

# 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

**สมถัย+สัมมาสติ:** หาความสัมพันธ์ของข้อมูล และแหล่งที่มาของข้อมูล (UX: User Experience)

**UX:** แหล่งที่มาของข้อมูล ด้านเศรษฐกิจ ข้อมูลด้านสิ่งแวดล้อม ข้อมูลด้านการเมือง ข้อมูลด้านสังคม และข้อมูลด้านประชากร

นำข้อมูลเหล่านั้นมาจำแนกประเภทให้เป็นหมวดหมู่ เพื่อการตัดสินใจเชิงนโยบาย



การตัดสินใจอยู่บนพื้นฐานของข้อมูล

นำไปสู่การตัดสินใจเชิงนโยบาย



# 4. Analysis การวิเคราะห์หาสาเหตุของปัญหา

## 4. Analysis

**สมุทัย+สัมมาสถิติ:** วิเคราะห์หาสาเหตุของปัญหา (UX: User Experience)

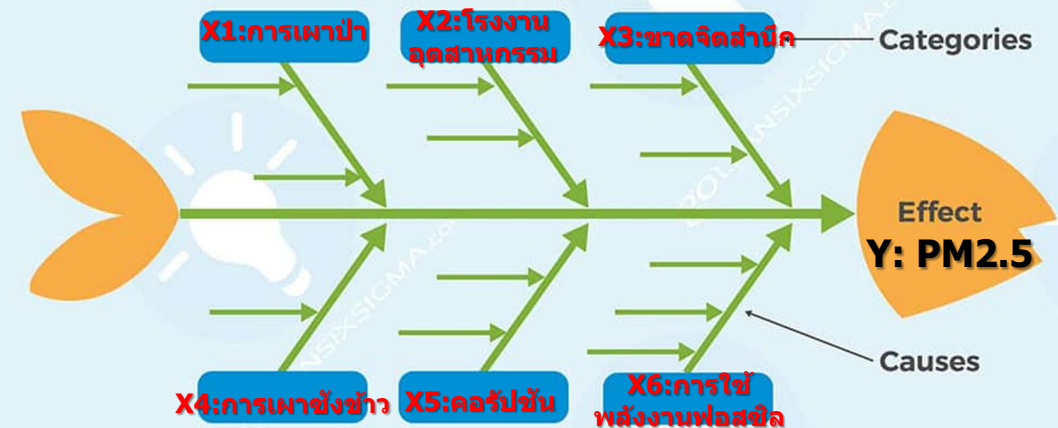
**UX:** เครื่องมือที่นิยมใช้คือ ฟังแสดงเหตุและผล (Cause and Effect Diagram)

นำข้อมูลเหล่านั้นมาวิเคราะห์หาความสัมพันธ์เชิงเหตุผลเพื่อการตัดสินใจเชิงนโยบาย

การวิเคราะห์หาความสัมพันธ์จากเหตุไปหาผลด้วยแผนภูมิแก๊งปลา

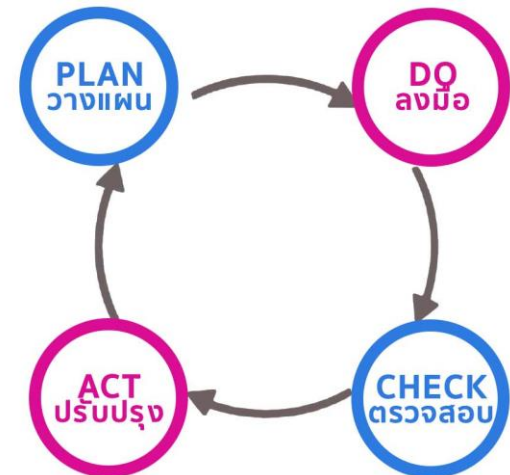
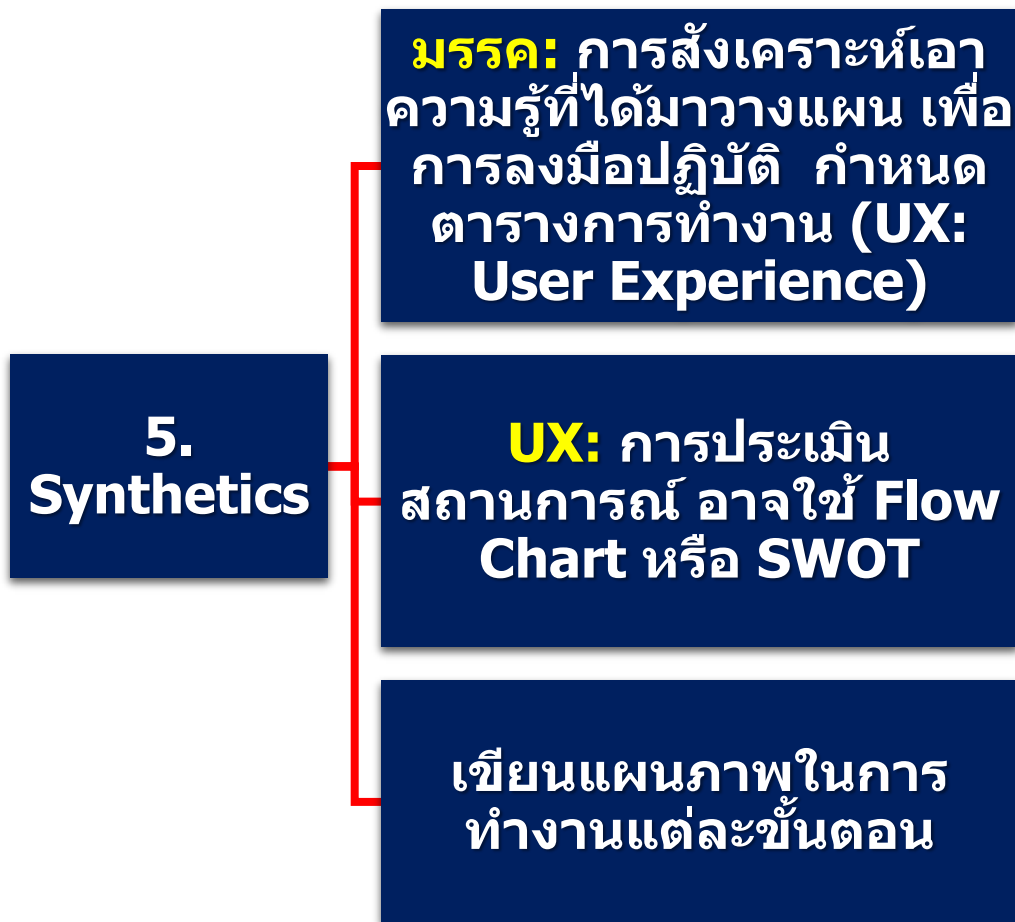
### Fishbone Diagram

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

