



THE

POLICY Hackathon

คู่มือแฮกการอน
สร้างนโยบาย

สโตร์ Thailand
Policy Lab



2024

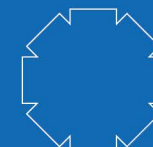
BY

THAILAND
POLICY LAB

WWW.THAILANDPOLICYLAB.COM

คู่มือเล่มนี้ตั้งใจส่งต่อความรู้และเครื่องมือ
ในการทำ POLICY HACKATHON สโตร์ THAILAND POLICY LAB
ให้กับทีมหรือองค์กร สามารถวางแผนและดำเนินงานแฮกการอน
เชิงนโยบายของตนเองได้ตั้งแต่ช่วงก่อน ระหว่าง และหลังกระบวนการ
โดยเน้นการมีส่วนร่วมของผู้คนอย่างสร้างสรรค์
ตามโจทย์หรือปัญหาที่สนใจ

HANDBOOK





Thailand
Policy
Lab



THAILAND POLICY LAB

คือห้องปฏิบัติการเพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมเชิงนโยบาย
ก่อตั้งโดยสำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ
และโครงการพัฒนาแห่งสหประชาชาติประจำประเทศไทย หรือ UNDP
มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาระบบการออกแบบนโยบายของไทย
ให้มีประสิทธิภาพและมีประสิทธิผลมากขึ้น
โดยพัฒนาชุดแนวทางการแก้ปัญหาจากการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนในสังคม
เพื่อผลักดันให้เป็นนโยบายที่แก้ปัญหอย่างเป็นระบบ
นำไปสู่การปฏิบัติอย่างเป็นรูปธรรม ตอบโจทย์ประชาชนทุกกลุ่ม

WWW.THAILANDPOLICYLAB.COM

ธันวาคม 2567

อาคารสหประชาชาติ ชั้น 14
ถนนราชดำเนินนอก แขวงบางขุนพรหม เขตพระนคร
กรุงเทพฯ 10200 ประเทศไทย

ในเล่มนี้มีอะไรบ้าง

CONTENT

เกริ่นนำ INTRODUCTION	01
เตรียมพร้อมก่อนแฮก SETTING UP FOR SUCCESS (PRE-HACK)	13
กระบวนการวันแฮกนโยบาย RUNNING POLICY HACK DAY (HACKATHON DAY)	35
ส่งไม้ต่อหลังแฮก PASSING THE BATON (POST-HACK)	75
ข้อมูลเสริม SUPPLEMENT	85

เกริ่นนำ

INTRODUCTION

เราเชื่อว่านโยบายที่ดีมีจุดเริ่มต้นจากการออกแบบ ที่มี 'ผู้คน' เป็นศูนย์กลาง

โลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและความซับซ้อนของปัญหาในปัจจุบัน กำลังท้าทายวิธีคิดเดิม ๆ ที่เราใช้สร้างนโยบาย การออกแบบนโยบาย ต้องการแนวคิดใหม่ เครื่องมือใหม่และต้องการพื้นที่การมีส่วนร่วมมากขึ้นกว่าที่เคย เพื่อสร้างนโยบายที่แก้ปัญหาตรงจุด ตอบโจทย์ความต้องการ ครอบคลุม และรับมือกับอนาคตได้ทันทั่วทั้ง

งานหลักของห้องปฏิบัติการนโยบาย THAILAND POLICY LAB คือสร้างพื้นที่สร้างสรรค์นวัตกรรมเชิงนโยบาย หากความเป็นไปได้ใหม่ ๆ เพื่อพัฒนาระบบการออกแบบนโยบายของไทยให้มีส่วนร่วม สร้างสรรค์ มีประสิทธิภาพ ไม่ทิ้งใครไว้ข้างหลัง โดยใช้เครื่องมือนวัตกรรมนโยบายมาคิดวิธีการ แก้ปัญหาในประเด็นต่างๆ เช่น ระบบประกันสุขภาพ สังคมสูงวัย การจ้างงานผู้พิการ สุขภาพใจวัยรุ่นและคนทำงาน ฯลฯ ร่วมมือกับหลากหลายหน่วยงานทั้งรัฐและเอกชน

ผลจากการลงมือทำงานที่ผ่านมา เราเรียนรู้จากจุดที่พลาดบ้าง สำเร็จบ้าง และหนึ่งในบทเรียนสำคัญของการทดลอง คือ การทำ POLICY HACKATHON ในกระบวนการออกแบบนวัตกรรมเชิงนโยบาย

ตามสโลแกนของ THAILAND POLICY LAB ซึ่งเราเชื่อว่าแนวทางและชุดเครื่องมือนี้ จะเป็นประโยชน์สำหรับทุกคนที่เกี่ยวข้องกับการสร้าง และพัฒนานโยบายในระดับต่าง ๆ

ถ้าคุณกำลังมองหาวิธีคิดและกระบวนการออกแบบนโยบายใหม่ที่ใส่ใจผู้คน คู่มือ THE POLICY HACKATHON HANDBOOK เล่มนี้จะเป็นจุดเริ่มต้นที่แข็งแรง และเป็นเพื่อนร่วมทางที่คอยสนับสนุนให้คุณสามารถจัดแฮกการอนเชิงนโยบายในเรื่องที่คุณสนใจ

คุณพร้อมจะไปด้วยกันหรือยัง ? :)



เริ่มต้นในส่วนแรก มีเรื่องที่ยาก ชวนอ่านกันก่อน

01	คู่มือเล่มนี้ มีเป้าหมายอะไร?	02
02	ออกแบบนวัตกรรม นโยบาย 8 ขั้นตอน	04
03	ทำไมต้อง 'HACK'?	07
04	คำถามที่ต้องตอบก่อนจัด POLICY HACKATHON	10



๐1 คู่มือเล่มนี้มีเป้าหมายอะไร? WHAT IS THE OBJECTIVE OF THIS HANDBOOK?

คู่มือเล่มนี้ตั้งใจส่งต่อความรู้และเครื่องมือ
ในการทำ POLICY HACKATHON
สโตร์ THAILAND POLICY LAB
ให้กับทีมหรือองค์กร สามารถวางแผน
และดำเนินงานแฮกการอนเชิงนโยบายของตนเองได้
ตั้งแต่ช่วงก่อน ระหว่าง และหลังกระบวนการ
โดยเน้นการมีส่วนร่วมของผู้คนอย่างสร้างสรรค์
ตามโจทย์หรือปัญหาที่สนใจ

เพราะเรามีเวลาจำกัด THAILAND POLICY LAB
ตั้งใจลงมือทำ ทดลอง พัฒนาและปรับปรุงกระบวนการ
พัฒนานวัตกรรมเชิงนโยบาย เพื่อให้เกิดองค์ความรู้
ขนาดพอดี ๆ ที่สามารถส่งต่อและขยายผลได้
เราอยากให้ทุกคน ทุกหน่วยงานของไทยที่สนใจ
แก้ปัญหาสังคมผ่านนโยบายสาธารณะ
สามารถจัดแฮกการอนเชิงนโยบาย
ซึ่งเป็นทางเลือกหนึ่งสำหรับการสร้างนโยบาย
โดยดึงผู้คนที่เกี่ยวข้องกับปัญหามามีส่วนร่วม
ให้ได้มากที่สุด ทั้งผู้กำหนดนโยบาย
ผู้นำนโยบายไปใช้ ผู้ที่ได้รับผลจากนโยบาย
และผู้เกี่ยวข้องทั้งหมด

ดังนั้นคุณสามารถเลือกใช้คู่มือเล่มนี้
ได้อย่างน้อยสองเส้นทาง



๐1 ใช้คู่มือเป็นเพื่อนร่วมทางทำ HACK ตั้งแต่ต้นจนจบ
 : ถ้าคุณคือผู้จัดการโครงการ หรือทีมจัดงานที่ยังไม่เคยมีประสบการณ์ จัดแฮกการอนนโยบายมาก่อน ขอแนะนำให้คุณอ่านตามลำดับบทในคู่มือ ตั้งแต่ทำไมต้องทำ HACK? การเตรียมพร้อมก่อนแฮก การจัดกระบวนการวันแฮก การส่งไม้ต่อหลังแฮก และข้อมูลเสริมในช่วงท้ายเล่มเพื่อให้เข้าใจภาพรวมทั้งหมด และใช้คู่มือนี้เป็นเพื่อนที่คอยกลับมาทบทวนให้คำแนะนำกัน เป็นระยะตามจังหวะเวลาแต่ละช่วงของการทำงาน

๐2 เลือกบางส่วนบางเครื่องมือปรับใช้ตามสถานการณ์
 : ถ้าคุณเป็นผู้จัดงานที่มีประสบการณ์จัดแฮกการอนมาก่อน คุณอาจเลือกอ่านบางบทในคู่มือ เช่น เตรียมพร้อมก่อนแฮก เพื่อให้เห็นว่าแฮกเชิงนโยบายที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้คน มีข้อแนะนำหรือจุดสำคัญอะไรบ้างที่อาจแตกต่าง จากแฮกการอนอื่น หรือ อ่านในส่วนกระบวนการวันแฮก และกล่องเครื่องมือในข้อมูลเสริม เพื่อเลือกปรับใช้ บางกระบวนการบางเครื่องมือสำหรับการจัดกระบวนการในองค์กร หรือจัดแฮกนโยบายในแบบของคุณเอง



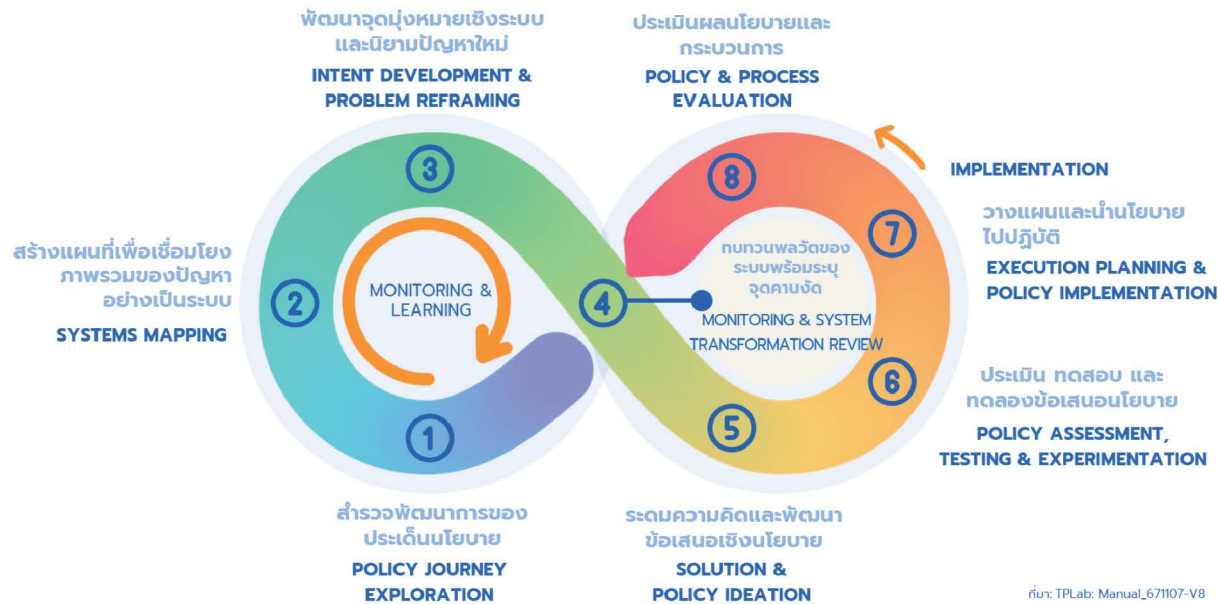
๐2 กระบวนการออกแบบนวัตกรรมนโยบาย 8 ขั้นตอน

PUBLIC POLICY PROCESS REIMAGINED 8 ELEMENTS IN ACTION

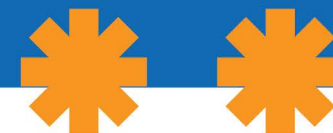
กระบวนการจัดทำนโยบายสาธารณะในปัจจุบัน ใช้แนวคิด 'PDCA' คือ
 PLAN (กำหนดประเด็น ออกแบบและเลือกนโยบาย) - DO (นำนโยบายไปปฏิบัติ)
 - CHECK (ติดตามประเมินผล) - และ ACT (พัฒนานโยบาย)
 ซึ่งยังเป็นกรอบกว้าง ๆ ที่ยังไม่เอื้อต่อการสร้างนวัตกรรมในเชิงนโยบาย
 จึงเป็นโอกาสให้เรา TP LAB ค้นหามุมมองใหม่และพัฒนา
 เป็น 8 ขั้นตอนการออกแบบนวัตกรรมนโยบายสาธารณะที่ต่อเนื่อง
 เน้นการลงมือทำ และให้ความสำคัญกับการทำความเข้าใจ
 ปัญหาอย่างเป็นระบบก่อนพัฒนาเป็นนโยบายที่ตอบโจทย์



การออกแบบนวัตกรรมเชิงนโยบาย 8 ELEMENTS IN ACTION



- 01 POLICY JOURNEY EXPLORATION**
สำรวจพัฒนาการของประเด็นนโยบาย
ทำความเข้าใจที่มาของประเด็นปัญหา
บริบทแวดล้อมและเส้นทางนโยบายที่ผ่านมา
- 02 SYSTEMS MAPPING**
สร้างแผนที่เพื่อเชื่อมโยงภาพรวม
ของปัญหาอย่างเป็นระบบ
มองภาพใหญ่ ทำความเข้าใจและเชื่อมโยง
ให้เห็นระบบของปัญหา หาช่องว่างที่นำไปสู่
การแก้ปัญหาที่สามารถขับเคลื่อนระบบได้
- 03 INTENT DEVELOPMENT & PROBLEM REFRAMING**
พัฒนาจุดมุ่งหมายเชิงระบบ
และนิยามปัญหาใหม่
ระบุเจตนาและจุดมุ่งหมายที่อยากให้เกิดขึ้น
กับระบบ ตีโจทย์ใหม่ กำหนดขอบเขตปัญหา
เพื่อแก้ไขได้ตรงจุดและมีประสิทธิภาพ
- 04 MONITORING & SYSTEM TRANSFORMATION REVIEW**
สอดส่องหาจุดคานงัด เพื่อยกระดับ
การแก้ปัญหา
ทบทวนพลวัตของระบบพร้อมระบุจุดคานงัด



๐5 SOLUTION AND POLICY IDEATION

พัฒนาข้อเสนอเชิงนโยบาย

จุดประกายไอเดียและกำหนดแผนงาน โครงการหรือมาตรการที่ลงมือทำได้จริง ซึ่งจะยกระดับเป็นนโยบายต่อไป

๐6 POLICY ASSESSMENT, TESTING & EXPERIMENTATION

ประเมิน ทดสอบ และ ทดลองข้อเสนอนโยบาย

ทดสอบหรือทดลองแผนงาน โครงการ และมาตรการที่ได้มา ประเมินว่าแนวทางไหน เป็นไปได้ที่สุดและจัดทำข้อเสนอแนะนโยบายต่อไป

๐7 EXECUTION PLANNING AND POLICY IMPLEMENTATION

วางแผนและนำนโยบายไปปฏิบัติ

ขยายผลแผนงาน โครงการ หรือมาตรการ ที่ผ่านการปรับปรุงเป็นข้อเสนอเชิง นโยบายแล้ว ลงมือปฏิบัติให้เห็นผลตาม ที่ต้องการ อย่างมีประสิทธิภาพและเหมาะสม กับบริบทของพื้นที่

๐8 POLICY & PROCESS EVALUATION

ประเมินผลนโยบายและกระบวนการ

ติดตามและประเมินว่านโยบายที่ปฏิบัติ มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลแค่ไหน เพื่อเรียนรู้พัฒนา และปรับปรุงกระบวนการ ทำนโยบายต่อไป

Policy Hackathon อยู่จุดไหนของกระบวนการนี้?

ถ้าต้องการออกแบบนโยบายเป็นภาพระยะยาว (หลายเดือน/ปี) การจัด POLICY HACK มักเกิดขึ้นในช่วง **ขั้นตอนที่ 5 ระดมไอเดีย สร้างทางแก้ (SOLUTION AND POLICY IDEATION)** เพราะเมื่อจบการแฮกการอน เราจะได้ไอเดียการแก้ปัญหา หรือแผนการทำงานต่อไป

แต่ในวัน HACK DAY มักจะมีกระบวนการที่ให้ผู้เข้าร่วมได้วิเคราะห์ปัญหา เห็นภาพรวมของระบบ ตั้งเป้าหมายและกำหนดจุดสำคัญที่ต้องแก้ไขอยู่ด้วย แต่ยังไม่ลงลึก (ซึ่งตรงกับขั้นที่ 1-4 ในภาพ) หรือทีมจัดงานต้องเตรียมข้อมูลที่ได้จากขั้นตอน 1-4 ให้ผู้เข้าร่วมได้อ่านและศึกษาก่อนแฮกการออก เราจะขยายความเรื่องนี้เพิ่มเติมในบทเตรียมพร้อมก่อนแฮก (PRE-HACK)

๐3 ทำไมต้อง ‘Hack’?

WHY HACKATHON IN POLICYMAKING?

กระบวนการออกแบบและพัฒนานโยบายแบบปัจจุบันมีข้อจำกัดอยู่หลายข้อ ทั้งความล่าช้าตอบสนองไม่ทันกับปัญหาที่รุนแรงหรือลุกลาม ไม่ตอบโจทย์ความต้องการเพราะขาดคนที่เข้าใจมีส่วนร่วม หรือนโยบายไม่ได้คำนึงถึงความเหมาะสมกับแต่ละพื้นที่ ฯลฯ ซึ่ง TP LAB พบว่าการทำ HACKATHON เข้ามาช่วยจัดการกับข้อจำกัด หรือความท้าทายเหล่านี้ได้ดี ซึ่งนอกจากการแฮกการรอนยังมีเครื่องมือ และวิธีการมากมายให้เลือกใช้ประกอบกัน เช่น การสัมภาษณ์ (INTERVIEW), การสนทนากลุ่ม (FOCUS GROUP), การทำวิจัย (RESEARCH), การฟังเสียงของสังคม (SOCIAL LISTENING), การทำเวิร์กชอป (WORKSHOP) เป็นต้น

‘การทำ แฮกการรอน จึงเป็นกิจกรรมรูปแบบหนึ่งในการระดมความคิด ซึ่งเราเลือกมาใช้ในการออกแบบนวัตกรรมนโยบาย’

HACKATHON มาจาก
สองคำประกอบกัน คือ

HACK
สร้างสิ่งใหม่เพื่อแก้ปัญหา



MARATHON
(ทำเรื่องยาก/ซับซ้อน
ให้สำเร็จแบบรวดเร็ว)

ดังนั้นอธิบายง่าย ๆ ก็หมายถึง
**“กิจกรรมระดมไอเดียการแก้ปัญหา
ในเวลาอันสั้น”**



ซึ่งวิธีการนี้เริ่มและพัฒนามาจากแวดวง IT TECH และ STARTUP ก่อนที่จะถูกปรับใช้อย่างแพร่หลาย และเมื่อนำมาใช้ในการออกแบบนวัตกรรมนโยบาย จุดแข็งของการทำ POLICY HACKATHON ที่เราพบคือ

- ความรวดเร็ว** ทำให้ได้ไอเดียเชิงนโยบายใหม่ๆ ที่เป็นจุดเริ่มต้น ในระยะเวลาสั้น (RAPID IDEATION)
- เน้นที่การแก้ปัญหาให้ผู้คน** และดึงผู้คนที่เกี่ยวข้อง หรือมีส่วนได้ส่วนเสีย มาคิดร่วมกัน (PEOPLE-CENTRIC)
- เกิดพื้นที่ของการมีส่วนร่วม** ที่รักษาสอดคล้องระหว่างผู้กำหนดนโยบาย และประชาชน (TOP DOWN & BOTTOM UP) และมองหาจุดร่วมในการผลักดันนโยบายให้เป็นไปได้จริง

ดังนั้นสำหรับ THAILAND POLICY LAB การทำแฮกการอนสร้างนโยบาย คือ

การสร้างพื้นที่ (SPACE) ที่ทำให้ผู้คนต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง (STAKEHOLDERS) ซึ่งมีความหลากหลายมาอยู่ร่วมกัน คิดร่วมกันและพยายามหาทางออกเชิงนโยบาย (POLICY SOLUTION) ร่วมกันเพื่อแก้ปัญหาสังคม'

หรือพูดง่าย ๆ เรา กำลังแก้ปัญหา โดยพยายามเอาคนที่เกี่ยวข้องกับเรื่องนี้ แต่ยังไม่เคยคุยกันโดยตรงเลย หรือยังไม่เคยหาทางออกร่วมกัน มาอยู่ในที่หนึ่ง แล้วนั่งลงคิดร่วมกัน

การจัดแฮกการonstrสร้างนโยบายเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงจากประสบการณ์ของเรา มีประโยชน์อย่างน้อย 3 ด้าน

- 1 ทำให้ “มองเห็นปัญหา” ชัดเจนขึ้น ทั้งบอกได้ว่าจุดไหนของปัญหาที่ต้องแก้ไข หรือ นโยบายเดิมมีปัญหาตรงจุดไหน จากมุมมองที่หลากหลายของคนที่เกี่ยวข้อง
- 2 ได้ “ไอเดียตั้งต้น” ว่าควรเปลี่ยนแปลงอย่างไร อาจเป็นแนวทางแก้ปัญหาที่จะพัฒนาเป็นนโยบายที่แข็งแกร่ง ซึ่งสามารถทำได้ หรือวิธีการทำงานใหม่ ในระดับองค์กร หรือหน่วยงาน ก่อนขยายไปสู่ภาพใหญ่ระดับประเทศ
- 3 พัฒนา “คน” ที่มาร่วมกัน ทำให้เกิดความตระหนักในประเด็นปัญหา (AWARENESS) เกิดทักษะใหม่ในการแก้ปัญหาร่วมกัน (SKILLS) หรือเกิดเครือข่ายนวัตกรรมผู้จัดทำนโยบาย (NETWORK)



แต่ต้องระวังว่า POLICY HACKATHON ไม่ใช่สูตรสำเร็จ หรือทางลัด และไม่สามารถทำจบแล้วได้นโยบายที่ใช้การได้เลย เป็นเพียงจุดเริ่มต้นของการพัฒนาไอเดียเชิงนโยบาย ซึ่งจำเป็นต้องมีการนำไปทดลองทำ ปรับปรุงให้เหมาะกับแต่ละพื้นที่ แก้ปัญหาและพัฒนาต่อ และจำเป็นต้องมีกระบวนการ POST-HACK ทั้งการติดตามผล การสนับสนุน และการนำไอเดียนโยบายไปทดลองปฏิบัติจริง

๐4 เห็นภาพรวมก่อนจัด Policy Hackathon

UNDERSTANDING THE BIG PICTURE BEFORE A POLICY HACKATHON

ถ้าเรามองการจัด POLICY HACKATHON เป็นการเดินทาง สามารถแบ่งได้เป็น 3 ช่วง คือ

1 PRE-HACK | ระยะเวลา 1-3 เดือน

เตรียมพร้อมก่อนแฮก

สิ่งที่ทำในช่วงนี้คือการกำหนดหัวข้อ เตรียมข้อมูล เตรียมคน และทรัพยากร เพื่อให้ในวันแรกการรอนสร้างนโยบาย ผู้คนได้มาร่วมกันคิด ร่วมทำนโยบายได้อย่างมีประสิทธิภาพ ช่วงนี้เป็นช่วงที่ใช้กำลังกายและใจของทีมผู้จัดงานมากที่สุดโดยแบ่งการเตรียมการเป็น 4 ด้าน ได้แก่

- ✱ **POINT เตรียมประเด็น :** ตั้งโจทย์หรือกำหนดหัวข้อปัญหาที่เหมาะสมในการแฮก รวมถึงเตรียมข้อมูลที่เกี่ยวข้องเป็นเอกสารให้ผู้เข้าร่วมและทีมกระบวนการได้ศึกษาล่วงหน้า
- ✱ **PEOPLE เตรียมผู้คน :** สร้างทีมผู้จัดงาน ระดมภาคีและผู้สนับสนุนในด้านต่าง ๆ เชิญผู้ที่เกี่ยวข้องกับโจทย์มาเข้าร่วมแฮกให้ได้ครอบคลุมและครบถ้วนมากที่สุด
- ✱ **PROCESS เตรียมกระบวนการแฮก :** ออกแบบกระบวนการ เลือกเครื่องมือที่ผู้เข้าร่วม จะใช้ในการแฮก และเตรียมทีมกระบวนการ (FACILITATOR) ให้พร้อมทั้งทักษะ และความเข้าใจต่อประเด็นปัญหา
- ✱ **PROVISION เตรียมทรัพยากร :** เตรียมสถานที่ที่เหมาะสม อุปกรณ์ที่ใช้ในงาน การจัดอาหารและการเดินทาง รวมถึงงบประมาณที่สนับสนุนค่าใช้จ่ายทั้งหมด

PRE-HACK
เตรียมพร้อม
ก่อนแฮก

HACK DAY
วันแฮก
นโยบาย

POST-HACK
ส่งไม้ต่อ
หลังแฮก

2 HACK DAY วันแฮกสร้างนโยบาย

ระยะเวลา
2-3 วัน

ทำให้เกิดการพูดคุยแลกเปลี่ยน และสร้างไอเดียเชิงนโยบายร่วมกันอย่างสร้างสรรค์ กระบวนการที่ใช้ในวันแฮกสร้างนโยบายมีพื้นฐานจากแนวทางการสร้างนวัตกรรมที่แพร่หลาย การออกแบบที่มีผู้คนเป็นศูนย์กลาง (HUMAN-CENTERED DESIGN) และการคิดเชิงออกแบบ (DESIGN THINKING)

* วันที่ 1

เข้าใจปัญหาและสร้างทางออก : ผู้เข้าร่วมทำความเข้าใจปัญหาและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง (INPUT AND EMPATHIZE) - กำหนดปัญหาที่สนใจแก้ไข (DEFINE PROBLEM) - ระดมไอเดียหรือทางออกของปัญหา (IDEATION)

* วันที่ 2

พัฒนาไอเดียและสร้างแผน : ผู้เข้าร่วมเลือกและพัฒนาไอเดียให้แข็งแรง (IDEA DEVELOPMENT) - มีผู้เชี่ยวชาญให้ความเห็นและคำแนะนำ และผู้เข้าร่วมสรุปเป็นแผนงานที่ชัดเจน (PROTOTYPE OF PLAN) เพื่อเตรียมนำเสนอ

* วันที่ 3

นำเสนอและส่งต่อไปสู่การปฏิบัติ : ผู้เข้าร่วมนำเสนอไอเดีย (PITCHING) ต่อทีมคณะกรรมการ ซึ่งประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญ ตัวแทนหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ความคิดเห็น และรับข้อเสนอ หรือสนับสนุนให้เกิดการทดลองไอเดียเชิงนโยบายก่อนพัฒนาเป็นนโยบายจริงต่อไป

PRE-
HACK

เตรียมพร้อม
ก่อนแฮก

HACK
DAY

วันแฮก
สร้างนโยบาย

POST-
HACK

ส่งไม้ต่อ
หลังแฮก

3 POST-HACK ส่งไม้ต่อหลังแฮก

ระยะเวลา
อย่างน้อย 3-6 เดือน

ติดตาม สนับสนุน หรือผลักดันให้ไอเดียที่ได้จากวันแฮกนโยบาย
มีการพัฒนาต่อไปสู่การทดลองทำหรือนำไปปฏิบัติจริง

- ✱ **FOLLOW-UP** ติดตามความก้าวหน้าของทีมเจ้าของนโยบาย การพัฒนาไอเดีย
และวิธีการแก้ปัญหาให้แข็งแรง หรือผลของการทดลองทำจริงในบริบทของพื้นที่ต่าง ๆ
- ✱ **SUPPORT** สนับสนุนข้อมูล ความรู้ ทักษะเพิ่มเติมให้กับทีมเจ้าของนโยบาย
เพื่อให้ไอเดียพัฒนาไปสู่นวัตกรรมเชิงนโยบายได้
- ✱ **MATCHING** จับคู่หรือมองหาภาคี ผู้สนับสนุนทั้งในมุมความเชี่ยวชาญ เงินทุน
หรือทรัพยากรอื่น ๆ ที่สอดคล้องกับประเด็นปัญหาและไอเดียเชิงนโยบาย

PRE-
HACK

เตรียมพร้อม
ก่อนแฮก

HACK
DAY

วันแฮก
นโยบาย

POST-
HACK

ส่งไม้ต่อ
หลังแฮก

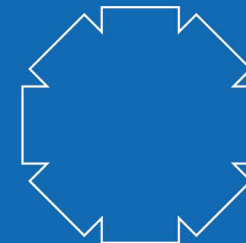
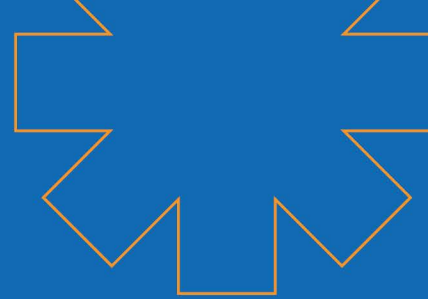
เตรียมพร้อม ก่อนแฮก

SETTING UP FOR SUCCESS

PRE-HACK

ทีมจัดงานที่แข็งแกร่งและพันธมิตรที่เข้าใจ
คือก้าวแรกของการจัดงานแฮกathonสร้างนโยบาย
ที่ประสบความสำเร็จ

ช่วงเตรียมพร้อมก่อนแฮกเป็นช่วงที่เราต้องใส่แรงลงกำลังมากที่สุด
ทั้งการค้นคว้าข้อมูล กำหนดประเด็นปัญหา ระดมทีม หาพันธมิตร/ภาคี
เตรียมกระบวนการ เชิญผู้คนมาเข้าร่วม และบริหารทรัพยากร
โดยเฉพาะอย่างยิ่งทำ POLICY HACKATHON แบบ TP LAB
ที่เชื่อว่าการทำนโยบายไม่ควรทิ้งใครไว้ข้างหลัง
การระดมผู้คนที่เกี่ยวข้องให้ได้มากที่สุดจึงเป็นเรื่องสำคัญมาก



คำถามแรกที่สำคัญมากก่อนเริ่มจัดแฮกนโยบาย คือ

‘จัดงานแฮกครั้งนี้ไปทำไม?’

‘อะไรคือเป้าหมายในการแฮกนโยบายของคุณ?’

เรามีตัวเลือก 5 ข้อ ให้คุณเลือก 1 ข้อ ที่เป็นเป้าหมายหลัก และอีก 1 ข้อที่อาจเป็นเป้าหมายรอง

- ☐ **CHANGE** เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเชิงนโยบายจริง (ได้ไอเดียหรือแผนงานและนำไปใช้จริง)
- ☐ **IDEAS** เพื่อให้ได้ไอเดียหรือแนวทาง ในการแก้ปัญหาเชิงนโยบาย (ได้ไอเดียตั้งต้นเพื่อพัฒนาต่อ)
- ☐ **AWARENESS** เพื่อให้ผู้เข้าร่วมตระหนักในประเด็นปัญหา หรือ เห็นการก้านโยบายที่มีส่วนร่วมจริง (เห็นปัญหาเห็นตัวอย่างกระบวนการที่ดี)
- ☐ **UPSKILL** เพื่อพัฒนาความสามารถของผู้เข้าร่วม ในการทำนวัตกรรมนโยบาย (เน้นที่คนไม่เน้นที่ไอเดียต้องเจ๋ง)
- ☐ **NETWORK** เพื่อสร้างเครือข่ายรวมคนทำนวัตกรรม เชิงนโยบายและผู้ที่เกี่ยวข้อง (ได้ความร่วมมือและกลุ่มคนที่สนใจทำนโยบาย)

หรือคุณอาจมีเป้าหมายอื่น ๆ สามารถเขียนเพิ่มไว้ได้ ↓

เป้าหมายที่คุณตั้งไว้จะเป็นทิศทางในการเตรียมและออกแบบงานส่วนต่าง ๆ ต่อไป

เพื่อให้สามารถจัดแฮกสร้างนโยบาย ได้สำเร็จตามเป้าหมาย มีเรื่องต้องเตรียมการกันหลายเรื่อง

๐1 เริ่มต้นที่ ‘ใจถย์’	15
๐2 ฟอรัมทีมที่แข็งแกร่ง	17
๐3 ชวนคนมาร่วมแฮก	23
๐4 เตรียมข้อมูล กระบวนการ และทรัพยากร	29
๐5 เช็คความพร้อม ก่อนเริ่มงาน	33

๐1 เริ่มต้นที่ ‘โจทย์’

START WITH THE ISSUE OR PROBLEM.

โจทย์ของ POLICY HACKATHON คือ ‘ประเด็นปัญหาตั้งต้น’ ที่เราจะต้องหาไอเดียแก้ปัญหาร่วมกัน ตัวอย่างเช่น ปัญหาการจ้างงานคนพิการ, ภาวะโภชนาการของเด็กในพื้นที่, การส่งเสริมและป้องกันสุขภาพจิตวัยรุ่นและวัยทำงาน

โจทย์ที่ดีสำหรับการแสวงหาการออกแบบนโยบาย ควรมาจากปัญหาระดับที่เกิดขึ้น และสามารถมองเห็นผู้รับผิดชอบ หรือเจ้าของโจทย์ได้ชัดเจน จะช่วยให้ไอเดียที่แตกได้นำไปพัฒนาต่อ และทำให้เกิดขึ้นจริงได้ง่ายขึ้น

โจทย์ในการแสวงหาจากไหน?

จากประสบการณ์ของเรา พบว่ามาได้จาก 3 ทาง

๐1 จากการศึกษาและวิเคราะห์ปัญหา (RESEARCH)

มาจากการวิจัย การสัมภาษณ์เชิงลึก หรือการวิเคราะห์ข้อมูลออกมาเป็นประเด็น ของปัญหาที่ต้องการแก้ไข เช่น ประเด็นผู้พิการ พบว่านายจ้างเลือกส่งเงินเข้ากองทุนส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการเป็นรายปี แทนการจ้างงานคนพิการ

๐2 จากเจ้าของเรื่องหรือภาคีร่วมจัดงาน (HOST AND PARTNER)

มาจากการสอบถามการทำงาน การลงพื้นที่คลุกคลีกับปัญหา ข้อมูลเชิงลึก (INSIGHT) ที่รอการแก้ไข หรือ ประเด็น (AGENDA) ที่อยากทำให้เกิดขึ้น เช่น ประเด็นสุขภาพจิต-การป้องกัน และส่งเสริมสุขภาพจิตอย่างยั่งยืน จะเป็นแนวทางในการรับมือปัญหาในอนาคต

๐3 จากสถานการณ์ในสังคม หรือวาระเร่งด่วน (SOCIAL ISSUES)

มาจากการเห็นสังคมที่เกิดขึ้น การรับฟังเสียงประชาชนหรือสถานการณ์ ปัญหาเร่งด่วนที่ต้องหาทางออกร่วมกัน เช่น ประเด็นการเลือกตั้ง-นโยบายด้านต่าง ๆ ที่ประชาชนต้องการและสามารถแก้ปัญหาได้จริง เพื่อส่งต่อให้กับพรรคการเมืองที่ลงสมัคร

แล้วโจทย์ที่ดีควรมีลักษณะอย่างไร?

จริง ๆ แล้วโจทย์ที่เหมาะสมกับการทำแฮกการอนควรชัดเจนเจาะจง เพราะเวลาในการแฮกมีจำกัดมาก เพียง 2-3 วัน ลองดูตัวอย่างการกำหนดโจทย์แฮกคนพิการ



โจทย์แฮกการอนที่กว้าง

ได้ความหลากหลายของไอเดียและดึงดูดผู้คนที่สนใจเข้ามาร่วมได้จำนวนมาก แต่วันแรกอาจต้องใช้เวลาเยอะในการวิเคราะห์และเลือกจุดเข้ากระทำของปัญหา ไอเดียที่ได้อาจชัดเจนเป็นรูปธรรมน้อยกว่า ทำให้ยากในการลงมือปฏิบัติจริง ดังนั้น โจทย์กว้างเหมาะสำหรับแฮกที่อยากได้ข้อเสนอเชิงนโยบายมุมมองกว้าง หรือนั้นที่การสร้างทัศนคติพัฒนาศักยภาพคน หรือ สร้างเครือข่าย

โจทย์แฮกการอนที่เจาะจง

ได้ไอเดียหรือวิธีแก้ปัญหาที่ชัดเจนเป็นรูปธรรม ใช้เวลาสั้นกว่าในการหาพูดคุยลงลึก มีแนวทางหรือข้อสัญญาที่จะทำงานต่อได้ เพราะมองเห็นผู้เกี่ยวข้องชัดเจน แต่ผู้เข้าร่วมแฮกอาจมีจำนวนน้อยหรือไม่หลากหลาย ขาดมุมมองภาพกว้างหรือเชิงระบบที่มาจากผู้เกี่ยวข้องอื่น ๆ ดังนั้นโจทย์เจาะจงเหมาะสำหรับงานแฮกที่อยากได้ไอเดียที่ชัดเจนไปทดลองและปฏิบัติจริงหรือนั้นที่การสร้างทักษะและความตระหนักร่วมกัน

โจทย์จะมีลักษณะอย่างไรขึ้นกับเป้าหมายที่ตั้งไว้ถ้าคุณคือเจ้าของเรื่องหรือเจ้าของประเด็นปัญหา คุณสามารถเลือกกำหนดลักษณะโจทย์ที่ต้องการ และกำหนดขอบเขตหรือระดับของไอเดียเชิงนโยบายที่ต้องการได้ เช่น ต้องการไอเดียระดับหน่วยงาน/องค์กร ไอเดียสร้างการเปลี่ยนแปลงระดับท้องถิ่น หรือระดับนโยบายของประเทศ

แต่หากคุณเป็นผู้จัดหรือแม่งานที่ไม่ใช่เจ้าของประเด็น เราแนะนำให้กำหนดโจทย์แล้วเปิดกว้างสำหรับไอเดียทุกระดับ ให้เจ้าของเรื่องและผู้เกี่ยวข้องที่มาลงมือแฮกหาทางออกร่วมกันเป็นผู้กำหนดและเลือกเองจะดีที่สุด

๐2 **ฟอร์มทีมที่แข็งแรง** **FORM A STRONG TEAM.**

ทีมงานหลัก (CORE TEAM) คือหัวใจสำคัญ
มีหน้าที่กำหนดทิศทางของการจัดงาน
กำหนดโจทย์ ธีมภาคี ทรัพยากร และผู้คนที่เกี่ยวข้อง
มาบริหารจัดการให้เกิดพื้นที่การแฮกนโยบาย
ตั้งแต่เริ่มจนจบตามเป้าหมาย

ในการจัดแฮกนโยบายแบบ TP LAB
ซึ่งเน้นการมีส่วนร่วมของผู้คน
ทีมงานหลักประกอบด้วย
คนจากหลายส่วนและหลายบทบาทหน้าที่

ตัวอย่างเช่น



ผู้จัดงาน (Host)

หรือเจ้าภาพ ที่ตั้งใจอยากให้เกิดการเปลี่ยนแปลง
ทำหน้าที่มองภาพใหญ่ กำหนดทิศทางและระดม
สรรพกำลัง ทั้งทีมงาน ภาคี และทรัพยากร
เข้ามาร่วมกันเพื่อให้ตอบเป้าหมาย
ของการแฮกสร้างนโยบายที่ตั้งไว้



แม่งาน (Project Manager)

หรือผู้จัดการโครงการ ทำหน้าที่
ประสานงานทีมต่าง ๆ วางแผนปฏิบัติงาน
บริหารจัดการคน เวลา และทรัพยากร
ตามแผน เพื่อให้งานแฮกสร้างนโยบาย
เกิดขึ้นตามเป้าหมาย



ทีมกระบวนการ (Facilitator)

ออกแบบขั้นตอน เลือกเครื่องมือ และดำเนิน
กิจกรรมวันแฮกสร้างนโยบาย แบ่งเป็น 2 หน้าที่

MAIN FACILITATOR (หรือ MODERATOR)

ดำเนินกระบวนการภาพรวม อธิบายขั้นตอน
และเครื่องมือต่าง ๆ ให้ผู้เข้าร่วมลงมือทำได้

GROUP FACILITATORS

ประจำอยู่กับผู้เข้าร่วมแฮกการออนแต่ละกลุ่ม
อำนวยความสะดวกเชิงกระบวนการ รับฟัง
ตั้งคำถาม และพาผู้เข้าร่วมคิดหาทางออกร่วมกัน



ทีมจัดการ (Operation)

ดูแลจัดการผู้เข้าร่วม ทะเบียน เอกสาร สถานที่ วัสดุ อุปกรณ์ อาหาร การเดินทาง ทำให้งานแฮกสร้างนโยบายดำเนินไปได้ อย่างครบถ้วนและราบรื่น ในทีมจัดการ อาจแบ่งเป็นทีมเล็กตามหน้าที่รับผิดชอบ หรือการจัดแฮกบางครั้งใช้วิธีจัดจ้าง ทีมจัดการภายนอก (ORGANIZER) มาดูแลให้ทั้งหมดหรือบางส่วน



ทีมสื่อ (Media)

ทำหน้าที่สื่อสารกับสังคมและผู้คนที่สนใจ ทั้งประเด็นปัญหาที่กำลังทำการแฮกสร้างนโยบาย เนื้อหาโอเดียเชิงนโยบายที่ได้ และกระบวนการทำนโยบายใหม่ที่มีส่วนร่วม



ทีมสนับสนุน (Support)

แบ่งตามลักษณะงานที่สนับสนุน เช่น

ผู้เชี่ยวชาญหรือที่ปรึกษา (EXPERTS OR MENTORS)

ให้ความคิดเห็นและคำแนะนำทั้งช่วงก่อนแฮกสร้างนโยบาย เช่น ให้ข้อมูลปัญหา ช่วยกำหนดประเด็น ช่วยวันแฮกสร้างนโยบาย เช่น เป็นที่ปรึกษาให้ทีมผู้เข้าร่วม หรือเป็นกรรมการตัดสินโอเดีย บกบาท ในช่วงหลังงานแฮกสร้างนโยบาย เช่น ช่วยแนะนำทีมต่อ ในการนำนโยบายไปทดลองหรือปฏิบัติ

ผู้สนับสนุน (FUNDER/SPONSOR)

สนับสนุนงบประมาณหรือทรัพยากรสำหรับ ทีมงานหลักในการจัดงานแฮกนโยบาย สนับสนุนทุนหรือทรัพยากรให้กับทีม ผู้เข้าร่วมแฮกเพื่อผลักดันให้เกิดการพัฒนาโอเดีย เชิงนโยบายและการทดลองทำจริง

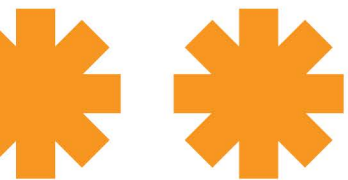
ทีมจัดการความรู้ (KNOWLEDGE MANAGEMENT)

เก็บบันทึกข้อมูล กระบวนการ และโอเดียที่เกิดขึ้น ตลอดจนการทำแฮกนโยบายอย่างเป็นระบบ และสรุปเป็นรายงาน หรือ อินโฟกราฟฟิค ข้อเสนอที่สามารถใช้งานต่อได้

ผู้จัดงานอาจรับเหมาทุกบทบาทด้วยตนเองหรือ
ดูแลเฉพาะบางหน้าที่แล้วมองหาทีมหรือหน่วยงาน
มาร่วมจัดแยกแบ่งกันทำงาน ตัวอย่างเช่น
ในการจัดงาน HACK ใจ แยกการรณด้านสุขภาพจิต
กรมสุขภาพจิตคือผู้จัดงาน (HOST) และรับหน้าที่
ผู้เชี่ยวชาญ (EXPERT) ด้วย ส่วนทาง TP LAB
เราช่วยเป็นแม่งาน (PROJECT MANAGER)
และดูแลกระบวนการ (FACILITATORS) เป็นหลัก

**หากคุณกำลังวางแผนจัดงาน POLICY HACKATHON
ของตนเอง จุดสำคัญคือ คุณคือใครในทีมงานหลัก?
มีบทบาทหน้าที่อะไร? และมีใครรับหน้าที่อื่น ๆ อีกบ้าง**

ซึ่งการจัดแยกนโยบายแต่ละครั้ง ไม่จำเป็นต้อง
มีครบทุกบทบาทหน้าที่ข้างต้น บางงานอาจไม่มีทีมสนับสนุน
และทีมสื่อเพราะเป็นแยกภายในหน่วยงาน หรือคุณอาจมี
บทบาทอื่นเพิ่มเติมจากที่เราเขียนไว้ได้เช่นกัน
ขึ้นกับเป้าหมาย โจทย์ปัญหาและลักษณะของงานเหล่านั้น ๆ



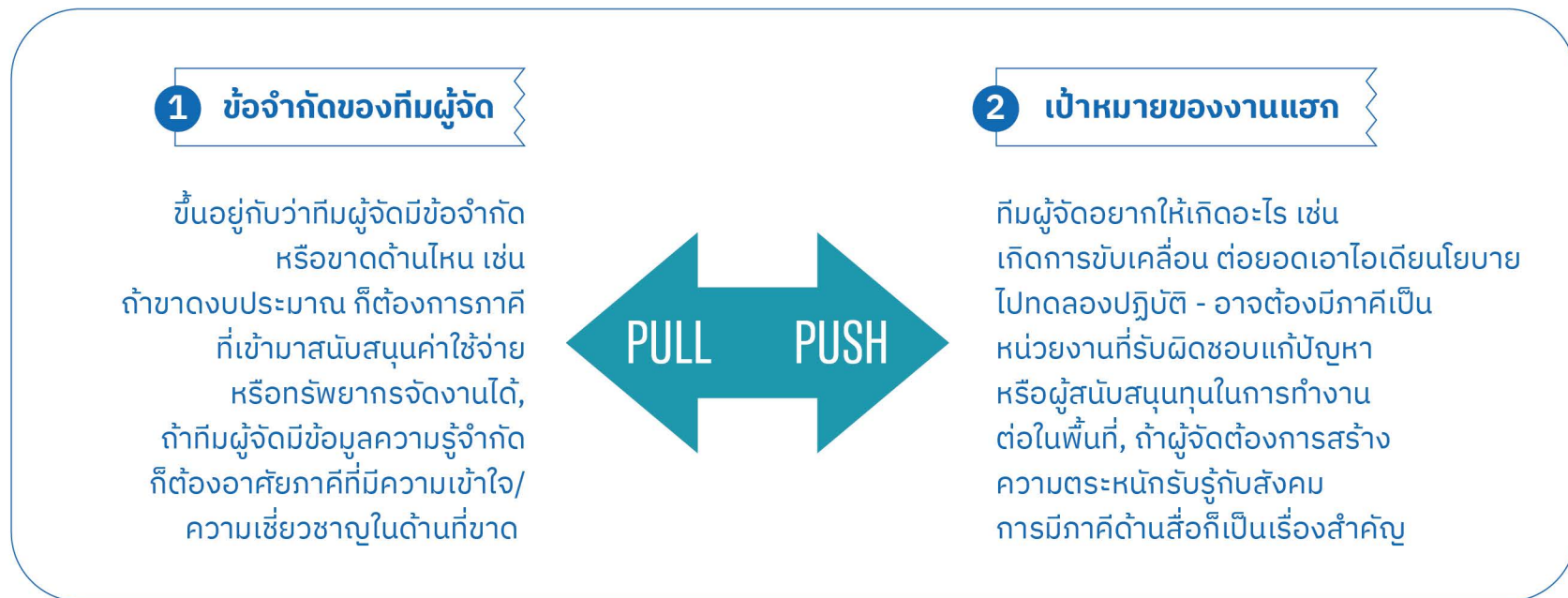
แน่นอนว่า **ผู้จัด (HOST)** รับบทหนักเพื่อทำให้
เกิดงานแยกและผลักดันนโยบายไปสู่การทดลอง
พัฒนาต่อ แต่การมีเพื่อนพี่น้อง องค์กรพันธมิตร
มาร่วมด้วยช่วยกันจัดงาน นอกจากผู้จัดจะเบาแรงลง
ยังเป็นการเปิดพื้นที่การมีส่วนร่วม เติมหลากหลาย
และทรัพยากรด้านต่าง ๆ ทำให้งานแยก
แข็งแกร่งและสนุกยิ่งขึ้น

3 สิ่งที่ทำให้เราเป็น Host ที่แข็งแกร่ง

- ✳ ตั้งใจอยากให้เกิดการเปลี่ยนแปลงจริง ใจมาก่อน
การขับเคลื่อนเรื่องต่าง ๆ จะสบายหายห่วง
- ✳ มีกำลังและทีมที่สามารถ ชักชวนเพื่อนพ้องภาคี
ทำงานกับผู้คนที่หลากหลาย สื่อสารเปะ
มองเห็นภาพใหญ่ปลายทาง
- ✳ ถือทรัพยากรเพียงพอ ถ้าผู้จัดมีงบประมาณ
ครอบคลุม งานก็เดินได้สะดวกรวดเร็ว

การมี 'ภาคี' (Partners) ร่วมจัดงาน

งานแรกการรณรงค์สร้างนโยบายของเราจะมีภาคี/พาร์ทเนอร์ร่วมจัดเป็นใครบ้าง? และอย่างน้อยแค่ไหน? พิจารณาได้จาก 2 ด้าน



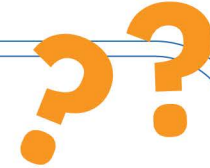
ดังนั้นการมีภาคีหรือพาร์ทเนอร์จำนวนมากน้อยหรือเป็นใครขึ้นกับเป้าหมายของงานว่าต้องการอะไร และทีมผู้จัดมีข้อจำกัดมากน้อยด้านไหนบ้าง ซึ่งแต่ละงานบทบาทของภาคีที่เข้ามามีส่วนร่วมก็จะมีความแตกต่างกันไป

คุณสามารถใช้ตาราง **POLICY HACKATHON TEAM** ช่วยคิดวางแผนทีมงานและแบ่งบทบาทหน้าที่ได้

Policy Hackathon Team Table

บทบาท/หน้าที่ (ROLES)	ทีมหลัก (CORE TEAM) ชื่อองค์กร / หน่วยงาน / บุคคล	ทีมภาคี (PARTNERS) ชื่อองค์กร / หน่วยงาน / บุคคล
ผู้จัดงาน (HOST)		
แม่งาน (PROJECT MANAGER)		
ทีมกระบวนการ (FACILITATOR)		
ทีมการจัดการ (OPERATION)		
ผู้เชี่ยวชาญ/ที่ปรึกษา (EXPERT/MENTOR)		
ผู้สนับสนุนทุน/ค่าใช้จ่าย (FUNDER/SPONSOR)		
ทีมจัดการความรู้ (KNOWLEDGE MANAGEMENT)		
ทีมสื่อ (MEDIA)		
ทีมอื่น ๆ		

การมีภาคีร่วมจัดงานมีประโยชน์มากสำหรับการแสวงหากรอบนโยบายแบบมีส่วนร่วม TP LAB มีข้อเสนอแนะและข้อสังเกต เพื่อให้การทำงานร่วมกับภาคีมีประสิทธิภาพมากขึ้น



- ✱ ผู้จัดงาน (HOST), แม่ข่าย (PM) และทีมงานหลักต้องชัดเจนก่อนว่า
ทำไมจึงชวนหน่วยงาน/องค์กรนี้มาเป็นภาคีร่วมจัดงาน? เราอยากได้อะไร? (CONTRIBUTION)
อยากให้ภาคีมีบทบาทหน้าที่ด้านไหน? (ROLE) และภาคีแต่ละที่สามารถทำได้จริงตามที่เรากำลังต้องการหรือไม่?
(POTENTIAL) การตอบคำถามเหล่านี้จะช่วยให้เลือกภาคี และทำให้การทำงานร่วมกันราบรื่นขึ้น
- ✱ สื่อสารเป้าหมายของงาน และตกลงบทบาทหน้าที่ของภาคีแต่ละที่ให้ชัดเจนตั้งแต่ก่อนเริ่มงาน ความชัดเจน ต้องลงไปถึงว่า
หน้าที่ของภาคีต้องทำอะไรบ้าง? ควรทำแค่ไหนและไม่ต้องทำอะไร? นิยามขอบเขตหน้าที่ระหว่างภาคีต่าง ๆ
กับทีมผู้จัดให้ชัดเจนและเชื่อมโยงกัน
- ✱ การสื่อสารกันอย่างสม่ำเสมอระหว่างผู้จัดงาน และภาคี คือเรื่องสำคัญ เพราะระหว่างดำเนินงานอาจเกิดปัญหา
ที่ต้องร่วมกันแก้ไข หรือความไม่ชัดเจนที่ต้องทำความเข้าใจให้ตรงกันเป็นระยะ ตลอดจนการปรับวิธีการทำงานเข้าหากัน
เพื่อให้เกิดความราบรื่นของงาน (การสื่อสารหมายความรวมถึง สื่อสารเรื่องความคาดหวัง ความคิดเห็นในการทำงาน
และข้อเสนอแนะระหว่างกัน)
- ✱ อาจเกิดประเด็นว่า ‘ภาคีจัดงานควรร่วมแสวงหาหรือส่งคนเข้าร่วมแสวงหากรอบนโยบายหรือไม่?’ ซึ่งโดยแสวงหาไปแล้วไม่แนะนำ
เพราะภาคีบางที่อาจเผลอผลักดันประเด็น (AGENDA) ของตนเองมากเกินไป หรืออาจมีอิทธิพลในโอเดียของผู้เข้าร่วม
แต่ก็ไม่ใช่กฎตายตัว ในงานแสวงหากรอบนโยบายบางครั้งภาคีก็สามารถร่วมแสวงหาได้ตามเป้าหมายและความเหมาะสม
เช่น ถ้าภาคีนั้นเป็นเจ้าของโจทย์ที่ต้องรับโอเดียนโยบายไปปฏิบัติจริง เป็นต้น

**เมื่อทีมงานหลักและภาคีร่วมจัดพร้อมแล้ว
ในส่วนถัดไปมาดูกันว่า เราควรเชิญใครบ้างมาร่วมงานแสวงหากรอบนโยบาย?**

03 ชวนคนมาร่วมแฮก

WHO WILL BE PARTICIPATING IN THE POLICY HACKATHON?

“ถ้าเราเชิญคนที่เกี่ยวข้องกับปัญหามา เราจะได้ข้อมูลที่ตรงจุด ได้ไอเดียที่เห็นผลมากกว่า ปัญหาที่เจอเกือบทุกงาน คือ เชิญหน่วยงานไป แล้วได้คนที่ไม่เคยคลุกคลีกับปัญหา ไม่ได้เป็นเจ้าของเรื่อง ไม่มีข้อมูล หรือไม่สามารถตัดสินใจได้ ทำให้ไม่กล้าออกความเห็น หรือเอาไอเดียกลับไปทำต่อไม่ได้”

ใครบ้างที่เราจะชวนมาร่วมแฮกการonstrสร้างนโยบาย? แฮกแต่ละครั้งย่อมมีผู้เข้าร่วมต่างกัน ขึ้นอยู่กับโจทย์ (ISSUE) หรือประเด็นปัญหาที่ตั้งไว้ (PROBLEM) แล้วพิจารณาว่า มีใครที่เกี่ยวข้องกับปัญหาและนโยบายนั้น ใครคือผู้มีส่วนได้ส่วนเสียบ้าง หรือใครที่จะสามารถเข้ามามีส่วนสร้างการเปลี่ยนแปลงได้ หรือดูว่าคนที่เป็นเจ้าของปัญหา (ได้รับผล/อยู่ในปัญหา) ต้องข้องเกี่ยวกับใคร หน่วยงานใดบ้าง แล้วขยายวงออกไปให้กว้างขึ้น จะทำให้เห็นผู้เกี่ยวข้องหลักได้



เมื่อมองเห็นภาพชัดแล้วว่าใครเกี่ยวข้องบ้าง เราสามารถเชิญคนมาร่วมแฮกสร้างนโยบายตามลักษณะของงานได้ เช่น เจาะจงเชิญเหมาะสำหรับการแฮกสร้างนโยบายที่มีประเด็นเจาะจง ชัดเจน หรือ เปิดกว้างรับสมัคร เหมาะงานแฮกสร้างนโยบายที่มีโจทย์กว้าง ต้องการการสร้างการมีส่วนร่วมของประชาชนทั่วไป หรือเยาวชน เป็นต้น

ทั้งนี้ ควรชวนให้ครอบคลุม หลากหลาย และสมดุล มากที่สุด

TIPS: ชวนเท่าที่สามารถทำได้ สามารถใช้งานแฮกมองหาช่องว่างว่าใครที่ควรไปคุยเพิ่มเติมหลังงานแฮก เพื่อสร้างเครือข่าย และเก็บข้อมูลเพิ่มเติม แล้วชวนมางานในครั้งต่อไปได้

ประชาชนที่เกี่ยวข้อง

ประชาชนทั่วไปที่สนใจประเด็นปัญหา โดยเฉพาะกลุ่มความหลากหลายที่ TP LAB ให้ความสำคัญเชิญมาร่วมงานแฮก เช่น กลุ่มเยาวชน (เป็นกลไกขับเคลื่อนในอนาคต) กลุ่มชาติพันธุ์ คนพิการ LGBTQ+ ฯลฯ

เอกชน

บริษัท ห้างร้าน องค์กรธุรกิจ เกี่ยวข้องกับ ชีวิตและครอบครัวผู้คนจำนวนมาก เอกชนมีความก้าวหน้า ปรับตัวรวดเร็ว และมีทุนทรัพย์ในการลงมือทำประเด็นที่สนใจ เช่น ประเด็นคนพิการ เอกชนจ้างงานคนพิการ (CALL CENTER) จำนวนมาก

หน่วยสนับสนุนอื่น ๆ

องค์กร สถาบัน องค์กรระหว่างประเทศ ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นปัญหา/นโยบาย หรือสนับสนุนตาม MANDATE ของตน เช่น NIA, สอวช., UNDP เป็นต้น

เจ้าของปัญหา

คนที่ได้รับผลจากปัญหา ผู้เสียประโยชน์ (มี PAIN POINT) ทางตรงและทางอ้อม เช่น คนพิการ คนที่มีปัญหาสุขภาพจิต ฯลฯ (หรืออาจเป็นคนที่มีส่วนสร้างปัญหา)



สื่อ

เป็นตัวกลาง เผยแพร่ สื่อสาร ให้สังคมตระหนักรับรู้ และรับฟังสังคม หรือเป็นช่องทางให้เข้ามามีส่วนร่วม

ภาครัฐ

องค์กร/หน่วยงานของรัฐทั้งส่วนกลาง และท้องถิ่น เจ้าของนโยบายหรือดูแล จัดการปัญหาอยู่ ใญ่การจะกำหนด เช่น ถ้าหัวข้อ ‘คนพิการ’ กระทรวงพัฒนาสังคม และความมั่นคงของมนุษย์ (พม.) เกี่ยวข้องโดยตรง แต่ถ้าหัวข้อ ‘การจ้างงานคนพิการ’ ก็ควรเชิญกระทรวงแรงงานเข้ามาร่วมด้วย

กลุ่มตัวแทน สมาคม มูลนิธิ

กลุ่มคน องค์กร เครือข่ายการรวมตัวกัน ของเจ้าของปัญหา หรือ เพื่อสะท้อนปัญหา หรือดูแลช่วยเหลือ เช่น สมาคมคนพิการแห่งประเทศไทย มูลนิธิสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่น ฯลฯ

ผู้เชี่ยวชาญ

บุคคลหรือองค์กรที่มีความรู้เฉพาะด้าน เชี่ยวชาญประเด็นที่เกี่ยวข้อง รู้ว่าจุดไหนคือปัญหา จุดไหนที่มีคนทำแล้ว ให้ข้อมูลและแนวทางแก้ปัญหา เช่น หน่วยงานการแพทย์ มหาวิทยาลัย ฯลฯ

บทบาทผู้เข้าร่วมใน Policy Hackathon

ในการแสวงหาระบบแบ่งกลุ่มหรือแบ่งสมาชิกเป็นทีม เพื่อระดมความคิดหาไอเดียเชิงนโยบายและเราจัดสรรผู้เข้าร่วมที่เชิญมากระจายตามกลุ่มให้สมดุลด้วยมุมมอง 1+3 บทบาท

1

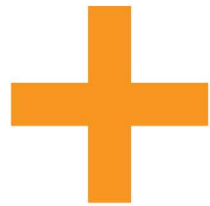
เจ้าของโจทย์ (Driving Agent)

คือบทบาทสำคัญที่การแสวงหานโยบายสไตล์ TP LAB จำเป็นต้องมี เจ้าของโจทย์ หรือ DRIVING AGENT คือคนที่กำลังมองหาไอเดียเชิงนโยบายใหม่และนำไปปฏิบัติจริงเพื่อแก้ปัญหา (คนนำไอเดียไปทดลองทำต่อ) อาจเป็น

- ✱ หน่วยงานภาครัฐ ที่รับผิดชอบนโยบายหรือดูแลปัญหานั้นอยู่ เช่น กรมสุขภาพจิต (ดูแลเรื่องสุขภาพใจคนไทย)
- ✱ องค์กรเอกชน สถาบัน ที่อยากให้เกิดการเปลี่ยนแปลงภายในหรือนอกองค์กร เช่น บริษัท AIS ที่จ้างงานคนพิการจำนวนมาก
- ✱ มูลนิธิ สมาคม เครือข่าย ที่ได้รับผลจากปัญหาหรือขับเคลื่อนประเด็นนั้นอยู่ เช่น สมาคมคนตาบอดแห่งประเทศไทย

ซึ่งเจ้าของโจทย์แต่ละคนก็มีปัญหาอุปสรรค (PAIN POINT) ของตนเองที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อการแสวง ทำให้แต่ละกลุ่ม/ทีมอาจมีโจทย์ย่อยเฉพาะลงไปตาม DRIVING AGENT ได้ ยกตัวอย่างเช่น กรณีงาน HACK JAI ประเด็นสุขภาพจิต ถ้าเจ้าของโจทย์ คือ กรมพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชน - ปัญหาที่สนใจ ‘ปัญหาสุขภาพจิตของเด็กและเยาวชนที่กระทำผิด’ หรือถ้าเจ้าของโจทย์คือบริษัท AIS - ประเด็นที่สนใจ ‘พัฒนาดิจิทัลโซลูชัน เพื่อลด/แก้ปัญหาสุขภาพใจจากภัยคุกคามทางไซเบอร์’ เป็นต้น

การมีเจ้าของโจทย์ชัดเจนตั้งแต่เริ่มแสวง ช่วยการันตี(ระดับหนึ่ง) ว่าจะมีคนรับไอเดียไปลงมือทำต่อ ทำให้ทีมผู้จัดงานสามารถติดตามและสนับสนุนงานต่อหลังจากงานแสวงได้



2

ผู้ดูแลนโยบาย หรือ องค์กรที่ขับเคลื่อนประเด็นปัญหา

หน่วยงานภาครัฐ มูลนิธิสมาคม ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นปัญหา เพื่อให้ข้อมูลปัญหาด้านต่าง ๆ ข้อจำกัด กฎกติกา นโยบายที่ดำเนินการอยู่ หรือเมื่อแฮกได้ไอเดียแล้วสามารถช่วยให้มุมมองในการปฏิบัตินำไปใช้ หรือพัฒนาต่อเป็นข้อเสนอเชิงนโยบายต่อไปได้ (โดยเฉพาะกรณีเจ้าของโจทย์เป็นเอกชน)

3

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย หรือ ผู้ที่สนใจอื่น ๆ

ผู้ที่ได้รับผลจากปัญหา ผู้ได้รับฉมจากนโยบายนั้น หรือประชาชนที่สนใจ และมีความหลากหลายมาร่วมด้วย เพื่อให้ข้อมูลสถานการณ์ปัญหา ผลกระทบ จุดสำคัญที่ต้องแก้ไข และร่วมเสนอไอเดียนโยบาย แต่ในการแฮกบางหัวข้อ ก็อาจพบข้อจำกัด เช่น ประเด็นสุขภาพจิต ไม่สามารถชวนผู้ที่มีปัญหาโดยตรง มาร่วมแฮกได้ ก็อาศัยหน่วยงานหรือองค์กรที่มีประสบการณ์แทน

4

ผู้เชี่ยวชาญ หรือ ผู้สนับสนุน

สถาบัน ผู้เชี่ยวชาญ สื่อ องค์กรสนับสนุนทุน เพื่อเข้ามาสนับสนุนด้านความรู้ เทคนิค ทุน ทรัพยากร และการสื่อสารกับสังคม เพื่อให้การคิดนวัตกรรม นโยบายมีความคมชัดและหลากหลาย

ถ้าคนมาร่วมแฮกแบบนี้ สุดยอดเลย!

- เกี่ยวข้องกับโจทย์หรือ ประเด็นปัญหาเพราะจะ รู้เรื่องและช่วยได้
- ตั้งใจหรือสนใจมา (สมัครใจ) และถ้ามีความเข้าใจประเด็น หรือมีประสบการณ์แฮก ยิ่งทำให้การแฮกได้ผล
- ผู้เข้าร่วมบางคน มีบทบาท หน้าที่ลงมือทำด้วยหรือมี อำนาจตัดสินใจได้ จะช่วยให้ คิดและเอาไอเดียทำต่อง่ายขึ้น

แต่ละทีมแฮกมีเจ้าของโจทย์เป็นตัวตั้ง(1) และสร้างความหลากหลายด้วยผู้เกี่ยวข้องต่าง ๆ (2,3,4) ตามความเหมาะสมและสอดคล้องกับหัวข้อในการแฮก เพื่อให้การแฮกนโยบายเป็นของทุกคนและไม่ทิ้งใครไว้ข้างหลัง

จากประสบการณ์ของ TP Lab การเลือกและเชิญผู้เข้าร่วม แฮกการonstrานนโยบายมีบทเรียนและข้อสังเกตอยู่ 7 ข้อ

1

เจ้าของโจทย์ (DRIVING AGENT) ต้องเห็นประโยชน์และอยากได้ไอเดียใหม่จากการแฮกและถ้าตัวแทนที่มาร่วมแฮก มีหน้าที่รับผิดชอบ หรือมีอำนาจตัดสินใจจะช่วยเพิ่มโอกาสที่ไอเดียนโยบายจะพัฒนาไปสู่การทดลองและปฏิบัติจริง

2

หน่วยงานรัฐ ยังคงเป็นกุญแจสำคัญในการแฮกนโยบาย เพราะภาครัฐมีอำนาจหน้าที่ มีภารกิจโดยตรงในการแก้ปัญหาและลงมือทำหลายอย่างภาคเอกชนและประชาชนทำเองฝ่ายเดียวไม่ได้ แม้จะมีทรัพยากรและความรวดเร็ว ก็ต้องอาศัยความร่วมมือจากภาครัฐ เพื่อให้เกิดนวัตกรรมนโยบายที่ทำได้จริง

3

การรักษาสมดุล (BALANCE) ของผู้เข้าร่วมแฮก ทำให้ได้ทั้งความเข้าใจปัญหาและทางออก หลายครั้งผู้เสียประโยชน์มาเล่าปัญหาอุปสรรคเพียงอย่างเดียว จำเป็นต้องเพิ่มผู้เข้าร่วมที่เป็นคนทำงานเพื่อมองทั้งโอกาสและทางออกด้วย

4

การทำความเข้าใจบทบาทหน้าที่กับผู้เข้าร่วมแต่ละคน/องค์กรคือเรื่องสำคัญ ใครต้องทำอะไรในงาน แยก และต้องทำอะไรต่อ
หลังงานแยกบ้าง (โดยเฉพาะเจ้าของโจทย์รู้ไหมว่าต้องกลับไปทำอะไร?) ควรเคลียร์ชัดเจนตั้งแต่ก่อนแยก
ทั้งความคาดหวัง (EXPECTATION) ผลลัพธ์ที่ต้องการ (OUTCOME) และความร่วมมือต่าง ๆ (COMMITMENT)
การประชุมก่อนงานแยก (ONSITE หรือ ONLINE) เพื่อเตรียมผู้เข้าร่วมอาจเป็นสิ่งจำเป็น และระมัดระวังกรณีคนที่เชิญมา
กับคนที่มาจริงเป็นคนละคนกัน ทำให้ต้องใช้เวลาทำความเข้าใจบทบาทและความคาดหวังมากขึ้น

5

บางครั้งเชิญองค์กรหรือหน่วยงาน
ผู้เข้าร่วมมีทั้งระดับปฏิบัติการ/
คนทำงานซึ่งจะเข้าร่วมกระบวนการ
ในทีมแยก และผู้เข้าร่วมระดับหัวหน้า/
ผู้บริหาร เราสามารถเชิญมาฟัง
โอเดีย(วันนำเสนอ)หรือร่วมเป็น
COMMENTATOR ได้ ถือเป็นข้อดี
เพราะมีทั้งฝ่ายตัดสินใจและ
ปฏิบัติมาเห็นภาพตรงกัน

6

การมีภาคีที่สามารถสนับสนุนทุน
หรือทรัพยากร มาเป็นผู้เข้าร่วม
ในงานแยกเลย (อาจอยู่ในบทบาท
คนแยกหรือ COMMENTATOR)
จะช่วยเพิ่มความเป็นไปได้ในการนำ
โอเดียไปทำงานต่อจริง หรือเกิด
การสนับสนุนต่อหลังแยกเสร็จสิ้น

7

สุดท้ายหลายครั้งที่ผู้เข้าร่วมมีความ
ตั้งใจจริงอยากทำให้เกิดการ
เปลี่ยนแปลง แต่มีข้อจำกัดของ
หน่วยงานหรือองค์กร เราให้กำลังใจ
กันได้ มองว่างานแยกนโยบายเป็น
พื้นที่ที่ดีในการเปลี่ยนความคิด
ปรับวิธีการทำงานเดิม หรือเพิ่มทักษะ
ของผู้คนที่เกี่ยวข้อง ซึ่งก็เป็นจุด
เริ่มต้นหนึ่งของการเปลี่ยนนโยบาย
ในอนาคต

04 เตรียมข้อมูล กระบวนการ และทรัพยากร

PREPARE INFORMATION,
PROCESSES, AND
RESOURCES.

ยังจำได้ไหมท้ายบทเกริ่นนำ เราบอกว่าช่วงเตรียมพร้อมก่อนแฮกสร้างนโยบาย (**PRE-HACK**) มีเรื่องที่ต้องเตรียมอยู่ **4 PS** ด้วยกัน (ย้อนดูหน้า 10) ซึ่งตอนนี้ผ่านไปแล้วทั้ง **POINT** เตรียมประเด็นแฮก และ **PEOPLE** เตรียมผู้คน (ทีมและผู้เข้าร่วม) ยังเหลืออีก 2 PS คือ **PROCESS** เตรียมข้อมูล+กระบวนการแฮกสร้างนโยบาย และ **PROVISION** เตรียมทรัพยากร ซึ่งเราจะมาอธิบายกันให้ครบในส่วนนี้

เตรียมข้อมูล

เราเตรียมข้อมูลให้ทีมจัดงาน ทีมกระบวนการ และผู้เข้าร่วมศึกษาก่อนเข้าร่วมงานแฮก เพื่อช่วยให้มีความเข้าใจประเด็นปัญหาและสร้างสรรค์ไอเดียเชิงนโยบายที่ตอบโจทย์ได้ ซึ่งเป็นได้ทั้งข้อมูลมือหนึ่งที่จัดทำเองหรือมือสองจากแหล่งที่น่าเชื่อถือแล้วมีข้อมูลหรือความรู้อะไรบ้างที่จัดทำเตรียมไว้ได้?

ข้อมูลประเด็นปัญหา

ที่มา สาเหตุ บริบทแวดล้อม และผลกระทบของปัญหาอาจสร้างแผนที่ระบบของปัญหาว่าเชื่อมโยงกับอะไรบ้างบอกจุดที่เป็นอุปสรรคสำคัญ ช่องว่างที่นำไปสู่การแก้ปัญหาได้ ชี้ไปที่จุดคานงัดของระบบ หรืออาจเป็นการนิยามปัญหาในมุมมองใหม่สำหรับการแฮก

นโยบายเดิมหรือทางออกปัจจุบัน

เส้นทางพัฒนานโยบายที่ผ่านมา การประเมินผล อุปสรรคและข้อเสนอต่อ นโยบายที่มีในปัจจุบัน หรือบอกถึงทางออกวิธีการที่ใช้แก้ปัญหาที่มีอยู่ ทั้งในประเทศและทั่วโลกเพื่อให้เห็นไอเดียตั้งต้นว่าใครกำลังทำอะไร

ผู้คนที่เกี่ยวข้อง

ข้อมูลที่บอกถึงกลุ่มคน หน่วยงาน องค์กรภาคส่วนต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นปัญหา ผู้ได้รับผลกระทบ คนทำงาน หน่วยงานดูแลนโยบาย ฯลฯ และเกี่ยวข้องกันอย่างไร แต่ละคนมีความต้องการ ปัญหา หรือ บทบาทหน้าที่อะไร และใครทำอะไรกับปัญหานี้อยู่บ้าง ซึ่งอาจอยู่ในรูปแบบแผนที่ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (STAKEHOLDER MAP)

ถ้าอ่านแล้วคุณ ๆ กับข้อมูลเหล่านี้ ก็ไม่น่าแปลกใจ เพราะส่วนใหญ่เป็นผลลัพธ์ของการออกแบบนวัตกรรมนโยบาย 8 ขั้นตอนแบบ TP LAB ในขั้นที่ 1-4 (ย้อนดูหน้า 5)

และเพื่อให้ง่ายต่อการใช้งาน ลองนึกภาพว่าข้อมูลจะอยู่ในมือผู้ใช้งานในรูปแบบอะไร เช่น เอกสาร (FACTSHEET), หนังสือเล่มเล็ก (BOOKLET), สไลด์นำเสนอ (SLIDE), ไฟล์หรือลิงค์เว็บไซต์ (FILE OR SOURCE), คลิปวิดีโอ (VDO), วิทยากรหรือผู้เชี่ยวชาญ (EXPERT) เป็นต้น ซึ่งควรส่งไปถึงมือผู้เข้าร่วม ก่อนหรือช่วงเริ่มต้นของวันแรก

เตรียมกระบวนการ

คือการจัดพื้นที่ในการพูดคุยเพื่อได้ไอเดียแก้ปัญหา โดยออกแบบขั้นตอนและประสบการณ์สำหรับผู้เข้าร่วม แสกร่างนโยบายที่มีความแตกต่างหลากหลายทั้งเพศ วัย ความรู้ บทบาทหน้าที่ สามารถแลกเปลี่ยนความคิด และทำงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยทั่วไปแล้ว ทีมกระบวนการต้องออกแบบและเตรียมพร้อม 2 เรื่องหลัก คือ

กระบวนการแสกร่างนโยบาย (POLICY HACK PROCESS)

ประกอบด้วย จำนวนวันที่จัดแฮกนโยบาย, ออกแบบโครงสร้างกิจกรรม (ACTIVITY PLAN) กำหนดวัตถุประสงค์ และขั้นตอนให้ชัดเจน, เลือกและเตรียมเครื่องมือการคิดและพูดคุย สำหรับแต่ละกิจกรรม, สื่อประกอบ เช่น วิดีโอ สไลด์นำเสนอ เพลง, เตรียมวิทยากร ผู้เชี่ยวชาญ และที่ปรึกษา, วางแผนจัดสถานที่ และบรรยากาศให้เหมาะกับกิจกรรม และสื่อสาร/ทำความเข้าใจกับทีมงานที่เกี่ยวข้องทั้งหมด (เราจะลงรายละเอียดกันต่อที่บท ‘กระบวนการวันแฮกนโยบาย’ หน้า 35)

ทีมกระบวนการ (FACILITATOR TEAM)

MODERATOR AND FACILITATOR คัดเลือกเตรียมพร้อม ประกอบด้วย MODERATOR หรือกระบวนการหลัก(หน้าเวที) มีหน้าที่ดูแลภาพรวมกระบวนการและพาผู้เข้าร่วมแลกเปลี่ยนทุกทีม ทำกิจกรรมตั้งแต่ต้นจนจบ โดย MODERATOR ควรร่วมออกแบบกระบวนการแลกเปลี่ยนและต้องเข้าใจเป้าหมายขั้นตอนและเครื่องมือที่ผู้เข้าร่วมใช้ตลอดจนซักซ้อมกับสื่อและสถานที่จริงให้เกิดความแม่นยำ เพียงพอให้สามารถปรับเปลี่ยนกระบวนการเมื่อเจอปัญหาหรือให้สอดคล้องกับสถานการณ์ของผู้เข้าร่วมแลกเปลี่ยนได้

FACILITATORS หรือกระบวนการกลุ่ม มีหน้าที่ดูแลการพูดคุยและทำงานของทีมแลกเปลี่ยนแต่ละทีม อำนวยความสะดวกและพาสมาชิกทีมแลกเปลี่ยนคิดไอเดียเชิงนโยบายร่วมกันได้สำเร็จ โดย FACILITATOR อาศัยทักษะการฟัง ตั้งคำถาม และจัดการวงพูดคุย และต้องมีพื้นความเข้าใจประเด็นปัญหา (อย่างน้อยจากข้อมูลที่ผู้จัดงานเตรียมไว้) เข้าใจวัตถุประสงค์ ขั้นตอน เครื่องมือ และผลลัพธ์ของแต่ละกิจกรรม ซึ่งต้องผ่านการคัดเลือกและซักซ้อมก่อนเริ่มการแลกเปลี่ยน (เราจะลงรายละเอียดกันต่อกับบท **‘ข้อมูลเสริม’** ในส่วนการเลือกและเตรียมทีมกระบวนการ หน้า 79)

เตรียมทรัพยากร

งบประมาณและทรัพยากรคือสิ่งที่กำหนดรูปแบบและวิธีการจัดงาน แน่นอนว่าถ้างบประมาณเพียงพอมาจากแหล่งเดียวการบริหารจัดการก็จะเรียบง่ายตรงไปตรงมา เช่น เป็นการแลกเปลี่ยนในองค์กร หรือผู้จัดงาน (HOST) มีทุนทรัพย์สนับสนุนได้ทั้งหมด

แต่การจัดแลกเปลี่ยนส่วนใหญ่อาศัยงบประมาณจากหลายที่/องค์กรเพื่อให้เพียงพอ กรณีแบบนี้เพิ่มความซับซ้อนและท้าทายทีมผู้จัดงานในการบริหาร ส่วนใหญ่เกิดจากเงื่อนไขวิธีการเบิกจ่ายของเจ้าของงบฯ แต่ละที่แตกต่างกัน และความต้องการที่มาพร้อมงบฯ สนับสนุน ซึ่งจะส่งผลต่อไปที่ประสบการณ์ของผู้เข้าร่วมงานแลกเปลี่ยน ทีมผู้จัดงานจึงต้องสามารถประสานและจัดการแหล่งทรัพยากรที่เข้ามาสนับสนุนให้ดี เพื่อให้เห็นภาพชัดเจน เรามาดูว่าจัดงานแลกเปลี่ยนต้องใช้งบฯ ไปทำอะไรบ้าง

ค่าใช้จ่ายส่วนกลาง

- สถานที่และการตกแต่ง
- อาหาร (มื้อหลักและอาหารว่าง)
- ที่พักและการเดินทาง
- วัสดุและอุปกรณ์
- การเชิญและเปิดรับสมัคร

ค่าใช้จ่ายกระบวนการ

- การเตรียมข้อมูลและเอกสารสิ่งพิมพ์
- การออกแบบกระบวนการ
- ค่าตอบแทน MODERATOR
- ค่าตอบแทนทีม FACILITATOR
- ค่าตอบแทนวิทยากร/ที่ปรึกษา

ค่าใช้จ่ายสนับสนุน

- เงินสนับสนุนโครงการและการทดลองนโยบาย (เจ้าของโจทย์อาจมีทุนอยู่แล้ว หรือถ้าไม่มีอาจต้องขอรับทุน/การสนับสนุนจากภาคที่เกี่ยวข้อง)
- การสื่อสารประชาสัมพันธ์กับสังคม

หลักสำคัญคือ ‘มีงบประมาณแค่ไหน ปรับรูปแบบการจัดงานและค่าใช้จ่ายให้สอดคล้องเหมาะสม’ พุดง่าย ๆ ว่างบฯ ไม่พอก็ลดขนาดงานลง เช่น ใช้พื้นที่หน่วยงาน/องค์กรแทนการเช่าโรงแรม, ไม่จัดอาหารมื้อเย็นในวันแรก, เว้นค่าเดินทาง/ที่พักสำหรับผู้เข้าร่วมที่อยู่ใกล้, ปรับให้ FACILITATOR 1 คนดูแลมากกว่าหนึ่งกลุ่ม หรือ ลดจำนวนผู้เข้าร่วมงาน เป็นต้น ยึดหลักว่าจัดเล็กดีกว่าไม่จัดเลย

ส่วนถ้าผู้จัดงานท่านไหนมีความสามารถในการระดมทรัพยากรหรือจัดหางบฯ สำหรับส่วนที่ขาดเพิ่มเติมได้ก็เป็นเรื่องที่ดี เพียงแค่เราไม่ยอมให้กังวลหรือใช้แรงกับเรื่องจัดหางบฯ มากเกินไปจนกินแรงการทำงานส่วนอื่นที่เป็นหัวใจของการสร้างพื้นที่นโยบาย

อย่างไรก็ตามสิ่งที่ไม่แนะนำให้ทำคือ การเก็บเงินจากผู้เข้าร่วมแรก เพราะงานแรกนโยบายสิ่งที่เราต้องการจริง ๆ จากทุกคนที่มา คือ เวลา(TIME) และ กำลัง(EFFORT) ในการแก้ปัญหาและลงมือทำจริงร่วมกัน



และสำหรับช่วงเตรียมพร้อมก่อนแรก เรามีตัวอย่าง TEMPLATE ที่เราเคยใช้ในการเตรียมงานแรกที่สามารถปรับใช้กับงานแรกของคุณเองได้

ในหัวข้อต่อไปคือจุดสิ้นสุดของช่วงเตรียมการแรก เป็นการชวนคุณเช็คความพร้อมครั้งสุดท้ายก่อนที่เราจะไป HACK DAY ในบทถัดไป

ตัวอย่าง TEMPLATE
แผนปฏิบัติงาน

05 เช็กความพร้อม ก่อนเริ่มงาน

CHECK BEFORE THE EVENT BEGINS.

ในช่วงเตรียมพร้อมก่อนเริ่มงานแฮกการอนสร้างนโยบาย เรามีสิ่งที่ต้องทำหลายอย่าง ตั้งแต่การตั้งโจทย์ เตรียมข้อมูล ทีมงาน ภาคิ ผู้เข้าร่วม และทรัพยากรต่างๆ การเข้าใจเป้าหมายร่วมกัน เพราะฉะนั้นต้องมีการแบ่งบทบาทและหน้าที่ของคนทำงานให้ชัดเจน เพื่อให้ทุกคนสามารถลงมือทำงานได้เต็มกำลัง และสื่อสารพูดคุยกันสม่ำเสมอ ล้วนเป็นปัจจัยสำคัญ ที่จะทำให้ POLICY HACKATHON สร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ

ก่อนที่จะเดินทางไปที่กระบวนการของงานแฮกการอนสร้างนโยบาย เรามาทวนกันเป็นครั้งสุดท้ายด้วย

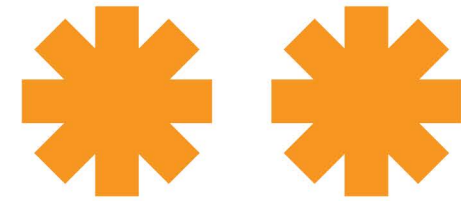
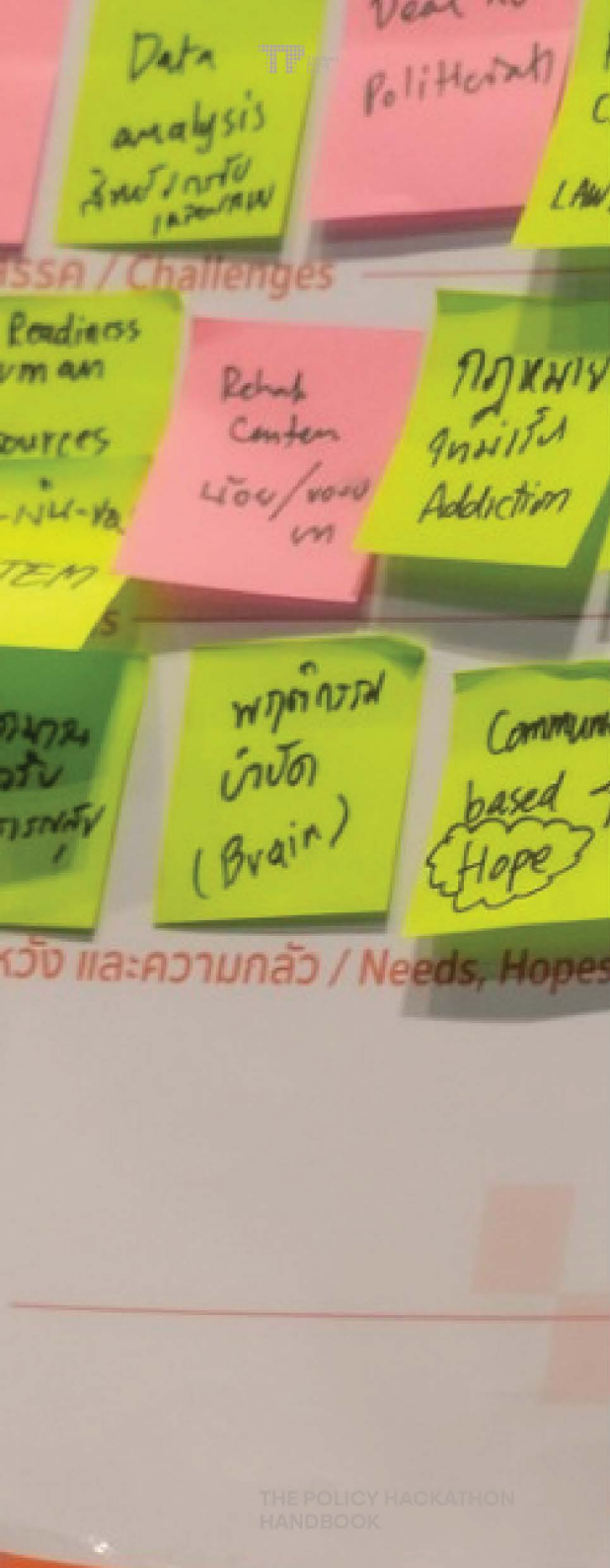
20 รายการเตรียมพร้อมก่อนแฮกสร้างนโยบาย

รายการเตรียม ความพร้อม 20 ข้อ



PRE-HACK CHECK LIST

- ☐ ผู้จัดงานมีเป้าหมายการจัดแฮกสร้างนโยบาย และมองเห็นภาพความสำเร็จที่ต้องการ
- ☐ มีโจทย์ในการแฮกที่เหมาะสม ผ่านการศึกษา วิเคราะห์และทำความเข้าใจปัญหาอย่างดี
- ☐ มีทีมจัดงานและภาคิ ที่เข้าใจเป้าหมายตรงกัน และแบ่งบทบาทหน้าที่อย่างชัดเจน
- ☐ ทีมจัดงานและภาคิ มีแผนปฏิบัติงานและ กรอบเวลาชัดเจน รวมถึงตกลงวิธีสื่อสาร และทำงานร่วมกัน
- ☐ มีแผนหรือแนวทางหลังแฮก ในการสนับสนุน ติดตาม หรือผลักดันให้เกิดการทดลองทำนโยบาย
- ☐ มีทีมดูแลกระบวนการทั้ง MODERATOR และทีม FACILITATORS ที่ผ่านการคัดเลือก และเตรียมความพร้อม
- ☐ กระบวนการแฮกสร้างนโยบายมีขั้นตอน เครื่องมือ และสื่อที่ถูกออกแบบอย่างสอดคล้องเหมาะสม
- ☐ พิจารณาถึงผู้ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นปัญหา หรือมีศักยภาพในการขับเคลื่อน เพื่อชวน มาเข้าร่วมแฮกสร้างนโยบาย



- ☐ กำหนดวันจัดงาน แสหาสร้างนโยบายที่แน่นอน
- ☐ เชิญผู้เข้าร่วมแหากที่ต้องการหรือ ประชาสัมพันธ์เพื่อรับสมัคร และได้รับการตอบรับในจำนวนที่เหมาะสม
- ☐ จัดเตรียมและส่งข้อมูลของปัญหา และนโยบายที่ใช้ในปัจจุบัน เพื่อให้ ผู้เข้าร่วมแหากและทีมงานได้ศึกษาท่อน
- ☐ ประสานวิทยากร (SPEAKER), ที่ปรึกษา (MENTOR), หรือผู้เชี่ยวชาญ (EXPERT) ที่จะมาช่วยในงานแหาก (กรณีที่มี)
- ☐ มีภาคร่วมสนับสนุนงบประมาณ, ความรู้, เครือข่าย หรือทุน ในการทำนโยบายต่อ (กรณีที่มี)
- ☐ จัดหาสถานที่ที่เหมาะสมกับ จำนวนคนและรูปแบบงานแหาก
- ☐ ประสานทีมสื่อ หรือ วางแผนสื่อสาร การแหากให้สังคมได้รับรู้ (กรณีที่มี)
- ☐ วางแผนจัดหาอาหาร การเดินทาง และที่พัก (กรณีที่มี) สำหรับ ผู้เข้าร่วมและทีมงาน
- ☐ งบประมาณเพียงพอ ต่อการบริหารค่าใช้จ่ายต่าง ๆ
- ☐ ประชุมทำความเข้าใจ เตรียมพร้อมและซักซ้อมก่อนงาน ของทีมงานทุกส่วน
- ☐ **พร้อมแล้วในการจัดแหากสร้างนโยบายครั้งนี้ :)**

ในบทถัดไปเราจะไปดูที่ขั้นตอนและกิจกรรมในแต่ละช่วง แต่ละวันของการแหากการอนสร้างนโยบายทำอะไรบ้าง และต้องการผลลัพธ์อะไร

กระบวนการ วันแฮกสร้างนโยบาย

RUNNING POLICY HACK DAY

HACKATHON DAY

หัวใจสำคัญ คือ ทำให้คนที่
มีความแตกต่างหลากหลาย
สามารถมาอยู่ร่วมกัน
พูดคุยทำงานเป็นทีมได้และ
ทุกคนมีพื้นที่แสดงความคิดเห็น

หลังจากเตรียมพร้อมกันหลายเรื่อง เราก็เดินทาง
มาถึงวันแฮกการonstrสร้างนโยบาย (POLICY HACKATHON DAY)
แน่นอนว่าเป้าหมายหลักคือเราอยากได้อะไร
เชิงนโยบายใหม่ ๆ ในการแก้ปัญหา ดังนั้นในวันแฮก
เราจัดพื้นที่ ขึ้นตอน และเครื่องมือเพื่อช่วยให้ผู้คนที่
ที่เราชวนมา คิดถึงปัญหาและหาทางออกร่วมกัน
ได้อย่างมีประสิทธิภาพในเวลาจำกัด

กระบวนการแฮกการonstrที่ดีเลยไม่มีสูตรตายตัว
แต่ต้องเหมาะสมกับคนแฮก เราตัดก่อนได้
ถ้าระหว่างทางซับซ้อนเกินไป เราเพิ่มเติมได้
ถ้าระหว่างทางเห็นโอกาสพาผู้เข้าร่วมไป
ถึงเป้าหมาย เราตัดเย็บและปรับกระบวนการ
ให้เข้ากับผู้ร่วมแฮกที่เป็นศูนย์กลาง
(HUMAN-CENTRE) ไม่ยึดติดกับกระบวนการ
จนเกินไป เช่นเดียวกับวิธีคิดทำนโยบายของ TP LAB

ผู้จัดงานและทีมกระบวนการต้องรู้จัก
ผู้เข้าร่วมพอสมควร ที่มา พื้นเพ วัย เพศ ความรู้
ประสบการณ์ ฯลฯ มีส่วนกำหนดว่ากระบวนการ
วันแฮกจะเป็นอย่างไร มีขั้นตอนแค่ไหน
และใช้เครื่องมืออะไรบ้าง เช่น ถ้าผู้เข้าร่วม
ส่วนใหญ่ไม่เคยแฮกสร้างนโยบายมาก่อน ขึ้นตอนไม่ควรซับซ้อน
และให้เวลาทำความเข้าใจเครื่องมือ ถ้าส่วนใหญ่
เคยแฮกมาแล้วหรือเป็นผู้เชี่ยวชาญ กระบวนการ
ก็มาเน้นที่วิธีการทำงานร่วมกัน เป็นต้น

สิ่งสำคัญคือเมื่อเริ่มแฮกแล้ว เราพยายามรักษาสมดุลของคนแฮกในกลุ่มให้แต่ละคนมีโอกาส มีพื้นที่แสดงความคิดเห็น พอ ๆ กัน ไม่มีใครเสียงเบาหรือสำคัญน้อยกว่า แม้จะเป็นเยาวชน คนชายขอบด้วยขั้นตอนที่ออกแบบอย่างใส่ใจ และกระบวนการกลุ่ม (FACILITATORS) ที่คอยดูแล

ศึกษาข้อมูลก่อน HACK

สื่อสารข้อมูลภาพรวม สถานการณ์ในปัจจุบัน ปัญหาที่เกิดขึ้น พัฒนาการนโยบายหรือกรณีศึกษาให้กับผู้เข้าร่วม และทีมกระบวนการได้ศึกษาก่อนล่วงหน้า

จำนวนวันในการแฮก

เราจัดแฮกนโยบายได้กี่วัน เช่น
1 วัน เวลาแน่นต้องเลือกเฉพาะสิ่งสำคัญ
2 วัน สบายขึ้น มีเวลาคิด ค่อยพอสมควร
3 วัน กำลังดี พุดคุยและรับฟังได้ครบ

ทีมกระบวนการ

มีทีมกระบวนการ (MODERATOR) นำกิจกรรมแฮกภาพรวม และทีมกระบวนการกลุ่ม (FACILITATOR) ดูแลแต่ละทีมแฮก

ส่วนถัดไปเราจะเข้าไปดูกันว่าแต่ละวัน แฮกการonstrานโยบาย ปกติแล้วทำอะไรกัน

01	โครงสร้างการแฮกแบบ 3 วัน	37
02	วันแรก ‘เข้าใจปัญหาและสร้างทางออก’	41
03	วันที่สอง ‘พัฒนาไอเดียและสร้างแผน’	45
04	วันที่สาม : ‘นำเสนอและก้าวต่อไป’	49
05	ทีมกระบวนการทำอะไรบ้างในงานและหลัง?	51

๐1 โครงสร้างการแฮกแบบ 3 วัน

THREE-DAY POLICY HACK PROCESS

ถ้ามีเวลาแฮก 3 วันเต็ม กระบวนการแฮกนโยบายแบบที่ THAILAND POLICY LAB เคยทำ มีโครงสร้างและส่วนประกอบประมาณนี้

วันที่ 1 'เข้าใจปัญหาและสร้างทางออก'

09.00 น. - 12.00 น.

เปิดงาน - OPENING

ทำความเข้าใจเป้าหมายและที่มาที่ไปของงานแฮก

ปูพื้นฐาน - INTRODUCTION

ให้ข้อมูลเกี่ยวกับหัวข้อแฮก (INPUT SESSION) และกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ (ICE BREAKING) ให้รู้จักกัน

เข้าใจและวิเคราะห์ปัญหา EMPATHIZE THE PROBLEM

เข้าใจปัญหา ผู้คน และวิเคราะห์สาเหตุร่วมกัน เพื่อให้ทีมเห็นภาพข้อจำกัดและโอกาสตรงกัน

12.00 น. - 13.00 น. พักรกลางวัน

13.00 น. - 17.00 น.

ระบุปัญหา - DEFINE THE PROBLEM

เลือกว่าจะแก้ปัญหาที่จุดไหนและตั้งเป็นโจทย์

หาทางออก - IDEATION

ระดมความคิด มองหาไอเดียใหม่ๆ เลือกวิธีแก้ปัญหาที่ทีมเห็นว่าเหมาะสม

สรุปท้ายวัน - WRAP UP

สรุปประเด็นท้ายวัน นัดหมายวันต่อไป

วันที่ 2 'พัฒนาไอเดียและสร้างแผน'

อุ่นเครื่อง - WARM UP

ทบทวนวันแรกหรือกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์

พัฒนาไอเดียเชิงนโยบาย - DEVELOP IDEAS

ปรับปรุงต่อยอดไอเดียจากวันแรกให้แข็งแกร่งขึ้น

ทำแผนหรือข้อเสนอ - CREATE PLAN

สร้างแผนงาน ข้อเสนออุปสรรคหรือโครงการที่ชัดเจน

09.00 น. - 12.00 น.

วันที่ 3 'นำเสนอและก้าวต่อไป'

เตรียมการนำเสนอ - PITCHING PREPARATION

แต่ละทีมพัฒนาแผนงานและเตรียมการนำเสนอไอเดีย

12.00 น. - 13.00 น. พักรกลางวัน

แลกเปลี่ยนความคิดเห็น - REFLECTION

แลกเปลี่ยนไอเดียและความคิดเห็นระหว่างทีม

พูดคุยกับที่ปรึกษา - MENTORING SESSION

ร่วมปรึกษาและรับฟังความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ

สรุปท้ายวัน - WRAP UP

สรุปประเด็นท้ายวัน นัดหมายวันต่อไป

13.00 น. - 17.00 น.

เวทีการพูดคุยนำเสนอ - PANEL DISCUSSION & PITCHING

นำเสนอไอเดียเชิงนโยบายที่ได้กับผู้ที่เกี่ยวข้อง

ก้าวต่อไป - WHAT'S NEXT? & CLOSING

แผนต่อเนื่องหลังเวที/การพัฒนาไอเดีย และปิดงาน

พอเห็นกิจกรรมแรกเป็นกล่องเป็นชั้นที่เชื่อมโยงแบบนี้จะช่วยให้เราสามารถเพิ่ม แทรก ลด ตัด สลับกระบวนการต่าง ๆ ให้เหมาะกับผู้ที่มาแสดและโจทย์เงื่อนไขของแสดแต่ละครั้งได้ง่ายขึ้น เพราะหัวใจคือผู้คนที่มาร่วมกัน ถึงบรรทัดนี้ถ้าใครพอคุ้นเคยกับเรื่องการสร้างนวัตกรรมก็จะสังเกตเห็นว่า กระบวนการแสดตลอด 3 วัน ที่แนะนำไปเดินตามการคิดเชิงออกแบบ (DESIGN THINKING) ที่เริ่มจากเข้าใจคนเข้าใจปัญหาตั้งโจทย์สร้างทางออกและทดสอบพัฒนา

แต่ก่อนจะลงไปดูรายละเอียดของแต่ละช่วงขอแวะไปดูการแบ่งกลุ่มผู้เข้าร่วมแสดกันก่อน

แบ่งกลุ่มแฮกนโยบาย

โดยทั่วไปการแฮกนโยบายจะมีผู้เข้าร่วมงานมากพอสมควร (30+) เพื่อให้เกิดการมีส่วนร่วมของคนแฮกมากที่สุดและได้ไอเดียเชิงนโยบายที่หลากหลาย เราจึงแบ่งผู้เข้าร่วมออกเป็นกลุ่มย่อย เป็นทีมแฮก

จำนวนสมาชิกของทีมแฮกที่แนะนำคือ 5-8 คน

ถ้าน้อยกว่า 5 อาจขาดมุมมองที่หลากหลาย ถ้ามมากกว่า 8 ความเข้มข้นของการมีส่วนร่วมอาจน้อยลง และยังมีกระบวนการกลุ่ม (FACILITATOR) อีก 1-2 คน ทำให้ขนาดของกลุ่มรวม ๆ คือประมาณ 10 คน ตัวอย่างเช่นงานแฮกมีผู้เข้าร่วม 50 คน เราอาจจะแบ่งเป็น 6-8 กลุ่ม เป็นต้น

ส่วนผสมของสมาชิกแต่ละทีมมีที่มาและบทบาทหลากหลาย

(เหมือนกับคุยกันในบท ‘ชวนคนมาร่วมแฮก’ หน้า 23) ที่สำคัญคือควรมี ‘เจ้าของโจทย์’ DRIVING AGENT อยู่เป็นหลัก แล้วเพิ่มคนที่เกี่ยวข้องทั้งภาครัฐ เอกชน องค์กร ประชาชน ผู้เชี่ยวชาญ สื่อ ฯลฯ ตามเป้าหมาย และเงื่อนไขของแฮกแต่ละครั้งให้ได้สัดส่วนที่เหมาะสม





การแบ่งกลุ่มตาม 'เจ้าของโจทย์' ยังมีประโยชน์ที่สำคัญอีกข้อคือ เราสามารถตั้งประเด็นปัญหาย่อยหรือหัวข้อแฮกเฉพาะกลุ่มที่แตกต่างกันได้ (แต่ยังอยู่ภายใต้ร่มของหัวข้อหลักของงาน) เพื่อให้สอดคล้องกับบทบาทหน้าที่ของเจ้าของโจทย์ที่จะนำไอเดียไปปฏิบัติต่อได้

ตัวอย่าง

งาน Hack ใจ หัวข้อหลักคือ 'นโยบายป้องกันและส่งเสริมสุขภาพจิตอย่างยั่งยืน'

เจ้าของโจทย์:

สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (NIA)
หัวข้อย่อย คือ 'นวัตกรรมด้านระบบบริการสุขภาพจิต'

เจ้าของโจทย์:

กรมพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชน (DJOP)
หัวข้อย่อย คือ 'ปัญหาสุขภาพจิตและจิตเวชของเด็กและเยาวชนที่กระทำผิด'

เจ้าของโจทย์:

บริษัทแอดวานซ์ อินโฟร์ เซอร์วิส จำกัด (มหาชน) (AIS) หัวข้อย่อย คือ 'ดิจิทัลโซลูชันเพื่อลดหรือแก้ปัญหาสุขภาพจิตที่เกิดจากภัยทางไซเบอร์'

ที่นี่เมื่อเห็นภาพรวมกระบวนการ 3 วันและคิดเรื่องแบ่งกลุ่มคนแฮกแล้ว เราจะมาชุมนุมกันในแต่ละวันแต่ละกิจกรรมเพื่อให้คุณสามารถตั้งต้นออกแบบกิจกรรมงานแฮกของคุณเองได้

๐2 วันแรก ‘เข้าใจปัญหา และสร้างทางออก’

DAY 1 : EMPATHIZE THE PROBLEM AND IDEATE SOLUTIONS.

วันแรกของการแฮก เราอยากให้ผู้เข้าร่วม เข้าใจเป้าหมายและผลลัพธ์ของการแฮกครั้งนี้ ๑ ให้ผู้เข้าร่วมรู้จักกันเตรียมพร้อมการทำงานเป็นทีม และที่สำคัญให้แต่ละทีมแฮกได้วิเคราะห์ปัญหา เล็งจุดที่ต้องแก้ไข และระดมไอเดียสร้างทางออก

ช่วงเช้า

	ผู้เข้าร่วมทีมจะ...	กิจกรรม
30 นาที	เข้าใจที่มาที่ไป เป้าหมาย ผลลัพธ์ของงานแฮก และรู้จักผู้คนที่ร่วมจัดงาน	เปิดงาน OPENING
60 นาที	ได้รับข้อมูลเกี่ยวกับโจทย์/หัวข้อปัญหา เพื่อใช้ในการแฮก, เข้าใจขั้นตอนของกระบวนการแฮก และทำความเข้าใจกับเพื่อนร่วมแฮก โดยเฉพาะทีมของตนเอง(แบ่งกลุ่มย่อย)	ปูพื้นฐาน INTRODUCTION
90 นาที	ทำความเข้าใจปัญหา กลุ่มเป้าหมาย และวิเคราะห์สาเหตุ เพื่อให้ทีมเห็นภาพ ข้อจำกัดและโอกาสในการแก้ไข	เข้าใจและ วิเคราะห์ปัญหา EMPATHIZE THE PROBLEM

กิจกรรมย่อย / รายละเอียด	กิจกรรม
● กล่าวเปิดงานโดยผู้จัดงาน ตัวแทนผู้จัดงานเล่าถึงที่มาที่ไปของงาน แลกเปลี่ยนนโยบาย เป้าหมายผลลัพธ์ที่ต้องการความร่วมมือจากภาคส่วนต่าง ๆ และกล่าวเปิดงานเป็นทางการ	SPEECH / TALK VDO INTRODUCTION
● กล่าวเปิดงานโดยภาคร่วมจัดงาน ตัวแทนภาคร่วมจัดงานแต่ละองค์กร/หน่วยงานร่วมกล่าวถึงการมีส่วนร่วม ความคาดหวัง หรือการสนับสนุนการแลกเปลี่ยน	SPEECH / PANEL TALK VDO INTRODUCTION
● เวทีเสวนา/การให้ข้อมูล (INPUT SESSION) ให้ข้อมูลปัญหา สาเหตุ อุปสรรคเส้นทางนโยบาย แทรนด์ หรือ ตัวอย่างโอเดียที่เกี่ยวข้องกับโจทย์/หัวข้อเพื่อให้ผู้เข้าร่วมใช้ในการแลกเปลี่ยน	KEYNOTE / TALK VDO / DOCUMENT / SLIDE PANEL TALK / DISCUSSION
● ฉายภาพกระบวนการแรก (PROCESS INTRODUCTION) อธิบายภาพรวมกระบวนการแรกให้ผู้เข้าร่วมเห็นภาพชัดเจนว่าต้องทำอะไรบ้างใน 3 วัน	EXPLAIN WITH SLIDES
● กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ (ICE BREAKING) พาผู้เข้าร่วมเริ่มพูดคุยทำความรู้จักกันผ่านกิจกรรม และแบ่งกลุ่มเป็นทีมแรก	SPEED DATING GROUP'S NAME OR TAGLINE
● ประวัติกลุ่มเป้าหมาย (PERSONA) ทีมแรกคิดและสร้างตัวแทน “ผู้ใช้นโยบาย” หรือกลุ่มเป้าหมายที่เรากำลังออกแบบนโยบาย/โอเดียช่วยแก้ปัญหา ผ่านการทำประวัติย่อ PERSONA ที่มีข้อมูลพื้นฐาน ประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับปัญหา ความต้องการ ฯลฯ เพื่อให้ทีมแรกเริ่มจากการเข้าใจปัญหาของผู้คนจริง ๆ ทำให้ได้นโยบายที่ตอบโจทย์และไม่ทิ้งใครไว้ข้างหลัง	PERSONA CANVAS P.53 USER JOURNEY
● เข้าใจปัญหาเชิงลึก ค้นหาสาเหตุ (PROBLEM ANALYSIS) ทีมแรกแต่ละกลุ่มคุยทำความเข้าใจปัญหา และผู้ใช้นโยบาย เชิงลึกผ่าน - ความหวังและความกลัว (HOPE&FEAR) ของผู้ใช้นโยบายหรือกลุ่มเป้าหมาย - การวิเคราะห์เหตุและผลของปัญหาเพื่อหาสาเหตุที่ซ่อนอยู่ในระบบ (CLA) ซึ่งทั้งสองแนวทางสามารถระดมความคิดต่อเนื่องจาก PERSONA ได้เช่นกัน	HOPE & FEAR P.55 CASUAL LAYERED ANALYSIS (CLA) P.57
● วิเคราะห์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (STAKEHOLDER ANALYSIS) ทีมแรกวิเคราะห์ว่าประเด็นปัญหาหรือนโยบายที่กำลังออกแบบ มีใครเป็นผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และแต่ละกลุ่มมีบทบาท ปัญหา หรือสัมพันธ์กันอย่างไร เพื่อให้มองเห็นระบบของปัญหาและการทำนโยบายหนึ่ง ๆ และมองเห็นโอกาสในการคิดโอเดียนโยบายเพื่อแก้ไข	STAKEHOLDER MAPPING P.59 SYSTEM MAPPING.

๐2 วันแรก ‘เข้าใจปัญหา และสร้างทางออก’

DAY 1 : EMPATHIZE THE PROBLEM AND IDEATE SOLUTIONS.

วันแรกของการแฮก เราอยากให้ผู้เข้าร่วม เข้าใจเป้าหมายและผลลัพธ์ของการแฮกครั้งนี้ ๑ ให้ผู้เข้าร่วมรู้จักกันเตรียมพร้อมการทำงานเป็นทีม และที่สำคัญให้แต่ละทีมแฮกได้วิเคราะห์ปัญหา เล็งจุดที่ต้องแก้ไข และระดมไอเดียสร้างทางออก

ช่วงบ่าย

	ผู้เข้าร่วมทีมจะ...	กิจกรรม
60 นาที	สรุปความเข้าใจปัญหา เลือกว่าจะแก้ปัญหาคือจุดไหนและตั้งเป็นโจทย์คิดไอเดียเชิงนโยบาย	ระบุปัญหา DEFINE THE PROBLEM
90 นาที	ระดมความคิด มองหาไอเดียใหม่ ๆ ออกแบบวิธีแก้ไขปัญหาลงเลือกแนวทางที่เหมาะสมจะทำเป็นนโยบายต่อไป	หาทางออก IDEATION
30 นาที	สรุปผลที่ได้ในวันแรก และเตรียมตัวสำหรับวันถัดไป	สรุปท้ายวัน WRAP UP

*สามารถปรับเวลา/เลือกกิจกรรมย่อยที่เหมาะสมกับเป้าหมายและผู้เข้าร่วม เพื่อออกแบบกระบวนการแฮกของคุณเอง

กิจกรรมย่อย / รายละเอียด	กิจกรรม
○ ระบุปัญหาและตั้งโจทย์หาทางออก (DEFINE PROBLEM) ทีมแยกแต่ละทีมสรุปกลุ่มเป้าหมาย ปัญหาและสาเหตุ (จากข้อมูลหรือความเข้าใจเชิงลึก) ที่ต้องการแก้ไขให้ชัดเจน (PROBLEM STATEMENT) และสร้างเป็นโจทย์ สำหรับระดมไอเดียแก้ปัญหาในรูปแบบประโยคคำถาม (HOW MIGHT WE?)	PROBLEM STATEMENT P.64 HOW MIGHT WE? P.65
○ ระดมไอเดียแก้ปัญหา แลกเปลี่ยนความคิด (BRAINSTORMING) ทีมแยกมองหาความเป็นไปได้ ระดมความคิด สร้างไอเดียเชิงนโยบายจำนวนมาก ที่ตอบโจทย์ / ปัญหาที่ตั้งไว้ผ่านสองทาง (โดยสามารถใช้ต่อเนื่องหรือผสมกันได้) - เครื่องมือหรือเทคนิคที่ช่วยแตกความคิด เช่น IDEATION FLOWER, CRAZY 8'S IDEAS เป็นต้น - ขั้นตอนการช่วยคิดระหว่างเพื่อนหรือทีมอื่น (PEER IDEATION) เพื่อหามุมมองใหม่ ๆ เช่น การสลับโจทย์/ หัวข้อกับทีมอื่นช่วยคิดชั่วคราว, ขอ/ส่งตัวแทนกระจายไปช่วยทีมอื่นระดมไอเดีย, แข่งกันระดมไอเดียในโจทย์ / หัวข้อเดียวกัน เป็นต้น	HOW MIGHT WE? P.65 IDEATION FLOWER P.66 CRAZY 8'S IDEATION PROMPT QUESTIONS TECHNIQUE
○ เลือกไอเดียที่ใช้การได้ ทีมแยกประเมินและจัดลำดับความสำคัญของไอเดียหรือทางเลือกต่าง ๆ ที่คิดไว้ โดยกำหนดเกณฑ์ในการประเมินหรือวิเคราะห์จากปัจจัยในปัจจุบันและอนาคต เพื่อตัดสินใจเลือกแนวทาง แก้ปัญหาที่สามารถพัฒนาเป็นนวัตกรรมนโยบายต่อไปได้	PRIORITY MATRIX P.69 FUTURE TRIANGLE
○ สรุปประเด็นและนัดหมาย - ทีมแยกแต่ละกลุ่มสรุปปัญหา กลุ่มเป้าหมาย และวิธีการแก้ไขที่ได้คิดร่วมกัน รวมถึงแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และความรู้สึกร่วมกันทำงานร่วมกันตลอดทั้งวัน - ทำยวันทีมกระบวนการ/ผู้จัด แจงข้อมูลที่จำเป็น กระบวนการในวันที่สองและการนัดหมายต่าง ๆ	GROUP CHECK-OUT EXPLAIN WITH SLIDES

03 วันที่สอง 'พัฒนาไอเดีย และสร้างแผน'

DAY 2 : DEVELOP IDEAS AND CREATE A PLAN

วันที่สองของการแฮก เราอยากให้ผู้เข้าร่วมพัฒนาไอเดีย
เชิงนโยบายที่ได้จากวันแรกให้แข็งแกร่งมากขึ้นผ่านการ
คิดต่อยอด การแลกเปลี่ยนกับเพื่อนร่วมแฮกทีมอื่น ๆ
และได้รับคำปรึกษาจากผู้เชี่ยวชาญ/ผู้ที่เกี่ยวข้อง
เพื่อสรุปเป็นแผนงานเตรียมนำเสนอต่อไป

ช่วงเช้า

	ผู้เข้าร่วมทีมจะ...	กิจกรรม
30 นาที	เข้าใจกระบวนการแฮกนโยบายวันที่สอง และเตรียมความพร้อมก่อนเริ่ม	อุ่นเครื่อง WARM UP
60 นาที	ปรับปรุง ต่อยอด พัฒนาไอเดีย เชิงนโยบายให้แข็งแกร่งและชัดเจนมากขึ้น	พัฒนาไอเดีย เชิงนโยบาย DEVELOP IDEAS
90 นาที	สร้างแผนงาน ข้อเสนอ หรือโครงการที่ชัดเจน	ทำแผน/ข้อเสนอ CREATE PLAN

กิจกรรมย่อย / รายละเอียด	กิจกรรม
● เตรียมความพร้อมก่อนเริ่มแฮกวันที่สอง ทีมกระบวนการทบทวนการแฮกนโยบายวันแรก และอธิบายกิจกรรมแฮกวันที่สองให้ผู้เข้าร่วมเห็นภาพรวมและความเชื่อมโยงและเลือกเตรียมความพร้อมทีมแฮกผ่าน - GROUP CHECK-IN แต่ละทีมแฮกอุ่นเครื่องพูดคุยกันในประเด็นเบา ๆ เช่น ความรู้สึกเข้านี้ เมื่อวานได้รู้อะไรใหม่ ฯลฯ - ENERGIZER GAMES พาผู้เข้าร่วมแฮกทั้งหมดหรือแต่ละกลุ่ม อุ่นเครื่องขยับร่างกาย เล่นสนุก หรือพูดคุยกันผ่านเกมหรือกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์	EXPLAIN WITH SLIDES GROUP CHECK-IN ENERGIZER ACTIVITIES
● ทีมแฮกพัฒนาไอเดียต่อ เปิดโอกาสให้ทีมแฮกแต่ละกลุ่มพัฒนาไอเดียเชิงนโยบายที่เลือกไว้ ต่อยอด ปรับเปลี่ยน หรือทำให้ไอเดียมีรายละเอียดชัดเจนเป็นรูปธรรมมากขึ้นและทบทวนสอดคล้องกับความเข้าใจปัญหาเชิงลึก โดยกิจกรรมมักเป็นการใช้เวลาทีมแฮกได้พูดคุย คิด และทำงานตามอริยาศัย	SMALL GROUP DISCUSSION & WORKING
● แลกเปลี่ยนความคิดสั้น ๆ ระหว่างทีมแฮก จัดให้มีช่วงเวลาที่ทีมแฮกแต่ละกลุ่มผลัดกันนำเสนอไอเดียสั้น ๆ (2-3 นาที) และให้เพื่อนทีมอื่นช่วยซักถามและเสนอความคิดเห็นเพื่อพัฒนาไอเดียหรือถ้าเวลาจำกัดให้ทีมแฮกสองทีมจับคู่ผลัดกันเล่าและพูดคุยซักถามกันแทนได้	SHARING SESSION IDEA SPOT (ADVERTISE)
● พัฒนาเป็นโครงการหรือแผนงานเบื้องต้น ทีมแฮกสรุปแนวทาง / ไอเดียเชิงนโยบายที่พัฒนาแล้ว ทำเป็นแผนหรือโครงการที่มีรายละเอียดชัดเจนเป็นรูปธรรมตั้งแต่ชื่อโครงการปัญหาที่จะแก้ กลุ่มเป้าหมาย ผลลัพธ์ วิธีการ ระยะเวลา ฯลฯ เพื่อเตรียมพร้อมแลกเปลี่ยนกับผู้เข้าร่วมแฮกทั้งหมด และที่ปรึกษา / ผู้เชี่ยวชาญ (MENTORS)	BACKCASTING IDEA & PROJECT CANVAS P.71

03 วันที่สอง 'พัฒนาไอเดีย และสร้างแผน'

DAY 2 : DEVELOP IDEAS AND CREATE A PLAN

วันที่สองของการแฮก เราอยากให้ผู้เข้าร่วมพัฒนาไอเดีย
เชิงนโยบายที่ได้จากวันแรกให้แข็งแกร่งมากขึ้นผ่านการ
คิดต่อยอด การแลกเปลี่ยนกับเพื่อนร่วมแฮกทีมอื่น ๆ
และได้รับคำปรึกษาจากผู้เชี่ยวชาญ/ผู้ที่เกี่ยวข้อง
เพื่อสรุปเป็นแผนงานเตรียมนำเสนอต่อไป

ช่วงบ่าย

	ผู้เข้าร่วมทีมจะ...	กิจกรรม
60 นาที	แลกเปลี่ยนไอเดียและความคิดเห็น ระหว่างทีมแฮก เพื่อพัฒนาไอเดียและเรียนรู้ร่วมกัน	แลกเปลี่ยน ความคิดเห็น REFLECTION
90 นาที	ระดมความคิด มองหาไอเดียใหม่ ๆ ออกแบบวิธีแก้ไขปัญหา และเลือกแนวทางที่เหมาะสม จะทำเป็นนโยบายต่อไป	หาทางออก IDEATION
30 นาที	สรุปผลที่ได้ในวันแรก และเตรียมตัวสำหรับวันถัดไป	สรุปท้ายวัน WRAP UP

*สามารถปรับเวลา/เลือกกิจกรรมย่อยที่เหมาะสมกับเป้าหมายและผู้เข้าร่วม
เพื่อออกแบบกระบวนการแฮกของคุณเอง

กิจกรรมย่อย / รายละเอียด	กิจกรรม
● คาเฟ่นโยบาย (POLICY CAFE) ทีมแรกได้พูดคุยและรับฟังแผนงานของทีมอื่น ช่วยเสนอความคิด แลกเปลี่ยน และเรียนรู้ร่วมกัน ตัวกระบวนการที่มักใช้ เช่น WORLD CAFE โดยทีมแรกแต่ละทีมเลือกตัวแทน (1-2คน) ประจำโต๊ะทำหน้าที่นำเสนอโครงการ/แผนงาน สมาชิกที่เลือกกระจายหรือย้ายไปที่โต๊ะอื่น(ทีมอื่น) เพื่อรับฟัง ร่วมพูดคุยซักถาม และให้ความคิดเห็นเป็นรอบ เมื่อหมดเวลาแต่ละรอบจะสลับโต๊ะหรือหมุนเวียนกันไปให้ได้รับฟังอย่างทั่วถึง และหลากหลาย กระบวนการอาจปรับให้เหมาะสมกับเวลาและจำนวนผู้เข้าร่วมแรกแต่ละครั้ง	WORLD CAFE FEEDBACK CANVAS P.73
● ทีมแรกสะท้อนความคิด (GROUP REFLECTION) หลังจากคาเฟ่นโยบาย ให้เวลาทีมแรกได้ทบทวนความคิดเห็น คำถามและข้อเสนอที่รับฟังจากผู้เข้าร่วมแรกทีมอื่น ๆ และสรุปประเด็นเพื่อนำไปเพิ่มเติมหรือปรับปรุง โครงการ/แผนงานที่ทำไว้ เตรียมพร้อมก่อนพบกับที่ปรึกษาในขั้นถัดไป	SMALL GROUP DISCUSSION FEEDBACK CANVAS P.73 IDEA & PROJECT CANVAS P.71
● ปรึกษาร่วมกับผู้เชี่ยวชาญ ทีมกระบวนการจัดเวลาให้ทีมแรกทุกทีมได้พบกับที่ปรึกษา ทีมละอย่างน้อย 20 นาที โดยแต่ละทีมแรกได้เล่าโครงการและที่ปรึกษาได้ซักถาม พูดคุยและเสนอความคิดหรือแนวทางการพัฒนาต่อไปสู่การดำเนินงานที่ปฏิบัติได้จริง - ที่ปรึกษาอาจมาจาก ผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้าน, ผู้มีประสบการณ์ทำงานหรือเกี่ยวข้องกับนโยบาย - ควรมีที่ปรึกษาหลายคนอาจแบ่งเป็นหลายห้อง-และหลายรอบ (เช่น ที่ปรึกษา 3 ห้องต่อรอบ มีสองรอบสำหรับ 6 ทีมแรก) หรือจัดเป็นที่ปรึกษาแต่ละด้านต่างกัน - จัดให้แต่ละทีมแรกได้ปรึกษามากกว่าหนึ่งด้าน เป็นต้น สามารถออกแบบตามความเหมาะสม จำนวนคนและระยะเวลา - หากมีทีมแรกต้องรอระหว่างทีมอื่นพบที่ปรึกษาควรใช้ช่วงนี้เป็นเวลาในการเตรียมนำเสนอ	MENTORING SESSION HELP DESKS
● สรุปประเด็นและนัดหมาย - ทีมแรกแต่ละกลุ่มสรุปโครงการ/แผนงานเชิงนโยบายที่พัฒนาร่วมกันเพื่อเตรียมนำเสนอ และพูดคุยถึงความรู้สึกของการทำงานร่วมกันในวันที่สอง - ท้ายวันทีมกระบวนการ/ผู้จัด แจกข้อมูลที่จำเป็น กระบวนการในวันที่สองและการนัดหมายต่าง ๆ	GROUP CHECK-OUT EXPLAIN WITH SLIDES

04 วันที่สาม : 'นำเสนอและก้าวต่อไป'

DAY 3 : PITCHING AND MOVE FORWARD

วันสุดท้ายของการแฮก เราอยากให้ผู้เข้าร่วมได้เตรียมตัว
และนำเสนอไอเดียเชิงนโยบายที่พัฒนาร่วมกันมา
ตลอดสองวันให้กับเพื่อนร่วมแฮก ผู้ใช้/เกี่ยวข้องกับนโยบาย
ภาคีร่วมจัดงานและผู้สนับสนุน
เพื่อมองหาโอกาสพัฒนาไปสู่นโยบายที่ปฏิบัติได้จริง

*สามารถปรับเวลา/เลือกกิจกรรมย่อยที่เหมาะสม
กับเป้าหมายและผู้เข้าร่วม
เพื่อออกแบบกระบวนการแฮกของคุณเอง

ช่วงเช้า

120 นาที

ผู้เข้าร่วมทีมจะ...

กิจกรรม

เพื่อเตรียมการพูดและสื่อประกอบ
การนำเสนอโครงการ/แผนงานเชิงนโยบาย

เตรียมการ
นำเสนอ
**PITCHING
PREPARATION**

ช่วงบ่าย

(ขึ้นอยู่กับ
จำนวนทีมแฮก)

180 นาที

นำเสนอไอเดียเชิงนโยบายที่ได้จากการแฮก
ให้กับผู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อระดมความร่วมมือ
หรือการสนับสนุน

เวทีการพูดคุย
นำเสนอ
**PITCHING
POLICY
INNOVATION
IDEAS**

30 นาที

เห็นภาพความต่อเนื่องหลังการแฮก
และเข้าใจถึงสิ่งที่ต้องทำ
เพื่อพัฒนาไอเดียไปสู่การปฏิบัติต่อไป

ก้าวต่อไป
**WHAT'S NEXT?
& CLOSING**

กิจกรรมย่อย / รายละเอียด	กิจกรรม
○ ทีมแหกเตรียมการนำเสนอ แต่ละทีมใช้เวลาช่วงเช้าสรุปโครงการ/แผนงานเป็นรอบสุดท้าย และเตรียมบทพูด สไลด์ สื่อประกอบการนำเสนอ และสิ่งที่ยากได้รับการสนับสนุนเพื่อให้เกิดการทดลอง หรือทำงานต่อไปสู่การปฏิวัตินโยบาย รวมถึงซักซ้อมการนำเสนอและการตอบคำถาม	PRESENTATION TECHNIQUES PITCHING DECK GROUP WORKING
○ แนะนำภาควิชาสนับสนุนหรือกรรมการ (OPENING) เปิดเวทีการนำเสนอวันตรรกนโยบายตามหัวข้อของงานแฮกนั้น ๆ โดยทีมกระบวนการอธิบายภาพรวมขั้นตอน แนะนำภาควิชาผู้สนับสนุน ผู้ให้ความคิดเห็น (COMMENTATORS) หรือคณะกรรมการ (กรณีมีการแข่งขัน / ตัดสิน) ○ เวทีพูดคุยเสวนา (PANEL DISCUSSION) อาจเพิ่มเติมเวทีเสวนาหรือเวทีพูดคุยของภาควิชาผู้สนับสนุนและกรรมการ ในประเด็น เช่น - แนวทางการทำงานและพัฒนาต่อเนื่องจากโครงการ/แผนงานไปสู่นโยบายใช้งานได้จริง - ระบบการสนับสนุนในการนำไอเดียไปทดลองและพัฒนาต่อในพื้นที่ให้เกิดการปฏิบัติ - เกณฑ์ วิธีการตัดสิน หรือแนวทางการคัดเลือกโครงการ (กรณีมีการแข่งขัน/ตัดสิน) ○ การนำเสนอจากแต่ละทีมแหก (PITCHING) ทีมแหกผลักดันนำเสนอไอเดียและแผนงาน ทีมละ 5-7 นาที และมีเวลาสำหรับ COMMENTATORS หรือผู้เกี่ยวข้องพูดคุยสอบถามอีก 5-7 นาที รวมเวลาทีมละ ~15 นาที - COMMENTATORS อาจเป็นภาควิชาผู้ร่วมจัดหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับโจทย์การแหก - MODERATOR จากทีมกระบวนการช่วยดำเนินการ สรุปและเชื่อมโยงประเด็นการพูดคุย - SUPPORTER สามารถระบุหรือเสนอการสนับสนุนหรือแนวทางไปต่อให้กับทีมแหก	KEYNOTE / TALK PANEL TALK / DISCUSSION VDO PRESENTATION PITCHING SESSION TED TALK / PECHAKUCHA ดูที่บท 'ส่งไม้ต่อหลังแฮก (POST-HACK)' P.75
○ ความต่อเนื่องหลังวัน POLICY HACKATHON ผู้จัดงานอธิบายถึงความต่อเนื่องหลังจากจบงานแฮก ให้ผู้ร่วมแฮกทุกทีมเข้าใจ ตามที่วางแผนไว้ - ความต่อเนื่องที่เกิดขึ้นได้ เช่น ติดตามดูความก้าวหน้าของทีมแหก(แยกย้ายไปลงมือทำตามแผน/ไอเดียของตัวเอง), สนับสนุนทรัพยากรหรือความรู้, หาพื้นที่หรือผลักดันให้เกิดการทดลองนโยบายจริง เป็นต้น - หรือเปิดรับฟังข้อเสนอและความต้องการของผู้ร่วมแฮกแต่ละทีมว่าต้องการอะไรเพื่อการทำงานต่อเนื่อง หรือเปิดเวทีจับคู่เชื่อมต่อกับผู้สนับสนุนหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ○ ปิดงาน ผู้จัดงานสรุปภาพรวมงานแฮกนโยบาย และขอบคุณภาคีที่เกี่ยวข้องและผู้เข้าร่วมแฮกทุกคน	SPEECH / TALK VDO WRAP UP CEREMONY

๐5 กล่องเครื่องมือที่ใช้ ในการแฮกสร้างนโยบาย

TOOLKIT & WORKSHEET

หลังจากเข้าใจโครงสร้างและกิจกรรม
ในงานแฮกการรอนสร้างนโยบายทั้งสามวัน คุณสามารถศึกษา
รายละเอียดกิจกรรมต่าง ๆ ผ่านตัวอย่างสไลด์และ
เอกสารสรุปกระบวนการแฮกที่
THAILAND POLICY LAB เคยจัด เพิ่มเติมได้
ผ่าน LINK QR CODE เพื่อให้คุณสามารถเลือก
ปรับเปลี่ยน และออกกระบวนการแฮกนโยบายที่เหมาะสม
กับโจทย์และสไตล์ของคุณเองได้



ในบทนี้ เราได้รวบรวมเครื่องมือที่ช่วยคิดช่วยคุย
สำหรับทีมแฮกไว้ 10 เครื่องมือ โดยมีคำแนะนำการใช้
คำแนะนำเครื่องมือที่เหมาะสมแก่การใช้คู่กันกับกิจกรรมย่อยและเลขหน้าไว้
เพื่อให้คุณสามารถหยิบชุดเครื่องมือไปปรับใช้ได้สะดวก

เครื่องมือทำความเข้าใจปัญหาและผู้ใช้นโยบาย

Persona

ประวัติบุคคลจำลอง

Hope and Fear

เข้าใจความหวัง
และความกลัว

Causal Layered
Analysis (CLA)

วิเคราะห์สาเหตุ
ปัญหาเชิงลึก

Stakeholder
Analysis (SA)

ใครบ้างที่เกี่ยวข้อง
ในการสร้างนโยบาย

Systems
Mapping

แผนที่เพื่อเชื่อมโยงภาพรวม
ของปัญหาอย่างเป็นระบบ

เครื่องมือระบุปัญหาและจุดสำคัญที่ต้องแก้ไข

Problem Statement & How Might We?

เปลี่ยนประโยคปัญหาไปสู่
การมองหาความเป็นไปได้

เครื่องมือระดมความคิดหาไอเดียสร้างสรรค์

Ideation Flower

ให้ไอเดียผลิบานราวดอกไม้

Priority Matrix

ใช้เมทริกซ์ หรือ การจัดลำดับ
ความสำคัญของไอเดีย

เครื่องมือทดสอบและพัฒนาไอเดียเชิงนโยบาย

Idea and Project Canvas

ไอเดียแผนงานโปรเจกต์ในหน้าเดียว

Feedback Canvas

การให้และรับความคิดเห็น
เพื่อพัฒนา



PERSONA

ประวัติบุคคลจำลอง

คืออะไร

ประวัติบุคคลจำลองที่สรุปข้อมูลสำคัญของกลุ่มเป้าหมายหรือผู้ใช้นโยบาย ในฐานะเป็นผู้ได้รับผลกระทบเพื่อให้เรา(ผู้ออกแบบนโยบาย) เข้าใจคนกลุ่มนี้อย่างรอบด้านและลึกซึ้ง โดยประวัติบุคคลจำลองพัฒนาจากข้อมูล ที่มาจากการสัมภาษณ์ สังเกตหรือลงพื้นที่ ติดตามชีวิตคนกลุ่มนั้น ๆ จำนวนหนึ่ง แล้วถอดลักษณะ/ข้อมูลร่วมออกมาเป็น PERSONA

วัตถุประสงค์

- * เพื่อเข้าใจมุมมอง ปัญหา และความต้องการของกลุ่มเป้าหมายของประเด็นนโยบายนั้น ๆ เพื่อใช้ออกแบบนโยบายที่ตอบโจทย์ ตรงใจ และไม่ทิ้งใครไว้ข้างหลัง
- * เปลี่ยนวิธีทำความเข้าใจผู้ได้รับผลกระทบจากนโยบายในฐานะมนุษย์คนหนึ่งที่มีอารมณ์ความรู้สึก ความต้องการ

วิธีการใช้

- 1 เก็บข้อมูลของกลุ่มเป้าหมาย โดยทำได้หลายวิธี เช่น พูดคุย สัมภาษณ์เชิงลึกลงพื้นที่ติดตามชีวิต เพื่อให้เข้าใจจริง ๆ
- 2 นำข้อมูลที่เก็บได้มาวิเคราะห์รูปแบบและลักษณะร่วมเพื่อสร้าง PERSONA เป็นตัวแทนของกลุ่มเป้าหมาย (ตัวอย่างประเด็นข้อมูลตาม TEMPLATE)
- 3 ในการทำนโยบายหนึ่ง ๆ อาจมีได้หลาย PERSONA เพื่อให้ครอบคลุมกลุ่มเป้าหมาย

ตัวอย่าง PERSONA



TEMPLATE



ส่วนประกอบของเทมเพลตปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสมกับประเด็นในการทำนโยบาย PERSONA ไม่ได้มีหลักการที่ตายตัว
ขึ้นอยู่กับจุดประสงค์ที่เอาไปใช้ แต่จุดสำคัญคือการระบุให้ได้ว่าผู้ใช้นโยบายคือใครเขาคิด รู้สึกและมีความต้องการอย่างไร

HOPE AND FEAR

เข้าใจความหวังและความกลัว

คืออะไร

เครื่องมือที่ช่วยดึงความรู้สึกของกลุ่มเป้าหมาย หรือผู้ใช้นโยบาย ในมิติของความหวังและความกลัว ที่มีต่อปัญหาหรือประเด็นนั้น ๆ โดยความกลัว ช่วยสะท้อนปัญหาในปัจจุบันและอนาคต ส่วนความหวัง ช่วยให้เห็นความต้องการและสิ่งที่อยากให้เกิด เป็นช่องว่างของปัจจุบัน/โอกาส (ถ้ามีชีวิตจะดีขึ้น) เพื่อนำไปสู่การคิดไอเดียนโยบายที่มาจากความเข้าใจมนุษย์

วัตถุประสงค์

เพื่อเข้าใจความหวังและความกลัว ในประเด็นนโยบายของกลุ่มเป้าหมาย นำไปสู่การเข้าใจปัญหาและมองเห็นโอกาสในการแก้ไข

วิธีการใช้

- 1 แบ่งกระดาษออกเป็นสองส่วน (เทมเพลต) ด้านซ้าย HOPE และ ด้านขวา FEAR เขียนความหวัง/สิ่งที่อยากให้เกิด และความกลัว-สิ่งที่ไม่อยากให้เกิดของกลุ่มเป้าหมายต่อประเด็นปัญหา/นโยบายนั้น หรือรวมถึงความรู้สึกในฐานะสมาชิกของสังคม
- 2 หากทำกิจกรรมกลุ่ม ให้แต่ละคนเขียนลงบนโพสต์อิท โดยใช้สองสีแยกความหวังและความกลัว
- 3 เมื่อเขียนเสร็จให้แชร์ในกลุ่ม พูดคุยเพื่อหาความกลัวและความหวังร่วม สามารถจัดกลุ่มโพสต์อิทที่มีเนื้อหาใกล้เคียงกัน

TEMPLATE

HOPES & FEARS

ความหวังและความกลัว

ความหวัง



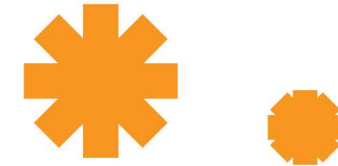
ความกลัว



สามารถทำพร้อมไปกับ PERSONA ได้(เพิ่มหัวข้อความกลัว/ความหวัง) หากมีเวลาจำกัด
หรือทำต่อเนื่องจากการทำ PERSONA เพื่อลงลึกไปที่ความรู้สึกของกลุ่มเป้าหมาย

CAUSAL LAYERED ANALYSIS (CLA)

วิเคราะห์สาเหตุปัญหาเชิงลึก



คืออะไร

เครื่องมือวิเคราะห์เพื่อหาเหตุและผลของประเด็นปัญหา โดยขุดหาสาเหตุทีละชั้นจนเจอกับเบื้องลึก มักเปรียบเทียบกับภาพภูเขาน้ำแข็ง ตั้งแต่ระดับเหนือผิวน้ำคือสถานการณ์ปัญหาที่มองเห็นได้ และส่วนที่ซ่อนอยู่ใต้น้ำอาจซับซ้อนหลายชั้นเหมือนสาเหตุที่ซ่อนลึกลงไปทั้งปัจจัยเชิงโครงสร้าง โลกทัศน์ และความเชื่อ เมื่อใช้ CLA ช่วยคลี่ระดับสาเหตุของปัญหาและขุดเจอต้นตอ ทำให้เราคิดทางแก้ไขได้ตรงจุดมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์

- ✿ เพื่อทำความเข้าใจสาเหตุของปัญหาเชิงลึก ซึ่งอาจเป็นสิ่งที่คาดไม่ถึง จับต้องไม่ได้ รวมถึงทำความเข้าใจบริบทและปัจจัยแวดล้อมที่ส่งผลต่อปัญหา
- ✿ เพื่อหาทางแก้ปัญหอย่างเป็นระบบตามความซับซ้อนของปัญหา และเชื่อมโยงกับสาเหตุที่อยู่ส่วนลึกของระบบได้

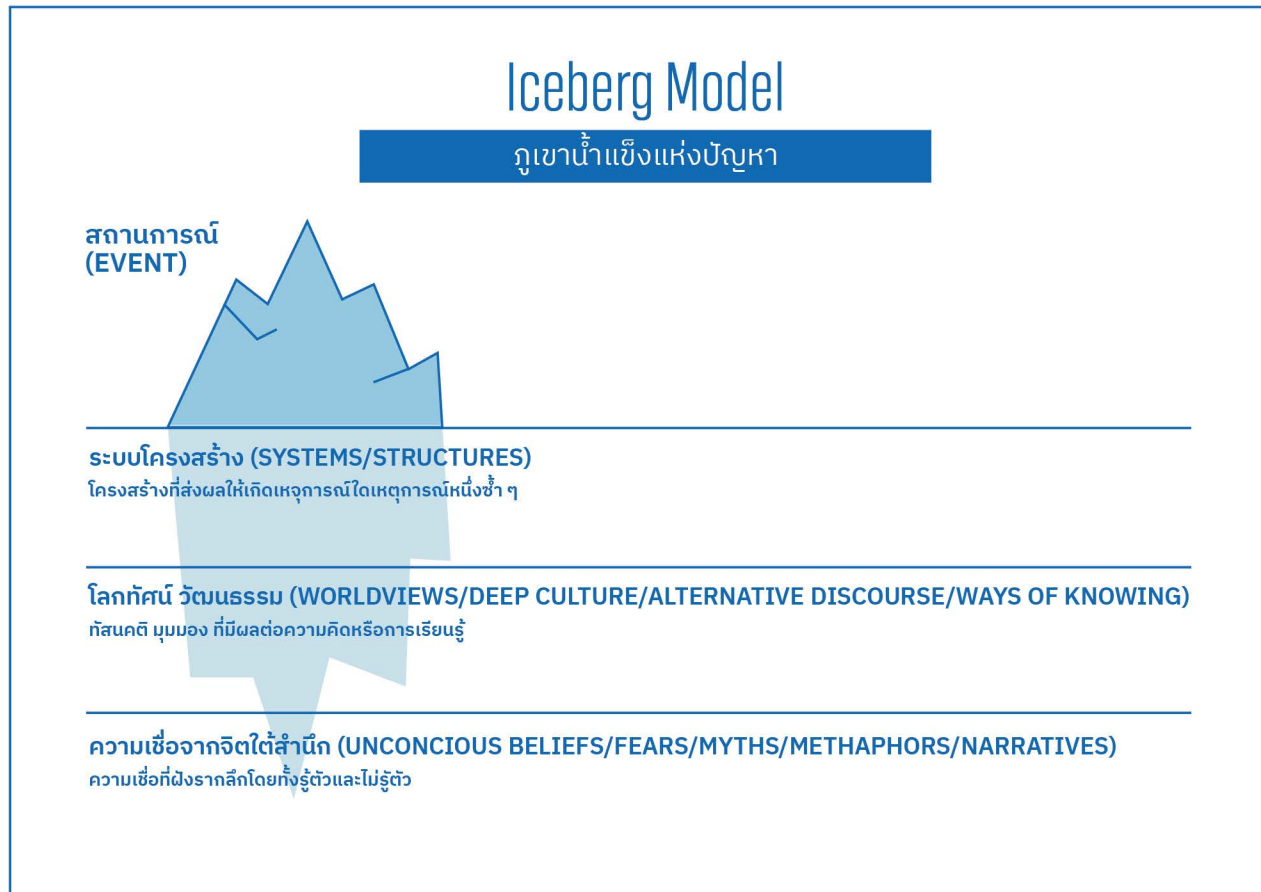
วิธีการใช้

- 1 ระบุปัญหา/ประเด็น และคิดหาสาเหตุที่ทำให้เกิดสิ่งนั้น ผ่านการตั้งคำถาม เช่น เกิดจากอะไร เพราะอะไร ทำไมถึงเกิด ไต่ระดับลึกลงไปตามหัวข้อแต่ละชั้นของภูเขาน้ำแข็ง ตั้งแต่ปัจจัยและความเชื่อมโยงเชิงระบบ โลกทัศน์และมุมมอง ไปจนถึงความเชื่อที่มีส่วนก่อให้เกิดปัญหานั้น ๆ ตามลำดับ
- 2 ใช้โพสต์อิทเขียนปัญหา และแตกรากของสาเหตุหรือที่มาที่ไป(เขียนลงโพสต์อิท) เชื่อมโยงและไต่ระดับลงไปเรื่อย ๆ จนสุด โดยปัญหาหนึ่งอาจแตกได้หลายสาเหตุ
- 3 จัดกลุ่มโพสต์อิทตามประเด็น วิธีนี้จะช่วยให้เห็นว่าบางปัญหาลับมาจากรากเดียวกัน ซึ่งส่วนมากจะเป็นความเชื่อร่วมบางอย่างของสังคม

ตัวอย่าง
CLA



TEMPLATE



สถานการณ์ปัญหา (EVENT)

ปรากฏการณ์ปัญหาอาจอยู่ในรูปแบบ
ข้อความที่สังคมพูดถึง พาดหัวข่าว
และข้อมูลสถิติต่าง ๆ
เช่น 31% ของเยาวชน
อายุต่ำกว่า 20 ปี เสี่ยงต่อภาวะซึมเศร้า

สาเหตุเชิงโครงสร้างและระบบ (SYSTEMS/STRUCTURES)

โครงสร้าง เช่น ระบบเศรษฐกิจ สังคม
สิ่งแวดล้อม เป็นต้น ที่ทำให้เกิดเหตุการณ์ซ้ำ ๆ
เช่น เพราะเด็กอยู่ในสังคมที่มีการแข่งขันสูง,
เพราะเด็กมีทางเลือกจำกัด, เพราะหลักสูตรใน ร.ร.
เน้นวัดผลด้วยการสอบและคะแนน

โลกทัศน์ที่ทำให้เกิดโครงสร้าง (WORLDVIEW)

แนวความคิด คอนเซปต์ วัฒนธรรม ทัศนคติ
มุมมองที่มีผล เช่น
เพราะเด็กต้องเชื่อฟังพ่อแม่,
เพราะสังคมให้คุณค่ากับคนที่ผลการเรียนดี
คือประสบความสำเร็จ, เพราะพ่อแม่อยากให้ลูก
ประสบความสำเร็จ, พ่อแม่รู้ว่า
อะไรดีที่สุดสำหรับลูก

ความเชื่อและมายาคติ (MYTHS/METAPHOR)

ความเชื่อที่ฝังรากลึกทั้งที่รู้และไม่รู้ตัว
เช่น เพราะเชื่อว่า...ลูกที่ไม่เชื่อฟังพ่อแม่
เป็นลูกอกตัญญู

STAKEHOLDER ANALYSIS (SA)

ใครบ้างที่เกี่ยวข้องในการสร้างนโยบาย

คืออะไร

เครื่องมือวิเคราะห์ว่านโยบายหรือประเด็นที่ทำความเข้าใจ มีใครเป็นผู้มีส่วนได้ส่วนเสียบ้าง แต่ละกลุ่มมีบทบาทอย่างไร ต่อประเด็นนี้ และแต่ละกลุ่มสัมพันธ์กันอย่างไร เพื่อให้ให้นโยบายที่เราออกแบบคำนึงถึงทุกคนทั้งที่ได้รับและอาจเสียประโยชน์ และจะส่งผลดีกับคนส่วนใหญ่

วัตถุประสงค์

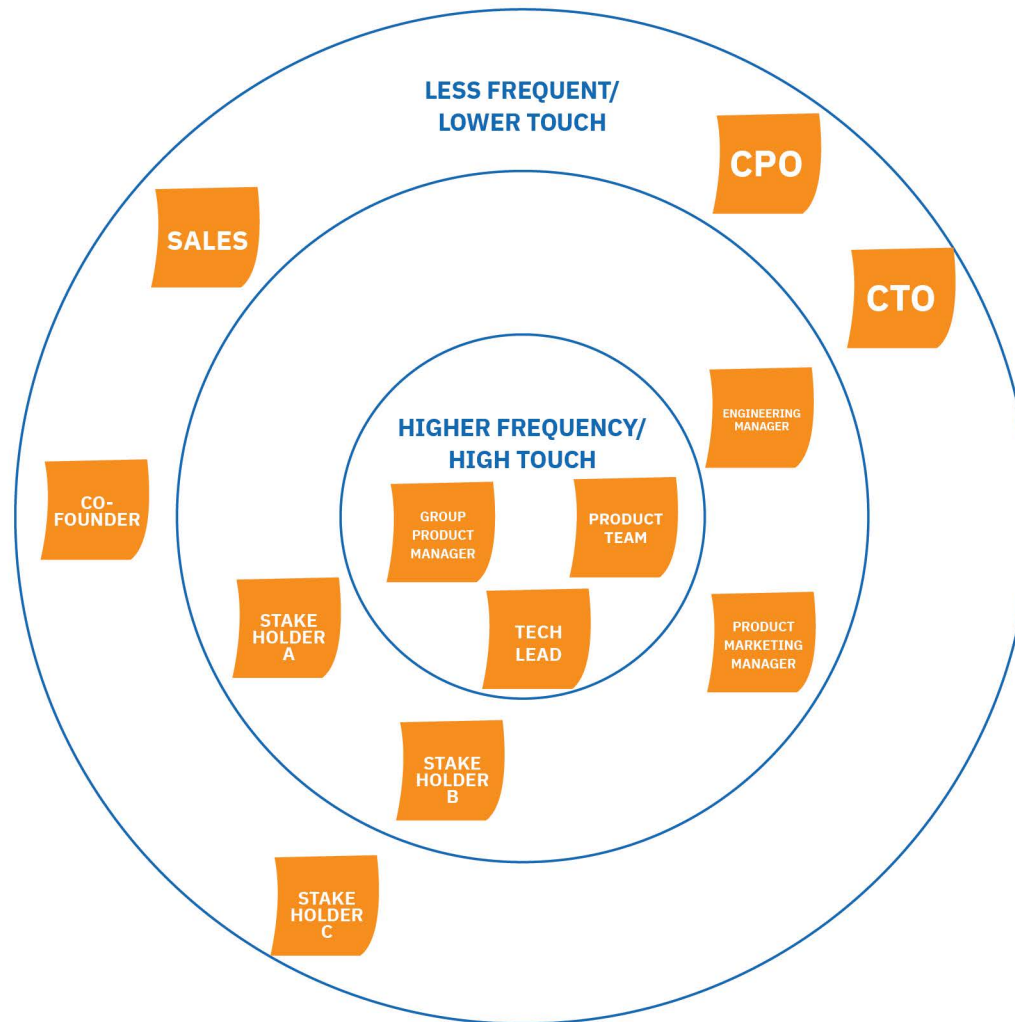
- ✱ มองเห็นทั้งระบบของการทำนโยบายว่ามีใครที่เกี่ยวข้อง ใครได้รับผลกระทบกับเรื่องนั้น ๆ และแต่ละกลุ่ม มีความสัมพันธ์กันอย่างไร
- ✱ เพื่อคิดให้ละเอียดไปถึงกลุ่มที่อาจไม่เคยเกี่ยวข้อง มาก่อนแต่มีศักยภาพที่จะมาเกี่ยวข้องและอาจเป็นผู้สร้างหรือได้รับผลกระทบในอนาคต

วิธีการใช้

- 1 ใครเกี่ยวข้องบ้าง เขียนชื่อหรือบทบาทของคนที่คุณคิดว่า เป็นผู้ได้รับผลกระทบจากนโยบายทั้งทางบวก ทางลบ รวมถึงผู้ปฏิบัติงาน หรือผู้ที่มีความสนใจ ฯลฯ ลงบนโพสต์อิท (1แผ่น1คน/หน่วยงาน) หากมีรายละเอียดบทบาทหน้าที่ การทำงานให้เขียนเพิ่มเติมลงไปด้วย พยายามคิดว่า มีใครอาจเกี่ยวข้องได้อีก
- 2 จัดกลุ่มความสัมพันธ์ทุกคน โดยจัดแบ่งตามรูปแบบผลกระทบ ที่ได้รับ แบ่งตามภาคส่วน แบ่งตามระดับความเกี่ยวข้องกับ ประเด็นหรือเกณฑ์อื่น ๆ ทำสัญลักษณ์หรือระบายสีบน โพสต์อิท หนึ่งสีต่อหนึ่งกลุ่ม
- 3 จัดวางและลากเส้นสัมพันธ์ พิจารณาผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย แต่ละคนว่าเกี่ยวข้องกันแบบไหน เริ่มต้นวางกลุ่มเป้าหมายหลัก /ผู้ใช้นโยบายวางไว้ตรงกลางและคนอื่น ๆ วางไว้รอบ ๆ ใกล้กันมากคือเกี่ยวข้องมาก โดยสร้างเป็นแผนผัง ลากเส้นความเชื่อมโยงระหว่างกันทั้งหมด ซึ่งสัญลักษณ์เส้น ที่ต่างกันสะท้อนรูปแบบความสัมพันธ์ที่ต่างกัน (ปรับเปลี่ยน เพิ่มเติมได้) เช่น
 - เส้นทึบ หมายถึง ทำให้เสียประโยชน์ หรือ ได้รับประโยชน์จากกัน หรือทำงานร่วมกัน
 - เส้นประ หมายถึง อาจสัมพันธ์กันได้ในอนาคต เช่น เข้ามาช่วยแก้ปัญหาเป็นต้น
- 4 หากทำเป็นกลุ่มให้ช่วยกันเขียนชื่อ/บทบาท จัดกลุ่มและลากเส้น ความสัมพันธ์ โดยให้พูดคุยแลกเปลี่ยนเพื่อขยับตำแหน่ง ความสัมพันธ์ให้เหมาะสม

TEMPLATE

ตัวอย่าง
SA



SYSTEMS MAPPING

แผนที่เพื่อเชื่อมโยงภาพรวมของปัญหาอย่างเป็นระบบ

คืออะไร

การใช้เครื่องมือแผนภาพเพื่อทำความเข้าใจภาพรวมของปัจจัยและองค์ประกอบที่มีผลต่อปัญหาหรือสถานการณ์ทางสังคม ซึ่งช่วยให้ผู้กำหนดนโยบายสามารถมองเห็นโครงสร้างและความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบต่างๆ ในระบบสังคมได้อย่างชัดเจน

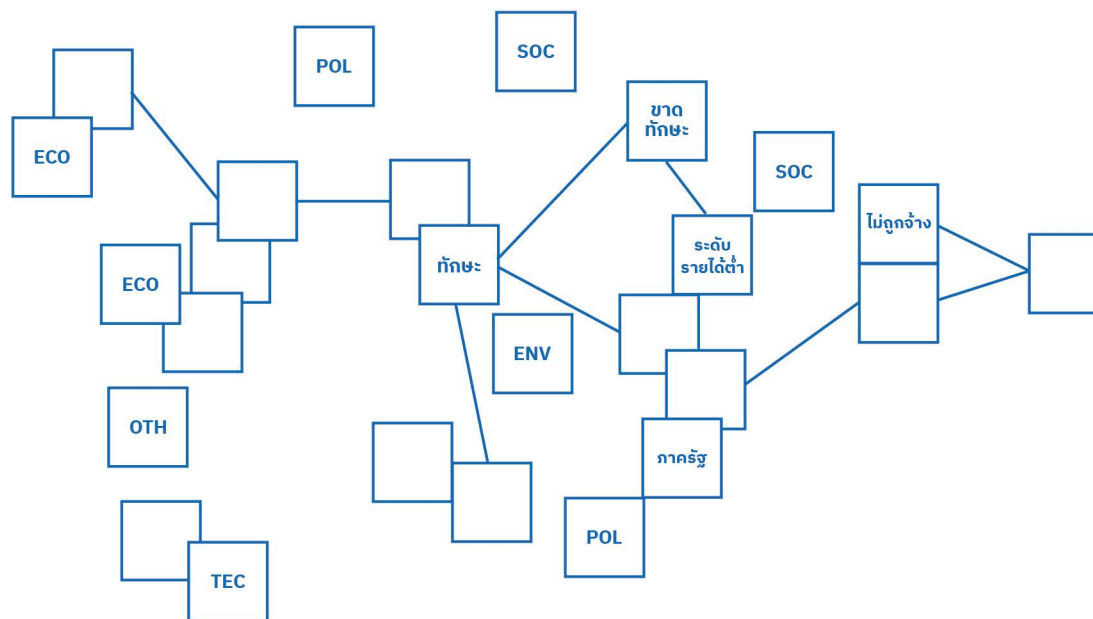
วัตถุประสงค์

- ✱ เพื่อให้เห็นภาพรวมและองค์ประกอบของประเด็นปัญหาได้อย่างเป็นระบบ เห็นความเชื่อมโยงขององค์ประกอบ และเห็นทิศทางที่ระบบจะดำเนินไป รวมทั้งเห็นภาพอนาคตที่จะเกิดขึ้นหากไม่มีการแทรกแซงระบบ
- ✱ เพื่อให้สามารถระบุข้อมูล หรือความรู้ที่ยังต้องหาเพิ่มเติม เพื่อทำให้ระบบสมบูรณ์ขึ้น

วิธีการใช้

- 1 รวบรวมข้อมูล องค์ประกอบของปัญหาหรือสถานการณ์ที่สนใจ ปัจจัยที่มีผลกระทบ และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่เกี่ยวข้อง
- 2 วิธีการสร้าง SYSTEMS MAPPING มีสองแนวทาง ได้แก่
A. เอาทฤษฎีหรือแนวคิดมาตั้งเป็นหลักเพื่อหาข้อมูล เช่น VALUE CHAIN, USER JOURNEY, INPUT-PROCESS-OUTPUT เป็นต้น
B. เอาข้อมูลทุกอย่างที่มีมาจัดระเบียบ เพื่อให้เห็นองค์ประกอบ และลำดับข้อมูลตามตรรกะ (LOGIC FLOW) เหตุ-ผล
- 3 เติมหรือวางข้อมูล ข้อเท็จจริง ปรากฏการณ์ ประเด็นปัญหา บริบทแวดล้อม รวมถึงผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ลงในแผนภาพ เบื้องต้นที่เราวางได้ เพื่อเห็นภาพรวมของระบบและความเชื่อมโยงของแต่ละปัจจัย และผลกระทบของบริบทที่เกี่ยวข้อง
- 4 ลากเส้นเพื่อเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของข้อมูลให้เห็นเป็นระบบ
- 5 วิเคราะห์แผนภาพที่ได้ เพื่อระบุประเด็นสำคัญที่มีผลต่อระบบ (CRITICAL ISSUES) พื้นที่ที่น่าสนใจ เช่น พื้นที่ที่มีความหนาแน่นของข้อเท็จจริง ปรากฏการณ์ หรือ ประเด็น (AREAS OF INTEREST) และพื้นที่ที่ต้องเรียนรู้ หมายถึงพื้นที่ที่มีแนวโน้มจะมีความสำคัญ (LEARNING SPACE)

TEMPLATE



ตัวอย่าง SYSTEMS MAPPING



รูปแบบของ SYSTEMS MAPPING

เป็นสิ่งที่สะท้อนปรากฏการณ์ของประเด็น
ที่เรากำลังศึกษา มีหลายรูปแบบ ไม่ตายตัว ขึ้นอยู่กับ
ข้อมูล มุมมอง และการตีความ ตัวอย่างเช่น

- ✳ VALUE CHAIN
- ✳ STAKEHOLDER ANALYSIS
- ✳ SYSTEM MAPPING DIAGRAM / GRID
- ✳ 5 FORCES MODEL
- ✳ DIAMOND MODEL
- ✳ CLUSTER MAPPING
- ✳ USER JOURNEY
- ✳ JOURNEY MAPPING
- ✳ ETC.

PROBLEM STATEMENT & HOW MIGHT WE?

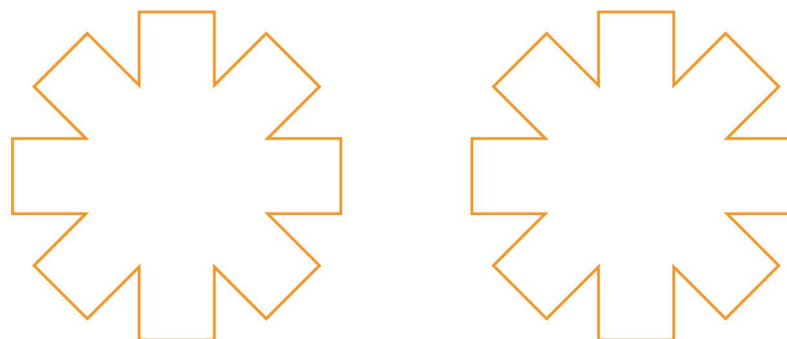
เปลี่ยนประโยคปัญหาไปสู่การมองหาความเป็นไปได้

คืออะไร

PROBLEM STATEMENT คือเครื่องมือช่วยระบุหรือตีกรอบปัญหาที่เราต้องการแก้ไข หลังจากทำความเข้าใจเชิงลึกถึงความต้องการและปัญหาที่แท้จริงของกลุ่มเป้าหมายให้อยู่ในรูปประโยคปัญหาที่สั้นกระชับชัดเจน เพื่อช่วยให้การออกแบบนโยบายโฟกัสไปที่ปัญหาและความต้องการของผู้ใช้นโยบาย หลังจากนั้นสามารถใช้ HOW MIGHT WE? คือเครื่องมือช่วยตั้งโจทย์การออกแบบในลักษณะคำถามเปิดมุมมองความเป็นไปได้ กระตุ้นการคิดหาไอเดียเพื่อแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ทั้งสองเครื่องมือช่วยเราเปลี่ยนปัญหาเป็นไอเดียนโยบายจำนวนมาก

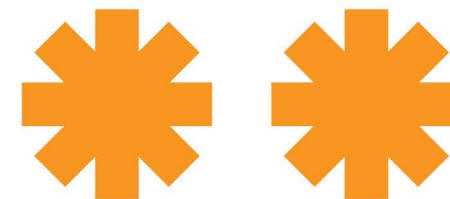
วัตถุประสงค์

- ✿ เพื่อให้ทีมแฮกนโยบายและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง มองเห็นปัญหาและความต้องการของกลุ่มเป้าหมายชัดเจนเป็นภาพเดียวกัน เพื่อที่สามารถสร้างไอเดียเชิงนโยบายที่ตอบโจทย์ได้
- ✿ เพื่อกระตุ้นให้มองปัญหาและวิธีแก้ตัวอย่างสร้างสรรค์ในหลายมุมมอง



“PROBLEM STATEMENT” TEMPLATE

รูปแบบของ PROBLEM STATEMENT ค่อนข้างยืดหยุ่น แต่มีส่วนสำคัญหลัก ๆ ดังนี้



ใคร :

กลุ่มเป้าหมาย/ผู้ใช้นโยบายคือใคร
เช่น ‘นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
ในโรงเรียนขนาดเล็ก’

มีปัญหา/ความต้องการ :

ปัญหาที่แท้จริงและความต้องการ
(ยังไม่ระบุวิธีแก้ไข) เช่น ‘รับมือความ
เครียดไม่ได้ และไม่สามารถเข้าถึง
การสนับสนุนด้านสุขภาพจิต’

เพราะ/แต่ :

ความสำคัญหรืออุปสรรคของ
ความต้องการ เช่น ‘เพราะโรงเรียน
ชุมชน ไม่มีความรู้และบุคลากร
ที่ทำงานเพียงพอ’

วิธีการใช้

- 1 ทบทวนความเข้าใจกลุ่มเป้าหมาย/ผู้ใช้นโยบาย ปัญหา ความต้องการ และข้อมูลเชิงลึก (INSIGHT) ที่ได้จากการพูดคุย สัมภาษณ์ สังเกตติดตามชีวิต หรือการวิเคราะห์ด้วยเครื่องมือก่อนหน้า
- 2 หากเป็นกลุ่ม ช่วยกันเขียนปัญหา/ความต้องการที่สำคัญออกมาแชร์กันในกลุ่ม เลือกและสรุปปัญหาโดยเขียนเป็นประโยคที่ชัดเจน ใคร(กลุ่มเป้าหมาย) + มีปัญหา/ความต้องการอะไร + เพราะอะไร/แต่ว่า ลงบนกระดาษให้เห็นทั่วกัน เพื่อตรวจสอบว่าตรงกับความเข้าใจหรือเป็นปัญหาที่แท้จริงของผู้ใช้นโยบายแล้ว

“HOW MIGHT WE?” TEMPLATE

ตั้งคำถามโดยขึ้นต้นด้วย จะทำอย่างไรให้...? ผ่านหลายแนวทาง เช่น

จะทำอย่างไรให้ ... ? (HOW MIGHT WE ... ?)	เพิ่มสิ่งที่ดี	เราจะทำอย่างไรให้หลักสูตรในโรงเรียนเพิ่มมิติด้านสุขภาพใจให้กับนักเรียน
	ตัดอุปสรรคออก	เราจะทำอย่างไรให้นักเรียนไม่จมอยู่กับความเครียดและความกดดันในชีวิต
	ท้าทายสมมติฐาน	เราจะทำอย่างไรให้โรงเรียนแข่งขันกันด้านอื่น ๆ นอกจากวิชาการอย่างเดียว
	มองถึงอุดมคติ	เราจะทำอย่างไรให้โรงเรียนเป็นสถานที่ ที่นักเรียน เติบโตเป็นพลเมืองคุณภาพ

วิธีการใช้

- 1 กลับไปดูโจทย์หรือประเด็นปัญหาที่ต้องการแก้ไขจาก PROBLEM STATEMENT
- 2 สมาชิกในกลุ่มระดมตั้งคำถาม จะทำอย่างไรให้...? จากหลายมุมมอง เขียนลงบนโพสต์อิท
- 3 ตอบคำถาม HOW MIGHT WE? ที่เลือกไว้ คิดไอเดียเชิงนโยบาย ออกแบบแนวทางแก้ปัญหาจำนวนมาก และทีมสามารถลงรายละเอียดไอเดียให้ชัดเจนขึ้น เช่น ทำอะไร ทำอย่างไร ทำเพื่อใคร เพื่ออะไร ใครมีส่วนได้ส่วนเสียบ้าง

ตัวอย่าง
PROBLEM STATEMENT
และ HOW MIGHT WE?



IDEATION FLOWER

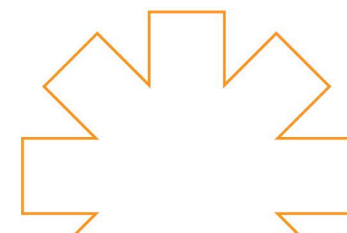
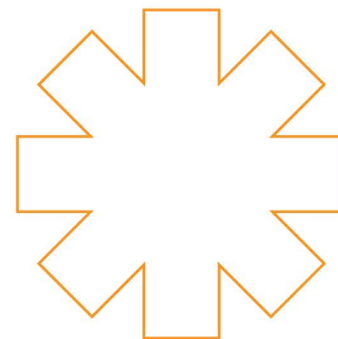
ให้ไอเดียพลิบานราวดอกไม้

คืออะไร

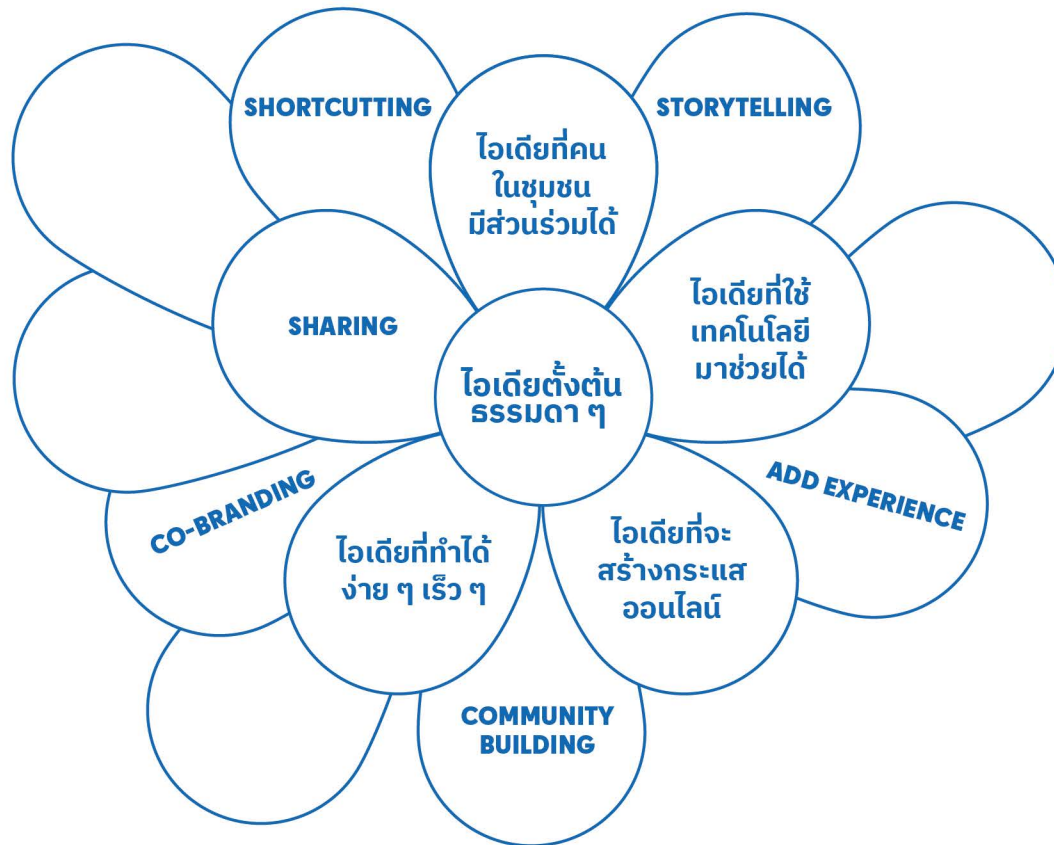
เทคนิคการแตกและต่อยอดความคิด สร้างไอเดียสร้างสรรค์
ในระยะเวลาสั้น เปิดมุมมองกระตุ้นความคิดด้วยคำถามที่พา
ไอเดียออกไปให้กว้างและหลากหลาย โดยอาศัยรูปแบบ
ของดอกไม้ที่กลีบดอกกำลังบานแทนการแตกขยายไอเดีย
เพื่อให้ทีมแตกและผู้ออกแบบนโยบายมองเห็นโอกาส
ในการพัฒนาไอเดียไปสู่วัตรธรมนโยบาย

วัตถุประสงค์

เพื่อช่วยระดมไอเดียเชิงนโยบายให้มีจำนวนมาก
ต่อยอดจากไอเดียเดิม สร้างวิธีแก้ปัญหาที่หลากหลาย
สร้างสรรค์ และตอบโจทย์กลุ่มเป้าหมาย/ผู้ใช้นโยบายที่ตั้งไว้



TEMPLATE



คำถามกระตุ้นไอเดียเพิ่มเติม (Prompt Questions)

- ✿ ถ้าทำตรงข้ามกันจะเป็นอย่างไร
- ✿ ถ้าหากว่ามีอาสาสมัครมาช่วยทำจะเป็นอย่างไร
- ✿ ถ้าหากใช้เทคโนโลยีมาช่วย
- ✿ ถ้าต้องสร้างต้นแบบ PROTOTYPE
- ✿ ถ้าหากมีกฎหมายส่งเสริมจะเป็นอย่างไร
- ✿ ถ้าหากไม่มีอุปสรรคอะไรเลย
- ✿ ถ้าหากมีงบประมาณหรือเวลาไม่จำกัด
- ✿ ถ้าเป็นปี 2024 จะเป็นอย่างไร
- ✿ ถ้าเป็นประเทศ... จะทำอย่างไร
- ✿ ถ้าเป็นนักวิทยาศาสตร์ ครู นักกฎหมาย วิศวกร นายก ฯลฯ จะคิดอะไร
- ✿ ใครเป็นบุคคลที่อยากให้มาช่วยคิดแก้ปัญหา

รูปแบบ IDEATION FLOWER อาจปรับเปลี่ยนตามเหมาะสม จุดสำคัญคือการช่วยให้ความคิดแตกขยายออกไปให้มาก และการใช้คำถามช่วยคิด (PROMPT QUESTIONS) สร้างไอเดียใหม่ ๆ ต่อยอดจากความคิดเดิมได้

วิธีการใช้

- 1 ระดมไอเดียเชิงนโยบายหรือแนวทางแก้ปัญหาที่ตอบโจทย์ HOW MIGHT WE หากเป็นทีมให้เขียนไอเดียลงบนโพสต์อิทและแชร์ไอเดียให้ทุกคนรู้
- 2 เลือกไอเดียตั้งต้นที่เราสนใจและตอบโจทย์ วางไว้ตรงกลางดอกไม้ (กลางเกมเพลท) จากนั้นให้คิดไอเดียเพิ่มหรือต่อยอดไปรอบด้าน (กลีบดอกไม้) เช่น ทำไอเดียที่คนในชุมชนมีส่วนร่วมได้, ไอเดียที่ทำได้ง่ายและเร็ว ฯลฯ เขียนไอเดียใหม่บนกลีบดอกไม้หรือบนโพสต์อิทติดไว้ให้ได้ไอเดียมากที่สุด
- 3 ใช้คำถามกระตุ้นไอเดีย (PROMPT QUESTIONS) เพื่อช่วยคิดไอเดียใหม่ ๆ และทำให้ไอเดียชัดเจนมีรายละเอียดมากขึ้น เช่น
SHORTCUTTING : ไอเดียที่... เป็นทางลัด ตัดตรงไปที่เป้าหมาย
STORYTELLING : เล่าเรื่องไอเดียในมุมมองใหม่ ๆ หรือเอาเรื่องแปลกใหม่มาใช้เป็นไอเดีย
ADD EXPERIENCE : เพิ่มเติมประสบการณ์เข้าไปให้มากขึ้น
COMMUNITY BUILDING : ใช้การสร้างชุมชนหรือกลุ่มคนมาช่วยในไอเดีย
CO-BRANDING : ไอเดียที่... ไปร่วมมือกับแบรนด์ องค์กร หน่วยงานอื่น
SHARING : ไอเดียที่... ใช้ะโอบอย่างร่วมกัน หรือเอาสองไอเดียมาผสมกัน
- 4 หากได้ไอเดียพอสมควรแล้ว ก็สามารถเปลี่ยนไอเดียตั้งต้นตรงกลางดอกไม้ และทำเช่นเดิม สะสมไว้สำหรับคัดเลือกไอเดียไปพัฒนาต่อ



PRIORITY MATRIX

ตารางจัดลำดับความสำคัญของไอเดีย

คืออะไร

เครื่องมือช่วยประเมิน จัดลำดับความสำคัญและตัดสินใจเลือกไอเดียที่จะนำไปใช้ต่อ จากไอเดียจำนวนมากที่คิดไว้ ด้วยการเลือกเกณฑ์ที่เหมาะสมทำเป็นรูปแบบตารางง่าย ๆ เพื่อจัดวางตำแหน่งไอเดียตามความสำคัญ ช่วยให้ทีมออกแบบนโยบายสามารถแสดงความคิดเห็น บนวิธีการตัดสินใจที่ชัดเจน

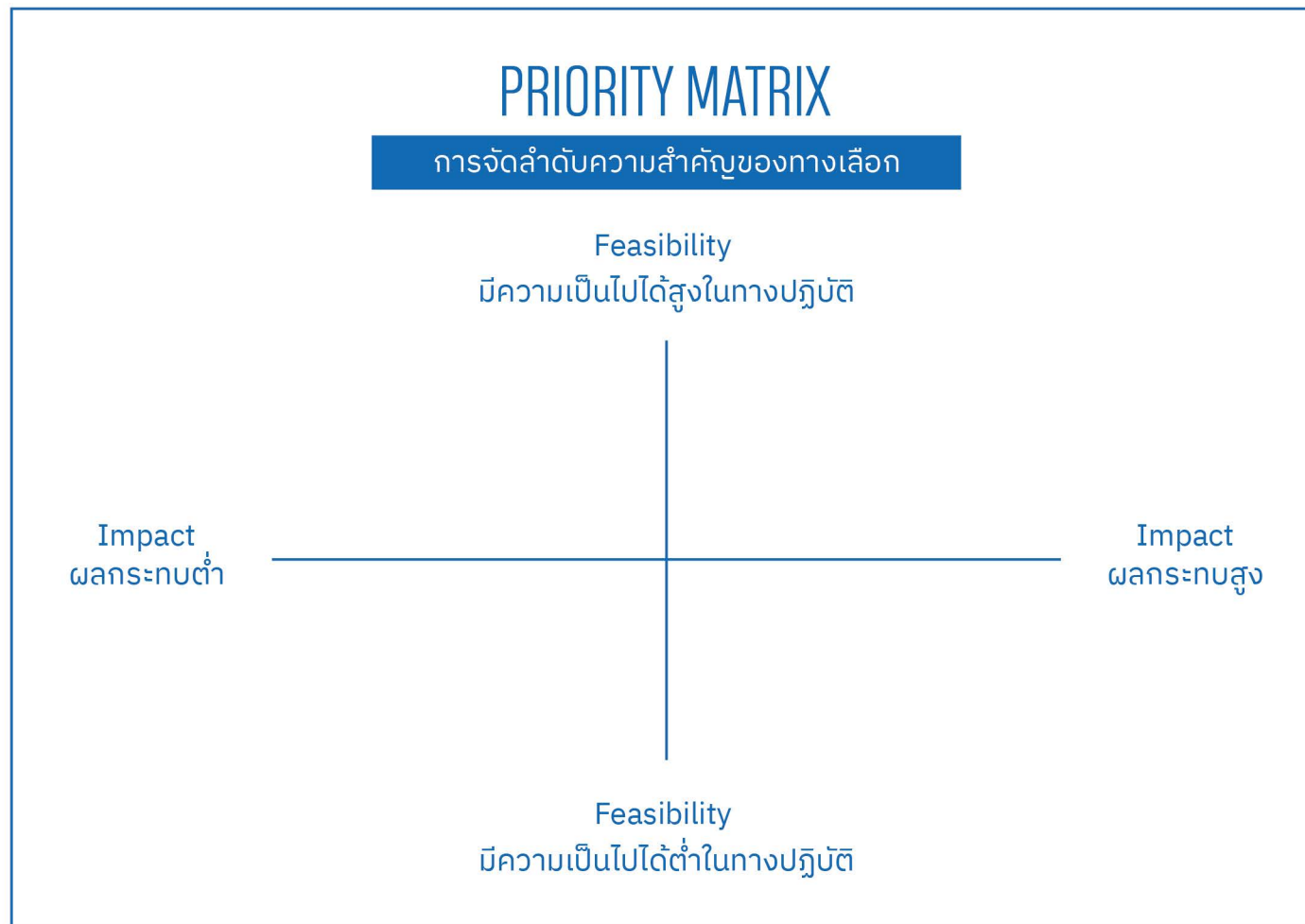
วัตถุประสงค์

เพื่อคัดเลือกไอเดียเชิงนโยบายที่จะนำไปพัฒนาต่อสู่การปฏิบัติ โดยผ่านการคิดพิจารณาตามเกณฑ์ผลกระทบ ความเป็นไปได้ หรืออื่น ๆ ทำให้การตัดสินใจของทีมออกแบบนโยบายอยู่บนหลักคิดและแนวทางเดียวกัน

วิธีการใช้

- 1 วาดแกนตั้งและแกนนอน ตัดกันเป็น 4 ช่อง แกนตั้งคือความเป็นไปได้ในทางปฏิบัติ (FEASIBILITY) และแกนนอนคือผลกระทบ (IMPACT) ของไอเดีย
- 2 นำไอเดียทั้งหมดที่มี (เขียนบนโพสต์อิท) จัดวางตามตำแหน่งบนตาราง เช่น ไอเดียที่มีผลกระทบสูงและ ความเป็นได้สูงในทางปฏิบัติอยู่ช่องบนขวา ส่วนไอเดีย ที่ผลกระทบและความเป็นไปได้ต่ำอยู่ช่องล่างซ้าย เป็นต้น เพื่อจัดลำดับความสำคัญของไอเดียต่าง ๆ ตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้
- 3 หากทำเป็นกลุ่มสามารถพูดคุยถกเถียงให้เหตุผลกัน เพื่อพิจารณาการจัดวางหรือย้ายตำแหน่งไอเดียต่าง ๆ และระดมสมองเพิ่มเติมปรับไอเดียใหม่ระหว่างทางได้ โดยสองแกนนี้สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามเหมาะสม เช่น ความเร่งด่วน (URGENCY), ความง่าย/สะดวก (CONVENIENT), งบประมาณ (COST) เป็นต้น
- 4 ตัดสินใจเลือกไอเดียหรือกลุ่มไอเดีย ที่มีศักยภาพ ในการพัฒนาไปสู่นวัตกรรมนโยบายหรือนำไปปฏิบัติจริงต่อไปได้

TEMPLATE



หมายเหตุ : สามารถปรับแก้ได้

IDEA AND PROJECT CANVAS

ไอเดียแผนงานโปรเจกต์ในหน้าเดียว

คืออะไร

เครื่องมือช่วยวางแผนงานโปรเจกต์ในหน้าเดียว ช่วยให้ทีมออกแบบนโยบายสามารถนำไอเดียสร้างสรรค์ เปลี่ยนเป็น ACTION PLAN คิดให้ครอบคลุมถึง วัตถุประสงค์ แผนการดำเนินงาน ความร่วมมือ กับหน่วยงานต่าง ๆ ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เพื่อให้ไอเดียของเราสามารถเกิดขึ้นได้จริง

วัตถุประสงค์

- ✿ เปลี่ยนไอเดียนโยบายสร้างสรรค์ให้เป็นการลงมือทำ ออกแบบแผนงานโปรเจกต์ที่ครอบคลุมแนวทางการนำไอเดียไปปฏิบัติจริง
- ✿ เพื่อใช้ในการพูดคุยในทีมและสื่อสารกับผู้ที่เกี่ยวข้อง ให้เข้าใจถึงไอเดียที่ทีมตั้งใจลงมือทำ

วิธีการใช้

- 1 นำไอเดียเชิงนโยบายหรือวิธีแก้ปัญหาที่ตัดสินใจเลือก คิดรายละเอียดตามหัวข้อในแผนงานโปรเจกต์ (เทมเพลต) ครอบคลุมเป้าหมาย ขั้นตอนการทำงาน ผู้เกี่ยวข้อง ไปจนถึงการวัดผล
- 2 หากทำเป็นกลุ่ม พูดคุยระดมความคิดในแผนงานให้ทุกคนเข้าใจชัดเจนว่าต้องลงมือทำจริงอย่างไร และใช้แผนงานโปรเจกต์เพื่อสื่อสารกับผู้เกี่ยวข้อง

ตัวอย่าง
IDEA AND
PROJECT CANVAS



TEMPLATE

มีสองแบบให้เลือกใช้ให้เหมาะกับรายละเอียดแผนโปรเจกต์ที่ต้องการขณะนั้น โดย PROJECT CANVAS จะมีรายละเอียดมากกว่า IDEATION CANVAS ดังนี้

IDEATION CANVAS แผนไอเดียฉบับย่อ

PROJECT CANVAS	
ชื่อโครงการ	สรุปโครงการในหนึ่งประโยค
ใครมีปัญหาอะไร	
จะทำอะไร ขั้นตอนการดำเนินงานคืออะไร	
ผลกระทบคืออะไร (Impact)	
ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียหลัก	พันธมิตร
งบประมาณ - แหล่งรายได้	ช่วงเวลา
การวัดผล ความสำเร็จคืออะไร	

ชื่อโครงการ: ตั้งชื่อไอเดียโปรเจกต์หรือนโยบาย

สรุปหนึ่งประโยค: สรุปสิ่งที่จะทำและเป้าหมายในหนึ่งประโยค

ใครมีปัญหาอะไร: กลุ่มเป้าหมาย มีปัญหาหรือประเด็นอะไรจะทำอะไร

จะทำอะไร ขั้นตอน: แผนการทำงาน กิจกรรม วิธีการ ขั้นตอนการแก้ปัญหา/ดำเนินการโครงการ

ผลกระทบ: ผลลัพธ์จะเกิดขึ้นอย่างไร และส่งผลถึงใคร

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย: ผู้ได้รับประโยชน์/ผลกระทบจากแผนงานและผู้เกี่ยวข้องกับ การทำนวัตกรรมนโยบาย

พันธมิตร: คน/องค์กรที่มีเป้าหมายเดียวกัน ร่วมกันทำงานหรือสนับสนุนกัน

งบประมาณ: เงินและทรัพยากรที่ต้องใช้

ช่วงเวลา: ระยะเวลาแผนงานโปรเจกต์

การวัดผล: ความสำเร็จคืออะไรและเราจะวัดผลอย่างไร

PROJECT CANVAS แผนโปรเจกต์หนึ่งหน้า

IDEATION CANVAS
ใคร :
ปัญหาอะไร :
วิธีการแก้ไข :
คน/องค์กรที่เกี่ยวข้อง :

ใคร: กลุ่มเป้าหมาย ผู้ที่จะได้รับประโยชน์จากนวัตกรรมนโยบายของเรา

ปัญหาอะไร: ประเด็นหรือปัญหาที่เลือก และสาเหตุ

วิธีการแก้ไข: แนวทางแก้ไขปัญหา มีขั้นตอนรายละเอียดอย่างไร

คน/องค์กรที่เกี่ยวข้อง: ใครที่มีเป้าหมายเดียวกับเรา เกี่ยวข้องในการทำงาน หรือมีทรัพยากรที่จะช่วยได้

FEEDBACK CANVAS

การให้และรับความคิดเห็นเพื่อพัฒนา

คืออะไร

เครื่องมือช่วยในการให้และรับความคิดเห็นที่ชัดเจน และมีเป้าหมายเพื่อพัฒนา (CONSTRUCTIVE FEEDBACK) โดยแบ่งลักษณะฟีดแบคที่ช่วยในการพัฒนาไอเดีย/โปรเจกต์ กลุ่มเป้าหมาย/ผู้เกี่ยวข้องสามารถให้ฟีดแบคที่เฉพาะเจาะจงและครอบคลุมในการปรับปรุงพัฒนา และผู้ออกแบบนโยบายสามารถรับและบันทึกฟีดแบค เพื่อนำไปใช้ได้อย่างสะดวก

วัตถุประสงค์

เพื่อให้สามารถนำความคิดเห็น (FEEDBACK) ประเภทต่าง ๆ ไปใช้ในการพัฒนาและปรับปรุงแผนงานนวัตกรรมนโยบายได้

วิธีการใช้

- 1 แบ่งกระดาษออกเป็น 4 ช่อง (ตามเกมเพลต) ตามฟีดแบค 4 ด้าน(ปรับเปลี่ยนได้) คือ
I LIKE ชอบอะไร : ข้อดี ประโยชน์ สิ่งที่ช่วย จุดแข็ง
I WISH อยากให้ปรับ/มีอะไรเพิ่ม : ข้อเสีย สิ่งที่ขาดไป จุดอ่อน ซึ่งมาพร้อมข้อเสนอ
I WONDER กังวล/สงสัยอะไร : คำถาม ข้อสงสัย ความกังวล
WHAT IF จะดีกว่านี้ถ้า : ไอเดีย ข้อเสนอแนะ หรือทางเลือก และทำความเข้าใจกับผู้ให้และรับฟีดแบคให้ตรงกัน
- 2 หลังการนำเสนอ พูดคุย หรือแลกเปลี่ยนไอเดีย/แผนงานโปรเจกต์ ผู้ฟังให้ฟีดแบคตามด้านที่กำหนดไว้ อาจให้เขียนบนโพสต์อิทหรือพูดแนะนำเลย ระหว่างนั้นเจ้าของไอเดียผู้นำเสนอจดบันทึกหรือรวบรวมเพื่อนำไปใช้ปรับปรุงพัฒนาแผนงานต่อไป

TEMPLATE

การรับ Feedback จากทีมอื่น

I like ชอบอะไร	I wish อยากให้มีส่วนอะไรเพิ่ม
I wonder กังวลอะไร	What if จะดีกว่านี้ ถ้าปรับเปลี่ยนอะไร

FEEDBACK CANVAS สามารถเพิ่ม/ลดหัวข้อให้เหมาะสมกับเป้าหมายและเวลาของการพูดคุยประเด็นสำคัญ
คือทำอย่างไรให้ความคิดเห็นที่ได้รับชัดเจนเป็นรูปธรรมสำหรับนำไปใช้พัฒนาแผนงาน/โปรเจกต์ต่อไป

ส่งไม้ต่อหลังแฮก

PASSING THE BATON

POST-HACK

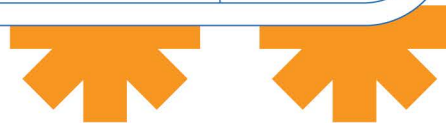
ถ้าอยากให้เกิดผลจริง ๆ ต้องวางแผนการติดตามและสนับสนุนไว้ตั้งแต่แรก (เริ่มคิดจัดแฮกการonstrainingนโยบาย) และบอกผู้เข้าร่วมแฮกด้วยว่าจะมีการทำงานต่อเนื่องและการติดตามสนับสนุนอย่างไรหลังแฮก

เดินทางกันมาถึงช่วงหลังจบงานแฮกสร้างนโยบายแล้ว สิ่งสำคัญหลัก ๆ ที่ผู้จัดงานและภาคร่วมจัดแฮกสร้างนโยบายทำได้คือ รักษาโมเมนตัมของการพัฒนาไอเดียนวัตกรรมนโยบายให้เกิดการ พัฒนาต่อเนื่องจนเป็นนโยบายที่ใช้ปฏิบัติจริงได้ ผ่านการทำงานต่อเนื่องของทีมแฮกหรือหน่วยงานที่รับผิดชอบ รวมถึงเรื่องที่ทำได้เลย หลังจบงานอย่าง บอกเล่าสื่อสารกับสังคมให้ได้รับรู้ ผลงานไอเดียที่ได้จากการแฮกนโยบายนั้น ๆ และเก็บรวบรวมประสบการณ์เพื่อพัฒนาทีมงานสำหรับการจัดแฮกนโยบายครั้งถัดไป

เนื้อหาในบทนี้สั้นกระชับ แต่ความสำคัญไม่แพ้การเตรียมตัวและกระบวนการวันแฮกสร้างนโยบาย เพราะเป็นการส่งไม้ต่อและผลักดันให้เกิดการใช้งานนวัตกรรมนโยบายในโลกจริง เรามาดูกันว่า มีประเด็นอะไรที่ ต้องวางแผนให้เกิดขึ้นต่อเนื่องจากงานแฮกบ้าง

เพื่อให้สามารถจัดแผนนโยบาย
ได้สำเร็จตามเป้าหมาย
มีเรื่องต้องเตรียมการกันหลายเรื่อง

๐1 ทำงานต่อเนื่อง จากการแฮก	77
๐2 สื่อสารบอกสังคม	79
๐3 สักดบทเรียนและ พัฒนาทีมงาน	81



๐1 ทำงานต่อเนื่อง จากการแฮก

CONTINUING THE POLICY JOURNEY

อย่างที่เรารู้กันตั้งแต่แรกว่าการทำแฮกเชิงนโยบาย คือ การสร้างพื้นที่ให้ผู้คนมาร่วมกันคิดแก้ปัญหา สร้างทางออกร่วมกันเชิงนโยบายในระยะเวลาอันสั้น เป็นจุดเริ่มต้นของนวัตกรรมนโยบายใหม่ ๆ ดังนั้นการแฮกจึงไม่ได้จบสำเร็จ ได้นโยบายที่นำไปใช้ได้เลยทันที ต้องคิดต่อให้ทั่วถึง ทดลองต่อในพื้นที่ต่าง ๆ ต้องทำต้องปรับเปลี่ยน เป็นนโยบายหรือโปรเจกต์ที่ช่วยแก้ปัญหาและตอบสนองความต้องการของผู้ใช้กลุ่มเป้าหมายได้จริง การทำแบบนี้ได้อาศัยแรงสนับสนุนและความต่อเนื่องจากประสบการณ์ของเรามองเห็นวิธีส่งไม้ต่อสามทาง

1

ส่งต่อ และ ติดตามดูความก้าวหน้า FOLLOW-UP PROGRESS

ส่งต่อไอเดีย/โปรเจกต์นวัตกรรมนโยบายไปสู่ ผู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อลงมือทำต่อ เช่น HACK THAILAND 2575 ที่ได้เป็นข้อเสนอเชิงนโยบายด้านต่าง ๆ ส่งให้ พรรคการเมือง, HACK ใจ ที่มีเจ้าของใจจอย (DRIVING AGENTS) ชัดเจนจากรัฐ เอกชน และองค์กรที่เกี่ยวข้องรับไม้หน้าไอเดียไปทำต่อ ฯลฯ

จากนั้นคือการติดตามดูความก้าวหน้า เริ่มได้ตั้งแต่ หลังจบแฮก เช่น หนังสือสัปดาห์นัดกันอัปเดตแผน/ ขึ้นตอนต่อไปหรือในช่วง 3-6 เดือนหลังแฮก นัดหมาย กันเป็นระยะเพื่อให้เกิดการพูดคุยและลงมือทำของ เจ้าของใจจอยหรือผู้เกี่ยวข้อง และทำให้รู้ว่าต้องการ การสนับสนุนด้านไหนอย่างไร บางกรณีที่เรามีภาคีสื่อ ก็สามารถใช้การทำข่าวเป็นการติดตามรูปแบบหนึ่งได้

โดยกระบวนการส่งต่อติดตามนี้ควรแจ้งให้กับ เจ้าของใจจอยและทีมแฮกรู้และเข้าใจตั้งแต่ต้นก่อนแฮก ซึ่งมักจะอยู่ในข้อตกลงบนเป้าหมายเดียวกันหรือ การขอความร่วมมือ

2

สนับสนุนการทำงาน SUPPORT AND MATCHING

ผู้จัดแฮกช่วยสนับสนุนเรื่องต่าง ๆ ให้กับเจ้าของโจทย์ หรือทีมแฮก เช่น ความรู้ ข้อมูลเชิงลึก กระบวนการ ที่ปรึกษา เงินทุน สื่อ หรือทรัพยากรอื่นที่จำเป็นสำหรับ ลงมือทำและพัฒนานวัตกรรมนโยบายต่อ ทั้งแบบ สนับสนุนโดยตรงจากผู้จัด หรือจับคู่ (MATCHING) ให้พบกับพันธมิตรที่สามารถช่วยสนับสนุนได้ หรือแม้กระทั่งการไปช่วยจัดแฮกต่อจากโอเดียที่ได้

ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความต้องการของแต่ละโปรเจกต์แต่ละทีม ที่แตกต่างกัน เป้าหมายและข้อจำกัดของผู้จัดเองด้วย ในการกำหนดแผนการสนับสนุนหลังจากการแฮกการนอน

3

แพลตฟอร์มให้ทดลอง SANDBOX FOR TESTING AND IMPLEMENTING

หมายถึงการหาโอกาสและพื้นที่สำหรับทดลองทำไอเดีย นโยบายที่ได้ เพื่อดูผลและปรับปรุงต่อ ผู้จัดแฮกอาจจัด กิจกรรมต่อเนื่องให้ทีมแฮกกลับไปทำโปรเจกต์ทดลอง ในพื้นที่ของตนเอง หรือ ขอความร่วมมือจากหน่วยงาน ที่เกี่ยวข้องเปิดพื้นที่/โอกาสให้ทดลองไอเดีย เพื่อทดสอบ กับกลุ่มเป้าหมาย บริบทและเงื่อนไขจริง จะได้รู้ถึงปัญหา ว่าควรพัฒนาต่อไปอย่างไร

ในการทดลองนโยบายช่วงแรกอาจจำกัดขนาดพื้นที่ จำนวนผู้ใช้นโยบายที่ได้รับผล ระยะเวลา และขอบเขต กิจกรรมในโปรเจกต์/โอเดียบางส่วนก่อนตามความ เหมาะสมเพื่อให้เห็นความเป็นไปได้และแนวทางในการปรับปรุง

ทั้งนี้การแฮกนโยบายของคุณจะมีกิจกรรมหลังแฮกรูปแบบอย่างไรและใช้เวลาแค่ไหน ขึ้นอยู่กับเป้าหมายที่ตั้งไว้ รวมถึงทรัพยากรที่มีอยู่ ไม่ได้ถูกผูกติดตายตัว

๐2 สื่อสารบอกสังคม

PUBLIC OUTREACH

นอกจากการติดตามสนับสนุนเจ้าของโจทย์ (DRIVING AGENTS) และทีมແຂກແລ້ວ อีกแนวทางในการสร้างความต่อเนื่องและขยายผล จากงานสร้างสรรค์นโยบายคือการสื่อสารบอกสังคมในวงกว้าง ถึงนวัตกรรมนโยบายที่ได้ แผนงานโครงการ หรือความเข้าใจใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้นจากการร่วมกันคิด ในงานແຂກ จากประสบการณ์ของ TP LAB เราขอเสนอ 3 วิธีที่ผู้จัดແຂກนโยบายสามารถทำได้

ข้อสำคัญของทั้งสามแนวทางคือ

- 1 เผยแพร่ผลจากการແຂກนโยบาย ให้ผู้ที่เกี่ยวข้อง และสังคมในวงกว้างรับรู้เข้าใจ
- 2 เปิดพื้นที่การมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง ให้กับผู้ที่เกี่ยวข้อง และผู้ที่สนใจเข้ามามีส่วนเสนอแนะและแลกเปลี่ยนความเห็น
- 3 การต่อยอด มองหาโอกาสในการพัฒนาข้อเสนอ และไอเดียเชิงนโยบายไปสู่การทดลองปฏิบัติจริง

1 สื่อสารผ่าน Social Media

ແຂກให้ผู้ที่เกี่ยวข้องและสังคมรับรู้ ‘ผล’ หรือข้อสรุปที่ได้ ไม่ว่าจะเป็น ไอเดีย โครงการ ข้อเสนอเชิงนโยบาย เพื่อ แก้ปัญหาในหัวข้อที่เป็นโจทย์ของงานสร้างสรรค์นโยบาย โฟสท์ผ่านทาง SOCIAL MEDIA ช่องทางต่าง ๆ ของผู้จัดและภาคี เช่น สรุป 10 ไอเดียนโยบายที่น่าสนใจ, VISUAL NOTE (สรุปเนื้อหาเป็นภาพวาด) โครงการไอเดียจากงานແຂກ, INFOGRAPHIC แผนรวมข้อเสนอแนะนโยบายกับหน่วยงาน ที่รับช่วงไปพัฒนาต่อ เป็นต้น

นอกจากนั้นสามารถແຂກ ‘กระบวนการ’ จัดงานແຂກ ที่มาที่ไป กระบวนการในการແຂກ ผู้คนที่เข้าร่วม พันมิตร การทำงานต่อเนื่อง ฯลฯ ผ่าน SOCIAL MEDIA ได้เช่นกัน เช่น โฟสท์ภาพถ่ายงานແຂກและเล่าถึง กระบวนการ, คลิปสั้นสัมภาษณ์ผู้เข้าร่วมແຂກ เป็นต้น เพื่อสื่อสารเรื่องวิธีการสร้างนวัตกรรมนโยบายแบบมีส่วนร่วม



2

ต่อยอดด้วย Media Partner

หากเรามีพันธมิตรด้านสื่อที่มาเป็นภาคีร่วมจัดแต่แรก หรืออาจร่วมมือกันหลังงาน สามารถช่วยเผยแพร่เนื้อหาในงานแฮก ผลสรุปโอเดียและโปรเจกเชิงนโยบายหรือประสบการณ์ เข้าร่วมแฮกการออกแบบนโยบายแบบมีส่วนร่วม ได้ในหลายรูปแบบ เช่น ถ่ายทอดสดวันงาน, สัมภาษณ์ผู้เข้าร่วม, บทความ, สกู๊ปข่าว, คลิปติดตามความก้าวหน้าทีมแฮก, หรือสนับสนุนเจ้าของโจทย์ ในด้านสื่อและต่อยอดนโยบายโดยการสื่อสารถึงสังคม ฯลฯ เป็นอีกพลังที่ช่วยสร้างความต่อเนื่องผ่านการรับรู้ในวงกว้าง และผลักดันประเด็นเชิงนโยบายต่อผ่านพลังของสื่อจากประสบการณ์ แล้วหากเราต้องการการมีส่วนร่วมจากหลายภาคส่วน การมีพันธมิตร ด้านสื่อจะมีส่วนช่วยเป็นอย่างมาก ซึ่งควรวางแผนตั้งแต่ช่วง ฟอรัมทีมจัดแฮกนโยบายเพื่อให้ความชัดเจนของบทบาทและ ทิศทางการส่งไม้ต่อหลังแฮก

3

เผยแพร่ผลงานใน Events

แนวทางสุดท้ายอยู่ใกล้ตัวผู้จัดมากที่สุด คือ การแชร์ผลงานผ่านงานอีเวนต์ต่าง ๆ ขององค์กรผู้จัด หรือภาคีที่มีผู้คนทั้งภายในและภายนอกองค์กรมาเข้าร่วม เพื่อสื่อสารถึงผลงาน ความก้าวหน้า และกระบวนการพัฒนานวัตกรรมนโยบายแบบมีส่วนร่วม เช่นกรณี TPLAB จะมีการแชร์ผลงานในงานประจำปี POLICY INNOVATION EXCHANGE โดยงานอีเวนต์ก็สามารถจัดให้มีลักษณะ แลกเปลี่ยนความรู้ความคิด ตลอดจนเปิดการมีส่วนร่วม ในหัวข้อและโอเดียเชิงนโยบายได้ต่อเนื่อง รวมถึงการหาแรง สนับสนุนเพิ่มเติมจากทั้งภายในภายนอกองค์กรและประชาชนทั่วไป



03

สกัดบทเรียนและ พัฒนาทีมงาน

EXTRACT LESSONS LEARNED & DEVELOP THE TEAM

สนับสนุนให้เกิดการพัฒนาวัฒนธรรมนโยบายต่อแล้ว
สื่อสารกับสังคมและคนที่สนใจแล้ว อีกแนวทางที่เราส่งไม้ต่อ
หรือสร้างคุณค่าต่อเนื่องจากการแฮกนโยบายได้
คือ การส่งต่อบทเรียน และ การพัฒนาทีมงาน

สกัดบทเรียนนำไปใช้ต่อ

งานแฮกการรอนสร้างนโยบายหนึ่งงานมีผู้คน
และเรื่องราวเกิดขึ้นมากมาย แต่ละครั้งมีบริบทและปัญหาที่ต้อง
จัดการแตกต่างกัน มีสิ่งที่ทำได้ดี สิ่งที่ทำพลาด
มีวิธีการใหม่ๆ สิ่งเหล่านี้มีคุณค่าและนำไป
ใช้ประโยชน์ในอนาคตได้ถ้าทีมจัดงานและ
ภาคี ทบทวน - วิเคราะห์ - สรุปเป็นบทเรียนสำหรับ
พัฒนาการจัดแฮกสร้างนโยบายในครั้งต่อไป
หลายครั้งทีมผู้จัดงาน แบ่งหน้าที่จัดการข้อมูลและบทเรียน
ที่เกิดขึ้นในการแฮก (KNOWLEDGE MANAGEMENT)
ให้มีทีมดูแลเฉพาะ ที่จะออกแบบว่าต้องเก็บข้อมูลอะไร
ด้วยวิธีไหน และจากใคร ซึ่งแบ่งข้อมูลออกเป็น
สองกลุ่มใหญ่ คือ

- 1.โปรเจกต์วัฒนธรรมนโยบายที่ได้จากแฮกสร้างนโยบาย
- ที่มา ความเข้าใจปัญหา โจทย์ วิธีการแก้ แผนงาน
ผู้เกี่ยวข้องและทรัพยากร
- 2.บทเรียนจากการจัดแฮกสร้างนโยบาย - จุดแข็งจุดอ่อน
ในการทำงานของทีมจัดและภาคี กระบวนการที่ใช้แฮก
บทเรียนของแต่ละฝ่าย

การพัฒนาทีมงาน

มองอีกมุม การจัดแฮกการonstrāngนโยบายคือการสรāngและพัฒนาคณทāngงานไปพรāมกัน เพราะทีมงานต้องผāงการคิดและแก้ปัญหในดānตāng ๆ การจัดการ บรหการควมรāวมมือทำข้อมูลและกระบวนการแฮก เหมือนสนาณผีกชั้นดีให้เรียนรู้จากการลงมือทำ สāหรับพัฒนากัษะหรือเปลียนมุมมองที่มีต้อปัญห โดยกลไกสāคัญคือการมีโอกāsให้ทีมงานแลกเปลียนควมรู้และกัษะระหว่างกัน ทบทวนประสบการณมอเห็นควมทāงหนāของต้อเองทั้งระหว่างการทำงานและโดยเฉพาะหลังจบงานแฮก

วิธีการหนึ่งที่ TPLAB ใช้และอยāกเน้นให้ผู้จัดแฮกเห็นคือ ‘เรสามารถพัฒนาศักยภาพคณทāngงานผāงการเป็น CO-FACILITATOR ได้’ ปกติแล้วในการแฮกแต่ละกลุ่มจะมี FACILITATOR มีอāชีพพาคูยพาคิดผāงเครื่องมือและกระบวนการที่ออกแบบไว้เป็นหลัก การเพิ่มคณทāngงานจากทีมผู้จัดแฮก (หรือคณที่อยāกพัฒนา) ให้เป็นกระบวนการคู่คือการพัฒนาศักยภาพคณไปในต้อ เพราะต้องเรียนรู้วิธีและเทคนิคของ FACILITATOR รวมถึงทำควมเขāใจห้วข้อแฮกเพื่อให้นāกระบวนการกลุ่มในวันแฮกได้



ตัวอย่างในงาน HACK ใจ แสวงการอนสร้างนโยบายด้านสุขภาพจิต TPLAB ชวนเจ้าหน้าที่กรมสุขภาพจิตที่เป็นทีมผู้จัดงาน มาร่วมเป็น CO-FACILITATORS กระจายอยู่ในแต่ละทีม แส และพบว่า มีประโยชน์อย่างน้อย 4 เรื่อง

- ✱ ทีมมีความรู้ความเข้าใจเดิมในหัวข้อปัญหา สามารถช่วยให้ข้อมูลและตั้งคำถามช่วย FACILITATOR หลักได้
- ✱ กระบวนการแสกเปลี่ยนมุมมองคนทำงานให้มองเห็น วิธีคิด/ทำงานใหม่ เพิ่มจากทำงานตามหน้าที่รายวันเท่านั้น
- ✱ ช่วยให้ทีมเองเกิดความเข้าใจ (EMPATHY) ในปัญหา ผู้คนและบริบทอย่างลึกซึ้งมากขึ้น
- ✱ ทีมซึมซับทักษะ ได้ฝึกฝนการชวนคุยระดมความคิด (FACILITATOR) กระบวนการและเครื่องมือช่วยคิดต่าง ๆ ปรับใช้กับงานของตัวเองต่อไป

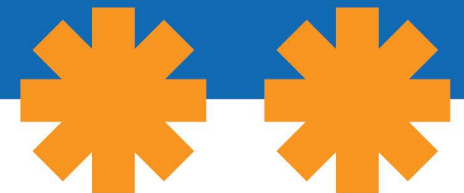
นอกจากทักษะและมุมมองที่เปลี่ยนไป การสร้างคนทำงาน มีเป้าหมายเพื่อให้อนาคตจะสามารถจัดงานแสกนโยบาย ของตนเองหรือช่วยคนอื่นต่อได้ ซึ่งก็เป็นความต่อเนื่อง รูปแบบหนึ่งที่เกิดขึ้นได้จาก POLICY HACKATHON

ถึงบรรทัดนี้การเดินทางของเรา ในการจัดแสกการอนสร้างนโยบาย สิตส์ Thailand Policy Lab มาถึงปลายทางแล้ว

เราได้เห็นการวางแผนเตรียมตัวตั้งแต่เริ่ม ขั้นตอนกิจกรรม และเครื่องมือที่ใช้ในวันแสก และได้คุยถึงสิ่งที่ทำได้เพื่อสร้างความต่อเนื่องหลังจบแสก หากใครยังไม่จุใจ ท้ายเล่ม ยังมีบท ‘ข้อมูลเสริม’ ที่แนะนำการปั้นทีมกระบวนการ, เคล็ดลับบริหารงานของ PROJECT MANAGER และประสบการณ์ของคนเคยแสกสร้างนโยบายให้ได้ศึกษาเพิ่ม

สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้กลั่นมาจากการลองผิดลองถูกและ ประสบการณ์แสกนโยบายหลากหลายครั้งที่ Thailand Policy Lab ร่วมกับพันธมิตรจัดขึ้น

เราหวังว่า HANDBOOK เล่มนี้จะเป็นประโยชน์กับผู้อ่าน ที่สนใจจะ HACK ทำให้การจัดแสกการอนสร้างนโยบายของคุณสนุก และมีประสิทธิภาพ เพื่อสร้างนวัตกรรมนโยบายมา แก้ปัญหาที่มีอยู่ได้สำเร็จ :)



ข้อมูลเสริม

SUPPLEMENT

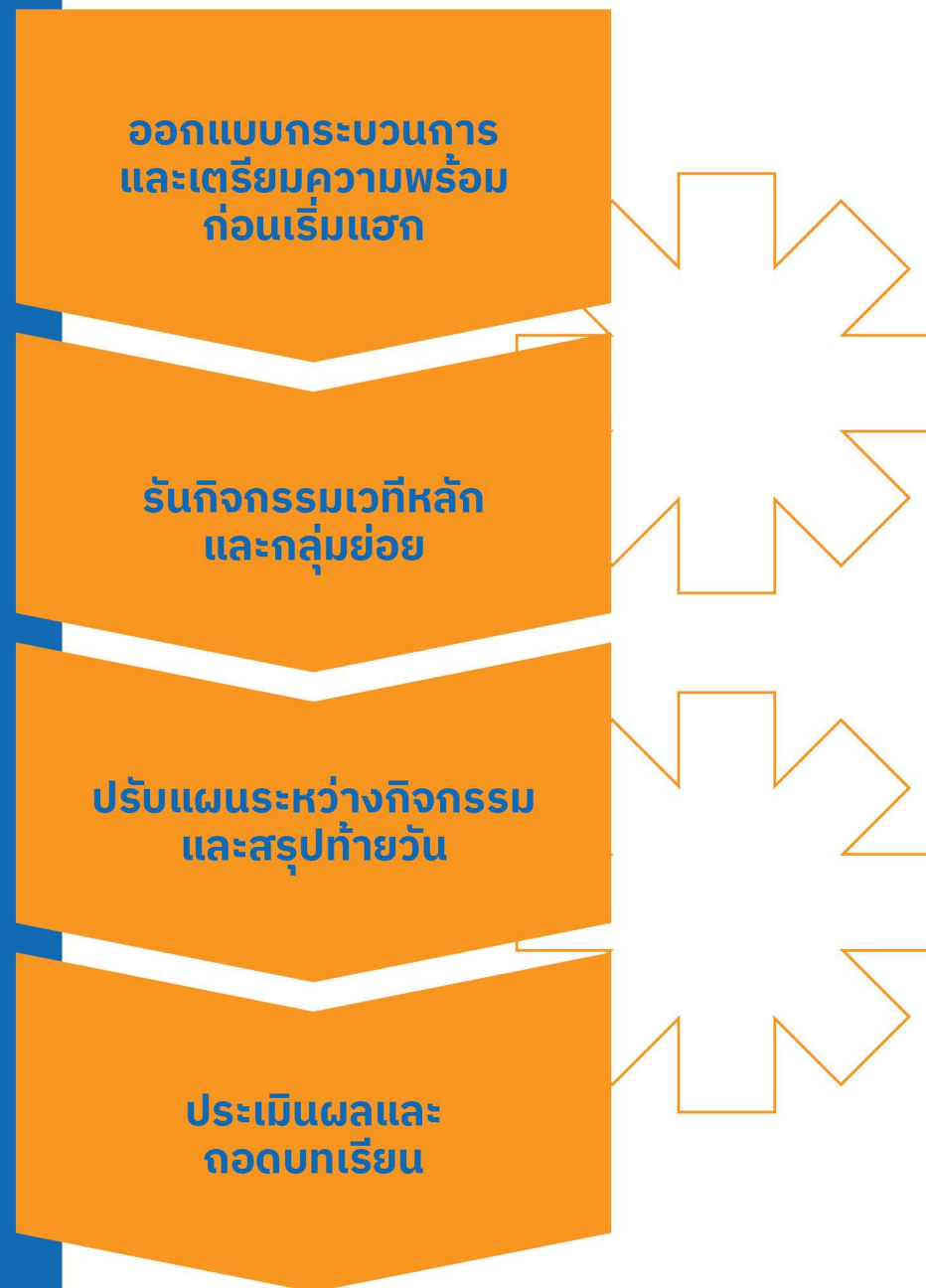
เพื่อให้คู่มืองานแฮกการอนสร้างนโยบาย
สโตร์ Thailand Policy Lab ครบถ้วน
เพียงพอสำหรับคนจัดงานแฮกนโยบาย
ในส่วนเสริมนี้จะมีเนื้อหาเพิ่มเติมและ
ยกบางประเด็นในขั้นตอนหลักมาขยายความ
ให้เห็นรายละเอียดมากขึ้น ใน 3 เรื่อง

๐1	ทีมกระบวนการ ในแฮกนโยบาย	86
๐2	เคล็ดลับการบริหาร งานแฮก	97
๐3	ประสบการณ์จาก คนเคยแฮก	99

๐1 ทีมกระบวนการ ในแฮกนโยบาย

THE FACILITATOR TEAM IN THE POLICY HACKATHON.

บทนี้เราจะมาเจาะลึกในเรื่อง ‘ทีมกระบวนการ’ (FACILITATOR TEAM) ซึ่งเป็นจิ๊กซอว์สำคัญ ในกิจกรรมวันแรก โดยช่วยพาผู้เข้าร่วมแฮกให้สามารถคิดและทำงานร่วมกันตามเป้าหมายได้ เราจะคุยกันทั้งการแบ่งหน้าที่ การเตรียมตัว และสิ่งที่กระบวนการหรือฟา (FACILITATORS) ทำทั้งก่อน ระหว่างและหลังแฮก จากประสบการณ์ ที่ TPLAB ได้ทำงานร่วมกับกระบวนการอาชีพในงานแฮก



ใครเป็นใครในทีมกระบวนการ

1

ทีมออกแบบกระบวนการแฮกสร้างนโยบาย
และคนนำกิจกรรม (PROCESS DESIGNER
AND MODERATOR)

เป็นทีมที่ทำ 2 หน้าที่ ได้แก่

“ออกแบบกระบวนการ PROCESS DESIGN”

ทำงานก่อนวันแฮก - โดยคิดกิจกรรม เลือกเครื่องมือ
ที่เหมาะสม ลำดับเวลา เตรียมสไลด์และเกมเพลต
รวมถึงการชักชวนกับทีมกระบวนการทั้งหมด

และ **“”นำกระบวนการ MODERATOR”**

ในวันแฮก - นำกิจกรรม อธิบายขั้นตอนกับผู้เข้าร่วม
แฮกบนเวทีหลัก ดูภาพรวม ประเมินสถานการณ์
เพื่อปรับกิจกรรมร่วมกับกระบวนการกลุ่มหรือฟา
(FACILITATOR)

2

ทีมกระบวนการกลุ่ม หรือ ฟากลุ่ม
(GROUP FACILITATORS)

ทำหน้าที่ดำเนินกระบวนการในกลุ่มย่อยแต่ละ
ทีม แหกช่วยคนแฮกทำความเข้าใจขั้นตอนและ
เครื่องมือดูแลบรรยากาศของทีม แหก พาคุย
ชวนคิด ฟังและตั้งคำถามให้คนแฮกร่วมกันคิดได้
ตามเป้าหมายรวมถึงประเมินพลังงานและ
ความก้าวหน้าของเนื้อหา เพื่อปรับกิจกรรม
ร่วมกับคนนำกิจกรรม (MODERATOR)
และในทีมฟา ควรมีผู้ประสานงานหรือผู้สนับสนุน
(COORDINATOR) ช่วยดูภาพรวมประสานฟา
กับส่วนกลาง รวมถึงสนับสนุนและ
ช่วยเหลือฟาในกลุ่มย่อย

3

ทีมคู่หูกระบวนกรกลุ่ม หรือ โคฟา (CO-FACILITATORS)

คือผู้ช่วยฟา สนับสนุนและทำงานร่วมกับฟากลุ่ม ในการดูแลทีมแะก ทั้งการพูดคุยเนื้อหา ระดมความคิด และบรรยากาศการทำงานในกลุ่มย่อย โคฟาอาจจะเป็นทีมงานผู้จัด ภาคิ หรือคนทำงาน ในประเด็นปัญหาที่เป็นโจทย์แะก เช่น HACK ใจ - เจ้าหน้าที่กรมสุขภาพจิต, HACK HUG HUG ประเด็นผู้พิการ - พี่น้องคนพิการ ฯลฯ ซึ่งมีความเข้าใจประเด็นเนื้อหาและมาเติมทักษะการเป็นกระบวนกร/ฟา เพิ่มเติม

TPLAB อาศัยบทบาทหน้าที่ของโคฟา เป็นอีกหนึ่งกลไกการมีส่วนร่วมของผู้จัดงานหรือภาคิ และใช้พัฒนาศักยภาพคนทำงาน (ของหน่วยงาน/องค์กร) ให้สามารถจัดกิจกรรมแะกนโยบายแบบมีส่วนร่วมได้ในอนาคต





คู่มือกระบวนการ Co-facilitator

ทำไมต้องมีโคฟา? โคฟาจำเป็นไหม? จริง ๆ แล้ว
การมี CO-FACILITATORS มีความท้าทายทีมผู้จัดพอสมควร
แต่จากประสบการณ์ TPLAB มองเห็นประโยชน์อยู่อย่างน้อย 3 ด้าน

- ✱ **ช่วยบริหารจัดการทีมแรก** กรณีสมาชิกในกลุ่มมีจำนวนมากกว่า 7 คนเพราะฟาหลักจะเริ่มดูแลผู้เข้าร่วมแรกได้ไม่ทั่วถึงและบริหารจัดการค่อนข้างยาก การมีโคฟาช่วยดูแลสมาชิกทีมแรกได้ครบและเสริมการจัดการในกลุ่มให้ดียิ่งขึ้นได้
- ✱ **ช่วยเสริมพลังให้กับกลุ่มเป้าหมาย** หรือเพิ่มการมีส่วนร่วมให้กับผู้มีส่วนได้เสียกับนโยบาย เช่น กรณี HACK HUG HUG แหกประเด็นผู้พิการ ทีมผู้จัดอยาก EMPOWER และแสดงให้เห็นศักยภาพของพี่น้องคนพิการที่มากกว่าเป็นผู้ให้ข้อมูลเฉย ๆ ในงานแหกพี่น้องคนพิการทำหน้าที่โคฟากลุ่มละ 1 คน โดยต้องมีการเทรนนิ่งและเตรียมพร้อมในทักษะกระบวนการก่อนล่วงหน้า

- ✱ **ช่วยสร้างและเพิ่มศักยภาพ** ให้กับคนทำงานของทีมผู้จัดแหกหรือภาคี เช่น กรณี HACK ใจ แหกนโยบายสุขภาพจิต ที่ในงานมีโคฟาคือเจ้าหน้าที่จากกรมสุขภาพจิต และ TIMS มาร่วมรันกิจกรรมกลุ่มย่อย และอภิสถิการเป็นฟา (FACILITATOR'S SKILL) เพื่อให้นำไปใช้ในงานขององค์กร/หน่วยงาน หรือสามารถจัดกระบวนการแหกนโยบายเองของตนเองได้ในอนาคต

สรุปว่าถ้า... แต่ละทีมแรกมีจำนวนสมาชิกเยอะ, เราอยากเสริมพลังของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย หรืออยากสร้างและพัฒนาคนทำนวัตกรรมนโยบาย ก็อยากให้ลองพิจารณาการมีคู่มือกระบวนการหรือโคฟาสำหรับงานแหกการออกแบบนโยบายที่จะจัดขึ้น

การคัดเลือกและเตรียมทีมกระบวนกร (ก่อนแฮก)

เมื่อเข้าใจบทบาทหน้าที่กระบวนกรแล้วมาดูกันว่า
เรามีวิธีคัดเลือกฟาวอย่างไร?
และต้องเตรียมพร้อมอย่างไรก่อนไปแฮกสร้างนโยบาย?

การจับคู่ฟากับโคฟา (MATCHING FA WITH CO-FA)

ทั้งสองคนอาจยังไม่เคยทำงานร่วมกันมาก่อน มีสิ่งที่จะช่วยให้การจับคู่ทีมฟามีประสิทธิภาพขึ้น

- ✿ ทำความเข้าใจบทบาทและการทำงานร่วมกัน เช่น ฟาหลักทำอะไร โคฟาจะช่วยสนับสนุนได้อย่างไรบ้าง
- ✿ มีกระบวนการให้ทำความรู้จักกัน สะท้อนจุดแข็งจุดอ่อน และความต้องการของกันและกันเพื่อหาคนที่เหมาะสมก่อนจับคู่
- ✿ มีพื้นที่หรือโอกาสให้ฟากับโคฟาพูดคุยทำความเข้าใจกัน (SYNC) คุยกันถึงภาพการทำงานร่วมกัน วางแผนในแต่ละกิจกรรม และมีจังหวะให้ FEEDBACK กัน เช่นในวัน DRY RUN
- ✿ คัดเลือก CO-FA ที่สมัครใจ สนใจ และตั้งใจมาร่วมกันทำงานแฮกและอัปสทิลของตัวเอง

การคัดเลือกกระบวนกรกลุ่มหรือฟาและเตรียมตัว มี 3 ขั้นตอนหลัก คือ

1. รับสมัครหรือชักชวนฟา

โดยพิจารณาจากประสบการณ์ของฟาประเภทหรือหัวข้องานที่เคยทำว่าสอดคล้องหรือเหมาะกับหัวข้อ HACK ที่จะจัดไหม เช่น แฮกประเด็นผู้พิการ ฟาอาจต้องเคยทำงานด้านชุมชนหรือมีประสบการณ์พูดคุยกับคนพิการ, แฮกสุขภาพจิต ฟาน่าจะเคยผ่านการพาคิดโครงการ/นวัตกรรมหรือมีความรู้ความสนใจด้านสุขภาพจิต เป็นต้น

2. ทดสอบเพื่อคัดเลือก

ออกแบบวิธีทดสอบความสามารถที่ต้องการ เช่น ส่งประวัติและประสบการณ์ทำงาน, เขียนสรุปเนื้อหาที่ได้อ่าน, ให้ดูคลิปเนื้อหาและฟาส่งคลิปสรุปความกลับมาโดยมีเกณฑ์ว่าต้องจับประเด็นได้และอธิบายได้ในเวลาสั้นกระชับ วิธีนี้ยังทำให้ได้เห็นทักษะการพูดและสไลด์ เป็นต้น

3. เจอกันเพื่อเตรียมตัว

นัดพบกันในแบบออนไซต์หรือออนไลน์ เพื่อทำความเข้าใจที่มาที่ไป เป้าหมาย และกระบวนการของการแฮกนโยบาย รวมถึงความคาดหวังของผู้จัดและบทบาทหน้าที่ของฟาในงาน โดยเฉพาะกรณีมีโคฟาที่ต้องทำความรู้จักและจับคู่กับฟาหลัก การเตรียมตัวอาจแบ่งง่าย ๆ 2 แบบ

KICK OFF SESSION : บริษัข้อมูลพื้นฐานให้ฟาเข้าใจ
DRY RUN SESSION : ทำความเข้าใจซีกซ้อมกิจกรรมและเครื่องมือที่จะใช้ในการแฮก

การจัดฝึกอบรมเรื่องการเป็นกระบวนกรกลุ่ม (Facilitator Training Sessions)

เพิ่มเติมจาก KICK OFF และ DRY RUN ปกติ เช่น กรณีทำงานร่วมกับฟาใหม่
ที่ยังไม่เคยร่วมงานกัน หรือในครั้งนั้นมีฟาและโคฟาที่ยังไม่เคยเป็นฟามาก่อน
เราจำเป็นต้องจัดเทรนนิ่งฟาขึ้น แล้วต้องมีหัวข้ออะไร?
จัดกี่ครั้ง? กระบวนการควรเป็นอย่างไร?

หัวข้อที่เทรน ส่วนใหญ่แล้วแบ่งออกเป็น 3 เรื่องหลัก

✳️ เข้าใจ บทบาทหน้าที่ของ FACILITATOR

คือการอำนวยความสะดวกทางความคิด ทางกายและใจให้ผู้เข้าร่วมสามารถ
คิดพูดคุยและลงมือทำงานร่วมกันเป็นทีมได้ตามเป้าหมาย ฟาจะไม่คิดให้
ไม่ตัดสิน บางครั้งให้ข้อมูลได้เพื่อให้การคุยดำเนินต่อไป ทีมเป็นคนคิด
ตัดสินใจ เลือกและเป็นเจ้าของไอเดีย เราเพียงช่วยให้การทำให้สิ่งเหล่านี้
สะดวกและชัดเจนยิ่งขึ้น (หลายคนยังเข้าใจหน้าที่ของฟาไม่ถูกต้อง
อาจมองเพียงว่าฟาช่วยจัดของ แจกอุปกรณ์ ดูแลสมาชิก ฯลฯ)

✳️ ฝึกฝน ทักษะพื้นฐานสำหรับการ FACILITATE

การคิดและทำงานของกลุ่ม เช่น ฝึกทักษะการฟัง
(ระดับและเทคนิค ACTIVE LISTENING) ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ
ฝึกทักษะการถาม การจัดการความขัดแย้ง การอ่านและ
ดูแลบรรยากาศในกลุ่ม เป็นต้น

✳️ เข้าใจและฝึกฝน กระบวนการ และเครื่องมือเชิงนวัตกรรม

การแฮกนโยบายมีพื้นฐานจากกระบวนการ
ทำนวัตกรรมที่มีผู้คนเป็นศูนย์กลาง
ฟาควรมีความเข้าใจและทักษะการทำงาน
ด้านนวัตกรรมเป็นพื้นฐานอยู่บ้าง เช่น
การเข้าใจผู้คน/กลุ่มเป้าหมาย, การสร้าง
ไอเดียสร้างสรรค์ และการฝึกแบบคเพื่อพัฒนา
เป็นต้น ซึ่งมีทั้งในรูปแบบแนวคิด ขั้นตอน
และเกมเพลท/เครื่องมือที่ช่วยการคิดในทีม

การจัดฝึกอบรมการเป็นฟา ระยะเวลาและจำนวนครั้ง

- ✳ การจัดเทรนนิ่งฟา ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของทีมฟา เป็นฟาอาชีพหรือมือใหม่ มีทักษะพื้นฐานหรือยังไม่มีเลย ซึ่งจะกำหนดวิธีการและจำนวนครั้งในการเทรน แต่ทั้งนี้ หากจัด POLICY HACKATHON ที่มีผู้คนหลากหลายมาร่วม ก็แนะนำให้มีฟาที่มีประสบการณ์ และ โคฟาที่มีทักษะ พื้นฐานพอสมควร เช่น ฟังได้ดี กล้าถาม ทำงานร่วมกับฟาหลักได้
- ✳ สำหรับการจัดเทรนฟา ควรมีระยะเวลาประมาณ 1 เดือนถึง เดือนครึ่ง และมีกิจกรรม 3-5 ครั้ง (SESSIONS) ครั้งละ 3 ชั่วโมง และแต่ละครั้งมีการบ้านหรือแบบฝึกหัดให้ได้ทดลองทำจริง ตัวอย่างเช่น HACK HUG HUG แยกประเด็นคนพิการ เราจัดเทรนฟา 3 SESSIONS ภายในเวลาครึ่งเดือน ฟามีความเข้าใจ แต่ยังพบปัญหาในด้านทักษะและการปรับใช้เครื่องมือในวันจริง ส่วนในรอบ HACK ใจ ประเด็นสุขภาพจิต ทีมมีเวลาเตรียม หนึ่งเดือนเจอกัน 5 SESSIONS ทำการบ้านระหว่างทาง และฟา กับโคฟาได้ทำงานร่วมกันก่อนแรก ทำให้ทีมฟามีความพร้อม ทั้งทักษะและการทำกิจกรรมในวันจริงมากขึ้น

ทักษะจำเป็นของฟา (FACILITATOR'S SKILLS)

- ✳ ชัดเจนและแหลมคมในการจับประเด็น มีทักษะการฟัง และการถามที่แข็งแรง เป็นพื้นฐาน
- ✳ บริหารพลังงานและบรรยากาศการทำงานในกลุ่มให้ เหมาะกับการทำงานแต่ละช่วงได้
- ✳ ทักษะจัดการกลุ่ม ให้สมาชิกมีโอกาสแสดงความคิดเห็น สมดุลกัน สามารถจัดการการครอบงำกลุ่ม ความขัดแย้ง และการมีส่วนร่วมในกลุ่มได้
- ✳ ยืดหยุ่นในการปรับสโตร์หรือโทนของตัวเองให้เข้ากับ ผู้เข้าร่วมที่เจอได้ เช่น ผู้เข้าร่วมที่อ่อนพลัง ผู้เข้าร่วมที่ เคยทำนวัตกรรม ฯลฯ ฟาสามารถสังเกตเห็น อ่านออก และมีวิธีการหรือกลยุทธ์ที่ปรับใช้ได้หลายแบบ
- ✳ มีความรู้รอบตัว สามารถยกตัวอย่าง หรือสื่อสาร สิ่งที่ยากให้ผู้เข้าร่วมเข้าใจได้ง่ายขึ้น

***หมายเหตุ :** ทั้งนี้ ระยะเวลาในการจัดเทรนฟาชั้นอยู่กับความพร้อมของฟา ทั้งความเข้าใจโจทย์และเครื่องมือ และการฝึกฝนด้วยตนเองในระหว่างการแฮกสร้างนโยบาย

ตัวอย่างกระบวนการเทรนนิ่งฟา





นอกจากการฝึกทักษะปา และ เครื่องมือในการแสกแล้ว
 ‘การเตรียมประเด็นปัญหา/หัวข้อแสก’ ของปา เป็นอีกหนึ่งเรื่องที่สำคัญ
 ปาที่มีความเข้าใจหรือพื้นฐานความรู้ในประเด็นปัญหา
 หรือหัวข้อการแสก (เช่น การจ้างงานคนพิการ สุขภาพจิต เยาวชน ฯลฯ)

- ✳ สามารถเข้าใจและตามเรื่องที่ผู้เข้าร่วมแสก
 พูดคุยถกเถียงกันได้ทันและครบถ้วน
- ✳ เห็นทิศทางหรือขอบเขตการพูดคุย ทำให้สามารถ
 ตั้งคำถามชวนคิดหรือพาการคุยไปที่เป้าหมายได้
- ✳ ให้ข้อมูลเสริม ทามกระตุ้น หรือยกตัวอย่างไอดี
 เพื่อให้ทีมแสกเดินหน้าต่อเวลาการคิดสะกดหรือตันได้

อย่างน้อยทีมปาควรมีความเข้าใจภาพรวมหรือขอบเขตเนื้อหา
 เพื่อช่วยการพูดคุยในกลุ่ม หรือถ้าโคปาเป็นคนจากหน่วยงาน/องค์กร
 ที่มีความรู้ความเข้าใจก็จะเป็นผู้ช่วยหรือที่ปรึกษาด้านเนื้อหา
 ให้กับปาหลักได้เป็นอย่างดี ดังนั้นการเตรนนิ่งปาควรจัดเวลา
 เอกสารข้อมูลหรือกิจกรรมไว้สำหรับเรื่องการเข้าใจประเด็นเนื้อหาาร่วมกัน

สามารถศึกษา
 และดูตัวอย่างการจัดเตรนนิ่งปา
 จากเอกสารของงาน HACK ใจ
 ได้ทาง QR CODE



‘ผู้จัดงานหรือภาคีบางท่าน
อาจยังไม่เข้าใจการทำงานและ
บทบาทของฟาชัดเจน บางงานฟาชัด
กลายเป็น Staff หรือพี่เลี้ยงกลุ่ม
แจกสื่อ ลงทะเบียน แจกคู่มืออาหาร
ทำงานธุรการ ฯลฯ หน้าที่หลักของฟาชัด
คือโฟกัสกับกระบวนการและ
ช่วยผู้เข้าร่วมแฮกสร้างนโยบาย
ทำงานให้สำเร็จ’



การทำงานของทีมกระบวนการ ในวันแฮกนโยบาย

แต่ละวันในของการแฮกนโยบาย ทีมฟากกลุ่ม ทำอะไรบ้าง

เช้าก่อนเริ่มกิจกรรม	ระหว่างกระบวนการ	ท้ายวัน
- ทีมฟา DRY RUN กิจกรรม/เครื่องมือของแต่ละวัน ผลลัพธ์ที่คาดว่าจะเกิดขึ้นในแต่ละช่วงและท้ายวัน - ทวนความเข้าใจขั้นตอนเวลา การจัดการด้านต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้นในวัน (LOGISTIC) ใครทำหน้าที่อะไรอยู่ตรงไหน จัดพื้นที่และอุปกรณ์อย่างไร เวลาไหนจะเกิดอะไรขึ้น เรื่องไหนติดต่อใคร หากเกิดเหตุฉุกเฉินต้องประสานใคร ฯลฯ	- ดำเนินกิจกรรมตามกระบวนการที่ชักซ้อม หรือมีการปรับเปลี่ยนขั้นตอนและเวลาตาม MODERATOR กำหนด - ระหว่างวันช่วงพักเที่ยง รวมทีมพูดคุยสั้น ๆ ถึงความก้าวหน้าและสถานการณ์ของแต่ละกลุ่มแฮก บอกสิ่งที่ต้องการหรืออยากให้ช่วยสนับสนุน (DEBRIEF)	- ประชุมรวมเพื่อตรวจสอบความก้าวหน้าและสถานการณ์ของแต่ละกลุ่มแฮกและบอกสิ่งที่ต้องการความช่วยเหลือ - ทบทวนกระบวนการและเครื่องมือในวันต่อไปและเสนอข้อปรับปรุง - ฟาและโคฟาควรมีเวลาได้สะท้อนการทำงานร่วมกันและวางแผนรับมือสิ่งที่เกิดในวันต่อไป

วันสุดท้าย

- ✿ ทีมฟาส์รูปการทำงานกับผู้เข้าร่วมแฮก ส่งต่อผู้เข้าร่วมกับที่ปรึกษา (MENTOR) และนัดหมายการเตรียมและลำดับการนำเสนอในวันที่3 (ทีมฟาส์หมดหน้าที่หลักในวันที่2)
- ✿ ช่วงทำทีม MODERATOR + FACILITATOR + CO-FA สรุปรงานร่วมกัน วิเคราะห์ข้อดีข้อเสีย บทเรียน และสิ่งที่รับใช้ได้ จาก
 - กระบวนการและเครื่องมือการแฮกนโยบายที่ใช้
 - การทำงานร่วมกันของทีมฟาส์และทีมอื่น ๆ
 - บทเรียนเชิงประเด็นปัญหา/หัวข้อในการแฮก
 - การทำงานร่วมกันของ FA และ CO-FA

หลังการแฮก

- ✿ อาจมีการนัดหมายเพื่อถอดบทเรียนการทำงานอีกครั้ง
- ✿ ประเด็นอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

หัวหน้าหรือผู้ประสานทีมฟาส์ทำอะไรบ้าง (COORDINATOR OF FACILITATOR TEAM)

- ✿ ดูภาพรวมความก้าวหน้าและบรรยากาศของทีมแฮกแต่ละกลุ่ม ร่วมกับ MODERATOR
- ✿ สนับสนุนและตอบคำถามทีมฟาส์กลุ่มเกี่ยวกับขั้นตอนกิจกรรมและเครื่องมือแฮก
- ✿ เป็นคนกลาง (BUFFER) ระหว่างทีมฟาส์กลุ่มและทีมอื่น ๆ ทำหน้าที่รับและกรองสารหรือข้อมูลจากทีมอื่น ส่งต่อให้กับฟาส์กลุ่ม
- ✿ สร้างช่องทางสื่อสารกับทีมกระบวนการฟาส์ โคฟาส์ โมเดอเรเตอร์ ดูแลการสื่อสารเรื่องกระบวนการแฮก ระหว่างทีมฟาส์กลุ่ม โคฟาส์ และโมเดอเรเตอร์
- ✿ ดูแลพลังงานของฟาส์ จัดหาทั้งพื้นที่และเวลาพักฟื้นพลังของฟาส์ รวมถึงหาจังหวะพูดคุยอัปเดตสถานการณ์สั้นๆ

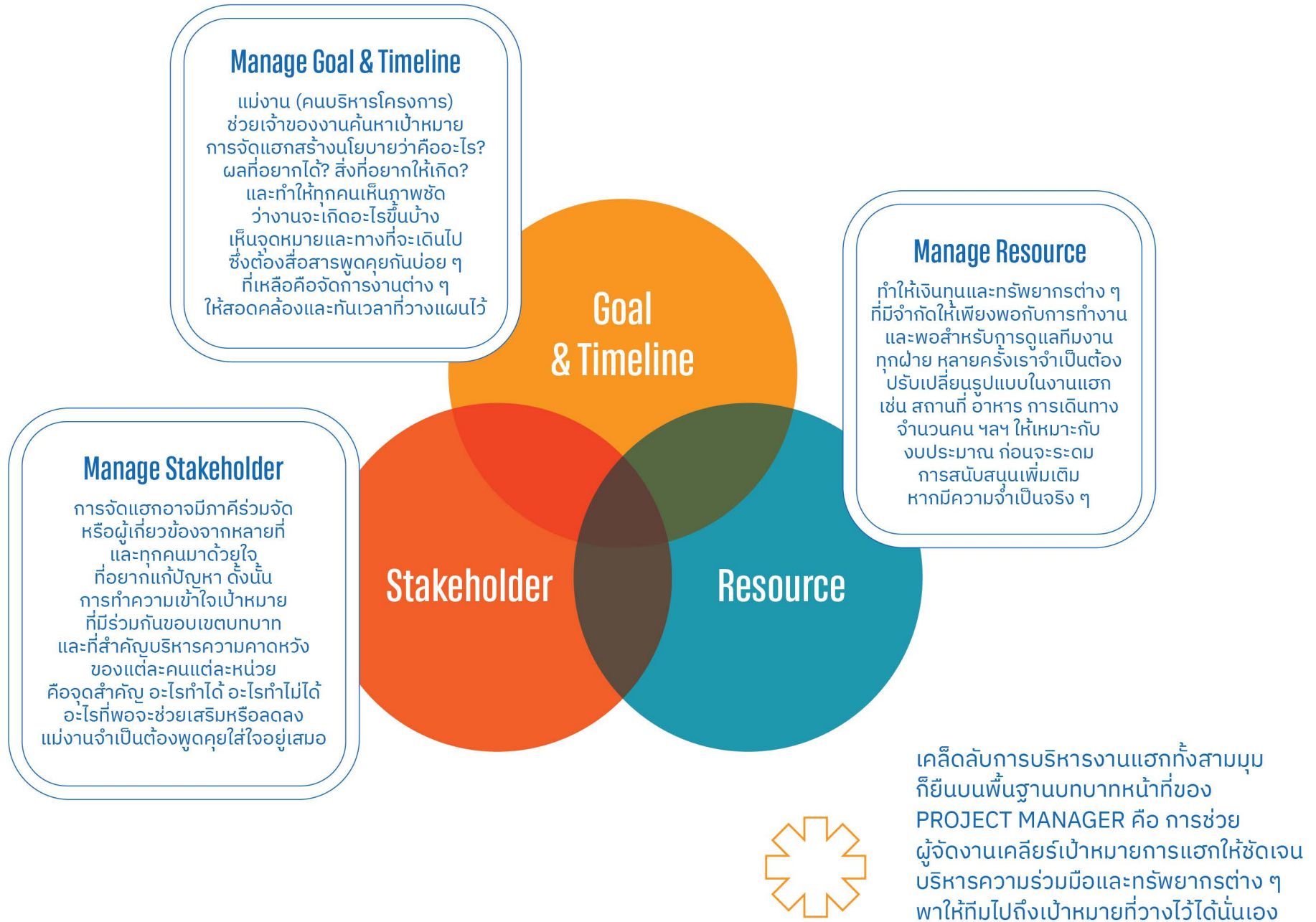


๐2

เคล็ดลับการบริหาร งานแสดการอนสร้างนโยบาย PROJECT MANAGER'S TIPS

การเป็น ‘แม่งาน’ หรือ ‘คนบริหารโครงการ’ (PROJECT MANAGER) ในการแสดนโยบายแต่ละครั้งอาจมีบทบาทหน้าที่และขอบเขตการทำงานแตกต่างไม่เหมือนกัน จากประสบการณ์ของ PM ที่ทำงานร่วมกับ TPLAB ได้สรุปเคล็ดลับสำหรับการบริหารงานเพื่อให้คนที่อยากเป็นแม่งานจัดแสดได้มีหลักหรือจุดเริ่มต้นที่ดีสำหรับการจัดการงานและทีม





03 ประสบการณ์ จากคนเคยแฮก

EXPERIENCE FROM HACK TEAM

ในส่วนนี้จะเป็นการรวบรวมประเด็นที่ได้
จากการสัมภาษณ์ผู้ที่มีส่วนร่วมในการแฮกนโยบาย
กับ TPLAB 4 คน

เพื่อให้เห็นมุมมองของคนเคยแฮก
ในบทบาทแตกต่างกัน ได้แก่

ดร.นพ. วรตม์ โชติพิทยสุนนท์ (แนต)
บทบาทผู้จัดโครงการ

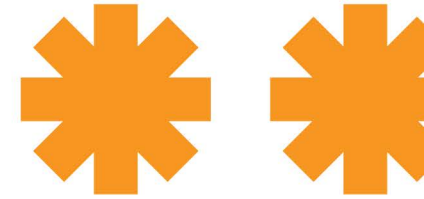
คุณฐายิกา จันทรเทพ (ปุ้ย)
บทบาทขององค์กรที่เข้าร่วมโครงการ

คุณณิชาการ รมะมัทสน์ (กาเต้)
บทบาท MODERATOR

ดร.นรกรมล ทองเปลี่ยน (สมายลิ)
บทบาท CO-FACILITATOR



ดร.นพ. วรตม์ โชติพิทยสุนนท์ (แนต)
บทบาทผู้จัดโครงการ



บทบาทหน้าที่ของผู้จัดโครงการ

“หมอแนต มี 2 บทบาทคือ เป็นโฆษกของกรมสุขภาพจิตในอีกบทบาทหนึ่งก็คือผู้ร่วมก่อตั้งสถาบันวิชาการเพื่อความยั่งยืนทางสุขภาพจิต (TIMS) โดยเข้าไปเริ่มสร้างสิ่งนี้ขึ้นมาซึ่งเป็นครั้งแรกของประเทศไทยกับการมีแฮกการรอนด้านสุขภาพจิต

ทั้ง 2 บทบาทคือ ตั้งเป้าให้คนไทยมีสุขภาพจิตที่ดีสิ่งที่แตกต่างเลยคือ กรมสุขภาพจิตเป็นหน่วยงานภาครัฐ มีอำนาจหน้าที่ทางกฎหมาย โดยแสดงให้เห็นว่ารัฐบาลให้ความสนใจในการสร้างสิ่งใหม่ๆ ร่วมกับเครือข่ายภาคเอกชนภาครัฐด้วยกัน ส่วนในแง่ของ TIMS เป็นสถาบันวิชาการที่ได้รับการสนับสนุนจาก สสส. ทำเรื่องนโยบาย นวัตกรรมปัจจัยสังคมที่กำหนดสุขภาพ ADVOCATE ให้กับกรมสุขภาพจิตอีกทีหนึ่ง”

เรื่องสำคัญเมื่อต้องคำนึงถึงบทบาทของผู้จัดโครงการที่เข้าร่วมโครงการ

“เริ่มตั้งแต่เขียนโครงการ PITCHING ให้หน่วยงานต่างๆ เห็นความสำคัญเชิญชวนเครือข่าย ผู้เข้าร่วม หาออร์กาไนเซอร์ ประสานการจัดงานจัดการอบรม FACILITATOR ทำสื่อประชาสัมพันธ์ ความสำคัญคือ เราต้องมีความตั้งใจ เราทำลงแก้ปัญหาอะไรบางอย่างของโลกใบนี้ การแก้ปัญหาแน่นอนว่า มันอาจจะมีหรือไม่มีคนอยากแก้แบบเรา ถ้าเราไม่ได้รู้จักการแก้ปัญหา จะกลายเป็นการชี้คนที่อยู่ตรงปัญหานั้นและจะทำให้เกิดความร่วมมือได้ยาก เครือข่าย (PARTNERS) เป็นเรื่องสำคัญอย่าทำคนเดียว ขอให้เป็นคนที่เปิดใจ เช่น FOOD PASSION หรือบาร์บีคิว พลาซ่า มีแคมเปญเรื่องความสุขในมือการกินพอชี้ให้เขาเห็นว่าเป็นเรื่องเดียวกับสุขภาพจิต เราทำวิจัยเยอะ PARTNERS ของเราเป็นคนเก่งนะ เขาเข้าใจในทันที หรือสำนักงานตำรวจสอบสวนกลางภารกิจคือการสร้างให้เกิดความพอใจในสังคม ก็เรื่องสุขภาพจิตชัดๆ เลย แบบนี้ก็จะยืนอยู่บนเรื่องเดียวกัน ข้อแนะนำ คือ นอกจาก POLICY INNOVATION แล้ว ต้องมี PRODUCT INNOVATION หรือ PROCESS INNOVATION เราคงต้องมองกว้างขึ้น เพื่อให้ทุกอย่างอยู่ภายใต้ INNOVATION ไม่จำกัดว่าต้องอยู่ในกรอบของ POLICY อย่างเดียว”

การประยุกต์ใช้บทบาทของ ผู้จัดโครงการในงานหลักของตนเอง

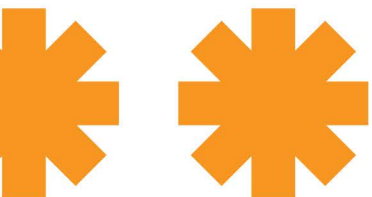
“โครงการนี้ CHALLENGE หลายๆ อย่าง
อะไรที่มันไม่เคยมี มันไม่มีอะไรที่จำเป็น
ในหน่วยงานต่างๆ ต้องอาศัยการเปิดใจของผู้บริหาร
และข้อมูลที่เรารวบรวม ให้เริ่มทำ เริ่มทดลองได้
พอมันไม่เคยทำเรากำหนดองค์ประกอบยาก ขึ้นตอน
เนื้อหาว่าแมตช์กับงานของเราหรือเปล่า เราได้บทเรียน
และได้ปรึกษาผู้เชี่ยวชาญหลายคนทั้ง POLICY HACK,
HACK HUG HUG เลยรู้ว่ามันมีศักยภาพที่จะทำได้

CHALLENGE อีกหนึ่งอย่าง คือ ใจยกที่เราทำเป็นใจยกที่ยาก
เราคิด BEYOND ไปกว่านั้น เราอยาก HACK
ในสิ่งที่ไม่เคยถูกทำมาก่อนจริงๆ โดยมีเป้าหมาย คือ
ให้หน่วยงานที่ไม่เกี่ยวข้องทางสุขภาพจิตกลายเป็น
เป็นเกี่ยวข้อง ถ้าเขารู้ตัวแล้วคิดนวัตกรรมได้ แสดงว่า
สุขภาพจิตอยู่ในทุกสิ่ง เมื่อหน่วยงานคล้ายกันเข้ามาเห็น
เขาต้องให้ความสำคัญและความสนใจ”

มุมมองด้านประโยชน์ของ Policy hack

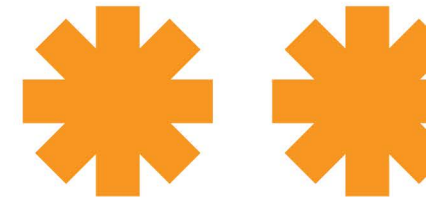
“มีประโยชน์มากๆ เพราะผมเอง และคนในหน่วยงานรัฐก็ตาม
เราไม่ได้รู้จัก PROCESS นี้ เราไม่รู้ว่ามันทำได้
และไม่ได้ถนัดนอก COMFORT ZONE มากนัก
การที่เรากระโดดเข้ามารู้จัก PARTNERS เองที่พร้อม
จะกระโดดเข้ามาช่วยเรา มาทำด้วย เป็นการเรียนรู้ว่า เราทำได้
โดยเฉพาะในเรื่องของสุขภาพจิต คือ คนในด้านสาธารณสุข
มีแนวโน้มว่าจะมองมันเป็นแค่โรค แต่เมื่อเราดึง PARTNERS มา
ก็จะเป็นภาพของสังคม การทำงานกับ TP LAB ก็มีความสุข
ในการทำงาน มีความ INTERNATIONAL มากขึ้น
เพราะเรื่องสุขภาพจิตต้องขับเคลื่อนด้วยวิธีที่แตกต่างกับปัจจุบัน
เด็กและวัยรุ่นมีความสนใจมากขึ้น ถ้าหลายๆ หน่วยงาน
พูดเรื่องสุขภาพจิต มันจะชัดว่านี่คือวาระของประเทศ
ปัจจุบันจะมี พ.ร.บ. สุขภาพจิตฉบับใหม่
กองทุนสุขภาพจิตและยาเสพติด

และถ้าทำก็อย่าทำเจ็บบๆ เราเสียงดัง เพราะเราต้องการ
บอกผลกระทบ มันต้องถูกเชื่อมโยง ต่อยอด
มันต้องดึงความสนใจคนที่ไม่เคยสนใจ ให้มาสนใจเรื่องนี้ได้”





คุณฐายิกา จันทรืเทพ (ปุย)
บทบาทขององค์กรที่เข้าร่วมโครงการ



บทบาทหน้าที่ ขององค์กรที่เข้าร่วมโครงการ

“ปุย ฝ่ายพัฒนาผู้ประกอบการนวัตกรรม NIA เข้ามามีส่วนร่วมในฐานะหน่วยงานที่ทำเรื่องของ FORESIGHT และ MENTAL HEALTH ใช้ศักยภาพในเรื่องของการที่เราเป็นหน่วยงานที่สามารถขับเคลื่อนการพัฒนา MENTAL HEALTH ภายใต้บทบาทของ NIA ไม่ว่าจะเป็นนวัตกรรมในมิติสังคมและเศรษฐกิจที่เกี่ยวข้อง”

เรื่องสำคัญเมื่อต้องคำนึงถึง บทบาทขององค์กรที่เข้าร่วมโครงการ

“NIA เองเป็นหน่วยงานหลักในการใช้นวัตกรรม ขับเคลื่อนในทุกมิติ ไม่ว่าจะเป็นมิติเศรษฐกิจหรือว่าสังคม เป็นหน่วยงานเหมือน ‘FOCAL FACILITATOR’ CONNECT THE DOT เป็นคนกลางที่เชื่อมโยง คนทำงานเข้าไว้ด้วยกัน เพื่อผลักดันให้เกิดการพัฒนา ระบบนวัตกรรมที่จะนำไปสู่การพัฒนาคุณภาพชีวิต ของคนไทย โดยดึงเอาทุกคนเข้ามามีส่วนร่วม และเราเห็นความสำคัญในเรื่องของระบบนิเวศนวัตกรรม และเครือข่าย และดึงประสิทธิภาพของคนกลุ่มนี้เข้ามา ขับเคลื่อนประเทศนวัตกรรมในเชิงนโยบาย เราเชื่อว่า มันสามารถสร้างแรงกระตุ้นและการเปลี่ยนแปลงได้จริง

ในกระบวนการทำแฮกการอน หนึ่ง คือ ใจยกต้องชัด เป้าหมายต้องชัด สอง คือ มีกลไกที่ชัด เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ ที่ไปถึงเป้าหมายที่สุด มีกิจกรรมอะไรที่รองรับกับ เครือข่าย (PARTNERS) ใช้เวลาหรือ ISSUE ของ สถานการณ์นั้นๆ ได้ตรงขนาดไหน เพราะเราต้องการ การมีส่วนร่วมในระดับประเทศในประเด็นที่ทุกคน ให้ความสนใจ สร้างผลกระทบ และแรงกระตุ้นได้”

การประยุกต์ใช้บทบาทขององค์กร ที่เข้าร่วมโครงการในงานหลักของตนเอง

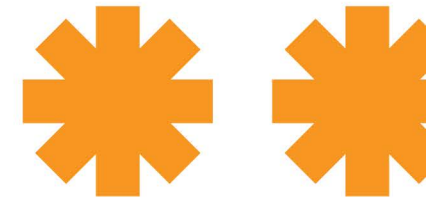
“NIA ให้ความสำคัญกับเรื่องของนวัตกรรม ในเรื่องของ การขับเคลื่อนเชิงนโยบาย โดยหวังที่จะสร้างการเปลี่ยนแปลง ในเชิงกระบวนการ เพื่อนำนโยบายไปแก้ปัญหาในมิติต่างๆ ด้วยนวัตกรรมที่ไม่จำเป็นต้องเปลี่ยนแปลงทั้งหมดหรือ คิดใหม่ทั้งหมด แต่นำเครื่องมือบางอย่างไปใช้”

มุมมองด้านประโยชน์ของ Policy hack

“เป็นครั้งแรกที่เราได้ใช้นวัตกรรม ประสานกับการมีส่วนร่วม และเครื่องมือในแฮกการอน สร้างการมีส่วนร่วมจาก ภาคประชาชน ไปจนถึงภาคบริหาร TP LAB เองก็เป็น ผู้เชี่ยวชาญในเรื่องของการทำ POLICY INNOVATION อยู่แล้ว และก็มีเครื่องมือที่ร่วมกับสภาพัฒน์ ในเรื่องของ การพัฒนาของนโยบาย และส่งเสริมการพัฒนาของ เศรษฐกิจประเทศ การทำงานร่วมกันก็เป็นส่วนที่สามารถ เติบโตขึ้นได้ ในเชิงองค์ความรู้ และกลไกที่ไปหนุนเสริมกัน ในเรื่องของการขับเคลื่อนของนโยบายต่างๆ ได้ดี สร้างเครือข่าย ที่ขยายใหญ่ขึ้น ปิด GAP การทำงานที่สามารถส่งต่อกันได้มากขึ้น

การมีส่วนร่วมในการดึงเอาภาคประชาชนมา เป็นบทบาทใหม่ ที่ NIA ไม่เคยทำ สร้างการมีส่วนร่วม ได้แลกเปลี่ยน เรียนรู้ ต่อยอดร่วมกัน”

คุณนิชากร ณะมัทสน์ (กาเด๋)
บทบาท MODERATOR



บทบาทหน้าที่ ของ Moderator

“กาเด๋ เจ้าหน้าที่งานเยาวชน และนวัตกรรมเพื่อสังคม ของ UNDP ค่ะ ปกติก็ทำงานร่วมกับ TPLAB อยู่แล้วในการ MODERATOR กระบวนการต่างๆ ตัวบทบาทก็คือใน HACK ใจ เราจะมีเครื่องมือ ตั้งแต่วิเคราะห์ปัญหาไปถึงเรื่องของไอเดีย ดังนั้นในกระบวนการ HACK ใจเหมือนว่าเราจะอธิบาย เครื่องมือแต่ละชิ้น ในช่วงนี้กลุ่มเขาก็สามารถเอาข้อมูล ที่เขามีมาคุยกันในตัว TEMPLATE ต่างๆ เหล่านั้น มันก็จะ แล้วแต่ในช่วงของกระบวนการ เช่น ช่วงแรกก็อาจจะเป็นการทำความเข้าใจปัญหา แล้วก็เริ่ม SCOPE ว่าปัญหา ที่เขาต้องการจะแก้คืออะไร ไปจนถึงคิดไอเดียการคิดแก้ไขปัญหา”

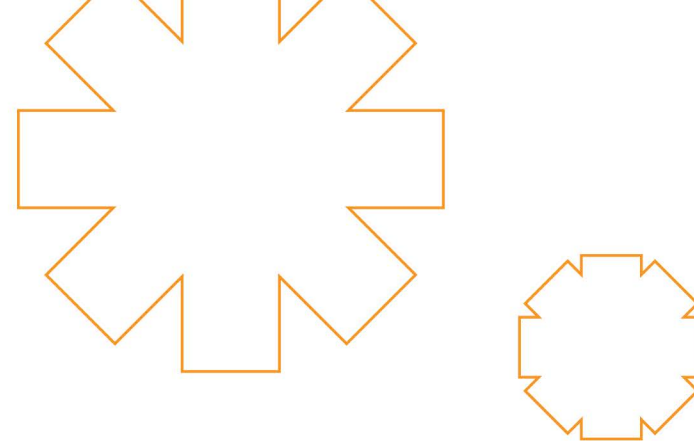
เรื่องสำคัญเมื่อต้องคำนึงถึงบทบาทของ Moderator

“อย่างแรกเลยคิดว่าเป็นเรื่องของความเข้าใจเครื่องมือเป็นบทบาทที่สำคัญของ MODERATOR และ CO-FACILITATOR ประจำกลุ่มด้วยเหมือนกัน ถ้าเข้าใจเครื่องมือเพื่อที่จะเอาไปอธิบายให้ในทีมใช้งาน เหมือนการเป็น MODERATOR อยู่ตรงกลาง คือเวลาไม่มีจำกัด ดังนั้นรู้สึกว่ามันต้อง SIMPLIFY ในการอธิบายมากที่สุด ส่วน CO-FACILITATOR เขาจะอธิบายลงรายละเอียด หรือยกตัวอย่างที่เหมาะสมกับ DETAIL กลุ่มของเขาได้มากขึ้น และบทบาทของ MODERATOR ก็อาจจะเป็นเรื่องของการ CONTROL เวลาต้องคอยดูการเรียนรู้ของผู้เข้าร่วมว่า ตอนนี้มันต้องยืดหยุ่น หรือว่าไปต่อได้แล้ว หรือว่าจะดูในแต่ละกลุ่ม แล้วเขาติดขัดตรงไหนเราก็อาจจะหยิบขึ้นมาเป็นตัวอย่าง แล้วอธิบายอีกทีนึง”

การประยุกต์ใช้บทบาทของ Moderator ในงานหลักของตนเอง

“คิดว่ากระบวนการของ HACK ใจ TOOL ต่างๆ ค่อนข้างเป็น TOOL ที่มีความ SIMPLIFY อยู่แล้ว เริ่มจาก USER-CENTRIC เริ่มจากปัญหาเล็กๆ แล้วค่อยๆ แก้ปัญหา บางคนก็จะรู้สึกว่าการ DESIGN THINKING มันคือ เครื่องมือที่โฟกัสจุดเล็ก แล้วก็แก้ปัญหามาจาก PAIN POINT ของคนกลุ่มนั้น แต่ว่าอันนี้มันเหมือนจุดที่ว่ามันสามารถเชื่อมโยงมาทำใน POLICY ในระดับองค์กรได้?”

อีกส่วนหนึ่งก็คือเวลาเราพูดถึง POLICY INNOVATION อย่างที่บอกว่ามันคือการมองภาพว่ามันคือการเปลี่ยน POLICY ระดับประเทศ แต่ว่าจริงๆ แล้วงานคือปกติเวลาทำงาน มันก็มองเป็น PORTFOLIO ของภาคเอกชนด้วย ภาครัฐด้วย นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงในเชิงโครงสร้างระดับ POLICY ปกติเวลาคนพูดถึง POLICY INNOVATION ก็จะนึกว่า เปลี่ยนภาพใหญ่ทีเดียวเลย แต่อันนี้เหมือนอยากให้เห็นว่ามันมีย่อยๆ ในงานอยู่”



มุมมองด้านประโยชน์ของ Policy hack

“TP LAB จะเป็นพื้นที่ที่กระบวนการเหล่านี้ ได้ทำกับภาครัฐบ่อย ๆ คือ ปกติจะเป็นโจทย์ที่ภาคเอกชน ประชาสังคมทำกัน แต่ว่าพอได้ทำ พอมีบายนในหน่วยงานภาครัฐ ก็เลยทำให้กระบวนการเหล่านี้ ได้ลองใช้กับกระบวนการในภาครัฐ คิดว่าอันนี้เป็นสิ่งที่มีประโยชน์ เพราะว่ามันก็สามารถเอามา อาจจะเป็นมุมมองใหม่ในการดำเนินการ ของภาครัฐได้ แต่ว่าก็อาจจะมีความท้าทาย เพราะว่ากระบวนการของภาครัฐ ปกติแล้ว มันจะมีความ TRADITIONAL เหมือนใช้เวลา โดยปกติแล้ว มันก็จะมี REFERENCE ของเขาในการทำ กระบวนการเหล่านี้ บางทีมันเหมือนการเปิดโอเดย์ คิดว่าเป็นกระบวนการที่มีประโยชน์ ในการที่ทำให้ภาครัฐได้มีประสบการณ์กับภาคส่วนอื่น ช่วยให้คนทำงาน ให้เห็นข้อมูลจากมุมมองของ USER แล้วมาปรับใช้ในกระบวนการทำงาน ของตัวเองในกระบวนการเดิมที่มีอยู่มากกว่า”



ดร.นรภมล ทองเปลี่ยน (สมายล์)
บทบาท CO-FACILITATOR

บทบาทหน้าที่ ของ Co-facilitator

“สมายล์ CO-FACILITATOR ช่วย FACILITATE ในกลุ่มเกี่ยวกับเรื่องประเด็น COMMUNICATION ร่วมกับ AIS ตอนแรกสมายล์คิดว่าเป็นคนอำนวยความสะดวก FA หลักๆ ก็อาจจะเป็นโชคดินะคะ ที่กิจกรรม HACK นี้ FA และกระบวนการ HACK มีการจัดสรรให้ CO-FA ดำเนินหน้าที่เหมือนกับเป็น FACILITATOR อีกท่านหนึ่ง ทำให้รู้ว่าการทำ CO-FA มีความสำคัญ ไม่ใช่เป็นแค่ผู้ช่วย แต่มันเหมือนจะต้องรับส่งกัน และคอยช่วยกัน ระวังหน้า ระวังหลัง ขณะที่ FA อาจถูกคนมองว่าเป็น LEAD เป็นคนสำคัญ FA ก็จะให้เกียรติ CO-FACILITATOR ในการที่จะเว้นจังหวะ หรือรับฟังในสิ่งที่ FACILITATOR ถามเพิ่มเติมด้วยค่ะ กระบวนการก็เลยจะรู้สึกว่ามันอบอุ่น มันเหมือนไม่ได้ทำงานคนเดียว มันเหมือนการแลกเปลี่ยนมากกว่าการชี้นำ”

เรื่องสำคัญเมื่อต้องคำนึงถึง บทบาทของ Co-facilitator

“สิ่งที่เราต้องทำและฝึกฝนมากที่สุด คือการฟัง เพราะถ้าเราเป็น FACILITATOR ที่เราไปชี้นำ GUIDE เขามากเกินไป มันจะกลายเป็นความคิดของเรา มันจะไม่ได้เกิดจากการ HACK สิ่งที่เขาอยากจะทำ หรืองานที่เขาทำอยู่จริงๆ ดังนั้นทักษะการฟัง และรวบรวม และจับ GROUP จึงเป็นสิ่งที่คิดว่าตัวเองจะต้องฝึกอยู่เสมอ”

การประยุกต์ใช้บทบาทของ Co-facilitator ในงานหลักของตนเอง

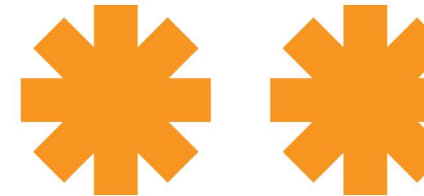
“สมายล์ลำการันตีเลยว่า สมายล์ได้เอาไปใช้เยอะที่สุด เพราะว่าโครงการอย่างนี้สมายล์ได้อยู่วันนี้ต้องทำกับสื่อมวลชน ประชาสัมพันธ์จังหวัด แล้วก็สาธารณะสุขจังหวัด ซึ่งแต่ละคน มีภารกิจที่แตกต่างกันการใช้กระบวนการ HACK ทำให้เขาเห็นว่า จริง ๆ แล้วงานที่ซับซ้อนกันสามารถทำได้ด้วยกันได้

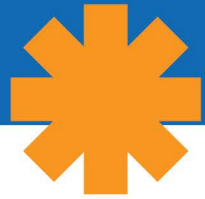
ได้ดึงเครื่องมือ HOPE & FEAR ขึ้นมาก่อน เพื่อให้เขา เจอความหวัง และกลัวของเขา ในด้านการทำงาน สื่อสารสุขภาพจิต แล้วหลังจากนั้นใช้ PRIORITY MATRIX เรื่องไหนที่อยากจะแก้ไข และปรับใช้ สุดท้ายในแต่ละวันเราจะใช้ I LEARN, I LIKE, I WISH มาจับ แล้วพอวันที่ 2 ก็จะทำเรื่องของ PROJECT CANVA ซึ่ง PROJECT CANVA ก็จะทำแบบที่อาจารย์สอน แต่เราจะปรับไปในรูปแบบของ PROJECT CANVA ในการ สื่อสารสุขภาพจิตที่อยากทำร่วมกันกับสื่อมวลชน ซึ่งสิ่งที่ได้ คือตอนนี้ ได้แผนของทั้ง 13 เขตสุขภาพ ที่อยู่ ใน PROJECT CANVA ก็เลยถือว่าชอบคุณ PROGRAM HACK มาก เมื่อก่อนเวลาประชุมกลุ่ม ก็คือให้แต่ผู้เข้าร่วมมาฟังบรรยาย แล้วพูดทางเดียวแต่ พอเราเรียนรู้ PROJECT CANVA มีการนำ POST-IT มาใช้ ทุกคน SHARE ห้ามดูกันก่อน แล้วค่อยมา GROUP ที่หลัง เหมือนความคิดเห็นที่ได้จากแผนนั้น มันทำได้จริงและมันยั่งยืน”

มุมมองด้านประโยชน์ของ Policy hack

“ถ้าเรากำนโยบาย สิ่งที่มีมันจะต้องสะท้อนมากที่สุด คือความต้องการของประชาชน แต่ในความต้องการของ ประชาชนมันก็ต้องดูสมรรถนะด้วย ยิ่งเฉพาะเป็นหน่วยงาน ของราชการแต่หลังทำ PROJECT CANVAS สิ่งที่ได้ จากการประชุมคือ เรามีเครือข่ายกัน เราจะมองเห็นว่าสิ่งที่มัน จะแก้ไขที่เชิงระบบได้ ก็คือการมี POLICY เกิดจากข้อตกลงร่วมกัน ที่พอดี และ POLICY นั้น ผู้ใหญ่ก็จะรับรู้ได้ แล้วก็เห็นชอบด้วย คือพูดง่าย ๆ ว่ามีตัวสะท้อนเชิงระบบ ที่เกิดจากการลงมือปฏิบัติ และผู้ปฏิบัติ สิ่งที่จะทำต่อไปคือ ทำงานร่วมกัน และถ้าใคร อยากจะให้มันยั่งยืน สิ่งที่จะวางเป็นกรอบไม่ว่าจะเป็นแนวปฏิบัติ หรือ POLICY มันคงจะต้องคุยกันโดยละเอียด

และอยากให้โครงการทำเป็นหลักสูตร หรือคอร์สเลย สำหรับนำเสนอ ถ้ามีโครงการแบบนี้อีก อยากจะให้กลุ่มอื่น ๆ ในสำนักตัวเองที่ไปเรียน ได้เรียนและมีประสบการณ์ เดียวกับตัวเอง เพราะว่ามีประโยชน์ และเป็นการเรียนจริงๆ”





สถาปณ์



นายสุริยนต์ รัชกิจจานุกิจ

ที่ปรึกษาด้านการพัฒนา
ความสามารถในการแข่งขัน
และนวัตกรรมนโยบาย
สาธารณะ, สศช.



นายสุริยมะ ธรรมศักดิ์

นักวิเคราะห์นโยบายและ
แผนชำนาญการพิเศษ, สศช.



นางสาวสติมา เจลิมมิตร

นักวิเคราะห์นโยบายและ
แผนปฏิบัติการ, สศช.



นางสาวณัฐวรา เนียมแก้ว

นักวิเคราะห์นโยบายและ
แผนปฏิบัติการ, สศช.



นางสาวแพรวนภา โพธิ์ศาลาแสง

พนักงานบริหารงานทั่วไป, สศช.



นางสาวทิวฟ้าณี เซบ

POLICY EXPERIMENTATION
ANALYST, THAILAND POLICY LAB



นางสาวภาพพิภพ พิมะรัตน์

KNOWLEDGE MANAGEMENT
DESIGN ASSOCIATE ,
THAILAND POLICY LAB



นายกรกช จักรมะ

PROJECT MANAGEMENT
ASSOCIATE,
THAILAND POLICY LAB



นายณัฐวุฒิ เนาวบุตร

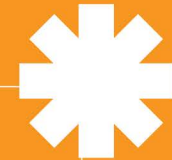
PROJECT ASSISTANT,
THAILAND POLICY LAB



หากมีการนำข้อมูลจากคู่มือเล่มนี้ไปใช้ กรุณาระบุแหล่งอ้างอิงตามข้อมูลด้านล่างนี้
THE POLICY HACKATHON HANDBOOK, 2024. THAILAND POLICY LAB.

COPYRIGHT © 2024 BY THAILAND POLICY LAB. ALL RIGHTS RESERVED.

ข้อมูล SOURCE	ห้องปฏิบัติการเพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมเชิงนโยบาย (THAILAND POLICY LAB)	นักเขียน	วรัญญู เชิดเกียรติตระกูล
		นักแปล	
		ศิลปกรรม	ภูวนินทร์ จอมวงศ์



POLICYMAKING REIMAGINED



WEBSITE	WWW.THAILANDPOLICYLAB.COM		
E-MAIL	OURPOLICY.THAILANDPOLICYLAB@GMAIL.COM		
FACEBOOK	THAILANDPOLICYLAB	X	THPOLICYLAB
INSTAGRAM	THPOLICYLAB	   	