

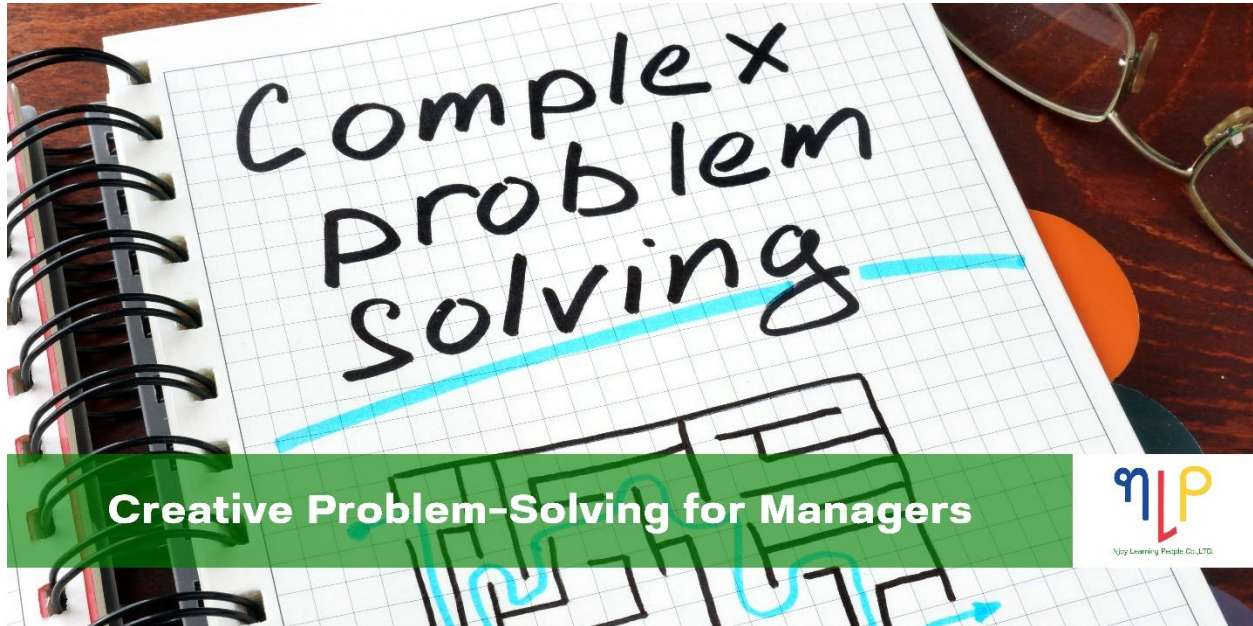


Njoy Learning People Co., Ltd.

บริษัท เอ็นจอย เลิร์นนิ่ง พีเพิล จำกัด

3/1 ซอยวชิรธรรมสาริต 44 สุขุมวิท 101/1 แขวงบางจาก เขตพระโขนง กรุงเทพฯ 10260

เลขประจำตัวผู้เสียภาษี 0105561179771



หลักสูตร: ศาสตร์และศิลป์ในการคิดแก้ปัญหาและตัดสินใจ อย่างสร้างสรรค์สำหรับผู้จัดการ (Creative Problem-Solving for Managers)

1. บทนำหลักสูตร (Introduction)

ในการบริหารงานยุคปัจจุบัน ผู้จัดการและผู้บริหารระดับต้น (Junior to Middle Management) มักต้องเผชิญกับปัญหาเชิงโครงสร้างหรือปัญหาเชิงระบบในองค์กรที่มีความซับซ้อนสูง ความท้าทายหลักคือการทำหน้าที่ผู้นำที่ยึดติดกับกรอบความคิดเดิมๆ ทำให้ไม่สามารถมองเห็นรากเหง้าที่แท้จริงของปัญหา หรือขาดความยืดหยุ่นในการหาทางออกใหม่ๆ ภายใต้ทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด ซึ่งนำไปสู่การแก้ปัญหาที่ปลายเหตุและไม่ยั่งยืน

หลักสูตร "Creative Problem-Solving" นี้ จึงถูกออกแบบมาเพื่อแก้ปัญหาดังกล่าว โดยผสมผสานศาสตร์ทางประสาทวิทยาศาสตร์ (Neuroscience) เพื่อทำความเข้าใจกระบวนการทำงานของสมองในการสร้างความคิดสร้างสรรค์ ร่วมกับจิตวิทยาเชิงบวก (Positive Psychology) เพื่อสร้างความเชื่อ (Mindset) ที่ถูกต้องต่อปัญหา และประยุกต์ใช้เทคนิคกระบวนการอำนวยความสะดวก (Facilitation) ผ่าน Game Simulation Value Proposition ของหลักสูตรนี้คือการเปลี่ยนผู้บริหารให้เป็นนักแก้ปัญหาที่รวบรวม "ศาสตร์การแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ" เข้ากับ "ศิลป์แห่งการสร้างสรรค์" เพื่อนำไปสู่การตัดสินใจที่เฉียบขาดและสร้างผลลัพธ์ที่ยั่งยืน

2. ข้อมูลทั่วไป

- **ชื่อหลักสูตร (ภาษาไทย):** ศาสตร์และศิลป์ในการคิดแก้ปัญหาและตัดสินใจอย่างสร้างสรรค์สำหรับผู้จัดการ
- **ชื่อหลักสูตร (ภาษาอังกฤษ):** Art of Problem Solving and Decision Making for Middle Management
- **ประเภทการฝึกอบรม:** การยกระดับฝีมือแรงงาน (Upskilling)
- **วัตถุประสงค์หลัก:**
 - อธิบายกระบวนการคิดและเข้าใจปัญหาต่างๆ ในเชิงลึกได้อย่างถูกต้อง
 - วิเคราะห์ปัญหาเชิงลึกและการค้นหาสาเหตุของปัญหา (Root Cause) อย่างเป็นระบบ
 - ประยุกต์ใช้ทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ (Creative Thinking) ในการตัดสินใจแก้ปัญหาที่ซับซ้อนได้อย่างมีประสิทธิภาพ
 - ปรับเปลี่ยนความเชื่อ (Mindset) ที่ถูกต้องเกี่ยวกับปัญหาและการแก้ปัญหา
- **ระยะเวลาการฝึกอบรม:** 1 วัน เวลา 09.00 - 16.00 น.
- **กลุ่มเป้าหมาย:** ผู้จัดการและผู้บริหารระดับต้น (Junior to Middle Management) จำนวน 20 – 30 คนต่อรุ่น

3. โครงสร้างและเนื้อหาหลักสูตร (Module Description)

Module 1: Start with Empathy - Deep Problem Understanding (90 นาที) เริ่มต้นการเรียนรู้ด้วยการสร้างกรอบความคิด (Problem-Solving Mindset) ที่เหมาะสมในการรับมือกับปัญหา ผู้เรียนจะได้ทำความเข้าใจปัญหาอย่างลึกซึ้งด้วย Empathy เพื่อทะลุวง "ภาพลวงตาของปัญหา" โดยประยุกต์ใช้แบบจำลอง Why-What Model x Fishbone Model ซึ่งเป็นการตั้งคำถามเจาะลึกผสมผสานกับการแตกปัจจัยรากเหง้า เนื้อหาจะครอบคลุมถึงการวิเคราะห์มิติกาลเวลาทั้งแนวโน้มระยะสั้น (Trend) และระยะยาว (Mega Trend) ที่อาจส่งผลกระทบต่อบริบทของปัญหา พร้อมทั้งมีการใช้กรณีศึกษาจากการแก้ปัญหาจริง (Story Telling) เป็นตัวเชื่อมโยง

- **กิจกรรม:** ฝึกปฏิบัติการวิเคราะห์ปัญหาเชิงลึกจากกรณีศึกษาหรือสถานการณ์จริงขององค์กร (Real-case Analysis)
- **Debrief:** ถอดบทเรียนเพื่อสะท้อนความแตกต่างระหว่างอาการของปัญหาและรากเหง้าที่แท้จริง

Module 2: My Treasury - The Resources of Problem-solving (90 นาที) โมดูลนี้มุ่งเน้นที่ศิลปะการมองหา "ทรัพยากร (Resources)" ที่ซ่อนอยู่เพื่อนำมาใช้ในการแก้ปัญหา โดยผู้เรียนจะได้เปิดกรอบการหา

ทรัพยากรในมุมมองใหม่ๆ ด้วยแนวคิด Agile Mindset ซึ่งเน้นความยืดหยุ่นและการทำงานแบบคล่องตัว เพื่อก้าวข้ามข้อจำกัดเดิมที่มีในองค์กร

- **กิจกรรม:** ฝึกการค้นหาทรัพยากรในการแก้ปัญหาด้วยหลักการ Agile ภายใต้ข้อจำกัดที่จำลองขึ้น
- **Debrief:** ถอดบทเรียนเรื่องการปรับตัวและการจัดการความเครียดเมื่อต้องแก้ปัญหาภายใต้ทรัพยากรที่จำกัด

Module 3: Creative Thinking - The New Ideas to Solve the Problem (90 นาที) เจาะลึกกระบวนการคิดของสมอง (Neuroscience) เพื่อให้ได้มาซึ่ง "ความคิดสร้างสรรค์ (Creative Ideas)" ผู้เรียนจะได้เรียนรู้วิธีการถอดรหัสเทคนิคความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง (Decoding Personal Creativity) เพื่อนำไปใช้เป็นอาวุธในการหาทางเลือกใหม่ๆ ที่แตกต่างจากเดิม

- **กิจกรรม:** Game Simulation: จำลองสถานการณ์ผ่านเกมเพื่อกระตุ้นและสร้างความคิดสร้างสรรค์ในการตีโจทย์และแก้ปัญหาที่ซับซ้อน
- **Debrief:** วิเคราะห์พฤติกรรมและการตัดสินใจในขณะเล่นเกม เพื่อสะท้อนถึงรูปแบบการคิดและอคติส่วนตัวที่อาจปิดกั้นความคิดสร้างสรรค์

Module 4: Mixed Ideas - Create the Solution Plan from the Ideas (90 นาที) นำไอเดียทั้งหมดมาตกผลึกด้วยการประสมประสานแนวคิด (Mixed Ideas) เพื่อสร้างเป็นแนวทางและทางเลือกใหม่ๆ ที่เป็นไปได้จริงในทางปฏิบัติ ผู้เรียนจะได้ฝึกวิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างผลลัพธ์ (Output), ผลลัพธ์ (Outcome), และผลกระทบ (Impact) ในเชิงโครงสร้างธุรกิจ เพื่อให้มั่นใจว่าการแก้ปัญหานั้นสร้างคุณค่าสูงสุด

- **กิจกรรม:** สร้างฉากทัศน์จำลอง (Scenario Building) สำหรับทางเลือกในการแก้ปัญหา กำหนดเกณฑ์การตัดสินใจและการวัดคุณภาพของการแก้ปัญหา (Quality Measurement of Solution) และสร้าง Action Plan ส่วนบุคคล
- **Debrief:** สรุปการเรียนรู้ (Wrap-up) ถอดบทเรียนจากทั้ง 4 โมดูล และแลกเปลี่ยนความมุ่งมั่นในการนำไปปฏิบัติจริง

4. ผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning Outcomes)

- **ความรู้ (Knowledge - K):** สามารถอธิบายหลักการของ Why-What Model ผสมผสานกับ Fishbone Model ตลอดจนเข้าใจความแตกต่างของตัวชี้วัดความสำเร็จ ได้แก่ Output, Outcome, และ Impact
- **ทักษะ (Skills - S):** สามารถวิเคราะห์ปัญหากรณีศึกษาจริง (Real-case Analysis) ใช้ทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ผ่าน Game Simulation และสามารถจัดทำ Action Plan พร้อมเกณฑ์ชี้วัดคุณภาพได้อย่างเป็นรูปธรรม

- **เจตคติ (Attitudes - A):** เกิดความเชื่อ (Problem-Solving Mindset) ที่ถูกต้อง ตลอดจนมี Agile Mindset ที่ยืดหยุ่นและพร้อมรับมือกับความเปลี่ยนแปลง

5. การประเมินผลและเครื่องมือ (Evaluation & Tools)

- **เกณฑ์เวลาเรียน:** ผู้เข้ารับการฝึกอบรมต้องมีระยะเวลาเรียนไม่น้อยกว่า 80% ของระยะเวลาทั้งหมด
- **เกณฑ์การประเมินผลงาน:** ผู้เข้ารับการฝึกอบรมต้องผ่านเกณฑ์การประเมินผลงานภาคปฏิบัติไม่น้อยกว่า 70%
- **เครื่องมือประเมิน:** * Checklist เพื่อประเมินความสมบูรณ์ในการจัดทำ Action Plan ส่วนบุคคล
 - Rubric Score เพื่อประเมินการวิเคราะห์ Scenario Building และการกำหนดเกณฑ์ตัดสินใจ (Quality Measurement)

6. วิทยากร (Instructor)

- **ชื่อวิทยากร:** ดร.นารา กิตติเมธิกุล
- **ประวัติโดยย่อ:** ผู้เชี่ยวชาญด้าน Creative Problem Solving และการพัฒนากระบวนการคิดสำหรับผู้นำ มีประสบการณ์ในการประยุกต์ใช้แบบจำลอง Why-What Model และ Fishbone Model ในการแก้ปัญหาโครงสร้างองค์กร ตลอดจนเป็น Facilitator เชิงรุกที่ช่วยปลดล็อกศักยภาพผู้บริหารระดับต้น ด้วย Agile Mindset

7. รูปแบบการฝึกอบรม (Training Methodology & Sciences Integration)

หลักสูตรนี้จัดอยู่ในระดับ Intermediate โดยบูรณาการศาสตร์ทางประสาทวิทยาศาสตร์ (Neuroscience), จิตวิทยาเชิงบวก (Positive Psychology), และเทคนิคกระบวนการอำนวยความสะดวก (Facilitation) เพื่อเน้นการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง โดยมีสัดส่วนการฝึกอบรมดังนี้:

รูปแบบการเรียนรู้	สัดส่วน (%)	คำอธิบาย
Workshop & Game Simulation	60%	การฝึกปฏิบัติจริงจากกรณีศึกษา และการจำลองสถานการณ์ผ่านเกม
Interactive Lecture	20%	ภาคทฤษฎีเชิงลึก การบรรยายแบบมีส่วนร่วม
Discussion & Reflection (Wrap-up)	20%	การถอดบทเรียน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และสรุป Action Plan



บริษัท เอ็นจอย เลิร์นนิ่ง พีเพิล จำกัด

3/1 ซอยวชิรธรรมสาริต 44 สุขุมวิท 101/1 แขวงบางจาก เขตพระโขนง กรุงเทพฯ 10260

เลขประจำตัวผู้เสียภาษี 0105561179771