

แบบรายงานผลการพัฒนาความรู้ของข้าราชการ สำนักงานพัฒนาที่ดินเขต ๑๑
รอบการประเมินที่ ๒/๒๕๖๙ ตั้งแต่วันที่ ๑ เมษายน ๒๕๖๙ – ๓๐ กันยายน ๒๕๖๙
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๙

ชื่อ-นามสกุล นายณอมพล สังข์ตัน ตำแหน่ง นักวิชาการเกษตรปฏิบัติการ
หน่วยงาน ศูนย์/สพด./กลุ่ม/ฝ่าย สถานีพัฒนาที่ดินนครศรีธรรมราช
หัวข้อการพัฒนา จุดประกายความคิดเพื่อสร้างนวัตกรรม Building an Innovation Mindset
วิธีการพัฒนา ฝึกอบรมการเรียนรู้ผ่านสื่อออนไลน์ระบบ TDGA E-Learning
วันที่พัฒนาความรู้ ๗ กันยายน ๒๕๖๙ สถานที่ สถานีพัฒนาที่ดินนครศรีธรรมราช
หน่วยงานที่จัดอบรม สำนักงานพัฒนาการวิจัยและพัฒนา (องค์การมหาชน)

สรุปสาระสำคัญ

จุดประกายความคิดเพื่อสร้างนวัตกรรม Building an Innovation Mindset

ให้ความรู้เกี่ยวกับความหมายของนวัตกรรม แนวคิดและวิธีการที่จะทำให้เกิดนวัตกรรม ประโยชน์ของการคิดเชิงนวัตกรรม กระบวนการคิดเชิงนวัตกรรมโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เครื่องมือต่างๆที่ใช้ในการสร้างไอเดียเพื่อให้เกิดนวัตกรรมในองค์กร รวมทั้งตัวอย่างของแนวคิดเชิงนวัตกรรมที่นำมาใช้ประโยชน์ในหน่วยงานได้

๑. ความหมายของนวัตกรรม

นวัตกรรม (Innovation) คือ การนำองค์ความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ หรือเทคโนโลยี มาพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ กระบวนการ การบริการ หรือโมเดลใหม่ ซึ่งสามารถสร้างคุณค่า (Value Creation) ให้เกิดประโยชน์เชิงเศรษฐกิจ สังคม หรือสิ่งแวดล้อม และถูกนำไปใช้งานได้จริง ไม่ใช่เพียงแค่นวัตกรรมเริ่มต้น (Idea) หรือสิ่งประดิษฐ์ (Invention) เท่านั้น

๒. แนวคิดและวิธีการที่จะทำให้เกิดนวัตกรรม

เปิดกว้างทางความคิด (Open Mindset): ลดกรอบความคิดเดิม มองข้อจำกัดหรือปัญหาให้เป็นโอกาสในการปรับปรุง

ยึดผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง (Human-Centered Approach): สำรวจความต้องการ ปัญหา และพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายหรือผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอย่างแท้จริง

ส่งเสริมการทดลองอย่างรวดเร็ว (Fail Fast, Learn Faster): เปิดโอกาสให้ทดลองทำต้นแบบขนาดเล็ก ทดสอบเพื่อรับข้อเสนอแนะ และปรับแก้โดยไม่กลัวความผิดพลาด

การผสมผสานข้ามสายงาน (Cross-Disciplinary Collaboration): ระดมบุคลากรจากต่างทักษะหรือต่างหน่วยงานเข้ามาร่วมแลกเปลี่ยนมุมมอง

การสร้างบรรยากาศและวัฒนธรรมองค์กร: กำหนดพื้นที่และช่องทางสนับสนุนให้บุคลากรทุกระดับส่งเสริมไอเดียอย่างต่อเนื่อง

๓. ประโยชน์ของการคิดเชิงนวัตกรรม

แก้ปัญหาที่ซับซ้อนได้อย่างตรงจุด: เข้าใจรากเหง้าของปัญหามากกว่าการแก้ปัญหาตามอาการ

เพิ่มประสิทธิภาพและลดความเสี่ยง: ปรับปรุงขั้นตอนการทำงานให้คล่องตัว ลดเวลา การใช้ทรัพยากร และขั้นตอนซ้ำซ้อน

ยกระดับความพึงพอใจ: ผู้รับบริการ ประชาชน หรือลูกค้าได้รับบริการหรือผลลัพธ์ที่ตอบสนองความต้องการได้ดีขึ้น

สร้างความยืดหยุ่นต่อการเปลี่ยนแปลง (Agility): ช่วยให้องค์กรปรับตัวรับมือกับความท้าทายใหม่ๆ เช่น เทคโนโลยีก้าวกระโดดหรือภัยธรรมชาติ ได้ทันทั่วทั้ง

๔. กระบวนการคิดเชิงนวัตกรรมด้วย Design Thinking

ขั้นตอน	สาระสำคัญ	กิจกรรมหลัก
๑. Empathize (เข้าใจปัญหา)	เข้าใจผู้ใช้งานเชิงลึก ทั้งสิ่งที่พูด ทำ คิด และรู้สึก	การสัมภาษณ์เชิงลึก การสังเกต พฤติกรรมในพื้นที่จริง และการทำ Empathy Map
๒. Define (ระบุโจทย์)	สรุปประเด็นปัญหาที่แท้จริงและ กำหนดเป็นโจทย์ที่ชัดเจน	ตกผลึก Insights เพื่อตั้งคำถาม "เราจะทำอะไรให้... (How Might We: HMW)"
๓. Ideate (ระดมความคิด)	สร้างทางเลือกในการแก้ปัญหาให้ได้ปริมาณมากที่สุดโดยไม่ตัดสิน	Brainstorming, Crazy ๘s, Mind Mapping โดยเน้นปริมาณและความหลากหลาย
๔. Prototype (สร้างต้นแบบ)	เปลี่ยนไอเดียที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมที่สัมผัสและทดสอบได้ง่าย	ทำแบบจำลองกระดาษ (Paper Prototype), ผังกระบวนการ (Storyboard), หรือโมเดลจำลอง ต้นทุนต่ำ
๕. Test (ทดสอบ)	นำต้นแบบไปให้กลุ่มเป้าหมาย ทดลองใช้เพื่อเก็บข้อมูลป้อนกลับ	สังเกตการใช้งาน รับฟังความคิดเห็น แล้วนำข้อมูลกลับไปปรับปรุงในขั้นตอนก่อนหน้า

๕. เครื่องมือช่วยสร้างไอเดียในองค์กร SCAMPER: เทคนิคกระตุ้นมุมมองใหม่ผ่าน ๗ แกนคิด

Substitute (ทดแทน): ใช้วัสดุหรือวิธีการใดแทนได้บ้าง

Combine (รวม): รวมขั้นตอนหรือฟังก์ชันอะไรเข้าด้วยกันได้

Adapt (ปรับใช้): ปรับแนวคิดจากองค์กรหรือบริบทอื่นมาใช้

Modify/Magnify (ดัดแปลง/ขยาย): ปรับขนาด เพิ่ม หรือลดคุณสมบัติใด

Put to another use (ใช้ประโยชน์อื่น): สิ่งนี้ทำประโยชน์ด้านอื่นได้หรือไม่

Eliminate (ตัดออก): ขั้นตอนหรือเอกสารใดที่ไม่จำเป็นและตัดทิ้งได้

Reverse/Rearrange (ย้อนกลับ/จัดใหม่): สลับลำดับขั้นตอนการทำงานใหม่

Six Thinking Hats: การมองปัญหาผ่าน ๖ บทบาท (หมวก ๖ ใบ) เช่น มองตามข้อเท็จจริง (ขาว), อารมณ์ความรู้สึก (แดง), ข้อควรระวัง (ดำ), ประโยชน์ (เหลือง), ความคิดสร้างสรรค์ (เขียว), และการควบคุมกระบวนการ (น้ำเงิน)

Crazy ๘s: กิจกรรมสร้าง ๘ ไอเดียที่แตกต่างกันภายใน ๘ นาที เพื่อค้นไอเดียอย่างรวดเร็วและก้าวข้ามกรอบความคิดเดิม

Lotus Blossom (ดอกบัวบาน): นำโจทย์หลักวางตรงกลาง แดกเป็น ๘ ไอเดียย่อย และนำแต่ละไอเดียย่อยไปแตกแขนงต่ออีกชั้นจนได้ไอเดีย รวม ๖๔ รายการ

๖. ตัวอย่างแนวคิดเชิงนวัตกรรมที่นำมาใช้ในหน่วยงาน

นวัตกรรมกระบวนการบริการ (One Stop Service & Digital Verification): การปรับปรุงงานทะเบียนหรือการออกใบอนุญาต โดยเชื่อมโยงฐานข้อมูลข้ามหน่วยงานเพื่อยกเลิกการเรียกสำเนาบัตรประชาชน/ทะเบียนบ้าน ช่วยลดระยะเวลาดำเนินการจากหลายวันเหลือไม่กี่นาที

นวัตกรรมระบบส่งเสริมและกำกับดูแลเชิงรุก (Field Tech Tracking): การนำแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟน ผสานกับพิกัด GPS มาให้เจ้าหน้าที่ภาคสนามใช้ตรวจประเมินแปลง หรือบันทึกข้อมูลเกษตรกร/ผู้รับประโยชน์แบบเรียลไทม์ ทำให้วิเคราะห์และติดตามสถานะได้ทันทีโดยไม่ต้องรอคีย์เอกสาร

นวัตกรรมระบบรับเรื่องร้องทุกข์แบบมีส่วนร่วม (Traffy Fondue): การเปลี่ยนระบบรับเรื่องร้องเรียนของเมืองจากหนังสือราชการมาเป็นแพลตฟอร์มแชตบอต ที่ประชาชนส่งภาพและพิกัดปัญหาได้ทันที ระบบจะส่งเรื่องตรงไปยังเจ้าหน้าที่ผู้รับผิดชอบตามเขตพื้นที่ พร้อมแจ้งสถานะการซ่อมแซมให้ประชาชนทราบโปร่งใส

(ลงนาม) _____



(นายณอมพล สังสัน)

ตำแหน่ง _____ นักวิชาการเกษตรปฏิบัติการ _____