับความต้องการของหน่วยงาน เพื่อให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเกิดการเปลี่ยนแปลงที่ดี ในเรื่องความรู้ ทักษะและทักษะในการทำงาน

เฮดวิน บี. ฟลิปโป (Fippo 1966 : 268) กล่าวว่า การฝึกอบรม เป็นกระบวนการของการสร้างเสริมเพิ่มพูนความรู้ ทักษะหรือความชำนาญ ให้แก่ผู้เข้ารับการอบรม ในขอบเขตของการปฏิบัติงานเฉพาะอย่าง

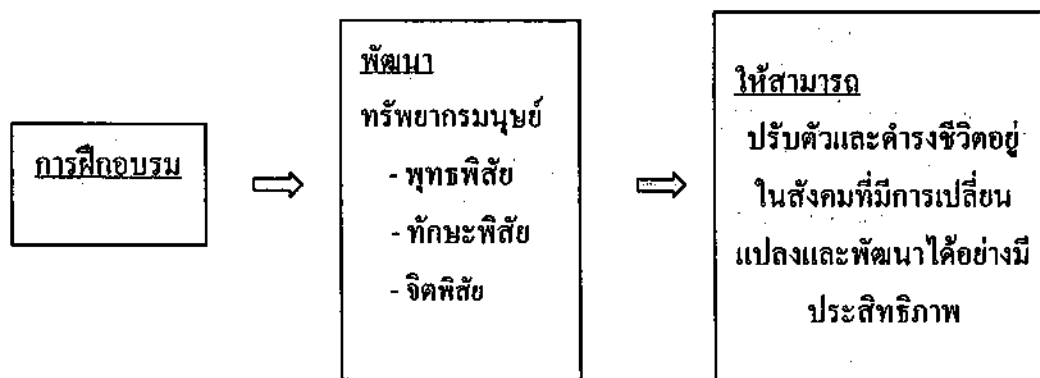
เดล เอส. บีช (Dale S. Beach 1970 : 193) กล่าวว่า การฝึกอบรม เป็นกระบวนการที่จัดบุคลากรได้เรียนรู้ และสร้างความชำนาญ ในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง โดยเฉพาะตามความต้องการ

จึงพอสรุปได้ว่า การฝึกอบรม คือ ยุทธวิธีหรือเครื่องมือ ที่องค์กรนำมาใช้พัฒนาบุคลากร ให้ปฏิบัติงานได้อย่างเหมาะสมและเกิดประโยชน์สูงสุด โดยจัดกิจกรรมให้เกิดการเปลี่ยนแปลง พฤติกรรมทั้ง 3 ด้าน คือ ความรู้ ทักษะ และเจตคติ อย่างเป็นระบบ

จากความหมายของการฝึกอบรมข้างต้น สะท้อนให้เห็นลักษณะเฉพาะของการฝึกอบรม ดังนี้

1. เป็นเครื่องมือหรือกลยุทธ์ หรือกิจกรรมต่าง ๆ ที่ผู้จัดฝึกอบรม และวิทยากรช่วยกันใช้ เป็นแนวทางถ่ายทอดความรู้ ประสบการณ์ ให้แก่ผู้เข้ารับการฝึกอบรม
2. กิจกรรมดังกล่าว ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านความรู้ ทักษะ เจตคติ อันพึงประสงค์ของผู้เข้ารับการฝึกอบรมและองค์กร
3. กิจกรรมนั้นได้ทำอย่างเป็นกระบวนการ เพื่อก่อให้เกิดผลต่อผู้เข้ารับการฝึกอบรม ในทางที่ดีขึ้น เช่น คิดเป็น ทำเป็น และสามารถนำไปใช้ หรือพัฒนางานอย่างมีเจตคติที่ดี (เพ็ญจันทร์ สังข์แก้ว, 2544 :7 – 9)

อาจสรุปความหมายของการฝึกอบรมได้ ดังรูป



#### การฝึกอบรมกับการศึกษา

เพื่อให้เข้าใจความหมาย ขอบข่าย บทบาทและภารกิจ ของการฝึกอบรมได้ดียิ่งขึ้น จึงควร ได้ศึกษาในเชิงเปรียบเทียบระหว่าง การฝึกอบรมกับคำอื่นที่มีความหมายใกล้เคียงกัน ซึ่งในตอนนี้จะ ศึกษาเปรียบเทียบระหว่าง การฝึกอบรม กับ การศึกษา ว่าเหมือนกันหรือต่างกันอย่างไร

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 ให้ความหมายคำว่า การศึกษา หมายถึง การเล่าเรียน ฝึกฝนและอบรม

จะเห็นได้ว่าความหมายของ การฝึกอบรม กับ การศึกษา ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 นั้น ไม่แตกต่างกัน

จอห์น ดิวอี้ (John Dewey) นักปรัชญา นักการศึกษาและนักจิตวิทยาชาวอเมริกัน มีชีวิตอยู่ระหว่าง ค.ศ. 1859 – 1952 ให้ความหมายของการศึกษาไว้หลายความหมาย ดังต่อไปนี้ (อ้างถึงใน คณะอาจารย์ภาควิชาพื้นฐานการศึกษา 2535 : 2)

1. การศึกษา คือ ชีวิต การศึกษากับชีวิตเป็นของคู่กัน ไม่สามารถแยกออกจากกันได้ トラบใดที่ยังมีชีวิตอยู่จะต้องมีการศึกษาตลอดไป เป็นการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต
  2. การศึกษา คือ ความเจริญงอกงาม ผู้ได้รับการศึกษาย่อมเจริญงอกงามทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์สังคมและสติปัญญา แต่ความงอกงามดังกล่าว ต้องเป็นไปในทางที่ดีและพึงปรารถนา
  3. การศึกษา คือ การสร้างประสบการณ์ให้แก่ชีวิต โดยการศึกษาจะต้องจัดให้มีกิจกรรม (Activity) เพื่อให้ผู้เรียนมีการกระทำ (Transaction) เพื่อให้เกิดประสบการณ์ (Experience) อันจะนำมาซึ่งปัญญา (Intelligence) ของมนุษย์
-

### บทที่ 3

## ชุดฝึกอบรมกิจกรรมฝึกอบรมภาคค่ำ

၆၂၀၀

ရန်ကင်းမြို့နယ်အတွင်းရှိ အခြားအစားအသုံးများ

## กิจกรรมและเกมที่ใช้ในการฝึกอบรม

### หลักสูตร จิตวิทยาการจัดการ

- วันที่ 1 กิจกรรมที่ 1.1 ปฐมนิเทศ แนะนำ ชี้แจง  
 กิจกรรมที่ 1.2 สร้างความคุ้นเคย “ 20 คำถาม ”  
 กิจกรรมที่ 1.3 เกมด้านพฤติกรรม “โอกาสทอง”  
 กิจกรรมที่ 1.4 เกมด้านพฤติกรรม “ ร่วมกันใช้ทรัพยากร”  
 กิจกรรมที่ 1.5 สร้างความเป็นหนึ่งและนันทนาการ
- วันที่ 2 กิจกรรมที่ 2.1 เกมการจัดการ “เสือกินวัวในห้องเรียน”  
 กิจกรรมที่ 2.2 กิจกรรมนันทนาการ
- วันที่ 3 กิจกรรมที่ 3.1 เกมการจัดการ “ ครอบครัว ”  
 กิจกรรมที่ 3.2 เกมการจัดการ “ จับคู่สิ่งของ ”  
 กิจกรรมที่ 3.3 กิจกรรมนันทนาการ
- วันที่ 4 กิจกรรมที่ 4.1 เกมการจัดการ “ แฉ่สงรู ”  
 กิจกรรมที่ 4.2 เกมการจัดการ “ เทียวบินมฤตยู ”  
 กิจกรรมที่ 4.3 กิจกรรมนันทนาการ
- วันที่ 5 กิจกรรมที่ 5.1 เกมด้านพฤติกรรม “ ชั่งทอง ”  
 กิจกรรมที่ 5.2 กิจกรรมด้านพฤติกรรม  
 กิจกรรมที่ 5.3 กิจกรรมอำลา - อาลัย

THE UNIVERSITY OF CHICAGO

PHYSICS DEPARTMENT

MEMORANDUM

TO THE FACULTY

DATE



## กิจกรรมและเกมในการฝึกอบรมหลักสูตร จิตวิทยาการจัดการ วันที่ 1

### กิจกรรมที่ 1.1 ปฐมนิเทศ แนะนำ ชี้แจง

( 30 นาที )

เวลาที่ใช้	ขั้นตอนการทำกิจกรรม	สื่ออุปกรณ์
<p>19.00 – 19.30 น.</p> <p>0:00 – 0:30 ชม.</p>	<p><b>ชื่อกิจกรรม</b> “ปฐมนิเทศ แนะนำ ชี้แจง”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- เป็นการต้อนรับ ทักทาย พுகุญ แนะนำสถานที่ แนะนำ วิทยากรและทีมงาน ชี้แจงเนื้อหาหลักสูตร</li> <li>- เป็นการแจ้งกฎ ระเบียบ ข้อบังคับ ในการฝึกอบรมระบบ ค่ายพักแรมในครั้งนี้</li> </ul> <p><b>วัตถุประสงค์ของกิจกรรม</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. เพื่อให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรม ได้ทำความรู้จักวิทยากร ทีมงาน และสถานที่</li> <li>2. เพื่อให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรม ได้เข้าใจเนื้อหาของหลักสูตร กระบวนการ ขั้นตอน กิจกรรม และกระบวนการที่ใช้</li> <li>3. เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรม เกิดความยินดีที่ได้เข้ารับการอบรม ยอมรับในกฎ กติกาของการอยู่ร่วมกัน และยินยอมแต่โดยดี ในการมีส่วนร่วมในกระบวนการครั้งนี้</li> </ol> <p><b>วิธีการดำเนินกิจกรรม</b></p> <p><b>ผู้นำเกม</b> ดำเนินกิจกรรม “ปฐมนิเทศ แนะนำ ชี้แจง ” โดยมีขั้นตอน ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. วิทยากรเดินขึ้นไปทีหน้าชั้น ผู้ช่วยวิทยากรตะ โจนว่า “ทั้งหมด..ตรง” ผู้เข้ารับการอบรมก็จะยืนขึ้นอยู่ในลักษณะ ตรงโดยไม่มีการนัดแนะอย่างใด (เป็นการเริ่มกระบวนการ สร้างความตื่นตัว ความแปลกใหม่ที่หลักสูตรอื่น ๆ ทั่วไป ไม่มี และเป็นการสร้างความมีระเบียบวินัย)</li> <li>2. วิทยากรกล่าวทักทายผู้เข้ารับการอบรม แนะนำตัววิทยากร แนะนำทีมงาน แนะนำหลักสูตร แนะนำสถานที่ แนะนำ กฎ ระเบียบข้อบังคับ กติกาการอยู่ร่วมกันในเวลาที่กำหนด</li> <li>3. วิทยากรกล่าวแนะนำผู้บริหารที่ไว้เกียรติมาต้อนรับ และ เชิญผู้บริหารขึ้นกล่าวต้อนรับกับผู้เข้ารับการอบรม</li> </ol>	

เวลา	ขั้นตอนการทำกิจกรรม	สื่ออุปกรณ์
	<p><b>สรุปประเด็นของกิจกรรม ดังนี้</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. เป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงทัศนคติของผู้เข้ารับการอบรม ด้วยการ             <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1 สร้างความยินดีให้เกิดขึ้น</li> <li>1.2 สร้างการยอมรับให้เกิดขึ้น และ</li> <li>1.3 การสร้างการยินยอมแต่โดยดีให้เกิดขึ้น</li> </ol> </li> <li>2. เป็นการกระตุ้นให้เกิดการตื่นตัว กระตือรือร้น ด้วยการสร้างความมีระเบียบวินัย</li> <li>3. เป็นการสร้างความความรู้จัก คู่ขนานกับวิทยากร และทีมงาน</li> <li>4. เป็นการสร้างความเข้าใจ และความสบายใจว่า ผู้จัดได้จัดเตรียมสถานที่และอำนวยความสะดวกต่าง ๆ ไว้แล้ว รวมทั้งการดูแลเรื่องการเจ็บไข้เล็กน้อย ไปจนถึงการส่งโรงพยาบาลในระหว่างการอยู่ร่วมกัน</li> <li>5. เป็นการสร้างความเอื้ออาทร และความมุ่งมั่นมาคปรารถนาของผู้บริหารที่มาให้เกียรติมาร่วมในการเปิดค่ายครั้งนี้</li> </ol> <p><b>ข้อควรระวังในการทำกิจกรรม</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ความพร้อมในการขึ้นบนเวที</li> <li>2. การนัดแนะเจ้าหน้าที่และทีมงาน ในการแนะนำตัว ด้วยการวิ่งไปยืนหน้าห้อง เป็นการแสดงความกระตือรือร้น เต็มใจที่จะให้บริการ</li> </ol> <p style="text-align: center;">-----</p>	

เวลา	ขั้นตอนการทำกิจกรรม	สื่ออุปกรณ์
	<p><b><u>กฎระเบียบข้อบังคับในการอยู่ค่ายพักแรม</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ต้องแต่งเครื่องแบบตามที่สถาบันที่จัดฝึกอบรมกำหนดให้</li> <li>2. ต้องตรงต่อเวลา โดยการเตรียมพร้อมก่อนเวลาที่กำหนด 5 นาทีเสมอ</li> <li>3. ต้องเข้าร่วมกิจกรรมทุกชนิด โดยไม่มีการยกเว้น นอกจากจะได้รับอนุญาตจากหัวหน้าคณะวิทยากรเท่านั้น</li> <li>4. ต้องเชื่อฟังคำแนะนำและคำสั่งเตือนของวิทยากรและเจ้าหน้าที่ฝึกอบรม</li> <li>5. ต้องช่วยกันรักษาความสะอาดและช่วยกันรักษาทรัพย์สินส่วนรวมของสถาบันที่จัดฝึกอบรม</li> <li>6. ไม่ออกนอกบริเวณสถาบันที่จัดฝึกอบรม ถ้าไม่ได้รับอนุญาตโดยเด็ดขาด</li> <li>7. ไม่รับประทานอาหารและของขบเคี้ยวในห้องนอนและห้องเรียน</li> <li>8. ไม่เล่นการพนันทุกชนิด</li> <li>9. ไม่สูบบุหรี่ในห้องนอนและห้องเรียน</li> <li>10. ไม่ดื่มสุราและของมึนเมาทุกชนิดในระหว่างการเข้ารับการฝึกอบรม</li> <li>11. ไม่ส่งเสียงหรือกระทำสิ่งใดที่เป็นการรบกวนผู้อื่น</li> <li>12. ไม่ออกนอกบริเวณที่พักในยามวิกาล</li> <li>13. ไม่ทะเลาะวิวาทหรือก่อเหตุวุ่นวายในระหว่างการฝึกอบรม</li> <li>14. เมื่อเกิดปัญหาขึ้นไม่ว่ากรณีใด ๆ ต้องแจ้งให้วิทยากรหรือเจ้าหน้าที่ฝึกอบรมทราบทุกครั้ง</li> <li>15. ผู้เข้ารับการอบรมจะต้องอยู่ร่วมทำกิจกรรมในการฝึกอบรมตั้งแต่ต้นจนจบ จะยกเลิกกลางคันมิได้</li> </ol> <p style="text-align: center;">-----</p>	

## กิจกรรมและเกม ในการฝึกอบรมหลักสูตร จิตวิทยาการจัดการ วันที่ 1

### กิจกรรมที่ 1.2 สร้างความคุ้นเคย

( 30 นาที )

เวลาที่ใช้	ขั้นตอนการทำกิจกรรม	สื่ออุปกรณ์
<p>19.30 – 20.00 น.</p> <p>0 :30 – 1:00 ชม.</p>	<p><b>ชื่อกิจกรรม “20 คำถาม”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- เป็นกิจกรรมการเตรียมความพร้อมก่อนเข้าสู่กิจกรรมหลัก</li> <li>- เป็นการสร้างความคุ้นเคยระหว่างผู้เข้ารับการอบรม วิทยากร และสถานที่ฝึกอบรม</li> </ul> <p><b>วัตถุประสงค์ของกิจกรรม</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. เพื่อให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรม ได้ทำความรู้จักซึ่งกันและกัน โดยมีผู้นำกิจกรรมทำหน้าที่เป็นวิทยากร</li> <li>2. เพื่อให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรม ได้คุ้นเคยกับผู้นำกิจกรรม</li> <li>3. เพื่อให้ผู้นำกิจกรรมและผู้ช่วยสังเกตพฤติกรรม การแสดงออก ของผู้เข้ารับการอบรมว่า มีความกระตือรือร้นมากน้อย เพียงใด บุคคลใดควรดูแล หรือสังเกตพฤติกรรมเป็นกรณี พิเศษ</li> </ol> <p><b>วิธีการดำเนินกิจกรรม</b></p> <p><b>ผู้นำเกม</b> ดำเนินกิจกรรม “ 20 คำถาม ” โดยมีขั้นตอน ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ผู้นำเกม กล่าวว่า “เราจะมาทำความรู้จักซึ่งกันและกัน”</li> <li>2. ผู้ช่วยวิทยากร แจกกระดาษตาราง 20 ช่อง ให้ผู้เข้ารับการ อบรม คนละ 1 แผ่น พร้อมดินสอ คนละ 1 แท่ง</li> <li>3. ผู้นำกิจกรรม บอกกติกาการเล่น “ให้แต่ละคนลุกขึ้นไป ถามเพื่อนผู้เข้ารับการอบรมด้วยกัน”             <ol style="list-style-type: none"> <li>3.1 ให้ถามคำถามได้ไม่เกินคนละหนึ่งคำถาม โดยเขียน ชื่อเพื่อนผู้ที่เราจะถามในช่องด้านบน และเขียนคำตอบใน ช่องตรงกลาง</li> <li>3.2 ให้ถามคำถามได้คนละ หนึ่งคำถาม คำถามหนึ่งถาม ได้คนเดียว คำถามที่เคยถามคนหนึ่งแล้ว จะถามซ้ำคนอื่น ไม่ได้</li> </ol> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. นกหวีด</li> <li>2.แบบตาราง 20 ช่อง</li> <li>3. ดินสอ แท่ง จำนวนผู้เล่น</li> </ol>

เวลา	ขั้นตอนการทำกิจกรรม	สื่ออุปกรณ์
	<p>3.3 จะใช้เวลาทั้งสิ้น 8 นาที เกลี้ยให้ถามคนหนึ่งประมาณ 15 วินาที 20 คน จะได้ 300 วินาที หรือ 5 นาที เวลาที่เหลือ 3 นาที เป็นการทบทวน ใครเสร็จก่อนให้เดินมาส่งที่วิทยากร</p> <p>4. ผู้ที่มาส่งเป็นคนแรกต้องเขียนให้ได้ครบทั้ง 20 ช่อง ๆ ละหนึ่งคน โดยแต่ละช่องต้องมีคำตอบที่ไม่ซ้ำกัน ผู้ชนะจะได้รับรางวัล .....</p> <p>(วิทยากรเป็นผู้กำหนด เพื่อกระตุ้นให้เกิดการแข่งขัน และความกระตือรือร้น)</p> <p>5. ผู้นำเกม นับ 1-2-3 เป่านกหวีดเริ่มเล่น</p> <p>6. เมื่อหมดเวลา ผู้นำเกม เป่านกหวีดหมดเวลา</p> <p>7. ผู้นำเกม นำแบบ 20 คำถามที่มีผู้นำมาส่ง อาจมีมากกว่า 1 คน เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ว่าครบทั้ง 20 ช่องหรือไม่ มีคำตอบที่ซ้ำกันหรือไม่ จึงให้รางวัล</p> <p>8. ผู้นำเกม ประเมินผู้เข้ารับการอบรมว่า มีใครได้ คำตอบคนละเท่าไร ตั้งแต่ 20 , 19 , 18 ..... จนถึง 5 คำตอบ (เพื่อเป็นการประเมินความกระตือรือร้นของผู้เรียน และสังเกตพฤติกรรมในการทำกิจกรรมครั้งต่อไป)</p> <p>9. ผู้นำเกม ยกตัวอย่างคำตอบของผู้ชนะ เช่น ชื่อ นาย ก. คำตอบ 27 ปี หมายความว่า ผู้ชนะได้ไปถามนาย ก. ว่ามีอายุเท่าไร ได้คำตอบมาว่า มีอายุ 27 ปี ช่องที่ 2 ได้ไปถามนางสาว ข. ได้คำตอบว่า สีมชมพู หมายถึง นางสาว ข. ใช้ผ้าเช็ดหน้าสีชมพู เป็นต้น จากนั้น ก็หันไปถามผู้เข้าอบรมคนอื่น ๆ ว่า มีใครได้ถาม นาย ก.บ้าง ก็จะได้คำตอบออกมามากมาย ดำเนินการเช่นนี้ประมาณ 5 คน</p> <p><b>สรุปประเด็นของกิจกรรม ดังนี้</b></p> <p>จากกิจกรรมหรือเกมที่เล่นมานี้ ได้ข้อคิดอะไรบ้าง</p> <p>ถ้าเรารู้จักเลือกใช้คำถามที่ไม่ซ้ำกันจากเพื่อนของเรา</p>	

เวลา	ขั้นตอนการทำกิจกรรม	สื่ออุปกรณ์
	<p>เพียงคนละหนึ่งคำถาม เราก็จะได้ทราบข้อมูลของเพื่อนๆว่า ชอบ อะไร ไม่ชอบอะไร อายุเท่าไร เกิดที่ไหน ทำงานแผนกอะไร มีครอบครัวหรือยัง มีบุตรกี่คน และอื่น ๆ อีกมากมาย สามารถทำความรู้จัก มีเรื่องที่จะเข้าไปถาม พูดคุย ในระหว่างที่อยู่ร่วมกันได้</p> <p><b>ข้อควรระวังในการทำกิจกรรม</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ควรย้าคำถามตามกติกาสัก 2 – 3 ครั้งก่อนเล่น เพื่อป้องกันความเข้าใจผิด และการเล่นผิดกติกา</li> <li>2. หากเห็นว่า ผู้เล่นส่วนใหญ่ยังไม่ลุกจากที่นั่ง ก็ให้เข้าไปกระตุ้นได้</li> </ol> <p style="text-align: center;">-----</p>	

## กิจกรรมและเกม ในการฝึกอบรมหลักสูตร จิตวิทยาการจัดการ วันที่ 1

### กิจกรรมที่ 1.3 เกมด้านพฤติกรรม

(60 นาที)

เวลาที่ใช้	ขั้นตอนการทำกิจกรรม	สื่ออุปกรณ์
<p>20.00 – 21.00 น.</p> <p>1:00 – 2:00 ชม.</p>	<p><b>ชื่อกิจกรรม “เกมโอกาสทอง”</b></p> <p>เป็นการเรียน การสอน ด้วยการมีส่วนร่วม โดยใช้สื่อการสอน เป็นการแข่งขันเพื่อให้แสดงออกทางด้านพฤติกรรม</p> <p><b>วัตถุประสงค์ของกิจกรรม</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรม ได้สังเกตและจดจำ นำความรู้ที่ได้รับ บทสรุปไปใช้ในชีวิตประจำวัน</li> <li>2. เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรม ได้รู้จักเหตุผล ในการค้นหา แสวงหา และใช้เวลาในการทำสิ่งต่าง ๆ ที่เป็นปัจจุบันให้ดีที่สุด</li> <li>3. เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรม ได้รับประสบการณ์ในการทำงานว่า จะต้องมีความรู้เกี่ยวกับงานที่ทำ</li> </ol> <p><b>วิธีการดำเนินกิจกรรม</b></p> <p><b>ผู้นำเกม</b> ดำเนินกิจกรรม “ เกมโอกาสทอง ” โดยมีขั้นตอน ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ผู้นำกิจกรรมแบ่งกลุ่มออกเป็น 4 กลุ่ม ให้ผู้เข้ารับการอบรม มายืนด้านหน้าชั้น หรือหน้าห้อง หันหน้าเข้าหาเวที ให้ผู้ช่วยวิทยากรประจำตามกลุ่มที่ได้กำหนดไว้ พยายามจัดให้ สมาชิกในกลุ่มสามารถยืนได้โดยไม่บังกัน</li> <li>2. ผู้นำกิจกรรม แจ้งว่า “อีกสักครู่จะมีคน 3 คน มายืนอยู่ที่หน้าห้อง ขอให้สมาชิกในกลุ่มช่วยกันสังเกตให้ดี ๆ เราจะอยู่ที่นี้ ประมาณ 30 วินาที เมื่อพร้อมแล้ว นับ 1-2-3 เป่านกหวีด ผู้ช่วยวิทยากรทั้ง 3 คน ก็วิ่งเข้ามา</li> <li>3. ผู้นำกิจกรรม ย้ำคำสั่งว่า “ให้ช่วยกันสังเกตให้ดี เราจะอยู่ที่นี้ ประมาณ 30 วินาที” เมื่อครบกำหนด ผู้นำกิจกรรมเป่านกหวีด ตัดเวลา ผู้ช่วยวิทยากรวิ่งกลับออกไปนอกห้อง</li> <li>4. ผู้ช่วยวิทยากรประจำกลุ่ม แต่ละกลุ่มส่งกระดาษเปล่าพร้อม ดินสอ 1 แท่ง ส่งให้สมาชิกในกลุ่มคนใดคนหนึ่งเขียนแล้ว อ่านออก เป็นคนเขียนชื่อสิ่งของที่เพื่อนสมาชิกในกลุ่มบอก</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. นกหวีด</li> <li>2. กระดาษเปล่า 5 แผ่น</li> <li>3. ดินสอ 5 แท่ง</li> <li>4. สิ่งของสุกติดกับเชือก</li> <li>5. โปษรายชื่อสิ่งของ</li> </ol>

เวลาที่ใช้	ขั้นตอนการทำกิจกรรม	สื่ออุปกรณ์
	<p>5. ให้เวลา เขียนประมาณ 5 นาที ผู้นำกิจกรรมเป่านกหวีดหมดเวลา</p> <p>6. ผู้ช่วยวิทยากรประจำกลุ่ม เก็บกระดาษและคินสอ มาเขียนอยู่ด้านข้างกลุ่ม นับจำนวนสิ่งของที่เขียนบนกระดาษทั้งหมด แล้ววงจำนวน คำตอบ</p> <p>7. ผู้นำกิจกรรมถามจำนวนคำตอบที่ได้ของแต่ละกลุ่ม เมื่อครบทุกกลุ่มให้ผู้ช่วยวิทยากรประจำกลุ่มเดินเข้ามาที่โต๊ะกรรมการกลาง ผู้ช่วยวิทยากรประจำโต๊ะกรรมการกลาง อ่านชื่อสิ่งของที่ถูกต้องใส่ไมโครโฟนดัง ๆ โดยให้วิทยากรประจำกลุ่มมารับว่า ในกลุ่มของตนมีหรือไม่ ในขณะที่เดียวกันผู้นำกิจกรรมก็จะบรรยายความรู้ไปพร้อม ๆ กัน</p> <p>8. เมื่อผู้นำกิจกรรมบรรยายเสร็จ ประมาณให้พอดีกับการขานชื่อสิ่งของที่โต๊ะกรรมการกลาง ให้วิทยากรประจำกลุ่มรวบรวมจำนวนรายชื่อ ที่ถูกต้องที่เหลือแล้ววงยอดครั้งใหม่ จากนั้นให้กลับไปยืนประจำกลุ่ม</p> <p>9. ผู้นำกิจกรรม ถามยอดครั้งแรก และครั้งสุดท้าย ของแต่ละกลุ่ม กลุ่มที่ได้จำนวนสิ่งของมากที่สุดเป็นผู้ชนะ ประกาศกลุ่มผู้ชนะ และมอบรางวัล</p> <p>10. ผู้นำกิจกรรม บรรยายผลจากการทำกิจกรรม ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) เมื่อสักครู เรา ได้เห็นผู้ช่วยวิทยากรถือเชือกวิ่งเข้ามา จำนวน 3 คน เขามาอยู่ที่ตรงนี้ ประมาณ 30 วินาที แล้ววิ่งถือเชือกกลับไป</li> <li>2) ท่านจดจำสิ่งของที่อยู่บนเชือก ได้จำนวนเท่าไร</li> <li>3) ในครั้งแรก แต่ละกลุ่มนับสิ่งของได้เท่าไร</li> <li>4) และเมื่อนำใบคำตอบมาเทียบกับโพยกลาง ผิดคัดออกซ้ำตัดออก แต่ละกลุ่มจะได้ไม่เหมือนกัน ซึ่งไม่ใช่สาระสำคัญ ที่สำคัญอยู่ที่ ระหว่างที่มีการตรวจจากโพยกลาง สมาชิกส่วนใหญ่จะไม่ค่อยสนใจฟังบรรยายจากผู้นำกิจกรรม แต่จะไปสนใจกับชื่อสิ่งของที่เขียนลงไป ว่า</li> </ol>	



เวลาที่ใช้	ขั้นตอนการทำกิจกรรม	สื่ออุปกรณ์
	<p>คนเขียนถูกต้องกับสิ่งที่มึบนเชือกหรือไม่ เลขไม่ค่อยสนใจฟังการบรรยายจากผู้นำกิจกรรม</p> <p>5) ในความเป็นจริงระหว่างนั้นไม่สามารถจะยื่นมือไปแก้ไขให้ถูกต้องได้</p> <p><b>สรุปประเด็นของกิจกรรม</b> เกมนี้มีชื่อว่า “เกม โอกาสทอง”</p> <p>1. โอกาสทองเป็นของทุก ๆ คน หากตื่นตัวแสวงหา และรู้จักฉวยโอกาสก็จะสามารถประสบความสำเร็จในชีวิตได้มาก ทั้งนี้เพราะ “โอกาสทองอาจไม่หวนกลับมาอีกเป็นครั้งที่ 2”</p> <p>ผู้ที่รู้จักใช้เวลาและโอกาสให้เป็นประโยชน์อย่างแท้จริง จะประสบความสำเร็จได้มากกว่าผู้ที่ไม่รู้จักฉวยโอกาส โดยอ้างว่า “ไม่ต้องทำอะไรเลยสบายกว่า” ทั้งนี้เพราะ</p> <p>“ ความรู้อาจเรียนทันกันหมด แต่บารมีเรียนกันไม่ทัน ”</p> <p>ผู้ที่กระโดดเข้าสู่งานและฉวยโอกาสสร้างความสำเร็จ จึงมีบารมีมากกว่า ผู้ที่ไม่รู้จักฉวยโอกาส</p> <p>2. ผู้ที่ประสบความสำเร็จอย่างแท้จริงในการทำงานได้ ต้องมีสมาธิอยู่กับงานที่ทำ การแบ่งความสนใจไปห่วงกังวลกับสิ่งที่แก้ไขไม่ได้ หรือไกลเกินกว่าจะยื่นมือเข้าไปช่วยเหลือได้นอกจากจะไม่ช่วยให้สิ่งที่ห่วงใยประสบผลดีแต่ประการใดแล้ว รังแต่จะทำลายความสำเร็จของงานที่กำลังทำอยู่ด้วย</p> <p><b>ข้อควรระวังในการทำกิจกรรมนี้</b></p> <p>1. การเตรียมทำความเข้าใจกับทีมงาน ได้แก่ วิทยากรประจำกลุ่ม เตรียมกระดาษ และดินสอ ผู้ช่วยวิทยากรที่จะต้องวิ่งถือเชือกออกมาหน้าชั้น โดยต้องขึงให้ตึงไม่ให้สิ่งของที่ผูกไว้แกว่งไปมา</p> <p>2. วิทยากรอ่านโพยกลาง จะต้องอ่านรายชื่อสิ่งของด้วยเสียงดังใส่เข้า ไมโครโฟนทีละข้อ เพื่อให้ผู้ช่วยวิทยากรประจำกลุ่มขวานรับเป็นข้อ ๆ</p>	

เวลา	ขั้นตอนการทำกิจกรรม	สื่ออุปกรณ์
	<p><u>อุปกรณ์ที่ใช้</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. เชือกในล่อนขนาด 4 หุน ความยาวประมาณ 3 เมตร จำนวน 1 เส้น มีเชือกเส้นเล็กผูกกับสิ่งของต่าง ๆ จำนวน 48 ชิ้น ต่อเชื่อมกับเชือกในล่อนหลัก โดยให้เว้นช่องว่างให้มีระยะห่างกันพอประมาณ</li> <li>2. กระดาษโพยกกลาง มีชื่อสิ่งของจำนวนทั้ง 48 ชิ้น</li> <li>3. กระดาษ A4 1 แผ่น , ดินสอ 1 แท่ง มอบให้วิทยากรประจำกลุ่ม กลุ่มละ 1 ชุด</li> </ol> <p style="text-align: center;">-----</p>	

## กิจกรรมและเกม ในการฝึกอบรมหลักสูตร จิตวิทยาการจัดการ วันที่ 1

### กิจกรรมที่ 1.4 เกมด้านพฤติกรรม

( 30 นาที )

เวลาที่ใช้	ขั้นตอนการทำกิจกรรม	สื่ออุปกรณ์
21.00 – 21.30 น. 2:00 – 2:30 ซ.ม.	<p><b>ชื่อกิจกรรม “เกมร่วมกันใช้ทรัพยากร”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- เป็นการเรียนการสอนโดยการใช้สื่อ</li> <li>- เป็นการเปรียบเทียบสื่อที่ใช้ให้เข้ากับบทเรียน</li> </ul> <p><b>วัตถุประสงค์ของกิจกรรม</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. เพื่อให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรม ได้เปรียบเทียบเรื่องการใช้ทรัพยากรและเวลาที่มีอยู่อย่างจำกัดในปัจจุบัน</li> <li>2. เพื่อให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรม ได้เรียนรู้จากการทำงานของผู้แทนกลุ่ม</li> </ol> <p><b>วิธีการดำเนินกิจกรรม</b></p> <p><b>ผู้นำเกม</b> ดำเนินกิจกรรม “เกมร่วมกันใช้ทรัพยากร ” โดยมีขั้นตอน ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ผู้นำกิจกรรม แจกให้แต่ละกลุ่มเลือกผู้แทนของตนกลุ่มละ 2 คน จะเป็นเพศหญิงกับเพศหญิงก็ได้ เพศชายกับเพศชายก็ได้ หรือจะเป็นเพศหญิงกับเพศชายก็ได้ ออกมาที่หน้ากลุ่มของตน จากนั้นให้นั่งลง</li> <li>2. วิทยากรประจำกลุ่ม เตรียมกระดาษหนังสือพิมพ์ที่พับไว้แล้ว คนละ 2 คู่ พร้อมทั้งเทปใสยาวประมาณ 1 นิ้ว หนึ่งชิ้น ยกขึ้นโชว์ให้ดู</li> <li>3. ผู้นำกิจกรรม บอกกติกาการเล่น “ให้ผู้แทนแต่ละกลุ่มฉีกกระดาษหนังสือพิมพ์ที่วิทยากรจะแจกให้ ฉีกเป็นชิ้นยาว ๆ ที่สุด จากนั้นให้นำมาต่อกันเป็นเส้น ทีมไหนฉีกกระดาษหนังสือพิมพ์และเมื่อมาต่อกันแล้วได้ความยาวที่สุด ทีมนั้นเป็นผู้ชนะ” สมาชิกในทีมที่อยู่ข้างหลังสามารถเชียร์ได้ สอนได้ แต่อย่าเอื้อมมือไปช่วยผู้เล่น โดยเด็ดขาด</li> <li>4. ผู้นำกิจกรรม นับ 1-2-3 พร้อมเป่านกหวีดเริ่มเล่น ผู้ช่วยวิทยากรเปิดเพลงที่ได้เตรียมไว้ ด้วยระดับเสียงที่ดังกว่าปกติ</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. นกหวีด</li> <li>2. กระดาษหนังสือพิมพ์</li> <li>จำนวน 5 คู่</li> <li>3. เทปใสยาว 1 นิ้ว 5 ชิ้น</li> <li>4. เทปเพลงสนุกสนาน</li> <li>1 ม้วน</li> <li>ความยาวเพลงประมาณ 3 นาที</li> </ol>

เวลา	ขั้นตอนการทำกิจกรรม	สื่ออุปกรณ์
	<p>5. เมื่อเพลงจบ 3 นาที ผู้นำกิจกรรมเป่านกหวีดหมดเวลา วิทยากรประจำกลุ่มเข้ามาช่วยจัดกระดาษที่เลือกแล้วว่ายาวที่สุดมาต่อกัน และเรียงให้เป็นเส้นเทียบกับกลุ่มอื่น จากเส้นของหน้าห้องไปจนถึงท้ายห้อง หากกระดาษที่เป็นเส้นยาวกว่าขนาดของห้อง ให้พับกลับย้อนมาที่จุดเริ่มต้น แล้วให้ผู้เล่นยืนที่จุดปลายของกระดาษของตน</p> <p><b>สรุปประเด็นของกิจกรรม ดังนี้</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ทรัพยากรที่เท่ากัน เงินที่เท่ากัน และเวลาที่มืออยู่เท่า ๆ กัน คนที่รู้จักใช้จะสามารถสร้างความสำเร็จได้มากกว่าเสมอ</li> <li>2. ทีมงานใดที่สมาชิกในทีมเข้าใจกัน ประสานความคิด ประสานประโยชน์ ประสานใจในการทำงาน จะสามารถสร้างความสำเร็จได้มากกว่า และเป็นความสำเร็จที่ยาวนานอีกด้วย</li> </ol> <p><b>ข้อควรระวังในการทำกิจกรรมนี้</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. การป้องกันสมาชิกในทีมไม่ให้เข้ามาช่วยผู้เล่น หรือเล่นแทนได้ เพราะจะเป็นการได้เปรียบเสียเปรียบซึ่งกันและกัน</li> <li>2. เพลงที่ใช้ต้องสนุกสนานในจังหวะที่เร้าใจ เข้ากับจังหวะการเชียร์ วัตถุประสงค์เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน และกลบเสียงคำแนะนำจากสมาชิก</li> <li>3. เพื่อให้ผู้เล่นได้แสดงพฤติกรรมออกมาในการใช้ความสามารถในการทำงานร่วมกัน ภายได้เสียงอีกทีจากเพลงและกองเชียร์ คัดสินใจปฏิบัติงานที่ตนได้รับให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์</li> </ol> <p><b>อุปกรณ์ที่ใช้</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. กระดาษหนังสือพิมพ์ (ต้องเป็นชนิดเดียวกันทุกฉบับไม่ว่าจะเป็นหน้าใดก็ได้ เพราะกระดาษหนังสือพิมพ์แต่ละชื่อจะมีความเหนียวของเนื้อกระดาษที่ไม่เท่ากัน เช่น บางกอกโพสต์ กับ ไทยรัฐ หรือเดลินิวส์)</li> <li>2. เทปใส หรือ กระดาษกาว ความยาวประมาณ 2 นิ้ว ก็ได้</li> </ol>	

## กิจกรรมและเกม ในการฝึกอบรมหลักสูตร จิตวิทยาการจัดการ วันที่ 1

### กิจกรรมที่ 1.5 สร้างความเป็นหนึ่งและนันทนาการ

( 30 นาที )

เวลาที่ใช้	ขั้นตอนการทำกิจกรรม	สื่ออุปกรณ์
<p>21.30 – 22.00 น.</p> <p>2:30 – 3:00 ซ.ม.</p>	<p><b>ชื่อกิจกรรม</b> “การแจกเสื้อ และนันทนาการ”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- เป็นการต้อนรับผู้เข้ารับการอบรมเข้าสู่กระบวนการฝึกอบรม เป็นทีมเดียวกัน ด้วยการใส่เสื้อเหมือน ๆ กัน โดยเริ่มใช้ตั้งแต่ เช้าวันพรุ่งนี้</li> <li>- เป็นการสร้างข้อตกลงระหว่างผู้เข้ารับการอบรมกับผู้นำเกม หรือวิทยากร ว่า ยอมรับเงื่อนไขในการอยู่ร่วมกัน</li> <li>- เป็นการผ่อนคลายความตึงเครียด ก่อนจะแยกย้ายกันกลับไป นอนพักผ่อน</li> </ul> <p><b>วัตถุประสงค์ของกิจกรรม</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. เพื่อให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรม ได้รู้สึกยินดีที่ได้มีส่วนร่วมในการ เป็นสมาชิกขององค์กร</li> <li>2. เพื่อให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรม ได้ยอมรับใน กฎ ระเบียบ ข้อบังคับ และกติกาของการเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรม</li> <li>3. เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรมยินยอมแต่โดยดีและให้ความร่วมมือ ในการทำกิจกรรมครั้งนี้</li> </ol> <p><b>วิธีการดำเนินกิจกรรม</b></p> <p><b>ผู้นำเกม</b> ดำเนินกิจกรรม “การแจกเสื้อ และนันทนาการ” โดยมีขั้นตอน ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. หลังจากที่ได้ทราบกฎ ระเบียบ ข้อบังคับ ในการอยู่ร่วมกันทั้ง 15 ข้อแล้ว “มีใครคิดว่า มีปัญหาข้อขัดข้อง ไม่สามารถทำได้.. ยกมือ” “เมื่อไม่มี ข้อต่อไป มีใครที่คิดว่าสามารถให้ความร่วมมือ และอยู่ร่วมกระบวนการตั้งแต่วันนี้จนถึงวันสุดท้ายได้ “ยกมือ”</li> <li>2. ผู้ช่วยวิทยากร ซึ่งเตรียมเสื้อยืดที่ถุง ได้เขียนชื่อและขนาดไว้ แล้วแจกให้ผู้เข้ารับการอบรมคนละ 2 ตัว อย่างรวดเร็ว และถึง ตัว (แสดงให้เห็นถึงความพร้อมของทีมงานวิทยากร ความ ว่องไว ความกระตือรือร้นอย่างจริงใจ)</li> </ol>	

เวลา	ขั้นตอนการทำกิจกรรม	สื่ออุปกรณ์
	<p>3. วิทยากร แนะนำถึงการใช้ และการส่งซั๊กเสื้อตัวแรกในตอนเช้า หลังจากการทำกิจกรรมฝึกอบรมภาคเช้า และรับประทานอาหารเช้า อาบน้ำ แต่งตัวในเสื้อตัวใหม่ รวมถึงเสื้อผ้าอื่น ๆ ที่แต่งติดกายมาในคืนนี้ โดยเขียนชื่อไว้ที่ขอบเสื้อ และขอบกางเกง เพื่อไม่ให้หลง เจ้าหน้าที่จะทำการซั๊ก อบ และส่งไว้ในเย็นวันพรุ่งนี้</p> <p>4. ผู้ช่วยวิทยากร เปิดเพลง “ใจประสานใจ” ที่เตรียมไว้ ด้วยระดับเสียงที่ดังกว่าปกติเล็กน้อย (เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรมได้ฝึกฟังจากเสียงที่ใช้เป็นมาตรฐาน รวมถึงจังหวะ และเนื้อหาของเพลง ซึ่งอาจจะร้องได้บ้าง ไม่ได้บ้าง โดยมุ่งหวังว่า ในครั้งต่อ ๆ ผู้เข้ารับการอบรมจะสามารถ ร้องเพลง ได้ถูกเนื้อหา และถูกต้องตามจังหวะทำนอง)</p> <p>5. วิทยากร แนะนำ เนื้อร้อง การแบ่งวรรคตอน การร้องสร้อย การร้องด้วยความรู้สึก ด้วยน้ำเสียงที่มีพลัง แล้วเปิดเพลงอีก 1 ท่อน</p> <p>6. เมื่อจบเพลง วิทยากร ทบทวน บทเรียนเล็กน้อย นัดหมายเวลาในวันพรุ่งนี้ กล่าว “สวัสดี” ผู้ช่วยวิทยากร ตะโกน “ทั้งหมด ... ตรง” ผู้เข้ารับการอบรมก็จะลุกขึ้นยืน และ โต้ตอบวิทยากรที่แสดงท่าโศกเศร้าให้”</p> <p>7. ระหว่างผู้เข้ารับการอบรมเดินออกจากห้องเรียน ผู้ช่วยวิทยากร จะเปิดเพลง “ใจประสานใจ” คลอไปจนกว่าผู้เข้ารับการอบรมจะเดินออกจากห้องจนหมด</p> <p><b>สรุปประเด็นของกิจกรรม ดังนี้</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. การสร้างอุดมการณ์ในการฝึกอบรม ที่ใช้ความรักสอนคุณค่าของความรัก ใช้ความจริงใจสอนคุณค่าของความจริงใจ และ ใช้ความอดทนเสียสละสอนคุณค่าของความอดทนเสียสละ</li> <li>2. การใช้เสียงเพลงประกอบการฝึกอบรมเพื่อสร้างบรรยากาศที่ดี การสอนด้วยเนื้อเพลง การให้ความรู้สึกที่เป็นกันเอง และร่วมมือร่วมใจกันทำงาน รวมทั้งการอยู่ร่วมกัน</li> </ol>	

เวลา	ขั้นตอนการทำกิจกรรม	สื่ออุปกรณ์
	<p>3. สร้างความรู้สึกเป็นเจ้าของ การมีส่วนร่วมในกิจกรรม และ ความบันเทิงก่อนแยกย้ายกันกลับบ้านที่พัก</p> <p><b>ข้อควรระวังในการทำกิจกรรมนี้</b></p> <p>1. การเลือกเพลงใจประสานใจ เนื่องจากมีผู้ร้องเพลงนี้หลายท่าน แต่เพลงที่ได้รับการพิจารณา ควรเป็นเพลงที่ร้องโดย วง 18 กะรัต จะให้ความไพเราะ และการประสานเสียงจากนักร้องหมู่ ทั้งชายและหญิง ได้ดีที่สุดในที่สุด</p> <p>2. ควรบันทึกลงบนเทป ซ้ำ หลายเทียว ในวันเดียวกัน</p> <p>3. ก่อนเปิดเพลงแต่ละครั้งควรตั้งหัวม้วนให้ได้พอดีกับการเริ่มต้นเพลง การดำเนินเนื้อหาจะได้เลื่อนไหล ไม่เกิดช่วงว่างของเวลาที่ต้องรอคอย (เรียกกันว่า “อย่าให้เกิดจอว่าง หรือจอขึ้น แสงสีขาว”)</p> <p><b>อุปกรณ์ที่ใช้</b></p> <p>1. เครื่องเล่นเทป เทปเพลง “ใจประสานใจ”</p> <p>2. เสื้อยืด แจกให้ผู้เข้ารับการอบรม และทีมวิทยากร คนละ 2 – 3 ตัว หากมีงบประมาณพอ สามารถแจกกางเกงวอร์ม ซึ่งแสดงถึงความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน การดูแลเอาใจใส่ การเอื้ออาทร ได้เป็นอย่างดี</p> <p style="text-align: center;">-----</p>	

**กิจกรรมและเกม ในการฝึกอบรมหลักสูตร จิตวิทยาการจัดการ วันที่ 2**

**กิจกรรมที่ 2.1 เกมการจัดการ**

(2:30 ชั่วโมง)

เวลาที่ใช้	ขั้นตอนการทำกิจกรรม	สื่ออุปกรณ์
19.00 – 21.30 น. 0:00 – 2:30 ชม.	<p><b>ชื่อกิจกรรม</b> “เสือกินวัวในห้องเรียน”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- เป็นเกมด้านพฤติกรรม</li> <li>- เป็นการเรียน การสอน ด้วยการมีส่วนร่วม</li> </ul> <p><b>วัตถุประสงค์ของกิจกรรม</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรมได้เรียนรู้ เรื่อง จุดดับของผู้นำ การรู้เขา รู้เรา</li> <li>2. เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรมได้เรียนรู้ เรื่อง การวางตัวของผู้นำ การสร้างศรัทธา และการทำงานเป็นทีม</li> </ol> <p><b>วิธีการดำเนินกิจกรรม</b></p> <p><b>ผู้นำเกม</b> ดำเนินการ “ เกมเสือกินวัวในห้องเรียน ” โดยมีขั้นตอน ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ผู้นำเกม แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ทีม โดยเลือกผู้เล่นให้เป็นฝ่ายเสื่อและอีกฝ่ายหนึ่งเป็นวัว โดยให้ทีมเสื่อมีจำนวนน้อยกว่า 2 – 3 คน</li> <li>2. ให้ผู้ที่ได้รับเลือกเป็นทีมเสื่อออกไปประชุมในห้องถัดไป กำหนดหัวหน้าทีม เสนาธิการชาย เสนาธิการหญิง และฟังการบรรยายสรุปบทบาทหน้าที่ของทีมเสื่อ เช่น ฝ่ายแซว ฝ่ายรักษาความปลอดภัย ป้องกันเชลยที่จะหนี</li> <li>3. ส่วนทีมวัวที่อยู่ในห้องก็มีการกำหนดหัวหน้าทีม เสนาธิการชาย หญิง ฝ่ายแซว และฝ่ายรักษาความปลอดภัย เช่นกัน</li> <li>4. เจ้าหน้าที่จัดสถานที่ โดยแบ่งห้องออกเป็น 2 ซีก กันด้วยโต๊ะเรียน กลางห้อง จัดเก้าอี้ล้อมวงเพื่อขังเชลย ทั้ง 2 ฝ่าย</li> <li>5. การแข่งขันด้วยการทายเลขท้าย 1 ตัว 2 ตัว และ 3 ตัว ซึ่ง แต่ละฝ่ายจะมีใบโพยของแต่ละทีม ซึ่งจะมีการเรียงเลขที่เป็นระบบอนุกรม จำนวน 9 ตัว ของตนเอง</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. นกหวีด</li> <li>2. ใบโพยเลข สำหรับทั้งสองทีม</li> <li>3. ดินสอและกระดาษ สำหรับจดบันทึก ทีมละ 1 ชุด</li> </ol>



เวลาที่ใช้	ขั้นตอนการทำกิจกรรม	สื่ออุปกรณ์
	<p>6. เมื่อฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งฝ่ายหนึ่งชนะก็จะ ได้สมาชิกฝ่ายตรงข้าม เป็นเชลย ฝ่ายแพ้จะต้องส่งสมาชิกของตนให้เป็นเชลยแก่ฝ่ายตรงข้ามต่อรอง และเล่นจนกว่าสมาชิกฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งหมดจนถึงคนสุดท้าย</p> <p><b>สรุปประเด็นของกิจกรรม ดังนี้</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ผู้นำที่ชาญฉลาดย่อมไม่เสี่ยงพาทิมงานไปสู่ความพ่ายแพ้โดยเด็ดขาด ตลอดเวลาผู้นำจะต้องวางแผนและรอบคอบในการพาทิม ไปสู่ชัยชนะ ทั้งนี้เพราะผู้ชนะจะยกย่องชมเชยซึ่งกันและกัน พร้อมทั้งจะให้กำลังใจ ส่งเสริมซึ่งกันและกัน และให้อภัยแก่กัน เนื่องจากต่างก็มีกำลังใจและความภาคภูมิใจในความสำเร็จให้แก่กัน ตรงกันข้ามกับทีมที่พ่ายแพ้ จะตำหนิและกล่าวโทษซึ่งกันและกัน ไม่ให้กำลังใจที่จะยอมรับความผิดพลาด และให้อภัยแก่กันแต่ประการใด</li> <li>2. “รู้เขารู้เรา รบร้อยครั้งชนะร้อยครั้ง” หมายถึง ผู้นำที่รู้กำลังความสามารถของตัวเอง และรู้กำลังความสามารถของสมาชิกในทีม ได้อย่างถูกต้อง จะเป็นผู้นำทีม ไปสู่ความสำเร็จได้มากกว่าเสมอ</li> <li>3. ผู้นำที่จะประสบความสำเร็จอย่างแท้จริงได้ต้องรู้จักกำความลับไม่เป็นคนอวดรู้ ไม่หยิ่งยะโสโอหัง และบางครั้ง “แกล้งโง่” เป็น เพื่อเปิด โอกาสให้ผู้ร่วมทีม ได้มีส่วนช่วยคิดและมีส่วนร่วมในการสร้างความสำเร็จอย่างแท้จริงและยาวนานได้</li> <li>4. การรู้เขา โดยไม่มีโอกาสให้เขารู้เรา ทำให้ขีดความสามารถของฝ่ายเราสูงขึ้น และสามารถทำให้การวางแผนลัดอัตราเสี่ยงลงต่ำสุดได้ โดยไม่สูญเสียผลประโยชน์มากนัก ฉะนั้น ผู้นำที่ประสบความสำเร็จ จึงเป็นผู้ที่รวบรวมข้อมูลเก่ง และวิเคราะห์ข้อมูลได้เร็วเสมอ</li> <li>5. เมื่อผู้นำทีมประสบความสำเร็จ โดยให้ลูกทีมมีส่วนร่วม แม้แต่เพียงเล็กน้อยก็ตาม ทีมจะมีความสามัคคีกัน มีพลังทีมที่ดี</li> </ol>	

เวลา	ขั้นตอนการทำกิจกรรม	สื่ออุปกรณ์
	<p>และมักจะทำอะไรถูกต้องเสมอเข้าทำนองที่ว่า “ผู้ชนะทำอะไรก็ไม่น่าเกลียด”</p> <p>6. ผู้แพ้มีเพียงแต่จะสูญเสียศรัทธากับผู้ร่วมทีมเท่านั้น แต่จะยังสร้างความระส่ำระสายขึ้นในทีมงานอีกด้วย และเมื่อศรัทธาของลูกทีมลดลงมาก ก็จะไม่มีโอกาสใช้ประโยชน์จากทีมงานได้อีกต่อไป</p> <p>7. เมื่อภัยพิบัติยังอยู่ห่างไกล คนจะรวมตัวกันหลวม ๆ แต่เมื่อตระหนักว่า ภัยพิบัติเข้าใกล้ตัว การรวมตัวจะเห็นเด่นชัด และสมาชิกในทีมจะใกล้ชิดกันมากขึ้น</p> <p>8. ถึงแม้ว่า การรู้เขาและเขาไม่รู้เรา จะทำให้มีโอกาสชนะมากก็ตาม แต่ไม่ได้หมายความว่า ผู้นำทีมควรประมาท เพราะอาจเพรียงพรวดเสียที่ได้ แล้วจะแก้คืนยากในภายหลัง</p> <p><b>ข้อควรระวังในการทำกิจกรรมนี้</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. การวางตัวผู้เล่นที่เป็นหัวหน้าทีมเสือและหัวหน้าทีมวัว</li> <li>2. จัดลำดับขั้นตอนในการทำกิจกรรม</li> <li>3. การเป็นกรรมการในการเจรจาต่อรอง</li> </ol> <p><b>อุปกรณ์ที่ใช้</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. โปยด์ตัวเลขของทีมเสือ และทีมวัวทีมละหนึ่งใบ</li> <li>2. กระดาษเปล่า และดินสอให้เสนารธิการทีมละ 2 ชุด</li> </ol> <p style="text-align: center;">-----</p>	

**กิจกรรมและเกม ในการฝึกอบรมหลักสูตร จิตวิทยาการจัดการ วันที่ 2**

**กิจกรรมที่ 2.2 กิจกรรมนันทนาการ**

( 30 นาที )

เวลาที่ใช้	ขั้นตอนการทำกิจกรรม	สื่ออุปกรณ์
<p>21.30 – 22.00 น. 2:30 – 3:00 ซ.ม.</p>	<p><b>ชื่อกิจกรรม</b> “ร้องเพลงผ่อนคลาย”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- เป็นการผ่อนคลายความตึงเครียด ก่อนจะแยกย้ายกันกลับไปนอนพักผ่อน</li> <li>- เป็นกระบวนการทางจิตวิทยา</li> </ul> <p><b>วัตถุประสงค์ของกิจกรรม</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. เพื่อให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรม ได้รู้สึกผ่อนคลายจากเกมที่ได้เล่น</li> <li>2. เพื่อให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรม ได้ปรับสภาพจิตใจให้กลับมาสู่สภาวะปรกติ</li> <li>3. เพื่อเป็นการนัดหมายสำหรับทำกิจกรรมในวันรุ่งขึ้น</li> </ol> <p><b>ผู้นำเกม</b> ดำเนินกิจกรรม “ร้องเพลงผ่อนคลาย” โดยมีขั้นตอน ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ผู้ช่วยวิทยากร จัดเก้าอี้ให้อยู่ในสภาพห้องเรียน (เป็นรูปตัวยู)</li> <li>2. ผู้ช่วยวิทยากร เปิดเพลงใจประสานใจด้วยความดังพอประมาณ</li> <li>3. ผู้นำเกม ยื่นไมโครโฟนให้ผู้เข้ารับการอบรมร้องใส่ไมโครโฟน จนครบทุกคน เพื่อให้ทุกคนได้เปล่งเสียงออกมา และพยายามปรับเสียงของตนให้เข้ากับเสียงเพลงที่เป็นมาตรฐาน</li> </ol> <p><b>สรุปประเด็นของกิจกรรม</b> ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. เป็นกระบวนการทางจิตวิทยา เพื่อปรับให้ผู้เข้ารับการอบรมปรับสภาพจากการเล่นเกมซึ่งใช้เวลานาน กลับเข้าสู่สภาวะปรกติ</li> <li>2. เสียงเพลงมีผลต่อการปรับสภาพจิตใจ</li> <li>3. เป็นการเข้าใกล้ผู้เข้ารับการอบรม ด้วยความยินดี ยอมรับ และยินยอมในที่สุด</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. นกหวีด</li> <li>2. เทปเพลงใจประสานใจ</li> </ol>

เวลา	ขั้นตอนการทำกิจกรรม	สื่ออุปกรณ์
	<p><b>ข้อควรระวังในการทำกิจกรรมนี้</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. การยื่นไมโครโฟนในครั้งแรก ๆ ไม่ควรใกล้ปากนัก เพราะอาจทำให้ตกใจ กลัว ต้องค่อย ๆ คืบเข้าไป ในการร้องเพลงแต่ละครั้ง</li> <li>2. เจ้าหน้าที่ดูแลเรื่องสายไมโครโฟน เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรม ได้มีส่วนร่วมในการร้องเพลง ซึ่งนั่งร้องอยู่กับเก้าอี้ของตน</li> </ol> <p><b>อุปกรณ์ที่ใช้</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. เครื่องบันทึกเสียงต่อสายเข้าเครื่องขยายออกลำโพงในห้องเรียน</li> <li>2. เทปเพลง ใจประสานใจ</li> </ol> <p style="text-align: center;">-----</p>	

## กิจกรรมและเกม ในการฝึกอบรมหลักสูตร จิตวิทยาการจัดการ วันที่ 3

### กิจกรรมที่ 3.1 เกมการจัดการ

( 75 นาที )

เวลาที่ใช้	ขั้นตอนการทำกิจกรรม	สื่ออุปกรณ์
<p>19.00 – 20.15 น. 0:00 – 1:15 ชม.</p>	<p><b>ชื่อกิจกรรม “ เกมครอบครัว ”</b></p> <p>- เป็นเกมด้านพฤติกรรม</p> <p><b>วัตถุประสงค์ของกิจกรรม</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. เพื่อให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรม ได้เรียนรู้ เรื่อง กฎ ระเบียบ และข้อบังคับจากการเล่นเกม</li> <li>2. เพื่อให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรม ได้สนุกสนาน รื่นเริง และมี ส่วนร่วมในการเรียนรู้</li> </ol> <p><b>วิธีการดำเนินกิจกรรม</b></p> <p><b>ผู้นำเกม</b> ดำเนินกิจกรรม “เกมครอบครัว” โดยมีขั้นตอน ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ผู้นำเกม กำหนดจุดรายงานตัว จำนวน 5 จุด ให้ผู้ช่วยวิทยากรประจำจุดรายงานตัวทั้ง 4 จุด ให้แต่ละจุดรับรายงานตัวได้เพียง 2 ครอบครัวเท่านั้น “อีกสักครู่นี้จะมีเจ้าหน้าที่แจกฉลากให้คนละ 1 ฉลาก”</li> <li>2. ให้ผู้ช่วยวิทยากรที่เหลือ 2 คน แจกฉลากชุดที่ 1 ให้ผู้เข้ารับการอบรมถือคนละ 1 ฉลาก ตามจำนวนผู้เล่น</li> <li>3. ผู้นำเกม บอกกติกาการเล่น ต่อไปนี้            “ฉลากที่ท่านถืออยู่ในมือนี้ อีกสักครู่นี้เมื่อเปิดออกดู จะพบชื่อคน สัตว์ หรือ สิ่งของจำนวน 1 พยางค์ เช่น เมื่อเปิดฉลากออกดู พบคำว่า “พ่อแดง” ให้ไปหาเพื่อนที่มีฉลากคำว่า “แม่แดง” “พี่ชายแดง” “น้องสาวแดง” ให้ครบทั้ง 4 คน แล้วงู่มือมา รายงานตัว ณ จุดรายงานตัวจุดใดจุดหนึ่งทั้ง 4 จุด ต้องไม่มีการผิดฝาผิดตัว เช่น พ่อแดง แม่แดง แต่ลูกชายดำ ลูกสาวดำ เป็นต้น โดยจุดรายงานตัวจุดหนึ่งจะรับรายงานตัวได้เพียง 2 ครอบครัวเท่านั้น เมื่อจุดใดรับรายงานตัวครบ 2 ครอบครัว แล้วก็จะต้องงู่มือไปรายงานตัวที่จุดรายงานตัวอื่น และเมื่อครบทั้ง 4 จุด ครอบครัวที่เหลือต้องครอบครัว”</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. นกหวีด</li> <li>2. ฉลากจำนวน</li> <li>3 ชุด ชุดที่ 1 ตามจำนวนผู้เล่น ชุดที่ 2 32 ชิ้น ชุดที่ 3 24 ชิ้น</li> </ol>

เวลา	ขั้นตอนการทำกิจกรรม	สื่ออุปกรณ์
	<p>4. ผู้นำเกม ทบทวนจตุรายนตัว และกติกาการเล่นอีกครั้ง เมื่อพร้อมแล้ว ผู้นำเกมเป่านกหวีดเริ่มเล่น</p> <p>5. เมื่อผู้เล่นหากรอบครบได้แล้ว ให้แยกนั่งคนละกลุ่ม</p> <p>6. เจ้าหน้าที่แจกฉลากชุดที่ 2 จนครบ</p> <p>7. ผู้นำเกม ทบทวน จตุรายนตัว จำนวน 3 จุด แต่ละจุดรับรายงานตัวได้เพียง 2 กรอบครบ ฉลากที่ถืออยู่ในมือครั้งนี้ จะมีชื่อ คน สัตว์ หรือ สิ่งของ เช่นกัน แต่คราวนี้มีคำเพิ่มเป็นสองพยางค์ เช่น เมื่อเปิดออกมาจะเห็นชื่อ “แม่กระต่าย” ท่านจะต้องไปหา “พ่อกระต่าย” “ลูกชายกระต่าย” “ลูกสาวกระต่าย” เมื่อได้ครบแล้ว ให้จูงมือกันไปรายงานตัว ณ จตุรายนตัวทั้ง 3 จุด แต่ละจุดรับรายงานตัวได้เพียง 2 กรอบครบเท่านั้น</p> <p>8. ในรอบที่ผ่านมา การหากรอบครบทำอย่างไรก็ได้ ผลก็คือเสียงดังมาก คราวนี้เพิ่มกติกา คือ เมื่อเปิดฉลากออกดูแล้ว ห้ามส่งให้เพื่อนดู ห้ามส่งเสียง ให้กระซิบหากัน อย่าลืม ให้กระซิบหากัน ใครส่งเสียงดังจะจับแพ้ เมื่อพร้อมแล้ว 1 – 2 – 3 เป่านกหวีดเริ่มเล่น</p> <p>9. แยกผู้ถือกรอบให้ไปนั่งด้านหนึ่ง ผู้ที่เข้ารอบให้ไปนั่งในที่ที่เจ้าหน้าที่จัดไว้ให้</p> <p>10. ผู้นำเกมกำหนดจตุรายนตัว 2 จุด จุดแรกเป็นจุดรับรายงานตัวชนะเลิศ จุดที่สองเป็นจุดสำรอง กรณีที่กรอบครบที่ไปรายงานตัวผิดกรอบครบ ให้กรอบครบที่จุดสำรองเป็นกรอบครบที่ชนะแทน ในรอบสุดท้าย เนื่องจากกติกาบอกให้กระซิบ แต่ก็ยังมีเสียงดังมากรอบนี้จึงเพิ่มกติกา คือ เมื่อเปิดฉลากออกดูแล้ว ห้ามให้เพื่อนดู ให้กำฉลากทันที ห้ามพูดข้ามกระซิบ ให้ใช้ภาษาท่าทาง เช่น เมื่อเปิดฉลากออกมาพบ “ลูกชายเตะฟุตบอล” ต้องไปหา “พ่อเตะฟุตบอล” “แม่เตะฟุตบอล” “ลูกสาวเตะฟุตบอล” (ผู้นำเกมแสดงตัวอย่างให้ดู) เมื่อพร้อมแล้ว 1 – 2 – 3 เป่านกหวีดเริ่มเล่น</p>	

เวลา	ขั้นตอนการทำกิจกรรม	สื่ออุปกรณ์
	<p><b>สรุปประเด็นของกิจกรรม ดังนี้</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. กฎ ระเบียบ ข้อบังคับ ตลอดจนกติกาต่าง ๆ ไม่ใช่เครื่องรัดรอน หรือปิดกั้น โอกาสสร้างความสำเร็จของใครแต่ประการใด ความมุ่งมั่นและความตั้งใจจริงต่างหากที่มีอิทธิพลต่อความสำเร็จหรือล้มเหลวของคนเรา ทั้งนี้เพราะไม่มีกฎระเบียบใดเลยที่ตั้งขึ้นมาก่อนความคิด <p style="margin-left: 40px;">กฎ ระเบียบ ข้อบังคับ มักจะเกิดขึ้นหลังจากมีการกระทำความคิดแล้วเสมอ เราจึงควรปฏิบัติตามกฎ ระเบียบ และข้อบังคับด้วยความเข้าใจ</p> </li> <li>2. กฎ ระเบียบ ข้อบังคับ ไม่ใช่เครื่องทำลายความคิดริเริ่มของคนแต่อย่างใด หากกฎระเบียบและข้อบังคับทำลายความคิดริเริ่มและความสำเร็จของจริงแล้ว ประเทศญี่ปุ่นซึ่งได้ชื่อว่าประชาชนอยู่ในกฎระเบียบมากที่สุด ก็ไม่ได้เป็นประเทศมหาอำนาจทางเศรษฐกิจแต่ประการใด จึงเป็นความเข้าใจที่ผิด</li> <li>3. สังคมใด ไร้กฎระเบียบ ไร้กฎเกณฑ์ สังคมนั้นมักจะเป็นสังคม ที่อลเวง และสับสนวุ่นวาย เอาจริงเอาจังเปรียบซึ่งกันและกัน ก่อให้เกิดการฉกฉวยโอกาสอย่างไม่เป็นธรรม และประสบความล้มเหลวในที่สุด ดังนั้น การอยู่ร่วมกันกับคนหมู่มากจึงต้องปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ของสังคมนั้น เพื่อความเป็นระเบียบเรียบร้อย และความผาสุกของสังคม <p style="margin-left: 40px;">กฎ ระเบียบ ข้อบังคับจึงเกิดขึ้นมา เพื่อให้สังคมอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข</p> </li> <li>4. พลังความมุ่งมั่น ความตั้งใจจริง และพลังกลุ่ม ที่ต้องการความสำเร็จ ไม่ว่าจะถูกตีกรอบ ล้อมรอบด้วยกฎระเบียบหรือกติกาเพียงใด พลังเหล่านั้นจะสามารถพาไปสู่ความสำเร็จได้</li> <li>5. ความพยายามของคนที่จะแสดงทุกวิถีทาง เพื่อสร้างความเข้าใจระหว่างผู้มีผลประโยชน์ร่วมกันเป็นธรรมชาติที่มนุษย์ได้รับมาเป็นคุณสมบัติของแต่ละคน</li> </ol>	

เวลา	ขั้นตอนการทำกิจกรรม	สื่ออุปกรณ์
	<p><b><u>ข้อควรระวังในการเล่นกมนี้</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. การเตรียมฉลากต้องให้พอดีกับจำนวนผู้เล่นในชุดที่ 1 ควรเตรียมฉลากสำรองด้วย หากมีความผิดพลาด</li> <li>2. จุรายงานตัวต้องครบ และการฉลากต้องดูให้ดี ไม่ผิดพลาด</li> </ol> <p><b><u>อุปกรณ์ที่ใช้</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ฉลากครอบครัวประกอบด้วย “พ่อ” “แม่” “ลูกชาย” “ลูกสาว” ในรอบที่ 1 เป็นคำพยางค์เดียว จำนวน ครอบครัวเท่ากับผู้เล่น เช่น 48 คน (รวม 12 ครอบครัว)</li> <li>2. ฉลากครอบครัวในรอบที่ 2 ประกอบด้วย “พ่อ” “แม่” “ลูกชาย” “ลูกสาว” เป็นคำสองพยางค์ จำนวน 8 ครอบครัว 32 ฉลาก</li> <li>3. ฉลากครอบครัวในรอบที่ 3 ประกอบด้วย “พ่อ” “แม่” “ลูกชาย” “ลูกสาว” เป็นคำสามพยางค์ จำนวน 6 ครอบครัว 24 ฉลาก</li> </ol> <p style="text-align: center;">-----</p>	