



งานมหกรรมคุณภาพ (Quality Conference) ครั้งที่ 30

คณะแพทยศาสตร์โรงพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดล
ระหว่างวันที่ 17-18 สิงหาคม 2566

30 ปี สู่เส้นทางรากฐานคุณภาพ ด้วย Flexperience



“โควิดสู้-เราสู้กลับ” เมื่อการพัฒนาศักยภาพผู้สูงอายุต้องไม่หยุดนิ่ง

:การพัฒนากระบวนการจัดการกิจกรรมพัฒนาศักยภาพผู้สูงอายุ จากกิจกรรมออนไลน์ สู่ กิจกรรมผู้สูงอายุออนไลน์”

ศดร.ธรรณันท์ จิรัชพงษ์ (นักสังคมสงเคราะห์), น.ส.ทยากร กิตติชัย (นักจิตวิทยาคลินิก), ภญ.กิตติยา เทียงจิตร (เภสัชกร)

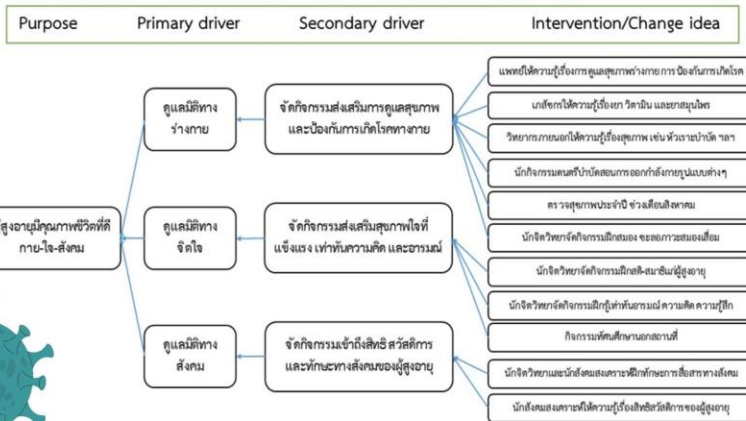
ตัวแทนสหวิชาชีพ กิจกรรมพัฒนาศักยภาพผู้สูงอายุ คลินิกประเมินผู้สูงอายุครบวงจร โดยความร่วมมือภาควิชาเวชศาสตร์ครอบครัว และ อายุรศาสตร์ เวชศาสตร์ผู้สูงอายุ

1. ที่มาและเหตุผล

- สังคมไทยเข้าสู่ ‘สังคมผู้สูงอายุอย่างสมบูรณ์’ หรือ ‘Aged Society’ มีประชากรสูงอายุร้อยละ 20 หรือมากกว่า 13 ล้านคนในปี พ.ศ.2564 ผู้สูงอายุที่เพิ่มขึ้นการดูแลสุขภาพผู้สูงอายุจึงเป็นสิ่งสำคัญต่อทั้งผู้สูงอายุ ครอบครัว รวมถึงระบบสาธารณสุขซึ่งเป็นระบบหลักในการดูแลสุขภาพ
- เพื่อการส่งเสริมสุขภาพและป้องกันภาวะทุพพลภาพ จึงได้มีการจัดการกิจกรรมพัฒนาศักยภาพผู้สูงอายุขึ้นโดยพัฒนารูปแบบกิจกรรมในการส่งเสริมศักยภาพของตัวผู้สูงอายุและชุมชน สร้างต้นแบบระบบปฏิบัติงานปฎิบัติงานปฎิบัติงานที่มีคุณภาพ
- กิจกรรมจัดขึ้นตั้งแต่ ธันวาคม พ.ศ.2550 ต่อเนื่องเป็นเวลา 16 ปี ต่อมาเกิดการระบาดของเชื้อ COVID-19 ทำให้ไม่สามารถจัดการกิจกรรมได้ตามปกติ จึงเป็นที่มาของการพัฒนารูปแบบการจัดการกิจกรรมพัฒนาศักยภาพผู้สูงอายุในรูปแบบออนไลน์

2.วัตถุประสงค์

1. ผู้สูงอายุที่เข้าร่วมกิจกรรมมีความพึงพอใจโดยรวมในการจัดการกิจกรรม ร้อยละ 90 ขึ้นไป
2. ผู้สูงอายุได้รับความรู้เพิ่มขึ้นหลังเข้าร่วมกิจกรรม โดยมีคะแนนหลังเข้าร่วมกิจกรรมร้อยละ 80 ขึ้นไป
3. จำนวนผู้สูงอายุได้รับการตรวจสุขภาพประจำปี ร้อยละ 60 ขึ้นไป เพื่อคัดกรองสุขภาพกาย ใจ และสังคม จากคลินิกประเมินผู้สูงอายุครบวงจร



3.ลักษณะโครงการ



4.ผลการปฏิบัติการ



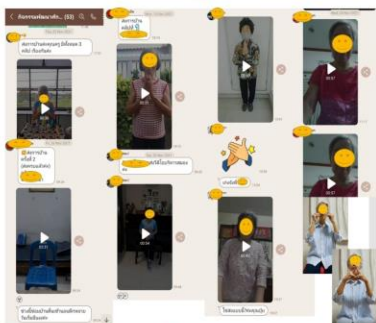
ผลการดำเนินงานกิจกรรมตามวัตถุประสงค์โครงการ ปีงบประมาณ 2562-2563 และ 2565



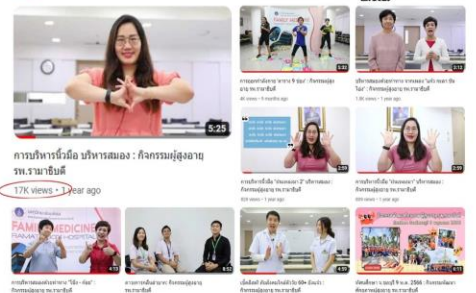
5.ประโยชน์/การขยายผล

- ‘เห็นประโยชน์สูงสุดของผู้สูงอายุเป็นที่ตั้ง’ พัฒนางานความรู้/รูปแบบกิจกรรมต่อเนื่อง
- ออกนอกกรอบความสามารถตนเอง เช่น แพทย์ วาด Infographic, สหวิชาชีพเรียนรู้การทำช่อง Youtube เขียนสคริปต์ ฯลฯ
- ปี 2562 การใช้เทคนิค Gamification เก็บคะแนนร่วมกิจกรรมและทำการบินกระตุ้นการมีส่วนร่วมได้ดี
- ปี 2564 องค์ความรู้ในการจัดทำสื่อ สหสัมพันธ์องค์ความรู้เรื่องผู้สูงอายุ ช่วยให้สามารถจัดทำสื่อออนไลน์ที่เหมาะสมสำหรับผู้สูงอายุ เช่น กระดาษ ไม่ซับซ้อน สร้างแรงจูงใจร่วมกิจกรรม ฯลฯ

ปี2564 2565 : กิจกรรมผู้สูงอายุออนไลน์



ปี 2564 - 2565 : สื่อวิดีโอสุขภาพโดยสหวิชาชีพทาง YouTube



ปี 2564 - 2565 : สื่อเอกสารสุขภาพโดยสหวิชาชีพทางโปรเจกต์

