

กอไก่



Korkai Rider

กอไก่ ไรเดอร์

เขียนชีวิตด้วยความฝัน ร่วมแบ่งปันการเรียนรู้

ปองพล วงษ์การ (โมซ์)

н н н н н н н



н н н н н н н



н н н н н н н



н н н н н н н



н н н н н н н



н н н н н н н



KORKAI RIDER

กอล์ฟ ไรเดอร์ เป็นโปรแกรมฝึกคัดลายมือภาษาไทยบน tablet ที่พัฒนาให้สามารถใช้งานได้บนระบบปฏิบัติการ Android มีสีสันแลดูคล้ายกับเกมมากกว่าแบบเรียน มีระบบประมวลผลและแสดงผลการเขียนแต่ละครั้งออกมาในรูปของคะแนนที่ผู้เล่นแข่งกันเพื่อความสนุกได้ ภายในตัวเกมจะมีตัวละครสมมติให้ผู้เล่นสามารถตกแต่งตัวละครได้ตามต้องการ วิธีการเล่นเสมือนเป็นการต่อสู้ของบุคคลสองฝ่าย เมื่อฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งสามารถสร้างตัวอักษรได้ก่อนก็จะมีสิทธิ์ในการได้โจมตีฝ่ายตรงข้ามด้วยการฉีดน้ำใส่ แต่ถ้าหากเขียนผิดไม่สามารถสร้างตัวอักษรได้ หรือเขียนตัวอักษรไม่ถูกต้อง ฝ่ายผู้เล่นเองจะเป็นฝ่ายถูกโจมตี หากฝ่ายใดพลงหมดก่อนก็จะเป็นฝ่ายแพ้ เมื่อเล่นจบแต่ละเกมผู้เล่นจะได้รับคะแนนที่สามารถนำไปปลดล็อกอุปกรณ์ตกแต่งตัวละครต่างๆ เช่น เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย อาวุธ และอื่นๆ ได้ เหมาะสำหรับเด็กที่เริ่มฝึกเขียนหรือเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ (learning disability) ก็สามารถใช้แอปพลิเคชันนี้ได้เช่นกัน

ชื่อผลงาน

โปรแกรมฝึกฝนการคัดลายมือสำหรับเด็ก
บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ Android

เจ้าของผลงาน

ปองพล วงษ์คาร (ไนซ์)
mansumgkom@hotmail.com

การทำงาน

Project Manager
บริษัท ดิจิทัลมีเดียเอทส์ซอร์ส โซลูชั่น จำกัด

การศึกษา

สาขาวิชาวิศวกรรมระบบมัลติมีเดีย
และเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

‘กอไก่’ คือ พญานาคตัวแรกในโลกการเรียนรู้ของเด็กไทย ไม่ว่าจะยากดีมีจนหรือขาดพร่องอย่างไร เราล้วนเริ่มต้นการเรียนรู้โลกและชีวิตในจุดที่เท่าเทียมกัน... ด้วยพญานาคตัวนี้

แต่ในโลกแห่งความจริง ต้นทุนชีวิตของคนเราไม่เคยเท่ากัน เช่นเดียวกับความสำเร็จที่อาจไม่ได้มีไว้สำหรับทุกคน

กระนั้น ต้นทุนชีวิตที่แตกต่างไม่ใช่สิ่งที่จะชี้วัดความสำเร็จในชีวิต คนที่ต้นทุนน้อยไม่จำเป็นต้องประสบความสำเร็จน้อยกว่าคนที่ต้นทุนสูงเสมอไป หากคนคนนั้นเลือกที่จะเรียนรู้ชีวิตและสิ่งรอบตัว ขวนขวายหาโอกาสและพัฒนาตัวเองอย่างไม่หยุดยั้ง ไม่นานว่าเขาอาจประสบความสำเร็จได้มากกว่าคนที่มียุทธศาสตร์ที่ติดตัวมาแต่เกิด

การเรียนรู้จึงเปรียบได้กับเครื่องยนต์ของชีวิต ที่จะนำพาชีวิตมุ่งไปข้างหน้า โดยไม่จำเป็นต้องพะวังพะวนถึงต้นทุนที่ติดตัวมาว่ามีมากหรือน้อย

ณ ที่นี้ คงไม่มีใครที่เข้าถึงภาวะนี้ได้ลึกซึ้งไปกว่าเด็กหนุ่มคนหนึ่ง จากอุทัยธานีที่เริ่มต้นชีวิตด้วยต้นทุนที่น้อยกว่าคนอื่น แต่วันนี้เขากลับประสบความสำเร็จได้ด้วยพลังแห่งการเรียนรู้ และมองว่าการเรียนรู้คือสิ่งสำคัญที่เขาอยากส่งมอบต่อให้แก่เพื่อนๆ น้องๆ ทั้งที่มีชีวิตปกติและที่ขาดพร่อง

ขอชวนไปทำความรู้จักกับ ‘ไนท์’ และโปรแกรมเพื่อการเรียนรู้ของเขา ที่เหมือนกับจะบอกเราทุกคนว่า ต้นทุนชีวิตของเราอาจไม่เท่ากัน แต่ในโลกของการเรียนรู้ เราล้วนเริ่มต้นที่จุดเดียวกัน

ชีวิตเริ่มต้นที่ ‘ลอลิง’

เพราะชีวิตจริงกับโลกของการเรียนรู้มันแตกต่างกัน จุดเริ่มต้นชีวิตของเด็กคนหนึ่งจึงอาจไม่ได้เริ่มต้นที่ ‘กอไก่’ แต่อาจเป็นตัวอักษรอื่นที่ใครหลายคนอาจไม่เคยคิดฝัน

สำหรับ นายปองพล วงษ์คาร หรือ ‘ไนท์’ ชีวิตของเขาเริ่มต้นที่ ‘ลอลิง’

ลอลิงที่มาจาก ‘ลำพัง’

“ผมมาจากครอบครัวที่ลำบากครับ พ่อแม่แยกทางกัน แม่



“
 แม่เลี้ยงผมมาในแบบที่ให้คิดเองครับ
 อาจเพราะเขาไม่มีเวลามาสอน...
 แต่เขาก็สอนให้เป็นคนดี ให้ทำแต่สิ่งดีๆ
 ”

กับพ่อเลี้ยงพาผมย้ายจากกรุงเทพฯ ไปอยู่ที่อุทัยธานี เป็นจุดพลิกผันของชีวิตก็ได้” ไนซ์เล่าถึงต้นทุนของตัวเองด้วยรอยยิ้มจางๆ

ทางออกที่ดีที่สุดที่ผู้ใหญ่สังเกตเห็น หลายๆ ครั้งก็ไม่ใช่สิ่งที่เด็กต้องการ

การย้ายบ้านจากกรุงเทพฯ มาอยู่อุทัยธานีของครอบครัวไนซ์ก็เป็นเช่นนั้น แม้จะตัดสินใจยุติปัญหาด้วยการพาไนซ์มาอยู่ด้วย แต่แม่ของไนซ์ก็มีภาระการงานที่ต้องรับผิดชอบ ทำให้ไนซ์ต้องเริ่มอยู่บ้านคนเดียวมาตั้งแต่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยแม่จะกลับมาหาเดือนละครั้ง แต่บางทีก็ว่าจะกลับก็ 3-4 เดือนครั้ง

คงด้วยตระหนักดีว่า ตัวเองไม่มีเวลาอยู่กับลูกเหมือนแม่คนอื่นๆ แม่ของไนซ์จึงปลุกฝังให้ไนซ์รู้จักที่จะคิดและตัดสินใจเองมาตั้งแต่เด็ก

“แม่เลี้ยงผมมาในแบบที่ทำให้คิดเองครับอาจเพราะเขาไม่มีเวลามาสอนด้วย (หัวเราะ) แต่เขาก็สอนให้เป็นคนดีนะ ให้ทำแต่สิ่งดีๆ” ไนซ์เล่าด้วยรอยยิ้ม

อิสระที่ได้รับจากแม่ หากเป็นเด็กคนอื่นก็อาจใช้เวลาที่มีไปกับการเล่นรื่นเริงโดยไม่คิดคำนึงถึงสิ่งอื่นใด แต่สำหรับไนซ์ ถือเป็นโอกาสในวิกฤติ ที่ฐานะทางการเงินที่ไม่สู้ดีนัก ทำให้เขาต้องเริ่มหาเงินเองมาตั้งแต่เล็กแต่น้อย

โลกหมุนไปด้วย ‘วอวู’

“สมัยอยู่อุทัยธานี แม่ให้ ‘เงิน’ ไว้ใช้เดือนละ 2,000 บาทครับ มันทำให้เราต้องรู้จักจัดการเงิน 2,000 นี้ ให้อยู่ให้ได้ตลอดทั้งเดือน” ไนซ์เล่าให้ฟังถึงฐานะทางการเงินในวัยเด็กที่อาจไม่ได้มีเหมือนคนอื่น

ด้วยเหตุนี้ ที่ผ่านมานไนซ์จึงไม่ย่อหวั่นกับการทำงานเพื่อหาเงินไม่ว่างานอะไรที่สุจริต เขาคิดว่ามันคือสิ่งที่น่าภูมิใจ แม้แต่เก็บขยะแลกเงินไนซ์เองก็เคยทำมาแล้ว

“ตอนเด็กๆ เคยเก็บขยะขายครับ เพื่อเก็บเงิน 2,000 บาทไปซื้อเกม Play Station ที่หลุดจำนำ พอเก็บได้ปั๊บเอาเงินให้แม่ แม่

เอาเงินไปใช้หนี้ เสียใจมาก (หัวเราะ)” ไนซ์เล่าด้วยเสียงหัวเราะ

ก้าวเข้าสู่โลกของ ‘คอกวัย’

“การอยู่คนเดียวด้วยตัวเอง ถ้าไม่บวกไปเลยก็ลบไปเลย เหมือนเราได้เจออะไรด้วยตัวเองแล้วได้ฝึกคิด โชคดีที่เราไม่ไปเจออะไรที่มันไม่ดี ซึ่งรอบข้างก็มีคนติดยาเยอะนะครับ แต่โชคดีที่เราไม่ไปฝั่งนั้น” ไนซ์กล่าวถึงช่วงเวลาที่ต้องใช้ชีวิตด้วยตัวคนเดียว แต่โชคดีที่เขาได้เข้าสู่โลกใบหนึ่งที่ดึงดูดความสนใจของเขาเข้าไปหา จนไม่มีเวลาจะมาสนใจเรื่องอบายมุขต่างๆ

นั่นคือโลกของ ‘คอมพิวเตอร์’ และการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย หรือ NSC

“เริ่มสนใจคอมพิวเตอร์มาตั้งแต่ก่อน ม.1 แล้วครับ แต่ตอนนั้นคือใช้คอมฯ เพื่อการเล่นเกมอย่างเดียว รู้สึกว่ามันสนุก แล้วก็อยากรู้ อยากเห็น ไปสิงอยู่ในร้านเกม ถ้ามโน่นถ้ามนี้จนเจ้าของร้านรำคาญ (หัวเราะ) จนเขาดังฉายาให้ผมว่า เจ้าหนูจำไม่ ในเรื่องอีกคือซัง เพราะถ้ามไปเสียหมดทุกอย่าง” ไนซ์เล่าพลางอมยิ้ม

และเป็นความอยากรู้ อยากเห็นเกี่ยวกับเกมและคอมพิวเตอร์นี่เองที่นำพาไนซ์ให้เข้ามาสู่แวดวงของการพัฒนาโปรแกรม เพื่อส่งประกวด

“ตอน ม.1 ได้มีโอกาสตามรุ่นพี่มาร่วมงาน NSC ที่กรุงเทพฯ ครับ รุ่นพี่ส่งประกวดแล้วเข้ารอบ ด้วยความที่เป็นเด็ก ผมก็เลยรู้สึกว่า มันยิ่งใหญ่มาก”

ทำให้ในปีต่อมา ไนซ์จึงเดินเข้าไปหาอาจารย์ และบอกความตั้งใจว่า อยากจะทำผลงานส่งประกวดบ้าง

อาจเป็นการพูดเล่นๆ ตามประสาเด็ก แต่การตอบสนองของอาจารย์ในวันนั้น กลับทำให้การพูดเล่นของไนซ์กลายเป็นเรื่องจริงขึ้นมา

“พูดกับอาจารย์เล่นๆ แบบเด็กๆ ว่า อาจารย์ครับ ผมอยากประกวด โดยที่ไม่มีความรู้อะไรเลยนะครับตอนนั้น แต่อยากประกวด แต่อาจารย์กลับตอบมาสั้นๆ ง่ายๆ ว่า ‘งั้นก็ประกวดสิ’”

ได้หนังสือการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์แบบถ่ายเอกสาร จากอาจารย์มาเล่มหนึ่ง ไนซ์ก็มาศึกษาด้วยตัวเองประกอบกับขอ คำปรึกษาจากอาจารย์ และตอนส่งประกวดก็ให้รุ่นพี่ช่วยทำรูปเล่ม นำเสนอโครงการให้

ผลที่ออกมาคือผลงาน ‘การ์ตูนเกร็ดพระพุทธศาสนา’ เข้า รอบสุดท้ายของ NSC

“มองย้อนกลับไปตอนนั้นมันอาจไม่ได้เป็นผลงานที่ดีมากครับ เป็นเหมือนก้าวแรกของเราเท่านั้น แต่ก็ดีใจมาก” ไนซ์กล่าวด้วยรอยยิ้ม และนับแต่นั้นเป็นต้นมา เขาก็พัฒนาผลงานเข้าประกวด NSC มาตลอด จนถึงผลงานชิ้นล่าสุดที่เป็นทั้งช่วงเวลาวิกฤติของชีวิต

และเป็นทั้งช่วงเวลาแห่งความสำเร็จไปพร้อมๆ กัน

ช่วงที่ ‘สอเสื่อ’ กระโดดเข้ามาในชีวิต

ไนซ์ย้ายจากอุทัยธานีมาอาศัยอยู่ในโรงงานที่สมุทร- ปราการ ชีวิตของเขายังคงเป็นไปในรูปแบบเดิม คือแม่ต้อง ไปทำงานต่างจังหวัด และให้เบี้ยเลี้ยงเดือนละ 4,000 บาท ใไว้ให้ ไนซ์ใช้ ยังดีที่ไนซ์ได้ทุนจากมหาวิทยาลัยกรุงเทพที่เขาได้ศึกษา ต่อระดับปริญญาตรี แต่รายจ่ายก็ยังเป็นภาระที่ไม่อาจทำให้เขา อยู่เฉยๆ ได้ เขาจึงต้องทำงาน freelance หาเงินตลอดการเป็น นักศึกษา ซึ่งจริงๆ แล้วไนซ์ทำอย่างนี้มาตลอดตั้งแต่ตอนอยู่ ชั้นมัธยมศึกษา

ควบคู่ไปกับการใช้ชีวิตอย่างมูมานะ อีกเส้นทางหนึ่งที่ไนซ์ ให้ความสำคัญ ก็คือการแบ่งเวลาพัฒนาโปรแกรมต่างๆ ส่งประกวด NSC ต่อเนื่องทุกปี ซึ่งผลงานของเขาก็ได้รับการยอมรับให้เข้ารอบ เกือบทุกปี แต่ก็ไม่เคยขึ้นสูงสุดจนถึงขนาดได้รางวัล

จนมาถึงช่วงที่ต้องทำโครงการส่งเพื่อจบการศึกษา ไนซ์ได้ รวมกลุ่มทำโครงการร่วมกับเพื่อนอีก 2 คน ในหัวข้อโปรแกรมสำหรับการ คิดคล้ายมือบน tablet แต่ด้วยปัญหาหลายๆ อย่าง ทำให้การทำงาน ร่วมกันครั้งนี้ไม่ประสบผลสำเร็จอย่างที่ตั้งใจ จนต้องแยกทีมกันไป

ถือเป็นช่วงเวลาที ‘สับสน’ ของชีวิต แต่ด้วยความมูมานะที่มี



อยู่ในตัวเองของไนท์ ที่ไม่ว่าจะเริ่มต้นทำอะไรแล้วก็ต้องทำให้จบ เขาจึงปรับความเข้าใจกับเพื่อน และขอนำโครงการชิ้นนี้มาพัฒนาต่อคนเดียว

“ตอนนั้นคิดว่าโปรแกรมนี้ไปไม่รอดแน่ๆ แต่ผมคิดว่าไหนๆ ก็ทำมาแล้ว ก็อยากให้มันออกมาดีที่สุดในมุมมองการทำงาน ณ จุดหนึ่ง มันเหมือนการเล่นเกมที่ต้องผ่านภารกิจแต่ละอย่าง ปัญหาที่เกิดขึ้นก็เป็นเพียงภารกิจที่เราต้องผ่านมันไป” ไนท์กล่าวเสียงจริงจัง

กระนั้น แม้ไนท์จะพัฒนาโปรแกรมส่งประกวดมาตลอดตั้งแต่เรียนชั้นมัธยมศึกษา แต่เจ้าตัวก็ออกตัวอย่างชัดเจนว่า เขาไม่ใช่คนที่เขียนโปรแกรมเก่งกาจอะไร ด้วยเหตุนี้ จากที่แต่เดิมได้ทำงานร่วมกับเพื่อน ช่วยแบ่งเบาภาระกันและกัน เมื่อตัดสินใจจะพัฒนางานต่อคนเดียว ไนท์จึงต้องศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมอย่างไม่อาจหลีกเลี่ยง

“ผมไม่ได้เป็นคนเขียนโปรแกรมเก่งนะครับ ไม่เก่งเลย (ลากเสียง) ถึงขนาดไม่รู้เรื่องเลยสมัยก่อน แต่เป็นเพราะโครงการ กอไก่ ไรเดอร์ นี่แหละครับที่ช่วย เพราะเราต้องไปหาข้อมูล หาวิธีทำ แล้วก็ฝึกมาด้วยตัวเอง”

ซึ่งการหาข้อมูลของไนท์ก็ไม่จำเป็นต้องไปหาจากผู้รู้ที่เป็นตัวบุคคลที่ไหน แต่หาได้จากเทคโนโลยี Google ซึ่งไนท์เรียนรู้วิธีการใช้ด้วยตัวเองมาตั้งแต่สมัยยังอยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

“ผมต้องไปขอบคุณเจ้าของ Google (หัวเราะ) เพราะมันช่วยได้เยอะมากครับ ยิ่งตอนนั้นข้อมูลมันเยอะมาก มันมีทุกอย่างที่สามารถหาได้ในพริบตา เรียกว่าเป็นครูก็ได้ครับ เป็นผู้แนะนำ เป็นตัวทำเงิน เป็นสิ่งอำนวยความสะดวก เป็นเครื่องมือ เพราะคนคนหนึ่งไม่ใช่จะถนัดอะไรทุกอย่าง เวลาหนึ่งชีวิตของเราที่มีมันเรียนรู้อะไรไม่ได้มากขนาดนั้น แต่ Google สามารถช่วยได้” ไนท์กล่าวพลางอมยิ้ม

เมื่อ ‘กอไก่’ พร้อมจะเป็น ‘กอไก่ ไรเดอร์’

“ถ้าเทียบกับงานที่ผ่านๆ มา กอไก่ ไรเดอร์ เป็นงานที่ผมใส่ใจที่สุดและใช้เวลากับมันมากที่สุดครับ เช่น ช่วงหยุดปีใหม่เกือบ 10 วัน ผมจะตื่นมานั่งทำตั้งแต่เช้าจนถึงดึกทุกวัน ทำจน



“

ผมไม่ได้เป็นคนเขียนโปรแกรมเก่ง
ไม่เก่งเลย ถึงขนาดไม่รู้เรื่องเลย
แต่เป็นเพราะกอไก่ ไรเดอร์ นี้แหละที่ช่วย
เพราะเราต้องไปหาข้อมูล หาวิธีทำ
แล้วก็ฝึกมาด้วยตัวเอง

”

รู้สึกว่ามันไหนวะ เราทำเกินไปหรือเปล่า” ในซึกกล่าวกลัวหัวเราะ

มูมานะจนสามารถทำโครงการเพื่อจบการศึกษาได้สำเร็จ และแน่นอนด้วยความผูกพันที่มีอยู่กับ NSC ในซึกจึงไม่ลังเลที่จะนำโปรแกรม กอไก่ ไรเดอร์ นี้ ส่งประกวดตามแบบที่เคย

“เราแข่งมาตั้งแต่ ม.2 จนถึง ปี 4 ก็อยากส่งดูอีกสักครั้ง คิดว่า จะเป็นครั้งสุดท้ายของการเป็นนักศึกษาแล้วก็เลยลองส่งดู คือใจจริง ก็หวังรางวัลด้วยครับ” ในซึกกล่าว

กอไก่ ไรเดอร์ เป็นโปรแกรมฝึกคัดลายมือภาษาไทยบน tablet ที่ในซึกพัฒนาให้สามารถใช้งานได้บนระบบปฏิบัติการ Android ซึ่งจริง อยู่ว่าโปรแกรมรูปแบบนี้ในปัจจุบันมีให้บริการแพร่หลายในระดับหนึ่ง ในซึกจึงพัฒนาให้ กอไก่ ไรเดอร์ โดดเด่นกว่าโปรแกรมลักษณะเดียวกัน ด้วยกราฟิกที่มีสีสันแลดูคล้ายกับเกมมากกว่าแบบเรียน รวมไปถึง มีระบบประมวลผลและแสดงผลการเขียนแต่ละครั้งออกมาในรูปของ คะแนน ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้วัดผลในการศึกษา รวมไปถึง ใช้ในการเล่นแข่งกันเพื่อความสนุกได้อีกด้วย

ภายในตัวเกมจะมีตัวละครสมมติให้ผู้เล่นสามารถตกแต่ง ตัวละครได้ตามต้องการ วิธีการเล่นเสมือนเป็นการต่อสู้ของบุคคล 2 ฝ่าย เมื่อฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งสามารถสร้างตัวอักษรได้ก่อนก็จะมีสิทธิ์ ในการได้โจมตีฝ่ายตรงข้ามด้วยการฉีดยาใส่ แต่ถ้าหากเขียนผิด ไม่สามารถสร้างตัวอักษรได้ หรือเขียนตัวอักษรไม่ถูกต้อง ฝ่ายผู้เล่นเอง จะเป็นฝ่ายถูกโจมตี หากฝ่ายใดพลังหมดก่อนก็จะเป็นฝ่ายแพ้ เมื่อ เล่นจบแต่ละเกมผู้เล่นจะได้รับ Point คะแนนที่สามารถนำไปปลดล็อก อุปกรณ์ตกแต่งตัวละครต่างๆ เช่น เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย อาวุธ และอื่นๆ เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม ผลจากการส่งเข้าประกวด NSC กอไก่ ไรเดอร์ ไปได้ไกลที่สุดคือผ่านเข้ารอบที่ 2 กระนั้นแม้จะไม่ได้รางวัลจาก NSC แต่การเข้าร่วมในครั้งนี้ ก็ทำให้ในซึกและผลงานของเขาได้มีโอกาส เข้าร่วมโครงการต่อกล้าให้เติบโตใหญ่ ซึ่งในซึกบอกว่าให้อะไรกับชีวิต มากกว่าแค่ถ้วยรางวัล

“ถือเป็นอีกจุดพลิกผันของชีวิตอีกครั้งก็ได้ครับ หลังจากที่มี ปัญหาในการทำงานร่วมกับเพื่อน หลังจากพลาดหวังอะไรมาหลายๆ

อย่าง การได้ไปฟังโครงการต่อกล้าฯ ในวันสุดท้ายที่เขาเรียกประชุม
 มั่นสร้างแรงบันดาลใจให้ผมมาก โดยเฉพาะการนำผลงานไปต่อยอด
 ให้เกิดการใช้งานจริง รวมถึงขยายผลทางธุรกิจ” ไนซ์ก็กล่าว

จาก NSC ไนซ์จึงนำพามาต่อยอดในโครงการต่อกล้า
 ให้เติบโตใหญ่ ซึ่งถือเป็นแรงสนับสนุนที่ทำให้ไนซ์สามารถพัฒนา
 โปรแกรมให้สมบูรณ์มากขึ้นจากที่ตอนส่งประกวด NSC นั้นมีตัวอักษร
 เพียงตัวเดียวคือ กอไก่ แต่เมื่อได้เข้าโครงการต่อกล้าฯ ไนซ์ก็ได้พัฒนา
 จนมีครบทั้ง 44 ตัวอักษร คือ กอไก่-ฮอนกฮูก ซึ่งปัจจุบันไนซ์กำลัง
 ทดสอบโปรแกรมโดยการขยายผลให้ภาคส่วนอื่นๆ ได้ทดลองใช้

“ได้นำไปให้โรงเรียนสองภาษาย่านรังสิต ทดสอบกับน้องๆ
 อนุบาล 3 ได้ทดลองใช้ดูครับ ซึ่งผลก็น่าพอใจ เพราะรูปแบบมันเป็น
 เหมือนเกม” ไนซ์ก็กล่าวพร้อมรอยยิ้ม

ซึ่งนอกจากผลงานนี้จะขยายผลได้ในเด็กปกติแล้ว ทาง
 คณะกรรมการของโครงการต่อกล้าให้เติบโตใหญ่ ยังได้แนะนำให้ไนซ์
 ขยายผลโปรแกรมนี้ในฐานะของเครื่องมือสนับสนุนการเรียนรู้สำหรับเด็ก
 เด็กที่มีปัญหาการเรียนรู้ (learning Disability) หรือ LD โดยอาจ
 เพิ่มเติมอุปกรณ์ปากกาสำหรับเขียน เพื่อพัฒนาทักษะการขีดล้ามนเนื้อ
 ของเด็กกลุ่มนี้โดยเฉพาะอีกด้วย

หลังจากที่ผลงานของไนซ์ได้รับการเผยแพร่ออกไปในวงกว้าง
 ก็มีหลายภาคส่วนที่ให้ความสนใจเข้ามาติดต่อเพื่อร่วมพัฒนาผลงาน
 ต่อ อาทิเช่น สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ
 (สวทช.) ที่จะเข้ามาร่วมพัฒนาผลงานต่อ สถาบันพัฒนาคุณภาพ
 วิชาการ (พว.) ที่ติดต่อเข้ามาเพื่อนำผลงานไปต่อยอดทางธุรกิจในรูปแบบ
 ของสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์หรืออื่นๆ ตามความเหมาะสม
 สอดคล้องกับที่ตัวไนซ์เองก็คิดว่า จะพัฒนาและเผยแพร่ให้ใช้งานได้
 ฟรีผ่านทาง Google Play Store สำหรับ tablet ที่ใช้ระบบปฏิบัติการ
 Android ต่อไปในอนาคต

ถือเป็นความสำเร็จที่ต่อยอดออกมาเกินกว่าที่เจ้าตัวคาดหวัง
 ไว้ ซึ่งตัวไนซ์ได้กล่าวว่า ความสำเร็จที่เกิดขึ้นนี้มาจากหลายปัจจัย
 ประกอบกัน

“ปัจจัยที่ทำให้มีวันนี้ได้ หนึ่งใน คือ ตัวเอง สอง คือ โอกาส สาม

คือ ความตั้งใจครับ คือ ถ้าเราไม่ชอบ ไม่อยากที่จะทำมัน เราไม่มีทางที่จะทำให้มันดีได้ หรือว่าเราอยากทำมัน แต่เราไม่ชวนชวนหาวิธีทำ ไม่รู้อะไรเลย เราก็ไม่มีทางทำได้เหมือนกัน” ไนซ์สรุปถึงปัจจัยแห่งความสำเร็จด้วยรอยยิ้ม ในวันที่ผลงานของเขาเดินมาจนถึงยอดเขา และกำลังจะขยายผลไปสู่ยอดเขาลูกต่อไป

ความสำเร็จเกิดขึ้นได้ด้วย ‘พอพาน’

เพราะโลกไม่เคยหยุดหมุน เราจึงต้องไม่หยุด“พัฒนา” เพื่อตามโลกให้ทัน และบางโอกาส ก็เพื่อให้การพัฒนาของเรานั้น ไปมีส่วนขับเคลื่อนผู้คนในโลก และให้ตัวโลกเองนั้นสูงขึ้น

ถึงวันนี้ แม้โปรแกรม กอไก่ ไโรเดอร์ ของไนซ์จะยังรอการพัฒนาเพื่อขยายผลต่อในวงกว้าง แต่อย่างน้อยที่สุด โปรแกรมเล็กๆ โปรแกรมนี้ก็เป็นการพัฒนาที่ให้คุณค่าต่อผู้อื่น รวมถึงตัวของไนซ์เอง

“สิ่งที่ผู้ใช้จะได้จากโปรแกรมนี้คือ รูปร่างแบบตัวอักษรที่ถูกต้อง วิธีการเขียนที่ถูกต้อง รวมถึงได้รับความสนุกครับ” ไนซ์กล่าวถึงคุณค่าที่ผู้ใช้จะได้รับจากโปรแกรมนี้

เช่นจากการที่ไนซ์เคยนำโปรแกรมไปเปิดให้เด็กๆ ทดลองใช้เด็กๆ ต่างพูดเป็นเสียงเดียวกันว่าสนุก เพราะได้คัดลายมือแข่งกับเพื่อน มีแพ้มีชนะกัน แต่ในขณะที่เด็กสนุกอยู่กับการแข่งนั้น สิ่งที่ได้กลับไปโดยไม่รู้ตัวก็คือ รูปร่างแบบตัวอักษรและวิธีการเขียนที่ถูกต้อง เช่น การเขียนสระเอ้นั้น ที่ถูกวิธีคือเริ่มเขียนจากหัวขึ้นไปยังหาง ถ้าผู้ใช้เขียนผิดทิศทางจากหางลงมาหัว คะแนนก็จะได้น้อยกว่าเพื่อนที่เขียนถูก เป็นต้น

ถือเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่สนุกและเหมาะสมสำหรับเด็ก

แต่กระนั้น ไนซ์ก็มองว่าโปรแกรมนี้มีจุดอ่อนในตัวของมันเอง นั่นคือ... “คือผู้ใช้จะรู้รูปแบบการเขียนที่ถูกต้องโดยที่ไม่เื่อในระยะแรก แต่ถ้าเล่นไปสักสัปดาห์หนึ่งอาจจะเื่อได้ ซึ่งต้องยอมรับครับว่าโปรแกรมหรือแอปพลิเคชันพวกนี้มันอยู่นิ่งไม่ได้ อาจมาเป็นกระแสช่วงหนึ่งแล้วก็จะหายไป”

ด้วยเหตุนี้ ความตั้งใจของไนซ์ ณ ปัจจุบัน คือ พัฒนาโปรแกรม ออกมาและขยายผลให้แล้วเสร็จสมบูรณ์ ก่อนจะต่อยอดไปพัฒนา

“
สิ่งที่ผู้ใช้จะได้จากโปรแกรมนี้คือ
รู้รูปแบบตัวอักษรที่ถูกต้อง
รู้วิธีการเขียนที่ถูกต้อง
รวมถึงได้รับความสนุก
”



โปรแกรมอื่นๆ ต่อไป

และแน่นอนว่านอกจากโปรแกรมนี้จะช่วยพัฒนาการเรียนรู้ของผู้อื่น ขณะเดียวกัน ไนซ์ก็ได้พัฒนาตัวเองผ่านการทำงานครั้งนี้ด้วย “สิ่งที่ผมได้แน่ๆ จากการทำงานนี้ก็คือ มันฝึกการทำงานกับตัวเอง เอาชนะตัวเอง และเอาชนะหลายๆ อย่างครับ เหมือนเป็นแบบทดสอบหนึ่งที่ช่วยฝึกเราหลายๆ ด้าน และทำให้เราเปลี่ยนมุมมองเปลี่ยนความคิดมากขึ้น ซึ่งผมว่ามุมมองกับความคิดทำให้คนโตขึ้น” ไนซ์กล่าวพร้อมอมยิ้ม

เพราะหุกระเรียนรู้เริ่มต้นที่ ‘กอไก่’

แม้จะโดยไม่รู้ตัว แต่ตลอดการพัฒนาโปรแกรมหรือผลิตสื่อที่ผ่านมา ผลงานของไนซ์แทบจะทั้งหมดเกี่ยวข้องกับสื่อการเรียนการสอนแทบทั้งสิ้น

นับแต่ผลงานที่ได้เข้ารอบ NSC ‘การ์ตูนเกร็ดพระพุทธรศาสนา’ ไล่เรื่อยมายังเกมบวกลบเลขที่ได้รางวัลในระดับตำบล animation การเรียนการสอน สื่อที่รณรงค์เรื่องการลดภาวะโลกร้อน รวมไปถึงงาน freelance ที่ไนซ์รับจ้างทำสื่อการเรียนการสอนให้อาจารย์

ต่างๆ เหล่านี้ แม้ไนซ์จะบอกว่าที่ทำเพราะมันเป็นประเด็นที่หาข้อมูลง่ายและมีขอบเขตกว้างขวาง ทำได้ไม่มีวันหมด แต่ลึกๆ แล้วนั่นเป็นเพราะตัวไนซ์เองให้ความสำคัญกับ“การเรียนรู้” และเพราะเขาไม่ถูกจริตกับสื่อที่เป็นสิ่งพิมพ์ การแสดงออกของผลงานจึงถูกนำเสนอออกมาในรูปของสื่อไอทีเป็นหลัก

ด้วยความหวังว่า ผลงานของตัวเองจะสามารถสร้างการเรียนรู้ให้แก่เด็กที่ไม่ถูกจริตกับสื่อการเรียนรู้กระแสหลักได้

“เพราะการเรียนรู้ไม่มีที่สิ้นสุดครับ แต่ด้วยการเรียนรู้ปกติมันอาจจะไม่เหมาะกับเด็กบางกลุ่มที่เขาไม่สนใจอะไรที่มันไม่มีแรงกระตุ้น เช่น สมัยก่อนถ้าเป็นหนังสือผมจะอ่านแล้วเฉยๆ แต่ถ้าเป็นเพลงที่เปิดประกอบการสอนภาษาอังกฤษ อย่างเพลง Old McDonald (E I E I O) ถึงทุกวันนี้ผมยังจำได้ และผมก็คิดว่าน่าจะมีเด็กที่เป็นอย่างผมเหมือนกัน” ไนซ์กล่าว

เพราะเหตุนี้ การผลิตสื่อหรือพัฒนาโปรแกรมที่ผ่านมาของไนซ์ จึงมุ่งไปทางเพื่อการเรียนการสอนโดยที่เขาไม่รู้ตัว และถ้าเป็นไปได้ ไนซ์ก็อยากให้เห็นร่องรอย รูนต้อๆ ไป มาร่วมพัฒนา และผลิตสื่อที่ช่วยสนับสนุนการเรียนรู้เช่นเดียวกัน

“สำคัญคือแรงบันดาลใจ ซึ่งคนเราสามารถหาแรงบันดาลใจได้ทุกที่ แรงบันดาลใจมีอยู่ทุกที่แต่อยู่ที่เราจะมองเห็นมันหรือเปล่า ถ้าเราคิดไม่ออก แรงบันดาลใจก็มาจากตัวเรานี่แหละครับ ถ้าเราอยากทำอะไรสักอย่างก็ต้องรู้ว่าเราอยากจะทำเพื่ออะไร” ไนซ์กล่าวทิ้งท้ายด้วยรอยยิ้ม

เพราะในโลกของความเป็นจริง มนุษย์เราต้องพัฒนาตัวเองอยู่ตลอดเวลาเพื่อความอยู่รอด ซึ่งการพัฒนานั้นจะเกิดขึ้นได้ก็ด้วยการเรียนรู้ และในโลกของการเรียนรู้ ทุกคนล้วนต้องเริ่มต้นจาก ‘กอไก่’

การมีสื่อที่ช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ก้าวแรก ที่สามารถตอบสนองความแตกต่างของเด็กและเยาวชนได้อย่างหลากหลาย ย่อมช่วยสร้างเสริมพื้นฐานขั้นแรกให้พวกเขาเหล่านั้น สามารถยืนอยู่บนจุดที่เท่าเทียมกันได้โดยไม่ต้องใส่ใจกับต้นทุนของชีวิตที่ติดตัวมาแต่เกิด

แต่อย่างไรก็ตาม ถึงที่สุดแล้วสิ่งที่สำคัญกว่าคือการเรียนรู้ในระยะยาว ที่ไม่ใช่เพียงการเรียนรู้จากสื่อหรือตำราเรียน แต่คือการเรียนรู้ชีวิตและสิ่งรอบตัว ขวนขวายหาโอกาสและพัฒนาตัวเองอย่างไม่หยุดยั้ง

ปลายทางย่อมมีความสำเร็จวางรอเราอยู่
ชีวิตที่ไนซ์เขียนขึ้นเอง บอกแก่เราอย่างนั้น



อาจารย์วินทีย์ พิษชาติ

ผู้อำนวยการฝ่ายวิจัย
ประยุกต์ และบริการทดสอบ
และประเมินเทคโนโลยี
สืบอำนวยการความสะดวก
สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์
และเทคโนโลยีแห่งชาติ

ความเห็นของคณะกรรมการ

“...เนื่องจากเป็นผลงานที่ทำคนเดียว จุดแข็งของเขาคือความมีใจให้กับงาน และทำงานได้อย่างรวดเร็ว ทั้งในแง่การคิด การดีไซน์ และลงมือทำ แต่ขอเสนอแนะว่าโปรแกรมต้องมีการพัฒนา เนื่องจากเป็นโปรแกรมด้านการศึกษา ควรมีการพัฒนาโปรแกรมให้มี level หรือระดับความยากง่าย ไม่จบไปเมื่อเล่นเพียงครั้งเดียว สำหรับทาง NECTEC ก็ยินดีช่วยพัฒนาผลงานเพื่อให้เขายังอยู่ในวงการต่อไป...”

“...ในทัศนะของอาจารย์ สำหรับแอปพลิเคชัน กอไก่ ไรเดอร์ เหมาะจะมุ่งพัฒนาเพื่อนำไปใช้ในเด็กพิเศษ เด็กออทิสติก เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา หรือเด็กที่มีปัญหาการเรียนรู้ (learning disability) เนื่องจากเด็กกลุ่มนี้จำเป็นต้องมีการฝึกทำซ้ำๆ หลายรอบ โดยที่เขาจะไม่เบื่อ ในบทบาทของอาจารย์ยินดีจะนำโปรแกรมนี้ไปทดลองใช้กับเด็กพิเศษ ถ้าผลออกมาใช้ได้ดี อย่างเช่นดูว่าโปรแกรมนี้ช่วยเพิ่มพัฒนาการความสามารถเด็ก ก็จะช่วยให้เห็นแนวทางการนำไปพัฒนาต่อไปได้ชัดเจนยิ่งขึ้น...”