

ส่วนวิเทศสัมพันธ์และสื่อสารองค์กร ได้จัดระบบข่าวสื่อสิ่งพิมพ์ สนใจดูรายละเอียดได้ที่ <http://news.swu.ac.th/newsclips/>

ข่าวจากหนังสือพิมพ์แนวหน้า ฉบับประจำวันที 7 เดือนกันยายน พ.ศ.2569 หน้า 13 มูลค่าข่าว 795,552.-

Sea (ประเทศไทย) ชวนคุยกับผู้หญิงต้นแบบในสาย STEM แรงบันดาลใจจากโครงการ 'Women Made: Girl in STEM 2026'



การขาดต้นแบบผู้หญิงในสาย STEM เป็นหนึ่งในอุปสรรคสำคัญที่กีดกันเด็กผู้หญิงจากเส้นทางอาชีพในแวดวง STEM (สะเต็ม) หรืออาชีพในสายวิทยาศาสตร์ วิศวกรรมศาสตร์ เทคโนโลยี และคณิตศาสตร์

Sea (ประเทศไทย) ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตแพลตฟอร์มชั้นนำ ได้แก่ Garena, Shopee และ Monee จึงร่วมกับ สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (สวทช.), insKru และ a-chieve สานต่อ โครงการ Women Made: Girl in STEM ต่อเนื่องเป็นปีที่สาม จุดประกายแรงบันดาลใจและเปิดมุมมองสู่เส้นทางการศึกษาและอาชีพด้าน STEM ให้แก่นักเรียนระดับ

มัธยมศึกษา โดยเฉพาะนักเรียนหญิง เชื่อมโยงห้องเรียนกับโลกการทำงานจริงผ่าน “พี่ต้นแบบ” ในแวดวง STEM ถึง 21 อาชีพ โดยมีนักเรียนระดับมัธยมศึกษา 144 คน พร้อมครูผู้สอนและครูแนะแนว 48 คน ร่วมโครงการ ณ บ้านวิทยาศาสตร์สิรินธร อุทยานวิทยาศาสตร์ประเทศไทย เมื่อเร็วๆ นี้

วิศวกรหญิงผู้ขับเคลื่อนความฝันสู่ท่วงอวกาศ

แม้ปัจจุบันผู้หญิงจะมีส่วนร่วมในสาย STEM เพิ่มขึ้น แต่ความเหลื่อมล้ำทางเพศยังคงปรากฏชัดในบางสาขา โดยเฉพาะวิศวกรรมศาสตร์ โดยข้อมูลจากโครงการพัฒนาแห่งสหประชาชาติ (UNDP) ระบุว่าในประเทศไทยมีผู้หญิงในสาขา

วิศวกรรมศาสตร์เพียง 16.8% หนึ่งในนั้นคือ มิ่ง-ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พริดา เตชะวิจิตร อาจารย์ประจำภาควิชาวิศวกรรมการบิน วิทยาลัยอุตสาหกรรมการบินนานาชาติ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ที่เริ่มต้นเส้นทางอาชีพด้านเทคโนโลยีอวกาศจากความหลงใหลในวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีตั้งแต่เด็ก ก่อนเลือกเรียนสาขาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง และได้รับทุนศึกษาต่อในระดับปริญญาโทด้านวิศวกรรมอวกาศที่ประเทศฝรั่งเศส ในช่วงที่ประเทศไทยเริ่มโครงการดาวเทียมสำรวจโลก THEOS ซึ่งกลายเป็นประตูด่านแรกสู่งานด้าน

เทคโนโลยีอวกาศ

“เราโชคดีที่รู้ว่าตัวเองชอบ และถนัดอะไร เมื่อความชอบด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีผนวกกับพื้นฐานด้านวิศวกรรม ทำให้มีโอกาสได้รับทุนไปเรียนต่อในระดับปริญญาโท ด้านวิศวกรรมดาวเทียมและวิศวกรรมอวกาศที่สถาบัน ISAE (Institut Supérieur de l’aéronautique et de l’espace) ประเทศฝรั่งเศส โดยมีเวลาเพียง 5 เดือนในการเตรียมตัวในการปรับตัวกับการเรียน การใช้ชีวิต และการสื่อสาร เพื่อเตรียมความพร้อมสู่การศึกษาในหลักสูตรที่ใช้ภาษาฝรั่งเศสเป็นภาษาหลัก”

หลังจบการศึกษา เธอกลับมาทำงานเป็น วิศวกรฝ่ายควบคุมดาวเทียม ดูแลการปฏิบัติการดาวเทียม THEOS ที่สำนักงานพัฒนาเทคโนโลยีอวกาศและภูมิสารสนเทศ (GISTDA) ก่อนก้าวสู่งานด้านนวัตกรรมอวกาศ ขณะเดียวกันความสนใจเรื่องอวกาศยังนำพาเธอเข้าสู่โครงการ AXE Apollo Space Academy ผ่านการแข่งขันรายการ “แผนพิณส์แท้ Apollo” โดยเธอสามารถตอบคำถามเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของยานอวกาศ Apollo ได้อย่างถูกต้องทุกคำถาม จนได้เป็นคนไทยเพียงคนเดียวที่ได้รับการคัดเลือกเป็น 1 ใน 23 คนจากทั่วโลก ให้ได้รับตั๋วเดินทางสู่อวกาศ แม้จะเป็นที่ที่น่าเสียดายที่สุดท้ายโครงการดังกล่าวมีเหตุให้ต้องยกเลิกไป

“แม้สุดท้ายเราจะไม่ได้ขึ้นไปอวกาศจริง ๆ แต่ประสบการณ์ครั้งนี้สนุกมาก เพราะเราได้ทำเต็มที่ในทุกขั้นตอน สิ่งที่ได้เรียนรู้จากการทำงานสาย STEM คือเราต้องพร้อมเรียนรู้



ผศ.ดร.พริดา เดชะวิจิตร



นัจมี-ณฐวดี ศรีวรรณยศ



มีว-สุติรัตน์ สายบัว



พุทธรธรณ สุภัทรนันท์

สิ่งใหม่ ๆ ตลอดเวลา เพราะเทคโนโลยีเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เรื่องที่เราเชี่ยวชาญในวันนี้ อาจไม่ใช่สิ่งที่ตลาดต้องการในวันข้างหน้า เราจึงต้องเปิดใจเรียนรู้อยู่เสมอ โดยเฉพาะในยุคปัญญาประดิษฐ์ หรือ AI ที่เราปฏิเสธเทคโนโลยีไม่ได้ แต่ต้องเรียนรู้ว่าจะใช้มันอย่างไรให้เกิดประโยชน์กับชีวิตและการทำงานมากที่สุด”

นักระบาดวิทยา นักสืบผู้สอบสวนหาต้นตอของโรค

เมื่อการค้นหาต้นตอของโรคชวนตื่นเต้นไม่ต่างจากการไขปริศนา

นั่นจึงเป็นจุดเริ่มต้นบนเส้นทางอาชีพ “นักระบาดวิทยา” ของ **นัจมี-ณฐวดี ศรีวรรณยศ** นักวิชาการสาธารณสุขปฏิบัติการ กองระบาดวิทยา กรมควบคุมโรค กระทรวงสาธารณสุข เธอมีความสนใจด้านสุขภาพและงานสืบสวน จึงเลือกเรียนสาขาการส่งเสริมสุขภาพ คณะสหเวชศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ก่อนสอบเข้ารับราชการ และค้นพบว่างานสอบสวนโรคคือการผสมความรู้ด้านสุขภาพ การอ่านข้อมูล และทักษะการสืบสวนเข้าด้วยกันอย่างลงตัว

“ตอนเด็กๆ เราชอบดูการ์ตูนเรื่องยอดนักสืบจิ๋วโคนันและวรรณกรรมสืบสวนสอบสวนอย่างเชอร์ล็อก โฮลมส์ ประกอบกับความสนใจด้านสุขภาพ จึงเลือกเรียนสายนี้เมื่อได้ทำงานจริง มีโอกาสได้ลงพื้นที่เก็บข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อค้นหาต้นตอของโรค ทำให้ค้นพบว่าเรามีแพลนกับงานนี้ เพราะทั้งท้าทายสนุกกว่าที่คิด มีเรื่องให้เรียนรู้เสมอ รวมถึงยังมีความอยากรู้และสงสัยในกระบวนการค้นหาความจริง จึงตัดสินใจศึกษาต่อปริญญาโทสาขานิติวิทยาศาสตร์ คณะสหเวชศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์”

งานหลักของเธอคือการสอบสวนโรค ตั้งแต่ติดตามข้อมูลผู้ป่วยหรือผู้เสียชีวิต รวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาความเชื่อมโยงและประเมินสถานการณ์โรค ควบคู่กับงานวิชาการและการเผยแพร่ความรู้ด้านระบาดวิทยา โดยช่วงการระบาดของโควิด-19 คือบททดสอบที่ทำให้งานซึ่งเคยอยู่เบื้องหลังกลายเป็นที่รู้จักในวงกว้าง และการเติบโตในสายงานนี้ไม่ได้ถูกกำหนดด้วยเพศ แต่ต้องอาศัยความรู้ ความหลงใหลในงาน และการพัฒนาตัวเองอย่างต่อเนื่อง เพราะนักระบาดวิทยาไม่ได้ทำหน้าที่เพียงค้นหาต้นตอของโรค แต่ยังเป็นกำลังสำคัญในการรับมือปัญหาสุขภาพระดับประเทศ

นักออกแบบกราฟิกสื่อเสมือนจริง สู่สายตาแฟนอีสปอร์ต

ความชอบในการ์ตูนแอนิเมชัน และภาพยนตร์แฟนตาซี คือจุดเริ่มต้นที่พา **มิว-จิตรัตน์ สายบัว** เข้าสู่อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มิวเลือกเรียนสาขาวิชามีเดียอาร์ต (Media

Arts) คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี และค้นพบว่างานสามมิติคือสิ่งที่หลงใหล ซึ่งเป็นพื้นที่ที่ผสานความคิดสร้างสรรค์เข้ากับทักษะด้านการออกแบบและเทคโนโลยีดิจิทัล จนกลายเป็นทักษะหลักที่พาเธอมาถึงวันนี้

“ช่วงที่ยังเรียนอยู่เรามักทุ่มเวลาว่างไปกับการฝึกปั้นงาน 3D เมื่อเรียนจบก็เริ่มทำงานแรกในตำแหน่งนักออกแบบกราฟิก (Graphic Designer) โดยรับหน้าที่ออกแบบกราฟิกประกอบรายการโทรทัศน์ทั้งงาน 2D และ 3D ซึ่งเป็นประสบการณ์ที่ดีมาก แต่เมื่อทำงานไประยะหนึ่งก็เริ่มอยากลองทำอะไรใหม่ๆ ที่ท้าทาย และได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในแบบที่ตัวเองชอบมากขึ้น จึงเริ่มมองหาโอกาสใหม่ กระทั่งได้ทำงานที่ การ์ตูนออนไลน์ (ประเทศไทย) ซึ่งถือเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญ”

แม้มีพื้นฐานด้านกราฟิก แต่การออกแบบสื่อเสมือนจริงสำหรับเกมต้องอาศัยมากกว่าทักษะการใช้โปรแกรมออกแบบทั่วไป เพราะเบื้องหลังโลก 3D ต้องอาศัยทั้งความเข้าใจเทคโนโลยี การคิดอย่างเป็นระบบ และวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับเกมและกลุ่มผู้เล่น เพื่อสร้างผลงานที่เติมเต็มประสบการณ์ของผู้เล่นได้จริง

“ในยุคที่อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตเติบโตขึ้นมากและกลายเป็นความบันเทิงที่เข้าถึงผู้ชมในวงกว้างมากขึ้น แม้เราจะเล่นเกมไม่เก่งก็ต้องทำความเข้าใจเกมและวิเคราะห์ว่าผู้เล่นต้องการอะไร เพื่อให้สามารถสร้างสรรค์งานออกแบบได้ตรงใจผู้เล่น

เรียกได้ว่าเป็นการสร้าง “โลกเสมือน” ขึ้นมาอีกโลกหนึ่งที่ต้องใช้การผสมผสานทั้งความคิดสร้างสรรค์และเทคโนโลยีเข้าด้วยกัน เพื่อให้ผู้ชมได้รับประสบการณ์ความบันเทิงเต็มรูปแบบ”

ปัจจุบัน มิว-จิตรัตน์ คือผู้อยู่เบื้องหลังงานออกแบบการแข่งขันอีสปอร์ตสุดยิ่งใหญ่ของ การ์ตูนออนไลน์ (ประเทศไทย) อาทิ รายการ RoV Pro League ซึ่งเป็นทัวร์นาเมนต์อีสปอร์ตระดับประเทศที่มีผู้ชมและผู้ดูถล่มถลายนับล้านคน

พุทธวรรณ สุภัทรนันท์

ผู้อำนวยการฝ่ายสื่อสารองค์กร Sea (ประเทศไทย) ในฐานะผู้ริเริ่มโครงการ Women Made: Girl in STEM กล่าวว่า ช่วงมัธยมศึกษาเป็นช่วงเวลาสำคัญของการค้นหาตัวตนและเส้นทางอาชีพ การเปิดโลกทัศน์ให้เยาวชนได้เห็นอาชีพที่หลากหลายเชื่อมโยงสิ่งที่เรียนกับโลกการทำงานจริงและค้นพบศักยภาพของตัวเองจึงเป็นจุดเริ่มต้นสำคัญในการมองเห็นเส้นทางอนาคต

“กิจกรรม Human Library ภายใต้โครงการ “Women Made: Girl In STEM” ในครั้งนี้จึงเป็นการเปิดมุมมองให้นักเรียนหญิงเห็นว่า STEM มีเส้นทางอาชีพที่หลากหลายและเด็กผู้หญิงก็สามารถเติบโตและสร้างความสำเร็จได้ในทุกพื้นที่ของโลก STEM ไม่ว่าจะเป็นอวกาศ สุขภาพ การเกษตร เทคโนโลยีและอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต การได้พบกับต้นแบบจากหลากหลายเส้นทางจึงไม่เพียงช่วยให้เยาวชนเห็นว่าโลกของการทำงานว่ามีอาชีพอะไรอยู่บ้าง แต่ยังช่วยให้พวกเขาเริ่มมองเห็น

ความเป็นไปได้ของตัวเองและกล้า
ที่จะออกแบบเส้นทางอนาคตของตัวเอง”
พุทธรพรรณ กล้าว

ภาพสะท้อนจากความสำเร็จ
ของรุ่นพี่ต้นแบบ คือเครื่องพิสูจน์ว่าโลก
STEM กว้างกว่าที่คิดและไม่มี
เส้นทางสู่ความสำเร็จเพียงหนึ่งเดียว
การสร้างพื้นที่การเรียนรู้ที่เปิดกว้าง
ให้เยาวชนได้เรียนรู้จากพี่ต้นแบบที่
หลากหลายและสามารถเชื่อมโยงกับ
เด็กผู้หญิงได้ เป็นสิ่งสำคัญในการ
ทลายกรอบความคิดทางสังคมเกี่ยวกับ
บทบาททางเพศ ช่วยให้เด็กผู้หญิง
ค้นพบศักยภาพของตนเองและก้าวเข้า
สู่เส้นทางสาย STEM อย่างมั่นใจ