



คู่มือ

การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน





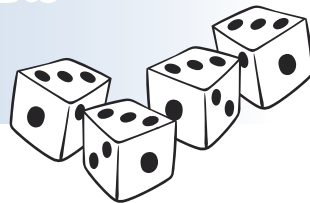
คู่มือ

การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

สนุก ต่ํา

แสน กัด

แผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน “ลูกเต๋าแสนกล”



สาระสำคัญ

พฤติกรรมการอ่านฉลากอาหาร และฉลากหวาน มัน เค็ม (ฉลาก GDA) ตลอดจนการหลีกเลี่ยงหรือลดการบริโภคอาหารที่เสี่ยงต่อโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง (NCDs) เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการมีสุขภาพที่ดี การตระหนักถึงผลดีของการอ่านฉลากหวาน มัน เค็ม (ฉลาก GDA) การลดหรือหลีกเลี่ยงการบริโภคอาหารที่ไม่เป็นผลดีต่อสุขภาพจะช่วยลดความเสี่ยงและความรุนแรงของอันตรายที่จะเกิดกับสุขภาพได้

“ลูกเต๋าแสนกล” เป็นชุดนวัตกรรมการเรียนการสอน ซึ่งมีการนำ “เทคโนโลยี AR” (Augment Reality) มาประยุกต์กับสื่อการเรียนการสอน เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจเรียนรู้มากขึ้น โดยผนวกเนื้อหาเกี่ยวกับประโยชน์ของฉลากหวาน มัน เค็ม (ฉลาก GDA) และการมีพฤติกรรมปกป้องสิทธิ์เมื่อถูกละเมิด ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่พึงประสงค์ โดยผลิตในรูปแบบการ์ตูน 2D 3D ซึ่งข้อมูลที่ผลิตนั้นจะปรากฏต่อเมื่อนำสมาร์ทโฟน (smart phone) ที่ดาวน์โหลดโปรแกรมเรียบร้อยแล้วส่องหาภาพลักษณะ (Market) แสดง AR Code ที่ฝังอยู่บนภาพลูกเต๋าคือต่อเป็นภาพไว้ จึงจะสามารถชมสื่อที่ผลิตได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียน

1. มีพฤติกรรมการอ่านฉลากอาหาร ฉลากหวาน มัน เค็ม (ฉลาก GDA)
2. มีพฤติกรรมการใช้ประโยชน์จากข้อมูลบนฉลากอาหาร ฉลากหวาน มัน เค็ม (ฉลาก GDA)
3. มีพฤติกรรมการหลีกเลี่ยง หรือลดการบริโภคอาหารที่เสี่ยงต่อโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง (NCDs)

เวลาการจัดกิจกรรม

เวลา 50 นาที

สื่อ-อุปกรณ์

1. คู่มือการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน “ลูกเต๋าแสนกล” พร้อมอุปกรณ์
2. ใบงานกิจกรรม
3. หนังสือเสริมสร้างพฤติกรรมการบริโภค ห่างไกลโรค NCDs



ขั้นเตรียมการ (ก่อนชั่วโมงการดำเนินกิจกรรม)

1. ครู/ผู้จัดกิจกรรม แบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม แนะนำชื่อกลุ่ม และคำขวัญประจำกลุ่ม (กรณีถ้ามี)
2. ครู/ผู้จัดกิจกรรม ให้นักเรียนที่มีสมาร์ทโฟน (smart phone) หรือ แท็บเล็ต (tablet) ดาวน์โหลดโปรแกรมลงบนสมาร์ทโฟน (smart phone) หรือ แท็บเล็ต (tablet) ของตนเองล่วงหน้า ก่อนชั่วโมงการดำเนินกิจกรรม โดยต้องมีมากกว่า 1 เครื่องต่อกลุ่ม ให้นักเรียนมีส่วนร่วม ในกิจกรรมมากขึ้น (คู่มือการดาวน์โหลดในเล่มคู่มือการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน “ลูกเต๋าแสนกล”)
3. ครู/ผู้จัดกิจกรรม ต้องเตรียมลูกเต๋ที่อยู่ในชุดอุปกรณ์ให้พร้อม ให้นักเรียนนำมา ประกอบเป็นภาพในชั่วโมงกิจกรรม
4. เพื่อให้การจัดกิจกรรมสะดวกมากขึ้น ครู/ผู้จัดกิจกรรม ควรมีอุปกรณ์ต่าง ๆ เพิ่มเติม ดังนี้
 - เครื่องฉาย (projector) และจอภาพ หรืออุปกรณ์ที่เหมาะสมอื่น ๆ เพื่อนำเสนอข้อมูล ประกอบการอธิบาย เช่น แผ่นเฉลยใบงาน ฯลฯ ให้นักเรียนทุกคนเห็นชัดเจน
 - นาฬิกาจับเวลา
 - ไมโครโฟน
 - โต๊ะสำหรับให้นักเรียนใช้ต่อลูกเต๋า

หมายเหตุ สมาร์ทโฟน (smart phone) หรือ แท็บเล็ต (tablet) ที่จะดาวน์โหลดได้ ต้องเป็นระบบ แอนดรอยด์ (Android)

ขั้นจัดกิจกรรม

1. ครู/ผู้จัดกิจกรรมแจกแผ่นภาพลูกเต๋ามาให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม กลุ่มละ 1 ภาพ และใบงาน กลุ่มละ 1 แผ่น (หรือหากโรงเรียนมีทรัพยากรเพียงพออาจแจกใบงานให้นักเรียนทำคนละ 1 แผ่น)
2. ครู/ผู้จัดกิจกรรมเลือกนักเรียนทีละกลุ่มเข้าแข่งขันการต่อลูกเต๋ามาตามแผ่นภาพที่กลุ่มได้รับ กลุ่มที่ต่อภาพลูกเต๋มาได้ถูกต้องตรงตามแผ่นภาพที่ได้รับในเวลาน้อยกว่า ให้ได้รับลูกเต๋ากลุ่มละ 1 ชุด (4 ลูก) กลุ่มที่แพ้ไม่ได้ลูกเต๋า (แต่ได้แผ่นภาพลูกเต๋าคู่มือให้ตั้งแต่แรก)
3. ให้นักเรียนใช้สมาร์ทโฟน (smart phone) ที่มีการดาวน์โหลดโปรแกรมตามที่กำหนดไว้ จากนั้นให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนำลูกเต๋าหรือแผ่นภาพลูกเต๋าคู่มือที่ได้รับไปส่องหาภาพสัญลักษณ์ (Marker) แสดง AR Code ที่ฝังอยู่บนภาพลูกเต๋าคู่มือให้หรือแผ่นภาพลูกเต๋าคู่มือเพื่อตอบคำถามเกี่ยวกับฉลากหวาน มัน เค็ม (ฉลาก GDA) และการมีพฤติกรรมที่เสี่ยงหรือลดการบริโภคอาหารที่เสี่ยงต่อโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง (NCDs) ตามใบงานที่กำหนดให้
4. ครู/ผู้จัดกิจกรรมเฉลยใบงาน “ลูกเต๋าสแสนกล” และอธิบายเพิ่มเติมในประเด็นที่นักเรียน มีความเข้าใจคลาดเคลื่อน

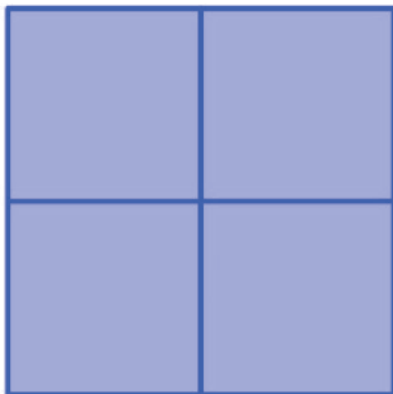
แบบภาพต่อลูกเต๋า

(ต้องนำลูกเต๋า 4 ลูกมาต่อกันให้ได้เป็นภาพตามตัวอย่างด้านล่าง)

ภาพต่อลูกเต๋า แบบที่ 1



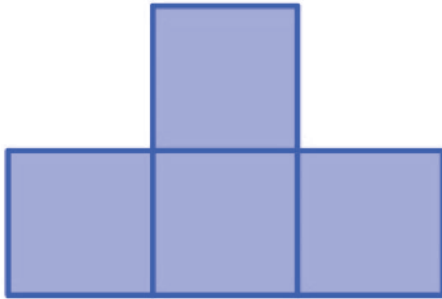
ภาพต่อลูกเต๋า แบบที่ 2



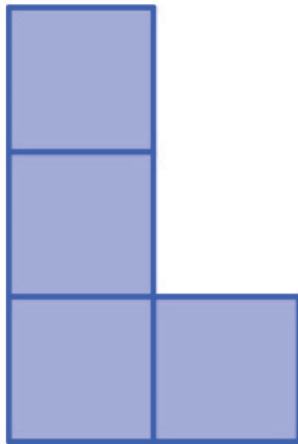
แบบภาพต่อลูกเต๋า

(ต้องนำลูกเต๋า 4 ลูกมาต่อกันให้ได้เป็นภาพตามตัวอย่างด้านล่าง)

ภาพต่อลูกเต๋า แบบที่ 3



ภาพต่อลูกเต๋า แบบที่ 4



เกณฑ์การให้คะแนน (สามารถปรับได้ตามสถานการณ์)

ลำดับ	หัวข้อการให้คะแนน	คะแนน
1	การต่อกล่อง (คะแนนเต็ม 5 คะแนน)	
	ต่อกล่องถูกต้อง 4 กล่อง ทันเวลา	5
	ต่อกล่องถูกต้อง 3 กล่องจาก 4 กล่อง	3
	ต่อกล่องถูกต้อง 2 กล่องจาก 4 กล่อง	2
2	การสรุปความรู้ที่ได้รับจากสื่อ	
	2.1 ความถูกต้องของข้อมูล	10
	2.2 การนำไปใช้ประโยชน์	10
	รวม	30



ใบงานสำหรับกิจกรรม “ลูกเต๋าแสนกล” ในหน้าที่ 7 (สำหรับถ่ายเอกสาร)

ใบงานกิจกรรม “ลูกเต๋าแสนกล”



ลูกเต๋าแสนกล

กลุ่มที่..... ชื่อสมาชิก 1. 2.
3. 4.
5. 6.
7. 8.
9. 10.

คำชี้แจง

ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย
บนภาพลูกเต๋าสแสนกลแบบที่ 1
ของนักเรียนทำการต่อภาพ และให้
นักเรียนสรุปความรู้ที่ได้จากการดูสื่อ
ในลูกเต๋าสแสนกล มาอย่างน้อย 3 ข้อ



1.

2.

3.



วิธีดาวน์โหลดแอปพลิเคชัน

เข้าเครื่องสมาร์ทโฟน (smart phone) หรือแท็บเล็ต (tablet)
เพื่อเล่นเกม “ลูกเต๋าสเนกกล”





วิธีดาวน์โหลดแอปพลิเคชัน Oryor Amazing Cube

การเตรียมความพร้อมก่อนติดตั้งแบบออฟไลน์

1. สมาร์ทโฟน (smart phone) หรือแท็บเล็ต (tablet) ที่ใช้เล่นเกม “ลูกเต๋าแสนกล” ต้องเป็นระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ เวอร์ชัน 4.4 (Android 4.4 KitKat) ขึ้นไปเท่านั้น
2. ควรมีโปรแกรม apk.installer หรือ โปรแกรม File Manager อยู่ในสมาร์ทโฟน (smart phone) หรือ แท็บเล็ต (tablet) (ถ้าไม่สามารถดาวน์โหลดโปรแกรมดังกล่าวได้ที่ Play Store > พิมพ์ชื่อ apk.installer หรือ พิมพ์ชื่อ File Manager > Download > กดติดตั้ง)
3. เปิดการตั้งค่าสมาร์ทโฟน (smart phone) หรือแท็บเล็ต (tablet) ที่ใช้เล่นเกม เพื่อยินยอมให้ดาวน์โหลดไฟล์ที่ไม่รู้จัก โดยไปที่ Setting > Security (ความปลอดภัย) > Unknown Source (ไม่รู้จักที่มา) กดติ๊กถูก ●

วิธีการติดตั้งแบบออฟไลน์

1. ดาวน์โหลดไฟล์จากลิงก์
https://drive.google.com/open?id=10yKllwjsgSA64eLMVt4N9cqdfFUt_Bk-
** กรณีมีลิงก์อยู่ในสมาร์ทโฟน (smart phone) หรือแท็บเล็ต (tablet) ที่จะใช้เล่นเกมอยู่แล้ว ให้เริ่มขั้นตอนที่ข้อ 3**
2. ใช้สาย USB สำหรับเชื่อมต่อระหว่างคอมพิวเตอร์ กับ สมาร์ทโฟน (smart phone) หรือแท็บเล็ต (tablet) ที่ใช้เล่นเกม โดยให้คัดลอกไฟล์ Oryor_AR-Final.apk จากคอมพิวเตอร์ไปไว้ที่โฟลเดอร์ Download ของสมาร์ทโฟน (smart phone) หรือแท็บเล็ต (tablet)
3. หลังจากนั้นไปที่โปรแกรม apk.installer หรือไปที่ โปรแกรม File Manager ที่มีอยู่ในสมาร์ทโฟน (smart phone) หรือแท็บเล็ต (tablet)
กรณีมี apk.installer ให้ไปที่ > Install APKs > กดติ๊กถูกที่ Oryor Amazing Cube > install selected > กดติดตั้ง จากนั้นจะสามารถเปิดใช้งานแอปพลิเคชัน Oryor Amazing Cube ได้
กรณีมี File Manager ให้ไปที่ > Download > Oryor_AR-Final.apk > กดติดตั้ง
เมื่อติดตั้งเสร็จเรียบร้อยแล้ว จะได้แอปพลิเคชันชื่อ Oryor Amazing Cube





วิธีดาวน์โหลดแอปพลิเคชัน Oryor Amazing Cube

4. เปิดแอปพลิเคชัน Oryor Amazing Cube และนำสมาร์ตโฟน (smart phone) หรือแท็บเล็ต (tablet) นั้นส่องบนลูกเต๋าที่ต่อเสร็จเรียบร้อยแล้ว ถ้านักเรียนส่องพบจุดที่เป็นสัญลักษณ์ (Marker) แสดง AR Code ที่ฝังอยู่บนภาพลูกเต๋าที่ต่อไว้ จะปรากฏภาพและเสียงของข้อมูลขึ้นมา (ภาพสัญลักษณ์ (Marker) จุดที่นักเรียนส่องแล้วจะเห็นภาพและเสียงของข้อมูลนั้นสามารถดูได้ที่ เฉลยใบงาน)

หมายเหตุ การติดตั้งขั้นตอนในข้อ 3 - ข้อ 4 ไม่จำเป็นต้องใช้อินเทอร์เน็ต

การเตรียมความพร้อมก่อนติดตั้งแบบออนไลน์

1. สมาร์ตโฟน (smart phone) หรือแท็บเล็ต (tablet) ที่ใช้เล่นเกม “ลูกเต๋าแสนกล” ต้องเป็นระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ เวอร์ชัน 4.4 (Android 4.4 KitKat) ขึ้นไปเท่านั้น
2. สมาร์ตโฟน (smart phone) หรือแท็บเล็ต (tablet) ที่จะทำการดาวน์โหลดแอปพลิเคชัน ต้องทำการเชื่อมต่อ Wi-Fi หรือ 3G ด้วย

วิธีการติดตั้งแบบออนไลน์ (ดาวน์โหลดแอปพลิเคชันผ่านทาง Play Store)

1. เลือกไอคอน Play Store
2. กดค้นหา (Search) และพิมพ์ชื่อแอปพลิเคชัน Oryor Amazing Cube ในช่องค้นหา (Search)
3. ทำการเลือกแอปพลิเคชันที่ต้องการติดตั้ง
4. เลือก “ติดตั้ง” (Install) และทำตามขั้นตอนที่กำหนด
5. เมื่อติดตั้งเสร็จสามารถ เลือก “เปิด” (Open) เพื่อใช้งานแอปพลิเคชัน Oryor Amazing Cube

หมายเหตุ หลังจากติดตั้งแอปพลิเคชัน Oryor Amazing Cube แล้ว

สามารถนำมาส่องหาภาพสัญลักษณ์ (Marker) บนลูกเต๋าได้โดยไม่ต้องใช้อินเทอร์เน็ต

สคริปต์ (Script)/
สตอรี่บอร์ด (story board)
เนื้อหาของภาพและเสียง
ที่จะปรากฏเมื่อใช้
“เทคโนโลยี AR”



ภาพและเสียงที่ปรากฏเมื่อส่องภาพลูกเต๋า แบบที่ 1

ฉลากหวาน มัน เค็ม ตอน ตอนที่ 1 เรื่อง อ้วนจัง ทำไงดี







รูปแบบการนำเสนอ Cartoon Animation 2D ความยาว 02.02 นาที

sence	script	motion graphic
1	เสียง effect ตอนขึ้นโลโก้ อย.	
2		
3	<p>ครู : อ้าว เก่งกาจเป็นอะไรเนี่ย?</p> <p>เก่งกาจ : น้ำฟ้าน่ะสิครับ บอกว่าผมอ้วน...ผมแค่อวบเฉย ๆ ไม่ได้อ้วนสักหน่อย</p> <p>ครู : อืม ! ระวังจะกลายเป็นอวบระยะสุดท้ายนะ ถ้ากินขนมกรุบกรอบมากขนาดนี้</p> <p>เก่งกาจ : ผมแค่ชอบกินขนมมันผัดด้วยเหอครับครู</p>	
4	<p>ครู : การกินขนมไม่ผัดหรอก แต่กินมากไปก็ไม่ดี กินอย่างรู้วิธีจะดีกว่า...ใช่ไหมครับ Hero GDA</p>	
5	<p>Hero GDA : ใช่ครับ...เก่งกาจชอบกินขนม แต่ไม่อยากถูกเพื่อนว่าอ้วนหรือครับ</p> <p>เก่งกาจ : ครับ (เสียงอ่อย ๆ)</p>	
6	<p>Hero GDA : ถ้าจั้นเก่งกาจจะต้องอ่านฉลากหวาน มัน เค็ม หรือที่เรียกสั้น ๆ ว่าฉลาก GDA ที่มีหน้าตาแบบนี้ล่ะครับ ช่วยได้ อยู่ด้านหน้าของขนมนี้เองครับ</p>	

ภาพและเสียงที่ปรากฏเมื่อส่องภาพลูกเต๋า แบบที่ 1

ฉลากหวาน มัน เค็ม ตอน ตอนที่ 1 เรื่อง อ้วนจัง ทำไงดี







รูปแบบการนำเสนอ Cartoon Animation 2D ความยาว 02.02 นาที

sence	script	motion graphic
7	Hero GDA : ฉลาก GDA จะบอกว่าขนมทั้งซองนั้นมีพลังงาน น้ำตาล ไขมัน โซเดียม อยู่เท่าไร เป็นข้อมูลให้เรานำมาควบคุมให้กินเหมาะสมมากขึ้น	
8	Hero GDA : ถ้าเก่งกาจไม่อยากอ้วน ต้องดูที่ปริมาณ “พลังงาน” นะครับ ต้องเลือกซื้อหื้อที่มีพลังงานน้อย ๆ เข้าไว้	
9	เก่งกาจ : จั๊น ! ถ้าผมลดการกินขนมของนี้ โดยกินแค่ครึ่งซอง ผมก็จะได้รับพลังงานจากขนมน้อยลงเหลือ 190 กิโลแคลอรี ใช่ไหมครับ!	
10	Hero GDA : ใช่ครับ ถ้าลดการกินขนมลงทุกวัน หรืออดใจไม่กินเลย จะยิ่งดีเลยครับ	
11	เก่งกาจ : ต่อไปนี้ผมจะอ่านฉลาก GDA ทุกครั้ง และเปลี่ยนพฤติกรรมการกินแล้วครับ...เพื่อหุ่นและสุขภาพที่ดี เรามาออกกำลังกายอย่างระมัดระวัง และมาออกกำลังกายด้วยกันนะครับ เพื่อนๆ...เอ้า! ฮีบ ๆ ฮีบ ๆ	
12	ทุกคน : (หัวเราะ) ฮ่า ๆ ๆ	

ภาพและเสียงที่ปรากฏเมื่อส่องภาพลูกเต๋า แบบที่ 2

ฉลากหวาน มัน เค็ม ตอนที่ 2 ฉลาก GDA อ่านง่าย ได้ประโยชน์







รูปแบบการนำเสนอ Cartoon Animation 3D ความยาว 02.07 นาที

sence	script	motion graphic
1	เสียง effect ตอนขึ้นโลโก้ อย.	
2	น้ำฟ้า : เอ...จะกินหรือไม่กินดีนะ	
3	น้ำฟ้า : คิดออกแล้ว! ถามพี่ Hero GDA ดีกว่า	
4	Sound Effect	
5	Hero GDA : สวัสดีครับน้องน้ำฟ้า มีอะไรให้พี่ช่วยเธอครับ น้ำฟ้า : พี่อีไรคะ ขนมส่วนใหญ่จะมีแป้ง น้ำตาล น้ำมัน และเกลือ น้ำฟ้าอยากรู้จังว่าขนมนี้มีพลังงานเยอะไหม ต้องดูยังไงคะ Hero GDA : ไม่ยากเลย มองหาฉลากหวาน มัน เค็ม หรือที่เรียกว่า ฉลาก GDA บนซองก่อนเลยครับ	
6	น้ำฟ้า : นี่ไง ! เห็นแล้วค่ะ	

ภาพและเสียงที่ปรากฏเมื่อส่องภาพลูกเต๋า แบบที่ 2

ฉลากหวาน มัน เค็ม ตอนที่ 2 ฉลาก GDA อ่านง่าย ได้ประโยชน์

รูปแบบการนำเสนอ Cartoon Animation 3D ความยาว 02.07 นาที

sence	script	motion graphic
7	Hero GDA : ฉลากหวาน มัน เค็ม จะบอกค่าพลังงาน น้ำตาล ไขมัน โซเดียม โดยส่วนที่ 1 จะบอกคุณค่าทางอาหารที่จะได้รับเมื่อกินอาหารนั้นต่อซองครับ	
8	Hero GDA : ส่วนที่ 2 จะบอกจำนวนครั้งที่เราควรกินอย่างเหมาะสม เช่น ขนมซองนี้ ควรแบ่งกิน 2 ครั้ง หรืออาจแบ่งกิน 2 คน ก็ได้ครับ จะช่วยให้ร่างกายไม่ได้รับพลังงาน น้ำตาล ไขมัน โซเดียม เกินความจำเป็นครับ	
9	Hero GDA : ส่วนที่ 3 จะบอกว่าเมื่อกินขนมนี้หมดทั้งซองจะได้พลังงาน น้ำตาล ไขมัน และโซเดียม ในปริมาณเท่าไรครับ ดูได้จากตัวเลขที่แสดงในแต่ละช่องเลยครับ	
10	น้ำฟ้า : แล้วตรงนี้ละคะ ?	
11	Hero GDA : อ้อ นี่คือ ส่วนที่ 4 เขาเทียบเป็นร้อยละให้เรารู้ครับ อย่างค่าร้อยละตรงช่องพลังงานนี้ จะบอกว่าเมื่อเรากินขนมนี้หมดทั้งซองจะได้รับพลังงานคิดเป็นร้อยละเท่าไรของพลังงานสูงสุดที่แนะนำให้กินต่อวันครับ น้ำฟ้า : ว้าว ! น้ำฟ้าเข้าใจแล้วคะ ขอขอบคุณค่ะพี่ฮีโร่ Hero GDA : ยินดีครับ แล้วเจอกันใหม่นะครับน้องน้ำฟ้า	
12	น้ำฟ้า : ฉลาก GDA อ่านง่าย ๆ ได้ประโยชน์	






ภาพและเสียงที่ปรากฏเมื่อส่องภาพลูกเต๋า แบบที่ 3 ฉลากหวาน มัน เค็ม ตอนที่ 3 กินอะไร ได้อย่างนั้น

รูปแบบการนำเสนอ Cartoon Animation 3D & VDO streaming ความยาว 02.07 นาที

sence	script	motion graphic
1	เสียง effect ตอนขึ้นโลโก้ อย.	
2	น้ำฟ้า : รู้หรือเปล่า กินขนมมากไป นอกจากจะอ้วน ยังอาจได้สารพัดโรคเป็นของแถม แก๊งกาจ : นี่เรากินน้อยลงแล้วนะ ทำไมชู้กันจัง น้ำฟ้า : อ้าว ไม่เชื่อกัน นั้น	
3	น้ำฟ้า : พี่ฮีโร่ GDA ค่ะ ช่วยด้วยค่า !	
4	Hero GDA : สวัสดีครับเด็ก ๆ น้ำฟ้า,แก๊งกาจ : สวัสดีครับ/ค่ะ พี่ฮีโร่ GDA น้ำฟ้า : แก๊งกาจไม่เชื่อว่ากินขนมกรูบกรอบแล้วเสียงโรคภัยจะ Hero GDA : ฮ่า ฮ่า ฮ่า เชื่อน้ำฟ้าเถอะครับ ขนมกรูบกรอบ หวาน มัน เค็ม แสนอร่อย กินมากไป อร่อยแฝงโรค จริง ๆ ครับ	
5	VDO streaming (สก็๊ป) การมีนิสัยการกินที่ไม่เหมาะสม เช่น กินขนมกรูบกรอบ มากเกินไปทำให้เด็กบางคนไม่ทันโตเป็นผู้ใหญ่ก็มี โรคประจำตัวติดตัวแล้ว โดยพบว่าเด็กไทยเป็นโรคอ้วน และเป็นโรคเบาหวานมากขึ้น และพบเด็กตายจากโรค ไตวายเรื้อรังสูงขึ้นเช่นกัน	
6	การกินขนมกรูบกรอบมากเกินไป ส่งผลให้เกิดโรคอ้วนได้ และเมื่ออ้วนแล้วมีโอกาสเสี่ยงเกิดโรคเบาหวาน โรคความดันโลหิตสูง ไชมันในเลือดสูง โรคหลอดเลือดหัวใจ ตามมา	







ภาพและเสียงที่ปรากฏเมื่อส่องภาพลูกเต๋า แบบที่ 3 ฉลากหวาน มัน เค็ม ตอนที่ 3 กินอะไร ได้อย่างนั้น

รูปแบบการนำเสนอ Cartoon Animation 3D & VDO streaming ความยาว 02.07 นาที

sence	script	motion graphic
7	หากป่วยตั้งแต่เด็ก ต้องใช้เวลารักษา เสียเงิน แล้วยังกระทบการเรียน	
8	กินไว้ก่อน โดยอ่านฉลากหวาน มัน เค็ม (GDA) บนซองขนม และจะรู้ว่าถ้ากินขนมหมดทั้งซองหรือทั้งกล่อง จะได้พลังงาน น้ำตาล ไขมัน และโซเดียม มากขนาดไหน	
9	เปรียบเทียบแต่ละยี่ห้อ และแบ่งกินตามคำแนะนำ มีแต่ได้ ไม่มีเสีย	
10	เก่งกาจ : หยี้... แต่ละโรคน่ากลัวจังเลยครับ ถ้าผมกินโดยไม่ระวัง อนาคตคงไม่แคล้วทรมาณ จากสารพัดโรคแน่ ๆ	
11	Hero GDA : ดั่งนั้นเด็ก ๆ ต้องรู้จักอ่านฉลาก คิดก่อนกินนะครับ อย่ามัวแต่กินตามใจปาก แล้วจะดีต่อตัวเราครับ	







ภาพและเสียงที่ปรากฏเมื่อส่องภาพลูกเต๋า แบบที่ 4 ปกป้องสิทธิผู้บริโภค ตอนที่ 4 รู้วินัย ใส่ใจอาหารที่กิน

รูปแบบการนำเสนอ Motion infographic ความยาว 01.37 นาที

sence	script	motion graphic
1	เสียง effect ตอนขึ้นโลโก้ ออ.	
2	ครู : สวัสดีครับนักเรียน วันนี้ครูพา พี่ Hero GDA มาสำรวจอาหารรอบ ๆ โรงเรียน	
3	Hero GDA : รอบตัวเรามีอาหารขายหลากหลายชนิด	
4	Hero GDA : ทั้งหน้าโรงเรียน ร้านริมถนน ร้านสะดวกซื้อต่าง ๆ	
5	Hero GDA : คนขายใช้น้ำมันเก่ามาทอดอาหารซ้ำหลายรอบ จนน้ำมันสีดำคล้ำ ไม่น่าไว้วางใจ	
6	Hero GDA : อาหารชนิดที่ห้ามใส่สี ก็ยังพบใส่สีกันเกินพอดี	





ภาพและเสียงที่ปรากฏเมื่อส่องภาพลูกเต๋า แบบที่ 4 ปกป้องสิทธิผู้บริโภค ตอนที่ 4 รู้วินัย ใส่ใจอาหารที่กิน

รูปแบบการนำเสนอ Motion infographic ความยาว 01.37 นาที

sence	script	motion graphic
7	Hero GDA : ขนมนมมีแต่ชื่ออาหารแสดงฉลากไม่ครบถ้วน ใช้ได้ที่ไหนกัน	
8	Hero GDA : ส่วนลุงนี้เก่าค้างปี หมดยุแล้ว ยังมาขายพวกเรา	
9	Hero GDA : หากกินอาหารเหล่านี้บ่อย ๆ โรคร้ายอาจมาเยือนได้	
10	Hero GDA : เรายังเป็นเด็ก อยู่ในวัยแข็งแรง สดใส คิดว่าโรคร้ายเป็นเรื่องไกลตัว แต่ถ้าไม่ใส่ใจในอาหารที่กิน ตั้งแต่เด็ก อนาคตต้องทรมาณจากโรคเรื้อรังที่เกิดจาก การกินที่ไม่เหมาะสม	
11	Hero GDA : ดังนั้นถ้าพบอาหารไม่ปลอดภัยแบบนี้ เราจะระวังตัวและแก้ไขสิ่งเหล่านี้ได้อย่างไร	
12	Hero GDA : เริ่มต้นโดย ปกป้องตัวเราก่อน	

ภาพและเสียงที่ปรากฏเมื่อส่องภาพลูกเต๋า แบบที่ 4 ปกป้องสิทธิผู้บริโภค ตอนที่ 4 รู้วินัย ใส่ใจอาหารที่กิน

รูปแบบการนำเสนอ Motion infographic ความยาว 01.37 นาที

sence	script	motion graphic
13	Hero GDA : ต้องสังเกตอาหาร	
14	Hero GDA : - ไม่ซื้อ ถ้าบรรจุภัณฑ์ฉีกขาด หรือมีเส้นผม แมลง หรือสิ่งแปลกปลอม - แจ้งเจ้าของร้านหรือผู้ดูแลให้รู้และรับผิดชอบ	
15	Hero GDA : บอกต่อเตือนภัย ถ้าพบข้อมูลที่น่าห่วง ใจเพื่อปกป้องผู้อื่น	
16	Hero GDA : และแจ้งเบาะแส หรือร้องเรียนได้ที่ สายด่วน อย. 1556	

กองพัฒนาศักยภาพผู้บริหาร

โทรศัพท์ 0 2590 7121-2

 oryornoi



อย.น้อย
www.oryornoi.com

รวมพลเยาวชนคนรุ่นใหม่ ใส่ใจสุขภาพดี