

ชื่อเรื่อง นวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ สัมคนเดียวจีบทั้งบ้าน

หลักการและเหตุผล

การพลัดตกหกล้มเป็นปัญหาสาธารณสุขที่สำคัญ ซึ่งเป็นสาเหตุการเสียชีวิตอันดับสองในกลุ่มของ การบาดเจ็บ โดยไม่ตั้งใจ รองจากการบาดเจ็บจากอุบัติเหตุทางถนน การพลัดตกหกล้มมีตั้งแต่การล้มบนพื้น ระดับเดียวกัน จากการลื่น สะดุด ก้าวพลาด ถูกผู้อื่นชนหรือดัน หรือการล้มจากระดับหนึ่งไปสู่ระดับหนึ่ง เช่น จากการปีน ตกจากที่สูง ตกบันได รวมถึงการตกหรือล้มที่เกี่ยวข้องกับเก้าอี้ เตียง รถเข็น เฟอร์นิเจอร์ เป็นต้น การพลัดตกหกล้มมีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยทั่วโลกมีผู้เสียชีวิตจากการพลัดตกหกล้มใน ปี พ.ศ. 2545 ประมาณ 391,000 คน และเพิ่มขึ้นเป็น 424,000 คน ในปี พ.ศ. 2555 (เฉลี่ยวันละ 1,160 คน) สำหรับประเทศไทยมีผู้สูงอายุเสียชีวิตกว่า 1,000 คน หรือเฉลี่ยวันละ 3 คน โดยเพศชายมีอัตราการเสียชีวิต สูงกว่าเพศหญิงกว่า 3 เท่า ความเสี่ยงต่อการพลัดตกหกล้มเพิ่มสูงขึ้นตามอายุ ประกอบกับปัจจุบัน ประเทศไทยก้าวเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ (Ageing Society) โดยมีประชากรอายุ 60 ปีขึ้นไปมากกว่าร้อยละ 10 และมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ซึ่งในระยะ 10 ปี มีผู้สูงอายุเพิ่มขึ้นถึง 2,500,000 คน และคาดการณ์ว่าจะสูงถึงร้อยละ 20 ในปี พ.ศ. 2568 จึงนับว่าเป็นปัจจัยสำคัญ รวมทั้งการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายและความเสื่อมตามวัย ทำให้มีปัญหาดังกล่าวไม่ติดต่อ และการบาดเจ็บ โดยเฉพาะการบาดเจ็บจากการพลัดตกหกล้มในผู้สูงอายุ ทั้งนี้ พบว่าค่าใช้จ่ายของ ระบบบริการใน ผู้สูงอายุที่พลัดตกหกล้มเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจนทั่วโลก ซึ่งส่งผลกระทบต่อครอบครัว ชุมชน และ สังคม ทั้งค่าใช้จ่ายทางตรง และทางอ้อม

วัตถุประสงค์

1. ในการจัดทำสื่อความรู้ เรื่อง สัมคนเดียวจีบทั้งบ้าน มีวัตถุประสงค์ดังนี้
2. เพื่อใช้เผยแพร่ให้ผู้สูงอายุและญาติเห็นถึงความสำคัญในการป้องกันการหกล้มในผู้สูงอายุ
3. เพื่อให้ผู้สูงอายุและญาติ นำความรู้ที่ได้รับจากสื่อความรู้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน
4. เพื่อให้ พื้นที่ ที่รับผิดชอบนำสื่อความรู้ ไปใช้ให้เกิดประโยชน์

วิธีการดำเนินงาน

ขั้นตอนการเตรียมงาน

- รวบรวมข้อมูล
- นำข้อมูลที่ได้นำมาวิเคราะห์ถึงปัญหาและสาเหตุ
- ศึกษาข้อมูลด้านวิชาการเรื่องการหกล้มในผู้สูงอายุ

ขั้นปฏิบัติงาน

- นำข้อมูล เนื้อหาวิชาการ มาเขียนเป็นลำดับขั้นตอนในการสร้างสื่อ animation เรื่อง ล้มคนเดียวเจ็บทั้งบ้าน
- นำเสนอ ทีมผู้ปฏิบัติงาน ปรับปรุงเนื้อหา
- นำเนื้อหาที่ได้ สร้างเป็น animation ความยาวประมาณ 4-5 นาที

Management

- นำสื่อความรู้ไปเผยแพร่ในงานที่รับผิดชอบ คลินิกเบาหวานความดัน โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพ ทุกวันพุธและพฤหัสบดี
- นำสื่อความรู้ไปเผยแพร่ให้พื้นที่ ที่รับผิดชอบ ในเวทีการประชุม เรื่องการหกล้มในผู้สูงอายุ และให้พื้นที่นำไปเผยแพร่ต่อยังพื้นที่ของตน

ติดตามประเมินผล

- เก็บข้อมูลความพึงพอใจ เดือน กุมภาพันธ์ 2562 วิเคราะห์ผล

รายการ	ก.ย. 61	ต.ค.61	พ.ย.61	ธ.ค.61	ม.ค.62	ก.พ.62	มี.ค. 62
1.ศึกษา/วิเคราะห์ ปัญหา อุปสรรคใน การดำเนินงาน	←		→				
2.ค้นคว้าความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับการ ดำเนินงาน	←		→				
3. จัดทำสื่อ Animation เรื่อง ล้มคน คนเดียวเจ็บทั้งบ้าน /ปรับปรุงแก้ไข			←	→			
4.ทดลองใช้สื่อ Animation				←	→		

5.ประเมินผลการใช้สื่อ Animation การส่งเสริมความรอบรู้ด้านสุขภาพ						↔	
---	--	--	--	--	--	---	--

ผลการดำเนินงาน

1. ศึกษา/วิเคราะห์ ปัญหา อุปสรรคในการดำเนินงาน

- มีการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล เรื่องการหกล้มในผู้สูงอายุ สถิติการตาย สาเหตุที่ทำให้เกิดในประเทศไทย และในเขตสุขภาพที่ 6

2. ค้นคว้าความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับการดำเนินงาน

- ได้นำข้อมูลมาที่ค้นคว้าความรู้เพิ่มเติมในการจัดทำเนื้อหา สื่อ Animation และนำเนื้อหาที่ได้มาประชุมในกลุ่มงานเพื่อเพิ่มเติม และแก้ไขเนื้อหาให้สมบูรณ์ เมื่อได้เนื้อหาที่สมบูรณ์ ได้จัดทำสื่อ Animation

3. จัดทำสื่อ Animation การส่งเสริมความรอบรู้ ด้านสุขภาพ

- จัดทำ สื่อ Animation เรื่อง ล้มคนเดียวเจ็บทั้งบ้าน ความยาว ประมาณ 4 นาที เสร็จสิ้นเมื่อวันที่ 17 มกราคม 2562

4. ทดลองใช้สื่อ Animation การส่งเสริมความรอบรู้ด้านสุขภาพ

- นำสื่อ Animation เรื่อง ล้มคนเดียวเจ็บทั้งบ้าน มาทดลองใช้ในคลินิกเบาหวาน ความดัน ในเดือน กุมภาพันธ์ 2562

5. ประเมินผลการใช้สื่อ Animation การส่งเสริมความรอบรู้ด้านสุขภาพ

- มีการเก็บข้อมูล โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจในสื่อ Animation และนำข้อมูลมาวิเคราะห์เพื่อปรับปรุงแก้ไข ในเดือนกุมภาพันธ์ 2562

วันที่ 6 กุมภาพันธ์ 2562 และเก็บแบบประเมินความพึงพอใจ มีผู้เข้าร่วมใช้สื่อนวัตกรรม

จำนวน 32 คน

- ผลการประเมินความพึงพอใจต่อสื่อนวัตกรรม ล้มคนเดียวเจ็บทั้งบ้าน

งานผู้ป่วยนอก โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพ ศูนย์อนามัยที่ 6

วัน/เดือน/ปี ที่สำรวจ 6 กุมภาพันธ์ 2562 - 14 กุมภาพันธ์ 2562

ผลสรุป ความพึงพอใจต่อการชื้อ นวัตกรรม ล้มคนเดียวเจ็บทั้งบ้าน มีจำนวนผู้รับการประเมิน จำนวน 32 ราย

เป็น เพศชาย 12 คน ร้อยละ 37.5 เพศหญิง 20 คน ร้อยละ 62.5

โดยประเมิน ออกเป็น 6 หัวข้อ การประเมิน

1. เป็นสื่อ นวัตกรรมที่มีความเหมาะสมกับผู้สูงอายุ มีความพึงพอใจมากที่สุด ร้อยละ 46.2 รองลงมา พพอใจมาก ร้อยละ 53.8
2. เป็นสื่อ นวัตกรรมที่สามารถนำไปปฏิบัติได้จริง มีความพึงพอใจมากที่สุด ร้อยละ 36.8 รองลงมา พพอใจมาก ร้อยละ 63.2
3. สื่อ นวัตกรรมเป็นประโยชน์ต่อผู้สูงอายุ มีความพึงพอใจมากที่สุด ร้อยละ 54.9 รองลงมา พพอใจมาก ร้อยละ 45.1
4. สื่อ นวัตกรรมมีเนื้อหาที่เข้าใจง่าย มีความพึงพอใจมากที่สุด ร้อยละ 26.4 รองลงมา พพอใจมาก ร้อยละ 30.4 ปานกลาง ร้อยละ 43.2
5. เป็นสื่อ นวัตกรรมที่เรียนรู้ และปฏิบัติได้ง่าย มีความพึงพอใจมากที่สุด ร้อยละ 16.4 รองลงมา พพอใจมาก ร้อยละ 42.1 ปานกลาง ร้อยละ 41.5
6. สื่อ นวัตกรรมสามารถทำให้ผู้สูงอายุมีพฤติกรรมสุขภาพที่ดีขึ้น มีความพึงพอใจมากที่สุด ร้อยละ 37.5 รองลงมา พพอใจมาก ร้อยละ 42.2 ปานกลาง ร้อยละ 20.3

การนำไปใช้

- นำสื่อ นวัตกรรม ล้มคนเดียวเจ็บทั้งบ้าน ไปเผยแพร่ แก่ 8 จังหวัด ในการประชุมกับเครือข่ายผู้สูงอายุ ในเดือน มีนาคม 2562
- ใช้ในกระบวนการ HLO คลินิกเบาหวาน ความดัน โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพ ศูนย์อนามัยที่ 6

ปัญหาและอุปสรรค

- ผู้รับบริการต้องการเป็นเอกสารเพื่อนำไปใช้ที่บ้าน เพื่อปฏิบัติได้ถูกต้องตามขั้นตอน
- ผู้รับบริการบางท่านไม่มีญาติมาด้วยจึงไม่สามารถนำความรู้ที่ได้ไปปรับแก้ไขได้หมด

แนวทางการพัฒนา

- นำนวัตกรรมสื่อความรู้ ไปพัฒนาการใช้ QR code ให้ผู้รับบริการ โหลดเนื้อหาจากช่องทาง line เพื่อนำไปใช้และให้ ญาติผู้ดูแลปฏิบัติตามได้

สามารถดาวน์โหลดได้ที่ QR code ด้านล่าง



ภาพกิจกรรม

