

High impact TRAINER

“ผู้อำนวยการเรียนรู้”

ข้อเสนอหลักสูตรฝึกอบรม “High Impact Trainer”

ออกแบบโดย: ดร.จอมพล จีบภิญโญ

เมื่อ: 9 เมษายน 2568

วัตถุประสงค์

การฝึกอบรมเป็นวิธีการพัฒนาพนักงานที่ได้รับความนิยมมากที่สุด โดยเฉพาะการฝึกอบรมกันเองภายในบริษัท ดังนั้นบุคคลที่มีหน้าที่เป็นวิทยากรจึงถือเป็นบุคคลสำคัญที่จะทำให้หลักสูตรการฝึกอบรมนั้น ๆ ประสบความสำเร็จมากน้อยเพียงใด

หลักสูตรนี้จึงได้ออกแบบมาเพื่อให้ผู้เข้าอบรม ได้เข้าใจในทฤษฎีของการเป็นวิทยากรและกลวิธีการเป็นวิทยากรทุกแง่ทุกมุม ผ่านการบรรยาย กิจกรรมกลุ่ม ฝึกปฏิบัติการเป็นวิทยากรโดยจะได้รับคำแนะนำจากวิทยากรและผู้เข้ารับการฝึกอบรมท่านอื่นเพื่อการปรับปรุงในคราวต่อไป

กลุ่มเป้าหมาย

วิทยากรภายในองค์กร

วันที่ / ระยะเวลาในการฝึกอบรม

ยังไม่ระบุวัน / 2 วัน / 12 ชม.

เนื้อหา

โมดูล	เนื้อหา		วิธีการ	ระยะเวลา
ปัจจัยที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการฝึกอบรม	1	1. กิจกรรม: ปัจจัยใดที่มีผลต่อประสิทธิภาพการฝึกอบรม 1.1.วิทยากร เนื้อหาหลักสูตร สภาพแวดล้อม ผู้เข้ารับการฝึกอบรม	• บรรยาย • เกม	9.00 - 9.15
ทฤษฎีการเรียนรู้	2	1. ทฤษฎีประสิทธิภาพการฝึกอบรมของ Donald KirkPatrick 1.1.กิจกรรม: ประสิทธิภาพระดับใด	• บรรยาย • เกม	9.15 - 9.30

โมดูล		เนื้อหา	วิธีการ	ระยะเวลา
การออกแบบหลักสูตรฝึกอบรม	3	1. องค์ประกอบของหลักสูตรฝึกอบรม 1.1. ชื่อหลักสูตร 1.1.1. กิจกรรม: ระบุชื่อหลักสูตร 1.2. วัตถุประสงค์การเรียนรู้ 1.2.1. กิจกรรม: ระบุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ 1.3. เนื้อหาการเรียนรู้ 1.3.1. เคล็ดลับการเตรียมเนื้อหาการเรียนรู้ 1.3.1.1. แบ่งเนื้อหาเป็นส่วน ๆ 1.3.1.2. มีที่มาที่ไป อ้างอิงได้ 1.3.1.3. เรียงเนื้อหาด้วย Cone System 2. กิจกรรม: ออกแบบหลักสูตรการฝึกอบรมของตนเอง	• บรรยาย • กรณีศึกษา • กิจกรรม • เกม	9.30 - 10.30 10.45 - 11.15
เจาะลึก 13 วิธีการฝึกอบรม	4	1. ฝึกอบรมด้วยการพูด 1.1. การบรรยาย 1.1.1. เทคนิคการบรรยาย 3+5 1.1.2. 3 ภาษากายสำคัญ 1.1.3. ฝึกปฏิบัติ : ฝึกบรรยาย 2. ฝึกอบรมด้วยอุปกรณ์ 2.1. โปรแกรมการนำเสนอ 2.1.1. เคล็ดลับการใช้โปรแกรมการนำเสนอ (PPT) 2.2. วิดีโอ 2.2.1. เคล็ดลับการใช้วิดีโอ 2.3. แอพพลิเคชั่นทางโทรศัพท์ 2.3.1. รู้จักกับแอพพลิเคชั่นยอดนิยม Mentimeter 2.4. เอกสาร 2.4.1. กรณีศึกษา: ตัวอย่างเอกสาร	• บรรยาย • กรณีศึกษา • กิจกรรม • ฝึกปฏิบัติ • เกม	11.15 - 12.00 13.00 - 14.30 14.45 - 16.00

โมดูล		เนื้อหา	วิธีการ	ระยะเวลา
		1. ฝึกอบรมด้วยกิจกรรม 1.1. การให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมได้ร่วมเสนอแนะความคิดเห็น ร่วมอภิปราย 1.2. การระดมสมอง 1.3. เกม สันทนาการ 1.3.1. รู้จักกับเกม สันทนาการ 2 ประเภท 1.3.1.1.กิจกรรม: ฝึกทำเกมสันทนาการ 1.1. กิจกรรมการเรียนรู้ 1.1.1. กิจกรรม: ฝึกทำกิจกรรมการเรียนรู้ 1.2. วิทยากรสาธิตให้ดู 1.2.1. กิจกรรม: ฝึกสาธิต 1.3. ผู้เข้ารับการฝึกอบรมได้ฝึกปฏิบัติ / บทบาทสมมติ 1.3.1. กิจกรรม: ฝึกให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมได้ฝึกปฏิบัติ / บทบาทสมมติ 1.4. กรณีศึกษา 1.4.1. กรณีศึกษา: เรียนรู้จากกรณีศึกษาจริง 1.5. พาไปศึกษานอกสถานที่ 1.5.1. กรณีศึกษา: การพาไปศึกษานอกสถานที่	• บรรยาย • กรณีศึกษา • กิจกรรม • ฝึกปฏิบัติ • เกม	9.00 - 10.30 10.45 - 12.00 13.00 - 14.30 14.45 - 15.30
การจัดการกับคำถาม	5	1. การเตรียมตัวก่อนรับมือกับคำถาม 2. เทคนิคการรับมือกับคำถามที่ไม่พึงประสงค์ 3. เมื่อตอบคำถามไม่ได้ทำอย่างไร	• บรรยาย • กรณีศึกษา	15.30 - 16.00