



Development of Productivity Practitioners for the Youth

รายงานการเข้าร่วมโครงการเอพีไอ

24-CL-25-GE-TRC-A

PHATCHARAWAN SUTTIRAK

ข้อมูลทั่วไปของโครงการ

รหัสและชื่อโครงการ 24-CL-25-GE-TRC-A : Development of Productivity Practitioners for the Youth

ระยะเวลา ระหว่างวันที่ 10-14 มิถุนายน 2567

สถานที่จัด ณ เมือง Ulaanbaatar ประเทศมองโกเลีย

หน่วยงานที่รับผิดชอบ Mongolian Productivity Organization and APO Secretariat

จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ จากประเทศสมาชิก 19 คน และจากประเทศฟิลิปปินส์ 6 คน

เจ้าหน้าที่เอพีโอประจำโครงการ 1. Md. Zainuri Juri : Principal Officer, Program Directorate, APO

รายชื่อวิทยากร

1. Mohd. Lizuan Bin Abd. Latif
Principal Consultant, Skillup Access Resources, Malaysia
 - Youth Development and Participation in Economic Development
 - Productivity Tools and Techniques
2. Tuul Tuvshinbayar
SME Specialist Programs, MPO
 - Labor participation and employment of youth in Mongolia
 - Involvement of youth in the productivity program in Mongolia
3. Ratchada Asisonthisakul
Former Director, Special Project Promotion Division, Thailand Productivity Institute
 - Basic Productivity Concepts
 - Productivity Programs for the Youth
4. Dr. Akira Murata
Associate Professor, Chiba Keizai University, Japan
 - Productivity Mindset Development
 - Interactive Productivity Tools with Generative AI

ส่วนที่ 1 เนื้อหา/องค์ความรู้จากการเข้าร่วมโครงการ

1.1 ที่มาและวัตถุประสงค์ของโครงการ

โครงการพัฒนาผู้เชี่ยวชาญด้านผลิตภาพของ APO เน้นกลุ่มเป้าหมายเป็นเยาวชนซึ่งเป็นกำลังสำคัญในภูมิภาคเอเชีย-แปซิฟิก เนื่องจากเยาวชนเป็นตัวแทนการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญตามวิสัยทัศน์ APO ในปี 2025 โครงการนี้จึงเป็นโครงการที่ขยายกลุ่มเป้าหมายจากบุคลากรของ NPO มาสู่เยาวชน เพื่อเปิดโอกาสให้คนรุ่นใหม่ได้เข้าใจแนวคิดและวิธีการเพิ่มผลิตภาพ ซึ่งสอดคล้องกับรายงานของ OECD ที่ระบุว่าการศึกษาเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างความเจริญทางเศรษฐกิจและลดความเหลื่อมล้ำ นอกจากนี้ โครงการนี้ยังมุ่งเน้นการสร้างเครือข่ายระหว่างผู้เชี่ยวชาญด้านผลิตภาพในประเทศสมาชิก APO เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ ทั้งนี้ การให้ความสำคัญกับการพัฒนาเยาวชนในด้านผลิต

ภาพจะช่วยเสริมสร้างศักยภาพของประเทศสมาชิกในระยะยาว และเป็นการเตรียมความพร้อมสำหรับผู้นำองค์กรในอนาคต

วัตถุประสงค์ของโครงการ

โครงการนี้มีวัตถุประสงค์หลักสามประการ ได้แก่ ประการแรก เพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับเครื่องมือ เทคนิค และแนวทางการเพิ่มผลิตภาพ ประการที่สอง เพื่อนำเสนอตัวอย่างของโครงการที่เกี่ยวข้องกับการเพิ่มผลิตภาพสำหรับเยาวชนและประการสุดท้าย เพื่อสร้างเครือข่ายระหว่างผู้เชี่ยวชาญด้านผลิตภาพในประเทศสมาชิกขององค์การเพิ่มผลผลิตแห่งเอเชีย (APO) ทั้งนี้ เพื่อส่งเสริมการพัฒนาความรู้และทักษะด้านผลิตภาพในกลุ่มเยาวชน ตลอดจนเสริมสร้างความร่วมมือระหว่างผู้เชี่ยวชาญในภูมิภาค

1.2 เนื้อหา/องค์ความรู้ที่ได้

Youth Development and Participation in Economic Development

ใน session นี้จะความสำคัญของเยาวชนในการสร้างชาติและการมีส่วนร่วมในการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ โดยมีการแสดงให้เห็นถึงการแบ่งช่วงอายุของเยาวชนในแต่ละประเทศของภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เอาไว้ ดังนี้

- บรูไน	15-40 ปี
- กัมพูชา	15-30 ปี
- อินโดนีเซีย	16-30 ปี
- ลาว	15-30 ปี
- มาเลเซีย	15-40 ปี
- เมียนมาร์	15-24 ปี
- ฟิลิปปินส์	15-30 ปี
- สิงคโปร์	15-35 ปี
- ไทย	18-25 ปี
- เวียดนาม	16-30 ปี

เยาวชนเป็นผู้มีส่วนสำคัญอย่างยิ่งในอนาคตของชาติ เป็นพลังขับเคลื่อนที่สำคัญของการเปลี่ยนแปลงทางการเมืองและสังคม เนื่องจากมีพลังในการสร้างสรรค์ มีใจเปิดกว้าง และกระตือรือร้น ซึ่งจะต่อไปในอนาคตเยาวชนเหล่านี้ก็จะกลายมาเป็นผู้นำองค์กรและประเทศชาตินั่นเอง

บทบาทของเยาวชนในการสร้างชาติและการพัฒนาเศรษฐกิจ แบ่งได้เป็น 4 ด้าน คือ

1. ด้านแรงงาน (Labour Force) เยาวชนถือเป็นส่วนสำคัญของกำลังแรงงาน ไม่ว่าจะในภาคส่วนใด ยังมีเยาวชนมาก ประชากรวัยทำงานก็จะมากขึ้น
2. ผู้บริโภค (Consumers - Purchasing Power) มีอำนาจซื้อ ส่งผลต่อเศรษฐกิจ ช่วยประเทศในการผลิตสินค้าและบริการ สร้างโอกาสการจ้างงานให้ผู้อื่น และจ่ายภาษีให้รัฐ
3. ตัวแทนการเปลี่ยนแปลง (Change Agents in Institutions) เยาวชนที่ทำงานร่วมกับภาครัฐ ช่วยให้มั่นใจว่าภาครัฐสามารถดำเนินงานได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล
4. การนำเทคโนโลยีมาใช้และเศรษฐกิจดิจิทัล (Technology Adoption and Digital Economy) เยาวชนถือเป็นผู้นำความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและนวัตกรรมดิจิทัลและเศรษฐกิจ ความเชี่ยวชาญของเด็กๆ ในการใช้เครื่องมือและแพลตฟอร์มดิจิทัล จะช่วยให้สามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีสำหรับกิจกรรมทางเศรษฐกิจได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น ecommerce, digital marketing, และ online freelancing

ความท้าทายที่เยาวชนต้องเผชิญในการสร้างชาติและพัฒนาเศรษฐกิจ ประกอบไปด้วย

1. Education and Skills Gap ช่องว่างทางด้านการศึกษาและการพัฒนาทักษะต่างๆ กล่าวคือ สถาบันการศึกษาไม่สามารถก้าวทันความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ตลอดจนการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว
2. Economic Disengagement การไม่มีส่วนร่วมกับกิจกรรมทางเศรษฐกิจ ซึ่งจะเห็นได้ว่าเยาวชนไม่มีโอกาสเข้าถึงการพัฒนาทักษะอย่างเพียงพอ รวมไปถึงเยาวชนอีกกลุ่มที่ไม่ได้อยู่ในระบบการศึกษา การจ้างงาน หรือการฝึกอบรมต่างๆ
3. Emotional and Mental health สุขภาพจิตและอารมณ์ ปัจจุบันเยาวชนต้องเผชิญกับแรงกดดันในการประสบความสำเร็จ ซึ่งอาจนำไปสู่ปัญหาสุขภาพจิตได้
4. High unemployment rates อัตราการว่างงานที่สูงขึ้นของเยาวชน ที่อาจนำไปสู่ความเครียดได้อีก เช่นเดียวกัน
5. Peer pressure แรงกดดันจากเพื่อน เยาวชนอาจเผชิญกับแรงกดดันจากเพื่อนในการปรับตัว
6. Technological Challenges ความท้าทายทางด้านเทคโนโลยี ถึงแม้ว่าเทคโนโลยีจะสร้างโอกาสสำหรับการมีส่วนร่วมของเยาวชน แต่ก็ไม่ใช่เยาวชนทุกคนที่จะสามารถเข้าถึงแพลตฟอร์มดิจิทัล หรือมีทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลที่จำเป็นในการใช้ประโยชน์จากเครื่องมือเหล่านี้อย่างมีประสิทธิภาพ

Productivity Mindset Development

ใน session นี้จะเน้นการพัฒนาทัศนคติเกี่ยวกับการเพิ่มผลิตภาพในกลุ่มเยาวชนคนรุ่นใหม่ โดยจะเน้นวิธีการที่สามารถสร้างทัศนคติการทำงานที่มีประสิทธิภาพได้ผ่านการตั้งเป้าหมาย การฝึกจัดลำดับความสำคัญ การเอาชนะความท้าทาย การแสดงความคิดเห็น และวิธีการที่จะช่วยเพิ่มความมุ่งมั่นในการทำงาน

Dr. Murata ได้มีการอธิบายถึง Entrepreneurship Education และ Entrepreneurial Mindset ที่แม้ว่าจะเกี่ยวข้องกัน แต่ก็มีแตกต่างกันในหลายแง่มุม ดังนี้:

1. Entrepreneurship Education (การศึกษาเกี่ยวกับการเป็นผู้ประกอบการ)

- **เนื้อหา:** เป็นการศึกษาที่มุ่งเน้นไปที่การเรียนรู้ทฤษฎีและแนวทางปฏิบัติเกี่ยวกับการเป็นผู้ประกอบการ เช่น การวางแผนธุรกิจ การจัดการการเงิน การตลาด การบริหารจัดการองค์กร และการระดมทุน
- **เป้าหมาย:** ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้และทักษะที่จำเป็นในการเริ่มต้นและบริหารธุรกิจของตนเอง หรือทำงานในองค์กรที่เกี่ยวข้องกับการประกอบการ
- **รูปแบบการสอน:** มักจะใช้วิธีการบรรยาย การฝึกปฏิบัติ การศึกษากรณีศึกษา การสร้างแผนธุรกิจ และการทำงานกลุ่ม
- **ผลลัพธ์:** ผู้เรียนจะได้รับความรู้เชิงลึกเกี่ยวกับกระบวนการและขั้นตอนในการสร้างธุรกิจใหม่ สามารถใช้ความรู้เหล่านี้เพื่อพัฒนาธุรกิจหรืออาชีพของตนเอง

2. Entrepreneurial Mindset (ทัศนคติของการเป็นผู้ประกอบการ)

- **เนื้อหา:** เป็นการพัฒนาทัศนคติและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการเป็นผู้ประกอบการ โดยเน้นไปที่การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ความยืดหยุ่น ความกล้าหาญ การแก้ไขปัญหา และการมองหาโอกาสใหม่ๆ
- **เป้าหมาย:** ช่วยให้ผู้เรียนสามารถคิดและประพฤติเหมือนผู้ประกอบการ แม้จะไม่ได้มีแผนที่จะสร้างธุรกิจของตนเอง โดยทัศนคตินี้สามารถนำไปใช้ได้ในทุกแง่มุมของชีวิตและการทำงาน
- **รูปแบบการสอน:** มักใช้วิธีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ การเรียนรู้จากกรณีศึกษา การฝึกสมาธิ และการฝึกทัศนคติที่มุ่งเน้นไปที่การแก้ปัญหา

- **ผลลัพธ์:** ผู้เรียนจะพัฒนาทักษะในการปรับตัว การสร้างสรรค์นวัตกรรม และความสามารถในการมองหาโอกาสใหม่ๆ ซึ่งเป็นทัศนคติที่สำคัญต่อการประสบความสำเร็จทั้งในชีวิตส่วนตัวและการทำงาน

ความแตกต่างที่สำคัญ

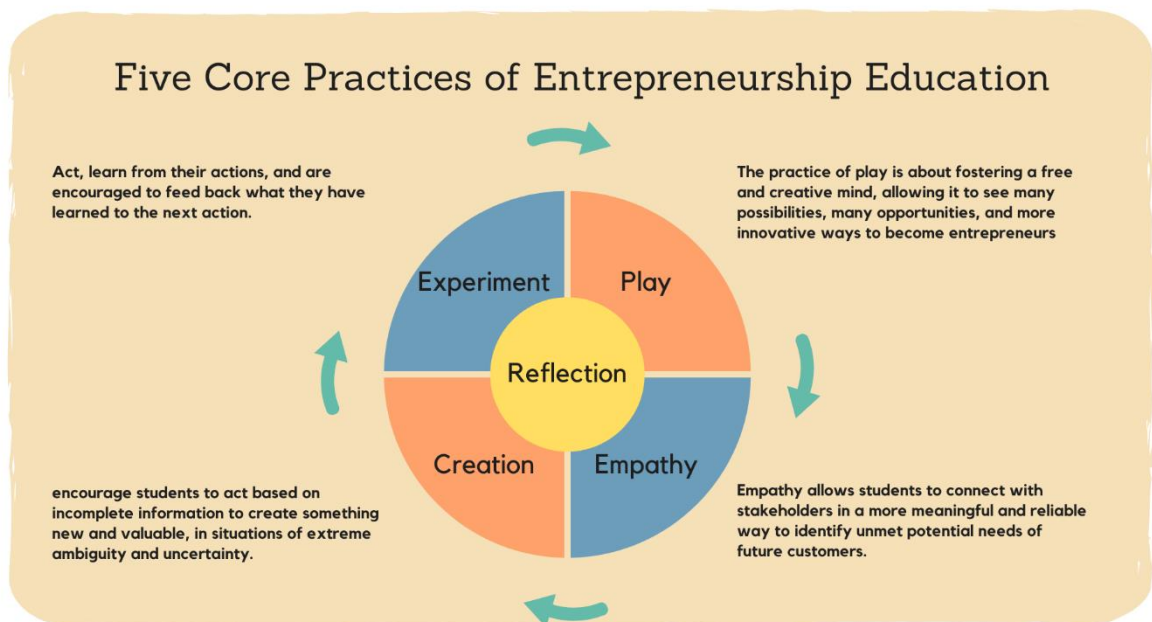
Entrepreneurship Education มุ่งเน้นไปที่การให้ความรู้และทักษะที่จำเป็นสำหรับการประกอบการ

Entrepreneurial Mindset มุ่งเน้นไปที่การพัฒนาทัศนคติและพฤติกรรมที่สอดคล้องกับความเป็นผู้ประกอบการ

ทั้งสองสิ่งนี้สามารถเสริมสร้างกันและกันได้ ผู้ที่ผ่านการศึกษเกี่ยวกับความเป็นผู้ประกอบการสามารถนำทัศนคติการเป็นผู้ประกอบการมาใช้เพื่อเพิ่มโอกาสในการประสบความสำเร็จ ในขณะที่เดียวกัน การมีทัศนคติแบบผู้ประกอบการจะช่วยให้การศึกษาด้านการเป็นผู้ประกอบการมีประสิทธิภาพมากขึ้น

นอกจากนี้แล้ว ยังได้มีการพูดถึง **Five Core Practices of Entrepreneurship Education** หรือ แนวปฏิบัติหลัก 5 ประการในการศึกษาด้านการเป็นผู้ประกอบการ นั้นมีดังนี้

1. การเล่น หรือ Play คือการส่งเสริมความคิดอิสระและสร้างสรรค์ เพื่อให้ได้เห็นโอกาสและแนวทางใหม่ๆ ในการเป็นผู้ประกอบการ
2. ความเห็นอกเห็นใจ หรือ Empathy ซึ่งจะช่วยให้เข้าใจผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และระบุความต้องการที่ยังไม่ได้รับการตอบสนองของลูกค้าได้
3. การสร้างสรรค์ หรือ Creation เป็นการกระตุ้นให้เกิดการลงมือทำภายใต้ข้อมูลที่จำกัด เพื่อสร้างสิ่งใหม่ที่มีคุณค่า แม้จะอยู่ภายใต้สถานการณ์ที่ไม่แน่นอนก็ตาม
4. การทดลอง หรือ Experiment การได้ลงมือทำ เรียนรู้จากการกระทำ และนำบทเรียนไปปรับใช้ในครั้งต่อไป
5. การสะท้อนความคิด หรือ Reflection จะช่วยให้เข้าใจกิจกรรมอื่นๆ ทั้ง 4 ข้อ ได้ดียิ่งขึ้น



Productivity Tools and Techniques

ใน session นี้จะอธิบายถึงเครื่องมือและเทคนิคพื้นฐานเฉพาะที่เกี่ยวกับการแก้ปัญหาเพื่อปรับปรุงประสิทธิภาพการทำงานในระดับองค์กร นอกจากนี้แล้วยังจะแนะนำผู้เข้าร่วมอบรมเกี่ยวกับวิธีเผยแพร่ความรู้ให้กับเยาวชนอีกด้วย

โดยจะขอยกเรื่องของ **Design Thinking** ขึ้นมาอธิบาย ดังต่อไปนี้

Design Thinking เป็นกระบวนการเชิงสร้างสรรค์ที่ใช้ในการแก้ปัญหาและพัฒนานวัตกรรม โดยเน้นที่การเข้าใจผู้ใช้เป็นหลัก มีการแบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอนหลัก:

1. Empathize (ทำความเข้าใจ) : เข้าใจความต้องการและปัญหาของผู้ใช้โดยการรับฟังและสังเกตพฤติกรรม
2. Define (กำหนดปัญหา) : ระบุปัญหาหรือความท้าทายที่ชัดเจนซึ่งต้องการการแก้ไข
3. Ideate (ระดมความคิด) : สร้างสรรค์แนวคิดและวิธีแก้ไขหลายๆ แบบอย่างไม่จำกัด
4. Prototype (สร้างต้นแบบ) : สร้างต้นแบบของวิธีแก้ไขเพื่อนำไปทดสอบ
5. Test (ทดสอบ) : ทดสอบต้นแบบกับผู้ใช้จริงและรับข้อมูลกลับมาเพื่อปรับปรุง

The Five Design Thinking Steps



EMPATHIZE

DEFINE

IDEATE

PROTOTYPE

TEST

Five stages of design thinking by Shammah C J

Design Thinking เน้นการทำงานที่ยึดผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง การทำงานร่วมกันเป็นทีม และการทดลองอย่างรวดเร็ว เพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพและแก้ปัญหาได้อย่างแท้จริง

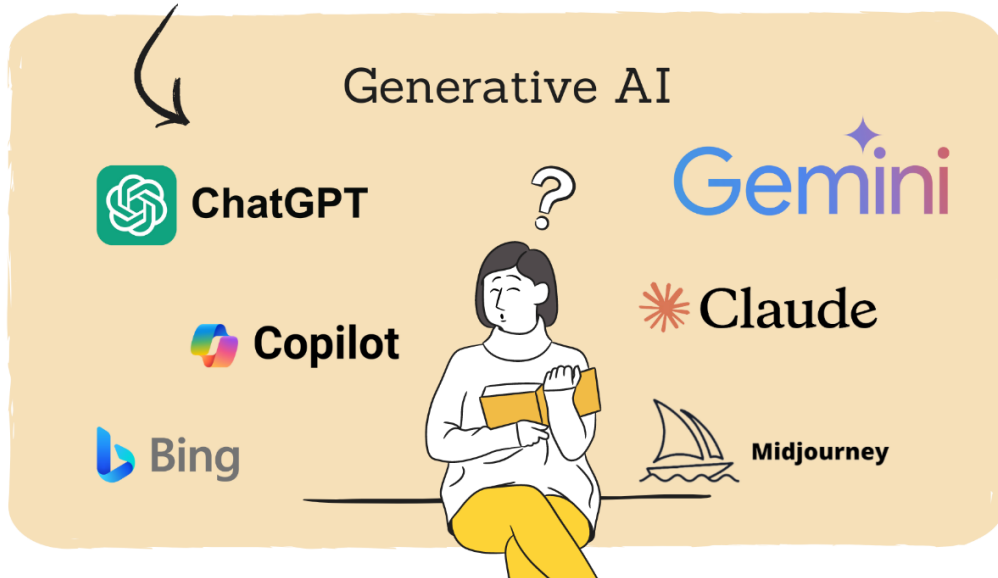
ประโยชน์ของการใช้ **Design Thinking**

1. ลดเวลาสู่ตลาดได้อย่างมีนัยสำคัญ : ด้วยการมุ่งเน้นที่การแก้ปัญหาและหาทางแก้ไขที่เหมาะสม การใช้ Design Thinking สามารถลดเวลาที่ใช้ในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ได้อย่างมาก
2. ประหยัดค่าใช้จ่ายและมีผลตอบแทนการลงทุนที่ดี : การนำผลิตภัณฑ์ที่ประสบความสำเร็จออกสู่ตลาดได้เร็วขึ้นจะช่วยประหยัดเงินและทรัพยากรให้กับธุรกิจในระยะยาว
3. เพิ่มความภักดีและการรักษาลูกค้า : Design Thinking เน้นการออกแบบที่ยึดผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง ซึ่งจะช่วยให้เพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้ใช้และความภักดีของลูกค้าในระยะยาว
4. ส่งเสริมนวัตกรรม : Design Thinking มุ่งเน้นการท้าทายสมมติฐานและความเชื่อที่มีอยู่ โดยกระตุ้นให้ผู้ใช้มีส่วนได้ส่วนเสียทุกคนคิดนอกกรอบ ซึ่งจะช่วยให้องค์กรสามารถนำนวัตกรรมใหม่ๆ เข้ามาใช้ได้

5. สามารถนำไปใช้ได้ทั่วทั้งองค์กร : ข้อดีของ Design Thinking คือไม่ได้จำกัดเฉพาะนักออกแบบเท่านั้น แต่ยังสามารถส่งเสริมให้มีการคิดร่วมกันเป็นกลุ่มและการทำงานร่วมกันข้ามทีมอีกด้วย

Interactive Productivity Tools with Generative AI

ใน session นี้จะอธิบายถึงวิธีการส่งเสริมเยาวชนด้านการปฏิบัติงานเพิ่มผลิตภาพด้วยความรู้และทักษะในการใช้เครื่องมือ Generative AI เชิงสร้างสรรค์ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและความคิดสร้างสรรค์ให้กับการทำงาน



Generative AI ก็คือ ปัญญาประดิษฐ์ที่ถูกออกแบบมาเพื่อสร้างเนื้อหาใหม่ ๆ โดยอัตโนมัติ โดยการใช้ข้อมูลที่เคยมีอยู่แล้วในการสร้างสิ่งใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อน ตัวอย่างเช่น การสร้างข้อความ รูปภาพ เสียง วิดีโอ หรือแม้กระทั่ง Code โปรแกรม ซึ่งทั้งหมดนี้ถูกสร้างขึ้นโดยอัลกอริธึมที่ผ่านการฝึกฝนจากข้อมูลต้นแบบจำนวนมาก

ตัวอย่างของ Generative AI :

1. การสร้างข้อความ : โมเดลภาษาที่สามารถสร้างบทสนทนา เรื่องราว หรือบทความจากข้อมูลที่ได้รับ (เช่น ChatGPT)
2. การสร้างภาพ : AI ที่สามารถสร้างภาพศิลปะ รูปภาพคน หรือสิ่งของต่าง ๆ จากการป้อนคำอธิบายหรือข้อมูลอื่น ๆ (เช่น Midjourney)
3. การสร้างเพลงหรือเสียง : AI ที่สามารถสร้างดนตรี เสียงเอฟเฟกต์ หรือแม้กระทั่งเสียงพูดที่เหมือนกับเสียงคนจริง ๆ
4. การสร้างวิดีโอ : AI ที่สามารถสร้างวิดีโอจากคำอธิบายหรือสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบใหม่จากข้อมูลที่มีอยู่

ประโยชน์ของ Generative AI :

- การสร้างเนื้อหาอัตโนมัติ : ช่วยลดเวลาที่ใช้ในการสร้างสรรค์เนื้อหาที่ซับซ้อน เช่น การเขียนบทความ หรือการสร้างภาพ
- การสนับสนุนความคิดสร้างสรรค์ : สามารถสร้างแรงบันดาลใจและไอเดียใหม่ ๆ ให้กับศิลปิน นักออกแบบ และนักเขียน
- การพัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรม : ช่วยในการออกแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ หรือสร้างแนวคิดที่ยังไม่เคยมีมาก่อน

- การปรับปรุงและเพิ่มประสิทธิภาพการทำงาน : ในภาคธุรกิจ Generative AI สามารถช่วยในงานที่ต้องการการสร้างเนื้อหาหรือการวิเคราะห์ข้อมูลที่ซับซ้อน

Generative AI กำลังเปลี่ยนแปลงวิธีการทำงานและการสร้างสรรค์เนื้อหาในหลายอุตสาหกรรม และมีศักยภาพในการนำมาใช้ในหลาย ๆ ด้านเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์และเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน

ChatGPT คือ โมเดลภาษาปัญญาประดิษฐ์ (AI) ที่พัฒนาโดย **OpenAI** โดยใช้เทคโนโลยีที่เรียกว่า **GPT (Generative Pre-trained Transformer)** เพื่อสร้างข้อความที่คล้ายกับการเขียนของมนุษย์ สามารถใช้ตอบคำถาม แปลภาษา สร้างสรรค์เนื้อหา เขียนโค้ด ช่วยแก้ไขปัญหา รวมถึงการสร้างบทสนทนาที่มีความสมจริง

ประโยชน์ของ **ChatGPT**:

1. ช่วยแก้ปัญหาและตอบคำถาม : ChatGPT สามารถให้คำตอบและแก้ไขปัญหาในหลากหลายหัวข้อ ไม่ว่าจะเป็นการให้ข้อมูลทั่วไป การแก้สมการคณิตศาสตร์ หรือการแนะนำทางด้านเทคนิค
2. สร้างสรรค์เนื้อหา : ChatGPT สามารถช่วยในการเขียนบทความ สร้างเรื่องสั้น เขียนบล็อก หรือช่วยในการพัฒนาบทสนทนาและเนื้อหาสำหรับเว็บไซต์หรือโซเชียลมีเดีย
3. ช่วยเหลือในการเขียนโปรแกรม : ChatGPT สามารถช่วยเขียนโค้ด ตรวจสอบความผิดพลาดในโค้ด และให้คำแนะนำในการพัฒนาโปรแกรม
4. ฝึกภาษาและการแปล : ChatGPT มีความสามารถในการแปลภาษาและช่วยในการฝึกภาษาต่างๆ
5. การให้คำปรึกษาเบื้องต้น : สามารถใช้ในการให้คำปรึกษาเบื้องต้น เช่น การแนะนำในการเรียน การทำงาน หรือการจัดการกับสถานการณ์บางอย่าง
6. เสริมทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ : ช่วยให้ผู้ใช้สามารถฝึกฝนและพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ผ่านการสนทนาและถาม-ตอบ

ChatGPT ถูกนำไปใช้ในหลายด้าน ทั้งในธุรกิจ การศึกษา การพัฒนาซอฟต์แวร์ และการช่วยเหลือส่วนบุคคล ทำให้เป็นเครื่องมือที่มีประโยชน์และสามารถประยุกต์ใช้ได้หลากหลายสถานการณ์

สิ่งที่ **AI** สร้างข้อความ (**Text Generation AI**) ทำได้ดี :

AI ที่สร้างข้อความ สามารถทำนาย "คำที่มีความเป็นไปได้สูงสุด" จากข้อมูลการฝึกที่หลากหลายสำหรับข้อความที่ได้รับ และผสมผสานคำเหล่านั้นเพื่อสร้าง "คำตอบที่เหมาะสม" ตามที่ผู้ใช้งานต้องการ

นอกจากนี้ **AI** รูปแบบนี้ยังสามารถใช้ได้หลากหลายสถานการณ์ ไม่ว่าจะเป็นในธุรกิจ งานสร้างสรรค์ หรือในชีวิตส่วนตัว แต่ที่โดดเด่นเป็นพิเศษคือในด้าน:

- งานที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการทำงาน : เช่น การตอบอีเมลอัตโนมัติ การสร้างรายงาน หรือการช่วยเหลือในงานเอกสาร
- งานที่ช่วยปรับปรุงคุณภาพ : เช่น การตรวจสอบความถูกต้องของภาษา การปรับปรุงเนื้อหาให้ชัดเจน หรือการสร้างบทสนทนาที่มีคุณภาพสูงขึ้น

Text Generation AI จึงเป็นเครื่องมือที่มีประโยชน์มากในการช่วยเพิ่มความรวดเร็วและคุณภาพของงาน และแม้ว่า **Generative AI** จะมีประสิทธิภาพสูง แต่ก็ยังมีจุดอ่อนอยู่ สิ่งที่ **AI** ไม่สามารถทำได้มักจะเป็นเรื่องที่อยู่นอกขอบเขตของโมเดลภาษานี้ ดังนั้นมันไม่เหมาะสำหรับการใช้งานที่ต้องการความถูกต้องของข้อเท็จจริงและความรู้เฉพาะด้าน อาทิ

- การเข้าถึงข้อมูลล่าสุด: AI อาจไม่สามารถให้ข้อมูลที่อัปเดตล่าสุดได้ เนื่องจากฐานข้อมูลที่มันใช้ถูกฝึกมาก่อนหน้า
- การเข้าถึงข้อมูลเฉพาะทาง: โดยเฉพาะในด้านกฎหมายและการแพทย์ที่ต้องการความแม่นยำสูง
- การคำนวณ: AI อาจมีข้อจำกัดในการคำนวณที่ซับซ้อน
- ความจำระยะยาว: AI ไม่มีความสามารถในการจำข้อมูลระยะยาว หรือการเชื่อมโยงข้อมูลจากการสนทนา ก่อนหน้า
- การทำนายอนาคต: AI ไม่สามารถทำนายเหตุการณ์ในอนาคตได้อย่างแม่นยำ
- การสนทนาที่ละเอียดอ่อน: เช่น การแสดงความเห็นที่อาจเป็นการเหยียดเชื้อชาติหรือแสดงออกถึงความรุนแรง ซึ่งอาจเป็นอันตรายหรือละเอียดอ่อนต่อสังคม

ดังนั้น **Text Generation AI** ยังมีข้อจำกัดและไม่เหมาะสมสำหรับการใช้งานในกรณีที่ต้องการความแม่นยำและความรับผิดชอบสูงในด้านข้อมูล

คำแนะนำในการใช้ **ChatGPT** อย่างมีประสิทธิภาพ:

1. การเชื่อมต่อเครือข่าย: ควรมั่นใจว่าคุณมีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตที่เสถียร เพื่อการใช้ ChatGPT โดยไม่มีการหยุดชะงัก
2. การถามคำถามให้ชัดเจน: เพื่อให้ได้คำตอบที่ถูกต้องและตรงประเด็นมากที่สุด ควรพยายามถามคำถามให้ชัดเจนและเฉพาะเจาะจง
3. การทดลอง: อย่าลังเลที่จะทดลองถามคำถามประเภทต่าง ๆ ซ้ำไป ซ้ำมา เพื่อดูว่า ChatGPT สามารถช่วยคุณในเรื่องต่าง ๆ ได้อย่างไร ตั้งแต่การช่วยทำการบ้านไปจนถึงการให้ข้อมูลทั่วไป

Prompt Engineering คือ ศิลปะในการออกแบบข้อมูลนำเข้า (**prompts**) สำหรับโมเดล AI เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ต้องการ โดยมันเกี่ยวข้องกับการเข้าใจความสามารถและข้อจำกัดของโมเดล และการตั้งคำถามหรือคำสั่งในรูปแบบที่ช่วยให้ AI ผลิตคำตอบที่มีประโยชน์และถูกต้องที่สุด

เคล็ดลับสำหรับการใช้ **Prompt Engineering** อย่างมีประสิทธิภาพ:

1. ระบุให้เฉพาะเจาะจง การให้รายละเอียดมากขึ้นจะช่วยให้ AI สามารถปรับคำตอบให้ตรงกับความต้องการของคุณได้ดียิ่งขึ้น
2. ใช้คำสั่งที่ชัดเจน ระบุอย่างชัดเจนว่าคุณต้องการให้ AI ทำอะไร เช่น "อธิบาย-explain", "จัดลำดับ-list," หรือ "แนะนำ-suggest"
3. ให้ข้อมูลบริบทพื้นฐานช่วยให้ AI เข้าใจขอบเขตและความเกี่ยวข้องของคำถามของคุณ
4. ทดลอง ใช้รูปแบบต่าง ๆ ของการตั้งคำถามเพื่อดูว่าแบบไหนให้ผลลัพธ์ที่ดีที่สุด

และในช่วงท้ายทางที่มหาวิทยาลัยได้มอบหมายให้กลุ่มผู้เรียนได้ลองนำเครื่องมือ **Generative AI** มาใช้ในการออกแบบโปรแกรมการเพิ่มผลิตภาพสำหรับเยาวชนในแต่ละประเทศ โดยแบ่งเป็น 3 ระดับคือ Beginner, Intermediate และ Advanced สำหรับกลุ่มของผู้เขียน ได้มีการออกแบบโปรแกรมการเพิ่มผลิตภาพสำหรับเยาวชนทั้ง 3 ระดับเอาไว้ อย่างคร่าวๆ ดังนี้

ระดับ **Beginner** (Duration 2 to 3 days)

Character	<ul style="list-style-type: none"> ● Young Productivity Leader Camp ● Community Service Project ● Personal Growth Sessions
Competence	<ul style="list-style-type: none"> ● Productivity for Youth Roadshow ● Digital and Financial Literacy Sessions
Creativity	<ul style="list-style-type: none"> ● Business Game Simulations for SHS ● Productivity Tik Tok Clip Contest ● Arts and Culture Workshops
Additional	<ul style="list-style-type: none"> ● Webinars/ symposiums ● Posters/ brochures ● Health and Wellness Program (5s, 3M and more)

ระดับ **Intermediate** (Duration 3 to 6 days)

Character	<ul style="list-style-type: none"> ● Productivity Diary ● Mindfulness and Focus Training ● Social Impact Initiatives
Competence	<ul style="list-style-type: none"> ● Youth Entrepreneurship Program ● Start Your Own Business (SYOB) Course ● Time Management Workshop
Creativity	<ul style="list-style-type: none"> ● Productivity Cartoon ● Collaborative Innovation Projects
Additional	<ul style="list-style-type: none"> ● Productivity Pitch Contest ● Social Media ● Work-Life Balance Seminars ● Digital Detox Challenge

ระดับ **Advanced** (Duration 10 days (or more))

Character	<ul style="list-style-type: none"> ● Mentorship Program for the Youth ● Leadership and Ethics Training ● Peer Mentorship
Competence	<ul style="list-style-type: none"> ● Project Management ● Performance Optimization Techniques ● Technology Integration (AI)
Creativity	<ul style="list-style-type: none"> ● Short films on productivity ● Design Thinking Process ● Creative Entrepreneurship
Additional	<ul style="list-style-type: none"> ● Documentary, Podcast ● Global Networking Opportunities

Site Visit

ในครั้งนี้ผู้เขียนได้มีโอกาสเข้า **Site Visit** จำนวน 3 องค์กร ซึ่งวัตถุประสงค์ของการเยี่ยมชมเหล่านี้ ก็เพื่อให้ผู้เข้าร่วมโครงการได้รับรู้และเข้าใจในเรื่องของการนำเครื่องมือและเทคนิคด้านการเพิ่มผลผลิตภาพไปใช้งานจริง รวมไปถึงได้เห็นกระบวนการผลิตและการดำเนินงานของแต่ละองค์กร เพื่อนำประสบการณ์ที่ได้ไปใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการจัดทำรายงานกลุ่มและออกแบบโครงการด้านการเพิ่มผลผลิตภาพสำหรับเยาวชน ซึ่งสามารถนำไปต่อยอดในการพัฒนาเป็นโครงการในประเทศของตนเองได้

องค์กรแรกที่ได้เข้า **Site Visit** คือ **Mongolian Foundation for Science and Technology** หรือ **MFST** เป็นองค์กรไม่แสวงหากำไรที่ทำหน้าที่ด้านส่งเสริมการวิจัยทางวิทยาศาสตร์และนวัตกรรมทางเทคโนโลยีของมองโกเลีย โดยมีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนในการสนับสนุนผู้ประกอบการ และ **Start Up** มีการจัดตั้งศูนย์บ่มเพาะและส่งเสริมนวัตกรรม และจัดตั้งพื้นที่ในการทำงานร่วมกัน จัดทำโปรแกรมขยายขนาดธุรกิจ และให้คำปรึกษาแนะนำเพื่อให้แน่ใจว่าผู้ประกอบการแต่ละแห่งจะเติบโตและมีการพัฒนา

องค์กรที่สอง คือ **APU Company** เป็นโรงงานผลิตเครื่องตีขนาดใหญ่ของมองโกเลีย มีไลน์การผลิตและกำลังการผลิตสูง องค์กรมีการนำระบบ **Daily Control System** มาใช้กับการทำงานในทุกกระบวนการ รวมไปถึงการมีระบบการจัดการของเสีย ลดความสูญเสีย หรือ **Waste** ต่างๆ ส่งเสริมเรื่องความยั่งยืน และนำ **TPM** มาใช้อย่างทั่วถึงทั้งองค์กร

องค์กรสุดท้าย เป็นโรงงานการผลิตสิ่งทอจาก **Cashmere** หรือขนแพะนั่นเอง ชื่อว่า **Gobi Cashmere Company** เป็นโรงงานผลิตขนาดใหญ่ที่มีกำลังการผลิตสูงมาก มีการควบคุมระดับความชื้นและอุณหภูมิอย่างเข้มงวดตลอดสายการผลิต องค์กรมีการนำระบบควบคุมคุณภาพต่างๆ มาใช้ และยังผ่านการรับรองระบบมาตรฐานต่างๆ อย่างครบถ้วน นอกจากนี้ยังเป็นองค์กรที่ส่งเสริมและช่วยเหลือเศรษฐกิจของชุมชน โดยการสนับสนุนกลุ่มคนเลี้ยงสัตว์ในท้องถิ่นอีกด้วย

ส่วนที่ 2 ประโยชน์ที่ได้รับและการขยายผลจากการเข้าร่วมโครงการ

- ประโยชน์ต่อตนเอง
 1. เพิ่มความรู้เกี่ยวกับเครื่องมือและเทคนิคในการเพิ่มประสิทธิภาพ ได้เรียนรู้เครื่องมือและเทคนิคที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน ซึ่งสามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตประจำวันและการทำงาน
 2. ช่วยให้เข้าใจวิธีการและแนวทางในการออกแบบโปรแกรมที่ตอบสนองความต้องการของเยาวชน
 3. มีโอกาสในการสร้างเครือข่ายกับผู้เชี่ยวชาญด้านการเพิ่มประสิทธิภาพ ซึ่งอาจช่วยในการพัฒนาอาชีพและเพิ่มโอกาสในการทำงานร่วมกันในอนาคต
 4. เข้าใจความสำคัญของการเพิ่มประสิทธิภาพในการเติบโตและความยั่งยืนขององค์กร ช่วยให้สามารถนำความรู้เหล่านี้ไปใช้ในการพัฒนาองค์กรหรือโครงการที่มีส่วนเกี่ยวข้อง
 5. สามารถออกแบบโปรแกรมการเพิ่มประสิทธิภาพที่เหมาะสมและตอบสนองต่อความต้องการของเยาวชนได้ดียิ่งขึ้น
 6. พัฒนาทักษะและความรู้ที่จำเป็นในการจัดการโปรแกรมที่มุ่งเน้นเยาวชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

- ประโยชน์ต่อหน่วยงานต้นสังกัด

จะนำองค์ความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในการทำงาน เพื่อช่วยให้ลูกค้าของสถาบันสามารถบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ได้อย่างมีประสิทธิภาพผ่านการให้บริการฝึกอบรม ตลอดจนการจัดกิจกรรม โครงการต่างๆ ที่เป็นการส่งเสริมสร้างความตระหนักในเรื่องของการเพิ่มผลิตภาพ และการขยายโอกาสทางธุรกิจของสถาบันเพิ่มผลผลิตแห่งชาติ อีกด้วย เอกสารและข้อมูลที่ได้รับจากการเข้าร่วมโครงการ จะนำไปใช้ในการแบ่งปันความรู้ให้กับเพื่อนร่วมงานและผู้สนใจ เพื่อนำไปประยุกต์ใช้กับการทำงานต่อไป

- กิจกรรมการขยายผลที่ได้ดำเนินการภายในระยะเวลา 60 วันนับจากวันสุดท้ายของโครงการ
เผยแพร่ความรู้ที่ได้รับจากการเข้าร่วมโครงการในกิจกรรม Com's Day ของสถาบันเพิ่มผลผลิตแห่งชาติ เดือนสิงหาคม 2567