

## หลักสูตรสุดมหัศจรรย์



## แนวคิดในการฝึกอบรม

- 💡 ผู้เรียนต้องมีความปรารถนาพัฒนาตัวเองให้เรื่องนี้
- 💡 คนทุกคนรักตัวเองและอยากพัฒนาตัวเอง
- 💡 คนจะเปลี่ยนแปลงได้ต้องทำให้เขาเป็นผู้เลือกด้วยตัวเอง
- 💡 ผู้เรียนอยากได้ Solution ที่เหมาะสมกับ Style ของตัวเอง
- 💡 การเปลี่ยนแปลงต้องเกิดประโยชน์และมีความคุ้มค่า
- 💡 เนื้อหาที่เรียนรู้อาจต้องใกล้เคียงสถานการณ์จริง และสามารถนำไปใช้ได้



## แก่นสำคัญที่วิทยากรใช้ในการฝึกอบรม












- 💡 ทำให้ผู้เรียน มองเห็นตัวเอง ยอมรับ และอยากเปลี่ยนแปลง
- 💡 กระตุ้นให้คิดเพื่อให้เกิดทางเลือกใหม่ๆ ในการพัฒนาตัวเอง
- 💡 จูงใจให้เกิดเป้าหมายที่จะนำไปเปลี่ยนแปลงตัวเอง
- 💡 สร้างประเด็นให้เห็นว่า การเปลี่ยนแปลงเป็นเรื่องง่ายๆ
- 💡 บอกเล่ากระบวนการที่ใช้ในการทำให้ผู้อื่นเปลี่ยนแปลงตัวเอง
- 💡 อธิบายเทคนิคต่างๆที่ใช้ในการฝึกอบรม ให้ผู้เรียนเข้าใจจุดประสงค์
- 💡 วิทยากรมีหน้าที่อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้เท่านั้น
- 💡 ทำให้ผู้เรียนประกาศสิ่งที่นำไปปฏิบัติ (Commitment เล็กๆ)









## องค์ประกอบสำคัญของหลักสูตร

- 💡 เนื้อหา : สอดคล้องกับความต้องการ
- 💡 Workshop : การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น
- 💡 การณศึกษา : วิเคราะห์สถานการณ์เพื่อนำไปประยุกต์ใช้
- 💡 รูปภาพ/VDO ให้แง่คิด : เพิ่มความน่าสนใจ
- 💡 กิจกรรม/เกม : เพื่อความสนุกสนาน ผ่อนคลาย
- 💡 การบ้าน : เรื่องที่จะนำไปฝึกฝนให้เกิดการเปลี่ยนแปลง
- 💡 การติดตามผล : ย้ำเตือนสิ่งที่นำไปปฏิบัติ และกระตุ้นเพิ่มเติม
- 💡 Clinic : เสริมพลังในการเปลี่ยนแปลงให้ยั่งยืน
- 💡 เอกสารสรุปผล : เพื่อใช้ในการศึกษาค้นคว้าด้วยตัวเองหลังการฝึกอบรม
- 💡 เอกสารอ้างอิง : เพื่อใช้ในการค้นคว้าเพิ่มเติม









 **รายละเอียดเนื้อหา (Slide สอน) พอสั่งเขป**

-  การวิเคราะห์และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับ “หัวข้อ” ที่ใช้ฝึกอบรม
-  แลกเปลี่ยนเนื้อหาที่จะใช้ในการฝึกอบรมคร่าวๆ
-  สำนวณแนวความคิด ในประเด็นสำคัญต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง
-  คัดเลือกหลุมพรางที่เจออยู่ในปัจจุบัน
-  กำหนดเทคนิคในการแก้ไขด้วยตัวเอง
-  การนำคุณสมบัติต่างๆมาพิจารณา เพื่อนำไปพัฒนาตัวเอง
-  การเปลี่ยนความคิดของตัวเองใหม่ ... ชีวิตเกิดการเปลี่ยนแปลง
-  การนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปปฏิบัติกับผู้อื่น เพื่อให้ผู้อื่นเปลี่ยนแปลง
-  เครื่องมือในการเปลี่ยนความคิดด้านต่างๆ (ที่เหมาะสมในแต่ละหลักสูตร)
-  สรุปแนวทางปฏิบัติของบุคคลที่ประสบความสำเร็จ (ทฤษฎี)
-  การตั้งเป้าหมายเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงครั้งสุดท้ายก่อนจบ






 **Workshop : การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น**

-  มุ่งเน้นให้แสดงความคิดเห็นของตัวเองใน “หัวข้อ” นั้นๆ
-  การฝึก คิด เขียน พูด ในClass ร่วมกับผู้อื่นด้วยตัวเอง
-  การเลือกทางเลือกของตัวเองใหม่ ด้วยการตอบคำถามของ Workshop
-  ทำให้ผู้เรียนเริ่มเปลี่ยนความคิดเล็กๆของตัวเอง
-  สร้างบรรยากาศการพูดคุยกันเองในโต๊ะ (เปลี่ยนอิริยาบถ)
-  การฝึกฟังผู้อื่น อย่างตั้งใจในเรื่องที่ผู้อื่นพูดให้มากขึ้น







 **กรณีศึกษา : วิเคราะห์สถานการณ์เพื่อนำไปประยุกต์ใช้**

-  มุ่งเน้นการระดมความคิดเห็นกันในกลุ่มเพื่อแก้ไขกรณีศึกษา
-  ทบทวน ประเด็นสำคัญที่ได้เรียนรู้ไปแล้วนำมาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสม
-  เรื่องใกล้ตัวกับสถานการณ์จริงที่เกิดขึ้นอยู่ ทำให้อยากแก้ไขด้วยตัวเอง
-  ฝึกฝนการทำงานเป็นทีม โดยการแบ่งหน้าที่กันนำเสนอกรณีศึกษา
-  ผู้เรียนรู้ในClass ได้ยินกรณีศึกษาต่างๆ จนครบทุกคน
-  ทำให้ผู้เรียนรู้สึกว่าการแก้ไขปัญหาต่างๆที่เจออยู่นั้นง่ายๆ สามารถทำได้
-  สร้างบรรยากาศการพูดคุยกันเอง (เปลี่ยนอิริยาบถ)
-  เลือกหยิบประเด็นสำคัญของตัวเอง เพื่อนำไปปฏิบัติได้ด้วยตัวเอง








 **รูปภาพ/VDO ให้แง่คิด : เพิ่มความน่าสนใจ**

-  การเรียนรู้ด้วยภาพ ทำให้เกิดความน่าสนใจมากกว่าตัวอักษรอย่างเดียว
-  ภาพ 1 ภาพ สามารถแทนคำพูดได้มากมาย
-  รูปภาพให้แง่คิด ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนแนวความคิดซึ่งกันและกัน
-  การจดจำด้วยภาพ ทำให้จำได้แม่นยำกว่าตัวหนังสือ
-  การนำเสนอด้วย VDO ทำให้สร้างบรรยากาศสนุกสนานเพิ่มขึ้น






 **กิจกรรม/เกม : เพิ่มความสนุกสนาน ผ่อนคลาย**

-  กิจกรรม ทำให้เปลี่ยนอิริยาบถ จากการฟังเป็นการปฏิบัติแทน
-  Role Playing ทำให้ผู้เรียนเห็นวิธีการนำไปปฏิบัติได้ชัดเจนขึ้น
-  เกมทำให้เกิดความสนุกสนาน ไม่ง่วง ไม่น่าเบื่อ ดูน่าสนใจ
-  สร้างสิ่งที่ได้รับหลักกิจกรรมทุกครั้ง เพื่อกระตุ้นการนำไปปฏิบัติด้วยตัวเอง
-  ผู้เรียนบางคน ชอบการเรียนรู้ผ่านทางกิจกรรม มากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว
-  การแสดงออกผ่านกิจกรรม ทำให้เกิดการตื่นตัวในการนำเสนอ









 **การบ้าน : เรื่องที่จะนำไปฝึกฝนให้เกิดการเปลี่ยนแปลง**

-  การเปลี่ยนแปลงที่ยั่งยืน ต้องนำไปปฏิบัติจริง และต่อเนื่อง สม่ำเสมอ
-  การเรียนรู้เพียงเพื่อให้เข้าใจ ไม่มีประโยชน์ ต้องลงมือทำจริง จึงจะเกิดผล
-  การนำสิ่งที่เรียนรู้ไปปฏิบัติเป็น Commitments เล็กๆ ที่ให้กับตัวเอง
-  ผู้เรียนจะเปลี่ยนแปลงตัวเองได้ ต้องเป็นผู้ตัดสินใจเลือกเปลี่ยนด้วยตัวเอง
-  กระบวนการเปลี่ยนแปลงที่ดีคือ ตั้งเป้าหมาย กำหนดแผนงาน และลงมือปฏิบัติจริง
-  หลักสูตรที่ดีต้องสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนนำสิ่งที่ได้รับไปปฏิบัติจริง
-  องค์การจะได้ประโยชน์มาก ถ้า ผู้เรียนเปลี่ยนแปลงตัวเองด้วยความเต็มใจ











 **การติดตามผล : ย้ำเตือนสิ่งที่นำไปปฏิบัติและกระตุ้นเพิ่มเติม**

-  การช่วยเตือนในเรื่องที่ผู้เรียนจะนำไปปฏิบัติ
-  การสอบถามในผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นหลังจากนำไปปฏิบัติแล้ว
-  การกระตุ้นให้ปฏิบัติเพิ่มเติมอีก เพื่อให้กลายเป็นอุปนิสัยใหม่ของตัวเอง
-  การทำให้ผู้เรียนรู้สึกมีคุณค่า ที่มีคนคอยให้ความสำคัญอยู่
-  การเปลี่ยนแปลงเป็นเรื่องยาก ต้องคอยถูกกระตุ้นอยู่เสมอๆ






 **การ Clinic : เสริมพลังในการเปลี่ยนแปลงให้ยั่งยืนขึ้น**

-  หลักสูตรระยะยาว จะมี การ Clinic จากวิทยากรผู้สอนเพื่อเสริมสิ่งที่นำไปปฏิบัติ
-  การเปลี่ยนแปลงจะทำได้ดีในช่วงแรก และจะกลับไปเหมือนเดิมอีก
-  การ Clinic จะทำให้ความรู้สึกที่เคยเปลี่ยนแปลงได้แล้วกลับมาอีกครั้ง และปฏิบัติให้ถูกต้องมากขึ้น จนกลายเป็นผู้เชี่ยวชาญในการเปลี่ยนแปลงใน “หัวข้อ” นั้นๆ
-  การ Clinic เป็นเสมือนการติดตามผล โดยวิทยากรทำให้สามารถให้คำปรึกษาได้
-  การแข่งหลักสูตร ที่ให้เกิดความต่อเนื่องในการปฏิบัติ ต้องมีการ Clinic
-  นอกจากการให้คำปรึกษาแล้ว ยังเพิ่มเติมเนื้อหาและเทคนิคเพิ่มเติมไปได้ด้วย
-  วิทยากรสามารถตอบข้อสงสัยของผู้เรียน ถึงปัญหาของการปฏิบัติที่ทำได้ไม่ครบถ้วน
-  ผู้เรียนรู้้อยากรู้ว่า ทำไมจึงเปลี่ยนแปลงไม่ได้ตลอด จึงต้องมีการ Clinic

 **เอกสารสรุป : เพื่อใช้ในการศึกษาด้วยตนเองหลังการฝึกอบรม**




-  เอกสารเพิ่มเติมให้ผู้เรียนได้นำไปทบทวนระหว่างการฝึกปฏิบัติ
-  เอกสารสรุปผลครอบคลุมประเด็นสำคัญ ดังนี้
  -  ธรรมชาติของการเปลี่ยนแปลง และอุปสรรคที่เกิดขึ้น
  -  คำสำคัญที่เตือนแนวความคิดในการเปลี่ยนแปลงตัวเอง
  -  เทคนิคการเอาชนะหลุมพรางทางความคิด
  -  คำถามสร้างพลัง เพื่อให้ลงมือปฏิบัติในการเปลี่ยนแปลง
  -  แบบฟอร์มในการกำหนดเป้าหมาย เพื่อนำไปพัฒนาตัวเอง
  -  สิ่งที่วิทยากรนำเสนอไปแล้วใน Class
-  การเปลี่ยนแปลงตัวเองต้องมีสิ่งคอยเตือนใจ ระหว่างการปฏิบัติ
-  การสรุปผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นใน Class ทำให้ผู้เรียน จำเหตุการณ์ต่างๆ ได้ดีขึ้น

 **เอกสารอ้างอิง : เพื่อใช้ค้นคว้าเพิ่มเติม**






-  เอกสารบรรยายเนื้อหาสาระตาม “หัวข้อ” ที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นประโยชน์กับผู้เรียน
-  บทความที่มีเนื้อหาสอดคล้อง สำหรับการนำไปพัฒนาเพิ่มเติม
-  ตัวอย่างเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง และเทคนิคการเอาชนะอุปสรรคไปใช้
-  เครื่องมือต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อการเปลี่ยนแปลงตัวเอง
-  แหล่งรวมคำถาม/ความคิด/เรื่องเล่าดีๆ ให้ผู้เรียนค้นคว้าเพิ่มเติม

 **ขั้นตอนการฝึกอบรมพอสังเขป**





 **ละลายพฤติกรรม (Ice Breaking)**

-  แนะนำตัวเอง
-  คำสำคัญ (Keywords)
-  ความคาดหวังของวิทยากรจากการฝึกอบรม




 **บรรยายและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น**

-  เนื้อหาตาม Slide
-  สอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนใน “หัวข้อ” นั้นๆ
-  บอกเล่าตัวอย่าง / เหตุการณ์ ที่เกี่ยวข้อง
-  จูงใจให้ผู้เรียนบันทึกสิ่งที่จะนำไปปฏิบัติ
-  กระตุ้นให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น








 **การนำ Workshop / กิจกรรม / เกม**

-  สอดแทรกอยู่ในแต่ละช่วงของเนื้อหาสาระที่บรรยาย
-  ทำให้ผู้เรียนเลือกหยิบสิ่งที่ได้เรียนรู้ และจะนำไปปฏิบัติจริง
-  กระตุ้นให้ทุกคนมีส่วนร่วมและนำไปใช้จริง
-  สลับกับการบรรยาย เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน ตามความเหมาะสม

 **บรรยายและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น (เพิ่มเติม)**

-  เพิ่มความเข้มข้นของเนื้อหา ที่จูงใจให้นำไปปฏิบัติ
-  กำหนดเนื้อหา ให้มีความสอดคล้องกันตลอดการฝึกอบรม
-  ทำให้เห็นประโยชน์ในการนำเนื้อหาที่ได้รับไปลองปฏิบัติ

 **ปิดท้ายก่อนจบการฝึกอบรม**

-  สรุปเนื้อหาที่ได้เรียนรู้ และกระตุ้นให้เกิดการนำไปใช้จริง
-  ตรวจสอบ “ความคาดหวัง” ก่อนการฝึกอบรม
-  ย้ำเตือนเรื่อง “การบ้าน” ที่จะนำไปปฏิบัติ เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลง
-  ผู้เรียนสรุปเรื่องที่ได้รับการอบรมตลอดทั้งวัน
  -  เรื่องที่ได้รับ
  -  เรื่องที่ชอบ
  -  เรื่องที่จะนำไปปฏิบัติ เป็นเรื่องแรก