

การพัฒนาศักยภาพภาพตนเองเพื่อความสำเร็จของทีม (Jailbreak Your Potential for Team)

ในปัจจุบันองค์กรส่วนใหญ่มีเป้าหมายในการการพัฒนาบุคลากรให้มีความรู้และความสามารถสูงขึ้นเพื่อให้องค์กรบรรลุเป้าหมายขององค์กร และองค์กรมี Core Value ที่ให้พนักงานในองค์กรทุก ๆ ระดับ จำเป็นต้องเรียนรู้ เข้าใจ สามารถปรับตัว พัฒนาตน เพื่อให้เข้ากับ Value ขององค์กรได้ รวมทั้งแสดงออกถึงความคิดและพฤติกรรมตามแบบอย่างที่ต้องการ แต่ในขณะเดียวกันตัวพนักงานยังมีกรอบความคิด และการใช้ศักยภาพได้อย่างไม่เต็มที่ ทำให้การทำงานที่คาดหวังจะให้บรรลุวัตถุประสงค์และเป้าหมายขององค์กรนั้นไม่ประสบความสำเร็จดังที่ควรจะเป็น

สิ่งหนึ่งที่องค์กรต่าง ๆ คาดหวังคือ การที่พนักงานทุกคนมีความเต็มใจในการพัฒนาตนเอง และร่วมมือร่วมใจกัน ประสานงานไปในทิศทางเดียวกัน และลดความขัดแย้งระหว่างกัน หรือเรียกว่าการทำงานเป็นทีมนั้น ต้องอาศัยการพัฒนาพนักงานในหลาย ๆ ทักษะ เพื่อให้เกิดการทำงานอย่างมีความสุขและประสบความสำเร็จ

ดังนั้นหลักสูตร “Jailbreak Your Potential for Team: การพัฒนาศักยภาพภาพตนเองเพื่อความสำเร็จของทีม” จึงมุ่งหมายให้ผู้เข้าร่วมการอบรม เข้าใจและจดจำในตัว Values รวมถึงแสดงออกได้ด้วยความเต็มใจ ตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาตนเอง การทำลายกรอบความคิดเดิม ๆ ที่ขัดขวางการพัฒนาศักยภาพ เพื่อเป็นกำลังขับเคลื่อนในการทำงานเป็นทีมร่วมกัน เพื่อให้บรรลุเป้าหมายขององค์กร โดยใช้เทคนิคการสอน “Play & Learn Engineering Indoor Teambuilding” ทั้งการบรรยาย การใช้สื่อมัลติมีเดีย และกิจกรรมการเรียนรู้ ที่จะช่วยให้ผู้เข้าอบรมได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ซึ่งเป็นเทคนิคหนึ่งที่ไม่ทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่าย

วัตถุประสงค์

1. มีความพร้อม ความเข้าใจ ที่แสดงออกซึ่ง Core Value อย่างชัดเจนและสม่ำเสมอ
2. สร้างทัศนคติให้เห็นถึงความสำคัญของการพัฒนาตนเอง มีกรอบความคิดในการเปลี่ยนแปลงเพื่อผลลัพธ์ที่ดีขึ้น
3. สร้างความเข้าใจในเรื่องการทำงานเป็นทีม สร้างความผูกพันและความสามัคคี
4. ปรับพฤติกรรมให้พนักงานเห็นถึงความสำคัญต่อการมีส่วนร่วมของความสำเร็จต่อทีม และองค์กร

หมายเหตุ: การแต่งกายของผู้เรียนควรสวมกางเกง เพื่อความสะดวกในการทำกิจกรรม

วิทยากรผู้สอน อาจารย์สุวิรัชชัย แก้วทรัพย์ศักดิ์

หัวข้อการเรียนรู้ (สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม)

หัวข้อการเรียนรู้	เทคนิค / เครื่องมือการเรียนรู้
วันที่ 1 เริ่ม 10.30 น	
1. “เรียนรู้ก่อนเรียนรู้” (30 นาที) <u>วัตถุประสงค์</u> <ul style="list-style-type: none"> • ละลายพฤติกรรมและสร้างความคุ้นเคยและการกล้าแสดงออกของผู้เข้าอบรม • สร้างความเชื่อมั่นซึ่งกันและกันระหว่างผู้เข้าอบรม 	- กิจกรรมเพื่อการเรียนรู้ - สื่อมัลติมีเดีย
2. เดินหน้าไปด้วยกันกับ Core Value และกิจกรรมเชือก (20 นาที) <u>วัตถุประสงค์</u> <ul style="list-style-type: none"> • เข้าใจและตระหนักถึงความสำคัญของ Core Value 	- การบรรยายแบบมีส่วนร่วม - กิจกรรมเพื่อการเรียนรู้
3. Jailbreak 1: ทศนคติเชิงบวก (40 นาที) <u>วัตถุประสงค์</u> <ul style="list-style-type: none"> • เข้าใจและตระหนักถึงความสำคัญของทศนคติเชิงบวก 	- การบรรยายแบบมีส่วนร่วม - กิจกรรมเพื่อการเรียนรู้ - สื่อมัลติมีเดีย
พักรับประทานอาหารกลางวัน 60 นาที	
4. Jailbreak 1: ทศนคติเชิงบวก (30 นาที) 5. Jailbreak 2: การสื่อสารและการประสานงานกิจกรรม Jukebox Game (30 นาที) <u>วัตถุประสงค์</u> <ul style="list-style-type: none"> • ตระหนักถึงข้อดีของผู้อื่นในการทำงานร่วมกัน โดยใช้ความสามารถสูงสุดของสมาชิกทุกคนในทีม <ul style="list-style-type: none"> • เห็นความสำคัญของการรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น <u>การเรียนรู้ตอบสนองของ Core Value</u> <ul style="list-style-type: none"> - Teamwork , Result Oriented กิจกรรม ก้าวให้ไกลไปให้ถึง (30 นาที) <u>วัตถุประสงค์</u> <ul style="list-style-type: none"> • ตระหนักถึงความสำคัญของการทำให้สมาชิกในทีมพร้อมเผชิญปัญหาพร้อมกัน <u>การเรียนรู้ตอบสนองของ Core Value</u> <ul style="list-style-type: none"> - Teamwork, Ethics, Result Oriented, Stakeholder Ownership 	- กิจกรรมเพื่อการเรียนรู้ - กิจกรรมเพื่อการเรียนรู้ - การบรรยายแบบมีส่วนร่วม
พักรับประทานอาหารว่าง 15 นาที	

หัวข้อ	เทคนิค / เครื่องมือการเรียนรู้
<p>กิจกรรม Zin Game (35 นาที)</p> <p><u>วัตถุประสงค์</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • ตระหนักถึงความสำคัญของการสื่อสาร การแบ่งปันข้อมูล และการสื่อความให้ทุกคนเข้าใจ <p><u>การเรียนรู้ตอบสนอง Core Value</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Teamwork, Result Oriented, Stakeholder Ownership <p>กิจกรรม กล้องสามัคคี (30 นาที)</p> <p><u>วัตถุประสงค์</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • ตระหนักในเรื่องการวางแผน และการสื่อสาร ในองค์กร • ตระหนักในเรื่องความรับผิดชอบ และการส่งมอบ ผลลัพธ์ที่ยอดเยี่ยมให้ลูกค้า <p><u>การเรียนรู้ตอบสนอง Core Value</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Teamwork, Ethics, Result Oriented, Stakeholder Ownership <p>มอบหมายการบ้านสำหรับกิจกรรมภาคกลางคืน</p> <p>จบกิจกรรมช่วงแรก เวลา 16.30 น.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - กิจกรรมเพื่อการเรียนรู้ - การบรรยายแบบมีส่วนร่วม <ul style="list-style-type: none"> - กิจกรรมเพื่อการเรียนรู้ - การบรรยายแบบมีส่วนร่วม
16.30 - 18.00 น. พักร้อนตามอัธยาศัย	
<p>18.00 - 19.00 น. รับประทานอาหารเย็น</p> <p>19.30 น. เริ่มกิจกรรมภาคกลางคืน</p> <p>กิจกรรม STAR on Stage (120 นาที)</p> <p><u>วัตถุประสงค์</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • ฝึกการกล้าแสดงออก • ตระหนักถึงการทำงานเป็นทีมในภาคปฏิบัติ <p><u>การเรียนรู้ตอบสนอง Core Value</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Teamwork, Ethics, Result Oriented, Stakeholder Ownership, Innovation 	<ul style="list-style-type: none"> - Workshop
เสร็จสิ้นกิจกรรมเวลาประมาณ 21.30 น.	

หัวข้อ	เทคนิค / เครื่องมือการเรียนรู้
วันที่ 2 เริ่ม 09.00 น	
<p>6. Jailbreak 3: ความคิดสร้างสรรค์</p> <p>กิจกรรม The Cut (30 นาที)</p> <p><u>วัตถุประสงค์</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • ตระหนักถึงความสำคัญของการคิดในมุมที่แตกต่าง กล้าลงมือทำที่แตกต่างจากเดิม เพื่อผลลัพธ์ที่ดีขึ้น <p><u>การเรียนรู้ตอบสนอง Core Value</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Innovation <p>กิจกรรม ราบหน้าแนวใหม่ (60 นาที)</p> <p><u>วัตถุประสงค์</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • ตระหนักถึงการสร้างสรรค์แนวความคิดใหม่ เพื่อความสำเร็จขององค์กร <p><u>การเรียนรู้ตอบสนอง Core Value</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Innovation 	<ul style="list-style-type: none"> - กิจกรรมเพื่อการเรียนรู้ - การบรรยายแบบมีส่วนร่วม - กิจกรรมเพื่อการเรียนรู้ - สื่อมัลติมีเดีย - การบรรยายแบบมีส่วนร่วม
พักรับประทานอาหารว่าง 15 นาที	
<p>กิจกรรม หาทองปลอม / ตอบผิดตาย (35 นาที)</p> <p><u>วัตถุประสงค์</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • ฝึกคิดในมุมต่าง มองในมุมที่ไม่เคยมอง เพื่อหลีกเลี่ยงจากข้อจำกัด <p><u>การเรียนรู้ตอบสนอง Core Value</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Innovation 	<ul style="list-style-type: none"> - กิจกรรมเพื่อการเรียนรู้ - การบรรยายแบบมีส่วนร่วม
<p>7. Jailbreak 4: พัฒนาทักษะ ศักยภาพและความมุ่งมั่นสู่เป้าหมาย</p> <p>กิจกรรม มหัศจรรย์หมายเลข 7 (30 นาที)</p> <p><u>วัตถุประสงค์</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • ตระหนักถึงการพร้อมต่อสู้กับเป้าหมายที่ท้าทาย • ตระหนักถึงความสำคัญของการร่วมมือร่วมใจกัน การให้อภัยและสร้างความสัมพันธ์ • ตระหนักถึงความสำคัญของการให้กำลังใจกันภายในทีม ด้วยพฤติกรรมเชิงบวก <p><u>การเรียนรู้ตอบสนอง Core Value</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Teamwork, Ethics, Result Oriented, Stakeholder Ownership, Innovation 	<ul style="list-style-type: none"> - กิจกรรมเพื่อการเรียนรู้ - การบรรยายแบบมีส่วนร่วม
พักรับประทานอาหารกลางวัน 60 นาที	

หัวข้อ	เทคนิค / เครื่องมือการเรียนรู้
<p>กิจกรรม F1 Challenge (45 นาที)</p> <p><u>วัตถุประสงค์</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • ตระหนักถึงการวางแผน และการเพิ่มทักษะการทำงานเป็นทีม และพร้อมจะเผชิญกับเป้าหมายที่ท้าทาย <p><u>การเรียนรู้ตอบสนอง Core Value</u></p> <p>- Teamwork, Ethics, Result Oriented, Stakeholder Ownership, Innovation</p> <p>8. Jailbreak 5: รวมพลังเพื่อทีม</p> <p>กิจกรรม ภารกิจ 2 + 1 (90 นาที)</p> <p><u>วัตถุประสงค์</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • ตระหนักถึงการทำงานเป็นทีมภายใต้แรงกดดัน • ตระหนักถึงการทำงานเป็นทีมภายใต้เป้าหมายที่ท้าทาย <p><u>การเรียนรู้ตอบสนอง Core Value</u></p> <p>- Teamwork, Ethics, Result Oriented, Stakeholder Ownership, Innovation</p>	<p>- กิจกรรมเพื่อการเรียนรู้</p> <p>- กิจกรรมเพื่อการเรียนรู้</p>
<p>พักรับประทานอาหารว่าง 15 นาที</p>	
<p>9. กิจกรรม U and I Tower (45 นาที)</p> <p><u>วัตถุประสงค์</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • ตระหนักถึงความสำคัญในการมองเป้าหมายของทีมมากกว่าเป้าหมายส่วนตัว <p><u>การเรียนรู้ตอบสนอง Core Value</u></p> <p>- Teamwork, Stakeholder Ownership</p> <p>10. <u>สรุปการเรียนรู้ และ Next Step (30 นาที)</u></p> <p><u>วัตถุประสงค์</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • เพื่อให้ทราบถึงแผนปฏิบัติงานหลังจากการเรียนรู้ 	<p>- กิจกรรมเพื่อการเรียนรู้</p> <p>- Workshop</p>
<p>จบกิจกรรมการเรียนรู้ประมาณ 16.30 น.</p>	

หมายเหตุ : กิจกรรมและเวลาการอบรมสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามวัตถุประสงค์ของการอบรมในบางส่วน

สำหรับกิจกรรมในช่วงกลางคืนหากทางบริษัท ต้องการเปลี่ยนเป็นกิจกรรมด้านความบันเทิงนอกเหนือจากที่นำเสนอ อาจมีค่าใช้จ่ายเพิ่มเติม