

ชื่อผลงาน นวัตกรรม “แอนิเมชันส่งเสริมความรอบรู้ด้านสุขภาพและพฤติกรรมที่พึงประสงค์สำหรับวัยเรียน”

จัดทำโดย นางสุวิมล เสาวรสและนางสาวสุปวีณา พลศักดิ์ กลุ่มงานวัยเรียนและเยาวชน

บทคัดย่อ

แอนิเมชันส่งเสริมความรอบรู้ด้านสุขภาพและพฤติกรรมที่พึงประสงค์สำหรับวัยเรียน มีวัตถุประสงค์เพื่อใช้เป็นสื่อประกอบการสอนและการดำเนินงานโรงเรียนส่งเสริมความรอบรู้ด้านสุขภาพและส่งเสริมให้นักเรียนมีความรอบรู้ด้านสุขภาพและพฤติกรรมสุขภาพที่พึงประสงค์ โดยมีรูปแบบการศึกษาเป็นการสำรวจความรอบรู้ด้านสุขภาพหลังจากได้มีการใช้สื่อที่ผลิตขึ้น โดยแบ่งเป็นช่วงแรกของการศึกษาเป็นการนำสื่อไปทดลองใช้และได้มีการประเมินสื่อที่ผลิตขึ้น ผลการประเมินสื่อที่นำไปใช้พบว่า มีระดับความพึงพอใจโดยรวมมากที่สุดคิดเป็น ร้อยละ ๘๐.๗๗ รองลงมามีระดับความพึงพอใจมากที่สุดคิดเป็น ร้อยละ ๑๒.๐๙ และมีระดับความพึงพอใจปานกลางคิดเป็นร้อยละ ๗.๑๔ และในช่วงที่สองจะมีการประเมินเรื่องความรอบรู้ด้านสุขภาพของเด็กนักเรียนซึ่งในช่วงที่สองนี้เป็นช่วงที่เด็กนักเรียนได้มีการทิวข้อสอบและสอบปลายภาคทางโรงเรียนจึงไม่ได้เปิดสื่อและหลังจากที่มีการสอบแล้วก็มีมีการปิดภาคเรียน การประเมินความรอบรู้ด้านสุขภาพของเด็กในช่วงที่สองนี้จึงยังประเมินไม่ได้ และจะได้ทำการประเมินอีกครั้งภายหลังจากเปิดภาคเรียนต่อไป

ที่มาและความสำคัญ

เด็กวัยเรียนเป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างมากทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา เด็กวัยนี้ จะมีการเรียนรู้เพิ่มขึ้น ถ้าเด็กได้รับการดูแลส่งเสริมให้เหมาะสม สุขภาพเป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียนและการทำกิจกรรมต่างๆ ของเด็ก ซึ่งสุขภาพดีนั้น หมายถึง ความสมบูรณ์แข็งแรงของร่างกาย จิตใจ และอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข เด็กซึ่งอยู่ในวัยที่กำลังเจริญเติบโตและการเรียนรู้ การดูแลและส่งเสริมสุขภาพให้มีความสมบูรณ์ จะทำให้มีสมรรถภาพในการเรียน มีความสามารถเรียนรู้ได้เต็มที่ และร่างกายเจริญเติบโต มีพัฒนาการได้อย่างสมวัย การดูแลสุขภาพในชีวิตประจำวันเป็นการสร้างเสริมสุขภาพ และลดความเสี่ยงต่อการเกิดโรคร้ายไข้เจ็บและอันตรายที่อาจเกิดขึ้นกับสุขภาพ ซึ่งต้องเริ่มปลูกฝังตั้งแต่เด็กการดำเนินงานดูแลสุขภาพของเด็กวัยเรียนจำเป็นต้องมีการดำเนินงานควบคู่ทั้งในด้านการแก้ปัญหาสุขภาพเฉพาะประเด็นและการส่งเสริมสุขภาพองค์รวม โดยใช้กลยุทธ์การพัฒนาความรอบรู้ด้านสุขภาพและพฤติกรรมสุขภาพที่พึงประสงค์ เน้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การฝึกทักษะ และจัดปัจจัยแวดล้อมให้เอื้อต่อการเรียนรู้ เพื่อให้เด็กมีความรอบรู้ด้านสุขภาพ และมีพฤติกรรมสุขภาพที่ถูกต้องเหมาะสม การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในสถานศึกษามีส่วนสำคัญอย่างยิ่งที่จะส่งเสริมให้เด็ก เยาวชนได้มีการเรียนรู้ กระตุ้นเตือนให้เกิดความตระหนักต่อการให้ความสำคัญ

และใส่ใจในการดูแลสุขภาพในเรื่องต่างๆ ซึ่งจะส่งผลให้เด็ก เยาวชน มีความรอบรู้ด้านสุขภาพ และมีพฤติกรรมสุขภาพที่ถูกต้องเหมาะสม โดยมีวิธีการและกิจกรรมที่หลากหลาย ทั้งการสอน การจัดปัจจัยแวดล้อม และการจัดกิจกรรมด้านสุขภาพต่างๆ ซึ่งเป็นการสร้างและพัฒนาขีดความสามารถ ทักษะทางด้านการคิดด้วยปัญญา และทักษะปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ในการเข้าถึง ทำความเข้าใจ และประเมินข้อมูลข่าวสารทางสุขภาพและบริการสุขภาพ ที่ได้รับการถ่ายทอดและเรียนรู้จากสิ่งแวดล้อม ซึ่งทำให้เกิดการจูงใจตนเองให้มีการตัดสินใจเลือกวิถีทางในการดูแลตนเอง จัดการสุขภาพตนเองเพื่อป้องกันและคงรักษาสุขภาพที่ดีของตนเองไว้ได้อย่างยั่งยืน

ดังนั้น งานวิจัยเรียนและเยาวชน โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพ ได้ตระหนักถึงความสำคัญดังกล่าว จึงได้จัดทำแอนิเมชันส่งเสริมความรู้ด้านสุขภาพและพฤติกรรมสุขภาพที่พึงประสงค์กลุ่มเด็กวัยเรียน ซึ่งเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในการมีพฤติกรรมสุขภาพที่พึงประสงค์ ช่วยให้เด็กได้เรียนรู้เกี่ยวกับสุขภาพ และปฏิบัติตาม ซึ่งจะส่งผลต่อการมีสุขภาพที่ดีต่อไป

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อใช้เป็นสื่อประกอบการสอนและการดำเนินงานโรงเรียนส่งเสริมความรู้ด้านสุขภาพ
๒. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีความรอบรู้ด้านสุขภาพและพฤติกรรมสุขภาพที่พึงประสงค์

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง มาจากห้องที่มีเวลาว่างช่วงลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ และไม่ได้มีการติวข้อสอบปลายภาค มีดังนี้

- ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ จำนวน ๒ ห้อง คือ ๔/๑ (๔๐) และ ๔/๒ (๔๐) รวมมีนักเรียน ๘๐ คน
 - ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ จำนวน ๒ ห้อง คือ ๕/๓ (๓๒) และ ๕/๔ (๓๑) รวมมีนักเรียน ๖๓ คน
 - ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ จำนวน ๑ ห้อง คือ ๖/๑ มีนักเรียน ๓๙ คน
- รวมมีนักเรียน ๑๘๒ คน

วิธีการศึกษาและขั้นตอนการดำเนินงาน

๑. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการดำเนินโรงเรียนส่งเสริมสุขภาพและการจัดทำแอนิเมชันสำหรับวัยเรียน
๒. ประชุมวางแผน เพื่อออกแบบการจัดทำแอนิเมชันส่งเสริมความรู้ด้านสุขภาพและพฤติกรรมที่พึงประสงค์สำหรับวัยเรียน
๓. ดำเนินการจัดทำสื่อแอนิเมชัน
๔. ดำเนินงานทดลองใช้สื่อแอนิเมชัน ในเดือน กุมภาพันธ์ ๒๕๖๒
๕. สรุปผลการดำเนินงานและปรับปรุงแก้ไขใช้สื่อแอนิเมชัน

สำหรับการสรุปผลได้มีการประเมินสื่อโดยใช้สถิติพรรณนาและร้อยละในการนำเสนอข้อมูล
การดำเนินงาน อยู่ในช่วงทดลองใช้สื่อพบว่าคณะครูและนักเรียนได้ให้ความสนใจโดยมีการนำสื่อไป
เปิดให้นักเรียนได้ดูในช่วงลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้

การประเมินผล

ได้สำรวจความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ จำนวน ๑๘๒ คน ผลการประเมิน
ดังตารางที่ ๑

แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อแอนิเมชันส่งเสริมความรอบรู้ด้านสุขภาพและพฤติกรรมที่พึง ประสงค์สำหรับวัยเรียน

คำชี้แจง : โปรดพิจารณาข้อความข้างมือและทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องทางขวามือให้ตรงกับความเป็นจริงที่สุด
ระดับความพึงพอใจ : ๑ = น้อยที่สุด ๒ = น้อย ๓ = ปานกลาง ๔ = มาก ๕ = มากที่สุด (N = ๑๘๒)

ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อแอนิเมชันส่งเสริมความรอบรู้ด้านสุขภาพและพฤติกรรมที่พึง ประสงค์สำหรับวัยเรียน

จากการประเมินความพึงพอใจต่อแอนิเมชันส่งเสริมความรอบรู้ด้านสุขภาพและพฤติกรรมที่พึง
ประสงค์สำหรับวัยเรียน ของนักเรียนจำนวน ๑๘๒ คนพบว่าการอธิบายเนื้อหาเข้าใจง่าย มีระดับความพึง
พอใจมากที่สุดร้อยละ ๕๑.๑ รองลงมาระดับความพึงพอใจมากที่สุดร้อยละ ๒๙.๖๗ และระดับความพึงพอใจปาน
กลางร้อยละ ๑๙.๒๓ ด้านเนื้อหาที่มีความน่าสนใจสอดคล้องกับหัวข้อในการเรียนรู้ มีระดับความพึงพอใจ มาก
ที่สุดร้อยละ ๔๕.๐๕ รองลงมาระดับความพึงพอใจมากที่สุดร้อยละ ๓๒.๔๒ และระดับความพึงพอใจปานกลางร้อย
ละ ๒๒.๕๓ ด้านสะดวก ง่าย ในการเปิดใช้สื่อ มีระดับความพึงพอใจมากที่สุดร้อยละ ๖๐.๔๔ รองลงมาระดับ
ความพึงพอใจมากที่สุดร้อยละ ๑๘.๑๓ และระดับความพึงพอใจปานกลางร้อยละ ๒๑.๔๓ ด้านสื่อเสริมสร้างความ
เข้าใจในเรื่องสุขภาพและพฤติกรรมที่พึงประสงค์สำหรับวัยเรียนมีระดับความพึงพอใจมากที่สุดร้อยละ ๖๖.๔๘
รองลงมาระดับความพึงพอใจมากที่สุดร้อยละ ๑๖.๔๘ และระดับความพึงพอใจปานกลางร้อยละ ๑๗.๐๓ ด้าน
เนื้อหาความรู้จากสื่อสามารถนำไปใช้ประโยชน์ มีระดับความพึงพอใจมากที่สุดร้อยละ ๕๗.๑๔ รองลงมาระดับ
ความพึงพอใจมากที่สุดร้อยละ ๓๑.๘๗ และระดับความพึงพอใจปานกลางร้อยละ ๑๐.๙๙ และด้านความพึงพอใจ
ในภาพรวมมีระดับความพึงพอใจมากที่สุด ร้อยละ ๘๐.๗๗ รองลงมาระดับความพึงพอใจมากที่สุดร้อยละ ๑๒.๐๙
และระดับความพึงพอใจปานกลางร้อยละ ๗.๑๔ ดังตารางที่ ๑

ตารางที่ ๑ ร้อยละของระดับความพึงพอใจของนักเรียนต่อแอนิเมชันส่งเสริมความรู้ด้านสุขภาพและพฤติกรรมที่พึงประสงค์สำหรับวัยเรียน

ประเด็นการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ (ร้อยละ)				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
๑.อธิบายเนื้อหาเข้าใจง่าย	๕๑.๑	๒๙.๖๗	๑๙.๒๓	๐	๐
๒.เนื้อหามีความน่าสนใจสอดคล้องกับหัวข้อในการเรียนรู้	๔๕.๐๕	๓๒.๔๒	๒๒.๕๓	๐	๐
๓.สะดวก ง่าย ในการเปิดใช้สื่อ	๖๐.๔๔	๑๘.๑๓	๒๑.๔๓	๐	๐
๔.สื่อเสริมสร้างความเข้าใจในเรื่องสุขภาพและพฤติกรรมที่พึงประสงค์สำหรับวัยเรียน	๖๖.๔๘	๑๖.๔๘	๑๗.๐๓	๐	๐
๕.เนื้อหาความรู้จากสื่อสามารถนำไปใช้ประโยชน์	๕๗.๑๔	๓๑.๘๗	๑๐.๙๙	๐	๐
๖.พึงพอใจภาพรวม	๘๐.๗๗	๑๒.๐๙	๗.๑๔	๐	

การนำไปใช้

ใช้เป็นสื่อในการส่งเสริมความรู้ด้านสุขภาพสำหรับวัยเรียน

ข้อเสนอแนะ

๑. การนำสื่อแอนิเมชันไปใช้ต้องชี้แจงให้ผู้ใช้งานทำความเข้าใจในเนื้อหาของสื่อเพื่อให้สามารถ นำสื่อไปใช้ได้อย่างมั่นใจ สะดวกในการปฏิบัติและควรมีการปรับเนื้อหาเพื่อนำไปใช้ให้เหมาะสมกับบริบทของนักเรียนแต่ละชั้นปี

๒. ภายหลังจากการนำสื่อไปใช้ควรมีการติดตามประเมินผลให้ครบถ้วนทุกชั้นประถมศึกษาตอนปลาย เพื่อนำผลการปฏิบัติมาปรับปรุงสื่อ ให้มีความเหมาะสมกับการนำไปใช้มากยิ่งขึ้น และควรมีการปรับปรุงสื่อแอนิเมชันเพื่อให้มีความทันสมัยและสอดคล้องกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนไป

ปัญหาและอุปสรรค

ในการนำสื่อไปใช้ทางโรงเรียนต้องจัดสรรเวลาในการเปิดสื่อ ซึ่งบางช่วงที่เด็กใกล้สอบทางโรงเรียนจะเน้นด้านวิชาการก่อน อาจจะต้องนำสื่อไปปรับใช้ในช่วงเวลาการเรียนการสอนวิชาสุขศึกษาเพิ่มเติม

แนวทางการพัฒนา

๑. ทำวิจัยเพื่อศึกษาประสิทธิภาพและประสิทธิผลของสื่อแอนิเมชันส่งเสริมความรอบรู้ด้านสุขภาพ และพฤติกรรมที่พึงประสงค์สำหรับเด็กวัยเรียน

๒. นำไปเผยแพร่ในโรงเรียนของเขตสุขภาพที่ ๖



ข้อเสนอแนะจากคณะกรรมการ

๑. มีการนำข้อมูลการสำรวจมาใช้ประโยชน์
๒. การทำงานในโรงเรียนจะให้ความรู้อย่างเดียวไม่ได้จะต้องมีเครือข่าย ไม่ว่าจะเป็น สปฐ. รพ.สต. อปท. วัด เป็นต้น จึงจะประสบความสำเร็จ และจะต้องใส่กิจกรรมให้มากกว่านี้
๓. สิ่งแวดล้อมมีส่วนสำคัญในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม เด็กๆ ไม่ค่อยตระหนัก ควรหาปัจจัยอื่นมาเริ่มต้น จะทำยังไงให้ดีขึ้นคุยกับ Cluster วัยเรียนข้างบน ทำงานร่วมกัน

สรุปผลการประกวด นวัตกรรม

การประกวดนวัตกรรมครั้งนี้ มีคณะกรรมการในการตัดสินประกอบด้วย

๑. นายแพทย์พนิต โฉ่เสถียรกิจ ตำแหน่งผู้อำนวยการเฉพาะด้าน (แพทย์)



๒. นางสาวศิริพร พูลสมบัติ ตำแหน่งนักจัดการงานทั่วไปชำนาญการ



๓. นางยุพา ชัยเพชร ตำแหน่งนักวิชาการสาธารณสุขชำนาญการพิเศษ



๔. นางศิริพร จริยาจิรวัฒนา ตำแหน่งนักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการพิเศษ



๕. แพทย์หญิงพลอย กองกุต ตำแหน่งนายแพทย์ปฏิบัติการ



รางวัลชนะเลิศ ได้แก่ นวัตกรรม สื่อการเรียนรู้ ล้มคนเดียวเจ็บทั้งบ้าน



รางวัลรองชนะเลิศ
เส้นทางพัฒนาการเด็ก



อันดับ ๑ ได้แก่ นวัตกรรม

รางวัลรองชนะเลิศอันดับ ๒ ได้แก่ นวัตกรรม แอนิเมชันส่งเสริมความรู้ด้านสุขภาพและพฤติกรรมที่
พึงประสงค์สำหรับวัยรุ่น



รางวัลชมเชย ได้แก่ โครงการพัฒนา การพัฒนาสติกเกอร์สีบอกปีหมดอายุยาในโรงพยาบาล



รางวัลชมเชย ได้แก่ นวัตกรรม วงล้อเสริมธาตุเหล็ก



ภาพกิจกรรม



นวัตกรรมการ “แอนิเมชันส่งเสริมความรู้ด้านสุขภาพและ พฤติกรรมที่พึงประสงค์สำหรับวัยรุ่น”

นำเสนอโดย

นางสุวิมล เสาวรส ตำแหน่งพยาบาลวิชาชีพชำนาญการ



กลุ่มงานวัยรุ่นและเยาวชน

โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพ ศูนย์อนามัยที่ ๖

การอบรมเชิงปฏิบัติการ

พัฒนางานประจำสู่งานวิจัยเสริมพลังสร้างนักวิจัยหน้าใหม่



๑๙ เมษายน ๒๕๖๒

ศูนย์อนามัยที่ ๖ กรมอนามัย

สรุปผลการประกวด นวัตกรรม

การประกวดนวัตกรรมครั้งนี้ มีคณะกรรมการในการตัดสินประกอบด้วย

- นายแพทย์พนิต โล่เสถียรกิจ ตำแหน่งผู้อำนวยการเฉพาะด้าน (แพทย์)
- นางสาวศิริพร พูลสมบัติ ตำแหน่งนักจัดการงานทั่วไปชำนาญการ
- นางยุพา ชัยเพชร ตำแหน่งนักวิชาการสาธารณสุขชำนาญการพิเศษ
- นางศิริพร จริยาจิรวัดนา ตำแหน่งนักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการพิเศษ
- แพทย์หญิงพลอย กองกุด ตำแหน่งนายแพทย์ปฏิบัติการ

ผลการประกวด

- รางวัลชนะเลิศ ได้แก่ นวัตกรรม สื่อการเรียนรู้ ล้มคนเดียวเจ็บทั้งบ้าน
- รางวัลรองชนะเลิศอันดับ ๑ ได้แก่ นวัตกรรม เส้นทางพัฒนาการเด็ก
- รางวัลรองชนะเลิศอันดับ ๒ ได้แก่ นวัตกรรม แอนิเมชันส่งเสริมความรู้ด้านสุขภาพและพฤติกรรมที่พึงประสงค์สำหรับวัยเรียน
- รางวัลชมเชย ได้แก่ โครงการพัฒนา การพัฒนาสตาร์ทอัพบ็อกซ์บิโคมดอายุยาในโรงพยาบาล
- รางวัลชมเชย ได้แก่ นวัตกรรม วงล้อเสริมธาตุเหล็ก

ข้อเสนอแนะจากคณะกรรมการ

นวัตกรรม “วงล้อเสริมธาตุเหล็ก”

- Slide ตัวหนังสือเยอะ พื้นหลังควรเป็นสีอ่อน

๒. การ Present จะต้องพูดให้ช้าลง
๓. อายุของเด็กกับการกินยาเม็ดเริ่มต้นที่ ๗ ปี
๔. ควรพัฒนาให้ไปใช้ในยายี่ห้ออื่น และนำไปใช้กับเครือข่าย

โครงการพัฒนา การพัฒนาสติกเกอร์สีบอกปีหมดอายุยาในโรงพยาบาล

๑. ปัญหาและเหตุผลควรขึ้น Slide มาก่อน
๒. ตัวหนังสือควรทำตัวใหญ่ ไม่เกิน ๖ บรรทัดต่อ Slide
๓. เป้าหมายควรเปลี่ยนเป็นวัตถุประสงค์
๔. กิจกรรมพัฒนางานให้เปลี่ยนเป็นสิ่งประติษฐ์ของนวัตกรรมนั้น ๆ
๕. ให้เปลี่ยนจากผลลัพธ์เป็นประโยชน์ที่ได้รับจากงานนี้
๖. ให้เอา Slide ข้อมูลก่อนหน้ามาเปรียบเทียบ
๗. ควรเอาผลงานออกไปเผยแพร่

นวัตกรรม “เส้นทางพัฒนาการเด็ก”

ควรทำสื่อมีความคงทนถาวร และใช้ได้นาน

นวัตกรรม สื่อ animation ล้มคนเดียวเจ็บทั้งบ้าน

๑. เปลี่ยนโลโก้จากกรมอนามัยเป็นศูนย์อนามัยที่ ๖
๒. มีแก้ไขคำผิดบางคำ
๓. นำขึ้น Web ของศูนย์อนามัยที่ ๖

นวัตกรรม “แอนิเมชันส่งเสริมความรู้ด้านสุขภาพและพฤติกรรมที่พึงประสงค์สำหรับวัยเรียน”

๑. มีการนำข้อมูลการสำรวจมาใช้ประโยชน์
๒. การทำงานในโรงเรียนจะให้ความรู้อย่างเดียวไม่ได้จะต้องมีเครือข่าย ไม่ว่าจะเป็น สปฐ. รพ.สต. อปท. วัด เป็นต้น จึงจะประสบความสำเร็จ และจะต้องใส่กิจกรรมให้มากกว่านี้
๓. สิ่งแวดล้อมมีส่วนสำคัญจะต้องเด็กๆ ไม่ค่อยตระหนก ควรหาปัจจัยอื่นมาเริ่มต้น จะทำยังไงให้ดีขึ้นคุยกับ Cluster วัยเรียนข้างบนทำงานร่วมกัน