
หลักสูตร**การเรียนรู้และพัฒนาทักษะผู้นำด้วยเกม “ซูเปอร์ มิชชัน”****(GAME-BASED SUPERVISORY SKILLS WORKSHOP: “SUPER MISSION”)****หลักการและเหตุผล**

“SUPER MISSION” เป็นเครื่องมือในการอำนวยความสะดวกการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนในหลักสูตร การศึกษาและ/หรือบุคลากรในองค์การ หรือ ผู้ประกอบการที่ต้องการการพัฒนาทักษะการนำตาม สถานการณ์ โดยเฉพาะผู้ที่ต้องการเสริมสร้างทักษะในการเป็นผู้นำและบังคับบัญชา ด้วยการฝึก ประสบการณ์ในบทบาทของผู้นำทีม ผ่านสถานการณ์สมมติ ที่จำลองจากเหตุการณ์จริงที่เกิดขึ้นได้ ในองค์การ ให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติในบทบาทผู้นำที่ต้องดูแลสมาชิกของทีมที่มีบุคลิกลักษณะที่ หลากหลาย เพื่อเป้าหมายการปฏิบัติงานให้เป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนด (Performance Oriented) รวมไปถึงยังสามารถรักษาความสัมพันธ์อันดี (Relationship Oriented) ระหว่างผู้นำ และสมาชิกของทีม

ผศ.ดร. ดาวิษา ศรีรัตนรัตน์ และ กิตติกร อ่อนไขสง ได้ดำเนินการวิจัยและพัฒนาเครื่องมือ ในการเรียนรู้ในรูปแบบเกมกระดาน (Board Game) โดยการนำแนวคิดด้านภาวะผู้นำตาม สถานการณ์ (Situational Leadership) ซึ่งเป็นรูปแบบการแสดงพฤติกรรมภาวะผู้นำจำเป็นต้อง พิจารณาตามสถานการณ์หรือปัจจัยแวดล้อมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง นำไปสู่การตัดสินใจของผู้นำที่มี ประสิทธิภาพ ออกแบบผ่านกระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบของ เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ที่บูรณา การศาสตร์ของการเล่นเกมเข้าไปในกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนสมัยใหม่ ที่จะช่วยกระตุ้นและสร้าง แรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนด้วยการใช้กลไกพื้นฐานของเกม สุนทรียศาสตร์ และการคิดใน รูปแบบของเกมนำมาซึ่งการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่สนุกสนาน เกิดการกระตุ้นการมีส่วนร่วม ให้ผู้เรียน ได้ทดลองตัดสินใจภายใต้บริบทเสมือนจริง และทวนสอบ ปรับปรุง และหาวิธีการแก้ไขปัญหา เพื่อ ส่งเสริมการประยุกต์ใช้เนื้อหาองค์ความรู้ไปสู่การปฏิบัติจริง เกิดการเรียนรู้ระหว่างบุคคลที่กำ กิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกันและเกิดความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนรู้

การดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้การพัฒนาทักษะผู้นำด้วยบอร์ดเกม “ซูเปอร์ มิชชั่น” นั้นได้ออกแบบขึ้นเพื่อมุ่งเน้นการสร้างประสบการณ์ให้กับผู้เรียนรู้ ได้ทดลองฝึกการวิเคราะห์สถานการณ์เพื่อการแสดงพฤติกรรมภาวะผู้นำและการตัดสินใจอย่างมีประสิทธิภาพ ครอบคลุมทั้งในสถานการณ์ที่น่าพึงพอใจหรือเป็นประโยชน์ต่อตัวผู้นำ ไปจนถึงสถานการณ์การตัดสินใจที่ยากลำบากของผู้นำ โดยมีเป้าหมายสำคัญคือผลสัมฤทธิ์งาน ให้เกม ซูเปอร์มิชชั่น Leadership Learning Sandbox ที่ให้ผู้เรียนรู้ได้ทดลองกระโดดลงไปเล่น ฝึกเผชิญหน้ากับคนและสถานการณ์ที่มีความหลากหลาย เป็นแบบฝึกหัดที่ให้ทุกคนได้ทดลองที่ล้มเหลวได้ในเกม และ นำไปปรับใช้จนประสบความสำเร็จในชีวิตจริง (Fail in game to success in real life) จึงเป็นที่มาของการเลือกใช้กระบวนการเรียนรู้ผ่านเกม (Gamification) สำหรับการเรียนรู้และพัฒนาภาวะผู้นำตามสถานการณ์ ซึ่งเป็นภาวะผู้นำที่สามารถพัฒนาได้ในทุกคน และ ถ่ายโอนไปสู่การปฏิบัติได้จริง

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง (Learning Expected Outcomes)

ผู้บริหาร/หัวหน้างาน/ผู้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ สามารถแสดงพฤติกรรมภาวะผู้นำและตัดสินใจได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยการเลือกใช้วิธีการสื่อสารกับทีมงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Communication tools) และ การใช้อำนาจและอิทธิพลเหนือ (Influent Power) ที่เหมาะสม ทั้งกับบุคลิกลักษณะของผู้ตาม (Follower Profile) และ ลักษณะของสถานการณ์เพื่อการตัดสินใจ (Situation) ในการปฏิบัติงาน

ผู้เข้าอบรม - รูปแบบ In-house

ผู้บริหาร/หัวหน้างาน หรือผู้สนใจที่ต้องการพัฒนาทักษะการนำ ตามสถานการณ์ โดยจำนวนผู้เข้าร่วมต่อรุ่น ดังนี้

หลักสูตร Onsite ไม่น้อยกว่า 12 คน และไม่เกิน 24 คน/รุ่น

หลักสูตร Online ไม่น้อยกว่า 6 คน และไม่เกิน 12 คน/รุ่น

ค่าใช้จ่าย

Onsite รุ่นละ 149,000 บาท (ไม่รวมค่าอาหาร เครื่องดื่ม และค่าสถานที่)

Online รุ่นละ 109,000 บาท (ไม่รวมค่าอาหาร เครื่องดื่ม และค่าสถานที่)

รูปแบบกิจกรรมและกำหนดการ

กิจกรรมใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมระหว่างผู้เข้าร่วมกิจกรรม โดยมี วิทยากรกระบวนการ (Facilitator) ทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกการเรียนรู้ เป็นระยะเวลา 6 ชม. มีรายละเอียดกำหนดการและกระบวนการกิจกรรมดังต่อไปนี้

ลำดับ	เวลา	กิจกรรมกระบวนการ
1	08.30-09.00	Registration - ลงทะเบียน
2	09.00-09.45	Check In - ข้อตกลงในการเรียนรู้ร่วมกัน (Ground Rule) - สถานการณ์และการตัดสินใจของผู้นำตามแนวคิดภาวะผู้นำตามสถานการณ์ - การทดสอบก่อนเข้าร่วมกิจกรรม (Pre-test)
3	09.45-10.30	Super Mission Orientation - ลักษณะส่วนบุคคลของผู้ตาม (Follower Profile) - รูปแบบสถานการณ์ของภารกิจ (Mission Situations) - รูปแบบการสื่อสารระหว่างหัวหน้าและผู้ตาม (Types of Communication between Leader and Followers) - รูปแบบอำนาจและอิทธิพลของหัวหน้าที่มีอิทธิพลต่อผู้ตาม (Types of Influencing Power)
4	10.30-10.45	พัก 15 นาที
5	10.45-11.15	Round 1: Mission Analysis - ภารกิจเกม: วิเคราะห์ลักษณะของผู้ตาม (Follower Profiles) และ สถานการณ์การตัดสินใจของผู้นำ (Situations)
6	11.15-12.00	Round 2: Mission Challenge - ภารกิจเกม: ระบุ Influencing Power และ Communication ให้เหมาะสมกับ Mission ที่ผู้เล่นได้รับ
7	12.00-13.00	พัก 1 ชั่วโมง
8	13.00-14.00	Round 3: Mission Execution - ภารกิจเกม: ระบุ Influencing Power และ Communication ให้เหมาะสมกับ Mission ที่ผู้เล่นได้รับ และ บริหารจัดการการใช้ Influencing Power และ Communication ให้มีประสิทธิภาพสูงสุด
9	14.00-15.00	Round 4: Mission Strategy - ภารกิจเกม: ประเมินสถานการณ์ และ ระบุ Influencing Power และ Communication ให้เหมาะสมกับ Mission ที่ผู้เล่นได้รับ และประเมินผลลัพธ์จากการตัดสินใจ
10	15.00-15.15	พัก 15 นาที
11	15.15-15.45	Round 5: Mission Reflection - การทบทวนการเรียนรู้หลังกิจกรรม (AAR)
12	15.45-16.30	Check Out - การทดสอบหลังเข้าร่วมกิจกรรม (Pos-test) - การประเมินกิจกรรมการเรียนรู้ (Workshop Reaction Assessment) - วงสนทนา: สะท้อนการเรียนรู้

หมายเหตุ: กำหนดการกิจกรรมอาจมีการเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม

ผลที่คาดว่าจะได้รับจากกิจกรรม

1. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเข้าใจบุคลิกลักษณะของผู้ใต้บังคับบัญชาและทีมงานของตนเองมากขึ้น
2. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถเลือกวิธีการสื่อสารกับทีมงานได้อย่างมีประสิทธิภาพขึ้น
3. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถวิเคราะห์สถานการณ์และบริบทแวดล้อมที่มีผลต่อการปฏิบัติงานได้ดีขึ้น
4. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถจูงใจและสร้างอิทธิพลต่อผู้ใต้บังคับบัญชาและทีมงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วิทยากร

ผศ.ดร. ดาวิษา ศรีรัฐรัตน์

อาจารย์ประจำและรองคณบดีฝ่ายวิชาการ คณะพัฒนารัพยากรมนุษย์ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์
ผู้วิจัยและพัฒนา เครื่องมือการเรียนรู้ด้านการพัฒนาภาวะผู้นำ: ซุปเปอร์ มีชชั่น

นายกิตติกร อ่อนไขสง

วิทยากรกระบวนการ

ผู้วิจัยและพัฒนา ร่วม เครื่องมือการเรียนรู้ด้านการพัฒนาภาวะผู้นำ: ซุปเปอร์ มีชชั่น

นายเอกทวี วัตคำ

วิทยากรกระบวนการ

นายอานนท์ สีสันต์

วิทยากรกระบวนการ

นางสาวพลอยไพสิณ เตี้ยวสกุล

วิทยากรกระบวนการ

สอบถามข้อมูลเพิ่มเติม

ผศ.ดร. ดาวิษา ศรีรัฐรัตน์

dawisa.s@gmail.com

ภาพสื่อการเรียนรู้ (Board Game)
SUPERVISORY SKILLS BOARD GAME WORKSHOP: "SUPER MISSION"



ภาพตัวอย่างกิจกรรมการเรียนรู้

