

“คอร์ส Ice Breaking for Master Trainer”

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

พัก 15 นาที		
14.45-16.30	Work Shop ทางจิตวิทยาเพื่อพัฒนาศักยภาพผู้สอน <ul style="list-style-type: none"> - เขียนเป้าหมาย - Point C - Swish Pattern - Challenge สรุปการเรียนรู้และการนำไปใช้ให้เหมาะกับหัวข้อที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้	- เป็น Work Shop ทางจิตวิทยาเพื่อย่นระยะเวลาความสำเร็จสู่การเป็นวิทยากร กระทบกร และผู้สอนแบบมืออาชีพ
วันที่สอง		
09.00-09.30	เทคนิคการเข้าสู่บทเรียนด้วยกิจกรรมต่างๆ <ul style="list-style-type: none"> - Set Aura - 9 กระบวนท่าที่ทำให้คนธรรมดาสำเร็จ - เพลงเพื่อการตื่นตัว 	เทคนิค ทักชะการใช้เสียง และการนำเข้าสู่บทเรียน
09.30-10.30	เคล็ดลับวิชานันทนาการสำหรับวิทยากร <ul style="list-style-type: none"> - กิจกรรม Reset - การเข้าสู่สภาวะ Flow Work Shop เพื่อฝึกสภาวะไหลลื่น	หากได้เรียนรู้เรื่องนี้แล้วนำไปฝึกเหมือนขั้นสุดของการเป็นวิทยากร คือ การออกจากจากรูปแบบ FORM vs UNIFORM
พัก 15 นาที		
10.45 -12.00	กิจกรรมที่เรียนรู้เรื่องการสื่อสาร <ul style="list-style-type: none"> - เกมหุ่นพิฆาต (เพื่อเรียนรู้เรื่องการสื่อสาร) - เกมแห่งชีวิต (เพื่อเรียนรู้เรื่องเป้าหมายและคุณค่าของชีวิต) 	เกมที่ดี จะสอนได้โดยไม่ต้องใช้คำพูด แต่ผู้เรียนจะเข้าใจผ่าน เกม กิจกรรมที่ตนเองได้เล่น เรียน และเข้าใจ
พักรับประทานอาหารกลางวัน		
13.00-14.30	แต่ละทีมนำเสนอ และฝึกนำ กิจกรรมนันทนาการ แชร่ ประสพการณ์และการนำไปใช้	เพื่อให้ผู้เรียนฝึกความคิดสร้างสรรค์ และฝึกการนำกิจกรรมนันทนาการ
พัก 15 นาที		
14.45-16.00	สุนทียสนทนา กิจกรรม ประตุใจ <ul style="list-style-type: none"> - เกมตามหารักแท้ - Work Shop Self Love - กิจกรรมเพื่อจบการสัมมนา - วัตถุประสงค์ 	คนจะจำความรู้สึกได้นาน กว่าจำความรู้