

คู่มือ

**การจัดทำนโยบายและ
แผนการศึกษา
ด้วยกระบวนการ
ห้องปฏิบัติการนโยบาย
(POLICY LAB)**



คู่มือ

การจัดทำนโยบายและ แผนการศึกษา ด้วยกระบวนการ ห้องปฏิบัติการนโยบาย (POLICY LAB)



379.593

ส 691 ค

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา

**คู่มือการจัดทำนโยบายและแผนการศึกษาด้วยกระบวนการ
ห้องปฏิบัติการนโยบาย (POLICY LAB)**

กรุงเทพฯ: 2567

60 หน้า

ISBN : 978-616-270-462-8

1. คู่มือ 2. กระบวนการห้องปฏิบัติการนโยบาย

คู่มือการจัดทำนโยบายและแผนการศึกษาด้วยกระบวนการห้องปฏิบัติการนโยบาย (POLICY LAB)

สิ่งพิมพ์ สกศ.

อันดับที่ 7/2567

ISBN

978-616-270-462-8

พิมพ์ครั้งที่ 1

เมษายน 2567

จำนวน

1,000 เล่ม

ผู้จัดพิมพ์เผยแพร่

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา

99/20 ถนนสุขุทัย เขตดุสิต กรุงเทพฯ 10300

โทรศัพท์ 0 2668 7123

โทรสาร 0 2243 2787

เว็บไซต์ www.onec.go.th

พิมพ์ที่

บริษัท 21 เซ็นจูรี จำกัด

19/25 หมู่ 8 ถนนเต็มรัก-หนองกางเขน

ตำบลบางคูรัด อำเภอบางบัวทอง จังหวัดนนทบุรี 11110

โทรศัพท์ 0 2150 9676-8

โทรสาร 0 2150 9679

e-Mail: 21centuryprint@gmail.com

เว็บไซต์ www.21century.co.th

คำนำ

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา ในฐานะหน่วยงานที่มีบทบาทหน้าที่ในการจัดทำแผนการศึกษาแห่งชาติและขับเคลื่อนไปสู่การปฏิบัติ เล็งเห็นความสำคัญและสนับสนุนให้ทุกภาคส่วนเข้ามามีส่วนร่วมต่อการจัดทำและขับเคลื่อนแผนการศึกษาแห่งชาติ สำนักงาน ฯ จึงได้นำกระบวนการห้องปฏิบัติการนโยบาย (Policy Lab) ซึ่งเป็นกระบวนการออกแบบนโยบายแบบมีส่วนร่วมที่ใช้หลักการออกแบบที่มีมนุษย์เป็นศูนย์กลาง (Human Centric Design Approach) ผ่านการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ (Creative Problem Solving) มาใช้เพื่อให้ได้องค์ความรู้ที่จำเป็นต่อการทบทวน ปรับปรุงและพัฒนานโยบายและแผนการศึกษาที่เกิดจากการมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders) ที่มีข้อมูลครบถ้วนและมีประสิทธิภาพ และสรุปกระบวนการดังกล่าว เป็นคู่มือการจัดทำนโยบายและแผนการศึกษาด้วยกระบวนการห้องปฏิบัติการนโยบาย (Policy Lab) ขึ้น

ในการนี้ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา ขอขอบคุณผู้ทรงคุณวุฒิจากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ที่กรุณาให้คำปรึกษา แนะนำ และร่วมดำเนินการจนคู่มือการจัดทำนโยบายและแผนการศึกษาด้วยกระบวนการห้องปฏิบัติการนโยบาย (Policy Lab) สำเร็จลุล่วงด้วยดี ทั้งนี้ สำนักงานฯ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคู่มือฉบับนี้จะประโยชน์ต่อหน่วยงานทางการศึกษา และประชาชนผู้สนใจทั่วไปได้นำไปศึกษาและใช้ประโยชน์ เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนในการพัฒนาการศึกษาของประเทศต่อไป



(นายอรรณพ สังขวาสี)
เลขาธิการสภาการศึกษา

สารบัญ

ห้องปฏิบัติการนโยบาย Policy Lab	1
Design Thinking ในการออกแบบนโยบาย	4
Empathize การทำความเข้าใจปัญหา	5
Workshop การจัดทำกระบวนการมีส่วนร่วม	17
Define การกำหนดปัญหา	18
Ideate การระดมความคิด	24
Prototype การสร้างต้นแบบ	30
Test การทดสอบ	35
การจัดทำข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย	37
รูปแบบการนำเสนอโยบาย	41
จรรยาบรรณในห้องปฏิบัติการนโยบาย	43
อุปสรรคและวิธีรับมือ	45
แนวทางในอนาคตของการจัดทำห้องปฏิบัติการนโยบาย	49



ห้องปฏิบัติการนโยบาย

POLICY LAB

เป็นห้องปฏิบัติการที่ดำเนินการด้วยกระบวนการออกแบบนโยบายอย่างมีส่วนร่วม โดยใช้หลักการออกแบบที่มีมนุษย์เป็นศูนย์กลาง (Human Centric Design Approach) ทำให้เกิดการสร้างวิธีการแก้ปัญหาที่มีความคล่องตัวและตรงประเด็นร่วมกัน แนวทางนี้เน้นการออกแบบนโยบาย โดยเริ่มจากการมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders) ผ่านการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ (Creative Problem Solving) และการทดสอบแนวความคิด (Testing) ทำให้สามารถรับฟังเสียงสะท้อน (Feedback) เพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไขส่งผลให้ได้นโยบายที่มีข้อมูลครบถ้วนและมีประสิทธิภาพ

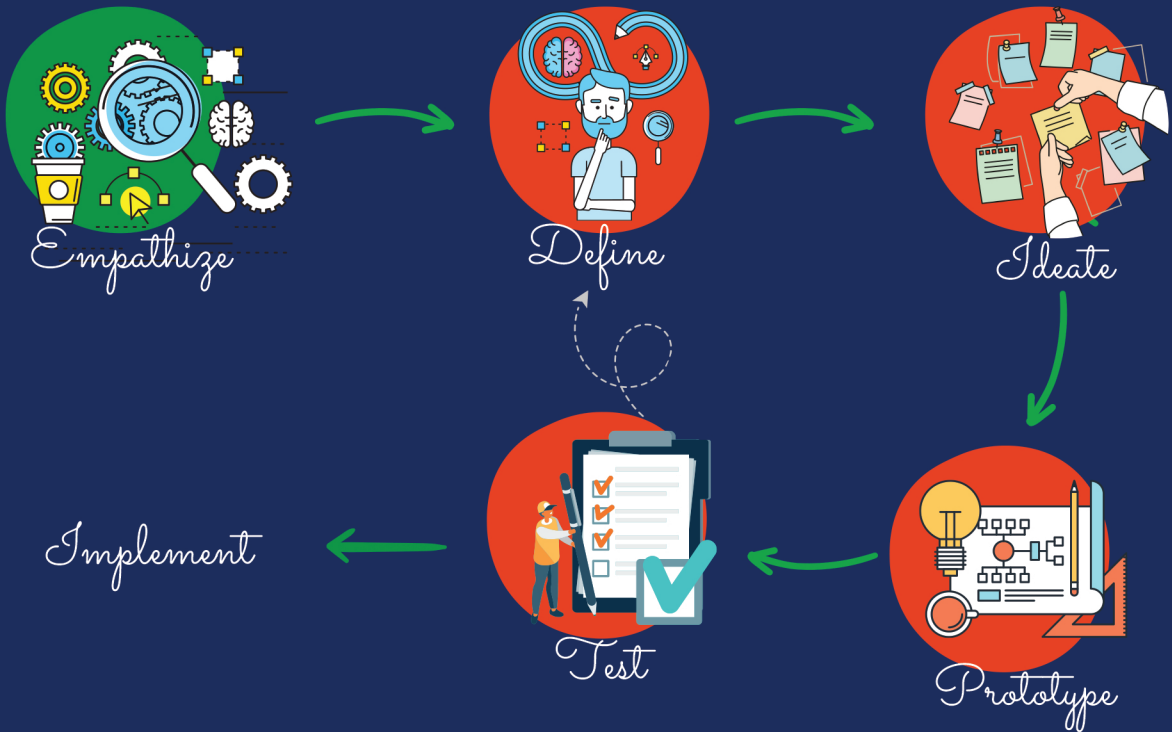


DESIGN THINKING

ในการออกแบบนโยบาย

DESIGN THINKING

ในการออกแบบนโยบาย



กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) คือ กระบวนการคิดและแก้ไขปัญหาที่เน้นผู้ใช้งานเป็นสำคัญเพื่อสร้างนวัตกรรมและแนวความคิดใหม่ในการแก้ไขปัญหาที่ซับซ้อนผ่านกระบวนการตั้งสมมติฐาน การพยายามทำความเข้าใจที่มาของปัญหาคำหนดปัญหา และการหาทางแก้ไขอย่างมีลำดับขั้นตอน

EMPATHIZE

การทำความเข้าใจปัญหา

เป็นการทำความเข้าใจปัญหา โดยการเริ่มต้นจากการเข้าใจผู้ใช้งานหรือกลุ่มเป้าหมาย และเข้าใจสิ่งที่ต้องการแก้ไข เพื่อหาทางแก้ไขได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพที่สุด การเริ่มต้นอาจเริ่มจากการเข้าใจคำถาม เสนอสมมติฐาน และกระตุ้นให้เกิดความคิด ที่ช่วยนำมาสู่การคิดสร้างสรรค์และวิเคราะห์ปัญหาอย่างละเอียดเพื่อหาทางแก้ไขที่ชัดเจน



- การกำหนดหัวข้อเก็บข้อมูล
- การกำหนดพื้นที่เก็บข้อมูล
- การกำหนดผู้ให้ข้อมูล

การกำหนดหัวข้อเก็บข้อมูล

การกำหนดหัวข้อการเก็บข้อมูล ต้องเตรียมการและดำเนินการอย่างรอบคอบ มีแผนการที่ชัดเจน และจำเป็นต้องคำนึงถึงปัจจัยหลายด้าน เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ดีที่สุด ในการทำความเข้าใจปัญหา และความต้องการของผู้ใช้งาน

ความชัดเจนของเป้าหมาย เป็นการทำความเข้าใจว่าโครงการมีเป้าหมายเพื่ออะไรและต้องการแก้ไขปัญหาหรือตอบสนองความต้องการใด การกำหนดเป้าหมายของโครงการให้ชัดเจน จะช่วยให้การเก็บข้อมูลตรงกับความต้องการของโครงการได้มากที่สุด

ความเกี่ยวข้อง ตรวจสอบให้แน่ใจว่าหัวข้อที่เลือกเก็บข้อมูลมีความเกี่ยวข้องและครอบคลุมกับปัญหาหรือสถานการณ์ที่กำลังศึกษา เพื่อให้ได้ภาพรวมที่ครบถ้วนและไม่มีการละเลยข้อมูลสำคัญ

เข้าใจง่าย ควรกำหนดหัวข้อเก็บข้อมูลให้ชัดเจนและเข้าใจง่าย เพื่อให้ทุกคนที่เกี่ยวข้องสามารถเข้าใจและทำงานร่วมกันได้อย่างราบรื่น และหัวข้อเหล่านี้ควรสอดคล้องกับวิธีการเก็บข้อมูลและเครื่องมือที่ใช้

ความยืดหยุ่น หากสถานการณ์หรือความต้องการข้อมูลมีการเปลี่ยนแปลง หัวข้อเก็บข้อมูลควรมีความยืดหยุ่นและสามารถปรับเปลี่ยนได้ โดยจะต้องพิจารณาถึงความสำคัญของหัวข้อที่จะนำไปสู่การตัดสินใจหรือการแก้ไขปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพ

ความเป็นไปได้ ตรวจสอบความเป็นไปได้ในการเก็บข้อมูลว่ามีเครื่องมือและทรัพยากรที่เพียงพอในการเก็บข้อมูลตามหัวข้อที่ได้กำหนดไว้หรือไม่

ความน่าเชื่อถือ การเก็บข้อมูลจำเป็นต้องคำนึงถึงความน่าเชื่อถือ ความถูกต้อง ความเป็นส่วนตัว และความปลอดภัยของข้อมูล

การกำหนดพื้นที่เก็บข้อมูล

การกำหนดพื้นที่เก็บข้อมูลที่เหมาะสมจะช่วยให้สามารถจัดเตรียมวิธีการและรวบรวมข้อมูลที่เป็น และมีคุณค่าต่อการวิเคราะห์ และสร้างความเข้าใจปัญหาหรือความต้องการของกลุ่มเป้าหมายได้อย่างแม่นยำและมีประสิทธิภาพ

ทั้งนี้ พื้นที่เก็บข้อมูลส่วนใหญ่คือพื้นที่ที่กลุ่มเป้าหมายประสบปัญหา

ความเกี่ยวข้องกับปัญหา พื้นที่เก็บข้อมูลควรมีความเกี่ยวข้องโดยตรงกับปัญหาหรือความต้องการที่พยายามทำความเข้าใจ ควรเลือกพื้นที่ที่สามารถเก็บข้อมูลที่เป็นได้

การเข้าถึงข้อมูล ควรพิจารณาความยากง่ายในการเข้าถึงข้อมูลและความพร้อมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในการให้ข้อมูล

ความหลากหลายของข้อมูล ควรเลือกพื้นที่เก็บข้อมูลที่สามารถเก็บข้อมูลที่หลากหลายทั้งในแง่ของประเภทข้อมูลและมุมมองของผู้ใช้ เพื่อให้ได้ภาพรวมที่ครอบคลุมและลึกซึ้ง

ความน่าเชื่อถือของข้อมูล ข้อมูลที่ได้จากพื้นที่เก็บข้อมูลควรเป็นข้อมูลที่น่าเชื่อถือและมีความแม่นยำสูง เพื่อให้สามารถใช้เป็นฐานข้อมูลในการตัดสินใจและการวิเคราะห์ได้อย่างแม่นยำ

ความปลอดภัยและความเป็นส่วนตัว ในการเก็บข้อมูลควรให้ความสำคัญกับความปลอดภัยและความเป็นส่วนตัวของผู้ให้ข้อมูล โดยเฉพาะอย่างยิ่งหากข้อมูลนั้นเกี่ยวข้องกับข้อมูลส่วนบุคคล

การกำหนดผู้ให้ข้อมูล

การกำหนดผู้ให้ข้อมูลเป็นหนึ่งขั้นตอนสำคัญในกระบวนการทำความเข้าใจปัญหา (Empathize) เนื่องจากผู้ให้ข้อมูลเป็นแหล่งข้อมูลที่มีค่าในการทำความเข้าใจปัญหา และความต้องการของกลุ่มเป้าหมายได้อย่างดี ซึ่งจะนำไปสู่การสร้างแนวทางการแก้ไขปัญหาที่ตอบสนองต่อความต้องการของกลุ่มเป้าหมายได้ดีที่สุด

ความหลากหลายของผู้ให้ข้อมูล ควรเลือกผู้ให้ข้อมูลที่มีความหลากหลาย เพื่อให้ได้มุมมองที่ครอบคลุมและเข้าใจปัญหาจากมิติต่าง ๆ

ความเกี่ยวข้องกับปัญหา ผู้ให้ข้อมูลควรมีความเกี่ยวข้องโดยตรงกับปัญหาหรือสถานการณ์ที่กำลังศึกษา เพื่อให้ได้ข้อมูลที่แม่นยำและเป็นประโยชน์

ความน่าเชื่อถือและความสามารถในการให้ข้อมูล เลือกผู้ให้ข้อมูลที่นำเชื่อถือและสามารถให้ข้อมูลที่ถูกต้องและเชื่อถือได้ พร้อมทั้งมีความสามารถในการสื่อสารข้อมูลได้อย่างชัดเจน

ความเป็นตัวแทน ผู้ให้ข้อมูลควรเป็นตัวแทนที่ดีของกลุ่มเป้าหมายหรือประชากรที่กำลังศึกษา โดยมีความเป็นกลางและไม่มีอคติที่จะทำให้ข้อมูลเบี่ยงเบนไปจากความจริง เพื่อให้ได้ข้อมูลที่สามารถนำไปใช้ได้กับกลุ่มเป้าหมายทั้งหมด

ความพร้อมและความยินดีในการให้ข้อมูล ผู้ให้ข้อมูลควรมีความพร้อมและเต็มใจที่จะให้ข้อมูลและควรมีความสามารถในการให้รายละเอียดข้อมูล

เครื่องมือทำความเข้าใจปัญหา



- การสัมภาษณ์ (Interview)
- การสังเกต (Observation)

การทำความเข้าใจปัญหาในกระบวนการ Design Thinking ส่วนใหญ่ใช้วิธีการเก็บข้อมูลด้วยการวิจัยเชิงคุณภาพในการสำรวจประเด็นที่สนใจและบริบทแวดล้อม เพื่อลงรายละเอียดและทำความเข้าใจประเด็นเชิงลึก

ความแตกต่างสำคัญของการทำวิจัยตามระเบียบวิธีกับกระบวนการ Design Thinking คือ การมีส่วนร่วมของทุกคนที่เกี่ยวข้องกับการจัดทำกระบวนการมีส่วนร่วม (Workshop) เพื่อให้ได้มุมมองจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสียจริง จึงทำให้ออกมาจะสามารถเป็นตัวแทนของกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียแล้ว ยังสามารถรับรู้ เข้าใจความรู้สึก และบริบทของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียกลุ่มอื่นด้วย

การเก็บข้อมูลส่วนใหญ่จึงใช้วิธีการพหุฐาน อาทิ การสัมภาษณ์และการสังเกตเป็นหลัก

การสัมภาษณ์ (Interview)

การสัมภาษณ์ (Interview) ทั้งแบบตัวต่อตัวและแบบกลุ่ม เป็นการมีส่วนร่วม เพื่อทำความเข้าใจความต้องการ ปัญหา และลักษณะของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย จำเป็นต้องเตรียมคำถามสัมภาษณ์และกำหนดหัวข้อที่เหมาะสม

การกำหนดวัตถุประสงค์การสัมภาษณ์ เป็นขั้นตอนสำคัญเพื่อให้ได้ข้อมูลที่มีคุณค่าและเกี่ยวข้องกับปัญหาที่กำลังศึกษา การกำหนดวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนและเฉพาะเจาะจง จะช่วยให้ผู้สัมภาษณ์และผู้ถูกสัมภาษณ์เข้าใจถึงเป้าหมาย และทำให้การสัมภาษณ์ มีทิศทางที่ชัดเจน ช่วยประหยัดเวลาและทรัพยากร นำไปสู่การพัฒนาแนวทางการแก้ไขปัญหาคือตอบสนองต่อความต้องการได้อย่างดีที่สุด

การกำหนดหัวข้อสัมภาษณ์ เป็นขั้นตอนที่ช่วยให้การสัมภาษณ์มีโครงสร้างและมุ่งเน้น ที่ประเด็นสำคัญ ทำให้การสนทนาระหว่างการสัมภาษณ์มีความชัดเจน

การกำหนดหัวข้อสัมภาษณ์สามารถจำแนกประเภทตามลักษณะและวัตถุประสงค์ของการสัมภาษณ์ ดังนี้

ข้อมูลพื้นฐาน คำถามที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลพื้นฐานของผู้ถูกสัมภาษณ์ เช่น ชื่อ อายุ อาชีพ และประสบการณ์ทำงาน

ประสบการณ์และความคิดเห็น คำถามที่สำรวจประสบการณ์ส่วนตัว ความคิดเห็น และทัศนคติของผู้ถูกสัมภาษณ์เกี่ยวกับหัวข้อที่กำลังสัมภาษณ์

ความรู้สึกและอารมณ์ คำถามที่พยายามทำความเข้าใจความรู้สึกและอารมณ์ของผู้ถูกสัมภาษณ์ในสถานการณ์หรือเหตุการณ์เฉพาะ

ความคาดหวังและความต้องการ คำถามที่สำรวจความคาดหวังและความต้องการของผู้ถูกสัมภาษณ์เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ บริการ หรือสถานการณ์ที่กำลังพูดถึง

การตัดสินใจและการกระทำ คำถามที่สำรวจกระบวนการตัดสินใจและการกระทำของผู้ถูกสัมภาษณ์ในสถานการณ์หรือเหตุการณ์เฉพาะ

ความสัมพันธ์และการโต้ตอบ คำถามที่สำรวจความสัมพันธ์และการโต้ตอบของผู้ถูกสัมภาษณ์กับผู้อื่นในบริบทที่เกี่ยวข้อง

การสังเกต (Observation)

การสังเกต (Observation) เป็นการเก็บข้อมูลโดยการสังเกตและบันทึกพฤติกรรม สถานการณ์หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสภาพแวดล้อมจริง โดยไม่มีการแทรกแซง เพื่อเข้าใจพฤติกรรมในสถานการณ์ต่าง ๆ และสามารถให้ข้อมูลที่ลึกซึ้งของปัจจัยที่ไม่สามารถเก็บข้อมูลได้ผ่านวิธีการอื่น

การสังเกตช่วยให้เห็นภาพรวมและรายละเอียดของสิ่งที่กำลังเกิดขึ้นในสภาพแวดล้อมจริง ทั้งพฤติกรรม การตอบสนองต่อสถานการณ์ หรือการโต้ตอบระหว่างบุคคล

เลือกสถานที่สังเกต สถานที่สำหรับการสังเกตเป็นสิ่งสำคัญ โดยสถานที่จะต้องเหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการสังเกตและสามารถให้ข้อมูลที่ต้องการได้

การเตรียมเครื่องมือ เช่น กล้องถ่ายวิดีโอ ไมโครโฟนหรือบันทึกเสียง เพื่อบันทึกข้อมูลการสังเกต

การกำหนดเวลาสังเกต เพื่อให้สามารถเก็บข้อมูลในช่วงเวลาที่เหมาะสมและสามารถสังเกตได้ครบถ้วน

การสังเกตแบบไม่แทรกแซง การสังเกตอาจต้องทำโดยไม่แทรกแซงหรือยุ่งยากกับสถานการณ์ในบางกรณี เพื่อให้ได้ข้อมูลจากพฤติกรรมจริง

การบันทึกข้อมูล ควรบันทึกข้อมูลที่ได้ออกจากการสังเกตให้ละเอียดและครบถ้วน เพื่อนำไปวิเคราะห์และสรุปผลในภายหลัง

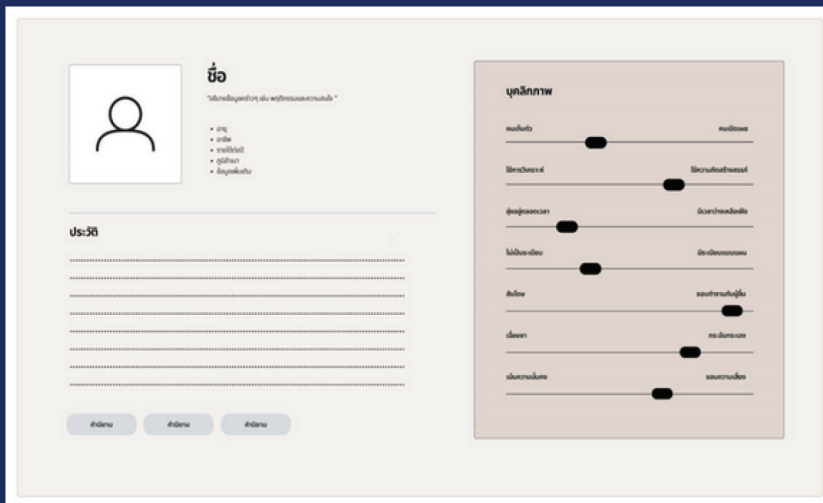
เครื่องมือวิเคราะห์และสรุปผล



- Persona
- Affinity diagram
- Journey mapping

Persona

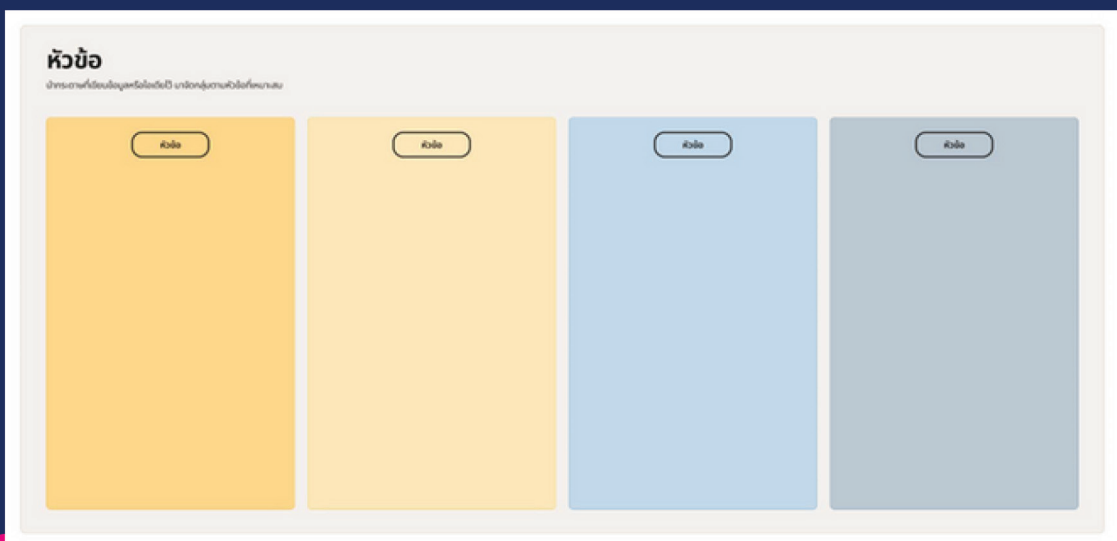
เป็นการสร้างตัวละครสมมติที่แสดงกลุ่มเป้าหมายหลักของนโยบาย ประกอบด้วย ข้อมูลส่วนบุคคล พฤติกรรมและความสนใจ ความต้องการและความคาดหวัง ปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้พวกเขาไม่สามารถใช้บริการนโยบายได้ โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อช่วยให้เข้าใจถึงความต้องการ ความคาดหวัง และพฤติกรรมอย่างลึกซึ้ง เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาปรับปรุง



ภาพที่ 1 Persona

Affinity Diagram

เป็นเครื่องมือใช้ในการจัดระเบียบและวิเคราะห์ข้อมูลหรือไอเดียที่ซับซ้อนหลากหลายให้เป็นหมวดหมู่หรือกลุ่มที่มีความสัมพันธ์กัน ทำให้เห็นภาพรวมและความสัมพันธ์ของข้อมูลหรือไอเดียได้ง่ายขึ้น



ภาพที่ 2 และ 3 Affinity Diagram

Journey Mapping

ใช้วิเคราะห์และแสดงประสบการณ์ของกลุ่มเป้าหมายตลอดทั้งกระบวนการในงานนโยบาย มุ่งเน้นการเข้าใจความต้องการ ความคิด และความรู้สึกในแต่ละขั้นตอน ช่วยให้สามารถเห็นภาพรวมของประสบการณ์ และระบุประเด็นที่สามารถปรับปรุงได้

วิธีการทำ Journey Mapping

กำหนดเป้าหมายและกลุ่มเป้าหมาย การสร้าง Persona ที่แสดงความต้องการ ความคิด และพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย จะต้องระบุกลุ่มเป้าหมายหลักที่ต้องการศึกษา เพื่อใช้ในการปรับปรุงประสบการณ์ของกลุ่มเป้าหมายหรือพัฒนานโยบายใหม่

ระบุ Touchpoints และ Channels บันทึกทุกรายละเอียดที่กลุ่มเป้าหมายโต้ตอบกับนโยบาย ตั้งแต่การค้นพบข้อมูลนโยบายไปจนถึงการใช้งานและการให้คำติชม และระบุช่องทางการโต้ตอบกับกลุ่มเป้าหมาย เช่น แอปมือถือ เว็บไซต์ หรือการสนทนา

วิเคราะห์ความรู้สึกและ Pain Points บันทึกความรู้สึกและอารมณ์ของกลุ่มเป้าหมายในแต่ละประเด็น และระบุประเด็นที่พบปัญหาหรือไม่พึงพอใจ เพื่อทำความเข้าใจสาเหตุ

ระบุโอกาส ใช้ข้อมูลที่ได้จากขั้นตอนก่อนหน้าเพื่อหาโอกาสในการปรับปรุงประสบการณ์ สร้าง Journey Mapping นำข้อมูลที่ได้มาสร้างแผนที่การใช้งานของกลุ่มเป้าหมาย และวิเคราะห์หาวิธีปรับปรุงประสบการณ์และแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกัน



ภาพที่ 4 Journey Mapping

ผลลัพธ์



ภาพรวมของพื้นที่ศึกษา

- ปัญหาที่มีร่วมกัน เช่น กลุ่มเด็กยากไร้ ปัญหาการขาดบุคลากร เป็นต้น
- ปัญหาที่เกิดเฉพาะพื้นที่ เช่น ปัญหากลุ่มเด็กชาติพันธุ์ ปัญหาด้านความห่างไกลของสถานศึกษา เป็นต้น
- ปัญหาที่เกิดขึ้นเฉพาะกลุ่มบุคคล เช่น กลุ่มเด็กพิการทางสายตา

การแบ่งกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเบื้องต้น เช่น ผู้เรียน ผู้ผลิต และผู้ว่าจ้าง



WORKSHOP

การจัดทำกระบวนการมีส่วนร่วม

WORKSHOP

การจัดทำกระบวนการมีส่วนร่วม



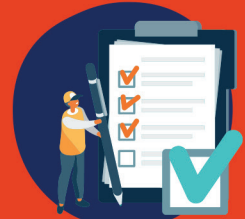
Define



Ideate



Prototype



Test

การเตรียมการ

- กำหนดโจทย์ วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการ Workshop ให้ชัดเจน
- จัดกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และระบุผู้เข้าร่วม โดยจะเป็นผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและผู้ที่มีความรู้หรือประสบการณ์ที่เกี่ยวข้อง ซึ่งควรพิจารณาถึงความหลากหลายของผู้เข้าร่วม โดยปกติขนาดกลุ่มที่เหมาะสมควรมีจำนวนไม่เกิน 5 – 6 คน เพื่อให้ทุกคนได้แสดงความคิดเห็นและให้ข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- กำหนดกิจกรรมและกำหนดระยะเวลาที่จะใช้ใน Workshop โดยขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์และกิจกรรมหรือเครื่องมือที่ต้องการใช้ในกระบวนการมีส่วนร่วม
- จัดเตรียมเอกสาร อุปกรณ์ และเตรียมสถานที่ให้เหมาะสมกับกิจกรรม
- ฝึกลอบรมกระบวนการ (Facilitator) ให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกันและลดข้อผิดพลาดขณะทำกิจกรรม
- ทดสอบกระบวนการและเตรียมแผนสำรอง เพื่อให้แน่ใจว่าทุกอย่างพร้อมและสามารถรับมือกับสถานการณ์ที่ไม่คาดคิด



DEFINE

การกำหนดปัญหา

เป็นขั้นตอนสำคัญในกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ที่ใช้ในการแก้ปัญหาและสร้างนวัตกรรม จะช่วยให้เข้าใจปัญหาได้อย่างลึกซึ้ง และกำหนดขอบเขตของปัญหาได้อย่างชัดเจน

เครื่องมือในการกำหนดปัญหา

Social Media Analysis

เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลจากสื่อสังคมออนไลน์เพื่อเข้าใจความคิดเห็นและทัศนคติของกลุ่มเป้าหมายหรือประชาชน เพื่อตรวจสอบปฏิกิริยาและการตอบสนองต่อปัญหาหรือนโยบายที่มีอยู่ ให้สามารถระบุปัญหาที่กำลังเป็นกระแสในปัจจุบัน

ขั้นตอนการใช้เครื่องมือ

- ระบุวัตถุประสงค์ของการวิเคราะห์
- เลือกกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการศึกษา หรือสำรวจประเด็นที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อบนสื่อสังคมออนไลน์
- สร้างช่องทางการเก็บข้อมูลเพิ่มเติม
- สรุปข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ แยกแยะปัญหาหรือความสนใจที่พบและกำหนดแนวทางการปรับปรุงหรือการตอบสนองต่อความต้องการ

Storytelling

เป็นการใช้เรื่องราวเพื่อเล่าถึงประสบการณ์ของกลุ่มเป้าหมายหรือผู้ที่ได้รับผลกระทบจากปัญหา สร้างความเห็นอกเห็นใจและเชื่อมโยงอารมณ์กับปัญหาที่กำลังพิจารณา ทำให้สามารถเข้าใจความรู้สึกและมุมมองของผู้ใช้ได้ดีขึ้น และสามารถนำไปใช้ในขั้น Prototype เพื่อให้ผู้ออกแบบนโยบายเห็นภาพความเชื่อมโยงระหว่าง Policy Ideas กับผลที่จะได้รับได้ ถือได้ว่าเป็นเครื่องมือที่ช่วยประเมินก่อนการตัดสินใจนำ Idea ไปทดสอบ



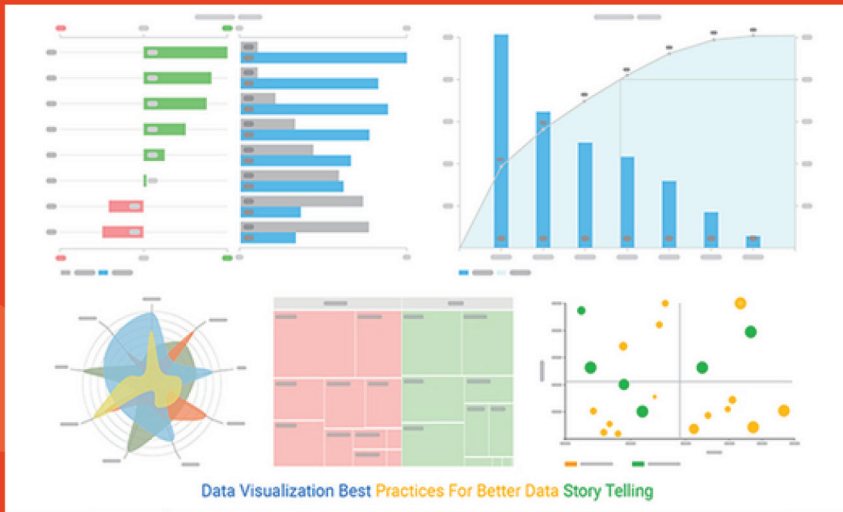
ภาพที่ 5 ตัวอย่างภาพสื่อกี่ใช้ในการเล่าเรื่องอย่างง่าย

ขั้นตอนการใช้เครื่องมือ

- เล่าประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมายหรือผู้ที่ได้รับผลกระทบจากปัญหาที่พบเจอ พร้อมแบ่งปันความรู้สึกต่อสิ่งนั้น ๆ

Data Visualization

เป็นการแปลงข้อมูลเป็นภาพกราฟฟิคหรือแผนภูมิ เพื่อให้เข้าใจง่าย ช่วยในการวิเคราะห์ และตีความข้อมูล ทำให้เห็นรูปแบบหรือแนวโน้มได้ชัดเจน เป็นการเน้นย้ำปัญหาหรือพื้นที่ที่ต้องการปรับปรุง ซึ่งนอกจากจะเป็นเครื่องมือสำคัญในขั้น Define แล้ว สามารถใช้ในการนำเสนอข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย หรือผลลัพธ์ที่ได้รับภายหลังสิ้นสุดกระบวนการ Design Thinking ได้



ภาพที่ 6 ตัวอย่างภาพในการทำ Data Visualization

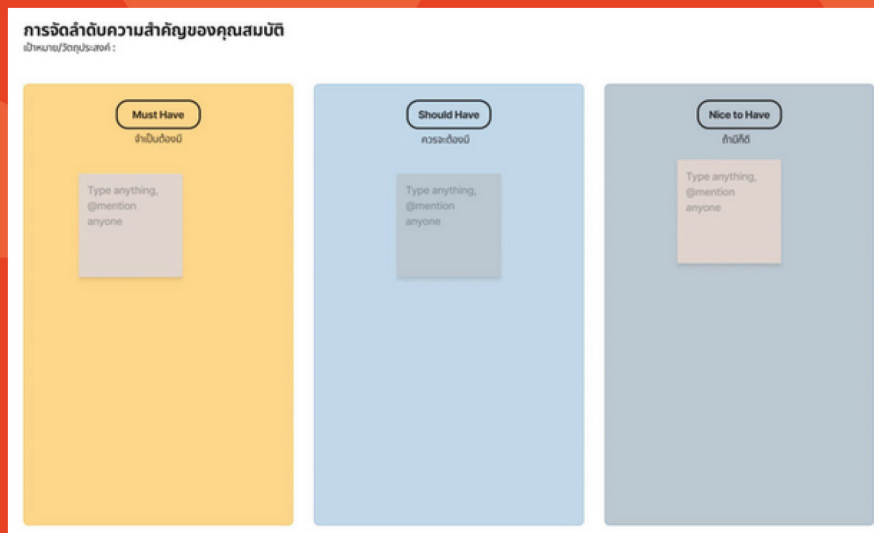
ขั้นตอนการใช้เครื่องมือ

- สรุปรูปข้อมูลที่ได้ออกมาเพื่อนำมาทำเป็นภาพกราฟฟิค
- นำเสนอภายในกลุ่ม

เครื่องมือในการวิเคราะห์ และสรุปผล

Feature Prioritization

เป็นการจัดลำดับความสำคัญของคุณลักษณะ (Feature) ต่าง ๆ ในนโยบาย โดยมีเป้าหมาย เพื่อเน้นและจัดลำดับความสำคัญของทรัพยากรและเวลา ที่มีผลกระทบมากที่สุดต่อกลุ่มเป้าหมาย และเป้าหมายของโครงการ



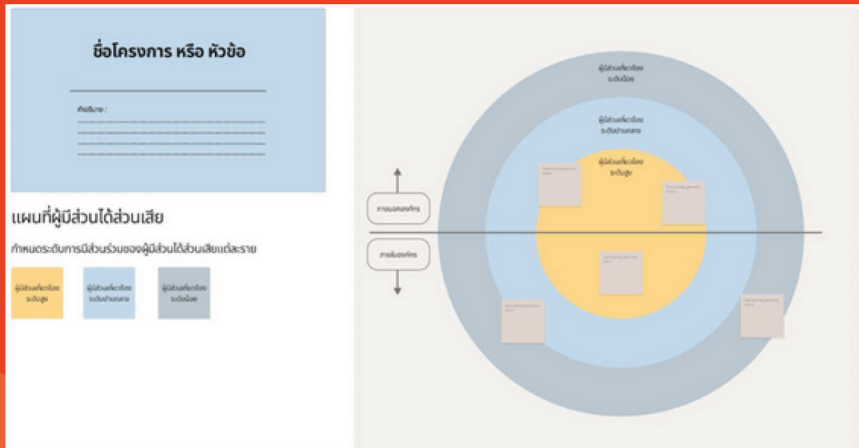
ภาพที่ 7 Feature Prioritization

ขั้นตอนการใช้เครื่องมือ

- สรุปคุณลักษณะลงบนกระดาษหรือ Sticky note
- สร้างตารางหรือแบ่งช่องออกเป็น 3 ระดับ ได้แก่ 1) สำคัญมาก/จำเป็นต้องมี 2) ควรจะต้องมี และ 3) ถ้ามีก็ดี
- จำแนกระดับความสำคัญให้กับแต่ละคุณลักษณะ โดยนำไปใส่ในช่วงระดับความสำคัญนั้น ๆ

Stakeholder Mapping

เป็นการสร้างแผนที่หรือแผนภูมิที่แสดงถึงผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับปัญหาหรือโครงการ เพื่อช่วยในกระบวนการตัดสินใจ และระบุหรือวิเคราะห์ผลกระทบของปัญหาต่อผู้มีส่วนได้ส่วนเสียแต่ละกลุ่ม



ภาพที่ 8 Stakeholder Mapping

ขั้นตอนการใช้เครื่องมือ

- สร้างแผนภาพวงกลมออกเป็น 3 ระดับหรือมากกว่า โดยแบ่งระดับออกมาเป็นช่วง ได้แก่ ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับระดับสูง ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับระดับปานกลาง ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับระดับน้อย และสร้างเส้นแบ่งประเภทบุคคล เช่น บุคคลภายในองค์กร หรือบุคคลภายนอกองค์กร
- สรุผู้มีส่วนเกี่ยวข้องลงบนกระดาษหรือ Sticky Note
- แยกระดับความสำคัญให้กับผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง โดยการนำไปใส่ในช่วงระดับนั้น ๆ

Matrix Cluster

เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการวิเคราะห์และจัดกลุ่มข้อมูลทั้งหมด เพื่อระบุลักษณะของข้อมูลที่หลากหลายและซับซ้อน เป็นการจับกลุ่มและจับคู่ของข้อมูลไปพร้อม ๆ กัน

	บทบาท 1	บทบาท 2	บทบาท 3
ผู้เล่น			
ผู้เล่น			
ผู้เล่น			

ภาพที่ 9: เครื่องมือ Matrix Cluster

ขั้นตอนการใช้เครื่องมือ

- จัดกลุ่มไอเดียลงในตารางจำแนกไอเดีย หรือ Matrix Cluster โดยแกนตั้งจำแนกตามระดับของการสร้างผลกระทบของไอเดีย (Impact) และแกนนอนจำแนกตามความง่ายของการนำไอเดียเหล่านั้นไปใช้ (Easy)
- หลังการจำแนกไอเดีย ผู้เข้าร่วมทำการโหวตไอเดียที่ตนชื่นชอบ เพื่อหามติของกลุ่มในการนำไอเดียไปต่อยอดเพื่อสร้างต้นแบบนโยบาย และทดสอบในขั้นตอนถัดไป



การใช้เครื่องมือเหล่านี้ร่วมกัน จะช่วยให้เห็นภาพรวมของปัญหาและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่ชัดเจน เกิดความเข้าใจร่วมกัน ทำให้สามารถวางแผน และดำเนินการได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่ง**การกำหนดปัญหา (Define) ในกระบวนการออกแบบหรือการพัฒนาเป็นขั้นตอนสำคัญ**ที่ช่วยให้เกิดความเข้าใจและมุ่งไปในทิศทางเดียวกัน สามารถระบุได้ว่าปัญหาและสิ่งที่ต้องการแก้ไขคืออะไร ซึ่งจะช่วยลดความสับสนและความไม่แน่นอน ให้ทุกฝ่ายสามารถทำงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพและเพิ่มโอกาสความสำเร็จในการจัดทำกระบวนการห้องปฏิบัติการนโยบาย (Policy Lab)



IDEATE

การระดมความคิด

เป็นขั้นตอนที่เน้นการสร้างไอเดียหรือแนวคิดใหม่ ที่สามารถนำไปใช้แก้ไขปัญหาคือหลักการของการระดมความคิดคือการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยต่อการคิดสร้างสรรค์ และสร้างจำนวนไอเดียให้มากที่สุด โดยไม่ตัดสินใจหรือวิจารณ์ในขั้นตอนนี้

เครื่องมือจัดทำกระบวนการ

How Might We

เป็นการสร้างคำถามที่เปิดกว้างและเป็นแรงบันดาลใจเพื่อกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ เป็นจุดเริ่มต้นในการระดมความคิดเห็นและสร้างไอเดียใหม่ ๆ โดยคำถามเหล่านี้มักจะเริ่มต้นด้วย “How Might We...” หรือ “เราจะทำอะไรเพื่อ...” และตามด้วยปัญหาหรือความท้าทายที่ต้องการแก้ไข ซึ่ง How Might We ที่ดีควรจะสร้างขึ้นจะพิจารณาความเป็นไปได้ โดยยังไม่ตัดสินแนวทางไม่เจาะจงรายละเอียด หรือยึดติดในแนวทางการแก้ปัญหาแนวทางใดแนวทางหนึ่ง เพื่อช่วยเปิดความคิดในความเป็นไปได้หลายทาง

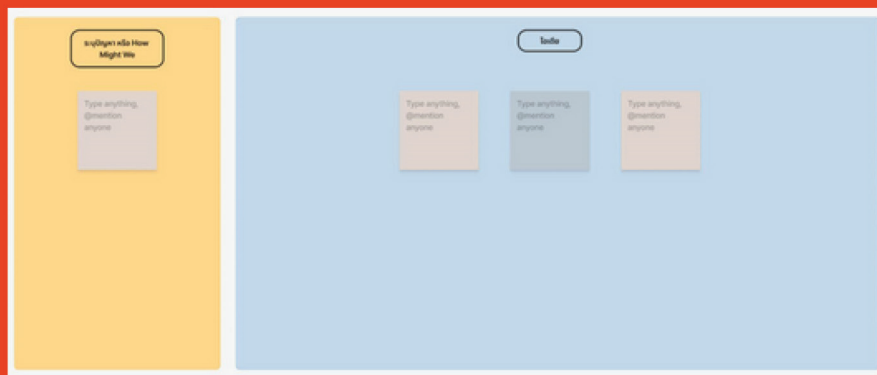
เราจะทำอะไรให้ _____ (กลุ่มเป้าหมาย + ช่องว่าง/โอกาส + เป้าหมาย)

- เราจะทำอะไรให้เด็กมัธยม อายุ 15 ปีขึ้นไป อยู่ในตลาดแรงงาน ครอบคลุมปัญหาทางการอื่น ไม่มีแรงจูงใจหรือแรงกระตุ้นให้เรียน และไม่มีความได้เรียนไปด้วย ทำงานไปด้วยของได้วุฒิการศึกษาระดับม.3 เพื่อไปสมัครงานหรือเรียนต่อในระดับสูงขึ้นไป

ภาพที่ 10: เครื่องมือ How Might We

Brainstorm

การระดมความคิด (Brainstorm) เป็นเครื่องมือที่ให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียสร้างความคิด (Generate Idea) ผ่านโจทย์ให้ได้มากที่สุด โดยเขียนสิ่งที่คิดลงบน Sticky Note จนสามารถสร้างความคิดได้ในปริมาณหนึ่งตามระยะเวลาที่กำหนด Brainstorm มักใช้กับโจทย์ที่ต้องการนำเสนอสิ่งใหม่ โดยกระบวนการประจำกลุ่ม จะต้องอธิบายเครื่องมือและตอบคำถาม เมื่อผู้เข้าร่วมมีข้อสงสัย โดยต้องคอยสังเกตหรือคอยตอบรับสมาชิกภายในกลุ่มอยู่ตลอดเวลา



ภาพที่ 11: เครื่องมือ Brainstorm

ระหว่างการ Brainstorm มีกฎ กติกาควรปฏิบัติคือ ควรนำเสนอไอเดียที่หลากหลายแนว มีการคิดต่อยอดจากไอเดียคนอื่น มีการคิดแบบอาศัยโครงสร้าง “ถ้า...แล้ว...” ซึ่งการ Brainstorm ที่ดีควรมีการคิดเป็นภาพหรือมีการเขียนให้ทุกคนเห็นภาพชัดเจน เสนอความคิดทีละคน ตั้งใจฟัง และไม่ควรตัดสินไอเดียที่มีการเสนอขึ้นมา ในขณะเดียวกัน ควรมีการให้ความสำคัญกับหัวข้อหรือปัญหาที่ต้องการแก้ไข เพื่อให้การระดมสมองเป็นไปได้อย่างมีคุณภาพ และได้ไอเดียที่มากที่สุด

Idea Days and Policy Jams

เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อกระตุ้นการสร้างไอเดียและนวัตกรรม เน้นการทำงานร่วมกัน เพื่อทดลองไอเดียใหม่และพัฒนาแนวทางการแก้ไขปัญหาคำหนด โดยสามารถใช้เทคนิคการระดมความคิด และเครื่องมืออื่น ๆ เพื่อสนับสนุนกระบวนการตามความเหมาะสม



ภาพที่ 12: ตัวอย่างภาพกิจกรรม

ขั้นตอนการใช้เครื่องมือ

- ใช้เทคนิค Brainstorm เกมหรือกิจกรรมช่วยกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ และเครื่องมืออื่น ๆ เพื่อเริ่มต้นกระบวนการให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเสนอความคิด ประเมินแผนนโยบายที่พัฒนาขึ้นจากการระดมความคิด
- พัฒนาแนวทางการแก้ไขหรือปรับปรุงต่อไป

Thoughtstorm

เป็นเครื่องมือที่ทำให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียสร้างความคิด (Generate Idea) ผ่านโจทย์ให้ได้มากที่สุด เน้นการใช้ความคิดของแต่ละคนและเขียนสิ่งที่คิดลงบน Sticky Note จนได้ความคิดในปริมาณหนึ่งตามเวลาที่กำหนด จึงนำมาแชร์ภายในกลุ่ม ซึ่งเทคนิค Thoughtstorm มักใช้กับโจทย์ที่ต้องการนำเสนอสิ่งที่มียู่แล้ว ไม่ใช่ไอเดียหรือแนวคิดใหม่



ภาพที่ 13: ตัวอย่างภาพกิจกรรม Thoughtstorm

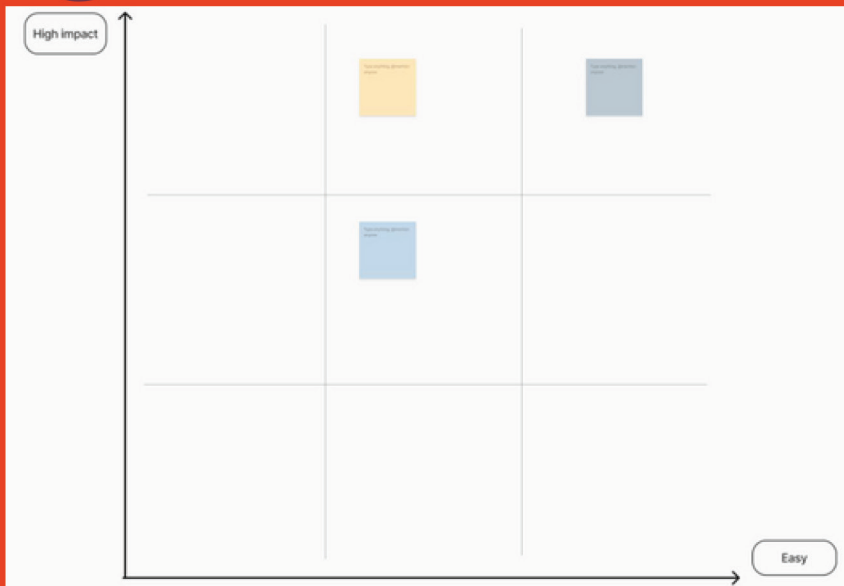


การใช้เครื่องมือเหล่านี้ในการระดมความคิด ช่วยให้สามารถสร้างไอเดียใหม่ และหาวิธีแก้ไขปัญหามันสร้างสรรค์ได้ ตามวัตถุประสงค์ของการระดมความคิด สำหรับการจัดทำกระบวนการห้องปฏิบัติการนโยบาย (Policy Lab)

เครื่องมือในการวิเคราะห์ และสรุปผล

Impact Easy Matrix

เป็นเครื่องมือสำหรับการวิเคราะห์และจัดกลุ่มข้อมูลทั้งหมด เพื่อระบุลักษณะของข้อมูลว่าจะสามารถดำเนินการได้ง่าย-ยาก และมีผลกระทบต่อคนจำนวนมากหรือน้อย โดยสามารถปรับเปลี่ยนหัวข้อของ Impact Easy Matrix ได้ตามโจทย์



ภาพที่ 14: เครื่องมือ Impact Easy Matrix

ขั้นตอนการใช้เครื่องมือ

- สร้างแกนที่จะช่วยในการจัดลำดับโอเดียตามความง่าย - ยาก
- ให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียประเมินให้คะแนนความง่าย - ยากของการดำเนินโครงการหรือการพัฒนาของแต่ละโอเดีย โดยใช้เกณฑ์ที่เหมาะสม อาทิ ระยะเวลา ทรัพยากร ความซับซ้อนของโครงการ และนำโอเดียพล็อตลงบนแกน
- จัดลำดับโอเดียตามคะแนนที่สูงที่สุด โดยปกติจะเลือกโอเดียที่ตั้งอยู่บนช่องด้านบนขวาของ Impact Easy Matrix เนื่องจากมีผลกระทบที่ใหญ่และมีความยากน้อย

Dot Voting

เป็นเทคนิคการตัดสินใจกลุ่มผ่านการลงคะแนน (Vote) โดยสมาชิกในกลุ่มจะได้รับ สติกเกอร์จุด (Dot) สำหรับใช้ในการลงคะแนนให้กับไอเดียที่คิดว่าดีที่สุด ซึ่งไอเดียที่ได้รับ คะแนนมากที่สุดคือไอเดียที่กลุ่มคิดว่ามีศักยภาพมากที่สุด



ภาพที่ 15: Dot Voting

Idea Framework Discussion

เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เห็นภาพของข้อมูล ใช้สำหรับกำหนดทิศทางของการสนทนา และการใช้เครื่องมือให้อยู่บนพื้นฐานของข้อมูลดังกล่าว

 การใช้เครื่องมือเหล่านี้ช่วยให้สามารถวิเคราะห์และสรุปผลจากไอเดียที่ได้รับในระหว่างการระดมความคิดได้อย่างมีระบบและเป็นประโยชน์ ทำให้สามารถเลือกไอเดียที่ดีที่สุด เพื่อนำไปพัฒนาต่อได้



PROTOTYPE

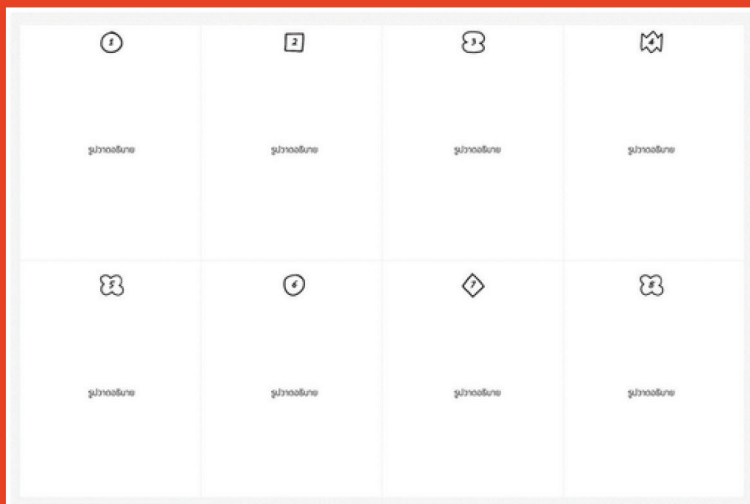
การสร้างต้นแบบ

เป็นขั้นตอนของกระบวนการออกแบบที่เน้นกลุ่มเป้าหมาย (User-Centered Design) มีวัตถุประสงค์เพื่อทดสอบและปรับปรุงแนวคิดหรือไอเดียที่ได้จากขั้นตอนระดมความคิด (Ideate) ก่อนการพัฒนาและลงทุนเป็นนโยบายจริง เพื่อเป็นการลดความเสี่ยงและเพิ่มโอกาสในการสร้างและพัฒนานโยบายที่ตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมายได้อย่างแม่นยำ

เครื่องมือจัดทำกระบวนการ

Crazy 8

เป็นเทคนิคการสร้างต้นแบบ (Prototype) ที่เน้นความเร็วและปริมาณ เพื่อสร้างแนวคิดและไอเดียใหม่ โดยแบ่งกระดาษ A4 ออกเป็น 8 ช่อง และกำหนดเวลา 8 นาทีในการวาดหรือเขียนไอเดียในแต่ละช่อง เมื่อครบเวลาสมาชิกในกลุ่มแบ่งปันไอเดีย และประเมินเลือกไอเดียที่ดีที่สุดหรือน่าสนใจที่สุดเพื่อนำไปพัฒนาต่อ



ภาพที่ 16: เครื่องมือ Crazy 8

Tabletop Prototyping

เป็นเทคนิคการสร้างต้นแบบจากวัสดุง่าย ๆ บนโต๊ะ อาทิ กระดาษ ปากกา กรรไกร เทปกาว และวัสดุอื่น ๆ เพื่อทดสอบแนวคิด สร้างต้นแบบของแนวคิดที่ต้องการ ทดสอบกับกลุ่มเป้าหมาย และปรับปรุงตามคำติชม



ภาพที่ 17: เครื่องมือ Tabletop Prototyping ด้วยเลโก้

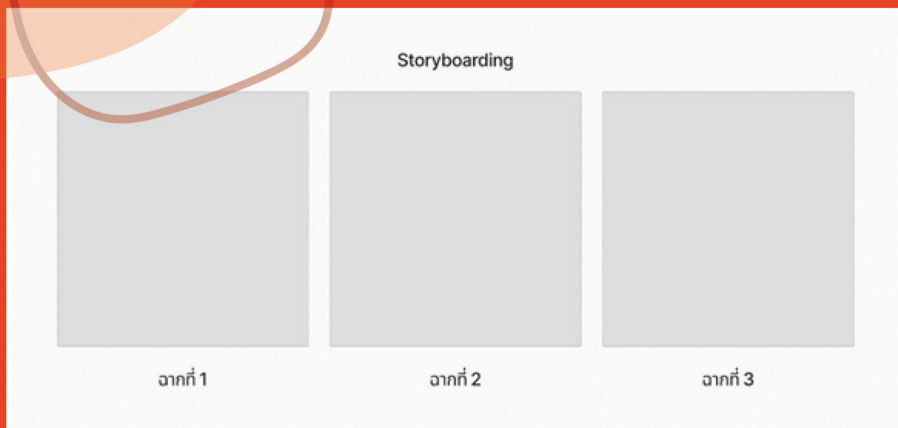
Role Play

การสร้างต้นแบบผ่านการแสดงบทบาท เป็นการจำลองปฏิสัมพันธ์ของกลุ่มเป้าหมายกับบริการ ด้านนโยบาย ผ่านตัวอย่างสถานการณ์เพื่อให้เห็นภาพของแนวทางแก้ปัญหามากยิ่งขึ้น

- กำหนดโจทย์ที่ต้องการให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียคิดหาแนวทางแก้ปัญหา
- ให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียกำหนดหรือจำลองบทบาทของตนเองผ่านการ์ดแสดงบทบาทสมมติ
- กำหนดเวลาให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียซ้อมบทบาท และนำเสนอรูปแบบการให้บริการภายใน Workshop

Storyboard

เป็นการสื่อสารไอเดียผ่านการลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในแนวทางแก้ปัญหา ผ่านการวาดภาพเพื่อจำลองสถานการณ์หรือเหตุการณ์สั้น ๆ และนำเสนอภายในกลุ่ม



ภาพที่ 19: เครื่องมือ Storyboard



การใช้เครื่องมือเหล่านี้ ช่วยให้สามารถทดสอบและปรับปรุงแนวคิดในการสร้างต้นแบบได้อย่างรวดเร็ว และช่วยเพิ่มโอกาสในการค้นพบแนวทางที่ดีที่สุดสำหรับการแก้ปัญหา หรือตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย

เครื่องมือในการวิเคราะห์ และสรุปผล

Action Plan

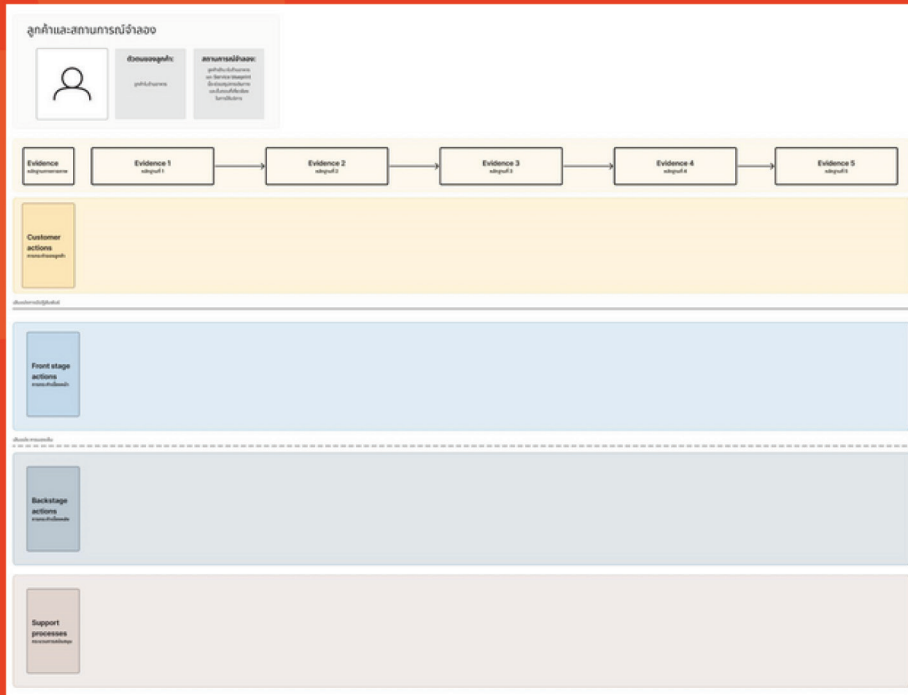
เป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับวางแผนการดำเนินงาน โดยมีการระบุขั้นตอน ทรัพยากร และเวลาที่จำเป็น เพื่อช่วยให้สามารถมองเห็นภาพรวมของการดำเนินงาน และทำให้สามารถปรับปรุงและจัดสรรทรัพยากรได้อย่างเหมาะสม

วัตถุประสงค์/จุดมุ่งหมาย	ภาระหน้าที่	เกณฑ์วัดความสำเร็จ	กรอบเวลา	ทรัพยากรที่ต้องใช้
				
				

ภาพที่ 20: เครื่องมือ Action Plan

Service/Policy Blueprint

ใช้สำหรับสร้างแผนผังการให้บริการด้านนโยบาย ที่แสดงถึงกระบวนการ จุดที่มีปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มเป้าหมาย และส่วนประกอบอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อช่วยให้สามารถเข้าใจกระบวนการทำงานและประเด็นที่ต้องปรับปรุงได้ชัดเจน โดยมีการตั้งคำถามเพื่อเสนอไอเดีย และกำหนดเวลาในการคิดไอเดียตามหัวข้อ เช่น Customer Journey ในแต่ละช่วงเวลาเป็นอย่างไร จึงจะสามารถสร้างต้นแบบที่ตอบสนองต่อความต้องการของกลุ่มเป้าหมายและกระบวนการทำงานได้ดีขึ้น



ภาพที่ 21: เครื่องมือ Service Blueprint



การใช้เครื่องมือเหล่านี้ในขั้นตอนการสร้างต้นแบบ จะช่วยให้สามารถสร้าง ทดสอบ และปรับปรุงแนวคิดได้อย่างมีประสิทธิภาพ นำไปสู่การพัฒนาแนวทางการแก้ปัญหาที่ตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้ได้ดีขึ้น



TEST

การทดสอบ

เป็นขั้นตอนสำคัญที่ช่วยให้สามารถประเมินและทดสอบต้นแบบหรือแนวทางการแก้ปัญหาที่ได้พัฒนาขึ้น มีวัตถุประสงค์เพื่อทดสอบสมมติฐาน ระบุจุดอ่อนหรือปัญหาที่ต้องปรับปรุงก่อนนำไปใช้งานจริง โดยจะนำต้นแบบไปทดสอบกับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อรับผลตอบรับ คำติชม และข้อเสนอแนะที่จำเป็นในการปรับปรุงและพัฒนาต้นแบบให้ดียิ่งขึ้น และเพิ่มโอกาสในการพัฒนานโยบายที่ตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมายได้อย่างแท้จริง

รูปแบบการทดสอบ (Test) สามารถแบ่งได้ 2 รูปแบบ

1) การทดสอบผ่านกระบวนการมีส่วนร่วม (Workshop)

เป็นการนำตัวต้นแบบหรือแนวทางการแก้ไขปัญหามาแนะนำเสนอต่อผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของปัญหา เพื่อทดสอบหรือให้คำแนะนำสำหรับการพัฒนาต้นแบบให้ดียิ่งขึ้น ผ่าน 3 ประเด็น คือ (1) ส่วนที่ดีในตัวต้นแบบ (2) ส่วนที่ต้องปรับปรุงและควรปรับปรุงอย่างไร และ (3) ข้อควรระวัง และเหตุผลของข้อควรระวัง

2) การทดสอบและเก็บข้อมูลผ่านการสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายเป็นผู้ทดสอบตัวต้นแบบ และให้สัมภาษณ์เพื่อนำข้อเสนอแนะหรือสิ่งที่ได้จากการทดสอบไปใช้พัฒนาตัวต้นแบบให้ดียิ่งขึ้น

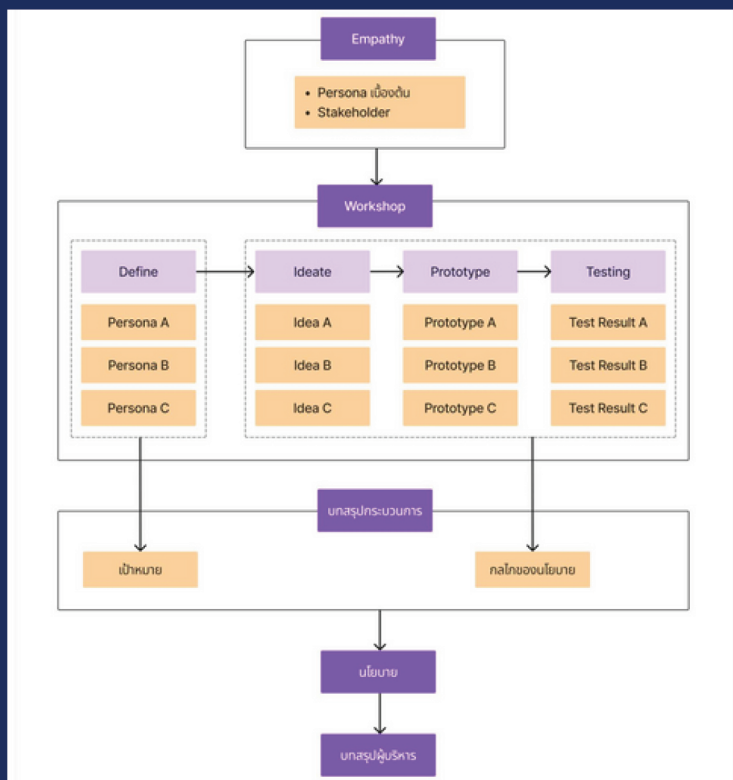


การจัดทำ ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

การจัดทำ ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายเป็นผลลัพธ์ที่ได้จากกระบวนการเก็บข้อมูล วิเคราะห์ ระดมความคิด และทดสอบผ่านกระบวนการมีส่วนร่วม จึงควรกำหนดแนวทางและเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอเบื้องต้น เพื่อให้สามารถสื่อสารกับผู้มีส่วนตัดสินใจในการกำหนดนโยบายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การนำเสนอข้อเสนอแนะเชิงนโยบายจำเป็นต้องมีข้อมูลที่ครอบคลุม ระบุถึงเนื้อหาหรือข้อสงสัยที่เกิดขึ้น เพื่อให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียด้านนโยบายสามารถทำความเข้าใจภาพรวมของนโยบายทั้งหมดได้อย่างชัดเจน



ภาพที่ 22 แผนภาพแสดงการนำเสนอข้อมูล

จะเห็นได้ว่า ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ทำให้มีข้อมูลมากพอที่จะได้ข้อสรุปในเรื่องเป้าหมายและคุณสมบัติของเป้าหมายที่เห็นร่วมกันของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ข้อสรุปของกลไกนโยบายที่ผ่านสังเคราะห์แนวโน้มของความคิดเห็น การเข้าใจเหตุผล กลไกการแก้ปัญหาที่อยู่เบื้องหลังของแนวคิด และนำมาสรุปเป็นกลไกนโยบายที่พบจากกระบวนการ จากนั้น จึงเลือกกลไกที่เหมาะสมมาพัฒนาเป็นแนวทางนโยบาย

ทั้งนี้ Design Thinking สามารถทำซ้ำได้หลายครั้งตามความเหมาะสมของนโยบายและความจำเป็นที่ต้องหาคำตอบของข้อสมมติฐานก่อนดำเนินการพัฒนาเป็นนโยบาย

ซึ่งสามารถจำแนกเป็นวิธีการได้ ดังนี้

การทำความเข้าใจปัญหา EMPATHIZE

การวิเคราะห์ข้อมูล

สามารถนำเสนอกระบวนการเก็บข้อมูล โดยลงรายละเอียดที่มีความสำคัญ เช่น เสนอการจำแนกรูปแบบของกลุ่มเป้าหมาย หรือ Persona จำนวนของกลุ่มเป้าหมาย สถานที่เก็บข้อมูล เพื่อให้เห็นภาพที่มาที่ไปในการนำมาซึ่งผลลัพธ์

ผลลัพธ์

การนำเสนอผลลัพธ์จากการเก็บข้อมูล ทำให้ทราบถึงความสำคัญของการแก้ปัญหา และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของปัญหา เช่น Persona เบื้องต้นที่พบจากการเก็บข้อมูล รวมถึงผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ที่นำมากำหนดประเภทผู้เข้าร่วมใน Workshop ได้

การกำหนดปัญหา DEFINE

การวิเคราะห์ข้อมูล

สามารถจำแนกประเภท คุณสมบัติ หรือ ความหมาย พร้อมจัดลำดับความสำคัญของข้อมูล

ผลลัพธ์

ข้อมูลส่วนนี้จะทำให้เห็นเป้าหมายหรือโจทย์ที่ต้องแก้ไขได้ชัดเจนว่า คืออะไร มีคุณสมบัติ และรายละเอียดอย่างไร เพื่อใช้ในการระดมความคิดเห็นต่อไป โดยสามารถนำข้อมูลมาเปรียบเทียบความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เพื่อวิเคราะห์และจัดทำนโยบายได้อย่างเข้าใจความต้องการและมุมมองของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

การระดมความคิด IDEATE

การวิเคราะห์ข้อมูล

เป็นการพิจารณาแนวโน้มของแนวคิดว่ามีกลไกและความนิยมเป็นอย่างไร เป็นที่ยอมรับหรือไม่ และพิจารณาหาวิธีการแก้ปัญหาที่น่าสนใจมาปรับใช้เพิ่มเติมในการทำนโยบาย หรือเป็นภาพตัวอย่างประกอบการอธิบายนโยบายในภายหลังได้

ผลลัพธ์

เป็นการตรวจสอบว่านโยบายเป็นไปตามแนวโน้มหรือขัดกับแนวคิดและกลไกของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียหรือไม่

การสร้างต้นแบบ PROTOTYPE

การวิเคราะห์ข้อมูล

เป็นการหารูปแบบกลไกที่เกิดขึ้นซ้ำ ๆ ในแนวคิดของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และทำความเข้าใจเหตุผลที่อยู่เบื้องหลังกลไกความคิดนั้น ๆ นำมาเปรียบเทียบกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียกลุ่มอื่น

ผลลัพธ์

รูปแบบกลไกที่เกิดขึ้น แสดงให้เห็น 2 แนวทาง คือ (1) รูปแบบที่คล้ายกันของแนวคิด สามารถวิเคราะห์หารูปแบบที่เป็นที่นิยมได้ หรือ (2) รูปแบบที่แตกต่างกัน มักสะท้อนจากความต่างกันของ Persona ซึ่งต้องใช้การวิเคราะห์เพิ่มเติม เพื่อปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับเป้าหมาย

การทดสอบ TEST

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการทดสอบ ส่วนใหญ่จะเป็นคำตอบว่าสมมติฐานเป็นจริงหรือไม่ ต้องปรับปรุงอย่างไร ด้วยวิธีการอะไร

ผลลัพธ์

ได้ข้อมูลเพื่อใช้ในการปรับปรุงแก้ไขสำหรับการทำ Design Thinking ในรอบต่อไป หรือใช้เป็นข้อมูลในการร่วมวิเคราะห์ และสรุปเป็นกลไกนโยบายที่เหมาะสม



รูปแบบการนำเสนอ นโยบาย

รูปแบบการนำเสนอนโยบาย

บทสรุปของกระบวนการสามารถเรียงเรียงเป็นข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย และสามารถนำเสนอด้วยเครื่องมือ ดังนี้

- **แผนงานนโยบาย (Policy Blueprint):** เป็นเส้นทางของการใช้นโยบายผ่านมุมมองของกลุ่มเป้าหมาย ระบุขอบเขตและข้อกำหนดนโยบายที่ต้องการเสนอแนะ รวมถึงการให้บริการนโยบายเบื้องต้น (Front stage) เบื้องหลัง (Back stage) และจุดที่ผู้ใช้มีปฏิสัมพันธ์กับบริการนโยบาย (Touch point) ซึ่งอาจนำเสนอผ่านสื่อประกอบ เช่น แผนภูมิหรือแผนภาพเพื่อแสดงวิธีการเส้นทางของนโยบายที่เกิดขึ้น
- **โปรแกรมทดลองนำร่อง (Pilot Program):** เป็นโปรแกรมดำเนินงานของนโยบายระดับเล็กในสภาพแวดล้อมหรือพื้นที่ที่สามารถควบคุมได้ เพื่อทดสอบประสิทธิภาพและเก็บข้อมูลก่อนการขยายผลในวงกว้าง การทำแผนลักษณะนี้ช่วยในการระบุปัญหาที่อาจเกิดขึ้น และสามารถทำการปรับเปลี่ยนนโยบายก่อนนำไปใช้ในพื้นที่อื่น ๆ ต่อไป
- **แผนการดำเนินงาน (Implementation Roadmap):** เป็นลำดับช่วงเวลาหรือแผนที่กำหนดขั้นตอนที่จำเป็นในการดำเนินนโยบาย รวมถึงกิจกรรมสำคัญและผู้รับผิดชอบ ช่วยให้เกิดทิศทางที่ชัดเจนและช่วยในการประสานงานระหว่างผู้มีส่วนได้ส่วนเสียต่าง ๆ
- **แผนปฏิบัติการทำงาน (Action Plan):** คือแผนการปฏิบัติที่ผ่านการคิดและวางแผนอย่างละเอียด เพื่อเป็นตัวกำหนดแผนการดำเนินงานทั้งหมดให้บรรลุวัตถุประสงค์ กล่าวคือถูกสร้างมาให้เป็นแบบแผนในการปฏิบัติงาน โดยจะระบุรายละเอียดในแต่ละช่วงของการปฏิบัติกิจกรรมหรือการปฏิบัติงาน ซึ่งแผนปฏิบัติการทำงานจะช่วยตรวจสอบการทำงานในแต่ละขั้นตอนของแผนให้สำเร็จลุล่วงตามเป้าหมาย



จ ริ ย ธ ร ร ม

ในห้องปฏิบัติการนโยบาย

จริยธรรม

ในห้องปฏิบัติการนโยบาย

1

ความโปร่งใสในการดำเนินงาน

ความโปร่งใสเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดในการสร้างความเชื่อมั่น ความน่าเชื่อถือ และความมั่นใจแก่ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย การสร้างความโปร่งใสในห้องปฏิบัติการนโยบายหมายความว่ากระบวนการ วิธีการ และข้อมูลจะถูกเผยแพร่อย่างเปิดเผยและได้รับการตรวจสอบ

วัตถุประสงค์ของการดำเนินงานด้วยความโปร่งใส

- ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเข้าใจกระบวนการดำเนินงาน
- สามารถระบุข้อผิดพลาดและแก้ไขได้ทันที
- สร้างความเชื่อมั่นให้กับประชาชนและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่เกี่ยวข้อง

หลักการการดำเนินการ

เปิดเผย: ทำให้ข้อมูลกระบวนการ และวิธีการวิจัย สามารถเข้าถึงได้จากสาธารณะ ยกเว้นกรณีที่ไม่สามารถเปิดเผยได้

รับผิดชอบ: รับผิดชอบต่อการตัดสินใจ การกระทำ และวิธีการให้เหตุผลสำหรับการตัดสินใจ เมื่อเกิดข้อขัดแย้งหรือข้อสงสัย

ความชัดเจน: มีการสื่อสารชัดเจน ไม่มีคำศัพท์เฉพาะทาง และสามารถเข้าใจได้โดยบุคคลทั่วไป

แนวทางการดำเนินการ:

- ควรบันทึกอย่างสม่ำเสมอในทุกขั้นตอนของกระบวนการ รวมถึงข้อมูลเกี่ยวกับวิธีการแหล่งข้อมูล การปรึกษากับผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และเหตุผลในการตัดสินใจ
- ใช้ข้อมูลที่มีการเปิดเผยสู่สาธารณะและอ้างอิงไปยังแหล่งข้อมูลได้
- ปรึกษากับกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอย่างสม่ำเสมอ บันทึกการปรึกษาและทำสรุปให้สาธารณชนสามารถเข้าถึงได้
- การอัปเดตความคืบหน้า ความท้าทาย และผลลัพธ์เบื้องต้นเป็นประจำ
- สร้างพื้นที่ที่สามารถให้ข้อเสนอแนะ ถามคำถาม หรือแจ้งปัญหา รวมถึงมีการตอบรับอย่างรวดเร็วและเปิดเผย

2

การเคารพสิทธิ ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และกลุ่มเปราะบาง

การมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในกระบวนการเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการพัฒนานโยบายเพื่อให้ได้รับข้อมูลอย่างครบถ้วน การเคารพต่อการยินยอมและสิทธิในการเข้าร่วมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเป็นสิ่งที่สำคัญต่อการกำหนดนโยบายตามจริยธรรมโดยเฉพาะกลุ่มเด็กที่ถือว่าเป็นกลุ่มเปราะบาง จึงต้องกำหนดแนวทางในการรับรองสิทธิของคนกลุ่มนี้ให้ได้รับการเคารพและดำเนินการถูกต้องตามหลักจริยธรรม

วัตถุประสงค์ของการเคารพสิทธิผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและกลุ่มเปราะบาง
การเคารพต่อการยินยอมและสิทธิในการเข้าร่วมมีความสำคัญ ดังนี้

- สร้างและรักษาความไว้วางใจในกระบวนการของห้องปฏิบัติการนโยบาย
- เพิ่มคุณภาพของข้อมูลและการยอมรับของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย
- ปฏิบัติตามแนวทางทางกฎหมายและมาตรฐานที่ชัดเจน
- ปกป้องสิทธิของกลุ่มเปราะบางที่ไม่สามารถตัดสินใจเองได้

หลักการดำเนินการ

- **การยินยอม:** ต้องรับรองว่าผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเข้าใจวัตถุประสงค์ วิธีการ ความเสี่ยง และประโยชน์ของการเข้าร่วม
- **การยินยอมจากผู้ปกครอง:** ในกรณีที่ผู้เข้าร่วมกระบวนการเป็นเด็กหรือนักเรียนที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะ เราควรได้รับความยินยอมจากผู้ปกครองก่อนเสมอ
- **การสมัครใจ:** การเข้าร่วมควรเป็นการสมัครใจเสมอโดยไม่มีการบังคับหรืออิทธิพลใด ๆ
- **การแสดงความเห็นอย่างเท่าเทียม:** ต้องรับรองว่าทุกกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียมีโอกาสเท่าเทียมในการแสดงความเห็น

แนวทางการดำเนินการ

- **การสื่อสารที่โปร่งใส:** บรรยายถึงวัตถุประสงค์ วิธีการ และผลลัพธ์ที่คาดหวังจากการมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอย่างชัดเจน
- **การยินยอมที่เป็นลายลักษณ์อักษร:** ส่งหนังสือการยินยอมที่เป็นลายลักษณ์อักษรหลังจากที่ตรวจสอบแล้วว่าพวกเขาเข้าใจถึงการมีส่วนร่วม
- **การยกเลิกการให้ข้อมูล:** อนุญาตให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียสามารถถอนการเข้าร่วมและยกเลิกการให้ข้อมูลได้ทุกขณะโดยไม่มีผลกระทบตามมา
- **กลไกการให้ข้อเสนอแนะ:** จัดตั้งช่องทางที่ชัดเจนที่ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียสามารถร้องเรียนให้คำแนะนำ หรือถามคำถาม
- การเห็นคุณค่าในการยินยอมและสิทธิในการมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียไม่ใช่เพียงแค่ความจำเป็นทางจริยธรรมเท่านั้น แต่ยังสำคัญสำหรับการจัดทำนโยบายขึ้นพื้นฐานการปฏิบัติตามแนวทางเหล่านี้จะช่วยให้ห้องปฏิบัติการนโยบายสร้างความร่วมมือกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียได้อย่างแท้จริง



อุปสรรค และวิธีรับมือ

อุปสรรค และวิธีรับมือ

อุปสรรคหรือปัญหาที่พบบ่อยในการจัดตั้งห้องปฏิบัติการนโยบาย



ปัญหาด้านข้อมูลไม่เพียงพอ

การขาดข้อมูลที่ครบถ้วนหรือข้อมูลที่ไม่ถูกต้อง อาจนำไปสู่การตัดสินใจที่ไม่แน่นอน ซึ่งส่งผลกระทบต่อความน่าเชื่อถือของห้องปฏิบัติการนโยบาย (Policy Lab) การวิเคราะห์ข้อมูลบนพื้นฐานข้อมูลที่ไม่ถูกต้องสามารถนำไปสู่การตีความหรือสรุปผลที่คลาดเคลื่อนจากความจริง เป็นการสูญเสียทรัพยากรและเวลา ดังนั้น การมีข้อมูลที่ถูกต้องและครบถ้วนเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่ง เพราะจะช่วยในการวางแผน คาดการณ์ผลกระทบ และตัดสินใจในการใช้นโยบายในระยะยาว

วิธีรับมือกับปัญหา

ทำการสำรวจข้อมูล รวบรวมข้อมูลและสถิติที่เกี่ยวข้องกับปัญหาเพื่อให้มีฐานข้อมูลและความรู้ที่แน่นอน เช่น

- ลงทุนในการเก็บข้อมูลที่ครบถ้วนและมีคุณภาพ
- ร่วมมือกับสถาบันวิจัย สถาบันการศึกษา และแหล่งข้อมูลอื่น ๆ
- ใช้เครื่องมือและแพลตฟอร์มด้านเทคโนโลยีในการเก็บข้อมูล



ปัญหาด้านการขาดแคลนทรัพยากร

การมีทรัพยากรที่ไม่เพียงพอในการทำงาน เช่น งบประมาณ บุคลากร หรือเครื่องมือ ทำให้กระบวนการห้องปฏิบัติการนโยบาย (Policy Lab) ล่าช้าหรือไม่สามารถดำเนินต่อไปได้ ความล่าช้านี้สามารถทำให้ข้อมูลหรือสถานการณ์เปลี่ยนแปลง ส่งผลให้ผลลัพธ์ไม่สามารถนำมาประยุกต์ใช้งานได้

วิธีรับมือกับปัญหา

- ศึกษาแรงจูงใจในการทำงาน และเพิ่มแรงจูงใจในรูปแบบที่ตอบโจทย์ความต้องการ
- สามารถทำให้บุคลากรเข้ามาทำงานในระบบเพิ่มขึ้น
- ความร่วมมือระหว่างภาคประชาชน ภาครัฐ ภาคเอกชน ในการสนับสนุนทรัพยากร อาทิ เงินทุน และอาสาสมัคร



ปัญหาเรื่องการรับรู้

กลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอาจไม่รับรู้ถึงความสำคัญ หรือวัตถุประสงค์ในกระบวนการห้องปฏิบัติการนโยบาย (Policy Lab) ส่งผลให้ไม่สนับสนุน หรือเข้าร่วมในกระบวนการได้ การสื่อความหมาย หรือการรับรู้ข้อมูลที่ไม่ตรงกับวัตถุประสงค์อาจทำให้มีผลกระทบต่อการตัดสินใจเข้าร่วมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

วิธีรับมือกับปัญหา

ปัญหานี้เกี่ยวข้องกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียหลากหลายกลุ่ม รวมถึงนักนโยบาย ผู้เชี่ยวชาญ ผู้นำชุมชน และประชาชน จึงต้องมีการปรึกษากันอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้แน่ใจว่าแนวทางนโยบายเป็นที่ยอมรับ และเกี่ยวข้องกับผู้ที่ได้รับผลกระทบ



ปัญหาด้านความขัดแย้งของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

บางครั้งผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอาจมีความเห็นที่แตกต่างกันในเรื่องนโยบายที่เสนอมาร่วมด้วยความซับซ้อนของปัญหาทางสังคมและเศรษฐกิจ เป็นเรื่องปกติที่ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องหลายกลุ่มที่มีมุมมองหรือความรู้สึกที่แตกต่างกันต่อนโยบาย

วิธีรับมือกับปัญหา

เพื่อแก้ไขปัญหานี้ กระบวนการห้องปฏิบัติการนโยบาย (Policy Lab) ควรพิจารณาการรวมกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียให้เข้ามาพัฒนาและปรับปรุงนโยบาย เป็นส่วนหนึ่งในกระบวนการออกแบบเพื่อให้ทุกฝ่ายเข้าใจและมีเป้าหมายเดียวกัน



ปัญหาด้านความไม่แน่นอนของสภาพแวดล้อม

การเปลี่ยนแปลงของสถานการณ์ อาทิ การเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมทางสังคม เศรษฐกิจ และการเมือง ที่มีความซับซ้อน สามารถทำให้การทดลองและวิเคราะห์ผลกระทบเป็นไปได้ยาก และนโยบายไม่เป็นไปตามที่วางแผนไว้

วิธีรับมือกับปัญหา

การดำเนินการเมื่อสภาพแวดล้อมมีการเปลี่ยนแปลง ควรมีแผนสำรอง และทำความเข้าใจปัญหาอย่างละเอียด ให้ทราบถึงสาเหตุและผลกระทบของปัญหา



ปัญหานโยบายใหม่ที่ขัดแย้งกับนโยบายที่มีอยู่

นโยบายที่ได้รับการพิจารณาหรือสร้างขึ้นใหม่ มีรายละเอียด แนวทาง หรือวิธีการดำเนินงาน ไม่สอดคล้อง หรือไม่เข้ากับนโยบายปัจจุบัน อาจเป็นผลมาจากข้อมูลหรือการวิจัยที่ใช้เห็นว่า นโยบายปัจจุบันไม่ตอบโจทย์ หรือตรงความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

วิธีรับมือกับปัญหา

นโยบายใหม่ขัดแย้งกับนโยบายที่มีอยู่ สามารถแก้ปัญหาได้โดย

- ทบทวนและเข้าใจทั้งสองนโยบาย ทำความเข้าใจว่านโยบายทั้งสอง มีเป้าหมายอะไร และทำไมถึงขัดแย้ง
- ระบุประเด็นและสาเหตุความขัดแย้ง ของนโยบาย จะช่วยในการหาวิธีแก้ไข ปัญหาได้เฉพาะเจาะจง
- สื่อสารกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทุกฝ่าย เพื่อเข้าใจมุมมองและความต้องการ
- แก้ไขหรือปรับปรุงนโยบาย เพื่อให้ สอดคล้องกัน
- ระบุผลกระทบที่คาดว่าจะเกิดขึ้น พิจารณา ผลกระทบที่คาดว่าจะเกิดขึ้น ไม่ว่าจะ เป็น ผลกระทบต่อสภาพเศรษฐกิจ สังคม หรือธรรมชาติ



ปัญหาด้านการสื่อสาร

การสื่อสารหรือการเข้าใจผิดพลาดระหว่างผู้กำหนดนโยบายกับผู้ดำเนินการหรือผู้ได้รับผลกระทบ อาจเกิดจากการสื่อสารมีความกำกวมทำให้ผู้ดำเนินการ หรือผู้ได้รับผลกระทบเข้าใจไม่ถูกต้องหรือเข้าใจ ไม่ครบถ้วน

วิธีรับมือกับปัญหา

การสื่อสารหรือการเข้าใจที่ผิดพลาดระหว่างผู้กำหนดนโยบายกับผู้ดำเนินการหรือผู้ได้รับผลกระทบ

- สื่อสารกับทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องเพื่อแก้ไข ปัญหาและป้องกันปัญหาในอนาคต
- สร้างกระบวนการสื่อสารที่ดีขึ้น ปรับปรุง แนวทางการสื่อสาร การจัดการประชุม ที่มีประสิทธิภาพ หรือการฝึกอบรม ในการสื่อสาร



แนวทางในอนาคต ของการจัดทำห้องปฏิบัติการนโยบาย

แนวทางในอนาคต ของการจัดทำห้องปฏิบัติการนโยบาย

แนวทางในอนาคตของการจัดทำห้องปฏิบัติการนโยบายจะต้องใช้วิธีการที่หลากหลาย รวมถึงนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้ส่งเสริมการทำงานร่วมกันของภาคส่วนต่าง ๆ ให้ความสำคัญกับกระบวนการมีส่วนร่วมของทุกคน เพื่อสร้างความยั่งยืนของนโยบาย ตอบสนองความต้องการ และนำไปสู่การคาดการณ์และปรับตัวให้เข้ากับความท้าทายและโอกาสในอนาคตได้



การบูรณาการเทคโนโลยีขั้นสูง

- เทคโนโลยีขั้นสูง อาทิ ปัญญาประดิษฐ์ (AI) และ Machine Learning สามารถช่วยวิเคราะห์ข้อมูลจำนวนมากอย่างเป็นระบบ สามารถระบุแบบแผนและข้อมูลเชิงลึก อันจะนำไปสู่นโยบายที่มีประสิทธิภาพ ช่วยทำนายแนวโน้ม และระบุพื้นที่ที่ต้องการแทรกแซงหรือพัฒนาปรับปรุง ตลอดจนนำเสนอข้อมูลที่ซับซ้อนให้ง่ายขึ้น เพื่อสื่อสารไปยังผู้มีส่วนเกี่ยวข้องให้เข้าใจและดำเนินการได้ง่ายขึ้น



ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่

- ห้องปฏิบัติการนโยบายช่วยให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียมีส่วนร่วมในการออกแบบนโยบายได้อย่างเข้มข้น นำไปสู่แนวทางที่มุ่งเน้นกลุ่มเป้าหมายและมีประสิทธิภาพ
- การกำหนดช่องทางการสื่อสารและรับข้อเสนอแนะ อาทิ มีการประชุมกลุ่มสนทนา และเวทีเสวนาสธารณะอย่างสม่ำเสมอ ช่วยให้มั่นใจว่าได้มุมมองและการแบ่งปันประสบการณ์ที่หลากหลายในการกำหนดนโยบาย



การมุ่งสู่เป้าหมายการศึกษาที่เท่าเทียม

- การนำเทคโนโลยีมาช่วยตรวจสอบและประเมินความเท่าเทียม อันจะนำไปสู่การพัฒนาโยบายที่แก้ไขความไม่เท่าเทียม ทั้งในด้านโอกาสในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพ และทรัพยากร



นโยบายมีการพัฒนาและปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง

- ห้องปฏิบัติการนโยบายช่วยส่งเสริมวัฒนธรรมการทดลองและเรียนรู้ โดยถือว่าความล้มเหลวเป็นโอกาสในการเรียนรู้และปรับปรุง เพื่อสร้างนวัตกรรม การนำเทคโนโลยีมาช่วยในกระบวนการ ทั้งการตรวจสอบ ประเมินผลและทบทวนนโยบายอย่างต่อเนื่อง จะทำให้มั่นใจว่า นโยบายยังคงมีประสิทธิภาพ
- การติดตามงานวิจัยแนวโน้ม และแนวปฏิบัติต่าง ๆ รวมทั้งข้อมูลเชิงสถิติและข้อมูลเชิงลึกใหม่ ๆ จะเป็นข้อมูลสนับสนุนสำหรับการปรับปรุง ให้นโยบายมีความทันสมัยอยู่เสมอ



การบูรณาการความร่วมมือจากภาคส่วนต่าง ๆ

- ความร่วมมือจากองค์กรและหน่วยงานต่าง ๆ อาทิ ระบบบริการสุขภาพและบริการทางสังคมอื่น ๆ จะช่วยจัดการกับปัจจัยในการกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ได้ เช่น สุขภาพของนักเรียน ความเป็นอยู่ที่ดี สถานะทางสังคมและเศรษฐกิจ เป็นต้น สามารถนำไปสู่การกำหนดนโยบายการศึกษาที่ครอบคลุมและมีมุมมองเป็นองค์รวมมากขึ้น
- การมีส่วนร่วมของภาคเอกชนเป็นกำลังสำคัญที่สามารถนำทรัพยากร ความเชี่ยวชาญ และนวัตกรรมมาใช้ในการแก้ไขความท้าทายทางการศึกษา



วิสัยทัศน์และความยั่งยืน

- วิสัยทัศน์ระยะยาวมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการกำหนดและพัฒนา นโยบายการศึกษา โดยจำเป็นต้องพิจารณาความต้องการของผู้เรียน แรงงาน และสังคม รวมถึงการรักษาสภาพแวดล้อมและการใช้ทรัพยากร อย่างเหมาะสม เพื่อส่งเสริมความยั่งยืน และมั่นใจได้ว่านโยบายการศึกษา จะมีส่วนช่วยในการพัฒนาผู้เรียน สร้างความพร้อมทางวิชาการ ความพร้อมทางด้านสังคมและอารมณ์ และส่งเสริมความเป็นอยู่ที่ดี ของผู้เรียนในอนาคตได้



QR Code แบบสอบถามการนำเอกสารไปใช้ประโยชน์

คณะที่ปรึกษา

- 1.นายอภิทาน ลี รองผู้อำนวยการศูนย์ออกแบบและวิจัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
- 2.นางสาวกฤษฏีกา เสียงสุนทร อาจารย์ประจำ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
- 3.นางสาวดวงพร โตลัม อาจารย์ประจำ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาคู่มือ

- นายสุรธัมมะ ธรรมศักดิ์ นักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการพิเศษ หัวหน้าส่วนอุตสาหกรรมและขีดความสามารถในการแข่งขัน กองยุทธศาสตร์และประสานการพัฒนาขีดความสามารถในการแข่งขัน สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ

คณะผู้จัดทำ

ที่ปรึกษา

ดร.อรรถพล สังขวาสี
ดร.สุเทพ แก่งสันเทียะ

ดร.นิติ นาชิต
ดร.สวัสดิ์ ภูเก็ต

นางรัชณี พึ่งพานิชย์กุล

เลขาธิการสภาการศึกษา
เลขาธิการสภาการศึกษา
(ตุลาคม 2565 - กันยายน 2566)
รองเลขาธิการสภาการศึกษา
รองเลขาธิการสภาการศึกษา
(ตุลาคม 2565 - กันยายน 2566)
ผู้อำนวยการสำนักนโยบายและแผนการศึกษา
รักษาการในตำแหน่งที่ปรึกษาด้านระบบการศึกษา

ผู้รับผิดชอบโครงการ

นางโชติกา วรรณบุรี
นางสาวโรจนา ถัดทะพงษ์
นางสาวจอมทกยาสนิก พงษ์เสฐียร
นางสาวชรินรัตน์ พุ่มเกษม
นายสิงหชาติ ไตรจิตต์
นายวิทยาศาสตร์ ดลประสิทธิ์
นางสาวพรรณงาม ธีระพงศ์
นางสาวสุริดา พาพรหม

ผู้อำนวยการกลุ่มนโยบายและแผนการศึกษาแห่งชาติ
นักวิชาการศึกษาชำนาญการพิเศษ
นักวิชาการศึกษาชำนาญการพิเศษ
นักวิชาการศึกษาชำนาญการ
นักวิชาการศึกษาชำนาญการ
นักวิชาการศึกษาชำนาญการ
นักวิชาการศึกษาชำนาญการ

บรรณาธิการและออกแบบกราฟฟิค

นางสาวจอมทกยาสนิก พงษ์เสฐียร นักวิชาการศึกษาชำนาญการพิเศษ

หน่วยงานรับผิดชอบ

กลุ่มนโยบายและแผนการศึกษาแห่งชาติ
สำนักนโยบายและแผนการศึกษา สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา
โทร 0 2668 7123 ต่อ 2431 โทรสาร 0 2243 2787
e-Mail: edplan.group@gmail.com
เว็บไซต์ www.onec.go.th



สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา

99/20 ถนนสุขุมวิท เขตดุสิต กรุงเทพฯ 10300

โทร. 0 2668 7123 ต่อ 2429

โทรสาร 0 2243 2787

เว็บไซต์ <http://www.onec.go.th>

Facebook : OEC NEWS สภาการศึกษา

<http://www.facebook.com/OECSocial>



สิ่งพิมพ์ สกศ. อันดับที่ 7/2567
ISBN: 978-616-270-462-8

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา
99/20 ถนนสุขุมวิท เขตดุสิต กรุงเทพฯ 10300
โทรศัพท์ 0 2668 7123
โทรสาร 0 2243 2787
เว็บไซต์ <http://www.onec.go.th>