



โครงการผลิตและใช้สื่อเทคโนโลยี Metaverse โปรแกรม Spatial
เพื่อการเรียนรู้ในยุค Disruptive Innovation สำหรับผู้เรียนในจังหวัดอุทัยธานี

เรื่อง

การสร้างสื่อในรายวิชา การประยุกต์ AI สำหรับงานธุรกิจ
ในการประยุกต์ใช้ AI และ Metaverse Spatial
เพื่อการป้องกันยาเสพติดในสถานศึกษา

โดย

รุ่งทิwa แก้ววรรณะ

สรณัฐ พรมมา

วิทยาลัยเทคนิคอุทัยธานี

พ.ศ. 2567

โครงการผลิตและใช้สื่อเทคโนโลยี Metaverse โปรแกรม Spatial
เพื่อการเรียนรู้ในยุค Disruptive Innovation สำหรับผู้เรียนในจังหวัดอุทัยธานี

เรื่อง

การสร้างสื่อในรายวิชา การประยุกต์ AI สำหรับงานธุรกิจ
ในการประยุกต์ใช้ AI และ Metaverse Spatial
เพื่อการป้องกันยาเสพติดในสถานศึกษา

โดย

รุ่งทิwa แก้ววรรณะ
สรณัฐ พรมมา

วิทยาลัยเทคนิคอุทัยธานี
พ.ศ. 2567

สารบัญ

หน้า

1.ความสำคัญของสื่อ หรือนวัตกรรมที่น่าสนใจ	1
2. จุดประสงค์ และเป้าหมายของการดำเนินงาน	2
3. กระบวนการหรือขั้นตอนของการดำเนินงาน	3
4. ผลการดำเนินการ/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่จะได้รับ	7
5. ปัจจัยความสำเร็จ	9
6. บทเรียนที่ได้รับ	10
7. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ	13
8. ภาคผนวก	15

1. ความสำคัญของสื่อ หรือนวัตกรรมที่น่าสนใจ

หัวข้อ: การป้องกันยาเสพติดในสถานศึกษา ผ่านการประยุกต์ใช้ AI และ Metaverse Spatial

นวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ที่ใช้ AI สร้างภาพ วิดีโอ เสียง และบทเพลง พร้อมนำเสนอผ่านแพลตฟอร์ม Spatial.io มีความสำคัญอย่างยิ่งในการป้องกันปัญหาเสพติดในสถานศึกษา เนื่องจากสามารถเข้าถึงนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพผ่านสื่อที่หลากหลายและน่าสนใจ ช่วยเพิ่มความตระหนักรู้และเปลี่ยนแปลงทัศนคติของนักเรียนต่อปัญหาเสพติด โดยเนื้อหาที่น่าสนใจมีความชัดเจนและตรงประเด็น ทำให้นักเรียนได้รับข้อมูลที่จำเป็นและสามารถตัดสินใจในแนวทางที่ถูกต้องได้

การนำเสนอในรูปแบบเสมือนจริงผ่าน Spatial.io ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในประสบการณ์การเรียนรู้ที่อินเตอร์แอคทีฟและตอบสนองต่อความต้องการของยุคดิจิทัลได้อย่างแท้จริง โดยการใช้สื่อผสมผสานทั้งภาพ เสียง และเพลง ทำให้นักเรียนมีความจำและเข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้น นอกจากนี้ การใช้เทคโนโลยี AI ยังช่วยให้การผลิตสื่อมีความรวดเร็วและประหยัดทรัพยากร อีกทั้งยังสามารถปรับปรุงเนื้อหาให้ทันสมัยและตรงกับความต้องการของผู้เรียนในแต่ละช่วงเวลา

ดังนั้น นวัตกรรมนี้จึงเป็นเครื่องมือสำคัญที่ไม่เพียงแต่เสริมสร้างความรู้และทัศนคติที่ถูกต้องเกี่ยวกับการป้องกันยาเสพติดเท่านั้น แต่ยังช่วยกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ที่สมจริงและสร้างสรรค์ ด้วยการบูรณาการเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ากับแนวทางการสอนแบบอินเตอร์แอคทีฟ สื่อการเรียนรู้จึงสามารถสร้างผลกระทบเชิงบวกที่ยั่งยืนต่อพฤติกรรมและการตัดสินใจของนักเรียนในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพและทันสมัย

ประโยชน์ของสื่อหรือนวัตกรรมนี้:

- เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ ใช้สื่อหลากหลาย (รูป, วิดีโอ, เสียง, เพลง) ผ่านเทคโนโลยี AI และแพลตฟอร์ม Spatial.io เพิ่มการตระหนักรู้ถึงปัญหาเสพติดและสร้างวัฒนธรรมปลอดภัยในสถานศึกษา
- เสริมสร้างความจดจำและสร้างแรงบันดาลใจ การนำเสนอในรูปแบบเพลงช่วยกระตุ้นอารมณ์และทำให้เนื้อหาจดจำได้ง่าย
- ประหยัดเวลาและทรัพยากรในการผลิต เทคโนโลยี AI ช่วยสร้างสื่อได้รวดเร็วและปรับแต่งเนื้อหาได้ตามความต้องการ
- ส่งเสริมการเรียนรู้แบบอินเตอร์แอคทีฟและเสมือนจริง สร้างประสบการณ์ 3D ที่น่าสนใจและให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้
- สร้างความตระหนักรู้และป้องกันปัญหาเสพติด เนื้อหาที่มีความหมายช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจผลกระทบของยาเสพติดและแนวทางป้องกันได้อย่างชัดเจน

2. จุดประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน

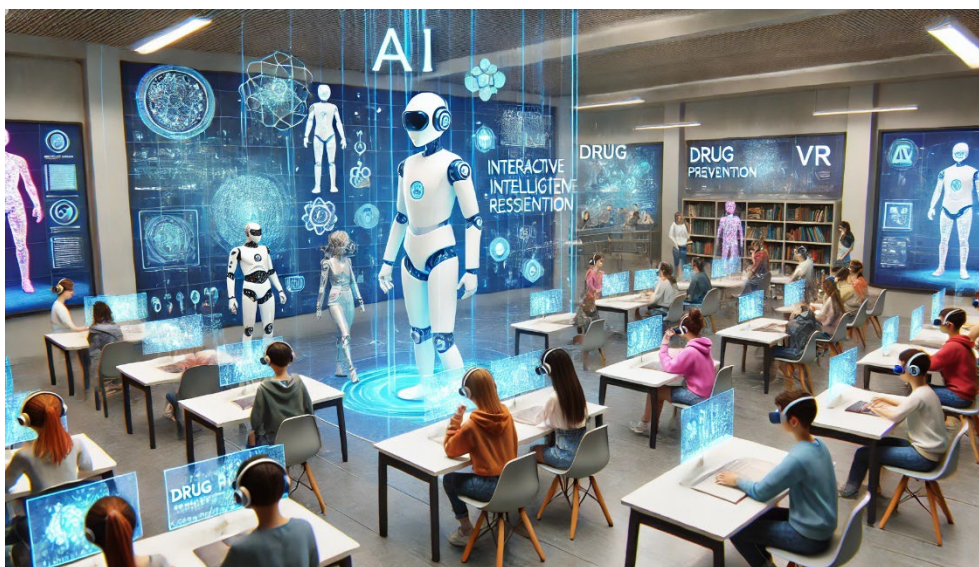
หัวข้อ: การป้องกันยาเสพติดในสถานศึกษา ผ่านการประยุกต์ใช้ AI และ Metaverse Spatial

2.1 จุดประสงค์ของการดำเนินงาน

- 2.1.1 เพื่อเสริมสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับปัญหาเสพติดในสถานศึกษา
- 2.1.2 เพื่อใช้เทคโนโลยี AI ในการสร้างสื่อการเรียนรู้ที่น่าสนใจและเข้าถึงได้ง่าย
- 2.1.3 เพื่อส่งเสริมประสบการณ์การเรียนรู้แบบเสมือนจริงผ่าน Spatial.io

2.2 เป้าหมายของการดำเนินงาน:

- 2.2.1 พัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพและตรงกับความต้องการของผู้เรียน
- 2.2.2 เพิ่มระดับการมีส่วนร่วมและการเรียนรู้แบบอินเทอร์แอคทีฟ
- 2.2.3 ส่งเสริมการป้องกันยาเสพติดในสถานศึกษาผ่านการให้ความรู้ การตระหนักถึงโทษ ผ่านสื่อเพลงและวิดีโอ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับยาเสพติด
- 2.2.4 ประเมินผลการใช้งานสื่อ ในการวัดระดับความรู้ ประเมินความเข้าใจ และการวิเคราะห์พฤติกรรม
- 2.2.5 พัฒนาสื่อเพิ่มเติมในอนาคต ในปรับปรุงและปรับเปลี่ยนเนื้อหาให้ทันสมัยตามสถานการณ์และความต้องการของผู้เรียน โดยใช้เทคโนโลยีใหม่ ๆ (เช่น Spatial.io) เพื่อเพิ่มความน่าสนใจและประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดียิ่งขึ้น



รูปภาพที่ 1 แสดงถึงภาพจำลองในการประยุกต์ใช้ AI และ Metaverse Spatial

3. กระบวนการ/วิธีการดำเนินงานการผลิต

หัวข้อ: การป้องกันยาเสพติดในสถานศึกษา ผ่านการประยุกต์ใช้ AI และ Metaverse Spatial

นำสมรรถนะการปฏิบัติงานในหลักสูตรรายวิชา : การใช้ prompt ประยุกต์ใช้ในงานต่าง ๆ ได้ มากำหนดเป้าหมายและวัตถุประสงค์ของการสร้างนวัตกรรม เช่น การพัฒนา AI ที่สามารถสร้างภาพ, วิดีโอ, เสียง เพื่อใช้เป็นสื่อการศึกษา เนื้อหาต่างเกี่ยวกับการป้องกันยาเสพติดในสถานศึกษา

เทคนิคการออกแบบคลิป ใช้ วิธีการจัดการเรียนรู้เป็นตัวกำหนดแต่ละคลิป แต่ละคลิปจะมีขั้นตอนจำนวน 4 ขั้นตอน โดยการจัดทำคลิปจะใช้ AI ทั้งหมด เพื่อให้สอดคล้องกับรายวิชาโดยแต่ละคลิปจะมีการเกริ่นนำโดย AI เพื่อสร้างสนใจแก่ผู้เรียน ก่อนเข้าสู่ขั้นตอนที่ 1 โดยก่อนจะเข้าสู่ขั้นตอนที่ 1 จะมีการให้นักศึกษาลงทะเบียนกิจกรรมใน Metaverse Spatial



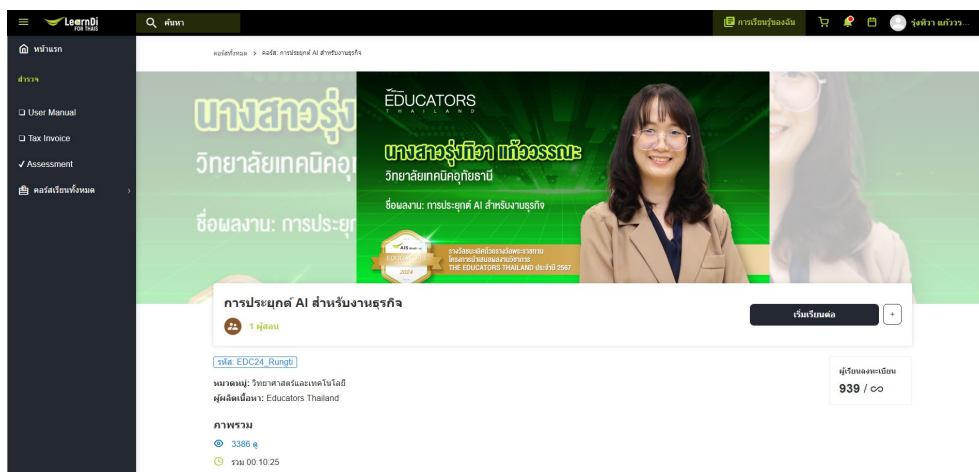
รูปภาพที่ 2 จุดที่ให้นักเรียนนักศึกษาลงทะเบียนกิจกรรมใน Metaverse Spatial

ขั้นตอนที่ 1 เป็นการแสดงผลลัพธ์ของการใช้ prompt ในการสร้างเพลงและเอ็มวี ในเรื่องของการป้องกันยาเสพติดในสถานศึกษา เพื่อทอดแทรกเนื้อหาให้เข้ากับรายวิชา และเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากรู้ อยากทำในการใช้ AI สร้างเพลง สร้าง วิดีโอมากขึ้น

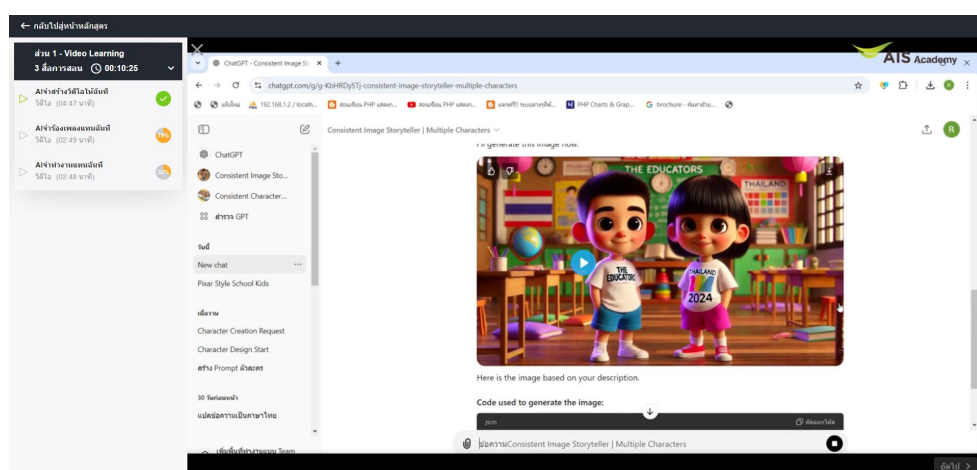


รูปภาพที่ 3 เพลงและเอ็มวี ในเรื่องของการป้องกันยาเสพติดในสถานศึกษา

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นสอน เป็นการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ที่ครูผู้สอนได้จัดทำขึ้น ในการเรียนรู้วิธีทำขั้นตอนการปฏิบัติต่าง ๆ ผ่านคลิป โดยเนื้อหาภายในคลิปจะเป็นการอัดคลิปหน้าจอขณะสาธิต วิธีการสร้างสื่อต่าง ๆ โดยใช้ AI แต่ละประเภท เพื่อให้ชิ้นงานมีประสิทธิภาพ



รูปภาพที่ 4 แพลตฟอร์มออนไลน์ที่ครูผู้สอนได้จัดทำในการเรียนรู้วิธีทำ ขั้นตอนการปฏิบัติต่าง ๆ



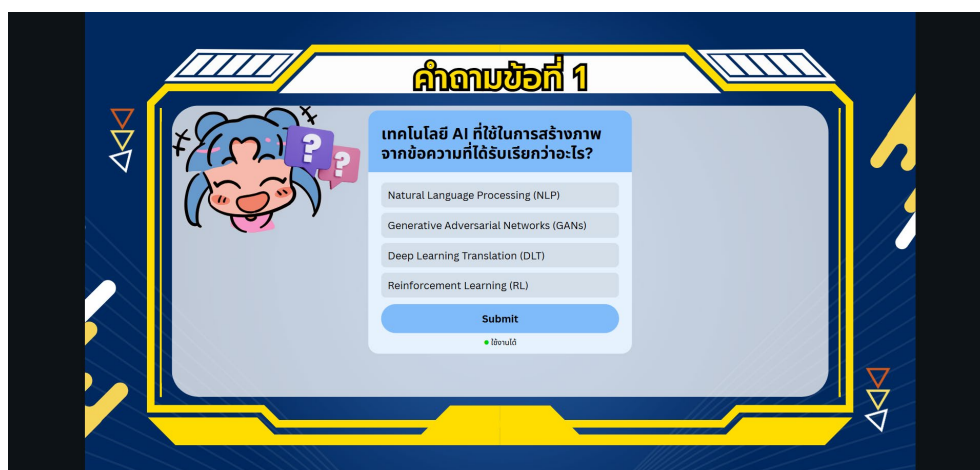
รูปภาพที่ 5 สื่อวิดีโอการสอนในแพลตฟอร์มออนไลน์ของครูผู้สอน

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นสรุป เป็นการสรุปเครื่องมือ AI ที่ใช้ในแต่ละคลิป และการประยุกต์ใช้ AI ในชีวิตประจำวัน



รูปภาพที่ 6 สื่อวีดิโอการสอนในแพลตฟอร์มออนไลน์ของครูผู้สอน

ขั้นตอนที่ 4 ขั้นประเมินผล มีใบความรู้ และใบปฏิบัติงาน เพื่อให้ให้นักศึกษาสามารถทบทวนเนื้อหา และนำความรู้ความเข้าใจนั้นไปปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง มีการวัดผลและประเมินผลจากสภาพจริง ได้แก่ ชิ้นงาน เพื่อให้สอดคล้องกับหลักสูตรอาชีวศึกษา และมีการวัดผลผ่านแบบทดสอบ เพื่อวัดความรู้นักศึกษาหลังจากดูสื่อการสอนเสร็จสิ้นแล้ว



รูปภาพที่ 7 แบบทดสอบในกิจกรรม Metaverse Spatial



รูปภาพที่ 8 ผลงานของนักเรียนนักศึกษาที่ได้เรียนผ่านสื่อในแพลตฟอร์มออนไลน์ของครูผู้สอน

4. ผลการดำเนินการ/ผลลัพธ์ที่คาดว่าจะได้รับ

หัวข้อ: การป้องกันยาเสพติดในสถานศึกษา ผ่านการประยุกต์ใช้ AI และ Metaverse Spatial

4.1 ผลการดำเนินการ:

จากการนำเทคโนโลยี AI และ Metaverse Spatial มาประยุกต์ใช้ในการป้องกันยาเสพติดในสถานศึกษา มีผลการดำเนินการที่สำคัญดังต่อไปนี้



รูปภาพที่ 9 กิจกรรมใน Metaverse Spatial ประยุกต์ใช้ในการป้องกันยาเสพติดในสถานศึกษา

4.1.1 การพัฒนาและผลิตสื่อการเรียนรู้

4.1.1.1 ใช้เทคโนโลยี AI สร้างสรรค์ภาพ วิดีโอ เสียง และบทเพลงที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการป้องกันยาเสพติดในสถานศึกษา

4.1.1.2 จัดทำสื่อให้มีความหลากหลายและน่าสนใจ เพื่อนำเสนอข้อมูลในรูปแบบที่เข้าถึงนักศึกษาได้ง่าย

4.1.2 การนำเสนอผ่านแพลตฟอร์ม Spatial.io

4.1.2.1 จัดแสดงสื่อที่ผลิตขึ้นในสภาพแวดล้อมเสมือนจริงผ่านโปรแกรม Spatial.io

4.1.2.2 เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้มีประสบการณ์การเรียนรู้แบบอินเทอร์แอคทีฟในโลก 3D

4.1.3 การจัดกิจกรรมและการประเมินผล

4.1.3.1 จัดให้นักศึกษาได้ทดลองสร้างการนำเสนอเรื่องยาเสพติดผ่าน Spatial.io แบบรายบุคคล

4.1.3.2 ประเมินผลการเรียนรู้โดยใช้ใบความรู้, ใบปฏิบัติงาน, แบบทดสอบ และการวัดผลจากชิ้นงานนำเสนอ

4.1.3.3 ติดตามและบันทึกข้อมูลการเรียนรู้จากนักศึกษาในสภาพแวดล้อมจริง

4.2 ผลลัพธ์ที่คาดว่าจะได้รับ:

4.2.1 ความรู้และความเข้าใจที่เพิ่มขึ้น

4.2.1.1 นักศึกษาจะได้รับข้อมูลและความรู้ที่ครอบคลุมเกี่ยวกับผลกระทบและวิธีการป้องกัน

ยาเสพติด

4.2.1.2 การประเมินผลผ่านใบความรู้และแบบทดสอบแสดงถึงระดับความเข้าใจที่สูงขึ้น

4.2.2 พัฒนาทักษะการนำเสนอและการใช้เทคโนโลยี

4.2.2.1 นักศึกษาจะมีทักษะในการสร้างและนำเสนอเนื้อหาในสภาพแวดล้อมเสมือนจริงผ่าน

Spatial.io

4.2.2.2 การใช้สื่อที่ผลิตจาก AI จะช่วยให้นักศึกษาเรียนรู้การสื่อสารและวิเคราะห์ข้อมูลใน

รูปแบบดิจิทัล

4.2.3 การเปลี่ยนแปลงในพฤติกรรมและทัศนคติ

4.2.3.1 นักศึกษาจะมีทัศนคติที่ถูกต้องและตระหนักถึงผลกระทบของยาเสพติดมากขึ้น

4.2.3.2 การประเมินผลจากชิ้นงานและใบปฏิบัติงานจะช่วยสะท้อนถึงการนำความรู้ไป

ประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง

4.2.4 ความพร้อมสู่การประกอบอาชีพ

4.2.4.1 นักศึกษาที่ผ่านการเรียนรู้และประเมินผลจะมีความพร้อมในการนำความรู้และทักษะที่พัฒนาไปใช้ในสภาพแวดล้อมการทำงานจริง

4.2.4.2 ผลลัพธ์ที่ได้จะสอดคล้องกับหลักสูตรอาชีวศึกษาที่เน้นการปฏิบัติจริงและการพัฒนาทักษะทางเทคโนโลยี

5. ปัจจัยความสำเร็จ

หัวข้อ: การป้องกันยาเสพติดในสถานศึกษา ผ่านการประยุกต์ใช้ AI และ Metaverse Spatial

5.1 คุณภาพและความน่าสนใจของสื่อการเรียนรู้

5.1.1 เนื้อหาที่ถูกต้อง ครบคลุม และเป็นระบบเกี่ยวกับการป้องกันยาเสพติด

5.1.2 การสร้างสื่อที่มีความหลากหลาย (รูป วิดีโอ เสียง และเพลง) โดยใช้เทคโนโลยี AI ช่วยเพิ่มความน่าสนใจและทำให้ข้อมูลจดจำได้ง่าย

5.2 การใช้งานและการนำเสนอผ่านแพลตฟอร์ม Spatial.io

5.2.1 สร้างสภาพแวดล้อมเสมือนจริงที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและประสบการณ์การเรียนรู้แบบอินเตอร์แอคทีฟ

5.2.2 การออกแบบอินเตอร์เฟซที่ใช้งานง่ายและเข้าถึงได้สำหรับนักศึกษา เพื่อให้สามารถนำเสนอผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5.3 การประเมินผลที่ครอบคลุมและเป็นระบบ

5.3.1 การวัดผลทั้งในด้านความรู้ (ผ่านแบบทดสอบและใบความรู้) และด้านการปฏิบัติ (ผ่านใบปฏิบัติงานและการประเมินชิ้นงานนำเสนอ)

5.3.2 การประเมินผลจากสภาพแวดล้อมจริงที่ช่วยให้นักศึกษาได้ทบทวนและนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์จริง

5.4 การบูรณาการเข้ากับหลักสูตรอาชีวศึกษา

5.4.1 เนื้อหาและกระบวนการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับหลักสูตรอาชีวศึกษา ทำให้การเรียนรู้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในงานจริงได้

5.4.2 การออกแบบกิจกรรมและการประเมินผลที่มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะทั้งด้านเทคโนโลยีและการสื่อสารในบริบทของการทำงาน

5.5 การสนับสนุนและการมีส่วนร่วมของนักศึกษา

5.5.1 ส่งเสริมให้นักศึกษาได้มีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์และนำเสนอผลงานรายบุคคลผ่าน Spatial.io

5.5.2 การให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์และการติดตามผลอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้นักศึกษาสามารถพัฒนาทักษะและปรับปรุงผลงานได้อย่างต่อเนื่อง

6. บทเรียนที่ได้รับ

หัวข้อ: การป้องกันยาเสพติดในสถานศึกษา ผ่านการประยุกต์ใช้ AI และ Metaverse Spatial

6.1 คุณภาพและความหลากหลายของสื่อการเรียนรู้

6.1.1 การใช้ AI ในการสร้างรูป วิดีโอ เสียง และเพลงช่วยให้ได้สื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพสูง และน่าสนใจ ทำให้นักศึกษาเข้าใจเนื้อหาที่ซับซ้อนได้ง่ายขึ้น

6.1.2 การนำเสนอผ่าน Spatial.io ช่วยสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เสมือนจริง ส่งผลให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและเกิดความจำที่ดีขึ้นกับเนื้อหาที่ได้รับ

6.2 การประเมินผลและการนำเสนอผลงานของนักศึกษา

6.2.1 การให้โอกาสนักศึกษาแต่ละคนสร้างการนำเสนอผ่าน Spatial.io ช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยี รวมถึงการวิเคราะห์และสรุปข้อมูลได้อย่างมีระบบ

6.2.2 การประเมินผลผ่านใบความรู้ ใบปฏิบัติงาน และชิ้นงานนำเสนอ ทำให้นักศึกษาได้ ทบทวนและประเมินความเข้าใจของตนเองอย่างเป็นรูปธรรม รวมถึงสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ใน สถานการณ์จริงได้

6.3 การบูรณาการกับหลักสูตรอาชีวศึกษาและการพัฒนาต่อเนื่อง

6.3.1 การผสมผสานเนื้อหาเกี่ยวกับการป้องกันยาเสพติดเข้ากับหลักสูตรอาชีวศึกษาช่วยให้นักศึกษาได้เรียนรู้ทักษะที่จำเป็นสำหรับการประกอบอาชีพในอนาคต

6.3.2 ผลการดำเนินงานและข้อเสนอแนะจากการประเมินผลช่วยให้สามารถปรับปรุงและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ให้ทันสมัยและสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง

7. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

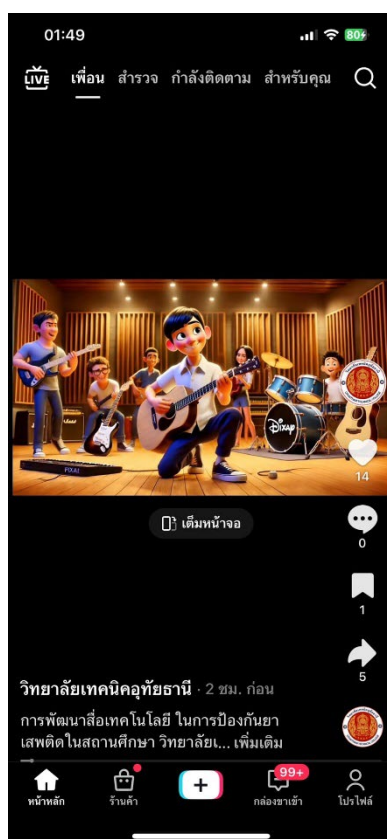
หัวข้อ: การป้องกันยาเสพติดในสถานศึกษา ผ่านการประยุกต์ใช้ AI และ Metaverse Spatial

7.1 เผยแพร่ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลและสื่อ ออนไลน์

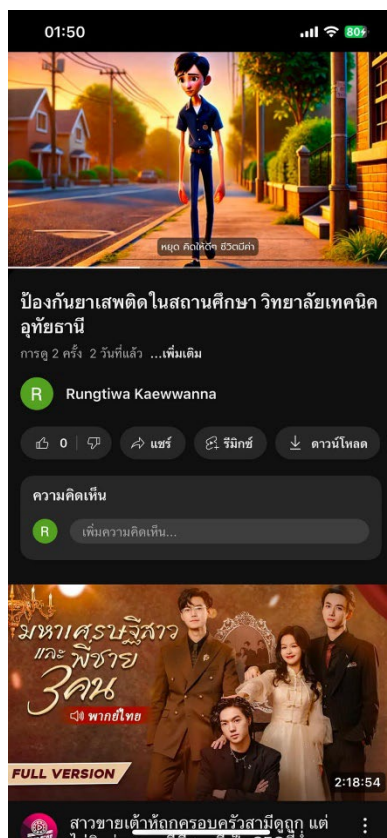
ใช้ช่องทางโซเชียลมีเดีย เช่น Facebook, YouTube และ TIKTOK



รูปภาพที่ 10 เผยแพร่ผ่าน Facebook



รูปภาพที่ 11 เผยแพร่ผ่าน TIKTOK



รูปภาพที่ 12 เผยแพร่ผ่าน YouTube

7.3 รางวัลที่ได้รับ

สื่อที่ใช้สอน ได้รับรางวัลชนะเลิศถ้วยรางวัลพระราชทาน สมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ในด้านครูผู้นำสื่อนวัตกรรมด้านการเรียนการสอน ระดับประเทศ จากโครงการ The Educators Thailand 2024 ”มหานครการศึกษาที่เท่าเทียมกัน



รูปภาพที่ 15-16 ครูผลงานได้รับรางวัลชนะเลิศถ้วยรางวัลพระราชทานสมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ในด้านครูผู้นำสื่อนวัตกรรมด้านการเรียนการสอน ระดับประเทศ

ภาคผนวก



QR Code สำหรับเข้าถึงเนื้อหาใน Metaverse Spatial

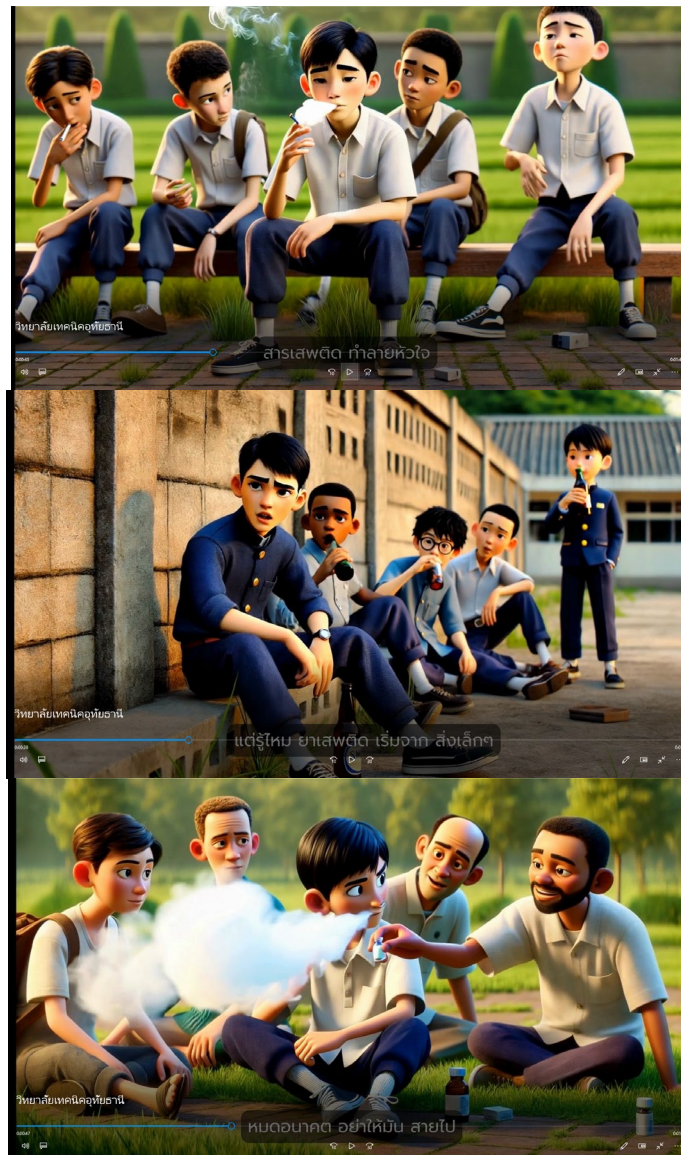
สื่อวิดีโอที่ใช้ในการรณรงค์ยาเสพติดในสถานศึกษา โดยการประยุกต์ใช้ กับรายวิชา การประยุกต์ใช้ AI ในงานธุรกิจ



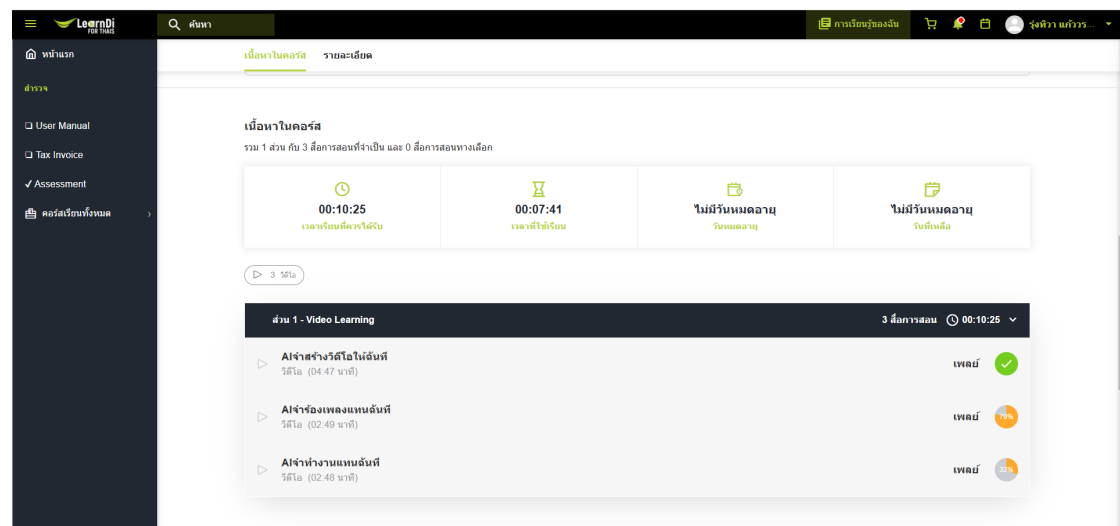
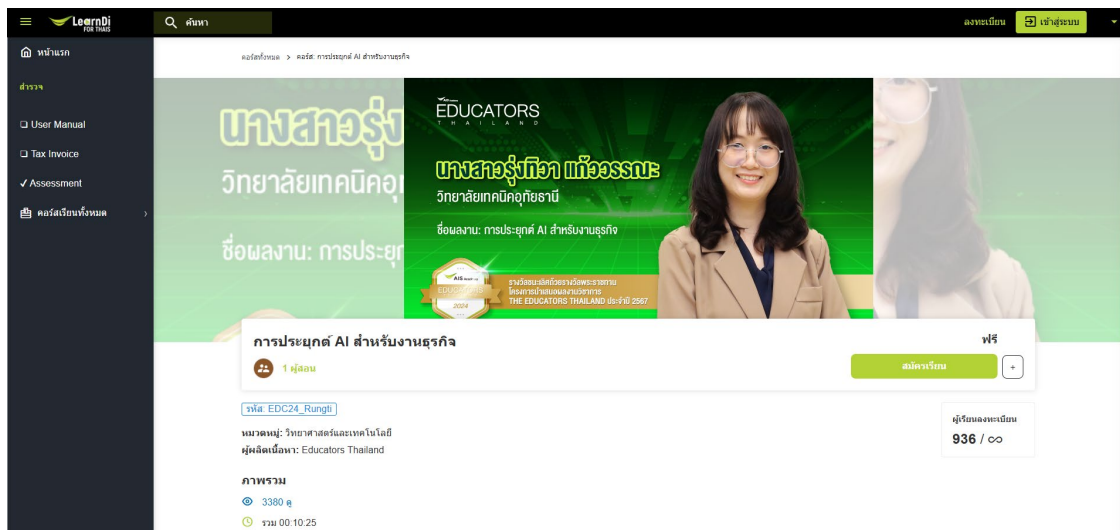
สแกนเลย!

QR Code

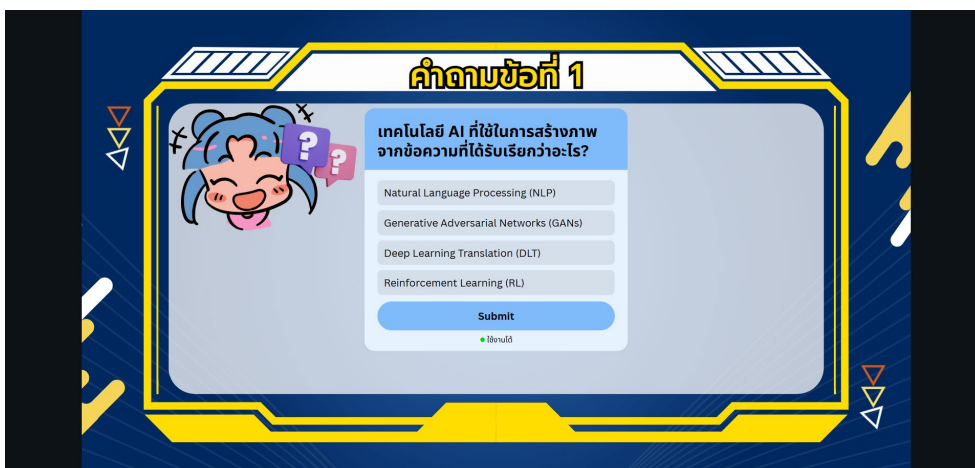
ตัวอย่างสื่อวิดีโอที่ใช้ในการรณรงค์



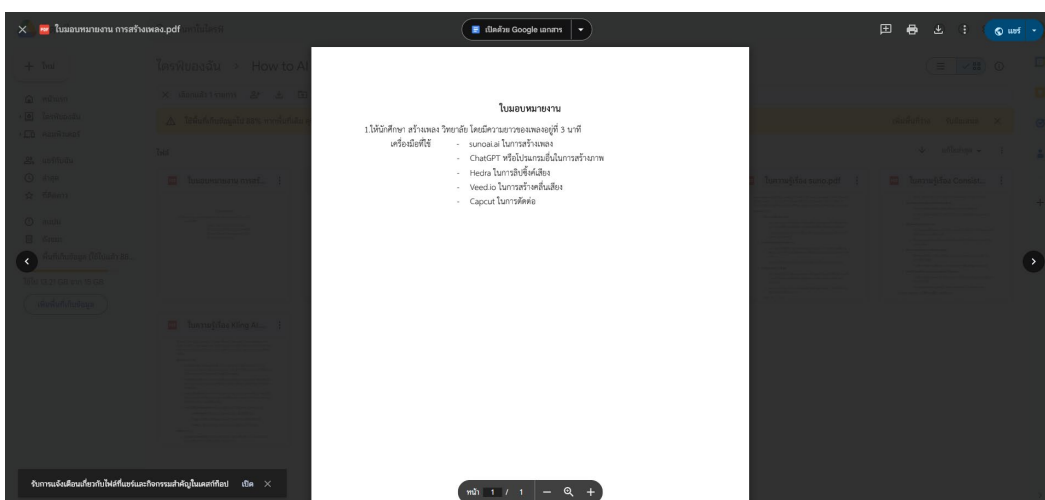
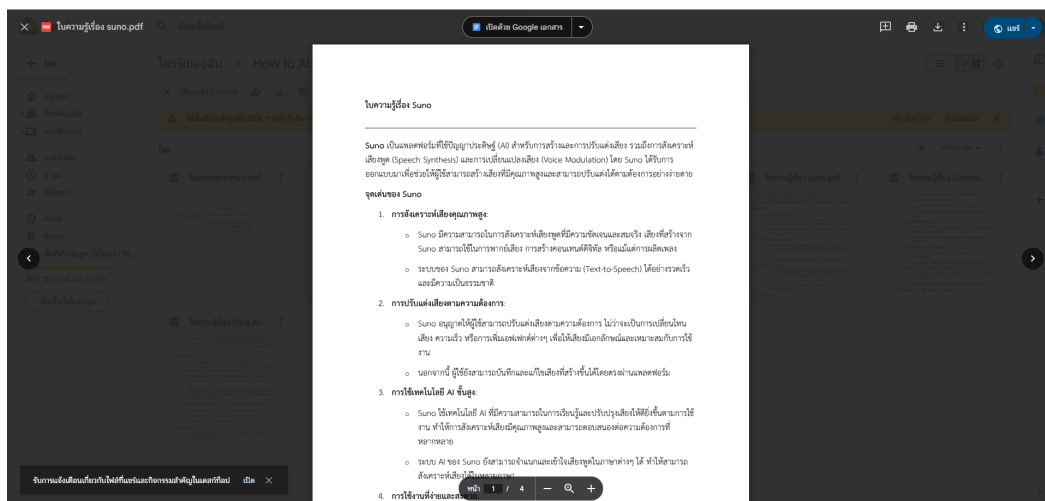
สื่อที่ใช้การสอน แพลตฟอร์มออนไลน์ เรื่อง การประยุกต์ใช้ AI



แบบทดสอบ เรื่อง การประยุกต์ใช้ AI โดยใช้ เครื่องมือ canva



ใบความรู้เพิ่มเติม และใบมอบหมายงาน



ตัวอย่างผลงาน นักเรียนนักศึกษา ในการประยุกต์ใช้ AI และ spatial
ในการสร้างสื่อเกี่ยวกับ ยาเสพติด



