**ภาพประกอบการจัดกิจกรรมนำสู่...การเรียนรู้**

**หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑๒ เรื่อง ผลกระทบของการใช้เทคโนโลยีที่มีต่อสุขภาพ (ต่อ)**

**รายวิชา สุขศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒**

**----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------**

**ภาพการทำลายของการใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ (มือถือ)ปัจจุบัน สู่ อนาคต**

****

**ภาพนี้บอกอะไรบ้าง.......**

.............................................................................................................................................................

.............................................................................................................................................................

.............................................................................................................................................................

.............................................................................................................................................................

.............................................................................................................................................................

**เมื่อนักเรียนรู้แล้วควรปฏิบัติอย่างไร**

.............................................................................................................................................................

.............................................................................................................................................................

.............................................................................................................................................................

**ใบความรู้ที่ ๒ เรื่อง การสร้างเกมบันไดงู (เรียน..เล่น..รู้)**

**หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑๒ เรื่อง ผลกระทบของการใช้เทคโนโลยีที่มีต่อสุขภาพ (ต่อ)**

**รายวิชา สุขศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒**



**วิธีสร้างเกมบันไดงู**

๑. นักเรียนศึกษารูปแบบเกมบันไดงู จากอินเตอร์เน็ต เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างรูปแบบเกม

๒. ศึกษา เรื่อง ผลกระทบของการใช้เทคโนโลยีที่มีต่อสุขภาพ

๓. ระบุหมายเลข ตั้งแต่จุด เริ่มต้น หมายเลข ๑ จนถึงเส้นชัย หาข้อความ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้ในการสร้าง

เกมบันไดงู

๔. สร้างลูกเต๋า ขนาดตามความต้องการ และเบี้ยเดิน ๒ ตัว

**วิธีการเล่น**

๑. ผู้เล่น แบ่งเป็น ๒ ทีม รายบุคคลหรือเป็นทีม

๒. เริ่มเล่น หาผู้เริ่มเล่นด้วยการเป่ายิงฉุบหรือวิธีอื่นๆ

๓. เริ่มเล่น ผู้เริ่มเล่นทอดลูกเต๋าและเดินเบี้ยตามจำนวนที่ทอดได้ สลับกันไป ผู้เล่นหรือทีมที่ถึงเส้นชัยก่อนเป็นผู้ชนะ

**สิ่งที่ได้จากการสร้างและเล่นเกม**

**ตัวอย่างข้อความ**

๑. เอ เล่นเกมออนไลน์เกิน 3 ชั่วโมง/วัน

๒. อ้วน ไม่ฟังเพลงจากมือถือด้วยหูฟัง

๓. เปลี่ยนช่อง T.V. ด้วยรีโมทบ่อยๆ

๔. ตาสดใสใช้คอมฯ นานๆ

๕. ให้เด็กดู T.V. จะพัฒนาสมองเร็ว

๖. ผีดิบซอมบี้ ผลจากการดู T.V.

๑. ทบทวนความรู้เรื่องที่เรียน

๒. ได้รับความสนุกสนาน

๓. สร้างความสามัคคีในกลุ่ม

๔. ส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

๕. นักเรียนได้ศึกษาความรู้เพิ่มเติมจากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลา



**ตัวอย่าง เกมบันไดงูปลอดภัยจากการใช้เทคโนโลยี**

**START**

**15**

**16**

**17**

**18**

**19**

**20**

**24**

**23**

**22**

**21**

**27**

**28**

**เอ** เล่นเกมออนไลน์เกิน 3 ชั่วโมง/วัน

ต้องเปลี่ยนพฤติกรรมนะครับ...ถอยหลัง 5 ช่อง

ผีดิบซอมบี้ ผลจากการดู T.V. ไม่ถูกต้องข้ามไป ๓ ช่อง

ไม่ถูกต้อง...ถอยไป ช่อง **1**

**14**

**อ้วน** ไม่ฟังเพลงจากมือถือ...ดีมากถูกต้องแล้ว ได้ โบนัสเลื่อนไป 4 ช่อง

**25**

**26**

**29**

**WIN**

**30**

**13**

**12**

**11**

**10**

**9**

**8**

**7**

**6**

**5**

**4**

**3**

**2**

**1**

****

**เบี้ยเดิน**

**ลูกเต๋า**

**ใบงานที่ ๒ เรื่อง “เกมสนุก สุขภาพดี ใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย”**

**หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑๒ เรื่อง ผลกระทบของการใช้เทคโนโลยีที่มีต่อสุขภาพ (ต่อ)**

**รายวิชา สุขศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒**

**คำชี้แจง** ๑. นักเรียนศึกษาใบความรู้ที่ ๒ การสร้างเกมบันไดงู (เรียน..เล่น..รู้)

 ๒. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันสร้างเกมบันไดงู ที่นำผลกระทบจากการใช้เทคโนโลยีมาเป็นส่วนประกอบของการเล่นเกม

 ๓. นักเรียนออกแบบ และสร้างแบบในกระดาษชาร์ทแข็งโดยนำไปสาธิตการเล่นในชั่วโมงต่อไป

 ๔. นักเรียนจัดทำกติกาการเล่นเพื่ออธิบายให้ผู้เล่นนำไปศึกษาและเล่นเกมเพื่อการเรียนรู้