

## สรุปกิจกรรม

Accessible Learning Hackathon: Solving the Right Problems for Students with Disabilities.

### องค์กรความร่วมมือ

สำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ร่วมกับองค์การการศึกษา วิทยาศาสตร์ และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (UNESCO) กรุงเทพฯ บริษัทไมโครซอฟท์ จำกัด สถาบันเทคโนโลยีเพื่อนวัตกรรมสังคม (ประเทศไทย) (Social Technology Institute) ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ และคณะวิศวกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จัดการแข่งขัน Accessible Learning Hackathon ซึ่งด้วยรางวัลพระราชทานสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี

ในงานการจัดบริการทางการศึกษาสำหรับนักเรียนพิการ เราจำเป็นต้องค้นหานวัตกรรมใหม่ๆ เพื่อมาแก้ปัญหา หรืออุปสรรคในการเข้าถึงการศึกษา และส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับนักเรียนกลุ่มดังกล่าว หน่วยงานความร่วมมือในการจัดการแข่งขันครั้งนี้ เล็งเห็นว่า นักเรียน นิสิต นักศึกษาที่สนใจการสร้างนวัตกรรมเพื่อการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งจะเป็นทรัพยากรบุคคลสำคัญในการพัฒนาประเทศในอนาคต จึงใช้กิจกรรมการแข่งขัน Accessible Learning Hackathon ครั้งนี้ เป็นสื่อในการเปิดโอกาสให้นักเรียน นิสิต นักศึกษากลุ่มดังกล่าวได้มีโอกาสพบ รู้จัก และรับรู้เกี่ยวกับปัญหาที่แท้จริงด้านการศึกษาของเพื่อนที่มีความพิการ เพื่อเรียนรู้และทำความเข้าใจ และใช้ความสามารถของตนเองในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ให้กับเพื่อนที่มีความพิการที่กำลังเผชิญกับปัญหาโดยตรง ซึ่งจะทำให้ผู้ใหญ่อย่างเราท่าน/ ในวันนี้มั่นใจได้ว่าสังคมที่ทุกคนอยู่และสร้างสรรค์ร่วมกัน คิดถึงกัน ปราศจากความเหลื่อมล้ำ (Inclusive Society) จะเกิดขึ้นอย่างแน่นอนในอนาคตอันใกล้

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ นักเรียน นิสิต นักศึกษาที่สนใจด้านเทคโนโลยี หรือผู้สร้างนวัตกรรมมีโอกาสพบและได้ทำความเข้าใจถึงปัญหาที่แท้จริงนักเรียนพิการ และร่วมกันแก้ปัญหาอุปสรรค และส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนพิการ
2. เพื่อร่วมกันออกแบบ และพัฒนานวัตกรรม แอปพลิเคชันที่ช่วยจัดอุปสรรค และส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับนักเรียนพิการ และลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา
3. เพื่อยกระดับการจัดการศึกษาพิเศษของประเทศไทยเทียบเท่าสากลในยุคไทยแลนด์ 4.0

### โจทย์หลักของงาน

1. สร้างความตระหนัก และเข้าใจถึงปัญหาและอุปสรรคในการเข้าถึงการศึกษา และการเรียนรู้ของนักเรียนพิการให้กับนักออกแบบนวัตกรรมคนในสังคม/มได้อย่างไร
2. App.และเทคโนโลยีอะไรบ้างที่ช่วยจัดอุปสรรค และส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนพิการ เพื่อลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา

## ทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน

กิจกรรมการแข่งขัน Accessible Learning Hackathon, 2018 ในครั้งนี้ มีทีมเข้าแข่งขันรวมทั้งสิ้น 10 ทีม จาก 9 สถาบันการศึกษา ดังนี้

1. มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์
2. มหาวิทยาลัยบูรพา
3. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
4. โรงเรียนสมเด็จพระปิยมหาราชรมณียเขต จังหวัดกาญจนบุรี (ส่ง ๒ ทีม)
5. วิทยาลัยเทคโนโลยีพระมหาไถ่ พัทยา
6. มหาวิทยาลัยมหิดล
7. โรงเรียนธรรมศาสตร์คลองหลวงวิทยาคม
8. สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
9. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

## กิจกรรม Accessible Learning Hackathon 2018

กิจกรรม Accessible Learning Hackathon 2018 ได้ดำเนินการตั้งแต่วันที่ 10 กรกฎาคม – 24 สิงหาคม 2561 โดยสรุปกิจกรรมได้ดังนี้

1. วันที่ 10 กรกฎาคม 2561 การปฐมนิเทศ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมฯ ให้มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับ ปัญหาและอุปสรรคการเรียนรู้ของนักเรียนพิการ ณ องค์การยูเนสโก กรุงเทพฯ
2. วันเสาร์ที่ 21 และอาทิตย์ที่ 22 กรกฎาคม 2561 กิจกรรมฯ รอบคัดเลือก ณ บริษัท ไมโครซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด อาคาร All Seasons Place ปทุมวัน กรุงเทพฯ และประกาศผลผู้เข้ารอบ 5 ทีมสุดท้าย พร้อม มอบทุนสนับสนุนการบ่มเพาะ ทีมละ 20,000 บาท โดยการสนับสนุนจาก บริษัท เทพผดุงพร จำกัด (กะทิชาวเกาะ) จำนวน 3 ทุนๆ ละ 20,000 บาท และ UNESCO Bangkok จำนวน 2 ทุนๆ ละ 20,000 บาท
3. วันที่ 24 สิงหาคม 2561 เป็นกิจกรรมฯ รอบชิงชนะเลิศ และโชว์ผลงานที่ได้รับการคัดเลือก และมอบรางวัลผู้ชนะการแข่งขัน

## ทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน

กิจกรรมการแข่งขัน Accessible Learning Hackathon, 2018 ในครั้งนี้ มีทีมเข้าแข่งขันรวมทั้งสิ้น 10 ทีม จาก 9 สถาบันการศึกษา ดังนี้

1. มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์
2. มหาวิทยาลัยบูรพา
3. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
4. โรงเรียนสมเด็จพระปิยมหาราชรมณียเขต จังหวัดกาญจนบุรี (ส่ง ๒ ทีม)

5. วิทยาลัยเทคโนโลยีพระมหาไถ่ พัทยา
6. มหาวิทยาลัยมหิดล
7. โรงเรียนธรรมศาสตร์คลองหลวงวิทยาคม
8. สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
9. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

## สรุปผลการแข่งขัน

กิจกรรมการแข่งขัน Accessible Learning Hackathon, 2018 ในครั้งนี้ นอกจากจะเป็นเวทีที่นำผู้ที่มีความรู้ด้านเทคโนโลยีมาพบนักเรียนพิการ เพื่อร่วมกันแก้ปัญหาและอุปสรรคในการเรียนรู้ของนักเรียนพิการแล้ว ยังเป็นเวทีให้ผู้เข้าร่วมประชุม ซึ่งประกอบด้วย ครู ผู้บริหาร นักการศึกษาพิเศษ นักวิจัย ผู้กำหนดนโยบาย นักเรียน นักศึกษา และผู้มีส่วนในการจัดการศึกษาพิเศษ รวมทั้งสิ้น 270 คน ได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสร้างเครือข่ายความร่วมมือในการพัฒนา Assistive Technology เพื่อสร้างความเท่าเทียมในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพ สังคมที่อยู่เย็นเป็นสุขร่วมกัน ไร้อุปสรรค และยึดตามสิทธิขั้นพื้นฐาน สำหรับนักเรียนที่มีความต้องการจำเป็นพิเศษ ทั้งหมดนี้ เป็นสิ่งสำคัญสำหรับการพัฒนาอย่างยั่งยืน

การแข่งขัน Accessible Learning Hackathon, 2018 ซึ่งถ้วยรางวัลพระราชทานสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี รอบชิงชนะเลิศ ในวันที่ 24 สิงหาคม 2561 สรุปผลการแข่งขันได้ดังนี้

1. รางวัลชนะเลิศถ้วยพระราชทานสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี คือ ทีม Reborn To Step จากวิทยาลัยเทคโนโลยีพระมหาไถ่ พัทยา (พัฒนาแอปพลิเคชัน Reborn to Step เพื่อเป็นฐานข้อมูลสิทธิของผู้พิการและเป็น platform ให้ผู้มีจิตอาสาสามารถให้ความช่วยเหลือแก่ผู้พิการได้)
2. รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 คือ ทีม BBLab จากสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง (พัฒนาแอปพลิเคชัน Be Your Eyes เพื่อช่วยให้เด็กตาบอดสามารถทำการบ้านได้ และครูสามารถตรวจการบ้านที่ใช้อักษรเบรลล์ได้)
3. รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 คือ ทีม Accessibility Friendly จากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี (พัฒนาแอปพลิเคชัน Blind Friendly Be Your Eyes เพื่อให้คนตาบอดสามารถเดินทางไปยังสถานที่ที่ไม่คุ้นเคยโดยจะช่วยให้มองเห็นวัตถุต่างๆ ที่อยู่รอบตัวผ่านกล้องโทรศัพท์มือถือ)
4. รางวัลชมเชย (ทีมที่ 1) คือ ทีม EyeSelf @@ CSTU จากมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ (พัฒนาแอปพลิเคชัน EyeMath เพื่อให้เด็กตาบอดสามารถเรียนคณิตศาสตร์ และแก้โจทย์สมการได้)
5. รางวัลชมเชย (ทีมที่ 2) คือ ทีม BFG Soft-Control จากมหาวิทยาลัยบูรพา (พัฒนาแอปพลิเคชัน อักษรหรรษา หรือ Funography เพื่อช่วยให้เด็กที่มีความบกพร่องในการอ่าน หรือ Dyslexia สามารถอ่านพยัญชนะไทยได้)

.....