

โปรแกรมการสัมมนา
คอร์ส จิตวิทยานันทนาการ สำหรับวิทยากร

วันที่หนึ่ง		
เวลา	หัวข้อ	คุณค่า/การเรียนรู้
- 09.00 น.	ลงทะเบียน	
09.00-09.30	การสร้างบริบทห้องสัมมนา - การ สร้างพื้นที่ปลอดภัย คือ หัวใจสำคัญ - นันทนาการเพื่อเตรียมความพร้อม - การสร้างกฎห้อง - การออกแบบรหัสนิ้วมือที่สอดคล้องกับเนื้อหา	- Context > Content - หูจะปิด ถ้าใจไม่เปิด - เพิ่มความตื่นตัวในการเรียนรู้ - อยากเรียนรู้
09.30-10.30	การเลือกใช้ เกม และกิจกรรมที่ใช้ในการสร้างพื้นที่ปลอดภัยในกลุ่มผู้เรียนที่แตกต่างกัน - Brain Gym - โยคะหัวเราะ - นับเลขเดาใจ - ตาราง 6 ช่อง - Check In แบบต่าง	- เล่นเดี่ยว ก่อนเล่นคู่ และเล่นกลุ่ม - การสังเกตอารมณ์ห้อง - สรุปเนื้อหา และแชร์ ประสบการณ์ของผู้เรียน
พักเบรก 15 นาที		
10.45 -12.00	จิตวิทยาของการทำกิจกรรมนันทนาการ - เข้าใจสอง เข้าใจผู้ฟัง - 3 พูด 4 ฟัง - กรวยแห่งการเรียนรู้ - นันทนาการกลุ่มใหญ่ 1. กิจกรรมจังหวะสามัคคี 2. เกมหมาป่าเพื่อพัฒนาองค์กร 3. สูตรคูณแม่ 2 4. เฮฮา สามัคคี	- ความรู้ไม่ใช่พลังงาน แต่ประสบการณ์ทงอารมณ์ จะทำให้คนเปลี่ยนแปลงได้ - คนเชื่อในสิ่งที่เขาพูดเสมอ วิทยากรจะจัดบริบทเพื่อให้คนได้พูด - เข้าใจตนเอง ช่างสังเกต แล้วจะรู้ว่าผู้เรียนเหมาะกับเกม / กิจกรรมไหน
พักรับประทานอาหารกลางวัน		

13.00-14.30	กิจกรรมที่ใช้ในการแบ่งกลุ่ม และใช้แข่งขัน เก็บคะแนน - โยนช็อกกลุ่มสามัคคี - ม่านความจำ - คำปลุกพลัง - นั่งชิงเมือง - ยิงเรือรบ - ทอนาโด	- อย่าให้ผู้เรียนเดาทางดูว่าเราจะทำอะไร - ให้เกียรติผู้ฟัง อย่าทำให้ใครอาย - การหาจังหวะใส่ความรู้แบบไม่ยัดเยียด - กิจกรรม OD
พัก 15 นาที		
14.45-16.30	Work Shop ทางจิตวิทยาเพื่อพัฒนาศักยภาพผู้สอน - เขียนเป้าหมาย - Point C - Swish Pattern - Challenge สรุปการเรียนรู้และการนำไปใช้ให้เหมาะกับหัวข้อที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้	- เป็น Work Shop ทางจิตวิทยาเพื่อย่นระยะเวลาความสำเร็จสู่การเป็นวิทยากร กระบวนกร และผู้สอนแบบมืออาชีพ