

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