

การพัฒนาคุณภาพของหน่วยงาน ปีงบประมาณ 2567

- 1.ชื่อผลงาน / โครงการพัฒนา : **ปล่อยพลัง อยู่บ้านก็สนุกได้**
2. คำสำคัญ : **ปล่อยพลัง** หมายถึง กิจกรรมที่ทำให้เด็กพัฒนาทั้งร่างกาย จิตใจและสมอง โดยครอบครัวมีส่วนร่วม
3. สรุปผลงานโดยย่อ: ผู้ปกครองมีทักษะการจัดกิจกรรมให้เด็กที่บ้านได้
4. ชื่อของหน่วยงาน/ ทีมคุณภาพ : หอผู้ป่วยออทิสติก 3
5. สมาชิกทีม:
 - 1.นางสาวจิรภัทร เปลื้องนุช
 - 2.นางสาวอรรณณ ศรีวิชชุมาลี
 - 3.นางสาวภัสสร จิตสงบ
 - 4.นางสาวทัศนีย์ พันธุ์ทอง
 - 5.นายนิพัทธ์พนธ์ จาตุประยูร
 - 6.นายภัทร เจริญ
 - 7.นายกัมปนาท พรหมพิลา
6. เป้าหมาย : เพื่อให้ผู้ปกครองสามารถจัดกิจกรรมการสลายพลังงาน ที่บ้าน ได้
เพื่อเสริมสร้างความสัมพันธ์ในครอบครัว

7. ปัญหาและสาเหตุโดยย่อ :

ระบบงานที่ใช้อยู่ในปัจจุบัน – ให้บริการดูแลรักษาพยาบาลผู้ป่วยออทิสติก อายุ 6 – 18 ปี ทั้งเพศชาย เพศหญิง ทุกระดับความรุนแรง จำนวน 25 เตียง โดยผู้ปกครองมีส่วนร่วม มีระบบการพยาบาลเจ้าของไข้ผู้ปกครองมีส่วนร่วมส่งเสริมพัฒนาการเด็ก แบบองค์รวมตามมาตรฐานวิชาชีพ และให้บริการครอบคลุมแบบ Comprehensive Care ร่วมกับทีมสหวิชาชีพ (มิติด้านการทำหน้าที่ (Function),มิติด้านสมรรถนะสังคม (Social competence),มิติด้านการเปลี่ยนถ่าย (Transitions) มิติด้านบริบท (Contextual)และมิติด้านสุขภาพ (Health)

ในยุคปัจจุบันโทรศัพท์มือถือและสมาร์โฟนถือว่าเป็นอุปกรณ์ที่มีความสำคัญ เพราะช่วยอำนวยความสะดวกในการติดต่อสื่อสาร การทำงาน การพักผ่อนหย่อนใจ และอื่น ๆ อีกมากมาย บางครั้งพ่อแม่ผู้ปกครองอาจมีความจำเป็นต้องใช้โทรศัพท์เพื่อติดต่อธุระหรือใช้งานด้านอื่น ๆ เมื่ออยู่ที่บ้าน แต่หากพ่อแม่ผู้ปกครองและเด็กใช้เวลาอยู่กับโทรศัพท์มือถือและสมาร์โฟนมากเกินไปจนเกิดความจำเป็น มักจะส่งผลต่อความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล (Parent one, 2562) ในครอบครัวที่เด็กติดสมาร์โฟนจนขาดการควบคุมตนเองเด็กจะพูดคุยหรือทำกิจกรรมอื่น ๆ ร่วมกับสมาชิกในครอบครัวน้อยลง มักพบการเปลี่ยนแปลงในด้านความสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับสมาชิกในครอบครัวคือเกิดความไม่เข้าใจและความขัดแย้งในครอบครัว(Healthy Gamer,2558) หรือพ่อแม่บางรายปล่อยปละละเลยให้ลูกต้องอยู่โดดเดี่ยวเพียงลำพัง ก็อาจก่อให้เกิดผลกระทบต่อลูกและความสัมพันธ์ในครอบครัวได้

จากการประเมินการดูแลของผู้ปกครองภายในหอผู้ป่วยออทิสติก 3 พบว่าจำนวน 19 ครอบครัว (ทั้งหมด 25ครอบครัว) คิดเป็นร้อยละ 76.47 เมื่ออยู่ที่บ้านไม่ได้มีการจัดกิจกรรมให้เด็กทำ ปล่อยให้เด็กอยู่กับตัวเอง ไม่มีการเล่นร่วมกันของคนในครอบครัว เนื่องจาก ผู้ปกครองมีภาระที่ต้องดูแลจัดการ เช่น งานบ้าน งานประจำ ดูโทรศัพท์

8. กิจกรรมการพัฒนา:

- การวางแผนแก้ปัญหา (Plan)

1. ประชุมทีมบุคลากรภายในหอผู้ป่วย และชี้แจงผู้ปกครอง
2. วางแผนการแก้ปัญหา
3. ทบทวนวรรณกรรม
4. จัดเตรียมอุปกรณ์ ได้แก่ แบบประเมินกิจกรรม ปล่อยพลัง อยู่บ้านก็สนุกกับผู้ปกครอง รูปภาพ ตารางการเล่นประจำวัน(ทั้งหมด 7 วันๆละ 2 กิจกรรม)

- ลงมือแก้ปัญหา (Do)

1. ให้ผู้ปกครองวางแผนการจัดกิจกรรมด้วยตนเอง โดยเด็กส่วนร่วมในการเลือกเกมส์
 2. ทดลองเล่นเกมในแต่ละเกมส์ ทั้งหมด 10 เกมส์
 3. ติดตามการเล่นผ่านไลน์ ตามแผนที่ผู้ปกครองได้วางแผนไว้
- ให้แรงเสริมเด็กโดยกล่าวคำชมเชย “เก่งมาก” พร้อมกอดหรือแตะที่ตัว เมื่อเด็กให้ความร่วมมือในการเล่นเกมส์
 - ใช้น้ำเสียงที่นุ่มนวลและสัมผัสเด็กด้วยความนุ่มนวล เพื่อลดความวิตกกังวลให้เด็ก

- การติดตามและประเมินผล (Check)

ประเมินความสามารถในการจัดกิจกรรมให้บุตรหลานขณะอยู่ที่บ้าน

- การปรับปรุงแก้ไข (ACT)

1. จัดหาเกมส์การเล่นเพิ่มเติมให้ครบทั้ง 7 วันๆละ 2 เกมส์
2. จัดหาเกมส์ที่เหมาะสมกับเด็กที่มีความยุ่งยากซับซ้อนเพิ่มเติม

9. การวัดผลและผลของการเปลี่ยนแปลง : จากการดำเนินงานตั้งแต่ 23 กรกฎาคม – 16 สิงหาคม 2567 มีเด็กและผู้ปกครองเข้าร่วมจำนวน 17 ครอบครัว ประเมิน มีครอบครัวที่นำเกมส์ไปเล่นที่บ้านจำนวน 12 ครอบครัว คิดเป็นร้อยละ 70.59 เป็นระดับ Moderate จำนวน 9 ราย คิดเป็นร้อยละ 75 เป็นระดับ Severe จำนวน 3 ราย คิดเป็นร้อยละ 25

10. บทเรียนที่ได้รับ : จากการดำเนินงานที่ผ่านมาพบว่า

1. ภาพกิจกรรมเป็นการสื่อสารในผู้ปกครองที่อ่านหนังสือไม่คล่อง
2. มีการสาธิตทุกกิจกรรมก่อนนำไปปฏิบัติพร้อมผู้ปกครองและเด็ก ทำให้ผู้ปกครองนำไปใช้ต่อที่บ้านได้
3. การติดตามสอบถาม เป็นปัจจัยที่กระตุ้นให้ผู้ปกครองนำกิจกรรมไปใช้เพิ่มขึ้น ยกเว้นผู้ปกครองที่มีข้อจำกัดในการใช้สื่อสารทางไลน์ ผู้สูงอายุ

สิ่งที่คาดหวังเพื่อให้ผู้ปกครองเกิดการเรียนรู้และทักษะในการจัดกิจกรรมรูปแบบอื่นที่บ้านได้ ส่งผลทำให้ครอบครัวมีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน และใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

