

ปรัชญาการคิด เชิงวิพากษ์

เพื่อการเปลี่ยนแปลงและการ
พัฒนาองค์การในภาครัฐ



กระบวนการคิดเชิง
วิพากษ์

Critical Thinking

1. Knowledge หาความรู้ ระบุปัญหา รวบรวมข้อมูล หรือประเด็น

1. Knowledge

ทฤษฏี: ระบุปัญหา รวบรวมข้อมูล หรือประเด็น (UX: User Experience)

UX: ใช้เครื่องมือค้นหาปัญหา คือ การสังเกต การสัมภาษณ์ การสอบถาม การมีส่วนร่วม และการค้นคว้าจากรรณกรรม และงานวิจัย

ทักษะเชิงข้อมูล มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยี Big Data วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการตัดสินใจ



2. Comprehension ทำความเข้าใจใน ปัญหา รวบรวมข้อมูล หรือประเด็น

2. Comprehen- sion

สัมมาสติ: รู้เท่าทันปัญหาที่
เกิดขึ้น รวบรวมข้อมูล หรือ
ประเด็น (UX: User
Experience)

UX: ข้อมูลที่ได้จากข้อมูลสถิติ
การสัมภาษณ์ การสอบถาม
การสังเกต และข้อมูลทาง
ประวัติศาสตร์ หรือทฤษฎีต่างๆ

นำข้อมูลเหล่านั้นมาจำแนก
ประเภทให้เป็นหมวดหมู่



3 Application การหาความสัมพันธ์ของข้อมูลและแหล่งที่มาของข้อมูล

3. Application

สมทัย+สัมมาสดี: หาความสัมพันธ์ของข้อมูล และแหล่งที่มาของข้อมูล (UX: User Experience)

UX: แหล่งที่มาของข้อมูล ด้านเศรษฐกิจ ข้อมูลด้านสิ่งแวดล้อม ข้อมูลด้านการเมือง ข้อมูลด้านสังคม และข้อมูลด้านประชากร

นำข้อมูลเหล่านั้นมาจำแนกประเภทให้เป็นหมวดหมู่ เพื่อการตัดสินใจเชิงนโยบาย



การตัดสินใจอยู่บนพื้นฐานของข้อมูล

นำไปสู่การตัดสินใจเชิงนโยบาย



4. Analysis การวิเคราะห์หาสาเหตุของปัญหา

4. Analysis

สมุทัย+สัมมาสติ: วิเคราะห์หาสาเหตุของปัญหา (UX: User Experience)

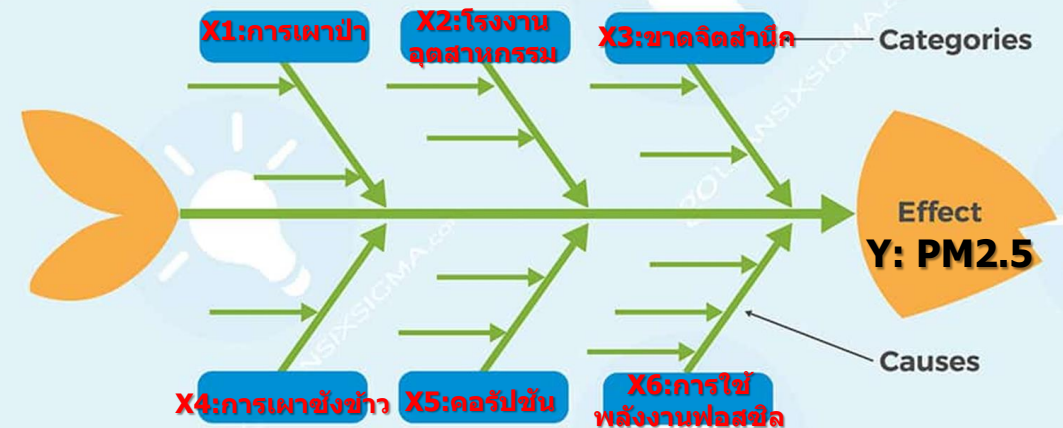
UX: เครื่องมือที่นิยมใช้คือ ฟังแสดงเหตุและผล (Cause and Effect Diagram)

นำข้อมูลเหล่านั้นมาวิเคราะห์หาความสัมพันธ์เชิงเหตุผลเพื่อการตัดสินใจเชิงนโยบาย

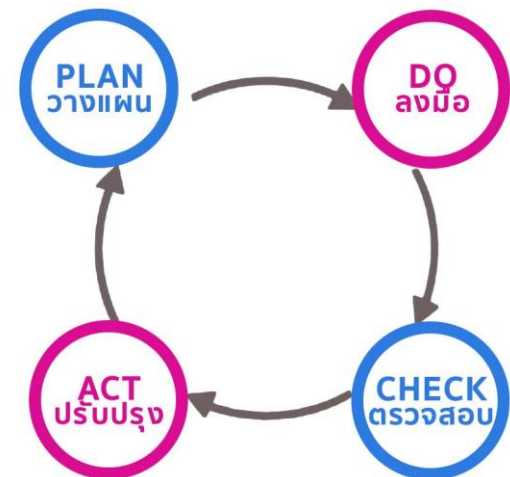
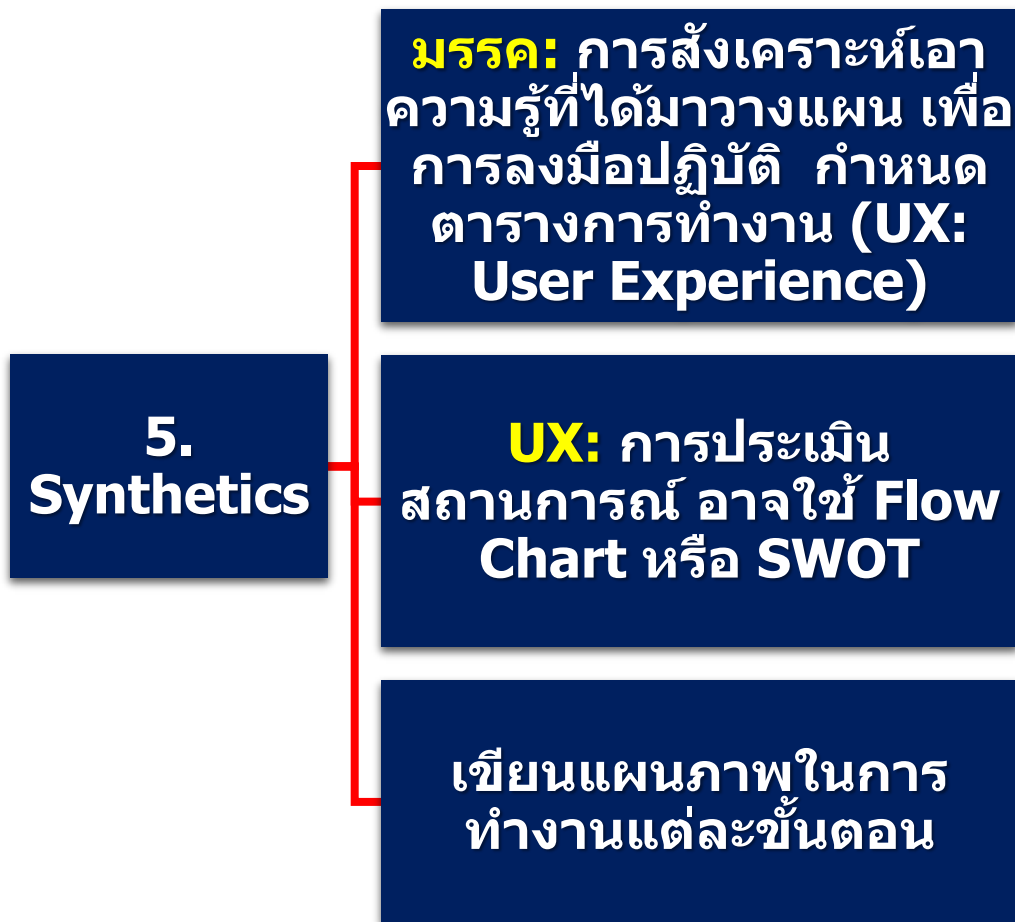
การวิเคราะห์หาความสัมพันธ์จากเหตุไปหาผลด้วยแผนภูมิแก๊งปลา

Fishbone Diagram

A Fishbone Diagram is a structured brainstorming tool using categories to explore root causes for an undesirable effect.



5. Synthetics การสังเคราะห์เอาความรู้ที่ได้มาวางแผนเพื่อการลงมือปฏิบัติ กำหนดตารางการทำงาน



7. Evaluation คือการติดตามผลการดำเนินงาน

