

เกมที่ใช้ในการฝึกอบรม

นำเสนอเมื่อ : 12 พ.ค. 2552

เกมที่ใช้ในการฝึกอบรม เกมส์ที่ใช้ในการฝึกอบรม

เกมส์ที่ใช้ในการฝึกอบรมคือการปฏิบัติกิจกรรมการเล่นหรือการแข่งขันของผู้เข้ารับการฝึกอบรมโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ ความเข้าใจ ความสามารถ ทักษะ และจริยธรรมในการปฏิบัติงานเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

ความสำคัญของเกมส์ที่ใช้ในการฝึกอบรม

- เปิดโอกาสให้ทุกคนแนะนำและเปิดเผยตัวเองออกมา
- สร้างให้ทุกคนในกลุ่มได้รู้จักคุ้นเคยกัน
- ทำให้ผู้รับการฝึกอบรมรู้สึกว่าเป็นพวกเดียวกันมีการใช้ความคิดร่วมกัน
- ทำให้บรรยากาศในการฝึกอบรมเป็นไปอย่างผ่อนคลายและเป็นมิตรกัน
- ทำให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมมีความมั่นใจและความกล้าแสดงออก

ประโยชน์ของเกมในการพัฒนาบุคลากร

ทำให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมได้มีการทำความรู้จักกับผู้อื่นที่เข้าร่วมการอบรมด้วยกันเพื่อให้เกิดความคุ้นเคยและทำให้ทุกคนมีความสนิทสนมกันเร็วขึ้นกว่าการที่ทำความรู้จักกันเองในการนำเกมมาใช้ในการฝึกอบรมยังทำให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมมีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างเต็มที่และทำให้บรรยากาศในการเรียนรู้ช่วยให้ผู้รับการอบรมสนุกสนานไม่รู้สึกเหมือนการสอนทั่วไปและทำให้ผู้ฝึกอบรมเรียนรู้ได้ในเวลากระชั้นประหยัดค่าใช้จ่ายและทำให้มีความกล้าแสดงออกและกล้าแสดงความคิดเห็นต่อกลุ่ม

ลักษณะของเกมที่ใช้ในการฝึกอบรมที่ดี

- เน้นศูนย์กลางการเรียนรู้เป็นกลุ่มสำหรับผู้รับการฝึกอบรม
- มีการแสดงออกอย่างทั่วถึงทุกคนมีส่วนร่วมในเกม
- สร้างบรรยากาศความเป็นกันเองและให้เกียรติผู้เข้ารับการฝึกอบรม
- ได้สาระความรู้และความสนุกเพลิดเพลิน
- มีสถานการณ์แข่งขันเชิงสร้างสรรค์
- มีความหลากหลายในรูปแบบของเกม

- เป็นเกมที่สร้างความท้าทายและกระตุ้นให้ผู้รับการฝึกอบรมอยากเข้าร่วมเล่น

องค์ประกอบของเกม

1. ชื่อของเกม
2. วัตถุประสงค์หลักและรอง ที่ได้จากการเล่นเกม
3. ขนาดของกลุ่ม จำนวนคนในการเล่น
4. อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้ในการเล่น
5. กฎ กติกา มารยาท ในการเล่น
6. สถานที่ และเวลาในการเล่น
7. ขั้นตอนในการ
8. การตัดสินผล
9. สรุปสาระของเกม
10. การนำสิ่งที่ได้จากเกมนำไปประยุกต์ใช้ในหน้าที่การงานเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย

รูปแบบของเกมที่ใช้ในการฝึกอบรม แบ่งออกเป็น 5 ประเภท

1. กิจกรรมละลายพฤติกรรม

มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความรู้จักคุ้นเคยระหว่างผู้รับการฝึกอบรมจะช่วยผ่อนคลายและสร้างบรรยากาศแห่งการเปิดเผยตัวเองให้ผู้อื่นรู้จักและเป็นประโยชน์ในการฝึกอบรม

2. กิจกรรมเพื่อประสบการณ์การเรียนรู้

เป็นการเน้นสาระรวบยอด เพื่อเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ทักษะคติ ความเข้าใจ และก่อให้เกิดทักษะใหม่ๆเพื่อนำไปใช้ในการทำงาน

3. กิจกรรมสหนาการหรือสหนาการ

เป็นการเสริมบรรยากาศให้มีความสุขสนุกสนาน ร่าเริง เพื่อให้คลายจากความตึงเครียด ทั้งยังเป็นการสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างผู้รับการฝึกอบรมให้มากยิ่งขึ้นจนใหญ่เป็นกิจกรรมจัดขึ้นในการรวมกลุ่ม หรืองานพบปะสังสรรค์

4. กิจกรรมเข้าจังหวะ

เป็นกิจกรรมที่ร่างกายตอบสนองต่อดนตรีและจังหวะที่ใช้ประกอบ ได้แก่ เสียงเพลง ดีดกลอง การเคาะไม้ ฉิ่งฉาบ

5. กิจกรรมทดสอบสมรรถภาพ

เป็นการเล่นผาดโผนเป็นกิจกรรมส่งเสริมความสามารถด้านร่างกายให้มีความแข็งแรงส่งเสริมการเจริญเติบโตของกล้ามเนื้อหลักในการเคลื่อนไหวและความยืดหยุ่นของข้อต่างๆในร่างกายนอกจากนี้กิจกรรมนี้ยังเป็นการวัดสมรรถภาพ

ภาพของร่างกายไปในตัว

บทบาทของผู้นำเกม

ผู้นำเกมหรือวิทยากรในการฝึกอบรมไม่ว่าจะเป็น กิจกรรมละลายพฤติกรรม ,กิจกรรมเพื่อประสบการณ์การเรียนรู้ , กิจกรรมสนทนาการหอนันทนาการ ,กิจกรรมเขาจิ้งหะและกิจกรรมทดสอบสมรรถภาพ สรุปคือ การดำเนินการกิจกรรมก่อน ระหว่างหรือภายหลังการฝึกอบรมจะมีวัตถุประสงค์หลายอย่างในบางครั้งเพื่อวัตถุประสงค์การเรียนรู้ผู้นำเกมต้องทำหน้าที่โดยมีบทบาทต่างๆที่หลากหลายโดยมีรายละเอียดดังนี้

บทบาทหลักของผู้นำเกม

เป็นผู้สอน

คือ เป็นผู้สอนให้ความรู้ผู้เข้ารับการอบรมให้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้และให้ตัวผู้เข้าอบรมเป็นศูนย์กลาง

เป็นผู้ฝึกหัด

คือ เป็นผู้ฝึกหัดหรือคอยกำกับให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมให้มีความสามารถในการพัฒนาให้มีความเข้าใจและความสามารถในงาน กับตนเองและคนรอบข้าง

เป็นที่เลี้ยง

คือ เป็นที่ปรึกษาและช่วยแก้ไขปัญหาในเกมและกิจกรรม

เป็นผู้นำ

คือ เป็นตัวอย่างและแบบอย่างให้กับผู้เล่นเกมและกิจกรรมและนำไปคิดประยุกต์ใช้ในการทำงานได้อย่างเหมาะสม

บทบาทของผู้นำเกม

o เป็นผู้ชี้แนะให้เล่น

หลังจากแจ้งกติกาแล้วโดยอาจมีการลองเล่นดูก่อนก่อนมีการแข่งขันจริงเพราะบางเกมผู้เล่นต้องมีการตีความจากคำสั่งในการเล่น

o มีเทคนิคในการจับผิดหรือการลักไก่ของผู้เล่นหุ้วตาไว

และมีเทคนิคการยื่นในระยะเวลาที่เหมาะสมในการตรวจสอบ

o กำหนดกฎกติกาให้มีความชัดเจนในการพูดการสื่อสารในกลุ่มที่เล่นกิจกรรม

เช่นไม้ล้มที่จะให้แต่ละกลุ่มแจ่ง ชื่อทีม คำขวัญ และอุปกรณ์ประจำทีม

o ตัดสินชี้ขาดที่ยุติธรรมในการตัดสิน โดยที่ให้ผู้เรียนรู้สึกว่าลำเอียง

o มีเทคนิคในการควบคุมเกมและควบคุมเวลาที่ใช้ในการเล่นเกม

o รู้จักการแก้ไขปัญหาในขณะที่ดำเนินเกม

o ไม่ลืมประเมินหรือสังเกตพฤติกรรมในตอนเริ่มต้นจนถึงเวลาสิ้นสุดกิจกรรม

หน้าที่ของผู้นำเกม

หน้าที่ของผู้นำเกม

คือการดำเนินการเพื่อเปลี่ยนแปลงบุคลิกของผู้เข้าร่วมการฝึกอบรมเพื่อเกิดการเรียนรู้ให้เข้าใจและสามารถโดยจะต้องมีการเตรียมตัวให้พร้อมโดยมีการเตรียมสื่อ อุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นเกมน้อยอยู่ในสภาพที่ดีและพร้อมที่จะใช้งานได้ และจะต้องมีความเป็นมิตร และเป็นกันเองกับผู้เข้าร่วมเล่นเกมตั้งแต่ต้นจนจบ มีความสามารถในการพูด สื่อสาร มีการพูดที่น่าสนใจมีการอธิบายให้ชัดเจนเข้าใจง่ายและมีความยุติธรรมในการตัดสินและให้คะแนนโดยไมอคติ เพราะรัก เกลียด หรือโกรธก็ตามโดยให้ความเท่าเทียมกันสำหรับผู้เล่นเกมทุกคนและใช้เวลาในการใช้เวลาได้อย่างเหมาะสมในการเล่นเกมนานหรือนานหรือซาบซึ้งไปและสุดท้ายเมื่อจบการแข่งขันแล้วมีการสรุปจบประทับใจ อาจใช้คำคม เพลง คำขวัญในการสรุปจุดมุ่งหมายของเกม

การเตรียมการก่อนเล่นเกม

- วิเคราะห์กลุ่ม คือ ดูข้อมูลของผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน อายุ เพศ การศึกษา ประสบการณ์
- ขนาดกลุ่ม คือ การแบ่งจำนวนผู้เข้ากิจกรรม
- สถานที่ คือ การจัดเกมให้เหมาะสมกับสถานที่และจำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม
- สื่อ/เครื่องมือที่พื้นที่ สถานที่ที่ใช้ในการเล่นและอุปกรณ์สำหรับเล่นเกม
- การวางแผนเล่นเกม คือ เกมนั้นมีวัตถุประสงค์ให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ ทักษะใด
- เตรียมอุปกรณ์เกม เอกสาร รางวัล หรือเครื่องมือที่ใช้ในการทำกิจกรรมให้บรรลุวัตถุประสงค์
- เตรียมผู้ช่วยและเกมสำรอง

เพราะกิจกรรมบางกิจกรรมต้องมีการสาธิตจึงต้องมีผู้ช่วยและมีเกมสำรองเพื่อเอาไว้

ตัวอย่างเกมกิจกรรม เตรียมความพร้อมและสมาธิ

เกม เรียงพลัง ความพร้อม ความเข้าใจ

วัตถุประสงค์

1. ใช้ในการเริ่มต้นเกมหรือกิจกรรม
2. ผู้นำเกมชี้แจงศัพท์ต่างๆที่ใช้ในการสนทนาร่วมกัน
3. สร้างสรรค์บรรยากาศในการจัดอบรมและเกม

จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม ไม่จำกัด

อุปกรณ์ -

สถานที่ ภายในห้องอบรม

ระยะเวลา ใช้ครึ่งช่วงขณะอบรม

วิธีการดำเนินการ

- ผู้นำเกมชี้แจงกติกาการทายในการดำเนินกิจกรรมในช่วงเวลาที่ตกลงกันว่า จะมีคำศัพท์ เมื่อผู้นำเกมใช้คำพูดต่อไปนี้จะหมายความว่าอย่างไรและตอบว่าอย่างไร เช่น ผู้นำเกมพูดว่า BC ให้ทุกคนพูดว่า เอ้ พูดชื่อสินค้าให้พูดว่า เยี่ยม

- แล้วผู้นำเกมก็ทดสอบความพร้อม ความเข้าใจของผู้เล่นได้

- ศัพท์ที่จะใช้เรียกความพร้อมของกลุ่มได้ก็มีอีก เช่น ผู้นำเกมพูดว่า ซ้าย ให้ผู้อบรมพูดว่า จำ และพูดว่า ขวา ให้ตอบว่า น่ารัก

- ผู้นำเกมก็ทดสอบพูด ขวาขวา ซ้าย ขวา ซ้าย เป็นต้น

- แล้วผู้นำเกมชี้แจงว่านี่เป็นข้อตกลงในการดำเนินกิจกรรมในโครงการนี้

ตัวอย่างเกมกิจกรรม สร้างสัมพันธ์ สหุภคินสามัคคี

เกม หากว่าเรากำลังสบาย

วัตถุประสงค์

1. ฝึกการพร้อมเพียงในการทำงานเป็นทีม
2. ความไว้วางใจและความสามัคคี
3. สร้างเสริมในการฟังและการเรียนรู้
4. เปลี่ยนแปลงอิริยาบถในการปฏิบัติกิจกรรมวิชาการ

จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม 30 คนขึ้นไป

อุปกรณ์ ไม่มี

สถานที่ ในห้องฝึกอบรม

ระยะเวลา 5 นาที

วิธีการดำเนินการ

- ผู้นำกิจกรรมตกลงกับผู้เข้าร่วมกิจกรรม ถัดร้องเพลงหากว่าเรากำลังสบาย เพลงบอกให้ทำอะไรให้ทำตาม 2 จังหวะ

- เนื้อเพลงมีดังนี้ “หากพวกเรากำลังสบายจง.....พลัน”
“หากพวกเรากำลังสนุกหมดเรื่องทุกอย่างทั้งสิ้นจง..... พลัน”

ตัวอย่างเกมสร้างความเชื่อมั่น มุ่งมั่น สู่เป้าหมาย

เกมโยนเหรียญลงแก้ว

วัตถุประสงค์

1. เพื่อฝึกการประมาณโดยใช้การสังเกต
2. เพื่อแสดงให้เห็นว่าความสำเร็จเป็นเรื่องของการฝึกฝน
3. เพื่อทำความรู้จักตนเองในอีกแง่มุมหนึ่ง
4. เพื่อแสดงให้เห็นว่าคนเรามีความแตกต่างกัน

จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม 20-30 คน

อุปกรณ์

- เหรียญ 10 บาท 3 เหรียญ
- ถังพลาสติกขนาดใหญ่ใส่น้ำ $\frac{3}{4}$ ส่วน
- แก้วน้ำใส 1 ใบ

สถานที่ ในสนาม

ระยะเวลา 10-20 นาที

วิธีดำเนินการ

- ให้สมาชิกทีละคน โยนเหรียญลงในแก้วโยนลง 1 เหรียญ ได้ 10 คะแนนโยนครบ 3 เหรียญให้สมาชิกคนต่อไปโยนจนครบทั้งกลุ่ม

- รวมคะแนนของสมาชิกทุกคนในกลุ่ม
เปรียบเทียบกับกลุ่มอื่น ๆ กลุ่มไหนคะแนนมากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ

ตัวอย่างเกมกิจกรรม เสริมสร้างทักษะการสื่อสารประสานงาน

เกม ผุ่งวามร

วัตถุประสงค์

1. การฝึกสมาธิ
2. การสังเกตการจำ
3. การประสานงาน
4. ความสนุกสนานและเพลิดเพลิน

จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม 10-80 คน

อุปกรณ์ ไม่มี

สถานที่ ใช้ได้ทั้งในและนอกห้องฝึกอบรม

ระยะเวลา 10-20 นาที

วิธีการดำเนินการ

- จัดให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเรียงกันเป็นวงกลม หรือรูปตัว ยู ตามความเหมาะสม
- ผู้นำกิจกรรมแจ้งกฎและกติกาในการเล่นและกำหนดผู้ที่จะเริ่มเป็นคนแรก

- ผู้เล่นคนแรกจะร้องว่า “ลิง 1 ตัว”
ผู้เล่นคนต่อไปจะอยู่ติดกับคนแรกจะชายหรือชวาก็ได้จะต้องกระโดดทำท่าลิงไปข้างหน้า 1 ครั้ง พร้อมร้องว่า “กระโดด 1 ครั้ง” คนที่สามก็จะกระโดดทำท่าลิงไปข้างหน้า 1 ครั้งพร้อมร้องเสียงลิง 1 ครั้ง “เจี๊ยก” เป็นอันครบลิง 1 ตัว

- โดยที่ผู้นำกิจกรรมจะกำหนดเองตามความเหมาะสมกับคนเล่นว่าจะใช้ลิงกี่ตัว

ตัวอย่างเกม เสริมการทำงานเป็นทีมและสร้างทีมงาน

เกม จิ๊กซอสัมพันธ์

วัตถุประสงค์

1. รู้จักคิดวางแผนและทำงานร่วมกัน
2. ส่งเสริมการทำงานเป็นทีม
3. เสริมสร้างการทำงานให้ได้ประสิทธิภาพและปริมาณ

จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม ไม่จำกัด แบ่งกลุ่มละ 8-10 คน

อุปกรณ์ ตัวต่อจิ๊กซอ 500 ชิ้นเท่าจำนวนกลุ่มที่แบ่งไว้

สถานที่ ในห้องอบรม

ระยะเวลา 10 นาที

วิธีการดำเนินการ

- ผู้นำกิจกรรมแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ แล้วแจกตัวต่อจิ๊กซอ 500 ชิ้น ให้กลุ่มละ 1 ชุด
- ให้แต่ละกลุ่มวางแผนต่อให้เสร็จ เมื่อกลุ่มใดต่อเสร็จให้ปรบมือพร้อมกัน
- ให้เวลากลุ่มละไม่เกิน 10 นาทีเมื่อหมดเวลาก็มีการเดินตรวจและให้คะแนน

ตัวอย่างกิจกรรม เสริมสร้างความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

เกม สร้างบ้านแปลงเมือง

วัตถุประสงค์

1. เพื่อความช่วยเหลือช่วยกันทำงาน
2. เพื่อการวางแผนเสริมสร้างความคิดริเริ่ม
3. สร้างจินตนาการสู่ความสำเร็จ

จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม 50-100 คน แบ่งกลุ่มละ 8-10 คน

อุปกรณ์ กระดาษ A4 ที่ใช้แล้วประมาณ 100 แผ่น

สถานที่ ในห้องประชุม

ระยะเวลา 15 นาที

วิธีการดำเนินการ

- เมื่อสมาชิกในทีมมาพร้อมแล้วให้ผู้นำกิจกรรมอ่านคำสั่ง
- ใช้กระดาษที่มอบให้ 1 ปีก จัดตกแต่งให้เป็นปราสาท ราชวัง ที่สวยงาม
- ให้เวลา 10 นาที
- จับเวลาและเตรียมสรุปตามวัตถุประสงค์

