

OKMD ปั้นคนรุ่นใหม่รู้เท่าทัน ปรับตัว คิดต่าง สร้างโอกาสกับเวิร์คชอป “มันส์สมอง” มันส์ไปกับความคิดและทักษะแห่งศตวรรษที่ 21



OKMD ปั้นคนรุ่นใหม่รู้เท่าทัน ปรับตัว คิดต่าง สร้างโอกาสกับเวิร์คชอป “มันส์สมอง” มันส์ไปกับความคิดและทักษะแห่งศตวรรษที่ 21

“คิดต่างสร้างรายได้ คิดสร้างสรรค์ สนุกกับการแก้ปัญหา คิดวิพากษ์บนพื้นฐานของความเข้าใจ เปิดรับความคิดเห็นเท่าทันการเปลี่ยนแปลงของโลก” สิ่งเหล่านี้ล้วนดูจะเป็นคุณสมบัติ ทักษะของคนรุ่นใหม่ศตวรรษที่ 21 ที่ควรจะมี ทว่าในการจะเป็นผู้ที่ คิดได้ ทำเป็น คงไม่สามารถเกิดขึ้นได้ทันที สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) สปร. หรือ OKMD มีบทบาทสำคัญพัฒนาความคิด เพิ่มความรู้และสร้างสรรค์ภูมิปัญญาแก่ประชาชนโดยผ่านกระบวนการเรียนรู้สาธารณะ จึงจัดงานประจำปีขึ้นเป็นปีที่ 5 โดยใช้ชื่อว่า มหกรรมความรู้ 2016 ภายใต้แนวคิด “ความรู้คือโอกาส: ปฏิรูปการเรียนรู้โอกาสในอนาคต” โดยเมื่อเร็วๆ นี้ได้ประเดิม มหกรรมความรู้ 2016 ด้วยกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) ตอน “มันส์สมอง” มันส์ไปกับความคิดและทักษะแห่งศตวรรษที่ 21

ราเมศ พรหมเย็น ปฏิบัติหน้าที่ผู้อำนวยการ OKMD เล่าว่าการขับเคลื่อนพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ต้องเริ่มจากการพัฒนาความคิด เพิ่มความรู้ ซึ่ง OKMD และหน่วยงานภายใน 3 หน่วยงาน คือ ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (TCDC) อุทยานการเรียนรู้ (TK park) และสถาบันพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติหรือมิวเซียมสยามเป็นหน่วยงานที่ได้ดำเนินการส่งเสริมให้เยาวชน คนไทยเรียนรู้ พัฒนาความคิด เสริมศักยภาพ ทักษะทุกด้าน จึงได้จัดงานมหกรรมความรู้ขึ้นทุกปี ตั้งแต่ปี 2555 ถึง 2559 อย่างต่อเนื่อง ภายใต้แนวคิด “ความรู้คือโอกาส” เพื่อกระตุ้นคิดและสร้างแรงบันดาลใจให้แก่คนไทย โดยเฉพาะเยาวชนคนรุ่นใหม่ให้ตระหนักถึงความจำเป็นของความรู้และความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนาตนเองและการประกอบอาชีพ เพื่อสร้างคุณค่าเพิ่ม และยกระดับคุณภาพชีวิต

“ในโลกปัจจุบันนี้ ทุกคนสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลข่าวสารได้ง่าย มีองค์ความรู้มากมายให้เลือกสรร การรู้เท่าทันความรู้ และนำความรู้เหล่านั้นมาปรับใช้โดยผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ สนุกกับการแก้ไขปัญหา คิดทันโลก และรู้จักการทำงานเป็นทีม การสื่อสารอย่างเข้าถึงผู้อื่น เรื่องเหล่านี้ต้องช่วยกันเติมเต็ม OKMD จึงเริ่มต้นกระบวนการเตรียมความพร้อมคนรุ่นใหม่ก้าวสู่โลกยุคใหม่ ผ่านการอบรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) ตอน “มันส์สมอง” มันส์ไปกับความคิดและทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เข้าถึงองค์ความรู้อย่างสนุก

สนาน เกิดการเรียนรู้ใหม่ผ่านประสบการณ์ และการถ่ายทอดองค์ความรู้ของวิทยากรชั้นนำ ใน 5 หัวข้อ คือ 1) ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม 2) ความคิดเชิงวิพากษ์ 3) คิดให้ทันโลก 4) การสื่อสารและร่วมมือทำงาน และ 5) กลยุทธ์การทำธุรกิจเชิงสร้างสรรค์ โดยเน้นการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำซึ่งจะช่วยให้เกิดความเข้าใจได้อย่าง ลึกซึ้งและนำไปต่อยอดได้ดียิ่งขึ้น”

ด้วยโลกดิจิทัล ทุกอย่างเชื่อมโยงเข้าถึงได้ง่าย การใช้ความคิดแบบเดิมๆ คิดเหมือนคล้อยตามกันไปอาจไม่เหมาะ กับยุคที่มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ศ.ดร.ไชยยงค์ ไชยพร นักปรัชญาการเมืองผู้มากด้วยมุมมองและคำถามที่ แหลมคม ได้ถ่ายทอดแนวทาง “การคิดวิพากษ์” หนึ่งในทักษะสำคัญแห่งศตวรรษที่ 21 ผ่านกิจกรรมอบรมเชิง ปฏิบัติการ (Workshop) ตอน “มันส์สมอง” ไว้ว่า การเริ่มด้วยการตั้งคำถามว่าความคิดวิพากษ์ คืออะไร และจุด ประกายการรู้ความหมายความคิดวิพากษ์ ว่าไม่ใช่เพียงการท่องจำหรือสวบบทบาทของผู้ที่คิดวิพากษ์เป็น แต่การคิด วิพากษ์ต้องเกิดจากความสงสัย อยากรู้ด้วยตนเองจริงๆ โดยปราศจากความขี้เกียจและขี้กลัว เพราะ 2 อย่างนี้เป็น เงื่อนไข อุปสรรคทำให้ไม่สงสัย และไม่มีความคิดวิพากษ์

ความสงสัยนอกจากเกิดขึ้นจากตัวเอง ความต้องการกระหายรู้แล้ว ศ.ดร.ไชยยงค์ เล่าต่อว่า ต้องมีตัวช่วย กระตุ้น ให้เกิดความสงสัย ไม่ว่าจะเป็นด้วยคำพูด ประสบการณ์ การคิดต่างแต่ต้องเป็นการวิพากษ์เพื่อหาความรู้ร่วมกัน มี ลักษณะเป็นมิตร แสดงความคิดเห็นแบบปลายเปิดและยอมรับข้อโต้แย้ง ไม่ใช่เป็นความคิดวิพากษ์เพื่อเอาชนะ เอา มันส์เท่านั้น สังคมไทย ทุกคนล้วนเป็นนักวิพากษ์ มีความคิดวิพากษ์ผ่านโลกโซเชียลมีเดีย แต่ความคิดวิพากษ์ต้อง เป็นการทำเพื่อเสนอความคิด สู่พื้นที่สาธารณะโดยอาศัยศิลปะ

ต่อด้วยอีกหนึ่งทักษะ “การคิดสร้างสรรค์” จากกลุ่ม EYEDROPPER FILL หรือกลุ่มคนสร้างภาพเคลื่อนไหวรุ่นใหม่ ที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์สร้างผลงานแปลกใหม่ โดย นัท-นันทวัฒน์ จรัสเรืองนิล และเบสท์-วรรณจณภูมิ ลายสุวรรณ ชัย เล่าว่า กลุ่มเราเป็นการรวมตัวกันของคนรุ่นใหม่ที่สนใจงานด้านศิลปะ และที่มาสสร้างภาพเคลื่อนไหว เพราะหาก มองประสาทสัมผัสทั้ง 5 พบว่า การมอง การใช้สายตา เป็นจุดเริ่มต้น และถูกใช้มากที่สุด ขณะเดียวกันทุกคนมีและ ใช้โทรศัพท์มือถือถือ การออกแบบการสื่อสารทางการมองเห็น ต้องเริ่มจากการสร้างประสบการณ์ใหม่ๆ ความแตกต่างใน การนำเสนอ

“ทุกคนสามารถคิดสร้างสรรค์ได้ โดยรู้จักมองรอบตัว เห็นปัญหาที่เกิดขึ้น และตั้งคำถาม มาประยุกต์กับความคิด สร้างสรรค์ อย่าง พวกผมทำมิวสิกวิดีโอ GAME OVER ของเสตมป์-อภิวัชร เอื้อถาวรสุข ต้องเริ่มจากการตีโจทย์ เนื้อเพลง และใช้มุมมองของสิ่งรอบตัวมาสร้างแรงบันดาลใจ ซึ่งพวกผมนำเสนอผ่านมุมมองของแมลงสาบ นำเสนอ รูปแบบของเกมส์ เป็นต้น ต้องรู้จักเรียนรู้ ทดลอง มองเห็นปัญหา และต่อให้มีข้อจำกัดด้านเศรษฐกิจ หรืออะไรก็ตาม หากมีแรงบันดาลใจ มุ่งมั่นก็จะทำให้เกิดผลงานคุณภาพได้”

ชีวิตของคนเรา คงปฏิเสธการไม่พบเจอปัญหาไม่ได้ “สนุกกับการแก้ปัญหา” ทงง โชติสรยุทธ์ ผู้ก่อตั้ง บริษัท ซีเอ็ด ยูเคชั่น จำกัด (มหาชน) และโรงเรียนเพลินพัฒนา เผยว่า คนรุ่นใหม่ต้องสนุกกับการแก้ปัญหา ซึ่งเป็นทักษะสำคัญ

มากที่ต้องสร้างให้เกิดขึ้นในคนไทย ยิ่งโลกการติดต่อสื่อสาร ใช้ภาษา ความสามารถในการใช้เครื่องมือ การจัดการ ข้อมูล ความรู้ การอยู่ร่วมกับผู้อื่น คิดวิเคราะห์ เพราะหากไม่สนุกกับแก้ไขปัญหา เราอาจกลายเป็นเครื่องมือ รู้ไม่เท่าทัน และไม่สามารถแข่งขันอยู่ในโลก

นอกจากนี้ การมีจรรยาบรรณวิชาชีพ ความรับผิดชอบในการทำงาน ความสามารถสื่อสาร ทำงานร่วมกับผู้อื่น คิดสร้างสรรค์ คิดวิเคราะห์ คุณสมบัติเหล่านี้เป็นสิ่งที่สถานประกอบการต้องการจากคนรุ่นใหม่ ผู้ก่อตั้งโรงเรียนพัฒนา เล่าต่อว่า การสนุกกับแก้ปัญหาต้องก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงไม่ใช่เพียงสนุกกับการบ่นที่ไม่ก่อให้เกิดอะไรต่อตัวเองหรือสังคม ซึ่งแรงบันดาลใจการทำงาน สามารถหาได้จากการอ่าน การดูภาพยนตร์ หรือสัมผัสด้วยตัวเอง เริ่มต้นจากการหาความหลุดหัวใจในเรื่องนั้น หาความต้องการที่ซ่อนเร้น เพราะความหลุดหัวใจจะนำไปสู่ความสงสัย และต้องมีกระบวนการตัดสินใจของกลุ่มเป้าหมายว่าทำไม ก่อนที่จะสร้างความแตกต่าง สร้างผลประโยชน์ ความประทับใจ มูลค่าเพิ่ม และนวัตกรรมต่อไป

ปิดท้ายด้วย เต๋อ-นวพล ชำรงรัตนฤทธิ์ ผู้กำกับหนุ่มดาวรุ่ง ที่เล่าว่างานศิลปะ นอกจากอาศัยคิดสร้างสรรค์แล้ว การสื่อสารที่จะถ่ายทอดเข้าถึงผู้คนที่เป็กลุ่มเป้าหมายให้ได้เป็นเรื่องที่จำเป็น การทำงานต้องมองว่าเป็นหน้าที่ว่าจะทำอะไรให้งานเข้าถึงผู้คนจำนวนมาก การสื่อสารให้ตรงจะทำให้งานของเราเป็นที่น่าสนใจ เมื่อได้ทำงานจะมีปัญหามากมายเข้ามาให้ได้แก้ไข และเป็นการสร้างโอกาสให้กับตัวเรา แต่ในปัจจุบันนี้ คนเก่งก็มีจำนวนมากเช่นกัน คนเรามีเวลา 24 ชั่วโมงเท่ากัน ต้องมองว่าจะทำอะไรให้โดดเด่น เป็นที่รู้จักในชีวิตคนอื่นให้ได้ และอย่ามองว่าตัวเองเก่ง อยู่เหนือคนอื่น และถ้าอยากเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายต้องเอางานของเราไปเสนอให้ถึงหน้าประตู เป็นยุคที่เราต้องเข้าหาผู้คน

“เด็กรุ่นใหม่โซคคิด มีเทคโนโลยีและพื้นที่ให้แสดงตัวตนเพื่อสร้างโอกาสให้แก่ตัวเอง ปัจจุบันนี้เป็นยุคที่ทุกคนมีโอกาสเท่ากันหมด ดังนั้น การคิดงานโดยเฉพาะงานด้านศิลปะต้องเชื่อมโยงกับธุรกิจ การรู้เพียงศาสตร์เดียวไม่เพียงพอแล้ว งานสร้างสรรค์เป็นการประยุกต์เป็นการบูรณาการศาสตร์หลายศาสตร์เข้าด้วยกัน และในการทำงานจริงยังต้องใช้ความรู้ในด้านการบริหารธุรกิจ การบริหารคน การทำงานเป็นทีม และสิ่งสำคัญที่ทำหายที่สุด คือ เราต้องค้นหาตัวเองให้เจอ รู้จักตัวเอง รู้จักงานของเรา รู้ตัวเองว่าเป็นใคร รวมถึงรู้จักกลุ่มเป้าหมายของตัวเอง ใช้ภาษาเดียวกันในการสื่อสาร และสร้างงานของเราให้มีความแตกต่างและมีคุณภาพ”

คิดให้ทันโลก คิดเชิงวิพากษ์ คิดสร้างสรรค์ การสื่อสารและร่วมมือทำงานเป็นทีม สนุกกับการแก้ไขปัญหา รวมถึงมีกลยุทธ์การทำธุรกิจเชิงสร้างสรรค์ ถือเป็นไบเบิกทางที่จะทำให้คนรุ่นใหม่ มีลักษณะโดดเด่น และอยู่รอดในโลกอนาคต หากใครพลาดโอกาสการร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) ตอน “มันส์สมอง” ครั้งที่ผ่านมานี้สามารถเข้าร่วมสัมมนาและนิทรรศการ ที่จะจัดขึ้น ในงาน “มหกรรมความรู้ครั้งที่ 5” ได้ในช่วงระหว่างเดือนมิถุนายน - กรกฎาคม 2559 ข้อมูลเพิ่มเติมที่ www.okmd.or.th

**มหกรรมความรู้ หรือ OKMD Knowledge Festival คืองานประจำปีที่สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้

(องค์การมหาชน) สังกัดสำนักนายกรัฐมนตรีจัดขึ้นอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ปี พ.ศ. 2555 เพื่อเป็นเวทีที่รวบรวมองค์ความรู้ในด้านต่างๆ และกิจกรรมความรู้ใหม่ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมไทย พร้อมกระตุ้นและชี้ให้คนไทยได้ตระหนักถึงคุณค่าของความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ ทักษะต่างๆ ที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 และได้เห็นถึงโอกาสในการต่อยอดองค์ความรู้ต่างๆ เพื่อก้าวทันการเปลี่ยนแปลงโลก อันนำไปสู่การพัฒนาตนเองและประเทศชาติได้ต่อไป ในรูปแบบต่างๆ ทั้งการอบรมเชิงปฏิบัติการ การสัมมนา การเสวนา และนิทรรศการ**