

บทที่ 5

องค์ความรู้ที่ 4:

นวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์

องค์ความรู้ที่ 4 นวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์

วัตถุประสงค์

1. เข้าใจถึงความจำเป็นของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม
2. ทราบเทคนิคและวิธีการเพื่อให้ได้มาซึ่งความคิดใหม่ๆ
3. พัฒนาทักษะการวิเคราะห์ การมองปัญหาในหลายมิติ ผ่านเครื่องมือประเภทต่างๆ
4. สามารถประยุกต์แนวคิดในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมมาใช้ในการทำธุรกิจ

รายละเอียดเนื้อหาและลำดับตอนการฝึกอบรม

ลำดับตอน (Session Number)	ชื่อตอน (Session Name)
4.1	กิจกรรมเพลงประจำตัว
4.2	การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม
4.3	การต่อยอดนวัตกรรม

ผลที่คาดว่าจะได้รับ**ด้านความรู้ (Knowledge)**

- ✓ แนวทางในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
- ✓ เครื่องมือสำหรับพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
- ✓ แนวทางในการสร้างนวัตกรรม และการต่อยอดนวัตกรรม

ด้านทักษะ (Skill)

- ✓ ความคิดสร้างสรรค์
- ✓ การทำงานเป็นทีม
- ✓ การแสดงความคิดเห็น

ด้านทัศนคติ (Attitude)

- ✓ มีทัศนคติต่อการคิดนอกกรอบเพื่อสร้างสรรค์ผลงาน
- ✓ มีทัศนคติต่อการพัฒนาศักยภาพในด้านความคิดสร้างสรรค์
- ✓ มีทัศนคติเชิงบวกต่อการหาโอกาสทางธุรกิจ จากการมองนอกกรอบ

แผนขั้นตอนในการฝึกอบรม

เนื้อหาตอน : 4.1 กิจกรรมเพลงประจำตัว

ระยะเวลา : 20 นาที

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
2. เพื่อนำเข้าสู่การฝึกอบรม เรื่องความคิดสร้างสรรค์

เนื้อหา	เวลา (นาที)	วิธีการฝึกอบรม	เอกสาร/อุปกรณ์	หมายเหตุ
อธิบายกิจกรรม	3	บรรยาย		
กิจกรรม เพลงประจำตัว	10	เกมส์	กระดาษ A4 และ	
สรุปผลและนำเข้าสู่บทเรียน	7	กิจกรรม	ปากกา	

เอกสาร:

การมอบหมาย (Assignment):

ชื่อเกมส์/กิจกรรม: เพลงประจำตัว

กลุ่มเป้าหมาย : ทุกคน

วัตถุประสงค์:

1. เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
2. เพื่อนำเข้าสู่การฝึกอบรม เรื่องความคิดสร้างสรรค์

การนำไปใช้ : นำเข้าสู่การอบรมในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

เวลา : 20 นาที

ผู้นำกิจกรรม : ผู้นำกิจกรรม 1 คน และผู้ช่วยผู้นำ 1 คน (ผู้ชายวัตถุประสงค์ และลูกค้า)

อุปกรณ์ประกอบ:

1. อุปกรณ์ผลิตไข่จำ
2. เงินเหรียญบาท ประมาณ 100 บาท
3. กระดาษ A4

เอกสาร/แบบฟอร์มประกอบ : ไม่มี

การจัดที่นั่ง : ผู้เข้าอบรมนั่งเป็นรูปตัว U

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม :

1. แบ่งกลุ่มผู้เข้าอบรม กลุ่มละ 5 – 7 คน
2. ให้แต่ละกลุ่มตั้งชื่อกลุ่มของตนเอง และแจ้งชื่อกลุ่มให้แก่ผู้นำกิจกรรม
3. แจกปากกา และกระดาษ A4 ให้กลุ่มละ 1 ชุด และให้ทุกกลุ่มแต่งเพลงประจำกลุ่มของตนเอง โดยมีเงื่อนไขว่า จะต้องตั้งชื่อกลุ่มอยู่ในเพลงด้วย และทุกกลุ่มจะต้องออกมานำเสนอเพลงประจำกลุ่ม โดยใช้เวลาเพียง 5 นาที ในการแต่งเพลง
4. เมื่อหมดเวลา ให้แต่ละกลุ่มออกมาร้องเพลงประจำกลุ่มให้ทุกคนฟัง จนครบทุกกลุ่ม
5. ให้ผู้เข้าร่วมอบรม ร่วมกันอภิปรายสิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรม

ข้อควรระวัง : ชื่อกลุ่มไม่ควรซ้ำกัน หากมีชื่อซ้ำกัน กลุ่มที่แจ้งทีหลังจะต้องเปลี่ยนชื่อกลุ่ม

ข้อเสนอแนะ:

- วิทยากรกำหนดให้ตั้งชื่อกลุ่มสอดคล้องกับหลักสูตรในการฝึกอบรม เพื่อให้ง่ายต่อการตั้งชื่อ
- วิทยากรต้องเตรียมตัวอย่างเพลง หนังสือ หรือละคร ที่มีการนำกลับมาร้องใหม่ ฉายใหม่ มาเป็นตัวอย่าง เพื่อให้ผู้เข้าอบรม เห็นถึงความสำเร็จของการสร้างสรรค์สิ่งใหม่จากการดัดแปลงสิ่งเดิมที่มีอยู่แล้ว

ตัวแปร:

การสรุปประมวลผล

1. ถามผู้เข้าอบรมว่าใครกลุ่มไหนที่แต่งเพลงได้เพราะที่สุด หรือสอดคล้องกับชื่อกลุ่มมากที่สุด
2. ถามผู้เข้าอบรมว่าการแต่งเพลงประจำกลุ่ม ภายในเวลาจำกัดมีความยาก ง่าย อย่างไร
3. ถามผู้เข้าร่วมอบรมว่า การสร้างสรรค์สิ่งใดสิ่งหนึ่งขึ้นมา มีเทคนิคหรือวิธีการอย่างไร
4. อธิบายให้ผู้เข้าอบรมเห็นว่า การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ไม่จำเป็นจะต้องเริ่มจากสิ่งที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน หรือจะต้องเป็นสิ่งใหม่ๆ เสมอ จะเห็นว่าเพลงประจำกลุ่มของทุกกลุ่ม จะต้องมีการหยิบเนื้อร้องบางส่วน หรือทำนองเพลงที่มีอยู่ในปัจจุบันมาดัดแปลงให้เข้ากับชื่อกลุ่มของตน ซึ่งถือว่าเป็นการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ จากการลอกเลียนแบบจากสิ่งต่างๆ ที่มีอยู่ใกล้ตัว เพียงแต่ไม่ใช้การคัดลอกมาทั้งหมด แต่มีการดัดแปลง พัฒนาเพื่อให้เกิดเอกลักษณ์ของตน

แผนขั้นตอนในการฝึกอบรม

เนื้อหาตอน : 4.2 การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม

ระยะเวลา : 110 นาที

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างความเข้าใจใน ความคิดสร้างสรรค์ นวัตกรรม
2. เพื่อให้ผู้อบรมเข้าใจในวิธีพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

เนื้อหา	เวลา (นาที)	วิธีการฝึกอบรม	เอกสาร/อุปกรณ์	หมายเหตุ
เศรษฐกิจใหม่กับนวัตกรรม	5	บรรยาย และอภิปรายร่วมกัน		
หลักการของความคิดสร้างสรรค์ และ นวัตกรรม	10 40	เกมส์	กระดาษบรูฟ	ควรแบ่งกลุ่มโดยใช้กลุ่ม เดิมที่ทำ ไข่จ๋า ในวันแรก
กิจกรรม ไข่จ๋า Again	50	บรรยาย และอภิปรายร่วมกัน	ปากกามาร์กเกอร์ อุปกรณ์ไข่จ๋า	
เครื่องมือสำหรับพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และนวัตกรรม				
ตัวอย่างความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม การจัดการนวัตกรรม	5			
สรุปผล				

เอกสาร: เอกสาร อ.04 การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (เอกสารแจก หลังการอบรม) แสดงดังภาคผนวก ง-1

เอกสาร อ.05 คำอธิบายเพิ่มเติมประกอบเอกสารการบรรยาย องค์ความรู้ที่ 4 (สำหรับวิทยากร เพื่อเตรียมเนื้อหาในการอบรม)แสดงดังภาคผนวก ง-2

เอกสาร ช.02 คำสั่งกิจกรรมไข่จำ แสดงดังภาคผนวก ง-3

เอกสาร ช.03 ตารางแสดงผลกิจกรรมไข่จำ แสดงดังภาคผนวก ง-4

เอกสาร พ.02 แบบฟอร์มคำสั่งซื้อกิจกรรมไข่จำ แสดงดังภาคผนวก ง-5

หมายเหตุ

แนวคิดและเครื่องมือสำหรับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม อ้างอิงแนวคิดจากหนังสือ เรื่อง อัจฉริยภาพ ซึ่งองค์ความรู้นี้อาจใช้เป็นหนังสืออ่านนอกเวลา เพื่อจุดประกายแนวคิดสร้างสรรค์ให้แก่ผู้เข้าอบรมได้

การมอบหมาย (Assignment):

ชื่อเกมส์/กิจกรรม: กิจกรรมไข่จ๋า Again

กลุ่มเป้าหมาย : ทุกคน

วัตถุประสงค์:

1. เพื่อให้ผู้อบรมเกิดการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และปรับปรุงประสิทธิภาพจากกิจกรรมเดิม

การนำไปใช้ : ใช้กับผู้เข้าอบรมที่เคยทำกิจกรรม ไข่จ๋า

เวลา : 40 นาที

ผู้นำกิจกรรม : ผู้นำกิจกรรม 1 คน

อุปกรณ์ประกอบ:

1. ปากกา/ดินสอ
2. กระดาษ A4

เอกสาร/แบบฟอร์มประกอบ:

1. เอกสาร ช.02 คำสั่งกิจกรรม ไข่จ๋า **แสดงดังภาคผนวก ง-3**
2. เอกสาร พ.02 แบบฟอร์มใบสั่งซื้อ กิจกรรมไข่จ๋า **แสดงดังภาคผนวก ง-4**
3. เอกสาร ช.03 ตารางแสดงผลการประเมินกิจกรรมไข่จ๋า **แสดงดังภาคผนวก ง-5**

การจัดที่นั่ง : ผู้เข้าอบรมนั่งเป็นรูปตัว U และวัดระยะทางจากหน้าห้องไปตามจำนวนระยะทางที่ระบุไว้ เพื่อใช้เป็นเครื่องหมายในการชว้าง “ไข่จ๋า”

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม :

1. ให้ผู้เข้าอบรมแบ่งกลุ่ม ตามกลุ่มเดิมที่เคยทำกิจกรรม “ไข่จ๋า” ร่วมกัน
2. ผู้นำอธิบายกิจกรรม “ไข่จ๋า Again” โดยมีเงื่อนไขว่า ให้แต่ละกลุ่มผลิตไข่จ๋า โดยใช้ประสบการณ์ที่ผ่านมา และแนวคิดในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการปรับปรุงสินค้าให้ดีขึ้น
3. ดำเนินการผลิตไข่จ๋า โดยให้เวลาในการผลิตเพียง 5 – 7 นาที
4. ดำเนินกิจกรรม

ข้อควรระวัง:

- กิจกรรมนี้ใช้เงินจริงในการทำกิจกรรม จึงควรอธิบายให้เข้าใจว่าเป็นการลงทุน
- คำนวณเงินให้ถูกต้อง เพื่อป้องกันความสับสนและผิดพลาด

ข้อเสนอแนะ : วิทยากรควรนำจุดอ่อน จุดแข็ง จากกิจกรรมครั้งก่อน มาประมวลผลให้เห็นถึงพัฒนาการในกิจกรรมครั้งนี้

ตัวแปร : ไม่มี

การสรุปประมวลผล

1. กิจกรรมครั้งนี้แตกต่างจากครั้งแรกอย่างไรบ้าง
2. วิทยากร ชี้ให้เห็นถึงประเด็นที่แต่ละกลุ่มสามารถพัฒนาสินค้าของตนเองได้ (ซึ่งคาดหวังว่าแต่ละกลุ่มมีการใช้ต้นทุนลดลงจากครั้งที่ผ่านมา)

เอกสารแนบเกมส์/กิจกรรม

เอกสาร ช.02 คำสั่งกิจกรรมไข่จำ **แสดงดังภาคผนวก ง-3**

เอกสาร ช.03 ตารางแสดงผลกิจกรรมไข่จำ **แสดงดังภาคผนวก ง-5**

เอกสาร พ.02 แบบฟอร์มคำสั่งซื้อกิจกรรมไข่จำ **แสดงดังภาคผนวก ง-4**

แผนขั้นตอนในการฝึกอบรม

เนื้อหาตอน : 4.3 การต่อยอดนวัตกรรม
ระยะเวลา : 40 นาที
วัตถุประสงค์ เพื่อให้ผู้อบรมทราบถึง แนวทางในการพัฒนาและต่อยอดนวัตกรรม

เนื้อหา	เวลา (นาที)	วิธีการฝึกอบรม	เอกสาร/อุปกรณ์	หมายเหตุ
กิจกรรมละลายพฤติกรรม ทรัพย์สินทางปัญญา แหล่งข้อมูลด้านนวัตกรรม และการค้นหา สรุปกิจกรรม	5 10 25	บรรยาย และ อภิปรายร่วมกัน		

เอกสาร: ไม่มี

หมายเหตุ

การบรรยายในหัวข้อนี้ อาจใช้วิธีเชิญวิทยากรที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญ จากกรมทรัพย์สินทางปัญญา หรือหน่วยงานอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

การมอบหมาย (Assignment):