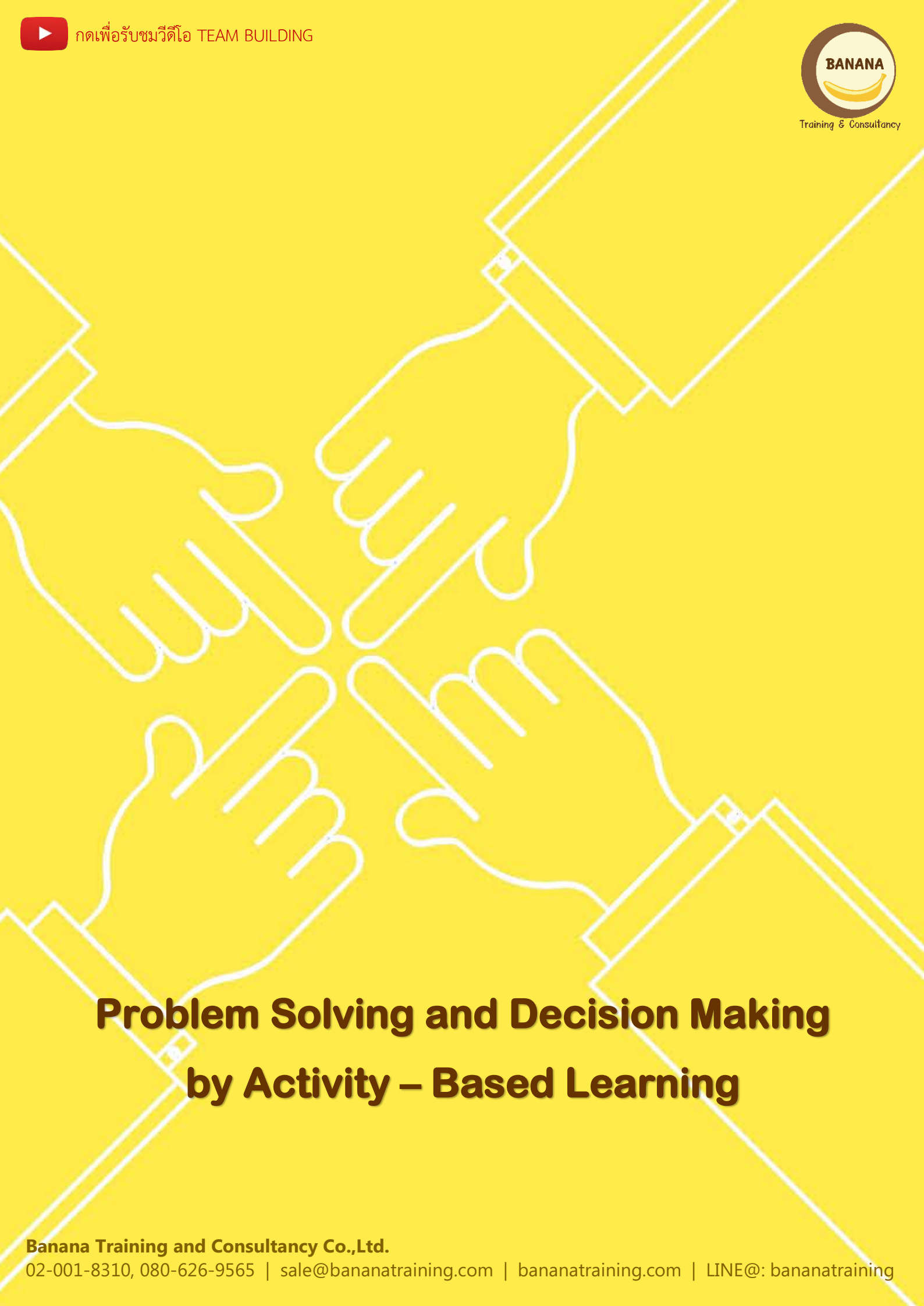




กดเพื่อรับชมวิดีโอ TEAM BUILDING



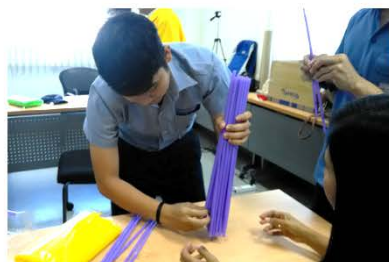
Problem Solving and Decision Making by Activity – Based Learning

Banana Training and Consultancy Co.,Ltd.

02-001-8310, 080-626-9565 | sale@bananatraining.com | bananatraining.com | LINE@: bananatraining

BANANA TEAM BUILDING (BTB) as PSDM

เราได้ออกแบบหลักสูตรการคิดแก้ปัญหาและตัดสินใจแบบการเรียนรู้ด้วยฐานกิจกรรม (Design of Problem Solving and Decision Making by Activity-Based Learning) ให้แตกต่างจากหลักสูตรการคิดแก้ปัญหาและตัดสินใจทั่วไปที่เน้นทฤษฎี วงจรการแก้ปัญหา และการเลือกใช้ปัญหาเชิงปฏิบัติที่เกิดขึ้นในกระบวนการทำงานของผู้เรียน แต่หลักสูตร PSDM by Activity-Based Learning ของ BTB มีจุดโดดเด่นด้วยการใช้ฐานกิจกรรมเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ พร้อมกับการเชื่อมโยงกิจกรรมไปสู่เครื่องมือแก้ปัญหาในการทำงาน (Tools for Problem Solving) ซึ่งนอกจากผู้เรียนจะได้รับความสนุกสนานแล้ว ผู้เรียนจะเกิดความรู้คู่ขนานขึ้น และสุดท้ายผู้เรียนจะเกิดความเข้าใจว่า “การทำงานในหลายสถานการณ์สามารถประยุกต์หรือเลือกใช้เครื่องมือแก้ปัญหาที่เหมาะสมได้”



หลักการและเหตุผล

- ➔ ปัญหา คือ “ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นและไม่ตรงกับความคาดหวังหรือสิ่งที่ควรจะเป็น” การแก้ปัญหา มีกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับ การทำงานของสมองและพฤติกรรมที่ใช้แก้ปัญหา เมื่อมีปัญหาเกิดขึ้นผ่านเข้ามาสู่ระบบการรับรู้ของมนุษย์ (Sensing) มนุษย์แต่ละคนมีวิธีการจัดการกับปัญหาที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งส่งผลให้เกิดการสะสมเป็นประสบการณ์ที่แตกต่างกันในแต่ละคน ดังนั้นการให้ความสำคัญกับแต่ละปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดประสบการณ์ที่มี **ประสิทธิภาพ (Effective Experience)** ในการแก้ปัญหาจึงเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างมาก
- ➔ การเรียนรู้ด้วยฐานกิจกรรม (Activity – Based Learning) มุ่งเน้นไปที่การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เป็นแนวทางการสอนที่ไม่เน้นให้ผู้เรียนท่องจำแต่ทฤษฎี แต่จะเน้นให้ผู้เรียนได้ใช้ความสามารถในการคิดเชิงวิเคราะห์ การคิดแก้ปัญหา และการตัดสินใจจากกิจกรรมที่ได้ลงมือทำจริง (Learning by doing) ซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนสามารถจดจำสิ่งที่พวกเขาเรียนรู้ได้ดีกว่าการท่องจำ
- ➔ การพัฒนาทักษะการคิดแก้ปัญหาและตัดสินใจเชิงการเรียนรู้ด้วยฐานกิจกรรม (PSDM by Activity – Based Learning) เป็นการผสมแนวทางการเรียนรู้ดังนี้
 - การคิดแก้ปัญหาด้วยฐานกิจกรรม Straw Tower Project
 - การตัดสินใจด้วยฐานกิจกรรม Reach to Target
- ➔ ฐานกิจกรรม Straw Tower Project เน้นการวิเคราะห์เพื่อค้นหาสาเหตุของปัญหา ผู้เรียนจะได้เรียนรู้การคิดแก้ปัญหาให้ตรงจุด ตอบโจทย์ปัญหาที่ต้องการแก้ไข (Problem) และเข้าใจถึงความสัมพันธ์ระหว่างฐานกิจกรรมกับเครื่องมือแก้ปัญหา ส่วนฐานกิจกรรม Reach to Target ผู้เรียนจะได้เรียนรู้การตัดสินใจด้วยวิธีการต่าง ๆ เพื่อบรรลุเป้าหมาย (Target) และเข้าใจถึงความสัมพันธ์ระหว่างฐานกิจกรรมกับเครื่องมือบรรลุเป้าหมาย

วัตถุประสงค์ของหลักสูตร

- ➔ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจกระบวนการทำงานของสมองและพฤติกรรมแก้ปัญหา
- ➔ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจหลักการสำคัญของ “การคิดแก้ปัญหาและตัดสินใจ” และความสัมพันธ์เชื่อมโยงระหว่างเครื่องมือกับหลักการดังกล่าว
- ➔ เพื่อให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการคิดแก้ปัญหาและตัดสินใจด้วยฐานกิจกรรม (PSDM by Activity – Based Learning) 2 ฐานการเรียนรู้ และการเชื่อมโยงกับเครื่องมือแก้ปัญหาและตัดสินใจ

รายละเอียดเนื้อหาและกิจกรรมหลักสูตร

เวลา	กิจกรรม (เช้า)
9.00 – 9.20	• กิจกรรมละลายพฤติกรรม
9.20 – 10.15	บรรยายหัวข้อ “การคิดแก้ปัญหาและตัดสินใจด้วย Activity – Based Learning” (อ.ธนายุทธ) • กระบวนการทำงานของสมองกับพฤติกรรมแก้ปัญหา • หลักสำคัญของการคิดแก้ปัญหาและตัดสินใจ <ul style="list-style-type: none"> • การค้นหาสาเหตุเพื่อแก้ปัญหา • การค้นหาวิธีการเพื่อแก้ปัญหา
10.15 – 10.30	• เรียนรู้การแก้ปัญหาด้วย Activity – Based Learning • ชี้แจงฐานกิจกรรม “PSDM by Activity – Based Learning”
10.30 – 10.45	• พักรับประทานอาหารและกาแฟ
10.45 – 12.00	• การแก้ปัญหาด้วยกิจกรรม Straw Tower Project (อ.กรร ไพโรสินธุ์) • ตัวแทนกลุ่มสรุปสาเหตุที่ทำให้ชนะและแพ้ (A4 Report)
12.00 – 13.00	• พักรับประทานอาหารกลางวัน
เวลา	กิจกรรม (บ่าย)
13.00 – 13.30	• เรียนรู้การจัดกลุ่มสาเหตุปัญหาของ Straw Tower Project (อ.ธนายุทธ) • การตัดสินใจด้วยวิธีการที่เหมาะสมที่สุด
13.30 – 15.00	• การตัดสินใจด้วยกิจกรรม Reach to Target (อ.กรร ไพโรสินธุ์) <ul style="list-style-type: none"> • Decision Making I: ลำเลียงด้วยรางไม้ • Decision Making II: ลำเลียงด้วยกลุ่มคน • Decision Making III: ลำเลียงด้วยเชือก • Decision Making IV: ลำเลียงด้วยกระป๋อง • Decision Making V: ลำเลียงด้วยการปิดตา
15.00 – 15.15	• พักรับประทานอาหารและกาแฟ
15.15 – 15.30	• เรียนรู้วิธีการตัดสินใจของ Reach to Target (อ.ธนายุทธ)
15.30 – 15.50	• พัฒนาการคิดแก้ปัญหาและตัดสินใจด้วย VDO Clip “Knowledge is not Understanding”
15.50 – 16.00	• มอบของรางวัลและผู้เรียนกล่าวความรู้สึก

1 การเรียนรู้แบบผู้ใหญ่ (Adult Learning)

- ผู้ใหญ่มีประสบการณ์และความรู้เกี่ยวกับชีวิต ดังนั้นการเรียนรู้สิ่งใหม่จึงมีการเชื่อมโยงกับประสบการณ์ที่มีอยู่
- ผู้ใหญ่ต้องการทราบเหตุผลของการเรียนรู้ และต้องรู้สึกว่าการเรียนรู้นั้นมีความจำเป็นและสำคัญต่อตัวเขา
- ผู้ใหญ่มีอิสระและควบคุมตนเองได้ ดังนั้นจึงต้องการมีอิสระในการตัดสินใจว่าสิ่งใดมีความสำคัญ และสมควรที่จะเรียนรู้ ซึ่งเกิดการปรับใช้ความรู้ด้วยวิธีการที่เหมาะสมกับตนเอง
- ผู้ใหญ่สนใจเรียนรู้ โดยตั้งอยู่บนพื้นฐานที่สามารถปรับใช้แก้ปัญหาของตนได้ทันที



2 การฝึกอบรมใช้กระบวนการ "Effective Group Coaching"

กระบวนการโค้ชชิ่ง (Coaching Process) เพื่อให้ผู้เรียนได้สำรวจตนเอง สามารถดึงศักยภาพ

ภายในออกมาใช้มากขึ้น ด้วยวิธีการที่เหมาะสมกับตนเอง ซึ่งเป็นกระบวนการโค้ชชิ่งแบบกลุ่ม (Group Coaching) ส่งผลให้ประสิทธิภาพโดยรวมขององค์กรดีขึ้น

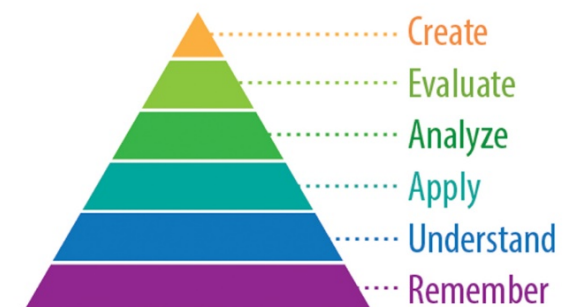
3 การฝึกอบรมบนพื้นฐานทฤษฎีหลักการทั่วไป (Stimulus Generalization) และทฤษฎีของ Bloom (Bloom's Taxonomy)

ทฤษฎีหลักการทั่วไป มุ่งเน้นการสอนหลักการทั่วไปและคุณสมบัติหรือคุณลักษณะที่จำเป็นในการปฏิบัติงาน เพื่อให้ผู้เรียนนำหลักการหรือคุณสมบัติเหล่านั้นไปประยุกต์ใช้ด้วยวิธีของตนเองบนสถานการณ์แวดล้อมการทำงานจริง



Bloom's Taxonomy นำแนวคิดของทฤษฎีหลักการเรียนรู้มาประยุกต์ใช้บนกรอบของการเรียนรู้ 6 ระดับ คือ

- | | |
|--------------------------|-------------------------|
| -การสร้างสรรค์ (Creat) | -การประยุกต์ (Apply) |
| -การประเมินผล (Evaluate) | -การเข้าใจ (Understand) |
| -การวิเคราะห์ (Analyze) | -การจำ (Remember) |



BLOOM'S TAXONOMY



4

การฝึกอบรมเน้นความหลากหลาย เพื่อให้เกิดความสนุกสนานและเข้าใจง่าย นำไปปรับใช้ได้จริง



- **การบรรยาย 40-50%** : เนื้อหาตามทฤษฎีและยกตัวอย่างที่มีความสอดคล้องในแต่ละหัวข้อ ทำให้ง่ายต่อการทำความเข้าใจ และการนำไปปรับใช้ด้วยตนเอง
- **Workshop 20%** : กระตุ้นให้เกิดการสร้างกระบวนการคิดแก้ปัญหาด้วยตนเอง (Coaching Process)
- **กรณีศึกษา 0-20%** : สร้างบรรยากาศการวิเคราะห์กรณีศึกษาร่วมกัน โดยนำความรู้จากในชั้นเรียนมาแก้ปัญหาในกรณีศึกษา และแบ่งปันประสบการณ์หน้าชั้นบรรยาย
- **Activity 0-40%** : การทำกิจกรรมที่ต้องใช้เครื่องมือสำหรับแก้ปัญหา (Problem Solving Devices) ในหลักสูตรหมวดการคิด (Thinking) โดยลงมือปฏิบัติบนโจทย์ที่กำหนดด้วยผู้เรียนเอง และแบ่งปันประสบการณ์หน้าชั้นบรรยาย
- **Role Playing 0-20%** : การแสดงบทบาทตามเหตุการณ์ที่กำหนดให้ เป็นการทบทวนและประยุกต์ใช้ความรู้ที่เรียนมา
- **อื่นๆ 0-30%** : กิจกรรมที่สอดคล้องและเหมาะสมกับหลักสูตร เช่น กิจกรรมรับฟังคู่สนทนาผ่านการเล่าเรื่อง (Telling my story), กิจกรรมแบ่งลักษณะนิสัยของมนุษย์ (สัตว์ 4 ทิศ), กิจกรรมสุนทรียสนทนา (Dialogue) หรือกิจกรรมเรียนรู้การทำงานเป็นทีม เป็นต้น

การเรียนรู้แบบไม่ตั้งเครียด สร้างบรรยากาศในการเรียนรู้
จนใจให้เกิดการเปลี่ยนแปลง

5



ประสิทธิภาพของการเรียนรู้ที่ดีที่สุดคือ ผู้เรียนต้องรู้สึกผ่อนคลาย ไม่ตั้งเครียดในการอบรม (คลื่นสมองมีความถี่อยู่ในช่วงอัลฟา Alpha) ดังนั้นก่อนเรียนจึงมี “กิจกรรมปรับคลื่นสมองก่อนการเรียนรู้” ซึ่งเป็นที่มาของวลีว่า **“เรียนรู้ง่ายๆ และได้ผลสไตล์บานาน่า เทรนนิ่ง”**

โครงสร้างและเทคนิคสำหรับการดำเนินการฝึกอบรม (Framework and Technique)

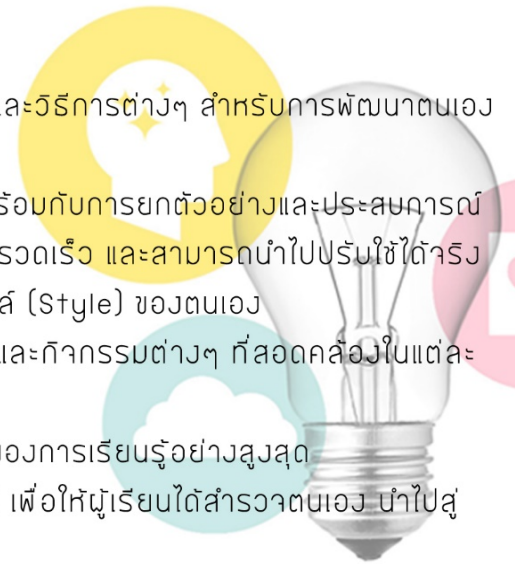


1 สร้างความสนใจให้กับผู้เรียน (Ice Breaking)

- กิจกรรมปรับคลื่นความถี่ของสมองก่อนการเรียนรู้
- คำถามสร้างแนวคิดที่สอดคล้องกับหลักสูตร
- บอกเล่าเก้าสิบถึงแนวทางการฝึกอบรมที่อาจารย์ใช้ในห้องบรรยาย
- ความหมายของการฝึกอบรมแบบผู้ใหญ่ (Adult Learning) และโค้ชชิ่ง (Coaching)
- แนวคิดการฝึกอบรมด้านทฤษฎีหลักการทั่วไป (Stimulus Generalization)

2 เนื้อหาและแนวความคิดด้านการฝึกอบรมในห้องอบรม

- การบรรยาย (Training) เนื้อหาตามหลักสูตร เพื่อสร้างแนวคิด เทคนิค และวิธีการต่างๆ สำหรับการพัฒนาตนเองให้ทำงานดีขึ้น
- การบรรยายเนื้อหาเน้นที่หลักการตามทฤษฎี (Concept of Theory) พร้อมกับการยกตัวอย่างและประสบการณ์ต่างๆ ที่สอดคล้องในแต่ละหัวข้อ ทำให้ผู้เรียนมองเห็นภาพ เข้าใจได้อย่างรวดเร็ว และสามารถนำไปปรับใช้ได้จริง พร้อมกับจูงใจให้ผู้เรียนนำความรู้ไปปรับประยุกต์ใช้ด้วยวิธีการที่เป็นสไตล์ (Style) ของตนเอง
- มีกระบวนการเสริมการเรียนรู้มากขึ้นผ่านการทำเวิร์คช็อป, กรณีศึกษา และกิจกรรมต่างๆ ที่สอดคล้องในแต่ละหลักสูตร
- การฝึกอบรมเน้นความรู้สึกผ่อนคลาย ไม่เครียด เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพของการเรียนรู้อย่างสูงสุด
- การบรรยายมีการสอดแทรกกระบวนการโค้ชชิ่ง (Coaching Process) เพื่อให้ผู้เรียนได้สำรวจตนเอง นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงและพัฒนาตนเองได้อย่างยั่งยืนมากขึ้น



3 เวิร์คช็อปประเด็นสำคัญที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ (Workshop)

- ผู้เรียน/กลุ่ม ทำกิจกรรม Workshop
- Workshop จัดทำในรูปแบบของกระบวนการโค้ชชิ่ง (Coaching Process)

4 วิเคราะห์กรณีศึกษาร่วมกัน (Case Study)

- ผู้เรียนแบ่งกลุ่มตามความเหมาะสม เพื่อวิเคราะห์กรณีศึกษา
- ตัวแทนกลุ่มแบ่งปันผลการวิเคราะห์กรณีศึกษาหน้าชั้นบรรยาย เพื่อเรียนรู้ร่วมกัน



5 กิจกรรมที่สอดคล้องกับหลักสูตร (Activity)

- ผู้เรียนแบ่งกลุ่มตามความเหมาะสม เพื่อทำกิจกรรม
- ผู้เรียนร่วมแบ่งปันกิจกรรมหน้าชั้นบรรยาย เพื่อเรียนรู้ร่วมกัน

6 ผู้เรียนแชร์ความรู้สึกที่ได้รับจากการอบรม

- ผู้เรียนออกมาบอกเล่าความรู้สึกที่ได้รับจากการอบรม
- ขอรางวัลพิเศษสำหรับผู้ออกมาแชร์ความรู้สึก (สวณสิทธิ์ตามความเหมาะสม)

