

เกมรู้ทันไม่ห้องต้องลองขึ้นบันได

ที่มาและความสำคัญ

"แม่วัยใส"เป็นการตั้งครรภ์ที่ไม่พึงประสงค์ในวัยรุ่น โดยจากรายงานกระทรวงสาธารณสุข พบว่า ในปี พ.ศ. ๒๕๕๕ มีจำนวนการคลอดทั้งหมด ๘๐๑,๗๒๗ ราย โดยจำนวน ๑๒๙,๔๕๑ ราย เป็นการคลอดที่เกิดจากวัยรุ่นหญิงอายุระหว่าง ๑๕-๑๙ ปี ซึ่งมีจำนวน ๒.๔ ล้านคน คิดเป็นอัตราการคลอดจากหญิงอายุ ๑๕-๑๙ ปี ๕๓.๘ รายต่อประชากรวัยเดียวกัน ๑,๐๐๐ คน จากอัตรา ๓๑.๑ รายต่อประชากรวัยเดียวกัน ๑,๐๐๐ คน ในปี พ.ศ. ๒๕๔๓ สถิติในภาคใต้ ในปี พ.ศ. มีหญิงที่คลอดบุตรอายุต่ำกว่า ๒๐ ปี จำนวน ๑๖,๓๓๕ คน คิดเป็นอัตรา ๔๔.๔๗ รายต่อประชากรวัยเดียวกัน สถิติในจังหวัดตรัง ในปี พ.ศ. ๒๕๕๕ มีหญิงที่คลอดบุตรอายุต่ำกว่า ๒๐ ปี จำนวน ๑,๑๖๕ คน คิดเป็นอัตรา ๔๔.๙๒ รายต่อประชากรวัยเดียวกัน ๑,๐๐๐ คน ทำให้มีผลกระทบต่อครอบครัว การศึกษา และอาชีพ รวมทั้งการตั้งครรภ์ของนักเรียนยังไม่ได้รับการยอมรับในสังคมไทย

จากการวิเคราะห์สาเหตุปัญหาแม่วัยใส เกิดจากการมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควรของวัยรุ่น ที่เกิดจากความรักรักรักในวัยเรียน อยากรู้ อยากรอง และคำชักชวน การมีเพศสัมพันธ์ที่ไม่มีการป้องกัน การขาดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการป้องกัน เช่น การใส่ถุงยางอนามัย การรับประทานยาคุมกำเนิด ยาคุมกำเนิดฉุกเฉิน และทักษะในการปฏิเสธเมื่อเจอสถานการณ์เสี่ยงต่อการมีเพศสัมพันธ์

นักศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงสาธารณสุขศาสตร์ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๕๖ สาขาวิชาเทคนิคเภสัชกรรม ระดับชั้นปีที่ ๒ ได้สังเกตเห็นปัญหาและผลกระทบที่เกิดขึ้นจากปัญหาดังกล่าวจึงมีแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม "รู้ทันไม่ห้อง ต้องลองขึ้นบันได" ในการแก้ปัญหาแม่วัยใส โดยนวัตกรรมนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษารายวิชา ศึกษาอิสระ หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงสาธารณสุขศาสตร์ หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๕๖ สาขาวิชาเทคนิคเภสัชกรรม ระดับชั้นปีที่ ๒ ในภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๕๘

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับการป้องกันการมีเพศสัมพันธ์ที่ไม่พึงประสงค์

ขั้นตอนการดำเนินงาน

ขั้นตอน	สิงหาคม				ก.ย. - ต.ค.				พฤศจิกายน				ธันวาคม	
	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	๑	๒	๓	๔	๑	๒
ลงพื้นที่เก็บข้อมูล	/	/	/	/										
สรุปปัญหาและวิเคราะห์สาเหตุ					/									
พัฒนาแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม					/	/								
จัดทำ(ร่าง)โครงการ							/							
นำเสนอ(ร่าง)โครงการ								/						
ขออนุมัติโครงการที่ผ่านการปรับปรุง									/					
พัฒนานวัตกรรมต้นแบบ									/					
ติดต่อกลุ่มเป้าหมาย									/					
ทดลองใช้นวัตกรรมต้นแบบ									/	/				
ประเมินผลการทดลองใช้									/					
สรุปรายงานผล													/	
จัดเตรียมข้อมูลนำเสนอ														/
นำเสนอการพัฒนานวัตกรรม														/

ขั้นตอนการใช้นวัตกรรม

๑. จับกลุ่มกลุ่มละ ๕ - ๖ คน
๒. ทอยลูกเต๋าเพื่อหาคนลำดับแรก และลำดับต่อไปตามแต้มลูกเต๋า ถ้าทอยได้คะแนนสูงสุดจะได้เดินคนแรกและเดินเรียงตามคะแนนที่ทอยลูกเต๋าได้ต่อไป ตามลำดับ
๓. ถ้าคนไหนตกช่องที่กำหนดไว้ ต้องอ่านใบความรู้จากหอสุมุดให้เพื่อนๆ ฟัง ซึ่งมี ๖ ประเภท คือ โรงแรม ร้านอาหาร กุญแจ สถานที่ท่องเที่ยว และความรู้
๕. ถ้าตกช่องสถานีตำรวจให้พักการเดิน ๒ ตา
๖. ผู้ใดชนะการแข่งขันให้นำใบความรู้ที่ยังไม่ได้อ่านมารวมไว้ในหอสุมุด แล้วให้ผู้ชนะแจกใบความรู้กับสมาชิกที่แพ้สลับกันอ่านให้เพื่อนฟังจนครบ
๗. เมื่อเล่นเสร็จแล้วเก็บใส่ในกล่องให้เรียบร้อย

ผู้จัดทำ : ๑. น.ส. ทิตยา ขวัญดี เลขที่ ๗
 ๒. น.ส. นาดยา ยอดพรหม เลขที่ ๑๐
 ๓. น.ส. ปัญจมา วิบูรณ์กาญจน์ เลขที่ ๑๒
 ๔. น.ส. สลิลทิพย์ น่วมเกิด เลขที่ ๑๗
 ที่ปรึกษา : อาจารย์จิตติมา กาลเนากุล



ตัวชี้วัด

๑. ผู้ทดลองใช้นวัตกรรมอย่างน้อยละ ๘๐ มีระดับคะแนนทดสอบความรู้หลังจากการใช้นวัตกรรมมากกว่าระดับคะแนนก่อนให้ความรู้
๒. ผู้ทดลองใช้นวัตกรรมอย่างน้อยร้อยละ ๘๐ มีความพึงพอใจในระดับมากขึ้นไป

สรุปและอภิปรายผล

๑. ผลการทดสอบก่อน และหลังให้ความรู้ด้วยการใช้นวัตกรรม พบว่า ผู้ทดลองใช้นวัตกรรมร้อยละ ๖๐.๘๗ มีระดับคะแนนทดสอบความรู้หลังจากการใช้นวัตกรรมมากกว่าระดับคะแนนก่อนให้ความรู้ จึงไม่บรรลุตัวชี้วัดที่ตั้งไว้ที่ร้อยละ ๘๐
๒. สรุปความพึงพอใจ พบว่า ผู้ทดลองใช้นวัตกรรมอย่างน้อยร้อยละ ๑๐๐ มีความพึงพอใจในระดับมากขึ้นไป จึงบรรลุตัวชี้วัดที่ตั้งไว้ที่ ร้อยละ ๘๐

ข้อเสนอแนะ

๑. ควรปรับปรุงใบความรู้ให้มีตัวหนังสือที่ชัดเจน อ่านง่าย
๒. หากผู้เล่นอ่านออกเสียงไม่ชัด อาจทำให้เพื่อนไม่เข้าใจ และไม่ได้รับความรู้
๓. ควรเพิ่มช่องให้อ่านใบความรู้ให้มากขึ้น เพราะการทอยลูกเต๋านี้บางครั้งไม่ตกช่องใบความรู้ส่งผลให้เมื่อมีผู้ชนะ จะมีใบความรู้เหลือเป็นจำนวนมาก

