

การจัดการองค์ความรู้ (KM) เทคนิคและวิธีการจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์



โดย...ศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยีการสหกรณ์ที่ ๑๘ จังหวัดสงขลา
สำนักพัฒนาและถ่ายทอดเทคโนโลยีการสหกรณ์
กรมส่งเสริมสหกรณ์



คำนำ

เอกสารเล่มนี้เป็นแนวทางการทำกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ในการจัดการฝึกอบรมหลักสูตรต่างๆ มีการอธิบายขั้นตอนการปฏิบัติงานเพื่อให้เป็นรูปแบบแนวทางในการเป็นวิทยากรกลุ่มสัมพันธ์ ได้รวบรวมข้อมูลเนื้อหาที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนเทคนิควิธี การปฏิบัติ ทั้งก่อน ระหว่าง และหลังการฝึกอบรม อธิบายถึงวัตถุประสงค์ของแต่ละกิจกรรม รายละเอียดของกิจกรรม วิธีการทำกิจกรรม รวมทั้งแนะนำเทคนิค วิธีแก้ไขปัญหาที่อาจเกิดขึ้น เพื่อเป็นแนวทางให้กับผู้ที่ต้องการเป็นวิทยากรกลุ่มสัมพันธ์ ได้เรียนรู้ นำไปฝึกปฏิบัติ เพื่อให้เกิดความชำนาญ

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า จะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งสำหรับบุคลากรและผู้ที่เกี่ยวข้องที่ จะเรียนรู้และฝึกปฏิบัติในการทำกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานเป็นทีม สร้างการมีส่วนร่วมในการทำงานมากขึ้น

ศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยีการสหกรณ์ที่ ๑๘

สิงหาคม ๒๕๖๒

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
บทที่ ๑ บทนำ	
๑.๑ ความเป็นมาและความสำคัญ	๑
๑.๒ วัตถุประสงค์ของการจัดทำ KM	๒
๑.๓ ขอบเขตของ KM	๒
๑.๔ นิยามศัพท์	๒
๑.๕ ประโยชน์ที่ได้รับจากการทำ KM	๒
บทที่ ๒ การวิเคราะห์งาน	
๒.๑ การวิเคราะห์งานด้านกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์	๓
๒.๒ การวิเคราะห์กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์	๓
๒.๓ การวิเคราะห์กิจกรรม Ice Breaking	๔
บทที่ ๓ กระบวนการจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์	
๓.๑ ขั้นตอนการปฏิบัติงานอย่างเป็นระบบ	๕
๓.๒ ขั้นตอนการนำเข้ากิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ และเกม	๗
๓.๓ กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ โดยเกมละลายพฤติกรรม	๘

บทที่ ๑

บทนำ

๑.๑ ความเป็นมาและความสำคัญ

ศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยีการสหกรณ์ที่ ๑๘ สำนักพัฒนาและถ่ายทอดเทคโนโลยีการสหกรณ์ กรมส่งเสริมสหกรณ์ มีบทบาทหน้าที่ในการจัดอบรมบุคลากรสหกรณ์/กลุ่มเกษตรกร และประชาชนทั่วไป สร้างหลักสูตรการจัดอบรม ตามแผนงานและความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย เป็นวิทยากรบรรยาย จัดทำสื่อ การถ่ายทอดเทคโนโลยีการสหกรณ์ รวมทั้งให้คำแนะนำ ปรึกษากระบวนการฝึกอบรม

การจัดการฝึกอบรมของศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยีการสหกรณ์จะมี การเตรียมการตั้งแต่ กระบวนการก่อนการอบรม ระหว่างการอบรมและหลังการอบรม โดยการจัดเตรียมความพร้อมเพื่อให้การ ฝึกอบรมดำเนินการไปด้วยความเรียบร้อย มีวิธี การคัดเลือกวิทยากรเพื่อให้เหมาะสมต่อหลักสูตรและ หัวข้อการบรรยาย มีการจัดทำสื่อและเทคนิคต่างๆ เพื่ออำนวยความสะดวกให้แก่วิทยากรในหลากหลาย รูปแบบ เทคนิคการใช้สื่อเพื่อการฝึกอบรม หรือการถ่ายทอดความรู้ นั้น มีหลากหลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับ วิทยากรว่าจะเลือกวิธีการใดมาถ่ายทอดเนื้อหาความรู้ นั้นไปสู่ผู้เข้ารับการอบรม โดยเทคนิควิธี การต่าง ๆ จะต้องเหมาะสมกับเนื้อหาวิชาที่ถ่ายทอด รวมทั้งสื่อการฝึกอบรมก็มีส่วนสำคัญในการถ่ายทอดความรู้ ทำ ให้เนื้อหาวิชาน่าสนใจมากยิ่งขึ้น วิทยากรจะเป็นผู้ที่ มีบทบาทโดยตรงต่อการถ่ายทอดข้อมูล ดังนั้น วิทยากรจึงต้องมีความสามารถในการนำเสนอหรือถ่ายทอดข้อมูลอย่างมี ประสิทธิภาพ ซึ่งต้องอาศัยความรู้ ความสามารถและทักษะ ตลอดจนเทคนิควิธี การต่าง ๆ เข้ามาช่วย เพื่อให้การนำเสนอหรือการถ่ายทอด ความรู้ นั้น บรรลุวัตถุประสงค์ตามที่ต้องการ

การฝึกอบรมโดยทั่วไปจะใช้สื่อประเภทเครื่องมือ วัสดุ และอุปกรณ์เป็นส่วนใหญ่ ส่วนเทคนิค วิธีการในด้านการใช้กิจกรรมนั้น ส่วนใหญ่จะไม่ค่อยให้ความสำคัญ อาจจะเป็นเพราะว่าทำให้เสียเวลาใน การนำเสนอเนื้อหา หรือแม้แต่คิดว่าเป็นการเล่นแบบเด็ก ๆ แต่ในระยะหลัง เริ่มมีการนำกิจกรรมมาใช้ ควบคู่กับการบรรยาย เพราะในแต่ละกิจกรรมสามารถสอดแทรกเนื้อหาลงไปด้วย ทำให้ผู้เข้าอบรมมีความ สนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ หรือแม้แต่การทำกิจกรรมเพื่อให้เกิดความผ่อนคลายความกังวล การแทรกบรรยายภาค ที่ดีในการอบรม การเตรียมความพร้อมเพื่อการฝึกอบรม โดยเฉพาะกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ศูนย์ถ่ายทอด เทคโนโลยีการสหกรณ์ที่ ๑๘ จังหวัดสงขลา ได้นำเอาเกมและกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ มาใช้ในกระบวนการ ฝึกอบรม เพราะกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ นับเป็นกิจกรรมที่สร้างบรรยากาศที่ดี ทำให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมมี ความสนุกสนาน สร้างความใกล้ชิด สนุกสนม สามารถทำให้ผู้เข้ารับการอบรมมีความกล้าแสดงออก มีส่วนร่วม ในการอบรมมากขึ้น และเป็นผลดีต่อบุคลากรของหน่วยงานต่างๆที่มาอบรมร่วมกัน ได้สร้างเครือข่ายสาน สัมพันธ์ระหว่างหน่วยงาน ของผู้เข้ารับการอบรมอีกด้วย นอกจากนี้ วิทยากรกลุ่มสัมพันธ์ ยังทำหน้าที่ใน การดูแลความเรียบร้อยของการจัดการอบรมให้เกิดบรรยากาศที่ดี ตั้งแต่กระบวนการก่อนการบรรยาย ระหว่างบรรยาย และหลังการบรรยายของวิทยากรหลัก ทำให้กระบวนการจัดการอบรมประสบผลสำเร็จ สร้างความประทับใจให้กับผู้เข้ารับการอบรม อันเป็นการเสริมภาพลักษณ์ ขององค์กรได้เป็นอย่างดี

๑.๒ วัตถุประสงค์ของการจัดทำ KM

๑. เพื่อเป็นแนวทางให้บุคลากรของศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยีการสหกรณ์ที่ ๑๘ สามารถทำกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ได้

๒. เพื่อเผยแพร่ และส่งเสริมให้หน่วยงานที่จัดการฝึกอบรมนำเกมและกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์นำไปศึกษาและฝึกปฏิบัติ ให้เกิดความชำนาญ และนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อหน่วยงาน

๑.๓ ขอบเขตของ KM

ขอบเขตของการจัดทำ KM เพื่อให้ทราบว่าการทำงานกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์รายละเอียด ดังนี้

๑. เป็นการอธิบายรายละเอียด ขั้นตอนการทำงานกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ในการจัดฝึกอบรมของศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยีการสหกรณ์ที่ ๑๘ เท่านั้น

๒. กิจกรรมที่รวบรวมไว้ เป็นกิจกรรมที่ได้จากการเรียนรู้ และนำไปปฏิบัติจริงในกระบวนการจัดฝึกอบรม

๑.๔ นิยามศัพท์

“เกม” หมายถึง การเล่นเพื่อความบันเทิงสนุกสนาน โดยมีการแข่งขันที่มีกฎกติกา การแสดงเพื่อสาธิตกิจกรรม

“กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์” หมายถึง กิจกรรมที่ให้กลุ่มได้เรียนรู้ถึงพฤติกรรม ทักษะ และ การเข้าใจคน ที่ให้กลุ่มรู้วิธีแก้ไขปัญหา ยอมรับพัฒนาตนเอง และรับรู้ตนเอง เป็นกิจกรรมสร้างความคุ้นเคย ทำให้มีความรู้สึกและความสัมพันธ์อันดีระหว่างผู้เข้าอบรม

“วิทยากรบรรยาย” หมายถึง ผู้ที่ทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้ เทคนิค ประสบการณ์ ในองค์ความรู้ที่ตนเองชำนาญเพื่อให้ผู้ฟังเกิดความรู้ (Knowledge) ความเข้าใจ (Understand) ทักษะ (Skill) และทัศนคติที่ดี (Attitude)

“วิทยากรกลุ่มสัมพันธ์” หมายถึง บุคคลที่ทำหน้าที่ดำเนินกิจกรรม กระบวนการฝึกอบรม กระตุ้นให้ผู้เข้าอบรมมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

“ผู้เล่น” หมายถึง ผู้เข้ารับการอบรมในหลักสูตรต่าง ๆ

๑.๕ ประโยชน์ที่ได้รับจากการทำ KM

๑. บุคลากรศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยีการสหกรณ์ที่ ๑๘ สามารถเรียนรู้และฝึกการใช้เกม และกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ได้อย่างเหมาะสม เกิดบรรยากาศที่ดีในการจัดโครงการฝึกอบรม

๒. ทำให้การจัดการอบรมประสบผลสำเร็จตามเป้าหมายของโครงการฝึกอบรม

๓. ผู้สนใจทั่วไปสามารถศึกษากระบวนการใช้เกม และกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ไปฝึกปฏิบัติให้เกิดความชำนาญต่อไป

บทที่ ๒

การวิเคราะห์งาน

๒.๑ การวิเคราะห์งานด้านกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์

ศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยีการสหกรณ์ที่ ๑๘ มีเขตพื้นที่รับผิดชอบการปฏิบัติงานครอบคลุม ๓ จังหวัดชายแดนภาคใต้ ประกอบด้วย จังหวัดยะลา ปัตตานี จังหวัดนราธิวาส หน่วยงานที่ร่วมดำเนินการ และให้การสนับสนุน ประกอบด้วย สำนักงานสหกรณ์จังหวัด ยะลา ปัตตานี และนราธิวาส , สหกรณ์ กลุ่มเกษตรกร สมาชิกสหกรณ์ และประชาชนทั่วไป , องค์การบริหารส่วนตำบล และ ส่วนราชการต่างๆในจังหวัด ยะลา ปัตตานี และนราธิวาส มีภารกิจหลักในด้านการจัดอบรมบุคลากรสหกรณ์/กลุ่มเกษตรกร และประชาชนทั่วไป สร้างหลักสูตร การจัดอบรม ตามแผนงานและความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย เป็นวิทยากรบรรยาย จัดทำสื่อการถ่ายทอด เทคโนโลยีการสหกรณ์ รวมทั้งให้คำแนะนำ ปรึกษากระบวนการฝึกอบรม ในการจัดโครงการฝึกอบรมของ ศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยีการสหกรณ์ที่ ๑๘ นอกจากนี้จะให้ความสำคัญหลักสูตร เนื้อหาวิชา วิทยากรที่มีความรู้ตรงตามเนื้อหาหลักสูตรแล้ว ยังให้ความสำคัญต่อกระบวนการฝึกอบรม โดยเฉพาะอย่างยิ่ง กระบวนการจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ซึ่งต้องใช้วิทยากรกลุ่มที่มีความรู้และประสบการณ์ในการจัดกิจกรรม เพราะนอกจากผู้เข้ารับการอบรมจะได้ความรู้ จากวิทยากรหลักตามเนื้อหาหลักสูตรแล้ว ผู้เข้าอบรมยังได้รับความสนุกสนานเป็นกันเองระหว่างกัน

วิทยากรกลุ่มสัมพันธ์ ทำหน้าที่สร้างบรรยากาศการฝึกอบรมให้มี ความเป็นกันเอง ทำกิจกรรม เพื่อให้ผู้เข้าอบรมได้รู้จักสนิทสนมกัน นอกจากนี้ วิทยากรจะต้องทำหน้าที่เป็นตัวกลาง เชื่อมโยงและประสาน ความคิด เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการสื่อความหมายในการสร้างความเข้าใจให้กับผู้เข้ารับการฝึกอบรมได้เข้าใจถูกต้อง ตรงกัน พร้อมทั้งคอยชี้แนะและแก้ปัญหาในกลุ่มในบางโอกาส เพราะกระบวนการการเรียนรู้โดยอาศัยวิธีการเรียนจาก กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์เป็นไปในลักษณะที่กลุ่มจะต้องแสดงความคิดเห็นและทำงานร่วมกันเป็นทีม เมื่อเสร็จสิ้น กระบวนการในการฝึกอบรม วิทยากรจะต้องทำหน้าที่ประเมินผลการฝึกอบรมว่าบรรลุเป้าหมายมากน้อยเพียงใด และแจ้งผลการประเมินให้กับผู้เข้ารับการฝึกอบรมได้ทราบด้วย

๒.๒ การวิเคราะห์กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์

กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ เป็นเครื่องมือที่เราได้ใช้บ่อยๆ ในการจัดทำฝึกอบรม สัมมนาต่าง ๆ ลักษณะของกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ตามลักษณะของงานที่นำมาใช้ แบ่งเป็น

๑. กิจกรรมที่เน้นการตื่นตัวของผู้เข้าร่วม เป็นกิจกรรมที่ใช้ร่างกายเป็นส่วนใหญ่ มีการ เคลื่อนที่มาก ๆ และสุดท้ายถ้ามีผู้ทำผิดกติกา ก็จะมีบทลงโทษ ให้ออกมาทำอะไรที่ตลก ๆ เช่น เดินไถ่อย่าง

๒. กิจกรรมที่เน้นการตื่นตัวของผู้เข้าร่วมเหมือนกับแบบแรก แต่จะไม่มีบทลงโทษกับผู้ที่ ทำผิดพลาดตามกิจกรรมนั้น ๆ

๓. กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ที่เน้นกระบวนการกลุ่มและการทำงานเป็นทีม เป็นกิจกรรมฐาน หรือ Walk rally ที่มีการเปลี่ยนฐานกิจกรรม และเมื่อทำกิจกรรมเรียบร้อยแล้วจะมีการสรุปบทเรียนที่ได้ เรียนรู้ในฐานนั้น ๆ

๔. กิจกรรมผ่านประสบการณ์ที่นำไปสู่การเรียนรู้หรือองค์ความรู้ตามแต่ละเป้าหมายของวิชาหรือองค์ความรู้ที่เราต้องการ

กิจกรรมแบบที่ ๑ และ ๒ คู่กันเคยและใช้กันอย่างแพร่หลาย หรือบางแห่งจะเรียกกิจกรรมละลายพฤติกรรม กิจกรรมประเภทนี้เน้นให้เกิดความสนุกสนาน ซึ่งบางครั้งอาจมีเครื่องดนตรีเป็นส่วนประกอบ เช่น กลอง ฉิ่ง ฉาบ มีการร้องเพลงประกอบ กิจกรรมเหล่านี้ เช่น กิจกรรมแอบเปิล มะละกอ กล้วย ส้ม ,โป่ง-ไอหย่า

กิจกรรมแบบที่ ๓ จะเป็นกิจกรรมฐาน หรือกิจกรรมที่ต้องทำเป็นทีม มีการสรุปทเรียนนั้น กิจกรรมฐานเน้นการพัฒนาทีมงาน พัฒนาระบวนการทำงานร่วมกัน ซึ่งแต่ละกิจกรรมก็จะมีเป้าหมายที่จะให้เรียนรู้ต่างกัน

กิจกรรมแบบที่ ๔ เป็นกิจกรรมที่ถูกออกแบบมาอย่างพิถีพิถัน เพื่อให้ผู้เข้าร่วมได้คิดและทำกิจกรรมนั้นๆ และนำไปสู่บทเรียนหรือองค์ความรู้ที่ต้องการ กิจกรรมประเภทนี้จะเน้นเรื่องภายใน เรื่องฐานคิด และการสรุปทเรียนก็ต้องใช้กระบวนการแบบกระบวนการ คือต้องมีการตั้งคำถาม เพื่อสรุปบทเรียนการทำกิจกรรม โดยในบางกิจกรรมอาจใช้เวลารวมทั้งทำกิจกรรมและถอดบทเรียนเป็นชั่วโมง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับบทเรียนหรือองค์ความรู้นั้นๆ

ในการทำกิจกรรมจะใช้ตั้งแต่รูปแบบที่ ๒ เป็นต้นไป คือในการทำกิจกรรมนั้นๆ จะต้องไม่มีการลงโทษ หรือให้มาทำอะไรที่ดูเหมือนเป็นการตอกย้ำว่าเค้าทำผิด ดังนั้น กิจกรรมที่จะใช้ต้องเลือกและออกแบบกิจกรรมให้ดี

๒.๓ การวิเคราะห์กิจกรรม Ice Breaking

Ice Breaking คือ กิจกรรมละลายพฤติกรรมที่มุ่งให้ผู้เข้าร่วม เรียนรู้ที่จะเปิดเผยความเป็นตัวเองและกล้าแสดงออกมากขึ้น โดยจะสมมุติให้ผู้เล่นทำกิจกรรมกับคนแปลกหน้าที่ไม่รู้จักในรูปแบบต่างๆ เริ่มตั้งแต่พูดคุยกันปกติ ไปจนถึงบททดสอบความกล้า ซึ่งจะทำให้ผู้เล่นยอมรับตัวเองและเข้าใจธรรมชาติของคนอื่นมากขึ้น สาเหตุที่ทำให้ผู้เล่นเข้าใจคนอื่นมากขึ้นนั้นเป็นผลจากกำแพงความกลัวที่ค่อยๆ ทยอยลงไปทีละนิดทีละหน่อย เป็นการเพิ่มทักษะการทำงานเป็นทีมและดึงตัวเองให้หลุดจาก comfort zone เดิมๆ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานเป็นทีมให้ทีมมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น!

บทที่ ๓

กระบวนการจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์

๓.๑ ขั้นตอนการปฏิบัติงานอย่างเป็นระบบ

การดำเนินการทำกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์นั้น จะเกี่ยวข้องในกระบวนการ ๖ ขั้นตอน ดังนี้

๑. วิเคราะห์ โครงการฝึกอบรม
๒. กำหนดเจ้าหน้าที่ผู้รับผิดชอบประจำหลักสูตร
๓. เจ้าหน้าที่ผู้รับผิดชอบด้านอุปกรณ์ ที่จำเป็นในการทำกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์
๔. วิทยากรกลุ่มสัมพันธ์เตรียมความพร้อม
๕. ดำเนินการทำกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์
๖. ประเมินผล

๑. วิเคราะห์โครงการฝึกอบรม (กระบวนการก่อนการฝึกอบรม)

การกำหนดหลักสูตรฝึกอบรมนั้น จะมีกระบวนการวิเคราะห์หลักสูตรเพื่อประเมินความเป็นไปได้ ความคุ้มค่าในการจัดอบรมของหลักสูตรต่าง ๆ เพื่อกำหนดเป็นแผนปฏิบัติงานประจำ โดยเป็นภารกิจของกลุ่มแผนพัฒนาการถ่ายทอดเทคโนโลยีการสหกรณ์ โดยต้องดำเนินการสำรวจ วิเคราะห์ความต้องการฝึกอบรม และความเป็นไปได้ในการฝึกอบรม

๒. กำหนดเจ้าหน้าที่ผู้รับผิดชอบประจำหลักสูตร

การจัดการฝึกอบรมในหลักสูตรต่างๆของศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยีการสหกรณ์ที่ ๑๘ นั้น เมื่อได้รับแผนปฏิบัติงานประจำปี ฝ่ายฝึกอบรมจะดำเนินการกำหนดบุคลากรเพื่อทำหน้าที่เป็นผู้บริหารโครงการ เป็นผู้ประสานงานในด้านต่างๆ เช่น วิทยากรบรรยาย วิทยากรกลุ่มสัมพันธ์ การประสานงานผู้เข้าอบรม ประสานงานด้านสถานที่จัดอบรม ห้องพัก อาหาร วัสดุ อุปกรณ์ การฝึกอบรม การยืมเงินทดรองจ่าย ฯลฯ

๓. เจ้าหน้าที่ผู้รับผิดชอบด้านอุปกรณ์ ที่จำเป็นในการทำกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์

ในการเตรียมเจ้าหน้าที่ในข้อนี้ จะทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยผู้บริหารโครงการ ซึ่งในการจัดโครงการฝึกอบรม จะมีการติดต่อประสานงานในด้านต่าง ๆ เช่น การจัดเตรียมเอกสาร ห้องจัดอบรม ห้องพัก รายการอาหาร เครื่องดื่ม การประสานงานเจ้าหน้าที่ ในการติดตั้งอุปกรณ์โสตทัศนูปกรณ์ ที่จำเป็นถ่ายภาพ รวมทั้ง การสรรหาวิทยากรบรรยาย วิทยากรกลุ่มสัมพันธ์ โดยพิจารณาจากแบบประวัติ วิทยากร เพื่อให้เหมาะสมกับหลักสูตร โดยการติดต่อเรียนเชิญอย่างไม่เป็นทางการให้ทราบกำหนดการ หากวิทยากรพร้อม จึงดำเนินการทำหนังสือเชิญอย่างเป็นทางการต่อไป พร้อมกับแนบรายละเอียดของหลักสูตร ตารางการฝึกอบรม ขอบเขต เนื้อหาของแต่ละ หัวข้อวิชา รายละเอียดของผู้เข้ารับ และหากวิทยากรกลุ่มสัมพันธ์เป็นวิทยากรจากหน่วยงานเอง ก็ต้องเตรียมอุปกรณ์ที่จำเป็นในการจัดกิจกรรมให้กับวิทยากรด้วย

๔. วิทยากรกลุ่มสัมพันธ์เตรียมความพร้อม

ในการจัดโครงการฝึกอบรม ในบางหลักสูตร ศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยีการสหกรณ์ที่ ๑๘ จะเป็นวิทยากรบรรยาย และจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์เอง เมื่อได้รับมอบหมายให้ทำกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ สิ่งแรกที่ทำหน้าที่เป็นวิทยากรกลุ่มสัมพันธ์ จะต้องเตรียม มีดังนี้

๔.๑ หลักสูตรนั้น กลุ่มเป้าหมายผู้เข้าอบรมเป็นใคร จากหน่วยงานเดียวกันหรือไม่ รู้จักกันในระดับใด ตำแหน่ง อายุ เพราะจะมีผลต่อการเลือกกิจกรรมที่จะนำไปใช้

๔.๒ ตรวจสอบตารางการฝึกอบรมว่ามี กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์กี่นาที กี่ชั่วโมง

๔.๓ ตรวจสอบห้องฝึกอบรมว่ามี สภาพห้องเป็นแบบใดกว้าง ยาวแค ไหน จะต้องจัดโต๊ะเก้าอี้แบบใด ถ้ามีเวลาทำกิจกรรมกลุ่มนาน (๓ ชั่วโมงขึ้นไป) ควรจัดโต๊ะแบบเธียร์เตอร์ (มีเฉพาะเก้าอี้นั่ง) เพราะสามารถทำกิจกรรมกลุ่มได้หลากหลายวิธี และง่ายต่อการทำกิจกรรม

๔.๔ ตรวจสอบระบบเสียงในห้องอบรมว่าเป็นแบบใดสามารถเล่นเทปหรือซีดี ได้หรือไม่ (เพราะบางกิจกรรมอาจจะต้องเปิดเพลงเพื่อสร้างบรรยากาศ) เจ้าหน้าที่ มีเพลงในจังหวัดที่ต้องการหรือไม่ ถ้าไม่มี จะต้องเตรียมมาให้เรียบร้อย

๔.๕ ไมโครโฟนควรจะเป็นแบบไร้สาย เพราะจะไม่เป็นอุปสรรคต่อการทำกิจกรรม

๔.๖ ข้อมูลผู้เข้าอบรมให้มากที่สุด จะได้เลือกกิจกรรมให้เหมาะสม เช่น

- จำนวนผู้เข้าอบรม เพราะจำนวนคนจะมีผลต่อการแบ่งกลุ่ม การควบคุมกิจกรรม และการใช้อุปกรณ์
- เพศผู้เข้าอบรม จะมีผลต่อการเลือกใช้กิจกรรม และเกม ให้เหมาะสมกับเพศ
- อายุผู้เข้าอบรม เช่น กลุ่มเด็กวัยรุ่น ผู้ใหญ่ ผู้สูงอายุ หรือมีอายุใกล้เคียง
- วุฒิการศึกษา การศึกษาที่ต่างกันหรือความรู้ที่ต่างกัน อาจจะทำให้เกิดปัญหาในการอบรมได้
- ตำแหน่งหน้าที่การงาน โดยเฉพาะ การอบรมให้กับบุคลากรในหน่วยงานเดียวกัน การรวมกลุ่มระดมสมองอาจจะมี บางคนไม่กล้าเสนอความคิดเห็น หรือบางคน อาจจะเป็นผู้ชักนำความคิดได้ ดังนั้น วิทยากรกลุ่มสัมพันธ์ จะต้องหาวิธีละลาย กรอบของตำแหน่งหน้าที่การงานออกไปก่อน
- ศาสนา เพราะอาจจะมีผู้เข้าอบรมที่เคร่งศาสนา ไม่ประสงค์หรือไม่เหมาะที่จะทำกิจกรรม

เมื่อได้ข้อมูลต่างๆ ครบถ้วนแล้ว ผู้ทำหน้าที่วิทยากรกลุ่มสัมพันธ์ต้องเตรียมความพร้อมในเรื่องของเกมและ กิจกรรมที่จะต้องเรียบเรียงนำเสนอให้สอดคล้องเป็นลำดับต่อเนื่องกัน รวมทั้งเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ต่าง ๆ ให้พร้อม และต้องไม่ลืมเตรียมกิจกรรมสำรองเผื่อไว้ในกรณีต่างๆ ที่อาจเกิดขึ้น เช่น วิทยากรบรรยายเดินทางมาช้า ไฟฟ้าดับ เป็นต้น

๕. ดำเนินการทำกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ (กระบวนการระหว่างการอบรม)

การดำเนินการระหว่างการอบรมนั้น วิทยากรกลุ่มสัมพันธ์ จะมีบทบาทในช่วงต่าง ๆ คือ

๕.๑ ก่อนการบรรยาย ช่วงนี้จะเป็นช่วงแรกของการอบรม วิทยากรกลุ่มสัมพันธ์ จะต้องประสานงานกับผู้บริหารโครงการ ในขั้นตอนต่าง ๆ เช่น มีพิธีเปิดการอบรมหรือไม่ ใครเป็นผู้กล่าวรายงาน และกล่าวเปิด ถ้าไม่มี ผู้กล่าวรายงาน วิทยากรกลุ่มสัมพันธ์จะต้องทำหน้าที่ในการกล่าวรายงานต่อประธาน ที่มาเปิดงาน เมื่อกล่าวเปิดงานเสร็จแล้ว วิทยากรกลุ่มสัมพันธ์จะทำหน้าที่สร้างบรรยากาศในการอบรม

เช่น ทำกิจกรรมละลายพฤติกรรม กิจกรรมเพื่อเตรียมความพร้อมในการอบรม โดยขึ้นอยู่กับเวลาในตารางการอบรมว่ามีเวลามากน้อยเพียงใด รวมทั้ง กิจกรรมที่จะต้องทำเพื่อรอวิทยากร ในกรณี ที่วิทยากรยังเดินทางมาไม่ถึง

ก่อนที่วิทยากรจะบรรยายในแต่ละหัวข้อวิชานั้น วิทยากรกลุ่มสัมพันธ์จะต้องขอข้อมูลของวิทยากรบรรยายจากเจ้าหน้าที่ผู้ช่วยโครงการ เพื่อเตรียมความพร้อมในการกล่าวแนะนำวิทยากร เมื่อวิทยากรพร้อมที่จะบรรยาย จึงกล่าวแนะนำพร้อมทั้งเชิญวิทยากรขึ้นบรรยาย

๕.๒ ระหว่างการบรรยาย วิทยากรกลุ่มสัมพันธ์ จะทำหน้าที่ประเมินบรรยากาศการอบรมว่ามีบรรยากาศอย่างไรบ้าง เช่น มีความสนุกสนานครื้นเครงหรือบรรยากาศเงียบเหงาชวนง่วงนอน ถ้าบรรยากาศการอบรมไม่ดี วิทยากรกลุ่มสัมพันธ์ จะต้องรีบดำเนินการแก้ไข เช่นปรับเปลี่ยนบรรยากาศการอบรมในช่วงพักรับประทานอาหารว่างและเครื่องดื่ม ทำกิจกรรมแทรก

กิจกรรมระหว่างการบรรยายที่สามารถทำได้ เช่น กิจกรรมก่อนการพักรับประทานอาหารว่างและเครื่องดื่มหรือก่อนพักรับประทานอาหาร เป็นกิจกรรมรวมพลังหรือเตรียมความพร้อม เช่น การปรบมือเป็นจังหวะ การเปล่งเสียงแสดงพลัง เป็นต้น

๕.๓ หลังการบรรยายวิทยากรกลุ่มสัมพันธ์ อาจจะสรุปประเด็นสั้นๆ เพื่อแสดงให้เห็นถึงความตั้งใจฟังวิทยากรพร้อมกับกล่าวขอบคุณวิทยากรในนามตัวแทนผู้เข้ารับการอบรม พร้อมกับให้ผู้เข้ารับการอบรมปรบมือเพื่อแสดงความขอบคุณอีกครั้ง

๖. ประเมินผล (กระบวนการหลังการอบรม)

การประเมินผล จะเป็นภารกิจของผู้บริหารโครงการและหลักสูตรการฝึกอบรมที่จะทำหน้าที่ประเมินการดำเนินโครงการฝึกอบรมในหลักสูตรนั้นๆ ทั้งเรื่องความเหมาะสมของสถานที่ อาหาร ห้องพัก ความพร้อมของวัสดุอุปกรณ์ บรรยากาศการอบรม ความสามารถและความเหมาะสมของวิทยากรบรรยาย วิทยากรกลุ่มสัมพันธ์ ตลอดจนการประเมินภาพรวมของหลักสูตร ข้อเสนอแนะอื่นๆ เมื่อทำการวิเคราะห์ ข้อมูลเสร็จแล้ว จะแจ้งผลการประเมินไปให้วิทยากรบรรยาย และวิทยากรกลุ่มสัมพันธ์ ได้รับทราบเพื่อการปรับปรุงแก้ไข ต่อไป

๓.๒ ขั้นตอนการนำเข้ากิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ และเกม

กิจกรรมและเกมสำหรับการฝึกอบรม สามารถแบ่งได้ออกเป็น ๒ ประเภทคือ

๑. กิจกรรมที่อยู่ในห้อง เป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นในเรื่องการละลายพฤติกรรม การสร้างความคุ้นเคยระหว่างกัน และลดช่องว่างระหว่างกันทำให้สามารถเข้าถึงการพัฒนาที่งานอย่างมีประสิทธิภาพ กิจกรรมการระดมสมองในการทำงานเพื่อเสริมสร้างการคิดอย่างเป็นระบบและการระดมสมองในการทำงานเป็นทีม

๒. กิจกรรมที่อยู่นอกห้อง กิจกรรมนอกห้องนี้จะต้องดูสภาพแวดล้อม ความเหมาะสมของพื้นที่เป็นหลัก เช่น พื้นที่มีความกว้างขวาง สนามหญ้าหรือปูน อากาศร้อนหรือไม่ หรือมีอุปสรรคอื่นหรือไม่ วิทยากรต้องสำรวจพื้นที่ก่อนการอบรม เพื่อดูความเหมาะสมทั้งต่อผู้เข้าอบรมและต่อกิจกรรมที่ทำด้วย

การนำเข้าสู่กิจกรรม

ช่วงแรกของการฝึกอบรมนั้น วิทยากรกลุ่มสัมพันธ์ต้องระวางคือการปรากฏตัวหน้าเวที หรือหน้าห้อง เพราะทุกสายตาจะจับจ้องมองมาที่วิทยากร จะต้องทำให้ทุกสายตาเกิดความประทับใจในครั้งแรกที่เห็น

(First impression) เป็นเรื่องที่สำคัญ เพราะถ้าผู้เข้ารับการอบรม รู้สึกประทับใจ หรือยอมรับในตัววิทยากรแล้ว การดำเนินการต่างๆ ก็จะได้รับความร่วมมือเป็นอย่างดี แต่ถ้าการปรากฏตัวทำให้ผู้เข้ารับการอบรมรู้สึกไม่ประทับใจหรือไม่ยอมรับในตัววิทยากร การดำเนินการต่างๆ ก็จะไม่ราบรื่น ไม่ได้รับความร่วมมือ เป็นเรื่องอันตรายอย่างยิ่งของการทำหน้าที่วิทยากรกลุ่มสัมพันธ์

เมื่อออกไปยืนหน้าห้อง การยิ้มอย่างเปิดเผย พร้อมกับทักทาย “สวัสดีครับ/ สวัสดีค่ะ” เป็นเรื่องที่สำคัญและสำคัญอย่างยิ่ง การพูดคุยเริ่มแรกต้องทักทาย โดยสามารถนำคุยในประเด็นใกล้ตัว หรือการพูดคุยเชื่อมโยงเรื่องที่มีพูดก่อนหน้านี้ เช่น การเดินทางมาอบรมสะดวกสบายหรือไม่ ดินฟ้าอากาศเป็นอย่างไร ผู้เข้าอบรมมาจากที่ไหนบ้าง ข้อสำคัญคือจะต้องให้ผู้เข้ารับการอบรมได้พูดคุยโต้ตอบ เป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์อย่างง่าย หรืออาจจะลองทดสอบการปรบมือ วิทยากรกลุ่มสัมพันธ์จะต้องพยายามให้ผู้เข้ารับการอบรมมีส่วนร่วมในการตอบคำถาม และที่สำคัญคือจะต้องพยายามหาผู้ช่วยในการตอบคำถามต่างๆ โดยการสังเกตจากผู้ที่ชอบแสดงออก มีบทบาทที่โดดเด่น หรือเป็นผู้ที่เพื่อนๆ แช่วบอ่อยๆ ให้พยายามเลือกบุคคลเหล่านั้น เป็นตัวช่วยในการให้ตอบคำถามหรือทำกิจกรรมต่างๆ ในการเริ่มต้นการอบรม

การเตรียมความพร้อม

เมื่อทดสอบการปรบมือแล้ว วิทยากรกลุ่มสัมพันธ์ อาจจะบอกว่าการปรบมือตามจำนวนที่บอกนั้น ง่ายไป การปรบมือเพื่อตรวจสอบความพร้อมสามารถทำได้หลายวิธี เช่น ปรบมือตามจำนวนที่บอก เช่น ปรบมือ ๒ ครั้ง ปรบมือ ๓ ครั้ง ปรบมือ ๕ ครั้ง ปรบมือเป็นจังหวะ ฯลฯ กิจกรรมต่อไป ในการเตรียมความพร้อม อาจทดสอบแบบใหม่ โดยการนับเลข (กิจกรรมในภาคผนวก) และสามารถทำกิจกรรมต่อไปเรื่อยๆ และสุดท้ายอย่าลืมสรุปแต่ละกิจกรรมว่ามี วัตถุประสงค์อะไรบ้าง การทำกิจกรรมกลุ่มนั้น ต้องให้ผู้เข้าอบรมได้มีส่วนร่วมมากที่สุด และควรเริ่มจากการขยับจากส่วนที่ง่ายที่สุด คือปาก (การพูดตอบคำถาม) ให้ขยับมือ (ปรบมือ) ขยับร่างกาย (การเดินหรือวิ่ง) ทั้งนี้ ต้องดูสภาพห้อง รวมทั้งสภาพผู้เข้าอบรมด้วย

กิจกรรมระหว่างอบรม

กิจกรรมระหว่างการอบรม คือกิจกรรมที่แทรกในช่วงการบรรยาย ทั้งนี้ วิทยากรกลุ่มสัมพันธ์ จะต้องดูบรรยากาศการอบรมว่าเป็นอย่างไร เช่น ผู้เข้าอบรมง่วง ไม่สนใจเนื้อหา หรือวิทยากรบรรยายเนื้อหา อย่างเดียวโดยไม่มีกิจกรรมอื่นๆ แทรก บรรยากาศน่าเบื่อหน่าย หากเกิดเหตุการณ์ เหล่านี้ วิทยากรกลุ่มสัมพันธ์ จะต้องรีบแก้ไขให้บรรยากาศดีขึ้น แต่จะต้องประสานกับวิทยากรบรรยายให้ทราบด้วยท่าทีที่ต้องระมัดระวัง เป็นอย่างยิ่ง อย่าให้มีความรู้สึกที่เป็นอคติต่อบรรยากาศการอบรมได้

การเข้าไปแทรกเพื่อทำกิจกรรมสร้างบรรยากาศอาจจะต้องรอจังหวะในช่วงก่อนหรือหลังการพัก รับประทานอาหารว่างและเครื่องดื่ม หรือก่อนการบรรยายในภาคบ่าย เป็นช่วงเวลาที่เหมาะสมที่สุด นอกจากนี้ วิทยากรกลุ่มสัมพันธ์อาจจะหาจังหวะเข้าทำกิจกรรมในช่วงบรรยายก็ได้ แต่ต้องดูช่วงจังหวะให้เหมาะสมด้วย

๓.๓ กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ โดยเกมละลายพฤติกรรม

เกมละลายพฤติกรรมเป็นเทคนิคอย่างหนึ่งที่ใช้ในการอบรม โดยใช้เกมเป็นสื่อเพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรม ที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อนปรับเปลี่ยนพฤติกรรม จากที่เคยไม่กล้าแสดงออก เครื่องขริ่ม มาเป็นยิ้มแย้มแจ่มใส

กล้าแสดงออก ร่วมกันสร้างบรรยากาศให้ทุกคนรู้จักกัน เกิดเป็นสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน วิทยากรมักจะใช้เป็นกิจกรรมแรกๆ ในการการฝึกอบรม เพื่อเตรียมความพร้อมและละลายพฤติกรรมของผู้เข้ารับการอบรม ให้เปิดใจทำความรู้จักกัน ให้กล้าแสดงออกมากขึ้น เช่น การถามชื่อ การแนะนำตัวเอง ซึ่งวิทยากรแต่ละคนก็จะมีเทคนิคที่ไม่เหมือนกัน

กิจกรรม Ice breaking เพิ่มความเป็นทีมเวิร์ค

➤ กิจกรรม ค้นหา 10 สิ่งเหมือนกัน

ขั้นตอนของเกม : ให้สมาชิกในทีม แต่ละคนลองหา 10 สิ่งที่มีความเหมือนกันกับคนในกลุ่มวงสนทนา ซึ่งจะเป็นอะไรก็ได้ อย่างเช่น สีที่ชอบเหมือนกัน อาหารที่ชอบเหมือนกัน งานหรือกิจกรรมที่ทำเหมือนกัน ตลอดจน นิสัยบางอย่างที่คล้ายกันกับเพื่อนในกลุ่ม โดยวิธีนี้จะช่วยให้สมาชิกในกลุ่มรู้จักตัวตนของกันและกันมากขึ้น

➤ กิจกรรม ทักทายกันครั้งแรก

ขั้นตอนของเกม : หากในทีมของยังมีใครที่รู้สึกเขินอายเวลาทักคนแปลกหน้า แนะนำให้เล่นเกม Ice breaking เริ่มต้นจากการจับกลุ่มให้ผู้เล่นได้คุยกับคนที่ตัวเองไม่สนิทมาก่อน แล้วตั้งโจทย์ให้ผลัดกัน ทักทายเพื่อนร่วมงานหน้าใหม่ไปเรื่อยๆ โดยที่พวกเขาไม่ได้หันตั้งตัว ซึ่งวิธีทักทายแบบนี้จะทำให้ผู้เล่นหลุดออกจากกรอบของความเขินอายจนหมดสิ้น

➤ กิจกรรม ขอ 1 ประโยค

ขั้นตอนของเกม : วิธีเล่นคือยกหัวข้อเรื่องหรือปัญหาในเรื่องต่างๆขึ้นมา แล้วให้ผู้เล่นสลับกันแสดงความคิดเห็นต่อปัญหาเหล่านี้ โดยทุกความคิดเห็นของผู้เล่นถือเป็นการฝึกวิธีคิดในการแก้ปัญหาเรื่องต่างๆ และช่วยพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาอย่างมีระบบ ในการทำงานได้ในเวลาเดียวกัน

➤ กิจกรรม ลิสต์ของมา 5 อย่าง

ขั้นตอนของเกม : เกมนี้จะมี หัวข้อเรื่องหรือโจทย์ เป็นของที่จะต้องระดมความคิดร่วมกัน แล้วให้ผู้เล่นเขียนรายการของมาให้ตรงกับหัวข้อโจทย์ นั้นอย่างละ 5 อย่าง เช่น ถ้าพูดถึงหนังเรื่องโปรด ผู้เล่นแต่ละคนจะต้องเขียนหนังเรื่องโปรดมา 5 เรื่องแล้วแชร์กับสมาชิกในกลุ่ม ซึ่งการโต้ตอบเช่นนี้จะช่วยฝึกการเป็นผู้ฟังที่ดีให้กับคนที่ร่วมกิจกรรมทางอ้อมได้

➤ กิจกรรม คำถามหลายคำถาม

ขั้นตอนของเกม : เกมนี้เริ่มต้นจากคำถามสุดครีเอท ที่ให้คนเข้าร่วมกิจกรรมสลับกันตอบคำถามต่อไปนี้อาทิ ถ้าคุณเป็นผัก คุณจะทำยังไง? ถ้าตื่นมาแล้วคุณเป็นสัตว์ อยากเป็นสัตว์อะไร? หรือ ถ้าต้องเลือกเพื่อนในจินตนาการ คุณอยากได้ใครเป็นเพื่อน? เป็นต้น ซึ่งในทุกๆคำตอบสุดแปลกอย่างนี้ จะช่วยสร้างการมีส่วนร่วมในการทำงานของแต่ละคน

➤ กิจกรรม Speed Meeting

ขั้นตอนของเกม : สำหรับใครที่มีเพื่อนร่วมงาน พูดไม่เก่งและเริ่มต้นบทสนทนาไม่เป็น แนะนำให้นำเกมนี้ไปเล่นกับสมาชิกในทีม โดยเริ่มจากให้จับคู่กัน แล้วพูดคุยกันในเรื่องทั่วไปคู่ละสองนาทีและต้องจดจำเรื่องราวของคนที่คุณคุยด้วยให้ได้ พอครบเวลาก็ต้องจับคู่กับคนใหม่และพูดคุยกันภายในเวลาสองนาทีอย่างนี้ไปเรื่อยๆ โดยเกมนี้จะช่วยให้ผู้เล่นลิ้มความเขินอายในวงสนทนาครั้งแรก และกล้าพูดเยอะกว่าเดิม ซึ่งคุณอาจจะเพิ่มความตื่นเต้นมากขึ้นด้วยวิธีสุ่มถามสมาชิกในทีมว่า “คุณรู้อะไรเกี่ยวกับคนที่คุยบ้าง?”

➤ กิจกรรม บอกสิ่งที่คุณชอบ

ขั้นตอนของเกม : เชื่อว่าใครๆก็มีสิ่งที่ตัวเองโปรดปราน แต่น้อยคนนักที่จะกล้าแชร์สิ่งที่ชอบให้คนอื่นฟัง ซึ่งเกมนี้จะทำให้คุณกล้าบอกสิ่งที่ตัวเองชอบมากขึ้น โดยเริ่มจากให้ผู้เล่นจับกลุ่มกันจำนวน 4-5 คน แล้วให้แต่ละคนพูดถึงสิ่งที่ตัวเองชอบอะไรก็ได้ พร้อมกับบอกเหตุผลที่ชอบว่าเพราะอะไร โดยวิธีนี้จะช่วยคลายกำแพงบางอย่าง ทำให้คุณกล้าเป็นตัวอยู่ในสภาพแวดล้อมใหม่ๆ

➤ กิจกรรม ประชุมหลายกำแพง

ขั้นตอนของเกม : กิจกรรมนี้จะคล้ายๆกับเกมคำถามหลายกำแพง แต่ต่างกันตรงที่ลักษณะคำถามซึ่งเน้นความคิดวิเคราะห์ของสมาชิกในทีมเป็นหลัก ไม่ว่าจะเป็น สิ่งคุณอยากปรับปรุงในองค์กรมากที่สุดคืออะไร? สิ่งที่คุณกังวลเกี่ยวกับเรื่องงานคืออะไร? บุคลิกแบบไหนที่คุณคิดว่าสำคัญที่สุดในองค์กร? โดยคำถามเช่นนี้จะเป็นการฝึกวิธีคิดแบบมีไหวพริบ และทำให้ทุกคนกล้าแชร์สิ่งที่ตัวเองคิดว่าสำคัญ

➤ กิจกรรม ไปได้แค่ 3 ท่า

ขั้นตอนของเกม : กิจกรรมนี้จะคล้ายเกมไปคำที่หลายๆคนเคยเล่นกันมาแล้ว แต่ต่างกันตรงที่ ผู้ไปสามารถไปคำด้วยท่าทางได้เพียง 3 ท่าและห้ามออกเสียงใดๆ ซึ่งสมาชิกในทีมจะต้องเดาคำตอบจากผู้ไปภายในเวลาจำกัด โดยเวลาที่พวกเขาช่วยกันเดาคำศัพท์นี้แหละ ถือเป็นการฝึกความสามัคคีให้แก่สมาชิกในทีมได้ในทางอ้อม

➤ กิจกรรม เล่าถึงตัวเอง

ขั้นตอนของเกม : ถ้าอยากสนิทกับใครมากขึ้น แนะนำให้มาเล่นเกมนี้ โดยมีกฎอยู่ว่าให้ผู้เล่นจับกลุ่มกัน กลุ่มละ 4-5 คน แล้วให้แต่ละคนในกลุ่มสลับกัน เล่าโมเมนต์ที่ตัวเองภูมิใจ ตลอดจนเรื่องที่ตัวเองประสบความสำเร็จในชีวิต โดยทุกๆเรื่องราวที่ถูกเล่าออกมาจะช่วยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเห็นคุณค่าและภูมิใจในตัวเองมากขึ้น แถมยังเป็นฝึกให้เขาเป็นผู้ฟังที่ดี เวลาได้ยินเรื่องของคนอื่นๆในกลุ่มอีกด้วย

เกม...มิใช่กิจกรรมไร้สาระ

ไม่น่าแปลกใจเลยหากบางคนจะต่อต้านกิจกรรม เพราะเห็นว่าเกมเป็นสิ่งที่ไร้สาระและเหมาะสมสำหรับงานเลี้ยงของเด็กประถม ที่เป็นเช่นนั้นเพราะการขาดความเข้าใจในบุคคลอื่นๆ แม้ว่าการทำงานเป็นทีมจะต้องมีการใช้พลังสมองเป็นอย่างมาก แต่สำหรับกรมีปฏิสัมพันธ์แล้วจะใช้ความสามารถของสมองในระดับที่เป็นพื้นฐานเป็นสำคัญ ข้อเท็จจริงก็คือคิดมีแนวโน้มที่จะใช้พลังสมองเป็นอย่างมากในขณะที่การมีปฏิสัมพันธ์จะช่วยเพิ่มและเสริมสร้างพลังสมอง ดังนั้นไม่ว่าคุณชอบมันหรือไม่มันก็จำเป็นที่คุณจะต้องกลับไปสู่พื้นฐานการพัฒนาทีมงาน

เกม และกิจกรรมพัฒนาทีมงานนี้ จะสามารถช่วยเราได้ทั้งสองทางคือทางแรกในฐานะแผนที่จะช่วยช่วยละลายพฤติกรรมและกระตุ้นให้เกิดพลังทางที่สองเป็นอุปกรณ์พื้นฐานในการปฐมพยาบาลเมื่อพลังทีมงานเสื่อมถอยลง ทำให้เกิดความทู่เทให้กับงานอันนำไปให้เกิดการปรับปรุงและพัฒนาประสิทธิผลทีมงาน ตลอดจนคุณภาพของงานและความสนุกสนานจากการได้มีส่วนร่วม

👉 ประบมือความพร้อม

วัตถุประสงค์ : ๑. เพื่อฝึกความพร้อมเพรียง

๒. เพื่อฝึกสมาธิ

วิธีการ :

วิทยากรบอกผู้เข้ารับการอบรมให้ทำตามคำสั่ง เมื่อวิทยากรบอกว่า “ปรบมือ ๑ ครั้ง” ผู้เข้ารับการอบรมปรบมือพร้อมกัน ๑ ครั้ง วิทยากรบอกปรบมือไปเรื่อยๆ เพื่อดูความพร้อมของผู้เข้ารับการอบรมพร้อมเพิ่มจำนวนครั้งในการปรบมือ

หมายเหตุ : การปรบมือไม่ควรสั่งจำนวนครั้งที่มากเกินไป เพราะจะให้ความไม่พร้อมเพรียงกัน

👉 หากว่าเรากำลังสบาย

วัตถุประสงค์ : ๑. เพื่อฝึกความพร้อมเพรียง

๒. เสริมทักษะในการฟังและการเรียนรู้

วิธีการ :

๑. วิทยากรตกลงกับผู้เข้ารับการอบรมว่า ถ้าร้องเพลง หากว่าเรากำลังสบาย และเพลงบอกว่าให้ทำอะไรทุกคนต้องทำพร้อมกันเป็น ๒ จังหวะ

๒. เพลงที่ใช้ในกิจกรรม “หากว่าเรากำลังสบาย จง.....พลัน หากว่าเรากำลังมีสุขหมดเรื่องทุกข์ โดดทุกสิ่ง มัวประวิงอะไรกันเล่า จง.....พลัน

หมายเหตุ : สามารถเปลี่ยนคำสั่งในเนื้อเพลงได้ เช่น ตบมือ ตบปา หัวเราะ เป็นต้น

👉 สวัสดิ์ ๔ ขาดิ

วัตถุประสงค์ : ๑. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมรู้จักกันมากขึ้น

๒. เพื่อความสนุกสนาน

วิธีการ :

๑. วิทยากรแบ่งกลุ่มผู้เข้าอบรมออกเป็น ๒ กลุ่ม โดยการนับเลข ๑ และ ๒ และให้ผู้นับเลข ๑ ยืนเป็นวงกลม จากนั้นให้คนที่นับเลข ๒ ไปยืนข้างหลังคนที่ยืนเป็นวงกลมอยู่แล้ว

๒. วิทยากรสาธิตการไหว้ที่ใช้ในกิจกรรม

- การไหว้แบบไทย (พนมมือระดับหน้าอก) พร้อมกล่าวคำว่า “สวัสดิ์ครับ (ค่ะ)”
- การไหว้แบบจีน (มือซ้ายกำ มือขวาแบมือทับมือซ้าย) พร้อมกล่าวคำว่า “ฮ้อ”
- การไหว้แบบญี่ปุ่น (แขนตรงชิดแนบลำตัว พร้อมโค้งไปข้างหน้าเล็กน้อย) พร้อมกล่าวคำว่า “ไฮ้”
- การไหว้แบบอังกฤษ (จับมือซึ่งกันและกัน) พร้อมกล่าวคำว่า “Hello”

๓. วิทยากรอธิบายเพิ่มเติมว่า ให้ผู้เข้าอบรมเดินเป็นวงกลม โดยแถวด้านในให้เดินวนขวา แถวด้านนอกให้เดินวนซ้าย (หรือสลับกันก็ได้) เมื่อเพลงหยุดให้หยุดอยู่กับที่แล้วหันหาคนที่อยู่ตรงกับเรา ทำการไหว้ตามคำสั่งของวิทยากร พร้อมถามชื่อ มาจากที่ไหน หรือถามข้อมูลที่เราอยากรู้ วิทยากรจะสั่งให้เดินเพื่อเปลี่ยนคู่ไปเรื่อยๆ

หมายเหตุ : ในการเล่นอาจใช้การเปิดเพลง ร้องเพลง หรือการก้าวเดินเปลี่ยนคู่ก็ได้

👉 โอิเพื่อนรัก

วัตถุประสงค์ : ๑. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมรู้จักกันมากขึ้น

๒. เพื่อความสนุกสนาน

วิธีการ :

๑. วิทยาการแบ่งกลุ่มผู้เข้าอบรมออกเป็น ๒ กลุ่ม โดยการนับเลข ๑ และ ๒ และให้ผู้นับเลข ๑ ยืนเป็นวงกลม จากนั้นให้คนที่นับเลข ๒ ไปยืนข้างหลังคนที่ยืนเป็นวงกลมอยู่แล้ว

๒. วิทยาการสอนร้องเพลง และสาธิตท่าทางประกอบที่ใช้ในกิจกรรม

ไอ้เพื่อนรัก (ยกมือขึ้นสองข้าง) **เรามาพบกัน** (เอามือประสานกันที่อก)

ชาหวัดดี (คนนับ ๑ และ ๒ หันมาสวัสดิ์คู่ตัวเอง) **ชาหวัดดี** (ทั้งคู่กับหลังหัน สวัสดิ์คู่ใหม่)

สบายหรือ (พายมือทั้งสองข้างระดับเอว) **สบายดี** (ยกนิ้วโป้งทั้งสองชี้ที่ตัวเอง)

เรายินดี (คนนับ ๑ และ ๒ หันมาจับมือคู่ตัวเอง) **ที่ได้พบกัน** (ทั้งคู่กับหลังหัน จับมือคู่ใหม่)

๓. วิทยาการอธิบายเพิ่มเติมว่า ให้ผู้เข้าอบรมยืนเป็นวงกลม แถวด้านใน (คนนับ ๑ ยืนเป็นหลัก) ให้แถวด้านนอกให้เดินวนซ้าย (คนนับ ๒ เดินอ้อมคนนับ ๑) เมื่อเพลงจบแต่ละรอบ อยู่กับที่แล้วหันหาคนที่อยู่ตรงกบเรา พร้อมถามชื่อ มาจากที่ไหน หรือถามข้อมูลที่เราอยากรู้ วิทยาการจะสั่งให้ร้องเพลงและเดินเพื่อเปลี่ยนคู่ไป จากซ้ายและเร็วขึ้นเรื่อยๆ

หมายเหตุ : ในการเล่นอาจใช้การตีกลอง ฉิ่ง ฉาบประกอบการร้องเพลง หรือการก้าวเดินเปลี่ยนคู่ก็ได้

☞ **ทำเรียง**

วัตถุประสงค์ : ๑. เพื่อฝึกสมาธิและความรวดเร็ว ๒. เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรมรู้จักกันมากขึ้น

วิธีการ :

วิทยาการอธิบายว่า เมื่อวิทยาการพูดว่า “ทำเรียง.....จาก.....” ให้ผู้เข้าอบรมเรียงตามคำสั่งของวิทยาการ เช่น ทำเรียงชื่อจริง จาก ก - ฮ , ทำเรียงอายุจากมากไปหาน้อย เป็นต้น

☞ **แก้ว กะลา ชัน โอง**

วัตถุประสงค์ : ๑. เพื่อฝึกสมาธิและทักษะการฟัง ๒. เพื่อฝึกความคล่องตัวและรวดเร็ว

วิธีการ :

วิทยาการสาธิตการทำท่าทางพร้อมพูดชื่อท่าต่างๆ ดังนี้

- ท่าที่ ๑ ท่าแก้ว ทำมือคล้ายรูปแก้วเล็กๆ (คล้ายๆ การกำมือ) ทั้งสองมือ
- ท่าที่ ๒ ท่ากะลา ทำมือคล้ายรูปกะลา (งอนิ้วทั้งห้าลง) และคว่ำมือลง
- ท่าที่ ๓ ท่าชัน ทำมือเหมือนกับกะลา แต่หงายมือขึ้น
- ท่าที่ ๔ ท่าโอง ยกมือขึ้นระดับหน้าอ้าแขนออก
- ท่าที่ ๕ ท่าเป่าลูกโป่ง ยกมือขึ้นป้องที่ปากตัวเอง

และทำย้อนกลับไปยังท่าที่ ๑ วิทยาการเริ่มทำกิจกรรมโดยพูดซ้ำๆ ก่อน และเริ่มเร็วขึ้น “แก้ว กะลา ชัน โอง เป่าลูกโป่ง โอง ชัน กะลา แก้ว”

หมายเหตุ : เมื่อผู้เข้ารับการอบรมเริ่มทำท่าทางได้ถูกต้อง วิทยาการอาจจะสลับคำเพื่อทดสอบการฟัง และสมาธิของผู้เข้ารับการอบรมได้ เช่น “แก้ว กะลา ชัน โอง เป่าลูกโป่ง โอง ชัน กะลา ชัน”

☞ **ทาแป้ง**

วัตถุประสงค์ : ๑. เพื่อฝึกความรวดเร็วและสมาธิ ๒. เพื่อความสนุกสนาน

วิธีการ :

วิทยาการหยิบกระป๋องแป้งส่งให้ผู้เข้ารับการอบรม ๓ - ๔ จุดตามจำนวนกระป๋องแป้ง และอธิบายให้ผู้เข้าอบรมส่งกระป๋องแป้งไปทางไหนก็ได้ แต่ห้ามโยนให้ส่งต่อกันไปเรื่อยๆ เมื่อเพลงหยุด กระป๋องแป้งอยู่ที่ใครก็ให้เทแป้งใส่มือไว้ แล้วรอคำสั่งจากวิทยาการ ตัวอย่างคำสั่ง ทาหน้าตัวเอง ทาหน้าคนที่อยู่ซ้ายมือ ทาหน้าคนที่อยู่ถัดไปคนที่สามทางขวามือ เป็นต้น

👉 ปลาหู ปลาร้า

- วัตถุประสงค์ :
๑. เพื่อฝึกความรวดเร็วและสมาธิ
 ๒. เพื่อความสนุกสนาน

วิธีการ :

วิทยากรให้ผู้เข้าอบรมจับคู่ และให้ตกลงกันว่าใครจะเป็นปลาหู ใครจะเป็นปลาร้า และอธิบายกติกาว่า วิทยากรจะเล่นนิทาน และให้ผู้เข้าอบรมแบมือซ้าย แล้วประกบกับคู่ของตัวเอง ส่วนมือขวาให้จับตึงหูไว้ เมื่อได้ยินชื่อปลาของตัวเอง ก็ให้ตีมือเพื่อที่ประกบอยู่ ส่วนเพื่อนสามารถตีมือออกก่อนที่จะโดนตีได้ วิทยากรต้องเล่นนิทานโดยมีปลาอื่นๆ ปนไปด้วย เช่น ปลาช่อน ปลาดุก เป็นต้น

👉 หอยสลับฝา

- วัตถุประสงค์ :
๑. เพื่อฝึกสมาธิและความรวดเร็ว
 ๒. เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรมรู้จักกันมากขึ้น
 ๓. เพื่อความสนุกสนาน

วิธีการ :

วิทยากรอธิบายว่า ให้ผู้เข้าอบรมจับกลุ่มกันกลุ่มละ ๓ คน โดยให้ ๒ คนเป็นฝาหอย และ ๑ คนเป็นหอย โดยคนที่เป็ฝาหอยจะต้องจับมือกันทั้งสองข้าง ส่วนคนที่เป็หอยให้อยู่ในวงของฝาหอย เมื่อวิทยากรพูดว่า “หอยสลับฝา” ก็ให้คนที่เป็หอยวิ่งไปหาฝาหอยใหม่ โดยที่ฝาหอยอยู่ที่เดิม และหากพูดว่า “ฝาสลับหอย” ให้ฝาวิ่งไปหาหอยตัวใหม่ โดยที่หอยยืนอยู่ที่เดิม

หมายเหตุ : อาจจะใช้การเพิ่มจำนวนฝาหอย หรือตัวหอยก็ได้ เช่น หอย ๒ ตัว ๔ ฝา, หอย ๓ ตัว ๕ ฝา เป็นต้น

👉 ไปได้แค่ ๓ ท่า

- วัตถุประสงค์ :
๑. เพื่อฝึกสมาธิและความรวดเร็ว
 ๒. เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรมรู้จักกันมากขึ้น
 ๓. เพื่อเกิดความสามัคคีในทีม

วิธีการ :

กิจกรรมนี้จะคล้ายเกมไปคำ แต่ต่างกันตรงที่ ผู้ไปสามารถไปคำด้วยท่าทางได้เพียง ๓ ท่า และห้ามออกเสียงใด ๆ ซึ่งสมาชิกในทีมจะต้องเดาคำตอบจากผู้ที่เป็นไปภายในเวลาจำกัด โดยเวลาที่ผู้เข้าอบรมช่วยกันเดาคำตอบ ถือเป็นฝึกความสามัคคีให้แก่สมาชิกในทีมได้ในทางอ้อม

หมายเหตุ : วิทยากรต้องเตรียมบัตรคำศัพท์ หรือสิ่งที่ต้องการให้ไปคำ

👉 ส่งข่าวสาร

- วัตถุประสงค์ :
๑. เพื่อฝึกสมาธิและการจดจำ
 ๒. เพื่อเพิ่มทักษะในการฟัง

อุปกรณ์ : ๑. ป้ายข่าวสาร ๔ - ๕ ป้าย

วิธีการ :

วิทยากรแบ่งกลุ่ม ๆ ละ ๖ - ๗ คน และอธิบายว่า ให้ผู้เข้าอบรมยืนเข้าแถวเป็นแถวตอน แล้วให้คนที่ ๑ มาจำคำจากป้ายข่าวสารภายในเวลาที่กำหนด หลังจากนั้นให้กระซิบบอกคนถัดไป บอกต่อกันไป จนถึงคนสุดท้าย และคนสุดท้ายที่ได้รับข่าวสารจะต้องพูดคำที่เพื่อนส่งข่าวสารมาให้ได้อย่างถูกต้องมากที่สุด (หรืออาจใช้การเขียนลงกระดาษแทน)

หมายเหตุ : - ใช้ตัวเลขจากธนบัตรเป็นข่าวสาร

- ใช้ท่าทางในการส่งข่าวสารจากคำใบ้ เช่น โกวเห็นตืนงู งูเห็นนมไก่
- ใช้การวาดภาพส่งข่าวสาร โดยห้ามใช้เสียง

✱ ตัวอย่างข่าวสาร

- ◆ ลิงใหญ่ ยก้ำโยเล็ก ลิงเล็ก ยก้ำโยใหญ่
- ◆ ยายมอยเลี้ยงหมี ยายมีเลี้ยงหอย หมียายมอยแห่หอยยายมี หอยยายมีกัดหมียายมอย
- ◆ เอาหมีมาใส่หุหมี เอาหุหมีมาใส่หมี หุหมีหุหมี เอาหมีมาใส่หุหมี
- ◆ เอาหมีมายื่นข้างหมี เอาหมีไปยื่นข้างหุหมี เอาหางหมีแห่หุหมี เอาหางหมีแห่หุหมี
- ◆ ดอกคำปู้จู้เสียบหุหมีพ่อ ดอกคำปู้จู้หุหมีแม่
- ◆ หน้าหนานนั้น เนื้อนุ่มน่องหน้ายหนี หน้าหนานนี้ นอนนิ่งๆ นะนวนน่อง

☞ ระดมสมอง

วัตถุประสงค์ : ๑. เพื่อฝึกสมาธิและการจดจำ

๒. เพื่อเพิ่มทักษะในการฟัง

อุปกรณ์ : ๑. กระดาษเอ ๔

๒. ปากกา

วิธีการ :

๑. วิทยากรแบ่งกลุ่ม ให้สมาชิกทุกคนช่วยกันรายละเอียดตามที่กรรมการกำหนดให้ ได้มากที่สุด
อย่างน้อยหัวข้อละ ๑๐ คำตอบ คะแนน ให้ตามจำนวนคำตอบที่ถูกต้อง (หัวข้อ ๑ คะแนน)

๒. เวลาสำหรับทำกิจกรรม ข้อละไม่เกิน ๓ นาที ตอบคำถามที่ ตั้งไว้

ตัวอย่างคำถาม

- จงบอกชื่อ ยี่ห้อสบู่ ให้ได้มากที่สุด
- จงบอกชื่อ กีฬา ให้ได้มากที่สุด
- จงบอกชื่อ ดอกไม้ ให้ได้มากที่สุด
- จงบอกชื่อ สัตว์สี่เท้า ให้ได้มากที่สุด
- จงบอกชื่อจังหวัดที่ลงท้ายด้วย “บุรี” ให้ได้มากที่สุด

☞ สามัคคีคือพลัง

วัตถุประสงค์ : ๑. เพื่อฝึกสมาธิและความรวดเร็ว

๒. เพื่อเกิดความสามัคคีในทีม

อุปกรณ์ :

ลูกบอล ๓ ลูก (เล็ก กลาง ใหญ่)

วิธีการ :

๑. ให้สมาชิกแบ่งกลุ่มย่อยเป็นกลุ่มละ ๓ คนยืนหันหลังชนกัน มือคล้องกันมีลูกบอลอยู่กลางหลัง

๒. จากนั้นให้เดินพาลูกบอล (โดยห้ามใช้มือสัมผัสบอล) เดินไปถึงจุดที่กำหนด วางอยู่ในวงกลม

๓. แล้วให้ปล่อยบอลลงไปตามร่างกายจนตกลงอยู่ในวงกลมที่กำหนด (ห้ามนั่งเด็ดขาด) จึงแยกจากกันได้

๔. เมื่อกรรมการตรวจแล้วให้ทีมที่ ๒ ทำกิจกรรมต่อ ให้คะแนนตามบอล ลูกละ ๑ คะแนน หรือ

กำหนดระดับคะแนนให้ต่างกันตามขนาดความยาก- ง่าย ของขนาดบอล

☞ ห่อไข่ใส่กลอน

วัตถุประสงค์ : ๑. ความคิดสร้างสรรค์ ความสามัคคี
๒. การบริหารเวลา และ การปกป้องผลประโยชน์องค์กร

อุปกรณ์ : ๑. ไข่ดิบ แทน องค์กร
๒. หลอด แทน บุคลากรในองค์กร
๓. ยาง แทน อุปกรณ์สำนักงาน

วิธีการ : ๑. วิทยากรแบ่งเป็นแต่ละทีม ใช้ความคิดสร้างสรรค์ ในการนำหลอดซึ่งเป็นตัวแทนของบุคลากร ห่อหุ้มไข่ซึ่งเป็นตัวแทนองค์กร ใ้ยาง ซึ่งเป็นตัวแทนอุปกรณ์สำนักงาน ทำการห่อหุ้มไข่ โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ อาจต้องควบคุมเวลาในการทำกิจกรรม

๒. เป้าหมายคือ โยน ขึ้นไปแล้ว ตกลงมา ดูว่า ไข่ แตก หรือ ไม่แตก

๓. วิทยากรสรุป

☞ ไข่คำ

วัตถุประสงค์ : เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ความสามัคคี และการสื่อสาร

อุปกรณ์ : ของกะดาษที่เตรียม คำใบ้ไว้ (คล้ายๆ เกม มาตามนัด) โดย อาจจำกัด คำใบ้ ที่ 2 พยางค์

วิธีการ : ๑. วิทยากรแบ่งเป็นแต่ละทีม ขอสมาชิกในทีม ๒ คนเป็นคนใบ้ และ ที่เหลือทั้งทีม ช่วยกันทาย ยืนห่างกันประมาณ ๕ เมตร

๒. ผู้ที่ใบ้ ๒ คน ต้องใบ้จริงๆ ห้ามออกเสียงใดๆทั้งสิ้น ต้องใช้วิธีทำท่าทาง หรือแสดง ท่าประกอบ เท่านั้น * ไฮไลท์คือ ผู้ใบ้ ๒ คน ต้องประสานการใบ้ให้ไปในทิศทางเดียวกันให้ได้ ภายในเวลาที่กำหนด

๑ คำ ๑ คะแนน

☞ คัด คีบ แยก

วัตถุประสงค์ : ๑. เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ การวางแผน
๒. เพื่อสร้างความสามัคคี ความระเอียดรอบคอบ
๓. เพื่อให้รู้จักการแบ่งหน้าที่ทำงาน

อุปกรณ์ : ๑. ตะเกียบ ตามจำนวนสมาชิกในทีม เช่น ๑๐ คน ตะเกียบ ๑๐ คู่
๒. ภาตใหญ่ ๑ ภาต/ภาตเล็ก หรือ ถ้วยเล็ก สำหรับ ใส่ของที่คัดแยก แล้ว
๓. เมล็ดถั่วเขียว ลูกปัด หลากสี เมล็ดถั่วแดง จำนวนมาก

วิธีการ : ๑. เริ่มกิจกรรม โดยการจับเวลา วิทยากรสั่งให้ทั้งทีมช่วยกันคัด คีบแยก เมล็ดต่างๆ ออกจากกัน

๒. โดยทุกคนภายในทีมต้องมีส่วนร่วมทั้งหมด และนำใส่ ถ้วย หรือ ภาต ที่จัดแยกไว้ โดยใช้ ตะเกียบคีบ

๓. โดยการบอกโจทย์ แบบ ชับซ้อน ครั้งเดียว เช่น

- ขอ ลูกปัดสีเหลือง ๒๐ ลูก และ ลูกปัดสีแดง มากกว่าลูกปัดสีเหลือง ๕ ลูก

- ถั่วแดง น้อยกว่า ลูกปัดลูกปัดสีเหลือง ๘ ลูก

- ถั่วเขียว มากกว่าลูกปัดสีเหลือง แต่น้อยกว่าลูกปัดสีแดง ๒ ลูก

๔. นำโจทย์แจ้งสมาชิกในทีม ๑ - ๒ ครั้ง ลงมือปฏิบัติ ตามเวลาที่กำหนด ให้คะแนนตามโจทย์ ที่ทำได้ในแต่ละข้อ เวลา และ ตะเกียบ จะสร้างอุปสรรคมากพอสมควร และย้งต้องนับอีก ทั้งทีมควรต้องใจเย็นๆ และแบ่งหน้าที่กันทำให้ชัดเจน

☞ ร้อยลูกปัด

วัตถุประสงค์ : ๑. เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ การวางแผน

๒. เพื่อสร้างความสามัคคี ความระเอียดรอบคอบ

๓. เพื่อให้รู้จักการแบ่งหน้าที่ทำงาน

อุปกรณ์ : ๑. เส้นเอ็นจำนวน ๓ เส้น ๒. ถาดใหญ่ ๑ ถาด ๓. ลูกปัด หลากสี

วิธีการ : ๑. เริ่มกิจกรรม โดยการจับเวลา วิทยากรกำหนดให้ทีมร้อยลูกปัด

๒. โดยทุกคนภายในทีมต้องมีส่วนร่วมทั้งหมด แยกสีลูกปัดเพื่อให้ร้อยได้สะดวก

๓. โดยการบอกโจทย์ แบบ ชับซ้อน เช่น

- ขอ ลูกปัดสีเหลือง ๒๐ ลูก และ ลูกปัดสีแดง มากกว่าลูกปัดสีเหลือง ๕ ลูก

- ขอ ลูกปัดสีขาว ๕ ลูก ลูกปัดสีเหลือง ๘ ลูก

- ขอ ลูกปัดสีฟ้า ๓ ลูก ลูกปัดสีเหลือง ๑๐ ลูกแต่น้อยกว่าลูกปัดสีแดง ๒ ลูก

๔. นำโจทย์ แจกสมาชิกในทีม ๑ - ๒ ครั้ง และลงมือปฏิบัติตามเวลาที่กำหนด ให้คะแนนตามโจทย์
 ที่ทำได้ในแต่ละข้อ เวลา และเส้นเอ็น และสีของลูกปัด จะสร้างอุปสรรคมากพอสมควร และยังคงต้องนับอีก
 ทั้งทีมควรตั้งใจเย็นๆ และแบ่งหน้าที่กันทำให้ชัดเจน