

รายวิชา สุขศึกษา

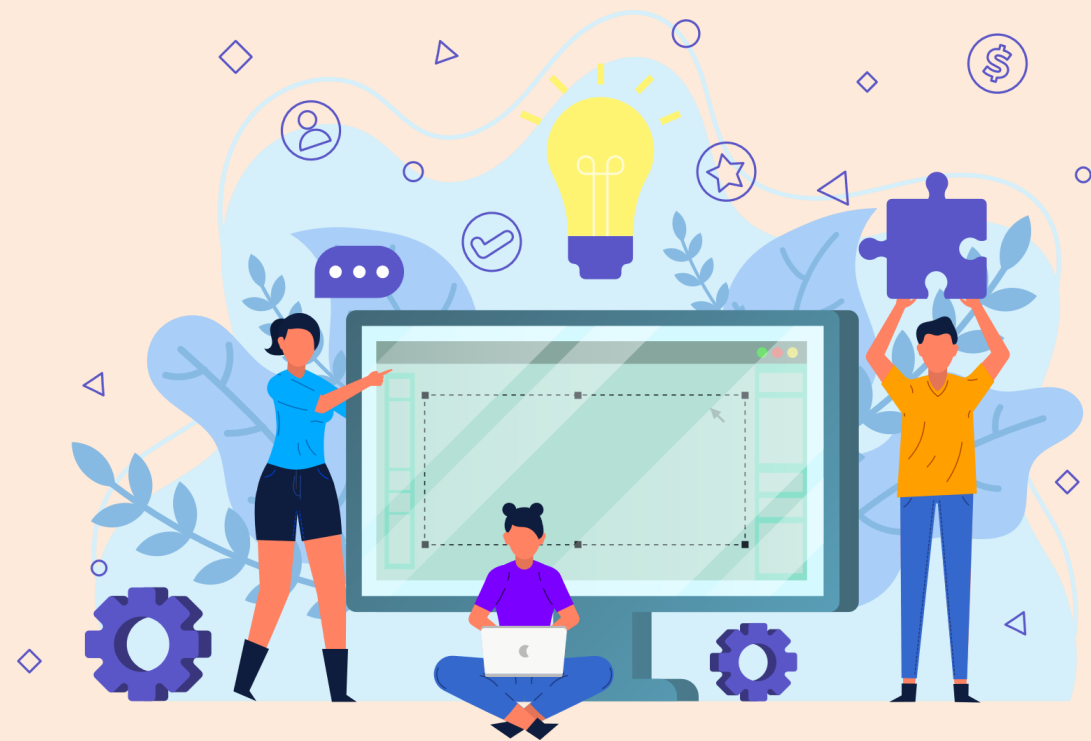
เรื่อง ผลกระทบของการใช้
เทคโนโลยีที่ส่งผลต่อสุขภาพ (3)

รหัสวิชา พ22103 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ครูผู้สอน สมศักดิ์ ทองเงิน



ผลกระทบของการใช้เทคโนโลยี ที่ส่งผลต่อสุขภาพ (3)



ปลายทาง

ทบทวนความรู้เดิม

นักเรียนมีความเสี่ยงต่อการใช้
เทคโนโลยีใดมากที่สุดเพราะอะไร



ขอขอบคุณภาพจาก <https://i.ytimg.com/vi/kBjaFGsXzU8/maxresdefault.jpg>

จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความรู้

อธิบายความสำคัญของเทคโนโลยีที่มีต่อการดำเนินชีวิต

ด้านทักษะและกระบวนการ

1. วิเคราะห์ผลของการใช้เทคโนโลยีที่ส่งผลต่อสุขภาพ
2. มีความสามารถในการสื่อสาร
3. ปฏิบัติตนในการนำเทคโนโลยีไปใช้อย่างปลอดภัย

ด้านคุณลักษณะ

แสดงพฤติกรรมการมีวินัย และมีจิตสาธารณะ



สุขภาพชวนคิด

การสร้างเกมบันไดงู (เรียน..รู้..เล่น)

ให้นักเรียนเตรียมพร้อมในการนำเสนอ



ปลายทาง



คลิปสาระดีน่ารู้

ผลกระทบของการใช้โทรศัพท์มือถือ



สื่อวีดิทัศน์นี้ใช้เพื่อการศึกษาเท่านั้น

ขอขอบคุณสื่อวีดิทัศน์

เรื่อง ผลกระทบของการใช้โทรศัพท์มือถือ

เผยแพร่โดย Apinya Apinya

เผยแพร่วันที่ 2 ก.ค. 2018

ที่มา <https://www.youtube.com/watch?v=K7sEKATNcac>



6 วิถีสุขภาพ จากเทคโนโลยี

การใช้มือถือ
ทำให้เบื่อง่าย
ขาดความอดทน



โรคหืด ไซนัสอักเสบ
มีโอกาสตาบอด
และเสียชีวิต

โทรศัพท์นาน

เซลล์ประสาทหูถูกทำลาย หูตึง



ความดัง
ที่เหมาะสม



ดูโทรทัศน์มากเกินไป



สมองขาดการใช้งาน

สมองไม่พัฒนา
เพราะคิดและปฏิบัติเองน้อยลง

ใช้คอมฯ เกินความจำเป็น

ตาล้า แห้ง พร่ามัว...
ปวดแขน ไหล่ คอ
ประสาทมือชา...
กล้ามเนื้ออ่อนแรง

อยู่ในห้องแอร์
ที่สกปรกอบชื้น



ติดเกมส์
จนลืมเวลา

นิ้วมือยึดติด...
เจ็บข้อมืออักเสบ...
ซึมเศร้า ปลีกตัวออกจากสังคม...

ใช้อย่างไร
ให้ฉลาด?



เสียงเสียงดัง
เกินความจำเป็น



แสงสว่างเพียงพอ



ทำความสะอาดแอร์
เสียงห้องปรับอากาศ



ลดเวลาเล่นเกม
ทำกิจกรรมนอกบ้าน



หมั่นบริหารสมอง
และร่างกาย



พักสายตา เปลี่ยนอิริยาบถ

กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์

6 วิกฤตสุขภาพจากเทคโนโลยี

1. นักเรียนได้เรียนรู้อะไรบ้าง
2. นักเรียนเชื่อข้อความในแผ่นภาพหรือไม่ เพราะอะไร
3. ถ้าข้อความดังกล่าวเป็นจริง นักเรียนมีความเสี่ยงต่อปัญหาสุขภาพ
ในเรื่องใดบ้าง
4. นักเรียนอยากบอกกับเพื่อนๆ เพิ่มเติมจากข้อความที่ปรากฏ
ในแผ่นภาพ เรื่องใด

แลกเปลี่ยนเรียนรู้เดิมสู่ความรู้ใหม่

นำเสนอ เกมบันไดงู โดยสรุปสาระสำคัญที่นักเรียน
นำไปใช้ประกอบในแผนเกม



ปลายทาง



อภิปรายความรู้และตอบคำถาม

สะท้อนความคิด

1. “เกมสนุก สุขภาพดี ใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย”
(เกมบันไดงู)ให้อะไรแก่นักเรียนบ้าง
2. จากการมีส่วนร่วมในการสร้างเกมบันไดงู ทำให้นักเรียน
มีแนวคิดทำเกมอื่นๆ เพื่อนำความรู้ไปใช้
สู่สังคมได้หรือไม่ เพราะอะไร

สรุป สรุปประโยชน์จากการเรียนรู้จาก“เกมสนุก สุขภาพดี ใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย”(เกมบันไดงู)



ปลายทาง



สัปดาห์ต่อไปเรียนเรื่อง
ความเจริญก้าวหน้าทางการแพทย์
ที่มีผลต่อสุขภาพ (1)

