

เกมกิจกรรมและกรณีศึกษา เพื่อพัฒนาบุคลากร



สู่การเรียนรู้พัฒนาบุคลากร ในรูปแบบที่เข้าใจง่าย
ได้สาระสนุกสนาน ปลุกความคิด พิชิตความสำเร็จร่วมกัน
ของคนทุกระดับตำแหน่งในองค์กร ย่อมสะท้อนความสำเร็จ
องค์กรหวังผลให้บุคคลที่ทำงานได้รู้สึกผูกพันกับงาน
รักองค์กร มุ่งการเลิศ เกิดคุณธรรม เลิศล้ำความสำเร็จ

สมชาติ กิจยรรยง

จงบอกกับตัวเราเองอย่างสม่ำเสมอว่า.....

ร่างกายของฉันแข็งแรงจิตใจของฉันยอดเยี่ยม

ฉันเชื่อว่าฉันสามารถทำได้ทุกอย่างให้สำเร็จได้

ทุกสิ่งที่กำลังเกิดขึ้นตอนนี้เกิดขึ้นเพื่อสิ่งที่ดีที่สุดสำหรับฉัน

ความสามารถในการเอาชนะอุปสรรคของฉันนั้นไร้ขีดจำกัด

วันนี้ ฉันได้ทิ้งนิสัยที่ไม่ดีไปและรับนิสัยใหม่ที่ดีเข้ามาเสมอ

ฉันสามารถทำเรื่องที่ยิ่งใหญ่ให้สำเร็จได้เสมอ

ความสำเร็จเกิดจากการกำลังใจกับหนึ่งสมองสองมือ

วันนี้ฉันเปี่ยมไปด้วยความกระตือรือร้นและความสุข

ฉันรักและยอมรับในสิ่งที่ฉันเป็น ไปสู่ความฝันใฝ่ที่สำเร็จ

นั่นคือ“ไม่มีอะไรที่เป็นไปไม่ได้”จาก“หนึ่งมันสมองและสองมือ”

สถาบันส่งเสริมการพัฒนาบุคลากร(IBC GROUP)

-เกมกิจกรรมและกรณีศึกษาเพื่อพัฒนาคนและองค์กร

(Games, activities and case studies for developing people and organizations)

ราคา-220-บาท

ข้อมูลบรรณานุกรมของหอสมุดแห่งชาติ

*ช่วยตนเองให้เจ๋งหนักนั้นจะดีกว่าเอาช่วยคนอื่นให้มากเข้า

*คิดเสมอว่าชีวิตคนเราอยู่ได้เจ็ดวันจันทร์ถึงอาทิตย์วันกันไปนะ

*การที่เราดูด้วยตาหนึ่งครั้งนั้นจะดีกว่าการฟังมาร้อยหน่เสนอไป

*การยืนแล้วเดินด้วยลำแข้งหรือขาตนเองนั้นจะดีกว่ารอคนมาพยุง

ISBN(E-BOOK) -978-616-94559-4-3

บรรณาธิการต้นฉบับ สมชาติ กิจยรรยง

ศิลปกรรม/ออกแบบปก นางสาววีรวรรณ ไชยวัชรนนท์

พิสูจน์อักษรโดย นางสาววีรวรรณ ไชยวัชรนนท์

อีเมลล์ skillupinter@gmail.com

จัดพิมพ์และจัดจำหน่ายโดยสมชาติ กิจยรรยง

399 ถ.ลาดพร้าว121 คลองจั่น บางกะปิ กทม.10240

คำนำ

เกมกิจกรรมและกรณีศึกษาเพื่อพัฒนาคนและองค์กร

(Games, activities and case studies for developing people
and organizations)

ในการฝึกอบรมเพื่อการพัฒนา การประชุมสัมมนาโดยทั่วไป เราจะเห็นว่าพฤติกรรมของผู้เข้ารับการอบรมเป็นสิ่งหนึ่งที่มีผลต่อความสัมฤทธิ์ผลของการพัฒนาบุคลากร กล่าวคือ การได้รู้จักกัน การเกิดความคุ้นเคย และสนิทสนมกันในระหว่างผู้เข้ารับการอบรม จะมีส่วนช่วยเสริมสร้างบรรยากาศของการเรียนรู้ หรือแม้ในการจัดอบรมปฐมนิเทศหรือการนิเทศพนักงาน โดยจัดฝึกอบรมในหัวข้อหรือหลักสูตรต่างๆ ในห้องฝึกอบรมของหน่วยงานผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องไม่ว่าจะเป็นเจ้าหน้าที่ประสานงาน พิธีกร ผู้ดำเนินโครงการ หรือแม้แต่วิทยากรฝึกอบรมต่างก็มีความหมายเดียวกันคือ ทำให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมได้รับความสนุกสนาน คุ้นเคยไปพร้อมๆ กับความรู้ ความเข้าใจ ทักษะและทัศนคติที่ได้ในการทำงานร่วมกันภายในองค์กร นอกเหนือจากกิจกรรมนั้นธนาคารหรือกลุ่มสัมพันธ์แล้ว ในการใช้เกมหรือกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้ และเกมบริหารจะทำให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมได้รับความรู้ควบคู่กับความสุขสนุกสนาน การยอมรับและความจดจำที่สามารถนำกลับไปประยุกต์ใช้ได้ในการปฏิบัติงาน เพราะใช้กิจกรรมเพื่อการเรียนรู้ - เกมบริหาร เป็นเทคนิคการฝึกอบรมที่มี

ประสิทธิภาพ ที่ทำให้ผู้อบรมเรียนรู้ได้ด้วยตนเองและจากการสรุป
เกมของผู้นำเกมกิจกรรมหรือวิทยากร

ในการพัฒนาบุคลากรที่บรรลุเป้าหมายขององค์กร และ
ผู้เกี่ยวข้อง คาดหวังคือ พนักงาน หรือบุคคลขององค์กร ได้
เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทั้งในแง่ของความรู้ความเข้าใจ ความคิดที่
ถูกต้อง มีความสามารถในการปฏิบัติงาน และการเกิดจริยธรรมในการ
ทำงานที่ดี การพัฒนาบุคลากรโดยการใช้เกม และกิจกรรมเพื่อการ
เสริมสร้างพัฒนาบุคลากรในองค์กร นับว่าเป็นวิธีการหนึ่งที่ทำให้ผู้เข้า
รับการอบรมมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ จากการสรุปของวิทยากรหรือ
ผู้นำเกม หรือจากกระบวนการกลุ่มของเกมหรือกิจกรรม โดยการ
นำไปประยุกต์ ดัดแปลงหรือเปรียบเทียบกับสภาพการทำงานจริงของ
ตนได้ ซึ่งเป็นวิธีการฝึกอบรม โดยใช้กิจกรรม และเกมร่วม จะทำให้ผู้
เข้ารับการอบรมยอมรับตนเองและนำความสามารถไปใช้ในงาน
ปฏิบัติงานของตนเองร่วมกับบุคคลต่างๆ ในองค์กรหรือช่วยในการ
บริหารงาน บริหารคนและบริหารตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เกมกิจกรรมและกรณีศึกษาเพื่อใช้ในการพัฒนาหรือ
ฝึกอบรมในหนังสือเล่มนี้ประกอบด้วยประเด็นของเนื้อหาต่างๆ
คือ

-กิจกรรมเกมแบบทดสอบและกรณีศึกษาด้านบริหารทั่วไป

-แบบสอบถามแบบทดสอบกรณีศึกษาทางการขายธุรกิจ

เครือข่ายและการบริหารงานขาย

-แบบทดสอบแบบสอบถามและแบบฟอร์มเพื่อการพัฒนา
บุคลากรให้ประสบผลสำเร็จ

-แบบทดสอบแบบสอบถามสำหรับบุคลากรในการทำงาน
และการบริการให้ยั่งยืน

-แบบสอบถามเพื่อเสริมสร้างศักยภาพกระบวนการบริการให้
มีความยั่งยืน

-เพลงที่ใช้ในการพัฒนาฝึกอบรม

สารดังกล่าวข้างต้นเป็นวิธีการที่ทำให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรม
ได้เรียนรู้ด้วยตนเองสามารถเข้าใจและมองเห็นที่มาของเหตุหรือ
ปัญหาได้ชัดเจนตามกระบวนการของเกม และหลังจากวิทยากรหรือ
ผู้นำเกมได้สรุปเกม ซึ่งจะทำให้เข้ารับการอบรมสามารถนำไป
ประยุกต์ คัดแปลงหรือเปรียบเทียบ ในสภาพและบรรยากาศในการ
ทำงานจริงของท่านได้ ซึ่งเป็นวิธีการฝึกอบรมที่จะจะทำให้ผู้เข้ารับ
การอบรมยอมรับตนเองและความสามารถนำไปใช้ในการบริหารหรือ
ปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพอีกด้วย

เนื้อหาสาระในเล่มส่วนใหญ่จะประกอบไปด้วยเกมกิจกรรม และกรณีศึกษาต่างๆที่เน้นหนักไปทางเสริมสร้างพัฒนาบุคคลในองค์กรโดยจะได้กล่าวในรูปแบบของกิจกรรมต่างๆแบบสอบถาม แบบทดสอบ กรณีศึกษา กิจกรรมกระบวนการกลุ่มเพื่อเสริมสร้างทักษะ ทักษะคิด เสริมสร้างความสามารถ โดยการแปรเปลี่ยนให้กลายเป็นความสำเร็จในอนาคตอันใกล้ได้

ผู้เขียนหวังเป็นอย่างยิ่งว่าหนังสือเล่มนี้จะช่วยเป็นสะพานให้นักพัฒนาบุคลากร พนักงาน ผู้บริหาร ที่ปรึกษา นักฝึกอบรมทุกสาขา อาชีพ ครู ผู้นำเกม ผู้นำกิจกรรมต่างๆ สามารถที่จะนำ แนวทางเนื้อหา สาระไปดำเนินการทางด้าน เกมหรือกิจกรรมให้ประสบความสำเร็จ ได้ดียิ่งขึ้น

ด้วยความปรารถนาดี

สมชาติ กิจขรรยง

บทนำ

รวมเกมกิจกรรมและกรณีศึกษาเพื่อพัฒนาคนและองค์กร

ความหมายของเกมและกิจกรรม

ขอสรุปแนวความคิดในเรื่องความหมายของเกมไว้ดังนี้
กิจกรรม[คิด-จะ-ทำ] (กค.) น. การปฏิบัติงานอันเกี่ยวเนื่องกับการศึกษา เช่น กิจกรรมนอกหลักสูตร, คำกิจกรรมตั้งขึ้นเทียบคำ(อก. activity).กิจกรรมน.การที่ผู้เรียนปฏิบัติการอย่างใดอย่างหนึ่งเพื่อการเรียนรู้กิจการ

เกม หมายถึง กิจกรรมทางพลศึกษาแขนงหนึ่ง ที่ว่าด้วยการเล่นที่ไม่มีกฎกติกาสลับซับซ้อนมากนัก และเป็นการเล่นที่ส่งเสริมให้มีการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวขั้นมูลฐาน เพื่อพัฒนาไปสู่ทักษะกีฬาประเภทอื่น ๆ

เกม หมายถึง การเล่นด้วยความเต็มใจจนกระทั่งการแข่งขันได้สิ้นสุดลง หรือได้คะแนนตรงตามที่ต้องการ หรือจนได้รับชัยชนะ กิจกรรมนี้ไม่ใช่เหมาะสำหรับเด็กหรือเยาวชน หรือนักกีฬาเท่านั้น แต่เหมาะสำหรับบุคคลทุกเพศ ทุกวัย

เกม หมายถึง การเล่นที่มีระเบียบ มีระบบ มีกฎเกณฑ์ ทุกสิ่งมีเงื่อนไข หรือข้อตกลงร่วมกันที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อนมากนัก ทำให้เกิดความสนุกสนาน ร่าเริง และเป็นการออกกำลังกายเพื่อพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ส่งเสริมให้เกิดคุณธรรม เช่น การให้อภัย เสียสละ อดทน อดกลั้น ความสามัคคี ความกล้าหาญ ไม่เห็นแก่ตัวและเป็น

กิจกรรมที่เล่นได้ทุกเพศ ทุกวัย ไม่ว่าการเล่นนั้นเป็นรายบุคคล หรือเป็นกลุ่ม

เกม หมายถึง กิจกรรมพัฒนาการที่มีลักษณะการเล่น และการแข่งขันที่เป็นไปตามระเบียบข้อบังคับระหว่างผู้เล่นทั้งสองฝ่าย

เกม หมายถึง กิจกรรมเพื่อความสนุกสนาน และเป็นการเล่นในที่กว้าง มีการแข่งขันเล่นเจียบ ๆ หรือนั่งเล่นกันเป็นกลุ่ม ไม่ว่าจะอยู่ในที่ร่มหรือกลางแจ้ง

เกม หมายถึง กิจกรรมที่จัดเพื่อให้ได้ออกกำลังกาย และเกิดการพัฒนาทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม

เกม หมายถึง การเล่นเบ็ดเตล็ดตามแต่โอกาส และเวลาที่จะอำนวยให้หลังจากว่างงานประจำ หรือเป็นกิจกรรมสำหรับเด็ก ได้เล่นร่วมกันในยามว่าง (พระพงศ์ บุญศิริ, มาลี สุรพงศ์ 2536 : 3-5)

เกม ตามความหมายในหนังสือพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน หมายถึง การเล่นหรือการละเล่น เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน (ราชบัณฑิตยสถาน 2535 : 108)

เกม หมายถึง กิจกรรมทางพลศึกษาแขนงหนึ่ง ที่จัดให้เด็กหรือเยาวชน หรือบุคคลทั่วไปทุกเพศทุกวัย ได้ออกกำลังกายเพื่อเป็นการส่งเสริมให้มีการพัฒนาทางด้านสมอง ทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์และสังคม โดยอยู่ภายใต้กฎกติกาที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อนมากนัก ทำให้ผู้เล่นเกิดความสุขสนุกสนาน เพลิดเพลิน ผ่อนคลายความเครียด และได้รับทักษะพื้นฐานที่สามารถพัฒนาไปสู่การฝึกกิจกรรมการออกกำลังกายอื่นๆได้

เกม

เป็นลักษณะของกิจกรรมของมนุษย์เพื่อประโยชน์อย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น เพื่อความสนุกสนานบันเทิง เพื่อฝึกทักษะ และเพื่อการเรียนรู้ เป็นต้น และในบางครั้งอาจใช้เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาได้ เกมประกอบด้วยเป้าหมาย กฎเกณฑ์ การแข่งขันและปฏิสัมพันธ์ เกมมักจะเป็นการแข่งขันทางจิตใจหรือด้านร่างกาย หรือทั้งสองอย่างรวมกัน ซึ่งส่งผลให้เกิดพัฒนาการของทักษะ ใช้เป็นรูปแบบของการออกกำลังกาย หรือการศึกษา บทบาทสมมุติและจิตศาสตร์ เป็นต้น เกมเป็นกิจกรรมของมนุษย์ตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน Royal Game of Ur, Senet และ Mancala เป็นเกมที่ได้ชื่อว่าร่าเริงที่สุดในประวัติศาสตร์มนุษย์ โดยสามารถย้อนไปได้ถึง 2,600 ปีก่อนคริสตกาล จากวิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี

กรณีศึกษา

กรณีศึกษา (Case Study) เป็นเรื่องเกี่ยวกับการดำเนินการกิจกรรมหรือกิจการต่างๆเป็นส่วนใหญ่ ในส่วนที่ต้องการให้ผู้อ่านวิเคราะห์และหาแนวทางแก้ปัญหา โดยไม่ได้ให้ความสำคัญกับการหาความผิดถูกอย่างชัดเจนซึ่ง กรณีศึกษาจะให้ข้อมูลที่น่าสนใจและสำคัญต่อการทำความเข้าใจสถานการณ์แก่ ผู้อ่าน เช่น ประวัติการดำเนินงานขององค์กร สภาพแวดล้อมภายนอก ข้อมูลต่างทั้งภายในและปัจจัยภายในองค์กร เป็นต้น กรณีศึกษาอาจเป็นเรื่องจริงหรือเรื่องที่แต่งขึ้น กรณีศึกษาบางเรื่องมีความยาวหลายหน้า ขณะที่บางเรื่องจะมีใจความสั้นมากปกติกรณีศึกษาเป็นสิ่งจำเป็นต่อการเรียนรู้

ซึ่งบางแห่งจะใช้คำว่า “เรียนรู้จากผู้ที่มีประสบการณ์มาก่อน” หรือผู้ที่เรียกว่า “อาบน้ำร้อนมาก่อน” นั่นเอง

การประยุกต์แนวทางการวิเคราะห์กรณีศึกษาต่าง ๆ นั้น ท่านสามารถที่จะกระทำได้โดยใช้การศึกษาเหตุการณ์ด้วย **5W 1 H** คือ

1. WHAT ==> อะไร
2. WHEN ==> เมื่อไร
3. WHERE ==> ที่ไหน
4. WHY ==> ทำไม
5. WHO ==> ใคร
6. HOW ==> ควรทำอย่างไร

นั่นก็คือกรณีศึกษาทำให้ท่านผู้ได้คิด วิเคราะห์และแยกแยะได้ว่ามีอะไรเกิดขึ้นบ้าง เกิดขึ้นเมื่อไหร่ ที่ไหน อย่างไร ทำไมจึงเกิดขึ้น ตัวละครในกรณีศึกษานั้นเป็นใคร จากกรณีศึกษานี้จะทำให้เราได้รับรู้รับทราบหรือมีข้อคิดต่างๆ แล้วเราในฐานะผู้อ่านนั้นควรจะดำเนินแนวทางอย่างไรจากกรณีศึกษานั้นๆ นั่นเอง

หนังสือรวมเกม กิจกรรมและกรณีศึกษาฯ เล่มนี้ผู้เขียนได้รวบรวมจากเอกสารการฝึกอบรมที่ประกอบด้วยเกม กิจกรรมและกรณีศึกษามาเพื่อให้ท่านผู้อ่านนำไปปฏิบัติ ประยุกต์ให้เกิดประโยชน์แก่ตนเอง บุคคลและองค์กรให้มีความเจริญรุ่งเรืองในงานและคนตลอดไป

สารบัญ

เกมกิจกรรมและกรณีศึกษาเพื่อพัฒนาคนและองค์กร

เรื่อง	หน้า
บทที่ 1 กิจกรรมเกมแบบทดสอบและกรณีศึกษา	
ด้านบริหารทั่วไป	1
(Game activities, quizzes and general management case studies)	
-กิจกรรมตรวจสอบคุณธรรม	1
-กิจกรรมนำเข้าสู่การคิดและเข้าใจเกี่ยวกับคนในองค์กร	5
-กิจกรรมแบบทดสอบการเรียนรู้	7
-กิจกรรมเปลี่ยนมุมมองทางความคิดใหม่	10
-กิจกรรมสร้างภาพสร้างจินตนาการสร้างความคิดสร้างสรรค์	11
-กิจกรรมเสริมสร้างความคิดหลากหลาย-ตัดมุม	16
-กิจกรรมเสริมสร้างความคิดหลากหลาย-จัดแถวนักโทษ	17
-กิจกรรมเสริมสร้างความคิดหลากหลายถั่วแดงถั่วเขียว	18
-กิจกรรมเสริมสร้างความคิดหลากหลาย-ลอดเรือใต้สะพาน	19
-กิจกรรมหาคำตรงกันข้ามตามหาความคิด	21
-กิจกรรมหาคำย่อ ต่อเติมความคิด	25
-เกมกิจกรรมการคิดเชิงอนาคต	28
-เกมกิจกรรมการคิดนอกกรอบ	31
-เกมกิจกรรมการคิดแบบ80-20	32
-เกมกิจกรรมความคิดริเริ่มใหม่	34

สารบัญ

เกมกิจกรรมและกรณีศึกษาเพื่อพัฒนาคคนและองค์กร

เรื่อง	หน้า
-เกมกิจกรรมทดสอบความคิดสร้างสรรค์	36
-เกมกิจกรรมนำสู่การคิดเชิงวิพากษ์อย่างสร้างสรรค์	43
++อาจจะตัดออก	
-เกมกิจกรรมนำสู่ความอดทนอดกลั้น"ได้แค่ไหน"	62
-เกมกิจกรรมพฤติกรรมเมื่อขัดแย้งกัน	64
-เกมกิจกรรมพัฒนาความคิดพลิกคุณค่าชีวิต	67
-เกมกิจกรรมวันเกิดกับอุปนิสัย	72
-เกมกิจกรรมสร้างความคิดให้ริเริ่มสร้างสรรค์	75
-เกมกิจกรรมสู่ความฉลาดทางพฤติกรรม	77
-กิจกรรมจินตนาการของคุณเป็นอย่างไรดีมาน้อยแค่ไหนล่ะ	79
-แบบทดสอบคุณเป็นนักคิดหรือนักทำ	83
-แบบทดสอบจินตนาการคุณมองคนและมองตนเป็นอย่างไร	88
-แบบทดสอบท่านเป็นนักสร้างสรรค์หรือไม่	94
-แบบทดสอบท่านมีความคิดเชิงระบบมาน้อยแค่ไหน	96
-แบบทดสอบนวัตกรรมของท่านเป็นอย่างไร	99
-แบบทดสอบนำสู่เสริมสร้างความคิดใหม่	102
-แบบทดสอบบทบาทใดบ้างที่คิดว่าเป็นของท่านในองค์กร	105

สารบัญ

เกมกิจกรรมและกรณีศึกษาเพื่อพัฒนาคณะและองค์กร

เรื่อง	หน้า
-แบบทดสอบเพื่อเสริมสร้างระบบการบริการ	107
-แบบสอบถามประเภทคนกับการนำเสนอให้ยอมรับ	109
-แบบสอบถามการปกครองดูแลทีมงาน	113
-แบบสอบถามคุณมีบุคลิกภาพอย่างไร	116
-แบบสอบถามจัดการกับเรื่องเวลา[จัดอันดับ]	118
-แบบสอบถามท่านเป็นผู้นำลักษณะใด	120
-แบบสอบถามนำสู่กิจกรรมคิดการใหญ่	129
-แบบสอบถามประเภทของดูคนองกับวิธีการสั่งงาน	135
-แบบสอบถามประเภทคนในทีมงานกับการบริหาร	138
-แบบสอบถามประเภทผู้ได้บังคับบัญชากับการมอบหมายงาน	142
-แบบสอบถามเพื่อการพัฒนาความคิดผู้นำ	144
-แบบสอบถามเมื่อต้องมาสอนงานจะทำอย่างไร	147
- ต้นไม้สองต้นนี้ คุณอยากตัดต้นไหน	151
-นายหลากผู้หลายเรื่อง	154
-กิจกรรมการตีความกรณีงานอุปสมบท	158
-ความเห็นตรงกัน แต่ความรู้สึกไม่ตรงกัน	162

สารบัญ

เมื่อกิจกรรมและกรณีศึกษาเพื่อพัฒนาคณะและองค์กร

เรื่อง	หน้า
-จะแก้ไขปัญหาคณะงานอย่างไรดี	164
-จะแก้ไขปัญหาคณะเมื่อเพื่อนมีปัญหาคณะอย่างไร	168
-บทบาทผู้บริหารงานกับ 6 สม	170
-ประเภทคนในคณะงานกับการบริหาร	173
-เพื่อตรวจสอบระบบการมอบหมายงาน	177
-เมื่อล้าใจหมดกำลังใจ	180
-เมื่อสมาชิกหมดกำลังใจ	183
-เรื่องของพระเจ้าเสื่อ	189
-แล้วจะใช้บทบาทไหนอย่างไรดี	191
-สื่อสารประสานงานในองค์กร	195

บทที่ 2 แบบสอบถามแบบทดสอบกรณีศึกษาทางการขายธุรกิจ

เครือข่ายและการบริหารงานขาย	198
-----------------------------	-----

(Questionnaire, test case study on sales, network

business and sales management)

-แบบฉบับในการติดต่อสัมพันธ์กับลูกค้า	198
--------------------------------------	-----

สารบัญ

เมื่อกิจกรรมและกรณีศึกษาเพื่อพัฒนาคนและองค์กร

เรื่อง	หน้า
-เทคนิคการเสนอแนะเมื่อมีปัญหาข้อคัดค้าน	
ส่งสัยทางโทรศัพท์	202
-เทคนิคการรับมือกับการบอกรื้อ (ปฏิเสธ, บ่ายเบี่ยง)	
จากผู้มุ่งหวัง	205
-แนวทางในการสนทนาทางโทรศัพท์ที่ดีและสัมฤทธิ์ผล	208
-แบบทดสอบความเข้าใจการใช้โทรศัพท์เพื่อธุรกิจ	210
-แบบทดสอบเทคนิคการใช้โทรศัพท์อย่างมีประสิทธิภาพ	213
-แบบทดสอบสอบถามศรัทธาทัศนคติในงานขาย	215
-แบบฟอร์มการพัฒนาระบบและมาตรฐานในการบริการ	217
หน้าโชว์รูมร้าน	
-จดตอบคำถามกลยุทธ์การสื่อสารเพื่อการขายหน้าร้าน	219
-จดตอบคำถามการสื่อความกับลูกค้าในสถานการณ์ต่างๆ	222
- จดตอบคำถามจะสื่อสารกับลูกค้าอย่างไรให้เป็นมืออาชีพ	224
-แบบสอบถามประเภทลูกค้ากับการเสนอขาย	227
-สถานการณ์ที่เกิดขึ้นควรทำอย่างไร	230
-สถานการณ์ที่เกิดขึ้นควรทำอย่างไร	233
-การตอบข้อข้องใจลูกค้าประกอบตัวอย่าง	235
-การตอบข้อโต้แย้งลูกค้าประกอบตัวอย่าง	237

สารบัญ

เมื่อกิจกรรมและกรณีศึกษาเพื่อพัฒนาคณะและองค์กร

เรื่อง	หน้า
- จงตอบข้อใดแย้ง 12 ข้อต่อไปนี้	239
- ลักษณะข้อใดแย้งเสนอประกันภัยรถยนต์ 28 ข้อ	241
- จงปิดการขายจะใช้เทคนิคใด(มีคำถามให้ตอบ)	244
- ปิดการขายจากคำพูดนี้จะใช้เทคนิคใด(ให้ตอบ)	245
- ปิดการขายดังกล่าวนี้อะไรจะสรุปแบบใด	247
- ปิดการขายที่กล่าวหาใช้เทคนิคอะไร	249
- ปิดการขายที่กล่าวนี้ใช้เทคนิคใด	251
- ปิดการขายให้แสดงบทบาทสมมติ	253
- ปิดการขายจากตัวอย่างนี้ใช้เทคนิคใดละ	255
- เปิดใจสิ่งใดหลังจากการทำธุรกิจเครือข่าย	257
- กรณีศึกษาจะช่วยให้บทบาทใดผู้บริหารงานเครือข่าย	260
- กรณีศึกษาวิธีที่จะทำให้เราประสบความสำเร็จ	263
- แบบทดสอบท่านเป็นผู้สร้างทีมได้ดีแค่ไหน	266
- แบบประเมินผลก่อนการจัดงาน B.O.P.	269
- กิจกรรมวิธีเดียวที่คุณจะประสบความสำเร็จได้ก็คือ	272
- แบบทดสอบนำสู่การเจรจาต่อรอง 1	277
- แบบทดสอบสู่การเจรจาต่อรอง 2	282
- แบบทดสอบนักเจรจาต่อรองที่ประสบความสำเร็จ	285

สารบัญ

เกมกิจกรรมและกรณีศึกษาเพื่อพัฒนาค้นและองค์กร

เรื่อง	หน้า
-แบบวัดความก้าวหน้าในการเจรจาต่อรอง	288
-กิจกรรมต่อรองฯสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงควรทำอย่างไร	293
-แบบทดสอบแบบฉบับของนักศึกษาตามหลัก ของแผนภูมิการขาย	295
-แบบทดสอบก่อนและหลังการฝึกอบรมการขายPre-Post test	302
-บทบาทผู้บริหารงานขายกับทีมงาน 6 พ่วง	322
-บทบาทผู้บริหารทีมขายใดบ้างที่คิดว่าเป็นของท่านในองค์กร	325
-แบบสอบถามการควบคุมดูแลทีมขาย 10 ข้อก-ค	327
-แบบสอบถามการปกครองดูแลทีมขายกับ 6 ปลา	329
-แบบสอบถามการปกครองดูแลนักศึกษา20ข้อเลือกมาก-น้อย	333
-เมื่อยอดนักขายตรงนั้นหมดกำลังใจ	335
-เมื่อยอดนักขายหมดกำลังใจกับการเลือกทางออก	340
-ตัวอย่างและคำถามเครื่องฟอกอากาศกับการบริหาร	347

สารบัญ

เกมกิจกรรมและกรณีศึกษาเพื่อพัฒนาคณะและองค์กร

เรื่อง	หน้า
บทที่ 3 แบบทดสอบสอบถามและแบบฟอร์มเพื่อ การพัฒนาบุคลากร ให้ประสบผลสำเร็จ	350
(Questionnaire tests and forms for successful personnel development)	
-แบบสอบถามทดสอบผู้นำระดับต้น	350
-แบบทดสอบสอบถามความเป็นผู้นำ	353
-จะใช้เทคนิครวบรวมข้อมูลเพื่อหาความจำเป็นแบบไหน	357
-แบบวัดผลพัฒนาบุคลากรหลังการฝึกอบรมพัฒนาแล้ว	360
-แบบสอบถามว่าเป็นการวัดผลหรือการประเมินผลงาน	362
-การพัฒนาบุคลากร โดยการพิจารณาความจำเป็น	364
-แบบแผนการเตรียมอุปกรณ์สำหรับการฝึกอบรม	369
-แบบวัดผลการพัฒนาบุคลากรจากกระบวนการกลุ่ม	371
-แบบสอบถามสิ่งที่ควรและไม่ควรทำในการถ่ายทอด ของวิทยากร	374
-แผนการบรรยายของวิทยากรหลักสูตรเทคนิค วิทยากรผู้ถ่ายทอด	376
-แบบทดสอบจะพัฒนาบุคลากรวิธีไหนกับเฉลย	379

สารบัญ

เกมกิจกรรมและกรณีศึกษาเพื่อพัฒนาคณะและองค์กร

เรื่อง	หน้า
-อย่างไหนจึงเรียกว่าพัฒนาหัวหน้าหรือผู้นำด้วยวิธีการอื่นๆ ที่มีใช้การฝึกอบรม	381
-แบบฟอร์มปัญหาของท่านในการพัฒนาบุคลากร และแนวทางแก้ไข	384
-ตัวอย่างแผนการสอนการฝึกอบรมในงาน(OUT)	386
-แบบทดสอบการสื่อสารเพื่อการพัฒนาบุคลากร	388
-แบบประเมินพฤติกรรมการเป็นผู้สอนงาน	390
-แบบสอบถามปัญหาเกี่ยวกับการแนะนำงาน	393
-กรณีนี้จะพัฒนาบุคลากรภายใต้ข้อจำกัดได้อย่างไร	395
- กิจกรรมการตีความกรณีงานอุปสมบท+เฉลย	397
บทที่ 4 แบบทดสอบแบบสอบถามสำหรับบุคลากรในการทำงาน และการบริการให้ยั่งยืน	400

(Questionnaire test for personnel to work and provide services
sustainably)

-แบบทดสอบแบบฉบับในการติดต่อสัมพันธ์กับลูกค้า	400
-เกมกิจกรรมจงคิดแปลงคำพูดเพื่อให้น่าฟังยิ่งขึ้น	404

สารบัญ

เกมกิจกรรมและกรณีศึกษาเพื่อพัฒนาคณและองค์กร

เรื่อง	หน้า
- เกมกิจกรรมตีความกรณีงานอุปสมบท	411
- เกมกิจกรรมสื่ออย่างไรให้ถูกใจผู้ฟัง	415
- แบบฝึกพูดให้ฟังสบายหู ดูสบายตา ฟังสบายใจ	418
- เกมกิจกรรมเทคนิคการทำงานเป็นทีม	423

บทที่ 5 แบบสอบถามเพื่อเสริมสร้างศักยภาพ

กระบวนการบริการให้มีความยั่งยืน	427
---------------------------------	-----

(Questionnaire to enhance the potential of service processes to be sustainable)

- กิจกรรมนาฬิกาของสร้างความทรงจำไม่ลืมเลือน	427
- พฤติกรรมกับกรรมแสดงออกที่ควรและไม่ควร	431
- ตัวอย่างการพูดให้ฟังสบายหู ดูสบายตา ฟังสบายใจ	440
- ตัวอย่างของการดัดแปลงคำพูดให้ฟังสบายหู ดูสบายตา	443
- ลูกค้านักขณะต่างๆกับการให้บริการกับเฉลย	448
- ปัญหาและการแก้ไขปัญหาการบริการกับกิจกรรม	452

สารบัญ

เกมกิจกรรมและกรณีศึกษาเพื่อพัฒนาค้นและองค์กร

เรื่อง	หน้า
-กิจกรรมจูงใจความกับลูกค้าในสถานการณ์ต่างๆ	454
-แนวทางการเรียนรู้ด้วยตนเองให้สัมฤทธิ์ผล	459
บทที่ 6 เพลงที่ใช้ในการพัฒนาฝึกอบรม	465
(Songs used in training development)	
เพลงวันนี้ยินดี	465
เพลง อย่าเกียจคร้าน	465
เพลง เดี่ยว เดี่ยว	465
เพลง งานสิ่งใด	466
เพลง จับมือ	466
เพลง ตรงต่อเวลา	466
เพลง เรากำลังสบาย	466
เพลง รางวัลความดี	467
เพลง ก่อนจะจากกันไป	467
เพลง ผูกสัมพันธ์	468
เพลง ยิ้ม ยิ้ม ยิ้ม	468
เพลง บึกบานใจ	468
เพลง สามัคคีชุมนุม	469

สารบัญ

เกมกิจกรรมและกรณีศึกษาเพื่อพัฒนาคนและองค์กร

เรื่อง	หน้า
เพลง กริ่ง กริ่ง กริ่ง	469
เพลง ฉันรักเธอ	470
เพลงเข้าฝักอบรม	470
เพลง รดทุกข์ทุกข์	470
เพลง อุดมการณ์ชีวิต	471
เพลงคนดีมีคุณธรรม	471

บทที่ 1 กิจกรรมเกมแบบทดสอบและกรณีศึกษา

ด้านบริหารทั่วไป

กิจกรรมตรวจสอบคุณธรรม

เส้นผ่าซีก

วัตถุประสงค์ เพื่อให้ผู้กลุ่มผู้อ่าน

1. เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการทำงานในทางสร้างสรรค์
2. รู้จักใช้ความคิดที่ดีในการปฏิบัติงานกับบุคลากร
3. ประยุกต์เนื้อหาสาระในการอ่าน และการพูดคุยไป
ประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงาน

วิธีดำเนินการ

1. ให้ผู้อ่านได้ทราบถึงรับการอบรม สิ่งที่สำคัญ เช่น ขว
กับคำ กลางคืนกับกลางวัน ร้อนกับเย็น ฯลฯ การที่จะ
นำจุดดีของสิ่งที่ถูกนำมาใช้ประโยชน์จะเป็นผลดีสำหรับ
ผู้ปฏิบัติงาน หรือบริหารงาน
2. ให้ผู้อ่านได้ทราบว่า สะอาดคู่กับสกปรกแต่สิ่งที่ยาก
ให้บุคคลแต่ละกลุ่มช่วยกันคิดว่า ผ่าซีกมีสิ่งอะไรที่น่า
สนใจโดยอาศัยความคิดที่สร้างสรรค์อย่างน้อยของ
เส้นผ่าซีก ให้เวลา 10 นาที เสร็จแล้วให้นำเสนอ
เส้นผ่าซีก
3. เมื่อได้เวลาแล้วให้ผู้อ่านนำเสนอถึงเส้นผ่าซีก
4. สรุปในหน้าถัดไป

เส้นผ่าซีก

ปิยะ โสภณ

หลายคนอาจมอง “ผ่าซีก” เป็นผ้าที่สกปรก ขยะแขยง ไม่มีราคา
ค่าแรง แต่ท่านปิยะ โสภณ กลับมองผ่าซีกที่มีเส้น เป็นผ้าที่มี
คุณประโยชน์ มุมมองของท่านเป็นอย่างไร เชิญอ่านได้จากหนังสือ
เส้นผ่าซีกที่ตัดตอนนำเสนอ

1.ยอมสกปรกเพื่อให้สิ่งอื่นสะอาด เส้นของคนอยู่ที่ยอม
ลำบากเพื่อให้ผู้อื่นเป็นสุข เช่น พ่อแม่ยอมเหนื่อย เพื่อให้ลูกหลานสุข
สบาย

2.ดูข้ามความสกปรกได้ แต่ก็ลดความสกปรกออกจากตัว
ได้ตลอดเวลา เส้นของคนอยู่ที่รู้ตัวเองว่าสกปรก ถึงเวลาต้องชำระ
ล้างแล้ว มิใช่ยอมความสกปรกไว้แล้ว แกล้งบอกว่าตนเองสะอาด

3.เป็นผ้าที่สะอาดที่สุดในขณะที่คนมองว่าสกปรกที่สุด
เหมือนคนที่หมั่นฝึกหัดขัดเกลาตนเอง รู้จักถ่อมตนและอ่อนโยนไม่
โอหังอวดดีเป็นที่รังเกียจ หมั่นใส่ของคนอื่น เขาจะเป็นคนที่มีคุณค่า
ไม่ว่าจะมาจากสกุลใด การศึกษามากหรือน้อยก็ตาม ทำตัวให้เป็นผู้ใฝ่
รู้แต่ไม่อวดรู้ เป็นเหมือนผ่าซีกห่อทองให้ได้

4.แม้จะเป็นผ้าที่ไม่มีราคา แต่ก็มีคุณค่ายิ่งใหญ่ได้ เหมือน
คนที่พยายามทำตนให้มีคุณค่าด้วยการทำงาน ทำตนให้เป็นประโยชน์
ให้มีค่า ไม่งอมืองอเท้า น้อยเนื้อต่ำใจในโชควาสนา ชะตาชีวิต

5. ไม่เกี่ยงจนว่าถูกใช้ให้เช็ดถูอะไร เหมือนคนที่ยอมตัวอาสาทำงานที่ได้รับมอบหมาย โดยไม่ปรีปากบ่น รู้จักอาสาค้น อาสางานไม่ว่าจะเป็นงานใดๆ ก็ตาม ตั้งใจทำงานโดยไม่เกี่ยงจน รู้จักเสนอตัวทำงาน ที่เขาเห็นว่าไร้ค่า เป็นงานชั้นต่ำ

6. ถูกใช้ทำงานในที่สกปรกที่สุด เหมือนเป็นคนที่ยอมทำในสิ่งที่คนทั้งหลายรังเกียจ ที่เขาเห็นว่าไร้ค่า เป็นงานชั้นต่ำ แต่ก็ตั้งใจทำให้เป็นของมีค่าขึ้นมาได้ หรือยินดีในการบริการ เหมือนคนที่เอิบอ้อมเมื่อชีวิตได้บริการรับใช้คนอื่น รับใช้สังคม ดีใจเมื่อคนอื่นดีมาให้บริการ ความรู้ความสามารถของตน และยินดีที่จะเสนอตัวเข้าไปบริการมากกว่าที่จะคิดเข้าไปบริการ แปลว่า ทำตัวให้เหมือนผ้าขี้ริ้วนั่นเอง

7. พอใจที่ได้อยู่เบื้องหลังความสำเร็จ เหมือนคนต้องพอใจที่ได้อยู่เบื้องหลังความสำเร็จของคนอื่น ต้องมีความพอใจที่จะทำงานปิดทองหลังพระ มีความสุข และภูมิใจที่ได้มอบความสำเร็จให้คนอื่น มีมากที่ผู้น้อยบางคนทำงานแล้วทำให้ผู้ใหญ่เลืกลงขณะที่ตัวเองโตขึ้น

8. ทนทานต่อการขัดถูและซักล้างไม่ประะบาง เหมือนคนที่มี ความอดทน ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค ปัญหา แม้จะเหน็ดเหนื่อยเพียงใด ก็อดทนเพื่อให้สำเร็จประโยชน์สุขแก่ผู้อื่น มีจิตใจหนักแน่นไม่ประะบาง

9. แม้จะถูกมองว่าเป็นผ้าขี้ริ้ว แต่ก็ไม่ทำตัวให้ขี้เหร่ เหมือนคนที่รู้ตัวเองว่า มีคนกำลังปราชัย สบประมาท จะต้องตั้งใจเอาชนะ

อุปสรรคตรงนั้นให้ได้ ไม่พ่ายแพ้ตามคำปณามของคนอื่น รู้ตัวตลอดเวลาว่ากำลังทำอะไร และให้มีกำลังใจในสิ่งนั้น ที่สำคัญมองหาความสำคัญ จากสิ่งที่คนมองไม่เห็นว่าคุณค่าอย่างไรให้ได้คือสามารถมองเห็นคุณค่าจากสิ่งที่คนทั้งหลายมองว่าไร้ค่า

นี่คือผ้าขี้ริ้วที่ข้าพเจ้าพยายามแปลความหมายจากชีวิตที่ผ่านมา ซึ่งข้าพเจ้าถือว่าเป็นของขวัญชิ้นงามที่สุดในชีวิตที่ได้จากแม่.....
จากวารสารสามมุข ปีที่ 41 เล่มที่ 255

สรุปเสนอผ้าขี้ริ้ว

- 1.ยอมสกปรกเพื่อให้สิ่งอื่นสะอาด
- 2.ดูดซับความสกปรกออกจากตัวได้ตลอดเวลา
- 3.เป็นผ้าที่สะอาดที่สุดในขณะที่คนมองว่าสกปรกที่สุด
- 4.แม้ว่าเป็นผ้าที่ไม่มีราคา แต่คุณค่ายิ่งใหญ่ได้
- 5.ไม่เกียจจนว่าถูกใช้ให้เช็ดถูอะไร
- 6.ถูกใช้ทำงานในที่สกปรกที่สุด
- 7.พอใจที่ได้อยู่เบื้องหลังความสะอาด
- 8.ทนทานต่อการขัดถูและซักล้าง ไม่เปราะบาง
- 9.แม้จะถูกมองว่าเป็นผ้าขี้ริ้ว แต่ก็ไม่ทำตัวขี้เหร่

กิจกรรมนำเข้าสู่กิจกรรม

แบบสอบถามความเข้าใจเกี่ยวกับคนในองค์กร

ความจำเป็นประการที่หนึ่งของผู้บริหารก็คือ ความเข้าใจเกี่ยวกับคนในองค์กรอันจะทำให้ผู้บริหารเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันกับคู่แข่งในธุรกิจ ได้โปรดตอบคำถามโดยพิจารณาว่าข้อใดถูกหรือผิดโดยใส่เครื่องหมาย ☒ ในข้อที่คิดว่าถูก และเครื่องหมาย ☒ ในข้อที่คิดว่าผิด

1. การปฐมนิเทศจะให้ผลกำไรระยะยาวให้กับองค์กร
2. พนักงานส่วนใหญ่มีเป้าหมายในงานหรืออาชีพคล้ายกัน
3. ผลประโยชน์ต่างๆ ถูกจัดขึ้นเป็นเงื่อนไขของการจ้างงาน
4. การแบ่งกำไร (Profit Sharing) เป็นวิธีการจูงใจที่ได้ผลมากวิธีหนึ่ง
5. พนักงานทุกคนมักจะขอผลประโยชน์เพิ่มมากขึ้น เพื่อสอดคล้องกับความต้องการของแต่ละคน
6. ธุรกิจเกือบทุกประเภทควรจัดให้มีการอบรมในเรื่องการประเมินผลการปฏิบัติงาน
7. หัวหน้างานควรเกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์งาน (Job Analysis)
8. วัฒนธรรมองค์กรสามารถเปลี่ยนแปลงได้ไม่ยากนัก
9. องค์กรต่างๆ ไม่เคยให้ความสนใจอย่างแท้จริงกับปัญหาส่วนบุคคลของงาน
10. ความกดดันในการแข่งขัน ทำให้เกิดความเป็นแปลงกลยุทธ์

ของบริษัทเป็นอย่างมาก

11. กลยุทธ์สุดยอดของการจัดการธุรกิจก็คือ คิดอะไรที่คู่แข่งคิดไม่ได้
คือ คิดไม่ถึง เป็นวิธีหนึ่งที่จะทำให้ธุรกิจแห่งนั้นคงความเป็นเลิศ
12. ธุรกิจสมัยใหม่ที่ต้องการสร้างความได้เปรียบในการแข่งขัน
ซึ่งหนีไม่พ้นเรื่องเทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology)
13. หลักการและคุณค่าทางธุรกิจที่ประสบความสำเร็จสามารถที่จะ
นำไปประยุกต์ใช้ได้ทุกแห่งในโลก
14. การให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) เป็นวิธีการจูงใจที่ได้ผลดี
15. ผู้บริหารทั้งฝ่ายสายงานหลัก (Line) และฝ่ายสนับสนุน (Staff)
มีน้อยครั้งที่ขัดแย้งกันทางความคิดหรือการกระทำ

เฉลย ข้อที่ตอบว่าถูกคือ 1, 3, 5, 7, 9-12 และ 14

ข้อที่ตอบว่าผิดคือ 2, 4, 6, 8, 13 และ 15

กิจกรรม:แบบทดสอบการเรียนรู้

อ่านข้อความนี้และให้คะแนนว่าเข้าใจได้ง่ายหรือยากแค่ไหน
 ท่านเชื่อมั่นแค่ไหนว่าจะทำกิจกรรมที่อธิบายไว้นี้ได้ดีเท่าใดหัวข้อ
 เรื่อง“โนกนดหวนโนกราเคหรือ Cefa Shagvin มาจากเผ่าชาวเขาใน
 อินเดีย แปลคร่าว ๆ ว่า “พิธีกรรมที่ต้องผ่านเพื่อไปสู่การเป็นใหญ่”
 โนกนดหวนโนกราเค (Cefa Shagvin)

กิจกรรมนี้สามารถทำตามได้อย่างง่ายดาย เป็นสิ่งที่ดีที่สุดถ้า
 เราตัดสินใจว่าเราจะปฏิบัติตามกิจกรรมนั้นตามลำดับขั้นตอนใด บางคน
 อาจจะตัดสินใจที่จะเริ่มจากข้างบนมาข้างล่าง และบางคนจากข้างล่าง
 ไปข้างบน บางคนอาจจะทำทั้งสองแบบ หรือทำผิดแปลกไปจากนี้
 สิ่งที่ทำเป็นคือเราต้องมั่นใจก่อนว่ามีเครื่องมือที่อยู่ในสภาพที่ใช้ได้ดี
 และต้องรู้ว่าเมื่อใดส่วนสำคัญของเครื่องมือนี้ใช้ไม่ได้อีกต่อไป อีก
 เรื่องที่สำคัญอย่างยิ่งคือ เราจะต้องเข้าใจว่าใช้เครื่องมือนี้เพื่อปฏิบัติ
 กิจกรรมนี้อย่างถูกต้องเช่นใดเนื่องจากถ้าใช้ไม่ถูกวิธีจะได้รับความเจ็บ
 อย่างเห็นได้ชัด เพราะฉะนั้นในขั้นแรกการกระทำนี้จะต้องใช้ความ
 ระมัดระวังเป็นอย่างมาก แต่ในที่สุดคนส่วนใหญ่จะทำเสร็จสิ้นอย่าง
 ปลอดภัยในเวลาไม่นาน

บางคนชอบที่จะเริ่มต้นโดยจับเครื่องมือแล้ววาดขึ้นลงตาม
 แนวยาว แต่บางคนจะเคลื่อนมือเร็ว ๆ และซ้ำ ๆ อยู่ตรงบริเวณเดียว
 แล้วเมื่อเสร็จตรงนั้นจึงเคลื่อนไปบริเวณอื่น ส่วนใหญ่จะใช้น้ำยาที่ทำ

ให้การกระทำสิ่งนั้นง่ายขึ้น แต่มีคนจำนวนหนึ่งที่ไม่ชอบโดยใช้อย่างอื่นนอกจากเครื่องมือนี้

เมื่อทำกิจกรรมนี้เสร็จเรียบร้อยแล้ว ควรจะเก็บล้างเครื่องมือให้ถูกต้อง มีบางคนที่ชอบใช้อีกสิ่งหนึ่งเพื่อความสบายในขั้นตอนสุดท้าย กิจกรรมนี้จำเป็นต้องทำซ้ำกันไปเรื่อย ๆ นอกเสียจากว่าได้มีการตัดสินใจอะไรบางอย่างไปแล้ว

จงตอบคำถามต่อไปนี้

ลำดับ	รายการ	ใช่	ไม่ใช่	ไม่ทราบ
1.	ชาวอินเดียหรือไม่ใช่ชาวอินเดียก็ได้ที่สามารถทำได้			
2.	เพศชายมีโอกาสมากกว่าเพศหญิง			
3.	กิจกรรมนี้ไม่จำเป็นที่จะใช้น้ำก็ได้			
4.	ชาวไทยมักจะทำในขณะที่แต่งตัว หรืออาบน้ำ			
5.	ข้อความหลักเกิดจากการเขียนสลับตัวอักษร			

ที่มาจากการสัมภาษณ์หัวข้อเทคโนโลยีแห่งการเรียนรู้กับระบบการศึกษาโดยMr.BenardPercy11มี.45

บทสรุปจากกิจกรรมแบบทดสอบการเรียนรู้โนคนดหวโนกราเค

(Cefa Shagvin)

เฉลยคำตอบ.-ทั้ง 5 ข้อ ตอบว่า ใช่ ทุกข้อ

ในข้อที่ 5 เกิดจากการเขียนข้อความสลับตัวอักษรที่ถูกต้องก็คือ “โนน
หวนดโนนกรา”

กิจกรรมเปลี่ยนมุมมองทางความคิดใหม่

สัตว์เลี้ยงในคอกสัตว์

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาความคิดที่มองโลกในแง่ดี
2. เพื่อฝึกหัดแยกแยะ แยกประเด็น
3. เพื่อฝึกการรู้จักเป็นผู้วิเคราะห์ข้อมูล

วิธีดำเนินการ

1. จากคำถามให้ท่านอ่านแล้วช่วยกันคิด หรือร่วมกันคิด วิเคราะห์กับใครก็ได้ โดยถามว่า “ในคอกสัตว์มีสัตว์เลี้ยงจำนวนหนึ่ง นอกจากสัตว์ชนิดอื่นแล้วล้วนเป็นล่อถามว่าในคอกสัตว์ มีสัตว์เลี้ยงทั้งหมดกี่ตัว มีวัว มีม้า ล่ออย่างละกี่ตัว”
2. ผู้นำกิจกรรมสรุปตามวัตถุประสงค์ และเฉลยว่าสัตว์เลี้ยงในคอกสัตว์มีทั้งหมด 3 ตัว คือ มีวัว มีม้า และล่ออย่างละ 1 ตัว

กิจกรรม

สร้างภาพสร้างจินตนาการสร้างความคิดสร้างสรรค์

จินตนาการเป็นตัวเชื่อมโยงให้เกิดความคิดที่สร้างสรรค์
กิจกรรมนี้ขอให้ท่านหลับตานึกถึงสิ่งต่างๆต่อไปนี้(อ่านถึงตรงนี้หาก
ท่านต้องการความเป็นธรรมในการมองตัวท่านถึงจินตนาการควรให้
เพื่อนมาอ่านข้อความอย่างช้าๆชุดต่อจนจบข้อ5)ให้หลับตา(ฟังแล้ว
นึกให้)เห็นแหล่งน้ำ:-จะเป็นน้ำ-ฉ-ที่ใดก็ได้สุดแท้แต่จะนึกคิดหรือ
สร้างภาพเช่น.....

1. น้อยอยู่ที่.....

- | | | |
|---------------------|------------|-------------|
| - ในใบบัว / แก้วน้ำ | - ในสระ | - ในทะเล |
| - ในคลอง | - ในแม่น้ำ | - ในทะเลสาบ |

2. เข้าป่าเห็นป่าไม้ :- เดินไปอีเล็กน้อยเลเห็นป่าไม้หรือต้นไม้
เช่น ป่า..

- | | |
|-----------------|--------------------------|
| - ป่าแห้งแล้ง | - ป่าไม้เขียวชอุ่ม |
| - ป่าต้นไม้บางๆ | - เห็นเป็นต้นไม้ 1-2 ต้น |

3. พบต้นไม้ล้ม :- พอเข้าไปในป่าพบต้นไม้ล้มแล้วให้คิดถึงตัวเอง
ว่า จะทำอะไรโดยขอถามว่า

- ต้นเล็ก หรือต้นไม้ใหญ่
- เดิน / ปีนข้าม หรือเดินอ้อมๆ

4.เห็นพวงกุญแจตกอยู่:-พอเดินผ่านต้นไม้ล้มไปได้สักครู່ เผอิญได้แลเห็นลูกกุญแจอยู่แล้วถามว่าจะ

- หยิบ หรือ
- ไม่หยิบ

5.เห็นบ้านในป่า :- เมื่อเดินผ่านสักครู่ได้พบกับบ้านในป่าให้คิดว่าบ้าน ที่อยู่นั้นเหมือนกับอะไร คือ

- เหมือนกระท้อ
- ปราสาทราชวัง
- บ้านคนธรรมดา

เฉลยสร้างภาพสร้างจินตนาการ

เสร็จแล้วให้อ่านเฉลย)ทุกท่านล้มตาเพื่อจะได้อธิบายภาพต่างๆที่แต่ละท่านได้สร้างไว้รูปภาพที่แต่ละท่านได้สร้างขึ้นมา

1.การที่ได้เห็นแหล่งน้ำจะบอกถึงความคิดจิตใจ
จินตนาการและอารมณ์ว่า เราได้สร้างภาพเป็นน้ำที่ใดเช่น

- น้ำในใบบัว หรือในแก้วน้ำ บ่งบอกถึงความคิดและจิตใจมีขอบเขตจำกัด
- น้ำในคลอง หมายถึง ชอบและรักที่จะทำงานตามระบบ ระเบียบไปเรื่อยๆ ไม่ค่อยกระตือรือร้น

- น้ำในสระน้ำหรือแม่น้ำ มีจิตใจอึมเอม ชอบความสมบูรณ์พูนสุขรักความสะดวกสบาย
- น้ำในทะเล / ทะเลสาบ ใจกว้าง ชอบท่องเที่ยวรักอิสระ มีความคิดสร้างสรรค์
- แต่หากเห็นเป็นน้ำพุ เป็นคนร่าร้อน แต่ชอบธรรมชาติ

2.การที่ได้เห็นป่าไม้ๆ นั้นหมายถึง วิถีชีวิต สภาพจิตใจ
สุขภาพจิต และสภาพความเป็นอยู่

- ป่าแห้งแล้ง หมายถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่
ค่อนข้างที่จะด้นรม ขวนขวาย
- ป่าไม้เขียวชอุ่ม หมายถึงวิถีชีวิตที่มีความสมบูรณ์
ทั้งบิดา มารดา พี่น้อง และวงศาคณาญาติ
- ป่าไม้ต้นไม้บางๆ ครอบครัวยุคที่เราอยู่ขาดความ
พร้อมในบางเรื่องเกี่ยวกับปัจจัยสี่
- เห็นเป็นต้นไม้ 1-2 ต้น เป็นคนชอบสันโดษ
หรือครอบครัวเล็กมีพี่น้องน้อย หรืออยู่กับพ่อหรือ
แม่ไม่ฝ่ายใดก็ฝ่ายหนึ่ง

3.เมื่อพบต้นไม้ล้มๆ เปรียบเหมือนอุปสรรคที่จะพบ
และการแก้ไขอุปสรรคในชีวิต

- ถ้าต้นไม้เล็ก ไม่มีอุปสรรคในชีวิตถ้ามีก็เพียง
เล็กน้อย

- ถ้าต้นไม้ล้มขวางอยู่เป็นต้นไม้ใหญ่ ชีวิตผู้นั้นต้องต่อสู้ ดินรนชวนขวยการมองข้ามอุปสรรคหรือต้นไม้
- ถ้าเดินข้ามหรือปีนข้าม เจ้าของภาพก็พร้อมที่จะฝ่าฟันจนกระทั่งข้ามอุปสรรคนั้นได้หรือเอาชนะได้
- ถ้าเดินอ้อมๆ ไป แสดงว่าไม่กล้าเผชิญหน้ากับอุปสรรคมักจะอาศัยผู้อื่นฟันฝ่าโดยเราคอยพึ่งพาคนอื่นอยู่

4.เมื่อเห็นพวงกุญแจตกอยู่พวงกุญแจความหมายในสภาพคือ ความอยากรู้อยากเห็น ความสนใจ หากเห็นพวงกุญแจแล้วหยิบกลับไม่หยิบ

- ถ้าหยิบก็ตีความในเจตนาได้ว่า หยิบเพื่อเก็บไว้ หรือหยิบเพื่อรอกาเจ้าของ หากหยิบเพื่อเก็บไว้จะมีความโลภเป็นพื้นฐานมากกว่าการเสียสละ หากหยิบเพื่อหาเจ้าของกุญแจ จะมีลักษณะทางจิตใจชอบการให้ การเสียสละ การอุทิศ และไม่เห็นแก่ตัว
- ถ้าไม่หยิบ แสดงว่า เราไม่อยาก และไม่ชอบวุ่นวายเรื่องของคนอื่นๆ

5. เห็นบ้านในป่า สภาพบ้านในป่าเปรียบเหมือนสังคม และความฝัน ถ้าเห็นบ้านเหมือนกับ

- กระต๊อบ แสดงว่าเรารักธรรมชาติ ชอบความเป็นอยู่เรียบง่าย แต่ชีวิตคิ่รรน
- บ้านคนธรรมดาเหมือนบ้านทั่วๆ ไป แสดงว่า รักธรรมชาติ ดำเนินชีวิตเหมือนบุคคลทั่วๆ ไป ไม่เพื่อฝัน ฝ่ฝ่ทำไ้ในงาน
- ปราสาทราชวัง แสดงว่า ชอบความสุขสบาย มีความฝ่ฝ่และฝ่ฝ่ในชีวิตว่าจะต้องประสบความสำเร็จทางใดทางหนึ่ง โดยเกี่ยวกับที่อยู่อาศัย และรักบ้าน ชอบตกแต่งบ้าน

กฎแห่งการสร้างภาพสร้างจินตนาการเพื่อเสริมสร้างความสำเร็จนี้เป็นกฎเกณฑ์ที่บุคคลที่ประสบความสำเร็จทั่วโลกได้ใช้กัน ดังนั้น หากท่านประสงค์ที่จะให้ชีวิตของท่านรุ่งโรจน์ในปัจจุบันที่สมบูรณ์ ขอให้ หนึ่งสร้างภาพแห่งความสำเร็จเสมอ ๆ ดังความฝันหรือความหวังที่ต้องการเช่น รถยนต์คันหรู บ้านหลังที่สวยงาม การได้มีโอกาสใช้เครื่องใช้ต่างๆ ที่มีคุณค่าทางราคา ฯลฯ

กิจกรรมเสริมสร้างความคิดหลากหลาย

กิจกรรมตัดมุม

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาความคิด
2. เพื่อฝึกแก้ไขปัญหา
3. เพื่อระดมสมองในหมู่สมาชิก

อุปกรณ์ ใช้คำถาม

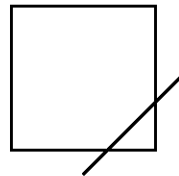
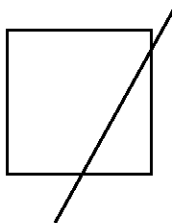
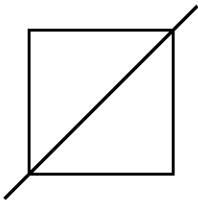
ระยะเวลา 5 นาที

วิธีดำเนินการ

1. ใช้คำถามถามว่า ... “กระดาษทรงสี่เหลี่ยมแผ่นหนึ่ง ถ้าหากเราตัดออกมุมหนึ่งแล้ว มุมที่เหลือจะอยู่เหลือมุมอยู่กี่มุม”
2. ขอเสริมต่อไปได้ว่ามี 3 คำตอบ
3. ดูเฉลยและสรุปตามวัตถุประสงค์

เฉลยคำถาม

มี 3 คำตอบคือ 3-4-5 มุม ดังภาพ



กิจกรรมเสริมสร้างความคิดหลากหลาย

กิจกรรมจัดแถวนักโทษ

วัตถุประสงค์

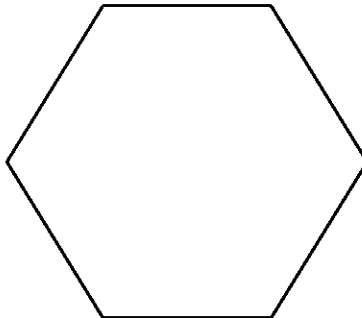
1. เพื่อพัฒนาความคิดให้ชาญฉลาด
2. เพื่อฝึกการทำงานเป็นทีม/กลุ่ม
3. เพื่อฝึกการคิดหรือระดมสมองร่วมกัน

อุปกรณ์ ใช้คำถามและแผ่นสไลด์

วิธีดำเนินการ

1. ให้ช่วยกันคิดหาวิธีการจะต้องจัดอย่างไร โดยให้หาตัวแทนมาสรุปวิธีการจัดแถว โดยใช้คำถามว่า ตำรวจนายหนึ่งจัดนักโทษ 24 คน ให้เป็นแถวๆ ละ 5 คน จะต้องจัดอย่างไร โดยให้หาตัวแทนมาสรุปวิธีการจัดแถวบนหน้าเวที แล้วสรุป
2. ดูเฉลยตามภาพข้างล่าง พร้อมสรุปตามวัตถุประสงค์

เฉลย.- จัดแถวนักโทษให้จัดเป็นรูปหกเหลี่ยม ดังภาพ



กิจกรรมเสริมสร้างความคิดหลากหลาย

กิจกรรมตัวแดงตัวเขียว

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาความคิด
2. เพื่อชี้ให้เห็นความสำคัญในการทำงานแบบคิดร่วมกัน
เป็นกลุ่มหรือทีมย่อมได้ประโยชน์มากเสมอ

อุปกรณ์ ใช้คำถาม

วิธีดำเนินการ

1. ขอลาท่านผู้อ่านว่า “แจ๊วเหว๊ว” ผลออกมาเมื่อคิดตัวแดง
ถุงหนึ่งปนกับเมล็ดถั่วเขียวอีกถุงหนึ่ง เธอจึงให้เพื่อน 5
คนช่วยแยก”
2. ให้ผู้อ่านช่วยคิดหน่อยซิว่า จะแยกถั่วทั้ง 2 สีนี้ด้วยวิธีที่
เร็วที่สุดอย่างไร
3. สรุปตามวัตถุประสงค์

เฉลย วิธีเร่งรัดก็คือ ให้ทั้ง 5 คน เลือกเก็บเอาแต่เฉพาะสีแดงสีหนึ่งที่มีจำนวนน้อยกว่าอีกสีหนึ่งเท่านั้น

กิจกรรมเสริมสร้างความคิดหลากหลาย

กิจกรรมลอดเรือใต้สะพาน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อฝึกแก้ไขปัญหา
2. ฝึกการตัดสินใจในการแก้ปัญหา
3. เพื่อฝึกการพัฒนาความคิด

อุปกรณ์

ใช้คำถามและรูปภาพ คนกำลังจะพาเรือลอดใต้สะพานแต่ไม่สามารถลอดไปได้ เพราะบรรทุกสินค้าสูงกว่าใต้สะพาน

วิธีดำเนินการ

1. ขอสอบถามว่า “ชายผู้หนึ่งจะลำเลียงถุงปูนซึ่งเป็นสินค้าไปส่งโดยทางเรือผ่านลำคลอง แต่ถุงปูนมีจำนวนมากและวางซ้อนกันสูง จนเขาเกรงว่าจะไม่สามารถลอดผ่านใต้สะพานได้ จะมีวิธีใดบ้างที่ทำให้เรือผ่านใต้สะพานได้โดยไม่ต้องโยกย้ายถุงปูน
2. ดูเฉลยและสรุปตามวัตถุประสงค์

เฉลยคำถาม

1. รอให้น้ำลดลงจึงลอดใต้สะพานหรือ

2. ให้เขาใส่วัตถุหนักๆ ลงไปบนเรือ เช่น ก้อนหิน ลูกเหล็ก เพื่อให้เรือต่ำลงทำให้สินค้าบนเรือต่ำกว่าความสูงได้สะพาน จึงสามารถผ่านไปได้
3. ผู้ดำเนินการอาจจะถามหยอกล้อเล่นกับผู้เข้าร่วมกิจกรรมอีกก็ได้