

นิตยสารเพื่อพัฒนาความคิด เพิ่มความรู้ สร้างสรรค์ภูมิปัญญา

กระตุ้นต่อมคิด

Free
Copy

OKMD

CREATIVE
THINKING

โอ เค เอ็ม ดี

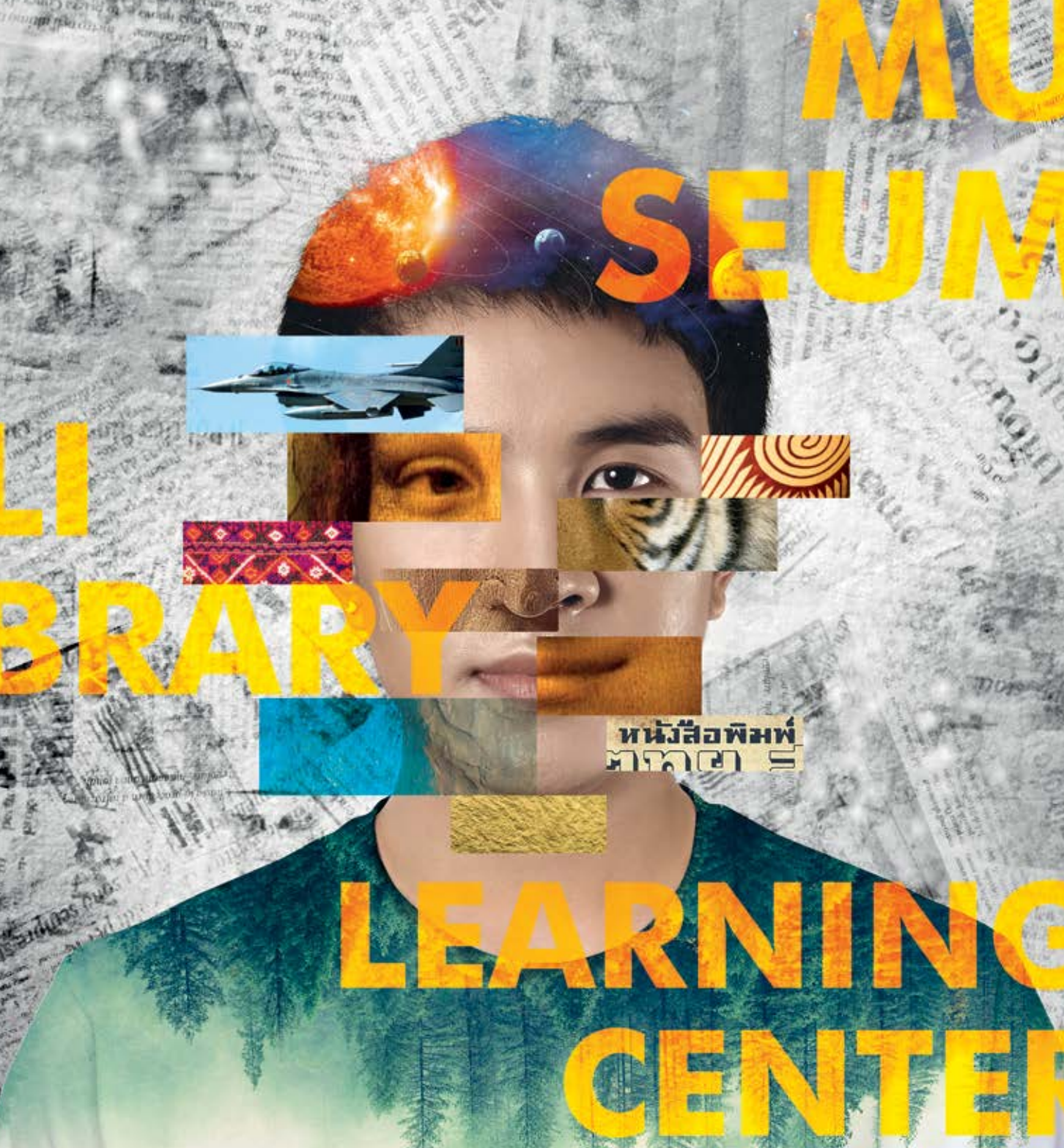
ปีที่ 2 ฉบับที่ 8 มีนาคม - เมษายน 2559



ISSN 2408-2139



0 977240 821392



คณะกรรมการบูรณาการ
ด้านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้
MUSEUM & LEARNING CENTER INTEGRATION COMMITTEE



สำนักพาทริอุมเนตรี

WEBSITE : www.okmd.or.th/MuseAndLearn2U

FACEBOOK : www.facebook.com/MuseAndLearn2U

EDITOR'S NOTE

นบบรรณาธิการ
สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้
editor@okmd.or.th

คงปฏิเสธไม่ได้ว่าการพัฒนา
“ทรัพยากรมนุษย์” เป็นปัจจัยสำคัญใน
การสร้างชาติ โดยเฉพาะเยาวชนและ
คนรุ่นใหม่ถือเป็นทรัพยากรที่มีคุณค่า
และมีบทบาทสำคัญยิ่งต่อการพัฒนา
ประเทศในทุกๆ ด้านเพื่อให้เกิด
ความเจริญยั่งยืน และสามารถแข่งขันได้
อย่างเต็มศักยภาพในเวทีโลก

กระบวนการป่มเพาะเยาวชนเข้าสู่ตลาดแรงงานสร้างสรรค์ เพื่อให้สามารถ
ค้นพบตนเองและพัฒนาต่อยอดความรู้และทักษะได้อย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะในโลก
ปัจจุบันที่เทคโนโลยีและความคิดสร้างสรรค์ มีความสำคัญในการพัฒนาและแข่งขัน
ในระดับโลก ดังนั้น จึงมีความจำเป็นต้องมีหน่วยงานและการดำเนินงานเพื่อให้
ความรู้ คำแนะนำ และสร้างแรงบันดาลใจแก่เยาวชนและคนรุ่นใหม่ การนำ
กระบวนการความคิดสร้างสรรค์มาพัฒนาทักษะอาชีพให้กับเยาวชนไทยอย่างเป็น
รูปธรรม โดยมุ่งขยายโอกาสให้นักศึกษา รวมถึงผู้ประกอบการรุ่นใหม่ สามารถเข้า
ถึงองค์ความรู้สร้างสรรค์ในสาขาต่างๆ ที่เป็นเป้าหมายในการพัฒนาชาติให้ได้ จึงเป็น
เรื่องสำคัญอย่างยิ่ง

OKMD Magazine ฉบับนี้จะนำท่านไปร่วมสัมผัสประสบการณ์ และได้รับ
แรงบันดาลใจจากนักคิด นักออกแบบ นักสร้างสรรค์ และผู้ประกอบการ
ที่ประสบความสำเร็จในการผลิตผลงานและนวัตกรรม ที่ได้รับการยอมรับทั้งใน
ระดับประเทศและระดับสากล ที่จะสามารถนำไปใช้ในการกำหนดเส้นทาง
การประกอบวิชาชีพของตนได้ต่อไป

O

FEATURE CREATIVE LABOUR'S PATH

บ้านเด็กไทยเข้าสู่ตลาดแรงงาน
สร้างสรรค์

K

KNOWLEDGE 12 อนาคตของตลาดแรงงานใน ท่ามือเด็ก GEN Y-Z-ME

เตรียมความพร้อมเยาวชนสู่
ความท้าทายในสังคมการทำงาน

M

INTERVIEW 15 ถอดรหัสชีวิตคนทำงาน คิดแบบ “ฉอห์น จินดาโชติ”



D

CONNECT 18 แรงงานสร้างสรรค์กับ คุณสมบัติที่ตลาดต้องการ

มีความสามารถ คักภาพล้นเหลือ
แต่ไม่ได้หมายความว่า คุณจะ
“ถูกเลือก” เสมอไป

REVIEW 20 เปิดโลกแรงงาน วัยละอ่อน

FORTUNE MAKER 22 งานศิลปะช้อปปิ้งทางทำเงิน ค้นหาตัวตนที่แท้จริงได้ ช่วยให้ เห็นเป้าหมายในชีวิต

INSPIRATION 7 พลังสร้างสรรค์สานฝัน สู่โลกของการทำงานจริง

สร้างสรรค์สังคมกับกลุ่มเยาวชน
ที่เป็นแรงบันดาลใจของคนรุ่นใหม่

GLOBAL 9 A-Z อาชีพแบบนี้มีด้วย

FUN FACT 14 ทำไมเด็กหลังห้อง มักได้ดี (กว่า)



In This
Issue

CREATIVE LABOUR'S PATH

ปิ่นเด็กไทยเข้าตลาดแรงงานสร้างสรรค์

การเผชิญวิกฤติเศรษฐกิจนานกว่าทศวรรษ ทำให้รัฐบาลเร่งผลักดันและขับเคลื่อนประเทศ
โดยการนำวัฒนธรรม ภูมิปัญญา นวัตกรรม และเทคโนโลยีมารวมเข้าด้วยกัน เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้า
และบริการ ในรูปแบบอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

จากรายงานผลิตภัณฑ์มวลรวมในประเทศ (GDP) พบว่า อุตสาหกรรม
สร้างสรรค์ถือเป็นสาขาที่มีการเติบโตสูงในการค้าโลก โดยระบุว่า
อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทยสามารถสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจได้ถึง
1.6 ล้านล้านบาท หรือคิดเป็น 13.18% ของผลิตภัณฑ์มวลรวมในประเทศ
ซึ่งมีมูลค่ารวมสูงถึง 12.14 ล้านล้านบาท

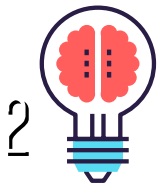
มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในไทย



การจัดการศึกษากับการพัฒนาศักยภาพคนวัย

เมื่อแนวคิดของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์กำลังขยายตัวขึ้นอย่างรวดเร็ว
คนและความคิดสร้างสรรค์คือปัจจัยสำคัญของทั้งระบบของอุตสาหกรรม
สร้างสรรค์จึงส่งผลให้ทุกประเทศทั่วโลกต้องหันมาพัฒนา “ทรัพยากรมนุษย์”
เพื่อสร้าง “แรงงาน” ที่มีทักษะความรู้และความสามารถ โดยพัฒนาองค์
ประกอบพื้นฐานของกระบวนการจัดการศึกษาทั้งในและนอกระบบควบคู่กัน
ไปใน 3 มิติที่น่าสนใจ ได้แก่

ที่มา: รายงานผลิตภัณฑ์มวลรวมในประเทศ (GDP) 2557



- 1. ความรู้** การเข้าสู่ตลาดแรงงานสร้างสรรค์นั้น ต้องมีการเตรียมความพร้อมในการพัฒนาตนเองให้ เป็นคนที่มีความทันสมัยทางความรู้อย่างสม่ำเสมอ รวมทั้งมีความเข้าใจลึกซึ้ง และเพียงพอที่จะนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เรียกได้ว่าก้าวสู่อุตสาหกรรมสร้างสรรค์นั้น ต้องมีความรู้ ครอบคลุมทั้ง การรู้จริง รู้ลึก รู้กว้าง และรู้ไกล
- 2. ทักษะ** 12 ทักษะที่จำเป็นในการก้าวสู่ตลาดแรงงานสร้างสรรค์สำหรับคนรุ่นใหม่ คือ ทักษะการคิด ทักษะการสื่อสาร ทักษะทางภาษา ทักษะการใช้เทคโนโลยี ทักษะการอยู่ร่วมกับผู้อื่น ทักษะการจัดการตนเอง ทักษะการตัดสินใจ ทักษะการสร้างเครือข่าย ทักษะการใช้เหตุผล ทักษะการประกอบการ ทักษะการเป็นผู้นำ และทักษะการจัดระบบ
- 3. คุณลักษณะ** 15 คุณลักษณะและอุปนิสัยพื้นฐานที่สำคัญในการก้าวสู่ความสำเร็จในชีวิตได้อย่าง มั่นคงและยั่งยืนนั้น ต้องมีทั้งความซื่อสัตย์ กล้าหาญ ยุติธรรม ชยัน อดทน เอาใจจริง เอาใจ อ่อนน้อม ถ่อมตน มีวินัย เสียสละ ทำดี ได้ใจผู้อื่น มนุษย์สัมพันธ์ดี มีความรับผิดชอบ มีทัศนคติที่ดี รวมทั้งมี วิสัยทัศน์ที่ดี

การสร้างและพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ไม่สามารถหวังผลลัพธ์ได้ภายในข้ามคืน หรือดำเนินงานได้ เพียงคนใดหรือหน่วยงานใดเพียงหน่วยงานเดียว แต่จำเป็นต้องได้รับความร่วมมือในการผลักดันระบบ การศึกษาทั้งในและนอกระบบ ตั้งแต่การศึกษาขั้นพื้นฐาน ไปจนถึงภาคการศึกษาระดับสูง มหาวิทยาลัย เพื่อพัฒนาให้เป็นบุคลากรผู้มีความเชี่ยวชาญที่สนองต่อความต้องการของนายจ้าง และความต้องการ ในตลาดแรงงานอย่างแท้จริง

กระบวนการพัฒนาแรงงานสู่ตลาด อุตสาหกรรมสร้างสรรค์

มีการคาดการณ์ว่าในอนาคตโครงสร้างของ วัฒนธรรมในการทำงานและตลาดแรงงานจะ เปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก ให้ทุกภาคส่วน จึงต้องร่วมและเร่งผลักดัน “กระบวนการพัฒนา แรงงาน” ให้เกิดขึ้นอย่างแพร่หลายและเป็นรูปธรรม ทั้งการแสวงหาและพัฒนาแรงงานขั้นดีที่มี ความคิดสร้างสรรค์ เรียนรู้ และต่อยอดในการ ทำงานได้อย่างรวดเร็ว เพื่อสร้างความแข็งแกร่งให้ กับองค์กร และเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน ทางธุรกิจทุกประเภท โดยมีแนวทางพัฒนาทักษะ ฝีมือแรงงานสร้างสรรค์ ตามรายละเอียด ดังนี้

1. การปลูกฝังเจตคติที่ดีต่อการทำงาน

มุ่งเน้นการฝึกอบรมเยาวชนเข้าสู่ตลาดแรงงาน โดยการปลูกฝังคุณลักษณะและทัศนคติที่ดีใน การทำงาน และการส่งเสริมทักษะต่างๆ เช่น

KidZania สถานที่ให้เด็กๆ ทำความรู้จักกับอาชีพต่างๆ

มีทั้งความบันเทิงและความรู้ โดยมีพี่เลี้ยง แนะนำและชี้ชวนให้ฝึกปฏิบัติ ทำให้เด็กๆ รู้จัก ตัวเองและชี้ช่องทางอาชีพที่ตนเองมีความถนัดได้ ในอนาคต ซึ่งแนวคิดนี้ริเริ่มโดย ชาเวียร์ โลเปซ โคนา ชาวเม็กซิกัน ก่อตั้งขึ้นในปีพ.ศ. 2549 มีผู้สนใจ ใช้บริการกว่า 800,000 คนในปีแรก จากนั้นจึงได้ ขยายไปยังต่างประเทศ เริ่มต้นจากโตเกียวและ ขยายต่อไปทั่วโลก รวมทั้งประเทศไทย

2. การยกระดับฝีมือ เน้นการฝึกความรู้ความสามารถ ทั้งด้านทฤษฎี

และปฏิบัติ ตลอดจนสนับสนุนและส่งเสริมให้เกิดการใช้องค์ความรู้และ เทคโนโลยี เพื่อสร้างสรรค์สินค้าและบริการรูปแบบใหม่ให้มากขึ้น และ สามารถทำงานในสถานประกอบการได้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น มีกรณี ศึกษาที่น่าสนใจ คือ

ระบบการศึกษาแบบกึ่งภาคีของเยอรมนี (GTDEE)

ถูกนำมาใช้แก้ปัญหาความเหลื่อมล้ำระหว่างอุปสงค์กับอุปทานด้าน แรงงานในตลาดอย่างตรงจุด เน้นจัดการศึกษาให้ตรงต่อความต้องการของ สถานประกอบการ โดยให้สถานประกอบการมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา รวมถึงเน้นการฝึกทักษะในภาคปฏิบัติผ่านพี่เลี้ยงซึ่งเป็นผู้ชำนาญงาน เพื่อ เพิ่มพูนทักษะและประสบการณ์ของนักเรียนให้ตรงต่อความต้องการของ ตลาด แบ่งหลักสูตรออกเป็นภาคทฤษฎี (College Based Learning) 40% และภาคปฏิบัติ (Company Based Learning) 60%

3. การฝึกปฏิบัติงานในสถานประกอบการ สร้างความชำนาญ และ ความคุ้นเคยกับเครื่องมืออุตสาหกรรม สภาพการทำงาน การดำเนินชีวิต และการปฏิบัติตามกฎระเบียบภายในสถานประกอบการนั้น ตัวอย่างที่ น่าสนใจ ได้แก่

โครงการฝึกอาชีพเกษตรกรรมให้กับเยาวชนได้หวั่น

เปิดโอกาสให้ผู้ฝึกงานได้ตัดสินใจเลือกประเภทของงานและช่วงเวลาให้ เหมาะสมกับความสนใจของตน โดยมีหน่วยงานคัดเลือกงานให้เหมาะสม กับนายจ้างและลูกจ้าง นายจ้างเป็นผู้กำหนดอัตราค่าตอบแทนเป็นราย ชั่วโมงเฉลี่ย 105-157 บาทต่อชั่วโมง ขึ้นอยู่กับประสบการณ์และฝีมือ พร้อมรับสิทธิประกันภัยแรงงานตามกฎหมาย และในช่วงปิดเทอม ภาคฤดูร้อน ทางสภาการเกษตรยังมีโบนัสพิเศษสูงสุดถึง 2,784 บาทอีกด้วย

4. การสำรวจอาชีพรอบด้าน โดยปกติแรงงานมักไม่มีโอกาสได้สำรวจความถนัด ความชอบ และทักษะที่ตนมีอยู่มากนัก จึงจะเลยองค์ประกอบอื่นๆ ที่มีความสำคัญต่อความสำเร็จในอาชีพ เช่น อาชีพดีไซเนอร์ควรมีทักษะเรื่อง การตัดเย็บ เทรนด์แฟชั่น และศึกษาเรื่องการตลาดและประชาสัมพันธ์แบบครบวงจร เป็นต้น ในเมืองไทยมีสถาบันที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบที่น่าสนใจคือ

สถาบันออกแบบนานาชาติศึกษาพัฒนาไทย

เปิดสอนหลักสูตรการออกแบบครบวงจร โดยมุ่งเน้นการเรียนการสอนเป็นภาษาอังกฤษ ใน 2 หลักสูตร คือ หลักสูตรการออกแบบตกแต่งภายในและผลิตภัณฑ์ และหลักสูตรออกแบบแฟชั่น นอกจากนี้ยังเปิดคอร์สระยะสั้นที่ส่งเสริมอาชีพด้านการออกแบบมากขึ้น อาทิ การตลาดสำหรับดีไซเนอร์ (Micro MBA in Marketing for Designer) การบรรยายสาธารณะ (Public Lecture Series) การวาดภาพเบื้องต้น เป็นต้น

5. การประสานความร่วมมือกัน ภาครัฐรับผิดชอบโดยตรงในการออกกฎหมายและกำหนดนโยบายที่สอดคล้องกับการพัฒนาเด็กและเยาวชนให้เดินหน้าสู่ตลาดแรงงานได้จริง ควบคู่ไปกับการเชื่อมโยงและประสานความร่วมมือกับทุกหน่วยงานที่เกี่ยวข้องอย่างเป็นระบบ ส่วนเอกชนเข้ามามีบทบาทในการร่วมพัฒนาองค์ความรู้ สร้างเครื่องมือ สร้างแรงบันดาลใจและกระตุ้นให้ประชาชนสนุกกับการเรียนรู้เพื่อการทำงาน ตัวอย่างของความสำเร็จในการพัฒนาคนที่ชัดเจนคือ

ปัจจัยความสำเร็จในการพัฒนาพลเมืองในกลุ่มเยาวชนสิงคโปร์

ปัจจัยความสำเร็จประกอบด้วย 1. การปลูกฝังแนวคิดเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองให้กับกลุ่มเด็กและเยาวชนผ่านหลักสูตรการศึกษาและการเรียนรู้ในห้องเรียน 2. การสร้างการเรียนรู้ความเป็นพลเมืองและทักษะความเป็นพลเมืองให้กับเยาวชนผ่านกิจกรรมเคลื่อนไหวทางสังคมที่หลากหลาย 3. การสร้างบรรยากาศหรือวิถีความเป็นพลเมืองที่เน้นการสร้างการมีส่วนร่วมของประชาชนผ่านเครือข่ายในท้องถิ่นต่างๆ และ 4. ความชัดเจนและความต่อเนื่องของนโยบายการทำงานเพื่อพัฒนาพลเมืองที่มีคุณภาพ

เตรียมความพร้อมเยาวชนจากแนวคิดคนต้นแบบ

ไม่เพียงแต่เราจะนำทฤษฎีและปฏิบัติการมาเป็นอย่างดี ให้เห็นเส้นทางในการพัฒนาแรงงานเพื่อเข้าสู่ตลาดแรงงานสร้างสรรค์ แต่ยังมีข้อคิดจากคนต้นแบบในการทำงาน เพื่อตอกย้ำความสำคัญของกระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์ การเรียนรู้อย่างเป็นระบบ และเพิ่มเติมประสบการณ์ด้วยการลงมือทำตามความฝันของตัวเองให้ถึงที่สุด



Photo from: www.souid4street.com

“การไปเริ่มต้นอาชีพนี้ในต่างประเทศ ทุกคนมีต้นทุนเท่ากันหมด ไม่มีใครสนใจว่าเราเป็นใคร มาจากไหน ความเป็นเอเชียไม่ได้ทำให้ถูกกีดกันในวงการออกแบบ แต่เราต้องทำความเข้าใจว่าในวงการนี้มีการแข่งขันสูงมาก คนเรียนจบใหม่ๆ เป็นพันเป็นหมื่นคนทุกปี เราจะทำอย่างไรที่จะไม่ถูกคลื่นลูกใหม่ซัดหลุดไป และสามารถประคองตัวอยู่ให้ได้อย่างแข็งแกร่ง นั่นคือ การไม่หยุดพัฒนาตัวเอง เพราะในวงการนี้สิ่งที่แข่งขันกันคือฝีมือเท่านั้น การที่เราได้เพิ่มพูนความรู้ ฝึกงาน เก็บเกี่ยวประสบการณ์ และนำเสนอผลงานให้คนอื่นเห็นจนเป็นที่ยอมรับให้ได้ แต่อย่าคิดหรือเพ่งโทษตนว่าตัวเองเก่ง สำหรับปอมมีมือและความคิดสร้างสรรค์ คือหัวใจหลักของการทำงานที่ปอมมีมุ่งมั่นมาตลอดค่ะ”

ปอม - รัชมาพรรณ จันทรจำรัสแสง

นักวาดภาพประกอบ

“Pomme Chan” สร้างชื่อในวงการออกแบบระดับอินเตอร์ ทำงานให้กับแบรนด์ดังทรงอิทธิพลทางแฟชั่น อาทิ Marc Jacobs, Nike, Adidas, MTV, Microsoft, Volkswagen, Sony, DVF ไปจนถึง Mercedes-Benz

ที่มา

<http://thai.rti.org.tw/whatsOn/?recordId=20040>

<http://www.thaibizgermany.com/de/vocational/>

http://www.prachachat.net/news_detail.php?news-id=1402459375

ศ.ดร.เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. สร้างเด็กไทยสู่แรงงานสร้างสรรค์โลก. นิตยสาร M&C แม่และเด็ก. ห้างหุ้นส่วนจำกัดหนึ่งเจ็ดการพิมพ์. กรุงเทพฯ

<http://women.mthai.com/hotissue/162611.html>

พลังสร้างสรรค์สานฝัน สู่โลกของการทำงานจริง

มักมีการตั้งคำถามถึงบรรยากาศ ความสนุกสนาน ความท้าทายและอุปสรรคของคนทำงาน บางคนอาจเลือกนั่งรอคำตอบ แต่สำหรับกลุ่มเยาวชนสร้างสรรค์สังคมนี้ได้นำตัวเองทะลุขีดจำกัดเข้าไปในโลกของการทำงาน เพื่อซึมซับวิถีชีวิตของผู้ใหญ่วัยทำงาน กลายเป็นแรงบันดาลใจของคนรุ่นใหม่และเป็นพลังขับเคลื่อนอุตสาหกรรมและแรงงานสร้างสรรค์ในปัจจุบันและอนาคต



Photo from: rockcorps.com

“Sseko Designs” ยกระดับชีวิตสตรีด้วย รองเท้า

ความไม่เท่าเทียมกันทางเพศและความยากจนในประเทศยูกันดา ทำให้เด็กสาวไม่สามารถเรียนต่อมหาวิทยาลัยได้ เมื่อหมดโอกาสสานฝันและตกอยู่ในสภาพจำยอมทางสังคม โดยถูกบังคับให้แต่งงานตั้งแต่อายุ 15-18 ปี และมีชีวิตความเป็นอยู่ที่ยากจนข้นแค้นเช่นเดิม องค์กรนี้จึงมีแนวคิดในการจ้างเด็กสาวเข้าสู่ระบบแรงงาน โดยทำงานฝีมือและหัตถกรรมพร้อมกับสร้างผลิตภัณฑ์ “รองเท้าแตะผ้า” สีสันสดใสออกวางจำหน่ายทั่วโลก และสามารถสร้างรายได้ และเลือกเส้นทางการดำเนินชีวิตทั้งในด้านการศึกษาหรือการประกอบอาชีพต่อไป



Photo from: slowfashioned.com

“RockCrops” จัดอาสาแลคั่วคอนเสิร์ต

การรวมตัวของหนุ่มสาวชาวอเมริกัน 7 คนมีหัวใจรักดนตรี และต้องการกระตุ้นให้เยาวชนรุ่นใหม่หันมาสนใจงานจิตอาสาและเรียนรู้การทำงานตอบแทนชุมชน จึงเกิดไอเดียในการเชิญชวนเยาวชนนำหลักฐานงานอาสาสมัครของตนอย่างน้อย 4 ชั่วโมง มาแลกกับบัตรเข้าชมคอนเสิร์ตในหลายประเทศ โดยได้รับความร่วมมือจากองค์กรอาสาสมัครในพื้นที่ ซึ่งมีศิลปินชื่อดังร่วมแสดง อาทิ เลดี้กาก้า มารูนไฟฟ์ ริฮานน่า สนูป ด็อก ซึ่งเยาวชนทั่วโลกกำลังให้ความสนใจกิจกรรมนี้กันมาก และนับเป็นการจัดงานคอนเสิร์ตที่สร้างพลังแห่งจิตอาสาไปทั่วโลก

“BCTION” ชวนคนรักศิลปะมาสนุกในตึกร้าง

ศิลปินวัยรุ่นไฟแรงชาวญี่ปุ่นกว่า 50 คนมองเห็นว่า ตึกร้างที่กำลังถูกทุบทำลาย มีค่ามากกว่าซากปรักหักพัง จึงได้รวมตัวกันระดมพลังความคิดสร้างสรรค์ โดยทำการเปลี่ยนตึกร้างให้เป็นพิพิธภัณฑ์ศิลปะสดแนว มีทั้งงานแกะสลัก ภาพวาด ดนตรี วิดีโอ พิธีชงชา การเต้นรำ แล้วจัดเป็นงานอีเวนต์ให้ประชาชนเข้าชมฟรีภายในระยะเวลาที่กำหนด ในพื้นที่ชั้นแรก ผู้ร่วมงานสามารถละเลงฝาผนังได้อย่างอิสระ เคล้าไปกับเสียงเพลงจากดีเจ ภายในมีร้านขายผลงานศิลปะ อาทิ ภาพวาด หนังสือภาพ หรือเสื้อ ปัจจุบันพวกเขายังมองหาตึกร้างเพื่อทำเป็นแกลลอรีต่อไป

“CoderDojo” ภูมิรู้จากเด็กติดเกม

แรงบันดาลใจเกิดจากเด็กไอริชวัย 18 ปีคนหนึ่งที่สามารถเจาะระบบ iPod Nano ได้สำเร็จ จึงทำให้ชุมชนอาสาสมัครดิจิทัลเพื่อเด็กและเยาวชนที่กว้างขวางและมีพลังสร้างสรรค์ที่สุดในโลกชื่อ CoderDojo ถือกำเนิดขึ้น และขยายสาขามากกว่า 500 แห่งทั่วโลก เพื่อสื่อว่าเด็กมีพลังมากพอที่จะสร้างสรรค์เกมหรือแอปพลิเคชันด้วยตัวเอง พวกเขาจึงสร้างพื้นที่รวมโปรแกรมเมอร์รุ่นใหม่ เช่น การแบ่งพื้นที่ภายใน Sharp Project เมืองเทคโนโลยีของแมนเชสเตอร์ ประเทศอังกฤษ เพื่อให้สมาชิกเล่นเกม สร้างเกม พัฒนาเว็บไซต์ และแอปพลิเคชัน ซึ่งจัดขึ้นทุกวันอาทิตย์ที่ 2 ของเดือน และมักจะมีผู้สนใจเข้าร่วมกิจกรรม อย่างล้นหลามอีกทั้งยังมี Tech camp ที่จะจัดขึ้นในช่วงปิดเทอมฤดูร้อน และหลักสูตร Fire Tech เดินสายให้ความรู้แก่ผู้สนใจทั่วอังกฤษด้วย



Photo from: greenschools.net

“Carrotmob” ก่อมือหวังผลทางการค้า

เป็นแนวคิดของการเจรจาต่อรองอย่างสร้างสรรค์เพื่อให้สถานประกอบการทำกิจกรรมเพื่อสังคม โดยผู้ริเริ่มคือ เบนท์ ชูคลิน ไดวางเงื่อนไขกับร้านสะดวกซื้อและแวกว้านว่า หากเขาสามารถระดมคนมาซื้อสินค้าจนเพิ่มยอดขายได้ ทางร้านต้องแบ่งกำไรส่วนหนึ่งมาปรับเปลี่ยนหลอดไฟภายในร้านเพื่อให้ผู้บริโภคมองเห็นสินค้าได้ง่ายขึ้น ซึ่งปัจจุบันมีผู้นำแนวคิดนี้ไปใช้ทั่วโลก เช่น กลุ่มนักเรียนไทยชวนเพื่อนมาอุดหนุนร้านค้าในสถานศึกษามากขึ้น เพื่อแลกกับข้อเสนอให้ร้านค้าลดใช้ถุงพลาสติก วิธีการต่างๆ ที่เกิดขึ้นจากแนวคิด Carrotmob สะท้อนให้เห็นถึงพลังของผู้บริโภคที่มีอำนาจต่อรองมากขึ้นและสามารถทำได้อย่างสร้างสรรค์

“afterword.co” ร่วมลงขันเป็นเจ้าของสำนักพิมพ์

สองหนุ่มสาวจากรัฐแมตซฟอร์ดริเริ่มก่อตั้ง afterword.co เพื่อระดมทุน (Crowdfunding) จากผู้อ่านที่สนใจตีพิมพ์หนังสือแบบที่ตนอยากอ่าน แต่ยังไม่มีขายในท้องตลาด โดยไม่ต้องผ่านสำนักพิมพ์และร้านหนังสือ พร้อมสำรวจผู้อ่านว่าอยากอ่านเนื้อหาแบบใด จนเมื่อได้ข้อสรุป จึงเปิดระดมทุนเพื่อผลิตหนังสือ ในรูปแบบการบริจาค การสั่งซื้อหนังสือล่วงหน้า หากไม่สามารถระดมทุนได้ถึงเป้าหมาย การตีพิมพ์หนังสือเล่มนั้นจะยุติลง afterword.co จึงเป็นทางเลือกใหม่สำหรับผู้อ่านที่อยากอ่านหนังสือบางเล่ม โดยไม่ต้องฝากความหวังไว้กับสำนักพิมพ์นั่นเอง

ที่มา

<http://ssekodesigns.com>
<http://www.rockcorps.com/>
<http://bction.com/>
<http://www.volunteerspirit.org/?p=22544>
http://www.ltpark.or.th/tha/articles_detail/246/MadLab-%E2%80%93-CoderDojo
<http://forwardtogether.org/youth-organizing>
<http://afterword.co/>
<https://www.facebook.com/Lata65>
<http://www.creativemove.com/architecture/mutende/>

“Orkidstudio” สถาปัตย์กรรมแบบโก

เริ่มจากนักศึกษาด้านสถาปัตยกรรมชาวอังกฤษ 3 คนร่วมกันก่อตั้งองค์กรไม่แสวงกำไรในปีพ.ศ. 2551 โดยระดมทุนจากแหล่งต่างๆ นำมาใช้ก่อสร้างที่พักพิงในดินแดนขาดแคลนและด้อยการพัฒนา ภายใต้โครงการ The Mutende Project ในหลายประเทศ อาทิ ยูกันดา โบลิเวีย แซมเบีย ที่ผ่านมามีการสร้างอาคารการเรียนรู้ให้กับเด็กกำพร้าภายใน 7 วัน นับเป็นการทำงานเพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตและจิตใจของคนให้สูงขึ้นได้พร้อมกัน



Photo from: peterdbdin.com

“Forward Together Youth” เด็กเป็นครูสอนผู้ใหญ่

เยาวชนอายุ 14-20 ปี เชื้อสายเอเชียที่อาศัยอยู่ในเมืองโอ๊คแลนด์ รัฐแคลิฟอร์เนีย สหรัฐอเมริกา รวมตัวกันเพื่อฝึกทักษะการถ่ายทำภาพยนตร์กับ IMJ (imMEDIATE Justice) ซึ่งเป็นองค์กรส่งเสริมให้แกนนำเยาวชนหญิงใช้สื่อภาพยนตร์สนทนาทำความเข้าใจกับผู้คนในเรื่องเพศ ความรัก สัมพันธภาพ บทบาทหญิงชาย โดยการถ่ายทำเป็นมัลติวิดีโอ เพื่อใช้เป็นสื่อรณรงค์สร้างความตระหนักในสังคม การรู้จักตนเอง และการยอมรับผู้อื่น

“LATA 65” ชวนวัยทองพ่นสีกำแพง

กลุ่มศิลปินวัยรุ่นในละแวกกรุงลิสบอน โปรตุเกส ที่ทำกิจกรรมไม่แสวงหาผลกำไร และชื่นชอบศิลปะแบบสตรีทอาร์ต (กราฟิตี้) จึงตัดสินใจชักชวนกลุ่มผู้สูงอายุออกมาสร้างสีสันให้กับชีวิตหลังเกษียณ โดยจัดเวิร์กชอปสอนคุณปู่คุณย่าทั้งหลายให้รู้จักการพ่นสีตามกำแพงแบบสตรีทอาร์ต เพื่อแต่งแต้มเมืองที่อยู่อาศัยให้มีสีสัน อย่าแปลกใจ ถ้านักท่องเที่ยวมาที่นี้แล้วจะพบเด็กรุ่นเดอะยืนเขย่าสีสเปรย์พ่นสีตามกำแพงด้วยความรู้สึกตื่นเต้น กระชุ่มกระชวย



Photo from: messynessychic.com

A-Z

อาชีพแบบนี้ก็มีด้วย

บางคนอาจยังไม่กล้าบอกว่า ตัวเองถนัดด้านใด หรืออยากจะได้หน้าไปยังสายอาชีพใด
ลองมาดูอาชีพแปลกๆ แนวที่มีอยู่จริงของผู้คนทั่วโลก อาจทำให้คุณมีไอเดียสร้างสรรค์
อาชีพที่เหมาะสมกับโอกาสและความต้องการใหม่ๆ ที่เกิดขึ้นทุกวัน

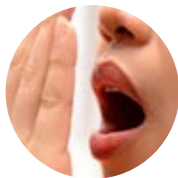
A

**Ash Portrait Artist**

“นักสร้างสรรค์งานศิลปะจาก
แท่งกระดูกมนุษย์”

ในรัฐเวอร์จิเนีย สหรัฐอเมริกา มี
บริษัทหนึ่งเปิดรับสมัครคนหัวศิลป์
ด้านนี้โดยเฉพาะ อาศัยความกล้าและ
สร้างสรรค์เท่านั้น รับรายได้ 2,000,000
บาทต่อเดือน

B

**Breath Odour Evaluator**

“นักกำจัดกลิ่นลมหายใจเหม็น”

ผลิตภัณฑ์กำจัดพวกดับกลิ่นปากทุก
ชนิดมีผู้เชี่ยวชาญด้านนี้ทำหน้าที่หาวิธี
กักเก็บกลิ่นลมหายใจเหม็นอยู่เบื้องหลัง
งานคือการดม แล้วรับเงิน 910,000-
2,400,000 บาทต่อเดือน

C

**Cyclist Photographer**

“ช่างภาพจักรยาน”

มีพื้นที่หลายแห่งที่รถถ่ายภาพแผนที่
(Google Map) เข้าไม่ถึง จึงต้องเปิดรับ
ช่างภาพจักรยานทำหน้าที่นี้แทน มีรายได้
ตั้งแต่ 1,000-100,000 บาท ขึ้นอยู่กับ
ความยากและจำนวนชิ้นงาน



D

Dwarf Rental Service

“คนแคระให้เช่าสำหรับ
ปาร์ตี้”

ตามงานปาร์ตี้ต่างๆ ในสหรัฐอเมริกา
อังกฤษ แคนาดา เปิดรับสมัครคนแคระ
เพื่อเข้าไปสร้างสีสันและความสนุก
สุดเหวี่ยงในงาน โดยรับค่าจ้างเริ่มต้น
14,000 บาทต่อ 2 ชั่วโมง

E

Electro - Shock Givers

“นักช็อตไฟฟ้าสำหรับคอกองแดง”

มีการบริการช็อตลูกค้าเพื่อเพิ่มดีกรีความเป็นคอกทองแดง หรือช็อตให้สร้างเม้าใน
บาร์แห่งหนึ่งในเม็กซิโก ค่าบริการอยู่ที่ 70-140 บาทต่อครั้ง



F

**Flatulence Smell Reduction
Underwear Maker**

“นักออกแบบกางเกงในลดกลิ่นติด”

คนที่อาชีพนี้นี้ต้องดมกลิ่นสังเคราะห์ที่คล้ายกลิ่นตดวันละหลายครั้ง เพื่อวิจัย
และออกแบบเป็นกางเกงในที่กรองกลิ่นติดโดยเฉพาะ มีรายได้ประมาณ 70,000 บาท
ต่อเดือน



G

Gum Buster**“นักกำจัดคราบหมากฝรั่ง”**

มีอาชีพรับกำจัดคราบหมากฝรั่งตามเก้าอี้ใน
โรงภาพยนตร์หรือสวนสาธารณะ ผ่านรูปแบบบริษัท
รับรายได้ 630,000-1,400,000 บาทต่อเดือน



H

Horse Massage**“หมอนวดม้า”**

ไม่ใช่แค่คน ม้าก็ต้องการผ่อนคลายกล้ามเนื้อและความเครียดก่อนลง
สนามแข่งหรือระหว่างฝึกซ้อม โดยผู้คนจะได้มีรายได้ 1,800-3,500 บาท
ต่อชั่วโมง



I

Iceberg Mover**“นักทำลายก้อนน้ำแข็ง
ในมหาสมุทร”**

งานนี้คุณต้องเดินทางไปกับเรือ
ทำลายน้ำแข็ง และต้องใช้ความสามารถ
บังคับเครื่องยนต์กลไก ท่ามกลาง
มหาสมุทรอันเหน็บหนาว มีรายได้
700,000-1,400,000 บาทต่อเดือน



J

**Joker in the Battle
to Lure Bison****“ตัวตลกในศึกล่อวัวกระทิง”**

ในเทศกาลล่อวัวกระทิงที่สเปน
นอกจากโจ๊กเกอร์ต้องทำท่าทางที่ตลก
ขบขันเพื่อสร้างเสียงหัวเราะแล้ว ยังต้อง
พร้อมที่จะวิ่งหนีวัวกระทิงไปกับผู้มาร่วม
งานอีกด้วย พร้อมรับค่าจ้าง 2,100-2,700
บาทต่อชั่วโมง



K

Knocker - Up**“ผู้ช่วยบริการเคาะปลุก”**

ปัจจุบันเมืองไทยก็มีอาชีพนี้แล้ว แค่
รับจ้างเคาะประตูปลุกเรียกเจ้าของบ้าน
ให้ตื่น รายได้ต่อครั้งประมาณ 10-30 บาท



L

Luxury Bed Tester**“นักทดสอบเตียงนอน”**

งานทดสอบคุณภาพของที่นอน
แต่ละรุ่น และศึกษาองค์ประกอบที่ช่วย
ให้ลูกค้าอนหลับอย่างมีคุณภาพใน
อังกฤษ สร้างรายได้ประมาณ 49,000
บาทต่อเดือน



M

Mukbang**“นักโชว์กินออนไลน์”**

อาชีพนักแสดงการกินอาหารออกทีวี
และออนไลน์ในเกาหลี ทำรายได้มากกว่า
107,000 บาทต่อเดือนจากส่วนแบ่งเงินซื้อ
ดาว (Star) ที่ผู้ติดตามรายการมอบให้



N

NASA's Staff Sniffer**“เจ้าหน้าที่พิสูจน์กลิ่นประจำนาซา”**

ก่อนนาซาจะส่งเจ้าหน้าที่ที่เรือวอดู
ใดๆ ขึ้นไปกับยานอวกาศ ต้องผ่านการ
พิสูจน์ดมกลิ่นเพื่อป้องกันไม่ให้สารพิษ
หรือกลิ่นไม่พึงประสงค์ไหลเวียนอยู่ใน
สถานีอวกาศ โดยรับรายได้ 3,800,000-
5,000,000 บาทต่อปี



O

Oil & Gas Diver**“นักประดาน้ำปิโตรเลียม”**

งานสำหรับนักประดาน้ำ ที่ต้องดำลง
ไปตรวจสอบแท่นขุดเจาะน้ำมันและการ
วางท่อเชื่อมตามเส้นทางต่างๆ มีรายได้
ต่อเดือนประมาณ 2,800,000 บาท



P

Pencil Sharpener**“นักเหลาดินสอ”**

แค่เหลาดินสอก็ยึดเป็นอาชีพได้ เช่น
เดียวกับ “เดวิด รัส” เขามีลูกค้ามาจ้าง
เหลาเพื่อนำไปมอบเป็นของขวัญที่ระลึกเพราะ
ดินสอเหลาแต่ละแท่งแตกต่างกัน ให้
คุณค่าเชิงศิลปะ สนุนราคาขั้นต่ำ 500
บาทต่อแท่ง



Q

**Quantified-Self
Personal Trainer****“เทรนเนอร์ส่วนตัว”**

อาชีพเทรนเนอร์ประจำตัวติดตาม
ดูแลลูกค้าระดับซูเปอร์วีไอพีเป็นรายคน
เรียกใช้ได้ทุกกรณีทั้งฟิตเนสและที่บ้าน
เพื่อแนะนำเทคนิคออกกำลังกาย และ
การควบคุมอาหาร มีรายรับอยู่ที่ 28,000
บาทขึ้นไปต่อเดือน



R



Rent a Mourner

“รับจ้างร้องไห้ตามงานศพ”

ส่วนใหญ่รับทำเป็นฟรีแลนซ์ แต่มีบริษัทที่อังกฤษเปิดบริการโดยเฉพาะ สนรายได้ครั้งละ 2,500 บาทต่อ 2 ชั่วโมง

S



SantaMail Postman

“บุรุษไปรษณีย์เฉพาะกิจ”

หนุ่มหัวใสตั้งตัวเป็นบุรุษไปรษณีย์ ลงทุนเช่าตู้ที่นอร์ทโพล อลาสกา (North Pole, Alaska) ให้เด็กๆ เขียนจดหมายส่งไปหาซานตาคลอส คิดค่าส่ง 345 บาท ต่อฉบับ

T



The Dog Butler

“พนักงานไทยขี้หมา”

เมืองซีแอตเติล สหรัฐอเมริกา มีบริษัทรับจ้างไทยขี้หมา ส่งพนักงานทำความสะอาดไปจัดการ คิตราคา สัปดาห์ละ 170 บาทต่อห้องหมา 1 ตัว

U



Urine Farmer

“เจ้าหน้าที่เก็บปัสสาวะกวาง”

ในปศุสัตว์ สหรัฐอเมริกา มีคนหัวใส นำปัสสาวะของกวางที่เลี้ยง มาสกัดเป็นหัวเชื้อสำหรับเพาะปลูกต้นไม้ สร้างรายได้ 3,300,000-11,000,000 บาทต่อปี

V



Video Game Tester

“เจ้าหน้าที่ทดสอบวิดีโอเกม”

หน้าที่คือต้องเล่นเกมเพื่อค้นหาข้อผิดพลาดต่างๆ อย่างละเอียดที่สุด ก่อนจะนำเกมออกวางจำหน่าย มีรายได้เริ่มต้นที่ 600,000 บาทต่อเดือน

W



Water Slide Tester

“นักทดสอบกระดานลื่น”

แต่ละปีสวนน้ำแต่ละแห่งในอังกฤษ จะจ้างผู้เชี่ยวชาญด้านนี้มาทดสอบการเล่นจนแน่ใจในความปลอดภัยจึงจะเปิดให้บริการได้ โดยมีค่าตอบแทน 990,000 บาทต่อปี

X



Xylotomist

“เจ้าหน้าที่พิสูจน์เนื้อไม้ด้วยกล้องจุลทรรศน์”

อาชีพนี้ทำหน้าที่ส่องกล้องตรวจพิสูจน์กายวิภาคและโครงสร้างขนาดเล็กของเนื้อไม้และเปลือกไม้ ซึ่งไม่สามารถมองเห็นได้ด้วยตาเปล่า มีรายได้ 53,000 บาทต่อชิ้นงาน

Y



Youtuber

“เจ้าของชาแนลในยูทูป”

หลายคนยังเป็นนักเรียนนักศึกษา แต่สามารถหารายได้ตั้งแต่ 10,000-100,000 บาท ผ่านยูทูป และยังมีโปรโมทตัวเอง แฉงเกิดเป็นศิลปินดาราร

Z



Zombie

“นักแสดงซอมบี้”

ในแต่ละปีมีภาพยนตร์และซีรีส์อันมีเนื้อหาซอมบี้จำนวนมาก อาชีพนักแสดงบทนี้จึงเปิดรับเรื่อยๆ รับรายได้ 1,000,000-1,800,000 บาทต่อปี

ที่มา

A www.colourbox.com
B www.longridgedental.com
C careersgalaxy.com
D www.tequilatotties.com
E www.jiemian.com
F www.koreaherald.com
G www.urbantabloid.com
H www.redditweekly.com
I <http://travel.ettoday.net>

J <http://szokblog.pl>
K <http://theoepasblog.pblogs.gr>
L www.chaostrophic.com
M <http://www.sarangingayo.com>
N www.yaplakal.com
O www.ijreview.com
P www.taringa.net
Q <http://claird8smith.soup.io>
R www.stoplusjednicka.cz

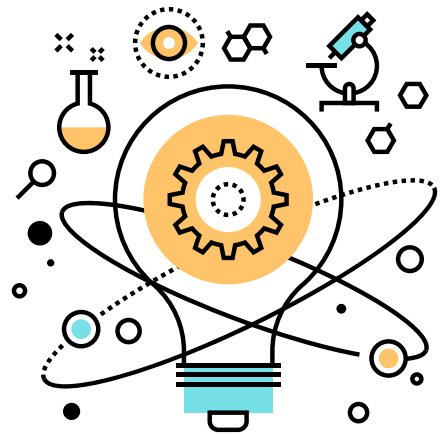
S www.youtube.com/watch?v=P7qA70UKCs
T <http://ihatehongkong2.wordpress.com>
U <http://lockerdom.com>
V www.hardcoregamer.com
W <http://press.firstchoice.co.uk>
X www.trada.co.uk
Y <http://enlinea.pe/youtube>
Z <http://darkroom.balltimoresun.com>

อนาคตของตลาดแรงงานในท่ามือ GEN Y - Z - ME

12

ในอนาคตทุกคนต้องเผชิญหน้ากับความท้าทายในสังคมการทำงานที่มีการแข่งขันสูง เรากำลังเข้าสู่ยุคของระบบเศรษฐกิจที่เน้นการเพิ่มประสิทธิภาพ และสร้างนวัตกรรม และต้องอยู่รอดได้ภายใต้กระแสของพัฒนาที่ต้องการความมั่นคงยั่งยืน

ข้อเท็จจริงนั้นทำให้เราต้องกลับมาถามตัวเองว่า “เยาวชนหรือแรงงานที่มีคุณภาพมีความพร้อมรับมือกับสถานการณ์นี้แล้วหรือยัง” หากเรายังตอบคำถามนี้ได้ไม่เต็มปาก ก็ควรจะมี “เข็มทิศ” และ “คัมภีร์” เพื่อนำมาวางแผนการพัฒนาเยาวชนของชาติไม่ให้ “หลงทาง” หรือพัฒนาแบบไร้ทิศทาง ทั้งการคาดการณ์อนาคตอย่างแม่นยำ เพื่อนำมากำหนดเส้นทางชีวิต และสร้างคู่มือในการพัฒนาเยาวชนให้มีศักยภาพสอดคล้องกับความต้องการของตลาดและสังคมได้ในที่สุด



คำทำนายตลาดแรงงานไทยในอนาคต

แรงงานขาดแคลน ธุรกิจหลุดเทรนด์ อยู่ไม่รอด

จากอิทธิพลของการขยายตัวทางเศรษฐกิจทั่วโลก และความเป็นเมืองขยาย (Metropolis) ประกอบกับการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างประชากรที่มีอัตราการเกิดน้อยลง สะท้อนให้เห็นภาพอนาคตของตลาดแรงงานไทยในโลกอนาคตอีก 20-30 ปี ข้างหน้าได้อย่างชัดเจนว่า ในปีพ.ศ. 2593 ภาวะกำลังแรงงานไทยจะเติบโตช้า และไม่สอดคล้องกับความต้องการของตลาดอย่างแน่นอน

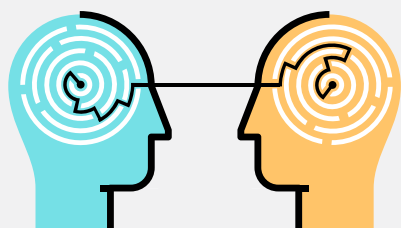
เมื่อความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่รวดเร็วมากขึ้น ส่งผลให้ธุรกิจหรือสถานประกอบการที่ใช้เทคโนโลยีขั้นสูง เช่น หุ่นยนต์ การพิมพ์ 3 มิติ การติดตั้งพันธุกรรม และการสื่อสารความเร็วสูง เติบโตขึ้นเป็นเงาตามตัวในทางตรงข้าม ธุรกิจที่มีแนวโน้มว่ากำลังจะหายไปอีกไม่กี่ปีข้างหน้า น่าจะเป็นร้านเช่าภาพยนตร์ ร้านเกมอินเทอร์เน็ต แผงขายหนังสือ ร้านถ่ายรูปติดบัตร หรือแม้แต่สำนักพิมพ์ เพราะทุกบ้านเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้อย่างแน่นอน

ความคิดสร้างสรรค์ ดับนี้ชีวิตศักยภาพ แรงงานยุคใหม่

CQ ชนะทุกสิ่งในโลกการทำงาน

เราไม่อาจต้านทานกระแสการเปลี่ยนแปลงของอนาคตได้ และเรากำลังอยู่ในโลกที่ต้องการแรงงานสร้างสรรค์มากขึ้นเรื่อยๆ ดังนั้นจึงจำเป็นต้องมองหาวิธีการเตรียมความพร้อมของเยาวชนไทยเพื่อรองรับกับตลาดแรงงานในอนาคต ด้วยการผลักดันกระบวนการสร้างความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นกับทุกคน

อาจมีคำถามว่า ความคิดสร้างสรรค์จำเป็นขนาดนั้นหรือ คำตอบคือ จำเป็นมากที่สุด โดยสามารถอ้างอิงได้จากผลการสำรวจของมหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนีย ที่ระบุว่า



CQ เชื่อมโยงการทำงานได้จริง

ความคิดสร้างสรรค์ไม่ใช่เป็นเพียงการคิดให้แปลกและแหวกแนว หรือให้กำเนิดนวัตกรรมใหม่ๆ เท่านั้น แต่ยังไปถึงความสามารถในการแก้ปัญหาด้วยความยืดหยุ่น และมีจินตนาการกว้างไกล ครอบคลุมไปถึงความเข้าใจและการมองปัญหาในรูปแบบใหม่ๆ การใช้ความคิดหลากหลาย เพื่อแสวงหาความเป็นไปได้ของการแก้ปัญหา และพยายามปรับให้ดีขึ้นเรื่อยๆ พร้อมกับประเมินอยู่เสมอว่าความคิดนั้นถูกต้องหรือไม่

นิยามที่แท้จริงของ CQ คือการเชื่อมโยงกับการคิดแบบอนกนัย (Divergent Thinking) หรือการใช้งานสมองทั้งสองข้างโดยสมองซีกซ้าย ใช้ความคิดแนวตั้ง (Vertical Thinking) ในการเชื่อมโยงเหตุผลหนึ่งไปยังอีกเหตุผลหนึ่งพร้อมกับการใช้ความคิดแนวข้าง (Lateral Thinking) ซึ่งเป็นการใช้งานสมองซีกขวา จินตนาการวาดภาพแบบนอกกรอบ เพื่อเสริมซึ่งกันและกัน

ผู้บริหารระดับซีอีโอมากกว่า 1,500 คน เห็นว่าความคิดสร้างสรรค์ คือคุณสมบัติสำคัญที่สุดในการใช้พิจารณาว่าผู้ที่จบการศึกษาเข้าทำงาน เช่นเดียวกับผลสำรวจขององค์การเพื่อความร่วมมือทางเศรษฐกิจและการพัฒนา (OECD) จากสมาชิก 34 ประเทศ พบว่า นายจ้างคาดหวังให้ลูกจ้างมีทักษะด้านการคิดวิเคราะห์และความคิดสร้างสรรค์สูงสุด

นอกจากนี้ ดร.เจอร์เนท มิลเลอร์ ผู้บุกเบิกเรื่องการวัดความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์ ยังตอบย้ำเพิ่มเติมอีกว่า เมื่อติดตามเด็กๆ ที่เคยทำแบบทดสอบด้านความคิดสร้างสรรค์ (CQ) หรือ Creativity Quotient พบว่าทุกคนที่ได้ผลคะแนนระดับสูง ส่วนประสบความสำเร็จอย่างสูงด้วยการเป็นเจ้าของสิทธิบัตร ผู้ก่อตั้งกิจการใหม่ๆ นักโฆษณาที่มีชื่อเสียง ผู้สร้างนวัตกรรมด้านคอมพิวเตอร์ และเป็นผู้นำองค์กรต่างๆ ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของ ดร.แดนเนียล ฟิงค์ นักเขียนและผู้ติดตามการเปลี่ยนแปลงของวิถีชีวิตและลักษณะของงานในยุคเศรษฐกิจที่พึ่งพาข้อมูลอย่างใกล้ชิดว่า “เรากำลังเข้าสู่ยุคแห่งวิสัยทัศน์ที่ความคิดสร้างสรรค์มีความสำคัญมากขึ้นเรื่อยๆ”

ศ.เทเรซ่า อมาโบล์ ผู้อำนวยการวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตแห่งมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด ได้อธิบายว่า CQ ประกอบขึ้นจากความเชี่ยวชาญทั้งด้านการเรียนรู้เทคนิคและการใช้เครื่องมือต่างๆ ในชีวิต รวมทั้งกระบวนการทางความคิด และความฉลาด ซึ่งทั้งหมดหล่อหลอมรวมกัน

ทั้งนี้ ความคิดสร้างสรรค์ไม่จำเป็นต้องเกิดขึ้นจากคนๆ เดียวก็ได้ เพราะนวัตกรรมที่เกิดขึ้นใหม่ในโลก ล้วนเป็นผลลัพธ์ของการสร้างสรรค์ร่วมกันเป็นทีมทั้งนั้น เช่น เทคโนโลยีทรานซิสเตอร์ที่ได้รับการพัฒนาขึ้นมาจากกลุ่มนักวิทยาศาสตร์ในห้องทดลองของบริษัท Bell Labs หรือ การค้นพบที่ยิ่งใหญ่ของ โทมัส อัลวา เอดิสัน (Thomas Elva Edison) ก็เป็นผลลัพธ์จากการทำงานร่วมกันกับทีมงาน

SQ เสริม CQ สร้างความสำเร็จก้าวกระโดด

แม้ความคิดสร้างสรรค์อาจเกิดจากคนเพียงคนเดียวได้ แต่ก็จำเป็นต้องเกิดจากคนเพียงคนเดียว นวัตกรรมบนโลกหลายอย่างล้วนเกิดขึ้นจากการสร้างสรรค์ร่วมกันเป็นผู้เชี่ยวชาญแต่ละสาขารวมกัน เช่น การคิดค้นหลอดไฟของนักวิทยาศาสตร์กว่า 20 คน และโทมัส อัลวา เอดิสัน คือบุคคลแรกที่จดสิทธิบัตรในการประดิษฐ์หลอดไฟ และการพัฒนาเทคโนโลยีทรานซิสเตอร์ที่เกิดจากกลุ่มนักวิทยาศาสตร์ภายในห้องทดลองของ Bell Labs

สำหรับเยาวชนคนรุ่นใหม่ที่กำลังเตรียมความพร้อมตัวเอง เพื่อเข้าสู่ตลาดแรงงานที่มีความท้าทายและการแข่งขันสูงขึ้นอย่างต่อเนื่องนั้น นอกจากทักษะ วิธีคิด เทคนิคต่างๆ ที่ต้องเพียบพร้อม เติบโตขึ้นแล้วที่สำคัญที่เข้ามาเสริม เพื่อสร้างให้เป็นแรงงานสร้างสรรค์ที่มีความโดดเด่นและเป็นที่จับตาของบรรดาซีอีโอ คือ การมีทักษะ ความสามารถ และความฉลาดทางสังคม (Social Quotient หรือ SQ) เพื่อสามารถร่วมทำงาน ระดมความคิด นำเสนอ แลกเปลี่ยนความคิด พัฒนางานได้อย่างก้าวกระโดด

เมื่ออ่านมาถึงตรงนี้ คงมองเห็นแล้วว่าความคิดสร้างสรรค์กับความฉลาดทางอารมณ์ และสังคม มีส่วนสำคัญต่อการเข้าสู่ตลาดแรงงานสร้างสรรค์ บรรดา Gen y-z-me เริ่มเตรียมความพร้อมกันแล้วหรือยัง

ทำไมเด็กหลังห้องมักได้ดี (กว่า)

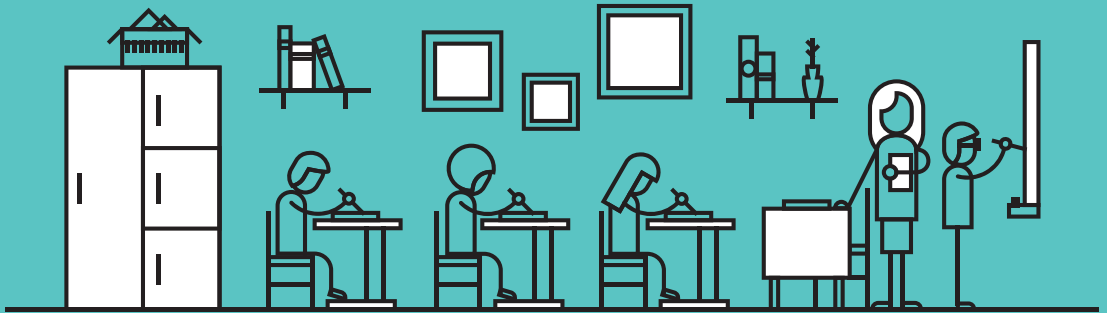


Photo from: Shutterstock

เด็กหลังห้องมักเติบโตในหน้าที่การงาน
มากกว่า หากวัดกันที่ปริมาณแล้ว
ก็น่าจะใช้ เพราะเด็กเรียนก็มีน้อยกว่า
เด็กที่ไม่ค่อยตั้งใจเรียนอยู่แล้ว แต่ยังมีอีก
หลายเหตุผลสนับสนุนคำกล่าวนั้น

เด็กหลังห้อง = คนช่างคิด ช่างฝัน ช่างซัก ช่างถาม

ขณะที่เพื่อนในห้องกำลังจดจ่อกับการสอนของครู แต่ในหัวของเด็กหลังห้องกลับสนใจสิ่งที่ยื่นนอกห้องเรียน จึงมักตั้งคำถามสวนทางกับครูหน้าชั้น เพราะเชื่อว่ายังมีหลากหลายวิธีที่จะได้มาซึ่งความรู้ และชอบเรียนรู้นอกกรอบ เลยได้เรียนรู้ในมุมที่แตกต่าง และไม่ยอมทำตามง่าย ๆ แต่จะมีคำถามว่า “ทำไม” อย่างไม่สิ้นสุดจนกว่าจะได้คำตอบชัดเจน

เด็กหลังห้อง = ผู้ล่วงรู้โลกความจริง

เพราะเด็กหลังห้องมีเรื่องสำคัญให้ครุ่นคิดมากกว่าผลการเรียน การใช้ชีวิตในโลกแห่งความจริงนั้นสำคัญกว่า และตระหนักว่า โลกทุกวันนี้ต้องลงมือทำด้วยตนเองก่อน แล้วคนอื่นจะรับรู้ได้เอง และคิดเสมอว่าหนทางความสำเร็จของแต่ละคนต่างกันไป จึงไม่ยอมให้คนอื่นมาออกแบบชีวิตให้ เด็กหลังห้องจึงกระหายการเรียนรู้รสชาติของชีวิต และสร้างความสำเร็จด้วยตนเอง

เด็กหลังห้อง = นักจิตวิทยา

เด็กหลังห้องคลุกคลีกับเพื่อนมากมายจนเห็นจุดแข็ง จุดอ่อนของทุกคน จึงรู้วิธีการดึงศักยภาพของแต่ละคนออกมา การมีสังคมทำให้เด็กหลังห้องกล้าแสดงออกและเปิดเผยข้อบกพร่องของตนออกมา เพราะเชื่อว่าชีวิตต้องเรียนรู้จากความผิดพลาด และความสำเร็จไม่ได้เกิดจากความสวยงามเสมอไป

ที่มา

ข้อมูล Alpha-B ปลดล็อกพลังสมอง อย่างไว้ชีวิตจำกัด
<http://www.kidtam.com/4408>
<http://board.postjung.com/943244.html>
<http://www.clipmass.com/story/107875>

รู้แบบนี้แล้ว อย่าเพิ่งตัดสินใครด้วยข้อมูลเพียงด้านเดียว เพราะยังมีอีกหลายมิติที่เราต้องเปิดใจเรียนรู้

IN
TERVIEWถอดรหัสชีวิตคนทำงาน
คิดแบบ “ณอห์น จินดาโชติ”

ดารานั้มนั้มากความสามารถคนนี้ ถูกยกให้เป็นแบบอย่างที่ดีสำหรับเด็กและเยาวชนในการวางแผนชีวิต ทั้งเรื่องเรียนและการทำงาน ย้อนกลับไปตั้งแต่อายุ 13 ปี เริ่มเรียนรู้การหาเงินด้วยตัวเองครั้งแรก จากการสมัครงานพาร์กเกอร์ในต่างแดน และการเดินทางครั้งนั้น ทำให้มุมมองชีวิตของณอห์นเปลี่ยนไปอย่างสิ้นเชิง



ณกรณ์รัฐสักอย่างไรกับเงินก้อนแรกจาก น้ำพักน้ำแรงของตัวเอง

“ตอนนั้นคิดอย่างเดียวคือต้องทำงาน ผมก็เข้าไปติดต่อนานๆ ที่อยู่ในไทยทาวน์ (คล้ายไชน่าทาวน์) สมัยคริป 4 ที่ ตั้งแต่หกโมง งานแรกไปเป็นพนักงานส่งน้ำอัดลม ส่งเสร็จก็วิ่งมาดิสนีย์แลนด์ ใส่ชุดมาสคอตเดินแจกใบปลิว ทำถึงเที่ยงพักกินข้าว แล้วก็วิ่งมาที่ร้านอาหาร เป็นพนักงานเสิร์ฟจนถึงหัวค่ำ แล้วก็มาที่ร้านบลูคัสเตอร์ทำงานเป็นพนักงานกรอวิดีโอเทปเวลาลูกค้าเอามาคืน ก่อนนำเก็บเข้าชั้น ทำแบบนี้เกือบทุกวันสามสี่ทุ่มจึงเลิกงานกลับมาที่พัก

พอหมดซัมเมอร์ ผมได้คำตอบแทนมาประมาณแปดหมื่นบาท บินกลับมาวันแรก เท้าแตะพื้นสนามบิน รู้สึกเลยครับ มุมมองชีวิตของเราเปลี่ยนไป เข้าเรียนวันแรก เพื่อนคุยกันเรื่องเที่ยว เรื่องซื้อเกม แต่เราไปสู้ชีวิตมา ตั้งแต่นั้นผมเข้าใจทันที ถ้าเราอยากได้อะไร อยากประสบความสำเร็จ ต้องทำด้วยตัวเอง ไม่ใช่แบมือขอเงินพ่อแม่ หลังจากนั้นผมก็บินกลับไปทำงานที่นั่นอีกไปทำงานพาร์ทไทม์อีกประมาณ 4 ปี ค่าตอบแทนมันไม่ใช่แค่ตัวเงิน แต่ยังเป็นการได้เรียนรู้ได้ประสบการณ์ การทำงานสอนให้เรารู้จักพยายามและอดทนจริงๆ ครับ”

“

เราต้องรักและเชื่อมั่นในงานที่เราทำ
ถ้าเป็นงานที่สุจริต ไม่ว่าจะเป็นงานอะไร
ผมถือเป็นงานที่มีเกียรติทั้งนั้นครับ

”

ช่วยวิเคราะห์เด็กยุคมิลเลนเนียม เด็ก 4G ให้เราฟังได้ไหม

“ผมมองว่าโซเชียลมีเดีย มีพื้นที่ดีๆ ให้แสดงทักษะความรู้ความสามารถมากขึ้น อีกทั้งยังหลากหลายขึ้น สังคมเปิดกว้างมากขึ้น มีสนามแข่งขัน มีเวทีประกวดให้เด็กๆ มีโอกาสได้แสดงฝีมือกันอย่างเต็มที่ในหลายวงการ หลายสายงาน หลายอาชีพ ได้เรียนรู้ขั้นตอนการทำงานต่างๆ อย่างแท้จริง ไม่ต้องรอจนเรียนจบหรือมีวุฒิเฉพาะทาง ก็สามารถเข้ามาเรียนรู้การทำงานและฝึกงานในสาขาอาชีพต่างๆ ได้ไม่ยาก ทั้งจากแหล่งเรียนรู้ที่มีอยู่ เรียนรู้ด้วยตัวเองผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต สื่อโทรทัศน์ หรือแม้แต่ตามงานอีเวนต์ต่างๆ ต้องยอมรับว่า ยุคนี้ทุกคนสามารถสร้างโอกาสในการทำงานได้ด้วยตัวเอง เช่น อยากรับงานร้อง ก็เปิดชาแนลใน YouTube ร้องเพลงอัดวิดีโอแล้วอัพให้คนดูได้

นอกจากนี้ยังมีไอเดอล มีแบบอย่างมากมายให้ศึกษา อย่างสตีฟ จอบส์ หรือ บิล เกตส์ หรือศิลปินดาราฮอลลีวูด นักธุรกิจที่ประสบความสำเร็จ นักกีฬาที่มีชื่อเสียง คนเหล่านี้จะเป็นจุดหมายให้ยึดเป็นหลักในการทำงาน ให้ศึกษาว่าทำอะไรถึงจะประสบความสำเร็จ ต้องผ่านกระบวนการเรียนรู้และการทำงานอย่างไร ไม่ใช่รู้ๆ ใจเดียวจะผุดขึ้นมา กว่าจะคิดค้นนวัตกรรมใหม่ๆ ขึ้นมาได้ ต้องผ่านกระบวนการคิด ทำ และสร้างสรรคอย่างไร จึงออกมาเป็นความคิดก้าวหน้า ไม่ใช่แค่ประกวดเวทีเดียว คิวรางวัลเดียว แล้วจะประสบความสำเร็จได้ทันที ระหว่างนั้นต้องเผชิญปัญหาอะไรมาบ้าง ต้องรู้จักวางแผนและวางแผนอย่างไร เมื่อเจอปัญหาต้องแก้ไขอย่างไร เด็กยุคนี้โชคดีที่มีแบบอย่างที่ดีหลายคน หลายอาชีพ ให้ได้ศึกษา

ยุคนี้เป็นยุคของสังคมสร้างสรรค์ เรามีการสร้างสรรคสิ่งใหม่ๆ นวัตกรรมใหม่ๆ ตลอดเวลา สิ่งเหล่านี้เอื้อประโยชน์ต่อคนยุคนี้มากครับ โดยเฉพาะเรื่องการทำงาน มีการเดินทางที่สะดวกกว่าแต่ก่อน มีสิทธิเลือกที่จะทำงานในรูปแบบที่ตนเองต้องการได้ง่ายขึ้น เช่น ใช้วิดีโอคอล หรือใช้แอปพลิเคชันและเทคโนโลยีออนไลน์ก็อำนวยความสะดวกในการประสานงานกันมากขึ้นครับ”

แล้วคิดว่าเด็กรุ่นนี้มีสไตล์และทัศนคติการทำงานแตกต่างกับยุคของคุณอย่างไร

“เมื่อเทียบกับตอนที่ผมเริ่มต้นทำงานในวงการบันเทิง ไม่ใช่ใครจะเข้ามาทำงานได้ง่ายๆ และการที่เราจะยืนหยัดอยู่ในวงการบันเทิงหรือแม้แต่ในสายอาชีพใดๆ ก็ตาม ต้องมีความพยายามอย่างมาก ต้องมีความอดทน อดทน ความอ่อนน้อม และความประณีตพิถีพิถันในการทำงาน ต้องรักษาคุณภาพในการทำงานให้ได้ จะมาทำงานเล่นๆ วันนี้อะไรทำ พู้งัดนี้ไม่อยากจะไม่ได้ มีหลายสิ่งหลายอย่างที่ควรเรียนรู้ ต้องปรับตัว ต้องพยายามด้วยตัวเอง สิ่งที่ไม่รู้ ก็ต้องพยายามขวนขวายจนได้รู้

ขณะที่ 4G ยุคไฮเทค ยุคที่มีความสะดวกสบายมากขึ้น แต่ความประณีตในการทำงาน และความอดทนของคนยุคนี้อาจน้อยกว่า อาจรู้สึกว่าการเข้ามาในวงการบันเทิงหรืองานอะไรก็ตาม ไม่ใช่เรื่องยากลำบากอะไร อยากเลิกก็เลิก อยากทำก็ทำ คิดว่าเดี๋ยวโอกาสก็เข้ามาเรื่อยๆ แต่ในทางกลับกันก็อาจลืมนึกว่ามีคนอื่น ๆ อีกมากมายที่ได้รับโอกาสดีๆ เช่นเดียวกัน ทุกคนในยุคนี้ก็ต้องแข่งขันกันมากขึ้น และสิ่งที่ผมได้เรียนรู้จากการทำงานคือ โอกาส เมื่ออยู่กับเราแล้ว ต้องรักษาเอาไว้ให้ได้ครับ แต่จะว่าไปตัวผมเองก็ต้องปรับตัวตามโลก ตามยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลาเหมือนกัน ไม่อย่างนั้นก็จะอยู่รอดได้ยากครับ”

จากประสบการณ์การทำงานตลอด 17 ปี นอกเหนือจากแนะนำน้องๆ เรื่องใดบ้าง

“น่าจะเป็นเรื่องความตั้งใจครับ ไม่ว่าจะเป็นงานใด อาชีพใด ขอแค่เราตั้งใจจริง มีความเพียรพยายาม มีมานะอดทนที่จะเรียนรู้ ขยันขันแข็ง และมีความซื่อสัตย์จริงใจ ไม่ว่าจะเป็นงานใด เป็นพนักงานเสิร์ฟ ลูกจ้าง แรงงานรายวัน หรือนักธุรกิจ เราก็สามารถทำได้ สิ่งสำคัญคือ เราต้องรักและเชื่อมั่นในงานที่เราทำ ถ้าเป็นงานที่สุจริต ไม่ว่าจะเป็นงานอะไร ผมถือเป็นงานที่มีเกียรติทั้งนั้นครับ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ยิ่งน้อยๆ ที่ทำงานไปด้วย เรียนไปด้วย ผมให้เกียรติคนเหล่านั้นมากครับ มันเป็นคนภาคภูมิใจนะครับ แทนที่เราจะเอาเวลาไปเที่ยวเล่น แต่เลือกเอาเวลาเหล่านั้นมาหารายได้ต่อทุนชีวิต เป็นค่าเทอม ค่าขนม หรือเงินเก็บ ทุกบาททุกสตางค์ที่หาได้เอง การทำงานตอนเรียนจะเป็นประสบการณ์ที่ดีให้น้องๆ ได้เรียนรู้คุณค่าของการทำงาน และคุณค่าของการใช้เงิน รู้จักขยันทำงาน ขยันเก็บ เมื่อมีทุนน้อยๆ อาจจะนำไปต่อยอด ทำธุรกิจอื่นๆ ได้อีกต่อไป เป็นการทำงานอย่างสร้างสรรค์ ขอเป็นกำลังใจให้ทุกคนที่กำลังเตรียมพร้อมเข้าสู่โลกของการทำงานด้วยครับ”



“

การทำงานตอนเรียนจะเป็นประสบการณ์ที่ดีให้น้องๆ ได้เรียนรู้คุณค่าของการทำงาน และคุณค่าของการใช้เงิน รู้จักขยันทำงาน ขยันเก็บ เมื่อมีทุน น้อยๆ อาจจะนำไปต่อยอด ทำธุรกิจอื่นๆ ได้อีกต่อไป เป็นการทำงานอย่างสร้างสรรค์

”



แรงงานสร้างสรรค์กับ คุณสมบัติที่ตลาดต้องการ

แม้จะรู้ว่าตัวเองมีความสามารถ ศักยภาพเหลือ แต่ไม่ได้หมายความว่า
คุณจะ “ถูกเลือก” เสมอไป มีหลายปัจจัยที่ทำให้ความทะเยอทะยานนั้น
นั้นถูกทำลายย่อยยับ เพียงเพราะคุณไม่รู้ว่าตลาดต้องการอะไร
คุณคือคนที่ใช่สำหรับตลาดหรือไม่... ติดตามบทสัมภาษณ์จาก
ผู้บริหารบริษัทผลิตสื่อบันเทิงยักษ์ใหญ่ของไทยและเจ้าของธุรกิจออนไลน์
ระดับโลกสัญชาติไทย เพื่อไขข้อข้องใจให้แรงงานรุ่นใหม่

เทพฤทธิ์ วงศ์วานิชวัฒนา

ผู้อำนวยการฝ่ายผลิต บริษัท เวิร์คพอยท์
เอ็นเตอร์เทนเมนต์ จำกัด (มหาชน)

ชื่อเสียงของเวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์
เป็นที่เลื่องลือถึงความเป็น “สื่อบันเทิงที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์” โดดเด่นจนได้รับรางวัลการ์ตูนดีทั้ง
ไทยและเทศ ปัจจุบันคือองค์กรธุรกิจผู้สร้างสรรค์
เนื้อหาบันเทิงครบวงจรที่ได้ขยายธุรกิจมากมาย
ทั้งการผลิตรายการโทรทัศน์ การผลิตภาพยนตร์
การจัดแสดงคอนเสิร์ตและโชว์ต่างๆ รวมถึง
การผลิตและติดต่อภาพเคลื่อนไหวด้วยระบบ
คอมพิวเตอร์ การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ การรับจ้างจัด
กิจกรรมทางการตลาด และสตูดิโอบันทึกเสียง
การเติบโตสูงเช่นนี้ทำให้เวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์
ถูก “ปักหมุด” ให้เป็นที่ทำงานในฝันของหลายๆ คน

“บริษัทของเราผลิตงานสร้างสรรค์ ที่สอดแทรกอยู่ในงานทุกด้าน ไม่ว่า
จะเป็นฝ่ายการตลาดหรือฝ่ายศิลป์ก็ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ทั้งนั้น เราไม่
สนใจเด็กเรียนเก่งมาก เกเรดสูง แต่เราอยากเห็นไอเดียมากกว่า คนที่ไฟกล้า
ชวนขาย และพยายามออกไปหาสิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบตัว แล้วตกผลึกเป็น
ผลงานออกมา ทำเป็น Portfolio ที่น่าสนใจมาเสนอให้เราดู คนแบบนี้จะได้
รับการพิจารณามากกว่า แล้ว Portfolio แบบไหนจะเข้าตากรรมการ มันต้อง
เป็นงานที่สะท้อนความคิดของคุณได้อย่างชัดเจน และสามารถขยายขอบเขต
การทำงานให้กว้างขึ้นได้ จากที่เคยทำเป็นศิลปินอิสระอื่นๆ ก็เปลี่ยนเป็น
การคิดแบบรายการทีวี ทำให้เวลาในการถ่ายทอดตัวตนของคุณนั้นยาวขึ้น
เพื่อให้เราเห็นคุณแจ่มชัดขึ้นนั่นเอง”

เคล็ดลับสู่สายงานสร้างสรรค์

ไม่ควรรอรับใบปริญญา แต่ควรรีบเข้าสู่ขั้นตอนการทดลองงาน ซึ่งหัวใจ และความกระตือรือร้น การไม่กลัวที่จะทำ
สิ่งใหม่ การสู้กับบททดสอบ การสนุกกับการทำงานเป็นทีม การเก็บเกี่ยวและเรียนรู้จากการทำงานจนเป็นความชำนาญและ
ต่อยอดความคิดได้ เป็นสิ่งพิสูจน์ว่าเราจะร่วมงานกันได้อีกหรือไม่ ซึ่งที่ผ่านมา 70-80% ของเด็กฝึกงานคือบุคลากรคนสำคัญ
ของเวิร์คพอยท์ฯ ในเวลาต่อมาต้นทุนทางความคิดและทัศนคติที่ดีในการทำงานจะเป็นกุญแจสำคัญที่ทำให้องค์กรผลิต
สื่อบันเทิงยักษ์ใหญ่ของเมืองไทยสนใจในตัวคุณ

พันวิศ ลวเรืองโชค

ผู้ก่อตั้งสตูดิโอออกแบบ Apostrophy's



องค์กรที่มีบุคลากรเพียง 40 ชีวิตแห่งนี้คือ ผู้ผลิตงานออกแบบหลากหลายแขนง เป็นผู้สร้างสรรค์ อีเวนต์และนิทรรศการที่น่าตื่นตาตื่นใจทั้งในไทย และต่างประเทศกว่า 1,000 งาน ผลงานการ ออกแบบของ Apostrophy's โดดเด่นและสะกด สายตาด้วยการใช้ “ไฟ แสง และสีล้วน” พร้อมด้วย ลูกเล่นที่สามารถเปลี่ยนพื้นที่ให้มีความหมาย และเชิญชวนให้ผู้ร่วมงานได้สัมผัส เรียนรู้เรื่องราว ไปพร้อมกัน เมื่อองค์กรเติบโตขึ้นเรื่อยๆ จึงต้องเร่ง ค้นหาผู้สร้างสรรค์หน้าใหม่ๆ ที่มีศักยภาพ โดยไม่ เน้นการรับคนในปริมาณมาก

“Apostrophy's มีกระบวนการคัดกรองคนทำงานและฝึกงาน ที่เรียกว่า Apos Square เพื่อรองรับการขยายตัวทางธุรกิจและจำนวนงานที่เพิ่มขึ้น ยกตัวอย่าง เราต้องการคนทำงาน 3 คน แต่เราคัดเลือกมาก่อน 10 คน แล้ว ค่อยๆ ฝึกและพัฒนากันไป มีขั้นตอนการสอบข้อเขียน เพื่อวัดความต้องการ ทำงานว่ามีมากน้อยแค่ไหน ทำการบ้านมาก่อนหรือรู้จักบริษัทเราขนาด ไหน หลังจากนั้นจะมีเจ้าหน้าที่ร่วมกันประเมินผลอีกรอบหนึ่ง จากนั้นเข้าสู่ Intensive Course เป็นเวลา 3 วัน พอจบคอร์สก็เป็นเวลาตัดสินใจเลือกกัน ของทั้งสองฝ่ายว่าจะทำงานร่วมกันต่อหรือไม่ แล้วเราจึงฝึกกันต่อไป โดยเน้น ให้เกิดการทำงานร่วมกันเป็นทีม หลังจากนั้นก็จะประเมิน KPI อีกครั้ง แล้ว ให้ลงมือทำงานจริง การคัดเลือกคนแบบ Apostrophy's เรามองจากทัศนคติ ความอดทน การเปิดใจกว้าง การมีทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่น เพราะ ระหว่างการทำงานจริง ทักษะต่างๆ ที่จำเป็นต่อการทำงานมันถูกต่อเติม เข้าไปอยู่แล้ว”

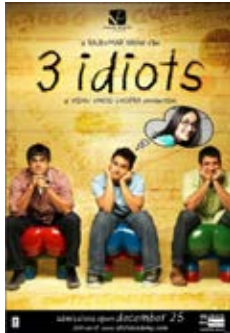
เคล็ดลับสู่สายงานสร้างสรรค์

มีข้อคิดและเทคนิคเพิ่มมูลค่าให้กับคนรุ่นใหม่เพิ่มเติมว่า ในสังคมการทำงานจริง ความคิดของทุกคนจะต้องตีค่าเป็น ตัวเลขได้ หมายความว่า แม้จะเก่งจริงหรือไฉ่เฉียตึขนาดไหน แต่ถ้าไม่สามารถชี้แจงให้เห็นเป็นรูปธรรมได้ มันก็ไม่มี ความหมาย ดังนั้น อย่าหมกมุ่นเพียงความรู้ในด้านที่เกี่ยวข้องกับการทำงานเท่านั้น แต่ควรเรียนรู้เรื่องเศรษฐศาสตร์ หรือตัวเลข คำนวนเอาไว้บ้าง เพื่อแปลงงานออกแบบนั้นให้เกิดมูลค่าสูงสุดขึ้นมา และนั่นคือนิยามของแรงงานสร้างสรรค์ในมุมมอง ของ Apostrophy's



เปิดโลกแรงงานวัยละอ่อน

เราสามารถเรียนรู้ประสบการณ์และความผิดพลาดของคนอื่นได้โดยไม่ต้องล้มเอง ด้วยการบริโภคสื่อบันเทิง เพื่อการเรียนรู้เหล่านี้ นอกจากจะช่วยให้โลกทัศน์ให้คุณศึกษาชีวิตคนทำงานในหลากหลายสาขาอาชีพได้แล้วยังสามารถนำมาปรับใช้เพื่อเตรียมพร้อมเข้าสู่โลกการทำงานได้จริงอีกด้วย



3 IDIOTS (DVD)

Director: Rajkumar Hirani

เรื่องราวของเพื่อนรัก 3 คนที่สัญญากันว่าอีก 10 ปีข้างหน้าจะกลับมาพบกันแล้วดูว่าใครประสบความสำเร็จในชีวิตมากกว่ากัน เนื้อเรื่องย้อนกลับไปสมัยที่ยังเป็นนักศึกษาคณะวิศวกรรมศาสตร์ โดยโครงเรื่องเน้นตั้งคำถามและแสดงให้เห็นถึงกระบวนการใช้สมองคิดมากกว่าท่องจำ นอกจากจะอมยิ้มกับมิตรภาพ มุขตลก และฉากเต้นแบบฉบับบอลลีวูดแล้ว ความคิดก้าวหน้าของทั้ง 3 ตัวละครสู่การเรียนรู้และการทำงานจริง เป็นสิ่งที่น่าติดตาม

มหา'ลัย เหมือนแร่ (DVD)

Director: จิส มะลิกุล

จากเรื่องราวชีวิตจริงของ อาจันต์ ปัญจพรรค์ ศิลปินแห่งชาติ สาขาวรรณศิลป์ สมัยวัยหนุ่ม หลังจากถูกรื้อไทรออกจากมหาวิทยาลัย จึงเดินทางไปภาคใต้ และได้ฝึกงานติดตามนายจ้างฝรั่งไปทำงานใช้ชีวิตเป็นคนงานบนเรือขุดสายแร่ดีบุก ได้เรียนรู้โลกของการทำงานที่ต่างจากการเข้าเรียนในมหาวิทยาลัย และยังคงเผชิญกับปัญหาและอุปสรรคต่างๆ พร้อมบททดสอบที่เติมพันด้วยชีวิต “มหา'ลัย เหมือนแร่” คือโลกของการทำงานจริงที่รอคุณอยู่



KOUKOUSEI RESTAURANT: HIGH SCHOOL RESTAURANT (DVD)

Director: Hiroshi Yoshino

ซึริยญี่ปุ่นเจาะลึกธุรกิจร้านอาหาร เมื่อเซฟมิรากิ ชินโนะออกจากร้านและรับข้อเสนอจากเพื่อนเก่าให้ไปสอนนักเรียนมัธยมปลายทำอาหาร และพบว่าเมืองที่อยู่นั้นต้องได้รับการฟื้นฟู จึงวางแผนเปิดร้านอาหารที่ดำเนินการโดยเด็กมัธยมปลาย นอกจากความสนุกสนานไปกับเนื้อเรื่องและมีมิตรภาพของเด็กๆ ยังได้เห็นกระบวนการทำธุรกิจและความคิดของเด็กๆ เมื่อต้องทำงานตั้งแต่วัยรุ่นอีกด้วย

A THINKER'S GUIDE TO THE MOON (BOOK)

ผู้เขียน: สวีท ชาญอุตสาหกรรม (suw.WE LEARN)

หนังสือคู่มือถอดรหัสความคิดสู่การทำงาน จากมุมมองของเจ้าของธุรกิจ “แบ่งหอมศรีจันทร์” พลิกมุมมองและใช้ความคิดสร้างสรรค์เพื่อค้นหาโอกาสและทำในสิ่งที่คนอื่นคิดว่า “เป็นไปไม่ได้”

อาทิ เด็กหนุ่มสามคนใช้แค่เตียงเป่าลมกับห้องรับแขกสร้างธุรกิจโรงแรมที่มีมูลค่าถึง 320,000 ล้านบาทได้ นอกจากนั้นยังมีหนังสือชื่อ “Marketing Everything” ออกมาคู่กัน นับเป็นเชื้อเพลิงที่ดีสำหรับคนทำธุรกิจยุคนี้





TURNINGTABLES

"เทิร์นนิ่งเทเบิลส์" (Turningtables) เป็นสะพานเชื่อมโลกด้วยดนตรี ให้เด็ก ๆ และเยาวชนในประเทศต่างๆ ได้รับแรงบันดาลใจ แสดงตัวตน ผ่านโครงการ 3 ส่วน ได้แก่ Turntables in the Camps แคมป์เรียนรู้ทักษะดนตรีสำหรับเด็กๆ ในท้องถิ่น ทูรกันดารหรือพื้นที่ที่เกิดภัยสงคราม Voice of the Streets คอนเสิร์ตหรือเทศกาลดนตรีในดินแดนที่ห่างไกล และ Turntable Lab ห้องเรียนดนตรีและสร้างภาพยนตร์ เช่น มิวสิควิดีโอ ซึ่งปัจจุบันมีเทิร์นนิ่งเทเบิล แล็บส์ เปิดแล้วหลายเมือง อาทิ พนมเปญ ไคโร เบงกาซี ดุนิซ ปอร์โต-เปรงซ์ โดยร่วมมือกับองค์กรและผู้สนับสนุนภายในประเทศ



131 Wythe Avenue Brooklyn, New York, USA



MANCHESTER DIGITAL LABORATORY

MadLab ห้องทดลองเรียนรู้ดิจิทัลที่ซ่อนตัวอยู่ในตึกแถว 3 ชั้น บริเวณ Northern Quarter เปิดให้คนทุกเพศทุกวัยเข้าไปเรียนรู้ และทดลองเล่นสนุกกับโลกดิจิทัล เช่น ใช้อุปกรณ์ออกเป็นส่วนตัว เพื่อทำความเข้าใจระบบการทำงาน หรือเจาะโปรแกรมแบบ แอคเกอร์ พร้อมสนับสนุนให้มีทักษะและประสบการณ์ใช้เครื่องมือที่จำเป็น เช่น เครื่องเชื่อมโลหะ เครื่องพิมพ์สามมิติ กล้องถ่ายภาพ ซอฟต์แวร์สำหรับงานออกแบบ ฯลฯ มีกิจกรรมให้หนุ่มสาวใกล้เรียนจบทำความรู้จักกับบริษัทและผู้ประกอบการด้านดิจิทัลและเทคโนโลยี และจัดตั้ง Manchester Digital Peer Club ให้คนที่อยู่ในแวดวงเดียวกัน ได้พบปะแลกเปลี่ยนประเด็นระหว่างกัน โดยมีภาคอุตสาหกรรมช่วยเป็นพี่เลี้ยงคอยให้คำปรึกษา



36-40 Edge Street, Manchester, United Kingdom



HAJA CENTER

ศูนย์การเรียนรู้ Haja Center ของมหาวิทยาลัย Yonsei สาธารณรัฐเกาหลี จัดตั้งขึ้นเพื่อพัฒนาฝึกฝนทักษะการทำงาน ภาคอุตสาหกรรมต่างๆ ให้กับเยาวชน โดยได้รับการช่วยเหลือจากผู้เชี่ยวชาญหลายสาขา ทุกคนทำเว็บไซต์ ภาพยนตร์ ดนตรี การออกแบบ และเวิร์กชอปอื่นๆ มาร่วมอบรมและถ่ายทอดประสบการณ์ เพื่อพัฒนาคุณภาพให้กับวัยรุ่น ให้สอดคล้องกับการใช้ชีวิตในวัฒนธรรมที่หลากหลายและเปลี่ยนผ่านอย่างรวดเร็ว



200, Yeongsin-ro, Yeongdeung, Seoul, Republic of Korea



Photo from: mychiangmailtour.com

องค์การสวนพฤกษศาสตร์และสวนพฤกษศาสตร์สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์

แหล่งการเรียนรู้ด้านธรรมชาติเพื่อการอนุรักษ์ทรัพยากรพืช ด้วยกระบวนการศึกษาวิจัย และเผยแพร่ความรู้ทางด้านพฤกษศาสตร์ทั้งไทยและต่างประเทศในระดับสากลแห่งแรกของประเทศไทย เป็นพื้นที่ผลิตบุคลากรด้านพฤกษศาสตร์ที่มีความเชี่ยวชาญ มีห้องสมุดพฤกษศาสตร์ที่เปิดบริการให้นักวิชาการและผู้สนใจได้มาค้นคว้า และใช้พื้นที่เพื่อปฏิบัติงาน อาทิ งานเพาะเลี้ยงเนื้อเยื่อ งานอนุรักษ์เมล็ดพันธุ์ งานพฤกษเคมี และงานวิจัยความหลากหลายทางชีวภาพ ทั้งยังถูกกล่าวขานให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ผสมผสานการท่องเที่ยวอย่างลงตัวด้วย



ตำบลแม่เปิน อำเภอแม่ริม จังหวัดเชียงใหม่ ประเทศไทย

งานศิลปะชี้ช่องทางทำเงิน

สนุกกับการค้นหาตัวตนที่แท้จริง ช่วยให้คุณเห็นเป้าหมายในชีวิตและคาดการณ์อาชีพที่เหมาะสมกับตัวคุณ
เลือกรูปภาพที่คุณชอบมากที่สุดเพียงรูปเดียวแล้วดูเฉลยด้านล่างได้เลย



1



2



3



4



5



6



7



8



9

1. CHEERFUL

รักความเป็นธรรมชาติ กระตือรือร้นและเปิดกว้างที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ทำในสิ่งที่ตัวเองรักแบบสุดซึ้งหัวชนฝา แต่ชอบดูแลตัวเอง

เหมาะกับงาน: ใช้ร่างกาย เช่น นักผจญภัย นักเดินป่า นักอนุรักษ์ธรรมชาติ นักสำรวจ

2. INDEPENDENT

ที่สุดแห่งความอิสระ ไม่ยึดติดกับใคร มักจะทำตามความต้องการของตัวเอง ไม่โอนเอียงไปกับแฟชั่น ดูเป็นคนหัวดี

เหมาะกับงาน: ใช้จินตนาการ เช่น นักเขียน ศิลปิน นักร้อง นักแสดง

3. SENSITIVE

สนใจตัวเองมากกว่าคนอื่น เกลียดการเสแสร้ง และชอบที่จะอยู่คนเดียวมากกว่าต้องทนกับการซุบซิบนินทาของผู้อื่น

เหมาะกับงาน: ใช้ความจริงจังแน่วแน่ เช่น นักวิทยาศาสตร์ นักวิชาการ นักประวัติศาสตร์

4. HARMONIOUS

อบอุ่น ชอบช่วยเหลือและปกป้องผู้ที่อยู่ใกล้ชิดมีจุดยืน ไม่โอนเอียงไปกับสิ่งต่างๆ มักปฏิเสธสิ่งจู้จี้จุกจิกและมองข้ามสิ่งที่เปลี่ยนแปลงไปตามสมัย

เหมาะกับงาน: สัมพันธ์โดยตรงกับคน เช่น แพทย์ พยาบาล ครูอาจารย์ นักสังคมสงเคราะห์

5. PRAGMATIC

มองโลกและชีวิตบนพื้นฐานความเป็นจริง ไม่หวังพึ่งโชคชะตา และแก้ไขปัญหที่เกิดขึ้นด้วยการลงมือปฏิบัติจริง

เหมาะกับงาน: ยึดหลักการและความถูกต้อง เช่น นักกฎหมาย นักบัญชี การเงินการธนาคาร วิศวกร

6. PEACEFUL

ไม่ชอบการวางแผน ปล่อยให้สิ่งต่างๆ เกิดขึ้นไปตามสถานการณ์และใช้สัญชาตญาณเป็นเครื่องตัดสินใจสิ่งต่างๆ มีความมั่นใจเสมอ

เหมาะกับงาน: ปรับตัวได้เก่ง เช่น แอร์โฮสเตส นักประชาสัมพันธ์ นักคุุเทศก์

7. TRUSTWORTHY

ชื่นชมสิ่งที่มีคุณภาพและใช้ได้นาน สามารถค้นพบสไตล์ที่เป็นตัวของตัวเอง และทำให้ผู้อื่นคาดไม่ถึงอยู่เสมอ

เหมาะกับงาน: รู้ลึกในรสนิยมผู้บริโภค เช่น ดีไซน์เนอร์ สไตลิสต์ นักออกแบบผลิตภัณฑ์

8. EMOTIONAL

อ่อนไหวง่าย ใส่ความรู้สึกกับสิ่งต่างๆ เกลียดนักพวักที่ชอบตัดสินโดยยึดหลักเหตุผลเพียงอย่างเดียวและไม่โรแมนติก

เหมาะกับงาน: ใช้จิตใจตัดสิน เช่น จิตรกร นักจิตวิทยา ครูสอนการแสดง

9. DYNAMIC

ยอมรับและรับมือกับความเสี่ยงได้ดี กิจวัตรเป็นเรื่องน่าเบื่อหน่าย ภูมิใจกับการมีบทบาทสำคัญในหน้าที่การงาน พร้อมทะยานสู่ความก้าวหน้า

เหมาะกับงาน: ใช้ความคิดและท้าทาย เช่น ผู้บริหาร นักการตลาด พนักงานขายประกัน

ที่มา

What Type Are You? แบบไหนคือคุณ : ทายนิสัยจากภาพสีบดินจาก <http://www.horonumber.com/blog-2101#sthash.QXbF1pxA.dpuf>

คุณเหมาะกับอาชีพแบบไหน สืบค้นจาก <http://www.tlcthai.com/education/quiz/73614.html>

นิสัยกับอาชีพ สืบค้นจาก <http://www.love4home.com/index.php?lay=show&ac=article&id=201323&Ntype=4>

NEWS AND EVENTS

“ปิดเทอมนี้...สนุกคิด...สนุกเรียนรู้...สู่นาคศ”

คณะกรรมการบูรณาการด้านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ โดย 9 หน่วยงานหลักที่เป็นคลังความรู้ของประเทศ ร่วมจัดโครงการ “ปิดเทอมนี้ สนุกคิด สนุกเรียนรู้ สู่นาคศ” รวมรวมกว่า 20 ค่ายส่งเสริมการเรียนรู้ พร้อมปูพรมจัดทั่วประเทศ เพื่อสนองนโยบายรัฐบาลระดับแหล่งเรียนรู้ ลดเหลื่อมล้ำ ส่งการศึกษาในยุคศตวรรษที่ 21 โดยเปิดโอกาสให้เด็กและเยาวชนได้เรียนรู้และสนุกสนานกันอย่างเต็มที่ในช่วงปิดเทอมนี้ตั้งแต่เดือนมีนาคมถึงพฤษภาคม เพื่อมุ่งเน้นส่งเสริมและพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ การแก้ไขปัญหา การคิดอย่างสร้างสรรค์ การสื่อสารและการทำงานร่วมกันเป็นทีม ตลอดจนมุ่งเน้นในการปลูกจิตสำนึก รู้รักสามัคคี มีน้ำหนึ่งใจเดียวกัน อาทิ ค่ายพัฒนาการเขียนเรื่องสั้นแนววิทยาศาสตร์ ค่ายเยาวชนพัฒนารมภาคฤดูร้อน “เมษา...พาสุนัข” ค่าย Young Designer เป็นต้น ข้อมูลเพิ่มเติมที่ www.okmd.or.th/MuseAndLearn2U หรือ www.facebook.com/MuseAndLearn2U สอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ 02-105-6524

ปั้นนักพิพิธภัณฑ์สายพันธุ์สยาม

มีเว็บบล็อก ค้นหาเยาวชนไทยรวมกลุ่มกันแสดงพลังผ่าน Viral Campaign คอนเซ็ปต์ “ไทยเท...เทอย่างไทย” ในโครงการ “ปั้นนักพิพิธภัณฑ์สายพันธุ์สยาม (Young Muse Project) ครั้งที่ 6” โดยจะรับสมัครเยาวชนไทยที่มีอายุ 16-25 ปี รวมกลุ่ม 3-5 คน กรอกใบสมัครพร้อมบอกเล่าคอนเซ็ปต์ของแคมเปญได้ตั้งแต่วันนี้ถึง 31 มีนาคมนี้ เพื่อลุ้นเป็น 1 ใน 10 ทีมที่ผ่านเข้ารอบเข้ารับการอบรม จากคู่มือปฏิบัติงานด้านการทำ Infographic และการตลาด ซึ่งจะมาแบไต๋เทคนิคและส่งมอบวิทยายุทธ์แบบขั้นเซียน เพื่อค้นหาสุดยอดผลงาน พร้อมชิงทุนการศึกษากว่า 40,000 บาท สอบถามข้อมูลเพิ่มเติม โทร.02-225-2777 ต่อ 408

เขียนฝัน กับโครงการ TK YOUNG WRITER 2016

TK Park ขอเชิญชวนเยาวชนและประชาชนทั่วไป อายุระหว่าง 16-23 ปี เข้าร่วมค่ายอบรมเพื่อฝึกฝน สะสมต้นทุนกับนักเขียนมืออาชีพ ระหว่างวันที่ 5-8 พฤษภาคมนี้ โดยไม่มีค่าใช้จ่ายใดๆ จะได้พบวิทยากรชื่อดังที่จะมาอบรมประสบการณ์ อาทิ วีรพร นิติประภา (นักเขียนซีไรต์ ปี 2558) วิภา บูรพาเดช (Happening) วุฒิชัย กฤษณะประกรกิจ (GM) ภาณุมาศ ทองธนากุล (ใบพัด) จักรพันธ์ ขวัญมงคล จิราภรณ์ วิหาว และ กตัญญู สว่างศรี สมัยครโดยส่งผลงานเขียนในหัวข้อ “เขียนฝัน” ในรูปแบบใดก็ได้ ทั้งบทความ/เรื่องสั้น/บทกวี/สัมภาษณ์ ความยาวไม่เกิน 1 หน้า A4 ตัวอักษร 16 point ฟอนต์ cordia รวมทั้งเขียนแนะนำตัวให้น่าสนใจที่สุด พร้อมทั้งอยู่และเบอร์ติดต่อกลับ ส่งมาที่ writer@tkpark.or.th ตั้งแต่วันที่ 10 มีนาคม 2559 (รับผลงานถึง 24.00 น.) สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ 02-257-4300 ต่อ 307

ชวนออกแบบที่นั่ง CREATIVE SEATING

TCDC จัดทำประกวด Creative Seating เพื่อส่งเสริมและเผยแพร่ศักยภาพของนักออกแบบ โดยเปิดรับผลงานออกแบบที่นั่ง ยึดหลักการออกแบบที่มีผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง พร้อมแสดงถึงพลังความคิดสร้างสรรค์ ศักยภาพของวัสดุและนวัตกรรมใหม่ๆ กระตุ้นให้เกิดการแลกเปลี่ยนระหว่างผู้คนจากต่างที่ต่างสาขา ซึ่งเข้ามาทำงานในพื้นที่เดียวกัน ให้มาแบ่งปันไอเดีย และทำงานสร้างสรรค์ซึ่งเอื้อให้เกิดการต่อยอดทางธุรกิจได้ ผลงานที่ได้รับรางวัลชนะเลิศจะได้รับการพัฒนาแบบเพื่อนำไปผลิตและใช้งานในพื้นที่ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ ณ อาคารไปรษณีย์กลาง ติดตามรายละเอียดการสมัครและส่งผลงานได้ที่ www.tcdc.or.th/projects/chaircompetition2016 หรือ โทร.02-664-7667 ต่อ 235 ติดต่อคุณณณ (ครีน)



OKMD

OPPORTUNITY
KNOWLEDGE
MANAGEMENT
DEVELOPMENT



กองบรรณาธิการ

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน)

บรรณาธิการบริหาร

นายอภิชาติ ประเสริฐ

ผู้อำนวยการสำนักโครงการและจัดการความรู้

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน)



ดูข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ <https://www.facebook.com/OKMDmagazine>
อีเมล okmdmagazine@gmail.com



ฝ่ายศิลปกรรมและภาพถ่าย

บริษัท ไอเดีย เวิร์คส์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด

9-11 ซอยพนาธิชัยการธนบุรี 24 วัดท่าพระ บางกอกใหญ่ กรุงเทพมหานคร 10600

โทรศัพท์ 02 254 1315

อีเมล tapanee@ideaworkcommunications.com

จัดทำโดย

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน)

69 อาคารวิทยาลัยการศึกษามหาวิทยาลัยมหิดล ชั้น 18-19

ถนนวิภาวดีรังสิต แขวงสามเสนใน เขตพญาไท กรุงเทพมหานคร 10400

โทรศัพท์ 02 105 6500 โทรสาร 02 105 6556 www.okmd.or.th



อนุญาตให้ใช้ได้ตามสัญญาอนุญาตที่ฟคอมมอนส์
แสดงที่มา-ไม่ใช้เพื่อการค้า-อนุญาตแบบเดียวกัน 3.0 ประเทศไทย

จัดทำขึ้นภายใต้โครงการเผยแพร่กิจกรรมองค์ความรู้ โดยสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน)
เพื่อสร้างแรงบันดาลใจในการนำองค์ความรู้มาผสมผสานกับความคิดสร้างสรรค์ เพื่อประโยชน์ด้านการศึกษา
ต่อยอดธุรกิจ เพิ่มมูลค่าเศรษฐกิจประเทศ

ปีง เทอม

สนุกคิด...
สนุกเรียนรู้...
สู่นาคต

สถานพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้...

สู่สังคมไทย

ตั้งแต่วันนี้ ถึง พฤษภาคม 2559

สอบถามข้อมูลเพิ่มเติม โทร

0-2105-6524

พบกับ

6

กลุ่มกิจกรรมหลัก

ส่งเสริมการเรียนรู้

ประกอบไปด้วย 24 กิจกรรมย่อย
เพื่อรองรับการเรียนรู้ที่หลากหลาย

- วิทยาศาสตร์
- ศิลปวัฒนธรรม
- ดาราศาสตร์
- ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม
- ความคิดสร้างสรรค์
- การอ่าน และทักษะชีวิต

สำหรับกิจกรรมทั้งหมดสามารถดูรายละเอียดได้ที่

www.okmd.or.th/MuseAndLearn2U

และ

www.facebook.com/MuseAndLearn2U



คณะกรรมการบูรณาการ
ด้านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้
MUSEUM & LEARNING CENTER INTEGRATION COMMITTEE



สำนักงานกวีรมนตรี

okmd

