

**โปรแกรมการสัมมนา**  
**คอร์ส จิตวิทยานันทนาการ สำหรับวิทยากร**

วันที่หนึ่ง		
เวลา	หัวข้อ	คุณค่า/การเรียนรู้
- 09.00 น.	<b>ลงทะเบียน</b>	
09.00-09.30	<b>การสร้างบริบทห้องสัมมนา</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การ สร้างพื้นที่ปลอดภัย คือ หัวใจสำคัญ</li> <li>- นันทนาการเพื่อเตรียมความพร้อม</li> <li>- <b>การสร้างกฎห้อง</b></li> <li>- การออกแบบบัตรสปรบมือที่สอดคล้องกับเนื้อหา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Context &gt; Content</li> <li>- หูจะปิด ถ้าใจไม่เปิด</li> <li>- เพิ่มความตื่นตัวในการเรียนรู้</li> <li>- อยากเรียนรู้</li> </ul>
09.30-10.30	<b>การเลือกใช้ เกม และกิจกรรมที่ใช้ในการสร้างพื้นที่ปลอดภัยในกลุ่มผู้เรียนที่แตกต่างกัน</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Brain Gym</li> <li>- โยคะหัวเราะ</li> <li>- นับเลขเดาใจ</li> <li>- ตาราง 6 ช่อง</li> <li>- Check In แบบต่าง</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เล่นเดี่ยว ก่อนเล่นคู่ และเล่นกลุ่ม</li> <li>- การสังเกตอารมณ์ห้อง</li> <li>- สรุปรเนื้อหา และแชร์ ประสบการณ์ของผู้เรียน</li> </ul>
<b>พักเบรก 15 นาที</b>		
10.45 -12.00	<b>จิตวิทยาของการทำกิจกรรมนันทนาการ</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- เข้าใจสอง เข้าใจผู้ฟัง</li> <li>- 3 พูด 4 ฟัง</li> <li>- กรวยแห่งการเรียนรู้</li> <li>- <b>นันทนาการกลุ่มใหญ่</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. กิจกรรมจิ้งหะสามัคคี</li> <li>2. เกมหมาป่าเพื่อพัฒนาองค์กร</li> <li>3. สูตรคุณแม่ 2</li> <li>4. เฮฮา สามัคคี</li> </ol> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ความรู้ไม่ใช่พลังงาน แต่ประสบการณ์ทส่งอารมณ์ จะทำให้คนเปลี่ยนแปลงได้</li> <li>- คนเชื่อในสิ่งที่เขาพูดเสมอ วิทยากรจะจัดบริบทเพื่อให้คนได้พูด</li> <li>- เข้าใจตนเอง ช่างสังเกต แล้วจะรู้ว่าผู้เรียนเหมาะกับเกม / กิจกรรมไหน</li> </ul>
<b>พักรับประทานอาหารกลางวัน</b>		
13.00-14.30	<b>กิจกรรมที่ใช้ในการแบ่งกลุ่ม และใช้แข่งขัน เก็บคะแนน</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- โยนช็อกกลุ่มสามัคคี</li> <li>- ม่านความจำ</li> <li>- คำปลุกพลัง</li> <li>- นั่งชิงเมือง</li> <li>- ยิงเรือรบ</li> <li>- ทอนาโต</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- อย่าให้ผู้เรียนเดาทางถูกกว่าเราจะทำอะไร</li> <li>- ให้เกียรติผู้ฟัง อย่าทำให้ใครอาย</li> <li>- การหาจิ้งหะใส่ความรู้แบบไม่ยัดเยียด</li> <li>- กิจกรรม OD</li> </ul>

พัก 15 นาที		
14.45-16.30	<b>Work Shop ทางจิตวิทยาเพื่อพัฒนาศักยภาพผู้สอน</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- เขียนเป้าหมาย</li> <li>- Point C</li> <li>- Swish Pattern</li> <li>- Challenge</li> </ul> <b>สรุปการเรียนรู้และการนำไปใช้ให้เหมาะกับหัวข้อที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้</b>	- เป็น Work Shop ทางจิตวิทยาเพื่อย่นระยะเวลาความสำเร็จ สู่การเป็นวิทยากร กระบวนการ และผู้สอนแบบมืออาชีพ
วันที่สอง		
09.00-09.30	<b>เทคนิคการเข้าสู่บทเรียนด้วยกิจกรรมต่างๆ</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Set Aura</li> <li>- 9 กระบวนท่าที่ทำให้คนธรรมดาสำเร็จ</li> <li>- เพลงเพื่อการตื่นตัว</li> </ul>	เทคนิค ทักษะการใช้เสียง และการนำเข้าสู่บทเรียน
09.30-10.30	<b>เคล็ดลับวิชานันทนาการสำหรับวิทยากร</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- กิจกรรม Reset</li> <li>- การเข้าสู่สภาวะ Flow</li> </ul> <b>Work Shop เพื่อฝึกสภาวะไหลลื่น</b>	หากได้เรียนรู้เรื่องนี้แล้วนำไปฝึกเหมือนขั้นสุดของการเป็นวิทยากร คือ การออกจากจากรูปแบบ FORM vs UNIFORM
พัก 15 นาที		
10.45 -12.00	<b>กิจกรรมที่เรียนรู้เรื่องการสื่อสาร</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- เกมหุ่นพิฆาต (เพื่อเรียนรู้เรื่องการสื่อสาร)</li> <li>- เกมแห่งชีวิต (เพื่อเรียนรู้เรื่องเป้าหมายและคุณค่าของชีวิต)</li> </ul>	เกมที่ดี จะสอนได้โดยไม่ต้องใช้คำพูด แต่ผู้เรียนจะเข้าใจผ่าน เกม กิจกรรมที่ตนเองได้เล่น เรียน และเข้าใจ
พักรับประทานอาหารกลางวัน		
13.00-14.30	<b>แต่ละทีมนำเสนอ และฝึกนำ กิจกรรมนันทนาการ แชนร์ ประสบการณ์และการนำไปใช้</b>	เพื่อให้ผู้เรียนฝึกความคิดสร้างสรรค์ และฝึกการนำกิจกรรมนันทนาการ
พัก 15 นาที		
14.45-16.30	<b>สุนทียสนทนา</b> <b>กิจกรรม ประตุใจ</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- เกมตามหารักแท้</li> <li>- <b>Work Shop Self Love</b></li> <li>- กิจกรรมเพื่อจบการสัมมนา</li> <li>- วัตถุประสงค์หัวใจ</li> </ul>	คนจะจำความรู้สึกได้นาน กว่าจำความรู้