# ปรัชญาการคิด เชิงวิพากษ์

# เพื่อการเปลี่ยนแปลงและการ พัฒนาองค์การในภาครัฐ

### กระบวนการคิดเชิง จิพากษ์

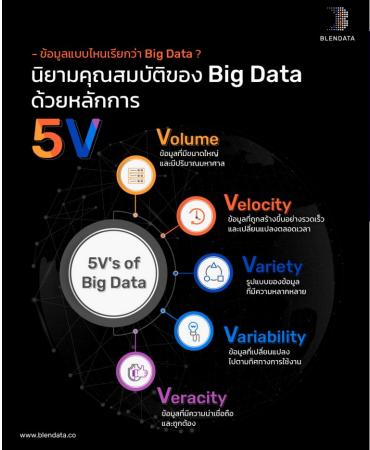
## Critical Thinking

#### 1. Knowledge หาความรู้ ระบุปัญหา รวบรวมข้อมูล หรือประเด็น

ทุกข์<mark>สัจ:</mark> ระบุปัญหา รวบรวม ข้อมูล หรือประเด็น (UX: User Experience)

UX: ใช้เครื่องมือคันหาปัญหา คือ การสังเกต การสัมภาษณ์ การสอบถาม การมีส่วนร่วม และการคันคว้าจากวรรณกรรม และงานวิจัย

> ทักษะเชิงข้อมูล มี ความสามารถในการใช้ เทคโนโลยี Big Data วิเคราะห์ ข้อมูลเพื่อการตัดสินใจ







#### 2. Comprehension ทำความเข้าใจใน ปัญหา รวบรวมข้อมูล หรือประเด็น

<mark>ส้มมาสติ:</mark> รู้เท่าทันปัญหาที่ เกิดขึ้น รวบรวมข้อมูล หรือ ประเด็น (UX: User Experience)

2. Comprehension UX: ข้อมูลที่ได้จากข้อมูลสถิติ การสัมภาษณ์ การสอบถาม การสังเกต และข้อมูลทาง ประวัติศาสตร์ หรือทฤษฎีต่างๆ

นำข้อมูลเหล่านั้นมาจำแนก ประเภทให้เป็นหมวดหมู่



#### 3 Application การหาความสัมพันธ์ของ ข้อมูลและแหล่งที่มาของข้อมูล

สมุทัย+ส้มมาสติ: หา ความส้มพันธ์ของข้อมูล และ แหล่งที่มาของข้อมูล (UX: User Experience)

UX: แหล่งที่มาของข้อมูล ด้านเศรษฐกิจ ข้อมูลด้าน สิ่งแวดล้อม ข้อมูลด้าน การเมือง ข้อมูลด้านสังคม และข้อมูลด้านประชากร

นำข้อมูลเหล่านั้นมาจำแนก ประเภทให้เป็นหมวดหมู่ เพื่อ การตัดสินใจเชิงนโยบาย

งบประมาณจัดสรรรองรับสังคมผู้สูงอายุในอนาคต รายจ่าย (ล้านบาท) 5114 Sinstrivin ปีงบประมาณ 2560 246,438 2561 2562 289,875 301,702 2563 303,223 2564 2565 325,278 2566 337.561 2567 350.894 ทมายเทต: สำนักงบประมาณ คาดปี 2578 ซึ่งเป็นปีที่สังคมพู้สูงอายุอยู่ระดับสุดยอด คือมีมากถึง 20.3 ล้านคน หรือกว่า 30% ของประชากรรัชตั้องใช้งบประมาณรองรับ

การตัดสินใจอยู่บน พื้นฐานของข้อมูล นำไปสู่การตัดสินใจ เชิงนโยบาย



3. Application

#### 4. Analysis การวิเคราะห์หาสาเหตุของ ปัญหา

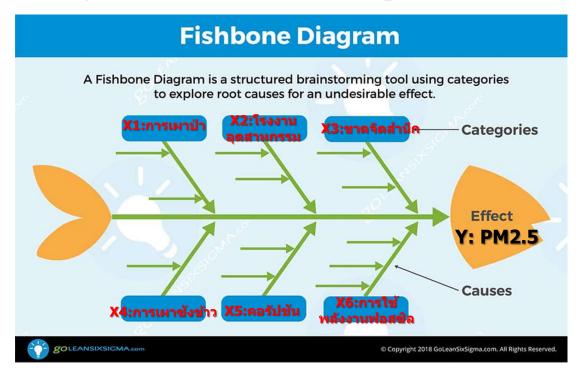
สมุทัย+สัมมาสติ: วิเคราะห์ หาสาเหตุของปัญหา (UX: User Experience)

4. Analysis

UX: เครื่องมือที่นิยมใช้คือ ผังแสดงเหตุและผล (Cause and Effect Diagram)

นำข้อมูลเหล่านั้นมาวิเคราะห์ หาความสัมพันธ์เชิงเหตุผล เพื่อการตัดสินใจเชิง นโยบาย

#### การวิเคราะห์หาความสัมพันธ์จาก เหตุไปหาผลด้วยแผนภูมิก้างปลา



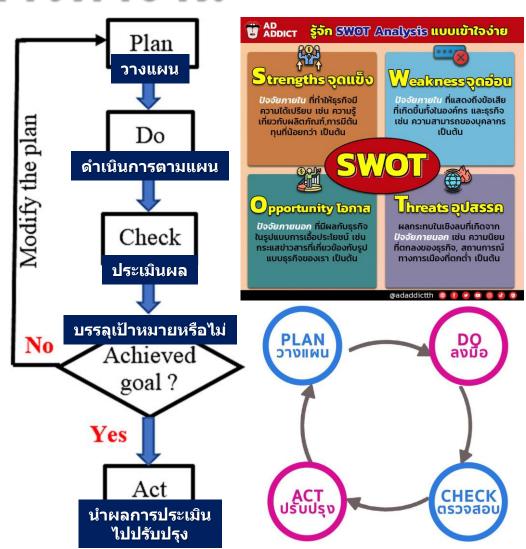
#### 5. Synthetics การสังเคราะห์เอาความรู้ที่ ได้มาวางแผนเพื่อการลงมือปฏิบัติ กำหนด ตารางการทำงาน

มรรค: การสังเคราะห์เอา ความรู้ที่ได้มาวางแผน เพื่อ การลงมือปฏิบัติ กำหนด ตารางการทำงาน (UX: User Experience)

5. Synthetics

UX: การประเมิน สถานการณ์ อาจใช้ Flow Chart หรือ SWOT

เขียนแผนภาพในการ ทำงานแต่ละขั้นตอน



#### 6. Action คือการนำแผนไปปฏิบัติ เพื่อ แก้ปัญหา หรือเพื่อบรรลุเป้าหมายที่ระบุไว้ใน 1-5

มรรค: คือการนำแผนไป ปฏิบัติ เพื่อแก้ปัญหา หรือ -เพื่อบรรลุเป้าหมายที่ระบุไว้ ใน 1-5 (UI: User Interface)

6. Action

UI: กำหนด Action Plan คือแผนปฏิบัติงานประจำปี ออกมาให้ชัดเจน

กำหนดตารางปฏิบัติงาน ผู้รับผิดชอบ งบประมาณ ทรัพยากร และเป้าหมายที่ คาดหวัง



Goal:						
Action Step	Responsible	Start Date	Milestone	Due Date	Resources	Desired Outcome

# 7. Evaluation คือการติดตามผลการ ดำเนินงาน

นิโรธ: คือการติดตามผล การดำเนินงาน หรือ ผลลัพธ์ (UI: User Interface)

7.
Evaluation

และการนำผลลัพธ์ใป
พัฒนาต่อยอด

ประเมินรับฟังจากทุกฝ่าย
Stakeholders, ทีมงาน
และลูกค้า เพื่อให้ได้ข้อมูล
ครบทุกด้าน 360 องศา

