

ESCAPE ROOM

เพื่อสร้างค่านิยมองค์กร



ติดต่อเพิ่มเติม:



www.up-2be.com



imp@impressionconsult.com



@up2be



02-006-4440 / 02-106-2220 / 091-730-8979



ESCAPE ROOM

เพื่อสร้างค่านิยมองค์กร



ฝึก **Soft Skills** ผ่านสถานการณ์สมมติ พร้อมปลูกฝังค่านิยมยุคใหม่อย่างลึกซึ้งและยั่งยืน เพื่อส่งเสริมค่านิยมองค์กร (Core Value) ให้เกิดการรับรู้และนำไปปฏิบัติอย่างแท้จริง จำเป็นต้องอาศัยรูปแบบการเรียนรู้ที่มากกว่าการบรรยาย



Escape Room เพื่อเสริมสร้างค่านิยมในองค์กร คือ **กิจกรรมที่ผสานการจำลองสถานการณ์ (Simulation) เข้ากับการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง (Experiential Learning)** ซึ่งออกแบบมาเพื่อเชื่อมโยงกับ ค่านิยมยุคใหม่ อย่างเป็นระบบ



ผู้เข้าอบรมจะได้ **เผชิญกับบริบทจำลองที่เข้มข้น ท้าทาย และต้องอาศัยการทำงานร่วมกัน** ผ่านปริศนาและเงื่อนไขเฉพาะที่กระตุ้นให้เกิดการแสดงพฤติกรรมที่สะท้อน Core Value ได้ชัดเจน โดยแต่ละเกมจะตามด้วยกระบวนการถอดบทเรียน (Reflection) เพื่อเชื่อมโยงประสบการณ์ที่ได้กับสถานการณ์การทำงานจริงภายในองค์กร

กิจกรรมนี้จึงไม่ได้เพียง “ให้เข้าใจ” ค่านิยมเท่านั้น แต่ยัง “ปลูกฝัง” และ “แปลงเป็นพฤติกรรม” ที่สามารถนำกลับไปใช้ในชีวิตการทำงานได้อย่างเป็นรูปธรรม

หลักการและเหตุผล

ในบริบทการเปลี่ยนแปลงขององค์กรยุคใหม่ การสร้างวัฒนธรรมองค์กรที่แข็งแกร่งและยั่งยืนไม่สามารถอาศัยการสื่อสารเชิงนโยบายหรือการอบรมแบบบรรยายเพียงอย่างเดียว การปลูกฝังค่านิยม (Core Value) ให้เกิดขึ้นอย่างลึกซึ้งในระดับพฤติกรรม ต้องอาศัยกระบวนการเรียนรู้ที่ลงมือปฏิบัติจริง และเชื่อมโยงกับประสบการณ์ตรงของพนักงาน

Escape Room เพื่อเสริมสร้างค่านิยมในองค์กร จึงถูกออกแบบมาเพื่อตอบโจทย์ดังกล่าว โดยใช้กระบวนการจำลองสถานการณ์ที่สมจริง (Simulation) ผสานกับหลักการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ (Experiential Learning) เพื่อให้ผู้เข้าอบรมได้ “มีส่วนร่วมอย่างเต็มที่” ในสถานการณ์ที่ต้องใช้การตัดสินใจ การทำงานร่วมกัน การสื่อสาร และการจัดการกับความท้าทาย สถานการณ์ในเกมจะสะท้อนคุณค่าที่องค์กรต้องการเสริมสร้างอย่างเป็นรูปธรรม และเปิดโอกาสให้ผู้เข้าอบรมแสดงพฤติกรรมจริงภายใต้แรงกดดันและข้อจำกัดเช่นเดียวกับในโลกของการทำงานจริง จากนั้นจึงเข้าสู่กระบวนการสะท้อนความคิด (Reflection) เพื่อถอดบทเรียน สร้างความตระหนักรู้ และเชื่อมโยงกลับสู่พฤติกรรมที่องค์กรคาดหวัง

กิจกรรมนี้จึงไม่เพียงเป็นเครื่องมือฝึก Soft Skills เท่านั้น แต่ยังเป็นกลไกสำคัญในการเปลี่ยน “ค่านิยมที่อยู่บนกระดาษ” ให้กลายเป็น “ค่านิยมที่อยู่ในใจและพฤติกรรมของคนในองค์กร” อย่างแท้จริง



วัตถุประสงค์ของโครงการ



เพื่อส่งเสริมความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับค่านิยมองค์กร และสามารถเชื่อมโยงกับพฤติกรรมที่พึงประสงค์ในบริบทการทำงานจริง



เพื่อพัฒนาทักษะด้าน **Soft Skills** ที่จำเป็น เช่น การสื่อสาร การทำงานเป็นทีม การคิดวิเคราะห์ และการตัดสินใจภายใต้แรงกดดัน



เพื่อสร้างกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมผ่านสถานการณ์จำลองที่เสมือนจริง ช่วยให้ผู้เข้าอบรมเกิดการตระหนักรู้ในบทบาท หน้าที่ และคุณค่าของตนเองในทีม



เพื่อเสริมสร้างวัฒนธรรมองค์กรให้เข้มแข็ง ด้วยวิธีการเรียนรู้ที่สนุก ท้าทาย และสามารถแปลงค่านิยมเป็นพฤติกรรมที่นำไปใช้ได้จริงในองค์กร

กลุ่มเป้าหมาย



พนักงาน / หัวหน้าทีม / ผู้จัดการ / ผู้บริหาร



องค์กรที่ต้องการเสริมสร้างค่านิยม
และวัฒนธรรมองค์กร

รุ่นละ 30 คน (แบ่งเป็นทีม A 15 คน และทีม B 15 คน)

รูปแบบกิจกรรม

กิจกรรม 1 วัน (09.00 – 16.00 น.)

ออกแบบให้ผู้เข้าอบรมได้เรียนรู้ผ่านสถานการณ์สมมติอย่างต่อเนื่อง พร้อมการสะท้อน (Reflection) และการเชื่อมโยงกลับสู่บริบทการทำงานจริงในองค์กร

ภายในกิจกรรมประกอบด้วยเกม 2 เกม (Mission-Based Escape Room) โดยสามารถเลือกจาก 3 ธีมหลัก ได้แก่ JUMANTRA, REALMAN CODE และ TEAM X EVOLUTION

ซึ่งสามารถจับคู่ได้เป็น 3 ทางเลือก คือ



แต่ละเกมออกแบบให้สอดคล้องกับ Core Value ที่แตกต่างกัน เพื่อเสริมสร้างมุมมองใหม่ และฝึกทักษะที่หลากหลายในทีมงานขององค์กร

* หมายเหตุ: ทีมงานสามารถปรับระดับความยาก รูปแบบเกม และขนาดกลุ่มให้เหมาะสมกับจำนวนผู้เข้าอบรมและเป้าหมายขององค์กร



เลือกจับคู่เกม

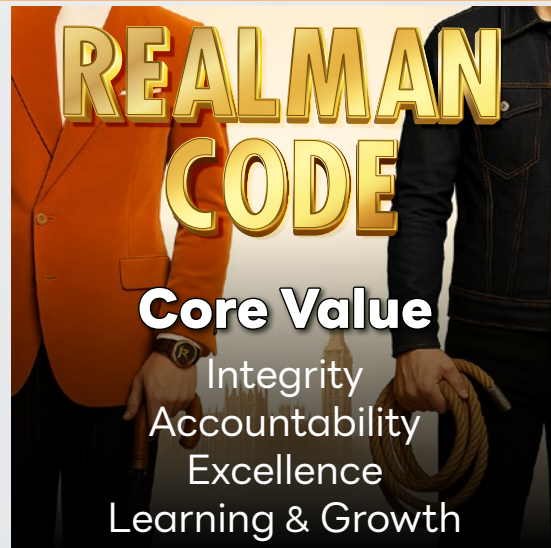
Solution

เกม / Core Value ที่ได้เรียนรู้

A



+



B



+



C



+



กำหนดการ

ช่วงเช้า 9.00-12.00 น.

Ice Breaking & Briefing

- สร้างบรรยากาศแห่งความไว้วางใจและการมีส่วนร่วม
- บรรยายเนื้อหาวัฒนธรรมองค์กรและค่านิยมองค์กร
- ปูพื้นฐานแนวคิดเรื่องค่านิยมและเป้าหมายของกิจกรรม

Mission 1: Escape Room - เกมที่ 1 สำหรับทีม A และเกมที่ 2 สำหรับทีม B

- ผู้เข้าอบรมร่วมผจญภัยเกมที่ออกแบบมาให้สอดคล้องกับค่านิยมองค์กร
- เฝ้ามองความท้าทายที่ต้องใช้ทักษะการทำงานร่วมกัน การวางแผน และการสื่อสาร

ช่วงบ่าย 13.00-16.00 น.

Mission 2: Escape Room - เกมที่ 1 สำหรับทีม B และเกมที่ 2 สำหรับทีม A

- ผู้เข้าอบรมร่วมผจญภัยเกมที่ออกแบบมาให้สอดคล้องกับค่านิยมองค์กร
- เฝ้ามองความท้าทายที่ต้องใช้ทักษะการทำงานร่วมกัน การวางแผน และการสื่อสาร
- สร้างโอกาสในการแสดงออกถึงพฤติกรรมตามค่านิยมที่แตกต่างจากเกมแรก

Reflection & Final Challenge

- Debriefing Technique ถอดบทเรียนร่วมกัน พฤติกรรมใดสะท้อนค่านิยมใด
- สรุปบทเรียนที่ได้รับจากกิจกรรม เพื่อนำไปสู่พฤติกรรมที่สอดคล้องกับค่านิยมองค์กรในการทำงานจริง
- กิจกรรม Final Challenge ที่บูรณาการบทเรียนจากทั้งสองเกม
- ประเมินผลการเรียนรู้ของแต่ละทีม

รูปแบบการเรียนรู้



บรรยาย



Workshop

Activity Based Learning
- Escape Room

Debriefing Technique



Pre - Post Test

Behavioral Assessment
- Core Value

สิ่งที่ผู้เข้าอบรมจะได้รับ

1. ความเข้าใจที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นในค่านิยมองค์กร ผ่านการลงมือปฏิบัติจริงและการสะท้อนคิด (Reflection) อย่างเป็นระบบ
2. พฤติกรรมเชิงบวกที่สอดคล้องกับค่านิยม อันเป็นรากฐานของวัฒนธรรมองค์กรที่เข้มแข็งและยั่งยืน
3. ทักษะการทำงานร่วมกันในสถานการณ์ท้าทาย ทั้งด้านการสื่อสาร การตัดสินใจ และการแก้ปัญหาเชิงระบบ
4. ประสบการณ์การเรียนรู้ที่สนุก มีความหมาย และสามารถนำกลับไปประยุกต์ใช้ได้จริง ในการทำงานประจำวันและการทำงานเป็นทีม

