

Workshop Acting

Apisara Yuttharot



การออกแบบ Workshop

สิ่งที่ต้องมี ประกอบด้วย

1. กลุ่มเป้าหมาย

2. เป้าหมาย

3. วัตถุประสงค์

4. จำนวนคน

5. ระยะเวลาที่ใช้

6. กิจกรรม

7. วิธีการเล่น

8. การวัดผล



กลุ่มเป้าหมาย



Target group (กลุ่มเป้าหมาย)

Sweezey (2014) proposed 2 types of persona

(1) Interest - สิ่งที่น่าสนใจ

(2) Demographic-based persona - ประชากรศาสตร์

Barker et al. (2012) divides persona into 3 types as following

(1) Demographic factor -

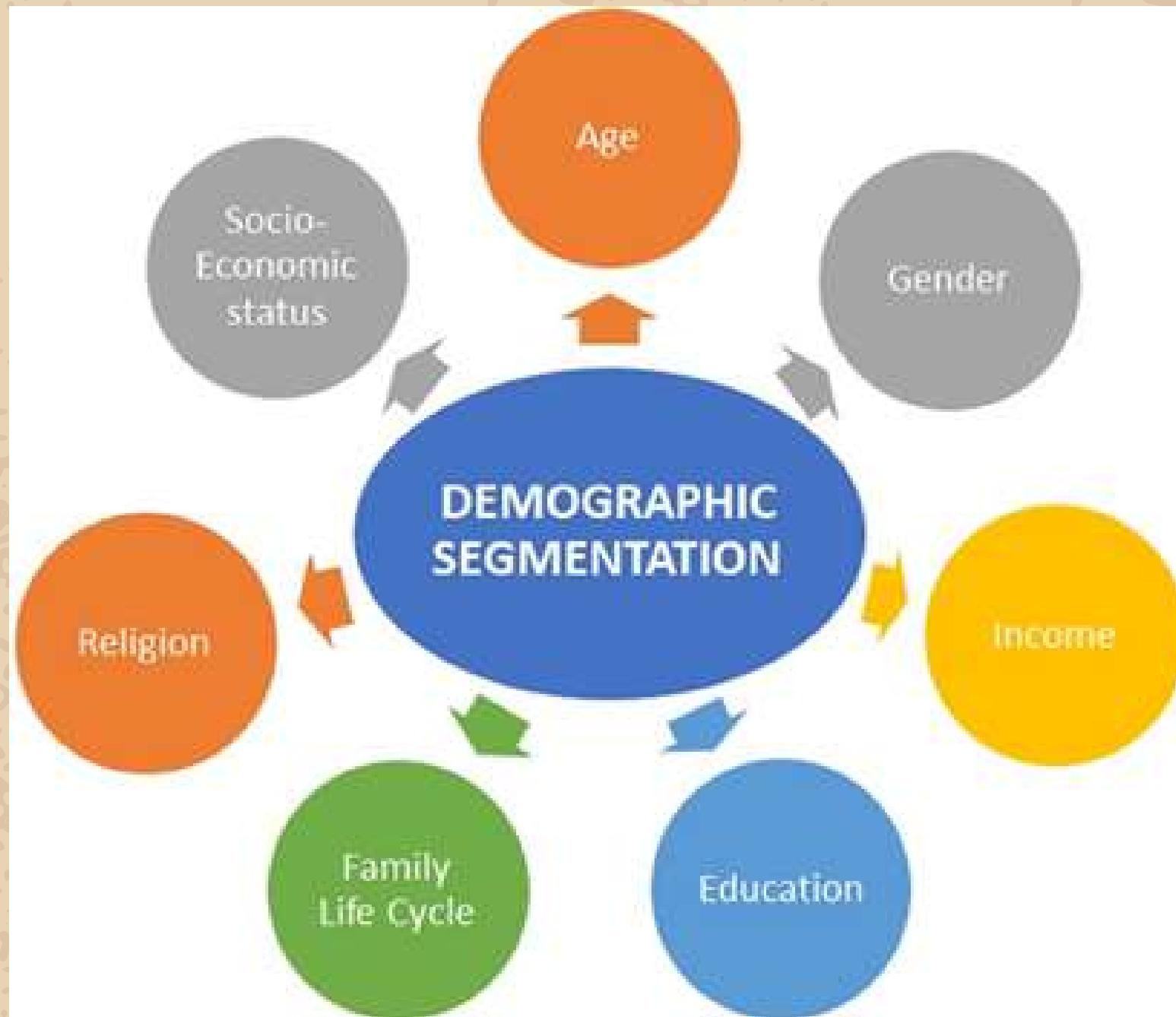
ประชากรศาสตร์

(2) Constraint and Limitation - ข้อจำกัด

(3) Needs and Wants - สิ่งที่ต้องการ



Demographic factor (ประชากรศาสตร์)

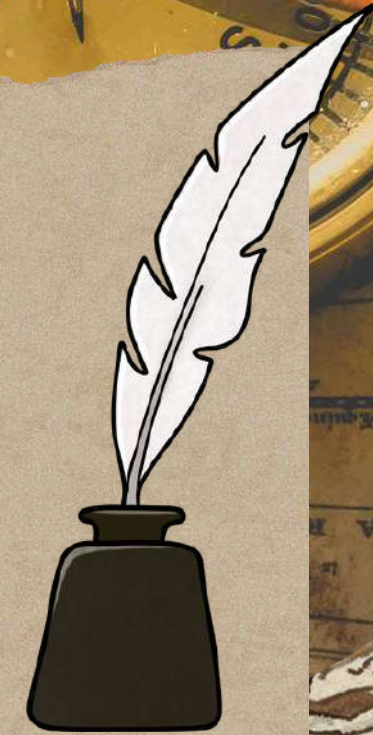


ประชากรศาสตร์

- อายุ
- เพศ
- รายได้
- การศึกษา
- สถานภาพครอบครัว
- เชื้อชาติ
- สถานภาพทางสังคม
- อาชีพ
- ภูมิภาค
- บริษัท
- ขนาดบริษัท
- พฤติกรรมมนุษย์



เป้าหมาย

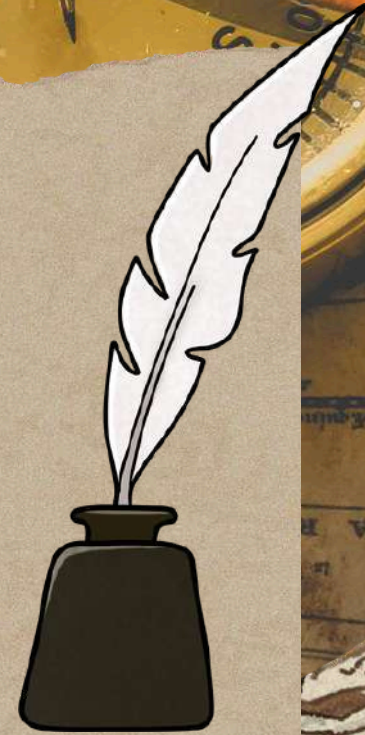


เป้าหมาย

- อยากรู้แล้วทำอะไรในตอนท้าย
- จุดหมายปลายทางของการทำ Workshop
- เป้าหมายที่ดีมักจะ
 - ชัดเจน (รู้ว่าคืออะไร)
 - วัดผลได้
 - ทำได้จริง
 - มีกรอบเวลากำหนด



วัตถุประสงค์



วัตถุประสงค์

- วัตถุประสงค์ คือ เหตุผลหรือความตั้งใจเฉพาะเจาะจงว่า ทำสิ่งนั้นไปเพื่ออะไร หรือ เพื่อให้เกิดอะไรขึ้น
- เป็นเหตุผลของการกระทำ
- เป้าหมาย = จะไป ที่ไหน ภาพรวมใหญ่
- วัตถุประสงค์ = ไป เพื่ออะไร เป็นข้อ ๆ ที่ชัดเจน วัดผลได้ และสอดคล้องกับเป้าหมาย



จำนวนคน

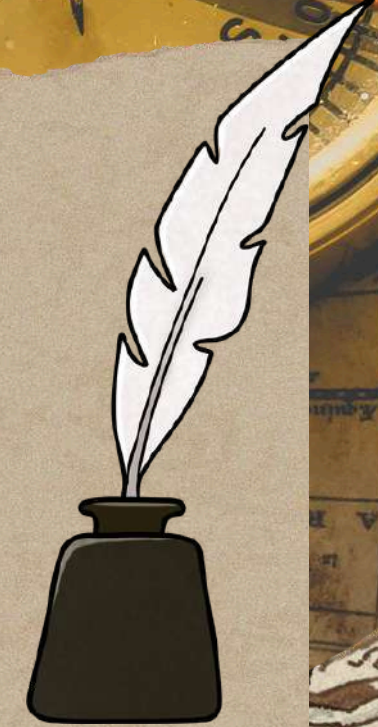


จำนวนคน

- จำนวนคนมีผลต่อการทำกิจกรรม
- ต่อแบ่งกลุ่ม เช่น กลุ่มใหญ่ กลุ่มกลาง กลุ่มเล็ก
- รายละเอียดกิจกรรม และเวลาที่ใช้ จะขึ้นอยู่กับจำนวนคนร่วมกิจกรรม
- การกำหนดจำนวนคนก่อน จะช่วยให้ติดขอบเขตของกิจกรรมได้ดีมากขึ้น



ระยะเวลาที่ใช้



ระยะเวลาที่ใช้

- ระยะเวลาที่ใช้ทำแต่ละกิจกรรม ขึ้นอยู่กับ
 - วัตถุประสงค์
 - จำนวนคน
- ดังนั้น จะทำกิจกรรมอะไรต้องคำนวณถึงเวลาที่เหมาะสม
- กำหนดเป็นชั่วโมง หรือนาที ขึ้นอยู่กับรายละเอียดกิจกรรม



กิจกรรม



กิจกรรม

- ต้องแจกแจงรายละเอียดกิจกรรมได้ว่า
 - ชื่อกิจกรรมอะไร
 - เวลาที่นาที่ในการทำ
 - ใช้คนเท่าไร
 - มีกี่ขั้นตอน
- สามารถแบ่งเป็นข้อย่อยๆของแต่ละกิจกรรม หรือบอกรวมก็ได้



วิธีการเล่น



วิธีการเล่น

- สำคัญที่สุดต่อขั้นตอนนี้
- ต้องบอกได้ว่า กิจกรรมนี้ มีขั้นตอน กติกาที่จะเล่นยังไง
 - ต้องชัดเจน
 - ไม่ซับซ้อนเกินไป
 - เข้าใจง่ายภายในเวลาอันสั้น
 - หากไม่เป็นไปตามขั้นตอนที่แจ้ง ต้องมีขั้นตอนสำรองหรือแผนสำรองให้กิจกรรมเล่นจนจบได้



การวัดผล



การวัดผล

- การวัดผล เหมือนจะไม่สำคัญ แต่สำคัญมาก เพราะคือผลที่ได้จากการทำกิจกรรมจริง
- การวัดผล = การเช็กว่าสำเร็จแค่ไหน
- การวัดผลต้อง
 - ชัดเจน
 - วัดได้จริง
 - สอดคล้องกับวัตถุประสงค์
 - อธิบายวิธีหรือเครื่องมือที่ใช้ได้
 - เป็นไปตามเป้าหมาย



ตัวอย่าง

