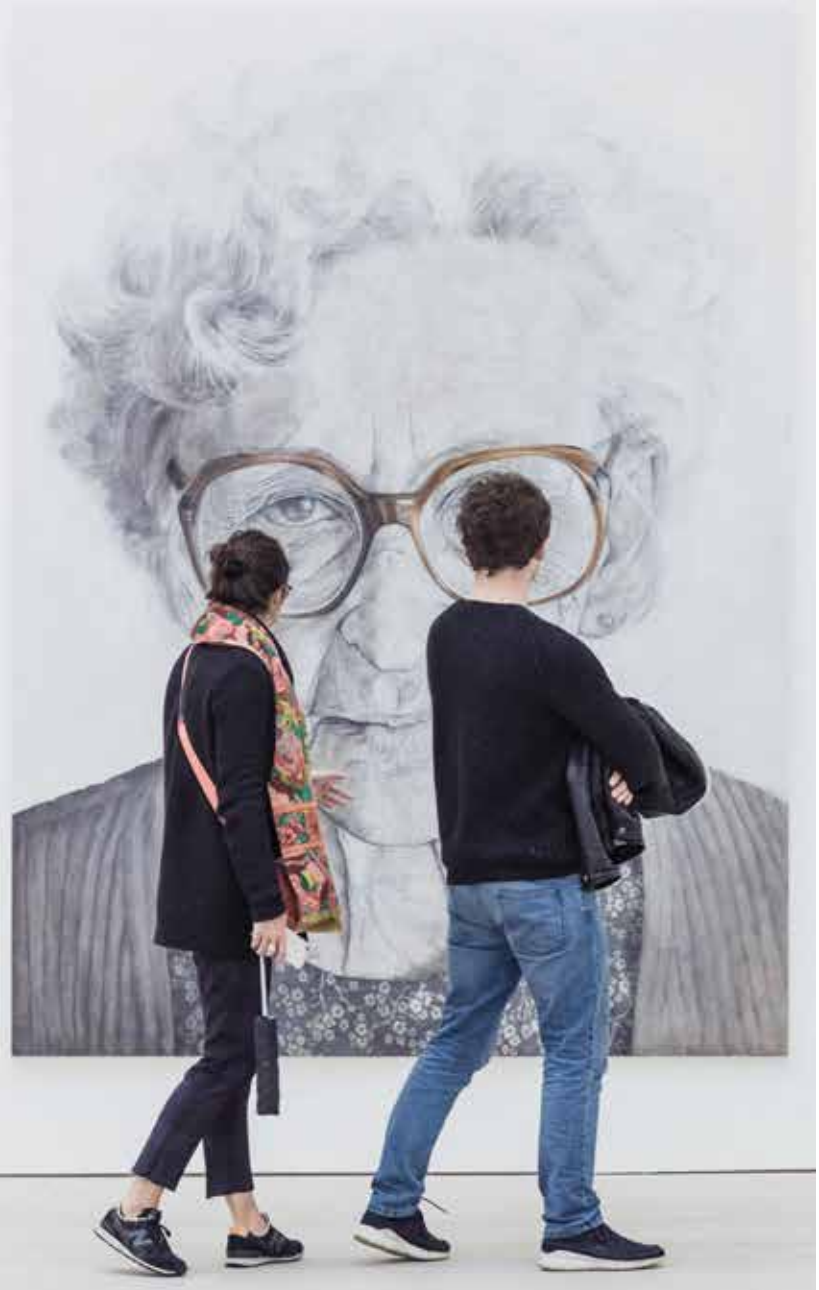
OKMD

KNOWLEDGE FESTIVAL

ความรู้คือโอกาส

พื้นที่แห่งความรู้ในศตวรรษที่ 21



CONTENTS

6 **ทักษะแห่งความรู้ในศตวรรษที่ 21**

เทคโนโลยีกินคนไม่เก่ง
โลกกว้างไร้พรมแดน
ห้องเรียนที่เปลี่ยนไป

10 **New Learning Skills in the Dynamic World**

เปิดสมองไปกับวิธีการเรียนรู้ในโลกใหม่

โดย Dr.Pasi Sahlberg

ปัจจุบันระบบศึกษามีแนวโน้มที่จะเหลื่อมล้ำมากขึ้น และนี่เป็นสิ่งที่หลายประเทศกำลังวิตกกังวล โจทย์สำคัญในเรื่องนี้คือจะต้องทำอย่างไรระบบการศึกษาจึงจะสามารถตอบสนองให้เด็กทุกคนได้อย่างดี?

16 **ICT Literacy to Hold the World in Your Hand**

รู้ทันโลกเทคโนโลยี พลิกธุรกิจรับโอกาสใหม่

โดย ไผท ผดุงถิ่น

ทุกวันนี้ ผู้คนใช้ไอทีแล้วชีวิตมีประสิทธิภาพขึ้น ได้คุยกับคนที่อยู่ห่างไกลได้ง่ายขึ้น รับรู้ข่าวสารไวขึ้น บางคนคว้าโอกาสนั้นแล้วไปได้ไกลขึ้น ทำไมบางประเทศ สามารถสร้างชาติด้วยเทคโนโลยีได้ด้วยเวลาไม่กี่ปี?

24

Marketing and Communication Skills to Reach the World Market

ทักษะการสื่อสารและการตลาด ที่จะพาเราไปตลาดโลก

โดย สุรชัย พุฒิกุลางกูร

กรรมการผู้จัดการบริษัท อิลลูชั่น จำกัด สตูดิโอสัญชาติไทยที่กวาดรางวัลระดับโลกมาแล้วกว่า 1,000 รางวัล เบื้องหลังการทำงานด้วย CGI จากไอเดียของครีเอทีฟจนสามารถสร้างออกมาเป็นงานโฆษณา

32

Cross-Cultural Skills for Business Success in the Connected World

สร้างโอกาสใหม่จากวัฒนธรรมของโลกที่ไร้ขอบเขต

โดย เชฟเอียน พงษ์ธวัช เฉลิมกิตติชัย

การทำอาหารเป็นนวัตกรรมอย่างหนึ่ง โดยหนึ่งในหัวใจของการสร้างสรรค์นวัตกรรมของเชฟเอียนคือการออกไปพบปะผู้คน เปิดโลกของตัวเองไปความคิดใหม่ๆ และนำความคิดเหล่านั้นมาปรับปรุงร้านอาหารและตำราของตัวเอง

36 ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม :
มายากลไอเดีย โดย Eyedropper Fill

42 คิดให้ทันโลก :
นักไต๋โลก โดย ทนง โชติสรยุทธ์

48 การสื่อสารและร่วมมือทำงาน :
โทรโข่งมหัศจรรย์ โดย นวพล ธำรงรัตนฤทธิ์

52 คิดทันโลกด้วย Design Thinking :
โดย ASIAN Leadership Academy

54 การคิดเชิงวิพากษ์ Critical Thinking :
โดย มหา'ลัยเถื่อน

56 การสื่อสารและร่วมมือทำงาน :
โดย ศุ บุญเลี้ยง

“มันส์สมอง I พื้นที่แห่งความรู้ในศตวรรษที่ 21”
OKMD
Knowledge Festival

โลกขับเคลื่อนไปข้างหน้าเพราะสมองมนุษย์ไม่เคยหยุดคิด สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) หน่วยงานในสังกัดสำนักนายกรัฐมนตรี ผู้มีบทบาทในการพัฒนาความคิดเพิ่มความรู้อย่างสร้างสรรค์แก่ประชาชนผ่านกระบวนการเรียนรู้สาธารณะ จึงได้จัดงานมหกรรมความรู้ (OKMD Knowledge Festival) ภายใต้แนวคิด

“ความรู้คือโอกาส: ปฏิรูปการเรียนรู้โอกาสในอนาคต”

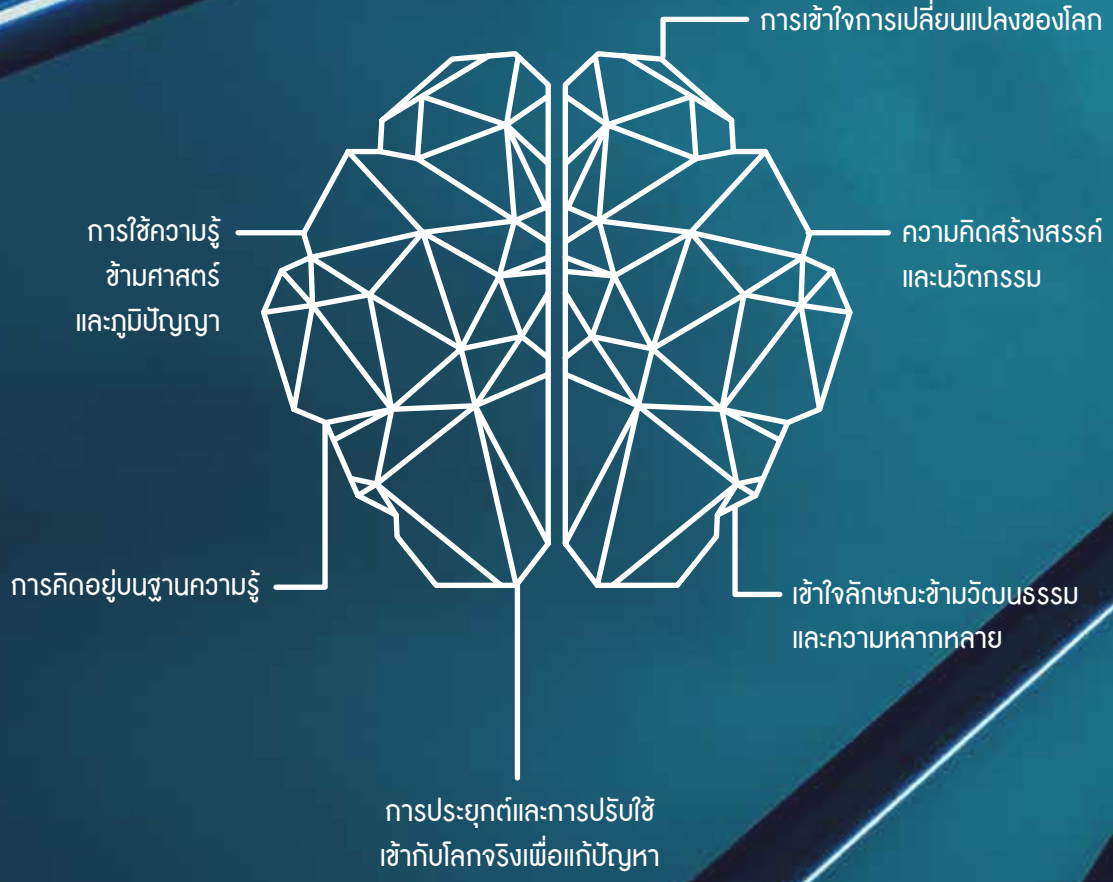
มุ่งเน้นให้สังคมรับรู้ถึงการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วในโลกปัจจุบัน และความจำเป็นของการเปลี่ยนรูปแบบการเรียนรู้สู่โลกอนาคต เพื่อเตรียมความพร้อมคนรุ่นใหม่ให้รู้เท่าทันและสามารถนำโอกาสจากการเปลี่ยนแปลงไปใช้สร้างคุณค่าให้กับทั้งตนเองและสังคมอย่างยั่งยืน

การจะตามโลกให้ทัน ต้องเตรียมความพร้อมให้ครอบคลุมทั้งในด้านการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ การลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานทางปัญญา การพัฒนานวัตกรรมและเทคโนโลยีการบริหารจัดการเชิงสร้างสรรค์ และการจัดระบบกฎเกณฑ์ในทุกระดับให้เอื้อต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตและเศรษฐกิจของประเทศ

คนรุ่นใหม่จึงจำเป็นต้องพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21
เพื่อสร้างโอกาสให้กับตนเองและสังคมในอนาคต

ทำไมต้อง ‘มันส์สมอง’

เพราะเราเชื่อว่าความรู้เป็นเรื่องสนุก และอยากให้ทุกสมองได้มา
มันส์ด้วยกันไปกับความรู้สำหรับโลกในศตวรรษที่ 21 เพื่อสร้างโอกาส
ความคิดสร้างสรรค์ และแรงบันดาลใจใหม่ๆ
ในการทำงานและการใช้ชีวิต



ทักษะแห่งความรู้ในศตวรรษที่ 21

ในโลกที่หมุนไว คุณหมุนทันหรือเปล่า ?

โลกในศตวรรษที่ 21 เศรษฐกิจ สังคม ของชุมชนโลก เปลี่ยนแปลงไปอย่างก้าวกระโดด โลกขับเคลื่อนไปด้วยข้อมูล ความรู้ และนวัตกรรม ภาคเศรษฐกิจด้านบริการเริ่มเข้ามามีบทบาทสำคัญ ตลาดแรงงานมีความเชื่อมโยงถึงกันในระดับโลก เทคโนโลยีดิจิทัลทำให้ชีวิตและการทำงานเปลี่ยนแปลงไปมหาศาล การใช้ความรู้และทักษะแบบเดิมที่เน้นแต่การท่องจำ ใช้แรงงานคนเป็นหลัก ไม่สามารถตอบโจทย์ได้อีกต่อไป

ศตวรรษใหม่ท้าทายสมอง

ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงที่ฉับไวเช่นนี้ การเรียนรู้ย่อมต้องเปลี่ยนตามแนวความคิด “การเรียนรู้ในศตวรรษที่21” กลายเป็นแนวคิดด้านการศึกษาที่ถูกนำมาใช้และเผยแพร่ในองค์กรทั้งภาครัฐและเอกชนทั่วโลก เพราะสามารถตอบโจทย์ความท้าทายสำคัญ 3 ประการ ได้แก่

1) เทคโนโลยีกินคนไม่เก่ง

เศรษฐกิจหลักทุกวันนี้ขับเคลื่อนด้วยความรู้และนวัตกรรม แรงงานไร้ฝีมือทักษะต่ำมีแนวโน้มถูกแทนที่ด้วยเครื่องจักรและคอมพิวเตอร์ แรงงานที่เป็นที่ต้องการสูงคือ คนที่มีทักษะการคิดขั้นสูง ทักษะค้นหาและวิเคราะห์ข้อมูล ทักษะสื่อสารที่ซับซ้อน และทักษะแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง ปัจจุบันแรงงานยุคใหม่ต้องทำงานภายใต้ทีมที่มีความหลากหลายทางเชื้อชาติ ภาษา และวัฒนธรรม ผ่านเครื่องมือการสื่อสารใหม่ๆ ความรู้ข้ามวัฒนธรรม เทคโนโลยีสารสนเทศ และความสามารถในการปรับตัวจึงเป็นสิ่งจำเป็น

2) โลกกว้างไร้พรมแดน

ทุกวันนี้ เทคโนโลยีทำให้การเดินทางสะดวกขึ้น ข้อมูลข่าวสารไหลเวียนไปทั่วโลกด้วยปลายนิ้ว การเชื่อมโยงกันเพิ่มสูงขึ้นมาก สังคมมีความหลากหลายมากขึ้น เปิดกว้างมากขึ้น กลายเป็นโลกที่ไร้พรมแดนที่มาพร้อมปัญหาและความเสี่ยงต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นปัญหาการก่อการร้ายข้ามชาติ มลภาวะเป็นพิษ โรคระบาด และวิกฤติเศรษฐกิจ เป็นต้น ทักษะที่จำเป็นในโลกไร้พรมแดนคือ การทำงานกับผู้อื่นได้ดี สื่อสารได้แม่นยำ แก้ไขความขัดแย้งของคนที่แตกต่างหลากหลายด้วยวิธีที่สร้างสรรค์

3) ห้องเรียนที่เปลี่ยนไป

เทคโนโลยีการสื่อสารเปลี่ยนวิธีการเรียนรู้ไปมโหฬาร การเรียนรู้ไม่ยึดติดกับพื้นที่ห้องเรียนอีกต่อไป ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ความรู้และประสบการณ์จากภายนอกได้มากขึ้น แถมยังเรียนรู้ได้ตลอดเวลาทุกๆ ที่บนโลก

เทคโนโลยีดิจิทัลทำให้ชีวิตและ
การทำงานเปลี่ยนแปลงไปมหาศาล
การใช้ความรู้และทักษะแบบเดิม
ที่เน้นแต่การท่องจำ ใช้แรงงานคนเป็นหลัก
ไม่สามารถตอบโจทย์ได้อีกต่อไป

การเรียนรู้แห่งศตวรรษที่ 21

อยากหมุนให้ทันโลกยุคนี้ ต้องมี 3 ส่วนสำคัญ คือ

เนื้อหา

สาระวิชาหลัก

Reading (การอ่าน)

Writing (การเขียน)

Arithmetic (การคำนวณ)

ความรู้เชิงบูรณาการ

โลก การเงิน เศรษฐกิจ ธุรกิจ
และการเป็นผู้ประกอบการ
สิทธิพลเมือง สุขภาพ
และสิ่งแวดล้อม

ทักษะ

ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม

การคิดสร้างสรรค์ การแก้ไขปัญหา
การสื่อสาร-ร่วมงานกับผู้อื่น

ทักษะชีวิตและการทำงาน

การปรับตัว ทักษะสังคม
การเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรม

ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ เทคโนโลยี

คุณลักษณะ

คุณลักษณะด้านการทำงาน

การปรับตัว ความเป็นผู้นำ

คุณลักษณะด้านการเรียนรู้

การชี้นำตนเอง การตรวจสอบ
การเรียนรู้ของตนเอง

คุณลักษณะด้านศีลธรรม

ความเคารพผู้อื่น ความซื่อสัตย์
สำนึกพลเมือง

New Learning Skills in the Dynamic World

เปิดสมองไปกับวิธีการเรียนรู้ในโลกใหม่

โดย Dr.Pasi Sahlberg นักการศึกษาระดับเวิลด์คลาส ผู้เขียนหนังสือ “Finnish Lessons 2.0: What can the world learn from educational change in Finland” ซึ่งได้รับรางวัล Grawemeyer Award ปัจจุบันเป็นที่ปรึกษาด้านการศึกษาของรัฐบาลฟินแลนด์ และเป็นนักวิจัยรับเชิญแห่งมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด

1. ความท้าทายสำคัญของการศึกษาในโลกใหม่

ความท้าทายด้านการศึกษาที่ทุกประเทศทั่วโลกต้องเจอ 3 ประการ ได้แก่

1) คุณภาพของผลการเรียน

Dr.Pasi ได้พูดถึงผลการสอบ PISA ครั้งที่6 ที่เพิ่งเผยแพร่เมื่อต้นเดือนธันวาคมที่ผ่านมา และมีข้อค้นพบที่น่าสนใจว่า เด็กรุ่นใหม่ (กลุ่มตัวอย่างอายุ 15 ปี จากทั่วโลก) มีแนวโน้มที่จะใช้เวลากับการเรียนน้อยลงมาตลอดในช่วง 15 ปีที่ผ่านมา นี่เป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นทั่วโลก ซึ่งผู้เกี่ยวข้องไม่ว่าจะเป็นพ่อแม่เด็ก ครู โรงเรียน ไปจนกระทั่งผู้กำหนดนโยบายต่างพากันวิตกกังวล เพราะสิ่งนี้กระทบต่อวิธีการเรียนและผลการเรียนอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

3) เป้าหมายของการไปโรงเรียน

ปัจจุบันโรงเรียนและระบบการศึกษากำลังถูกตั้งคำถามมากขึ้นเรื่อยๆ คำถามที่ว่า

“เราควรไปโรงเรียนเพราะอะไร ?”

“โรงเรียนควรสอนอะไร ?”

และ “อะไรคือเป้าหมายของการไปโรงเรียน ?”

เป็นคำถามที่ผุดใหม่ขึ้นมาและจะถูกถามมากขึ้นเรื่อยๆ ในอีก 10 ปีข้างหน้า คำถามเกี่ยวกับโรงเรียนไม่ใช่คำถามสำหรับผู้ใหญ่เท่านั้น แม้แต่เด็กรุ่นใหม่เองก็จะตั้งคำถามกับโรงเรียนด้วยว่า ทำไมพวกเขายังคงต้องไปโรงเรียน ถ้าหากโรงเรียนไม่ตอบโจทย์พวกเขา พวกเขาก็สามารถเรียนรู้ด้วยวิธีอื่นได้

Dr.Pasi Sahlberg : วิทยากร

ครูจำนวนมากต้องประสบปัญหาที่ว่า ยิ่งเด็กใช้เทคโนโลยีในการทำอะไรสักอย่าง กลายเป็นว่าพวกเขากลับทำสิ่งนั้นได้แย่ลง

2) ความเท่าเทียมกันของระบบการศึกษา

ปัจจุบันระบบศึกษามีแนวโน้มที่จะเหลื่อมล้ำมากขึ้น และนี่เป็นสิ่งที่หลายประเทศกำลังวิตกกังวล โจทย์สำคัญในเรื่องนี้คือ จะต้องทำอย่างไรระบบการศึกษาจึงจะสามารถตอบสนองให้เด็กทุกคนได้อย่างดี ? การทำให้โรงเรียนบางโรงเรียนมีคุณภาพดี เด็กบางคนเรียนเก่งไม่ใช่เรื่องยาก แต่การทำให้เด็กทุกคนและการศึกษาทั้งระบบดีเป็นเรื่องที่ยากมาก

2. เทคโนโลยีและความท้าทายในยุคดิจิทัล

ความท้าทายทั้ง 3 ประการข้างต้นจะมีความซับซ้อนมากขึ้นในยุคดิจิทัล แล้ว “เทคโนโลยีจะเป็นคำตอบได้หรือไม่ ?” เรื่องนี้ยังคงเป็นเรื่องที่ถกเถียงกันอยู่ หลายคนบอกว่า การใช้เทคโนโลยีการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ น่าสนใจ จะช่วยยกระดับการเรียนรู้ได้ แต่ ผู้ปกครองหลายคนมีความกังวลใจว่า ทุกวันนี้เด็กอยู่กับเทคโนโลยีมากเกินไป “พวกเขาเข้านอนกับ iPhone และกินข้าวเช้ากับ iPad” ดังนั้น เทคโนโลยีควรที่จะถูกจำกัดมากกว่า หากเราต้องการที่จะเข้าใจ “ทักษะการเรียนรู้ในโลกใหม่” คำถามสำคัญที่เราต้องตอบให้ได้คือ

เทคโนโลยีส่งผลต่อวิถีชีวิตและวิธีคิดเราอย่างไร ? การตอบคำถามนี้ไม่ใช่เรื่องง่าย เพราะพวกเรากำลังอยู่ในสถานการณ์ที่ใหม่มาก เป็นสถานการณ์ที่ถ้าเรามองย้อนหลังไป 5 ปีที่แล้ว เราจะยังไม่เจอปัญหานี้ด้วยซ้ำ ในแวดวงวิชาการเองก็ยังไม่มีงานวิจัยที่ให้ข้อสรุปเรื่องนี้อย่างชัดเจน การพูดเรื่องนี้ไม่ได้หมายความว่ากำลังต่อต้านเทคโนโลยีแต่อย่างใด Dr.Pasi นั้นเห็นประโยชน์มากมายมหาศาลจากการใช้เทคโนโลยี และเขาเองก็มี gadget ต่างๆ มากมาย แต่สิ่งที่เขากำลังนำเสนอคือ ผลกระทบของเทคโนโลยีที่มีต่อการเรียนรู้

3. ชาวดิจิทัลโดยกำเนิด VS ผู้อพยพดิจิทัล

ธรรมชาติที่แตกต่างกันระหว่างคน 2 รุ่น คือ ชาวดิจิทัลโดยกำเนิด (Digital Native) และ ผู้อพยพดิจิทัล (Digital Immigrant)

“ชาวดิจิทัลโดยกำเนิด” หมายถึง คนที่เกิดในช่วงกลางทศวรรษ 1980 ซึ่งเป็นช่วงที่เทคโนโลยีดิจิทัลกำเนิดขึ้นแล้ว นั่นทำให้พวกเขาเติบโตในยุคที่การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในชีวิตประจำวัน ไม่ว่าจะเป็นคอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟนเป็นเรื่องธรรมดา

“ผู้อพยพดิจิทัล” หมายถึง คนที่เกิดก่อนทศวรรษ 1980 ซึ่งเติบโตในยุคเทคโนโลยีดิจิทัลยังไม่แพร่หลาย พวกเขาไม่มีประสบการณ์ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลมาก่อน และเมื่อเทคโนโลยีดิจิทัลในชีวิตประจำวันมีมากขึ้น คนกลุ่มนี้ต้องมาเรียนรู้ใหม่ทั้งหมด ในมิติของการเรียนรู้ ข้อถกเถียงสำคัญในประเด็นนี้คือ ชาวดิจิทัลโดยกำเนิดไม่ได้แค่ใช้เทคโนโลยีอย่างคล่องแคล่วเท่านั้น แต่พวกเขาอาจมีวิธีคิดการทำงานของสมอง และความสามารถในการทำงานที่แตกต่างจากผู้อพยพชาวดิจิทัล มีบทความจำนวนไม่น้อยที่ชี้ให้เห็นลักษณะเด่นของชาวดิจิทัลโดยกำเนิด เช่น การทำงานเป็นเครือข่าย กล้าทดลอง สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง มีการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เป็นนักสื่อสารที่ยอดเยี่ยม สามารถทำงานหลายอย่างได้พร้อมกัน ฯลฯ แต่ “คนรุ่นใหม่” มีลักษณะเด่นดังกล่าวอย่างที่พูดกันจริงหรือ?

เขายกตัวอย่างว่า ครูจำนวนมากต้องประสบปัญหาที่ว่า ยิ่งเด็กใช้เทคโนโลยีในการทำอะไรสักอย่าง กลายเป็นว่าพวกเขากลับทำสิ่งนั้นได้แย่ลง เป็นไปได้ไหมที่เราจะประเมินเทคโนโลยีสูงเกินไป?

4. ผลกระทบ (ที่คาดไม่ถึง) ของเทคโนโลยี

Dr.Pasi ได้พูดถึงงานวิจัยใหม่ๆ เกี่ยวกับผลกระทบของเทคโนโลยีที่มีต่อสมองและการเรียนรู้ และพูดถึงข้อค้นพบที่งานวิจัยจำนวนมากเห็นพ้องต้องกัน และส่งผลต่อการเรียนรู้โดยตรงของเราในโลกใหม่ 3 ประการคือ

1) Internet ทำให้เราเป็นคน “ตื้นเขิน” (shallow)

การใช้ internet และเทคโนโลยีดิจิทัล ในการเรียนรู้และการหาข้อมูลอย่างล้นเกิน อาจทำให้การประมวลผลของเรา “ตื้นเขิน” ซึ่งผลกระทบที่เกิดขึ้นนี้ไม่ได้เกิดขึ้นในระดับแค่ผิวเผินเท่านั้น หากแต่ยังลึกลงไปถึงระดับการเรียนรู้ในระดับลึก ข้อค้นพบนี้เป็นที่น่ากังวลอย่างยิ่ง เพราะเป็นเรื่องที่ส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ของเด็กโดยตรง โดยเฉพาะอย่างยิ่ง หากเราต้องการให้เด็กเข้าใจในเรื่องที่พวกเขากำลังเรียนรู้อย่างลึกซึ้ง

สาเหตุที่ internet ส่งผลต่อการประมวลผลของเรา เป็นเพราะธรรมชาติของ internet ที่มีการ “กระโดดไปกระโดดมา” เวลาเราใช้ internet และเห็น link ที่เชื่อมไปยัง website อื่น สมองเราจะตั้งคำถามว่า “มีอะไรอยู่ตรงนั้น” และเราก็มีแนวโน้มที่จะคลิก link นั้นมากกว่าที่จะไม่คลิก เมื่อเราคลิก link ใหม่แล้ว เราก็เจอกับปรากฏการณ์ซ้ำๆ ให้เราคลิกต่อไปเรื่อยๆ ไม่รู้จบ หรือต่อให้เราไม่คลิก link ใดๆ ต่อ สมองเรา ก็จะต้องเสียเวลาในการหยุดคิดอยู่ดีว่า เราควรคลิกไหม

ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นคือเรามักจะหลงลืมไปว่าเรากำลังอ่านอะไรอยู่ตั้งแต่แรก นี่เป็นเหตุผลที่ทำไมการอ่านหนังสือ จึงยังคงแตกต่างจากการอ่านบน internet ที่น่าสนใจคือ งานวิจัยยังพบด้วยว่า การเรียนรู้อย่างลึกซึ้งและการประมวลผลแบบตื้นเขินนั้น ใช้สมองในส่วนที่ต่างกัน ดังนั้น หากเราคุ้นชินกับการประมวลผลอย่างตื้นเขิน สมองส่วนนี้ก็จะขยายใหญ่ขึ้น ในขณะที่สมองส่วนที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้อย่างลึกซึ้งจะหดตัวลง

2) internet ทำให้เราวอกแวกง่าย (distractibility)

ในยุคดิจิทัลเรามักทำงานหลายอย่างพร้อมกัน (multitasking) เช่น เราอาจคุยกับเพื่อนในแชทพร้อมกับทำงานไปด้วย ในขณะเดียวกันก็เปิดทีวีไปด้วย หลายคนมองว่าสิ่งนี้เป็นข้อดีถ้าเราสามารถทำงานหลายอย่างพร้อมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ แต่มีสรุปงานวิจัยจากมหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ดที่พบว่า คนส่วนใหญ่มักเข้าใจไปเองว่าตัวเองทำหลายอย่างพร้อมกันได้ดี แต่จริงๆ แล้วพวกเขาทำงานแต่ละอย่างได้แย่กว่ามาตรฐานค่อนข้างมาก แม้กระทั่งในการทำงานที่น่าจะเข้ากันได้ สาเหตุที่เป็นแบบนี้เพราะเวลาที่เราทำงานหลายอย่างพร้อมกัน สมองเราจะไม่โฟกัสในสิ่งที่ควรโฟกัส แต่จะแค่สแกนสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบๆ งานนั้น เราจะไม่สามารถแยกได้ว่าอะไรที่ไม่เกี่ยวข้องกับงานที่เราทำ ไม่สามารถจัดการเรื่องความจำได้ ที่สำคัญคือการทำงานหลายอย่างพร้อมกันทำให้สมองเราถูกรบกวนตลอดเวลา

3) internet ทำให้กลไกการควบคุมตัวเองของเราเปลี่ยนไป

มีงานวิจัยที่ชี้ว่า การใช้ internet และ social media มากเกินไปอาจสร้างปัญหาทางจิตวิทยาในรูปแบบต่างๆ ให้กับผู้ใช้ได้ด้วย ซึ่งเรื่องนี้เป็นเรื่องที่พูดถึงกันค่อนข้างมาก และเป็นเรื่องที่คนที่สนใจการเรียนรู้แบบใหม่ควรที่จะให้ความสนใจ Dr.Pasi กล่าวย้ำอีกครั้งว่าตัวเขาเองไม่ได้ต่อต้านเทคโนโลยีและมองเห็นศักยภาพของเทคโนโลยีในการเรียนรู้ของคนรุ่นใหม่ เพียงแต่เขายังไม่เห็นวิธีที่ดีที่สุดในการนำมาใช้ อีกเรื่องที่ย้ำตลอดการบรรยายในช่วงนี้คือ สิ่งที่เขาบรรยายเป็นเพียงข้อค้นพบล่าสุดในแวดวงวิชาการเท่านั้น ซึ่งข้อคนพบเหล่านี้สามารถเปลี่ยนแปลงได้ในอนาคต

5. ความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา

ในภาพใหญ่ สิ่งสำคัญสำหรับการเรียนรู้ในโลกใหม่ซึ่งเต็มไปด้วยความเปลี่ยนแปลง คือ เรื่องความเท่าเทียมกันในการศึกษา ซึ่งในที่นี้หมายถึงการให้โอกาสแก่เด็กทุกคนอย่างเท่าเทียมกันในการศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เด็กที่มาจากครอบครัวที่ด้อยโอกาส ไม่ว่าจะเป็นเด็กที่มาจากครอบครัวยากจน พ่อแม่แยกทาง กระทั่งเป็นผู้อพยพ ได้รับโอกาสอย่างเท่าเทียมกับเด็กคนอื่นๆ โดยรัฐจะต้องสนับสนุนเด็กเหล่านี้มากกว่า

ทุกครั้งที่เรากำลังคิดโจทย์เรื่องการศึกษา วิธีการสอนแบบใหม่ และวิธีการเรียนรู้แบบใหม่ เราต้องตระหนักอยู่เสมอว่า การศึกษาที่ดีคือการศึกษาที่ตอบโจทย์เรื่องประสิทธิภาพและความเท่าเทียมไปพร้อมๆ กัน และมีหลายประเทศที่เป็นตัวอย่างและเป็นแรงบันดาลใจให้เราเห็นว่า พวกเขาสามารถทำได้

การใช้ internet ในการเรียนรู้และ
การหาข้อมูลอย่างล้นเกิน
ทำให้การประมวลผลของเรา “ตื้นเขิน”
ซึ่งผลกระทบนั้นเกิดลึกลงไปถึงระดับ
การเรียนรู้ในระดับลึก

6. จงเรียนรู้ที่จะเห็นอกเห็นใจ

ในช่วงท้ายของการบรรยาย Dr.Pasi ได้สรุปการบรรยายของตน ดังนี้

1. เราต้องให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ในเชิงลึก

โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การประมวลข้อมูลความรู้ในโลกใหม่ที่เทคโนโลยีมีบทบาทอย่างมากในชีวิต โลกยุคใหม่เป็นโลกที่แต่ละคนสามารถมี “ข้อเท็จจริง” เป็นของตนเอง และจะเป็นอันตรายอย่างยิ่งถ้าหากคนรุ่นใหม่ไม่สามารถแยกแยะ “ความจริง” ออกจาก “เรื่องแต่ง” ได้

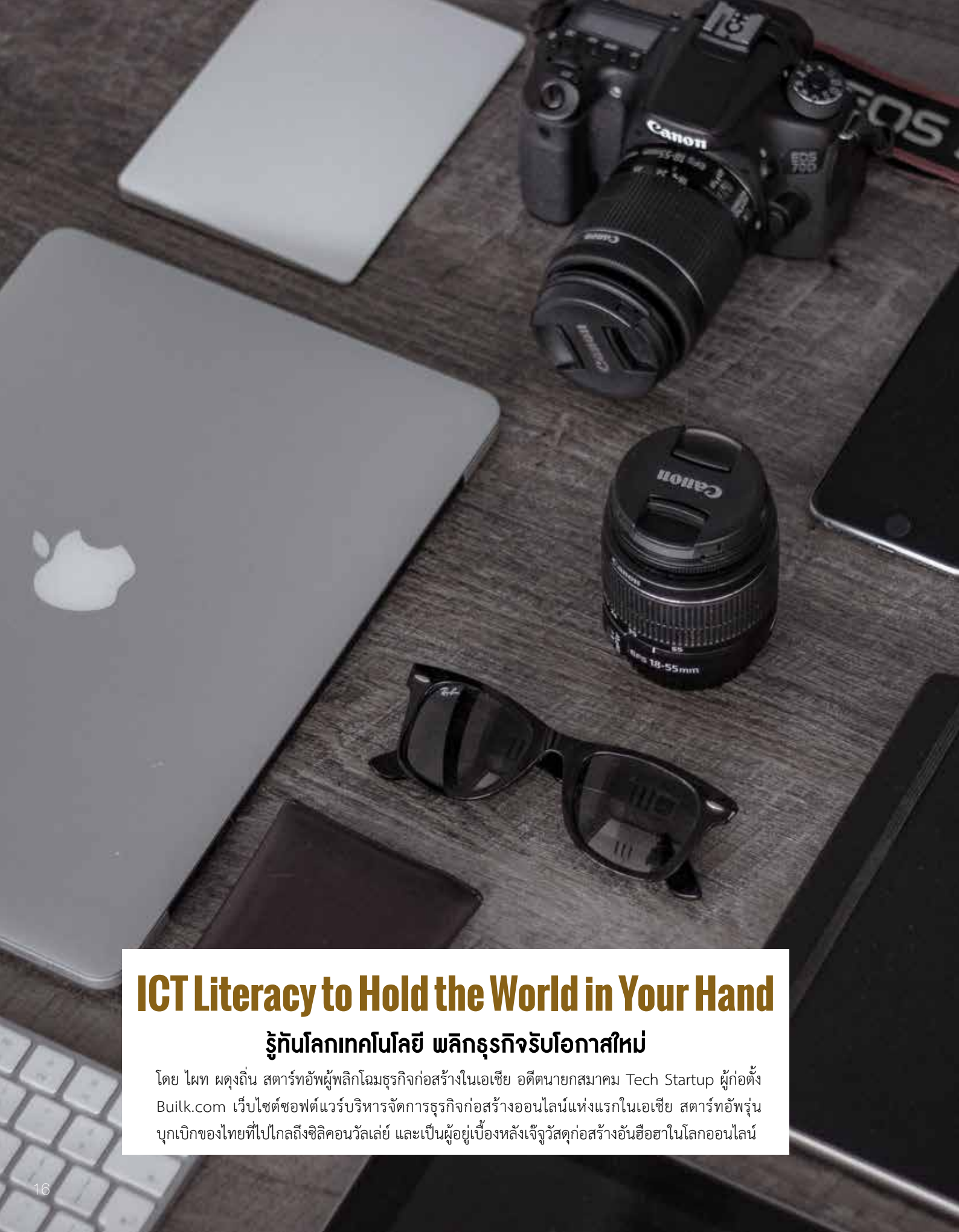
2. คนรุ่นใหม่ต้องเรียนรู้ที่จะร่วมมือกันและเรียนรู้จากกัน

โดยนอกจากการเรียนรู้วิชามาตรฐานอย่าง เลข วิทยาศาสตร์ สังคมศาสตร์ ฯลฯ สิ่งสำคัญในการเรียนรู้ที่จะร่วมมือกัน คือ “ความเห็นอกเห็นใจ” (empathy) ความเห็นอกเห็นใจเป็นหนึ่งในปัจจัยที่ทำให้คนรุ่นใหม่ประสบความสำเร็จ ไม่ว่าพวกเขาจะประกอบอาชีพอะไรก็ตาม

3. การศึกษา (และโรงเรียน) จะต้องช่วยให้เด็กเข้าใจโลกที่อยู่รอบพวกเขาและโลกที่อยู่ภายในของพวกเขา

กล่าวคือ การศึกษาจะต้องทำให้เด็กค้นพบพรสวรรค์ที่อยู่ภายในตัวเอง

> **“สิ่งสำคัญสำหรับการเรียนรู้ในโลกที่เต็มไปด้วยความเปลี่ยนแปลงคือความเท่าเทียมในการศึกษา”**



ICT Literacy to Hold the World in Your Hand

รู้ทันโลกเทคโนโลยี พลิกธุรกิจรับโอกาสใหม่

โดย ไผท ผดุงถิ่น สตาร์ทอัพผู้พลิกโฉมธุรกิจก่อสร้างในเอเชีย อดีตนายกสมาคม Tech Startup ผู้ก่อตั้ง Builk.com เว็บไซต์ซอฟต์แวร์บริหารจัดการธุรกิจก่อสร้างออนไลน์แห่งแรกในเอเชีย สตาร์ทอัพรุ่นบุกเบิกของไทยที่ไปไกลถึงซิลิคอนวัลเล่ย์ และเป็นผู้อยู่เบื้องหลังเจ๊จูวัสดุก่อสร้างอันฮือฮาในโลกออนไลน์

ไผท ผดุงถิ่น : วิทยากร

ไอที สร้างโอกาส

เทคโนโลยีสร้างโอกาส อยู่ที่ใครจะคว้าโอกาสได้รึเปล่า?

ทุกวันนี้ ผู้คนใช้ไอทีแล้วชีวิตมีประสิทธิภาพขึ้น ได้คุยกับคนที่อยู่ห่างไกลได้ง่ายขึ้น รับรู้ข่าวสารไวขึ้น บางคนคว้าโอกาสนั้นแล้วไปได้ไกลขึ้น

ทำไมบางประเทศ สามารถสร้างชาติด้วยเทคโนโลยีได้ด้วยเวลาไม่กี่ปี?

เทคโนโลยี ก่อให้เกิด lifestyle ใหม่ๆ ที่เราไม่เคยเห็นมาก่อน เห็นคนยุคใหม่สวมหูฟัง นั่งจิบกาแฟอยู่ที่ร้าน แทนที่จะใส่สูทนั่งทำงานอยู่ในกล่องแล้วก็เครียด เราเจออาชีพใหม่ๆ เช่น นักรีวิวการท่องเที่ยว รีวิวสินค้า บล็อกเกอร์ มีคำว่า Digital Nomad เกิดขึ้น คือกลุ่มคนที่สามารถทำงานที่ไหนในโลกก็ได้ ทุกที่ที่มีอินเตอร์เน็ต ซึ่งประเทศไทยกลายเป็น 1 ในเมืองที่กลุ่ม Digital Nomad อยากจะเข้ามาทำงาน มีคำว่า สตาร์ทอัพ เกิดขึ้น คำนี้มันทำให้ธุรกิจดั้งเดิมที่เปิดมา 40-50 ปี เริ่มสั่นคลอน เริ่มมีวัฒนธรรมใหม่ๆ เช่น คนฟังเพลงฟรี

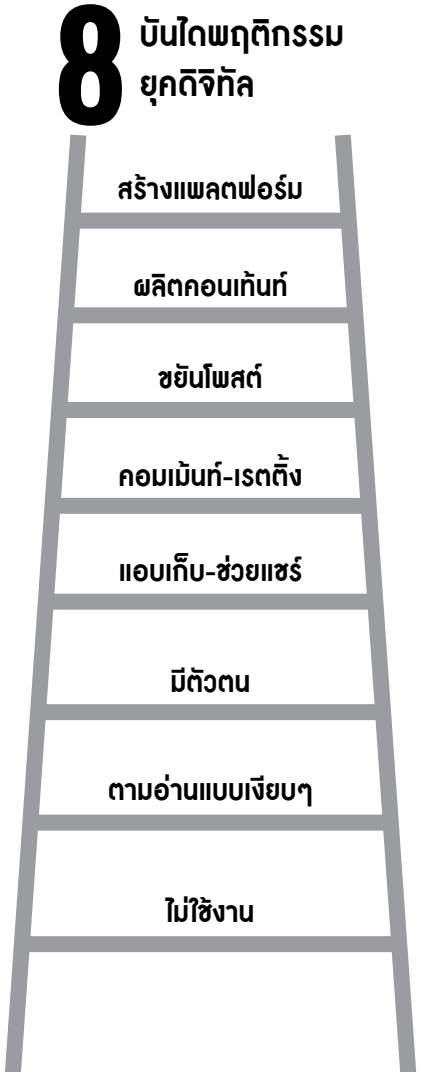
ในยุคที่เทคโนโลยีมีความสำคัญมาก ใครๆ ก็ต่างเข้าถึงเทคโนโลยีได้หมด ถ้าเรามีความรู้ แต่ไม่มีความเร็ว เราก็จะพลาดโอกาสได้ และถึงแม้ว่าเรามีความคิดสร้างสรรค์ แต่ไม่สามารถพาผลงานออกมาไว้ใน social media ให้คนทั้งโลกได้เห็นได้ ก็จะพลาดโอกาสนั้นอยู่ดี

ธุรกิจออนไลน์ เกิดง่าย ตายง่าย

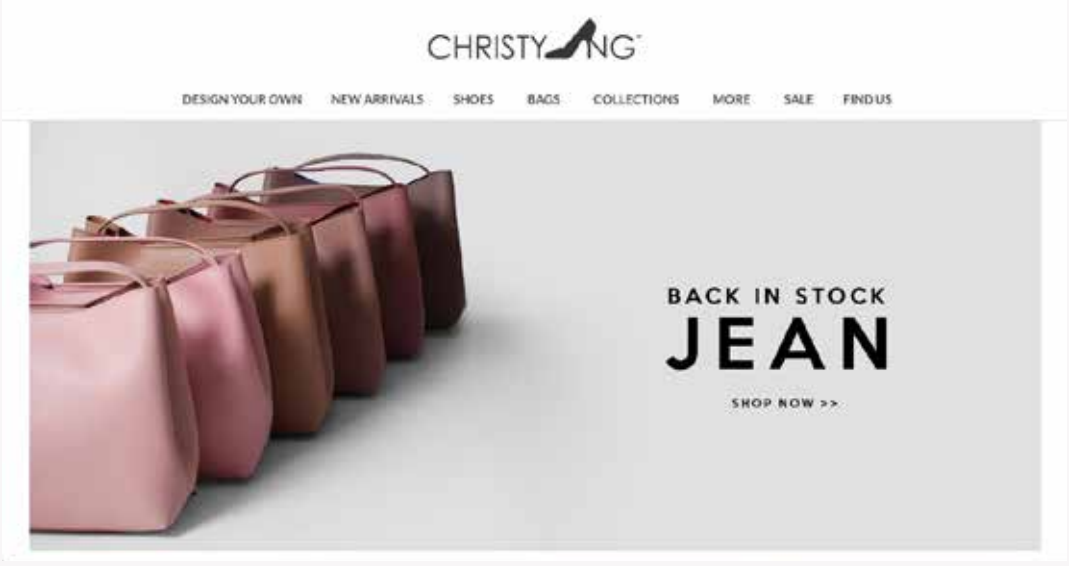
ธุรกิจยุคนี้ แตกต่างจากธุรกิจเมื่อ 20 ปีที่แล้ว เพราะ 20 ปีที่แล้วไม่มีใครเข้าถึงอินเตอร์เน็ตได้ง่ายขนาดนี้มาก่อน แต่ทุกวันนี้ธุรกิจกับเทคโนโลยีได้ผสมผสานกันอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ การนำเสนอคุณค่า การส่งมอบสินค้าและบริการยุคใหม่ๆ ทำอยู่บนเทคโนโลยีแพลตฟอร์ม ทั้งนั้น ในทุกที่ที่ผมไปสัมมนา จะต้องมีคนจำนวนหนึ่งที่ทำธุรกิจขายของออนไลน์ ธุรกิจเหล่านี้ถูกมองว่าใครๆ ก็เปิดขึ้นได้ ให้โอกาสทุกคนเท่ากัน ทุกคนสามารถสร้างตัวตนขึ้นมา แต่มันไม่ง่ายเลยที่จะรักษาตัวตนนั้นให้คงอยู่

บันไดพฤติกรรมยุคดิจิทัล

นิยามของคำว่า แพลตฟอร์ม ผมเป็นคนทำธุรกิจก่อสร้าง แพลตฟอร์มจึงแปลว่า นั่งร้าน คือเป็นที่ที่ให้คนมาเหยียบแล้วไปได้ไกลขึ้น จากที่เราเคยเหยียบอยู่บนแพลตฟอร์มของคนอื่นมาก่อน เราอาจจะเริ่มคิดว่าน่าจะมีแพลตฟอร์มของเราเองที่พาให้เรา และคนอื่นๆ ไปได้ไกลขึ้นไปอีก



ตัวอย่างธุรกิจที่ใช้ประโยชน์ของเทคโนโลยี

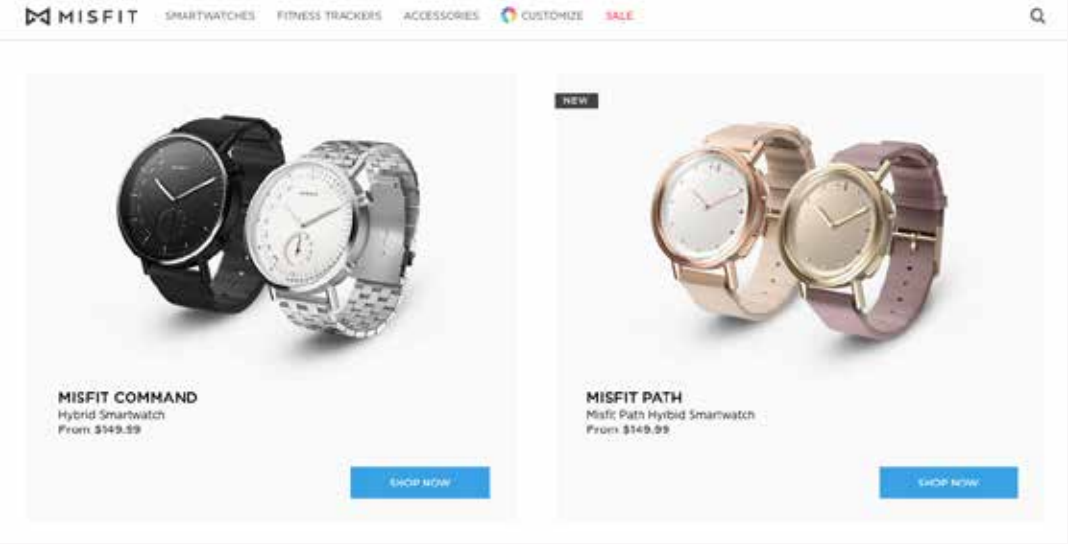


1. คริสตี้ อึ้ง

ชาวมาเลเซียเมื่ออายุ 18 ปี เป็นแม่ค้าขายรองเท้าในตลาดนัด นำของเข้าจากหาดใหญ่ บางวันขายได้ บางวันขายไม่ได้ สักพักเธอก็เริ่มคิดว่าที่จะขายออนไลน์ ด้วยเหตุผลทั่วไป คือ ขายออนไลน์ดีที่ไม่ต้องเช่าแผง ไม่ต้องลุ้นว่าจะมีลูกค้าไหม แล้วก็ขายได้ดี

แต่คริสตี้ไม่ได้หยุดแค่นี้ เธอเริ่มเปิดบล็อกของตัวเองขึ้น เริ่มจาก Facebook, Instragram จนในปี 2010 จึงได้เปิดเว็บไซต์ของตัวเอง “christyng.com” และก็เปิดเว็บอื่นๆ ต่อมาในปี 2013 ซึ่งเว็บไซต์ของเธอได้ใช้เทคโนโลยีที่ทำให้ภาพหมุน 3 มิติออนไลน์ให้การเลือกซื้อรองเท้า สามารถเลือกสี ชนิดหนัง ตกแต่งรองเท้า คือเป็น customized shoes เป็นกรณีศึกษาของอาเซียน เพราะตอนนี้สามารถส่งสินค้าได้ทั่วโลก

มันเริ่มจาก step แรก ในการเข้าสู่โลกเทคโนโลยี และไม่หยุดอยู่แค่นั้น แค่คุณตั้งคำถามกับมัน
ทำไม Facebook ต้องเรียงภาพอย่างนี้?
ทำไม Instragram เป็นอย่างนี้?
พอตั้งคำถามเสร็จ ก็ผลิตเว็บไซต์ขึ้นมาเอง เพื่อกำหนดกฎเกณฑ์ต่างๆ ขยายธุรกิจของตัวเองต่อไป



2. มิสฟิต (Misfit)

activity tracker เครื่องวัดก้าวเดิน วันนี้นอนหลับอย่างไร? ขึ้นบันไดไปเท่าไหร่? มิสฟิตเกิดเมื่อปี 2011 เป็นไอเดียของกลุ่มไซมอน วู ชาวเวียดนามโพ้นทะเล แต่ไปโตที่แคลิฟอร์เนีย ซิลิคอน วัลเล่ย์ เขาเกิดไอเดีย คิดว่าอยากทำ activity tracker ที่มันง่ายๆ

ซึ่งพอมีไอเดียแล้ว ไม่ได้หยุดแค่นี้ เขาเอาไอเดียไปวางไว้ที่ crowdfunding platform ชื่อว่า Indiegogo เป็นวิธีการหาทุนในโลกยุคนี้ คือ เล่าไอเดียไว้ในพื้นที่หนึ่งเพื่อเสนอต่อคนทั่วโลก หากใครสนใจ อยากสนับสนุน ก็ระดมทุนทีละเล็กทีละน้อย หรือบางคนก็อาจจะพรีออเดอร์ไว้ก่อนวางเงินรอไว้ มิสฟิสต้องการเงินแค่ 1 แสนเหรียญ ปี 2011 มาทำโปรโตไทป์ของฮาร์ดแวร์นี้ ปรากฏว่าได้เงินถึง 8 แสนเหรียญ 8 เท่าของเป้าหมายที่เขาคิดไว้ และได้ผลิตสิ่งนี้ส่งมอบให้ลูกค้าได้ในปลายปี 2012 ฮาร์ดแวร์นี้ออกแบบที่แคลิฟอร์เนีย ผลิตที่เกาหลี แต่แอปพลิเคชันทั้งหมดเขียนโดยชาวเวียดนาม ทีมวิศวกร ดีไซเนอร์ เป็นคนเวียดนามปัจจุบันนี้มีทีมงานอยู่เป็นร้อยคน บริษัทนี้เพิ่งขายให้แบรนด์นาฬิกา Fossil 260 ล้านเหรียญสหรัฐ ธุรกิจอายุ 5 ปี สร้างโอกาสให้กับคนกลุ่มหนึ่งได้จำนวนมหาศาล

3. ธุรกิจของเขาเอง

คุณคงเคยเห็นเจ๊จู คือ ตัวแทนของธุรกิจวัสดุก่อสร้างที่ดูอยู่คนละโลกกับดิจิทัล จริงๆ แล้วเจ๊จูเป็นเบื้องหลังของธุรกิจที่ไผททำมา 6 ปี

ธุรกิจที่มีชื่อว่า Builk

เขาเล่าว่า เขามีความฝัน อยากจะให้ธุรกิจขยายต่อไปไกลได้ในระดับเอเชีย เมื่อเขาทำธุรกิจก่อสร้าง แล้วมีปัญหาในการทำธุรกิจ เขาจึงอยากหาซอฟต์แวร์มาช่วยแก้ปัญหา ใช้เวลาเกือบ 10 ปี ในการหาคำตอบว่า ผู้รับเหมาก่อสร้างจะต้องทำงานอย่างไรให้ชีวิตดี? กลายเป็นที่มาของ Builk เขาได้คิดโปรแกรมง่ายๆ ขึ้นมา อยากจะเอามาให้คนได้ใช้เยอะๆ เลือกโมเดลธุรกิจที่ในตอนนั้น เมื่อ 6 ปีที่แล้ว คนมองว่ามันเป็นไปไม่ได้ เนื่องจากให้คนใช้โปรแกรมฟรี เพราะคิดว่า คำว่า “ฟรี” มันเปลี่ยนโลกได้เยอะ เหมือนอย่างเช่น ถ้า Facebook, Line ไม่ฟรี โลกก็คงไม่เปลี่ยนไปอย่างทุกวันนี้ และอีก 1 คำถามที่เขาโดนถามในตอนนั้นก็คือ ผู้รับเหมาที่ไหนจะใช้อินเทอร์เน็ต? ไปไซต์ไกลนอกอำเภอเมืองก็ไม่มีอินเตอร์เน็ตแล้ว แต่เดี๋ยวนี้ไม่ใช่แบบนั้น อินเตอร์เน็ตมีอยู่ทุกที่ และมีเสถียรภาพมากขึ้น มันเลยเป็นโอกาสให้เขาสามารถทำโปรแกรมฟรีให้จริงได้ เพราะเข้าใจธรรมชาติว่าคนในวงการอุตสาหกรรมยังไม่พร้อมซื้อซอฟต์แวร์มาใช้ ซึ่งทำให้ชีวิตผู้รับเหมาติดตามต้นทุนได้ดีขึ้น

ไผทเล่าอีกว่า เขาได้แรงบันดาลใจจากสิ่งรอบตัว เอา social media มาผสมกับการคุมต้นทุน เอาเรื่องที่อ่านเจอมาลองทำ จนกลายเป็นธุรกิจ ตอนนี้โปรแกรมของเราช่วยลดต้นทุน เพิ่มกำไร และทำให้ผู้รับเหมามีชีวิตที่ดี ตอนนี้มีคนใช้โปรแกรมมากกว่า 16,000 บริษัททั่วประเทศ และในประเทศอื่นๆ ในอาเซียนด้วย สิ่งที่ได้มา อยู่ที่การมองเห็นโอกาสจากเทคโนโลยีใหม่ๆ เอาผลพลอยได้จากอินเตอร์เน็ต อย่าง “ข้อมูล” ไปใช้ในการค้าขาย = Big Data

BIG DATA

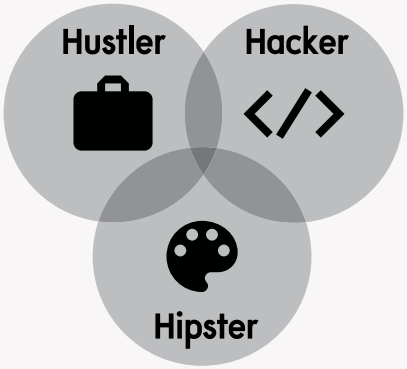
100 ปีที่แล้ว ใครขุดเพชร ขุดทองได้ รวยเป็นเศรษฐี
50 ปีต่อมา ใครขุดน้ำมันได้ รวยเป็นเศรษฐี
5 ปีที่แล้ว มีคนบอกว่า ใครขุด Data ได้ น่าจะรวย

แต่ปัจจุบันนี้ เราอยู่ในยุคหลัง Post-Big Data คือ ยุคหลัง Data กันแล้ว วันนี้โลกเราเต็มไปด้วย Data ซึ่งคนที่สามารถเอา Data Point เหล่านั้นไปวิเคราะห์ได้ จะมีโอกาสทางธุรกิจ อย่างเช่นตัวเขาเอง ที่มีข้อมูลเรื่องวัสดุก่อสร้างเยอะพอที่จะทำธุรกิจได้ เลยนำ เจ๊จู มาขายวัสดุก่อสร้างในโลกดิจิทัล ชวนคนมาใช้แพลตฟอร์มของเขา เพื่อให้ขายได้ง่ายขึ้น ไม่ต้องสต๊อกของที่ไม่จำเป็น ไม่ต้องเสี่ยงกับผู้รับเหมาที่ไม่มีคุณภาพ

การขายวัสดุก่อสร้างออนไลน์ที่เป็นไปไม่ได้เมื่อ 5 ปีที่แล้ว วันนี้มันเป็นไปได้แล้ว และสามารถวางแผนร่วมกัน จัดส่งวัสดุก่อสร้างได้ทั่วประเทศ เป็นการเปลี่ยนโฉมหน้าของวงการวัสดุก่อสร้างที่ไม่ใช่แค่ในประเทศ แต่ไปได้ไกลถึงระดับเอเชีย

100 ปีที่แล้ว
ใครขุดเพชร ขุดทองได้ รวยเป็นเศรษฐี
50 ปีต่อมา
ใครขุดน้ำมันได้ รวยเป็นเศรษฐี
5 ปีที่แล้ว
มีคนบอกว่า ใครขุด Data ได้ น่าจะรวย

ทักษะ 3 อย่างที่รวมแล้วจะเป็น Dream Team
คือ 3 H ได้แก่



Hustler - สายธุรกิจ คนที่คิดอะไรก็เป็นธุรกิจไปหมด
Hacker - เขียนโปรแกรมได้ ทำของให้เป็นจริงได้
Hipster - ชอบงานออกแบบ ดีไซน์ มีสุนทรียศาสตร์

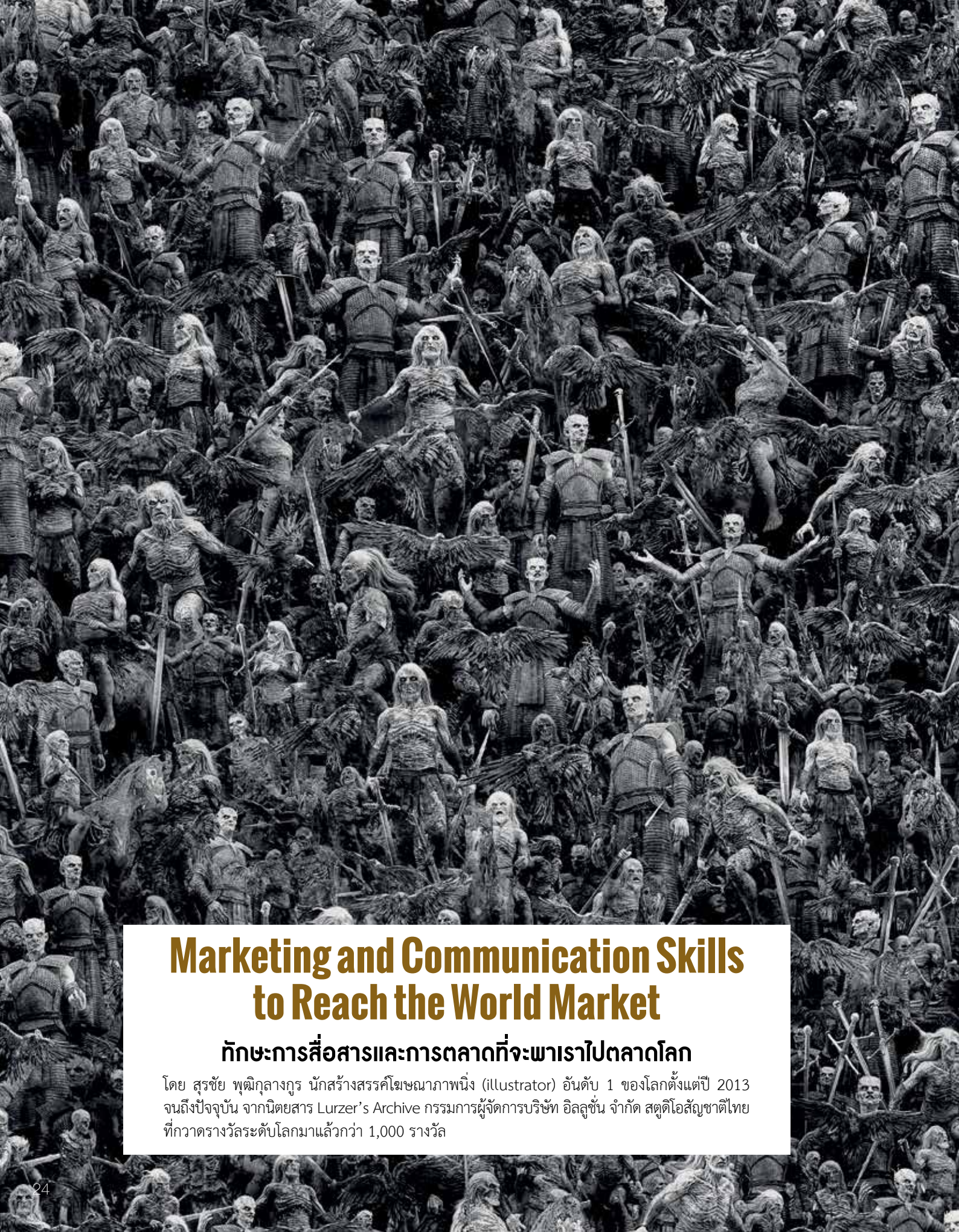
มันยากที่จะหา 3 สิ่งนี้ได้ในคนเดียวกัน เราจึงต้องมีทีม เราเกิดในยุคที่มี internet เราสามารถที่จะเข้าถึงแหล่งข้อมูลต่างๆ (Online Education) ขอแค่คุณตั้งเป้าเรียนรู้ทักษะใหม่ๆ ว่าอะไรคือ Big Data ที่จะเป็นประโยชน์แก่การใช้ชีวิตของเรา ความรู้ที่ฟังมาอาจจะเป็นเพียงความรู้มือสองที่ฟังมาจากคนอื่น มันจะไม่มีประโยชน์เลยถ้าหากคุณไม่สามารถเปลี่ยนความรู้ที่ฟังผ่านๆ เป็นแรงบันดาลใจไปลงมือทำจริงๆ มันคือการเอาสมมติฐานไปลงมือทำให้เป็นความจริงให้เป็นความรู้มือหนึ่ง เป็นโอกาสของคุณจริงๆ

ขณะนี้เกิดการ disruption ในหลายวงการอย่างวงการสื่อ เพราะพฤติกรรมคนเปลี่ยนแปลงไป วงการธนาคาร คู่แข่งเป็นแชทแอปพลิเคชัน ร้านคอนวีเนียนสโตร์ กระทั่งธุรกิจเทเลคอม มันเกิดผู้เล่นใหม่ข้ามอุตสาหกรรม ธุรกิจโรงแรมก็มีแอร์บีเอ็นบี เราจะเลือกปรับตัวแบบไหน เราต้องปรับตัวตั้งแต่วันนี้ เตรียมตัวเอง เตรียมธุรกิจของคุณ เตรียมบริษัทของคุณเอง เตรียมลูกหลานของคุณ รวมทั้งประเทศ

“

หากปรับตัวช้า
หรือไม่ปรับตัว
มีคลื่นลูกใหม่แซงไป
ข้างหน้าได้ตลอด

”



Marketing and Communication Skills to Reach the World Market

ทักษะการสื่อสารและการตลาดที่จะพาเราไปตลาดโลก

โดย สุรชัย พุฒิกุลางกูร นักสร้างสรรค์โฆษณาภาพนิ่ง (illustrator) อันดับ 1 ของโลกตั้งแต่ปี 2013 จนถึงปัจจุบัน จากนิตยสาร Lurzer's Archive กรรมการผู้จัดการบริษัท อิลลูชั่น จำกัด สตูดิโอสัญชาติไทย ที่กวาดรางวัลระดับโลกมาแล้วกว่า 1,000 รางวัล

เบื้องหลังการทำงานด้วย CGI ของบริษัท อิลลูชั่น จำกัด จากไอเดียของครีเอทีฟ จนสามารถสร้างออกมาเป็นงานโฆษณา สุรชัยเล่าว่าการทำงานเขามักเป็นช่วงเวลาแห่งการศึกษา โดยยกตัวอย่างการโพสต์ท่าของนักกล้ามเพื่อศึกษาโครงสร้างของกล้ามเนื้อเพื่อจะนำมาปั้นงานต่อในโปรแกรม 3D หลังจากเริ่มทำรูปทรงต่าง ๆ ได้ ก็เริ่มทำรูปทรงเกี่ยวกับสัตว์มาเป็นคน โดยต่อไปจะเน้นไปที่วิธีคิดเบื้องหลังว่ามาเป็นวันนี้ได้อย่างไร

1.ความลับ

การส่งสารโดยไม่ใช้ภาษา

เล่าย้อนไปเมื่อ 25 ปีที่แล้ว ตอนที่เริ่มไปเรียนญี่ปุ่น ด้วยไม่เตรียมตัวไป ทำให้ฟังภาษาญี่ปุ่นไม่เข้าใจ ทำให้ตกใจ และถามตัวเองว่าจะรู้เรื่องได้อย่างไร พบว่าช่วงเวลาตลอดยี่สิบปีที่ผ่านมา เขาเรียนรู้ทุกอย่างผ่านการฟัง จากการอธิบายจากคนที่รู้ เขาไม่ได้รู้ด้วยตัวเอง ทำให้เริ่มกลัวและคิดหาวิธีถามตัวเองว่าเมื่อคนญี่ปุ่นมาแล้วเราฟังไม่รู้เรื่องหมายความว่าไง หมายความว่าเครื่องแปลเราไม่ดี ถ้าทุกสิ่งรอบตัวสามารถส่งสารออกมาได้ แล้วเราไม่มีเครื่องแปลหรือเครื่องรับก็คิดต่อไปเรื่อยๆ ในความเป็นคนไทยนั้น เรามีวิธีแบบนั้นอยู่ เราคุ้นเคยกับการอ่านสารที่ส่งออกมา นั่นคือการใบ้หวย เราพยายามตีความสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นรอบตัว ตีมันบ้างว่าเลขอะไร เราฝันเป็นอะไร นี่คือทักษะเบื้องต้นที่เขาใช้

> **“ความมีตัวตนของผม แทบจะใส่ไปน้อยที่สุด แต่ผมจะใส่ DNA ของความสุขระดับตารางนิ้ว เพราะผมเชื่อว่าสิ่งนั้นมันจะคงอยู่ในงาน”**

สุรชัย พุฒิกุลางกูร : วิทยากร

กฎค้นหาความต่างและความเหมือน

ต่อมาได้เจอบทความหนึ่งกล่าวถึงเรื่องความคิดสร้างสรรค์ **'กฎค้นหาความต่างและความเหมือน'** กฎนี้ให้เราค้นหาความต่างของสิ่งที่เหมือนกัน แล้วก็ค้นหาความเหมือนของสิ่งที่ต่างกัน หลักการคือการสังเกต การวิเคราะห์ความเชื่อมโยง สุรชัยใช้หลักการนี้มาตลอดยี่สิบกว่าปี เป็นตัวหลักในการย่อยสิ่งต่างๆ และเรียนรู้ เมื่อเรามีคำถาม เราจะมีแบบฝึกหัดในชีวิต สุรชัยค้นหาความเหมือนและความต่างในความสัมพันธ์ของวัตถุ เช่น สมุดกับหนังสือ ประตูกับหน้าต่าง โต๊ะกับเก้าอี้ ทำให้กลับมาวิเคราะห์สิ่งที่ตัวเองเคยคิด

'สิงโตในสวนสัตว์'

โดยเรื่องราวส่วนใหญ่ที่เกิดขึ้นในช่วงที่สุรชัยอยู่ญี่ปุ่นนั้น มีอยู่หนึ่งเรื่องที่สุรชัยประสบแล้วทำให้ความคิดของตัวเขาเปลี่ยนไป นั่นก็คือเรื่อง **'สิงโตในสวนสัตว์'** หลังจากเรียนจบจิตรกรรม ที่คณะวิจิตรศิลป์ จากมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ สุรชัยมีความฝันของคนวาดรูปที่จะได้ไปดูงานศิลปินระดับโลก และได้มีโอกาสไปดูงานศิลปินระดับโลกที่ญี่ปุ่น แล้วก็ได้เห็นงานแวนโก๊ะและปีกัสโซ จากนั้นรู้สึกว่าไม่เหมือนกับที่เคยเรียน ไม่เหมือนกับที่เคยเห็น ก็เริ่มวิเคราะห์และค้นพบว่าเราเรียนรู้ศิลปะระดับโลกจากหนังสือ ภาพสวนสัตว์ก็เกิดขึ้น ทำให้รู้สึกว่าเขาเหมือนสิงโตในสวนสัตว์ กินกระต่ายที่เป็นกระต่ายเลี้ยง ไม่ใช่กระต่ายป่า ยังไม่เข้าใจอะไรบางอย่าง เพราะฉะนั้น ภาพโครงสร้างที่ผิดปกติมันเริ่มชัดขึ้น

นิทานที่มุ่งสู่เป้าหมาย

ความหวังของสุรชัยคือศึกษาต่อปริญญาโทด้านศิลปะ เรียนภาษาญี่ปุ่นก่อนในปีแรกถึงจะเข้าเรียนปริญญาโท หลังจากเจอเหตุการณ์ที่ทำให้ระบบความคิด ความเชื่อของเขา เปลี่ยนไป สุรชัยเปรียบเทียบชุดความคิดด้วยภาพแท่งหลากรูปทรง ประกอบด้วยรูปทรงความเชื่อความรู้ที่เราเติบโตมา ต่างถูกทับซ้อนมาตลอดช่วงอายุที่ได้เรียนรู้ ทำให้เริ่มตั้งคำถามชุดความคิดที่ตัวเองมีอยู่ ทำให้กลับมาตั้งคำถามว่าถ้าเรียนต่อปริญญาโท ระบบความคิดของเรียนรู้แบบใหม่ จะทำให้ความเชื่อที่เราเคยมีพังทลาย **ทำให้เปลี่ยนวิธีคิดจากเดิมที่ "เราถูกปลูกฝังให้เรียนให้สูงและเรียนให้เก่ง"** มากกว่า **"การค้นหาลักษณะเฉพาะและความถนัดของตัวเราเอง" ตั้งแต่วันนั้นทำให้เลิกเชื่อว่าต้องเรียนให้สูงแต่ต้องเรียนให้ถูกต้อง** เมื่อยอมรับความจริงทำให้รู้ว่าสิ่งที่เรารู้มีน้อยเกินไป ยังไม่พอ ทำให้สร้างความเชื่อขึ้นมา โดยสร้างนิทานเรื่องหนึ่งเพื่อมีชีวิตอย่างมีเป้าหมาย เปรียบเทียบคนแต่กลุ่มในการไปถึงเป้าหมาย

"การค้นหาลักษณะเฉพาะ และความถนัดของตัวเราเอง" ทำให้เลิกเชื่อว่าต้องเรียนให้สูง แต่ต้องเรียนให้ถูกต้อง

Client (Advertiser): Samsonite
Title: Heaven and Hell

1 กลุ่มคนกลุ่มแรก
นักเดินเท้าเชื่อว่าเดินทางเร็ว ประสบความสำเร็จก่อน คนกลุ่มแรกอาจจะไปถึงหลักกิโลเมตรแรกก่อนจริง เปรียบกับคนเรียนได้ที่หนึ่งในชั้นอนุบาล ประถม มัธยม แต่ชีวิตไกลกว่านั้น ชีวิตของเรายังต้องเดินทางอีกไกล

2 กลุ่มที่สอง
เดินทางด้วยเกวียน เชื่อว่าสามารถใช้เครื่องทุ่นแรง ครอบครัวมีฐานะ ส่งไปเรียนต่างประเทศ คนกลุ่มนี้เมื่อกลับมาจะสามารถแซงหน้าคนกลุ่มแรกไป

3 สุรชัยจัดตัวเองให้อยู่ในกลุ่มที่สาม เพราะเชื่อว่าตัวเองสามารถสร้างยานพาหนะที่เคลื่อนตัวไปได้เร็วกว่าการใช้เกวียนแล้ววันหนึ่งจะออกเดินทางภายใต้ความเชื่อความคิดตัวเอง และก็ทำแบบนี้มาตลอด ภายใต้ความเชื่อแบบนี้ทำให้ไม่รีบ ไม่ใจร้อนที่จะประสบความสำเร็จ เริ่มรู้แล้วว่าจะต้องทำยังไง รู้แล้วว่าเส้นทางในชีวิตเรายังอีกไกล

‘ระบบคุณค่าชีวิต’

ตั้งแต่นั้นมาทำให้สุรชัยจัดเรียงชุดความคิดขึ้นมาใหม่ จากที่ล้มระเนระนาดมาจัดใหม่ตาม ‘ระบบคุณค่าชีวิต’ นิยามศัพท์ตามความเข้าใจของตัวเอง เริ่มจากเรื่องที่ใหญ่ที่สุดคือศาสนา ชีวิต ความรัก ความสำเร็จ ความดี ความสุข นิยามใหม่ จัดเรียงขึ้นมาใหม่ โดยเรียงลำดับความสำคัญพื้นฐานจากที่เดินทางไปญี่ปุ่นเพื่อเรียนปริญญาโท เมื่อความเชื่อล้มลงมา คิดว่าการได้ฝึกทุกวันก็คือการเรียนอาชีวะสองปี เพราะเชื่อว่าเบสิคสำคัญที่สุด

สิ่งสำคัญที่สุดในฐานะมนุษย์ จะบอกทางสุดท้ายว่าเราจะไปเป็นอะไร

อันดับหนึ่ง คือ การให้ชีวิต การเป็นพ่อแม่ที่ดีสำคัญที่สุดในการเป็นมนุษย์คนหนึ่ง

อันที่สอง คือ การชี้ทางชีวิต การเป็นครูที่ดี การนำทางคนเป็นเรื่องที่มีความสำคัญ

อันดับที่สาม คือ การช่วยชีวิต การเป็นหมอ และพยาบาลที่ดี สุรชัยกลับมาคิดว่าการเป็นครูที่ดีคือเป้าหมายลางๆของเขา

ศาสตร์แห่งความจริงของโลก

ศาสตร์ทั้งสาม คือ ทางขึ้นภูเขา ไม่ว่าเราจะขึ้นมาจากทางไหนจะสามารถไปค้นพบความจริงของโลกได้ คือ ศาสนา ศิลปะ และวิทยาศาสตร์ ถ้ามุ่งมั่นกับศาสตร์ใดศาสตร์หนึ่งจะค้นพบความจริงของโลก ช่วงอยู่ญี่ปุ่นสนใจศาสตร์หนึ่งคือ ความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งมีอยู่ในทุกสาขาวิชา ทุกอย่างที่เราสามารถมีความคิดสร้างสรรค์ได้ เพราะฉะนั้นชีวิตเราทำอะไรก็ได้ เมื่อจัดเรียงระบบความคิด ชีวิตก็เปลี่ยน สามารถมองอะไรได้ง่ายๆ ความซับซ้อนน้อยลง เขาได้กำหนดเสาหลักในการเข้าถึงคำตอบของชีวิตด้วยความเรียบง่าย

2.จักรวาล

จักระบบจักรวาลแห่งการออกแบบ

เมื่อกลับมาทำงาน เก็บแรงบันดาลใจจากการเดินทาง เขารู้สึกตื่นตัวสนุกกับการคิดในสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกัน จะมีสารส่งมาในสถานที่ที่ไป จนได้ไปฮ่องกงไปดู aquarium มีสารส่งมาให้ได้ตีความ มีปลากระเบนว่ายผ่านหน้าไป ตามมาด้วยฉลามหัวค้อน ตัวที่สามเป็นฉลาม ถ้าเป็นเรื่องของวิวัฒนาการ ถ้าปลากระเบนทรานฟอร์มเป็นฉลาม ผ่านฉลามหัวค้อน แสดงว่าปลากระเบนกับฉลามหัวค้อนต้องไม่มีอยู่แล้ว ทำไมมันมีอยู่ พอคิดได้ภาพ aquarium ก็เปลี่ยนไปเป็นยุคก่อนย้อนไปหลายล้านปี คิดเกี่ยวกับทฤษฎีวิวัฒนาการ

จุดเปลี่ยนของความตั้งใจดี

เหตุการณ์ที่เปลี่ยนชีวิตของสุรชัยอีกครั้งคือ มีโอกาสไปเป็นล่ามให้คนญี่ปุ่น ในงาน OTOP ที่เชียงใหม่ วันสุดท้ายของการปิดงาน มีลุงแก่ชาวญี่ปุ่นที่มาชมงาน เดินมาหาสุรชัยแล้วก็ชี้ไปที่ช้างตัวหนึ่ง แล้วบอกว่าเขาเป็นคนญี่ปุ่นไม่รู้จักวัฒนธรรม ศิลปะไทย แต่เขาอยากขอซื้อช้างตัวนี้ได้ไหม สุรชัยถามกลับว่าทำไมต้องช้างตัวนี้ ลุงชาวญี่ปุ่นบอกว่าเขามาดูงานทุกวัน สุรชัยบอกว่าเขาก็เห็นลุงทุกวัน ลุงชาวญี่ปุ่นแนะนำตัวว่าเขาเป็นครูสอนศิลปะเด็กในต่างจังหวัด อยากได้ช้างตัวนี้เป็นที่ระลึก เพราะลุงคนแกะสลักช้างดูเป็นคนดี มีความตั้งใจดี คนที่เป็นคนดี มีความตั้งใจดี ย่อมทำงานดี สุรชัยคิดว่าทำไมง่ายอย่างนั้น เมื่อทำงานเรื่อย ๆ มา การเป็นคนดีเป็นเรื่องที่ยากที่สุด ตั้งแต่เรียนมา ไม่เคยถูกสอนว่าการตั้งใจดีจะสามารถทำงานที่ดีออกมาได้ ระบบคุณค่าในชีวิตสะท้อนผ่านงานเพนท์ ที่ไม่เพียงก้อนหินที่ล้มครืน แต่เป็นผนังที่วางก้อนหินหล่นลงมาด้วย ทำให้สุรชัยต้องเริ่มค้นหาใหม่

มนุษย์วิวัฒนาการมาจากลิงว่ามันใช่หรือ?
แล้วถ้ามันไม่ใช่ เพราะลิงที่เหลืออยู่ยังเป็นลิง ไม่ได้กลายเป็นคน แท้ที่จริงแล้วลิงที่มีอยู่ มันแยกตามสายพันธุ์ ทุกสิ่งถูกออกแบบมาแล้ว ไม่ได้เกิดจากอุบัติเหตุ เหมือนกับจักรวาลที่ไม่ได้เกิดจากเรื่องบังเอิญ

สมมติฐานของเขาเริ่มชัดเจนขึ้น จักรวาลถูกออกแบบ และทุกอย่างถูกเข้ารหัสไว้ ในฐานะคนธรรมดาจะสามารถค้นพบความลับของจักรวาลนี้ได้หรือเปล่า พิสูจน์ว่ามีใครบ้างค้นพบ นักคณิตศาสตร์ค้นพบสัดส่วนทองคำ นิวตันค้นพบแรงดึงดูด และยังพบ 7 สีที่ถูกซ่อนอยู่ในแสงสีขาวผ่านปริซึม อิทธิพลของความเข้าใจเรื่องแสง สี มีผลต่อศิลปะในยุค impressionist ศิลปินเริ่มเข้าใจว่าเราสามารถเขียนสีที่ซ่อนอยู่ในอากาศได้ ดาวินชีค้นพบการสร้างระยะในภาพด้วย perspective สิ่งที่อยู่ใกล้ตามีขนาดใหญ่ ไกลตามีขนาดเล็ก และ sfumato ภาพที่อยู่ใกล้ตาจะคมชัด ภาพที่อยู่ไกลตาจะเลือนไปกับบรรยากาศ แล้วกลับมาถามตัวเองว่าเราจะค้นพบอะไรได้บ้าง **ระบบคุณค่าในชีวิตมี 3 ก้อนใหญ่ ฐานแรกคือความดี ฐานที่สองคือความงาม ฐานที่สามคือความคิดสร้างสรรค์ ถ้าสามารถเข้าใจ 3 เรื่องนี้เราจะไปเป็นอะไรก็ได้ ถ้ามีความรู้อื่นด้วย เพียงยืนอยู่บนฐานความคิด 3 อย่างนี้**

Client (Advertiser): HBO
Brand: HBO
Campaign Name: Into HBO
Title: Game of Thrones

3.การออกแบบ

หลังจากเรียนจบมาจะมองหาทฤษฎีที่ใครๆก็สามารถใช้ได้

1.ทฤษฎีแรงจูงใจ 4 ระดับ

เมื่อกลับมาทำงานเป็นนักตกแต่งภาพด้วยคอมพิวเตอร์ สุรชัยหลงรักอาชีพนี้ จนอยากทำทุกวัน เกิดเป็นทฤษฎี ระดับแรงจูงใจจะกำหนดระดับความสำเร็จในชีวิต สุรชัยทำงานทุกวัน ตอนนั้นยังไม่รู้กฎหมื่นชั่วโมง รู้แค่กฎร้อยของศาเซลเซียส ถ้าเราทำงานไม่ถึงจุดเดือด น้ำไม่มีวันกลายเป็นไอ ทำแบบนี้มายี่สิบปี เขาก็ถามตัวเองว่า แล้วผู้ฝึกสอนในชีวิตจะเป็นใคร สุรชัยก็ตกลงว่า art director (ผู้กำกับศิลป์) กับ creative ในเมืองไทยเป็นโค้ชให้เขาได้ ก็คือขณะที่เขานั่งพรีเซนต์พวก art director กับ creative ก็จะบอกว่า นี่ยังไม่สวย นี่ยังสว่างไป นั่นก็คือทำภาพในหัวของพวก art director กับ creative เหล่านี้ก็คือโค้ช สุรชัยนั่งอยู่หน้าจอแบบนี้ ยี่สิบกว่าปี ทะลุหมื่นชั่วโมงไปไม่รู้เมื่อไหร่ มีโค้ชบอก นั่นคือสิ่งที่เขาทำตลอดเวลา นอกจากที่สุรชัยอยากจะเก่งในอาชีพนี้แล้ว สุรชัยก็สังเกตเห็นว่า ยอดเขาเอเวอเรสต์ในสายอาชีพของเขาคืออะไร ความสำเร็จที่ตัวเขาจะได้รับจากการใช้เวลาเป็นหมื่น ๆ ชั่วโมงนี้ จะออกดอกผลเป็นอะไรได้

> **“ความละเอียด คือความสามารถพิเศษของทีม และทั้งหมดคือผลึกเบื้องหลังจากการทำงานทั้งหมด”**

2.ทฤษฎีการเปลี่ยนรูปสิ่งประดิษฐ์ของมนุษย์

ด้วยแนวคิดการหาสิ่งเหมือนและต่างที่สรรพสิ่ง จากการเป็นนักตกแต่งภาพ ทำให้ได้ทำงานกับ art director กับ creative กลุ่มคนพวกนี้อยากไปคานส์ (งานมอบรางวัลภาพยนตร์และโฆษณาระดับโลกจัดที่เมืองคานส์ ประเทศฝรั่งเศส) เขาอยากรู้ก็เริ่มเรียนรู้ว่างานแบบไหนบ้างที่ได้รางวัล แล้วก็ไปค้นพบความเหมือนอีก นั่นก็คือ งานที่ได้รางวัลส่วนใหญ่ระดับโลกจะไม่มี ก็อปปี้ (ข้อความที่เป็นตัวอักษรในภาพ) หรือจะมีก็อปปี้เล็กๆ ส่วนใหญ่จะใช้ภาษาภาพ จนได้ค้นพบความลับบางอย่างที่ซ่อนอยู่ แล้วสุดท้ายเขาก็มีส่วนในการทำงาน print ad ที่ไม่มีก็อปปี้แล้วก็ได้รางวัลคานส์ คือผลงานชิ้นนี้ เขากล่าวว่าเขาไม่ได้เก่งจากการทำงานชิ้นเดียว ในความหมายก็คือ ไม่ได้เกิดจากชอบทำคอมพิวเตอร์ นั่งหน้าคอมพิวเตอร์ใช้โปรแกรม Photoshop แต่งรูปไปวันๆ แล้วอยู่มาวันหนึ่งก็เก่ง เก่งแล้วก็ไปทำงานชิ้นนึงแล้วได้รางวัล ไม่ใช่แบบนั้น มันมีแนวทางของมัน มันมีขบวนความคิดที่มา มันมีหลาย ๆ อย่าง

3.ปรัชญาการทำงาน ความสุขระดับตารางนิ้ว

การทำงานด้วยความตั้งใจดี โดยการทำงานที่สามารถสื่อสารส่งสารที่เห็นความตั้งใจออกมาให้ได้ ทำงานใส่ความตั้งใจ ความเพียรลงไปงานทุกชิ้นสุรชัยไม่เคยคิดจะใส่ลายเซ็น เพราะเป็นไอเดียของ creative กับ art director เป็นไอเดียของคนอื่น เพราะฉะนั้น เขามีหน้าที่จะทำให้ไอเดียนั้นสื่อสารออกไปให้มีประสิทธิภาพสูงสุด ความมีตัวตนของเขาแทบจะใส่ลงไปน้อยที่สุด แต่**จะใส่ดีเอ็นเอของความสุขระดับตารางนิ้ว เพราะเชื่อว่าสิ่งนั้นมันจะคงอยู่ในงาน** งานของทีมสุรชัยถ้าซูมเข้าไปในรายละเอียดแล้วจะเห็น detail เป็นความตั้งใจที่พยายามจะใส่เข้าไปเป็นปรัชญาการทำงานของออฟฟิศ

ในตัวอย่างแต่ละงานที่ทีมของสุรชัยทำนั้นจะเห็นได้ว่า **ความละเอียดคือความสามารถพิเศษของทีม และทั้งหมดคือผลึกเบื้องหลังจากการทำงานทั้งหมด**

Cross-Cultural Skills for Business Success in the Connected World

สร้างโอกาสใหม่จากวัฒนธรรมของโลกที่ไร้ขอบเขต

โดย เชฟเอียน พงษ์ธวัช เฉลิมกิตติชัย คนไทยคนแรกที่ได้เป็น Executive Chef ประจำโรงแรม 5 ดาว เจ้าของร้านอาหารไทยติดอันดับร้านที่ดีที่สุดในโลก และมีธุรกิจร้านอาหารชั้นนำ 14 แห่งทั่วโลก

เชฟเอียน พงษ์ธวัช เฉลิมกิตติชัย : วิทยากร

อาหารคือนวัตกรรมและวัตถุดิบคือไอเดีย

การทำอาหารเป็นนวัตกรรมอย่างหนึ่ง โดยหนึ่งในหัวใจของการสร้างสรรค์นวัตกรรมของเชฟเอียนคือ การออกไปพบปะผู้คน เปิดโลกของตัวเองไปความคิดใหม่ๆ และนำความคิดเหล่านั้นมาปรับปรุงร้านอาหารและตำราของตัวเอง สำหรับการบรรยายในครั้งนี้ เชฟเอียนตั้งใจจะเผยวัตุดิบในการนำ “วัฒนธรรม” มาปรุงอาหาร โดยเชฟเอียนเล่าว่า วัตถุดิบหลักของเขาไม่ใช่วัตถุดิบทั่วไปอย่างพวกเกลือ น้ำตาล หรือโปรตีน หากแต่เป็น “ไอเดีย” หรือความคิดในการทำอาหาร ซึ่งมีอยู่ 6 อย่างด้วยกัน

1. เอาของเขามาเป็นของเรา

ไอเดียวัตุดิบที่หนึ่งของเชฟเอียนคือ “การเอาของเขามาเป็นของเรา” ซึ่งเชฟเอียนหมายถึงการเอาวัฒนธรรมของคนอื่นมาผสมผสาน ต่อยอดเข้ากับความคิดของเรา จนเกิดกลายเป็นสิ่งใหม่ ยกตัวอย่างเมนูขนมถังแตกของตนเอง เดิมทีนั้นขนมถังแตกเป็นของโปรตุเกส และเริ่มเข้ามาสู่สยามในช่วงสมัยรัชกาลที่ 5 เนื่องจากการค้าในสมัยนั้น หลังจากนั้นขนมถังแตกก็ผสานกลายเป็นหนึ่งในขนมที่คนไทยทั่วไปคุ้นเคย

ในร้านอาหารของเชฟเอียนได้พยายามสร้างสรรค์เมนู “ขนมถังแตก” ใหม่ที่มีลักษณะเฉพาะตัว โดยเอาขนมถังแตกมาสร้างสรรค์เป็นเมนูของหวานของร้านที่ชื่อ Broken Bucket ใส่มูลค่าเพิ่มของอาหารเข้าไปด้วยเรื่องเล่า วิธีการปรุงอาหาร และปรับให้มีความเป็นสากลมากขึ้นด้วยการใช้วัตถุดิบที่คนต่างชาติรู้จักอย่างช็อกโกแลต เชฟเอียนเล่าว่าด้วยวิธีการเช่นนี้เขาสามารถเปลี่ยนขนมถังแตกที่ขายกันข้างทางในราคา 10 บาทให้เป็นเมนูราคา 500 บาทได้ ที่น่าสนใจคือ เมื่อเชฟเอียนได้มีโอกาสเดินทางไปทำอาหารที่โปรตุเกส เขาได้นำเอาเมนูนี้กลับไปนำเสนอให้ชาวโปรตุเกสได้ชิมกันอีกครั้ง และพบว่าชาวโปรตุเกสที่ได้ชิมเมนูขนมถังแตกสูตรนี้ก็ประทับใจเป็นอย่างมาก

Broken Bucket

ยำส้มโอ

2. อย่าทำเองทุกจาน แต่ให้ทุกจานเป็นฝีมือคุณ

เชฟเอียนเริ่มต้นนำเสนอไอเดียนี้ด้วยการเล่าว่า ปัจจุบันตนเองมีร้านอาหารในไทยและต่างประเทศอยู่หลายแห่งมาก และเป็นไปไม่ได้เลยที่ตนเองจะสามารถปรุงอาหารได้ทุกจาน ดังนั้น หลักคิดสำคัญในการสร้างสรรค์เมนูอาหารของเชฟเอียนคือ อาหารจะต้องหลักการมีกรรมวิธีมาตรฐาน ที่พนักงานของร้านจะสามารถทำตามได้

เชฟเอียนยกตัวอย่างเมนูกระดูกหมูบาร์บีคิวที่ต้องผ่านกรรมวิธีการปรุงมากมาย เช่น การต้มกระดูกหมูกว่า 2 ชั่วโมงครึ่ง การทำซอสที่มีรสชาติเฉพาะตัว และการย่างให้ซอสซึมเข้ากระดูก ทั้งหมดนี้เชฟเอียนต้องมีกรรมวิธีการทำที่ชัดเจนเพื่อให้พ่อครัวในร้านสามารถรักษามาตรฐานของรสชาติไว้ได้ นอกจากนี้ เชฟเอียนยังต้องคิดระบบการบริหารจัดการที่ทำให้เขาสามารถตรวจเช็กคุณภาพร้านอาหารอย่างสม่ำเสมอได้ด้วย

3. อย่าใช้ส่วนที่อร่อยที่สุด

สำหรับวัตถุดิบไอเดีย “อย่าใช้ส่วนที่อร่อยที่สุด” เชฟเอียนเริ่มต้นด้วยการเล่าถึงพฤติกรรมในการกินเป็ดและไก่ของคนไทยที่นิยมกินน่องและปีก แต่ไม่นิยมกินเนื้อส่วนอก เนื่องจากน่องและปีกมีรสชาติที่ดีกว่า แต่ในมุมมองของเชฟเอียน เนื้ออกเป็นเนื้อที่ “เหมาะ” กับการทำอาหารมากกว่า เพราะมีคุณค่าทางสารอาหารมากกว่า และที่สำคัญการใช้น่องและปีกทำอาหารจะทำให้ต้นทุนในการทำอาหารสูง เพราะเนื้อทั้งสองชนิดนี้มีราคาแพงกว่าเนื้อส่วนอก ดังนั้น เชฟเอียนจึงคิดที่จะสร้างสรรค์เมนูที่ทำให้เนื้อส่วนอกอร่อยกว่าน่องและปีก

ยกตัวอย่างเมนู “เป็ดโบท็อกซ์” ที่สร้างสรรค์ขึ้น โดยนำเนื้อเป็ดมาผ่านกรรมวิธีปรุงที่ละเอียดลออ และใช้เทคนิคขั้นสูง เพราะต้องรู้จักธรรมชาติของเนื้อสัตว์ปีกเป็นอย่างดี เชฟเอียนเล่าว่า เมนูนี้เป็นหนึ่งในเมนูที่ลูกค้าประทับใจและสั่งกินเป็นประจำ บทเรียนสำคัญของเรื่องนี้คือ บางครั้งข้อจำกัดต่าง ๆ ซึ่งในที่นี้คือ ต้นทุนที่สูงของน่องและปีกก็กลายเป็นแรงขับเคลื่อนให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมใหม่ๆ

4. แลกลิ้นกับลูกค้า

เชฟเอียนเล่าว่า ทุกวันนี้คนส่วนใหญ่เดินทางมากขึ้น พบปะผู้คนมากขึ้น ก็ทำให้มีรสนิยมที่เปลี่ยนไป การแลกลิ้นกับลูกค้าก็คือการสังเกตความเปลี่ยนพฤติกรรมในการบริโภคของลูกค้าอย่างใกล้ชิดและนำมาปรับเปลี่ยนใช้กับเมนูของตน ตัวอย่างเช่น เมนูปลาทอดกรอบที่แต่ก่อนนั้น คนไทยชอบกินปลาทอดแบบทอดกรอบทั้งกระดูกเลย แต่ทุกวันนี้รสนิยมในการกินปลาทอดของคนเปลี่ยนไป กลายเป็นกินแบบกรอบนอกนุ่มในแทน หรืออีกตัวอย่างหนึ่งคือเมนูกระดูกหมูทอดกระเทียมพริกไทย ซึ่งเดิมทีคนไทยนิยมกินแบบเหนียว แต่ทุกวันนี้กลับชอบแบบนุ่มล่อนออกจากกระดูก ที่เป็นเช่นนี้เพราะคนที่ร้านอาหารมี

กระดูกหมูบาร์บีคิว

little sweetie piggy

ปลาลุยสวน

ประสบการณ์ในการกินที่หลากหลายมากขึ้น และก็ปรับเปลี่ยนรสนิยมในการกินอยู่ตลอดเวลา แกงเขียวหวานเป็นอีกตัวอย่างหนึ่งที่เชฟเอียนได้จากการสังเกตพฤติกรรมการกินของลูกค้า เชฟเอียนเล่าว่า ฝรั่งมีวัฒนธรรมในการทานซุปแบบถ้วยที่ต้องมีการยกชด ในขณะเดียวกันเชฟเอียนก็สังเกตเห็นว่า แกงเขียวหวานของไทยนั้นไม่ได้ถูกปรุงมาเพื่อให้เป็นซุป แต่เป็นกับข้าว ดังนั้น จึงเกิดไอเดียที่จะทำแกงเขียวหวานให้กลายเป็นซุปแบบที่ฝรั่งทาน จนกระทั่งกลายมาเป็นเมนูเด่นเมนูหนึ่งของร้านที่ให้ประสบการณ์ในการกินแบบใหม่ทั้งกับลูกค้าไทย (ที่เคยกินแต่แกงเขียวหวานเป็นกับข้าว) และลูกค้าต่างชาติ (ที่ได้ลิ้มลองรสชาติซุปแบบใหม่)

การแลกลิ้นกับลูกค้าก็คือการสังเกตพฤติกรรมการบริโภคของลูกค้าอย่างใกล้ชิด และนำมาปรับใช้กับผลิตภัณฑ์ของตัวเองนั่นเอง

5. หลอกลูกค้า

การหลอกลูกค้าสำหรับเชฟเอียนคือ การสร้างประสบการณ์แปลกใหม่ให้กับลูกค้า อาหารเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมที่ให้ประสบการณ์กับลูกค้า โดยลูกค้าสามารถรับประสบการณ์แปลกใหม่ไม่เพียงแต่ผ่านผัสทางลิ้นเท่านั้น หากแต่เป็นทุกอย่างไม่ว่าจะเป็น ความสวยงามผ่านตา กลิ่นจากจมูก เสียงจากหู กระทั่งการรับรู้ (perception) ที่มีต่อการกิน

ตัวอย่างเมนูที่เชฟเอียนใช้ในการหลอกลูกค้าคือ ยำส้มโอที่มีการดัดแปลงให้เป็นต้นไม้ และถูกวางเป็นของประดับตกแต่งไว้บนโต๊ะ เมื่อลูกค้าเข้ามาทานเชฟเอียนก็จะสร้างประสบการณ์ใหม่กับลูกค้าด้วยการบอกให้ทานต้นไม้ที่วางอยู่บนโต๊ะ การทำเช่นนี้ทำให้ลูกค้าได้ประสบการณ์ใหม่ที่ไม่คาดคิด กลายและเป็นความประทับใจที่มีต่ออาหาร (นอกเหนือจากรสชาติอาหาร)

อีกหนึ่งเมนูที่เชฟเอียนนำมาเล่าประกอบตัวอย่างนี้คือ การสร้างสรรค์ของหวานให้เป็นรูปกระปุกออมสิน ซึ่งเวลาลูกค้ารับประทาน จะต้องทุบกระปุกออมสินให้แตก ก่อนที่จะรับประทานตัวกระปุกที่แตกและเงินเหรียญจำลองที่อยู่ในนั้น

6. อย่าหยุดหิว

แม้หลายคนจะมองว่าเชฟเอียนประสบความสำเร็จและมีไอเดียในการทำอาหารมากมาย แต่ทุกวันนี้เขาเองยังคิดอยู่เสมอว่าตัวเองยังต้องเรียนรู้ ยังคงเดินทางเพื่อพบปะและแลกเปลี่ยนกับผู้คนเพื่อปรับปรุงและสร้างสรรค์เมนูอาหารอยู่เรื่อย ๆ การที่จะเรียนรู้ได้อยู่ตลอดเวลา สิ่งสำคัญที่ต้องมีคือการเปิดกว้าง มองเห็นและดัดแปลงวัฒนธรรมที่หลากหลายทั้งใกล้ตัวและไกลตัว เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่

> **“จงอย่าหยุดหิวที่จะเรียนรู้”**

TUNNEL
BODY STAMP
THE BAR
VIP DECK
INTRO

ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม

มายากลไอเดีย

โดย Eyedropper Fill

Eyedropper Fill เป็นทีมทำภาพเคลื่อนไหว เช่น มิวสิกวิดีโอ นิทรรศการ โดยมีผลงานคือเป็นภาพเคลื่อนไหวที่มีการสร้างสรรค์เทคนิคต่างๆ ในการถ่ายทำหรือสร้างภาพขึ้นมา เพื่อให้เกิดประสบการณ์การมองเห็นที่แปลกใหม่ ไม่ใช่ภาพเคลื่อนไหวธรรมดาๆ ที่คนคุ้นเคยกันอีกต่อไป

โดยเฉพาะการสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหว อย่างการทำวีดีโอสารคดี ซึ่งวิวัฒนาการของมันมีการพัฒนาไปในหลายรูปแบบ การฉายสิ่งต่างๆ ไม่จำเป็นแค่ต้องฉายบนจอเท่านั้น สามารถจะฉายบนกำแพง หรือตามตึกอาคารต่างๆได้เช่นกัน หากนิยามการทำงานของ Eyedropper Fillจะเท่ากับ Visual design การออกแบบสื่อสารทางการมอง การมอบประสบการณ์ใหม่ๆ ให้กับคนดู (Visual design ทำไมจึงต้องเน้นที่การมอง เพราะว่าประสาทสัมผัสของมนุษย์เรามี 5 สัมผัส แต่ที่เราใช้มากที่สุด คือ ดวงตา เช่น การใช้คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ บอร์ดโฆษณาต่างๆ จออยู่รอบๆตัว) เป็นงานที่ค่อนข้างใหม่ในไทย

งานต่างๆ ที่ Eyedropper Fill ทำมาจะแสดงให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation) ในศตวรรษที่ 21 จาก 3 Keyword หลัก ได้แก่

1. Nothing new in 21st Century

ในยุคนี้ไม่มีอะไรใหม่100% สิ่งใหม่ๆ อาจเกิดจากการนำสิ่งเก่าๆ มาผสมหลอมรวมกัน เช่น - Body Architecture “The Future Day Spa” การออกแบบของ Lucy Mcrae การนำวัสดุต่างๆ จากยานอวกาศมาประดิษฐ์ เป็นการทดสอบการใช้ชีวิตบนอวกาศ แม้จะไม่สามารถใช้ได้จริง แต่ก็เป็นการทดลองสิ่งใหม่ๆ

2. Virtual Reality “TOPSHOP London Fashion Week”

การนำการมองเห็นมาประยุกต์ใช้กับ Window Shopping หรือ Window Display ที่ปกติจะเป็นการใช้หน้าต่างโชว์สินค้า แต่การใช้ Virtual Reality ไม่จำเป็นต้องมีการตั้งโชว์สินค้า แต่สามารถที่จะมองสิ่งรอบๆตัว 360 องศา เป็นการชมสินค้าผ่านเพียงการสวมแว่นตาที่แสดงภาพจำลองเท่านั้น การนำโดรนมาติดหลอดไฟ “SPARKED” Live interaction between human and 10 quadcopters กลายเป็นโคมไฟบังคับ ความใหม่ของ Worldwide คือ การนำสิ่งใกล้ตัวมาประยุกต์ผสมปนเปกัน แต่พอย้อนกลับมามองที่ไทย จากงบประมาณที่ไม่สนับสนุน ทำให้ต้องการเกิดปรับตัว IDEA จึงเกิดมาจากมองดูสิ่งรอบตัว

3. Look around in 21st Century

การมองสิ่งรอบตัวและตั้งคำถาม การวิพากษ์อาจเริ่มจากอาหารที่กินอยู่ทุกวัน เช่น แมลงทอด รถฉิ่งฉับทัวร์ ละครหลังข่าว ความเชื่อต่างๆ ผ้าเจ็ดสี รอยสัก ทั้งหมดคือสิ่งต่างๆ รอบตัว แต่จะนำมาใช้อย่างไร การตั้งคำถามคงไม่เพียงพอ คงยังไม่เกิดอะไรใหม่ ต้องเกิดการนำมาประยุกต์ Adaptation การประยุกต์สิ่งต่างๆ เข้าหากัน เช่น การนำน้ำอัดลมมาใส่ถุง ซึ่งสามารถที่จะพกพา ทำให้สะดวกขึ้นได้ ท่อไปป์ถูกนำมาใช้ในรูปแบบต่างๆ นำมาใช้กั้นที่จอดรถ หรือ เดินสายไฟ นำกระเบื้องมาแปะบนเก้าอี้ปูน ยางสิบล้อเก่ามาทำเป็นกระถางต้นไม้ หรือ แม้แต่แทททูลายต่างๆ การรับสถานการณ์น้ำท่วมโดยการนำเก้าอี้พลาสติกมาใช้แทนรองเท้าในช่วงน้ำท่วม

MV เพลงน้ำค้าง - Desktop Error

สิ่งที่ต้องตั้งคำถามคือ หรือเพราะเรามีอะไรไม่พอ?

เราจึงต้องคิดอะไรเพื่อมาทดแทน จึงเกิด Thai creativity การสร้างสรรค์แบบไทยๆ เพื่อเอาตัวรอดในศตวรรษที่ 21 ตัวอย่างของการประยุกต์ (Adaptation) โดย Eyedropper Fill เช่น การสร้างม่านควันเพื่อทำ Music Video การจะยืมหรือซื้อจากต่างประเทศมีต้นทุนที่ค่อนข้างสูงมาก จึงมีการมองหาสิ่งรอบตัว อย่างการนำกำยานมาจุดใช้แทนซึ่งมีควันเยอะไม่ต่างกัน การทำ Music Video เพลง I.C.S.T.P.Y. (I can't stop thinking of you) เพื่อฉีกกรอบการทำเพลงเศร้ารูปแบบเดิมๆ จึงต้องการหาจุดร่วมความรู้สึกถูกบิด รู้สึกโศกเศร้ากับคนดู มีการทดลองทำภาพจากกำแพงสังกะสี และในส่วนของการทำให้ภาพหมุน มีการนำโต๊ะจีนมาประดิษฐ์ขึ้นใหม่ นำมาติดกับกล้องเพื่อให้ภาพหมุนได้ หรือ Music Video เพลง Game Over ของแสตมป์ อภิวัฒน์ มีการแทนตัวเอกของ mv เป็นตัวแมลงสาบ การประยุกต์โดยการเอากล้องเล็กมาติดกับไม้ไถ และเพื่อให้มีความธรรมชาติ ความใกล้ตัว จึงมีการถ่ายคนหลายรูปแบบตามตลาด ตามสถานที่ต่างๆ ไม่เพียงแค่เป็น mv แต่สามารถเล่นเป็นเกมส์ในอินเทอร์เน็ตได้เช่นกัน เป็นการทำ mv ให้มีปฏิสัมพันธ์กับคนดู

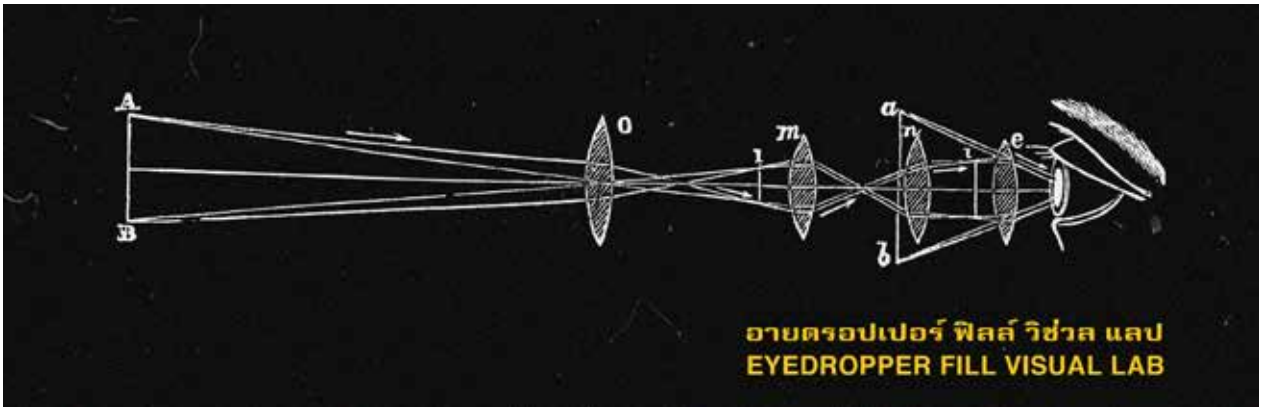
ถอดรหัสบทเรียนความสำเร็จจากผลงานที่ผ่านมาของ Eyedropper Fill

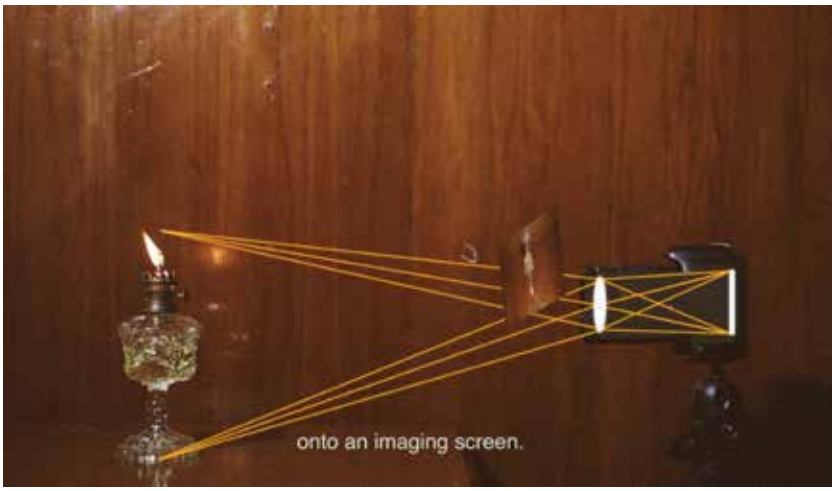
ผลงานชิ้นที่ 1: MV เพลงน้ำค้าง - Desktop Error

1) แนวคิด: ใช้ภาพช่วยขับเน้นเสียงกีตาร์ เสียงนักร้อง และพานักแสดงไปถ่ายในน้ำเพื่อให้ได้ภาพที่กระเพื่อมไหวสอดคล้องกับชื่อเพลง รวมถึงได้ภาพที่พร่าเลือน ไม่ชัดเจน สอดคล้องกับเนื้อเพลงที่คิดถึงใครบางคนซึ่งไม่อยู่ตรงนั้นแล้ว

2) ที่มาแรงบันดาลใจ: น้ำในชามก๋วยเตี๋ยว เห็นน้ำสะท้อนแสงแดด เมื่อน้ำกระเพื่อม แสงก็กระเพื่อมด้วย จึงเกิดเป็นไอเดียในการสร้างภาพที่ต้องการ

3) หลักการทำงาน: ใช้ของง่ายๆ ใกล้ตัว เช่น กะละมัง โปรเจกเตอร์ ตู้ปลา เป็นต้น ใช้วิธีทดลองถ่ายทำ หามุมกล้อง ดัดแปลงอุปกรณ์หลายๆ แบบ ทดลองหลายๆ ครั้ง เพื่อให้ได้ภาพใกล้เคียงกับที่ตั้งใจมากที่สุด





ผลงานชิ้นที่ 2: Eyedropper Fill Visual Lab: A Man Without Lens

1) แนวคิด:
นำเสนอแนวคิดนอกกรอบ ว่าหากถ่ายภาพโดยไม่มีเลนส์จะเป็นอย่างไร

2) ที่มาแรงบันดาลใจ:
ในภาษาการออกแบบ การเลือกใช้กล้อง การเลือกใช้ภาพ มุมกล้อง หรือเอฟเฟกต์ล้วนแล้วแต่ทำให้ภาพเกิดความรู้สึกที่ต่างกัน แต่หากถ่ายภาพโดยไม่มีเลนส์ จะถ่ายได้หรือไม่ และภาพที่ถ่ายออกมาจะให้ความรู้สึกเช่นไร

3) หลักการทำงาน:
ทดลองใช้สิ่งอื่นๆ มาทำหน้าที่แทนเลนส์ โดยเลือกสิ่งที่สามารถปรับประยุกต์ให้มีฟังชันก์ได้ใกล้เคียงกับเลนส์ เช่น มือแว่นขยาย เป็นต้น ตั้งคำถามนอกกรอบอื่นๆ เช่น หากกล้องมีรูรับแสงมากกว่าหนึ่งรูจะเป็นอย่างไร เป็นต้น

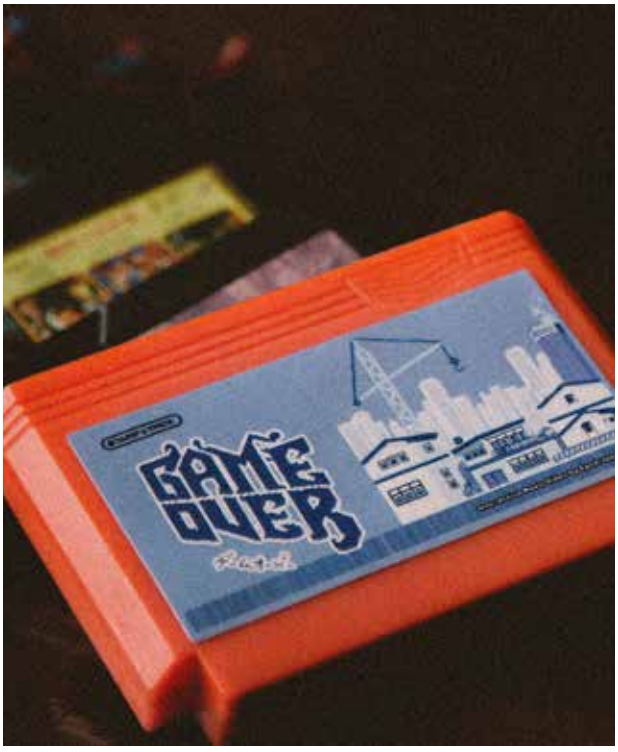
ผลงานชิ้นที่ 3: MV เพลง I.C.S.T.O.Y – The Whitest Crow

1) แนวคิด:
ออกแบบภาพให้สอดคล้องกับเนื้อเพลงที่พูดถึงความเจ็บปวดรวดร้าว ทรมาน โดยไม่ต้องให้คนมาแสดงท่าทีว่าปวดร้าว แต่ใช้ภาพที่บิดเบี้ยวในการนำเสนอความรู้สึกแทน

2) ที่มาแรงบันดาลใจ:
สำรวจสิ่งของมันวาวรอบๆ ตัว เช่น ช้อนถ้วยสเตนเลส กระจกที่ทำให้เกิดเงาสะท้อนที่บิดเบี้ยว

3) หลักการทำงาน:
ใช้ของง่ายๆ ใกล้ตัว เช่น วงล้อสำหรับหมุนกล้อง ดัดแปลงจากโต๊ะจีน กระจกอะคริลิคจากร้านวัสดุก่อสร้าง เป็นต้น คิดนอกกรอบ เช่น คิดหาวิธีนำเสนอภาพที่แตกต่างไปจากเดิม ผสมผสานความรู้ด้านฟิสิกส์กับศิลปะ เป็นต้น

“แรงบันดาลใจ วัตถุดิบมีอยู่รอบตัวเรา แม้จะมีต้นทุนการสร้างสรรค์ไม่มาก แต่หากมีการนำความคิดสร้างสรรค์มาปรับใช้ ไอเดียที่น่าสนใจก็จะเกิดขึ้นอย่างแน่นอน”



ผลงานชิ้นที่ 4: Interactive MV game over – Stamp

1) แนวคิด:

มิวสิกวิดีโอที่คนดูสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับมิวสิกวิดีโอได้ บังคับและเลือกได้ว่ามิวสิก-วีดิโอนั้นจะจบอย่างไร โดยจำลองให้คนดูเป็นแมลงสาบวิ่งไปตามที่ต่างๆ ของกรุงเทพ เพื่อให้รูปแบบมิวสิกวิดีโอนี้สอดคล้องกับเนื้อเพลงที่พูดถึง game over

2) ที่มาแรงบันดาลใจ:

ต้องการเพิ่มมุมมองและเปิดพื้นที่ทางเลือกในการเสพงานให้คนไทย

3) หลักการทำงาน:

ใช้ของง่ายๆ ใกล้ตัว เช่น ไม้ถูพื้น ล้อขนาดเล็กจากศึกษาภัณฑ์เป็นต้น เน้นการคิดนอกกรอบในการนำเกมมิวสิควิดีโอมาผสมผสานกัน

ถอดรหัสบทเรียนความสำเร็จของ Eyedropper Fill

- กล้าตั้งคำถาม คิดนอกกรอบ คิดสร้างสรรค์
- สังเกตสิ่งรอบข้าง และใช้สิ่งของใกล้ตัวให้เป็นประโยชน์ ไม่จำเป็นต้องมีราคาแพง ความคิดสร้างสรรค์ก็สามารถลดต้นทุนในการทำงานได้
- ทดลองทำสิ่งใหม่ๆ ลองผิดลองถูกหลายๆ ครั้ง ลองหลายๆ แบบ ลองจับสิ่งต่างๆ มาผสมผสานกัน จึงจะเกิดนวัตกรรม
- ไม่จำกัดกรอบให้ตัวเอง

Contract

คิดให้ทันโลก

นักไต่โลก

โดย ทนง โชติสรยุทธ์

ทักษะที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21 นอกเหนือจากการคิดเชิงวิพากษ์ ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม ทักษะที่ยังไม่ค่อยมีใครพูดถึง คือ การสนุกกับการแก้ไขปัญหา จะดีมากหากสามารถที่จะพัฒนาเด็กไทยให้รองรับกับการแก้ไขปัญหาได้ ย้อนไปที่เดือนตุลาคม พ.ศ.2546 จากงานวิจัยของOECD (องค์กรเพื่อความร่วมมือและพัฒนาเศรษฐกิจ)

แนวคิดของ OECD – หัวใจสำคัญที่จะทำให้ประเทศชาติอยู่ดีและแข็งแรง ในการที่จะทำให้ประเทศนั้นๆ มีความยั่งยืนทางเศรษฐกิจและสังคม ประชาชนประเทศนั้นควรมีขีดความสามารถอย่างไร?

1. มีความสามารถอยู่ร่วมกันได้ดีในสังคมที่หลากหลายและแตกต่างทางความคิด

แน่นอนว่าถ้าสังคมหลากหลายแต่หากสามารถคุยกันรู้เรื่องได้ สามารถปรองดองได้ ก็สามารถอยู่ร่วมกันและพาประเทศให้แข็งแรงได้

2. มีความสามารถในการจัดการกับชีวิตและสภาพงานของตนได้ ถ้าแต่ละคนจัดการชีวิตตนเองเป็น

จัดการรับผิดชอบเรื่องของตนเองได้ ก็จะเป็นเรื่องดีกับภาพรวมทั้งประเทศที่จะสามารถทำให้ดำเนินสิ่งต่างๆได้อย่างราบรื่น

3. มีความสามารถในการใช้เครื่องมือช่วยต่างๆ ได้ดี

และตระหนักบทบาทในวงกว้าง (ภาษาข้อมูลความรู้และฮาร์ดแวร์) การใช้ภาษาในการหาความรู้ ติดต่อสื่อสาร ขยายการพัฒนา ต้องรู้จักการจัดการข้อมูลความรู้ แยกแยะข้อมูลอย่างมีเหตุผล รู้เท่าทันโซเชียลมีเดีย คิดวิเคราะห์เพื่อให้รู้เท่าทัน คิดหาแรงจูงใจถึงที่มาของข้อมูล รู้ทันซอฟแวร์และฮาร์ดแวร์เพื่อให้ประสิทธิภาพการทำงานชัดเจนมากขึ้น

การศึกษาเป็นสิ่งสำคัญเสมือนเป็นการสร้างพื้นฐานของประเทศนั้นๆ ให้แข็งแรง จาก 3 หัวใจหลักดังกล่าว จึงทำให้ประเทศชั้นนำหลายประเทศอย่าง ออสเตรเลีย สิงคโปร์ ฟินแลนด์ ปรับระบบการศึกษาตามหัวใจทั้งสามข้อนี้ ภายหลังจึงมีการออกแบบการสอบ Piza ซึ่งเป็นการทดสอบเพื่อวัดความสามารถและคุณภาพบุคลากรของแต่ละประเทศ โดยวัดจากเด็กอายุ 15 ปีที่จะเป็นแรงงานทางเศรษฐกิจในอนาคต และผลสรุปของประเทศไทยยังคงเส้นคงวา ไม่ได้พัฒนาไปจากเดิมเท่าใดนัก ในภาวะของโลกที่เปลี่ยนแปลงไปจากการพัฒนาแนวคิดในปี พ.ศ.2551 ทักษะที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21 นอกเหนือจากการศึกษามีทักษะอะไรบ้างที่จะทำให้ประชากรอยู่รอด

60 % ของงานในอนาคต
ยังไม่ถูกคิดค้นในวันนี้
และ 70 % ของงานใหม่
เกิดจาก SME

ทักษะที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21

ทักษะชีวิต และทักษะ วิชาชีพ

ทักษะ การเรียนรู้ และทักษะสร้าง นวัตกรรม

ทักษะเรื่อง Information Media Technology

มีทักษะใน 3 วิชาหลัก

ตระหนักใน เรื่องสำคัญของ ศตวรรษที่ 21

1. การมีทักษะชีวิตและทักษะวิชาชีพ (Life and Career Skills)

รู้จุดมุ่งหมายของชีวิตมีแรงบันดาลใจรู้จักวางแผนกล้าตัดสินใจและรับผิดชอบต่อผลที่เกิดจากการตัดสินใจทำงานมุ่งหวังผลสัมฤทธิ์ รู้จักประเมินตนเอง มีความยืดหยุ่นในการปรับตัว สร้างสมดุลในชีวิตได้ ล้มแล้วลุกเป็น มีทักษะสังคมและการเรียนรู้ที่สร้างความเข้าใจที่ข้ามวัฒนธรรม/ มีความสามารถในการเป็นผู้สร้างงาน/ ผลิตงาน/ ปรับปรุงงาน

2. การมีทักษะการเรียนรู้และทักษะสร้างนวัตกรรม (Learning and Innovation Skills)

ขเน้นจากแนวคิดหลักเรียกว่า 4 C

– Critical thinking การคิดวิเคราะห์เป็นแก้ปัญหาเป็น
– Communication การสื่อสาร พูดและสามารถเข้าใจกัน
– Corroboration การร่วมกับคนอื่นได้
– Creativity ความคิดริเริ่ม ความคิดสร้างสรรค์

3. การมีทักษะในเรื่อง Information / Media / Technology (Digital Literacy Skills)

ต้องค้นหาให้เป็น เข้าใจถึงกลไกสาเหตุและเนื้อหา เข้าใจว่าคนอื่นเข้าใจอย่างไร ใช้ข้อมูลให้เป็น รู้เท่าทันข้อมูลและข่าวสาร รู้จักการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศยุคใหม่อย่างชาญฉลาด

4. มีทักษะใน 3 วิชาหลัก

ประกอบไปด้วย

1. การเขียน สามารถจับประเด็นเป็น ย่อความเป็น
2. การอ่าน มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ย่อความ อธิบายให้ผู้อื่นเข้าใจ
3. การคิดเลข แต่ไม่ใช่แค่การคิดเลขเป็นเท่านั้น ต้องใช้ตรรกะความคิดให้เป็น สามารถเข้าใจและอธิบายที่มาที่ไปของคำตอบได้

5. ตระหนักในเรื่องสำคัญของศตวรรษที่ 21

ประกอบไปด้วย ความเป็นไปของโลก การเงิน สุขภาพ สิ่งแวดล้อม และต้องเข้าใจถึงผลกระทบต่างๆ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

- ความเป็นไปของโลก การเงินธุรกิจ เศรษฐศาสตร์ การเป็นผู้ประกอบการ เพื่อให้เข้าใจถึงสิ่งที่กำลังทำอยู่และตั้งใจทำให้มีคุณภาพ
- ความเป็นพลเมืองที่ดี (รู้หน้าที่ของตน/ ตระหนักในความรับผิดชอบ/ ยอมรับและเคารพความแตกต่างของผู้อื่น/ เคารพในสิทธิของผู้อื่น) ถ้าเมื่อใดที่เราเคารพกันจะเป็นเสมือนการเริ่มต้นของการแก้ไขปัญหาคอรัปชั่น
- สุขภาพ ต้องดูแลรักษาสุขภาพ โภชนาการ เพื่อให้สามารถใช้ชีวิตจัดการสิ่งต่างๆ ต่อไปได้อย่างราบรื่น
- สิ่งแวดล้อม เรียนรู้การใช้ทรัพยากร เรียนรู้การแบ่งบันกันให้เหมาะสม ไม่ละเลยหลักกฎหมายสิ่งแวดล้อม

อีกหนึ่งสิ่งสำคัญที่ควรรู้ คือ ขีดความสามารถ (Competencies) ที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 อันได้แก่ การจัดการข้อมูล การทำงานร่วมกับผู้อื่น การจัดการชีวิต ความคิดสร้างสรรค์ และการคิด การแก้ไขปัญหา การตัดสินใจ

79% ของเยาวชนที่รู้สึกว่าไม่ได้ถูกเตรียมตัวมาให้พร้อมสำหรับการทำงาน

27% มีทักษะไม่เพียงพอ

นอกเหนือไปจากการใช้ขีดความสามารถของตนเอง การใช้ทักษะต่างๆ ของตนเองให้เป็นนั้นก็เป็นอีกเรื่องที่น่าสนใจเช่นกัน จากผลสำรวจของ McKinsey สิ่งที่ถูกให้ความสำคัญมากที่สุด คือ ความสามารถในการแก้ไขปัญหา คิดวิเคราะห์ การตัดสินใจ รองลงมา คือ ความมีจรรยาบรรณต่อวิชาชีพของตนและการทำงาน ต่อมา คือ ความสามารถในการสื่อสารต่อรองให้เข้าใจ และถัดมาจะเป็นความเป็น Teamwork ความสามารถในการเข้าใจกลไกของระบบดิจิตอล และความสามารถทางคณิตศาสตร์ ตามลำดับ

สิ่งที่น่าสนใจประการหนึ่งคือ 60 % ของงานในอนาคตยังไม่ถูกคิดค้นในวันนี้ และ 70 % ของงานใหม่เกิดจาก SME จากผลสถิติแสดงให้เห็นว่าประเทศไทยเราไม่สามารถสร้างเด็กรุ่นใหม่ให้มีความพร้อมรองรับสถานการณ์ในอนาคตได้ แม้เราจะไม่สามารถคาดการณ์อนาคตได้แน่นอน แต่การเตรียมตัวให้เพื่อให้มีความสามารถในการรองรับคืออะไร อะไรคือแก่นที่จะแก้ไขปัญหาตรงนี้ได้? แสดงให้เห็นว่าการศึกษาไม่สามารถแก้ปัญหาได้และต้องทำอย่างไรต่อไป ต้องใช้อะไร และยิ่งตอกย้ำอีกครั้งจากสถิติของการการจ้างงาน 33% นายจ้างที่รู้สึกว่าธุรกิจกำลังประสบความเสียหายอย่างร้ายแรงเพราะขาดแคลนผู้มีทักษะมาทำงาน

79% ของเยาวชนที่รู้สึกว่าพวกเขาไม่ได้ถูกเตรียมตัวมาให้พร้อมสำหรับการทำงาน 27% นายจ้างไม่สามารถหาคนมาทำงานได้เพราะคนที่มาสมัครงานมีทักษะไม่เพียงพอ

ตัวอย่างผลประเมินจากสิ่งต่างๆข้างต้น ที่เกิดขึ้นสะท้อนให้เห็นถึงการศึกษาไทยว่าไม่ได้ออกแบบมาสำหรับวิชาชีพต่างๆ เกิดมาอย่างไม่สอดคล้องกัน แม้จะมีการพัฒนาระบบEducationต่างๆ อันได้แก่ 1.0 การป้อนความรู้ทางตรงจากครู ซึ่งไม่เพียงพอ โดยมีการนำความสามารถทางเทคโนโลยีมาปรับใช้ ก่อให้เกิด Education 2.0 เป็นการเรียนรู้ผ่าน E-learning และต่อยอดเป็น 3.0 การสร้างองค์ความรู้ใหม่ๆ ทั้งนี้ 3 รูปแบบดังกล่าว ก็ยังไม่เพียงพอต่อเยาวชนไทยในการสร้างความรู้และนวัตกรรม จึงได้ทบทวนและปรับปรุงเพิ่มเติมที่ Education 4.0 เน้นที่การสร้างนวัตกรรม

โดยข้อนี้ คือ **หัวใจที่จะทำให้แต่ละประเทศมีคุณภาพชีวิตอย่างยั่งยืนได้เป็นการค้นหากระบวนการที่จะกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และสิ่งใหม่ๆ สามารถแบ่งได้เป็นกระบวนการ 5 ข้อ**

1. อยากรู้อยากเห็น สงสัยและตั้งคำถาม สำรวจสืบเสาะท้าทายสมมติฐาน
2. ยืนหยัดมุ่งมั่น อดทนกับความไม่แน่นอน ยืนหยัดต่อความยากลำบาก กล้าที่จะแตกต่าง
3. จินตนาการ เล่นกับความเป็นไปได้ สร้างความเชื่อมโยง ใช้ปรีชาญาณ
4. ทำงานเป็นระบบ ประดิษฐ์และปรับปรุง พัฒนาเทคนิควิเคราะห์วิจารณ์
5. ทำงานร่วมกัน ร่วมมืออย่างเหมาะสม ให้และรับข้อเสนอแนะ แบ่งบันผลผลิต

ทั้งนี้ทั้งนั้น ผลการเปลี่ยนแปลงจะเกิดขึ้นอย่างมหัศจรรย์ โดยเพียงเปลี่ยนวิธีคิด และดำเนินกิจกรรมในชีวิตปกติด้วยกระบวนการที่ต่างจากเดิมเท่านั้นเอง อาจต้องมีเงื่อนไขบางอย่างเกิดขึ้น งานจะต้องไม่หนักเพิ่มขึ้น จะต้องไม่มีงานเพิ่มขึ้นโดยไม่จำเป็น

- ไม่ใช้เวลาเพิ่มโดยทำของเดิมให้ได้ผลทีเดียวเลย
- มีกระบวนการที่ได้ผลสูง และง่ายต่อการทำตามโดยคนเดิม
- ใช้แรงจูงใจ และแรงบันดาลใจ ให้อยากเหนื่อยด้วยตนเอง

หัวใจสำคัญเริ่มต้นของการเปลี่ยนแปลงคือการสร้างแรงบันดาลใจ
แรงบันดาลใจเกิดขึ้นได้จากการอ่าน จากการได้รับฟัง จากการได้ดูภาพยนตร์ จากการได้สัมผัสตัวจริงที่ทำให้เกิดความประทับใจ จากการได้มีประสบการณ์ตรงด้วยตนเอง และจากการอยู่ในสภาวะแวดล้อมที่เอื้อต่อการสร้างแรงบันดาลใจในการเปลี่ยนแปลง จากการฟังไม่กี่อย่าง ไม่กี่นาทีก็สามารถเปลี่ยนแปลงชีวิตคุณได้ และหากมีความสนใจเพิ่มขึ้น คณะวิศวกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ได้ทำโมเดลในการเปลี่ยนแปลงห้องสมุดคณะให้เป็นสถานที่แห่งแรงบันดาลใจ

สิ่งสำคัญของการสร้างประเทศชาติให้แข็งแรง คือ ขีดความสามารถในการแข่งขัน และหากเราทุกคนสนุกกับการแก้ปัญหา จะได้ผลอะไรเกิดขึ้น??

- Productivity ในแต่ละวิชาชีพดีขึ้น จากเดิมดีขึ้นในเกณฑ์ที่ไม่พอต่อการเป็นประเทศที่พัฒนา
- เกิดการสร้างมูลค่าเพิ่มมากขึ้น หาก Productivity อยู่ในเกณฑ์ที่ดีขึ้น
- เกิดนวัตกรรมมากขึ้นProducts / Services / Process
- เกิดผู้ประกอบการมากขึ้น/ เกิดSME มากขึ้น
- เปลี่ยนจาก สังคมขี้บ่น เป็น สังคมที่สนุกกับโจทย์ที่ท้าทายมากขึ้น ประเทศแข็งแรงขึ้นจะเริ่มต้นอย่างไร
- หาความหงุดหงิดรอบตอบ อาจจดใส่สมุด/ การหาความต้องการที่ซ่อนเร้น จากวิถีชีวิตที่เราคิดว่าปกติ
- สร้างความแตกต่าง/ สร้างประโยชน์ใช้สอยที่มากขึ้น/ สร้างความประทับใจ เกิดเป็น การสร้างมูลค่าเพิ่ม การสร้างนวัตกรรม เป็นผู้ประกอบการ Products / Services / Process

> **“**
>
> **หัวใจสำคัญ**
> **ของการเปลี่ยนแปลง**
> **คือการสร้างแรงบันดาลใจ**
>
> **”**

การสื่อสารและร่วมมือทำงาน

โทรโข่งมหัศจรรย์

โดย นวพล ธำรงรัตนฤทธิ์

ปมขัดแย้งในใจหนึ่งสำหรับคนทำงานศิลปะคือการเห็นว่าศิลปะกับมวลชนหรือกระแสหลักนั้นไม่ใช่สิ่งที่ไปด้วยกัน ทำให้เกิดคำถามว่าการโปรโมทศิลปะผิดหรือไม่? หนังทุกเรื่องไปถึงหนึ่งร้อยล้านบาทได้จริงหรือเปล่า? ทั้งยังมีภาพจำว่าศิลปะเป็นของสูง ต้องไปดูที่พิพิธภัณฑ์ แกลลอรี่ ศิลปะไม่อยู่กับมวลชน ไม่อยู่บนถนน คนทั่วไปซื้อไม่ได้ ต้องมีพิธีกรรมในการเข้าถึง แต่นวพลเสนอว่าการโปรโมทศิลปะนั้นไม่ผิด เพราะการโปรโมทอาจไม่ใช่เรื่องเงินหรือการค้ากำไร แต่เป็นเรื่องว่ามีคนได้เข้าถึงงานศิลปะนั้นได้มากแค่ไหนต่างหาก ดังนั้น เราอาจต้องหันมามองนิยามของศิลปะเสียใหม่เพื่อให้ศิลปะเข้าถึงผู้คนได้มากขึ้น

ทำอย่างไรให้งานศิลปะเข้าถึงผู้คน?

ก่อนอื่นต้องนิยามศิลปะใหม่ ให้ศิลปะเป็นเรื่องธรรมดา อย่าให้มีอคติมากั้นว่าศิลปะต้องเป็นของสูง ศิลปะอาจเป็นผลิตภัณฑ์อย่างหนึ่งสำหรับงานลูกค้า ศิลปะอาจเป็นบริการอย่างหนึ่งที่ให้ความรู้สึกบางอย่างแก่ผู้ใช้บริการ หรือศิลปะอาจจะเป็นอะไรก็ได้ทั้งนั้นที่ไม่ยึดติดกับนิยามหรือภาพจำเดิม แต่สิ่งสำคัญก็คืองานศิลปะนั้นต้องดีในตัวมันเอง นวพลเสนอว่าอะไรก็ตามที่มีประโยชน์และสร้างความพึงพอใจบางอย่างได้จริง มันก็จะเป็นที่ยอมรับ เป็นที่ชื่นชอบเอง เช่น ลวดนวดหัว ไอโฟน สมาร์ทโฟน ฯลฯ

แน่นอนว่าศิลปะย่อมต่างจากสินค้าทั่วไปเล็กน้อย เพราะศิลปะเป็นของไม่จำเป็นต่อการดำรงชีพ แต่ศิลปะก็มีบทบาทและประโยชน์ของมันอยู่ในตำแหน่งที่เกินความต้องการพื้นฐานขึ้นมาเล็กน้อย ทว่าก็ไม่จำเป็นต้องให้เข้าใจยากอยู่ดี นวพลยกตัวอย่าง Kyary Pamyu Pamyu นักร้องเพลงป๊อปญี่ปุ่นที่ทำโปสเตอร์ด้วยงานคอลลาจว่าปามิวก็เป็นตัวอย่างหนึ่งของนักร้องที่ไม่ได้ทำงานศิลปะตามนิยามเดิม (เป็นของสูง เข้าถึงยาก) เธอร้องเพลงป๊อปซึ่งเป็นวัฒนธรรมกระแสหลัก แต่ก็มีการสร้างสรรค์ผลงานของตัวเองอย่างดีที่สุด นำศิลปะร่วมสมัยมาผสมผสานโดยไม่ได้แบ่งแยกว่าอะไรคือศิลปะ อะไรคือแมส แล้วผลงานของเธอก็ดีในระดับเป็นที่ยอมรับ

ดังนั้น ศิลปะกับแมสจึงผสมผสานกันได้ ไม่แยกขาดจากกัน อย่างเช่น Takashi Murakami นักวาดผู้ทำงานศิลปะจากตัวการ์ตูนที่ได้ไปจัดแสดงในแกลลอรี่ และนำไปใช้เป็นลายกระเป๋าหลุยส์ ก็เป็นอีกตัวอย่างหนึ่งของศิลปินที่ไม่แบ่งแยกระหว่างศิลปะชั้นสูงกับศิลปะมวลชน งานศิลปะของเขาจึงไปปรากฏตัวอยู่ได้อย่างไม่จำกัด

ทำอย่างไรให้ตัวเองเป็นที่รู้จัก?

ในโลกปัจจุบันที่เปิดพื้นที่ให้คนแสดงออกมากขึ้น ทำให้เกิดศิลปินขึ้นมากมาย ศิลปินจึงต้องมีวิธีทำให้ผลงานของตัวเองเป็นที่รู้จัก ศิลปินจำเป็นต้องมีความรู้ทางธุรกิจบ้าง และรู้จักใช้เทคโนโลยีให้เป็นประโยชน์ เพราะปัจจุบันการประชาสัมพันธ์นั้นไม่จำเป็นต้องอยู่บนสื่อกระแสหลักเช่น โทรทัศน์ รายการวิทยุ ป้ายโฆษณา บิลบอร์ด ฯลฯ อีกแล้ว แต่สามารถใช้ช่องทางอื่นๆ เช่น Facebook Youtube ในการประชาสัมพันธ์ โลกโซเชียลเหล่านี้ยังใช้สร้างพื้นที่ของตัวเองได้ด้วย โดยการแอดเฟรนด์หรือแอดเข้ากลุ่มคนที่มีความสนใจใกล้เคียงกัน ทำให้งานของเราเป็นที่รู้จักได้ง่ายขึ้น

นวพลตั้งข้อสังเกตว่าศิลปินแต่ละกลุ่มต่างมีพื้นที่และกลุ่มผู้ติดตามของตัวเอง เช่น Getsunova เจ้าของเพลง ไกลแค่ไหนคือใกล้, ก้องหล้า ยอดจำปา ผู้ร้องเพลงไส่ว่าสิบถิ่มกัน และเต๋อ นวพล มีพื้นที่คนละพื้นที่กัน เมื่อศิลปินกลุ่มหนึ่งออกผลงานมา คนในพื้นที่อื่น อาจไม่ได้รับรู้ผลงานนั้นเลยก็ได้ ดังนั้น นอกจากเราจะต้องหากลุ่มที่เหมาะกับงานที่เราทำ รู้จักกลุ่มคนดูของตัวเองว่าเป็นใคร สนใจอะไร จะเข้าถึงอย่างไรแล้ว เรายังต้องหาช่องทางให้งานของเราไปปรากฏอยู่ในพื้นที่ของคนอื่นให้ได้ด้วย การพางานของเราไปถึงคนที่ไม่รู้จักเรามาก่อนนั้น อาจทำได้โดยการสร้างความคุ้นเคยและหาทางเชื่อมต่อกันคนที่ไม่คุ้นเคยกับงานของเราก่อน เช่น ร้านอาหารญี่ปุ่น สร้างความคุ้นเคยหรือหาทางเชื่อมต่อกับลูกค้าต่างชาติ ด้วยเมนูภาษาอังกฤษ เป็นต้น คนทำงานศิลปะเองก็ต้องหาอะไรสักอย่างที่จะทำให้คนรู้สึกเชื่อมติดกับงานของเราได้ นอกจากนี้ศิลปินต้องรู้จักเข้าหาลูกค้า โดยจัดแสดงงานในที่ที่ไปง่ายๆ วางขายตามร้านทั่วไป อย่าทำให้งานของเราเข้าถึงยาก สิ่งสำคัญที่สุดคือ ศิลปินต้องหาจุดเด่นของตัวเอง ว่าเราต่างจากคนอื่นอย่างไร เรามีข้อดี มีเอกลักษณ์อย่างไร แล้วนำเสนอความเป็นตัวเราออกไป รวมทั้งคำนึงถึงข้อจำกัดที่ว่าการประชาสัมพันธ์บนโลกโซเชียลนั้น ผู้คนเสพข่าวกันอย่างรวดเร็วมาก ศิลปินจึงต้องรู้จักสื่อสารให้น้อยแต่ได้ใจความมาก หมายถึง ต้องรู้จักเลือกชื่อ คำโปรย ข้อความ ตัวอย่างผลงาน เป็นต้น ที่สื่อสารความเป็นงานชิ้นนั้นๆ ได้มากที่สุดในพื้นที่น้อยๆ เช่น หนังสือพิมพ์ที่แนะนำหนังเรื่องฟรีแลนซ์ในพื้นที่จำกัดว่า ฟรีแลนซ์ เชียต...รักกันเหอะหมอ ฯลฯ สั้นๆ แต่ได้ใจความและคงอารมณ์ของภาพยนตร์ไว้ได้ดีทีเดียว

ทำอย่างไรให้ทำงานศิลปะได้ในระยะยาว?

คำถามสำคัญอีกคำถามสำคัญศิลปินคือ จะทำงานศิลปะในระยะยาวได้อย่างไร โดยไม่ต้องเปลี่ยนไปทำอาชีพอื่นเมื่ออายุมากขึ้น นวพลชี้ว่าศิลปินต้องมีความรู้เรื่องธุรกิจและมีความเป็นผู้ประกอบการ รู้จักการบริหาร การตลาด การจัดการคน แต่เหนือความรู้เรื่องการบริหารธุรกิจก็คือ ศิลปินต้องรักษาคุณภาพของผลงานและเป็นตัวของตัวเองอย่างยืนหยัด แม้กระแสความนิยมในสังคมจะเปลี่ยนไปเรื่อยๆ ก็ต้องคงจุดเด่นของตัวเองไว้เพื่อให้เป็นที่จดจำว่าหากกล่าวถึงศิลปินคนนี้ แนวทางย่อมเป็นอย่างนี้ อย่าหวั่นไหวกับกระแสความนิยมภายนอกที่เปลี่ยนไป

“

ART IS MEDIUM
ART IS PRODUCT
ART IS SERVICE
ART IS ANYTHING

”

ศิลปินจึงต้องมีวิธีทำให้ผลงาน
ของตัวเองเป็นที่รู้จัก
ศิลปินจำเป็นต้องมีความรู้ทางธุรกิจบ้าง
และรู้จักใช้เทคโนโลยีให้เป็นประโยชน์

ให้ทัน
โลก

คิดทันโลกด้วย

Design Thinking

โดย ASIAN Leadership Academy

Design Thinking คืออะไร?

Design Thinking คือ การคิดเชิงออกแบบ คือการคิดแก้ปัญหาที่สามารถนำไปสร้างสรรค์นวัตกรรมได้ การคิดเชิงออกแบบนั้นต่างจาก “ความคิดสร้างสรรค์” (creativity) **Design Thinking จะคำนึงถึงองค์ประกอบ 3 อย่างประกอบกัน คือ การแก้ปัญหา ความคิดสร้างสรรค์ และ “คน”** การคิดเชิงออกแบบจึงมีอีกชื่อคือ Human centered design ที่คนเป็นศูนย์กลางการแก้ปัญหา โดยเน้นทำความเข้าใจว่าคนต้องการอะไร แทนที่วิธีการแบบเดิมที่มักเริ่มต้นจาก “ปัญหา”

หลักการคิดเชิงออกแบบ

1. คิดอย่าง “เข้าใจ”

เป็นวิธีการคิดผ่านสิ่งที่เขาพูด ทำ คิด และรู้สึก เพื่อให้เข้าใจปัญหาจากมุมมองของคนที่เราจะแก้ปัญหาให้ ซึ่งการคิดอย่างเข้าใจอาจสามารถทำได้ผ่านทางการสังเกต การสอบถาม หรือการมีประสบการณ์ร่วม

2. คิดแบบ “ไม่มีกรอบ”

การคิดแบบไม่มีกรอบ มีกระบวนการในการคิดดังนี้

1) ต้องตั้งคำถามที่ถูกต้อง ก่อนจะเริ่มหาคำตอบ ดังนั้นจึงต้องเริ่มตั้งคำถามก่อน โดยใช้ฟอร์ม “เราจะ.....ได้อย่างไร”

2) ได้คำถามแล้วคิดคำตอบ โดยใช้วิธี Ideate (Idea + create) หรือการ brainstorming โดยมีหลักการในการระดมสมองที่ดี คือ

- ต้องพูดทีละคน
- เน้นปริมาณมากกว่าคุณภาพ
- ออกไอเดียให้กระชับ
- ต่อยอดไอเดียกัน
- ส่งเสริมไอเดียบ้าๆ
- วาดรูปก็ได้
- อย่าออกนอกเรื่อง
- อย่าวิจารณ์ไอเดียคนอื่น

อย่างไรก็ตามการคิดแบบไม่มีกรอบโดยการระดมสมองอาจพบอุปสรรคบางประการ คือ

- คิดว่าไอเดียเดียวก็พอแล้ว
- ไอเดียไหนฟังแล้วไม่ชอบ ต้องรีบจำกัด
- พูดอย่างเดียว ไม่ฟัง
- อะไรที่พูดแล้วเราดูโง่ เก็บไว้กับตัวดีกว่า
- ลืมจดหรือบันทึกไอเดียไว้
- บางไอเดียก็ลงลึกในรายละเอียดมากเกินไป

การคิดแบบไม่มีกรอบโดยการระดมสมองจะมีอุปกรณ์ช่วยเสริมในกระบวนการคิด ซึ่งอุปกรณ์ประกอบการจัดกิจกรรมก็เป็นสิ่งที่สามารถหาได้ทั่วไป ประกอบด้วย โพสต์อิทและปากกา เนื่องจากเป็นสิ่งที่ย้ายที่ได้ เปิดพื้นที่ให้ทุกคนมีโอกาสในการแสดงความคิดเห็นเท่าๆ กัน ทุกคนมีพื้นที่ของตัวเอง โดยมีพื้นที่ที่จำกัด

3. คิดเร็ว ทำเร็ว

นำไอเดียไปแปลงให้เป็น “ผลงาน” โดยคำนึงถึง “เวลา” และ “ค่าใช้จ่าย” ที่จำกัด โดยมีวิธีการคือ

1) ทดลองสร้างต้นแบบ (Prototype) และยึดหลักทดลองหลายๆ ครั้ง ล้มเหลวบ่อยๆ ล้มเหลวให้เร็ว เพื่อจะได้รีบเรียนรู้ความผิดพลาด

- Fail Cheap เพื่อให้ความผิดพลาดนั้นมีราคาถูก
- Fail Fast เพื่อให้ความผิดพลาดนั้นเกิดขึ้นเร็วแต่เนิ่นๆ
- Fail forward เพื่อให้ความผิดพลาดเป็นบทเรียนในการก้าวต่อไป

2) สร้างต้นแบบที่จับต้องได้และมีปฏิสัมพันธ์ด้วยได้ ใช้ของง่ายๆ ไม่ต้องใช้ของจริง โดยผลงานการออกแบบอาจเป็นไปได้อย่างหลากหลาย ไม่จำเป็นต้องจำกัดอยู่เพียงแต่ผลิตภัณฑ์โดยตรงเท่านั้น แต่ยังสามารถเป็นสิ่งอื่นๆ ที่เป็นรูปธรรมและนามธรรมได้ อาทิ

- ฉากหรือบรรยากาศ (Scence)
- อุปกรณ์ตัวช่วยบางอย่าง (Props / touch point)
- บทบาทของพนักงานที่กำหนดขึ้นมาเพื่อแก้ปัญหา (Roles)

EXIT

การคิดเชิงวิพากษ์

Critical Thinking

โดย มหา'ลัยเถื่อน

มองมุมใหม่ด้วย Street photography

การคิดเชิงวิพากษ์เราจะต้องมองโลกด้วยสายตาใหม่ๆ อยู่เสมอ (New vision) เริ่มต้นการวิพากษ์โดยการมีมุมมองใหม่ต่อสิ่งต่างๆ รอบตัว กิจกรรมนี้เป็นแบบฝึกหัดฝึกสายตา สิ่งที่ช่วยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ฝึกสายตาก็คือ "การถ่ายรูป" ซึ่งเลือกให้ถ่าย Street photography เพราะภาพบนท้องถนนทำให้เราได้เห็นเมือง ผู้คน วัฒนธรรม บริบททางสังคม ปมขัดแย้งบางอย่าง และทำให้เกิดกระบวนทัศน์บางอย่างได้ เนื่องจากภาพแนวสตรีทเป็นภาพจริงที่เห็นกันทุกวัน ไม่มีการจัดฉาก เป็น "วิถีชีวิต" ประจำวันของ "สังคม" "ชุมชน" ที่เราอาจ "ไม่เคยสังเกต"

การมองภาพด้วย "สายตาใหม่" ต้องการให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เห็นเหตุการณ์ที่อาจจะ "ธรรมดา" แต่มัน "สะท้อนอะไรบางอย่าง" เพราะภาพถ่ายทำให้คนถ่ายต้อง "หยุดดู" และคิดวิพากษ์

การคิดวิพากษ์จะเกิดขึ้นได้เราต้องมีวัตถุดิบใหม่ๆ การถ่ายรูปคือการให้ออกไปเดินหาวัตถุดิบสำหรับการคิดวิพากษ์ ออกไปสำรวจสิ่งรอบตัวที่เราเคยคิดว่ามันเป็นปกติ รวมถึงได้ปฏิสัมพันธ์กับคนที่เราจะถ่ายภาพ

Critical thinking exercise ถอดรหัสการคิดวิพากษ์

หัวใจสำคัญของการคิดวิพากษ์ไม่ได้อยู่ที่วัตถุดิบในการวิพากษ์ หากแต่เป็นทักษะในการคิดและถกเถียงด้วยเหตุผล การระดมสมองพูดคุยและแลกเปลี่ยนกันอย่างเข้มข้นจะช่วยกระบวนการคิดวิพากษ์มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น การคิดวิพากษ์ที่สมบูรณ์จะต้องมองเห็นกระบวนการทั้งหมด โดยเริ่มต้นแต่ การระบุปัญหา หาสาเหตุและผลกระทบ มองภาพฝันตั้งเป้าหมายและเปรียบได้กับผลที่คาดว่าจะได้รับ และมองหาวิธีการแก้ไข โดยมีหลักการดังนี้

1) Re-define ระบุและทบทวนปัญหา
2) Critical thinking perspective คิดอย่างมีวิจารณญาน
3) Analogies คิดอย่างมีหลักการและเหตุผล
4) Divergently คิดอย่างหลากหลาย
5) Holistic คิดเป็นองค์รวม
6) Experiment ทดลองแก้ปัญหาหลายแบบ

การสื่อสารและร่วมมือทำงาน

การสื่อสารอย่างสร้างสรรค์

โดย ศุ บุญเลี้ยง

“การสื่อสาร” ในยุคปัจจุบัน มักมีใจความคลาดเคลื่อนกัน ทำให้เกิดเป็นความไม่เข้าใจกันเสมอๆ

“ความรู้” แต่เดิมการมีความรู้เคยเป็นสิ่งสำคัญ ผู้ที่มีความรู้มักเคยเป็นคนที่ถือครองอำนาจ แต่ปัจจุบันรูปแบบได้เปลี่ยนไปแล้วการมีความรู้ไม่ใช่ทุกสิ่งทุกอย่างอีกต่อไป ในทางกลับกัน ผู้ที่มีอำนาจ คือ ผู้ที่สามารถนำความรู้มาใช้ให้เป็นประโยชน์มากกว่า เรื่องเล่าหลายๆ เรื่อง หากเรียงร้อยเป็นเนื้อความออกมา อาจไม่ได้แตกต่างกันเลยด้วยซ้ำ แต่สิ่งที่แตกต่างกัน คือ วิธีเล่า

“วิธีเล่า” คือ กุญแจสำคัญ เนื้อความอาจไม่ต่างกัน แต่แตกต่างที่การนำเรื่องราวนั้นๆ ออกมาเล่าตัวอย่างเช่น นิทานพื้นบ้านกล่องข้าวน้อยฆ่าแม่ ที่ปกติเราได้ยิน เรื่องอาจจะกลายเป็นแบบอื่นก็ได้ แค่ผู้เล่าเปลี่ยนเนื้อเรื่อง คำถาม คือ ทำไมต้องฆ่าแม่ ทำไมต้องเล่าให้เด็กฟัง ผู้เล่าต้องการจะบอกอะไร ทำไมต้องใช้แม่เป็นเครื่องมือและวิธีการที่โหดร้ายในการเล่าเรื่อง คำตอบ คือ เพราะสิ่งที่จะบอกหรือจะสื่อมันชัดเจนที่ว่า ความโมโหมันน่ากลัวมากขนาดไหน ขนาดที่คนเป็นแม่ยังไม่รอดจากความโมโห

การเปลี่ยนการสื่อสาร คือ การเปลี่ยนวิธีคิด

สิ่งที่จะให้ทำขั้นตอนแรกในการสื่อสารเปลี่ยนไปในทิศทางที่ดีขึ้น คือ เริ่มจากการเปลี่ยนวิธีคิด แค่วิธีคิดเปลี่ยน การกระทำก็เปลี่ยนแปลงไปตามเช่นกัน ตัวอย่างเช่น หลังจากที่ไม่ได้เจอเพื่อนคนหนึ่งมานานมาก และบังเอิญเจอเพื่อน ซึ่งเพื่อนคนนั้นอ้วนขึ้นมากๆ มันจำเป็นไหมที่เราต้องล้อเลียนเพื่อนทุกครั้งไป หรือ ทักว่าเขาอ้วนขึ้นหรือเปล่า หรือ สบายดีไหม ทักโดยวิธีเดิมๆ ซ้ำๆ เราอาจเปลี่ยนไปการถามเรื่องอื่นๆ จุดร่วมสมัยเด็ก หรือ ถามถึงสารทุกข์สุขดิบของเพื่อนคนอื่นๆ เท่านั้นเองความสัมพันธ์ของทั้งคู่ก็จะมีแต่เพิ่มขึ้นๆ จะเห็นได้ว่าเพียงการพูดคุย การพูดที่ดี ต้องระวังคำพูด การเลือกใช้คำถามในการเปิดบทสนทนาต้องคิดก่อนถามเสมอ อย่าถามอะไรเดิมๆเช่นกัน เพราะมนุษย์เรามักเบื่อความจำเจ

หลายครั้งการคิดอะไรเหมือนกัน อาจเกิดจากกรอบความคิดเดิมๆ ซ่อนอยู่ เสมือนสิ่งที่สิงอยู่ในร่าง ในวิญญาณเรา ตัวอย่าง การเขียนเรียงความเรื่องแม่ ใจความรายงานมักใช้รูปแบบการเขียนคล้ายๆกัน สมองคนเราเหมือนถูกล้างสมองนาน การจะเปลี่ยนแปลงแต่ละครั้งจึงไม่ง่าย เราอยู่จุดกึ่งกลางระหว่างความสร้างสรรค์กับความสับสน หากจะทำให้การสื่อสารของเราเข้าถึงผู้อื่นและมีความเป็นตนเองมากขึ้น เราต้องสลัดกรอบคิดเดิมๆ ออกไป

สิ่งที่จะให้ทำขั้นตอนแรกในการสื่อสาร
เปลี่ยนไปในทิศทางที่ดีขึ้น คือ เริ่มจาก
การเปลี่ยนวิธีคิด แค่วิธีคิดเปลี่ยน
การกระทำก็เปลี่ยนแปลงไปตามเช่นกัน

เราต้องเข้าใจว่าเราสื่อสารทำไม เพื่ออะไร

การสื่อสารที่สำคัญที่สุด คือ การสื่อสารกับตัวเอง เพราะตัวเราคือคนที่เราคุยและใช้ชีวิตด้วยมากที่สุด หากเราคิดแต่สิ่งลบๆก็จะเกิดแต่เรื่องลบๆ แต่หากคิดบวก สิ่งดีๆก็จะเกิดตามมาเช่นกัน การส่งสารผ่านสื่อกลาง เช่น การจีบใครสักคน จะให้บอกไปตรงๆคงไม่เหมาะนัก มนุษย์เราถึงมักใช้การกระทำบางอย่างเพื่อสื่อแทนอย่าง การให้ดอกกุหลาบ การแต่งเพลงให้ การสื่อสารเพื่อการเปลี่ยนแปลง แต่จะเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางใด ต้องเริ่มจากการแยกแยะความต่างระหว่างการอนุมาน หรือการมโนว่าต่างจากข้อเท็จจริงอย่างไรก่อน อย่างเช่นกรณีการอนุมาน คือสิ่งที่คนเรามักคิดไปเอง เพราะความคิดบางอย่างถูกผูกติดกับตัวเรา ตัวอย่างเช่น แม้เพียงรูปภาพไม่กี่เรื่องเราก็สามารถนำมาเล่าเป็นเรื่องราวได้มากมาย เล่าจากประสบการณ์ของเราที่ผ่านมา หรือแม้แต่การมองภาพอื่นๆ

ปกติเรามองภาพ เราจะเริ่มมองแต่สิ่งที่เราคุ้นตาก่อน เพราะเป็นสิ่งที่เรารู้จักและคุ้นเคย สามารถอธิบายได้ มนุษย์ส่วนใหญ่มักไม่ชอบสิ่งที่ตนเองอธิบายไม่ได้ การสื่อสารเพื่อให้รับรู้เป็นสิ่งไม่ยาก แต่การจะสื่อสารให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต้องใช้พลังเยอะมาก ตัวอย่างของการสอนผู้บริหารแบบร้านอาหารสุกี้ MK มีการจัดแบ่งผู้บริหารออกเป็น 5 แบบ โดยใช้ทฤษฎีเปลือกกล้วยที่ตกอยู่บนพื้น แบบที่ 1 เหยียบเปลือกกล้วย แล้วลื่นล้มไปเลย แบบที่ 2 เดินหักหลบ เพื่อให้ตัวเองไม่ล้ม แบบที่ 3 เจอเปลือกกล้วยละเก็บไปทิ้ง เพราะกลัวคนอื่นเหยียบ แบบที่ 4 เจอละเก็บนำไปทิ้งในที่ที่เหมาะสม แล้วอาจนำไปทำปุ๋ยต่อ และแบบที่ 5 เก็บแล้วนำไปทิ้งแล้วคิดว่าทำไมถึงมีคนมาทิ้งไว้ตรงนั้น และคิดต่อยอดว่าจะทำยังไงไม่ให้คนทิ้งอีก เป็นการแก้ปัญหาที่ต้นเหตุ แก้ไขปัญหาจากรากของปัญหา

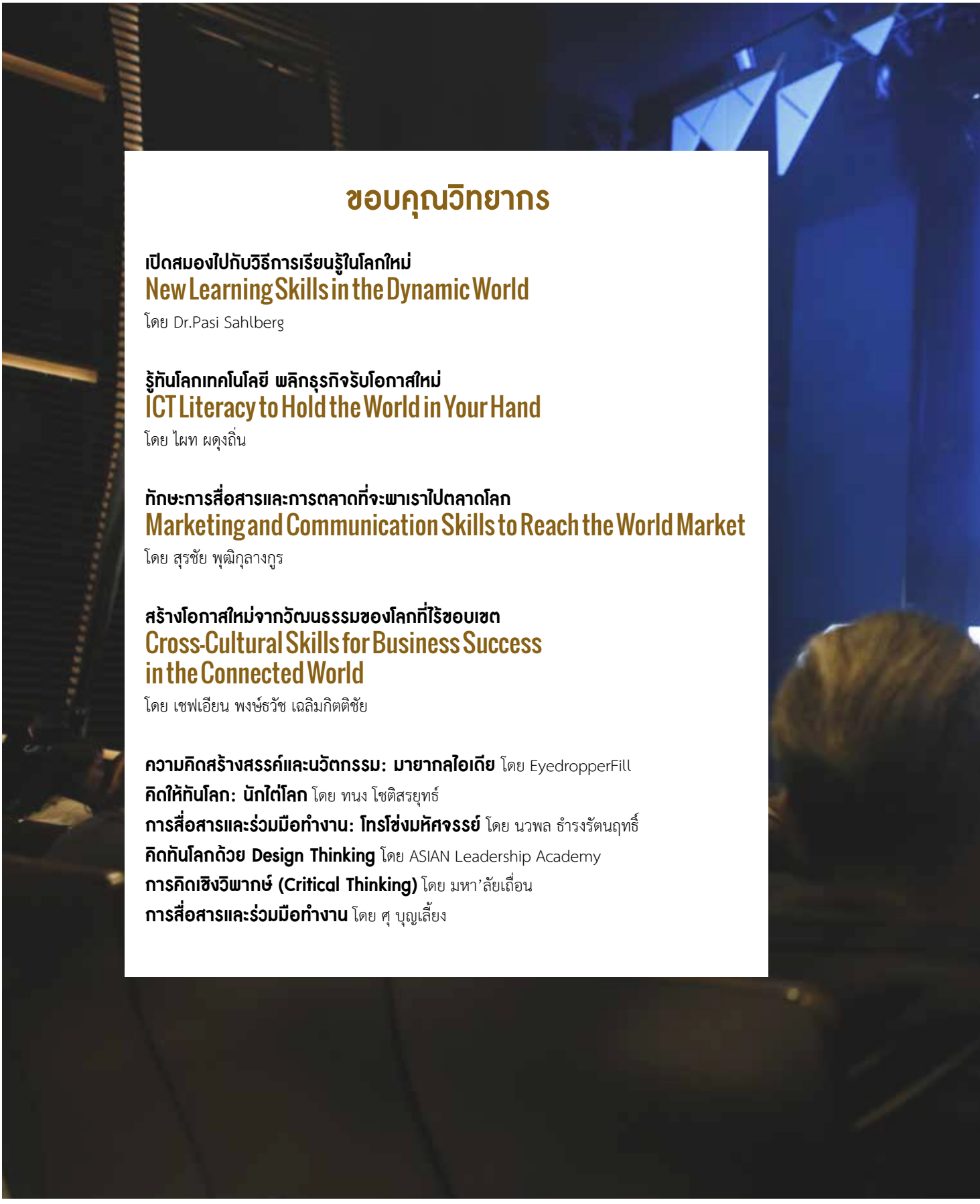
ความตั้งใจของ MK คือการทำให้บุคลากรเป็นดังเช่นผู้บริหารแบบที่ 5 การสร้างเรื่องเล่าเรื่องดังกล่าวเป็นวิธีการสื่อสารที่มีพลังที่จะสามารถส่งไปถึงผู้รับสารได้ไม่มากก็น้อย ซึ่งอาจเปรียบเทียบได้ว่าเป็นวิธีการเล่าที่ดีกว่า การมานั่งบัญญัติเป็นข้อๆ ว่าผู้บริหารที่ดีควรเป็นเช่นไร

ในปัจจุบันเราอาจมองรูปแบบการสื่อสารได้หลากหลายรูปแบบ การสื่อสารอาจจะเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นมาโดยไม่ได้มีสัญญะบางประการแฝงก็ได้ อาจเป็นการสื่อสารเพื่อให้รับรู้ เป็นการแจ้งบางอย่างให้ทราบ ให้เข้าใจ แต่ในอีกมุมมองหนึ่งหากเราสามารถที่จะนำการสื่อสารมาใช้อย่างมีประสิทธิภาพ การสื่อสารนั้นๆก็เปรียบเสมือนกับเครื่องมือบางอย่างที่เราจะสามารถหยิบจับและนำมาใช้ประโยชน์ได้ในเวลาที่ต้องการ หรือแม้แต่ใช้แบบฉุกเฉินในเวลาที่จำเป็น

การสื่อสารที่ดี : ไม่ยากไป ไม่ง่ายไป

หลักการสื่อสารที่ดี ไม่ควรทำ หรือ สื่อสารอะไรให้ยากเกินไป หรือแม้ง่ายเกินไป ตัวอย่างเช่น ความเป็นห่วงลูก ในเรื่องที่ไม่อยากให้ขับมอเตอร์ไซต์เพราะอันตราย ถ้าเตือนแค่ว่า ขับระวังๆ อาจจะเป็นการเบาเกินไป แต่หากปรับเปลี่ยนนิดหน่อย อาจเป็นการเล่าตัวอย่างที่ล่าสุดเพิ่งมีคนใกล้ตัวประสบอุบัติเหตุเพราะมอเตอร์ไซต์ และทิ้งท้ายด้วยความเป็นห่วงอย่างจริงจัง ก็จะทำให้มีความสนใจและตระหนักมากกว่า การเตือนธรรมดาๆเท่านั้น

คนเก่งรู้แล้วพูด คนฉลาดรู้แล้วเงียบและพูดเท่าที่จำเป็น แต่ทุกคนควรมีส่วนร่วมในการคิด การแก้ไขปัญหาร่วมกัน จึงทำให้เกิดสิ่งแปลกใหม่ หรือ แนวทางการแก้ปัญหาในหลายประเด็นที่อาจจะคิดไม่ตก หรือ แก้ไขไม่ได้ การอ่านหนังสือ เป็นหนึ่งในวิธีการศึกษาหาความรู้เพิ่มเติม รวมถึงการคิดตามไปด้วย ก็เป็นเสมือนการเรียนรู้ที่จะนำความรู้ที่มีอยู่ไปใช้ เป็นการเตรียมอาวุธให้พร้อมรบต่อการทำงานในชีวิตจริง



ขอบคุณวิทยากร

เปิดสมองไปกับวิธีการเรียนรู้ในโลกใหม่
New Learning Skills in the Dynamic World
โดย Dr.Pasi Sahlberg

รู้ทันโลกเทคโนโลยี พลิกธุรกิจรับโอกาสใหม่
ICT Literacy to Hold the World in Your Hand
โดย ไผท ผดุงถิ่น

ทักษะการสื่อสารและการตลาดที่จะพาเราไปตลาดโลก
Marketing and Communication Skills to Reach the World Market
โดย สุรชัย พุฒิกุลางกูร

สร้างโอกาสใหม่จากวัฒนธรรมของโลกที่ไร้ขอบเขต
Cross-Cultural Skills for Business Success in the Connected World
โดย เชฟเอียน พงษ์ธวัช เฉลิมกิตติชัย

ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม: มายากลไอเดีย โดย EyedropperFill
คิดให้ทันโลก: นักไต่โลก โดย ทนง โชติสรยุทธ์
การสื่อสารและร่วมมือทำงาน: โทรโข่งมหัศจรรย์ โดย นวพล ธำรงรัตนฤทธิ์
คิดทันโลกด้วย Design Thinking โดย ASIAN Leadership Academy
การคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) โดย มหา'ลัยเถื่อน
การสื่อสารและร่วมมือทำงาน โดย ศุ บุญเลี้ยง

มันส์สมอง
สัมผัสความรู้ในศตวรรษที่21
OKMD Knowledge Festival 2016

CREDITS

ขอขอบคุณ

วิทยากร

Dr.Pasi Sahlberg
คุณไผท ผดุงถิ่น
คุณสุรชัย พุฒิกุลางกูร
เชฟเอียน พงษ์ธวัช เฉลิมกิตติชัย
EyedropperFill
คุณทนง โชติสรยุทธ์
คุณนวพล ธำรงรัตนฤทธิ์
ASIAN Leadership Academy
มหา'ลัยเถื่อน
คุณศุ บุญเลี้ยง

ที่ปรึกษา

ดร.อธิปัตย์ บำรุง
ผู้อำนวยการสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้

บรรณาธิการ

ดร.อภิชาติ ประเสริฐ
ผู้อำนวยการสำนักโครงการและจัดการความรู้

ทีมงาน

คุณรัดใจ เปียแก้ว
คุณฤทัยรัตน์ ครือเครือ
คุณคณิณยา กนิษฐสังกาศ
คุณอัญชลี กวีวิโรจน์กุล
คุณปรันตป์ บุญแก้ว
The 101 Percent Co.,Ltd.
Tohgloam Television Co.,Ltd.

จัดทำโดย

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน)
69 อาคารวิทยาลัยการจัดการ มหาวิทยาลัยมหิดล
ชั้น 18 -19 ถนนวิภาวดีรังสิต แขวงสามเสนใน
เขตพญาไท กรุงเทพฯ 10400
โทรศัพท์ 02 105 6500 โทรสาร 02 105 6556
เว็บไซต์ www.okmd.or.th
www.facebook.com/OKMDInspire

OKMD
KNOWLEDGE IS OPPORTUNITY

What's Your Next Idea
ไอเดียต่อไปของคุณคือ

สมองตนเป็นที่พึ่งแห่งตน

สำนักนายกรัฐมนตรี

OKMD

KNOWLEDGE IS OPPORTUNITY

www.okmd.or.th

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน)
69 อาคารวิทยาลัยการจัดการมหาวิทยาลัยมหิดล ชั้น 18-19
ถนนวิภาวดีรังสิต แขวงสามเสนใน เขตพญาไท
กรุงเทพมหานคร 10400

โทรศัพท์ 02-105-6500
โทรสาร 02-105-6556
เว็บไซต์ www.okmd.or.th
www.facebook.com/OKMDInspire