ข่าวประชาสัมพันธ์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 ซอยสุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร 10110 โทรศัพท์ 0-2649-5000 ภายใน 15666 โทรสาร 0-259-6172
ส่วนวิเทศสัมพันธ์และสื่อสารองค์กร ได้จัดระบบข่าวสื่อสิ่งพิมพ์ สนใจดูรายละเอียดได้ที่ http://news.swu.ac.th/newsclips/
ข่าวจากหนังสือพิมพ์ผู้จัดการออนไลน์ ฉบับประจำวันที่ 30 เดือนมกราคม พ.ศ.2566 หน้า มูลค่าข่าว 180,000.-

สุดว้าว!! แข่งขันข้ามคืน ผุดนวัตกรรมแห่งยุค “ระบบปลุกคนขับหลับใน” จากไอเดียเด็กมัธยม

[“CUD Hackathon 2023” ให้หัวกะทิคอซองจาก 30 ทีมทั่วประเทศ แก้โจทย์กันแบบมาราธอนข้ามวัน]

หมดยุคยัดเยียดให้เด็กคิดตาม “สาธิตจุฬาฯ” เปิดมิติใหม่ในรั้วโรงเรียนระดับมัธยม จัด “CUD Hackathon 2023” จำลองภาวะวิกฤตด้านสุขภาพ ให้หัวกะทิคอซองจาก 30 ทีมทั่วประเทศ แก้โจทย์กันแบบมาราธอนข้ามวัน เพื่อผลิตนวัตกรรมช่วยเหลือสังคม เน้นกระตุ้นไอเดียสร้างสรรค์ ผลักดันสร้างโมเดลธุรกิจที่เป็นไปได้จริง งานนี้ “ผู้ว่าฯ ชัชชาติ” เอ่ยปากชม “เด็กสมัยนี้ไม่มีขีดจำกัด”

ไอเดียสมบูรณ์แบบ เมื่อเลิก “วัฒนธรรมยัดเยียด”

“ความสำเร็จของนวัตกรรมคืออะไร? มันเหมือนวงกลม 3 วงที่มา Intersect กัน หาจุดตรงกลางร่วมกัน วงแรกคือ People ต้อง Desirable คือต้องเป็นคำตอบที่คนเอาไปใช้ได้ อันที่สองคือ Technology ต้อง Flexible และ Business ต้อง Reliable คือเป็นไปได้ในแง่ธุรกิจด้วย

ถามว่าทำไม Startup 99% ถึงเจ๊ง? เพราะทำแบบไม่ได้ตอบโจทย์คน ไม่ได้ตอบโจทย์ธุรกิจ ฉะนั้น มันต้องไปควบคู่กันทุกมิติ แล้วจะมีอนาคตที่ยั่งยืนได้

ดีใจครับที่เห็นเด็กๆ มาอยู่ตรงนี้ และผมว่าคงไม่ต้องไปหวังชนะนะ แค่มาอยู่ตรงนี้มันเกินคุ้มค่าแล้ว อยากให้เปิดใจรู้จักคนเยอะๆ สร้างเครือข่ายเพื่อไปสู่การเดินทางที่ยาวไกล และขอให้ทุกคนเป็นส่วนหนึ่งในการหาคำตอบให้ประเทศเราในอนาคตครับ”

คือถ้อยคำจาก รศ.ดร.ชัชชาติ สิทธิพันธุ์ ผู้ว่าฯ กรุงเทพฯ ที่ฝากเอาไว้ในฐานะประธานในพิธีเปิด “CUD Hackathon 2023” การแข่งขันและประกวดออกแบบนวัตกรรม โดยมี “โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายมัธยม” เป็นแม่งาน ทั้งยังถือเป็นการจัดรูปแบบนี้เป็นครั้งแรกในรั้วโรงเรียนด้วย

ความพิเศษของรูปแบบที่เรียกว่า “Hackathon” ก็คือ มาจากคำว่า “Hack” หรือดึงเอาความคิด-ไอเดียใหม่ๆ ออกมา กับคำว่า “Marathon” หมายถึงให้ผู้เข้ารอบชิงชนะเลิศ 30 ทีมสุดท้าย (จากกว่า 150 ทีมทั่วประเทศ) ระดมสมองแก้โจทย์กันแบบมาราธอนข้ามวันข้ามคืน (28-29 ม.ค.66) เพื่อคิดค้นนวัตกรรมที่สร้างสรรค์และใช้ได้จริงที่สุด

“การทำ Hackathon สำคัญที่สุดคือการตีโจทย์ให้แตก และเข้าใจหัวใจของปัญหา เจาะให้รู้ว่าจริงๆ แล้วคนรู้สึกยังไง และปัญหาจริงๆ คืออะไร จากนั้นก็ค่อยๆ หาคำตอบ

ถ้าคิดเป็นระบบคือ จะเริ่มจากเข้าใจผู้ใช้ วิเคราะห์ปัญหา หาทางเลือก ทำต้นแบบ และทดสอบต้นแบบ ซึ่งกระบวนการทั้งหมดนี้แหละที่ครบวงจรอยู่ใน Hackathon ทำให้ได้คิดอย่างเป็นระบบ และได้คำตอบที่สามารถพิสูจน์ได้

ถ้าเป็นสมัยผม ท่องจำอย่างเดียว ไม่ได้มีโอกาสคิดหรอก เน้นความจำ ทำโจทย์ แต่มันก็เป็นรูปแบบสมัยเก่า โลกเปลี่ยนไป เน้นเรียนรู้นอกห้องเรียน Life For Learning ซึ่งเป็นกระบวนการที่ดี

แต่สมัยนี้ไม่มีขีดจำกัดแล้ว เด็กๆ เก่งมากๆ มันไม่ใช่ยุคที่ผู้ใหญ่คอยคิดคำตอบ แล้วไปยัดเยียดให้เด็กแล้ว แต่เด็กสามารถคิดคำตอบได้เอง ให้เขาเป็นส่วนหนึ่งในการแก้ปัญหา แล้วสุดท้ายกระบวนการมันจะสมบูรณ์แบบ”

แรงผลักเบื้องหลังคือ “PM 2.5 + โควิด-19”

“นวัตกรรมเพื่อสุขภาพและความเป็นอยู่ที่ดี (Innovation for good health & well-being)” คือคอนเซ็ปต์ของการประกวดออกแบบท้าทายไอเดียในครั้งนี้ ส่วนเหตุผลเบื้องหลังนั้น เป็นเพราะแรงผลักจาก **“ภัยพิบัติ”** หลายๆ ด้านที่กระหน่ำกันเข้ามาใน 2-3 ปีที่ผ่านมานี้เอง

อ.พรพรหม ชัยฉัตรพรสุข ผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายมัธยม และรองคณบดีคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ย้ำชัดว่า ปัญหาเรื้อรังเรื่อง **“ฝุ่น PM2.5”** และไวรัสร้ายอย่าง **“โควิด-19”** คือจุดประกายสำคัญทำให้ตระหนักในเรื่องนี้

เช่นเดียวกับเหตุผลของการกำหนดรูปแบบให้เป็น **“Hackathon”** ที่ระดมสมองแก้ไขปัญหากันแบบมาราธอนข้ามวันข้ามคืน เป็นเพราะต้องการจำลองภาวะวิกฤตที่ถูกจำกัดด้วยเวลา เพื่อทดสอบว่าความแกร่งของผู้สร้างสรรค์นวัตกรรม

“จุดหนึ่งที่สำคัญในการจัดแข่งแบบ Hackathon เพราะตั้งใจให้เหมือนการจำลองสภาวะวิกฤตด้วยค่ะ ซึ่งเป็นภาวะที่บอกไม่ได้ว่าจะเกิดเมื่อไหร่ และจะสิ้นสุดเมื่อไหร่

ฉะนั้นการให้ข้อจำกัดต่างๆ เป็นสิ่งที่ทำให้นักเรียนให้เรียนรู้ว่า เมื่อมีเวลาเท่านี้ มีขอบเขตเท่านี้ เราควรต้องแก้ปัญหาอย่างไร

และเมื่อโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ เด็กก็จะต้องเจอสถานการณ์แบบนี้ Hackathon จึงเหมือนการจัดสถานการณ์จำลองให้เขาเห็นว่า ในชีวิตจริงเขาต้องพบเจอแบบนั้นค่ะ

ถ้าเทียบกับการแข่ง Hackathon ในต่างประเทศแล้ว เท่าที่เคยมีโอกาสไปดูงาน จะจัดในลักษณะ International Science Fair ทั่วไปมากกว่า คือส่วนใหญ่จะเป็นการประกวดโครงการวิทยาศาสตร์หรือนวัตกรรม

ส่วนถ้าพูดถึงการจัดรูปแบบนี้ในไทยเอง เคยมีจัดในระดับมหาวิทยาลัยอยู่แล้วค่ะ แต่ในระดับโรงเรียน ทางสาธิตจุฬาฯ อยากเป็นจุดเริ่มต้นในการจัด ให้เด็กๆ ในบ้านเรามีเวทีให้ออกไอเดีย ให้ทัดเทียมระดับนานาชาติได้ค่ะ”

นวัตกรรมแห่งชัยชนะ “ระบบตรวจคนง่วง-สเปรย์ปลุกคนหลับใน”

[รางวัลชนะเลิศ “ทีม Narcolepsycue (Inno19)” โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายมัธยม กรุงเทพฯ]

หลังผ่านการระดมสมองแบบมาราธอนร่วม 2 วัน การแข่งขัน **“CUD Hackathon 2023”** ก็ได้ **“ทีมชนะเลิศ”** ในที่สุด จากการสร้างนวัตกรรมสุดสร้างสรรค์ ตามโจทย์การยกระดับคุณภาพชีวิตผู้คนให้มีสุขภาพและความเป็นอยู่ที่ดี นั่นก็คือ ผลงานประเภท Application&Product “แก้ไขปัญหาการหลับในบนท้องถนน”

เจ้าของผลงานคือน้องๆ จาก **“ทีม Narcolepsycue (Inno19)” โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายมัธยม กรุงเทพฯ** ผู้คิดค้นนวัตกรรมที่ใช้กล้องมีหน้าที่ตรวจจับความง่วงของคนขับ จากระบบเซ็นเซอร์การกะพริบตา **คือถ้ากะพริบเกิน 6 ครั้งใน 3 วินาที ตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ แสดงว่ากำลังง่วง** และอาจเสี่ยงเข้าสู่โหมดหลับใน **ระบบจะส่งสัญญาณไปยังเครื่องพ่นสเปรย์กลิ่นวาซาบิให้ทำงานทันที** และด้วยความฉุนของกลิ่น จะทำให้คนขับตื่นตัวจากอาการหลับในได้ **อ.โกเมศ นาแจ้ง อาจารย์ประจำกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โรงเรียนสาธิตจุฬาฯ** ซึ่งเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาของน้องๆ คอนเฟิร์มว่า นวัตกรรมนี้จะมีวันได้ใช้จริงกันแน่นอน ***“ในอนาคตกำลังคุยกันกับทางคณะเภสัชศาสตร์ จุฬาฯ ว่า จะพัฒนาออกมาเป็นผลิตภัณฑ์ในเชิงธุรกิจได้จริง”***

ส่วนเรื่อง **“กลิ่นวาซาบิ”** ที่เป็นโมเดลเบื้องต้น ผลิตกลิ่นฉุนให้คนขับตื่นจากภาวะหลับในได้นั้น น้องๆ บอกว่ายังอยากปรับปรุงไปเรื่อยๆ เพื่อหากลิ่นที่หอมกว่านี้ แต่ยังคงประสิทธิภาพเรื่องกระตุ้นให้ตื่น **จึงอาจต้องพัฒนากลิ่นที่เหมาะสมกับคนอีกหลายๆ กลุ่มต่อไป**

ไม่ใช่แค่ **“ทีมผู้ชนะ”** เท่านั้นที่รู้สึกคุ้มค่าที่ได้มาเข้าร่วมกิจกรรมแห่งการประลองสมองในครั้งนี้ เพราะทุกคนบอกเป็นเสียงเดียวกันว่า **“รางวัล”** ไม่ใช่สิ่งคาดหวังสูงสุด แต่เป็นประสบการณ์การเรียนรู้ และเครือข่ายแห่งมิตรภาพต่างหาก ที่จะช่วยต่อยอดหลายๆ อย่างต่อไปได้กว้างไกลในอนาคต

“ไม่ได้ตั้งใจมาคว้าที่ 1 หรือชนะอะไรเลยค่ะ เน้นมาเก็บเกี่ยวประสบการณ์จากวิทยากร และยินดีมากๆ ที่ได้โอกาสมาอยู่ตรงนี้ค่ะ” คือความในใจของน้องๆ **“ทีม CUD Hackathoners” โรงเรียนสาธิตจุฬาฯ ฝ่ายมัธยม** เจ้าของไอเดียนวัตกรรมการ Purify Water หรือทำให้น้ำที่อยู่ในธรรมชาติสะอาดมากขึ้น

“หลังจากได้ข้อมูลความรู้ในกิจกรรมนี้จากวิทยากร ก็คิดว่าน่าจะเอามาปรับใช้กับโครงงานได้ด้วยค่ะ ให้ต่อยอดไปได้มากขึ้น เรามองว่าการที่คนเราจะมีสุขภาพที่ดีได้ ไม่ใช่แค่ต้องดูแลสุขภาพตัวเอง แต่รวมไปถึงสิ่งแวดล้อมรอบตัวเราด้วย”

[“ทีม Forget me not (Inno24)” โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) หลักสูตรนานาชาติ]

เช่นเดียวกับน้องๆ จากโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) หลักสูตรนานาชาติ “ทีม Forget me not (Inno24)” ที่มองว่า โอกาสคือสิ่งที่หาไม่ได้ง่ายๆ แต่สามารถหาได้อย่างมากมายจากการแข่งขันในครั้งนี้

“ความคาดหวังหลักๆ จากกิจกรรมนี้ก็คือ อยากได้ connection ครับ อยากได้เพื่อน และอยากได้ความรู้ใหม่ๆ ด้วย ไม่ค่อยได้หวังเรื่องชนะมาก อยากเก็บประสบการณ์ไว้มากกว่าค่ะ”

“เรื่องนวัตกรรมที่พวกผมคิดกันไว้ แอปฯ ที่ช่วยเหลือผู้ป่วยด้านอัลไซเมอร์ พวกผมคิดว่าสามารถทำให้เกิดขึ้นจริงได้ครับ แต่อาจจะต้องการความช่วยเหลือจากผู้ใหญ่ เพราะด้วยความเป็นเด็กอาจจะไม่มีประสบการณ์เยอะมาก ดังนั้น อาจารย์น่าจะช่วยไกด์เราไปสู่ความสำเร็จได้ครับ”

ขับเคลื่อน “รุ่นน้อง” ด้วยแรงหนุนจาก “รุ่นพี่”

“รุ่นพี่ สาธิตจุฬาฯ รุ่นที่ 19” คือคำอธิบายเพิ่มเติมที่ **อ.พรพรหม** ผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตจุฬาฯ ฝ่ายมัธยม บอกเล่าเอาไว้ระหว่างพิธีเปิดการแข่งขัน เกี่ยวกับ **รศ.ดร.ชัชชาติ** ส่งให้คำว่า **“รุ่นพี่”** ถูกหยิบขึ้นมาพูดถึงด้วยรอยยิ้ม ผ่านทัศนะเจ้าของตำแหน่ง **“ผู้ว่าฯ กทม.”**

“มาวันนี้ เรียกว่าเป็นรุ่นพี่ (สาธิตจุฬาฯ) ก็ แต่จริงๆ งานนี้เด็กๆ มาจากหลากหลายโรงเรียนเลย ก็ถือว่าเราเป็นรุ่นพี่ของเด็กๆ ทุกคนเลยแล้วกัน และการแข่งขันที่ให้เด็กๆ ได้ระดมความคิดกันแบบนี้ คือวิธีที่ดีมากเลย เพราะบางทีผู้ใหญ่อย่างเราก็ล้าสมัยไปแล้วด้วยซ้ำ

และที่ดีใจคือ ไม่ใช่แค่เด็กสาธิตจุฬาฯ อย่างเดียว แต่มาจากทั่วประเทศไทย ฉะนั้น คนเก่งไม่ได้อยู่ที่เราที่เดียว คนเก่งอยู่ทั่วประเทศ และทำยังไงที่จะร่วมมือกันได้

เพราะบางทีเราอยู่ที่สาธิตจุฬาฯ เราคิดว่าเราเก่งที่สุดแล้ว แต่พอมาเจอจากหลายๆ ที่ โอ้โห..คนเก่งอยู่ทั่วประเทศ เปิดโลกทัศน์เลย ทำให้ได้สร้างสรรค์ร่วมกับผู้คนอีกเยอะแยะ”

สอดคล้องกับมุมมองของ **กนิษฐ์ สารสิน นายกสมาคมนักเรียนเก่าสาธิตจุฬาฯ** ที่มองว่า การสนับสนุนจากผู้ใหญ่คือเรื่องสำคัญ เพราะต่อให้เด็กๆ มีความสามารถแค่ไหน ถ้าขาดการช่วยเหลือและการช่วยอุดช่องโหว่ สุดท้ายอาจไปถึงฝั่งฝันได้ยาก

“กิจกรรมครั้งนี้เราก็มองเห็นความสำคัญของเด็กรุ่นใหม่ ที่เขามีความคิดอยากจะแสดงออก เราถึงได้จัดขึ้นมา และทางสมาคมก็ได้ร่วมกับโรงเรียน เป็นสปอนเซอร์คอยสนับสนุนให้งานเกิดขึ้นได้

เพราะถ้าเด็กจะจัดเอง จัดลำบากครับ งานใหญ่ๆ แบบนี้ ผมว่าก็เป็นอีกความมุ่งมั่นที่ดีของทั้งทางโรงเรียน เด็กๆ จะได้มีอะไรแปลกๆ ใหม่ๆ ให้ได้ทำกันครับ”

ไม่ต่างจากทัศนะจาก **รศ.ดร.ศิริเดช สุชีวะ คณบดีคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย** ที่มองว่าบทบาทสำคัญของผู้ใหญ่ โดยเฉพาะในฐานะอาจารย์ในสถาบันการศึกษา คือการเปิดพื้นที่ให้คนรุ่นหลังได้สร้างสรรค์และเติบโต

“การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้บรรลุสมรรถนะที่สำคัญและทันสมัย ย่อมเป็นภารกิจที่สำคัญทางการศึกษา ทิศทางการศึกษาในอนาคตนั้น เราต้องการคนรุ่นใหม่ ที่เป็นนักสร้างนวัตกรรม นักแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์

ผู้ประกอบการที่มีวิสัยทัศน์กว้างไกล ทันต่อการเปลี่ยนแปลง รู้จักบูรณาการศาสตร์ต่างๆ ที่หลากหลายเข้ามาช่วยแก้ปัญหา บทบาทของโรงเรียนสาธิตจุฬาฯ นั้น เป็นระดับ School ของคณะครุศาสตร์ เพื่อที่จะค้นคว้า ทดลอง วิจัย สู่การสร้างองค์ความรู้ สู่นวัตกรรมทางการศึกษา ขับเคลื่อนสังคมไทยสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน

งานนี้จึงเป็นอีกหนึ่งกิจกรรมครับ ที่ทางสาธิตจุฬาฯ ได้ผลักดันการเรียนรู้สู่โลกกว้างแห่งความเป็นจริง ที่สร้างสรรค์แก่สังคมไทยอีกครั้งนึง

และขอให้กิจกรรมครั้งนี้เป็นดั่งขุมทรัพย์การเรียนรู้ ที่จะทำให้ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์ เป็นหนึ่งในเส้นทางของการพัฒนาตัวเอง มุ่งสู่การเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง”

สกู๊ป : ทีมข่าว MGR Live

เรื่อง : อิสสริยา อาชวานันทกุล