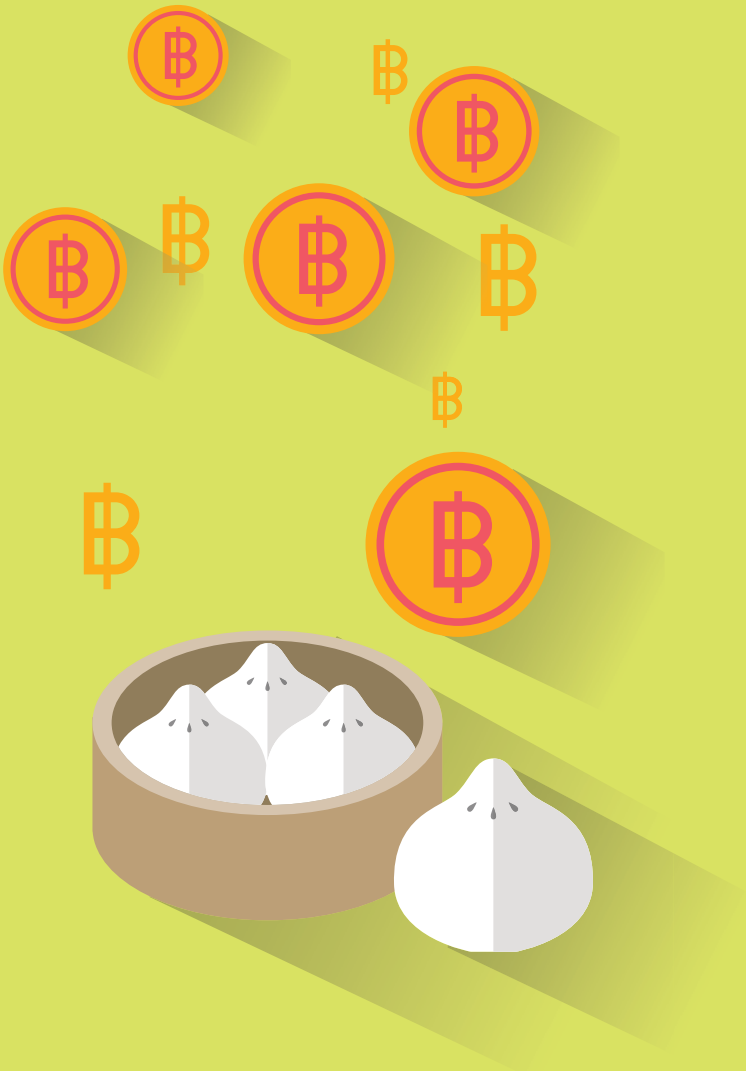
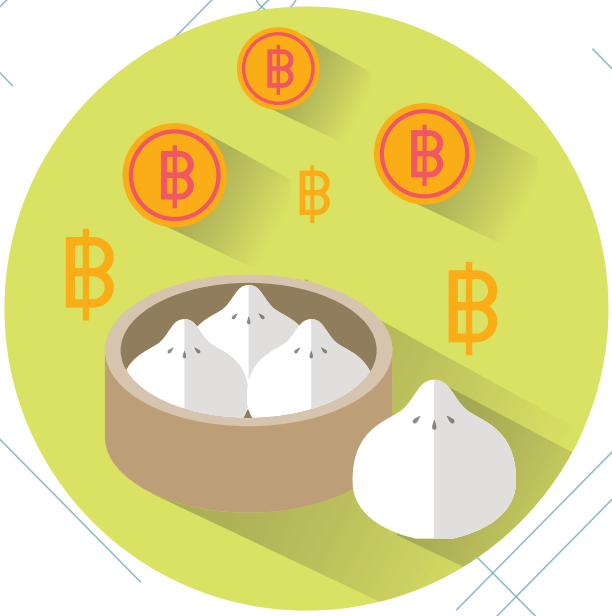


Sarapao Millionaire | ทำเศรษฐศาสตร์ให้เป็นเรื่องสนุก บทเรียนล้ำค่าจากปัญหาของผู้เรียน



ทำเศรษฐศาสตร์ให้เป็นเรื่องสนุก
บทเรียนล้ำค่าจากปัญหาของผู้เรียน

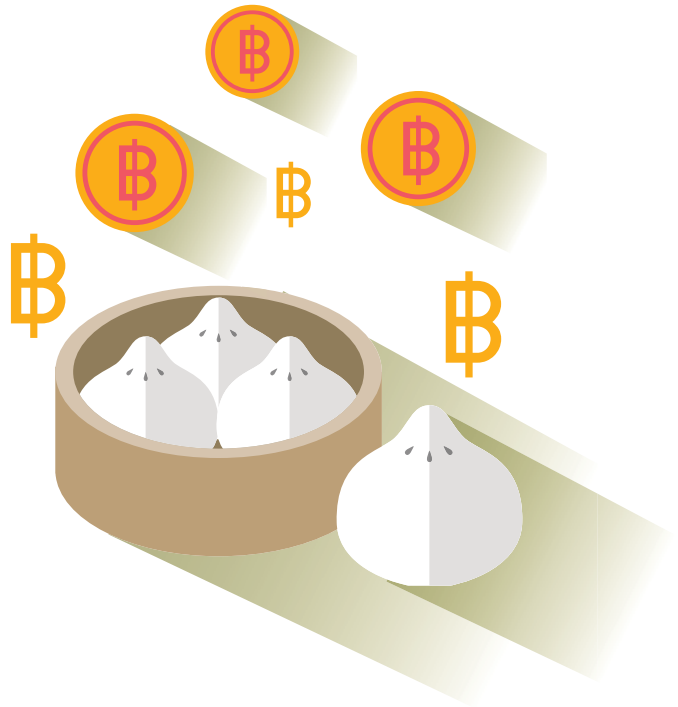
แอปพลิเคชันเรียนรู้เรื่องเศรษฐศาสตร์ ผ่านการจำลองเหตุการณ์การลงทุนแบบเสมือนจริงผ่านเกม ผู้เรียนจะได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ไขปัญหา และสามารถรับมือกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้ ช่วยให้เรียนรู้ได้ง่าย และสนุก ขณะนี้เผยแพร่ให้ดาวน์โหลดฟรีแล้วทาง Google Play Store และ App Store

ผู้พัฒนา : นางสาวรสิตา วัฒนศิริ (อุ้ม) มัธยมศึกษาปีที่ 6 , นางสาวพิชชากร เจริญพรอนุกูล (ไอซ์) มัธยมศึกษาปีที่ 5
นางสาวณัฐกนก โภคทรัพย์ไพบูลย์ (ภีร์) มัธยมศึกษาปีที่ 5
มัธยมโรงเรียนเซนต์ฟรังซีสซาเวียร์คอนแวนต์

เอ่ยถึงวิชาเศรษฐศาสตร์ คงไม่เพียงแค่เด็ก แต่ผู้ใหญ่หลายๆ คนก็อาจเบือนหน้าหนี ด้วยคิดว่าเป็นเรื่องที่ยากและไกลตัว

แต่วันนี้ เด็กสาว 3 คนจากโรงเรียนเซนต์ฟรังซีสซาเวียร์คอนแวนต์ 'อุ้ม-ไอซ์-ภีร์' กำลังจะบอกทุกคนว่า เศรษฐศาสตร์เป็นเรื่องง่ายและใกล้ตัวกว่าที่คิด

ใครไม่เชื่อ อยากให้ลองสัมผัส Sarapao Millionaire สื่อส่งเสริมการเรียนรู้วิชาเศรษฐศาสตร์ ที่จะเปลี่ยนความคิดคุณใหม่ ว่าเศรษฐศาสตร์เป็นเรื่องใสๆ และสนุกกว่าที่คิด



“คนส่วนใหญ่จะมองเศรษฐศาสตร์ว่า
เป็นเรื่องที่ยาก...ทั้งๆ ที่เศรษฐศาสตร์
เป็นเรื่องที่ใกล้ตัว ในหนังสือตำราเรียน
ก็นำเสนอเนื้อหาได้ค่อนข้างน่าเบื่อ...
จึงอยากทำโปรแกรมนี้ขึ้นมาให้คนเข้าใจ
เศรษฐศาสตร์มากขึ้น”

รวมทีมสร้างงาน สู่การประกวด

Sarapao Millionaire เป็นสื่อส่งเสริมการเรียนรู้วิชาเศรษฐศาสตร์เบื้องต้น ที่นำเสนอเนื้อหาในรูปแบบ Infographic และ Interactive ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายกว่าการศึกษาจากตำราทั่วไป ผ่านการจำลองเหตุการณ์การลงทุนแบบเสมือนจริงผ่านเกม ผู้เรียนจะได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ไขปัญหา และสามารถรับมือกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้

“Sarapao Millionaire แบ่งออกเป็น 2 ส่วนหลักค่ะ คือ ส่วนเนื้อหาและส่วนเกมจำลองสถานการณ์ นำเสนอผ่านรูปแบบ Infographic และ Interactive ในระบบออนไลน์ ส่วนเนื้อหาจะแบ่งเป็น 5 บทเรียนหลักและมีบทเรียนย่อยๆ สำหรับให้ผู้เรียนเลือกเรียน ส่วนเกม ผู้เรียนจะจำลองตัวเองเป็นผู้ซื้อหรือผู้ขาย เลือกซื้อขายสินค้าให้เหมาะกับสถานการณ์ที่กำหนดค่ะ” อุ้มเปิดบทสนทนาด้วยการอธิบายแอปพลิเคชันให้เราฟัง ก่อนที่ภีร์จะเล่าถึงแรงบันดาลใจในการพัฒนาผลงานนี้ขึ้นมา

“ที่ทำเพราะเห็นว่าคนส่วนใหญ่จะมองเศรษฐศาสตร์ว่าเป็นเรื่องที่ยากและในหนังสือตำราเรียนก็นำเสนอเนื้อหาได้ค่อนข้างน่าเบื่อทั้งๆ ที่เศรษฐศาสตร์เป็นเรื่องที่ใกล้ตัว อยู่ในชีวิตประจำวัน แต่หนังสือทำให้มันยากเกินไป ใช้ศัพท์ยาก จึงอยากทำโปรแกรมนี้ขึ้นมาให้คนเข้าใจเศรษฐศาสตร์มากขึ้นค่ะ”

โดยผลงาน Sarapao Millionaire นี้เป็นการรวมตัวของ 3 เด็กสาวที่อาจารย์เห็นแววความเป็นนักพัฒนาด้านไอทีจากการวาดรูป และทำสูจิบัตรงานกีฬาสีของโรงเรียนจึงชักชวนมาเป็น ‘เด็กคอม’ ของหมวดวิชาคอมพิวเตอร์ โรงเรียนเซนต์ฟรังซีสซาเวียร์คอนแวนต์ พัฒนาผลงานทั้งแอปพลิเคชันและแอนิเมชันเรื่อยมา จนมาถึง Sarapao Millionaire ที่ทั้งสามได้พัฒนาส่งประกวดโครงการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย ครั้งที่ 17 (National Software Contest: NSC 2015) และได้รางวัลที่ 3 ประเภทโปรแกรมส่งเสริมการเรียนรู้ ระดับนักเรียน ก่อนจะตัดสินใจต่อยอดผลงานเข้าสู่โครงการต่อกล้าให้เติบใหญ่ ปี 3 ด้วยเหตุผลว่า

“อยากพัฒนาผลงานตัวเองให้ดีขึ้น และได้ประสบการณ์ที่เอาไปใช้ได้ในชีวิตจริงค่ะ” อุ้มให้เหตุผล

“ประทับใจช่วงเรียน UI UX ทำให้รู้ว่าจะ
ออกแบบอย่างไรให้คนอื่นเข้าใจและใช้ได้
ไม่ใช่เราเข้าใจคนเดียว”

พัฒนาผลงานผ่านการเรียนรู้

การเข้าร่วมโครงการต่อกล้าฯ ทำให้ 3 สาวได้รับทักษะความรู้มากมาย โดยเฉพาะใน 3 เรื่องหลักๆ คือ 1) UI (User Interface) หรือการออกแบบอินเตอร์เฟซ หน้าจอที่ติดต่อผู้ใช้ และ UX (User Experience) หรือการออกแบบการใช้งานให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายผู้ใช้งาน 2) การนำเสนอผลงาน และ 3) การทดลองใช้พร้อมเก็บข้อมูลเสียงตอบรับจากผู้ใช้

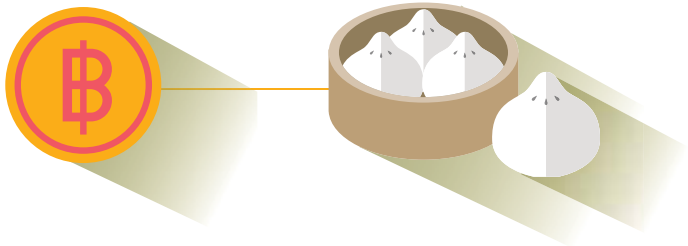
“ประทับใจช่วงเรียน UI UX ค่ะ ทำให้รู้ว่าจะออกแบบอย่างไรให้คนอื่นเข้าใจและใช้ได้ ไม่ใช่เราเข้าใจคนเดียว (หัวเราะ) ทุกคนสามารถเข้าใจกับเราได้” อุ้มกล่าว

“อีกเรื่องคือการนำเสนอค่ะ ทำให้เรามองเห็นจุดเด่นของแอปพลิเคชันเรา ว่ามีจุดเด่นอะไร แล้วจะไปนำเสนออย่างไรให้เขาสนใจ และเราเองก็ต้องมั่นใจ เพราะพี่ๆ เขาบอกให้เชื่อมั่นในตัวเองก่อน ว่าผลงานของเรามันดีจริงๆ ถ้าเราไม่เชื่อมั่นใจแอปพลิเคชันของเรา แล้วใครจะมาเชื่อ” ไอซ์กล่าวเสริม

“ได้นำไปทดลองใช้ในห้องเรียนชั้น ม.5 ที่โรงเรียนค่ะ เพราะเป็นชั้นที่มีเรียนเรื่องเศรษฐศาสตร์ จึงเข้าไปคุยกับอาจารย์ว่าจะขอทดลองใช้แอปพลิเคชันนี้ นอกจากนั้นก็มีรุ่นพี่ที่เคยเรียนเศรษฐศาสตร์มาแล้วมาช่วยทดลองใช้ให้ เขาก็แนะนำมา แล้วเราก็มาปรับให้ดีขึ้นค่ะ” ภีร์กล่าว

โดยประเด็นที่ได้จากการทดลองกับกลุ่มผู้ใช้ รวมไปถึงคำแนะนำจากกรรมการและโคช คือ การปรับ UI เป็นหลัก

“เสียงสะท้อนที่ได้รับ ส่วนใหญ่จะบอกว่าตัวหนังสือเล็กไป เราก็ปรับให้ใหญ่ขึ้นในเวอร์ชันแอนดรอยด์ รวมไปถึงปรับฟังก์ชันให้ใช้งานได้ง่ายขึ้น ช่วงไหนที่เนื้อหาเร็วเกินไป ผู้ใช้ตามไม่ทัน เราก็ปรับให้ช้าลงค่ะ” อุ้มกล่าว



“ขาดงานส่วนของคนใดคนหนึ่ง
ไปมันก็ไปต่อไม่ได้ เพราะฉะนั้น
งานไหนช่วยกันได้ก็ช่วยกัน
ช่วยกันจนเสร็จในที่สุด”

ร่วมแรงแข็งขัน ช่วยกันฝ่าอุปสรรค

แต่เดิมนั้น Sarapao Millionaire เวอร์ชันที่ส่งประกวด NSC รองรับใน 2 ระบบ คือ PC กับแอนดรอยด์ ขณะที่การพัฒนาผลงานในช่วงที่เข้าร่วมโครงการต่อกล้าฯ นี้ 3 สาวมุ่งเน้นไปที่การพัฒนา UI และกราฟิกของเวอร์ชันแอนดรอยด์ให้ดีขึ้น รวมไปถึงพัฒนาเวอร์ชัน IOS ร่วมด้วย

การแบ่งงานภายในทีมไม่ใช่ปัญหา เพราะชัดเจนมาตั้งแต่ต้น นั่นคือภีร์รับหน้าที่เขียนโค้ด อุ้มทำกราฟิกในส่วนของเนื้อหา และไอซ์ทำกราฟิกในส่วน Interactive ของเกม

แต่ปัญหาอยู่ที่การแบ่งเวลา!

“ปัญหาหลักๆ ของทีมเราคือไม่มีเวลาพอค่ะ ทั้งเรียน ทั้งการบ้านเยอะ และมีงานอื่นๆ อีก เราก็เลยต้องพยายามจัดเวลาให้มันลงตัวและตรงกันให้ได้ ส่วนใหญ่หลังเลิกเรียนก็มาทำกัน ใช้คำว่า ต้องมา! (หัวเราะ) ไม่ว่างก็ต้องกลับไปทำที่บ้าน” ไอซ์กล่าว

อย่างไรก็ตาม แม้จะแบ่งเวลาดีแล้ว แต่ปัญหาที่ไม่คาดฝันก็โผล่มาทำให้ 3 สาวมีอันต้องเสียน้ำตา

“ส่วนที่เป็นเกมแยกเกิดติด Bug ค่ะ แก้ไม่ได้ พี่ที่เป็นกรรมการมาช่วยก็แก้ไม่ได้ เครียดกันจนร้องไห้เพราะมันรันงานต่อไม่ได้ จนสุดท้ายพี่เขาก็แนะนำให้ตัดส่วนที่เป็นปัญหานี้ทิ้ง แล้วไปพัฒนาส่วนเนื้อหาที่เหลือให้ดีที่สุดจะดีกว่า” ภีร์เล่า

ปัญหาที่เกิดขึ้นทำให้งานล่าช้าอย่างไม่อาจหลีกเลี่ยง และคนที่ต้องแบกภาระก็ไม่ใช่ใคร แต่คือ 3 สาวนั่นเอง

“ได้รู้เลยค่ะว่าคนทำงานมันเหนื่อยมาก (หัวเราะ) นอนตี 5 ตื่น 6 โมงเช้า ยิ่งช่วงใกล้ส่งงานแทบไม่ได้นอน เป็นช่วงเวลาที่ทำงานหนักมาก” ไอซ์เล่า

แต่ด้วยความสามัคคี ก็ทำให้ทั้งสามผ่านพ้นช่วงวิกฤตินั้นมาได้

“ทุกคนช่วยกันตามงานหมดค่ะ เพราะขาดงานส่วนของคนใดคนหนึ่งไปมันก็ไปต่อไม่ได้ เพราะฉะนั้นงานไหนช่วยกันได้ก็ช่วยกัน ช่วยกันจนเสร็จในที่สุด” อุ้มกล่าวพร้อมรอยยิ้ม

“ถ้าเราจะทำแอปพลิเคชันขึ้นมา มันต้องเกิดมาเพื่อแก้ปัญหาที่มีอยู่ในปัจจุบัน ไม่ใช่เกิดมาเพื่อตอบสนองตัวเราเองหรือทำเพื่อแข่งแล้วก็จบไป”

บทเรียนและการส่งต่อ

การได้เข้าร่วมโครงการต่อกล้าฯ ของ 3 สาว ทำให้พวกเธอได้เรียนรู้ทักษะ และได้ประสบการณ์ในการทำงานมากมาย

“การได้มาทำงานในโครงการ ทำให้มีประสบการณ์ในหลายๆ เรื่องมากขึ้นค่ะ ทั้งการนำเสนองาน การออกแบบ UI ให้คนเข้าใจเรามากขึ้น รวมถึงหลายๆ เรื่องที่เราไม่เคยเรียนรู้มาก่อนอย่างการทำการตลาด ก็ได้นำความรู้นี้มาใช้พัฒนาผลงานของเรา หรือผลงานอื่นๆ ในอนาคตต่อไป” อุ้มกล่าว

“มีความรับผิดชอบมากขึ้นค่ะ เพราะต้องทำงานโรงเรียน ทำงานแข่ง บริหารทุกอย่างให้อยู่ในกำหนด” ไอซ์เสริมในอีกประเด็น ก่อนที่ภีร์จะพูดถึงประเด็นสำคัญที่ได้เรียนรู้และเป็นประโยชน์อย่างมาก นั่นคือ การพัฒนาผลงานบนฐานของผู้ใช้

“ได้แนวทางในการทำงานโดยคิดถึงผู้ใช้เป็นหลักค่ะ คือถ้าเราจะทำแอปพลิเคชันขึ้นมา มันต้องเกิดมาเพื่อแก้ปัญหาที่มีอยู่ในปัจจุบัน ไม่ใช่เกิดมาเพื่อตอบสนองตัวเราเอง หรือทำเพื่อแข่งแล้วก็จบไป พูดง่ายๆ คือต้องคิดถึงคนอื่นๆ ในสังคม ก่อนทำงานก็ต้องไปสำรวจ ลงพื้นที่ หาประเด็นปัญหาที่มีอยู่จริง และพัฒนางานบนพื้นฐานนั้นค่ะ”

“คืออย่าใช้ความคิดตัวเองเป็นใหญ่” อุ้มเสริม “ต้องฟังความคิดคนอื่น เวลาคนอื่นแนะนำมาก็นำมาคิด มาปรับปรุง อย่างเมื่อก่อน เวลาหนูออกแบบงานออกแบบฟังก์ชัน คิดเองว่าวางตรงนี้สวยก็จะวางไปเลย แต่หลังจากเข้าค่าย วางไปแล้วเราต้องคิดว่ามันจะใช้ได้จริงๆ หรือเปล่า มันควรจะอยู่ตรงนี้จริงๆ หรือเปล่า คือต้องคิดถึงผู้ใช้ด้วย”

ซึ่งแน่นอน ในสังคมของเด็กคอม โรงเรียนเซนต์ฟรังซีสซาเวียร์คอนแวนต์ ที่ทุกคนเป็นเพื่อนพี่น้องที่สนิทและทำงานด้วยกัน บทเรียนที่ 3 สาวได้รับจากโครงการ ย่อมจะต้องถูกส่งต่อไปยังรุ่นน้องๆ ต่อไปแน่นอน

“ได้พัฒนาโปรแกรม แล้วมีความสุขทุกครั้งที่เห็นคนใช้งานโปรแกรมเรา”

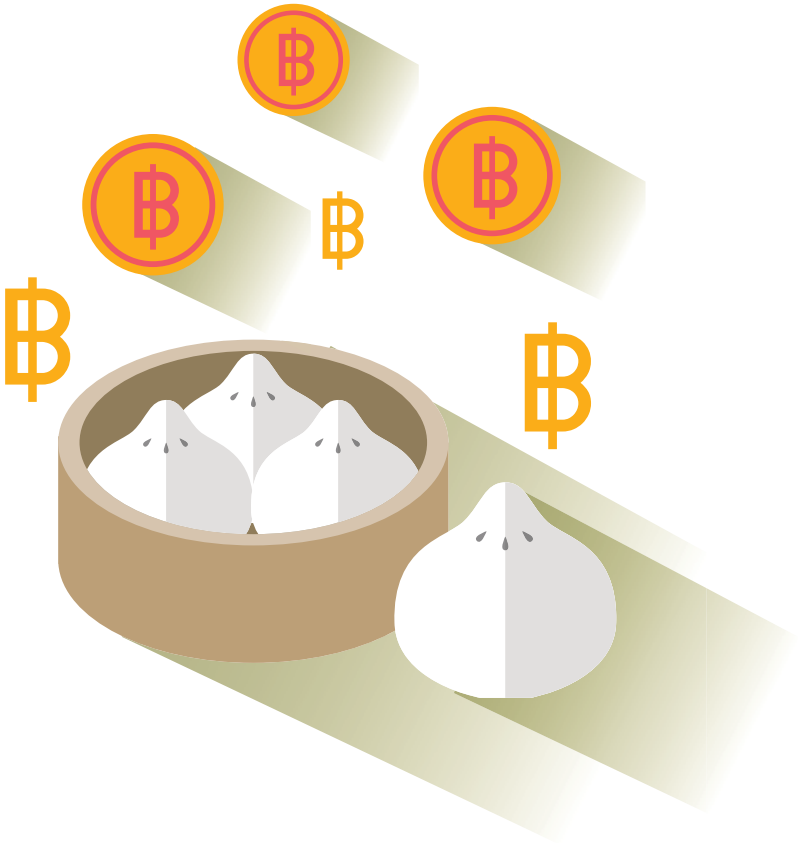
ก้าวต่อไปสู่วันพรุ่งนี้

ถึงวันนี้ Sarapao Millionaire ของอุ้ม-ไอซ์-ภีร์ ได้ถูกพัฒนาจนสมบูรณ์และเผยแพร่ให้ดาวน์โหลดฟรีแล้วทาง Google Play Store และ App Store ถือเป็นความสุขที่น่าภาคภูมิใจเป็นอย่างยิ่ง

“ได้พัฒนาโปรแกรม แล้วมีความสุขทุกครั้งที่เห็นคนใช้งานโปรแกรมเราค่ะ” ภีร์กล่าวด้วยรอยยิ้ม

อนึ่งนั้น แม้ Sarapao Millionaire จะเดินทางถึงสุดเส้นชัย แต่คงไม่ห่วงว่า 3 สาวจะหนีหายไปไหน เพราะความฝันของพวกเธอยังโคจรอยู่ในวงรอบของสายงานด้านไอที ทั้งภีร์ที่ยังสนุกกับการเขียนโค้ด อุ้มที่ฝันอยากเดินทางไปในสายงานกราฟิก แม้แต่ไอซ์ที่แม้จะมีความฝันอยากเป็นสัตวแพทย์ แต่ทั้งสามก็ยืนยันเป็นมั่นเหมาะ ว่าจะยังผลิตพัฒนาผลงานใหม่ๆ ออกมาแก้ปัญหาสังคมอีกแน่นอน

“อย่างไรก็ไม่ทิ้งงานด้านไอทีค่ะ เพราะเป็นงานที่ทำแล้วสบายใจ ได้ทำในสิ่งที่ชอบ ทำได้เรื่อยๆ ได้เรียนรู้ใหม่ๆ อยู่ตลอด” ไอซ์ปิดประโยคด้วยอมยิ้ม



ศรา หรูจิตตวัฒน์ (ครูฝ้าย)

อาจารย์ที่ปรึกษา

“ความเปลี่ยนแปลงของเด็กที่เห็นชัดที่สุดจากการเข้าค่าย คือ เรื่องกระบวนการคิด เมื่อก่อนซอฟท์แวร์ที่เขาพัฒนาเกิดจากการที่เขาอยากทำ แต่พอเข้าค่ายต่อกล้าแล้ว ความคิดเขาเปลี่ยนเป็นว่า หัวข้อที่จะทำต้องเกิดจากปัญหาที่แท้จริง แล้วซอฟท์แวร์ที่เราอยากทำมันตอบโจทย์ปัญหานั้นหรือเปล่า สิ่งที่เกิดขึ้นคือคุณค่าของซอฟท์แวร์ มากกว่าที่จะตอบโจทย์ตัวเอง แต่ตอบโจทย์สังคมได้ด้วย เพราะเขาคิดถึงคนอื่นมากขึ้น นึกถึงผู้ใช้มากขึ้น”

“เทคนิคในการทำงานกับเด็ก คือ ให้เวลาเขา และคอยแนะนำเรื่องกระบวนการทำงาน แนะให้เด็กรู้จักแบ่งเวลา วางแผนการทำงานอย่างไร จะแก้ปัญหาอย่างไร เด็กต้องฝึกที่จะเจอปัญหาแล้วรู้จักแก้ แล้วเขาจะโตขึ้น”