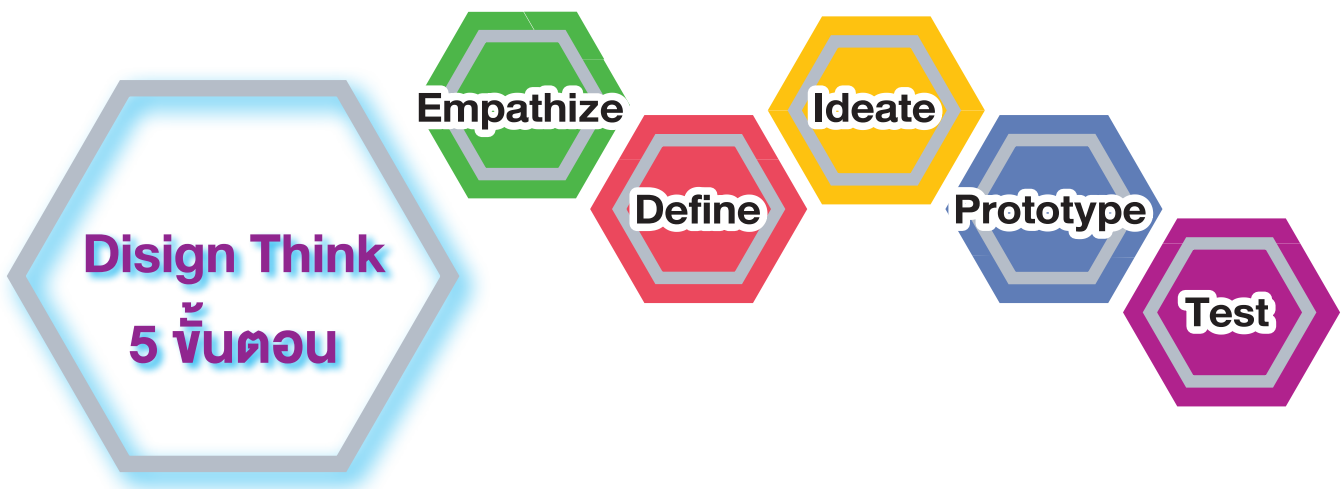


TGAT3

สมรรถนะการทำงาน

1

การสร้างคุณค่าและนวัตกรรม (Value Creation & Innovation)



- 1 ทำความเข้าใจกับปัญหาอย่างลึกซึ้ง (Empathize)
- 2 ระบุและสรุปปัญหา กำหนดเป้าหมายของปัญหา (Define)
- 3 ระดมไอเดีย จากหลากหลายมุมมอง (Ideate)
- 4 สร้างแบบจำลองจากแนวความคิด (Prototype)
- 5 ทดลองแบบจำลอง และรับฟัง FEEDBACK (Test)

1. “พิมพ์เป็นนักเรียน ม.6 ที่สนใจในการทำธุรกิจออนไลน์ แต่ยังไม่รู้ว่าควรเริ่มต้นอย่างไร เธอต้องการทำสินค้าที่ตอบโจทย์กลุ่มวัยรุ่น แต่เธอยังไม่มีข้อมูลชัดเจนว่าจะอะไรจะขายดี พิมพ์ควรทำอะไรต่อไป”
 1. ลงโฆษณาบน Facebook และ Instagram เพื่อสร้างความน่าสนใจให้กับสินค้าที่ยังไม่ได้ผลิต
 2. สอบถามเพื่อนๆ ที่เป็นวัยรุ่นว่าพวกเขาชอบซื้ออะไรผ่านทางโซเชียลมีเดีย
 3. ศึกษาข้อมูลจากการสำรวจความสนใจของวัยรุ่นออนไลน์ เพื่อหาแนวโน้มการซื้อสินค้า
 4. ทดลองทำสินค้าที่คิดว่าน่าสนใจออกมาและขายทันที

2. “น้ำหวานเป็นหัวหน้ากลุ่มทำโปรเจกต์วิทยาศาสตร์ เธอต้องเลือกหัวข้อโปรเจกต์ที่สามารถแก้ไขปัญหาในชีวิตประจำวันได้ และดึงดูดความสนใจของคณะกรรมการ เธอควรเริ่มต้นจากไหน”
 1. เลือกหัวข้อที่เกี่ยวกับปัญหาที่ตัวเองพบในชีวิตประจำวันและเริ่มทำการทดลองทันที
 2. ประชุมกับสมาชิกในกลุ่มเพื่อรวบรวมปัญหาต่างๆ ที่พวกเขาพบเจอ และโหวตเลือกปัญหาที่น่าสนใจที่สุด
 3. อ่านบทความและงานวิจัยเกี่ยวกับปัญหาที่ได้รับความสนใจในปัจจุบันเพื่อเป็นแนวทาง
 4. ดูหัวข้อที่ได้รับความนิยมจากโปรเจกต์ในปีที่แล้ว และนำมาปรับใช้ในปีนี้

3. “เป้เป็นนักเรียน ม.6 ที่ต้องทำโปรเจกต์เกี่ยวกับการพัฒนาชุมชนเพื่อส่งอาจารย์ เขาได้รับโจทย์ให้เลือกโปรเจกต์ที่สามารถสร้างประโยชน์กับชุมชนท้องถิ่นที่เขาอาศัยอยู่ ตอนนี้เป้ยังไม่แน่ใจว่าจะเริ่มต้นจากจุดไหน เพื่อให้แน่ใจว่าโปรเจกต์ที่ทำจะตอบสนองความต้องการของชุมชนและเป็นประโยชน์จริงๆ เขาควรทำอะไร”
 1. สอบถามชาวบ้านในชุมชนเกี่ยวกับปัญหาที่พวกเขาเผชิญ และเริ่มทำโปรเจกต์ที่ตอบโจทย์ความต้องการนั้น
 2. ทำโปรเจกต์ที่เน้นการเผยแพร่บนโซเชียลมีเดีย เพื่อสร้างความสนใจและได้ยอดไลค์เยอะๆ
 3. เลือกทำโปรเจกต์ที่เพื่อนๆ ของเขาเคยทำมาก่อน และได้รับการยอมรับในชุมชนมาแล้ว
 4. เลือกทำโปรเจกต์ที่มีความซับซ้อนที่สุด เพื่อให้โปรเจกต์ดูมีคุณภาพและได้คะแนนสูง

4. “มิลค์เป็นนักเรียน ม.5 ที่สนใจเรื่องการทำอาหาร เธออยากเริ่มต้นทำธุรกิจขนมออนไลน์ แต่ไม่แน่ใจว่าจะต้องทำอะไรเพื่อให้ขนมที่เธอทำขายดีและตอบโจทย์ตลาด เธอควรเริ่มต้นจากอะไร”
 1. ทำขนมสูตรที่เธอชอบและคิดว่าอร่อยที่สุด แล้วขายทันที
 2. สอบถามเพื่อนๆ ในกลุ่มวัยเดียวกันเกี่ยวกับรสชาติและขนมที่พวกเขาชอบ
 3. ศึกษาตลาดและวิเคราะห์ความนิยมของขนมออนไลน์ในปัจจุบันว่าขนมประเภทไหนขายดี
 4. ดูตัวอย่างขนมจากผู้ขายที่ประสบความสำเร็จแล้วนำมาเลียนแบบ

5. “ก้องและเพื่อนๆ ต้องการสร้างแอปพลิเคชันสำหรับโรงเรียน โดยแอปนี้จะช่วยให้คุณครูและนักเรียนสื่อสารกันได้ง่ายขึ้น แต่ตอนนี้ก้องไม่แน่ใจว่าควรเริ่มพัฒนาแอปในส่วนไหนก่อนเพื่อให้แอปตอบโจทย์มากที่สุด เขาควรทำอะไร”
 1. เริ่มพัฒนาแอปและค่อยๆ ปรับเปลี่ยนตามความคิดเห็นของคุณครูและนักเรียน
 2. สอบถามคุณครูและนักเรียนเกี่ยวกับฟังก์ชันที่พวกเขาต้องการใช้งานในแอป
 3. ดูแอปอื่นๆ ที่โรงเรียนใช้แล้วพยายามทำแบบเดียวกัน
 4. พัฒนาแอปตามความคิดของกลุ่มเอง โดยไม่ต้องคำนึงถึงผู้ใช้

6. “นัทเป็นนักเรียนที่ต้องทำโครงงานวิทยาศาสตร์เพื่อแก้ไขปัญหาสิ่งแวดล้อมในโรงเรียน เขามีไอเดียมากมาย แต่ไม่แน่ใจว่าจะเลือกทำโครงงานเกี่ยวกับอะไร นัทควรเริ่มต้นจากไหน”
 1. เลือกทำโครงงานที่เพื่อนๆ ในชั้นเคยทำแล้วและได้รับรางวัล
 2. สำรวจปัญหาสิ่งแวดล้อมในโรงเรียนและรวบรวมข้อมูลเพื่อตัดสินใจเลือกโครงงาน
 3. ทำโครงงานที่เน้นเทคโนโลยีล้ำสมัย เพื่อให้ดูโดดเด่น
 4. สอบถามคุณครูเกี่ยวกับโครงงานที่ได้รับความนิยมในปีที่ผ่านมา

7. “ทีมของเอมมีต้องการสร้างสื่อการสอนที่สามารถช่วยให้นักเรียนเรียนวิชาคณิตศาสตร์อย่างสนุกสนาน แต่พวกเขายังไม่แน่ใจว่านักเรียนต้องการอะไร และปัญหาในการเรียนวิชานี้คืออะไร เอมมีควรทำอะไรเพื่อกำหนดปัญหาได้ชัดเจน”
 1. พูดคุยกับอาจารย์ผู้สอนเกี่ยวกับปัญหาที่พบในห้องเรียน
 2. วิเคราะห์ผลการเรียนของนักเรียนในชั้นต่างๆ เพื่อหาจุดอ่อน
 3. สอบถามนักเรียนโดยตรงเกี่ยวกับความยากลำบากในการเรียนคณิตศาสตร์
 4. รวบรวมทุกวิธีการที่กล่าวมาเพื่อนำมาวิเคราะห์

8. “อาร์ทและทีมได้รับมอบหมายให้คิดโครงการเพื่อช่วยลดการใช้พลาสติกในโรงเรียน ตอนนี้พวกเขากำลังประชุมกันเพื่อระดมไอเดียว่าจะเริ่มต้นอย่างไร อาร์ทควรทำอะไรเพื่อให้ทีมได้ไอเดียที่สร้างสรรค์และหลากหลายที่สุด”
 1. ปลดปล่อยให้ทุกคนคิดคนเดียวโดยไม่มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น
 2. กำหนดหัวข้อที่แคบที่สุดเพื่อให้การระดมความคิดไม่ยุ่งยาก
 3. เชิญเพื่อนนักเรียนที่มีความสนใจมาร่วมระดมความคิดเพิ่มเติม
 4. เปิดโอกาสให้ทุกคนเสนอไอเดียและจดบันทึกทุกไอเดียโดยไม่ตัดสิน

9. “ทีมของพิมพ์ต้องการสร้างผลิตภัณฑ์ใหม่ที่จะช่วยลดขยะอาหารในโรงเรียน พวกเขาได้เสนอไอเดียเกี่ยวกับการสร้างแอปพลิเคชันเพื่อให้ผู้ใช้สามารถแชร์อาหารที่เหลือให้กับคนที่ต้องการ พวกเขาควรเริ่มต้นสร้างต้นแบบแอปอย่างไร”
 1. สร้างต้นแบบแอปที่สมบูรณ์แบบเพื่อให้พร้อมใช้งานทันที
 2. สร้างต้นแบบที่เน้นฟังก์ชันพื้นฐานที่จำเป็นก่อน แล้วค่อยๆ ปรับปรุง
 3. รวบรวมฟังก์ชันทั้งหมดที่อยากใส่ในแอปแล้วสร้างพร้อมกัน
 4. สอบถามผู้ใช้งานเกี่ยวกับฟังก์ชันที่ต้องการก่อนเริ่มสร้างต้นแบบ

10. “ทีมของแพรวได้พัฒนาเครื่องกรองน้ำดื่มที่ประหยัดพลังงานสำหรับโรงเรียน แต่ก่อนที่จะนำเครื่องกรองนี้ไปใช้จริงในโรงเรียน แพรวควรทำอะไรเพื่อทดสอบว่าเครื่องกรองนี้ใช้งานได้ดีและมีประสิทธิภาพจริง”
 1. ทดลองใช้งานเครื่องกรองที่สร้างขึ้นในห้องปฏิบัติการเท่านั้น
 2. ส่งเครื่องกรองไปให้โรงเรียนใช้ทันที โดยไม่ต้องทดสอบเพิ่มเติม
 3. ทดสอบการใช้งานในสภาพแวดล้อมจริงภายในโรงเรียนและเก็บความคิดเห็นจากผู้ใช้งานจริง
 4. สอบถามความคิดเห็นจากเพื่อนๆ และนำฟีดแบ็กไปปรับปรุงเครื่องกรองก่อนทดสอบจริง