

แบบบันทึกผลงานนวัตกรรมด้านสุขภาพของหน่วยงาน

1. ชื่อผลงาน: การส่งเสริมกิจกรรมทางกายด้วยศิลปะวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยการเล่นลูกสะบ้าและตีลาย บ้านห้วยสุน ม.4 ต.สองคอน อ.ปากท่า จ.อุตรดิตถ์

2. ประเภทนวัตกรรม นวัตกรรมสิ่งประดิษฐ์ นวัตกรรมกระบวนการ

3.แนวคิดการพัฒนานวัตกรรม:

บ้านห้วยสุน ม.4 ต.สองคอน อ.ปากท่า จ.อุตรดิตถ์ เป็นหมู่บ้านที่ตั้งอยู่ในเขตรับผิดชอบขององค์การบริหารส่วนตำบลสองคอนมีประชากรทั้งหมด 222 คน วิทยทำงานจำนวน 98 คน คิดเป็นร้อยละร้อยละ 44.14 วิทยผู้สูงอายุจำนวน 62 คน คิดเป็นร้อยละ 27.92 วิทยเด็กและเยาวชนจำนวน 62 คน คิดเป็นร้อยละ 27.92 มีผู้สูงอายุที่เป็นกลุ่มติดสังคมจำนวน 56 คน กลุ่มติดบ้านจำนวน 4 คน และติดเตียงจำนวน 2 คน โรคซึมเศร้าจำนวน 2 คน โรคจิตเภทจำนวน 2 คน และผู้ป่วยโรคซึมเศร้าต้องเข้าออกโรงพยาบาลทุกเดือน มีวัยรุ่นที่เป็นโรคสมาธิสั้นจำนวน 1 คน เด็กที่ป่วยด้วยโรคบกพร่องทางการเรียนรู้จำนวน 1 คน และเด็กที่ป่วยด้วยโรคบกพร่องทางสติปัญญาจำนวน 1 คน ประชาชนส่วนใหญ่ประกอบอาชีพรับจ้าง และส่วนใหญ่วัยแรงงานก็จะไปรับจ้างที่ กทม. ปล่อยให้ผู้สูงอายุเฝ้าบ้านและคอยเลี้ยงดูบุตรหลาน จากการสำรวจพบว่ามีบุตรหลานที่อาศัยอยู่กับปู่ ย่า ตา ยาย ถึงร้อยละ 80 ซึ่งในจำนวนนี้พ่อ แม่ และผู้ปกครอง สื่อสารที่โฟนให้เด็กทุกคนจากการเก็บข้อมูลในชุมชนพบว่าเด็กและเยาวชนมีการใช้มาร์โฟนวันละ 5-6 ชม.ต่อคน นอกจากนี้ผู้สูงอายุไม่สามารถให้แนะนำแก่บุตรหลานได้ ทั้งผู้สูงอายุและเด็กไม่มีกิจกรรมทางกาย การมีกิจกรรมทางกายไม่เพียงพอ (Physical Inactivity) ถูกกำหนดให้เป็นปัจจัยเสี่ยงอันดับที่ 4 ของ สาเหตุการเสียชีวิตของประชากรโลก ทั้งนี้เนื่องจากการมีกิจกรรมทางกายไม่เพียงพอนำไปสู่การเกิดโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง(Non-Communicable Disease-NCDs) ได้แก่โรคหัวใจ ความดันโลหิตสูง เบาหวาน โรคหลอดเลือด เลือดสมอง มะเร็งลำไส้ มะเร็งเต้านม รวมถึงโรคซึมเศร้า

จากปัญหาที่กล่าวมาทั้งหมดในปัจจุบันเป็นอิทธิพลของกระแสความเปลี่ยนแปลงทางสังคมคือ 1) การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างประชากรเข้าสู่การเป็นผู้สูงอายุมากขึ้น (Population-ageing) 2)การเปลี่ยนจากสังคมชนบทมาเป็นสังคมเมือง โดยไม่มีการวางแผน (Unplanned urbanization) 3) สภาวะโลกาภิวัตน์ (Globalization) ดังนั้นโรงพยาบาลปากท่าร่วมกับโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลห้วยไสจึงได้จัดทำโครงการส่งเสริมกิจกรรมทางกายด้วยศิลปะวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยการเล่นลูกสะบ้าและตีลาย บ้านห้วยสุน ม.4 ต.สองคอน อ.ปากท่า จ.อุตรดิตถ์ เพื่อส่งเสริมให้ผู้สูงอายุ เด็ก วัยรุ่น มีการรวมกลุ่มเพื่อทำกิจกรรมกาย โดยการใช้ศิลปะวัฒนธรรมท้องถิ่นขึ้นมา

4.เป้าหมาย:

- 1.มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมโครงการอย่างน้อยร้อยละ 80 ของประชากรทั้งหมด
- 2.สามารถ ลด ละ เลิก ชั่วโมงการเล่นสมาร์ทโฟนของเด็กและวัยรุ่นอย่างน้อย 2 ชั่วโมงจากเดิม

5.กระบวนการพัฒนานวัตกรรม:

แนวทางการจัดกิจกรรมทางกายด้วยศิลปะวัฒนธรรมท้องถิ่นบ้านห้วยสูง ม.4 ตำบลสองคอน อำเภอปากท่า จังหวัดอุดรธานี ใช้หลักการมีส่วนร่วมในการดำเนินงานผ่านกลไกของคณะทำงาน/แกนนำชุมชนที่ได้รับการพัฒนาศักยภาพเฉพาะเรื่อง มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ให้มีทักษะในการประชาสัมพันธ์และสร้างแรงจูงใจ โดยมีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

1. การจัดตั้งแกนนำชุมชน/และพัฒนาศักยภาพทีมผู้นำชุมชน การประชุมคณะทำงาน กำหนดบทบาทหน้าที่โครงสร้างคณะแกนนำ เพื่อวางแผนแนวทางการดำเนินงานและสร้างกติกาของชุมชน และเพื่อติดตามการดำเนินโครงการ
2. ประชุมชี้แจงเพื่อการเตรียมความพร้อม ของชุมชนในการจัดทำแผนดำเนินงาน ร่วมคิด ร่วมวางแผน และร่วมทำ
3. ประชุมติดตาม รายงานผลการดำเนินงาน แลกเปลี่ยนเสนอแนวทางการขับเคลื่อนในครั้งต่อไป
4. สืบหาข้อมูลพฤติกรรมกรรมการทำกิจกรรมทางกายของชุมชนในทุกช่วงวัย
5. จัดเวทีประชาคมคืนข้อมูล และร่วมกำหนดข้อตกลง/รูปแบบการทำกิจกรรมทางกายที่สอดคล้องกับศิลปะวัฒนธรรมในท้องถิ่น
6. ให้ความรู้ชุมชนในเรื่องเกี่ยวกับประโยชน์ของการทำกิจกรรมทางกายด้วยศิลปะวัฒนธรรมท้องถิ่น
7. รวมกลุ่มการทำกิจกรรมทางกายด้วยรูปแบบศิลปะวัฒนธรรมท้องถิ่นคือการเล่นลูกสะบ้าและการตีลาย
8. จัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้

6.การประเมินผลการปรับปรุง/เปลี่ยนแปลง/สิ่งประดิษฐ์ : ระบุผลลัพธ์เชิงปริมาณ และหรือ เชิงคุณภาพที่สามารถวัดผลได้อย่างเป็นรูปธรรม

ตัวชี้วัด	ผลผลิต	ผลลัพธ์
ร้อยละ 80 ของประชาชนในหมู่บ้านเข้าร่วมกิจกรรมทางกายด้วยการเล่นลูกสะบ้าและการตีลาย	1.มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมทางกายด้วยการเล่นลูกสะบ้าและการตีลาย	มีกลุ่มเด็กวัยรุ่น ผู้ใหญ่และผู้สูงอายุเข้าร่วมกิจกรรมทางกายด้วยการเล่นลูกสะบ้าและการตีลาย จำนวน 180 คนคิดเป็นร้อยละ 81.08
2.สามารถ ลด ละ เลิก ชั่วโมงการเล่นสมาร์ทโฟนของเด็กและวัยรุ่นอย่างน้อย 2 ชั่วโมงจากเดิม	1.เด็ก วัยรุ่น สามารถ ลด ละ เลิกการเล่นสมาร์ทโฟน จากเดิม	1.เด็ก วัยรุ่น สามารถลดการเล่นสมาร์ทโฟนเฉลี่ย 3 ชั่วโมงต่อวัน(จากเดิมเฉลี่ย 5-6 ชั่วโมงต่อวัน)

7.การนำไปใช้ประโยชน์ : สิ่งที่เกิดขึ้นสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับกระบวนการ บริการหรือองค์กรได้อย่างไรเชิงปริมาณ

1. กลุ่ม วัยเด็ก วัยรุ่น วัยทำงานและวัยผู้สูงอายุมีการทำกิจกรรมทางกายด้วยศิลปะวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยการเล่นลูกสะบ้าและตีลาย จำนวน 180 คน คิดเป็นร้อยละ 81.08
2. กลุ่มผู้สูงอายุที่ติดบ้านเปลี่ยนมาเป็นกลุ่มติดสังคมจำนวน 2 คน
3. ผู้ป่วยจิตเวชที่ต้องเข้าออกโรงพยาบาลทุกเดือน สามารถกลับมาดำเนินชีวิตได้ปกติจำนวน 2 คน (ในระยะ10 เดือนที่ทำโครงการผู้ป่วยเข้าร่วมทุกครั้ง ผู้ป่วยมีความสุขและสนุกกับการกิจกรรมทางกายด้วยการเล่นลูกสะบ้าและตีลาย)
4. กลุ่มเด็กและวัยรุ่นลดการเล่นสมาร์ทโฟนลงได้ 3 ชม.ต่อวัน(จากเดิมเล่น 5-6 ชั่วโมงต่อวัน)
5. เกิดคณะทำงานจำนวน 10 คน มีการแบ่งบทบาทหน้าที่ ดำเนินการตามแผนการปฏิบัติงาน และการติดตามผลอย่างต่อเนื่อง
6. มีกติการ่วมกัน คือ ให้มีกิจกรรมทางกายด้วยการเล่นสะบ้าและตีลาย อย่างน้อย5วัน/สัปดาห์วันละ 30 นาที

เชิงคุณภาพ

1. ทำให้เกิดความผูกพันระหว่าง บุตร หลาน พ่อ แม่ ปู่ย่า ตา ยาย ในแต่ละครอบครัวมีการสื่อสารกันมากขึ้น จากการเล่นสื่อบ้างเพราะต้องสอนวิธีการเล่น
2. เด็กและวัยรุ่นรู้จักลูกสื่อบ้าง การตีลาย ซึ่งเป็นศิลปะวัฒนธรรมอันเก่าแก่ของชุมชนผ่านกิจกรรมทางกายที่มีความสนุกสนานอีกทั้งยังเป็นการอนุรักษ์ศิลปะวัฒนธรรมของชุมชนอีกด้วย
๓. เกิดแกนนำที่มีความเข้าใจและมีความสามารถในการดำเนินโครงการเป็นกลไกสำคัญในการส่งเสริมสุขภาพ

8.บทเรียนที่ได้รับและแนวทางการปรับปรุงต่อไป:

กิจกรรมทางกายที่เลือกจะตรงใจวัยเด็กหรือไม่จะสนุกหรือทดแทนการเล่นสมาร์โฟนได้หรือไม่

9.ผู้รับผิดชอบ(Person or Department) อาจเป็นบุคคลหรือหน่วยงานก็ได้

นางสาวณัฐพร พึ่งสมุทร พยาบาลวิชาชีพชำนาญการ