



การแข่งขันหุ่นยนต์และกีฬาอีสปอร์ตระดับอาเซียน ซึ่งถ้วยพระราชทาน
สมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี
และ ทูลกระหม่อมหญิงอุบลรัตนราชกัญญา สิริวัฒนาพรรณวดี ครั้งที่ 4

The Princess Maha Chakri Sirindhorn's Cup and The Princess Ubol Ratana's Cup
CPU 4th ASEAN GRAND PRIX YOUTH ROBOTICS & ESPORTS COMPETITION 2026

ระหว่างวันที่ 10 - 12 กรกฎาคม 2569

ณ ศูนย์ประชุมเจ้าพระยาคอนเวนชันเซ็นฮอลล์ มหาวิทยาลัยเจ้าพระยา จังหวัดนครสวรรค์

หลักการและเหตุผล

ตามที่รัฐบาลได้กำหนดยุทธศาสตร์ชาติและแผนการปฏิรูปประเทศ พ.ศ. 2561–2580 โดยให้ความสำคัญอย่างยิ่งกับการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ อันเป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาประเทศในระยะยาว โดยเฉพาะด้านการศึกษา ซึ่งมุ่งเน้นการปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของโลกในศตวรรษที่ 21 ผ่านการบูรณาการนโยบายและการขับเคลื่อนร่วมกันของทุกภาคส่วน เพื่อส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนไทยมีทักษะด้านการคิดวิเคราะห์อย่างมีเหตุมีผล การคิดเป็นขั้นเป็นตอน การแก้ไขปัญหาอย่างถูกต้องเหมาะสม ตลอดจนการรู้เท่าทันและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ อันจะนำไปสู่การดำรงชีวิตและการประกอบอาชีพได้อย่างมั่นคงและยั่งยืน

ในระดับพื้นที่จังหวัดนครสวรรค์ได้จัดทำแผนพัฒนาจังหวัดนครสวรรค์ พ.ศ. 2566–2570 โดยเชื่อมโยงกับยุทธศาสตร์ชาติ แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ แผนปฏิรูปประเทศ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ และนโยบายรัฐบาล ซึ่งกำหนดเป้าหมายการพัฒนาจังหวัดไว้ว่า “นครสวรรค์เมืองอัจฉริยะ ฐานการผลิตสินค้าเกษตรมูลค่าสูงต่อยอดอุตสาหกรรมฐานชีวภาพ ศูนย์กลางการค้าการลงทุน ระบบโลจิสติกส์ และบริการทางสุขภาพบนฐานการพัฒนาอย่างยั่งยืน” โดยเฉพาะประเด็นการพัฒนาที่ 7 การพัฒนาศักยภาพทุนมนุษย์และสร้างสังคมพอเพียงควบคู่การขับเคลื่อนสู่เศรษฐกิจดิจิทัล ซึ่งกิจกรรมการแข่งขันหุ่นยนต์และกีฬาอีสปอร์ตในระดับเยาวชนมีความสอดคล้องโดยตรงกับเป้าหมายการพัฒนาที่ 1 ด้านการจัดการศึกษาและการเพิ่มทักษะเพื่อความก้าวหน้าในอนาคต

ในขณะเดียวกันโลกได้ก้าวเข้าสู่สังคมดิจิทัลและยุคปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) อย่างเต็มรูปแบบ เทคโนโลยีขั้นสูง อาทิ หุ่นยนต์ ระบบอัตโนมัติ ปัญญาประดิษฐ์ การวิเคราะห์ข้อมูล และอุตสาหกรรมดิจิทัล ได้กลายเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม รวมถึงการยกระดับขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศและภูมิภาคอาเซียน การพัฒนาทักษะด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรม และคณิตศาสตร์ (STEM) ควบคู่กับทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงระบบ การคิดเชิงคำนวณ (Computational Thinking) และการแก้ปัญหาเชิงซับซ้อน จึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับเด็กและเยาวชนในยุค AI

การเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีหุ่นยนต์และกีฬาอีสปอร์ต เป็นกระบวนการเรียนรู้เชิงปฏิบัติที่สามารถบูรณาการองค์ความรู้ด้านการคำนวณ การเขียนโปรแกรม วงจรไฟฟ้าเบื้องต้น โครงสร้างทางวิศวกรรม ตลอดจนการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์และการวางแผนเชิงกลยุทธ์ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้รับการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจ การทำงานเป็นทีม และการแก้ไขปัญหาในสถานการณ์จริง ซึ่งเป็นการเพาะบ่มทักษะและประสบการณ์ที่สำคัญก่อนก้าวเข้าสู่การศึกษาในระดับอุดมศึกษา อีกทั้งยังช่วยให้เยาวชนสามารถมองเห็นแนวทางการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพในสาขาที่สอดคล้องกับความถนัดและความต้องการของภาคอุตสาหกรรมในอนาคต

ที่ผ่านมาการจัดการแข่งขันหุ่นยนต์และกีฬาอีสปอร์ตระดับอาเซียนซึ่งถ้วยพระราชทาน ได้ดำเนินการมาแล้วจำนวน 3 ครั้ง และประสบความสำเร็จเป็นอย่างดี สามารถยกระดับทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ การคำนวณ การออกแบบและควบคุมหุ่นยนต์ รวมถึงการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและปัญญาประดิษฐ์ของเยาวชนได้อย่างเป็นรูปธรรม อีกทั้งยังเป็นเวทีสร้างเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการและเทคโนโลยีระหว่างสถาบันการศึกษาและเยาวชนในระดับอาเซียน

ดังนั้น คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเจ้าพระยา จึงเล็งเห็นความสำคัญของการขับเคลื่อนการศึกษาและการพัฒนาศักยภาพเยาวชนด้านเทคโนโลยีหุ่นยนต์ ปัญญาประดิษฐ์ และดิจิทัล จึงได้จัดการแข่งขันหุ่นยนต์และกีฬาอีสปอร์ตระดับอาเซียน ซึ่งถ้วยพระราชทาน สมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี และทูลกระหม่อมหญิงอุบลรัตนราชกัญญา สิริวัฒนาพรรณวดี ครั้งที่ 4 เพื่อสานต่อความสำเร็จจากการดำเนินงานที่ผ่านมา ยกยกระดับการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับบริบทโลกในยุคปัญญาประดิษฐ์ และเสริมสร้างกำลังคนคุณภาพด้านหุ่นยนต์และ AI ของประเทศและภูมิภาคอาเซียนอย่างยั่งยืน พร้อมทั้งเป็นการเทิดพระเกียรติและสำนึกในพระมหากรุณาธิคุณที่ทรงให้ความสำคัญต่อการศึกษา วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และการพัฒนาเยาวชนมาโดยตลอด

จุดประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อให้นักเรียนนักศึกษาได้เรียนรู้วิธีการออกแบบหุ่นยนต์ การใช้เครื่องมือช่าง การใช้ทักษะด้านกลศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และคณิตศาสตร์ ร่วมกับการคิดสร้างสรรค์ในการบูรณาการสาระการเรียนรู้ที่หลากหลายเข้าด้วยกันได้อย่างมีคุณค่า
2. เพื่อส่งเสริมกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาคอมพิวเตอร์ (Coding)
3. เพื่อให้เรียนนักศึกษาทั่วประเทศมีโอกาสเข้าร่วมแข่งขันหุ่นยนต์และกีฬาอีสปอร์ตที่ใช้กติกาในระดับสากล และมีโลกทัศน์ในการเรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ๆ ที่กว้างไกล ได้รับความรู้และสามารถพัฒนาศักยภาพด้านหุ่นยนต์และกีฬาอีสปอร์ตของตนเอง

กลุ่มเป้าหมาย

1. เชิงปริมาณ
 - ผู้เข้าร่วมการแข่งขันหุ่นยนต์ จำนวน 600 ทีมๆ ละ 2 คน รวมเป็นจำนวน 1,200 คน
 - ผู้เข้าร่วมการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต จำนวน 50 ทีมๆ ละ 7 คน รวมเป็นจำนวน 350 คน
 - ครูและผู้ติดตามจากสถาบันการศึกษาทั้งภาครัฐและเอกชนจำนวน 650 คน

2. เชิงคุณภาพ

ร้อยละ 85 ของนักเรียนนักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการฯ สามารถบูรณาการการเรียนรู้ที่หลากหลายเข้าด้วยกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถพัฒนาศักยภาพของตนเองได้ทันต่อเทคโนโลยีใหม่ ๆ ได้ รวมทั้งมีโอกาสได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริงที่ไม่มีในชั้นเรียน

ระยะเวลาดำเนินการ

วันที่ 10 - 12 กรกฎาคม 2569

สถานที่ปฏิบัติงาน

ณ ศูนย์ประชุมมหาวิทยาลัยเจ้าพระยา มหาวิทยาลัยเจ้าพระยา ต.หนองกรด อ.เมืองฯ จ.นครสวรรค์

แผนการดำเนินงาน

กิจกรรม	ระยะเวลา
ขั้นเตรียมการ	
1. ประชุมคณะกรรมการ	ธันวาคม 2568
2. เสนอโครงการเพื่อขออนุมัติ	มกราคม 2569
3. วางแผนการดำเนินงาน	มีนาคม 2569
ขั้นดำเนินการ	
1. ติดต่อประสานงานกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง	มีนาคม - กรกฎาคม 2569
2. จัดการแข่งขันหุ่นยนต์	10 - 12 กรกฎาคม 2569
ขั้นประเมินผล	
1. สรุปประเมินโครงการและรายงาน	สิงหาคม 2569

หน่วยงาน / ผู้รับผิดชอบโครงการ

หน่วยงาน / ผู้รับผิดชอบโครงการหลัก

1. มหาวิทยาลัยเจ้าพระยา
2. วิทยาลัยอาชีวศึกษาวิทยาลัยนครสวรรค์
3. โรงเรียนหนองบัว

หน่วยงานภายในจังหวัดที่สนับสนุน

1. สำนักงานจังหวัดนครสวรรค์
2. สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดนครสวรรค์
3. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครสวรรค์
4. สภาอุตสาหกรรมจังหวัดนครสวรรค์
5. เทศบาลนครนครสวรรค์

หน่วยงานส่วนกลางที่สนับสนุน

1. สำนักงานนายกรัฐมนตรี
2. กระทรวงอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม
3. กระทรวงศึกษาธิการ
4. กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม
5. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

หน่วยงานภาคเอกชนที่สนับสนุน

1. กลุ่มบริษัท เกษตรไทย อินเตอร์เนชั่นแนล ชูการ์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) หรือกลุ่ม KTIS
2. บริษัท ทู คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
3. บริษัท ซินเน็ค (ประเทศไทย) จำกัด (มหาชน)
4. บริษัท เอสซีเอ็ม ซี เทคโนโลยีส์ จำกัด
5. บริษัท ชุนเดชยนต์การ จำกัด

เครือข่ายความร่วมมือด้านหุ่นยนต์

1. ชมรมครูหุ่นยนต์ไทย
2. ชมรมวิทยาการหุ่นยนต์แห่งประเทศไทย

เครือข่ายความร่วมมือต่างประเทศ

1. International Robot Olympiad Committee ประเทศเกาหลีใต้
2. Hong Kong Robotic Olympic Association (HKROA) เขตปกครองพิเศษฮ่องกง
3. Hue Industrial College (HUEIC) สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม
4. The University of Technology and Education, University of Danang (UTE-UD) สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม
5. Kunming Legal Emergency Management Vocational School China
6. Yuxi Agriculture Vocation-Technical College, China
7. Kunming University of Science and Technology
8. BENGUET STATE UNIVERSITY, Philippines
9. COLEGIO DE SAN GABRIEL ARCANGEL, Philippines
10. Science Academy of PENDANG, Malaysia

กิจกรรมการแข่งขัน แบ่งเป็น 4 รายการหลักดังนี้

1. การแข่งขันหุ่นยนต์ ซึ่งถ้วยพระราชทานสมเด็จพระเทพฯ จำนวน 5 รางวัล
 - 1.1 หุ่นยนต์บังคับมือ (KTIS) ระดับ ประถมศึกษา
 - 1.2 หุ่นยนต์บังคับมือ (KTIS) ระดับ ไม่เกินมัธยมศึกษาตอนปลาย / ปวช.
 - 1.3 หุ่นยนต์อัตโนมัติ (Wall Tracking Rescue) ระดับ ไม่เกินมัธยมศึกษาตอนปลาย / ปวช.

- | | |
|--|--|
| 1.4 หุ่นยนต์อัตโนมัติ (Robot Athletics) | ระดับ ไม่เกินมัธยมศึกษาตอนปลาย / ปวช. |
| 1.5 หุ่นยนต์อัตโนมัติ (Logistics Challenge) | ระดับ มัธยมศึกษา - อุดมศึกษา |
| 2. การแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต ชิงถ้วยพระราชทานสมเด็จพระเทพฯ จำนวน 1 รางวัล | |
| 2.1 กีฬาอีสปอร์ต (ROV) | ระดับ ไม่เกินมัธยมศึกษาตอนปลาย / ปวช. |
| 3. การแข่งขันหุ่นยนต์และการแข่งขันโดรน ชิงถ้วยพระราชทานทูลกระหม่อมหญิงอุบลรัตนฯ จำนวน 12 รางวัล | |
| 3.1 หุ่นยนต์บังคับมือ (KTIS) | ระดับ ประถมศึกษา |
| 3.2 หุ่นยนต์บังคับมือ (KTIS) | ระดับ มัธยมศึกษา |
| 3.3 หุ่นยนต์อัตโนมัติ (Wall line track) | ระดับ ประถมศึกษา |
| 3.4 หุ่นยนต์อัตโนมัติ (Line Tracer Drag Race) | ระดับ อาเซียนไม่เกินปริญญาตรี |
| 3.5 หุ่นยนต์อัตโนมัติ RoboTracer | ระดับ อาเซียนไม่เกินปริญญาตรี |
| 3.6 หุ่นยนต์อัตโนมัติ Line Tracer Robot | ระดับ ไม่เกินมัธยมศึกษาตอนปลาย / ปวช. |
| 3.7 หุ่นยนต์อัตโนมัติ (KTIS) Robot Athletic | ระดับ อาเซียนไม่เกินปริญญาตรี |
| 3.8 Drone Mission: Fly Evade and Attack | ระดับ ประถมศึกษา |
| 3.9 Drone Mission: Fly Evade and Attack | ระดับ ไม่เกินมัธยมศึกษาตอนปลาย / ปวช. |
| 3.10 หุ่นยนต์ Sumo Robot 1,500g R/C | ระดับ อาเซียนไม่เกินมัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช. |
| 3.11 หุ่นยนต์ Sumo Robot 1,500 Autonomous | ระดับ อาเซียนไม่เกินมัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช. |
| 3.12 โครงการประเภทสิ่งประดิษฐ์ | ระดับ ไม่เกินมัธยมศึกษาตอนปลาย / ปวช. |
| 4. การแข่งขันหุ่นยนต์บังคับมือขั้นพื้นฐาน จำนวน 10 รางวัล | |
| 4.1 หุ่นยนต์เตะจุดโทษ | ระดับ ประถมศึกษา |
| 4.2 หุ่นยนต์เตะจุดโทษ | ระดับ มัธยมศึกษา |
| 4.3 หุ่นยนต์ขนส่งน้ำตาล KTIS แบบขา | ระดับ ประถมศึกษา |
| 4.4 หุ่นยนต์ขนส่งน้ำตาล KTIS แบบล้อ | ระดับ มัธยมศึกษา |
| 4.5 หุ่นยนต์ MR SUMO LEGS-wire control | ระดับ ประถมศึกษา |
| 4.6 หุ่นยนต์ MR SUMO LEGS-wire control | ระดับ มัธยมศึกษา |
| 4.7 หุ่นยนต์ MR SUMO ESP32 wireless | ระดับ ประถมศึกษา |
| 4.8 หุ่นยนต์ MR SUMO ESP32 wireless | ระดับ มัธยมศึกษา |
| 4.9 หุ่นยนต์เตะฟุตบอล | ระดับ ประถมศึกษา |
| 4.10 หุ่นยนต์เตะฟุตบอล | ระดับ มัธยมศึกษา |

หมายเหตุ รายชื่อกติกาการแข่งขันสามารถดูรายละเอียดได้ในระเบียบการแข่งขัน

รางวัลการแข่งขัน

กลุ่มชิงถ้วยพระราชทาน

- ชนะเลิศ จำนวน 1 ทีม ได้รับถ้วยพระราชทาน เกรียอุทอง เกียรติบัตร และทุนการศึกษาในระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเจ้าพระยา เรียนฟรีตลอดหลักสูตร
- รองชนะเลิศอันดับ 1 จำนวน 1 ทีม ได้รับถ้วยเกียรติยศ เกรียอุเงิน และเกียรติบัตร
- รองชนะเลิศอันดับ 2 จำนวน 1 ทีม ได้รับถ้วยเกียรติยศ เกรียอุทองแดง และเกียรติบัตร

- รองชนะเลิศอันดับ 3 จำนวน 1 ทีม ได้รับถ้วยเกียรติยศ เหรียญทองแดง และเกียรติบัตร
- ส่วนอันดับจากรองชนะเลิศอันดับ 3 เป็นต้นไป จำนวน 4 ทีม ได้รับเหรียญทองแดง และเกียรติบัตร

กลุ่มการแข่งขันหุ่นยนต์บังคับมือขั้นพื้นฐาน

- ชนะเลิศ จำนวน 1 ทีม ได้รับถ้วยรางวัลเกียรติยศ เหรียญทอง และเกียรติบัตร
- รองชนะเลิศอันดับ 1 จำนวน 1 ทีม ได้รับถ้วยรางวัลเกียรติยศ เหรียญเงิน และเกียรติบัตร
- รองชนะเลิศอันดับ 2 จำนวน 1 ทีม ได้รับถ้วยรางวัลเกียรติยศ เหรียญทองแดง และเกียรติบัตร
- รองชนะเลิศอันดับ 3 จำนวน 1 ทีม ได้รับถ้วยรางวัลเกียรติยศ เหรียญทองแดง และเกียรติบัตร
- ส่วนอันดับจากรองชนะเลิศอันดับ 3 เป็นต้นไป จำนวน 4 ทีม ได้รับเหรียญทองแดง และเกียรติบัตร

กลุ่มการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต

- ชนะเลิศ จำนวน 1 ทีม ได้รับถ้วยพระราชทาน เหรียญทอง และเกียรติบัตร
และทุนการศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเจ้าพระยา
เรียนฟรีตลอดหลักสูตร
- รองชนะเลิศอันดับ 1 จำนวน 1 ทีม ได้รับถ้วยเกียรติยศ เหรียญเงิน และเกียรติบัตร
- รองชนะเลิศอันดับ 2 จำนวน 1 ทีม ได้รับถ้วยเกียรติยศ เหรียญทองแดง และเกียรติบัตร
- รองชนะเลิศอันดับ 3 จำนวน 1 ทีม ได้รับถ้วยเกียรติยศ เหรียญทองแดง และเกียรติบัตร

โดยเกียรติบัตรที่ได้รับ เป็นเกียรติบัตรที่ Print จากระบบเว็บไซต์ ผู้เข้าแข่งขันสามารถดาวน์โหลดและ Print จากระบบเว็บไซต์ด้วยตนเอง

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนนักศึกษาได้เรียนรู้วิธีการออกแบบหุ่นยนต์ การใช้เครื่องมือช่าง การใช้ทักษะด้านกลศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และคณิตศาสตร์ ร่วมกับการคิดสร้างสรรค์ในการบูรณาการสาระการเรียนรู้ที่หลากหลายเข้าด้วยกันได้อย่างมีคุณค่า
2. สามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาคอมพิวเตอร์ (Coding) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
3. นักเรียนนักศึกษาทั่วประเทศมีโอกาสเข้าร่วมแข่งขันหุ่นยนต์และกีฬาอีสปอร์ตที่ใช้กติกาในระดับสากล และมีโลกทัศน์ในการเรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ๆ ที่กว้างไกล ได้รับความรู้และสามารถพัฒนาศักยภาพด้านหุ่นยนต์และกีฬาอีสปอร์ตของตนเอง