
หลักสูตร

การเรียนรู้และพัฒนาทักษะผู้นำด้วยเกม “ซูเปอร์ มิชชั่น” (GAME-BASED SUPERVISORY SKILLS WORKSHOP: “SUPER MISSION”)

หลักการและเหตุผล

“SUPER MISSION” เป็นเครื่องมือในการอำนวยความสะดวกการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนในหลักสูตรการศึกษาและ/หรือบุคลากรในองค์กร หรือ ผู้ประกอบการที่ต้องการการพัฒนาทักษะการนำตามสถานการณ์ โดยเฉพาะผู้ที่ต้องการเสริมสร้างทักษะในการเป็นผู้นำและบังคับบัญชา ด้วยการฝึกประสบการณ์ในบทบาทของผู้นำที่ผ่านสถานการณ์สมมติ ที่จำลองจากเหตุการณ์จริงที่เกิดขึ้นได้ในองค์กร ให้ผู้เรียนรู้ได้ฝึกปฏิบัติในบทบาทผู้นำที่ต้องดูแลสมาชิกของทีมที่มีบุคลิกลักษณะที่หลากหลาย เพื่อเป้าหมายการปฏิบัติงานให้เป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนด (Performance Oriented) รวมไปถึงยังสามารถรักษาความสัมพันธ์อันดี (Relationship Oriented) ระหว่างผู้นำและสมาชิกของทีม

รศ.ดร. ดาวิษา ศรีธัญรัตน์ และ กิตติกร อ่อนไขสง ได้ดำเนินการวิจัยและพัฒนาเครื่องมือในการเรียนรู้ในรูปแบบเกมกระดาน (Board Game) โดยการนำแนวคิดด้านภาวะผู้นำตามสถานการณ์ (Situational Leadership) ซึ่งเป็นรูปแบบการแสดงพฤติกรรมภาวะผู้นำจำเป็นต้องพิจารณาตามสถานการณ์หรือปัจจัยแวดล้อมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง นำไปสู่การตัดสินใจของผู้นำที่มีประสิทธิภาพ ออกแบบผ่านกระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบของ เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ที่บูรณาการศาสตร์ด้านนันทนาการ เข้าไปในกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนสมัยใหม่ โดยใช้การเล่นเกมที่ช่วยกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนด้วยการใช้กลไกพื้นฐานของเกม สุนทรียศาสตร์ และการคิดในรูปแบบของเกมนำมาซึ่งการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่สนุกสนาน เกิดการกระตุ้นการมีส่วนร่วม ให้ผู้เรียนได้ทดลองตัดสินใจภายใต้บริบทเสมือนจริง และทวนสอบ ปรับปรุง และหาวิธีการแก้ไขปัญหา เพื่อ ส่งเสริมการประยุกต์ใช้เนื้อหาองค์ความรู้ไปสู่การปฏิบัติจริง เกิดการเรียนรู้ระหว่างบุคคลที่ทำกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกันและเกิดความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนรู้

การดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้การพัฒนาทักษะผู้นำด้วยบอร์ดเกม “ซูเปอร์ มิชชั่น” นั้นได้ออกแบบขึ้นเพื่อมุ่งเน้นการสร้างประสบการณ์ให้กับผู้เรียนรู้ ได้ทดลองฝึกการวิเคราะห์สถานการณ์ เพื่อการแสดงพฤติกรรมภาวะผู้นำและการตัดสินใจอย่างมีประสิทธิภาพ ครอบคลุมทั้งในสถานการณ์ที่น่าพึงพอใจหรือเป็นประโยชน์ต่อตัวผู้นำ ไปจนถึงสถานการณ์การตัดสินใจที่ยากลำบากของผู้นำ โดยมีเป้าหมายสำคัญคือ ผลสัมฤทธิ์งาน ให้เกม Super Mission Leadership Learning Sandbox ที่ให้ผู้เรียนรู้ได้ทดลองกระโดดลงไปเล่น ฝึกเผชิญหน้ากับคนและสถานการณ์ที่มีความหลากหลาย เป็นแบบฝึกหัดที่ให้ทุกคนได้ทดลองที่ล้มเหลวได้ในเกม และ นำไปปรับใช้จนประสบความสำเร็จในชีวิตจริง (Fail in game to success in real life) จึงเป็นที่มาของการเลือกใช้กระบวนการเรียนรู้ผ่านเกม (Gamification) สำหรับการเรียนรู้และพัฒนาภาวะผู้นำตามสถานการณ์ ซึ่งเป็นภาวะผู้นำที่สามารถพัฒนาได้ในทุกคน และ ถ่ายโอนไปสู่การปฏิบัติได้จริง

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เรียนรู้และพัฒนาในด้านภาวะผู้นำตามสถานการณ์ ด้วยเครื่องมือ Super Mission
2. เพื่อมุ่งเน้นการสร้างประสบการณ์ให้กับผู้เรียนรู้ ได้ทดลองฝึกการวิเคราะห์สถานการณ์ เพื่อการแสดงพฤติกรรมภาวะผู้นำและการตัดสินใจอย่างมีประสิทธิภาพ
3. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เรียนรู้และทดลองฝึกเผชิญหน้ากับคน และสถานการณ์ที่มีความหลากหลาย เป็นแบบฝึกหัดที่ให้ทุกคนได้ทดลองที่ล้มเหลวได้ในเกม และนำไปปรับใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง (Learning Expected Outcomes)

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

ผลที่คาดว่าจะได้รับจากกิจกรรม

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

ผู้เข้าอบรม

ผู้บริหาร/หัวหน้างาน หรือผู้สนใจที่ต้องการพัฒนาทักษะการนำตามสถานการณ์ โดยจำนวนผู้เข้าร่วม ต่อรุ่น ไม่น้อยกว่า 12 คน และไม่เกิน 24 คน

สถานที่และค่าใช้จ่าย

- วันจัดอบรม 2 รุ่น
รุ่น 1 วันที่ 26 มีนาคม 2568
รุ่น 2 วันที่ 28 พฤศจิกายน 2568
- สถานที่: นวัตกรรมลัย ชั้น 5 อาคารมาลัย หุวะนันทน์ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์
- ค่าใช้จ่าย 8,300.- ต่อท่าน (อาหารและเครื่องดื่มตลอดการเรียนรู้ และ ประทานเกียรติบัตร)

*ไม่มีภาษีที่ ๗ ที่จ่าย และภาษีมูลค่าเพิ่ม เนื่องจากคณะพัฒนบริหารศาสตร์ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ เป็นหน่วยงานในกำกับของรัฐ สังกัดกระทรวงอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

**หากจำนวนผู้สมัครเข้าอบรมไม่ถึงจำนวนขั้นต่ำที่กำหนด (12 คน) ขอสงวนสิทธิ์ในการเลื่อนหรือยกเลิกการจัดอบรมในครั้งนี โดยจะแจ้งให้ผู้สมัครทราบล่วงหน้าอย่างน้อย 7 วันก่อนวันจัดอบรม และดำเนินการคืนเงินค่าลงทะเบียนเต็มจำนวน

รูปแบบกิจกรรมและกำหนดการ

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

ลำดับ	เวลา	กิจกรรมกระบวนการ
1	08.30-09.00	Registration - ลงทะเบียน
2	09.00-10.00	Check In - ข้อตกลงในการเรียนรู้ร่วมกัน (Ground Rule) - สถานการณ์และการตัดสินใจของผู้นำตามแนวคิดภาวะผู้นำตามสถานการณ์ - การทดสอบก่อนเข้าร่วมกิจกรรม (Pre-test)
3	10.00-10.45	Super Mission Orientation - ลักษณะส่วนบุคคลของผู้ตาม (Follower Profile) - รูปแบบสถานการณ์ของภารกิจ (Mission Situations) - รูปแบบการสื่อสารระหว่างหัวหน้าและผู้ตาม (Types of Communication between Leader and Followers) - รูปแบบอำนาจและอิทธิพลของหัวหน้าที่มีอิทธิพลต่อผู้ตาม (Types of Influencing Power)
4	10.45-11.00	พัก 15 นาที
5	11.00-11.30	Round 1: Mission Analysis - ภารกิจเกม: วิเคราะห์ลักษณะของผู้ตาม (Follower Profiles) และ สถานการณ์การตัดสินใจของผู้นำ (Situations)
6	11.30-12.15	Round 2: Mission Challenge - ภารกิจเกม: ระบุ Influencing Power และ Communication ให้เหมาะสมกับ Mission ที่ผู้เล่นได้รับ
7	12.15-13.15	พัก 1 ชั่วโมง รับประทานอาหารเที่ยง
8	13.15-14.15	Round 3: Mission Execution - ภารกิจเกม: ระบุ Influencing Power และ Communication ให้เหมาะสมกับ Mission ที่ผู้เล่นได้รับ และ บริหารจัดการการใช้ Influencing Power และ Communication ให้มีประสิทธิภาพสูงสุด
9	14.15-15.15	Round 4: Mission Strategy - ภารกิจเกม: ประเมินสถานการณ์ และ ระบุ Influencing Power และ Communication ให้เหมาะสมกับ Mission ที่ผู้เล่นได้รับ และประเมินผลลัพธ์จากการการตัดสินใจ
10	15.15-15.30	พัก 15 นาที
11	15.30-16.00	Round 5: Mission Reflection - การทบทวนการเรียนรู้หลังกิจกรรม (AAR)
12	16.00-16.30	Check Out

-
- การทดสอบหลังเข้าร่วมกิจกรรม (Post-test)
 - การประเมินกิจกรรมการเรียนรู้ (Workshop Reaction Assessment)
 - วงสนทนา: สะท้อนการเรียนรู้
-

หมายเหตุ: กำหนดการกิจกรรมอาจมีการเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม

วิทยากร

รศ.ดร. ดาวิษา ศรีรัญรัตน์

อาจารย์ประจำและรองคณบดีฝ่ายวิชาการ คณะพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์
ผู้วิจัยและพัฒนา เครื่องมือการเรียนรู้ด้านการพัฒนาภาวะผู้นำ: ซุปเปอร์ มิซชั่น

ผู้อำนวยการหลักสูตร

รศ.ดร.ดาวิษา ศรีรัญรัตน์

ผู้ประสานงาน

คุณอรพรรณ ลิ้มตัว

โทร. 090-9693681 หรือ อีเมล oraphan.lim@nida.ac.th