



ทอ-ไอ-ยอ-ไทย

โปรแกรมสอนน้องอ่านไทย ด้วยหัวใจนักพัฒนา



โปรแกรมสื่อการสอนวิชาภาษาไทยเรื่อง
การอ่านสะกดคำ สำหรับครูและผู้ปกครอง
ใช้กับเด็กอนุบาลถึง ป.2 เพื่อพัฒนา
ทักษะการอ่านออกเขียนได้
โดยใช้งานบนคอมพิวเตอร์ PC

ผู้พัฒนา

นางสาวณัฐกนก โทครทรัพย์ไพบูลย์ (ศิริ)

มัธยมศึกษาปีที่ 6

นางสาวไอริน ยุกตจรงค์ (ไอซ์)

มัธยมศึกษาปีที่ 6

เด็กหญิงศิริพัทธ์ธชา เวชกานา (เพลง)

มัธยมศึกษาปีที่ 3

โรงเรียนเซนต์ฟรังซิสซาเวียร์คอนแวนต์



ลองให้น้องอ่านโจทย์ให้ฟัง ปรากฏว่าน้องอ่าน ไม่ออก ทั้งที่เป็นโจทย์เลขภาษาไทยง่ายๆ... หนูเลยคิดว่ามันน่าจะจะมีวิธีช่วยให้น้องอ่านออก



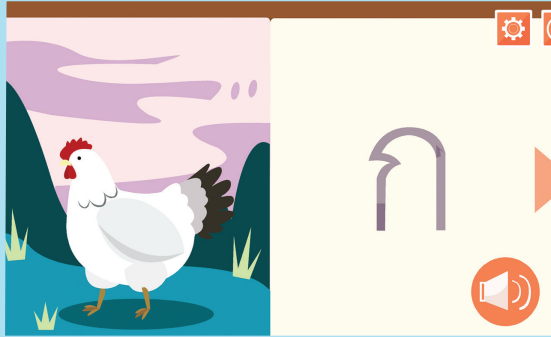
ทุกวันนี้ประเทศไทยกำลังก้าวไปข้างหน้าอย่างรวดเร็วด้วยเทคโนโลยีและการสื่อสารที่พัฒนามากขึ้น เทคโนโลยีได้เข้ามาเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของเราเพื่ออำนวยความสะดวกในการดำเนินชีวิต

แต่แม้เทคโนโลยีจะก้าวหน้าไปอย่างมาก แต่ทักษะการอ่านออกเขียนได้ของเด็กและเยาวชนไทย ซึ่งจะเป็นเครื่องมือในการเข้าถึงข้อมูลความรู้ และการใช้เทคโนโลยีให้เป็นประโยชน์สำหรับตนเองยังน่าเป็นห่วง ...

เด็กสาว 3 คนจากรัฐเซนต์ฟรังซิสซาเวียร์คอนแวนต์ **ภิรี-ไอซ์-เพลง** จึงอาสาใช้ความสามารถด้านเทคโนโลยีที่เธอถนัด มาช่วยแก้ปัญหานี้ให้เพื่อนๆ ของเธอ ช่วยให้เพื่อนเสมือนมีครูส่วนตัวช่วยสอนให้อ่านออกแม้อยู่ที่บ้าน และอำนวยความสะดวกให้ผู้ปกครองหรือคุณครูใช้เป็นโปรแกรมประกอบการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเขียนได้ให้เด็กๆ ได้

แรงบันดาลใจด้วยหัวใจอาสา

“ผลงานนี้เกิดจากที่ตัวหนูไปเข้าร่วมกิจกรรมพี่ติวน้องที่โรงเรียนค่ะ ตอนนั้นหนูไปสอนวิชาเลขให้น้อง ป.1 แล้วลองให้น้องอ่านโจทย์ให้ฟัง ปรากฏว่าน้องอ่านไม่ออก ทั้งที่เป็นโจทย์เลขภาษาไทยง่ายๆ น้องก็อ่านไม่ได้ หนูเลยไปถามครูว่าทำไมน้องอ่านไม่ได้ ครูบอกว่าน้อง



มีพื้นฐานไม่แน่น หนูเลยคิดว่ามันน่าจะไม่มีวิธีช่วยให้น้องอ่านออก” กิริเล่าถึงแรงบันดาลใจที่เธอคิดทำผลงานขึ้นมา

โดยในครั้งนั้น กิริได้เข้าไปสอบถามอาจารย์ผู้ดูแลนักเรียนที่อ่านไม่ออกโดยตรงเพื่อสืบหาสาเหตุที่แท้จริง ซึ่งได้คำตอบว่า สาเหตุที่น้องอ่านไม่ออกนั้น เกิดจากการที่น้องจำเสียงพยัญชนะและสระไม่ได้ จึงผสมคำออกมาไม่ได้

กิริจึงนำข้อมูลที่ได้นั้นมาร่วมกับนางสาวพิชชาพร ลิขิตปัญญา-มานนท์ หรือ เจแปน และนางสาวรสิตา วัฒนศิริ หรือ อุ้ม พัฒนาผลงานสื่อการสอนวิชาภาษาไทย ‘ทอ-โอ-ยอ-ไทย’ ขึ้น พร้อมส่งประกวดโครงการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย ครั้งที่ 18 (NSC 2016) ประเภทโปรแกรมส่งเสริมการเรียนรู้ ระดับนักเรียน และได้รับรางวัลที่ 3 มาครอง

และเพราะต้องการที่จะช่วยยกระดับการศึกษาให้น้องๆ นักเรียนที่อ่านไม่ออก ด้วยการต่อยอดผลงานไปสู่การใช้งานจริงด้วยการเข้าร่วมโครงการต่อกล้าให้เติบโตใหญ่ ปี 4 แต่เพื่อนร่วมทีมเก่าได้จบการศึกษาไปแล้ว กิริจึงชวนไอซ์ ซึ่งเป็นเพื่อนร่วมชั้น ม.6 มาช่วยกันพัฒนาผลงานต่อ และได้น้องเพลงซึ่งอยู่เพียง ม.2 แต่มีทักษะด้านกราฟิกมาร่วมทีม โดยการแนะนำของ อาจารย์ศรา หรุจิตต์วัฒน์ หรือครูฝ่ายอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ ภายในทีม 3 สาวจะแบ่งหน้าที่รับผิดชอบในส่วนที่แตกต่างกันไป กิรินั้นรับหน้าที่เขียนโค้ดในส่วนของคอมพิวเตอร์ PC ไอซ์รับหน้าที่เขียนโค้ดในส่วนของแท็บเล็ต (Tablet) และเพลงรับหน้าที่ทำกราฟิก

“ตอนนั้นครูมาชวน แล้วพี่กิรก็มาชวนอีกรอบหนึ่งค่ะ พี่เขาถามว่าสนใจอยากวาดรูปไหม วาดใส่ในโปรแกรม ก่อนหน้านั้นหนูก็เรียนกราฟิกกับครูฝ่ายมาก่อนแล้ว และหนูก็ชอบ ก็เลยตอบตกลงค่ะ” เพลงเล่าถึงเหตุที่ทำให้ได้มาร่วมทีม

เคียวให้เข้าไปกับต่อกล้า

“ทอ-ไอ-ขอ-ไทย เป็นโปรแกรมสื่อการสอนวิชาภาษาไทยเรื่องการอ่านสะกดคำ เพื่อให้เด็กอ่านหนังสือออกคะ ดำเนินเรื่องผ่านตัวละครหลักคือเด็กชายไม้เอก แดง ศูนย์พิทักษ์ประจำเมือง และป๋อง ปี่ศาจแห่งความขี้เกียจ ตัวโปรแกรมจะแบ่งเป็น 2 ส่วนหลักๆ คือ เนื้อหา และ interactive ส่วนเนื้อหาทำเป็นอินโฟกราฟิก แบ่งเป็น 5 บทเรียน คือพยัญชนะไทย สระ มาตราตัวสะกด วรรณยุกต์ อักษรนำและคำควบกล้ำ โดยมีการยกตัวอย่างคำประกอบแต่ละบทเรียน และมีเสียงเพื่อให้ผู้เรียนอ่านออกเสียงได้อย่างถูกต้อง สำหรับส่วน interactive เป็นแบบทดสอบและแบบฝึกหัด โดยมีการสุ่มคำศัพท์มาจากคลังคำศัพท์กว่า 1,000 คำ สามารถใช้งานบนคอมพิวเตอร์ PC” ธีร์เล่าถึงผลงานด้วยความภาคภูมิใจ





กว่าผลงานจะออกมาได้แบบนี้ การเข้าร่วมโครงการต่อกล้าฯ ทำให้ 3 สาวได้พัฒนาตัวเองเรื่องการพัฒนาผลงาน จากคำแนะนำจากกรรมการและโค้ช ทำให้ทั้งสามเห็นจุดบกพร่องของผลงาน นำไปสู่การแก้ไขให้ดียิ่งขึ้น

“พี่ๆ ทีมโค้ชช่วยแนะนำเยอะมากค่ะ ที่ชัดที่สุดก็คือเรื่องกลุ่มเป้าหมาย เพราะตอนแรกกลุ่มเป้าหมายของพวกหนูยังไม่ชัด งานก็เลยยังไม่ค่อยชัดตามไปด้วย พี่ๆ เขาก็ชวนคิดงานพวกหนูชัดเจนนมากขึ้น” ภิรติเล่า

เมื่อพี่ๆ ทีมโค้ชเข้ามาช่วยแนะนำ 3 สาวจึงได้ช่วยกันขบคิดก่อนจะได้ข้อสรุปว่า ผลงานทอ-โอ-ยอ-ไทยนี้จะจับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นครูกับผู้ปกครองที่มีเด็กอ่านไม่ออกในความควบคุมดูแล โดยเนื้อหาจะเป็นของเด็กช่วงอายุตั้งแต่อนุบาลถึง ป.2

เมื่อได้กลุ่มเป้าหมายชัดเจน ทีมก็มาปรับเนื้อหาและแบบฝึกหัดให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายใหม่ที่กำหนดขึ้น รวมถึงกราฟิกก็ต้องแก้ไขตามเนื้อหาที่เปลี่ยนไปด้วยเช่นกัน

“พวกหนูก็เลยต้องไปรบกวนคุณครูภาษาไทยบ่อยมากขึ้น (หัวเราะ) ไปปรึกษาตั้งแต่เนื้อหาและรูปแบบที่จะสอนน้อง เพราะเอาจริงๆ หนูก็ไม่รู้จะสอนน้องยังไง ก็ได้ศึกษาจากครูค่ะ” ภิรติกล่าว

ซึ่งไม่ใช่แค่เรื่องภาษาไทยที่ทั้งสามต้องศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมเท่านั้น แต่ในด้านกรเขียนโค้ดและกราฟิก ก็ได้อาจารย์ที่โรงเรียนมาช่วยติวเข้มให้ด้วย

“เรื่องโค้ดบางอย่างที่หนูไม่รู้ **ครูแบงค์ เตชา ตรินทพงศ์** ก็จะแนะนำคะว่าจะใช้โค้ดอะไรได้บ้างเพื่อแก้ปัญหาค่ะ ส่วนคุณพี่ก็จะสอนน้องเพลงวาดรูปในคอมฯ เพราะน้องเขายังไม่เคยวาดในคอมฯ มาก่อน” ภัร์อธิบาย

นอกจากแก้ไขเนื้อหาและกราฟิกแล้ว อีกหนึ่งภารกิจหลักของทีมก็คือ ปรับให้โปรแกรมสามารถใช้งานแบบออฟไลน์ได้ เพื่อที่จะไม่เป็นการจำกัดในการเรียนรู้ของน้องๆ ว่าต้องเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเท่านั้น ถึงจะใช้งานได้ รวมไปถึงดึงจากเดิมที่ทีมใช้เสียงนาริส่า (Narisa) หรือเสียงสังเคราะห์ในการสะกดคำในโปรแกรม ทีมก็ปรับมาใช้การพากษ์เสียงจากคนจริงๆ แทน เพื่อให้รู้สึกถึงความเป็นกันเองมากขึ้น และเพิ่มโหมดแนะนำวิธีการใช้งานโปรแกรม (Tutorial) เข้าไปอีกด้วย

ทดลองกับผู้ใช้ เติบโตจากงาน

ปรับผลงานจนเข้าที่เข้าทางมากขึ้น แต่ก็ยังมีบางส่วนที่ทั้งสามยังนึกไม่ออกว่าจะสร้างสรรค์ออกมาได้อย่างไร จึงนำผลงานไปสอบถามจากผู้ที่ใช้โดยตรง

“เรื่องกราฟิก ตอนแรกหนูก็ยังไม่รู้ว่าจะวาดออกมาเป็นยังไง ก็ลองไปถามน้อง ป.1 ทำแบบร่างผลงานในกระดาษ (Paper prototype) ไปให้ดู เพื่อดู UX/UI ถ้าไม่ชอบจะได้ให้น้องเพลงเอาออก การไปในครั้งนี้ก็ทำให้ได้รู้ว่า เด็กจะชอบกดยังไง การกดของเด็กเป็นยังไง และของครูเป็นยังไง” ภัร์เล่า

จนกระทั่งนำผลตอบรับมาปรับปรุงผลงานให้เหมาะสำหรับผู้ใช้งานมากขึ้น และถึงคราวนำผลงานตัวต้นแบบไปทดลองกับผู้ใช้งาน



“นำไปทดลองใช้กับน้อง ป.1 ในกิจกรรมของสถานักเรียนที่จะ
ติวน้องๆ ที่ไม่เก่งภาษาไทยตอนเช้าแถวตอนเช้าของโรงเรียน ซึ่งเริ่มแรก
หนูจะมีแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ให้น้องทำก่อน จากคะแนน
เราพบว่า ถ้าตัวที่ง่ายมากๆ น้องจะอ่านได้เป็นปกติ แต่ตัวไหนที่เริ่ม
ยากขึ้น มีวรรณยุกต์มีสระบางตัวเข้ามา น้องจะอ่านออกเสียงไม่ถูก
ตอนทำพวกหนูก็ดูว่าน้องทำอะไรยังไง คอยเก็บข้อมูล จนเสร็จแล้ว
ก็ให้น้องลองเอาแอปฯ ของเราไปเล่น ให้น้องดูบทแรกเป็นพยัญชนะไทย
ให้น้องฟัง แล้วออกเสียงตาม แล้วให้น้องทดสอบหลังเรียน คะแนนก็
สูงขึ้นมา 3-4 คะแนน” ไอซ์เล่าถึงกระบวนการทดลองกับผู้ใช้ของทีม

“ทดลองใช้แล้วพบว่า น้องจำเสียงพยัญชนะได้มากขึ้นค่ะ และ
แต่ทุกคนจะสนใจเรียนภาษาไทยมากขึ้นเพราะว่าสรุปเป็นเนื้อหาใน
รูปแบบอินโฟกราฟิก เป็นภาพเคลื่อนไหว เด็กก็ตื่นเต้น สนใจที่จะเล่น”
กิริ์ลำทับ





ได้เห็นโปรแกรมสามารถช่วยเด็กที่อ่านไม่ออก ได้จริงๆ หนูรู้สึกภูมิใจที่สุดแล้วค่ะ



แน่นอนว่าเมื่อผลงานที่ตนพัฒนาขึ้นมาเองกับมือสามารถแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมได้จริง ซึ่งถือว่าเป็นปัญหาที่ใหญ่ระดับชาติ ก็เป็นธรรมดาที่ 3 สาวย่อมภูมิใจในตัวเอง

“ได้เห็นโปรแกรมสามารถช่วยเด็กที่อ่านไม่ออกได้จริงๆ หนูรู้สึกภูมิใจที่สุดแล้วค่ะ” ภีร์กล่าว

ไม่ต่างกับไอซ์ที่กล่าวว่า “ภูมิใจในตัวผลงานนี้ค่ะ ถึงแม้ว่าหนูจะไม่ได้เป็นผู้ริเริ่มตั้งแต่ต้น แต่พอได้เข้ามาร่วม หนูก็ภูมิใจในผลงานที่ได้ทำออกมาได้สำเร็จและสามารถแก้ไขปัญหาได้จริงๆ กับกลุ่มเป้าหมายที่เราตั้งไว้ ภูมิใจในตัวเอง ภูมิใจในทีมทุกคน ที่สามารถทำงานออกมาได้สำเร็จลุล่วงค่ะ”

“ได้มาเป็นแค่ส่วนหนึ่งก็ดีมากแล้วค่ะ เพราะตั้งแต่ตอนที่พี่เขาชวนครั้งแรก ก็รู้สึกว่าได้เป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาสิ่งดีๆ ให้กับคุณครูและน้องๆ ของพวกเรา” เพลงส่ายด้วยความรู้สึกภาคภูมิใจ

ไม่เพียง 3 สาวเท่านั้น แต่ผู้ที่คอยสนับสนุนและเป็นกำลังใจอย่างใกล้ชิดตลอดมาอย่างครูฝ้าย ก็อดจะภูมิใจในตัวลูกศิษย์กลุ่มนี้ไม่ได้

“การพัฒนาแอปฯ ขึ้นมาเพื่อให้คนอื่นใช้งานได้จริง ไม่ได้ทำมาเพื่อขึ้นหิ้งเป็นสิ่งที่เราเน้นในช่วงปีหลังๆ มาเนี่ย ซึ่งในปีนี้ ทอ-ไอ-ยอ-ไทย เป็นแอปฯ ที่ได้แสดงให้เห็นว่า ความคิดของเด็กโตขึ้นไปอีกขั้นหนึ่ง ที่เขาสามารถพัฒนาผลงานเพื่อแก้ปัญหาภาพรวมของสังคมได้” ครูฝ้ายกล่าวด้วยรอยยิ้ม



เติบโตใหญ่จากงาน

การได้เข้าร่วมโครงการต่อกล้าฯ ได้พัฒนาผลงานผ่านกระบวนการรับฟังคำแนะนำจากคณะกรรมการ โคช และเสียงสะท้อนจากผู้ใช้งาน จนในที่สุดผลงานทอ-ไอ-ยอ-ไทย ก็ได้รับการพิสูจน์แล้วว่าสามารถช่วยให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาสามารถอ่านออกได้อย่างมีประสิทธิภาพถึงวันนี้พวกเขาก็ยังไม่รามือไปจากผลงาน หากแต่ยังปรับปรุงให้ดีขึ้นไปเรื่อยๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มครูอาจารย์ ซึ่งจะต้องใช้โปรแกรมนี้ในการสอนนักเรียน

“ก็ไปคุยและให้คุณครูทดลองใช้ด้วย ครูบอกว่าหน้าตาโปรแกรม น่าเล่น แต่ Interface บางอย่างยังใช้งานยาก ก็อาจจะต้องปรับให้ง่าย ต่อการใช้งานมากขึ้นค่ะ” เพลงกล่าว

ซึ่งเป็นระยะต่อไปที่ทั้งสามจะปรับปรุงพัฒนาผลงานให้ตอบโจทย์ผู้ใช้งานขึ้น กระนั้น สิ่งที่ไม่ต้องรอก็คือ การได้พัฒนาผลงานตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา ได้ทำให้ 3 สาวได้เรียนรู้ และเปลี่ยนแปลงตัวเองในทางที่ดีขึ้น

“ที่เห็นชัดคือ ตัวเองมีความรับผิดชอบมากขึ้นค่ะ เพราะการทำงานนี้ทำให้เราต้องรู้จักแบ่งเวลามากขึ้น เพราะพอ ม.6 ก็ต้องมีเวลาอ่านหนังสือและสอบด้วย ไม่ใช่เรียนอย่างเดียว ก็ต้องจัดสรรเวลาให้ถูก และส่วนตัวหนูเองก็มีความมั่นใจในตัวเองมากขึ้น เพราะในเวิร์กชอปได้สอนหลายๆ อย่างให้กับหนู ทั้งการคิด การแสดงออก ซึ่งมันเกิดได้จากการได้ลองทำ อย่างเมื่อก่อนไม่ค่อยกล้านำเสนองาน พูดไม่ค่อยรู้เรื่อง วิดกกังวลไปก่อนว่าทำแล้วมันต้องไม่ดี แต่พอได้ลองทำมันก็ได้เป็น อย่างที่เราคิดเสมอไป การได้มาทำงานตรงนี้ได้พัฒนาตัวเอง รู้จักการวางแผน การวางระบบความคิด มีความมั่นใจ และพูดได้มั่นใจมากขึ้น สิ่งสำคัญคือทำให้ดีที่สุด หนูว่ามันก็โอเคแล้วค่ะ” ไชค์กล่าวอย่างจะฉานมั่นใจ



ดีใจที่กำเอบฯ ขึ้นมาแล้วสามารถช่วยคนได้จริงๆ และได้ยืนยันความคิดว่า เวลาจะกำเอบฯ อะไรไม่ใช่ทำเพื่อแข่งอย่างเดียว แต่ควรค้นหาปัญหาแล้วทำสิ่งที่ตอบโจทย์มากกว่า ซึ่งการได้ทำเพื่อคนอื่นมันมีความสุขมากค่ะ รู้สึกภูมิใจอยู่ข้างในว่า อย่างน้อยเราก็คงช่วยน้องได้



ขณะที่กรี ก็ได้เติบโตเป็นพี่ใหญ่ ที่รู้จักวางแผนการบริหารจัดการคนได้ดีมากขึ้น

“ส่วนใหญ่หนูจะทำงานกับคนเก่าที่เคยพัฒนาผลงานเพื่อแข่งขันด้วยกันมาค่ะ ครั้งนี้เป็นครั้งแรกที่หนูทำกับคนใหม่ที่ยังไม่เคยทำงานด้วยกันเลย ซึ่งด้วยความที่หนูเป็นหัวหน้าทีม ทำให้ต้องมองคนให้เป็นอย่างมากขึ้นว่าคนไหนเป็นยังไง มองความสามารถว่าเขาเหมาะกับงานไหน เวลาเรามอบหมายให้ไป เขาจะใช้เวลากี่วันในการทำ ซึ่งเรื่องเวลาถือเป็นเรื่องสำคัญมากสำหรับการทำงานนี้ค่ะ” กรีกล่าว

ในขณะที่น้องเล็กอย่างเพลงก็บอกว่า การได้มาทำงานร่วมกับพี่ๆ ทำให้เธอเติบโตขึ้น

“ตอนแรกหนูเป็นพวกวาดรูปแบบไม่มีจุดหมายค่ะ คือวาดไปเรื่อยๆ ตอนที่พี่เขามาชวน แรกๆ หนูก็ทำไปเรื่อยๆ บางครั้งมันเริ่มท้อ แต่หนูก็มาคิดว่าถ้าผ่านตรงนี้ไปได้ งานอื่นก็จะทำได้ ก็เลยพยายามทำดิบตัวเองขึ้นมา ก็ถือว่าตัวเองเปลี่ยนไปเยอะ จากที่ใช้เวลาไม่เกิดประโยชน์ แต่พอมีงานก็ต้องจัดสรรเวลา ได้เรียนรู้อะไรหลายๆ อย่างที่ผู้ใหญ่เขาทำกันจากพี่ๆ” เพลงกล่าว





และไม่เพียงเติบโตขึ้น แต่เพลงยังมองเห็นช่องทางในการพัฒนาฝีมือเพื่อกลับไปช่วยงานในธุรกิจของคุณพ่ออีกด้วย

“คุณพ่อทำ Effect Tuner ที่ใช้เปลี่ยนเสียงกีตาร์ค่ะ คือตรงจูนเนอร์ มันจะมีที่ว่างข้างๆ ก็อยากจะวาดรูปลวดลายใส่ให้ เพราะพ่อบุญขาดไม่ได้ แต่ก็มีลูกค้าหลายคนที่เขาอยากให้อาจารย์ของตัวเองใส่ลงไป ก็อยากนำทักษะที่ได้เรียนรู้จากการทำงานนี้ไปช่วยพ่อ และต่อไปหนูก็อยากลองเรียนเขียนโค้ด และอยากลองพัฒนาแอปฯ ด้วยตัวเองอย่างพี่ๆ ก็น่าจะภูมิใจมากค่ะ” เพลงกล่าวด้วยรอยยิ้ม

ทั้งหมดทั้งมวล นอกจากตัวเองจะเติบโตขึ้น และเกิดช่องทางในการนำความสามารถไปช่วยครอบครัวแล้ว สิ่งที่น่ายกย่องก็คือ ทั้ง 3 สาว ได้ยกระดับมุมมองในการพัฒนาผลงานเพื่อสังคมมากขึ้น โดยเฉพาะสำหรับภริยา ซึ่งได้เข้าร่วมโครงการต่อกล้าฯ ปีนี้เป็นปีที่ 2 แล้ว

“ดีใจค่ะที่ทำแอปฯ ขึ้นมาแล้วสามารถช่วยคนได้จริงๆ ก็ได้ยืนยันความคิดว่า เวลาจะทำแอปฯ อะไรไม่ใช่ทำเพื่อแข่งอย่างเดียว แต่ควรค้นหาปัญหาแล้วทำสิ่งที่ตอบโจทย์มากกว่า ซึ่งการได้ทำเพื่อคนอื่นมันมีความสุขมากค่ะ มันรู้สึกภูมิใจอยู่ข้างในว่า อย่างน้อยเราก็ช่วยน้องได้

สิ่งที่เราทำเกิดผลสำเร็จ ซึ่งสำหรับหนู ปีที่แล้วหนูทำกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กมัธยม ส่วนครั้งนี้ทำกับเด็กประถม รู้สึกว่าได้เจอกลุ่มเป้าหมายใหม่ๆ ได้เจอประสบการณ์ใหม่ๆ ทำให้เราเก่งขึ้นค่ะว่ากับกลุ่มคนเป้าหมายแบบนี้เราควรจะทำโปรแกรมน่าสนใจ อยู่กับกลุ่มคนเป้าหมายอีกแบบ เราควรจะทำโปรแกรมน่าสนใจ” ภัทรกล่าวด้วยรอยยิ้ม

การันตีได้จากครูฝ้าย ที่ยืนยันว่าหลังจากเคียวกรำพัฒนาผลงานมานาน ลูกศิษย์ก็เติบโตขึ้นอย่างน่าดีใจ

“เรื่องการเติบโตทางความคิดถือว่าเติบโตขึ้นมากค่ะ จะเห็นว่าเด็กๆ มีมุมมองของการทำอะไรเพื่อผู้อื่นอย่างชัดเจน ซึ่งเป็นสิ่งที่ยิ่งใหญ่ และมีคุณค่า ยิ่งถ้าเห็นเวลาเราไปทดลองกลุ่มแล้วดูพัฒนาการของน้อง เขาก็จะรู้สึกภาคภูมิใจที่เขาไม่ได้ทำเพื่อตัวเอง และไม่ได้ทำเพื่อน้องๆ เท่านั้น แต่กำลังทำเพื่อเด็กอีกหลายๆ คน ที่อ่านไม่ออกเขียนไม่ได้ในอีกหลายชุมชน หลายจังหวัด หลายพื้นที่” ครูฝ้ายจบประโยคด้วยรอยยิ้ม



อย่างไรก็ตาม ด้วยความตั้งใจที่อยากให้ผลงานได้นำไปใช้ประโยชน์อย่างแพร่หลาย โดยเฉพาะโรงเรียนในพื้นที่ห่างไกลที่อาจไม่มีสัญญาณอินเทอร์เน็ต สุดท้ายแล้ว ทอ-ไอ-ยอ-ไทย จึงปรับเป็นโปรแกรมที่สามารถใช้งานบนคอมพิวเตอร์ PC และไม่ต้องมีสัญญาณอินเทอร์เน็ต เพื่อให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายมากขึ้น

เพราะโลกที่กำลังหมุนเข้าสู่ยุค Digital 4.0 นั้นต้องการศักยภาพของบุคลากรในประเทศในระดับสูง ซึ่งปัญหาเยาวชนไทยอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้นั้น ถึงวันนี้ โปรแกรมทอ-ไอ-ยอ-ไทย พร้อมจะเป็นเครื่องมือหนึ่งที่จะเข้ามาช่วยแก้ปัญหาและพัฒนาศักยภาพด้านการสื่อสารของเยาวชนไทย ให้เติบโตพร้อมสำหรับการเรียนรู้และพัฒนาตนเอง เพื่อเป็นกำลังสำคัญให้แก่ชาติสืบต่อไป

และมากกว่าความสำเร็จของทอ-ไอ-ยอ-ไทย ก็คือเด็กสาว 3 คน ภัทร์-ไอซ์-เพลง ที่ได้พิสูจน์ตัวเองแล้วว่า เป็นเยาวชนคุณภาพของประเทศที่ไม่เพียงเก่งอย่างเดียว แต่ยังมีจิตสำนึกของนักพัฒนาที่อยากช่วยเหลือผู้อื่นด้วยกำลังความคิดและความสามารถที่ตนเองมี

ทอ-ไอ-ยอ-ไทย คือเครื่องการันตีที่เป็นรูปธรรมของพวกเขา



