

รัฐบาลกำลังผลักดันประเทศไทยเพื่อไปสู่ยุค Thailand 4.0
ทำให้เกิดกระแสของสตาร์ทอัพ ชั้นนอกจาก FinTech แล้ว
ยังพบว่าก้าม EdTech กำลังมาแรงไม่แพ้กัน



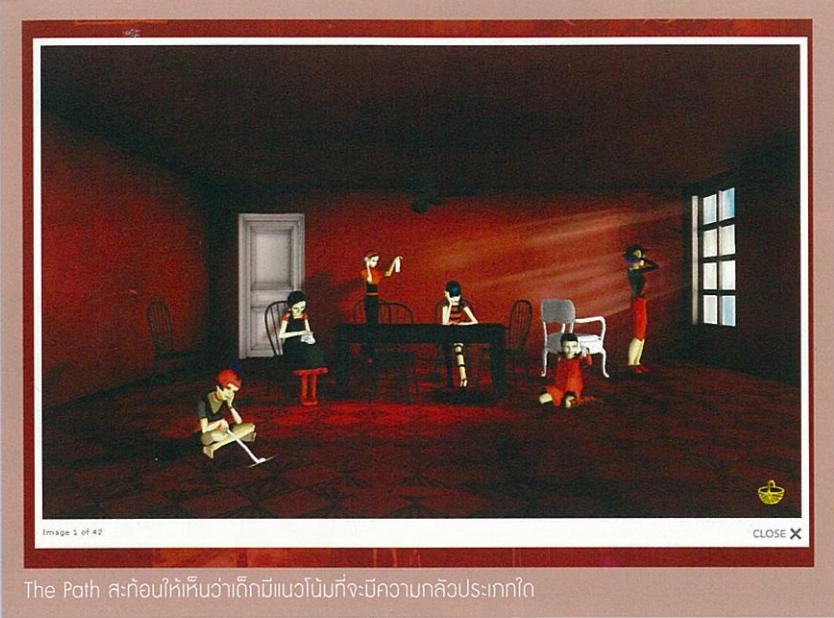
EdTech นวัตกรรม การสอนยุคดิจิทัล

เมื่อการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต ไม่สามารถขัดขวางการเรียนรู้ได้อีกต่อไป จุดกระแสให้เรื่องของ EdTech (Education Technology) ได้รับความนิยมในวงการสตาร์ทอัพ ชั้น EdTech นับว่าไม่ใช่เรื่องใหม่และยังมีช่องทางในการพัฒนา

เครื่องมือต่างๆ ที่จะเข้ามาช่วยเสริมในการเรียนการสอนอีกมาก

ดันแอปฯ - เก็บสีในสมาร์ทโฟน ยกระดับการเรียนการสอน

บัญญพนดิษ พูลสวัสดิ์ อาจารย์ภาควิชาการ
ออกแบบเชิงโต้ตอบและการพัฒนาเกม
วิทยาลัยนวัตกรรมด้านเทคโนโลยีและ
วิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยครุภัณฑ์
นับติดๆ กันว่า ปัจจุบันเทคโนโลยีภายใน
เป็นสิ่งที่ติดตัวพำนາเจ้าทุกคน ซึ่งในระยะ
หลังภาคการศึกษาต่างห้องการผลักดันให้
สมาร์ทโฟนเข้ามายืนเป็นส่วนหนึ่งของการเรียน
การสอน ไม่ว่าจะเป็นการพัฒนาแอปพลิ-
เคชั่น หรือการเชื่อมโยงอย่างต่างๆ เข้ามายุ่บัน
มือถือมากขึ้น รวมไปถึงการนำเกมเข้ามานี้
ตัวในในการติดต่อและสร้างปฏิสัมพันธ์ของ
ผู้เรียนในชั้นเรียน โดยมีการปรับเปลี่ยนดิจิทัล
คอนเทนต์มากขึ้น เช่น การนำบทเรียน
ภาษาไทยเข้าไปไว้ในเกมไทยคำศัพท์ ใน



Diner Dash ที่จะต้องจัดการเรื่องอาหาร เมื่อธุรกิจค้า
เข้ามาสั่ง นักศึกษาอาจจะต้องนำความรู้ในเรื่อง
ของกาแฟชิ้นต่างๆ ใส่เข้าไปในเกณฑ์ด้วย

รูปแบบของการผจญภัยเพื่อค้นหาคำ
กระทั้งเกมที่เกี่ยวกับจริยธรรมหรือจิตวิทยา
อย่างเกม The path ที่สะท้อนร่วมเด็กมีแนว
โน้มที่จะมีความกล้าประพฤติได เป็นต้น

ขณะที่แอพพลิเคชัน ที่มีการนำเข้ามาใช้ในการเรียนการสอน เช่น Google Apps for Education แพลตฟอร์มที่มีแอพพลิเคชัน Google Classroom ซึ่งสนับสนุนการจัดการศึกษาของสถานศึกษาที่ร่วมกับ Google โดยไม่มีค่าใช้จ่าย เพื่อใช้ในการเรียนการสอนโดยเฉพาะ ในลักษณะของห้องเรียนออนไลน์ที่ใช้แวร์ไฟล์เอกสารประกอบการสอน การรวมบทmayงาน การตรวจงานและให้คะแนน รวมถึงเป็นช่องทางการสื่อสารระหว่างอาจารย์และนักศึกษา โดยมีระบบการแจ้งเตือนก่อนถึงกำหนดส่งงาน และเมื่ออาจารย์ตรวจงาน และจะทราบคะแนนทันที รวมถึงได้รับ Feedback ในงาน ซึ่งปัจจุบันแพลตฟอร์มดังกล่าวเริ่มมีการใช้งานในมหาวิทยาลัยต่างๆ มากขึ้น เนื่องจากผู้ใช้สามารถใช้งานได้ทุกที่ทุกเวลา และทุกอุปกรณ์

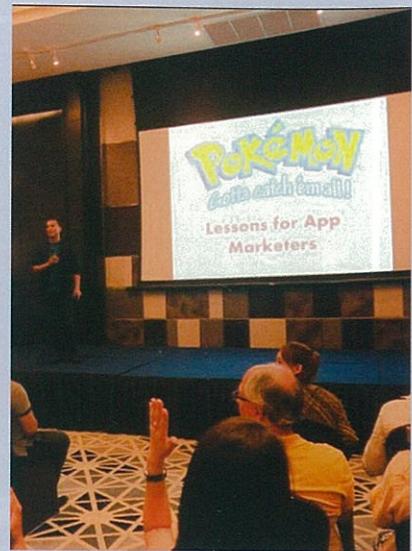
"เราระหนึ่งว่ามีการนำเกมเข้ามาอยู่ใน
แวดวงการศึกษามากขึ้น ซึ่งภาควิชาการ
ออกแบบเชิงได้ตอบและพัฒนาเกม มี
การเรียนการสอนที่ให้นักศึกษาได้เรียนรู้
การทำเกมจริง ออาทิ โจทย์ในการทำไปร
เจ็ตด้วยการศึกษาของนักศึกษาในปีนี้ คือ
Leaning & Sharing โดยเราให้นักศึกษาไป
ค้นคว้าเรื่องที่สนใจ จากนั้นนำความรู้ที่ได้
มาถ่ายทอดในรูปแบบของเกม เช่น สนใจ

อย่างการทำเกมขายกาแฟ ในรูปแบบเดียวกับ
เกม Diner Dash ที่จะต้องจัดเสิร์ฟอาหาร
เมื่อมีลูกค้าเข้ามาร้าน สิ่งนี้ก็เป็นการฝึก
ความรู้ในเรื่องของการแพทช์นิดต่างๆ ให้
เข้าไปในเกมด้วย หรือในการเรียนการสอน
ของต่างประเทศ มีการให้โจทย์กับนักศึกษา
 เช่น สอนทักษะการเขียนโปรแกรมภาษาๆ
 จากนั้นให้นำไปปัตต่อยอดเป็นเกมที่คิดขึ้นเอง
 เป็นต้น” บัญญพันธ์ กล่าว

จบการเพลก์นก้าวร้าว
วิจัยชี้ใช้เกมสอนได้ผลกว่าทฤษฎี
นพ.บรรจุณ ชูณหสวัสดิคุณ คณบดีวิทยาลัย
การแพทย์บูรณาการ มหาวิทยาลัยธุรกิจ
บัณฑิตย์ กล่าวว่า สำหรับผลกระทบที่เกิด
จากการใช้เกม อาจก่อให้เกิดสภาวะการติด
เกม เกิดการแยกตัวไม่เป็นปิ๊ก สัมพันธ์กับสังคม
หรือคนรอบข้าง อีกทั้งยังเสี่ยงต่อการเกิด
อุบัติเหตุ และการเกิดอาชญากรรมอีกด้วย
นอกจากนี้ยังส่งผลกระทบด้านสุขภาพ โดยพบ
ว่า เกมมีส่วนในการเพิ่มความเสี่ยงต่อสมาระใน
เด็ก ซึ่งจากการศึกษาพบว่า การเเล่นเกมอาจ
หรือเกมมีอิทธิพลอย่างต่อเนื่องเป็นสาเหตุที่นำมา
ซึ่งภาวะสมาระสั้น โดยดร.ดักลาส เจนไกล์
มหาวิทยาลัยไอโว่า ได้ทำการศึกษาเด็กและ
เยาวชนชาวสิงคโปร์อายุ 8-17 ปี จำนวน 3,000
คน เป็นระยะเวลา 3 ปี เพื่อดูความก้าวกระดับ
ความรุนแรงของเกม สรุปว่า เกิดผลร้าย
มากกว่าผลดี เช่น ความดีนั้นเต้นร้าวใจและผล
ทางเพศแย่ๆ ที่ได้รับหรือการผ่านด่านในเกม

แต่ถึงแม้ว่าเกมจะยังมีผลกระทบกับผู้เล่นในด้านต่างๆ หากมีการใช้ไม่ถูกวิธี แต่

“EdTech ที่สอนร้องเพลง
หรือตีวิเตอร์ด้านปัญหา
กฎหมาย ที่ให้เด็กสร้าง
การเรียนการสอนกันเองผ่าน
แซนแบล็ค โดยสตาร์ทอัพชาว
อินโด尼เซีย เป็นโนมเดลที่มี
ความน่าสนใจ แต่ยังไม่ค่อย
พbreveทึบในไทย”



เก็บ Pokemon จุดลงทะเบียนคุณตั้งคำตามเรื่องเก็บ

งานวิจัยอีกชิ้นพบว่า เกมสามารถเข้ามาช่วยให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น โดย บัญญพน์ กล่าวต่อว่า ขณะนี้ตนกำลังทำงานวิจัยที่กำลังจะเผยแพร่ทั้งในไทยและต่างประเทศ ซึ่งเป็นการทดสอบนักศึกษา 2 กลุ่ม กลุ่มละ 15 คน โดยให้นักศึกษากลุ่มแรกได้เรียนรู้การทำเกมในภาคทฤษฎีเพียงอย่างเดียวเป็นระยะเวลา 6 สัปดาห์ จากนั้นให้นำทฤษฎีที่เรียนมาพัฒนาเกม本身 ขณะที่นักศึกษากลุ่มที่ 2 ได้ทดสอบโดยนำเกมที่ผู้สอนจัดทำขึ้นมาใช้ในสอนการสร้างเกม และเรียนรู้วิธีการแก้ไขปัญหาในแต่ละสัปดาห์เป็นระยะเวลา 6 สัปดาห์เข่นกัน ซึ่งปรากฏว่า เมื่อนำข้อสอบข้อเขียนมา拿นักศึกษาลองทำ นักศึกษาในกลุ่มที่ 2 สามารถแก้ไขปัญหาของเกมได้กว่าถึง 47 เปอร์เซ็นต์ ทำให้รูปแบบการเรียนการสอนเจิงปลี่ยนไป โดยผู้สอนจะต้องจัดหาเครื่องมือที่ทำให้นักศึกษาสามารถสร้างเกมได้ดังตั้งแต่ค่าวาระของจากการเรียนจากนั้นจึงค่อยๆ สอนเรื่องของทฤษฎี หรือเทคนิคต่างๆ ไปจนถึงในส่วนที่ยก อย่างเรื่องโครงสร้างการเรียนโปรแกรม จึงจะทำให้การเรียนสนุกทั้งผลลัพธ์และ

สตาร์ทอัพ EdTech ยังน้อย แนะนำวิทยาลัยร่วมลงทุน

บัญญพน์ กล่าวต่อว่า ปัจจุบันสตาร์ทอัพด้าน EdTech ยังมีจำนวนไม่มาก เนื่องจากกลุ่มนักลงทุนหรือ VC ให้ความสนใจกับสตาร์ทอัพด้าน FinTech มากกว่า ซึ่งทั้ง EdTech และ FinTech ควรได้รับการสนับสนุนและผลักดันไปพร้อมๆ กัน

เนื่องจากตลาดแอพพลิเคชันด้านการศึกษานั้นยังมีอยู่อย่างจำกัด ขณะที่ผู้พัฒนาเองมีความพยายามปรับปรุงและพัฒนาแอพพลิเคชันออกมาอย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้มีอยู่ว่า นอกจากกลุ่ม VC แล้ว คนที่อยู่ในแวดวงการศึกษาอย่างมหาวิทยาลัยต่างๆ ควรเข้ามาร่วมลงทุนในส่วนนี้เพื่อผลักดัน EdTech อีกด้วย

"EdTech มีความควบคุมไว้ระห่ำว่าดิจิทัลคอนเทนต์ ซึ่งเกมถูกความเข้าใจปัญหานั้นนี้ ด้วย ทำให้นักลงทุนหรือ VC นิยมไปลงทุนในส่วนของแอนดรอยด์มากกว่า โดยเกมยังแบ่งออกเป็นเกมเพื่อการเรียนรู้ รวมถึงแอพพลิเคชันเพื่อการศึกษาต่างๆ ทั้งนี้ยังมีอยู่ทางการตลาดอยู่ เพียงแต่ VC ที่จะเข้ามาร่อนเงินทุนควรทำหน้าที่ขับเคลื่อนวงการ EdTech ไปข้างหน้าด้วย ยกตัวอย่างเช่น EdTech ที่สอนร้องเพลง หรือตัวเรื่องด้านบัญญาภูมาย ที่ให้เด็กสร้างการเรียนการสอนกันเองผ่านแพลตฟอร์ม โดยสตาร์ทอัพอาจจะสนใจเช่น เป็นโมเดลที่มีความน่าสนใจ แต่ยังไม่ค่อยพบเห็นในไทย ขณะที่ในตลาดเกมจะพบว่าในงาน Mobile Monday มี VC จำนวนมากเข้ามานองหนาหัวหินที่มีความฝันอย่างที่สตาร์ทอัพ เพื่อผลักดันความสามารถให้ถูกทาง" บัญญพน์ กล่าว

ซึ่งจากการสอบถามผู้ประกอบการต่างๆ พบว่ามีนักศึกษาจบใหม่ที่เริ่มเข้าทำงานได้เพียงปีเดียว หรือมีอายุงานเพียง 1-2 ปี จะลาออกจากไปประกอบธุรกิจเป็นของตนเองทำให้เกิดสภาวะตลาดงานฝีมือมีอยู่ว่าถึง 20 เปอร์เซ็นต์ ขณะที่สตาร์ทอัพที่ประสบความสำเร็จลับพบว่ามีเพียง 1-2 เปอร์เซ็นต์เท่านั้น

"การปลูกฝังว่าสตาร์ทอัพนั้นเป็นง่าย คือห้องพักของเด็กๆ ใหม่ ซึ่งในความเป็นจริงแล้ว พวกเขากำลังจะเป็นจะต้องมีพื้นฐานความเข้าใจในการทำธุรกิจก่อน ซึ่งจะมาจากประสบการณ์ในการทำงานจริงอย่างน้อย 2-3 ปี ทำให้ขณะนี้มีมหาวิทยาลัยได้ทำโครงการจัดทำห้องเรียนขึ้นด้านสตาร์ทอัพมาให้คำแนะนำกับนักศึกษาที่มีความฝันอย่างที่สตาร์ทอัพ เพื่อผลักดันความสามารถให้ถูกทาง" บัญญพน์ กล่าว

สำหรับภาครวมของ EdTech ในปีนี้ เนื่องจากมีการร่วมมือกันระหว่างภาครัฐและภาคการศึกษา เช่น การสร้างความร่วมมือกับสำนักงานคณะกรรมการอาหารยาชั้นพื้นฐาน (สวru) โดยให้นักศึกษามหาวิทยาลัยที่มีศักยภาพในเรื่องการสอนผ่านช่องทางดิจิทัลคอนเทนต์ การทำเกมเพื่อการเรียนรู้ หรือสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่สามารถเข้าถึงผู้เรียนได้โดยตรง โดยมีอาจารย์เป็นผู้สนับสนุน

ใครๆ ก็อย่างเป็นสตาร์ทอัพ
จุดเปลี่ยนตลาดบุคลากรให้ก้าวไป
เมื่อกระแสความนิยมเป็นสตาร์ทอัพถูกจุดขึ้น ส่งผลให้นักศึกษาจบใหม่ มีความต้องการจะเข้าสู่วงการสตาร์ทอัพเพิ่มมากขึ้น จนเกิดข้อสงสัยว่าในการพัฒนาบุคลากร