

การคิด Thinking

ดร.อนงค์ วิเศษสุวรรณ*

การคิด...ทำไมต้องคิด

คนเรา หายใจ เราเดิน เราพูด เราคิด โดยไม่ต้องคิดถึงสิ่งเหล่านี้ แล้วทำไม เราจะต้องคิดถึงการคิด การคิดเป็นเรื่องธรรมชาติ คนทุกคนต้องคิด คนมีปัญหาคิดได้โดยไม่ต้องเรียน คนบางคนคิดไม่เป็น ผิดไหมที่จะคิดเช่นนี้ เอ็ดเวิร์ด เดอโบโน (De Bono, 1996) ให้เหตุผลว่า การคิดเป็นทักษะพื้นฐานของมนุษย์ ทักษะการคิดจะนำไปสู่ความสุข และความสำเร็จในชีวิต การคิดช่วยในการวางแผน การคิดริเริ่ม การแก้ปัญหา ทำให้มีโอกาสมากขึ้น เป็นหนทางสู่ความก้าวหน้า คนที่คิดไม่เป็นเหมือนกับปลาที่ไม่คอร์ก ที่ลอยไปตามกระแสน้ำ กำหนดจุดหมายปลายทางไม่ได้ การคิดเป็นเรื่องสนุก และน่าสนใจ ถ้าเราจะทำให้เป็นเช่นนั้น

การคิดและเชาวน์ปัญญาคือคนละเรื่อง เชาวน์ปัญญาหรือความฉลาด เปรียบได้กับ

กำลังมาของรถยนต์ ส่วนการคิดเปรียบได้กับทักษะของคนขับรถ คนที่มีปัญญามากๆ บางคนอาจจะเป็นนักคิดที่แย่ และติดกับของความคิด ขาดความสามารถทางการคิด ส่วนคนอื่นหลายๆ คน ที่ปัญญาน้อย สามารถพัฒนาทักษะการคิดได้ กล่าวได้ว่าการพัฒนาทักษะการคิดพัฒนาได้ทุกคน ไม่จำเป็นว่าจะต้องเป็นผู้ที่มีเชาวน์ปัญญาเท่านั้น

การคิด เป็นทักษะที่เรียนรู้ฝึกฝน และพัฒนาได้ แต่ที่สำคัญเราต้องมีความต้องการที่จะพัฒนาทักษะการคิดเหมือนกับที่เราต้องการหัดขี่จักรยาน หรือ ขับรถยนต์

การศึกษาในโรงเรียนและในมหาวิทยาลัยสอนการคิดเพียงส่วนหนึ่งเท่านั้น ประเด็นอยู่ที่ว่าการฝึกคิดเป็นหน้าที่ของทุกคน ที่ต้องรับผิดชอบ พัฒนาวิธีการคิดของตนเอง

*ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สังกัดภาควิชาการแนะแนวและจิตวิทยาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

ความคิด ความรู้สึก และ ค่านิยม

คุณอาจคิดว่าความรู้สึก และค่านิยม เป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดในชีวิต ถูกต้อง นี่แหละ ที่ทำให้การคิดเป็นสิ่งสำคัญ

จุดมุ่งหมายของการคิดจะนำไปสู่ค่านิยม ที่เราแสวงหาเช่นเดียวกันกับจักรยานที่จะพาเรา ไปสู่จุดมุ่งหมายที่เราต้องการ จักรยานพลังงาน น้อย เราจะไปถึงที่หมายได้เร็วขึ้น เช่นกัน การคิดจะช่วยให้เราค้นพบค่านิยมได้อย่าง มีความหมายและมีคุณภาพ หากเราถูกขังในห้อง เราอยากหาทางออก เราต้องการอิสรภาพ ความรู้สึกรุนแรงที่อยากเป็นอิสระมีมาก เมื่อเป็น เช่นนี้อะไรที่จะเป็นประโยชน์ ความรู้สึกหรือ บุญแก่ที่จะเปิดประตู

ความรู้ สึกที่ไม่มีทางแสดงออก ไม่มีประโยชน์ มีบุญแะแต่ไม่ต้องการออกจาก ห้องที่ไม่มีประโยชน์เช่นกัน เราต้องการ ค่านิยม ความรู้สึกและการคิด ความรู้สึกแทนความคิดไม่ได้ การคิดโดยไม่มีความหมายก็ไม่มีประโยชน์เช่นกัน

การคิดในความหมายของ เฮดเวิร์ด เดอโบโน หมายถึงรวมถึง ค่านิยม ความรู้สึกซึ่ง มีความสำคัญพอ ๆ กัน แต่ก็ไม่มีมีความหมาย ถ้าไม่มีการคิด

กระบวนการพื้นฐานในการคิด

กระบวนการพื้นฐานในการคิด ไม่ว่าจะ เป็นการคิดในชั้นใดก็ตามเราต้องคำนึงถึงสิ่งต่าง ๆ ดังนี้

1. กว้าง / เฉพาะเจาะจง Broad/pecific
2. ภาพคิดในใจ / ภาพในความคิด

Projection

3. การมุ่งความสนใจ Attention Directing
4. การระลึกได้ Recognition
5. การเคลื่อนไหวและทางเลือก

Movement and Alternatives

กว้าง/เฉพาะเจาะจง ทัวไป/รายละเอียด (Broad / Specific)

ลองนึกถึง คนสายตาสั้น มองเห็นแมว เป็นครั้งแรก เราจะเห็นภาพต่าง ๆ ของสัตว์ ชนิดหนึ่ง เมื่อเข้ามาใกล้ เราก็จะเห็นรายละเอียด และได้ภาพที่ชัดเจนว่าแมวมีรูปร่างอย่างไร

คราวนี้นึกถึงเหยี่ยว 2 ตัว ตัวหนึ่งสายตาดิบ อีกตัวหนึ่งสายตาสั้น อาหารของมันคือ กบ หนู และกิ้งก่า เมื่อบินสูงเหยี่ยวสายตาดิบ จะมองเห็นกบ มันจะโฉบลงมาจับกบกินเป็นอาหาร ด้วยความที่สายตาดิบ มันจะออกไล่ล่ากบกิน เป็นประจำจนไม่นึกถึงหนูและกิ้งก่า

เหยี่ยวสายตาสั้นทำแบบนี้ ไม่ได้ มันจะต้องสร้างแนวคิดทั่ว ๆ ไปว่าอาหารของมัน คือสิ่งเล็ก ๆ ที่เคลื่อนไหวเมื่อไรที่มันเห็นสิ่งเล็ก ๆ ที่เคลื่อนไหวมันจะโฉบลงมา บางครั้งได้กบ บางครั้งหนู บางครั้งก็ได้อีกกิ้งก่า หรือแมงแต่ ของเล่นเด็ก

คนส่วนใหญ่จะคิดว่าเหยี่ยวสายตาดิบ ขอดเยี่ยมที่สุดแต่ก็อาจจะผิดก็ได้ เพราะถ้ามก ไม่มีกบ เหยี่ยวก็ต้องตาย แต่เหยี่ยวตัวที่สอง ก็จะมีชีวิตอยู่ได้ เพราะว่า เหยี่ยวสายตาสั้น มีความยืดหยุ่น (Flexibility) ความยืดหยุ่นเกิดจาก การสร้างแนวคิดทั่ว ๆ ไป กว้าง ๆ ที่ว่าสิ่งเล็ก ๆ ที่เคลื่อนไหวคืออาหาร

นักศึกษาสาขาไฟฟ้า ทำแบบฝึกหัดการ ต้องจรรยาบรรณ ร้อยละ 97 จะบอกว่ามีสายไฟ ไม่พอที่จะต้องจรรยา นักศึกษาเพียงร้อยละ 3 ที่ ต้องจรรยาได้สำเร็จ ร้อยละ 97 ที่ต้องการสายไฟเพิ่ม ต้องจรรยาไม่สำเร็จ นักศึกษาร้อยละ 3 มีความคิด กว้าง ๆ ทั่ว ๆ ไปเกี่ยวกับตัวเชื่อมต่อจรรยา เมื่อไม่มี สายไฟ เขาก็จะมองหาว่ามีอะไรที่จะเป็น ตัวเชื่อมต่อเขาใช้ไขควงเพื่อต่อให้ครบจรรยา

การคิดแบบกว้าง ๆ ทั่ว ๆ ไป ภาพที่ ไม่ชัดเจนเฉพาะเจาะจง มีประโยชน์ในการคิด

ลองพิจารณาคำกล่าวต่อไปนี้
 ฉันต้องการกาวมาติดไม้สองชิ้นนี้
 เขาควยกัน
 ฉันต้องการหาทางติดไม้สองชิ้นนี้
 เขาควยกัน

คำกล่าวแรก เฉพาะเจาะจง ถ้าไม่มีกาว
 ก็ติดไม้ไม่ได้ หรืออาจเป็นไปได้ว่า การติดไม้
 สองชิ้นนี้เขาควยกันโดยใช้กาว อาจไม่ใช่วิธีเดียว
 ที่ทำได้และไม่ใช่วิธีที่ดีที่สุด

คำกล่าวที่สอง มีทางเลือกหลายทาง
 ที่จะติดไม้ทั้งสองชิ้นเขาควยกัน เช่น กาว ตะปู
 ตะปูควง ที่หนีบ เชือก เป็นต้น การยึดหยุ่นนี้
 ช่วยให้มีทางเลือกแม้ว่า จะไม่มีกาว ก็ยังมีตัวเลือก
 อื่น ๆ อีก

นักคิดที่ดี มีความสามารถที่จะคิด
 กลับไป กลับมา ได้ระหว่างรายละเอียดและ
 เรื่องทั่วๆ ไป จากความเฉพาะเจาะจงไปสู่เรื่อง
 กว้าง ๆ และจากคิดกว้าง ๆ สู่ความเฉพาะเจาะจง
 เมื่อเรามองหาทางออกของปัญหา เรามักต้อง
 พิจารณาจากมุมมองกว้าง ๆ ก่อนเสมอ

ภาพในความคิด (Projection)

เอดเวิร์ด เดอโบโน (1996) กล่าวถึง
 Projection ว่าเป็นภาพนึกในใจ จินตนาการ
 ภาพที่เห็น เรามองเห็นสิ่งต่าง ๆ รอบตัวเรา
 ภาพในความคิด (Projection) หมายถึงการ
 มองเข้าไปในจิตใจและเห็นภาพเหล่านั้น

ภาพในความคิดเป็นพื้นฐานของการคิด
 เนื่องจากเราไม่ได้เห็นทุกสิ่งทุกอย่างในโลกนี้
 เราจึงต้องคิดว่าเกิดอะไรขึ้น และคิด

หากรถประจำทางทุกสาย ให้บริการฟรี
 จะเป็นอย่างไร อาจคิดได้ดังนี้ คนจนได้ประโยชน์
 คนจะแน่นมาก ร้านค้าในเมืองจะขายดีขึ้น
 คนต้องเสียภาษีมากขึ้นเป็นค่าใช้จ่ายในบริการรถ
 รับ - ส่ง ฟรี

การคิด ส่วนใหญ่ เกิดจากจิตใจ ความ
 สามารถในการสร้างภาพคิดในใจ อาจจะ
 ไม่ถูกต้องทั้งหมด บางครั้งเราอาจมีข้อมูลไม่พอ
 ขาดประสบการณ์เกี่ยวกับเรื่องนั้น ๆ เราต้อง
 ยอมรับว่าสิ่งที่เราคิด ภาพคิดในใจเรานั้น
 บางครั้งมีข้อจำกัดและไม่ถูกต้องทั้งหมด

ภาพคิดในใจเป็นส่วนสำคัญของการคิด
 เกี่ยวข้องโดยตรงกับจินตนาการ เราสามารถ
 จินตนาการให้เป็นเรื่องเป็นราวให้เหมือนกับ
 เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เราสามารถเปลี่ยนแปลง
 ภาพในความคิด จินตนาการเป็นส่วนประกอบ
 ที่สำคัญอย่างยิ่งในการคิดสร้างสรรค์และ
 การแก้ปัญหา เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (2545)
 ได้กล่าวถึงประโยชน์ของจินตนาการ ต่อการคิดว่า
 การคิดจะเกิดขึ้นเมื่อเราเผชิญกับสถานการณ์ใหม่
 ที่ไม่อาจตอบสนองตามความเคยชินได้แต่จำเป็นต้อง
 พิจารณาไตร่ตรองอย่างดี และก่อนที่จะ
 ตัดสินใจเลือกใช้วิธีใดแก้ปัญหา เรามักจะคิด
 ล่วงหน้าว่าคำตอบของสิ่งที่เราคิดจะเป็นเช่นไร
 ก่อนที่เราจะตัดสินใจลงมือทำตามสิ่งนั้น
 โดยการจินตนาการ วิธีการและผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น
 ในความคิดของเรา ก่อน เรียกว่า การทดลองใน
 สันนามความคิด เมื่อเราใคร่ครวญแล้ว พบว่า
 ทางเลือกที่เราคิดไว้ มีความเป็นไปได้ เราจึง
 ตัดสินใจ เลือกวิธีการนั้น จากนั้นจึงค่อยลงมือ
 ทำจริง

จินตนาการช่วยพัฒนาทักษะด้าน
 การเรียนรู้ เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (2545)
 ได้กล่าวถึงงานวิจัยของจอห์น มิลตัน นักประสาท-
 วิทยา มหาวิทยาลัยชิคาโก ที่ทำการศึกษาเพื่อ
 พิสูจน์ว่าการที่สมองใช้จินตนาการวาดภาพก่อน
 ที่จะลงมือทำจริงนั้นจะไม่ต่างจากการปฏิบัติจริง
 เขาได้ให้คนไข้โรคหัวใจ ใช้สมองจินตนาการ
 ว่ากำลังเดินไปรอบ ๆ ดึก ผลปรากฏว่า ได้ผล
 ใกล้เคียงกับการไปเดินจริง ๆ เขาหวังว่าคำตอบ

ที่ได้รับจากการศึกษาครั้งนี้จะช่วยให้ผู้ป่วยต่างๆ รวมถึงผู้ป่วยโรคหัวใจ สามารถเรียนรู้วิธีการทำสิ่งต่างๆ ที่หลงลืมไปแล้วได้ ความสามารถในการสร้างภาพในใจมีผลสำคัญต่อประสิทธิภาพการคิดในมิติต่างๆ โดยเฉพาะในเรื่องของการคิดเชิงสร้างสรรค์ และการคิดเพื่อแก้ปัญหาต่างๆ ดังนั้นเราจึงไม่ควรปิดกั้นจินตนาการของเรา

การมุ่งความสนใจ (Attention Directing)

การมุ่งความสนใจทำได้หลายวิธี การใช้คำถามเป็นวิธีการหนึ่ง เช่น ก็โหม่งแล้ว คุณอายุเท่าไร กว้างเดียวร้อยไหม คุณต้องการกาแฟเพิ่มอีกไหม อัตราแลกเปลี่ยนเงินบาทกับเงินดอลลาร์สหรัฐมีค่าเท่าไร พลาสติกละลาย ที่อุณหภูมิห้อง เราอาจไม่ใช้คำถาม ดังวิธีข้างต้น แต่จะขอให้บุคคลมุ่งความสนใจไปที่เรื่องใดเรื่องหนึ่งโดยเฉพาะ เช่น

ขอให้สนใจเรื่องเวลา

บอกฉันเรื่องเวลา

สนใจเรื่องอายุของคุณ และบอกฉันว่าเป็นอย่างไร

ให้อธิบายการหลอมละลายของ พลาสติก

นักสำรวจกลับจากการสำรวจเกาะแห่งหนึ่งที่เพิ่งค้นพบ เขารายงานว่า มีภูเขาไฟและนกที่บินไม่ได้ ไม่มีรายงานอื่นนอกจากนี้ เขาอธิบายว่า ทั้งสองอย่างที่เขาพบเป็นสิ่งที่เขาสนใจ เมื่อเป็นดังนี้ ผลการสำรวจยังไม่ดีพอ เขาจึงถูกส่งกลับไปสำรวจอีกครั้ง โดยให้ปฏิบัติตามคำสั่งที่ไครบแนวคิดแบบมุ่งความสนใจง่าย ๆ คือ มองไปทางทิศเหนือแล้วจดบันทึกว่ามีอะไร มองไปทางทิศตะวันออกแล้วบันทึกว่ามีอะไร มองไปทางทิศใต้แล้วบันทึกว่ามีอะไร มองไปทางตะวันตกแล้วบันทึกว่ามีอะไร เสร็จแล้วให้ส่งบันทึกนั้น

คำสั่งเหนือ ไค ออก ตก (The N-S-E-W-Instructions) เป็นกรอบแนวคิดในการมุ่งความสนใจ ความสนใจของเรามักเกิดได้ 3 แบบ คือ

1. สิ่งที่มาปะทะความสนใจหรืออารมณ์ในขณะนั้น

2. ความใส่ใจเกิดจากประสบการณ์และการปฏิบัติ

3. ความมาก น้อย ของการเปลี่ยน ความสนใจจากเรื่องหนึ่งไปสู่อีกเรื่องหนึ่ง

กระบวนการสำคัญในการคิด อยู่ที่การมุ่งความสนใจเฉพาะเรื่อง นอกจากการใช้คำถามการกำหนดคำสั่งแล้ว วิธีการมุ่งความสนใจมีอีกหลายวิธีคือ อาจใช้ การวิเคราะห์ (Analysis) การเปรียบเทียบ (comparison) และการขอให้คิดเฉพาะเรื่องที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์นั้น ๆ เช่น

จะได้ประโยชน์อะไรจากการกู้เงินแบบดอกเบี้ยคงที่

ถ้าคุณจะซื้อสุนัขมาเลี้ยง ใครจะเป็นคนดูแลและพาไปออกกำลังกาย

วิธีการมุ่งความสนใจ และชี้นำ เป็นสิ่งสำคัญในการคิดจำเป็นต้องมีวิธีฝึก โดยใช้คำถาม คำสั่ง คำแนะนำ วิเคราะห์ เปรียบเทียบ และการใช้สถานการณ์

การระลึกได้ (Recognition)

สมองมีวิธีการจัดรูปแบบจากประสบการณ์ มีการรับรู้ จัดพวก จัดหมวดหมู่ การจัดพวก จัดหมวดหมู่ จากประสบการณ์เดิม มีประโยชน์มาก เราสามารถระลึกได้ จัดประเภทได้ อธิบายได้ตามรูปแบบที่เคยรู้ เอ็ดเวิร์ด เดอ โบโน ชี้ให้เห็นว่า บางครั้งก็อาจเป็นอันตรายในการรับรู้สิ่งใหม่ๆ ให้เข้าพวกกับรูปแบบเดิมๆ ที่มี

หากเรายังติดอยู่กับความคิดแบบเดิมแล้ว เราคิดว่ามีความพอดี ถูกต้อง เราจะไม่คิดต่อไปอีก

การเคลื่อนไหวและทางเลือก (Movement and Alternatives)

การเคลื่อนไหว หมายถึง การไม่หยุดนิ่ง จากจุดนี้เราจะก้าวต่อไปอย่างไร

การเคลื่อนไหวหรือการเปลี่ยนแปลงแนวคิด ไม่ติดอยู่กับสิ่งเดิม ๆ คิดสิ่งใหม่ ๆ และทางเลือก เมื่อมีหลายทางเลือก เราก็จะเปรียบเทียบได้ว่า ทางเลือกใดจะดีที่สุด

กรอบแนวคิด

วิธีคิดแบบหมวด 6 ใบ

วิธีคิดแบบหมวด 6 ใบ ของ เอ็ดเวิร์ด เดอโบโน หมายถึง การคิดที่สมาชิกในกลุ่มจะคิดไปในทิศทางเดียวกัน ทุกๆ คน คิดถึงประเด็นหรือเรื่องที่จะคิด โดย ไม่คำนึงถึงคำพูดของคนอื่นในกลุ่ม หมวด 6 ใบ จะมีสีต่างกัน สีของหมวด จะให้ความหมายว่าสมาชิกจะคิดในกรอบใด การใช้หมวด 6 ใบนี้ จะให้ความหมายว่า สมาชิกจะต้องใช้หมวดสีเดียวกัน คิดอยู่ในกรอบเดียวกัน หมวด 6 ใบ มีดังนี้

หมวดขาว

ให้นึกถึง กระดาษขาวที่พิมพ์ข้อมูลจากคอมพิวเตอร์

หมวดขาว หมายถึง การเน้นที่ข้อมูลมีข้อมูล อะไรบ้าง ข้อมูลอะไรบ้างที่จำเป็น ข้อมูลใดที่ขาดหายไป เราจะหาข้อมูลให้พอเพียงได้อย่างไร

ข้อมูลทุกประเภท จะระดมออกมาในการคิด โดยใช้หมวดขาว ถึงแม้ว่า ข้อมูลนั้นจะเป็นข้อมูลที่ขัดแย้งกันก็ตาม คุณภาพของข้อมูล

อาจเป็น ข้อเท็จจริงที่ตรวจสอบได้หรือเป็นความคิดเห็นต่างๆ ไป

หมวดแดง

ให้นึกถึงไฟและความอบอุ่น

หมวดแดง หมายถึง อารมณ์ความรู้สึก สมาชิกแสดงอารมณ์ ความรู้สึกได้อย่างเต็มที่ จะไม่มีการตัดสิน หรือพิจารณาอารมณ์และความรู้สึกที่สมาชิกแสดงออก

หมวดดำ

ให้นึกถึงเสื้อคลุมสีดำ ของผู้พิพากษา

หมวดดำ เป็นเครื่องหมายเตือนถึงอันตราย ความเสียหาย และสิ่งที่เป็นไปได้ หมวดดำเป็นการประเมินความเสี่ยง หมวดดำใช้ในการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) เช่น ทำไมเรื่องนี้จึงไม่เหมาะกับนโยบาย ยุทธศาสตร์ และทรัพยากรที่มี

การคิดแบบหมวดดำ มีประโยชน์มาก แต่ถ้าใช้มากเกินไปก็เปรียบได้กับอาหาร อาหารมีประโยชน์แต่ถ้าบริโภคมากเกินไปก็จะเป็นอันตรายต่อสุขภาพ ซึ่งก็ไม่ใช่ความผิดของ อาหาร แต่เป็นการบริโภคเกินความต้องการ เช่นเดียวกันกับการคิดแบบหมวดดำซึ่งมีประโยชน์ แต่จะเป็นโทษเมื่อใช้มากเกินไป การคิดเชิงวิพากษ์ที่ใช้กันมากมาจากแนวคิด ของโซคราตีส ที่คิดวิพากษ์เชิงลบ แล้วจะได้ความจริง จึงเป็นที่มาของการคิดในเชิงลบ

หมวดเหลือง

ให้นึกถึงแสงแดดและความศรัทธา

หมวดเหลือง เป็นการใช้การคิดเชิงบวก การคิดแบบหมวดเหลือง นักคิดจะคิดถึงคุณค่า ค่านิยมและผลประโยชน์ นักคิดจะคิดถึงความเป็นไปได้ในทางปฏิบัติ

หมวกเหลือง จะคิดได้ยากกว่าหมวกดำ ต้องใช้ความพยายามมากกว่า สมองจะต้องคิดว่า อะไรผิด อะไรที่ไม่เป็นไปอย่างที่เราจะเป็น เพื่อที่จะลดความเสี่ยงและความผิดพลาดเราจะต้อง ระวัง ระวัง หมวกเหลืองจะเป็นประโยชน์ ด้านความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งนักคิดจะได้อะไรใหม่ ๆ

หมวกเขียว

ให้คิดถึงสวนผักความเติบโต พลัง กิ่งก้าน หน่อ แขนง

หมวกเขียว เป็นหมวกแห่งความคิดริเริ่ม การคิดแบบหมวกเขียว เราจะมองหาทางเลือก หาแนวคิดใหม่ เราจะขัดเกลาและเปลี่ยนแปลง แนวคิดที่มี เราสร้างทางเลือก เราใช้วิธีการกระตุ้น และการเคลื่อนไหวเพื่อสร้างแนวคิดใหม่ ๆ

หมวกเขียวเป็นหมวกปฏิบัติการ นำไปสู่ ความเป็นไปได้ เป็นหมวกแห่งการผลิตและ สร้างสรรค์ การคิดแบบหมวกเขียว เป็นขั้นของ ความเป็นไปได้ ซึ่งจะต้องพัฒนาและทดลอง ไป

หมวกน้ำเงิน

ให้คิดถึงท้องฟ้าสีครามและการมองกว้าง
หมวกน้ำเงิน เป็นหมวกควบคุมเกี่ยวกับการ จัดกระบวนการคิด เปรียบได้กับว่าทฤษฎี ที่จะอำนวยความสะดวกให้คนตรีบรรเลงเพลงให้ดีที่สุด ดังนั้นหมวกน้ำเงินจึงเป็นการมองทั้งกระบวนการ ของการคิด

หมวกน้ำเงิน เน้นการกำหนดปัญหาและ ประเด็นต่าง ๆ ที่คิด ผลที่ได้ ข้อสรุป และ สิ่งที่จะตามมา หมวกน้ำเงินเป็นตัวกำหนด ขั้นตอนการใช้หมวกอื่น ๆ ตลอดจนเชื่อมั่นว่า ใช้หมวกสีต่าง ๆ ตามกรอบแนวคิดได้ตามเกณฑ์ หมวกน้ำเงินเป็นการจัดการกระบวนการของการคิด

การใช้การคิดแบบหมวก 6 ใบ

วิธีการคิดแบบหมวก 6 ใบ ทำได้ 2 แบบ คือ

1. เลือกหมวกสีใดสีหนึ่ง ใช้ในการ ประชุมการอภิปรายเพื่อให้ได้ การคิดที่ต้องการ ในระยะเวลาที่กำหนด ตัวอย่างเช่นในการ ประชุมที่ต้องการทางเลือกเพิ่มขึ้น ประธาน ในที่ประชุมจะขอให้สมาชิก ใช้เวลา 3 นาที ในการคิดแบบหมวกเขียว สมาชิกทุกคนจะใช้ เวลา 3 นาทีคิดถึงทางเลือกอื่น ๆ เมื่อหมดเวลา 3 นาทีก็กลับมาอภิปรายต่อ หลังจากนั้น หากต้องการพิจารณาแนวปฏิบัติประธานก็จะ ขอให้ใช้เวลา 3 นาที คิดแบบหมวกดำ สมาชิก ทุกคนก็จะใช้เวลา 3 นาที มุ่งประเด็นอันตรายเสี่ยง และปัญหาที่อาจจะเกิดจากแนวปฏิบัติ

การเลือกใช้หมวกสีต่าง ๆ ในบาง โอกาสนี้ ช่วยให้การคิดไปในทิศทางเดียวกัน ทุกคนคิดไปในทิศทางเดียวกัน ไม่คิดสวนทางกัน

2. การใช้ตามลำดับขั้น มีการจัดลำดับว่า จะใช้หมวกสีใดก่อนหลังตามลำดับ ควรตกลงกัน ในกลุ่มก่อนเพื่อลดข้อโต้แย้งว่าจะเลือกใช้ หมวกสีใดในขั้นต่อไป

ไม่มีการกำหนดขั้นตอนที่เฉพาะเจาะจง ว่าจะต้องใช้หมวกสีใดก่อนหลัง ขั้นตอนการใช้จะ แตกต่างไปตามสถานการณ์และสมาชิกแนวทางที่ เสนอแนะทั่ว ๆ ไป คือให้เริ่มจากหมวกน้ำเงิน และจบด้วยหมวกน้ำเงิน ส่วนในกระบวนการ ระหว่างการคิดให้เลือกตามลำดับความเหมาะสม

การคิดแบบ CoRT (The CoRT Thinking Programme)

The CoRT Thinking Programme
(CoRT = Cognitive Research Trust)

การคิดแบบ CoRT เป็นรูปแบบที่ใช้ฝึกการคิดในโรงเรียน ซึ่งใช้กันอย่างกว้างขวางทั่วโลก เช่น ออสเตรเลีย นิวซีแลนด์ ญี่ปุ่น มาเลเซีย สิงคโปร์ แอฟริกาใต้ อิตาลี อังกฤษ ไอร์แลนด์ แคนาดา สหรัฐอเมริกา เวเนซุเอลา ฟิลิปปินส์ (De Bono, 1999) โปรแกรมการคิดแบบ CoRT เริ่มใช้ตั้งแต่ปี 1972

CoRT เป็นเครื่องมือฝึกคิด โดยการมุ่งประเด็นความสนใจ เพื่อพัฒนา และขยายการรับรู้ ประกอบด้วยวิธี ต่างๆ ดังนี้

PMI Plus Minus และ Interesting

P หมายถึง ทางบวก หรือสิ่งที่ดี

M หมายถึง ทางลบ หรือสิ่งที่ไม่ดี

I หมายถึง สิ่งที่น่าสนใจ

การคิดแบบ PMI มุ่งความสนใจ ไปที่ข้อดีก่อน (P) จากนั้นคิดถึงข้อด้อย (M) แล้วจึงคิดถึงประเด็นที่น่าสนใจ (I)

CAF Consider All Factors

การคิดแบบพิจารณาทุกปัจจัย คิดถึงองค์ประกอบต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง

C&S Consequences and Sequels

การคาดการณ์ถึงผลที่จะเกิดตามมา

AGO Aims Goals and Objectives

การคิดถึง จุดมุ่งหมาย เป้าหมาย และวัตถุประสงค์

FIP First Important Priorities

การมุ่งความสนใจไปที่สิ่งที่สำคัญที่สุด

APC Alternatives Possibilities and Choices

การสร้างทางเลือก ความเป็นไปได้ และเลือก

OPV Other People's Views

การมุ่งความสนใจไปที่ความคิด หรือมุมมองของผู้อื่น มีใครบ้างที่เกี่ยวข้อง เขาคิดถึงประเด็นนี้อย่างไร

วิธีการทั้ง 7 แบบ ข้างต้นเป็นวิธีการคิดที่จะช่วยในการมุ่งประเด็นความสนใจ

กระบวนการคิด 5 ขั้น ของ เดอเบร็ด เดอบโน (De Bono, 1996)

กระบวนการคิด 5 ขั้น ของ เดอเบร็ด เดอบโน เป็นกรอบแนวคิดในการฝึกคิด ประกอบด้วยขั้นตอนในการฝึกการคิด 5 ขั้น คือ

เป้าหมาย To หมายถึง จุดหมาย วัตถุประสงค์ของการคิด เราต้องการจะไปไหน ต้องการอะไร

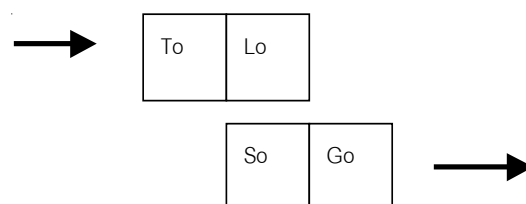
มองกว้าง Lo หมายถึง ข้อมูลที่มี และข้อมูลที่เราต้องการสถานการณ์เป็นอย่างไร รู้อะไรบ้าง การรับรู้มีบทบาทในขั้นนี้

ทางเลือก Po ขั้นของความเป็นไปได้ (Possibility) ขั้นนี้เราจะคิดถึงวิธีการ และความเป็นไปได้ เราจะทำอย่างไร มีทางออกอะไรบ้าง ขั้นนี้เป็นขั้น ของการค้นหาความหลากหลาย

สรุปได้ So ขั้นของผล ขั้นนี้เราจะพิจารณา ความเป็นไปได้ ขั้นสรุปตัดสินใจ และ เลือก

ไฟ้ทำ Go หมายถึง ขั้นปฏิบัติ เราจะทำอย่างไรต่อไป ขั้นดำเนินการ คิดแล้วจะทำได้อย่างไร

กระบวนการฝึกคิด ทั้ง 5 ขั้น ถ้าเปรียบกับการรับรู้ (Perception) เช่น S กลับข้าง S เราสามารถเทียบกระบวนการคิดทั้ง 5 ขั้น ตามการรับรู้ได้ดังนี้



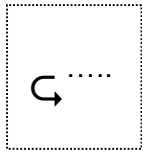
จากภาพข้างต้น

To กับ Lo เป็นวัตถุดิบ (Input)

So กับ Go เป็นผลผลิต (Output)

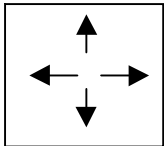
ส่วน Po เป็นตัวเชื่อมระหว่างวัตถุดิบกับผลผลิต

สัญลักษณ์ของแต่ละขั้น ของการคิดมีดังนี้



สัญลักษณ์ To เป้าหมาย

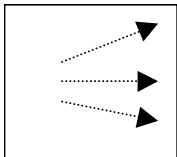
เส้นประ หมายถึง จุดมุ่งหมายที่เราต้องการเราย้อนกลับมา ณ จุดเริ่มต้น เส้นคำเป็นทิศทางที่เราจะไปให้ได้ตามจุดมุ่งหมาย สัญลักษณ์นี้ จึงหมายถึงจุดมุ่งหมายในการคิดและความปรารถนาที่จะไปให้ถึงจุดมุ่งหมายนั้น



สัญลักษณ์ Lo มองกว้าง

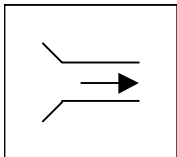
หมายถึง การมอง (Looking)

ทุกทิศทาง เราแสวงหาข้อมูลใรอบด้าน ลูกศรที่พุ่งออกไปทั้ง 4 ด้าน แสดงถึง การมองทุกทิศทาง เราเห็นอะไรบาง มีข้อมูลอะไรบ้าง



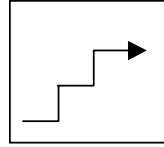
สัญลักษณ์ Po ทางเลือก

เส้นประ หมายถึง ความเป็นไปได้ (Possibility) ขั้นนี้พิจารณา ความเป็นไปได้หลายทางซึ่งอาจไม่ใช่วิธีปฏิบัติทั้งหมด เพียงคิดถึงความเป็นไปได้ที่อาจจะทำได้หลายๆ ทาง



สัญลักษณ์ So สรุปได้

ความเป็นไปได้หลายทางจากขั้นต้น เมื่อมาถึงขั้นนี้ จะเลือก ให้ชัดเจนขึ้น เลือกวิธีหรือทางที่จะทำได้



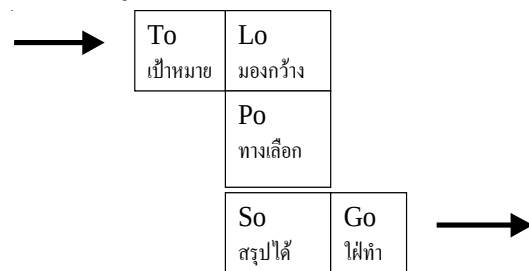
สัญลักษณ์ Go ฝ่าทำ

สัญลักษณ์ ในขั้น Go หรือขั้น

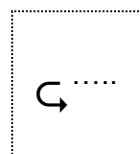
ปฏิบัตินี้ แสดงถึงความก้าวหน้ามุ่งไปข้างหน้าและพัฒนาให้สูงขึ้น หมายถึง การปฏิบัติในทางบวกและสร้างสรรค์

สัญลักษณ์ทั้ง 5 ขั้น ของการคิด จะช่วยให้เกิดภาพในความคิด ช่วยให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น

มาถึงตอนนี้ ไม่จำเป็นต้องท่องจำทั้ง 5 ขั้น หลังจากการฝึกการคิดในแต่ละขั้น เราจะจำได้อย่างง่ายดาย ว่ามีเป้าหมายที่เป็น วัตถุดิบป้อนเข้า มีผลผลิตคือ ฝ่าทำ และระหว่างวัตถุดิบ กับผลผลิต มีวิธีคิด 3 ขั้น คือ มองกว้าง ทางเลือกและ สรุปได้ ซ่อนกันอยู่



ขั้นที่ 1



เป้าหมาย To

เราต้องการจะไปไหน

เป้าหมาย ความมุ่งหมาย วัตถุประสงค์เป็นสิ่งสำคัญในการคิด หากจะใช้วิธีคิดแบบหมวด 6 ใบ ขั้น เป้าหมายที่จะคิดถึงความมุ่งหมายหรือวัตถุประสงค์ก็ต้องเริ่มจากหมวด นำเงิน

หากจะใช้ CoRT Thinking Programme ใช้วิธี AGO (Aims, Goals, Objectives) เมื่อคิดถึงความมุ่งหมาย หรือวัตถุประสงค์ เอ็ดเวิร์ด เดอโบโน (1996) ได้ให้ข้อสังเกตว่าเด็กอายุ 6-9 ปี มักมีปัญหาในการคิดถึงวัตถุประสงค์ เนื่องจากพวกเขารู้สึกว่ากิจกรรมทุกอย่างที่เขาทำ

มาจากคนอื่นบอกให้ทำ ดังนั้น จึงเป็นเรื่องสำคัญ
ที่เราต้องฝึกให้เด็กคิด กำหนดเป้าหมายหรือ
วัตถุประสงค์ที่เขาต้องการด้วยตนเอง

การกำหนดวัตถุประสงค์ จุดมุ่งหมาย
ซึ่งอาจเป็นจุดมุ่งหมายกว้าง หรือจุดมุ่งหมาย
เฉพาะ จุดมุ่งหมายนี้เปลี่ยนแปลงได้

ตัวอย่าง ประเด็นปัญหาและวิธีคิด

เพื่อนบ้านเปิดเพลงดังมากตอน
กลางคืนทำให้คุณนอนไม่หลับ

ปัญหาคืออะไร จุดมุ่งหมายของการคิด
คืออะไร

เปิดเพลงดังอย่างนี้ ฉันจะนอนได้อย่างไร

ฉันจะให้ใครไปบอกให้เขาหยุดเปิด

เพลงดัง ๆ

ทำอะไร จะให้เขาเปิดเพลงที่ฉันชอบ

ทำอะไร ฉันจะชอบฟังเพลงที่เขาเปิด

ทำอะไร ฉันจะไม่ได้ยินเพลงที่เขาเปิด

ทำอะไร ฉันจะเลิกหงุดหงิดกับเสียง

เพลงดัง ๆ ของเขา

ฉันจะให้บทเรียนเขาอย่างไรดี

ตัวอย่างข้างต้น มาจากปัญหาเดียวกัน แต่มีวิธี
แก้ปัญหาต่างกัน

ถ้าจะไม่ให้หงุดหงิด อาจใช้ยาระงับ
ประสาท

ถ้าไม่อดทน อาจหาอะไรมาอุดหู

ถ้าจะให้บทเรียนกับเพื่อนบ้าน อาจเปิด

เพลงดัง ๆ บาง

ถ้าจะหาคนอื่นมาช่วย อาจรวมตัวกับ
บ้านใกล้เคียง หรือแจ้งตำรวจ

ถ้าจะให้เขาเล่นเพลงที่เราชอบ อาจจะ
หาซื้อเพลงที่เราชอบไปให้เขาเป็นของขวัญ
จะเห็นได้ว่า วิธีการแก้ปัญหาในสถานการณ์นี้คือ

1. หยุด เพลง
2. เปลี่ยน เพลง
3. ไม่ได้ยิน เพลง

4. ไม่สนใจ เพลง

ทั้งหมดนี้ เป็นปัญหา ขึ้นอยู่กับว่า
เราจะทำอย่างไร

การคิดถึงวัตถุประสงค์ หรือเป้าหมาย
ในแต่ละสถานการณ์ อาจแยกประเด็นได้เป็น
2 แบบ

1. ประเด็นกว้าง (Area Focus)

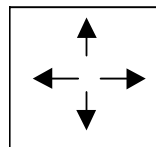
2. ประเด็นเฉพาะ (Purpose Focus)

การมองประเด็นกว้าง จะทำให้ได้
ความคิดที่หลากหลาย คิดถึงสิ่งที่เกี่ยวข้อง
ได้มากมายไม่ติดอยู่กับปัญหาเฉพาะเรื่องที่จะ
จำกัดขอบเขตของการคิด

การมองประเด็นเฉพาะ เป็นการคิดแบบ
มีจุดมุ่งหมายเฉพาะ เราต้องการแก้ปัญหา
เฉพาะเรื่อง อยากทำงานที่ต้องการให้สำเร็จ
อยากจะวางแผนงาน พัฒนางานเฉพาะเรื่อง
การมองประเด็นเฉพาะ จึงเป็นการคิดแบบ
กำหนดจุดมุ่งหมายเฉพาะเจาะจง เช่น ฉันจะ
ซ่อมหลังคาที่รั่ว ซึ่งต่างจากฉันอยากได้แนวคิด
ใหม่ๆ ในการปรับปรุงหลังคา

สรุปได้ว่า ความมุ่งหมายในการคิด
จะต้องชัดเจน อาจเปลี่ยนแปลงได้ มีทางเลือก
หลายทาง กว้าง หรือเฉพาะ แต่ต้องมั่นใจว่า
เป็นความมุ่งหมาย ที่เราต้องการจะทำให้ได้

ขั้นที่ 2



มองกว้าง Lo

ขั้นรวบรวมข้อมูลนี้หากใช้วิธี
คิดแบบหมวด 6 ใบ ก็จะใช้หมวด ขาว ซึ่งเป็น
วิธีรวบรวมข้อมูล

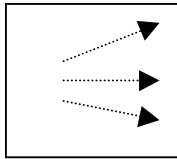
CoRT Programme จะใช้ข้อมูลและ
ความรู้สึก นอกจากนี่ยังใช้วิธีการคิดที่ใช้ในขั้นนี้เช่น

CAF พิจารณาทุกองค์ประกอบ

C&S การคาดหวังผลที่ตามมา

OPV ความคิดของผู้ที่เกี่ยวข้อง
ขั้นนี้เป็นการหาข้อมูล การรับรู้และ
ความรู้ลึก

ขั้นที่ 3



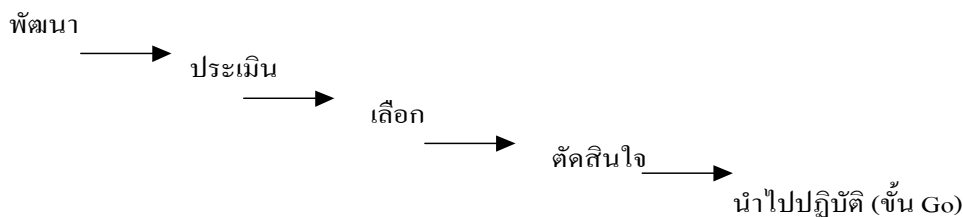
ทางเลือก Po
ความเป็นไปได้

ทางเลือก หรือ ความเป็นไปได้อาจเป็นเรื่อง
สร้างสรรค์ วิธีคิดแบบหมวก 6 ใบ จะให้หมวกเขียว
ซึ่งจะคิดไป ข้างหน้า แสวงหาแนวคิดใหม่
ทางเลือก ขยายแนวคิดความเป็นไปได้อะไรก็ตาม
ให้คิดแตกต่าง จากความคิดเดิม

CoRT Programme ในการคิด สร้างสรรค์

การคิดในขั้นทางเลือก หรือขั้นความ
เป็นไปได้นี้ เป็นการสร้างและสรรหาแนวคิด
ซึ่งจะเป็นตัวเชื่อมระหว่างปัจจุบันกับสิ่งที่เรา
ต้องการในอนาคต ขั้นนี้จะแสวงหาความเป็น
ไปได้ซึ่งอาจจะไม่สมบูรณ์ทุกอย่าง บางอย่าง
อาจจะยังไม่เหมาะกับสถานการณ์ ความเป็นไปได้
จากการคิดในขั้นนี้เราจะยังไม่ประเมิน ว่ามีความ
เป็นไปได้ในการปฏิบัติหรือไม่ หากเรารับประเมิน
ความคิดของเราก็จะกลับไปคิดแบบเดิมอีก
การประเมินความเป็นไปได้ เราจะประเมินเมื่อ
ต้องการนำแนวคิดนั้นๆ ไปปฏิบัติ ซึ่งจะเป็นขั้น
ต่อไปของการคิด คือ ขั้นสรุปได้

ลำดับขั้นของการสรุปมีดังนี้



ขั้น ทางเลือก เป็นขั้นที่ต้องคิดหา
ทางเลือก หาความเป็นไปได้ให้ได้มากที่สุด
ไม่ต้องคำนึงว่า จะต้องจำกัดทางเลือกให้น้อยลง
เพราะขั้นสร้างทางเลือกนี้แยกกันกับขั้นประเมิน
ทางเลือก

วิธีการ 4 แบบ ในขั้น ทางเลือก

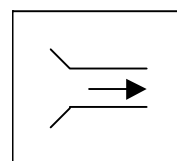
1. คิดแบบเดิม (The Search for Routine Approach) หมายถึง การคิดโดยอิงประสบการณ์เดิม ใช้วิธีการวิเคราะห์ เพื่อแยกแยะสถานการณ์ที่ซับซ้อนให้อธิบายได้ง่ายขึ้น

2. คิดแบบกว้าง (The General Approach) เราจะคิดแบบกว้าง ความหมายต่างๆ ไปจากนั้นจึงมุ่งประเด็นให้แคบเข้า จนกระทั่งได้วิธีการที่เราต้องการ

3. คิดสร้างสรรค์ (The Creative Approach) เรามุ่งสร้างสรรค์แนวคิดใหม่ๆ แล้วพิจารณาว่าแนวคิดต่างๆ ตรงกับความต้องการที่เราต้องการหรือไม่

4. การออกแบบ (The Design and Assembly Approach) คิดถึงองค์ประกอบต่าง ๆ และประกอบเข้าด้วยกันให้ได้ตามที่เรต้องการ

ขั้นที่ 4



สรุปได้ So
ขั้นสรุป

ขั้น So หรือ ขั้นสรุปได้ เป็นการนำความเป็นไปได้อีกหรือทางเลือกจากขั้น Po มาพัฒนา ประเมินและเลือก เพื่อให้ได้วิธีที่จะนำไปปฏิบัติ ในขั้นต่อไป ขั้นการสรุปทางเลือกนี้มี 4 ขั้น คือ

ขั้นพัฒนา นำแนวคิดความเป็นไปได้อันทั้งหมดจาก ขั้น Po มาพิจารณาอย่างละเอียด คำนึงจุดเด่น จุดด้อย ของแต่ละแนวคิด พัฒนา แนวคิดให้ง่าย ยอมรับได้และง่ายต่อการปฏิบัติ ขั้นนี้เป็นการริเริ่มและสร้างแนวคิดทุกแนวคิด ให้ดีที่สุด

ขั้นประเมิน ขั้นนี้จะประเมิน ทุกแนวคิด โดยประเมินจากประโยชน์ คุณค่า ความยาก ความเสี่ยง ความเป็นไปได้ในขั้นนี้ยังประเมิน ทุกทางเลือกแยกจากกัน

ขั้นเลือก ขั้นนี้จะเลือกแนวคิดจาก หลาย ๆ แนวคิดเพียงแนวคิดเดียว (หรือบางครั้ง อาจมากกว่า) โดยใช้วิธีเปรียบเทียบ หรือใช้เหตุผล อื่น ๆ ในการเลือก

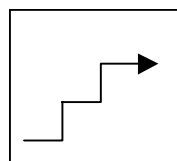
ขั้นตัดสินใจ คิดสินใจว่าจะนำแนวคิด ที่เลือกไปปฏิบัติหรือไม่ บางครั้งการตัดสินใจ กับการเลือกอาจใช้ในความหมายเดียวกัน ขั้น ตัดสินใจนี้เราจะต้องตัดสินใจว่าจะเลือกทางใด ไปหรือไม่ไป ทำหรือไม่ทำในขั้นเลือก เราได้ เลือกมาแล้ว ส่วนในขั้นตัดสินใจนี้ เราจะคำนึง ถึงสิ่งต่างๆ ดังนี้

เกณฑ์ที่ควรคำนึงถึงในการตัดสินใจ

- *ใช้เกณฑ์อะไรในการตัดสินใจ
 - *ใครบ้างเป็นผู้ตัดสินใจ
 - *เป็นการตัดสินใจครั้งสุดท้าย หรือ เป็นเพียงขั้นหนึ่งเท่านั้น
 - *ใครจะตัดสินใจขั้นสุดท้าย
- การตัดสินใจ ความเร่งด่วน ข้อจำกัด ความกดดัน ความเสี่ยง และผลที่จะได้ ในขั้น

ตัดสินใจนี้สุดท้ายอาจใช้ **หมวกแดง** ซึ่งหมายถึง อารมณ์ ความรู้สึกว่า เราารู้สึกอย่างไรกับการ ตัดสินใจครั้งนี้หรือไม่เมื่อตัดสินใจแล้วเราจะนำ ข้อสรุปนี้ไปปฏิบัติใน ขั้น Go

ขั้นที่ 5



ไผ่ทำ Go
นำแนวคิดไปปฏิบัติ

ความคิดกับการกระทำไม่แยกจากกัน ผลจากการคิดควรนำไปสู่การกระทำ การคิดถึง วิธีแก้ปัญหา อย่างเดียวนั้นไม่พอ คิดแล้ว ต้องนำไปปฏิบัติให้ได้จึงจะเกิดประโยชน์

การคิด เป็นเรื่องที่ฝึกได้ ความคิดและ วิธีคิดเป็นเรื่องสำคัญในการดำรงชีวิต การฝึกคิด เป็นหน้าที่ของทุกคนที่ต้องรับผิดชอบการพัฒนาวิธี คิดของตนเองวิธีการคิดในบทความนี้ เรียบเรียง จากแนวคิดของเอดเวิร์ด เดอโบโน ซึ่งเป็นผู้นำ ท่านหนึ่งในเรื่องการคิด

เอกสารอ้างอิง

- เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2545). ลายแทงนักคิด. (พิมพ์ครั้งที่ 4.) กรุงเทพฯ: ชัคเชสมิเดีย.
- Blackeslee, T.R. (1980). *Right brain, a new understanding of the unconscious mind and It's creative powers*. New York: Anchor Press/ Doubleday.
- De Bono, E. (1999). *Thinking for the new millennium*. England: Viking.
- De Bono, E. (1996). *Teach yourself to think*. England: Penguin Books.
- De Bono, E. (1994). *De Bono's thinking course*. (Revised ed.) New York: Facts on File.