



สำนักงานคณะกรรมการอาหารและยา
กระทรวงสาธารณสุข

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
การเสริมสร้างความรอบรู้ทางสุขภาพ ทักษะชีวิต และพฤติกรรมการบริโภคยาอย่างปลอดภัย
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 2
นาที่

"กูรู..ยาปฏิชีวนะ"

เวลา 50

สาระสำคัญ

ยาปฏิชีวนะ (Antibiotic) ใช้รักษาเฉพาะโรคที่เกิดจากการติดเชื้อแบคทีเรียเท่านั้น ไม่มีฤทธิ์ฆ่าเชื้อไวรัส และไม่มีฤทธิ์ลดการอักเสบ แก้ปวด ลดไข้ คนจำนวนมากมักมีความเข้าใจผิดเกี่ยวกับยาปฏิชีวนะและเรียกว่า “ยาแก้อักเสบ” ทำให้เกิดความเข้าใจผิดว่าการใช้ยานี้จะทำให้โรคที่เป็นอยู่หายเร็วขึ้น เพราะยาจะไปรักษาหรือแก้อักเสบ ความเข้าใจผิดดังกล่าวอาจทำให้เกิดพฤติกรรมการใช้ยาปฏิชีวนะไม่สมเหตุผล ใช้ยาพร่ำเพรื่อ อันอาจก่อให้เกิดผลกระทบ เช่น เกิดการแพ้ยา เกิดเชื้อดื้อยา หรือรุนแรงจนเกิดโรคแทรกซ้อน ซึ่งอาจเป็นอันตรายถึงชีวิต การมีความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้อง การโต้ตอบซักถาม จะทำให้เกิดความชัดเจนที่นำไปสู่การตัดสินใจในการเลือกใช้อาปฏิชีวนะอย่างสมเหตุผล

จุดประสงค์การเรียนรู้

เพื่อให้ผู้เรียน

1. มีความรู้ ความเข้าใจที่ถูกต้องในการใช้อาปฏิชีวนะอย่างสมเหตุผล
2. สามารถสืบค้น และเลือกสรรข้อมูลเกี่ยวกับยาปฏิชีวนะได้อย่างถูกต้อง
3. ตัดสินใจเลือกใช้อาปฏิชีวนะอย่างสมเหตุผล

สาระการเรียนรู้

1. ความเข้าใจที่ผิดเกี่ยวกับยาปฏิชีวนะ
2. อันตรายจากการใช้อาปฏิชีวนะพร่ำเพรื่อ ไม่ถูกต้อง
3. คำแนะนำในการใช้อาปฏิชีวนะอย่างปลอดภัย

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ครูสนทนากับนักเรียน และทบทวนหลักการใช้อย่างถูกต้องตามที่ได้เรียนมาในคาบเรียนก่อน และสุ่มนักเรียน 1-2 คน นำเสนอประสบการณ์ในการใช้ยาผิด และแนวทางการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมในการใช้ยาให้ถูกต้องที่นักเรียนได้ทำใบงานของสัปดาห์ก่อน

2. ครูสรุปผล กลุ่มที่ชนะกิจกรรม “ขอ สาม คำ” โดยเรียกนักเรียนตัวแทนกลุ่ม สาธิต "ขอ สาม คำ" พร้อมท่าทางประกอบของกลุ่ม

3. ครูมอบรางวัลแก่กลุ่มที่ได้รับการ Like & share สูงสุด สนทนา และตั้งคำถามกับนักเรียนถึงเหตุผลที่ทำให้นักเรียนตัดสินใจ Like & share ผลงานของกลุ่มดังกล่าว

ขั้นสอน

4. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนตามความเหมาะสม ให้นักเรียนศึกษาความรู้จากสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง "ฉลาดรู้ ... เรื่องยาปฏิชีวนะ"

5. ครูอธิบาย การเล่นเกมบันไดงูออนไลน์ โดยให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเข้าไปที่เว็บไซต์ <http://demo.fda.clicknext.net/innovation/> และเล่นเกม "บันไดงู..กูรูยาปฏิชีวนะ" (Snake Ladder) ตามที่ครูกำหนด (นักเรียนต้องตอบคำถามและปฏิบัติตามคำสั่งนั้น เพื่อทอยลูกเต๋าและเดินไปที่ช่องตามจำนวนที่ทอยได้ ทีมใดเดินไปถึงเส้นชัยหรืออยู่ใกล้เส้นชัยมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ โดยคำถามที่นักเรียนแต่ละคนได้รับจะเป็นคำถามจากการสุ่ม ไม่ซ้ำกัน)

6. ครูยกตัวอย่างข้อคำถามในเกม "บันไดงู..กูรูยาปฏิชีวนะ" (Snake Ladder) เฉลยคำตอบที่ถูกต้อง สรุปคะแนนและเชื่อมโยงให้นักเรียนเห็นว่าเหตุการณ์ที่เกิดผลดังกล่าวเป็นเพราะเหตุใด (ผู้ชนะ เพราะมีความรู้ที่ถูกต้อง ตัดสินใจถูกต้อง)

7. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมออกแบบสื่อ โดยมี Key Message “กินให้ครบ กินให้หมด กินให้จบ” โดยนักเรียนสามารถออกแบบด้วยรูปแบบใดก็ได้ (เช่น โปสเตอร์รณรงค์, Info Graphic, คลิปสั้น, เพลง ฯลฯ) และนำมาเสนอในการเรียนครั้งต่อไป

ขั้นสรุป

8. ครูให้นักเรียนสรุปผลกระทบของการใช้ยาปฏิชีวนะที่ไม่ถูกต้องและหลักการใช้อย่างถูกต้องเพื่อไม่ให้เกิดอันตรายและผลกระทบต่อสุขภาพ

9. ครูกระตุ้นให้นักเรียนนำความรู้ที่ได้เรียนในวันนี้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน และเผยแพร่แก่บุคคลใกล้ชิด

สื่อ – อุปกรณ์

1. นวัตกรรม "บันไดงู..กุรุษยาปฏิชีวนะ"
2. คลิปวีดิทัศน์ เรื่อง "ฉลาดรู้ ...เรื่องยาปฏิชีวนะ"
3. เกม "บันไดงู....กุรุษยาปฏิชีวนะ" (Snake Ladder)

การวัดและประเมินผล

วิธีการวัดและประเมินผล

การตรวจผลงาน

เครื่องมือวัดและประเมินผล

แบบประเมินผลงาน
