

ดากปัญหาภัยธรรมชาติ โดยเฉพาะวิกฤติปัญหาภัยแล้งในประเทศที่มีแนวโน้มรุนแรงมากขึ้น ได้ถูกพัฒนาให้เป็นโจทย์และภารกิจของกิจกรรมการแข่งขันหุ่นยนต์อัตโนมัติ ประจำปี 2558 ซึ่งถือเป็นปีที่ 3 ของกิจกรรมดังกล่าว เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนในระดับการศึกษาชั้นพื้นฐานได้มีโอกาสคิด ออกแบบ และสร้างหุ่นยนต์โดยบูรณาการ ความรู้วิชาการทางด้านวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี เพื่อให้หุ่นยนต์สามารถทำงานตามโจทย์คือ ทำภารกิจ 3 อย่างให้สำเร็จคือ ภารกิจเพาะพันธุ์ต้นกล้า, ภารกิจปลูกต้นกล้า และภารกิจยิงเมล็ดพันธุ์ โดยมีแผนงานคือ ศูนย์การค้าสุพรีม คอมเพล็กซ์ ร่วมกับสำนักงานการศึกษาชั้นพื้นฐาน พระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง บริษัท โรบอเทคซิส ฯลฯ

การแข่งขันครั้งนี้แบ่งออกเป็น 3 รุ่นคือ รุ่น **Junior** อายุไม่เกิน 15 ปี, รุ่น **School League** อายุไม่เกิน 18, รุ่น **Open** บุคคลทั่วไปไม่จำกัดอายุ ซึ่งปีนี้มีเยาวชนสมัครเข้าร่วมแข่งขันมากกว่า 70 ทีม โดยแต่ละรุ่นกว่าจะผ่านด่านเข้าสู่รอบชิงชนะเลิศ ต้องใช้ทั้งทักษะ และการคิดวิเคราะห์อย่างมาก เพื่อให้หุ่นยนต์ทำตามคำสั่งได้อย่างถูกต้อง เรียกว่าสู้กันทุกแมตช์

น้องไมค์ และน้องโอม นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มาไกลจากโรงเรียน

บ้านหนองบัว จ.นครสวรรค์ พร้อมกับหุ่นยนต์ Bug Beam ที่ประดิษฐ์ขึ้นมาแข่งขันชื่อว่า “ตัวกว้าง” ต่างดีใจที่ได้รับรางวัลชนะเลิศรุ่น Junior อายุไม่เกิน 15 ปี พร้อมบอกว่า “พวกเราชื่นชอบเรื่องการเขียนโปรแกรม สนใจเรื่องการเดินสายไฟ การคิดและประดิษฐ์หุ่นยนต์ เพราะรู้สึกว่ามันสนุกที่โรงเรียนก็ให้การสนับสนุน

เป็นอย่างดี พวกเราจะฝึกฝนและพัฒนาฝีมือให้ดียิ่งขึ้นต่อไปครับ”

ทางด้าน **น้องแจ๊ค และน้องตัน** นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอัสสัมชัญ บางรัก ทีมที่ชนะเลิศในรุ่น School League อายุไม่เกิน 18 ปี กล่าวว่า “รู้สึกดีใจมากที่มีการจัดการแข่งขันหุ่นยนต์แบบนี้ขึ้น เพราะทำให้พวกเรา



ประลองหุ่นยนต์รักโลก

“ได้มีโอกาสคิดสร้างสรรค์ ฝึกทักษะของตัวเอง เพราะเวลาว่างส่วนใหญ่พวกผมก็จะชอบศึกษาเรื่องการเขียนโปรแกรมอยู่ตลอด คิดว่ามีเสน่ห์ และสนุกดี”

ส่วนรุ่น Open บุคคลทั่วไปไม่จำกัดอายุ ทีมผู้ชนะเลิศได้แก่ ทีมลูกเจ้าแม่คลองประปา The Come Back 2 จากมหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต คณะวิศวกรรมศาสตร์ ชั้นปีที่ 3 ยกทีมกันมา 4 คน **บอล, ฟลุ๊ค, คิม และหนึ่ง** พูดถึงการแข่งขันว่า ทีมใช้เวลาในการประดิษฐ์หุ่นยนต์นี้ประมาณ 1 เดือน รู้สึกสนุกและท้าทายกับการมาแข่งขันในครั้งนี้

ถือเป็นการจุดประกายให้พวกเขาอยากพัฒนาเทคโนโลยี และเป็นโปรแกรมเมอร์ที่สามารถพัฒนาฝีมือเพื่อต่อยอดไปสู่การคิดค้น และประดิษฐ์ สิ่งที่มีประโยชน์ต่อภาคอุตสาหกรรมและภาครัฐต่อไปในอนาคต

