

SECRET DU CORPS

แก้ก๊วะง่ายๆ เมื่อย้ายลงแอป



Secret du Corps เป็นสื่อประกอบการเรียนรู้
วิชาชีววิทยาในรูปแบบของแอปพลิเคชัน สำหรับนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 สายวิทย์-คณิต ที่มีเนื้อหา
เกี่ยวกับระบบร่างกาย 10 ระบบ ช่วยให้การเรียนรู้
วิชาชีววิทยาาง่ายและสนุกขึ้น สามารถดาวน์โหลด
ได้ฟรีผ่านทาง Google Play สำหรับสมาร์ตโฟน
และแท็บเล็ตบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์



ผู้พัฒนา

นายศุภชัย บุญเจริญ (ต้น)
นายกฤตนัน ฉลอง (ไอซ์)
นางสาวจิตาภา เกรว่อง (พลอย)
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนตรังคริสเตียนศึกษา จ.ตรัง



แรงบันดาลใจของเราคือ ไม่ชอบวิชานี้...ชีววิทยา
มันกว้างมาก ไม่รู้ว่าจะจำอะไร เราเลยอยากได้
โปรแกรมที่มาช่วยให้เรามีความรู้อีกขึ้น
เปลี่ยนจากคำว่า *ไม่ชอบ* เป็น *ชอบ*
เปลี่ยนจากคำว่า *ยาก* เป็น *ง่าย*



นับแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน การเรียนการสอนในชั้นเรียนของบ้านเรายังคงใช้หนังสือ ตำรา หรือสิ่งพิมพ์เป็นสื่อหลักในการเรียนรู้ของนักเรียนนักศึกษา ในขณะที่โลกกำลังหมุนไปสู่ยุคดิจิทัล 4.0 ที่เนื้อหาและความรู้ต่างๆ กำลังเคลื่อนย้ายจากสิ่งพิมพ์ เข้าไปฝังตัวอยู่ในโลกดิจิทัลแทน

ด้วยคุณสมบัติที่สามารถสร้างสรรครูปแบบการเรียนรู้ใหม่ๆ ได้ดีกว่าหนังสือหรือตำรา ทำให้ 3 หนุ่มสาวแห่งเมืองตรัง เลือกลงใช้สื่อดิจิทัลเป็นรูปแบบการนำเสนอสิ่งยากๆ อย่างวิชาชีววิทยาให้ง่ายและน่าสนใจมากขึ้น

แล้ววิชาชีวะก็จะไม่น่าเบื่ออีกต่อไป ถ้าคุณได้ลองใช้ Secret du Corps

นักวิทย์คิดแก้โจทย์

กล่าวถึงวิชาชีววิทยา อาจเป็นวิชาที่นักเรียนหลายคนชอบ แต่ก็อาจมีอีกหลายคนที่ไม่ชอบ ซึ่งรวมถึงต้น-ไอซ์-พลอย ด้วย

“แรงบันดาลใจของเราคือ ไม่ชอบวิชานี้ครับ (หัวเราะ)” ไอซ์ก็กล่าวด้วยรอยยิ้ม “ไม่ชอบเพราะเนื้อหามันยาก ซับซ้อน และมีคำทับศัพท์เยอะ



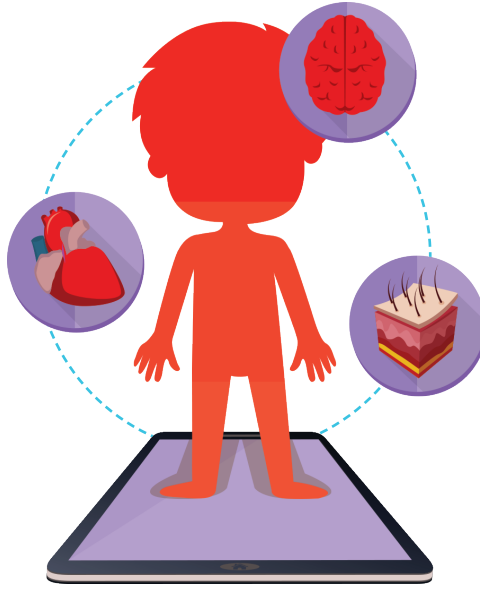
ไม่เหมือนเคมีกับฟิสิกส์ เคมีจะมีตารางธาตุซึ่งเราจำได้ ฟิสิกส์จะมีสูตรที่เราจำได้ แต่ชีววิทยามันกว้างมาก ไม่รู้ว่าจำอะไร เราเลยอยากได้โปรแกรมที่ มาช่วยให้เรามีความรู้มากขึ้น เปลี่ยนจากคำว่า *ไม่ชอบ* เป็น *ชอบ* เปลี่ยนจากคำว่า *ยาก* เป็น *ง่าย* ก็เลยทำผลงานนี้ขึ้นมาครับ”

Secret du Crops เป็นสื่อประกอบการเรียนรู้อชีววิทยาในรูปแบบของแอปพลิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 สายวิทย์-คณิต เนื้อหาเกี่ยวกับระบบร่างกาย 10 ระบบ โดยเนื้อหาจะตรงกับหลักสูตรที่โรงเรียนใช้สอน เพียงแต่ทั้งสามจะสรุปให้เข้าใจง่ายขึ้น รวมถึงมีแอนิเมชัน และมีแล็บที่เป็นมินิเกมเล็กๆ ที่ตอบโต้กับผู้ใช้ได้ ให้ผู้ใช้มีส่วนร่วมกับแอปฯ ซึ่งจะทำให้ผู้ใช้เกิดกระบวนการคิด และได้ความรู้จากการใช้งานแอปฯ นี้

ในเบื้องต้น ทั้งสามได้พัฒนาผลงานนี้ขึ้นมาในรูปแบบของโปรแกรมบนคอมพิวเตอร์ PC โดยต้นรับหน้าที่เขียนโค้ด ไชซ์ทำแอนิเมชัน และพลอยทำกราฟิก

“งานส่วนใหญ่จะไปหนักที่กราฟิกครับ เพราะถ้ากราฟิกไม่เสร็จโค้ดกับแอนิเมชันก็จะไม่เสร็จตามไปด้วย ยกตัวอย่างแล็บหนึ่งที่เราต้องใช้กราฟิกมาก เราต้องรอหน่วยกราฟิกให้เสร็จก่อน จากนั้นแยกออกมาเป็นแอนิเมชันกับโค้ด โดยจะเอากราฟิกของหน่วยกราฟิกมาทำ ส่วนโค้ดจะจัดเตรียมข้อมูล ฉาก ปุ่ม เตรียมโค้ดไว้เรียบร้อยแล้วเอาแอนิเมชันไปวางรวมกับโค้ด แล้วให้โค้ดทำต่อ แต่บางส่วนที่ไม่ต้องใช้กราฟิกโค้ดก็ทำได้เลย เช่น ลิงก์หน้า หรือทำข้อสอบ เก็บข้อมูล” ไชซ์อธิบายการทำงานของทีม ซึ่งมีการแบ่งบทบาทที่ชัดเจน และแต่ละคนรู้หน้าที่ความรับผิดชอบของตัวเองเป็นอย่างดี

ทั้งสามร่วมแรงร่วมใจกันพัฒนาผลงานเวอร์ชัน PC จนแล้วเสร็จ และส่งประกวดโครงการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย ครั้งที่ 18 (NSC 2016) ประเภทโปรแกรมส่งเสริมการเรียนรู้



ระดับนักเรียน ซึ่งในตอนนั้นผลงานนี้ใช้ชื่อว่า ‘เอสดีซี อันลึกลับ’ และสามารถทะลุเข้าไปถึงรอบชิงชนะเลิศได้อย่างน่าภาคภูมิใจ

และด้วยความต้องการที่แตกต่าง แต่เป็นไปในทางเดียวกัน ทำให้ทั้งสามตัดสินใจส่งผลงานเข้าร่วมโครงการต่อกล้าให้เติบโต 4 ปี ในเวลาต่อมา

“อยากต่อยอดผลงานให้มีคนใช้จริงค่ะ รวมถึงก่อนหน้านี้เคยสมัคร แต่ไม่ผ่าน 15 ทีมสุดท้าย เลยอยากลองสมัครเข้ามาอีกทีว่าจะผ่าน 15 ทีมสุดท้ายไหม” พลอยกล่าว

“อยากลิ้มรสการทำผลิตภัณฑ์จริงๆ ขึ้นมา ไม่ใช่ทำเพื่อแข่งขันอย่างเดียวครับ” ไอซีให้เหตุผล

“อยากต่อยอดให้เป็นแอปพลิเคชันในโทรศัพท์ และอยากทำสักแอปฯ หนึ่งให้ถึงมือผู้ใช้ครับ” ต้นลำทับ



...เรียนไปด้วย แล้วหยิบโทรศัพท์ขึ้นมาเปิดแอปฯ
ก็สามารถศึกษาไปพร้อมๆ กันได้
ให้นักเรียนสามารถใช้ได้ทุกที่ตลอดเวลา



จาก PC สู่แอปพลิเคชัน

การเข้าโครงการต่อกล้าฯ นอกจากจะถือเป็นก้าวอย่างสำคัญของ ทั้งสามคนแล้ว ก็ยังเป็นก้าวแห่งการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญของ Secret du Crops ด้วย ที่จะกระโดดออกจากคอมพิวเตอร์ PC มาเป็นแอปพลิเคชัน

“ตอนแรกเราทำเป็นโปรแกรมใน PC แต่มันก็จะเรียนได้แค่ในห้องคอมฯ อย่างเดียว ซึ่งวิชาชีววิทยามันไม่ใช่ในห้องคอมฯ ครับ มันต้องเรียนที่ห้องวิทยาศาสตร์ ต้องมีการผ่าตัดทดลอง เราเห็นว่ามันมีปัญหา ในจุดนี้เลยทำเป็นแอปพลิเคชันดีกว่า คือเรียนไปด้วย แล้วหยิบโทรศัพท์ขึ้นมาเปิดแอปฯ ก็จะสามารถศึกษาไปพร้อมๆ กันได้ ให้นักเรียนสามารถใช้ได้ทุกที่ตลอดเวลา” ไชซ์เล่าถึงแนวคิด

ซึ่งแน่นอน แนวคิดดังกล่าวย่อมนำมาซึ่งการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ของผลงาน

“เรียกว่าผลงานต่างไปจากเดิมมากๆ เลยครับ ปกติเราจะใช้ตัวละครกดลูกศรเพื่อเดินไปเข้าห้องต่างๆ แต่โทรศัพท์ที่ไม่มีแป้นพิมพ์เหมือนคอมพิวเตอร์ เลยต้องปรับรูปแบบการเล่นใหม่ ไม่ต้องบังคับตัวละคร แต่ใช้การกดเลือก และจากแล็บใน PC ที่มีแล็บเดียว เราก็เพิ่มมาเป็น 10 แล็บให้ตรงกับ 10 ระบบร่างกาย รวมถึงตัดส่วนที่เป็นเกมออก เพราะเมื่อเอาเกมลงแอนดรอยด์มันจะค่อนข้างยากและซับซ้อน ก็ตัด

ออกแล้วเอาไปผสมอยู่กับแล็บแทน” ไอซ์เล่าเพิ่มเติม

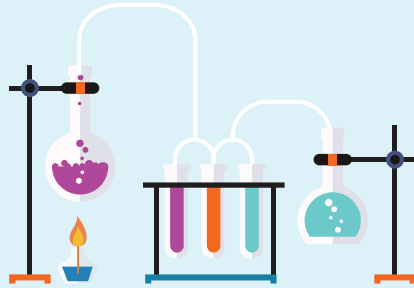
แน่นอนว่าความเปลี่ยนแปลงขนาดนี้ก็คงไม่แคล้วนำความปวดเศียรเวียนเกล้ามาให้ทั้งสามอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

“โปรแกรมที่เราใช้ทำงานคือ Adobe Flash ซึ่งมี 2 Actionscript คือ 2.0 กับ 3.0 ค่ะ 2 ตัวนี้จะต่างกันเรื่องหลักไวยากรณ์ บน PC จะเป็น Actionscript 2.0 แต่ตอนทำเป็นแอปฯ ต้องเขียน 3.0 ซึ่งปริมาณงานจะเยอะขึ้นมาก ต้องใช้เวลา เพราะจากโค้ดเล็กๆ แค่บรรทัดเดียวใน 2.0 พอมาเป็น 3.0 ต้องเป็น 4-5 บรรทัด” พลอยกล่าว

“ยากครับเพราะเราไม่เคยแตะเลย แต่โชคดีที่ต้นเขาเคยใช้ 3.0 มาก่อน ก็มาช่วยกัน ศึกษากันเอง บางตัวไม่รู้ต้องให้รุ่นพี่ที่ มอ.หาดใหญ่ ที่เป็นศิษย์เก่าที่โรงเรียนช่วยสอน” ไอซ์เล่า

เพราะทั้งสามยังเป็นแค่นักเรียนชั้น ม.ปลาย ลำพังการจัดการชีวิตตัวเองก็ยุ่งมากพอแล้ว นอกจากการรวมพลังกันในทีม แรงสนับสนุน





จากภายนอกก็เป็นสิ่งสำคัญ

“พูดถึงอุปสรรคก็มีเยอะครับ (หัวเราะ) คือเรา 3 คนหน้าที่ต่างกัน ความคิดก็ต่างกัน แรกๆ ก็ไม่ค่อยเข้าใจกันเท่าไรๆ ก็ต้องถามความคิดเห็นกันก่อนแล้วสรุปว่าจะเอาส่วนไหนไม่เอาส่วนไหน แล้วไหนจะเรื่องเวลาเรียน ไหนจะงานแข่งขัน เพราะช่วงเดียวกันเราก็แข่งอีกงาน คืองานศิลปหัตถกรรมฯ ไปแข่งที่ระนอง กลับมาติตสอบกลางภาค แล้วก็มีน้ำท่วมภาคใต้อีก ก็ต้องมาช่วยกันปั่นครับ” ไอซ์เล่า

“โชคดีที่ทางโรงเรียนรับรู้การทำงานของเราตลอด อยางเวลาเราเดินทางมาร่วมกิจกรรม โรงเรียนก็ให้การสนับสนุนค่าใช้จ่ายต่างๆ มีการประชาสัมพันธ์ในโรงเรียนว่าเราได้รางวัลนี้ มีอาจารย์ที่ดูแลและสอนพวกเราเป็นที่ปรึกษา ให้เราค้นคว้าหาความรู้กันเองก่อนแล้วช่วยให้คำแนะนำค่ะ” พลอยกล่าว

เปิดสมอง...แล้วไปลองกับผู้ใช้

ผลงาน Secret du Crops พัฒนาไปเรื่อยๆ โดยส่วนหนึ่งนั้นเกิดจากคำแนะนำของคณะกรรมการและพี่ๆ ทีมโคช ที่ทำให้ผลงานของทีมเป็นมิตรกับผู้ใช้มากขึ้น โดยเฉพาะคำแนะนำที่ให้ปรับรูปแบบเกมจากเดิมที่ต้องเล่นผ่านแล็บ 1 ก่อนจึงจะไปเล่นแล็บอื่นๆ ได้ อาจทำให้



พอศึกษาเรื่อยๆ เราจะลึกซึ้งถึงคำว่า *ผู้ใช้* รู้ว่าผู้ใช้ต้องการอะไร ถ้าเรารู้ว่าผู้ใช้ต้องการอะไร เราก็ออกแบบผลงานให้เข้ากับความต้องการของเขา เขาก็จะใช้ของเรา



ผู้ใช้ที่เล่นไม่ผ่านเกิดอาการเบื่อและเลิกเล่นได้

“ล่าสุดเราจึงแบ่งออกเป็น 2 หมวด คือ หมวดหลักสูตร (Course) โดยผู้ใช้จะต้องทำตามหลักสูตรที่เราวางไว้ให้เป็นแล็บๆ ไป กับหมวด Freestyle ที่จะสามารถศึกษาอะไรก่อนก็ได้” ไชย์เล่า

นอกจากคำแนะนำของคณะกรรมการและทีมโค้ชแล้ว สิ่งทั้งสามได้รับจากค่ายก็คือ การเรียนรู้ในเรื่องที่ไม่เคยได้รู้มาก่อน โดยเฉพาะการพัฒนาผลงานบนฐานความต้องการของผู้ใช้

“ได้เรียนรู้เรื่องการออกแบบและการนำเสนอผลงานที่เขาสอนเกี่ยวกับการนำเสนองานตามลำดับที่ถูกต้องค่ะ คือไม่ต้องใช้ตัวอักษรเยอะเกินไป แต่นำเสนอโดยการใส่ภาพอธิบายให้เขาเข้าใจ ไม่น่าเบื่อ ซึ่งเราก็ได้เอาไปใช้ในห้องเรียนด้วย” พลอยกล่าว

“ที่ชอบมากๆ ก็คือเรื่อง UX/UI¹ ครับ ตอนแรกก็มีหัวเหมือนกัน แต่พอศึกษาเรื่อยๆ เราจะลึกซึ้งถึงคำว่า *ผู้ใช้* รู้ว่าผู้ใช้ต้องการอะไร ถ้าเรารู้ว่าผู้ใช้ต้องการอะไร เราก็ออกแบบผลงานให้เข้ากับความต้องการของเขา เขาก็จะใช้ของเรา” ต้นกล่าว

“นอกจาก UX แล้ว ก็มี DX (Development Experience) ด้วยครับ คือไม่ใช่แค่ผู้ใช้อย่างเดียว แต่ต้องไปถามผู้ผลิตหรือผู้พัฒนาคนอื่นด้วย เพราะผู้ใช้จะให้ข้อมูลส่วนที่เขาอยากได้ แต่ผู้พัฒนาก็มีส่วนที่เขา

.....

¹ UI หรือ User Interface คือการออกแบบหน้าจอลำดับสำหรับติดต่อกับผู้ใช้ UX หรือ User Experience คือการออกแบบการใช้งานให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายผู้ใช้งาน





ภูมิใจที่เราอยู่แค่ชั้นมัธยมฯ แต่สามารถพัฒนาแอปฯ จนขึ้น Play store ให้คนอื่นได้เห็นผลงานและได้ใช้ ผลงานเราจริงๆ...ทำให้เรารู้ว่าเราก็กทำได้เหมือนกับ



อยากพัฒนาออกมา แล้วเราต้องศึกษาว่าสิ่งที่เขาจะทำมันตรงกับเรา
หรือเปล่า ถ้าไม่ตรงเราจะปรับยังไง ซึ่งผู้พัฒนานี้อาจจะหมายถึงภายใน
ที่มเองด้วย” ไอซ์อธิบาย

“สิ่งที่ได้จากโครงการต่อกล้าฯ คือ การปรับเปลี่ยนงานให้ดีขึ้น
ในงานเราตรงกับผู้ใช้งานและเข้าถึงผู้ใช้งานให้มากที่สุด โดยคำนึงถึง
ความเหมาะสมของงาน ขอบเขตการทำงานไม่ให้มากหรือน้อยเกินไป
และงานเราต้องเกิดประโยชน์ต่อผู้ใช้จริงๆ ค่ะ” พลอยกล่าว

“เรียกว่าได้ลิ้มรสการทำผลิตภัณฑ์อย่างถ่องแท้ครับ ต้องใช้
กลยุทธ์ของตนเองเพื่อให้ได้ข้อมูลของผู้ใช้ ต้องคิดว่าจะทำยังไงเพื่อให้
ได้ข้อมูลจากผู้ใช้งาน” ไอซ์เล่าพลางหัวเราะ

เพราะการเก็บข้อมูลจากผู้ใช้นั้น ไม่ใช่เรื่องง่าย การเฝ้าดู
ปฏิกิริยาตอบสนองของผู้ใช้จึงเป็นอีกหนึ่งเทคนิคย่อยๆ ที่ทีมโคชแนะนำ
ให้ทีม

“ช่วงแรกๆ ที่เอาจผลงานลงไปทดสอบกับน้องๆ ที่โรงเรียนชั้น ม.4
ที่เรียนวิชาชีววิทยาประมาณ 50 คน เขาไม่ค่อยให้ความสนใจเมื่อครับ
คนที่ไม่รู้จักเขาจะเกรงใจว่าเขาเป็นรุ่นพี่ น้องก็บอกว่าผลงานดี แต่ไม่ได้
ให้ข้อเสนอแนะอะไร แต่พอเราเอาไปทดลองใช้กับรุ่นน้องที่รู้จักเขาก็
เกรงใจอีก เขาก็เลยต้องบอกน้องว่ามันไม่ใช่ผลงานที่ห่วยๆ เป็นผลงาน
คนอื่น พี่ช่วยเอามาทดสอบเฉยๆ น้องก็เลยให้ความเห็นมาบ้าง เช่น
หน้านี้ควรมีปุ่มนี้ หรือหนูอยากออกจากหน้านี้จังเลย ทำยังไง ซึ่งพี่ๆ โคช

ก็แนะนำครับว่า ผู้ใช้ชอบหรือไม่ชอบ ให้ดูจากสีหน้าเขาด้วย ไม่ใช่ดูจากคำพูดเขาอย่างเดียว” ไช้เล่าถึงเสียงสะท้อนจากผู้ใช้งาน
หนึ่งในนั้นที่ทีมได้ปรับแก้ ก็คือ การสรุปเนื้อหาใหม่
“ตอนแรกเนื้อหาเยอะมากครับ น้องๆ บอกเป็นเสียงเดียวกันว่าไม่ชอบเลย เราเลยต้องสรุปเอง ไม่ใช่ลอกมาวาง จากเนื้อหาที่ทำไว้ 7-8 หน้า เราก็เลยสรุปเป็นหัวข้อเอาครับ” ไช้กล่าว

งานสำเร็จ...คนเติบโต

Secret du corps ผ่านอุปสรรคและการปรับแก้ทั้งครั้งใหญ่ ครั้งย่อยมากมาย จนในที่สุดวันนี้ แอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้วิชาชีววิทยานี้ก็พร้อมแล้วที่จะให้ผู้ใช้งานที่สนใจโหลดใช้ได้ฟรีผ่านทาง Google Play สำหรับสมาร์ตโฟนและแท็บเล็ตบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์
ซึ่งแน่นอน ย่อมทำให้ทั้งสามภาคภูมิใจเป็นอย่างยิ่ง



“ตื่นเต้นมากครับที่ได้เห็นผลงานตัวเองอยู่ในโทรศัพท์เพื่อน (หัวเราะ)” ไชค์กล่าวติดตลก

“หลังจากทำมาเป็นปี ตอนแรกก็นำเสนอรอบ 15 ทีม ผมก็ยังหวังๆ ว่าจะผ่านไหม เพราะปีที่แล้วไม่ผ่าน พอได้ผ่านเข้ามาต่อกล้าฯ ก็ดีใจแล้ว แต่ที่เราสามารถมาถึงขั้นนี้ได้ก็ดีใจมาก” ต้นเผยความรู้สึก

ไม่แตกต่างไปจากพลอยที่บอกว่า “ภูมิใจที่เราอยู่แค่มัธยมฯ แต่สามารถพัฒนาแอปฯ จนขึ้น Google Play ให้คนอื่นได้เห็นผลงานและได้ใช้ผลงานเราจริงๆ ไม่คิดว่าจะสามารถพัฒนาแอปฯ ได้เหมือนคนอื่นที่มีความสามารถมากกว่าเรา ทำให้เรารู้ว่าเราก็ทำได้เหมือนกันคะ (ยิ้ม)”

และมากกว่าความภูมิใจ ก็คือ การเติบโตขึ้นของทั้งสามในฐานะนักพัฒนา

“ในค่ายเราได้รู้จักคนมากมาย ได้มิตรภาพ ได้แลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดระหว่างกัน ได้เรียนรู้เทคนิคการทำงานของเขา จากการนั่งคุย



หรือสอบถามเขา มันได้ความรู้มากขึ้นเยอะครับ และอีกอย่างคือเรื่อง
การทำงาน ที่เรามีความจริงจังในการทำงานมากขึ้น เพราะว่าเราอยาก
ให้งานเราไปถึงมือผู้ใช้ เราเลยต้องตั้งใจทำงานมากขึ้น” ต้นยิ้ม

“โตขึ้นในเรื่องกระบวนการทำงานครับ” ต้นกล่าว “จากเดิมเรา
จะโยนหน้าที่ไปให้ที่เพื่อน (หัวเราะร่วน) แต่ตอนนี้สิ่งไหนที่เราทำได้
เราจะช่วย เริ่มทำจากสิ่งเล็กๆ และเสร็จง่ายก่อน แล้วค่อยๆ ไปหา
สิ่งที่ใหญ่และเสร็จยาก มันช่วยให้งานเดินหน้าไปได้เร็วและสมบูรณ์
ช่วยประหยัดเวลาในการทำงาน เพราะเรามีกิจกรรมเยอะ ต้องบริหาร
งานและเวลาอย่างมาก ต้องมีการวางแผน ลำดับความสำคัญองงาน
ตามที่พี่เขาสอน”

“มุมมองความคิดโตขึ้นคะ” พลอยกล่าวต่อ “คิดนอกกรอบมากกว่า
คิดตามกรอบที่เคยคิด คิดถึงผู้ใช้งานมากกว่าคิดถึงความต้องการของ
ตัวเอง”

และล่าสุด เพื่อยกระดับผลงานไปสู่เชิงพาณิชย์อย่างเต็มตัว
ก็ทำให้สาวหนึ่งเดียวของทีมอย่างพลอย ต้องทำงานใหญ่ที่เธอไม่เคยคิด
มาก่อน

“คือเรื่องการจดลิขสิทธิ์คะ เป็นสิ่งที่ไม่เคยทำ มันใหญ่มากกก...
ตอนแรกก็คิดว่าจะต้องยุ่งยากมากแน่ๆ แต่กลายเป็นว่าขั้นตอนง่ายมาก
แค่เข้าไปยื่นเอกสาร อธิบายว่างานเราเป็นอะไร แล้วเซ็น ก็เสร็จเลย
ก็เป็นอีกสิ่งที่ได้ทำคะ จากที่ก่อนหน้านี้ไม่มีความรู้เรื่องการจดลิขสิทธิ์เลย
แต่ทางต่อกล้าฯ ได้สอน ก็รู้สึกดีว่าเรามีงานชิ้นหนึ่งที่เป็นของเราคะ”
พลอยยิ้มทำประโยชน์

และไม่ใช่เพียงเจ้าตัวทั้ง 3 คนเท่านั้นที่รู้สึกดีกับการเติบโตของ
ตัวเอง แต่คนที่ใกล้ชิดกับทีมที่สุดคนหนึ่งอย่าง **อาจารย์ประสิทธิ์
จิตเที่ยง** หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี
โรงเรียนตรังคริสเตียนศึกษา ในฐานะที่ปรึกษาโครงการ ก็อดที่จะภูมิใจ
ในตัวลูกศิษย์ไปด้วยไม่ได้



“ได้เห็นความเปลี่ยนแปลงของเด็กเยอะมากครับ ตั้งแต่เรื่อง การกล้าแสดงออก เทคนิคการนำเสนองานที่ได้จากโครงการต่อกล้าฯ ที่มีวิทยากรชั้นนำให้ความรู้ และการทำงานก็ช่วยเสริมเรื่องความ มุมานะให้เด็กมากยิ่งขึ้นเพื่อให้บรรลุผล เพราะโครงการนี้ค่อนข้าง หนักเอาการสำหรับเด็ก ตั้งแต่เรื่องการแบ่งเวลาในการทำงาน การเรียน สามารถจัดการเวลาได้ ถ้าไม่ได้เข้าร่วมโครงการนี้ เด็กก็ยังไม่รู้ว่าต้อง จัดการตัวเองยังไง อนาคตเมื่อเขาไปอยู่ในมหาวิทยาลัย ถ้าเจองาน ลักษณะแบบนี้ น่าจะผ่านไปได้ด้วยดี” อาจารย์ประสิทธิ์ก็กล่าวพร้อมอมยิ้ม

นอกจาก Secret du Corps จะพร้อมเป็นตัวช่วยของน้องๆ เยาวชน ในการเรียนรู้วิชาชีวิศึกษาให้ง่ายๆ และสนุก เกิดประสิทธิผลใน การเรียนรู้มากขึ้นแล้ว ตัวผู้พัฒนาอย่างต้น-ไอซ์-พลอยเอง ก็พร้อมที่จะ เติบโตไปในสายของนักพัฒนา ที่พร้อมจะสร้างสรรค์นวัตกรรมให้แก่ สังคมและประเทศชาติต่อไปด้วยเช่นกัน

“พลอยอยากเรียน Media Art ไอซ์อยากเป็นวิศวกร ส่วนผมเอง ตอนแรกก็อยากเป็นวิศวกรคอมพิวเตอร์ แต่พอได้ทำงานนี้ก็รู้สึกมีไฟ มากขึ้น อยากทำงานเป็นนักพัฒนา (Developer) ครับ” ต้นจบประโยค ด้วยรอยยิ้ม



