

กิจกรรมยกระดับทีมเวิร์กสุดยอดองค์กร (Active Learning for Work)



สมชาติ กิจยรรยง

- ตารางนี้จะประกอบด้วยกิจกรรมเกมและทดสอบต่างๆ
- กิจกรรมเกมแบบทดสอบและกรณีศึกษาด้านบริหาร(คู่มือHR)
- แบบทดสอบกรณีศึกษาทางการขายธุรกิจและการบริหารงานขาย
- สอบถาม และแบบฟอร์มเพื่อการพัฒนาบุคลากรให้ประสบ
ผลสำเร็จ
- แบบสอบถามสำหรับบุคลากรในการทำงาน และการบริการให้
ยั่งยืน
- คู่มือการพัฒนาศักยภาพเพื่อให้บริการทุกระดับประทับใจอย่างยั่งยืน
- “ชีวิตวิถีใหม่สู่การเรียนรู้จากประสบการณ์ผู้อื่นทั้งสำเร็จ
- มาแปรเปลี่ยนหรือปรับปรุงให้เราแก้ไขพร้อมนำแนวทางนั้นๆ
- ใช้เป็นแนวทางสร้างความสำเร็จอย่างรวดเร็วที่เราเลือกเป็นได้”

หน้าลิขสิทธิ์อีก

สถาบันส่งเสริมการพัฒนาบุคลากร(IBC GROUP)

กิจกรรมยกระดับทีมเวิร์กสุดยอดเยี่ยม (Active Learning for Work)

ราคา-250-บาท

ข้อมูลบรรณานุกรมของหอสมุดแห่งชาติ

- กิจกรรมที่เน้นการปฏิบัติจริงเพื่อสร้างความไว้วางใจ ความเข้าใจ และ
ประสิทธิภาพร่วมกัน:

1."**Workshop ระดมสมองแบบไม่ตัดสิน**" (Brainstorming
Without Judgement): ให้ทุกคนเสนอไอเดียโดยห้ามพูดว่า "ทำไม่ได้"
แต่ให้ใช้คำว่า "ใช่ และ..." เพื่อต่อยอดไอเดียกัน

2."**กิจกรรมบทบาทสมมติ**" (Role-Reversal Roleplay): สลับ
บทบาทกันทำงาน เช่น ให้หัวหน้าลองทำหน้าที่ลูกน้อง หรือฝ่ายผลิต
สลับกับฝ่ายขาย เพื่อสร้างความเข้าใจในอุปสรรคของกันและกัน

3."**กิจกรรมการแก้ปัญหาที่ต้องอาศัยทีม**" (Team Problem
Solving): เกมที่ต้องใช้ความร่วมมือ เช่น การต่อท่อส่งลูกบอล, การไข
ปริศนาห้องลับ เพื่อฝึกการสื่อสารและความไว้วางใจ

4."**ช่วงแบ่งปันความผิดพลาด**" (Mistake Sharing &
Learning): แลกเปลี่ยนความผิดพลาดในการทำงานที่ผ่านมา และเรียนรู้
ร่วมกันว่าครั้งหน้าจะอย่างไรให้ดีกว่าเดิม (เน้นพัฒนา ไม่เน้นโทษ)

5."การสร้างมาตรฐานทีมร่วมกัน" (Team Charter Creation): ให้ทีมร่วมกันกำหนด "กฎกติกาการทำงาน" ของทีมเอง เพื่อให้ทุกคนมีส่วนร่วมและปฏิบัติตาม Cap Cut +5

ISBN (E-BOOK) - -978-616-95198-5-0

บรรณาธิการต้นฉบับ สมชาติ กิจยรรยง

ศิลปกรรม/ออกแบบปก นางสาววีวรรณ ไชยวัชรนนท์

พิสูจน์อักษรโดย นางสาวสุดารัตน์ ตายี่จัน

อีเมล sudarat.tyj@gmail.com

จัดพิมพ์และจัดจำหน่ายโดยสมชาติ กิจยรรยง

399 ถ.ลาดพร้าว121 คลองจั่น บางกะปิ กทม.10240

คำนำ
กิจกรรมยกระดับทีมเวิร์กสุดยอดองค์กร
(Active Learning for Work)

“คนเก่ง”นั้นจะเรียนรู้จากประสบการณ์ของตนเอง โดยใช้เวลาปรับปรุงพัฒนาหาสู่ทางกระทำต่างๆจนประสบความสำเร็จไปได้ ส่วน “คนฉลาด”นั้นจะถือโอกาสได้เรียนรู้จากประสบการณ์ของผู้อื่นที่ได้ฟัง ฟ้าสารพัดอุปสรรคจนกระทั่งประสบความสำเร็จขึ้นมาได้เช่นกัน ส่วนหนังสือที่มีเล่มว่า “บทเรียนชีวิตที่เราเลือกได้” ในเล่มนี้จะทำให้ผู้อ่านมีทางลัดในการปรับปรุงพัฒนาตนเองเพื่อ “เปลี่ยนแปลงตนเอง” ซึ่งจะได้ นำไปสู่ความสำเร็จได้ก็คือเป็นทั้ง “คนที่เก่งและฉลาด” ในคนๆ เดียวกัน นั่นเอง กล่าวโดยรวมถึงแนวทางการพัฒนาบุคลากรนั้นจะมีอยู่ 3 วิธี ใหญ่ๆ ก็คือ

1. การให้การศึกษา และส่งเสริมให้พัฒนาตนเอง
2. การฝึกอบรมและการพัฒนา
3. การพัฒนาในงาน

ซึ่งทั้งสามวิธีใหญ่ๆ ที่กล่าวไปนั้นก็จะมีข้อปลีกย่อยอีกมากมาย เฉพาะในสื่อชุดนี้นั้นจะเน้นหนักไปในการพัฒนาศึกษาเรียนรู้ในตัวเอง ผู้อ่านเอง จากคนเก่ง และคนฉลาดตามที่กล่าวไปแล้วข้างต้น

หนูที่มีรูเดี่ยวย่อมถูกจับได้ง่าย คนเรากีย่อมเดือดร้อนน้อยเพราะ
ศึกษาจะช่วยได้ การอบรมพัฒนานั้นเป็นทุกสิ่งทุกอย่างไม่มีสิ่งใดมีค่า
เกินกว่าจิตใจที่ได้รับการอบรมพัฒนา ผู้ที่ไม่รับการสั่งสอนก็มักจะถูก
โลกสั่งสอน การเป็นตัวอย่างคือคำตักเตือนที่ไร้เสียงให้คำนึงเสมอว่า
การสอนนั้นจะเป็นทางยาวเสมอแต่การให้ตัวอย่างเป็นหนทางที่สั้นลง
ผู้เขียนจะคิดเสมอว่าการศึกษาย่อมเป็นไปเพื่อความผาสุกของมนุษย์
ทุกๆคนเฉกเช่นเรานั้นก็เพราะการศึกษานั้นย่อมที่จะไม่ก่อความทุกข์
ยากแก่เพื่อนมนุษย์ได้อย่างแน่นอน

วิธีของการเรียนรู้ด้วยตนเองก็คือการอ่าน อย่าลืมนะครับว่าการ
อ่านหนังสือเป็นสิ่งที่ดี การเลือกอ่านหนังสือดีๆจะดีกว่า แต่การอ่าน
ตัวเองจะดีที่สุดจากการได้หีบหุุด “บทเรียนชีวิตที่เราเลือกได้” อย่าลืม
นะครับว่าการไม่รู้หรือความโง่นั้นไม่ฆ่าท่าน แต่ความไม่รู้นั้นก็ทำให้
ท่านลำบากติ-ปัญหาก็คือขาดโอกาสที่ตัวของเราเองจะได้ทำงานให้ดี
ที่สุด และคนที่ไม่รู้จักอ่านหนังสือดีๆ ไม่ได้มีข้อเปรียบกับคนที่อ่าน
หนังสือไม่ออกแต่ประการใด

การเรียนรู้พัฒนานั้น คือภารกิจอันท้าทายตลอดชีวิต จงคิดเสมอว่า
คนทุกคนล้วนมีคุณค่าในตัวเองเสมอ ชีวิตคนเราจะมีคุณค่าต่อเมื่อมี
เป้าหมายที่ทรงคุณค่า จงเรียนรู้ที่จะเข้าใจในสรรพสิ่งคือภารกิจของ
มนุษย์

การฝึกอบรมพัฒนาอีกรูปหนึ่งที่ผู้เขียนได้จัดเกมและกิจกรรมนี้ให้องค์กรต่างๆ นับเป็นหลายๆ พันแห่งโดยใช้ชื่อหลากหลาย อาทิ Walk Rally เพื่อสร้างภาวะผู้นำและเสริมสร้างทีมงานหรือชื่อ Walk Rally เพื่อสร้างสายสัมพันธ์และสร้างสรรค์ทีมงาน โดยเน้นยึดตัวผู้เรียนเป็นศูนย์กลางที่เรียนรู้ด้วยตนเอง และค้นพบตัวตนเองจากแนวทางการพัฒนาที่เรียกว่า “เข้าใจง่าย ได้สาระคละสนุก ปลุกความคิด พิชิตปัญหา นำพาความสำเร็จร่วมกัน” ให้กับองค์กร ส่วนการเรียนรู้ของผู้ถ่ายทอดที่ผู้เขียนในการบริหารสถาบันส่งเสริมการพัฒนาบุคลากร ซึ่งบริหารงานโดยบริษัทไอบีซีกรุ๊ปนั้นซึ่งมีวิทยากรผู้ร่วมถ่ายทอดนับร้อยท่าน การรวบรวมข้อมูลจากการพัฒนาบุคลากรมานานกว่า 35 ปีด้วยเทคนิคในการจัดฝึกอบรมด้วยเกมกิจกรรมกรณีศึกษาต่างๆ ที่นำมาใช้ในการฝึกอบรมเพื่อการการพัฒนาบุคลากร

ท่านผู้อ่านจะคิดอย่างไรก็ตามแต่ผู้เขียนก็อยากให้คิดว่าทุกคนเป็นคนเหมือนๆ กันแต่ความคิดต่างๆ และสารพัดสิ่งที่แตกต่างกันจึงมีคำกล่าวที่ว่า “สองคนยลตามช่อง คนหนึ่งมองเห็นโคลนตน-อีกคนหนึ่งตาแหลมคม เห็นดวงดาวอยู่พรายพราย”

เอกสารชุดนี้ประกอบด้วยเนื้อหาใหญ่ๆ ในการพัฒนาบุคลากร โดยใช้แบบทดสอบต่างๆ กรณีศึกษา เกมและกิจกรรมต่างๆ รวมทั้งบทสรุป ซึ่งได้แบ่งแยกไว้ห้าประเด็นก็คือ

- กิจกรรมเกมแบบทดสอบและกรณีศึกษาด้านบริหารทั่วไป
- แบบทดสอบกรณีศึกษาทางการขายธุรกิจและการบริหารงานขาย
- สอบถามและแบบฟอร์มเพื่อการพัฒนาบุคลากรให้ประสบผลสำเร็จ
- แบบสอบถามสำหรับบุคลากรในการทำงานและการบริการให้ยั่งยืน
- คู่มือการพัฒนาตนเพื่อให้บริการทุกระดับประทับใจอย่างยั่งยืน

ทั้งนี้ก็เพื่อให้ท่านผู้อ่านทุกตำแหน่งทุกระดับได้นำไปใช้เหมาะสมกับภารกิจหน้าที่การงานอันจะนำพาตัวท่านไปสู่ความสำเร็จได้อย่างแน่นอน ผู้เขียนหวังเป็นอย่างยิ่งว่าอีบุ๊คชุดนี้ แนวทางเนื้อหาสาระจาก “บทเรียนชีวิตที่เราเลือกได้” นี้จะเป็นทางลัดของบทเรียนช่วยชีวิตการทำงานไปทำงานทำหน้าที่จะส่งผมต่อตัวท่านเองได้แน่นอนหรือนำไปประยุกต์สอดคล้องให้การพัฒนาบุคลากรในทีมงานท่านหรือต่อยอดไปสู่ความสำเร็จได้ดียิ่งขึ้น

ด้วยความปรารถนาดี

สมชาติ กิจยรรยง

บทนำ

ใช้กิจกรรมเพื่อการพัฒนาตนก่อนเป็นบทเรียน ก่อนพบกับตัวอย่างบทเรียนชีวิตที่เราเลือกเป็นได้

ความหมายของเกม และกิจกรรม

ขอสรุปแนวความคิดในเรื่องความหมายของเกมไว้ดังนี้

กิจกรรม [กิด-จะ-ก้า] (กศ.) น. การปฏิบัติงานอันเกี่ยวเนื่องกับการศึกษา เช่น กิจกรรมนอกหลักสูตร, คำกิจกรรมตั้งขึ้นเทียบคำ (อก.activity) .

กิจกรรม น. การที่ผู้เรียนปฏิบัติการอย่างใดอย่างหนึ่งเพื่อการเรียนรู้กิจการ

เกม หมายถึง กิจกรรมทางพลศึกษาแขนงหนึ่ง ที่ว่าด้วยการเล่นที่ไม่มีกฎกติกาสลับซับซ้อนมากนัก และเป็นการเล่นที่ส่งเสริมให้มีการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวขั้นมูลฐาน เพื่อพัฒนาไปสู่ทักษะกีฬาประเภทอื่น ๆ

เกม หมายถึง การเล่นด้วยความเต็มใจจนกระทั่งการแข่งขันได้สิ้นสุดลง หรือได้คะแนนตรงตามที่ต้องการ หรือจนได้รับชัยชนะ กิจกรรมนี้ไม่ใช่เหมาะสำหรับเด็กหรือเยาวชน หรือนักกีฬาเท่านั้น แต่เหมาะสำหรับบุคคลทุกเพศทุกวัย

เกม หมายถึง การเล่นที่มีระเบียบ มีระบบ มีกฎเกณฑ์ ทุกสิ่งมีเงื่อนไข หรือข้อตกลงร่วมกันที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อนมากนัก ทำให้เกิดความสนุกสนาน ร่าเริง และเป็นการออกกำลังกายเพื่อพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ส่งเสริมให้เกิดคุณธรรม เช่น การให้อภัย เสียสละ อดทน อดกลั้น ความสามัคคี ความกล้าหาญ ไม่เห็นแก่ตัวและเป็นกิจกรรมที่เล่นได้ทุกเพศ ทุกวัย ไม่ว่าการเล่นนั้นเป็นรายบุคคล หรือเป็นกลุ่ม

เกม หมายถึง กิจกรรมพัฒนาการที่มีลักษณะการเล่น และการแข่งขันที่เป็นไปตามระเบียบข้อบังคับระหว่างผู้เล่นทั้งสองฝ่าย

เกม หมายถึง กิจกรรมเพื่อความสนุกสนาน และเป็นการเล่นในที่กว้าง มีการแข่งขันเล่นเจียบ ๆ หรือนั่งเล่นกันเป็นกลุ่ม ไม่ว่าจะอยู่ในที่ร่ม หรือกลางแจ้ง

เกม หมายถึง กิจกรรมที่จัดเพื่อให้ได้ออกกำลังกาย และเกิดการพัฒนาทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม

เกม หมายถึง การเล่นเบ็ดเตล็ดตามแต่โอกาส และเวลาที่จะอำนวยให้หลังจากว่างงานประจำ หรือเป็นกิจกรรมสำหรับเด็กได้เล่นร่วมกันในยามว่าง (พีระพงศ์ บุญศิริ , มาลี สุรพงศ์ 2536 : 3-5)

เกม ตามความหมายในหนังสือพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน หมายถึง การเล่นหรือการละเล่น เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน (ราชบัณฑิตยสถาน 2535 : 108)

เกม หมายถึง กิจกรรมทางพลศึกษาแขนงหนึ่ง ที่จัดให้เด็กหรือเยาวชน หรือบุคคลทั่วไปทุกเพศทุกวัย ได้ออกกำลังกายเพื่อเป็นการส่งเสริมให้มีการพัฒนาทางด้านสมอง ทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม โดยอยู่ภายใต้กฎกติกาที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อนมากนัก ทำให้ผู้เล่นเกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ผ่อนคลายความเครียด และได้รับทักษะพื้นฐานที่สามารถพัฒนาไปสู่การฝึกกิจกรรมการออกกำลังกายอื่นๆได้Cr/sites.google.com

เกม เป็นลักษณะของกิจกรรมของมนุษย์เพื่อประโยชน์อย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น เพื่อความสนุกสนานบันเทิง เพื่อฝึกทักษะ และเพื่อการเรียนรู้ เป็นต้น และในบางครั้งอาจใช้เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาได้

เกมประกอบด้วยเป้าหมาย กฎเกณฑ์ การแข่งขัน และปฏิสัมพันธ์ เกมมักจะเป็นการแข่งขันทางจิตใจ หรือด้านร่างกาย หรือทั้งสองอย่างรวมกัน ซึ่งส่งผลให้เกิดพัฒนาการของทักษะ ใช้เป็นรูปแบบของการออกกำลังกาย หรือการศึกษา บทบาทสมมุติและจิตศาสตร์ เป็นต้น

เกมเป็นกิจกรรมของมนุษย์ตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน Royal Game of Ur, Senet และ Mancala เป็นเกมที่ได้ชื่อว่าเก่าแก่ที่สุดในประวัติศาสตร์มนุษย์^[1] โดยสามารถย้อนไปได้ถึง 2,600 ปีก่อนคริสตกาล
จากวิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี

กรณีศึกษา

กรณีศึกษา (Case Study) เป็นเรื่องเกี่ยวกับการดำเนินกิจกรรมหรือกิจการต่างๆ เป็นส่วนใหญ่ ในส่วนที่ต้องการให้ผู้อ่านวิเคราะห์และหาแนวทางแก้ปัญหา โดยไม่ได้ให้ความสำคัญกับการหาความผิดถูกอย่างชัดเจนซึ่ง กรณีศึกษาจะให้ข้อมูลที่น่าสนใจและสำคัญต่อการทำความเข้าใจสถานการณ์แก่ผู้อ่าน เช่น ประวัติการดำเนินงานขององค์การ สภาพแวดล้อมภายนอก ข้อมูลต่างทั้งภายในและภายนอก และปัจจัยภายในองค์การ เป็นต้น กรณีศึกษาอาจเป็นเรื่องจริงหรือเรื่องที่แต่งขึ้น

กรณีศึกษาบางเรื่องมีความยาวหลายหน้า ขณะที่บางเรื่องจะมีใจความสั้นมากปกติกรณีศึกษาเป็นสิ่งจำเป็นต่อการเรียนรู้ ซึ่งบางแห่งจะใช้คำว่า “เรียนรู้จากผู้ที่มีประสบการณ์มาก่อน” หรือผู้ที่เรียกว่า “อาบน้ำร้อนมาก่อน” นั่นเอง

การประยุกต์แนวทางการวิเคราะห์กรณีศึกษาต่างๆ นั้น ท่านสามารถที่จะกระทำได้โดยใช้การศึกษาเหตุการณ์ด้วย **5 W 1 H** คือ

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

นั่นก็คือกรณีศึกษาทำให้ท่านผู้ใดคิด วิเคราะห์และแยกแยะได้ว่ามีอะไรเกิดขึ้นบ้าง เกิดขึ้นเมื่อไหร่ ที่ไหน อย่างไร ทำไมจึงเกิดขึ้น ตัวละครในกรณีศึกษานั้นเป็นใคร จากกรณีศึกษานี้จะทำให้เราได้รับรู้ รับทราบหรือมีข้อคิดต่างๆ แล้วเราในฐานะผู้อ่านนั้นควรจะดำเนินแนวทางอย่างไรจากกรณีศึกษานั้นๆนั่นเอง

หนังสือรวมเกม กิจกรรม และกรณีศึกษาฯ เล่มนี้ผู้เขียนได้รวบรวมจากเอกสารการฝึกอบรมที่ประกอบด้วยเกม กิจกรรมและกรณีศึกษามาเพื่อให้ท่านผู้อ่านนำไปปฏิบัติ ประยุกต์ ให้เกิดประโยชน์แก่ตนเอง บุคคลและองค์กรให้มีความเจริญรุ่งเรืองในงาน และคนตลอดไป

สารบัญ กิจกรรมยกระดับทีมเวิร์กสุดยอดองค์กร
(Active Learning for Work)

เรื่อง	หน้า
บทที่ 1 กิจกรรมเกมแบบทดสอบ และกรณีศึกษาด้าน บริหารทั่วไป	1
- กิจกรรมตรวจสอบคุณธรรม	1
- กิจกรรมนำเข้าสู่การคิดและเข้าใจเกี่ยวกับคนในองค์กร	5
- กิจกรรมแบบทดสอบการเรียนรู้	7
- กิจกรรมเปลี่ยนมุมมองทางความคิดใหม่	10
- กิจกรรมสร้างภาพสร้างจินตนาการ สร้างความคิด สร้างสรรค์	11
- กิจกรรมเสริมสร้างความคิดหลากหลาย-ตัดมุม	16
- กิจกรรมเสริมสร้างความคิดหลากหลาย-จัดแถวนักโทษ	17
- กิจกรรมเสริมสร้างความคิดหลากหลายถั่วแดงถั่วเขียว	18
- กิจกรรมเสริมสร้างความคิดหลากหลาย - ลอดเรือได้	19
สะพาน	
- กิจกรรมหาคำตรงกันข้ามตามหาความคิด	20
- กิจกรรมหาคำย่อ ต่อเติมความคิด	24

สารบัญ กิจกรรมยกระดับทีมเวิร์กสุดยอดองค์กร
(Active Learning for Work)

เรื่อง	หน้า
- เกมกิจกรรมการคิดเชิงอนาคต	26
- เกมกิจกรรมการคิดนอกกรอบ	30
- เกมกิจกรรมการคิดแบบ 80/20	31
- เกมกิจกรรมความคิดริเริ่มใหม่	33
- เกมกิจกรรมทดสอบความคิดสร้างสรรค์	38
- เกมกิจกรรมนำสู่การคิดเชิงวิพากษ์อย่างสร้างสรรค์	44
- เกมกิจกรรมนำสู่ความอดทนอดกลั้นได้แค่ไหน	64
- เกมกิจกรรมพฤติกรรมเมื่อขัดแย้งกัน	65
- เกมกิจกรรมพัฒนาความคิดพลิกคุณค่าชีวิต	67
- เกมกิจกรรมวันเกิดกับอุปนิสัย	72
- เกมกิจกรรมสร้างความคิดให้ริเริ่มสร้างสรรค์	75
- เกมกิจกรรมสู่ความฉลาดทางพฤติกรรม	77
- กิจกรรมจินตนาการของคุณเป็นอย่างไรดีมาน้อย	78
แค่ไหนล่ะ	26
- แบบทดสอบคุณเป็นนักคิดหรือนักทำ	83

สารบัญ กิจกรรมยกระดับทีมเวิร์กสุดยอดองค์กร
(Active Learning for Work)

เรื่อง	หน้า
- แบบทดสอบคุณเป็นโรคประสาทหรือไม่	87
- แบบทดสอบจินตนาการคุณมองคน และมองตนเองเป็นอย่างไร	96
- แบบทดสอบท่านเป็นนักสร้างสรรค์หรือไม่	101
- แบบทดสอบท่านมีความคิดเชิงระบบมากน้อยแค่ไหน	102
- แบบทดสอบนวัตกรรมของท่านเป็นอย่างไร	105
- แบบทดสอบนำสู่เสริมสร้างความคิดใหม่	107
- แบบทดสอบบทบาทใดบ้างที่คิดว่าเป็นของท่าน	110
ในองค์กร	
- แบบทดสอบเพื่อเสริมสร้างระบบการบริการ	112
- แบบสอบถามประเภทคนกับการนำเสนอให้ยอมรับ	114
- แบบสอบถามการปกครองดูแลทีมงาน	120
- แบบสอบถามคุณมีบุคลิกภาพอย่างไร	123
- แบบสอบถามจัดการกับเรื่องเวลา (จัดอันดับ)	125
- แบบสอบถามท่านเป็นผู้นำลักษณะใด	127

สารบัญ กิจกรรมยกระดับทีมเวิร์กสุดยอดองค์กร
(Active Learning for Work)

เรื่อง	หน้า
- แบบสอบถามนำสู่กิจกรรมคิดการใหญ่	138
- แบบสอบถามประเภทของลูกน้องกับวิธีการสั่งงาน	141
- แบบสอบถามประเภทคนในทีมงานกับการบริหาร	144
- แบบสอบถามประเภทผู้ใต้บังคับบัญชากับการ	148
มอบหมายงาน	
- แบบสอบถามเพื่อการพัฒนาความคิดผู้นำ	150
- แบบสอบถามเมื่อต้องมาสอนงานจะทำอย่างไร	153
- ต้นไม้สองต้นนี้ คุณอยากตัดต้นไหน	157
- นายหลากผู้หลายเรื่อง-การมอบหมายงาน	159
- กิจกรรมการตีความกรณีงานอุปสมบท	163
- ความเห็นตรงกัน แต่ความรู้สึกไม่ตรงกัน	167
- จะแก้ไขปัญหามทีมงานอย่างไรดี	166
- จะแก้ไขปัญหาเมื่อเพื่อนมีปัญหอย่างไร	172
- บทบาทผู้บริหารงานกับ 6 สม	173
- ประเภทคนในทีมงานกับการบริหาร	177

สารบัญ กิจกรรมยกระดับทีมเวิร์กสุดยอดองค์กร
(Active Learning for Work)

เรื่อง	หน้า
- เพื่อตรวจสอบระบบการมอบหมายงาน	181
- เมื่อลำไยหมดกำลังใจ	184
- เมื่อสมชายหมดกำลังใจ	187
- เรื่องของพระเจ้าเสือ	192
- แล้วจะใช้บทบาทไหนอย่างไรดี	194
- สื่อสารประสานงานในองค์กร	199
บทที่ 2 แบบสอบถามแบบทดสอบกรณีศึกษาทางการขาย	202
ธุรกิจเครือข่ายและการบริหารงานขาย	
- แบบฉบับในการติดต่อสัมพันธ์กับลูกค้า	202
- เทคนิคการเสนอแนะเมื่อมีปัญหาข้อคัดค้านสงสัย	206
ทางโทรศัพท์	
- เทคนิคการรับมือกับการบอกปัด (ปฏิเสธ, บ่ายเบี่ยง)	208
จากผู้มุ่งหวัง	
- แนวทางในการสนทนาทางโทรศัพท์ที่ดี	212
และสัมฤทธิ์ผล	

สารบัญ กิจกรรมยกระดับทีมเวิร์กสุดยอดองค์กร
(Active Learning for Work)

เรื่อง	หน้า
- แบบทดสอบความเข้าใจการใช้โทรศัพท์เพื่อธุรกิจ	214
- แบบทดสอบเทคนิคการใช้โทรศัพท์อย่างมีประสิทธิภาพ	216
- แบบทดสอบสอบถามศรัทธาทัศนคติในงานขาย	218
- แบบฟอร์มการพัฒนาระบบ และมาตรฐานในการบริการหน้าโชว์รูม	220
- จงตอบคำถามกลยุทธ์การสื่อสารเพื่อการขายหน้าร้าน	
- จงตอบคำถามการสื่อความกับลูกค้าในสถานการณ์ต่างๆ	222
- จงตอบคำถามจะสื่อสารกับลูกค้าอย่างไรให้เป็นมืออาชีพ	
- แบบสอบถามประเภทลูกค้ากับการเสนอขาย	225
- สถานการณ์ที่เกิดขึ้นควรทำอย่างไร - จะวางกลยุทธ์ขายอย่างไร	229
- การตอบข้อข้องใจลูกค้าประกอบตัวอย่าง	233
- การตอบข้อโต้แย้งลูกค้าประกอบตัวอย่าง	235
- จงตอบข้อโต้แย้ง 12 ข้อต่อไปนี้	

สารบัญ กิจกรรมยกระดับทีมเวิร์กสุดยอดองค์กร
(Active Learning for Work)

เรื่อง	หน้า
- ลักษณะข้อโต้แย้งเสนอประกันภัยรถยนต์	238
- จงปิดการขายจะใช้เทคนิคใด (มีคำถามให้ตอบ)	241
- ปิดการขายจากคำพูดนี้จะใช้เทคนิคใด (ให้ตอบ)	243
- ปิดการขายดังกล่าวนี้จะสรุปแบบใด	244
- ปิดการขายที่กล่าวเขาใช้เทคนิคอะไร	247
- ปิดการขายที่กล่าวนี้ใช้เทคนิคใด	249
- ปิดการขายให้แสดงบทบาทสมมติ	251
- เปิดใจสิ่งคาดหวังจากการทำธุรกิจเครือข่าย	255
- กรณีศึกษาจะใช้บทบาทใดผู้บริหารงานเครือข่าย	258
- กรณีศึกษาวิธีที่จะทำให้เราประสบความสำเร็จ	261
- แบบทดสอบท่านเป็นผู้สร้างทีมได้ดีแค่ไหน	263
- แบบประเมินผลก่อนการจัดงาน B.O.P.	265
- กิจกรรมวิธีเดียวที่คุณจะประสบความสำเร็จได้ก็คือ	267
- แบบทดสอบนำสู่การเจรจาต่อรอง 1	272
- แบบทดสอบสู่การเจรจาต่อรอง 2	277

สารบัญ กิจกรรมยกระดับทีมเวิร์กสุดยอดองค์กร
(Active Learning for Work)

เรื่อง	หน้า
- แบบทดสอบนักเจรจาต่อรองที่ประสบความสำเร็จ	279
- แบบวัดความก้าวหน้าในการเจรจาต่อรอง	282
- กิจกรรมต่อรองฯ สถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงควรทำอย่างไร	287
- แบบทดสอบแบบฉบับของนักขายตามหลักของ	289
แผนภูมิการขาย	
- แบบทดสอบก่อนและหลังการฝึกอบรมการขาย	298
Pre - Post test	
- บทบาทผู้บริหารงานขายกับทีมงาน 6 ท่าน	320
- บทบาทผู้บริหารทีมขายใดบ้างที่คิดว่าเป็นของท่านในองค์กร	323
- แบบสอบถามการควบคุมดูแลทีมขาย	325
- แบบสอบถามการปกครองดูแลทีมขาย	327
- แบบสอบถามการปกครองดูแลนักขาย	330
- เมื่อยอดนักขายตรงนั้นหมดกำลังใจ	332
- เมื่อยอดนักขายหมดกำลังใจกับการเลือกทางออก	334
- ตัวอย่างและคำถามเครื่องฟอกอากาศกับการบริหาร	342

สารบัญ กิจกรรมยกระดับทีมเวิร์กสุดยอดองค์กร
(Active Learning for Work)

เรื่อง	หน้า
บทที่ 3 แบบทดสอบแบบสอบถาม และแบบฟอร์มเพื่อ การพัฒนาบุคลากรให้ประสบผลสำเร็จ	345
- แบบสอบถามทดสอบผู้นำระดับต้น	345
- แบบทดสอบสอบถามความเป็นผู้นำ	348
- จะใช้เทคนิครวบรวมข้อมูลเพื่อหาความจำเป็นแบบไหน	353
- แบบวัดผลพัฒนาบุคลากรหลังการฝึกอบรมพัฒนาแล้ว	355
- แบบสอบถามว่าเป็นการวัดผลหรือการประเมินผลงาน	357
- การพัฒนาบุคลากรโดยการพิจารณาความจำเป็น	359
- ตัวอย่างแบบบันทึกข้อมูลของผู้ดำเนินการอบรม	362
- ตัวอย่างแผนการสอนเตรียมพูดเทคนิควิทยากร	366
- แบบแผนการเตรียมอุปกรณ์สำหรับใช้ในการฝึกอบรม	368
- แบบวัดผลการพัฒนาบุคลากรจากกระบวนการกลุ่ม	370
- แบบสอบถามสิ่งที่ควรและไม่ควรทำในการถ่ายทอด ของวิทยากร	373

สารบัญ กิจกรรมยกระดับทีมเวิร์กสุดยอดองค์กร
(Active Learning for Work)

เรื่อง	หน้า
- แผนการบรรยายของวิทยากรหลักสูตรเทคนิควิทยากร ผู้ถ่ายทอด	375
- แบบทดสอบถามก่อน และหลังหลักสูตรเทคนิค การเป็นวิทยากร	377
- แบบทดสอบจะพัฒนาบุคลากรวิธีไหนกับเฉลย	392
- อย่างไหนจึงเรียกว่าพัฒนาหัวหน้า หรือผู้นำด้วย วิธีการอื่นๆ ที่มิใช่การฝึกอบรม	394
- แบบฟอร์มปัญหาของท่านในการพัฒนาบุคลากร และแนวทางแก้ไข	397
- ตัวอย่างแผนการสอนการฝึกอบรมในงาน (OJT)	399
- แบบทดสอบสอบถามการพัฒนาบุคลากรเพื่อการสอนงาน	401
- แบบทดสอบการสื่อสารเพื่อการพัฒนาบุคลากร	403
- แบบทดสอบการสอนงานที่ดีแบบนี้ถูกต้องไหม(ถูกผิด)	405
- แบบทดสอบการสื่อสารในการสอนงานให้ประสบผลสำเร็จ	408
- แบบประเมินพฤติกรรมการเป็นผู้สอนงาน	410

สารบัญ กิจกรรมยกระดับทีมเวิร์กสุดยอดองค์กร
(Active Learning for Work)

เรื่อง	หน้า
- แบบสอบถามปัญหาเกี่ยวกับการแนะนำงาน	413
- กรณีนี้จะพัฒนาบุคลากรภายใต้ข้อจำกัดได้อย่างไร	415
- กรณีศึกษาเมื่อสมชายหมดกำลังใจ	417
- กิจกรรมการตีความกรณีงานอุปสมบท + เฉลย	422
บทที่ 4 แบบทดสอบแบบสอบถามสำหรับบุคลากร	425
ในการทำงานและการบริการให้ยั่งยืน	
- แบบทดสอบแบบฉบับในการติดต่อสัมพันธ์กับลูกค้า	425
- กิจกรรมแบบฝึกหัดใช้คำพูดในทางสร้างสรรค์	429
- เกมกิจกรรมจงคัดแปลงคำพูดเพื่อให้น่าฟังยิ่งขึ้น	431
- เกมกิจกรรมตีความกรณีงานอุปสมบท	436
- เกมกิจกรรมสื่ออย่างไรให้ถูกใจผู้ฟัง	439
- แบบฝึกพูดให้ฟังสบายหู คูสบายตา พาสบายใจ	441
- เกมกิจกรรมเทคนิคการทำงานเป็นทีม	447
- แบบทดสอบถูกต้อง VS ถูกใจเพื่อปฏิบัติงานได้	448
อย่างยั่งยืน	

สารบัญ กิจกรรมยกระดับทีมเวิร์กสุดยอดองค์กร
(Active Learning for Work)

เรื่อง	หน้า
บทที่ 5 สู่การพัฒนาตนเพื่อการให้บริการทุกระดับประทับใจ อย่างยั่งยืน	453
- กิจกรรมนาที่ทองสร้างความทรงจำไม่ลืมเลือน	453
- พฤติกรรมกับการแสดงออกที่ควร และไม่ควร	458
- ตัวอย่างการปรับคำพูดให้ฟังสบายหูสบายตาพาสบายใจ	469
- แนวทางการดัดแปลงคำพูดให้ฟังสบายหูสบายตาพาสบายใจ	472
- ประเภทลูกค้ายาลักษณะต่างๆกับการให้บริการ	477
- ศิลปะการสื่อสารภาษาเพื่อบริการและเทคนิคการสื่อสาร	482
- การสื่อความกับลูกค้าในสถานการณ์ต่างๆ	487
- แบบทดสอบก่อนและหลังฝึกอบรมด้านการบริการ	490
- แนวทางการเรียนรู้ด้วยตนเองให้สัมฤทธิ์ผล	504

บทที่ 1 กิจกรรมเกมแบบทดสอบและกรณีศึกษาด้านบริหารทั่วไป

กิจกรรมตรวจสอบคุณธรรม

เสน่ห์ผ้าจี่ริ้ว

วัตถุประสงค์ เพื่อให้ผู้กลุ่มผู้อ่าน

1. เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการทำงานในทางสร้างสรรค์
2. รู้จักใช้ความคิดที่ดีในการปฏิบัติงานกับบุคลากร
3. ประยุกต์เนื้อหาสาระในการอ่าน และการพูดคุยไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงาน

วิธีดำเนินการ

1. ให้ผู้อ่านได้ทราบถึงข้าราชการอบรม สิ่งที่คุณักัน เช่น ขาวกับดำ กลางคืนกับกลางวัน ร้อนกับเย็น ฯลฯ การที่จะนำจุดดีของสิ่งที่คุณักันมาใช้ประโยชน์จะเป็นผลดีสำหรับผู้ปฏิบัติงาน หรือบริหารงาน
2. ให้ผู้อ่านได้ทราบว่า สะอาดคู่กับสกปรกแต่สิ่งที่ยากให้บุคคลแต่ละกลุ่มช่วยกันคิดว่า ผ้าจี่ริ้วมีสิ่งอะไรที่น่าสนใจ โดยอาศัยความคิดที่สร้างสรรค์อย่างน้อยของเสน่ห์ผ้าจี่ริ้ว ให้เวลา 10 นาทีเสร็จแล้วให้นำเสนอเสน่ห์ผ้าจี่ริ้ว
3. เมื่อได้เวลาแล้วให้ผู้อ่านนำเสนอถึงเสน่ห์ของผ้าจี่ริ้ว

4. สรุปในหน้าถัดไป

เสน่ห์ผ้าจี๊ว

ปิยะโสภณ

หลายคนอาจมอง “ผ้าจี๊ว” เป็นผ้าที่สกปรก ขยะแขยง ไม่มีราคาค่างวด แต่ท่าน **ปิยะโสภณ** กลับมองผ้าจี๊วที่มีเสน่ห์ เป็นผ้าที่มีคุณประโยชน์ มุมมองของท่านเป็นอย่างไร เชิญอ่านได้จากหนังสือ **เสน่ห์ผ้าจี๊ว** ที่คัดตอนนำเสนอนี้

1. ยอมสกปรกเพื่อให้สิ่งอื่นสะอาด เสน่ห์ของคนอยู่ที่ยอมลำบากเพื่อให้ผู้อื่นเป็นสุข เช่น พ่อแม่ ยอมเหนื่อย เพื่อให้ลูกหลานสุขสบาย
2. ดูดซับความสกปรกได้ แต่ก็สลัดความสกปรกออกจากตัวได้ตลอดเวลา เสน่ห์ของคนอยู่ที่รู้ตัวเองว่าสกปรก ถึงเวลาต้องชำระล้างแล้ว มิใช่ซ่อนความสกปรกไว้แล้ว แกล้งบอกว่าตนเองสะอาด
3. เป็นผ้าที่สะอาดที่สุดในขณะที่คนมองว่าสกปรกที่สุด เหมือนคนที่หมั่นฝึกหัดขัดเกลาตนเอง รู้จักถ่อมตนและอ่อนโยนไม่โอหังอวดดีเป็นที่รังเกียจ หมั่นใส่ของคนอื่น เขาก็จะเป็นคนที่มีคุณค่า ไม่ว่าจะมาจากสกุลใด การศึกษามากหรือน้อยก็ตาม ทำตัวให้เป็นผู้ใฝ่รู้ แต่ไม่อวดรู้ เป็นเหมือนผ้าจี๊วห่อทองให้ได้

4. **แม้ว่าเป็นผ้าที่ไม่มีราคา แต่ก็มีคุณค่ายิ่งใหญ่ได้** เหมือนคนที่พยายามทำตนให้มีคุณค่าด้วยการทำงาน ทำตนให้เป็นประโยชน์ให้มีค่า ไม่มองมืองอเท้า น้อยเนื้อต่ำใจในโชควาสนา ชะตาชีวิต
5. **ไม่เกียจจนว่าถูกใช้ให้เช็ดถูอะไร** เหมือนคนที่ยอมตัวอาสาทำงานที่ได้รับมอบหมาย โดยไม่ปริปากบ่น รู้จักอาสาคน อาสางาน ไม่ว่าจะป็นงานใดๆ ก็ตาม ตั้งใจทำงานโดยไม่เกียจจน รู้จักเสนอตัวทำงาน ที่เขาเห็นว่าไร้ค่า เป็นงานชั้นต่ำ
6. **ถูกใช้ทำงานในที่สกปรกที่สุด** เหมือนเป็นคนที่ยอมทำในสิ่งที่คนทั้งหลายรังเกียจ ที่เขาเห็นว่าไร้ค่า เป็นงานชั้นต่ำ แต่ก็ตั้งใจทำให้เป็นของมีค่าขึ้นมาได้ หรือยินดีในการบริการ เหมือนคนที่เอิบอ้อมเมื่อชีวิตได้บริการรับใช้คนอื่น รับใช้สังคม ดีใจเมื่อคนยินดีมาใช้บริการ ความรู้ความสามารถของตน และยินดีที่จะเสนอตัวเข้าไปบริการมากกว่าที่จะคิดเข้าไปบริการ แปลว่า ทำตัวให้เหมือนผ้าขี้ริ้วนั่นเอง
7. **พอใจที่ได้อยู่เบื้องหลังความสะอาด** เหมือนคนต้องพอใจที่ได้อยู่เบื้องหลังความสำเร็จของคนอื่น ต้องมีความพอใจที่จะทำงานปิดทองหลังพระ มีความสุข และภูมิใจที่ได้มอบความสำเร็จให้คนอื่น มีมากที่ผู้น้อยบางคนทำงานแล้วทำให้ผู้ใหญ่เลิกลงขณะที่ตัวเองโตขึ้น

8. ทนทานต่อการขัดถูและซักล้างไม่เปราะบาง เหมือนคนที่มีอารมณ์ทนไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค ปัญหา แม้จะเหน็ดเหนื่อยเพียงใด ก็อดทนเพื่อให้สำเร็จประโยชน์สุขแก่ผู้อื่น มีจิตใจหนักแน่นไม่เปราะบาง
9. แม้จะถูกมองว่าเป็นผ้าขี้ริ้ว แต่ก็ไม่ต้องทำให้ขี้เหร่ เหมือนคนที่รู้ตัวเองว่า มีคนกำลังปรามาส สบประมาท จะต้องตั้งใจเอาชนะอุปสรรคตรงนั้นให้ได้ ไม่พ่ายแพ้ตามคำปรามาสของคนอื่น รู้ตัวตลอดเวลาว่ากำลังทำอะไร และให้มีกำลังใจในสิ่งนั้น ที่สำคัญมองหาความสำคัญ จากสิ่งที่คุณมองไม่เห็นว่าคุณค่าอย่างไรให้ได้ คือ สามารถมองเห็นคุณค่าจากสิ่งที่คุณทั้งหลายมองว่าไร้ค่า

นี่คือผ้าขี้ริ้วที่ข้าพเจ้าพยายามแปลความหมายจากชีวิตที่ผ่านมา ซึ่งข้าพเจ้าถือว่าเป็นของขวัญชิ้นงามที่สุดในชีวิตที่ได้จากแม่...จากวารสาร ตามมุข ปีที่ 41 เล่มที่ 255

สรุปเสน่ห์ผ้าขี้ริ้ว...ปิยโสภณ

1. ยอมสกปรกเพื่อให้สิ่งอื่นสะอาด
2. ดูดซับความสกปรกออกจากตัวได้ตลอดเวลา
3. เป็นผ้าที่สะอาดที่สุด ในขณะที่คนมองว่าสกปรกที่สุด
4. แม้จะเป็นผ้าที่ไม่มีราคา แต่คุณค่ายิ่งใหญ่ได้
5. ไม่เกียจจนว่าถูกใช้ให้เช็ดถูอะไร
6. ถูกใช้ทำงานในที่สกปรกที่สุด

7. พอใจที่ได้อยู่เบื้องหลังความสะอาด
8. ทนทานต่อการขูดและซักล้าง ไม่เปราะบาง
9. แม้จะดูมองว่าเป็นผ้าจี๊รีว แต่ก็ไม่ทำตัวจี๊เหร่

นำเข้าสู่กิจกรรม

แบบสอบถามความเข้าใจเกี่ยวกับคนในองค์กร

ความจำเป็นประการที่หนึ่งของผู้บริหารก็คือ ความเข้าใจเกี่ยวกับคนในองค์กรอันจะทำให้ผู้บริหารเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันกับคู่แข่งในธุรกิจ ได้โปรดตอบคำถามโดยพิจารณาว่าข้อใดถูกหรือผิดโดยใส่เครื่องหมาย ☒ ในข้อที่คิดว่าถูก และเครื่องหมาย ☐ ในข้อที่คิดว่าผิด

- _____ 1. การปฐมนิเทศจะให้ผลกำไรระยะยาวให้กับองค์กร
- _____ 2. พนักงานส่วนใหญ่มีเป้าหมายในงานหรืออาชีพคล้ายกัน
- _____ 3. ผลประโยชน์ต่างๆ ถูกจัดขึ้นเป็นเงื่อนไขของการจ้างงาน
- _____ 4. การแบ่งกำไร (Profit Sharing) เป็นวิธีการจูงใจที่ได้ผลมากวิธีหนึ่ง
- _____ 5. พนักงานทุกคนมักจะขอผลประโยชน์เพิ่มมากขึ้นเพื่อสอดคล้องกับความต้องการของแต่ละคน

- _____ 6. ธุรกิจเกือบทุกประเภทควรจัดให้มีการอบรมในเรื่อง
การประเมินผลการปฏิบัติงาน
- _____ 7. หัวหน้างานควรเกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์งาน
(Job Analysis)
- _____ 8. วัฒนธรรมองค์กรสามารถเปลี่ยนแปลงได้ไม่ยากนัก
- _____ 9. องค์กรต่างๆ ไม่เคยให้ความสนใจอย่างแท้จริงกับ
ปัญหาส่วนบุคคลของงาน
- _____ 10. ความกดดันในการแข่งขัน ทำให้เกิดความเป็น
แปลงกลยุทธ์ของบริษัทเป็นอย่างมาก
- _____ 11. กลยุทธ์สุดขั้วของการจัดการธุรกิจก็คือ คิดอะไร
ที่คู่แข่งคิดไม่ได้คือ คิดไม่ถึง เป็นวิธีหนึ่งที่จะทำให้
ธุรกิจแห่งนั้นคงความเป็นเลิศ
- _____ 12. ธุรกิจสมัยใหม่ที่ต้องการสร้างความได้เปรียบใน
การแข่งขัน ซึ่งหนีไม่พ้นเรื่องเทคโนโลยีสารสนเทศ
(Information Technology)
- _____ 13. หลักการและคุณค่าทางธุรกิจที่ประสบความสำเร็จ
สามารถที่จะนำไปประยุกต์ใช้ได้ทุกแห่งในโลก
- _____ 14. การให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) เป็นวิธีการจูง
ใจที่ได้ผลดี

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 ท่านเชื่อมั่นแค่ไหนว่าจะทำกิจกรรมที่อธิบายไว้นี้ได้ดีเท่าใดหัวข้อเรื่อง “โนกนดหวโนกราเคหรือ Cefa Shagvin มาจากเผ่าชาวเขาในอินเดีย แปลคร่าวๆ ว่า “พิธีกรรมที่ต้องผ่านเพื่อไปสู่การเป็นใหญ่”

โนกนดหวโนกราเค (Cefa Shagvin)

กิจกรรมนี้สามารถทำตามได้อย่างง่ายดาย เป็นสิ่งที่ดีที่สุดถ้าเราตัดสินใจว่าเราจะปฏิบัติตามนั้นตามลำดับขั้นตอนใด บางคนอาจจะตัดสินใจที่จะเริ่มจากข้างบนมาข้างล่าง และบางคนจากข้างล่างไปข้างบน บางคนอาจจะทำทั้งสองแบบ หรือทำผิดแปลกไปจากนี้ สิ่งที่สำคัญคือเราต้องมั่นใจก่อนว่ามีเครื่องมือที่อยู่ในสภาพที่ใช้ได้ดี และต้องรู้ว่าเมื่อใดส่วนสำคัญของเครื่องมือนี้ใช้ไม่ได้อีกต่อไป

อีกเรื่องที่สำคัญอย่างยิ่งคือ เราจะต้องเข้าใจว่าใช้เครื่องมือนี้เพื่อปฏิบัติตามกิจกรรมนี้อย่างถูกต้องเช่นใดเนื่องจากถ้าใช้ไม่ถูกวิธีจะได้รับความเจ็บอย่างเห็นได้ชัด เพราะฉะนั้นในขั้นแรกการกระทำนี้จะต้องใช้ความระมัดระวังเป็นอย่างมาก แต่ในที่สุดคนส่วนใหญ่จะทำเสร็จสิ้นอย่างปลอดภัยในเวลาไม่นาน

บางคนชอบที่จะเริ่มต้นโดยจับเครื่องมือแล้ววาดขึ้นลงตามแนวยาว แต่บางคนจะเคลื่อนมือเร็วๆ และช้าๆ อยู่ตรงบริเวณเดียวแล้วเมื่อเสร็จตรงนั้นจึงเคลื่อนไปบริเวณอื่น ส่วนใหญ่จะใช้น้ำยาที่ทำให้การกระทำสิ่งนั้นง่ายขึ้นแต่มีคนจำนวนหนึ่งที่ไม่ชอบโดยใช้อย่างอื่นนอกจากเครื่องมือนี้

เมื่อทำกิจกรรมนี้เสร็จเรียบร้อยแล้ว ควรจะเก็บล้างเครื่องมือให้
ถูกต้อง มีบางคนที่ชอบใช้อีกสิ่งหนึ่งเพื่อความสะดวกในขั้นตอนสุดท้าย
กิจกรรมนี้จำเป็นต้องทำซ้ำกันไปเรื่อยๆ นอกเสียจากว่าได้มีการตัดสินใจ
อะไรบางอย่างไปแล้ว

จงตอบคำถามต่อไปนี้

ลำดับ	รายการ	ใช่	ไม่ใช่	ไม่ ทราบ
1.	ชาวอินเดียหรือไม่ใช่ชาวอินเดียก็ได้ที่ สามารถทำได้			
2.	เพศชายมีโอกาสมากกว่าเพศหญิง			
3.	กิจกรรมนี้ไม่จำเป็นที่จะใช้น้ำยาก็ได้			
4.	ชาวไทยมักจะทำในขณะแต่งตัว หรือ อาบน้ำ			
5.	ข้อความหลักเกิดจากการเขียนสลับ ตัวอักษร			

ที่มา: จากการสัมภาษณ์หัวข้อเทคโนโลยีแห่งการเรียนรู้กับระบบการศึกษา
โดย Mr. Benard Percy 11 มิ.ย. 45

บทสรุปจากกิจกรรมแบบทดสอบการเรียนรู้

โนกนดหวโนกราเค (Cefa Shagvin) เฉลยคำตอบ.-ทั้ง 5 ข้อ ตอบว่า
ใช่ ทุกข้อ ในข้อที่ 5 เกิดจากการเขียนข้อความสลับตัวอักษรที่ถูกต้องก็คือ
“โกนหนดโกนเครา”

กิจกรรมเปลี่ยนมุมมองทางความคิดใหม่

สัตว์เลี้ยงในคอกสัตว์

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาความคิดที่มองโลกในแง่ดี
2. เพื่อฝึกหัดแยกแยะ แยกประเด็น
3. เพื่อฝึกการรู้จักเป็นผู้วิเคราะห์ข้อมูล

วิธีดำเนินการ

1. จากคำถามให้ท่านอ่านแล้วช่วยกันคิด หรือร่วมกันคิดวิเคราะห์กับ
ใครก็ได้ โดยถามว่า “ในคอกสัตว์มีสัตว์เลี้ยงจำนวนหนึ่ง นอกจาก
สัตว์ชนิดอื่นแล้วล้วนเป็นล่อ ถามว่าในคอกสัตว์ มีสัตว์เลี้ยง
ทั้งหมดกี่ตัว มีวัว มีม้า ล่อ อย่างละกี่ตัว”
2. ผู้นำกิจกรรมสรุปตามวัตถุประสงค์ และเฉลยว่าสัตว์เลี้ยงในคอก
สัตว์มีทั้งหมด 3 ตัว คือ มีวัว มีม้า และล่ออย่างละ 1 ตัว

กิจกรรม

สร้างภาพสร้างจินตนาการสร้างความคิดสร้างสรรค์

จินตนาการเป็นตัวเชื่อมโยงให้เกิดความคิดที่สร้างสรรค์ กิจกรรมนี้ขอให้ท่านหลับตานึกถึงสิ่งต่างๆต่อไปนี้(อ่านถึงตรงนี้หากท่านต้องการความเป็นธรรมในการมองตัวท่านถึงจินตนาการควรให้เพื่อนมาอ่านข้อความอย่างช้าๆชัดๆต่อจนจบข้อ5)ให้หลับตา(ฟังแล้วนึกให้)เห็นแหล่งน้ำ:-จะเป็นน้ำ-ณ-ที่ใดก็ได้สุดแท้แต่จะนึกคิดหรือสร้างภาพ เช่น

1. น้ำอยู่ที่.....

- ในโบบัว / แก้ว- - ในสระ - ในทะเล
- น้ำในคลอง - ในแม่น้ำ - ในทะเลสาบ

2. เข้าป่าเห็นป่าไม้ :- เดินไปอีเล็กน้อยแลเห็นป่าไม้หรือต้นไม้

เช่น ป่า...

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

3. พบต้นไม้ล้ม :- พอเข้าไปในป่าพบต้นไม้ล้มแล้วให้คิดถึงตัวเองว่า จะทำอะไรโดยขอถามว่า

- ต้นเล็ก หรือต้นใหญ่
- เดิน / ปีนข้าม หรือเดินอ้อมๆ

4. เห็นพวงกุญแจตกอยู่: พอเดินผ่านต้นไม้ล้มไปได้สักครู่ เผลอญได้
แลเห็นลูกกุญแจอยู่แล้วขอดถามว่าจะ

- หยิบ หรือ
- ไม่หยิบ

5. เห็นบ้านในป่า: เมื่อเดินผ่านสักครู่ได้พบกับบ้านในป่าให้คิดว่า
บ้าน ที่อยู่นั้นเหมือนกับอะไร คือ

- เหมือนกระท้อ
- ปราสาทราชวัง
- บ้านคนธรรมดา

เฉลยสร้างภาพสร้าง

จินตนาการ

เสร็จแล้วให้(อ่านเฉลย)ทุกท่านลืมหัดเพื่อจะได้อธิบายภาพต่างๆที่แต่ละ
ท่านได้สร้างไว้รูปภาพที่แต่ละท่านได้สร้างขึ้น

1. การที่ได้เห็นแหล่งน้ำจะบ่งบอกถึงความคิดจิตใจ จินตนาการและ
อารมณ์ว่า เราได้สร้างภาพเป็นน้ำที่ใดเช่น

- น้ำในใบบัว หรือในแก้วน้ำ บ่งบอกถึงความคิด และจิตใจมี
ขอบเขตจำกัด
- น้ำในคลอง หมายถึงขอบและรักที่จะทำงานตามระบบ
ระเบียบไปเรื่อยๆ ไม่ค่อยกระตือรือร้น

- น้ำในสระน้ำ หรือแม่น้ำ มีจิตใจอímเอม ชอบความสมบูรณ์ พูนสุขรักความสะดวกสบาย
- น้ำในทะเล / ทะเลสาบ ใจกว้าง ชอบท่องเที่ยว รักอิสระ มีความคิดสร้างสรรค์
- แต่หากเห็นเป็นน้ำพุ เป็นคนร่าร้อน แต่ชอบธรรมชาติ

2. การที่ได้เห็นป่าไม้ๆ นั้นหมายถึง วิธีชีวิต สภาพจิตใจ สุขภาพจิต และสภาพความเป็นอยู่

- ป่าแห้งแล้ง หมายถึงวิธีชีวิตความเป็นอยู่ค่อนข้างที่จะด้นร่น ขวนขวาย
- ป่าไม้เขียวช่อ่ม หมายถึงวิธีชีวิตที่มีความสมบูรณ์ทั้งบิดา มาดา พี่น้อง และวงศ์ญาติ
- ป่าไม้ต้นไม้บางๆ ครอบครัวยุ่เราอยู่ขาดความพร้อมในบาง เรื่องที่เกี่ยวกับปัจจัยสี่
- เห็นเป็นต้นไม้ 1-2 ต้น เป็นคนชอบสันโดษ หรือครอบครัว เล็กมีพี่น้องน้อย หรืออยู่กั่บพ่อหรือแม่ไม่ฝ่ายใดก็ฝ่ายหนึ่ง

3. เมื่อพบต้นไม้ล้มๆ เปรียบเหมือนอุปสรรคที่จะพบ และการแก้ไข อุปสรรคในชีวิต

- ถ้าต้นไม้เล็กไม่มีอุปสรรคในชีวิตถ้ามีก็เพียงเล็กน้อย

- ถ้าต้นไม้ล้มขวางอยู่เป็นต้นไม้ใหญ่ ชีวิตผู้นั้นต้องต่อสู้ดิ้นรน ขวนขวายการ มองข้ามอุปสรรคหรือต้นไม้
- ถ้าเดินข้ามหรือปีนข้ามเจ้าของภาพก็พร้อมที่จะฝ่าฟัน
- จนกระทั่งข้ามอุปสรรคนั้นได้หรือเอาชนะได้
- ถ้าเดินอ้อมๆ ไป แสดงว่าไม่กล้าเผชิญหน้ากับอุปสรรค
มักจะอาศัยผู้อื่นฟันฝ่าโดยเราคอยพึ่งพาคนอื่นอยู่

4. เมื่อเห็นพวงกุญแจตกอยู่พวงกุญแจความหมายในสภาพคือความ
อยากรู้ อยากเห็น ความสนใจ หากเห็นพวงกุญแจแล้วหยิบกลับไม่หยิบ

- ถ้าหยิบ ก็ตีความในเจตนาได้ว่า หยิบเพื่อเก็บไว้ หรือหยิบ
เพื่อรอหาเจ้าของ หากหยิบเพื่อเก็บไว้จะมีความโลภเป็น
พื้นฐานมากกว่าการเสียสละหากหยิบเพื่อหาเจ้าของกุญแจจะมี
ลักษณะทางจิตใจ ชอบการให้ การเสียสละ การอุทิศ และไม่
เห็นแต่ตัว
- ถ้าไม่หยิบ แสดงว่าเราไม่อยากและไม่ชอบวุ่นวายเรื่องของคนอื่น

5. เห็นบ้านในป่า สภาพบ้านในป่าเปรียบเหมือนสังคมและความฝัน
ถ้าเห็นบ้านเหมือนกับ

- กระต๊อบ แสดงว่าเรารักธรรมชาติ ชอบความเป็นอยู่เรียบง่าย
แต่ชีวิตดิ้นรน

- บ้านคนธรรมดาเหมือนบ้านทั่วๆ ไป แสดงว่า รักธรรมชาติ
ดำเนินชีวิตเหมือนบุคคลทั่วๆ ไป ไม่เพื่อฝันใฝ่ฝันเท่าใดในงาน

- ปราสาทราชวัง แสดงว่า ชอบความสุขสบาย มีความใฝ่ฝัน
และฝันใฝ่ในชีวิตว่าจะต้องประสบความสำเร็จทางใดทางหนึ่งโดย
เกี่ยวกับที่อยู่อาศัยและรักบ้านชอบตกแต่งบ้าน

กฎแห่งการสร้างภาพสร้างจินตนาการเพื่อเสริมสร้างความสำเร็จนี้
เป็นกฎเกณฑ์ที่บุคคลที่ประสบความสำเร็จทั่วโลกได้ใช้กัน ดังนั้น หาก
ท่านประสงค์ที่จะให้ชีวิตของท่านรุ่งโรจน์ในปัจจุบันที่สมบูรณ์ ขอให้
หมั่นสร้างภาพแห่งความสำเร็จเสมอ ๆ ดังความฝันหรือความหวังที่
ต้องการเช่น รถยนต์คันหรู บ้านหลังที่สวยงาม การได้มีโอกาสใช้เครื่องใช้
ต่างๆ ที่มีคุณค่าทางราคา ฯลฯ

กิจกรรมเสริมสร้างความคิดหลากหลาย

กิจกรรมตัดมุม

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาความคิด
2. เพื่อฝึกแก้ไขปัญหา
3. เพื่อระดมสมองในหมู่สมาชิก

อุปกรณ์ ใช้คำถาม

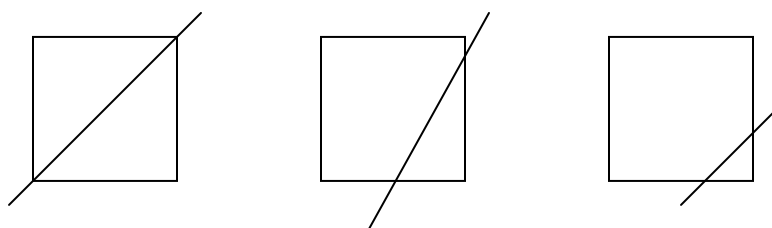
ระยะเวลา 5 นาที

วิธีดำเนินการ

1. ใช้คำถามถามว่า ... “กระดาษทรงสี่เหลี่ยมแผ่นหนึ่ง ถ้าหากเราตัดออกมุมหนึ่งแล้ว มุมที่เหลือจะอยู่เหลือมุมอยู่ที่มุม”
2. ขอเสริมต่อไปได้ว่ามี 3 คำตอบ
3. คุณเฉลยและสรุปตามวัตถุประสงค์

เฉลยคำถาม

มี 3 คำตอบคือ 3-4-5 มุม ดังภาพ



กิจกรรมเสริมสร้างความคิดหลากหลาย

กิจกรรมจัดแถวนักโทษ

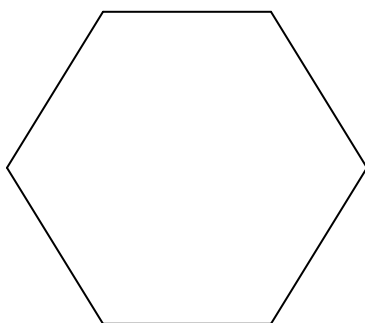
วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาความคิดให้ชาญฉลาด
2. เพื่อฝึกการทำงานเป็นทีม/กลุ่ม
3. เพื่อฝึกการคิดหรือระดมสมองร่วมกัน

อุปกรณ์ ใช้คำถามและแผ่นสไลด์

วิธีดำเนินการ

1. ให้ช่วยกันคิดหาวิธีการจะต้องจัดอย่างไร โดยให้หาตัวแทนมาสรุปวิธีการจัดแถว โดยใช้คำถามว่า ตำรวจนายหนึ่งจับนักโทษ 24 คน ให้เป็นแถวๆ ละ 5 คน จะต้องจัดอย่างไร โดยให้หาตัวแทนมาสรุปวิธีการจัดแถวบนหน้าเวที แล้วสรุป
2. ดูเฉลยตามภาพข้างล่าง พร้อมสรุปตามวัตถุประสงค์
เฉลย.- จัดแถวนักโทษให้จัดเป็นรูปหกเหลี่ยม ดังภาพ



กิจกรรมเสริมสร้างความคิดหลากหลาย

กิจกรรมถั่วแดง ถั่วเขียว

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาความคิด
2. เพื่อชี้ให้เห็นความสำคัญในการทำงานแบบคิดร่วมกันเป็นกลุ่ม หรือทีมย่อมได้ประโยชน์มากเสมอ

อุปกรณ์ ใช้คำถาม

วิธีดำเนินการ

1. ขอบถามท่านผู้อ่านว่า “แฉ้วเหว่ว” เผลอทำเมล็ดถั่วแดงถุงหนึ่งปนกับเมล็ดถั่วเขียวอีกถุงหนึ่ง เธอจึงให้เพื่อน 5 คนช่วยแยก”
2. ให้ผู้อ่านช่วยคิดหน่อยซิว่า จะแยกถั่วทั้ง 2 สีนี้ด้วยวิธีที่เร็วที่สุดอย่างไร
3. สรุปตามวัตถุประสงค์

เฉลย วิธีเร้งรัดก็คือ ให้ทั้ง 5 คน เลือกเก็บเอาแต่เฉพาะสีใดสีหนึ่งที่มีจำนวนน้อยกว่าอีกสีหนึ่งเท่านั้น

กิจกรรมส่งเสริมสร้างความคิดหลากหลาย

กิจกรรมลอดเรือใต้สะพาน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อฝึกแก้ไขปัญหา
2. ฝึกการตัดสินใจในการแก้ปัญหา
3. เพื่อฝึกการพัฒนาความคิด

อุปกรณ์ ใช้คำถามและรูปภาพ คนกำลังจะพายเรือลอดใต้สะพานแต่ไม่สามารถลอดไปได้ เพราะบรรทุกสินค้าสูงกว่าได้สะพาน

วิธีดำเนินการ

1. ขอสอบถามว่า “ชายผู้นี้จะลำเลียงถุงนุ่นซึ่งเป็นสินค้าไปส่งโดยทางเรือผ่านลำคลอง แต่ถุงนุ่นมีจำนวนมากและวางซ้อนกันสูงจนเขาเกรงว่าจะไม่สามารถลอดผ่านใต้สะพานได้ จะมีวิธีใดบ้างที่ทำให้เรือผ่านใต้สะพานได้โดยไม่ต้องโยกย้ายถุงนุ่น
2. ดูเฉลยและสรุปตามวัตถุประสงค์

เฉลยคำถาม

1. รอให้น้ำลดลงจึงลอคใต้สะพานหรือ
2. ให้เขาใส่วัตถุหนักๆ ลงไปบนเรือ เช่น ก้อนหิน ลูกเหล็ก เพื่อให้เรือต่ำลงทำให้สินค้าน้ำหนักต่ำกว่าความสูงใต้สะพาน จึงสามารถผ่านไปได้
3. ผู้ดำเนินการอาจจะถามหยอกล้อเล่นกับผู้เข้าร่วมกิจกรรมอีกก็ได้

กิจกรรม

หาคำตรงกันข้ามตามหาความคิด

“คำตรงข้าม” เป็นคำที่ใช้ในชีวิตประจำวันอีกประการหนึ่งที่สำคัญ ไม่แพ้คำที่ใช้ในภาษาไทยประเภทอื่นๆ กิจกรรมนี้ลองทดสอบตัวท่านหรือกลุ่มของท่านแล้วลองอ่านคำเฉลย ซึ่งบางส่วน คุณชูลีพร สุสุวรรณ ได้รวบรวมไว้ โดยให้หาคำตรงข้ามกับด้านซ้ายมีอะไรบ้างเช่น คำศัพท์ว่า กระจัดกระจาย คำตรงข้าม คือ เป็นระเบียบ เป็นต้น

19. เก็บหอมรอบริบ

20. เกียจคร้าน

เฉลยกิจกรรมหาคำตรงกันข้ามตามหาความคิด

จากโจทย์ “คำตรงข้าม” เมื่อท่านหรือกลุ่มได้คิดแล้วต่อไปนี่คือคำเฉลยจากโจทย์ข้างต้น การคิดรูปแบบนี้ ถือเป็นלבמןสมอง ให้เรียบคมสมกับ การเข้าสู่การเป็นนักคิดที่สร้างสรรค์

คำศัพท์

1. กระจี้กระเปร้า
2. กระจวนกระจวาย
3. กระจสั้กระจส่าย
4. กระจเหม็ดกระจเหม่
5. กลั้ดกลุ้ม
6. กล้าหาญ
7. กล้าวโทษ
8. กล้าวหา
9. กลิ่นเหม็น
10. กลิ่น

คำตรงข้ามคือ

- เซื่องซึม ,เนิบนาบ
- นิ่งเฉย
- สงบนิ่ง
- ฟุ่มเฟือย
- สบายใจ
- ขี้ขลาด
- ยกย่อง ชมเชย
- ยกฟ้อง ถอนฟ้อง
- กลิ่นหอม
- คาย

11. กลุ้มใจ	สบายใจ
12. ก่อกวน	ทำให้สงบบราบคาบ
13. ก่อนหน้า	หลังจาก
14. ก่อสร้าง	รื้อถอน ทำลาย
15. กะทันหัน	ไม่รีบด่วน
16. กะเทย	ชายจริง หญิงแท้
17. ก้าวร้าว	เรียบร้อย ไม่กะกะ
18. เก่งแต่ปาก	พูดจริง ทำจริง
19. เก็บหอมรอบริบ	ฟุ่มเฟือย สรุ่ยสุร่าย
20. เกียจคร้าน	ขยันขันแข็ง

กิจกรรม

หาคำย่อ ต่อเติมความคิด

จากคำย่อดังกล่าวแต่ละข้อ ขอให้ท่านลองหาคำอธิบายหรือความหมายที่ถูกต้อง เพื่อเสริมสร้างความคิดของท่านให้ก้าวหน้าและก้าวไกลในงานหรือชีวิต ดังนี้

คำย่อ	คำอธิบายหรือความหมาย
1. กก.	
2. กทท.	
3. กทพ.	
4. กบว.	
5. กปภ.	
6. กปส.	
7. กพน.	
8. กฟผ.	
9. กฟภ.	
10. กม.	
11. กมธ.	
12. ทกท.	
13. ททท.	

14. ทศท.

15. ทอท.

เฉลยคำย่อ ต่อเติมความคิด

จากคำย่อดังกล่าวแต่ละข้อ หลังจากท่านลองหาคำอธิบายหรือความหมายที่ถูกต้อง เพื่อเสริมสร้างความคิดของท่านให้ก้าวหน้าและก้าวไกลในงานหรือชีวิต ขอเฉลยความหมายดังนี้

คำย่อ	คำอธิบายหรือความหมาย
1. กก.	1. กิโกลรัม 2. กรรมการ 3. กองกลาง 4. กองกำกับการตำรวจ
2. กทท.	การทำเรือแห่งประเทศไทย
3. กทพ.	การทางพิเศษแห่งประเทศไทย
4. กบว.	คณะกรรมการบริหารวิทยุ กระจายเสียงวิทยุโทรทัศน์
5. กปภ.	การประปาส่วนภูมิภาค
6. กปส.	กรมประชาสัมพันธ์
7. กฟน.	การไฟฟ้านครหลวง
8. กฟผ.	การไฟฟ้าฝ่ายผลิตแห่งประเทศไทย

9. กฟภ.	การไฟฟ้าส่วนภูมิภาค
10. กม.	กิโลเมตร หรือกิโลเมตร
11. กมธ.	คณะกรรมการ
12. ทกท.	การทำอากาศยานกรุงเทพ
13. ททท.	การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย
14. ทศท.	องค์การโทรศัพท์แห่งประเทศไทย
15. ทอท.	การทำอากาศยานแห่งประเทศไทย

กิจกรรมการคิดเชิงอนาคต

นกบอกอนาคต

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างความสนุกสนานในการรู้จักตนเองในอีกแง่มุมหนึ่ง
2. เพื่อฝึกฝนความคิดและความรวดเร็ว
3. เพื่อประยุกต์ไปในเป้าหมายในอนาคตของเรา สำนึกให้เมื่อก้าวสู่
วัยชราหรือวัยแก่ไม่ใช่แก่แต่เพียง แก่แดดหรือแก่ลม ควรจะต้อง
แก่บุญแก่บารมี ที่มีอำนาจวาสนา

วิธีดำเนินการ

1. ให้ผู้อ่านเตรียมกระดาษเปล่าคนละ 1 แผ่น เริ่มนับ 1 ถึง 3 ให้เวลาคนละ 1 นาที เพื่อนึกถึงนก (สัตว์ปีกที่มีชีวิต) ในระยะเวลาอันสั้นให้ได้ 10 ตัว แล้วจะทายอนาคตยกเว้น นกหวีด

2. และเมื่อครบเวลา หลังจากนั้นก็จะระบุให้สมาชิกทราบว่า

ลำดับนกตัวที่ 1-3 เป็นวัยเด็ก

ลำดับนกตัวที่ 4-6 เป็นวัยรุ่น

ลำดับนกตัวที่ 7-8 เป็นวัยทำงาน

ลำดับนกตัวที่ 9-10 เป็นวัยชรา

เช่น ลำดับสุดท้ายเป็นนกกระจอก บั้นปลายชีวิตอาจจะกระจอกจริงๆ ถ้าเป็นนกแก้ว บั้นปลายชีวิตค่อนข้างพุดมาก เป็นต้น

3. ผู้นำกิจกรรมสรุปตามวัตถุประสงค์

ตัวอย่างนกบอกอดีตและอนาคต

ช่วงอายุ	ลำดับที่	ชื่อนก	นิยมนกกับวัยของเรา
1-15 ปี วัยเด็ก	1	นกเอี้ยง	วัยเด็กกินดีอยู่ดีสมบูรณ์ พุดสุข เหมือนกับคำที่ว่า นกเอี้ยงเลี้ยงควายเฒ่า
“ ”	2	นกแก้ว	วัยเด็กช่างพุดช่างเจรจา เหมือนนกแก้ว

ช่วงอายุ	ลำดับที่	ชื่อนก	นิสัณนกกับวัยของเรา
			นกขุนทองคุยเก่ง
“ ”	3	นกขุนทอง	“ ” “ ”
16 - 25 วัยรุ่น	4	นกเงือก	วัยรุ่นค่อนข้างเก็บตัว พ่อแม่หวง เหมือนนกเงือกหาตัวจับยาก
“ ”	5	นกกาขเหน	วัยรุ่นยังเรียนรู้โลกอันกว้างใหญ่ไม่หมด เพราะกาขเหนบินต่ำ และบินได้ไม่ไกล
“ ”	6	นกกระจอก	วัยรุ่นจะต้องช่วยเหลือตัวเองอย่างมาก เป็นคนถ่อมตัว เจียมตัว
26-50 วัยทำงาน	7	นกนางแอ่น	วัยทำงานขยันขันแข็ง (คึ้นรน) เหมือนนกนางแอ่น ต้องบินนานๆ
“ ”	8	นกนางนวล	วัยทำงานมีความพยายาม สม่่าเสมอ ความเป็นอยู่