

“พิพิธภัณฑ์ฟั่น (FUN) มีชีวิต”

สาขาทันตสุขภาพ

ประจำปีพุทธศักราช
๒๕๖๘



นางลัดดาวรรณ รามางกูร



อสม. ดีเด่นระดับชาติ
จังหวัดนครพนม

ชื่อนวัตกรรม : พิพิธภัณฑ์ฟัน (FUN) มีชีวิต

ชื่อเจ้าของผลงาน : นางลัดดาวรรณ รามางกูร

ประเภทนวัตกรรม : ☐ นวัตกรรมผลิตภัณฑ์ (Product innovation)
☐ นวัตกรรมบริการ (Service innovation)
☒ นวัตกรรมกระบวนการ (Process innovation)

สาขาที่ประกวด : ทันตสุขภาพ

จังหวัด : นครพนม

อสม.ดีเด่นระดับ ☐ เขต ☐ ภาค ☒ ชาติ

ที่มาและความสำคัญของการสร้างนวัตกรรม

จากเดิมบ้านหนองเบญจมาศที่ ๙ มีศูนย์การเรียนรู้ด้านทันตสุขภาพ เพื่อให้ความรู้เรื่องทันตสุขภาพให้กับประชาชนในพื้นที่ แต่พบว่ามีผู้มาเข้าร่วมกิจกรรมในศูนย์การเรียนรู้ค่อนข้างน้อย โดยเฉพาะกลุ่มเด็ก เพราะเห็นว่าการทำฟันน่ากลัว ดังนั้น ชมรม อสม. ฟันดีบ้านหนองเบญจมาศ จึงได้ปรึกษารื้อในการประชุมประจำเดือน แลกเปลี่ยนความคิดสร้างสรรค์ จนได้เปลี่ยน“ศูนย์การเรียนรู้” ให้เป็น “พิพิธภัณฑ์ฟัน (FUN) มีชีวิต” ที่จะเป็นแหล่งในการให้ความรู้ที่เป็นประโยชน์ด้านการศึกษา การเผยแพร่ผลงานด้านวิชาการและนวัตกรรมจากภูมิปัญญาท้องถิ่น รวมถึงเป็นแหล่งท่องเที่ยวประจำอำเภอ หรือเรียกว่าเป็นพิพิธภัณฑ์ ประจำตำบลให้คนในชุมชนต่างตำบล และต่างอำเภอได้มาศึกษาเกี่ยวกับการทำฟันนวัตกรรมต่างๆ เพื่อนำไปเผยแพร่ให้คนในชุมชนอื่นได้ทราบ และนำไปใช้ไปปฏิบัติ ซึ่งมีระบบทันตกรรมทางไกลที่สามารถให้คำปรึกษาและสร้างการรับรู้ ด้านสุขภาพช่องปาก แก่ประชาชนได้ ช่วยในการเผยแพร่ความรู้ และกระตุ้นความสนใจในทุกกลุ่มวัย เพื่อสร้างการตระหนักรู้เรื่องการดูแลสุขภาพช่องปาก และลดโรคทางทันตสุขภาพ ทั้งการเรียนรู้โครงสร้างฟันและการดูแลรักษา การทดลองแปรงฟันอย่างถูกวิธี การให้ความรู้เรื่องอาหาร ที่ดีต่อสุขภาพช่องปาก และมีกิจกรรมสร้างแรงจูงใจ โดยมีเนื้อหาวัตกรรมต่างๆ ของ อสม. ลัดดาวรรณ รามางกูร นอกจากนี้ ยังนำเอาแนวคิดพิพิธภัณฑ์มีชีวิตมาใช้ในการดำเนินงาน โดยเน้นออกแบบกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดการเรียนรู้แบบ Active learning ซึ่งจะได้ลงมือปฏิบัติ และมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหา ผู้เข้าร่วมกิจกรรมอื่น หรือวิทยากร แทนที่จะเป็นการรับฟังหรือจดจำเนื้อหาเพียงฝ่ายเดียว ทำให้เกิดความสุข กระตุ้นการมาร่วมกิจกรรมของเด็ก

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อพัฒนาศูนย์การเรียนรู้ ให้เป็นแหล่งความรู้ที่ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วมผ่านการทดลองและลงมือปฏิบัติจริง
๒. เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้และนวัตกรรมทันตสุขภาพ ของ อสม.

ขั้นตอนการดำเนินงาน

๑. จัดหาสถานที่ที่เหมาะสมในการจัดแสดงพิพิธภัณฑ์และจัดเตรียมวิทยากรในแต่ละฐานการเรียนรู้
๒. การจัดกิจกรรมฐานการเรียนรู้ใน “พิพิธภัณฑ์ฟัน (FUN) มีชีวิต” ได้นำเอาองค์ความรู้ และนวัตกรรมต่างๆ ของ อสม. มาบูรณาการร่วมในฐานกิจกรรม ซึ่งได้จัดกิจกรรมทั้งหมด ๔ ฐานกิจกรรม โดยกำหนดให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมหรือฐานการเรียนรู้ผ่านการเล่นทอยลูกเต๋าและเกมส์บันไดงู ดังนี้

๒.๑ ฐานกิจกรรม “ย้อมสีฟัน” เป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทราบถึงอวัยวะต่างๆ ในช่องปาก ระยะของโรคฟันผุ และโรคเหงือกอักเสบ

๒.๒ ฐานกิจกรรม “แปรงฟัน” เป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถแปรงฟันได้ถูกต้องและถูกวิธี ตามสูตร ๒-๒-๒ โดยมีการนำเอานวัตกรรมเดิม ได้แก่ “อัญชันฝรั่งข่อย” มาช่วยย้อมสีฟันเพื่อสังเกตว่าฟันส่วนใดยังมีแผ่นคราบจุลินทรีย์ในช่องปากของตนเอง วางแผนแก้ไขการแปรงฟัน นอกจากนี้ยังช่วยลดค่าใช้จ่ายในการจัดซื้อเม็ดสีย้อมฟัน ใช้นวัตกรรม “เครื่องจับเวลาแปรงฟันหนูน้อย” และเพลง “มาแปรงฟันกันเถอะ” เพื่อช่วยให้แปรงฟันนานอย่างน้อย ๒ นาที

๒.๓ ฐานกิจกรรม “ขนม ๓ สี” เป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้ผู้เข้าร่วมมีความรู้ สามารถแบ่งประเภทของขนมตามสีได้ ได้แก่ สีแดง สีเหลือง สีเขียว ตามปริมาณน้ำตาลในขนม

๒.๔ ฐานกิจกรรม “ทันตแพทย์น้อย” กิจกรรมที่มุ่งเน้นให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถตรวจสอบสุขภาพช่องปากตนเองเบื้องต้นได้ ส่งเสริมความใส่ใจในสุขภาพฟัน โดยได้นำเอาเทคโนโลยีกล้องส่องช่องปาก มาใช้เป็นอุปกรณ์ในการตรวจ นอกจากนี้ผู้ตรวจฟันยังจะต้องอธิบายการดูแลฟัน เช่น การแปรงฟันให้ถูกวิธี หรือผลเสียของการกินขนมหวาน และสามารถแลกเปลี่ยนถามคำถาม ตอบคำถามเกี่ยวกับการดูแลสุขภาพช่องปากได้

ผลการดำเนินงาน/ประโยชน์ที่ได้รับ

หลังปรับปรุงเป็น “พิพิธภัณฑ์ฟัน (FUN) มีชีวิต” มีผลการดำเนินงานดังนี้

๑. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจำนวน ๗๐ คน
๒. ความพึงพอใจและความรู้ความเข้าใจที่ได้รับจากกิจกรรม

ประเด็น	ระดับความพึงพอใจ/ความเข้าใจ (คน)					
	5	4	3	2	1	เฉลี่ย
1. ด้านกระบวนการขึ้นคอนกรีต						
1.1 การประชาสัมพันธ์กิจกรรม	60	10	0	0	0	4.83
1.2 ความเหมาะสมของสถานที่	70	0	0	0	0	5.00
1.3 ความเหมาะสมของระยะเวลาที่ใช้	50	10	10	0	0	4.57
2. ด้านความรู้ความเข้าใจ						
2.1 ได้รับความรู้ความเข้าใจในกิจกรรมแล้ว	40	10	10	10	0	4.14
2.2 สามารถนำความรู้ที่ได้จากกิจกรรมไปใช้ได้อย่างเข้าใจและถูกต้อง	50	10	10	0	0	4.57
2.3 สามารถถ่ายทอดความรู้ความเข้าใจไปยังผู้อื่นได้	40	10	10	10	0	4.14
2.4 รู้สึกได้รับจากกิจกรรมทางความสนุกสนาน	55	5	10	0	0	4.64
3. ด้านความพึงพอใจ						
3.1 ความพึงพอใจของตัวเข้าร่วม	70	0	0	0	0	5.00
3.2 ความเหมาะสมของโปรแกรมกิจกรรม	53	7	5	5	0	4.54
3.3 ความเหมาะสมของสื่อในการเรียนรู้	55	5	5	5	0	4.54
3.4 ฐานกิจกรรมที่ 1 มีความพึงพอใจ	60	10	0	0	0	4.86
3.5 ฐานกิจกรรมที่ 2 มีความพึงพอใจ	65	5	0	0	0	4.93
3.6 ฐานกิจกรรมที่ 3 มีความพึงพอใจ	60	10	0	0	0	4.86
3.7 ฐานกิจกรรมที่ 4 มีความพึงพอใจ	65	5	0	0	0	4.93

๓. ความรู้ก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม

กลุ่มวัย	จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม (คน)	Pre-test		Post-test	
		จำนวนผู้ที่ตอบถูกทุกข้อ (คน)	ร้อยละ	จำนวนผู้ที่ตอบถูกทุกข้อ (คน)	ร้อยละ
อายุ ๓ - ๕ ปี	๒๐	๙	๔๕.๐๐	๑๗	๘๕.๐๐
อายุ ๖ - ๑๒ ปี	๒๕	๘	๓๒.๐๐	๒๕	๑๐๐.๐๐
อายุ ๑๕ ปีขึ้นไป	๒๕	๑๒	๔๘.๐๐	๒๕	๑๐๐.๐๐

- กลุ่มเด็กให้ความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมด้านทันตสุขภาพมากขึ้น
- ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีส่วนร่วมกับกิจกรรมในแต่ละฐานได้เป็นอย่างดี
- ผู้เข้าร่วมกิจกรรมพึงพอใจกับการเข้าร่วมกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์ฟัน (FUN) มีชีวิต

ปัจจัยความสำเร็จ

- การทำงานเป็นทีมของ อสม.
- การทำงานเชิงรุก ติดตามงานอย่างต่อเนื่อง
- ประชาชนในชุมชนให้ความร่วมมือ
- หมู่บ้านได้รับการสนับสนุนบุคลากรและงบประมาณผู้นำชุมชน, อบต., รพ.สต. และหน่วยงานอื่น ๆ อย่างเพียงพอ

โอกาสในการพัฒนา

๑. มีการพัฒนาการใช้หลักการทำงาน ๔ ช : ชัดเจน เชื่อมมั่น เชื่อมประสาน ชมรมอสม. ด้านทันตสุขภาพ ให้เป็นต้นแบบขยายภาคีเครือข่าย และแนะนำการทำนวัตกรรมในเครือข่ายชมรมฟันดีให้ทั่วจังหวัดนครพนม
๒. การพัฒนาให้เป็นศูนย์แลกเปลี่ยนเรียนรู้จากพื้นที่ต่างๆอย่างต่อเนื่อง

ภาคผนวก



<https://www.youtube.com/watch?v=hZteklUGEX8>

หมายเหตุ: ข้อมูล ณ วันที่ ๑๖ มิถุนายน ๒๕๖๘

