

คิดอย่างมีกึ๋น ด้วย MindManager X5 Pro

Business Think with MindManager X5 Pro

(การอ่านหนังสือด้วยสมอง เพื่อการลงมือการปฏิบัติอย่างสมาร์ท) – สุดยอดกระบวนท่าในการประยุกต์ใช้

ผู้เขียนมีโอกาสดำเนินหนังสือแปลเล่มหนึ่งชื่อ **คิดอย่างมีกึ๋น** ต้นฉบับภาษาอังกฤษชื่อ Business Think เขียนโดย เดฟ มาร์คัม สตีฟ สมิท มาฮาน คาลซา เรียบเรียงโดย ดนัย จันท์เจ้าฉาย ราคาเล่มละ 340 บาท เป็นหนังสือคุณภาพจากสำนักพิมพ์ดีเอ็มจี (www.dmgbbooks.com) มีประเด็นเนื้อหาที่น่าสนใจสามารถประยุกต์มาใช้กับการจัดการความคิดด้วยโปรแกรม **MindManager X5 Pro** ได้เป็นอย่างดี

สิ่งที่หนังสือเล่มนี้สื่อออกมาทั้งเล่มจะเป็นการนำเสนอการคิดด้วยกฎการคิดอย่างมีกึ๋น เพื่อนำผู้ที่คิดหรือเจ้าของความคิดไปสู่ความสำเร็จ กฎ 8 ข้อของการคิดอย่างมีกึ๋น ที่ผู้แปลบอกว่าเป็น สัจจาดญาณแบบใหม่ ประกอบด้วย

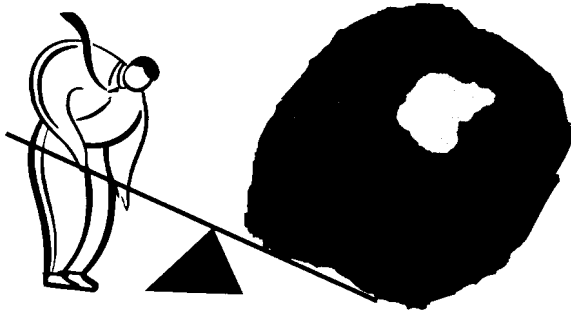


1. ละทิ้งอดีต
2. กระตุ้นความใฝ่รู้
3. กำหนดแนวทางแก้ไข
4. หาหลักฐาน
5. คำนวณผลกระทบที่เกิดขึ้น
6. สืบหาผลข้างเคียง
7. ชะลอแผนการไว้ก่อนหากเกิดความไม่แน่ใจ
8. ค้นหาสาเหตุ

“ความหวังของเราก็คือกฎทั้ง 8 ข้อนี้จะเหมือนเมล็ดพันธุ์แห่งการปฏิวัติธุรกิจ ซึ่งจะก่อให้เกิดการคิด การสื่อสาร และการตัดสินใจด้านธุรกิจแบบใหม่ ไม่ว่าคุณจะอยู่แห่งหนใดในโลกใบนี้ และไม่ว่าคุณจะทำงานอยู่ระดับไหนภายในองค์กร **คุณถูกกดดันอยู่ตลอดเวลาให้ทำทุกสิ่งทุกอย่างถูกต้องไม่ว่าจะเป็นเรื่องใด** คุณมีหน้าที่ต้องตัดสินใจอย่างถูกต้อง ค้นหาโครงการที่เหมาะสม กำหนดกลยุทธ์ที่ได้ผลหรือว่าจ้างพนักงานที่เหมาะสมกับงาน” ข้อความคัดจากหน้าที่ 7 ในส่วนบทนำของหนังสือ

ปัญหาไม่ได้อยู่ที่การรับแนวคิดใหม่ที่สร้างสรรค์เข้าไปในสมอง แต่อยู่ที่การกำจัดแนวคิดเก่าออกไป

จากการทำความรู้จักกับโปรแกรมจัดการความคิด MindManager X5 Pro เราได้เรียนรู้ประสิทธิภาพของ



โปรแกรมที่สามารถสนองตอบความต้องการทางด้านการจัดการความคิดที่หลากหลาย เมื่อจะนำความรู้และประสบการณ์แปลงไปสู่การปฏิบัติ (Principle to Practice) โดยยึดกรอบ **การคิดอย่างมีกึ๋น** แล้วใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์และเครื่องมือสมัยใหม่มาช่วยเป็นคานงัด (Leverage) เชื่อแน่ว่า คนที่ใช้มันจะกลายเป็นสุดยอดบุคคลที่เยี่ยมไปด้วยพลังที่สร้างสรรค์ มีความพร้อมที่จะผันเปลี่ยนตัวเองจากดี (Good) สู่การเป็นดีเลิศ

(Great) หากทุกคนพร้อมแล้วเรามาเริ่มการคิดอย่างมีกึ๋นด้วยโปรแกรม MindManager X5 Pro กันเลยครับ....

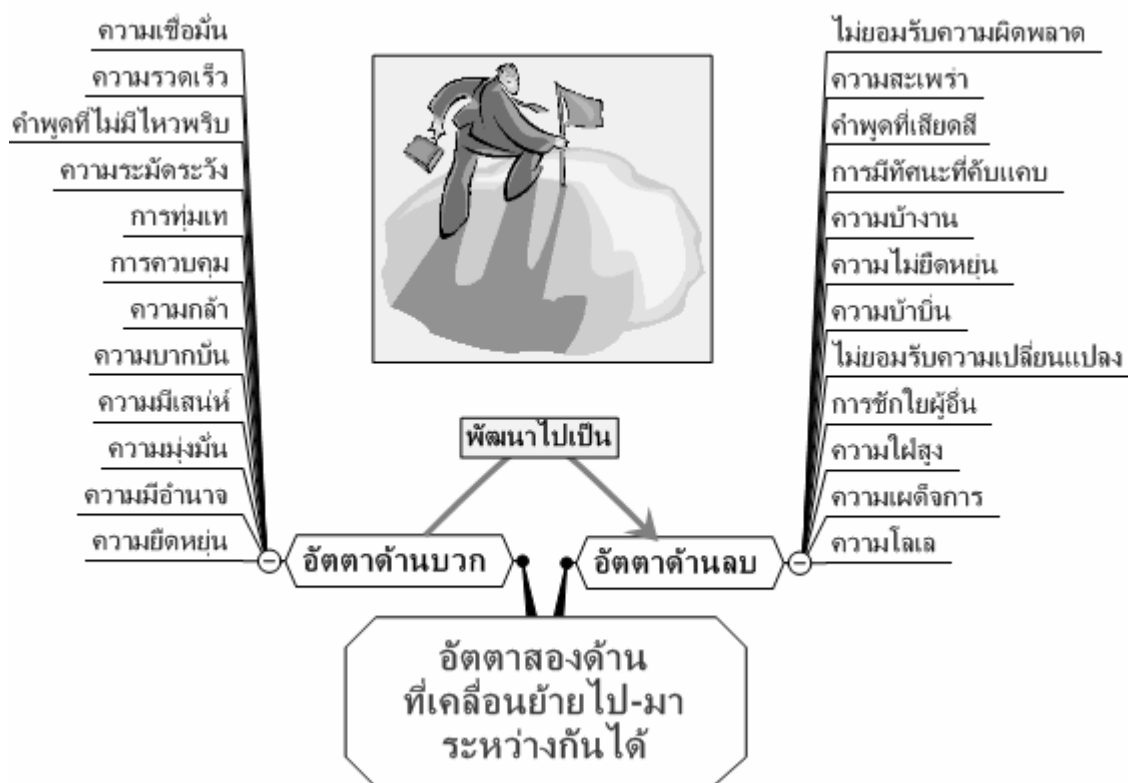
เพื่อให้การเรียนรู้เกิดความสมบูรณ์และได้ประโยชน์สูงสุดผู้เขียนขอแนะนำให้ไปหาซื้อหนังสือ **คิดอย่างมีกิน** มาประกอบการเรียนรู้ด้วย ท่านสามารถหาซื้อได้ตามร้านหนังสือชั้นนำทั่วไป

หากคุณพร้อมแล้วเรามาเริ่มต้นเรียนรู้โดยการเดินทางด้วยความคิดก้าวอย่างด้วยจินตนาการไปกับกฎของการคิดอย่างมีกินไปที่ละข้อ

กฎข้อที่ 1 ละทิ้งอดีต

“ความยโสจะกลืนทุกสิ่งและทุกคนที่ขวางทาง ผู้ที่มีอดีตสูงจึงมุ่งหวังที่จะอยู่เหนือกว่าผู้อื่น ทั้งในเรื่องความคิด ความมั่งคั่ง ตำแหน่งหน้าที่ และคุณค่าในตัวเอง คนพวกนี้แม้แต่เปรียบเทียบกับตนเองกับผู้อื่น และจะรู้สึกพึงพอใจก็ต่อเมื่อมีทุกสิ่งทุกอย่างเหนือกว่าผู้อื่น คนที่อดีตสูงจะคิดว่าตนเองถูกต้องอยู่ตลอดเวลาเพราะเคยชินกับการแสวงหาว่าตนเองรู้ทุกอย่าง และรู้มากกว่าคนอื่น” คัดจากหน้าที่ 37 ของหนังสือ

ทางออก → ต้องบอกตัวเองเสมอว่า ถึงแม้จะมี The Best แล้วมันยังมี Better Than The Best อีกด้วย



จำไว้ว่า **ถ้าคุณยังหายใจอยู่ก็แปลว่าคุณยังมีอดีต** ทุกคนสามารถควบคุมอดีตของตนเองได้ เพียงแต่ไม่ใช่เรื่องที่ย่างตายนัก

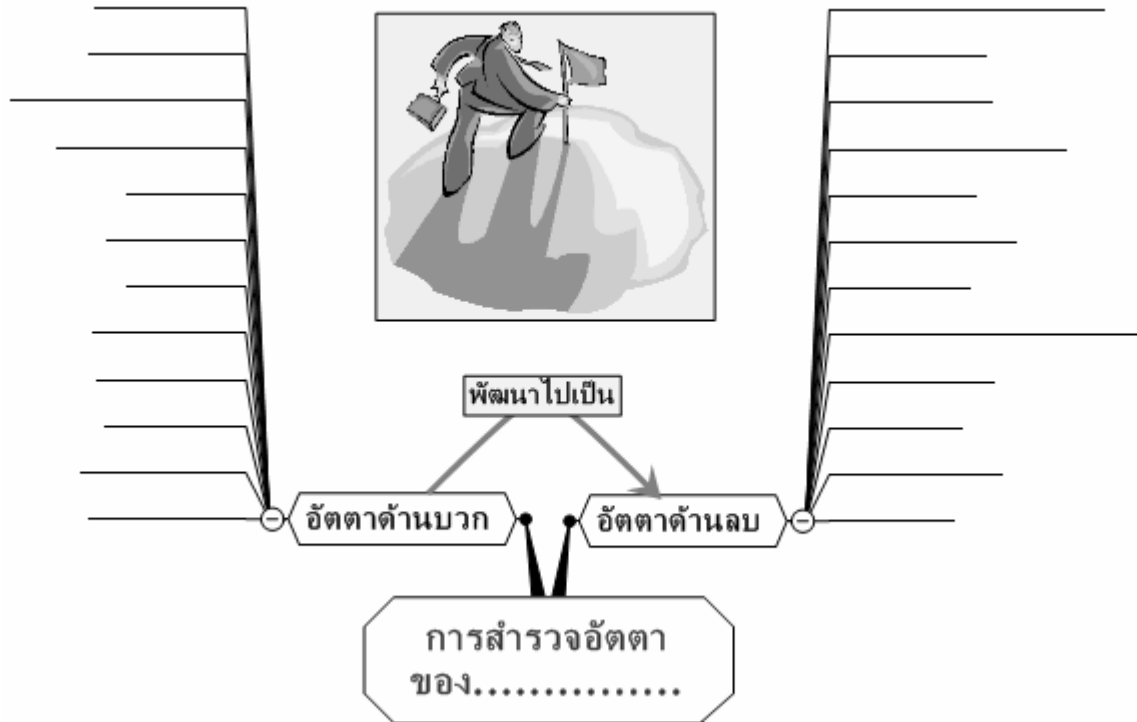
Action : ลงมือคิดอย่างมีกินด้วยโปรแกรม MindManager X5 Pro

- เปิดโปรแกรม MindManager X5 Pro ขึ้นมาพร้อมกับเปิดแฟ้มข้อมูลใหม่ (File...New)
- เขียนข้อความไว้ตรง Central topic หรือ Subject of Mind Map ว่า “การสำรวจ อดีต ของ....” ดังภาพตัวอย่าง

**การสำรวจอดีต
ของ ประชาธรรม์**

- จากนั้นก็ให้แตกแขนงความคิดเป็นอัตราด้านบวก (Positive) และแขนงอัตราด้านลบดังภาพ
- แดกประเด็นย่อย (Insert sub-อัตรดา) ทั้งด้าน + และด้าน - เท่าที่จะคิดได้
- แต่ง Map ให้สวยงามเข้ากับจริตหรืออัตรดาของแต่ละคน (เพราะยังมีลมหายใจอยู่)
- บันทึก อัตรดา-Map เก็บไว้ใช้ประกอบการเรียนรู้กฎข้อต่อไป (File...Save)

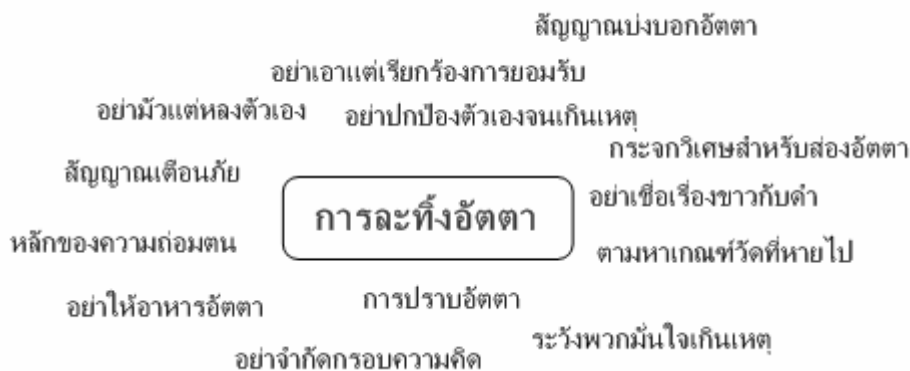
สำหรับผู้ที่ไม่มีความคอมพิวเตอร์อยู่ข้างหน้ากำลังนั่งอ่านหนังสือเล่มนี้ก็ลองหยิบดินสอขึ้นมาเติมรายการอัตรดาลงในกรอบทั้งอัตรดาทางบวก และอัตรดาทางลบ



มาถึงตรงนี้ได้รู้จักเรื่องราวของกฎข้อที่ 1 เรื่องของอัตรดาของเราเองเรียบร้อยแล้วผู้เขียนขอเรียกแผนที่ความคิดที่ได้ว่า Atta-Map (แผนที่อัตรดา)

สิ่งสำคัญเราจะละทิ้งอัตรดาได้อย่างไร (กฎข้อที่ 1 ละทิ้งอัตรดา)

เนื้อหาในหนังสือ **คิดอย่างมีกึ๋น** ได้นำเสนอทางออกเรื่องการละทิ้งอัตรดาว่าเราต้องปฏิบัติต่อตัวเองอย่างไร โดยแสดงคำสัญญาไว้ดังนี้



Action : เพื่อให้เราเป็นบุคคลประเภทผู้อยู่เหนืออดีตแห่งตน ขอให้ทุกท่านสร้าง Map แผ่นใหม่ด้วยโปรแกรม MindManager X5 Pro โดยกำหนดให้ Subject of Mind Map เป็น “แนวทางการละทิ้งอดีตของ.....”

แนวทางการละทิ้งอดีต ของ.....

จากนั้นก็ให้แตกแขนงความคิด (Main ideas) ที่ท่านคิดว่ามันจะเป็นสิ่งที่ช่วยจัดการอดีตของตนเองจัดมันให้เป็นหมวดหมู่ (Organize – อดีต) สำหรับท่านที่ความคิดยังไม่ลื่นไหลก็ลองดู Map ที่ผู้เขียนสรุปประเด็นการละทิ้งอดีตจากหนังสือ คิดอย่างมีกึ๋น ดังภาพต่อไปนี้

Topics
แนวทางการละทิ้งอดีต ของ.....
<ul style="list-style-type: none"> ☐ 1. สัญญาบ่งบอกอดีต <ul style="list-style-type: none"> 1.1 คุณพยายามแสดงว่าคุณเจตสยวดฉลาด 1.2 คุณต้องการให้ผู้อื่นยอมรับในตัวคุณตลอดเวลา 1.3 คุณพยายามปกป้องตัวเอง ☐ 2. อย่ามัวแต่หลงตัวเอง <ul style="list-style-type: none"> 2.1 คุณอาจจะผิดก็ได้ 2.2 คนอื่นอาจจะมองว่าคุณเป็นคนชอบโอ้อวด 2.3 คนอื่นอาจไม่ยอมรับแนวคิดของคุณ 2.4 คนอาจปฏิบัติต่อผู้อื่นเหมือนเขาเป็นสิ่งของ 2.5 คุณจะไต่ยืนแต่สิ่งที่คนอื่นคิดว่าคุณอยากฟัง ☐ 3. อย่าให้เวลาการอดีต <ul style="list-style-type: none"> 3.1 อย่าเผลอลงไปกับคนรอบข้างที่มีอดีต 3.2 จัดการอดีตในตนเองให้อยู่ ☐ 4. กระจกวิเศษสำหรับสองอดีต <ul style="list-style-type: none"> 4.1 เสียสละที่อื่นจากคนอื่น 4.2 เรียนรู้ที่จะเป็นผู้ฟังที่ดี ☐ 5. การปราบอดีต <ul style="list-style-type: none"> 5.1 ปราบมันด้วยความอ่อนโยน 5.2 วาจาสุนัขภาพนุ่มนวล ☐ 6. อย่าเชื่อเรื่องข่าวกับด่า <ul style="list-style-type: none"> 6.1 โลกนี้ไม่มีอะไรแยกส่วน 6.2 โลกมีทางออกให้คนที่กดปุ่ม Pause เสมอ ☐ 7. ตามหาเกมท์วัดที่หายไป <ul style="list-style-type: none"> 7.1 ฝึกมองภาพเชิงระบบ 7.2 คิดเชิงเปรียบเทียบ (Comparative thinking) ☐ 8. อย่าจำกัดกรอบความคิด <ul style="list-style-type: none"> 8.1 ฝึกคิดนอกกรอบ 8.2 ตามตัวเอง What - if ☐ 9. ศักดิ์ของความพร้อมตน <ul style="list-style-type: none"> 9.1 ยอมรับในหลักการของการไม่รู้ 9.2 ไม่มีใครรู้ทุกเรื่อง

หมายเหตุ :

ข้อมูลเนื้อหาตัดแปลงจากเนื้อหาหนังสือคิดอย่างมีกึ๋น ผู้อ่านสามารถปรับเปลี่ยนโดยใช้ภาษาที่ตัวเองเข้าใจเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดในการใช้กึ๋นเขียน Mind Map ด้วย MindManager X5 Pro



เพื่อให้เกิดการเชื่อมโยงความคิดของแนวทางการละทิ้งอดีตขอให้ทุกท่านนำข้อมูลรายการละทิ้งอดีตด้านบนแปลงไปเป็นแผนที่ความคิด (Map) แล้วสร้างเส้นเชื่อมโยง (Insert relationship) ระหว่างประเด็นที่มีความสัมพันธ์กันเพื่อจะได้มองเห็นโอกาสของการปฏิบัติการละทิ้งอดีต (คลิกและคิด)

เมื่อเราก้าวผ่านเรื่องของอัตโนมัติในกฎข้อที่ 1 ด้วยการฝึกการคิดและเขียนแผนที่อัตโนมัติ ก็ถึงเวลาของการก้าวสู่กฎข้อที่ 2 กระตุ้นความใฝ่รู้ (หากจัดการอัตโนมัติยังไม่ได้ก็อย่ารีบร้อนไปยังกฎข้อที่ 1 ให้ออกไปจัดการกฎข้อแรกให้เรียบร้อยก่อน ไปช้าๆ อย่างมั่นใจ)

กฎข้อที่ 2 กระตุ้นความใฝ่รู้

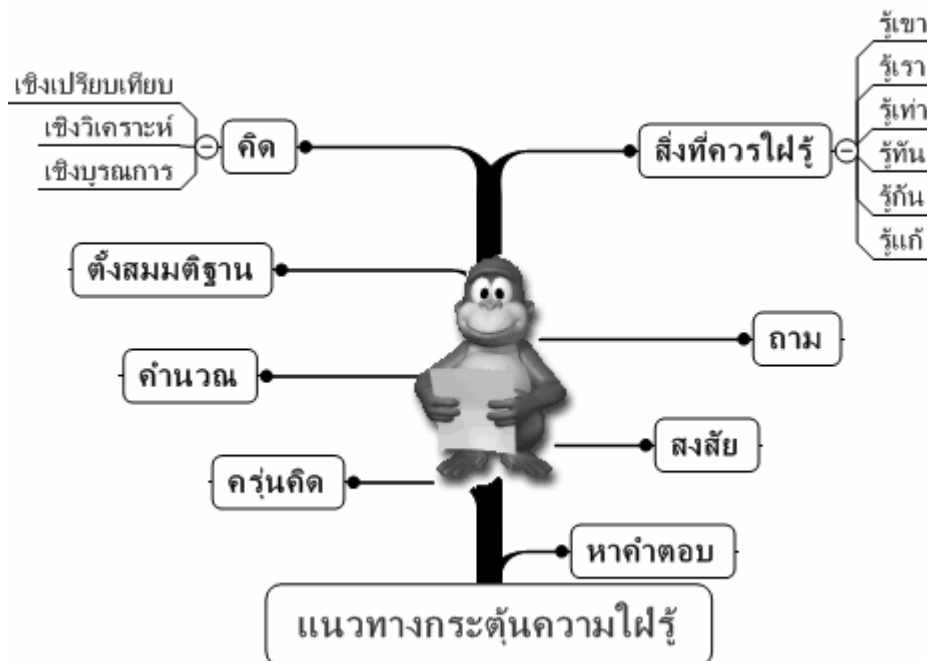
โปรแกรม MindManager X5 Pro เป็นเครื่องมือที่กระตุ้นความใฝ่รู้ได้เป็นอย่างดี เพราะเราสามารถแตกแขนงความคิดออกไปได้เรื่อยๆ ครอบคลุมเท่าที่ความใฝ่รู้ของเรายังมีอยู่ แต่สิ่งสำคัญมันอยู่ที่ ต้องถามตัวเองก่อนว่า แล้วมันจะใฝ่รู้ไปเพื่ออะไร อยู่อย่างที่เป็นอยู่ชีวิตมันก็เดินไปได้เรื่อยๆ แล้ว (go with the flow)

“ผู้ที่มีศักยภาพสูงส่งทุกคนไม่ว่าจะเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านใด ล้วนแต่เป็นผู้ใฝ่รู้ทั้งสิ้น” คัดจากหนังสือ คิดอย่างมีกึ๋น หน้า 67

วิธีการกระตุ้นความใฝ่รู้ได้ดีมากวิธีหนึ่งก็คือ การตั้งคำถามกับตัวเอง “จะเป็นอย่างไร ถ้าหาก.....” โดยการเขียนคำดังกล่าวลงไปบน Subject of Mind Map ของ MindManager X5 Pro เพื่อสร้างแผนที่คำตอบที่เป็นไปได้ ทำให้เป็นนิสัยผู้เขียนเรียกว่า เขียนแผนที่สิ่งที่สงสัยวันละแผ่น (Daily Map of What – if)

Action : ลงมือฝึกการกระตุ้นการใฝ่รู้ของตนเอง ด้วยการเปิดโปรแกรม MindManager X5 Pro ขึ้นมาเพื่อเขียน Map แผ่นใหม่

- กำหนด Central Topic ให้เป็น “จะเป็นอย่างไร ถ้าหาก.....”
- จากนั้นแตกแขนงความคิดออกไปให้มากที่สุด ด้วยการคิดเชิงกว้าง
- ย่อยประเด็นของแต่ละแขนงความคิด Sub-topic เท่าที่จะย่อยได้ด้วยการคิดเชิงลึก
- สร้างเส้นเชื่อมโยง (Relationship) ให้กับประเด็นที่สัมพันธ์กัน



พอเขียนแผนที่ความใฝ่รู้เสร็จแล้วสิ่งที่ได้ก็คือ เราจะรู้ว่ามึะอะไรบ้างที่เรายังไม่รู้ (know the unknown) จากนั้นบันทึกเพิ่มข้อมูลเก็บไว้ วันหน้าค่อยไปตามหาส่วนที่ยังไม่รู้จากผู้รู้มาเติมเต็มให้กับแผนที่ใฝ่รู้ของเรา

ผ่านไปสองข้อแล้วสำหรับกฎของการคิดอย่างมีกึ๋น แผนที่ความคิดของเราก็ถูกบันทึกไว้แล้วถึงสองแผ่น เรามาเรียนรู้กฎข้อที่สามกันต่อ

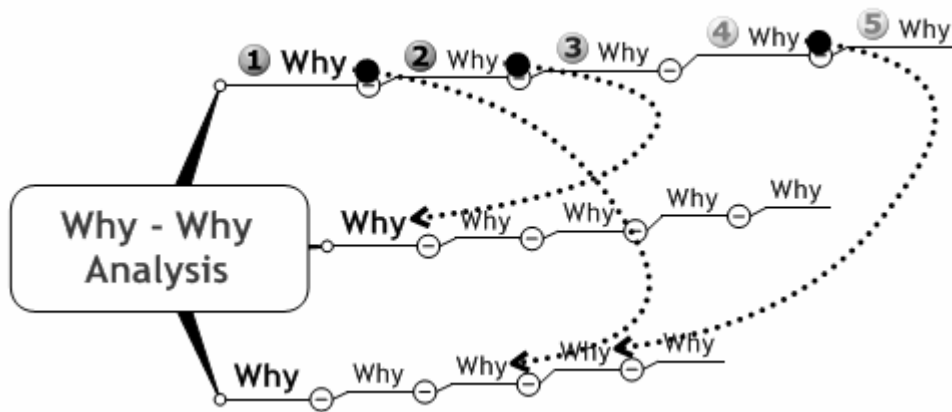
กฎข้อที่ 3 กำหนดแนวทางแก้ไข

กฎข้อนี้ฟังดูแล้วแปลกๆ สำหรับคนทั่วไป แต่ในแนวความคิดของหนังสือคิดอย่างมีกึ๋น กลับมองว่า หากทุกอย่างถูกคิดทางออกสุดท้ายไว้หมดแล้วมันแทบไม่ต้องทำอะไรอีกเลย คุณค่ามันจะเท่ากับศูนย์ นั่นหมายถึงมันไม่ก่อให้เกิดการเรียนรู้หรือเข้าถึงปัญหาที่แท้จริง

กฎข้อนี้มันสอนให้เราฝึกตั้งคำถามกับปัญหาโดยอาจจะถามโดยหลักการ Why - Why Analysis ตามแนวคิดของการบริหารของญี่ปุ่น ถามเพื่อหาคำตอบสักห้าชั้น แล้วจะค้นพบต้นตอของปัญหาเข้าถึงแก่นแกนของต้นเหตุ อันจะทำให้ปัญญารู้สว้าง

เปิดโปรแกรม MindManager X5 Pro ขึ้นมาเพื่อค้นหาคำตอบของคำถาม Why - Why แดกประเด็นคำตอบลงไปสัก 6 หรือ 6 ชั้น ท่านจะเริ่มมองเห็นประเด็นสำคัญของปัญหา ในระหว่างการระดมความคิดเพื่อเข้าถึงแก่นของปัญหาสิ่งที่ควรจะทำก็คือการประยุกต์แนวคิด การคิดแบบหมวก 6 ใบมาใช้ประกอบด้วย

เพื่อให้เห็นภาพของความเชื่อมโยงและเห็นโอกาสของการแก้ไขปัญหาให้เราเขียน Map ในแบบแผนผังต้นไม้ Tree Diagram (ศึกษาเพิ่มเติมได้จากหัวข้อ Tree Diagram)



ด้วยการค้นหาคำตอบในแบบ การละทิ้งความสนใจเรื่องแนวทางแก้ไขไว้ก่อน จะทำให้เราเชื่อมโยงประเด็นมองเห็นแก่นแกน (Core) ของปัญหา

เนื้อหาในหนังสือ ผู้เขียนบอกให้เราดเบรี้ยวไว้กินหวาน ซึ่งหมายถึงให้เราถาม Why - Why ไปเรื่อยๆ อย่าใจร้อน Why เดียวแล้วเลิกเลยมันจะไปไม่ถึงแก่นของปัญหามันจะได้แต่เปลือกหรือส่วนยอดที่โผล่พ้นน้ำของภูเขาน้ำแข็ง นอกจากนั้นเขายังเน้นไม่ให้เราติดยึดอยู่กับ กิจกรรมที่ทำไปพอได้ทำ แล้วไม่ได้ตอบสนองต่อการแก้ปัญหาที่แท้จริง

อีกประเด็นที่สำคัญคือ ให้เราเลิกเตาสุ่ม เลิกไปยึดติดกับภาพลวงตาที่มองเห็นแต่เพียงภายนอก ด้วยคำถาม Why - Why มันจะทำให้เราทะลุช่วงชั้นของปัญหาที่อยู่เหนือในลึกเข้าไป การปฏิบัติตามที่แนะนำมันจะทำให้เราความใจความหมาย (meaning) ที่แท้จริงของเรื่องนั้นๆ อันจะนำเราไปสู่การแก้ไขได้ถูกต้อง

ต่อจากนี้ไปเมื่อเรารับรู้ถึงพลังของการเขียน Why - Why Maps เราก็จำไม่สรุปเรื่องราวต่างๆ เอาเองแบบที่เคยทำผ่านมา เราจะไม่หวั่นไหวต่อความเย้ยหยันของข้อเสนอจากคนรอบข้างที่ส่วนใหญ่คิดเอาเอง (ไม่ได้เขียน Why - Why Maps เหมือนเรา)

สุดท้ายเมื่อได้ Why - Why Map ทางออกของการแก้ไขปัญหามาด้งภาพข้างบน ก็ให้เราเชื่อมโยงเส้นประเด็นที่เกี่ยวข้องกัน จัดลำดับความสำคัญ Prioritize โดยใช้ MindManager X5 Pro เพื่อสรุปทางเลือก

เมื่อผ่านการสร้างทางเลือกแบบเข้าถึงแก่นแกนของปัญหาที่มาถึงเวลาของการวิเคราะห์หาหลักฐานที่เกี่ยวข้องที่จะมาสนับสนุนการตัดสินใจ (Evidence based decision making)

กฎข้อที่ 4 หาหลักฐาน

ยุคสมัยของการแข่งขันกันที่ความเร็ว เรื่องของการช่วงชิงการนำ เป็นสิ่งที่จำเป็น ใครเสร็จก่อน ใครเคลื่อนไหวก่อนถือว่าได้เปรียบ แต่ก็มีหลายกรณีที่ความเร็วในการตัดสินใจเป็นเครื่องบ่อนทำลายหลายองค์กร กฎข้อที่สี่ บอกเราว่าไม่ว่าจะทำอะไรก็ตาม จะเป็นเรื่องเล็กหรือเรื่องใหญ่ การหาหลักฐานมายืนยันเพื่อประกอบการตัดสินใจมีความจำเป็น

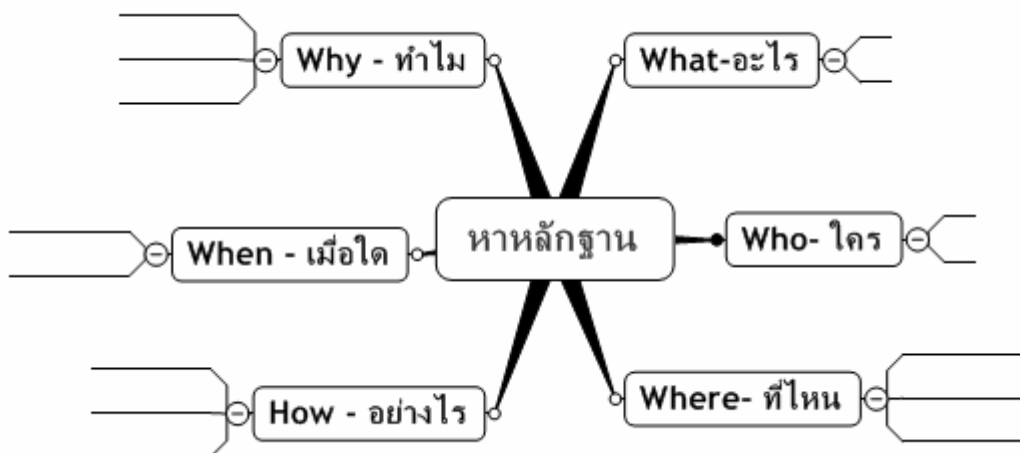
“การครุ่นคิดไม่ได้ทำให้ความเด็ดขาดของคุณในฐานะนักปฏิบัติลดลงแต่อย่างใด ที่จริงแล้วมันช่วยให้เกิดความแข็งแกร่ง ซึ่งจำเป็นต่อการเป็นนักปฏิบัติที่มีประสิทธิภาพ และจำเป็นต่อการเป็นผู้นำ” คำกล่าวของ PETER KOESTENBAUM นักปรัชญาธุรกิจ

การมีโปรแกรม MindManager X5 Pro ช่วยในการจัดการความคิด จะช่วยให้เกิดความสมดุลระหว่างการดำเนินงานด้วยความเร็ว และการครุ่นคิดอย่างแยกคาง เพื่อให้เกิดความเข้าใจอย่างลุ่มลึกในกฎข้อที่ 4 ขอให้ทุกท่านศึกษาหลักการคิดเชิงพุทธ ที่เรียกว่า โยนิโสมนสิการ ด้วยพลังของโปรแกรม MindManager X5 Pro ที่สามารถรวบรวมข้อมูลในรูปแบบของ Electronic file การหาหลักฐานให้เพียงพอก่อนตัดสินใจจะทำได้อย่างเป็นระบบ อาจจะเรียกได้ว่า คิดเร็วอย่างมีกึ๋น

สิ่งสำคัญที่กฎข้อที่สี่พยายามสื่อกับผู้อ่านก็คือ ให้เราเชื่อต่อเมื่อมีหลักฐานเท่านั้น เขียนมันออกมา Mind Map รวบรวมรายละเอียดหลักฐานในเรื่องนั้นๆ เพิ่ม Coding และ Marker ให้กับแขนงความคิด เพื่อระบุความน่าเชื่อถือของหลักฐานหรือแหล่งอ้างอิงข้อมูล

Action : เพื่อให้เห็นภาพของการประยุกต์ใช้โปรแกรม MindManager X5 Pro เรามาลงมือหาหลักฐานกัน

- เปิดโปรแกรม Mind Manager X5 Pro แล้วสร้าง Map แผ่นให้ระบุตรง Central Topic ว่า “หลักฐานสนับสนุนเรื่อง.....”
- แยกแขนงความคิดรายการหลักฐานที่เกี่ยวกับเรื่องนั้นๆ เท่าที่จะมีและเป็นไปได้
- ใช้กรอบ 5W 1H ในการระบุหลักฐาน จากนั้นย่อยประเด็นแตกแขนงลงลึกไปเรื่อยๆ เท่าที่จะละเอียดได้



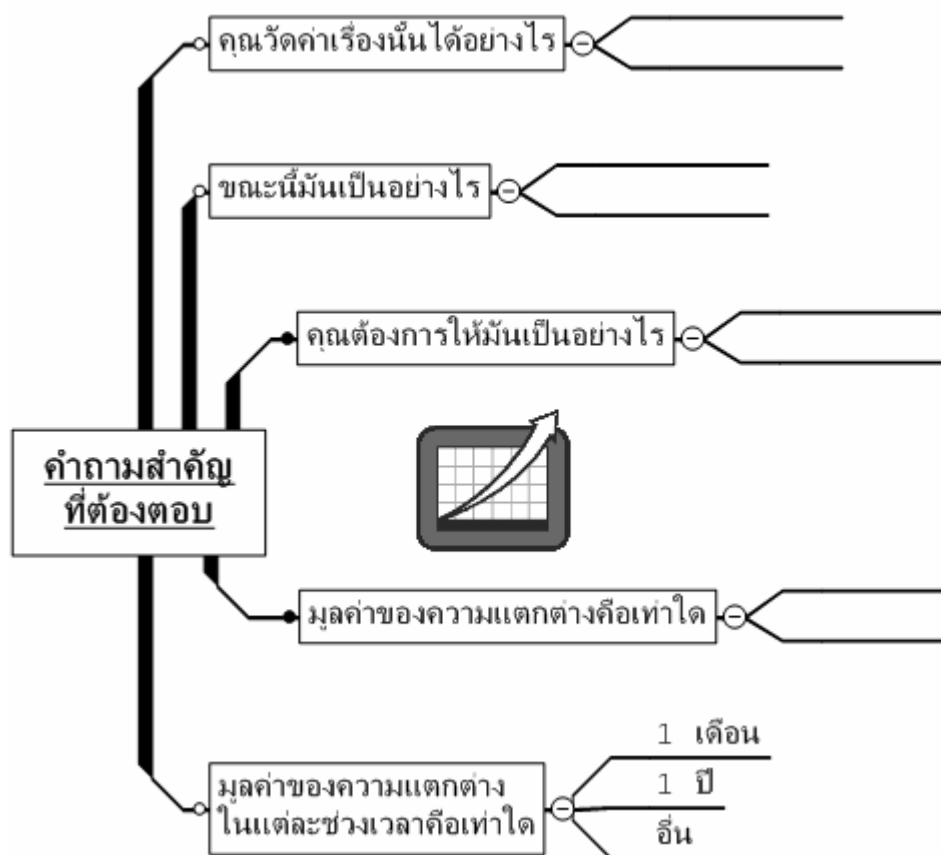
ถึงหลักฐานที่ได้ยังไม่ละเอียดมาก แต่ด้วย MindManager X5 Pro มันจะทำให้เราเห็นอนาคตบ้างว่าควรจะตัดสินใจไปทางใด มันจะช่วยแปลงความคิดออกมาเป็นภาพได้ซึ่งก็ถือว่าการสร้างหลักฐานอย่างหนึ่งนั่นเอง

เมื่อได้หลักฐานเพียงพอจากการใช้กฎข้อที่ 4 ก็ถึงขั้นตอนที่จะต้อง คำนวณผลกระทบที่จะเกิดขึ้นจากข้อมูลและการตัดสินใจ

กฎข้อที่ 5 คำนวณผลกระทบที่จะเกิดขึ้น

ด้วยโปรแกรม MindManager X5 Pro ที่สามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบหน้าตาของ Map ได้หลากหลาย โดยเฉพาะการสร้างเส้นเชื่อมโยงเชิงเหตุ-ผล ที่คล้ายๆ กับผังก้างปลา หรือ แผนผังสาเหตุและผล มันจึงสามารถปรับประยุกต์ใช้กับกฎข้อที่ห้าที่ว่าด้วย การคำนวณผลกระทบที่จะเกิดขึ้น หลักๆ ของกฎข้อนี้สอนให้เราใช้ เศรษฐศาสตร์บนเศษกระดาษ แต่กรณีที่ใช้โปรแกรม MindManager X5 Pro เราจะประยุกต์สู่การใช้หลัก เศรษฐศาสตร์บนแผนที่ความคิด (Economic Map)

เริ่มต้นสร้าง Map แผ่นให้ด้วยการระบุ Subject of Mind Map ให้เป็น “คำถามสำคัญที่ต้องตอบ” จากนั้นแตกแขนงความคิดออกเป็นดังภาพ



เพื่อให้ได้คำตอบเชิงลึก ควรจะเปิดเวทีระดมสมองโดยนำเอาความหลากหลายของความคิดมาสร้างองค์ความรู้ ด้วยวิธีการคำนวณผลกระทบที่จะเกิดขึ้นบางครั้งอาจจะต้องอาศัยพลังของการจินตนาการเข้าร่วมด้วยเพื่อการสร้างฉากทัศน์ (Scenario technique) โปรแกรม MindManager X5 Pro จะช่วยให้มองเห็นภาพรวมของผลกระทบทั้งหมดรวมทั้งช่วยการจัดลำดับความสำคัญหรือความรุนแรงของผลกระทบด้วยการเพิ่ม Marker ให้กับแขนงความคิด

Action : เปิดโปรแกรม MindManager X5 Pro เพื่อสร้าง Map แผ่นใหม่ จากนั้นก็ตอบคำถามตามภาพข้างบนในเรื่องที่ท่านกำลังตัดสินใจจะทำหรือไม่ทำ สิ่งที่เราจะได้เรียนรู้จาก Map แผ่นนี้ร่วมกับการคิดอย่างมีกึ๋น ด้วยกฎข้อที่ 5 ก็คือ เราจะเป็นคนທີ່คิดซึ้งใจตลอดเวลา จนในอนาคตเราจะไม่ยอมเสียเวลาแม้เพียงวินาทีเพื่อสิ่งที่ไม่ให้ผล

กระทบน้อย แต่เราจะเลือกตัดสินใจทำในสิ่งที่เกิดผลกระทบ หรือกระเือนที่รุนแรงกว่า หากเรื่องนั้นเป็นผลกระทบในทางบวกที่ทำให้แผ่นดินไทยสูงขึ้น แต่สิ่งที่ต้องไม่ลืมก็คือ มันยังมีอีกหลายอย่างที่เกิดขึ้นบนโลกใบนี้ที่เราควบคุมไม่ได้ กฎข้อที่ 6 จึงบอกให้เราสำรวจหาผลข้างเคียงด้วย

กฎข้อที่ 6 สำรวจหาผลข้างเคียง

การใช้ยาที่ซื้อจากร้านขายยา บางครั้งเภสัชกรก็บอกเราว่า มันจะมีผลข้างเคียงร่วมด้วยโดยมันไม่ได้มีเฉพาะประโยชน์ในการรักษาอาการที่เป็นเท่านั้น การได้รับข้อมูลผลข้างเคียงมันจะช่วยให้เราเตรียมตัวรับสิ่งที่เกิดขึ้นปัญหาหนักหรือรุนแรงก็จะผ่อนลง

กฎข้อนี้บอกเราว่าให้เน้นสำรวจหาบุคคลและสิ่งที่ได้รับผลข้างเคียง หากเทียบกับการบริหารยุคใหม่ มันก็คือการค้นหา Stakeholder หรือผู้มีส่วนได้ส่วนเสียนั่นเอง

โปรแกรม MindManager X5 Pro จะช่วยให้เราเขียนแผนที่ของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียได้ครอบคลุมทุกภาคส่วนมองเห็นการเชื่อมโยงกลุ่มต่างๆ รวมทั้งสิ่งต่างๆ ที่ได้รับผลกระทบ

การสร้าง Map มันจะช่วยให้เราและทีมงานกรณีเป็นการทำงานเป็นทีมมองเห็นผลข้างเคียงที่จะเกิดขึ้นทั้งระยะสั้นและระยะยาวในแผนเดียวกัน นี่คือข้อเด่นของ MindManager X5 Pro ที่ช่วยการคิดแบบมีกึ๋น

Action : เปิดโปรแกรม MindManager X5 Pro แล้วสร้าง Map แผนใหม่ เพื่อค้นหาผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในเรื่องที่เรากำลังจะดำเนินการ ที่จะได้รับผลข้างเคียงจากเรื่องนั้นๆ การเขียนแผนที่ความเรื่องผลข้างเคียงหากต้องการให้เกิดความสมบูรณ์อาจจะยึดหลักการ “มองอดีต คิดปัจจุบัน วาดภาพฝันอนาคต” ลองย้อนกลับไปดูว่าที่ผ่านมาเกิดอะไรขึ้นกับใครอย่างไร (แตกแขนง Mind Map) ช่วยกันมองร่วมกันหลายๆ มุมแล้วเราจะได้กลุ่มผู้รับผลข้างเคียงครอบคลุมครบถ้วน



ต่อไปเวลาจะทำอะไรเราจะนึกถึงใจคนอื่น ๆ เสมอ นี่คือนี่ที่ได้จากกฎข้อที่ 6 สำรวจหาผลข้างเคียง

เมื่อได้เห็นภาพรวมของผลกระทบและผลข้างเคียงจากกฎข้อก่อนหน้าแล้ว สิ่งที่จะเกิดขึ้นต่อไปก็คือ การพิจารณาอย่างรอบคอบด้วยกฎข้อที่ 7 ชะลอแผนการไว้ก่อนหากเกิดความไม่แน่ใจ

กฎข้อที่ 7 ชะลอแผนการไว้ก่อนหากเกิดความไม่แน่ใจ

“เคล็ดลับสำคัญของการชะลอความเร็วเมื่อเห็นไฟเหลืองก็คือ การตั้งคำถามว่า “หากเรื่องนี้เป็นเรื่องใหญ่จริงๆ เหตุใดบริษัทจึงไม่เคยลงมือแก้ไขเรื่องนี้มาก่อนเลย” คัดจากหนังสือ คิดอย่างมีกิน หน้า 195

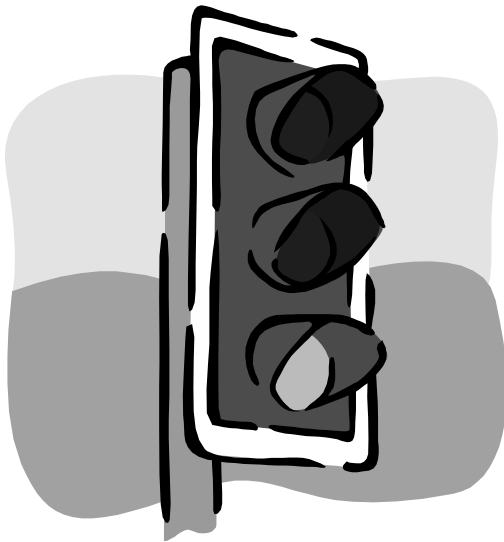
กฎข้อที่ 7 จะช่วยย้ำเตือนเราว่าให้ปลอดภัยไว้ก่อน เราจะลงมือปลอดภัยไว้ก่อนด้วยการเขียน Map แผ่นใหม่เพื่อหาเหตุผลหรือวิเคราะห์เพื่อการชะลอแผนงานของเรา เราจะเรียกมันว่า Safety First Map เพื่อให้มองเห็นภาพของการระมัดระวัง และการชะลอแบบมีเหตุมีผล

เรามีทางเลือกในการจัดการกับเรื่องนี้โดยการประยุกต์ใช้แนวคิด 3 ประการที่จะช่วยให้จัดการกับไฟเหลืองอย่างมีประสิทธิภาพ

- 1) อย่าคิดว่าไฟแดงคือความล้มเหลว
- 2) เมื่อเจอสัญญาณไฟเหลือง ให้ชะลอไว้ก่อน
- 3) เปลี่ยนสัญญาณไฟเหลืองให้กลายเป็นไฟเขียวหรือไฟแดง

ฟังดูเข้าใจยากสักนิด แต่หากจะอธิบายง่ายๆ ก็คือ Map ที่เราสร้างขึ้นมันสมบูรณ์ (Complete) พอหรือยังที่จะตัดสินใจดำเนินการ หากยังกังวลให้เวลากับมันอีกสักนิดเพื่อจะได้เปลี่ยนมันเป็นไฟเขียวเพื่อดำเนินการต่อไปได้ หรือไม่ก็พับโครงการเก็บให้เร็วขึ้นซึ่งก็เปรียบเสมือนการติดไฟแดง MindManager X5 Pro จะช่วยให้เราเปลี่ยนสัญญาณไฟได้เร็วขึ้นอย่างมั่นใจนั่นเอง

อย่างไรก็ตามการจะตัดสินใจเปลี่ยนไฟ เราก็ต้องไม่ใช่ฮึดตาตัดสินใจ ต้องใช้เวทีความคิดที่โปร่งโล่งจริงๆ เพื่อให้ได้จังหวะของการเปลี่ยนสัญญาณไฟที่ลงตัว



เราได้เรียนรู้อะไรจากกฎข้อนี้ กฎข้อที่ 7 ชะลอแผนการไว้ก่อนหากเกิดความไม่แน่ใจ มันบอกนักเขียน Mind Map ว่า หากเขียนแผนที่ความคิดยังไม่จบและสมบูรณ์รวมทั้งมีการ Review Mind Map ครบ 3 รอบอย่าเพิ่งคิดการใหญ่ (ยังกับสามก๊ก) ซึ่งมันก็คือการช่วยย้ำว่า ให้เราพิจารณา Map ให้รอบคอบ ส่งให้สมาชิกช่วยให้คำแนะนำลงใน Review Mode จากนั้นนำมาเปรียบเทียบ มองภาพรวมอย่างมีสติแล้วค่อยตัดสินใจโดยเฉพาะหากเป็นเรื่องใหญ่มากๆ เพราะ Map ที่เขียนขึ้นอย่างเร่งรีบไม่สมบูรณ์มันอาจจะกระทบต่ออนาคตของอีกหลายคน โดยเฉพาะกระทบหัวใจของคนรอบข้าง (Map กระทบ Mind)

แล้วเราก็ได้ฝึกการคิดอย่างมีกึ่งจินมาถึงกฎข้อสุดท้ายคือกฎข้อที่ 8 ค้นหาคำเหตุ

กฎข้อที่ 8 ค้นหาคำเหตุ

จากกฎที่ผ่านมาหลาย ๆ ข้อได้กล่าวถึงการตั้งคำถามว่าทำไม ๆ Why – Why บ่อยครั้งทั้งนี้เพราะการใช้โปรแกรม MindManager X5 Pro จะรองรับทุกความสงสัยไม่ว่าจะสงสัยลึกซึ้งขนาดไหน (โปรแกรม แดกแขนงได้ไม่จำกัดสิ่งที่จำกัดมันอยู่ที่สมองของผู้ใช้โปรแกรมมากกว่า)

“ถ้าคุณไม่ถามว่า “ทำไม” ความพยายามที่จะแก้ไขปัญหาก็เหมือนกับการกินยาแก้ปวดเพื่อรักษาโรค คุณรู้อาการของโรคนั้นและผลกระทบที่มันมีต่อร่างกาย แต่คุณไม่รู้ว่าจะอะไรคือต้นตอที่ก่อให้เกิดโรคยาแก้ปวดช่วยได้แค่ทุเลาความเจ็บปวดเท่านั้น แต่โรคร้ายก็ยังคงคุกคามอยู่และมีแต่จะรุนแรงขึ้น” คัดจากหนังสือ คิดอย่างมีกึ่งจิน หน้า 207

เหตุที่ต้องถามว่าทำไมก็เพราะก่อนหน้านี้เราไม่เคยสนใจที่จะถามว่าทำไม มันก็เลยเกิดสิ่งที่เราเห็น หากทุกครั้งที่เราจะลงมือทำอะไรเราถาม ทำไม ก่อนเสมอ เราจะเข้าใจแก่นแท้ (Core) การฝึกถามทำไม ทำไม จะช่วยสร้างความรอบคอบให้เกิดขึ้น แต่สิ่งที่ต้องระวังก็คือ คนไทยไม่ชอบการจับผิด เพราะคนส่วนใหญ่ยังมีอัตตาสูงอยู่นั่นเอง

Action : เปิดโปรแกรม MindManager X5 Pro แล้วสร้าง Map แผ่นใหม่ เพื่อค้นหาคำเหตุด้วยการถามคำถามว่าทำไม? ทำไม? ทำไม? จนได้คำตอบ สิ่งที่ได้มันก็คือ **Why – Why Map**



จากกฎทั้ง 8 ข้อที่เราได้เรียนรู้ด้วยการประยุกต์ใช้โปรแกรม MindManager X5 Pro มันได้สะท้อนให้เห็นว่า การคิดอย่างมีกึ่งจินเป็นเรื่องที่สร้างฝึกฝนและสร้างขึ้นมามีได้ ทั้งนี้เพราะทุกคนมีกึ่งจินอยู่ในตัวเอง เพียงแต่ที่ผ่านมายังไม่มีเครื่องมือในการดึงเอากึ่งจินออกมาใช้ แต่ตอนนี้เรามีวิธีการคิดแบบมีกึ่งจินเป็นแนวทาง และมีโปรแกรม **MindManager X5 Pro** ช่วยแปลงกึ่งจินลงบนแผนที่ ส่วนที่เหลือจึงเป็นเรื่องของการ ลงมือทำ – Action