



หน้าหลัก > หนังสือพิมพ์ข่าวสด > ข่าวหน้าใน > สดจากเยาวชน - 'กาแล็กติก4'คว้าแชมป์ ตัวแทนดวงภารกิจการอวกาศ

สดจากเยาวชน - 'กาแล็กติก4'คว้าแชมป์ ตัวแทนดวงภารกิจการอวกาศ

ข่าวหน้าใน



Cheewanont Chuleekorn

Dechathron Dasri

Kasidit Sarnrak

Nattawin Yamprasert

23 ก.ค. 2566 - 12:25 น.

กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (อว.) โดยสำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (สวทช.) ร่วมกับ องค์การสำรวจอวกาศญี่ปุ่น หรือ แจ็กซา และหน่วยงานพันธมิตร ประกาศผลการแข่งขันโครงการ “คิโอะ โรบ็อต โปรแกรมมิ่ง ชาลเลนจ์ ครั้งที่ 4” โดยทีมกาแล็กติก 4 คว้ารางวัลชนะเลิศ เป็นตัวแทนประเทศไทยเข้าร่วมแข่งขันรอบชิงแชมป์นานาชาติผ่านทางออนไลน์ ในภารกิจแข่งขันเขียนโปรแกรมควบคุมหุ่นยนต์ผู้ช่วยนักบินอวกาศแอสโตร บี้ที่ปฏิบัติงานอยู่บนสถานีอวกาศนานาชาติ ให้ปฏิบัติภารกิจตามที่ได้รับมอบหมาย ถ่ายทอดสดจากศูนย์อวกาศสีกุงะ ประเทศญี่ปุ่น ในเดือนตุลาคม 2566 นี้

ดร.จุฬารัตน์ ตันประเสริฐ รองผู้อำนวยการ สวทช. เผยว่า สวทช.เป็นเจ้าภาพจัดการแข่งขันรอบชิงแชมป์ประเทศไทยช่วงเดือนมิถุนายนที่ผ่านมา ใช้ภารกิจการแข่งขันเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในระบบจำลองหรือ Simulation ควบคุม หุ่นยนต์ผู้ช่วยนักบินอวกาศ Astrobee เพื่อแก้ไขสถานการณ์แอมโมเนียรั่วไหลภายในสถานีอวกาศ โดยคัดเลือกผู้ชนะเพียง 1 ทีมที่ทำคะแนนดีที่สุดจาก 182 ทีมทั่วประเทศที่สมัครเข้าร่วมโครงการ เป็นตัวแทนประเทศไทยเข้าร่วมการแข่งขันรอบชิงแชมป์นานาชาติต่อไป



ผลการแข่งขันปรากฏว่า ทีมชนะเลิศ ได้แก่ ทีมกาแล็กติก 4 จากสถาบันเทคโนโลยีนานาชาติสิรินธร มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ สมาชิก 4 คน ประกอบด้วย นายณัฐวินทร์ แยมประเสริฐ นายเดชาธร ดาศรี นายกษิต ศานต์รักษ์ และนายชิวานนท์ ชูลีคร นักศึกษาปริญญาตรี ชั้นปีที่ 2 เป็นตัวแทนประเทศไทยเข้าร่วมการแข่งขัน “คิโอะ โรบ็อต โปรแกรมมิ่ง ชาลเลนจ์ ครั้งที่ 4” รอบชิงแชมป์นานาชาติ ร่วมกับตัวแทนเยาวชนอีก 11 ประเทศ ได้แก่ ออสเตรเลีย บังกลาเทศ อินโดนีเซีย ญี่ปุ่น มาเลเซีย เนปาล นิวซีแลนด์ สิงคโปร์ ไต้หวัน เวียดนาม และสหรัฐ อเมริกา ในช่วงเดือนตุลาคม 2566



รองชนะเลิศอันดับ 1 ได้แก่ ทีมสเปซเพน กวิน จากมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ รองชนะเลิศ
อันดับ 2 ทีมจีดับเบิลยูอาร์ทีม จากสถาบันโคเซ็นแห่งสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ
ทหารลาดกระบัง และรางวัลทีมนำเสนอดีเด่น ทีมยูเมะ จากโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัย
มหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม)

GWR Team



นายทาเคชิโร นากามูระ ผู้อำนวยการองค์การสำรวจอวกาศญี่ปุ่น สำนักงานกรุงเทพฯ กล่าวว่า เห็นถึงความตั้งใจของทุกทีมในการพัฒนาโค้ดเพื่อเอาชนะโจทย์การแข่งขันให้ดีที่สุด ภายใต้แนวคิดการทำงานจริงบนสถานีอวกาศ ขอแสดงความยินดีกับทุกทีมที่ได้รับรางวัล และขอต้อนรับทีมผู้ชนะเลิศสู่การแข่งขันรอบชิงแชมป์นานาชาติ หวังว่าจะได้รับประสบการณ์ที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาผลงานและการทำงานในอนาคตต่อไป



สำหรับทีมตัวแทนประเทศไทยจะได้เข้าร่วมการแข่งขันในรายการ “คิโตะ โรบ็อต โปรแกรมนิ่ง ซาลเลนจ์ ครั้งที่ 4” รอบชิงแชมป์นานาชาติผ่านทางออนไลน์ ถ่ายทอดสดจากศูนย์อวกาศ สีกุ บะ ประเทศญี่ปุ่น ในเดือนตุลาคมนี้ ผ่านช่องยูทูปของแจ็กซา เยาวชนที่เข้าร่วมการแข่งขันทุกคนจะสื่อสารตรงไปที่สถานีอวกาศนานาชาติซึ่งมีนักบินอวกาศควบคุมการแข่งขัน และได้สัมผัสกับศูนย์อวกาศสีกุบะซึ่งเป็นศูนย์ปฏิบัติการขององค์การสำรวจอวกาศญี่ปุ่น อีกทั้งยังเป็นสถานที่หลักสำหรับปฏิบัติการโครงการวิจัยอวกาศของญี่ปุ่นและฝึกฝนนักบินอวกาศชาวญี่ปุ่นที่ขึ้นไปปฏิบัติหน้าที่ในสถานีอวกาศนานาชาติ

ติดตามข่าวความเคลื่อนไหวได้ที่ www.nstda.or.th/spaceeducation หรือเฟซบุ๊ก NSTDA SPACE Education

ข่าวแนะนำ

พาลูก-เมียหนีระทึก! เก่งครูเสียเจ้าของโรงงาน ระเบิดไฟลุกพริบเพาวอดทั้งคัน

บักมวย - เซียนมวย งงทั้งเวที กรมการชูมือ วันชัยน้อย ผิดยก มวยไทย 7 สี

★เดลินิวส์★ วาไรตี้

สำนวนความเจ็บปวดในวันวาน 'ศิลปินนิพนธ์' เชื่อมโยงความยังยืน



“เสียงพ่นเฟืองลั่นเอี้ยดเสียดก้องไปทั่วโรงงาน หยาดเหงื่อแรงงานปานปนผลสมสนิม” คือสิ่งที่ถูกสะท้อนผ่านงานศิลปะการออกแบบชุดเสื้อผ้าของ **ปภัสมรณ์ เหลืองไพศาลกิจ** นักศึกษาชั้นปีที่ 4 สาขาวิชาศิลปะการออกแบบพัสดราวรณ์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ (มธ.) ในชื่อคอลเลกชันว่า “Childhood

Injury” หรือ **ความเจ็บปวดในวันวาน**

นี่คือเสื้อผ้าของ “ผู้ใหญ่” ที่ถูกตัดเย็บโดยมีเสื้อผ้าของ “แรงงานเด็ก” เป็นแรงบันดาลใจ โดยผลงานนี้ถูกนำมาจัดแสดงในงานนิทรรศการและแฟชั่นโชว์ “ศิลปินนิพนธ์ Pastra24” เนื่องในโอกาสครบรอบ 90 ปี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

สำหรับแนวคิดการออกแบบ ตั้งต้นมาจาก “ประวัติศาสตร์” และ “เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายของผู้หญิง” อันเป็นความชื่นชอบส่วนตัวศิลปิน ซึ่งเธอ มองว่าทั้งสองส่วนนี้สามารถสื่อความหมายให้เห็น ถึง “ความเป็นเด็ก” และ “ความเข้กซี้” ได้อย่าง แยกคายน

ส่วนผลมที่ดูซัดกัน เมื่อนำมาหลอมรวมเข้า ด้วยกันแล้วกลับกลายเป็นความลงตัวที่สมบูรณ์ แบบ ที่สำคัญก็คือช่วยถ่ายทอดเรื่องราวของ “ประวัติศาสตร์แรงงานเด็ก” (Child Labor History) ในประเทศแถบตะวันตก และสหรัฐอเมริกา ช่วงปลายศตวรรษที่ 19-ต้นศตวรรษที่ 20 ได้อย่างหมดจด

เสื้อผ้าทั้งหมด 8 ชุดที่ “ปภัสภรณ์” ออกแบบ จึงมีต้นแบบมาจากประวัติศาสตร์ในช่วงดังกล่าว ซึ่งจะพบว่ามัลักษณะคล้ายคลึงกับยุควิศตวเรียน (ศตวรรษที่ 18 -19) แต่สามารถสวมใส่ได้ง่ายกว่า สมัยก่อน เช่น กระโปรงจะไม่ใหญ่ ไม่มีคอหรือเชิ้ทรัด เหว เนื่องจากผู้ใหญ่หรือผู้ปกครองในสมัยนั้นเลือก ที่จะทำเอวสม็อคเพื่อให้เด็กใส่ได้เรื่อย ๆ

มากไปกว่านั้นคือรายละเอียดในการตัดเย็บ ซึ่งจะไม่ เหมือนกับเสื้อผ้าผู้ใหญ่ เพราะโดยปกติแล้วเสื้อผ้าผู้ใหญ่จะถูก ทำให้ลัดส่วนเว้าโค้งของร่างกายเข้าคอดมากที่สุด แต่สรีระของ เด็กจะค่อนข้างสั้นกว่าทั้งช่วงไหล่ ช่วงอก และอื่น ๆ

“ชุดทั้งหมดที่ออกแบบเป็นของผู้หญิงทั้งหมด โดยเรา สโคปไปที่อุตสาหกรรมครัวเรือน ซึ่งโดยมากเป็นแรงงาน เด็กผู้หญิง รวมถึงงานเกษตรกรรม เย็บผ้า ปักผ้าด้วย” ปภัสภรณ์ อธิบาย

ปภัสภรณ์ อธิบายลงลึกถึงวัสดุที่นำมาใช้ประกอบการ ผลิตว่า ส่วนใหญ่จะเป็นผ้าลินิน และผ้าฝ้าย ประกอบกับวัสดุ อื่น ๆ ที่ได้มาจากร้านขายของเก่า เช่น ผ้าบุโต๊ะ ผ้ารองแก้ว ผ้ามัน ฯลฯ แล้วก็จะมีส่วนที่เป็นไม้ ส่วนลวดลายถูกย้อม



ด้วยวัสดุธรรมชาติ เช่น สนิม ดิน กาแฟ ชา ซึ่งช่วยขับเน้นให้สี รวมถึงกลิ่นอายให้สามารถบ่งบอกได้ถึงชะตากรรมที่แรงงานเด็ก ผู้หญิงต้องเผชิญ

“ส่วนตัวตั้งใจให้สื่อถึงความเจ็บปวดของแรงงานเด็ก อย่างที่เห็นไม้ที่ตามชุด เราก็ตั้งใจเลียนแบบกรรมวิธีทางการ แพทย์ของยุคนั้นตามประวัติศาสตร์ ที่เวลาเขาตามเฝือกจะใช้ผ้า ลินินพันรอบตัว เพื่อให้เหมือนบาดแผลและกระดูกสมาณกันไป เองตามธรรมชาติ และอีกความหมายที่ซ่อนอยู่คือภาพสะท้อน ของอุตสาหกรรมแฟชั่นในปัจจุบัน

“จริง ๆ นอกจากคาดหวังให้คนตระหนักเรื่องแรงงานเด็ก แล้ว เรื่องแฟชั่นแฟชั่นก็เป็นอีกหนึ่งสิ่งที่ยากให้คนเปลี่ยนแปลง พฤติกรรม เพราะมันสร้างผลกระทบต่อหลายส่วนมาก ทั้ง สิ่งแวดล้อม แล้วก็การใช้งานแรงงานเด็กด้วย” ปภัสภรณ์ ขยายความ



แน่นอนว่าก่อนที่ผลงาน ทั้ง 8 ชิ้นจะปรากฏสู่สาธารณะ เมื่อหลังย่อมเต็มไปด้วยความ อุตสาหะ ระยะเวลา 6 เดือน คือ ห้วงเวลาแห่งการคิดและลงมือทำ เธอบอกว่า สิ่งที่ยากที่สุด คือการทำให้ประเด็นที่ต้องการ จะสื่อสารแหลมคมและเจาะจง มากที่สุด ตรงกับความสนใจมากที่สุด นั่นเพราะประวัติศาสตร์ สามารถศึกษาได้หลากหลาย แง่มุม การนำเสนอจำเป็นต้อง สื่อความหมายให้เป็นรูปธรรม มากที่สุด เพื่อไม่ให้คนตีความจนเลยเถิดหรือตีความไม่ออก อย่างที่กล่าวไว้ข้างต้นว่า ผลงานทั้ง 8 ชิ้นนี้ อยู่ภายใต้ งานนิทรรศการและแฟชั่นโชว์ “ศิลปินพันธ์ Pastra24” เนื่องใน



โอกาสครบรอบ 90 ปี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ อาจารย์ ดร.วุฒิโกร ศิริผล หัวหน้าสาขาวิชาศิลปการออกแบบแฟชั่นรา ภารณ์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มธ. บอกว่า คณะศิลปกรรมศาสตร์



เปิดพื้นที่ให้นักศึกษาได้แสดงออกทางความคิดและสร้างสรรค์ผลงานมาโดยตลอด ที่สำคัญคือจะไม่มีการกำหนดกรอบว่าต้องทำอะไรหรือควรสนใจอะไร

นั่นเพราะคิดว่านักศึกษาได้รับการติเตียนจากการเรียนรู้ทั้งจากในห้องเรียนและนอกห้องเรียนมาค่อนข้างมากแล้ว ฉะนั้นจึงควรให้สิทธินักศึกษาได้เลือก ส่วนหน้าที่ของคณาจารย์คือสนับสนุน

“การมีเสรีภาพในการที่จะเลือกคือสิ่งที่เราให้ความสำคัญ เขาอยากแสดงออกไปในรูปแบบไหน มองวิธีที่จะนำเสนอผลงาน

ยังไงเป็นสิทธิของเขาที่จะเลือก ซึ่งเราคิดว่าสิ่งนี้นักศึกษาจะสามารถนำไปใช้พัฒนาชิ้นงานของตัวเองในอนาคตได้ด้วย” อาจารย์ ดร.วุฒิไกร ระบุสอดคล้องกับ ผศ.ดร.อนุชา ทิรคานนท์ คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์ มธ. ให้ภาพกว้างว่า งานศิลปนิพนธ์ 90 ปี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ค่อนข้างมีความแตกต่างและโดดเด่นทั้งในเรื่องเทคนิค แนวคิด และการสร้างสรรค์โดยใช้วัสดุเหลือใช้ รวมถึงผลงานแต่ละชิ้นมีการสื่อความหมายในเชิงปัญหาสังคมด้วย ซึ่งถือเป็นหนึ่งในแนวทางขับเคลื่อนสังคมในรูปแบบที่ไร้ความรุนแรง

มากกว่านั้น ศิลปินพจน์ Pastra24 ยัง

เชื่อมร้อยเข้ากับการบรรลุเป้าหมายการพัฒนาอย่างยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs) ของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และประเทศไทย

ตัวอย่างเช่นผลงานชิ้นนี้ของนักศึกษาที่สอดคล้องกับหนึ่งในข้อย่อยของ SDGs ที่ 8 เรื่อง

การส่งเสริมการเติบโตทางเศรษฐกิจที่ต่อเนื่อง ครอบคลุม และยั่งยืน การจ้างงานเต็มที่และมีผลผลิตภาพ และการมีงานที่เหมาะสมสำหรับทุกคน (Promote sustained, inclusive and sustainable economic growth, full and productive employment and decent work for all) ที่ต้องการยกระดับการจ้างแรงงานเด็กด้วย

นอกเหนือจากผลงาน “Childhood Injury” แล้ว ยังมีผลงานของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 สาขาวิชาศิลปะการออกแบบพัสดุสารภรณ์ อีกมากกว่า 100 ผลงาน ซึ่งแม้ว่าจะมีความแตกต่างทั้งเชิงไอเดียและการนำเสนอ หากแต่ทั้งหมดมีจุดร่วมเดียวกัน

นั่นคือการแสดงออกถึงจิตวิญญาณของประชาคมธรรมศาสตร์ในฐานะ “มหาวิทยาลัยเพื่อประชาชน”.

พรประไพ เสือเขียว

กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (อว.) โดยสำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (สวทช.) ร่วมกับ องค์การสำรวจอวกาศญี่ปุ่น หรือ แจ็กซา และหน่วยงานพันธมิตร ประกาศผลการแข่งขันโครงการ “ลิโอะ โรบ็อต โปรแกรมมิ่ง ชาลเลนจ์ ครั้งที่ 4” โดยทีมกาแล็กติก 4 คว้ารางวัลชนะเลิศ เป็นตัวแทนประเทศไทยเข้าร่วมการแข่งขันรอบชิงแชมป์นานาชาติผ่านทางออนไลน์ ในภารกิจแข่งขันเขียนโปรแกรมควบคุมหุ่นยนต์ผู้ช่วยนักบินอวกาศแอสโตรบี ปีที่ปฏิบัติงานอยู่บนสถานีอวกาศนานาชาติ ให้ปฏิบัติภารกิจตามที่ได้รับมอบหมาย ถ่ายทอดสดจากศูนย์อวกาศสึกุบะ ประเทศญี่ปุ่น ในเดือนตุลาคม 2566 นี้

ดร.จุฬารัตน์ ตันประเสริฐ รองผู้อำนวยการ สวทช.

'กาแล็กติก4'คว้าแชมป์ ตัวแทนคุณวราภรณ์กิจจวภาค



อินโคนีเซีย ญี่ปุ่น มาเลเซีย เนปาล นิวซีแลนด์ สิงคโปร์ ได้หวัน เวียดนาม และ สหรัฐ อเมริกา ในช่วงเดือนตุลาคม 2566
รองชนะเลิศอันดับ 1 ได้แก่ ทีมสเปซเพนกวิน จากมหาวิทยาลัย

เผยว่า สวทช.เป็นเจ้าภาพจัดการแข่งขันรอบชิงแชมป์ประเทศไทยช่วงเดือนมิถุนายนที่ผ่านมา ใช้ภารกิจการแข่งขันเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในระบบจำลองหรือ Simulation ควบคุมหุ่นยนต์ผู้ช่วยนักบินอวกาศ Astrobee เพื่อแก้ไขสถานการณ์ฉุกเฉินอย่างรวดเร็วภายในสถานีอวกาศ โดยคัดเลือกผู้ชนะเลิศเพียง 1 ทีมที่ทำคะแนนดีที่สุดจาก 182 ทีมทั่วประเทศที่สมัครเข้าร่วมโครงการ เป็นตัวแทนประเทศไทยเข้าร่วมการแข่งขันรอบชิงแชมป์นานาชาติต่อไป

ผลการแข่งขันปรากฏว่า ทีมชนะเลิศ ได้แก่ ทีมกาแล็กติก 4 จากสถาบันเทคโนโลยีนานาชาติสิรินธร มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ สมาชิก 4 คน ประกอบด้วย นายณัฐวินทร์ แฉ่มประเสริฐ นายเดชธร ดาศรี นายภยิศ ศานต์รักษ์ และนายชิวานนท์ ชุติกร นักศึกษาปริญญาตรี ชั้นปีที่ 2 เป็นตัวแทนประเทศไทยเข้าร่วมการแข่งขัน “ลิโอะ โรบ็อต โปรแกรมมิ่ง ชาลเลนจ์ ครั้งที่ 4” รอบชิงแชมป์นานาชาติ ร่วมกับตัวแทนเยาวชนอีก 11 ประเทศ ได้แก่ ออสเตรเลีย บังกลาเทศ



ธรรมศาสตร์ รองชนะเลิศ อันดับ 2 ทีมจิตต์บับิดยูอาร์ทีม จากสถาบัน โคะเซ็นแห่งสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง และรางวัลทีมชนะเลิศอันดับ 1 ทีมยูเมะ จากโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัย มหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม)

นายทาเคฮิโระ นากามูระ ผู้อำนวยการองค์การสำรวจอวกาศญี่ปุ่น สำนักงานกรุงเทพฯ กล่าวว่า เห็นถึงความตั้งใจของทุกทีมในการพัฒนา โค้ดเพื่อเอาชนะ โจทย์การแข่งขันให้ดีที่สุด ภายใต้แนวคิดการทำงาน จริงบนสถานีอวกาศ ขอแสดงความยินดีกับทุกทีมที่ได้รับรางวัล และ ขอต้อนรับทีมผู้ชนะเลิศผู้การแข่งขันรอบชิงแชมป์นานาชาติ หวังว่า จะได้รับประสบการณ์ที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาผลงานและการทำงานในอนาคตต่อไป

สำหรับทีมตัวแทนประเทศไทยจะได้เข้าร่วมการแข่งขันใน รายการ “คิโอะ โรบ็อต โปรแกรมนิ่ง ซาลเลนจ์ ครั้งที่ 4” รอบชิง แชมป์นานาชาติผ่านทางออนไลน์ ถ่ายทอดสดจากศูนย์อวกาศ สีกุยะ ประเทศญี่ปุ่น ในเดือนตุลาคมนี้ ผ่านช่องยูทูปของแจ็กซา เยาวชนที่เข้าร่วมการแข่งขันทุกคนจะสื่อสารตรงไปที่สถานีอวกาศ นานาชาติซึ่งมีนักบินอวกาศควบคุมการแข่งขัน และได้สัมผัสกับ ศูนย์อวกาศสีกุยะซึ่งเป็นศูนย์ปฏิบัติการขององค์การสำรวจอวกาศ ญี่ปุ่น อีกทั้งยังเป็นสถานที่หลักสำหรับปฏิบัติการโครงการวิจัย อวกาศของญี่ปุ่นและฝึกฝนนักบินอวกาศชาวญี่ปุ่นที่ขึ้นไปปฏิบัติ หน้าที่ในสถานีอวกาศนานาชาติ

ติดตามข่าวความเคลื่อนไหวได้ที่ www.nstda.or.th/spaceeducation หรือเฟซบุ๊ก NSTDA SPACE Education