

**NEXPL****RE**

EXPLORE TO CONNECT

# Nexplorer



พี่โบว์



พี่เอิร์ธ



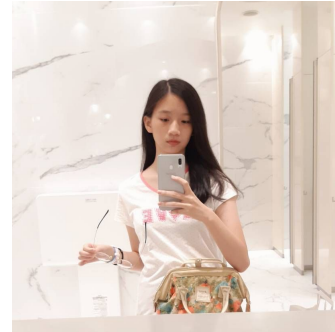
พี่แป้ง



พี่ดหมอ

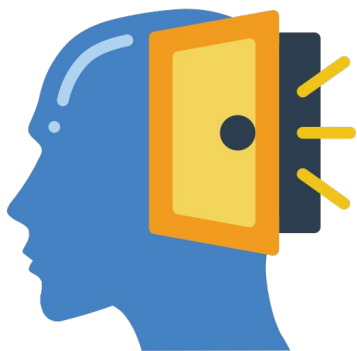


พี่ท็อป



พี่พิน

# ข้อตกลงของการเรียนรู้ในวันนี้



เปิดใจและรับฟัง  
เพื่อเรียนรู้



ให้ความร่วมมือ  
ในทุกกิจกรรม



เคารพความเห็น  
ของตัวเองและผู้อื่น

เวลาที่เราต้องการ  
แก้ไขปัญหามางอย่าง  
ให้กับเกษตรกร  
เราทำอะไรบ้าง?

มืออยู่จริง.. หรือเปล่า?



# Design Thinking

## การคิดเชิงออกแบบ



เสียชีวิตกว่า 1 ล้าน ราย/ปี



1 million die annually

เนื่องจาก **คลอดก่อนกำหนด** และไม่สามารถรักษาระดับอุณหภูมิที่เหมาะสมของร่างกายไว้ได้





# เครื่องให้ความอบอุ่นแก่ทารก

## เครื่องให้ความอบอุ่นทำงานอย่างไร?

เป็นอุปกรณ์พื้นฐานที่ให้อุ่นหมุ่คองที่โดยปราศจากการใช้แหล่งพลังงานรองรับอย่างต่อเนื่อง



### ตัวทำความร้อน

ตัวเครื่องใช้เวลาครึ่งชั่วโมงในการปรับอุณหภูมิที่ 37 องศาเซลเซียส

### ถุงห่อทารก

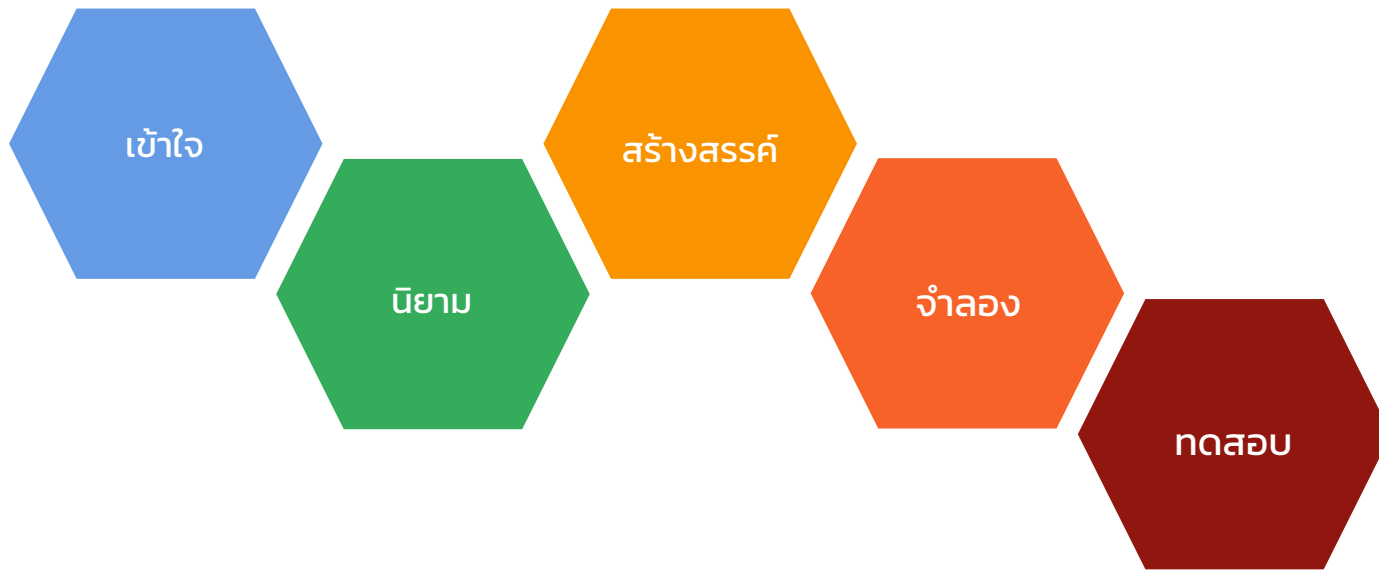
แผ่นอุ่นร้อนจะถูกเก็บไว้ข้างในถุงนอนที่ทารกถูกห่อหุ้ม

### แผ่นอุ่นร้อน

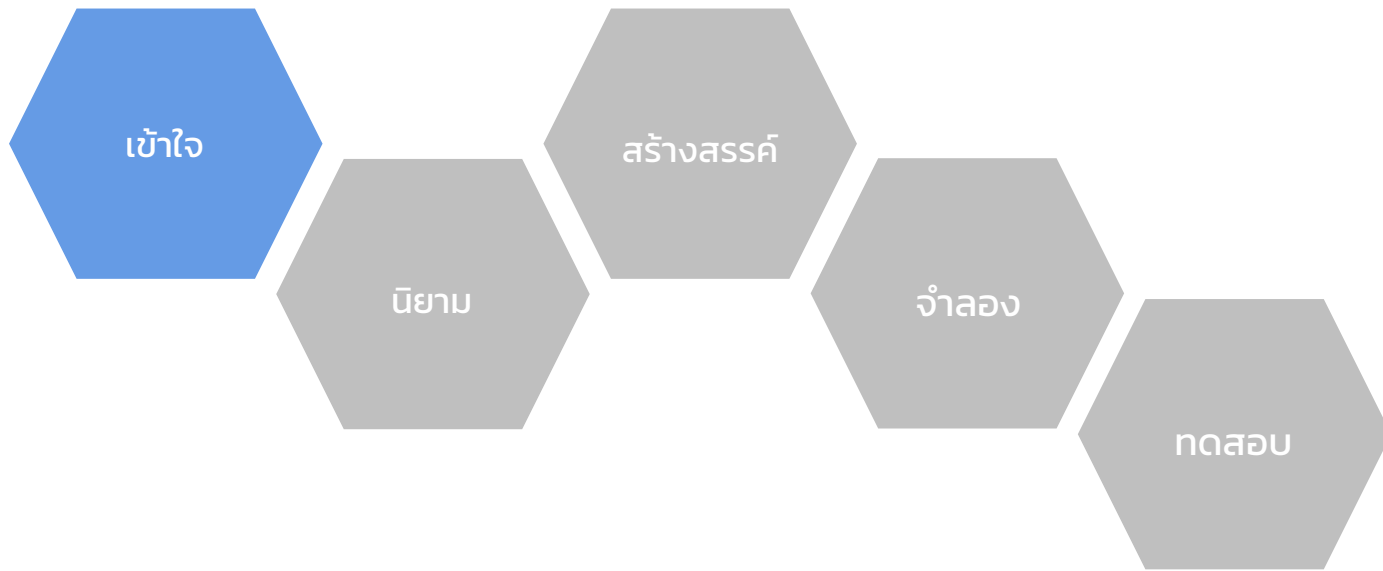
ผลิตจากวัสดุปรับสภาพตามเวลาที่สามารถรักษาความอบอุ่นให้กับเด็กทารกได้ 6 ชั่วโมง



# ขั้นตอนของการคิดเชิงออกแบบ



# ขั้นตอนของการคิดเชิงออกแบบ



คก

เก้า



# วิธีการทำความเข้าใจ



สัมภาษณ์



สังเกตการณ์



สำรวจ

# ทำไม?





© 2014



อยากได้  
สะพาน



อยากข้ามไป  
ฝั่งโน้น



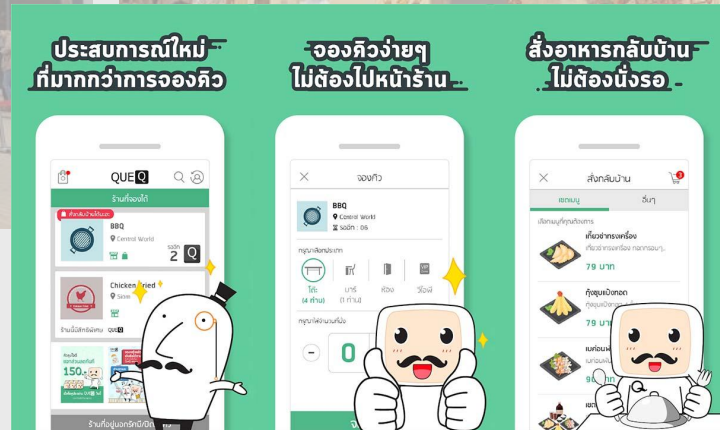
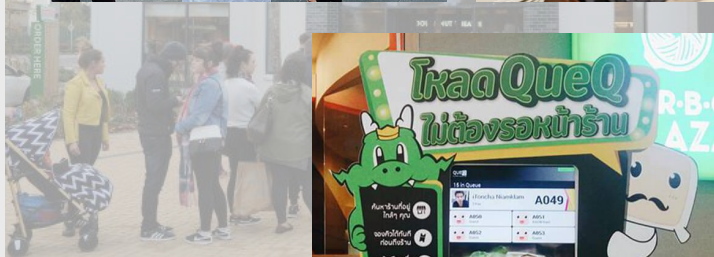
อยากติดต่อ  
กับคนอื่นฝั่ง



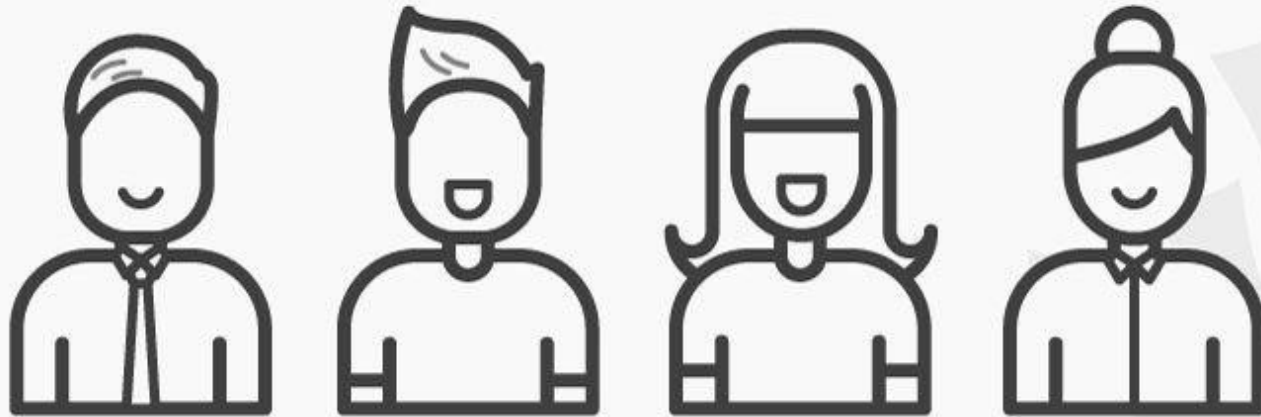
# ตัวอย่าง: ต่อกิวหน้าร้านอาหาร



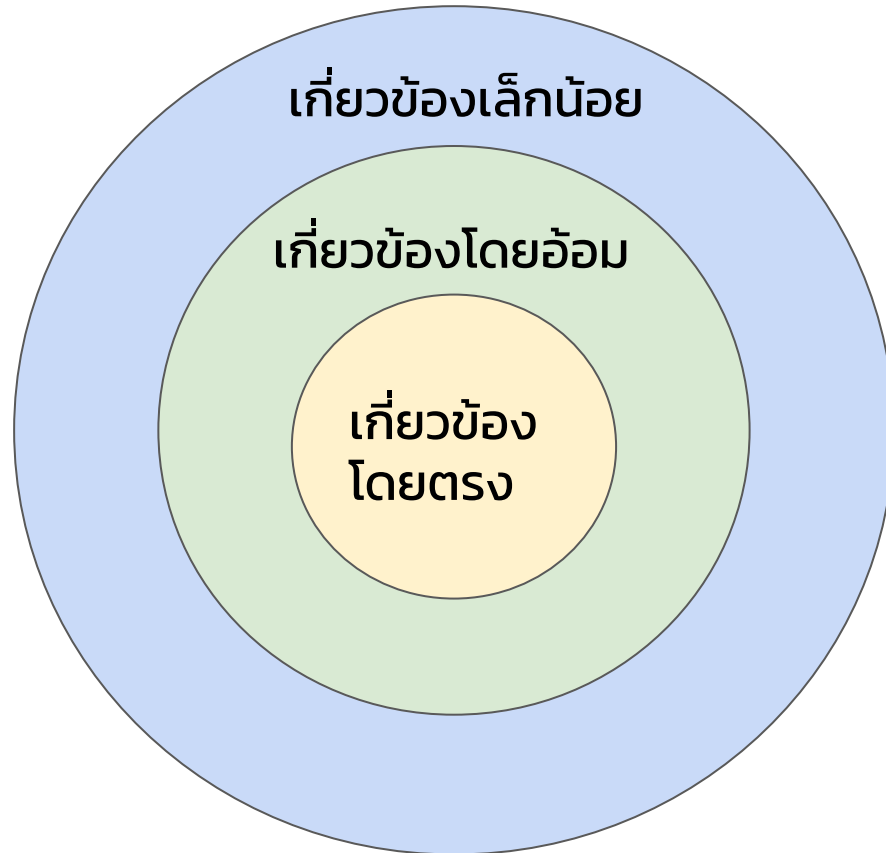
# ตัวอย่าง: ต่อกิจหน้าร้านอาหาร



## แบบจำลองบุคคล



# เรากำลังแก้ไขปัญหาให้กับใคร?



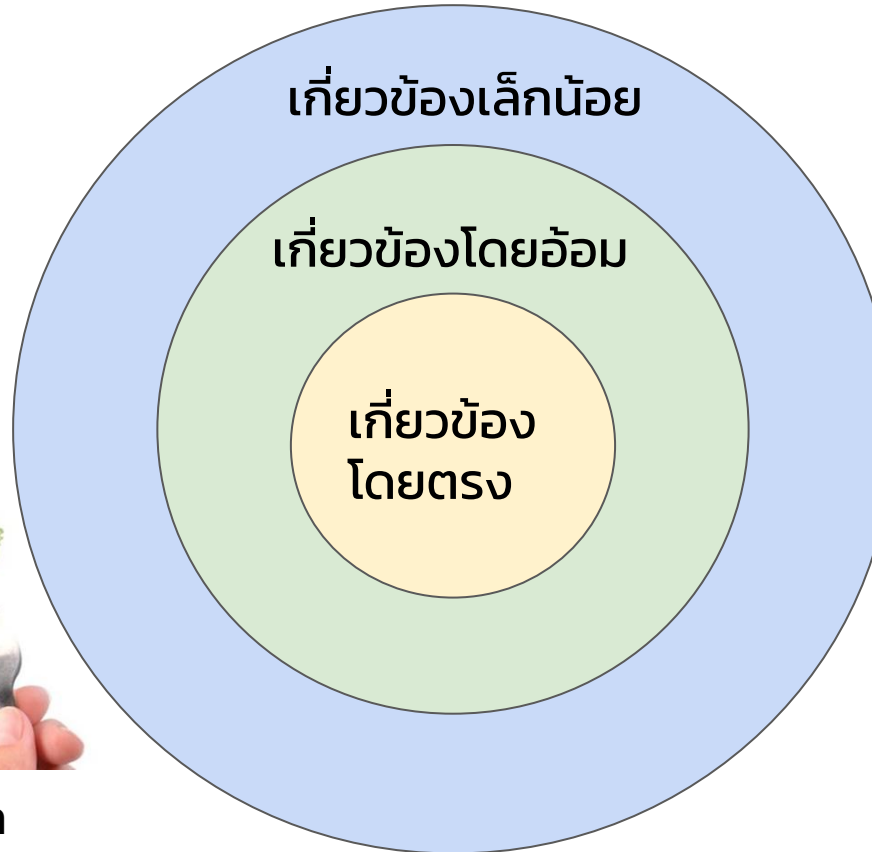
# ตัวอย่าง: เด็กไม่ยอมกินผัก



# เรากำลังแก้ไขปัญหให้กับใคร?



ปัญหา: เด็กไม่ยอมกินผัก



เด็กน้อย 5 ขวบจอมดื้อ  
ผู้ไม่ชอบกินผัก

คุณแม่ จอมดุที่ทำทุก  
มือให้มีผักสีเขียว

ครูเก๋ เจ้าระเบียบผู้  
อยากให้เด็กมีความสุข

พี่โก้ พนักงานการ  
ตลาดร้านขนมหวาน

หมออาร์ม แพทย์หนุ่ม  
ไฟแรงจบจากอังกฤษ

# เรากำลังแก้ไขปัญหานี้ให้กับใคร?

พี่โก้ พนักงานการ  
ตลาดร้านขนมหวาน

คุณแม่ จอมดุกี่ทำทุก  
มือให้มีผักสีเขียว

เด็กน้อย 5 ขวบจอมดี้อ  
ผู้ไม่ชอบกินผัก

ครูเก้ เจ้าระเบียบผู้  
อยากให้เด็กมีสุขภาพดี

หมออาร์ม แพทย์หนุ่ม  
ไฟแรงจบจากอังกฤษ



ปัญหา: เด็กไม่ยอมกินผัก

# เรากำลังแก้ไขปัญหานี้ให้กับใคร?

พี่โถ้ พนักงานการ  
ตลาดร้านขนมหวาน

เด็กน้อย 5 ขวบจอมดื้อ  
ผู้ไม่ชอบกินผัก

คุณแม่ จอมดุที่ทำทุก  
มือให้มีผักสีเขียว

ครูเก๋ เจ้าของระเบียบผู้  
อยากให้เด็กมีสุขภาพดี

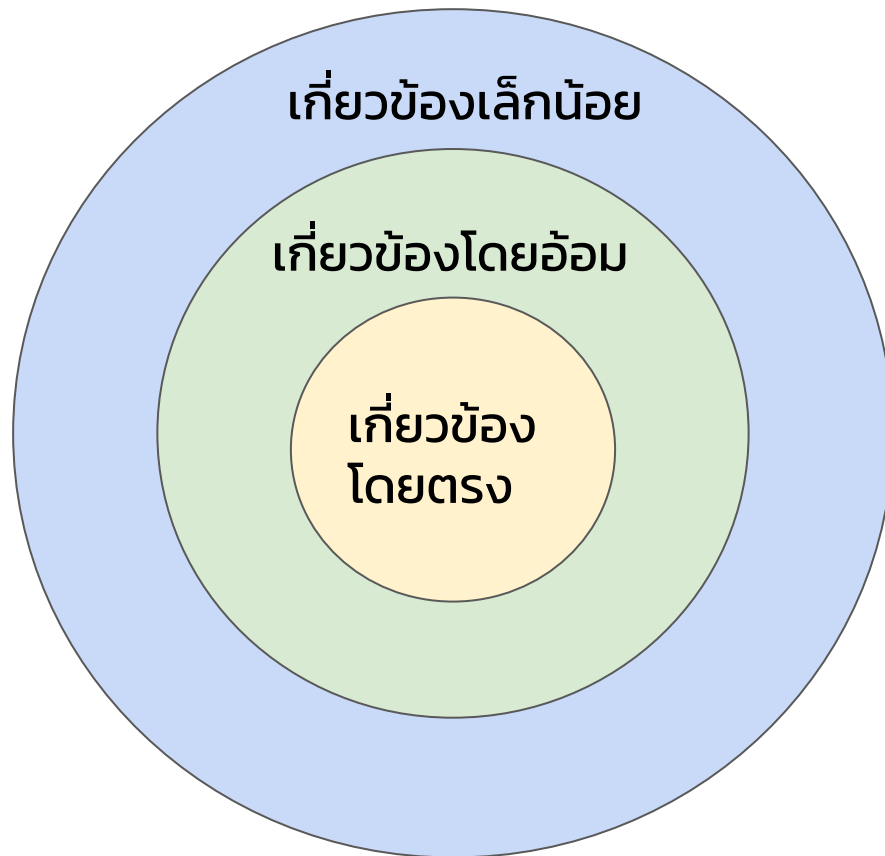
หมออาร์ม แพทย์หนุ่ม  
ไฟแรงจบจากอังกฤษ



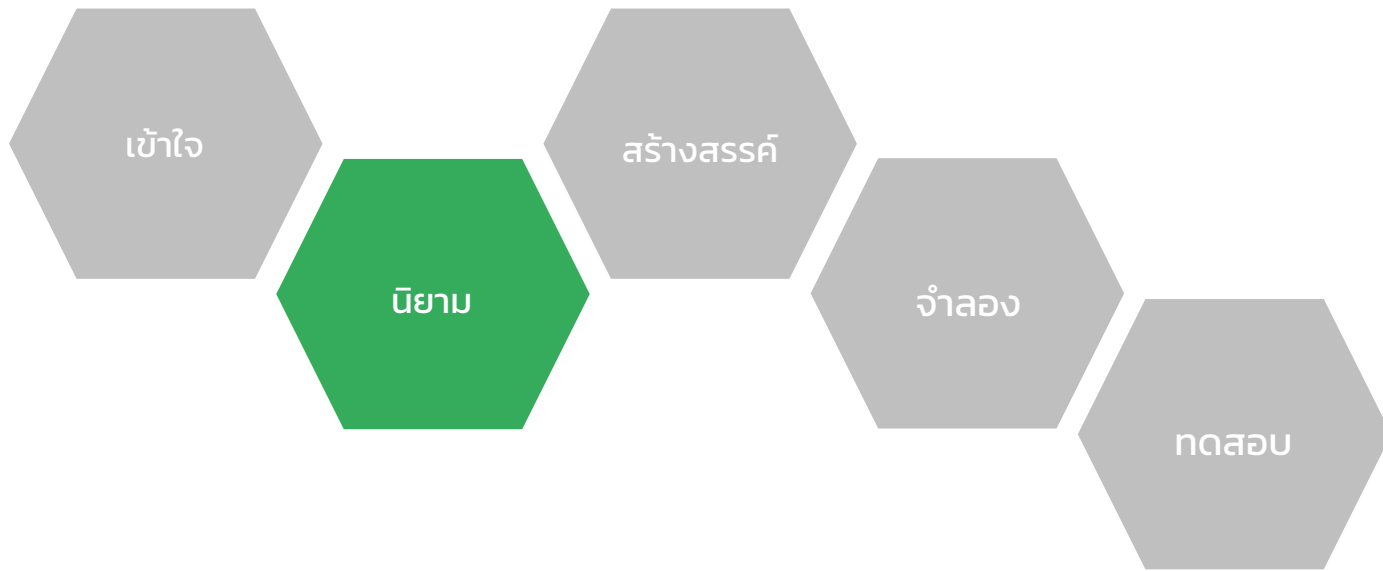
ปัญหา: เด็กไม่ยอมกินผัก



# เรากำลังแก้ไขปัญหาให้กับใคร?

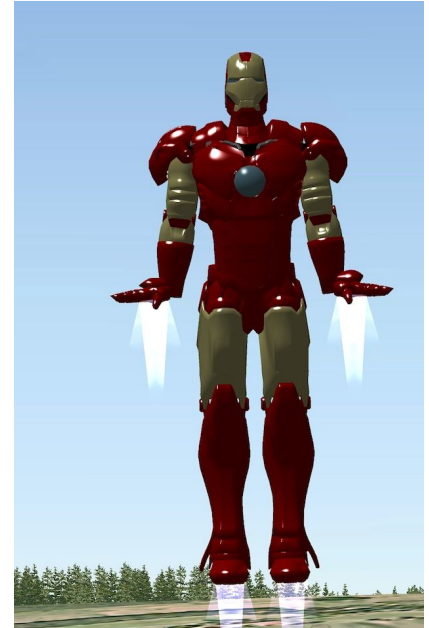


# ขั้นตอนของการคิดเชิงออกแบบ



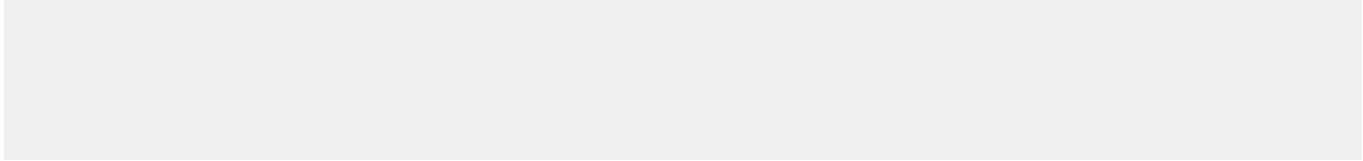


# เราต้องการ เื่อม

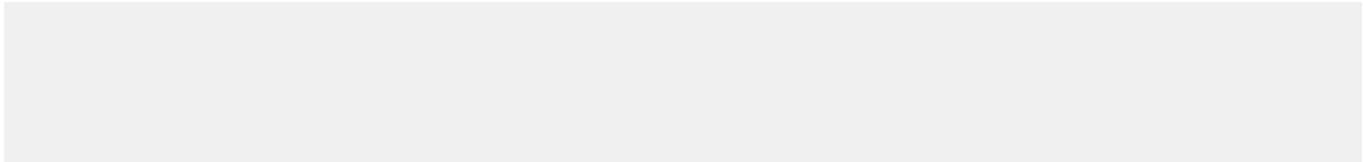


# How Might We

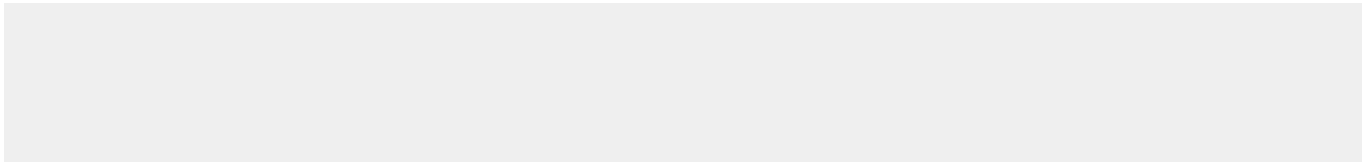
HOW MIGHT WE :  
เราจะ...ได้อย่างไร



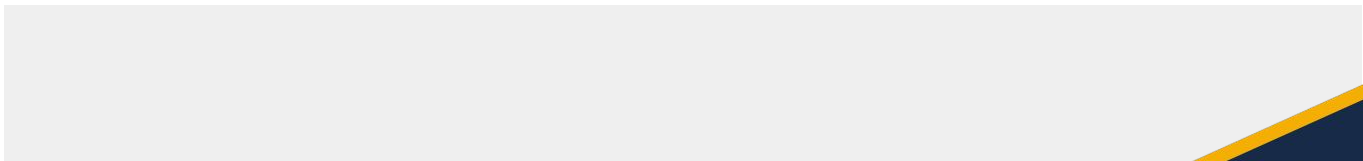
HOW MIGHT WE :  
เราจะ...ได้อย่างไร



HOW MIGHT WE :  
เราจะ...ได้อย่างไร



HOW MIGHT WE :  
เราจะ...ได้อย่างไร



# ตัวอย่าง: เด็กไม่ยอมกินผัก



# How Might We

ปัญหา: เด็กไม่ยอมกินผัก

HOW MIGHT WE :  
เราจะ...ได้อย่างไร

เราจะทำอย่างไรให้ผักมีรสชาติอร่อยจนต้องติดใจขอเพิ่ม

HOW MIGHT WE :  
เราจะ...ได้อย่างไร

เราจะทำอย่างไรให้เด็กมีสารอาหารเพียงพอโดยไม่ต้องกินผัก

HOW MIGHT WE :  
เราจะ...ได้อย่างไร

เราจะทำอย่างไรให้เด็กไม่รู้ว่าผักอยู่ในจานอาหารที่กิน

HOW MIGHT WE :  
เราจะ...ได้อย่างไร

เราจะทำอย่างไรให้เด็กปรับทัศนคติเกี่ยวกับการกินผัก

# How Might We

HOW MIGHT WE :  
เราจะ...ได้อย่างไร

HOW MIGHT WE :  
เราจะ...ได้อย่างไร

HOW MIGHT WE :  
เราจะ...ได้อย่างไร

HOW MIGHT WE :  
เราจะ...ได้อย่างไร



# หลักการเลือกโจทย์ปัญหาที่ต้องการแก้

## เช็กกันสักหน่อย

- ❑ เป็นสิ่งที่ผู้คนที่**ต้องการ**ใช้ไหม?
- ❑ เป็นสิ่งที่**ตอบเป้าหมาย**ใช้ไหม?
- ❑ เป็นสิ่งที่ตรงกับ**เงื่อนไขของปัญหา**ที่เรา กำลังสนใจใช้ไหม?

## โหวต!

ทุกคนมีสิทธิโหวตคนละ 3 คะแนน



# How Might We

HOW MIGHT WE :  
เราจะ...ได้อย่างไร

เราจะทำอย่างไรให้ผักมีรสชาติอร่อยจนต้องติดใจขอเพิ่ม 

HOW MIGHT WE :  
เราจะ...ได้อย่างไร

เราจะทำอย่างไรให้เด็กมีสารอาหารเพียงพอโดยไม่ต้องกินผัก 

HOW MIGHT WE :  
เราจะ...ได้อย่างไร

เราจะทำอย่างไรให้เด็กไม่รู้ว่าผักอยู่ในจานอาหารที่กิน 

HOW MIGHT WE :  
เราจะ...ได้อย่างไร

เราจะทำอย่างไรให้เด็กปรับทัศนคติเกี่ยวกับการกินผัก

# How Might We



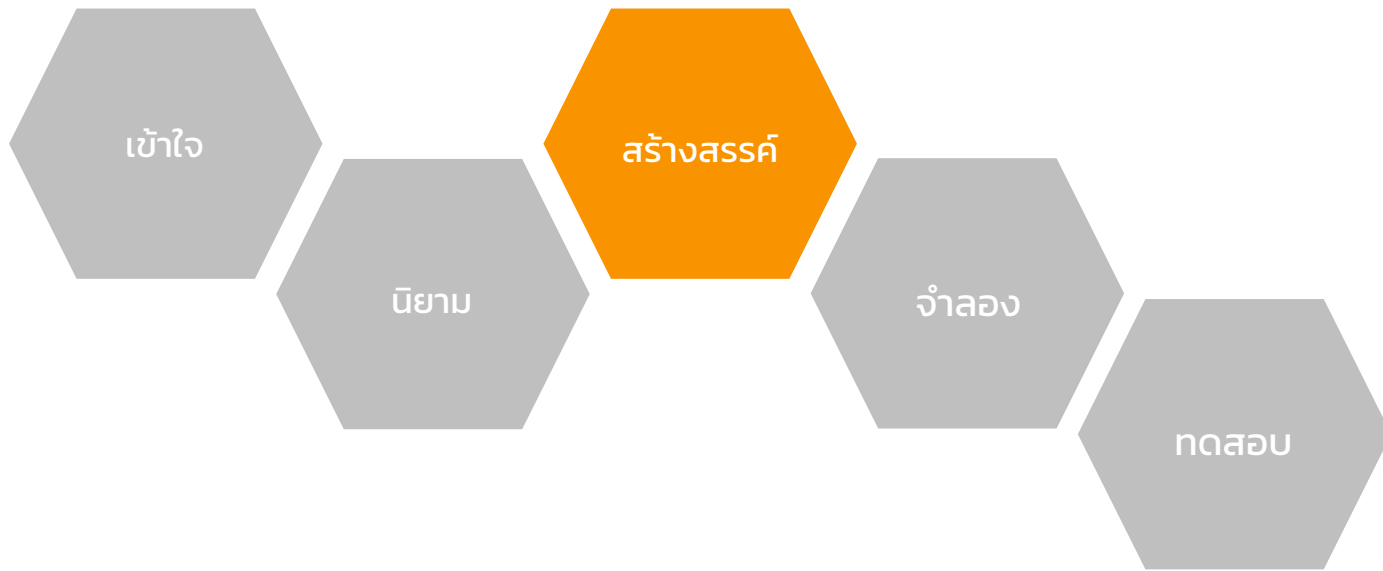
HOW MIGHT WE :  
เราจะ...ได้อย่างไร

HOW MIGHT WE :  
เราจะ...ได้อย่างไร

HOW MIGHT WE :  
เราจะ...ได้อย่างไร

HOW MIGHT WE :  
เราจะ...ได้อย่างไร

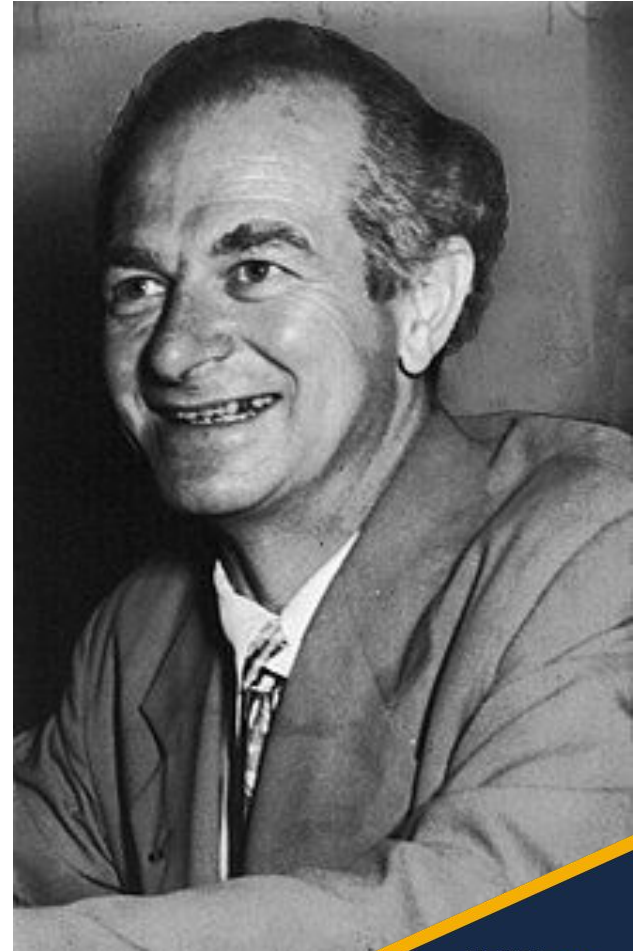
# ขั้นตอนของการคิดเชิงออกแบบ

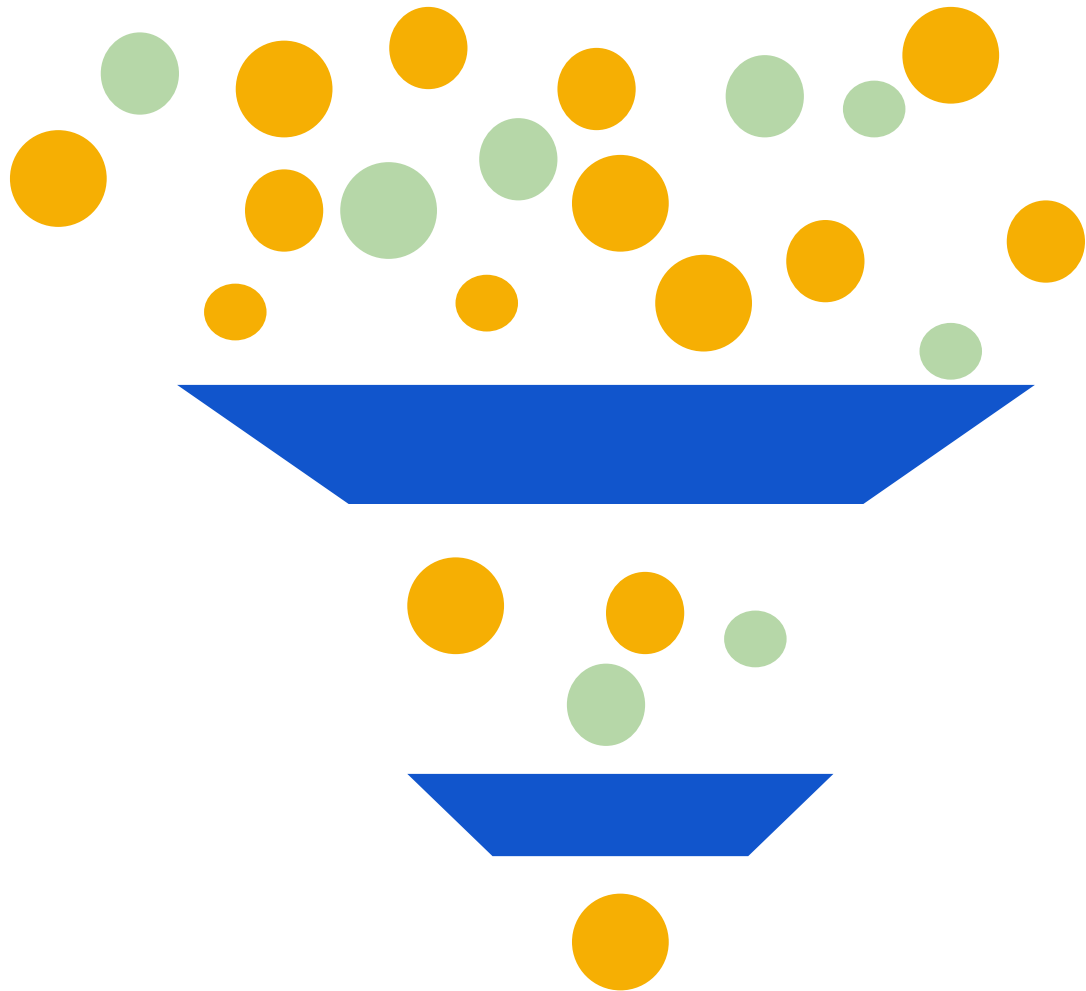


วิธีการที่ดีที่สุดในการมี ไอเดียที่ดี  
คือ การมี ไอเดียเป็นจำนวนมาก

"The best way to have a  
**good idea** is to have  
**a lot of ideas.**"

— *Dr. Linus Pauling*





ก็ดีนะ!  
แต่..

เห้ย เจ๋ง!  
และ..



HOW MIGHT WE :  
เราจะ...ได้อย่างไร

เราจะทำอย่างไรให้เด็กมีสารอาหารเพียงพอโดยไม่ต้องกินผัก

IDEATION BOARD (บอร์ดระดมสมอง)

ไวรัส์ผัก

แคปซูลผัก

เด็กสังเคราะห์แสง  
เองได้

จัดสารอาหารผักออกไป

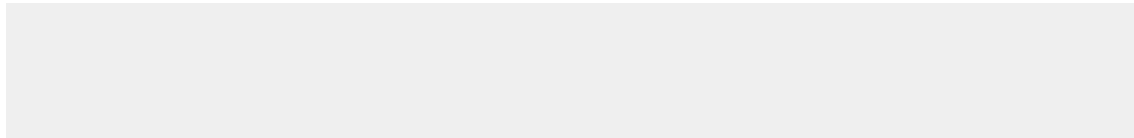
เนื้อที่ทำจากผัก

เนื้อแปลงสารอาหาร  
เป็นผัก

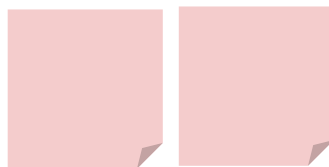
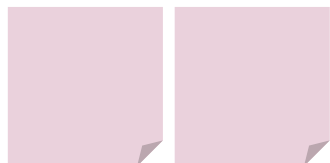
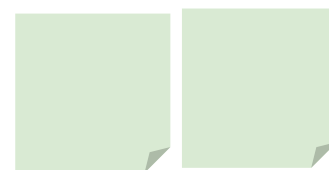
วัคซีนผัก

HOW MIGHT WE :  
เราจะ...ได้อย่างไร

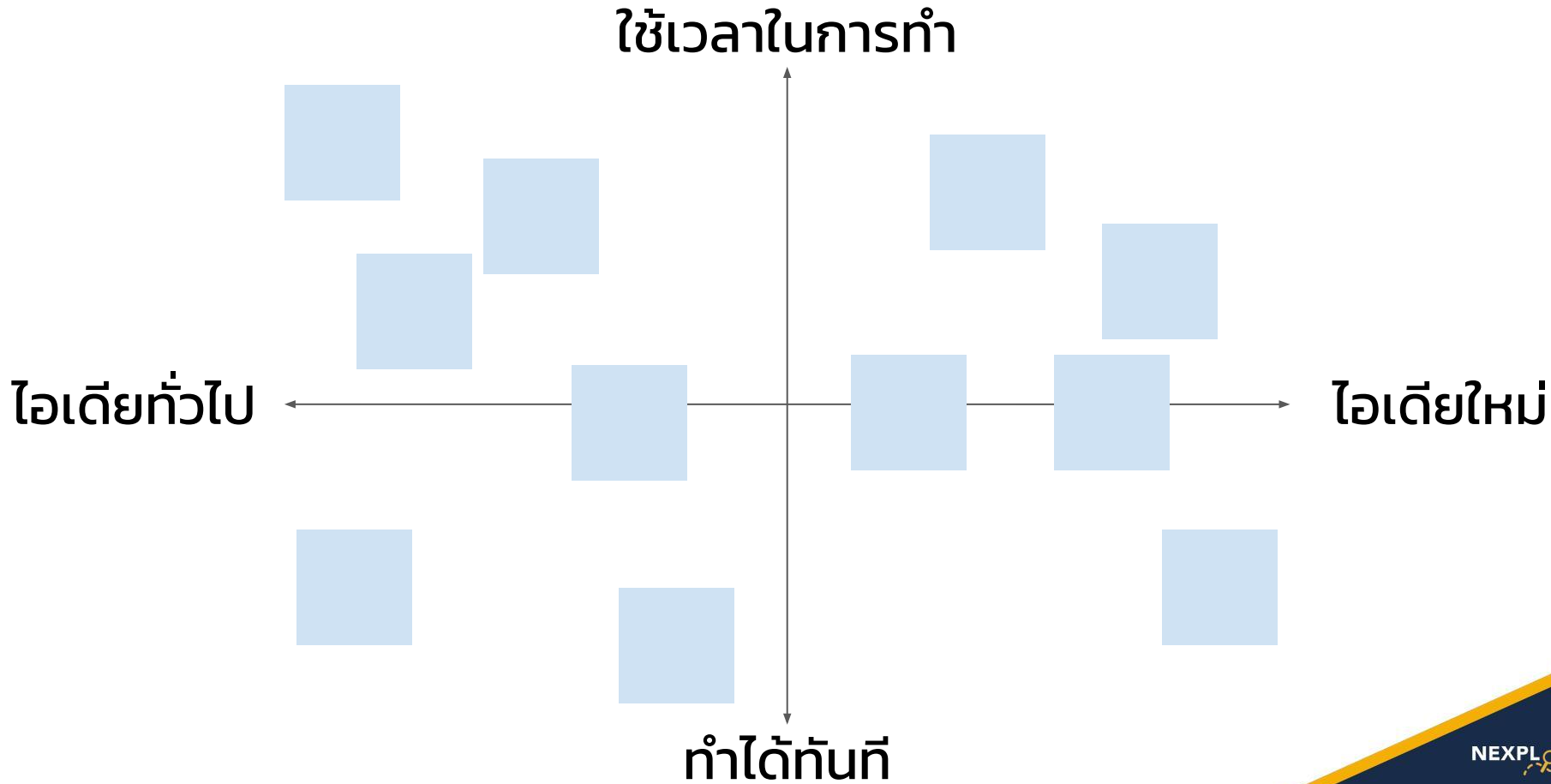
15 นาที



IDEATION BOARD (บอร์ดระดมสมอง)

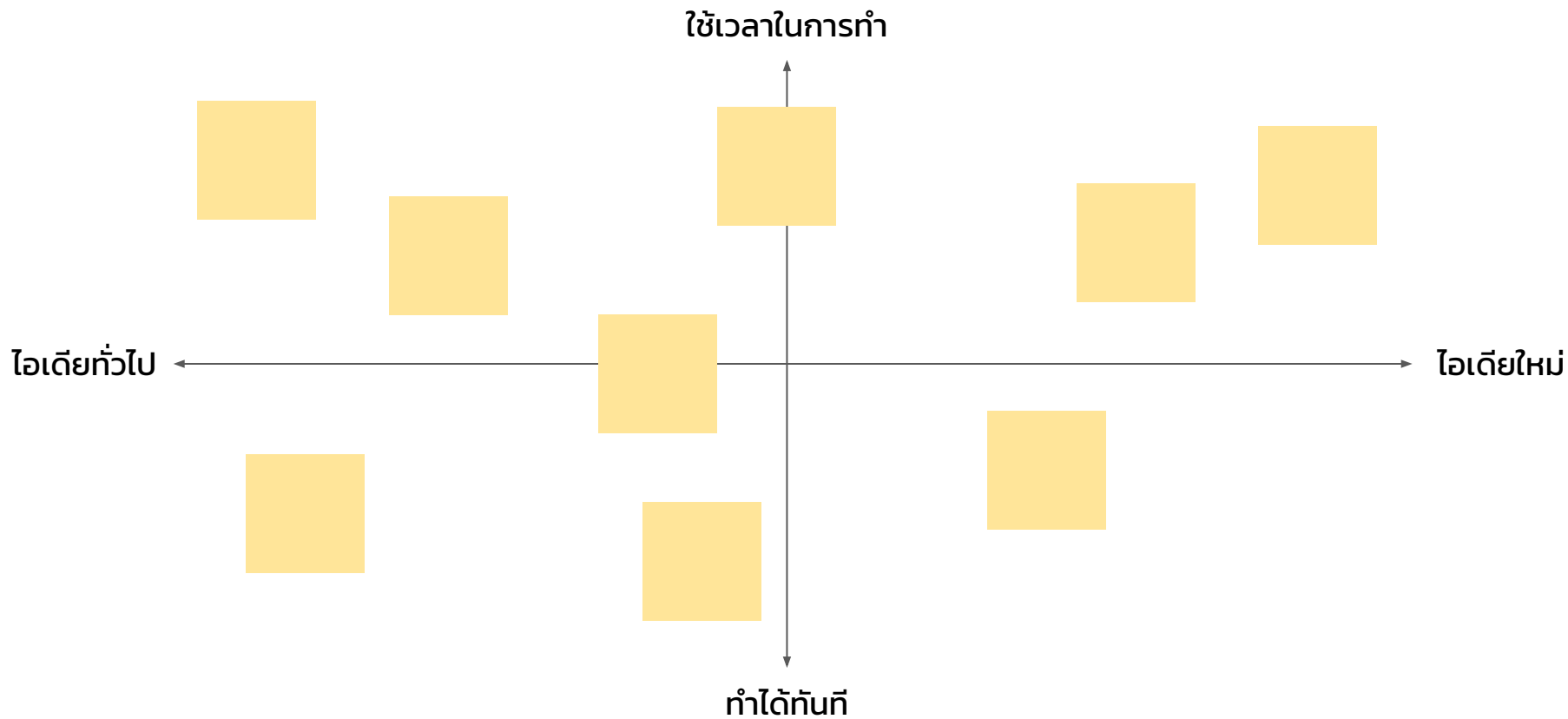


# หลักการเลือกไอเดีย: แยกประเภทของไอเดีย



HOW MIGHT WE :  
เราจะ...ได้อย่างไร

8 นาที



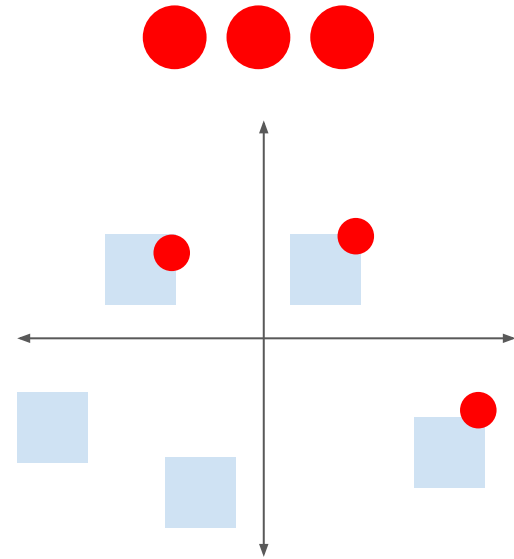
# หลักการเลือกไอเดียเพื่อคัดมาทดสอบ

## เช็กกันสักหน่อย

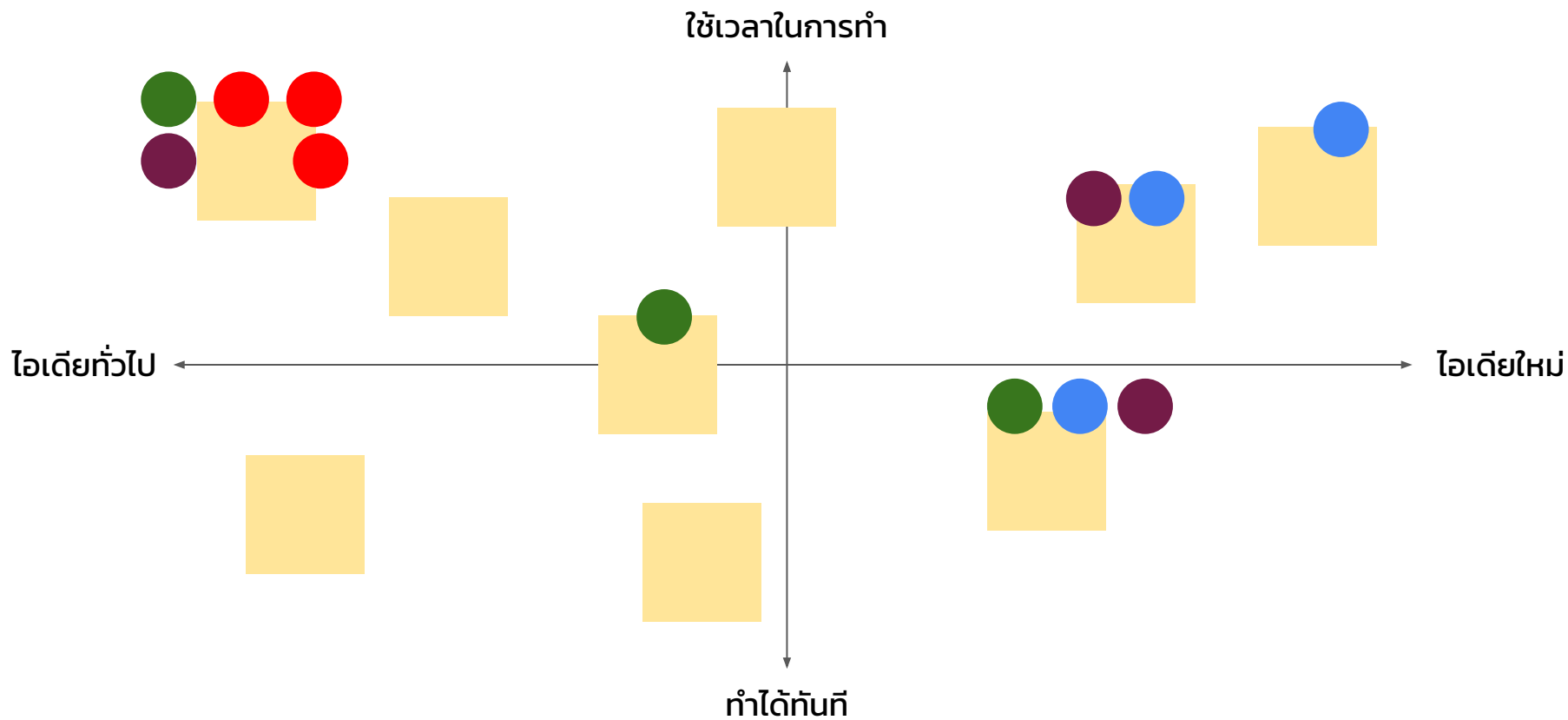
- ❑ เป็นสิ่งที่ช่วยตอบ “เราจะ... ได้อย่างไร?”  
ได้ใช่ไหม?
- ❑ เป็นสิ่งที่**สร้างความแตกต่าง**จากสิ่งที่มีอยู่เดิม  
ใช่ไหม?
- ❑ เป็นสิ่งที่เรา**มีงบประมาณ**เพียงพอที่จะทำให้เกิด  
ขึ้นใช่ไหม?
- ❑ เป็นสิ่งที่เรามี**เทคโนโลยี**รองรับใช่ไหม?
- ❑ เป็นสิ่งที่เราสามารถผลิตได้ด้วย**ทรัพยากรที่มี**  
อย่างจำกัดอยู่ใช่ไหม?

## โหวต!

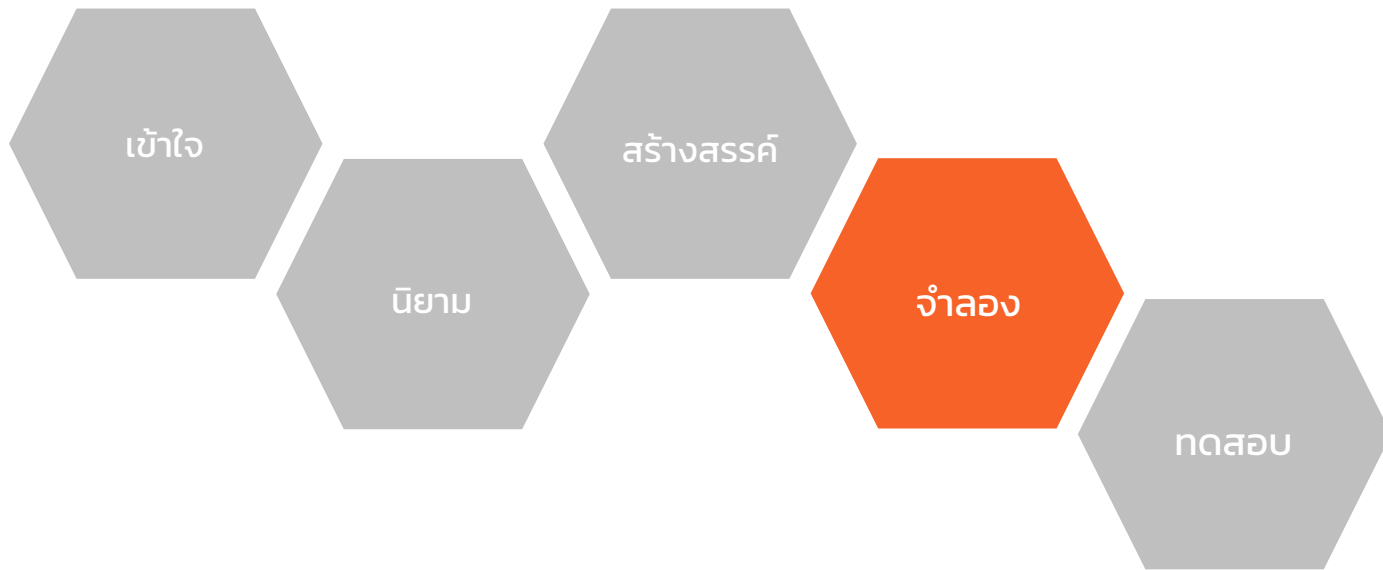
ทุกคนมีสิทธิโหวตคนละ 3 คะแนน



HOW MIGHT WE :  
เราจะ...ได้อย่างไร



# ขั้นตอนของการคิดเชิงออกแบบ



# สิ่งที่คาดหวัง VS ความเป็นจริง



สิ่งที่ออกแบบ



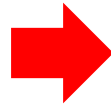
# สิ่งที่คาดหวัง VS ความเป็นจริง



การใช้งานจริง

สิ่งที่ออกแบบ

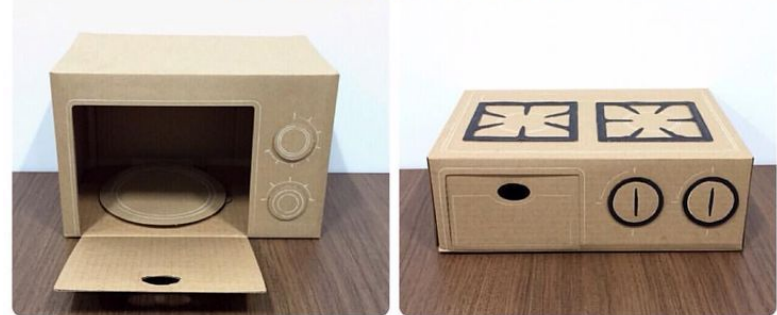
# ตัวอย่างการจำลองเครื่องมือ



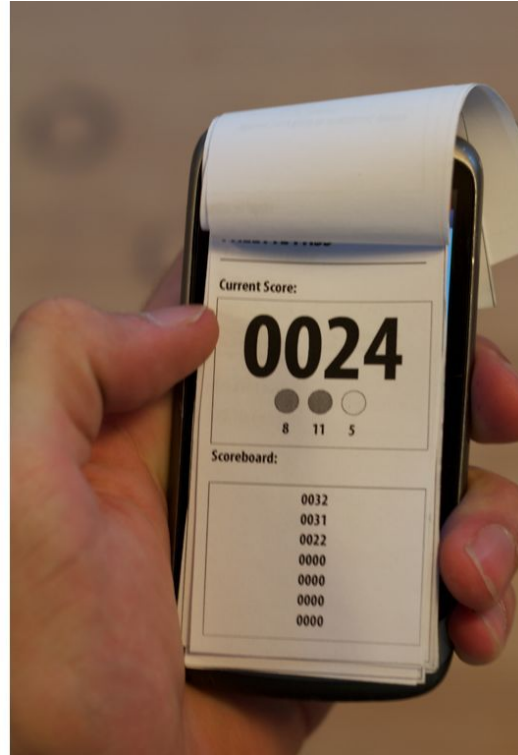
# ตัวอย่างการจำลองอุปกรณ์ใช้งาน



Craft Kitchen



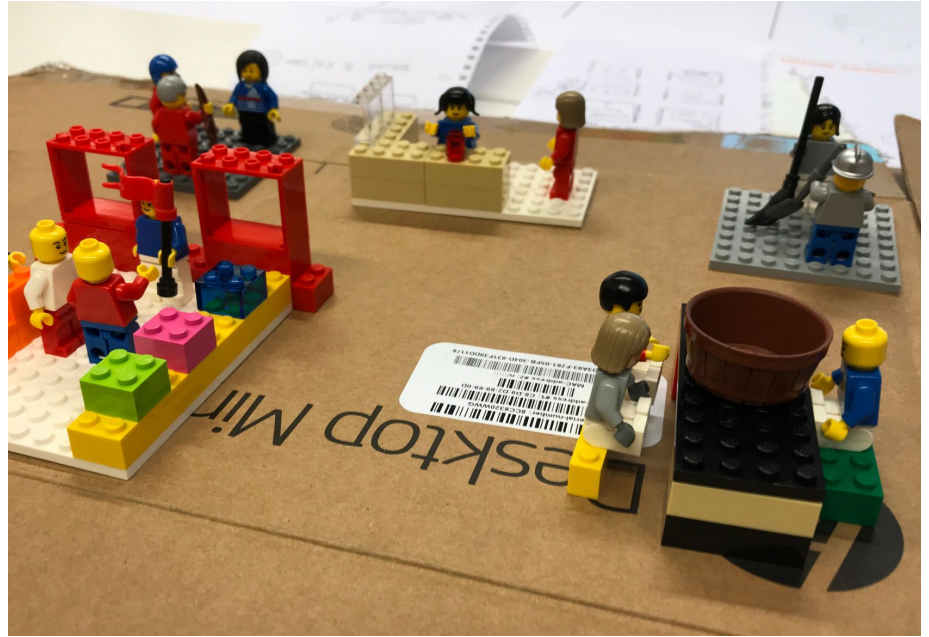
# ตัวอย่างการจำลองแอปพลิเคชัน



# ตัวอย่างการจำลองงานบริการ



# ตัวอย่างการพัฒนาพื้นที่

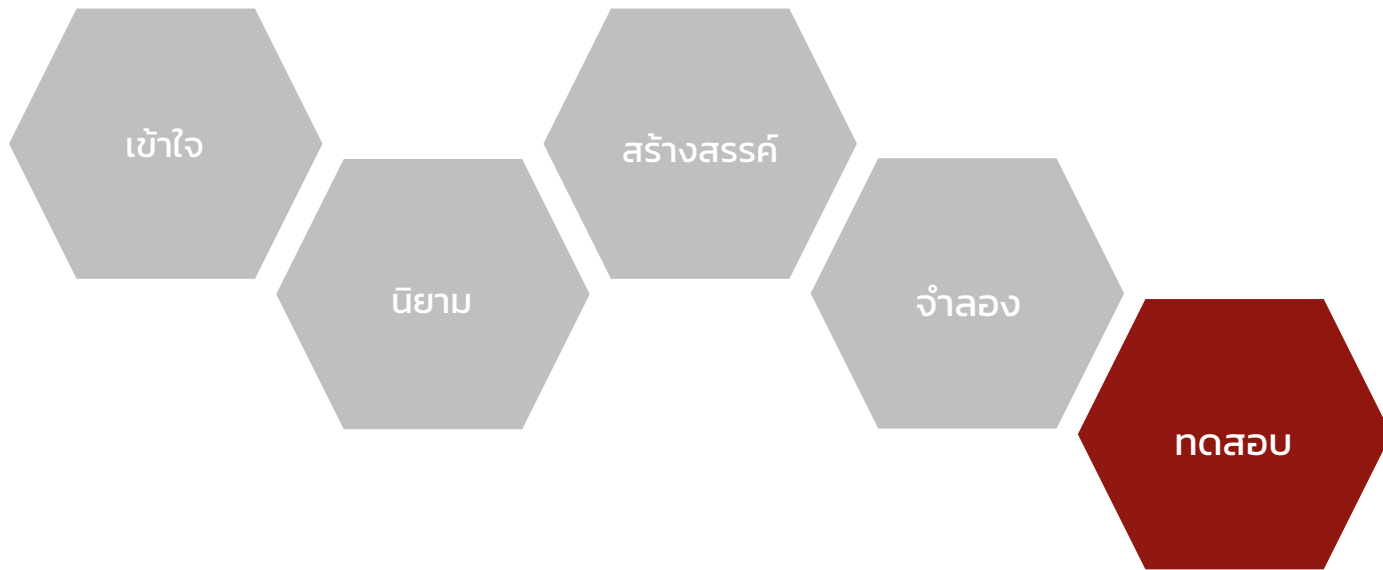




**ได้เวลาสร้างต้นแบบจำลอง!  
ถึงเวลา 16:15**



# ขั้นตอนของการคิดเชิงออกแบบ





# ผลตอบแทน (Feedback) คืออะไร?



"Feedback is a gift"

"ผลตอบแทน คือ ของขวัญ"

# เราควรให้ขอผลตอบรับอย่างไร?

I like  
ฉันชอบ..

I wish  
ฉันคิดว่า..

# ตัวอย่าง: รับประทานชุดอาหารกลางวันที่ร้านอาหารแห่งหนึ่ง



I like  
ฉันชอบ..

I wish  
ฉันคิดว่า..

- 3 กลุ่มจะมีการนำเสนอและรับผลตอบรับร่วมกัน
- แต่ละกลุ่มจะมีเวลาเตรียมตัว 5 นาที เพื่อนำเสนอกับเพื่อนๆกลุ่มอื่นภายใน 5 นาที
- เมื่อนำเสนอเสร็จแล้ว อีก 2 กลุ่มที่เหลือจะให้ผลตอบรับ โดยจะมีเวลาทั้งหมด 5 นาที
- วิธีการให้ผลตอบรับ
  - เขียนในกระดาษว่า ฉันชอบ.. และ ฉันคิดว่า.. ในกระดาษ
  - ตัวแทนแต่ละกลุ่มจะขึ้นมาพูดให้ผลตอบรับ
- ดำเนินการแบบนี้เวียนไปจนครบทุกกลุ่ม

# บททวนบทเรียน

# ทบทวนบทเรียน (reflection)

ได้เรียนรู้อะไรจากการเข้าร่วมกิจกรรมในครั้งนี้บ้าง?

Anything you've learned so far in this workshop?

# ทบทวนบทเรียน (reflection)

มีทัศนคติหรือมุมมองใดที่เปลี่ยนแปลงไปบ้าง  
หลังจากการเข้ากิจกรรม?

Any of your attitude or perspective change in this workshop?

# ของขวัญให้ฉันด้วยได้ไหม?



"Feedback is a gift"

"ผลตอบรับ คือของขวัญ"



# เราควรให้ผลตอบแทนอย่างไร?

I like  
ฉันชอบ..

I wish  
ฉันคิดว่า..

**NEXPL****RE**

EXPLORE TO CONNECT



# EXPLORE TO CONNECT

Follow us on ig: NEXPLORE.official



**Nexplore**

@Nexplore.official · Community

ເພຈເປ໌ຊ໌: Nexplore