



อย. ยุค 4.0 ก้าวล้ำ คิดค้นนวัตกรรมสื่อการสอน ด้วยเทคโนโลยี AR

เพิ่มการเรียนรู้ ปลุกฝังเยาวชน บริโภคอาหารปลอดภัย

อย. ยุค 4.0 ทันสมัย เข้าถึงกลุ่มเยาวชน พัฒนาสื่อการสอนในโครงการอาหารปลอดภัยให้นักเรียนชั้น ม.1 ครอบคลุมโรงเรียนทุกภาค คิดค้นนวัตกรรม สอดแทรกเข้าไปในแผนการเรียนรู้ “อ่าน งด ลด ทำ” ด้วยการนำเทคโนโลยีการสอนสุดล้ำ AR ในรูปแบบการ์ตูน Animation 2D และ 3D ช่วยเพิ่มการเรียนรู้ให้แก่เยาวชนรุ่นใหม่ ได้รับความสนุกสนาน ควบคู่กับความรู้เรื่องการบริโภคอาหารปลอดภัย อีกทั้งยังนำแผนการจัดการเรียนรู้ 6 แผน และแผนการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 3 แผน มาสอนเด็ก หลังทดลองนักเรียนมีพฤติกรรมบริโภคอาหารปลอดภัยดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ รู้จักประโยชน์ของฉลากจีดีเอ หรือ ฉลากหวาน มัน เค็ม นำไปสู่การลดการบริโภคอาหารที่ไม่มีประโยชน์ ลดปัจจัยเสี่ยงการเกิดโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง (NCDs)



วันนี้ (29 สิงหาคม 2559) ณ โรงแรมมิราเคิล นพ.บุญชัย สมบูรณ์สุข เลขาธิการคณะกรรมการอาหารและยา และคณะ แถลงข่าวต่อสื่อมวลชนว่า จากความสำเร็จของการดำเนินโครงการอาหารปลอดภัยในรูปแบบใหม่เมื่อปีงบประมาณ พ.ศ. 2558 เพื่อปรับเปลี่ยนพฤติกรรมบริโภคอาหารของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ใน 4 จังหวัดน่านอง ได้แก่ กระบี่ ระยอง ชัยภูมิ และเชียงใหม่ ผ่านแผนการเรียนรู้ 9 แผน นั้น สำนักงานคณะกรรมการอาหารและยา (อย.) ไม่หยุดนิ่ง ได้ขยายผลการดำเนินโครงการอาหารปลอดภัยในปีงบประมาณ พ.ศ. 2559 ต่อเนื่อง โดยเพิ่มอีกจังหวัดละ 2 โรงเรียน ได้แก่ กระบี่

(ร.ร.คลองท่อมราษฎร์รังสรรค์ และ ร.ร.หนองทะเลวิทยา) , ชัยภูมิ (ร.ร.คอนสวรรค์ และ ร.ร.บ้านแท่นวิทยา) , ระยอง (ร.ร.ชำนาญสามัคคีวิทยา และ ร.ร.บ้านฉางกาญจนกุลวิทยา) , เชียงใหม่ (ร.ร.หางดงรัฐราษฎร์อุปถัมภ์ และ ร.ร.สันทรายวิทยาคม) โดยนำโมเดลแผนการเรียนรู้จำนวน 6 แผน มาใช้กับนักเรียนกลุ่มควบคุม และ เสริมด้วยแผนพัฒนาผู้เรียนอีก 3 แผน รวมเป็น 9 แผน มาใช้กับนักเรียนกลุ่มทดลอง ทั้งนี้ก็เพื่อปรับเปลี่ยน พฤติกรรมการบริโภคอาหารที่เหมาะสมของเด็กนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งเริ่มจากนักเรียนชั้น ม.1 ด้วยการส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการคิดและฝึกปฏิบัติ เน้นการอ่าน รวมถึงการใช้ประโยชน์จากฉลาก โภชนาการ เช่น ฉลาก หวาน มัน เค็ม (ฉลาก GDA) เพื่อลดการบริโภคอาหารที่ไม่มีประโยชน์ ไม่มีคุณค่าต่อ ร่างกาย ซึ่งการจัดทำแผนการเรียนรู้นี้ เป็นการร่วมมือกันวิจัยระหว่าง อย. กับอาจารย์จากคณะ ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ บางเขน และคณะศึกษาศาสตร์ สถาบันการพลศึกษา

สำหรับในปี 2559 นี้ อย. ยังได้พัฒนาสื่อการสอนผลิตนวัตกรรมให้เข้าถึงเยาวชน สอดรับกับ แนวคิดประเทศไทย 4.0 ด้วยการนำเทคโนโลยี AR มาช่วยเสริมในการเรียนการสอน โดยแสดงผลในรูปแบบ การ์ตูน Animation 2D และ 3D สอดแทรกเข้าไปในแผนการเรียนรู้ “อ่าน จด ลด ทำ” คือ เกมลูกเต๋า แส่นกล ซึ่งช่วยเพิ่มการเรียนรู้ให้นักเรียนได้รับความสนุกสนาน ควบคู่กับความรู้เรื่องการบริโภคอาหาร ปลอดภัย เกมดังกล่าวยังให้นักเรียนได้ฝึกฝนการคิดวิเคราะห์ สรุปความรู้ที่ได้รับให้อยู่ในรูปของ Mind Mapping และมีการถาม-ตอบ เพื่อให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมและเกิดความเข้าใจเรื่องการบริโภคอาหาร ปลอดภัยดียิ่งขึ้น หลังการทดลองทั้ง 8 โรงเรียน ผลปรากฏว่า เด็กนักเรียนมีความตระหนักและเรียนรู้ใน เรื่องของการอ่านฉลากก่อนเลือกซื้อผลิตภัณฑ์อาหารต่าง ๆ มีพฤติกรรมการบริโภคที่เหมาะสม มีคุณค่าต่อ ร่างกายมากขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ

นพ.บุญชัย สมบูรณ์สุข เลขาธิการฯ อย. กล่าวต่อไปว่า สื่อเทคโนโลยีจากแผนการเรียนรู้ดังกล่าว ถือเป็นส่วนหนึ่งของการส่งเสริมการเรียนรู้ให้แก่เยาวชนไทยเกี่ยวกับการบริโภคอาหารที่ปลอดภัย สม ประโยชน์ รู้จัก “ฉลาดซื้อ ฉลาดบริโภค” สามารถป้องกันความเสี่ยงจากเกิดโรคโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง (Non-communicable diseases: NCDs) เช่น เบาหวาน ความดันโลหิตสูง โรคหัวใจและหลอดเลือด โรคอ้วน โรคไต การดำเนินงานด้านอาหารปลอดภัยได้รับความสำเร็จด้วยความร่วมมือบูรณาการกับครูผู้สอนและ เจ้าหน้าที่จากสำนักงานสาธารณสุขจังหวัด ที่โรงเรียนต้นแบบตั้งอยู่ ดังนั้น อย. จึงได้มีการมอบโล่เกียรติคุณ ให้แก่สำนักงานสาธารณสุขจังหวัด ผู้อำนวยการโรงเรียน และครูผู้รับผิดชอบหลัก ตลอดจนมอบเกียรติบัตร แก่ครูผู้ช่วยและเจ้าหน้าที่สำนักงานสาธารณสุขจังหวัดทั้ง 4 จังหวัด เพื่อเป็นกำลังใจและขอบคุณทุกฝ่ายที่ ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีในกิจกรรมการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการบริโภคอาหารของนักเรียน

อย่างไรก็ตาม ในวันที่ อย. ได้จัดให้มีการประกวดสื่อ/นวัตกรรมของนักเรียนที่ผ่านการเรียน การสอนและการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการบริโภค พร้อมทั้งมอบเกียรติบัตรและเงินรางวัลให้แก่นักเรียนที่ชนะ การประกวดสื่อและนวัตกรรมโครงการอาหารปลอดภัย แบ่งเป็น

รางวัลที่ 1 ได้รับเงินรางวัลจำนวน 30,000 บาท ได้แก่ โรงเรียนแก่ง “วิทยสถานาร” จ.ระยอง

รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 ได้รับเงินรางวัลจำนวน 20,000 บาท ได้แก่ โรงเรียนภูเขียว จ.ชัยภูมิ

รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 ได้รับเงินรางวัลจำนวน 10,000 บาท ได้แก่ โรงเรียนทางดงรัฐราษฎร์
อุปถัมภ์ จ.เชียงใหม่

รางวัลชมเชย จำนวน 3 รางวัล ๆ ละ 5,000 บาท ได้แก่ โรงเรียนสันทรายวิทยาคม จ.เชียงใหม่
โรงเรียนชำนาญสามัคคีวิทยา จ.ระยอง และโรงเรียนสันป่าตองวิทยาคม จ.เชียงใหม่

รางวัลพิเศษความคิดสร้างสรรค์ ได้รับเงินรางวัล 9,000 บาท ได้แก่ โรงเรียนบ้านแท่น จ.ชัยภูมิ

รางวัลพิเศษใช้งานได้จริง ได้รับเงินรางวัล 9,000 บาท ได้แก่ โรงเรียนบ้านฉางกาญจนกุลวิทยา จ.
ระยอง

รางวัล Popular Vote ได้รับเงินรางวัล 3,000 บาท ได้แก่ โรงเรียนแกลง “วิทยสถาวร” จ.ระยอง
อย. หวังว่าเยาวชนไทยจะนำประโยชน์ที่ได้รับจากการคิดค้นสื่อและนวัตกรรมครั้งนี้ไปใช้
ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการบริโภคอาหารอย่างเหมาะสม และบอกต่อไปยังผู้ปกครอง สังคมรอบข้าง ให้
ร่วมกันปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการบริโภคอาหารอย่างปลอดภัย เพื่อสุขภาพที่ดี คุณภาพชีวิตที่ดีของ
สังคมไทยต่อไป