

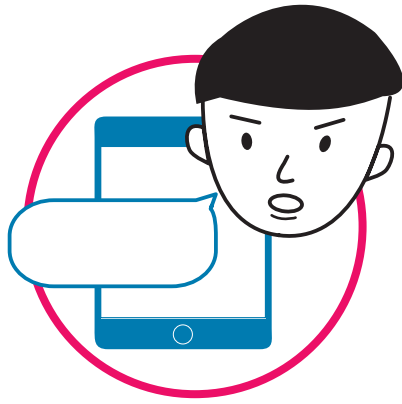
JACK FIND THE TREASURE

เรียนภาษาอังกฤษอย่างสนุกในยุคไซเบอร์

แอปพลิเคชันสื่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตในระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ มีรูปภาพกราฟิกที่สวยงามสมจริง ที่สอนคำศัพท์และมีแบบทดสอบ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 สามารถพัฒนาการเรียนได้ด้วยตนเอง



ผู้พัฒนา: นางสาวพัชรินทร์ รัชมิ่งชัย (พัช), นางสาวรณาทาญจน์ พิระธณิศร์ (นิง)
และ นางสาวพิชชาพร ลิขิตปัญญามานนท์ (เจแปน)
โรงเรียนเซนต์ฟรังซิสซาเวียร์คอนแวนต์



สื่อการเรียนรู้ เตรียมอย่างเข้าสู่ ‘ประชาคมอาเซียน’

Jack find the treasure เป็นสื่อการเรียนรู้การสอนภาษาอังกฤษทางเลือกใหม่ที่เข้ากับยุคสมัย เนื่องจากเป็นแอปพลิเคชันบนแท็บเล็ตในระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ที่สอนคำศัพท์และมีแบบทดสอบ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ซึ่งคำศัพท์ถูกออกแบบให้เหมาะสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 โดยแบ่งเป็นกลุ่มคำศัพท์หมวดสถานที่ และคำศัพท์หมวดอื่น ๆ ที่แบ่งตามระดับง่าย ปานกลาง ยาก นอกจากเรียนรู้คำศัพท์แล้ว Jack find the treasure ยังมีแบบทดสอบ ซึ่งมีทั้งแบบตัวเลือก (Choice) แบบเขียนคำบอก (Dictation) และแบบเขียนตอบ (Writing) โดยทั้งหมดนี้มาในรูปแบบกราฟิกที่สวยงามสมจริง ซึ่งแทบไม่น่าเชื่อว่าสื่อการเรียนการสอนระดับมืออาชีพสร้างสรรค์ขนาดนี้ จะเกิดจากกลุ่มเด็กสาววัยมัธยมศึกษาที่สนใจด้านการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ตั้งแต่ยังอยู่ในรั้วโรงเรียน

พิชชาพร ลิขิตปัญจมานนท์ หรือ ‘เจแปน’ บอกเล่า

ถึงที่มาที่ไปว่าเหตุใดจึงคิดสร้างสื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษขึ้นเป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ว่า

“ตอนแรกก็รวมทีมกับพี่ๆ ค่ะ พวกหนูจะทำการเรียนรู้แข่ง ก็เลยมาคิดกันว่าจะทำเรื่องไหนดี ตอนนี้มีเรื่องไหนน่าสนใจ แล้วตอนนั้นมีข่าวเรื่องประเทศไทยกำลังจะเข้าสู่ประชาคมอาเซียน ก็เลยคิดกันว่าอยากจะทำสื่อภาษาอังกฤษค่ะ คือหนูถนัดทำสื่อมากกว่าเกม พวกพี่เขาจะเป็นฝ่ายกราฟิก วาดรูป และคุยกันว่าสื่อการเรียนรู้อันนี้ควรจะทำเรื่องอะไรที่เข้าใจง่าย ไม่ยุ่งยากซับซ้อน”

ด้าน นางสาวธนากาญจน์ พิระธรณิศร์ หรือ ‘นึ่ง’ ซึ่งปัจจุบันศึกษาอยู่ที่ โครงการร่วมบริหารหลักสูตร มีเดียอาตส์และเทคโนโลยีมีเดีย สาขาเทคโนโลยีมีเดีย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี เล่าถึงจุดกำเนิดผลงานว่า “ตอนแรกคิดอย่างอื่นไว้ด้วยค่ะ เคยเสนอเป็นเกมประยุกต์สื่อจำลองการเกษตรของจริง แต่ตอนนั้นติดปัญหาคืองานนี้มันใหญ่เกินไป เกินกว่าที่ทีมเราจะทำได้ ตอนนั้นเจแปนอยู่ ม.5 หนูกับพัชอยู่ ม.6”

เมื่อสิ่งที่คิดเกินศักยภาพของทีมในเวลานั้น ทั้งสามจึงหารือกันใหม่ว่าจะพัฒนาสื่อภาษาอังกฤษอย่างไรให้นำใช้ บนพื้นฐานของกลุ่มเป้าหมายที่เป็นนักเรียนและผู้ใช้งานได้ประโยชน์จริง รวมถึงตัวสื่อควรแตกต่างจากสื่อการสอนที่มีอยู่ในตลาดขณะนี้ที่ส่วนใหญ่เป็นสื่อแบบง่าย ๆ สำหรับกลุ่มเด็กเล็ก

“เราช่วยกันคิดหาจุดสนใจที่จะทำให้เด็กเลือกที่จะอยู่กับโปรแกรมนานๆ และทำอย่างไรจึงจะใช้ได้จริงค่ะ ก็เลยตัดสินใจว่า เป็นคำศัพท์และบทสนทนาที่พบเห็นกัน

ในชีวิตประจำวันนี้แหละ อย่างน้อยที่สุดเด็กที่ใช้โปรแกรมเราแล้วจะได้นำไปใช้ได้จริง ซึ่งตอนนั้นก็คิดว่า ถ้าหากเราแบ่งคำศัพท์เป็นหมวดๆ อาจจะทำให้เด็กจำได้ง่ายขึ้น อารมณ์เหมือนเราท่องคำศัพท์ วัน เดือน ปี ค่ะ ถ้าเป็นคำศัพท์ประเภทเดียวกัน เราน่าจะจำได้มากกว่า” นี่กล่าว

ในทีมจึงช่วยกันกำหนดหมวดคำศัพท์ที่จะนำมาใส่ในงาน โดยได้กำหนดออกเป็น 2 หมวด คือ คำศัพท์ที่แบ่งตามสถานที่ และคำศัพท์ที่แบ่งตามระดับความยากง่าย

“หมวดสถานที่จะเป็นสถานที่ที่เราเจอในชีวิตประจำวันค่ะ เช่น โรงเรียน โรงพยาบาล เราก็นำคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับสถานที่นั้นมา แล้วให้คุณครูช่วยตรวจสอบส่วนในหมวดคำศัพท์ง่าย ปานกลาง ยาก ตอนแรกก็นำคำศัพท์ที่โรงเรียนเรียนอยู่ คือนำมาจากคุณครู แล้วมาใส่ในหมวดให้เหมาะกับกลุ่มเป้าหมายของเราค่ะ” นางสาวพัชรินทร์ รัศมีงษ์ชัย หรือ ‘พัช’ ที่ปัจจุบันกำลังศึกษาอยู่สถาบันเทคโนโลยีนานาชาติสิรินธร มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ อธิบาย

It is between the electric appliance and home.



ความถนัดที่แตกต่าง เสริมสร้างทีมที่แข็งแกร่ง

การร่วมทีมของโรงเรียนเซนต์ฟรังซิสซาเวียร์-คอนแวนต์มีลักษณะพิเศษคือ จะรวมตัวกันเป็นทีมระหว่างรุ่นพี่รุ่นน้องต่างระดับชั้น ซึ่งเป็นความตั้งใจของครูที่ปรึกษาที่ต้องการออกแบบทีมให้มีความแข็งแกร่ง โดยอาศัยทักษะความถนัดของเด็กแต่ละชั้นเรียนที่มีความแตกต่างกันออกไป ดังเช่นการแบ่งหน้าที่ในทีมนี้ นิ่งกับพัชได้รับมอบหมายหน้าที่มือกราฟิก ส่วนเจแปนรับหน้าที่เขียนโปรแกรม ซึ่งเจแปนพูดถึงการรวมทีมของเธอให้ฟังว่า

“ชั้นของพวกหนูส่วนใหญ่จะเขียนโค้ดได้อย่างเดียว ค่ะ (หัวเราะ) แต่ชั้นของพี่ๆ เขาจะวาดรูปได้ด้วย แล้วเขาเคยแข่งงานอื่นๆ จะมีประสบการณ์ ก็เลยเอามารวมทีมกับน้อง เวลาทำงานจะได้รู้จักการทำงานกับคนหลายๆ คนที่ไม่ใช่แค่กลุ่มเพื่อนเรา... การปรึกษาหารือในทีมทำอยู่ตลอดเวลาค่ะ เวลาเขียนโค้ดมีปัญหา ก็จะถามกัน ช่วยกัน ถ้าทำคนเดียวคิดไม่ออก ถ้ามีเพื่อนมาแนะนำเราก็ลองทำอย่างที่เราบอก มันก็ดีค่ะ ช่วยกันแนะนำ”

นอกจากการช่วยสนับสนุนซึ่งกันและกันภายในทีมแล้ว ทีมเองก็ยังได้รับแรงสนับสนุนอย่างดีเยี่ยมจากครูที่ปรึกษา ที่ทำให้ผลงานของพวกเขาเป็นรูปร่างและนำสู่เวทีแข่งขันและโครงการพัฒนาผลงาน เจแปนเล่าถึงการสนับสนุนจากคุณครูว่า

“ครูเต็มทีมากค่ะ (หัวเราะ) ครูมีส่วนเยอะในทุกๆ อย่างเลยค่ะ ช่วยแนะนำ ช่วยคิดโครงการ ตอนมาทำงานก็มากิน นอน ครูก็ดูแล”

เมื่อทีมพร้อม มีทักษะรอบด้าน มีครูที่ปรึกษาที่เต็มที่และเต็มใจ ผลงาน Jack find the treasure จึงถือกำเนิดเป็นรูปเป็นร่าง และถูกส่งเข้าประกวดโครงการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย ครั้งที่ 16 (NSC 2014) ก่อนจะได้รางวัลชนะเลิศ ประเภทโปรแกรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ กลุ่มนักเรียน โดยนี้เองเล่าถึงผลงาน ณ ขณะนั้นให้ฟังว่า

“ตอนนั้นเป็น Jack find the treasure เวอร์ชันบนคอมพิวเตอร์ PC ค่ะ ตอนนั้นยังใช้ Leap Motion อยู่ เนื้อหาแบ่งเป็นหมวดหมู่ 20 หมวด มีแบบฝึกหัด 2 แบบคือ แบบพิมพ์ตอบเอง กับแบบตัวเลือก (Choice) โดยเกมจะพาไปที่สถานที่ 3 แห่ง และให้ทายคำศัพท์ภายในเวลาที่กำหนด จากนั้นจะสุ่มกฎแจ้ไขหีบสมบัติ ซึ่งตอนนั้นหน้าสุ่มกฎแจ้คดี Bug (จุดบกพร่องของเกมที่เกิดจากโปรแกรมมีปัญหา) แก้ไม่ได้” นี่เองพร้อมเสียงหัวเราะ

**รู้สึกว่ายากค่ะ ตอนแรกก็ท้อ...
แต่ก็คิดว่ามันจะทำให้ผลงานของเราดีขึ้น
ก็เลยทำไปเรื่อยๆ ไม่ต้องกดดันตัวเอง
พอไม่กดดันตัวเองเราก็ไม่เครียด
ไม่รู้สึกว่ามันท้อมันเหนื่อยค่ะ**

แก้ไขและพัฒนา ต่อกล้าให้โตเกม

หลังเสร็จจากการแข่งขัน โครงการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย ครั้งที่ 16 (NSC 2014) ประเภทโปรแกรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ กลุ่มนักเรียน 3 สาวตัดสินใจนำผลงานต่อยอดกับโครงการต่อกล้าให้เติบโตใหญ่ ปี 2 ซึ่งด้วยความโดดเด่นของผลงานทำให้คณะกรรมการหลายคนชื่นชม ดังที่หนึ่งในคณะกรรมการโครงการอย่าง คุณสันติ ผลวารินทร์ บริษัท ไอบีเอ็ม ประเทศไทย จำกัด ได้กล่าวไว้ว่า

“ตัวผลงานของน้องที่ทำ ผมคิดว่า น้องเขาจับเรื่องใกล้ตัวมาทำให้มันกลายเป็นเรื่องสนุก ทำให้เรื่องเรียนกลายเป็นเรื่องสนุก ทำให้ได้ความรู้ มันไม่ใช่แค่เกม เป็นจุดเด่นที่ต่างจากกลุ่มอื่นๆ”

อย่างไรก็ตาม ในจุดเด่นก็มีจุดที่ยังต้องพัฒนา ซึ่งคณะกรรมการได้สังเกตเห็นและให้คำแนะนำแก่น้องๆ เพื่อช่วยให้การพัฒนาผลงานดียิ่งขึ้น โดยเฉพาะการตัด Leap Motion (ตัวจับสัญญาณการเคลื่อนไหวของมือหรือนิ้วมือ ที่ทำให้ผู้ใช้สามารถสั่งการคอมพิวเตอร์ในรูปแบบ Touchless Screen โดยเคลื่อนไหวมือ นิ้ว หรือวัตถุกลางอากาศได้) ออกไป รวมถึงการพัฒนาให้ใช้งานในแท็บเล็ตได้

“พอเข้าโครงการต่อกล้าฯ ก็ตัด Leap Motion ทิ้งไป และเปลี่ยนเป็นพัฒนาบนแท็บเล็ตในระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์แทนค่ะ ตอนแรกหนูจะพัฒนาทั้งบนคอมพิวเตอร์ PC และแท็บเล็ต แต่ทางคณะกรรมการบอกว่าถ้าจะพัฒนาควรมุ่งไปทางเดียว แล้วทำให้มันดีไปเลย ดีกว่าที่จะพัฒนา 2 อันควบคู่ไป” เจแปนเล่า

“แต่ตอนนี้ในคอมพิวเตอร์ก็ยังมีอยู่นะคะ แคนตัด Leap Motion ออกไป เพราะพบว่าไม่สะดวกในการใช้งานในระยะยาว ขณะที่ในระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์จะสั่งการด้วยเคอร์เซอร์ใช้การขยับแถบอุปกรณ์ช่วยขวาลเล่น มีการเพิ่มเนื้อหาแบบแบ่งตามเลเวลเข้าไป และตัดโหมดคำศัพท์เพิ่มเติมออกไปค่ะ” นิ่งเสริมถึงความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับผลงานหลังจากเข้าร่วมโครงการ

อนึ่ง ช่วงที่พัฒนาผลงานต่อในโครงการต่อกล้าฯ นี้ นิ่งกับพี่จบการศึกษาชั้น ม.6 และเข้าศึกษาต่อในระดับมหาวิทยาลัยแล้ว งานหนักในการแก้ไขงานจึงตกอยู่กับ เจแปน ขณะที่พี่ 2 คนลดบทบาทลงไปเป็นการช่วยสนับสนุน

“รู้สึกว่ายากค่ะ ตอนแรกก็ท้อ เพราะหนูต้องปรับลงแท็บเล็ตแล้วต้องเพิ่มหมวดคำศัพท์เข้าไป ต้องมานั่งทำคำศัพท์กันใหม่ คือตอนแรกพวกหนูมีแค่หมวดคำศัพท์ 20 สถานที่ แต่คณะกรรมการบอกว่าถ้าเราเพิ่มคำศัพท์มากกว่านี้และให้ตรงกับกลุ่มเป้าหมายของเรา คนอาจจะอยากเรียนรู้มากขึ้น หนูก็เลยเพิ่มคำศัพท์ในส่วนของ ป.4-6 ซึ่งตอนแรกก็ท้อ คิดว่ามันเหนื่อย มันยาก แต่ก็คิดว่ามันจะทำให้ผลงานของเราดีขึ้นก็เลยทำไปเรื่อยๆ ไม่ต้องกดดันตัวเอง พอไม่กดดันตัวเองเราก็ไม่เครียด ไม่รู้สึกว่ามันท้อมันเหนื่อยค่ะ” เจแปนกล่าว

กำลังใจนั้นเป็นส่วนหนึ่ง ขณะที่อีกส่วนอาจเป็นเพราะเธอมีประสบการณ์การแข่งขันและพัฒนาผลงานมาตั้งแต่ ม.1 เป็นทุนให้เธอใช้ฟันฝ่าอุปสรรคนี้มาได้

“หนูเรียนเขียนโค้ดตั้งแต่ ม.1 ค่ะ แคนเริ่มเรียนครูเขาก็จับส่งงานแข่งเลย (หัวเราะ) แต่ก็ประสบการณ์ที่ดีค่ะ ได้เริ่มแข่งงานตั้งแต่ ม.1 และแข่งต่อเนื่องมาทุกปี เจแปนเล่าอย่างแจ่มใส

“สิ่งที่ประทับใจมากคือ เขาเป็นเด็กที่มีศักยภาพครับ” คุณสันติกกล่าวชม “อย่างผมมีโอกาสเข้ามาเจอเห็นพัฒนาการได้ชัดเจนในช่วงเวลาแค่ 2 – 3 เดือน เวลาที่เราให้ความเห็นหรือแนะนำอะไรน้องไป น้องเอาไปทำและเห็นผล ทำให้ผมแปลกใจและประทับใจว่าทำได้เร็ว ทำให้มันเกิดขึ้นได้จริง นี่คือจุดเด่นของน้องทีมนี้”



II
ตอนแรกโปรแกรมเราเพิ่งห้อยป้ายรางวัลที่ 1 NSC
มาหมาดๆ กำลังมั่นใจเลยว่าโปรแกรมอินเจ็ชนะ
ได้รางวัลที่ 1 ระดับประเทศมาแล้วนะ!
แต่พอผ่านค่ายอบรมในโครงการต่อกläss รอบแรก
ถึงกับต้องมานั่งทบทวนใหม่เลยว่า
ไอ้ที่เราพัฒนามาเกือบครึ่งปี ได้รางวัล มันเป็นอะไรที่
สร้างมาเพื่ออยู่บนหิ้ง เก็บใส่กล่องซีดีไว้บนชั้น
หรือมันจะช่วยเด็กได้จริงๆ กันแน่ II



พัฒนาผลงานไปพร้อมการสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต

นอกจากพัฒนาแก้ไขผลงานตามคำแนะนำของคณะกรรมการแล้ว การเข้าร่วมโครงการยังเป็นโอกาสให้ 3 สาวได้เก็บเกี่ยวความรู้ในด้านต่างๆ ให้แก่ชีวิตอีกไม่น้อย โดยเฉพาะทักษะการนำเสนองาน และการพัฒนางานบนพื้นฐานของการนำไปใช้จริง

“ตอนแรกมันก็นึกเหมือนกันนะคะ ไม่รู้ว่าจะต้องมาเรียนรู้อะไรอย่างนี้ (หัวเราะ) ตอนแรกคิดว่าแค่ทำแล้วก็ส่ง ไม่รู้ว่าต้องเข้าค่าย แต่ก็ได้รับความรู้เยอะมากๆ ค่ะ ทั้ง User Interface (UI) User Experience (UX) วิธีการนำเสนอ ซึ่งหนูชอบมาก ให้เราไม่ต้องคิดมาก ผ่อนคลายแล้วก็มีวิธีการเดิน ยืนตรงไหนไม่ใช่อยู่นั่งจ่อแล้วยืนอ่านคือหนูไม่เคยรู้มาก่อนว่าวิธีการนำเสนอต้องเป็นลักษณะอย่างนั้นมันถึงจะดี พอมาบ้านวิทยาศาสตร์สิรินธร พี่เขาให้ฝึกพูดนำเสนอภายใน 2 นาที ถ้ามีเวลา 2 นาทีเราต้องนำเสนอของเรา แล้วก็ต้องเดินไปด้วย โอ้โฮ (หัวเราะ) แต่ก็ต้องทำให้ได้ค่ะ” เจแปนเล่ากึ่งหัวเราะ ก่อนที่นิ่งจะเสริมในเรื่องของการพัฒนาให้เหมาะสมกับผู้ใช้งานจริงต่อว่า

“ตอนแรกโปรแกรมเราเพิ่งห้อยป้ายรางวัลที่ 1 NSC มาหมาดๆ กำลังมั่นใจเลยว่าโปรแกรมอินเจ็ชนะได้รางวัลที่ 1 ระดับประเทศมาแล้วนะ! (หัวเราะ) แต่พอผ่านค่ายอบรมในโครงการต่อกläss รอบแรก ถึงกับต้องมานั่งทบทวนใหม่เลยคะว่า ไอ้ที่เราพัฒนามาเกือบครึ่งปีได้รางวัล แบ่งคนละสองหมื่นกว่าบาทนี้ มันเป็นอะไรที่

สร้างมาเพื่ออยู่บนหิ้ง เก็บใส่กล่องซีดีไว้บนชั้น หรือมันจะ
ช่วยเด็กได้จริงๆ กันแน่”

“ตอนแรกที่ทำส่ง NSC เราคิดว่า ทำอย่างไรให้
โปรแกรมเราเพอร์เฟกต์ที่สุด มีฟังก์ชันครบที่สุด ซึ่งดู
เหมือนว่าเกณฑ์จะเป็นอย่างนั้นจริงๆ” นี่เล่าต่ออย่าง
ออกรส “แต่พอเอาเข้าจริงๆ มันไม่ใช่ค่ะ แต่น่าจะเป็นว่า
ไม่ใช่เราต้องสร้างอะไรที่เพอร์เฟกต์ แต่เราควรจะทำให้
ผู้ใช้ได้ประโยชน์จากโปรแกรมของเราตามที่ทั้งเขาและเรา
ตั้งเป้าหมายไว้ค่ะ เช่น หน้า UI ไม่ควรซับซ้อน แต่ควรทำให้
ผู้ใช้เห็นปุ๊บใช้ได้ปั๊บแบบไม่ต้องมีคนสอน”

จากคำแนะนำนี้เอง ทำให้ 3 สาวตัดสินใจนำ
ผลงานไปทดสอบกับกลุ่มผู้ใช้จริง เพื่อรับฟังเสียงสะท้อน
และนำมาพัฒนาผลงานต่อไป

“คือมันเป็นเรื่องของการตลาดค่ะ” เจแปนเสริม
ต่อจากรุ่นพี่ “คณะกรรมการและพี่ๆ เขาให้เราเจาะกลุ่ม
เป้าหมายดีๆ ลองให้ผู้ใช้ได้ใช้จริงๆ เหมือนตอนที่หนู
ทำเอง หนูอาจจะคิดว่ามันสนุก แต่พอผู้ใช้ใช้จริงอาจจะมี
บางอย่างที่ผู้ใช้ต้องการมากกว่านั้น ตอนแรกพอหนูนำไป
ให้ผู้ใช้ลอง ให้น้องๆ ลองเล่นดู เหมือนเขาก็ชอบที่มี
รูปคำศัพท์ แต่ไฟล์มันหนัก มันก็เลยทำให้ช้า เขาก็เลย
อยากให้มันเร็วกว่านี้ เกมก็อาจจะเพิ่มความสนุกลงไป
เพราะเด็กก็อยากเล่นสนุกๆ ค่ะ”

**มันแตกต่างจากการพัฒนาผลงานเพื่อแข่งขันมากค่ะ...
พอเข้าโครงการต่อกล้าฯ เราคาดหวังอยากให้คนได้ใช้
โปรแกรมของเราจริงๆ มีคนมาสนใจโปรแกรมเรา
ไม่ใช่แค่อยู่ในงานแข่ง แต่ไม่ได้กระจายไปให้คนอื่น
พอผู้ใช้ได้ใช้จริงๆ เราก็รู้สึกตัวว่า
โปรแกรมของเราได้มีคนใช้แล้ว**

ก้าวสู่ความฝันขั้นต่อไป

ในวันที่ Jack find the treasure เติบโตขึ้น
ขยายร่างจากเพียงโปรแกรมบนคอมพิวเตอร์ PC มาสู่
แอปพลิเคชันบนแท็บเล็ตผ่านการปรับปรุงแก้ไขเนื้อหา
คำศัพท์ และรูปแบบวิธีการใช้งานให้เอื้อแก่การใช้เป็น
สื่อการเรียนการสอนสำหรับเด็กนักเรียนมากขึ้น ในมุมมอง
ของทั้ง 3 สาว Jack find the treasure เวอร์ชันล่าสุดนี้
เดินทางมาไกลจากต้นทางมากมายนัก

“ตอนแรกคิดกันว่า จบ NSC แล้วก็เก็บไว้อย่างนั้น
เหมือนกับทุกๆ งานที่ผ่านมาแหละค่ะ (หัวเราะ) ก็ถือว่า
มาไกลกว่าที่คิดเยอะเหมือนกัน เพราะตอนแรกก็ไม่ได้
คิดจะพัฒนาลงแท็บเล็ตแบบนี้ จบที่คอมฯ ก็จบเลย แต่พอ
มาพัฒนาลงแท็บเล็ตก็ได้ความรู้ เพราะเวลาเขียนโค้ด
ลงแท็บเล็ตมันมีบางโค้ดที่ต้องปรับ ก็ได้ความรู้ใหม่ๆ ได้
วิธีการใหม่ๆ แล้วเดี๋ยวจะต้องอัปเดตลง Play Store
ก็ต้องค้นคว้าหาวิธี ถามครู ถามเพื่อน เพื่อที่จะให้มันลงได้
เพราะตอนนี้เป้าหมายของเราคือ อยากให้คนนำโปรแกรม
เราไปใช้ได้จริงๆ ค่ะ” เจแปนกล่าวด้วยรอยยิ้ม

“มันแตกต่างจากการพัฒนาผลงานเพื่อแข่งขันมากค่ะ” นิ่งเสริม “ทำเพื่อส่งแข่งขัน เราแค่ทำให้เสร็จแล้วก็ส่งคณะกรรมการ จบ! ไม่ต้องนำไปให้ใครใช้ แต่พอเข้าโครงการต่อกล้าฯ เราคาดหวังอยากให้คนได้ใช้โปรแกรมของเราจริงๆ มีคนมาสนใจโปรแกรมเรา ไม่ใช่แค่อยู่ในงานแข่ง แต่ไม่ได้กระจายไปให้คนอื่น พอผู้ใช้ได้ใช้จริงๆ เราก็รู้สึกดีว่าโปรแกรมของเราได้มีคนใช้แล้ว (ยิ้ม)”

กับความคาดหวังครั้งใหม่นี้ คงไม่อยากเกินเลย เพราะ Jack find the treasure ถูกพัฒนามาจนถึงขั้นพร้อมเผยแพร่สู่สาธารณะ และพร้อมจะสร้างประโยชน์ให้แก่แวดวงการศึกษาในยุค AEC ได้อย่างมาก ดังที่คุณสันติวิเคราะห์ผลงานของทั้ง 3 สาวไว้ว่า

“ผมว่าผลงานของน้องมีพัฒนาการและมีศักยภาพที่จะต่อยอดไปได้อีกเยอะครับ แล้วยังได้ยืนยันว่าน้องๆ มีแผนที่จะทำ CSR เพื่อให้คนทั่วไปใช้แอปพลิเคชันนี้กันอย่างแพร่หลายด้วยแล้ว ผมว่า หากผลงานนี้ได้นำไปใช้ในวงกว้าง คนที่มีโอกาสได้ใช้ ผมว่าจะเพิ่มขีดความสามารถในการเรียนรู้ของเด็กในเรื่องภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นเรื่องสำคัญที่เราต้องปรับและตามให้ทัน ยิ่งในโลกยุค AEC ถ้ามีเครื่องมือนี้มาช่วยได้ ก็น่าจะช่วยพัฒนาขีดความสามารถของเด็กไทยในวงกว้างได้อีกมากครับ”

คุณสันติ ดลวารินทร์

บริษัท ไอบีเอ็ม ประเทศไทย จำกัด

และพร้อมๆ ไปกับผลงานที่ถูกพัฒนา ตลอดการเข้าร่วมโครงการที่ผ่านมาถือเป็นเรื่องที่ประทับใจที่ล้ำค่าสำหรับ 3 สาว ในการพัฒนาศักยภาพของตัวเองในฐานะนักพัฒนา ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการสร้างสรรค์ผลงานใหม่ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมต่อไปในอนาคต รวมไปถึงเป็นแรงบันดาลใจและให้แนวทางแก่รุ่นน้องๆ ต่อไป

“ฝากถึงน้องๆ นะคะ ถ้าใครยังไม่เคยลอง ไม่เคยทำงานด้านคอมพิวเตอร์ เรามาลองทำดู ถ้าไม่ชอบก็ไม่มีเป็นไร เพราะถึงอย่างไรเราก็ต้องเกี่ยวข้องกับด้านไอทีอยู่แล้วในชีวิต และถ้าชอบ การได้ลองมาทำงานจะทำให้เรามีประสบการณ์ต่อยอดของเราได้ อยากรู้ก็ไม่เสียหายค่ะ” นิ่งจบประโยคพร้อมยิ้มอย่างสดใส

ประเทศไทยในโลกศตวรรษที่ 21 ที่การเปิด AEC ได้สถาปนาตัวเองเข้ามาเป็นโจทย์สำคัญในการเรียนรู้และเติบโตของเด็กและเยาวชน กระบวนการศึกษาของประเทศก็จำเป็นต้องปรับตัวทั้งแนวทางยุทธศาสตร์ รูปแบบ และสื่อการเรียนการสอน เพื่อให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นได้อย่างเท่าทัน และวันนี้ Jack find the treasure คือรูปแบบหนึ่งของการบูรณาการความรู้เข้ากับสื่อเทคโนโลยี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน ให้เป็นไปในแนวทางของการเรียนอย่างสนุกและสร้างสรรค์ โดยตัวเด็กได้มีบทบาทในการเรียนรู้ด้วยตัวเองเพิ่มมากขึ้น

เมื่อถึงวันที่ Jack find the treasure เผยแพร่แก่สาธารณชนเต็มรูปแบบ ไม่อาจปฏิเสธว่า วันนั้นวงการการศึกษาภาษาอังกฤษของประเทศ จะได้รับประโยชน์จากแอปพลิเคชันนี้เป็นอย่างเป็นรูปธรรม และวันเดียวกันนั่นเอง ที่ความฝันของ 3 สาว เจแปน-นึ่ง-พัช จะกลายเป็นความจริง

