

ผลของโปรแกรมการส่งเสริมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานต่อความรู้ และการปฏิบัติการปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้นในแกนนำนักเรียน

Effects of the Activity-based Learning Enhancing Program on Knowledge and Practices of Wounds First Aid Among Student Leaders

นวรรตน์ ไกล้า* วิลาวณีย์ เตือนราษฎร์ ศิวพร อึ้งวัฒนา

Navarut Jaikla* Wilawan Tuanrat Sivaporn Aungwattana

คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เชียงใหม่ ประเทศไทย 50200

Faculty of Nursing, Chiang Mai University ChiangMai Thailand 50200

บทคัดย่อ

การวิจัยกึ่งทดลองนี้ วัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของโปรแกรมการส่งเสริมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานต่อความรู้และการปฏิบัติการปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้นในแกนนำนักเรียน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนหัวหน้าชั้น รองหัวหน้าชั้น และนักเรียนที่พัฒนาศักยภาพเป็นแกนนำนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 จำนวน 36 ราย แบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 18 ราย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) โปรแกรมส่งเสริมการเรียนรู้การปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้นในแกนนำนักเรียน ภายใต้แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ระยะเวลา 4 สัปดาห์ 2) คู่มือปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้น เครื่องมือรวบรวมข้อมูล คือ 1) แบบสอบถามความรู้การปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้น ดัชนีความตรงตามเนื้อหาเท่ากับ .94 ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .73 2) แบบสังเกตการปฏิบัติการปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้น ดัชนีความเชื่อมั่นระหว่างผู้ประเมิน ระหว่าง .815 ถึง .984 ที่ความเชื่อมั่น 95% วิเคราะห์ข้อมูลโดยสถิติการทดสอบทีแบบจับคู่, การทดสอบทีแบบอิสระ และการทดสอบแบบพิชเชอร์

ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มทดลองมีคะแนนความรู้และการปฏิบัติการปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้นสูงกว่าก่อนได้รับโปรแกรมฯ และสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < .001$) ดังนั้น โปรแกรมการส่งเสริมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานต่อความรู้และการปฏิบัติการปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้นในแกนนำนักเรียนสามารถนำมาใช้พัฒนาแกนนำนักเรียนได้

คำสำคัญ: ปฐมพยาบาลบาดแผล, แกนนำนักเรียน, การเรียนรู้และปฏิบัติ, กิจกรรมเป็นฐาน

Abstract

This quasi-experimental research aims to evaluate the effects of an activity-based learning enhancing program on knowledge and practices of basic wound first aid among student leaders. The sample consisted of 36 primary school students (Grades 4–6) serving as class presidents, vice-presidents, or selected as potential student leaders. Participants were randomly assigned to experimental and control groups, with 18 students in each group. The research instruments included: (1) an activity-based learning enhancing program on wound first aid for student leaders, developed based on the activity-based learning (ABL) framework, over a 4-week period; (2) and a basic wound first aid manual. The data collection tools comprised: (1) a knowledge questionnaire on basic wound first aid for student leaders, which achieving a content validity index of 0.94 and

Corresponding Author: *E-mail: Navarut.j@gmail.com

วันที่รับ (received) 15 มี.ค. 2568 วันที่แก้ไขเสร็จ (revised) 3 พ.ค. 2568 วันที่ตอบรับ (accept) 17 พ.ค. 2568

reliability (KR-20) = 0.73, and (2) an observation form to assess basic wound first aid practices for student leaders. Inter-rater reliability yielded an Item-Objective Congruence (IOC) index ranging from 0.815 to 0.984 with a 95% confidence level. The data were analyzed by using the paired sample t-test, independent t-test and Fisher's exact Test

The results revealed that the experimental group showed significantly higher post-intervention scores in both knowledge and practical skills compared to their pre-intervention scores and to the control group ($p < .001$). These findings suggest that the Activity-based Learning enhancing Program effectively enhances student leaders' competencies in basic wound first aid and can serve as a valuable strategy for student health leadership development in schools.

Keywords: Wound first aid, Student Leaders, Knowledge and Practices, Activity based

บทนำ

การปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้นมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อเด็กวัยเรียน โดยเฉพาะกิจกรรมที่เด็กชื่นชอบมักเพิ่มความเสี่ยงต่อการบาดเจ็บในโรงเรียน เช่น การทรงตัว การกระโดด และการวิ่ง เป็นต้น¹ จากรายงานการบาดเจ็บรุนแรงทุกสาเหตุในเด็กอายุต่ำกว่า 15 ปี ประเทศไทยปี พ.ศ. 2562 พบว่า เด็กอายุ 5-9 ปี และ 10-14 ปี มีอัตราการบาดเจ็บมากที่สุด² ส่วนใหญ่เกิดจากพลัดตกหกล้มและการชนปะทะกระแทก ร้อยละ 35 รองลงมาคือของมีคมบาด ร้อยละ 12 บาดแผลที่พบบ่อย ได้แก่ แผลถลอก ฟกช้ำ และแผลถูกของมีคมบาด³ ซึ่งการปฐมพยาบาลอย่างถูกต้องและทันท่วงทีช่วยลดโอกาสการติดเชื้อ ลดความรุนแรงของบาดแผล และส่งเสริมการหายของบาดแผล นอกจากนี้ยังช่วยให้เด็กเรียนรู้วิธีดูแลตนเองเบื้องต้นและสร้างทัศนคติที่ดีเกี่ยวกับสุขภาพและความปลอดภัย การปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้นมี 3 ขั้นตอนหลัก ได้แก่ การประเมินบาดแผล การเตรียมอุปกรณ์ และการทำแผล⁴ โดยทั่วไปดำเนินการในห้องพยาบาลของโรงเรียน แต่บางกรณีเด็กอาจไม่ได้รับการรักษาและปล่อยให้แผลหายเองหรือดูแลต่อที่บ้าน⁵

การศึกษานำร่องในจังหวัดลำพูน พบว่า โรงเรียนเอกชนมีระบบห้องพยาบาลและการพัฒนาแกนนำนักเรียนด้านการปฐมพยาบาลโดยครูอนามัยโรงเรียน ตามคู่มือการคุ้มครองนักเรียนปี 2566 แกนนำนักเรียนด้านการปฐมพยาบาลเป็นผู้นำนักเรียนในการส่งเสริมสุขภาพและการป้องกันโรคให้กับเพื่อนนักเรียนด้วยกัน เพื่อให้เกิดสุขภาวะที่ดีภายในโรงเรียน⁶ โดยได้รับการพัฒนาการปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้นผ่านรายวิชาสุขศึกษาและพลศึกษาตามหลักสูตรพื้นฐาน

พ.ศ. 2551 และอบรมเสริมต่อเนื่องเป็นรายกลุ่ม ประกอบด้วย การบรรยายและการสาธิตการปฐมพยาบาลบาดแผลถลอก ฟกช้ำ และแผลถูกของมีคมบาด อย่างไรก็ตาม ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระดังกล่าวไม่บรรลุเป้าหมาย⁷ สอดคล้องกับการศึกษานำร่องในพื้นที่ แกนนำนักเรียนมีความรู้และการปฏิบัติปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้นที่ไม่เพียงพอ จากเนื้อหา มีรายละเอียดมาก เน้นการบรรยายแบบและสาธิตแบบทางเดียวมากกว่าการปฏิบัติจริง ส่งผลให้แกนนำนักเรียนขาดความพร้อม ขาดความเข้าใจที่ครบถ้วน และขาดประสบการณ์ปฐมพยาบาลบาดแผล ทำให้ไม่มีความมั่นใจในการปฏิบัติการปฐมพยาบาลบาดแผล ไม่สามารถประยุกต์ความรู้สู่การปฏิบัติ ไม่สามารถเผชิญสถานการณ์จริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ⁴

การพัฒนาแกนนำนักเรียนด้านสุขภาพต้องผ่านการพัฒนาที่ครอบคลุมหลายด้าน เช่น การฝึกอบรมให้ความรู้ การสร้างเจตคติ การทำงานเป็นทีม รวมถึงการเปิดโอกาสให้แสดงความสามารถและความคิดสร้างสรรค์บนพื้นฐานของความรู้และประสบการณ์⁸ จากการทบทวนวรรณกรรมผู้วิจัยจึงใช้กรอบแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning: ABL) ของกระทรวงศึกษาธิการ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประกอบด้วย 3 ขั้นตอนหลัก ได้แก่ 1) ขั้นตอนเชิงสำรวจค้นคว้า 2) ขั้นตอนเชิงสร้างสรรค์ และ 3) การแสดงออก โดยยึดหลักการศึกษาเน้นผลลัพธ์มากกว่าการใส่ความรู้เพียงอย่างเดียว การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานจึงสามารถส่งเสริมให้แกนนำนักเรียนพัฒนาองค์ความรู้จากการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ด้วยตนเอง พร้อมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์จากการปฏิบัติจริง (Learning by doing)⁹

ดังนั้น ผู้วิจัยในฐานะพยาบาลเวชปฏิบัติชุมชน มีบทบาทเชื่อมโยงในงานอนามัยโรงเรียน เห็นความสำคัญของการส่งเสริมการเรียนรู้และการปฏิบัติการปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้นในแกนนำนักเรียน จากกรอบแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน โดยออกแบบการวิจัยที่สอดคล้องแนวคิดดังกล่าว ระยะเวลา 4 สัปดาห์ มุ่งเน้นให้แกนนำนักเรียนมีความรู้และการปฏิบัติการปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้น ได้แก่ บาดแผลถลอก ฟกช้ำ และบาดแผลจากของมีคม ประกอบด้วย การประเมินบาดแผล อุปกรณ์และการปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้นในโรงเรียน เมื่อแกนนำนักเรียนมีความรู้และการปฏิบัติที่ถูกต้อง จะสามารถแสดงบทบาทการปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้นได้เต็มศักยภาพ และสามารถช่วยเหลือบรรเทาอาการบาดเจ็บความรุนแรงจากบาดแผลให้กับเพื่อนในโรงเรียน ทั้งยังช่วยขับเคลื่อนการยกระดับการดูแลสุขภาพในโรงเรียนได้อย่างมีคุณภาพ

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบคะแนนความรู้การปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้นในโรงเรียนสำหรับแกนนำนักเรียน ก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรมการส่งเสริมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน
2. เพื่อเปรียบเทียบการปฏิบัติการปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้นในโรงเรียนสำหรับแกนนำนักเรียน ก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรมการส่งเสริมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน
3. เพื่อเปรียบเทียบคะแนนความรู้การปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้นในโรงเรียนสำหรับแกนนำนักเรียน ระหว่างกลุ่มที่ได้รับโปรแกรมส่งเสริมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน และกลุ่มที่ไม่ได้รับโปรแกรม
4. เพื่อเปรียบเทียบการปฏิบัติการปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้นในโรงเรียนสำหรับแกนนำนักเรียน ระหว่างกลุ่มที่ได้รับโปรแกรมส่งเสริมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน และกลุ่มที่ไม่ได้รับโปรแกรม

สมมติฐานการวิจัย

1. คะแนนความรู้การปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้น ในโรงเรียนสำหรับแกนนำนักเรียนที่เข้าร่วมโปรแกรมการส่งเสริมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานสูงกว่าก่อนเข้าร่วม โปรแกรม

2. การปฏิบัติการปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้น ในโรงเรียนสำหรับแกนนำนักเรียนที่เข้าร่วมโปรแกรมการส่งเสริมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานสูงกว่าก่อนเข้าร่วม โปรแกรม

3. คะแนนความรู้การปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้นในโรงเรียนสำหรับแกนนำนักเรียนที่เข้าร่วมโปรแกรมการส่งเสริมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานสูงกว่ากลุ่มที่ไม่ได้รับโปรแกรม

4. การปฏิบัติการปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้น ในโรงเรียนสำหรับแกนนำนักเรียนที่เข้าร่วมโปรแกรมการส่งเสริมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานสูงกว่ากลุ่มที่ไม่ได้รับโปรแกรม

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้กรอบแนวคิดการวิจัย การส่งเสริมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity based learning: ABL) ของกระทรวงศึกษาธิการ ส่งผลโดยตรงต่อความรู้และการปฏิบัติการปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้นในแกนนำนักเรียน ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นตอนเชิงสำรวจเสาะหาค้นคว้า (exploratory) ผ่านกิจกรรมวิเคราะห์ความรู้เดิมเกี่ยวกับการปฐมพยาบาลบาดแผล การสร้างผังมโนทัศน์อภิปรายกลุ่ม และวิเคราะห์วิทัศน์ จากนั้นปรับปรุงผังมโนทัศน์ตามการเรียนรู้ อภิปรายสรุปความเข้าใจที่ถูกต้องร่วมกันเพื่อให้แกนนำนักเรียนเกิดความคิดรวบยอดสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง 2) ขั้นตอนเชิงสร้างสรรค์ (constructive) ผ่านเกมเติมกระเปาะปฐมพยาบาล เพื่อเชื่อมโยงความรู้ในการเลือกอุปกรณ์การปฐมพยาบาล และการปฏิบัติในสถานการณ์จำลองเพื่อให้แกนนำนักเรียนเกิดการสังเคราะห์ความรู้และเทคนิคการปฏิบัติ และ 3) ขั้นตอนการแสดงออก (expression) ผ่านการฝึกปฏิบัติการปฐมพยาบาลบาดแผลในสถานการณ์จำลอง พร้อมประเมินและให้ข้อเสนอแนะซึ่งกันและกัน ร่วมกับการใช้แรงเสริมทางบวก เพื่อเสริมสร้างความรู้และทักษะจากการลงมือปฏิบัติจริง จนนำไปสู่ความรู้และการปฏิบัติการปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้นในโรงเรียนที่ถูกต้องต่อไป

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษานี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-experimental research) เก็บรวบรวมข้อมูลก่อนเข้าร่วมโปรแกรมและหลังสิ้นสุดโปรแกรมทั้งในกลุ่มทดลองและ

กลุ่มเปรียบเทียบ

ประชากร คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ปีการศึกษา 2567 ของโรงเรียนเอกชนในสังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูน เขต 1

กลุ่มตัวอย่าง คือ คือนักเรียนที่เป็นหัวหน้าและรองหัวหน้าชั้นเรียน และ/หรือนักเรียนที่ได้รับการพัฒนาศักยภาพการเป็นแกนนำนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ปีการศึกษา 2567 ระดับชั้นละ 5-6 ราย โดยการสุ่มอย่างง่ายได้โรงเรียนเอกชน จำนวน 2 แห่ง คำนวณกลุ่มตัวอย่างโดยโปรแกรม G*power version 3.1.9.7 อำนาจการทดสอบที่ 0.80 ได้ขนาดกลุ่มตัวอย่าง 30 ราย เพิ่มขนาดกลุ่มตัวอย่างร้อยละ 20 เพื่อป้องกันการสูญหายของกลุ่มตัวอย่างได้กลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 36 ราย แบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 18 ราย โดยครูโรงเรียนดำเนินการตามเกณฑ์การคัดเลือกในการเข้าร่วมการวิจัย ทั้งนี้การเข้าร่วมการวิจัยเป็นไปตามความสมัครใจของนักเรียนและต้องได้รับการยินยอมจากผู้ปกครองทุกราย

เกณฑ์การคัดเข้า (Inclusion Criteria) ดังนี้ ยินดีเข้าร่วมโปรแกรมการดำเนินวิจัย ได้รับความยินยอมจากผู้ปกครองให้เข้าร่วมการวิจัย และสื่อสาร อ่าน พูด เขียนภาษาไทยได้

เกณฑ์การยุติการเข้าร่วมการวิจัย (discontinuation criteria) ดังนี้ ไม่สามารถเข้าร่วมการวิจัยได้จนสิ้นสุดการดำเนินการวิจัย นักเรียนพ้นสภาพ ลาออกหรือย้ายสถานศึกษา

การพิทักษ์สิทธิ์กลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยนี้ผ่านการรับรองจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยของคณะพยาบาลศาสตร์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เลขที่ 083/2567 วันที่อนุมัติ 2 กรกฎาคม 2567 ผู้วิจัยชี้แจงการวิจัยและการพิทักษ์สิทธิ์ กลุ่มตัวอย่างมีสิทธิ์ตัดสินใจไม่เข้าร่วมหรือถอนตัวได้ตลอดเวลา โดยไม่มีผลกระทบใดๆ สำหรับแบบสอบถามความรู้และแบบสังเกตการปฏิบัติการปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้นจะไม่มีชื่อหรือข้อมูลที่สามารถระบุถึงกลุ่มตัวอย่าง ข้อมูลถือเป็นความลับ ผู้วิจัยจะนำเสนอผลการวิจัยในภาพรวมและใช้ประโยชน์ทางวิชาการเท่านั้น

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและคุณภาพของเครื่องมือ

1. เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการวิจัย คือ โปรแกรมส่งเสริมการเรียนรู้การปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้นในแกนนำนักเรียน จากแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นจาก

การทบทวนวรรณกรรม ผ่านการตรวจสอบปรับแก้ไขตามคำแนะนำผู้ทรงคุณวุฒิ 6 ท่าน ได้แก่ แพทย์เวชศาสตร์ครอบครัว 1 ท่าน อาจารย์พยาบาลผู้เชี่ยวชาญด้านอนามัยโรงเรียน 2 ท่าน อาจารย์พยาบาลเวชปฏิบัติชุมชน 2 ท่าน และครูอนามัยโรงเรียน 1 ท่าน และผ่านการตรวจสอบจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยของคณะพยาบาลศาสตร์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ประกอบด้วย

- 1.1 แผนกิจกรรมการส่งเสริมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานสำหรับแกนนำนักเรียน
- 1.2 สื่อวีดิทัศน์การปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้นในโรงเรียนสำหรับแกนนำนักเรียน
- 1.3 ชุดเกมการปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้นในโรงเรียนสำหรับแกนนำนักเรียน
- 1.4 คู่มือการปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้นในโรงเรียนสำหรับแกนนำนักเรียน

2. เครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบสอบถามความรู้การปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้นในโรงเรียนสำหรับแกนนำนักเรียน แบบสอบถามปรนัย 15 ข้อ 4 ตัวเลือก ตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน ผ่านการตรวจสอบความตรงตามเนื้อหาโดยผู้ทรงคุณวุฒิ 6 ท่าน ได้ค่าความตรงเชิงเนื้อหา (I-CVI) เท่ากับ 0.94 และค่าความตรงเชิงเนื้อหารายข้อ (S-CVI) เท่ากับ 0.94 และหาค่าความเชื่อมั่นโดยนำเครื่องมือไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างที่คล้ายคลึงกับประชากรที่ศึกษา 10 ราย ได้ค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สูตร KR-20 เท่ากับ 0.73

2. แบบสังเกตการปฏิบัติการปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้นในโรงเรียนสำหรับแกนนำนักเรียน แบบสังเกตแบบมีโครงสร้าง (structured inspection) ข้อประเมินการปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้นในโรงเรียน 3 ขั้นตอน คือ การประเมินบาดแผล การเตรียมอุปกรณ์และการปฏิบัติการปฐมพยาบาลบาดแผลลดออก ฟกช้ำ และบาดแผลถูกของมีคมบาด จำนวน 15 ข้อ ปฏิบัติถูกต้องได้ 1 คะแนน และปฏิบัติไม่ถูกต้องได้ 0 คะแนน แปรผลการปฏิบัติผ่านคือ 15 คะแนน (ร้อยละ 100) ผ่านการตรวจสอบความตรงตามเนื้อหาโดยผู้ทรงคุณวุฒิ 6 ท่าน ได้ค่าความตรงเชิงเนื้อหา (I-CVI) 1.0 และค่าความตรงเชิงเนื้อหารายข้อ (S-CVI) 1.0 และค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยคำนวณหาความตรงกันของการสังเกต (inter-rater reliability) ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง .815 ถึง .984 ที่ความเชื่อมั่น 95%

การเก็บรวบรวมข้อมูล ดำเนินกิจกรรมตาม
การดำเนินการวิจัย ดังนี้

กลุ่มควบคุม

สัปดาห์ที่ 1 ผู้วิจัยอธิบายการดำเนินการวิจัยโดย
ให้แกนนำนักเรียนเข้ารับการตอบแบบสอบถาม ความรู้
และการทดสอบการปฏิบัติฯ โดยครูโรงเรียนประเมินตามแบบ
สังเกตการณ์ปฏิบัติฯ

สัปดาห์ที่ 2-4 กลุ่มควบคุมได้รับการอบรมหลักสูตร
แกนนำนักเรียนตามระบบปกติ

สัปดาห์ที่ 4 แกนนำนักเรียนเข้ารับการตอบ
แบบสอบถามความรู้ และการทดสอบการปฏิบัติฯ โดย
ครูโรงเรียนประเมินตามแบบสังเกตการณ์ปฏิบัติฯ

กลุ่มทดลอง

สัปดาห์ที่ 1 ผู้วิจัยอธิบายการดำเนินการวิจัย โดย
ให้แกนนำนักเรียนเข้ารับการตอบแบบสอบถามความรู้
และการทดสอบการปฏิบัติฯ โดยครูโรงเรียนประเมินตาม
แบบสังเกตการณ์ปฏิบัติฯ

สัปดาห์ที่ 1 วันที่ 2 ถึงสัปดาห์ที่ 4 กลุ่มทดลองได้รับ
โปรแกรมส่งเสริมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานฯ ดังนี้

1. ขั้นตอนเชิงสำรวจ เสาะหา ค้นคว้า (explora-
tory) แกนนำนักเรียนสำรวจความรู้เดิมการปฐมพยาบาล
บาดแผลเบื้องต้น ประกอบด้วย กิจกรรม “หนูโตแล้วทำแผล
เองได้” (10 นาที) การอภิปรายกลุ่ม ทำผังมโนทัศน์การ
ปฐมพยาบาลบาดแผลตลอด ฟกช้ำ และบาดแผลถูกของมีคม
บาด และกิจกรรม“เราคิดด้วยกัน” วิเคราะห์สื่อวีดิทัศน์การ
ปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้น ปรับปรุงความรู้สู่การทำผัง
มโนทัศน์ฉบับใหม่ และการอภิปรายกลุ่ม

2. ขั้นตอนเชิงสร้างสรรค์ (Constructive)
ประกอบด้วย กิจกรรม“เติมให้เต็ม” (15 นาที/กลุ่ม) แกนนำ
นักเรียนคิดริเริ่มสร้างสรรค์เชื่อมโยงความรู้ในการเลือกอุปกรณ์
ปฐมพยาบาลผ่านสื่อการ์ดเกม โดยจับคู่เลือกการ์ดเกมอุปกรณ์
ปฐมพยาบาลให้เหมาะกับบาดแผล พร้อมทั้งอธิบายเหตุผล
รับการตรวจสอบโดยเพื่อนในกลุ่ม อธิบายเพิ่มเติมจากผู้วิจัย
เพื่อเสริมความเข้าใจ และกิจกรรม“ลองทำแผลกันหน่อย”
(15 นาที/กลุ่ม) สังสมประสบการณ์การปฏิบัติจริงผ่านบาดแผล

เสมือน โดยใช้สติ๊กเกอร์ tattoo แผลปลอมและอุปกรณ์
ปฐมพยาบาล อภิปรายกลุ่มและสะท้อนคิดในการปฏิบัติการ
ปฐมพยาบาลภายในกลุ่ม พร้อมทั้งการสาธิตและสาธิตย้อนกลับ

3. ขั้นตอนการแสดงออก (Expressional) ประกอบ
ด้วย กิจกรรม“ก่อนลงสนามแบบฉายเดี่ยว” (15 นาที) การ
สาธิตการปฏิบัติฯในสถานการณ์จำลอง โดยใช้ tattoo
บาดแผลปลอมและอุปกรณ์ปฐมพยาบาลบาดแผล แสดง
บทบาทผู้ประเมินจากการสะท้อนคิดให้คำแนะนำการปฏิบัติฯ
กับเพื่อนแกนนำนักเรียน และกิจกรรม “ลงสนามด้วยความ
สง่า” ฝึกปฏิบัติทั้งในบทบาทของผู้ปฏิบัติฯและบทบาท
ผู้ประเมิน บันทึกการฝึกในคู่มือฯ อย่างน้อย 5 ครั้ง โดยสุม
ประเภทบาดแผล เพิ่มแรงเสริมทางบวกจากการสะสมแต้ม
คะแนน

สัปดาห์ที่ 4 ประเมินผล แกนนำนักเรียนโดยให้ตอบ
แบบสอบถามความรู้ฯ และภายหลังสัปดาห์ที่ 4 แกนนำนักเรียน
เข้ารับการทดสอบการปฏิบัติฯ โดยใช้แบบสังเกตการณ์ปฏิบัติฯ

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ข้อมูลด้านความรู้ฯ เปรียบเทียบก่อนและหลัง
ในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม วิเคราะห์ด้วยสถิติ Pair sample
t-test เนื่องจากข้อมูลมีการกระจายแบบโค้งปกติ

2. ข้อมูลด้านความรู้ฯ เปรียบเทียบระหว่างกลุ่ม
ทดลองและกลุ่มควบคุม หลังได้รับโปรแกรมฯ วิเคราะห์ด้วย
สถิติ independent t-test เนื่องจากข้อมูลมีการกระจาย
แบบโค้งปกติ

3. ข้อมูลการปฏิบัติฯ เปรียบเทียบก่อนและหลัง
ในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม เปรียบเทียบโดยใช้สถิติ
Fisher's exact Test

4. ข้อมูลการปฏิบัติฯ เปรียบเทียบระหว่างกลุ่ม
ทดลองและกลุ่มควบคุม หลังได้รับโปรแกรมฯ เปรียบเทียบโดย
ใช้สถิติ Fisher's exact Test

ผลการวิจัย

1. คะแนนความรู้การปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้น
ในโรงเรียนสำหรับแกนนำนักเรียน ก่อนและหลังได้รับ
โปรแกรมฯ ในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบคะแนนความรู้การปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้น ก่อนและหลังการทดลอง ในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

คะแนนความรู้การปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้นในโรงเรียน	ก่อนได้รับโปรแกรม		หลังได้รับโปรแกรม		p-value
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	
กลุ่มทดลองที่ได้รับโปรแกรมฯ (n=18)	8.39	1.195	14.67	0.485	<.001
กลุ่มควบคุมที่ได้รับการอบรมแกนนำตามปกติ (n=18)	7.00	2.058	7.56	1.247	.197

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่า คะแนนความรู้การปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้น ในกลุ่มทดลองมีคะแนนความรู้ สูงขึ้นกว่าก่อนได้รับโปรแกรมฯ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p<.001$) ส่วนกลุ่มควบคุม ก่อนและหลังได้รับการอบรมแกนนำตามปกติ พบว่า ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ

ทางสถิติ ($p=.197$)

2. ผลการปฏิบัติการปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้นในโรงเรียนสำหรับแกนนำนักเรียน ก่อนและหลังได้รับโปรแกรมฯ ในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบผลการปฏิบัติการปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้น ก่อนและหลังการทดลอง ในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

ผลการปฏิบัติการปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้นในโรงเรียน	ก่อนได้รับโปรแกรมฯ		หลังได้รับโปรแกรมฯ		P-value
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	
กลุ่มควบคุม (n=18)					
ผ่าน	0	0.0	1	5.6	1.000
ไม่ผ่าน	18	100.0	17	94.4	
กลุ่มทดลอง (n=18)					
ผ่าน	0	0.0	18	100	<.001
ไม่ผ่าน	18	100.0	0	0	

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่า ผลการปฏิบัติการปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้น ในกลุ่มทดลองภายหลังได้รับโปรแกรมส่งเสริมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานเพิ่มขึ้นร้อยละ 100 เมื่อเปรียบเทียบระดับการปฏิบัติก่อนและหลังได้รับโปรแกรม พบว่า แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

($p<.05$) และในกลุ่มควบคุม ก่อนและหลังได้รับการอบรมแกนนำตามปกติ พบว่าไม่แตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญ .05

3. คะแนนความรู้การปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้นในโรงเรียนสำหรับแกนนำนักเรียน ก่อนและหลังได้รับโปรแกรมฯ ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

ตารางที่ 3 เปรียบเทียบคะแนนความรู้การปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้น ก่อนและหลังการทดลอง ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

คะแนนความรู้การปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้นในโรงเรียน	กลุ่มทดลอง (n=18)		กลุ่มควบคุม (n=18)		p-value
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	
ก่อนได้รับโปรแกรมฯ	8.39	1.195	7.00	2.058	.020
หลังได้รับโปรแกรมฯ	14.67	0.485	7.56	1.247	<.001

จากตารางที่ 3 แสดงให้เห็นว่า คะแนนความรู้การปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้นในโรงเรียนสำหรับแกนนำนักเรียน ระหว่างกลุ่มทดลองที่ได้รับโปรแกรมฯและกลุ่มที่ได้รับการอบรมแกนนำตามปกติ พบว่า ก่อนได้รับโปรแกรมฯ กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีคะแนนความรู้ไม่แตกต่างกัน และภาย

หลังได้รับโปรแกรมฯ กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยความรู้สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < .001$)

4. ผลการปฏิบัติการปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้นในโรงเรียนสำหรับแกนนำนักเรียน ก่อนและหลังได้รับโปรแกรมฯ ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

ตารางที่ 4 เปรียบเทียบผลการปฏิบัติการปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้น ก่อนและหลังการทดลอง ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

ผลการปฏิบัติการปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้นในโรงเรียน	กลุ่มทดลอง (n=18)		กลุ่มควบคุม (n=18)		P-value
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	
ปฏิบัติผ่าน	18	100	1	5.6	<.001
ปฏิบัติไม่ผ่าน	0	0	17	94.4	

จากตารางที่ 4 แสดงให้เห็นว่า ผลการปฏิบัติการปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้นในแกนนำนักเรียน ระหว่างกลุ่มทดลองที่ได้รับโปรแกรมฯ และกลุ่มที่ได้รับการอบรมแกนนำตามปกติ พบว่า ภายหลังจากได้รับโปรแกรมฯ กลุ่มทดลองมีผลการปฏิบัติฯ สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < .001$)

การอภิปรายผลการวิจัย

ภายหลังจากได้รับโปรแกรมส่งเสริมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานด้านความรู้และการปฏิบัติการปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้นในแกนนำนักเรียน แกนนำนักเรียนมีคะแนนความรู้และการปฏิบัติการปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้นสูงขึ้นกว่าก่อนได้รับโปรแกรมฯ และสูงกว่ากลุ่มควบคุม ตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. ผลการวิจัยภายหลังจากได้รับโปรแกรมฯ กลุ่มทดลองมีคะแนนความรู้การปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้นสูงกว่าก่อนได้รับโปรแกรมฯ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < .001$) เนื่องจากกลุ่มทดลองได้รับการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานผ่าน 3 ขั้นตอน (1) ขั้นตอนเชิงสำรวจ การสำรวจความรู้การปฐมพยาบาลบาดแผล พร้อมส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการวิเคราะห์ทัศนคติ ผังความคิด และการอภิปรายกลุ่ม จุดเด่นในทัศนคติการปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้นที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น สื่อประสมในรูปแบบของข้อมูลดิจิทัลที่ดึงดูดความสนใจด้วยสีสัน เสียง เน้นภาพเคลื่อนไหวที่เหมาะสมกับวัยเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมความรู้และการพัฒนาเยาวชน โดยเฉพาะในมิติของความรู้¹⁰ (2) ขั้นตอนเชิงสร้างสรรค์ ใช้สื่อเกมและสถานการณ์จำลองเพื่อกระตุ้นการแก้ปัญหา แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ส่งเสริมความสนุกและความภาคภูมิใจเมื่อชนะเกมส่งผลดีต่อบรรยากาศการเรียนรู้ และฝึกปฏิบัติผ่านการสาธิตและสาธิตย้อนกลับภายใต้สถานการณ์เสมือน ช่วยให้เชื่อมโยงความรู้สู่การปฏิบัติ

จริง (3) ขั้นตอนการแสดงออก ที่เน้นการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ การนำเสนอผลงาน การผ่านการปฏิบัติการปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้นอย่างต่อเนื่องและการตรวจสอบซึ่งกันและกัน พร้อมแรงเสริมทางบวกจากการสะสมแต้มคะแนน ช่วยให้เกิดการสังเคราะห์ความรู้และพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้กลุ่มทดลองภายหลังจากได้รับโปรแกรมฯ มีองค์ความรู้ด้านการปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้นในโรงเรียนที่ถูกต้องและมีประสิทธิภาพ ผ่านการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ประกอบด้วยการฝึกทักษะ การคิดวิเคราะห์ และการลงมือปฏิบัติ จนผู้เรียนเกิดทักษะต่าง ๆ สามารถสร้างความรู้ได้ด้วยตนเอง เชื่อมโยงความรู้และเรียนรู้การปฏิบัติได้อย่างแท้จริง¹¹

2. ผลการวิจัยภายหลังจากได้รับโปรแกรมฯ กลุ่มทดลองมีการปฏิบัติการปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้นสูงกว่าก่อนได้รับโปรแกรมฯ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < .001$) เนื่องจากกลุ่มทดลองได้รับการส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านฐานกิจกรรมที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริง (1) ขั้นตอนเชิงสำรวจ กลุ่มทดลองสร้างผังความคิด อภิปราย และวิเคราะห์ทัศนคติร่วมกัน ทำให้สามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้สู่การปฏิบัติอย่างเป็นระบบ สนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดอย่างเป็นทักษะการคิดขั้นสูง สร้างองค์ความรู้สู่การปฏิบัติได้อย่างมีเหตุผล¹² (2) ขั้นตอนเชิงสร้างสรรค์ ใช้สื่อเกม จุดเด่นในการเรียนรู้การปฏิบัติผ่านการสาธิตและสาธิตย้อนกลับในสถานการณ์จำลอง ซึ่งการใช้อุปกรณ์จริงและบาดแผลเสมือน ช่วยกระตุ้นความสนใจลดความตื่นกลัวในการหยิบจับอุปกรณ์ปฐมพยาบาลบาดแผล และส่งเสริมการปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง (3) ขั้นตอนการแสดงออก กลุ่มทดลองนำเสนอผลงานผ่านบทบาทผู้ปฏิบัติการสาธิตและสาธิตย้อนกลับ พร้อมทั้งตรวจสอบให้คำแนะนำในบทบาทของผู้ตรวจสอบ แรงเสริมทางบวกที่ส่งผลให้เกิดการฝึกฝนต่อเนื่อง ส่งผลให้กลุ่มทดลองมีความมั่นใจในบทบาทของผู้ปฏิบัติและผู้ตรวจสอบให้ข้อเสนอแนะ ปฏิบัติการปฐมพยาบาลได้ถูกต้องอย่างเป็นระบบและมีประสิทธิภาพ จากการใช้กรอบแนวคิด

ส่งเสริมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน 3 ขั้นตอน ผ่านกิจกรรมการทำผังความคิด สื่อมัลติมีเดีย การสาธิตและสาธิตย้อนกลับ และการฝึกปฏิบัติด้วยการลงมือทำจริงอย่างต่อเนื่อง⁸

3. ผลการวิจัยภายหลังได้รับโปรแกรมฯ กลุ่มทดลองมีคะแนนความรู้การปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้นในโรงเรียนสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < .001$) ทั้งนี้จากความแตกต่างในวิธีการส่งเสริมการเรียนรู้ โดยกลุ่มทดลองสามารถพัฒนาองค์ความรู้ได้ด้วยตนเองผ่านการเรียนรู้ตามกรอบการใช้กิจกรรมเป็นฐาน (1) ขั้นตอนเชิงสำรวจ กลุ่มทดลองเรียนรู้จากการอภิปรายและผังมโนทัศน์ร่วมกับสื่อวีดิทัศน์ที่สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ที่ยั่งยืนและมุมมองหลากหลายจากการวิเคราะห์และอภิปราย (2) ขั้นตอนเชิงสร้างสรรค์เรียนรู้ผ่านเกมและสถานการณ์จำลองที่ช่วยจัดระบบความรู้และประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง และ (3) ขั้นตอนการแสดงออก กลุ่มทดลองได้ฝึกปฏิบัติจริง ส่งผลให้มีทักษะการวิเคราะห์ การใช้เหตุผล และความคิดสร้างสรรค์ที่นำไปใช้ในการปฏิบัติการปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้นได้ เกิดมุมมองและความเข้าใจการปฐมพยาบาลบาดแผลที่หลากหลาย การวิเคราะห์และอภิปรายเป็นองค์ความรู้ที่ยั่งยืน ดังนั้นภายหลังกลุ่มทดลองได้รับการพัฒนาการเรียนรู้รูปแบบเกมและฐานกิจกรรม การลงมือปฏิบัติ อภิปรายกลุ่ม และการใช้แรงเสริมทางบวก ส่งผลให้กลุ่มทดลองมีประสิทธิภาพในการเรียนรู้จนเกิดองค์ความรู้ด้วยตนเอง ต่างจากกลุ่มควบคุมที่ได้รับการเรียนรู้ผ่านการบรรยายเนื้อหาด้วยสไลด์ ซึ่งเป็นการส่งต่อความรู้แบบทางเดียว พร้อมการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือการวิเคราะห์ปัญหา จนความเข้าใจที่สามารถนำไปใช้ได้จริงและอาจทำให้ผู้เรียนรู้สึกเบื่อหน่ายขาดแรงจูงใจในการเรียน จึงไม่เหมาะสมกับการส่งเสริมการเรียนรู้ที่ต้องการพัฒนาทักษะเชิงปฏิบัติ¹³

4. ผลการวิจัยภายหลังได้รับโปรแกรมฯ กลุ่มทดลองมีการปฏิบัติการปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้นในโรงเรียนสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < .001$) ทั้งนี้กลุ่มทดลองได้รับการส่งเสริมการเรียนรู้ที่เน้นการส่งเสริมความรู้สู่การปฏิบัติ (1) ขั้นตอนเชิงสำรวจ ใช้การอภิปรายผังความคิด และวีดิทัศน์เพื่อกระตุ้นการคิดวิเคราะห์และสะท้อนลำดับขั้นตอนการปฐมพยาบาล เห็นภาพการปฏิบัติการปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้น ซึ่งช่วยเสริมความเข้าใจในการปฏิบัติได้ดีกว่าการบรรยายแบบทางเดียวของกลุ่มควบคุม (2) ขั้นตอนเชิงสร้างสรรค์ ใช้สื่อเกม การสาธิตและสาธิตย้อนกลับ

โดยใช้อุปกรณ์จริงและบาดแผลเสมือนภายใต้สถานการณ์จำลอง (3) ขั้นตอนแสดงออก กิจกรรมเน้นลงมือปฏิบัติกลุ่มทดลองที่ผ่านการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน การใช้เกมสถานการณ์จำลอง การสาธิตและสาธิตย้อนกลับ การฝึกปฏิบัติในสถานการณ์จำลองมาเตรียมความพร้อมก่อนการปฏิบัติ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจมุ่งมั่นในการเล่นเกมน สนใจฝึกฝนการปฏิบัติและสนุกกับการพัฒนาตนเอง เกิดการสะท้อนคิดต่อประสบการณ์และบูรณาการความรู้จนกลายเป็นความคิดรวบยอด¹⁴ ซึ่งแตกต่างกับกลุ่มควบคุมที่อาจด้วยข้อจำกัดทางด้านทรัพยากร ทำให้ภายหลังได้รับการอบรมตามปกติยังคงไม่ได้ใช้ความรู้ความเข้าใจในการลงมือปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง จนการเรียนรู้หยุดชะงัก ส่งผลให้เมื่อกลุ่มควบคุมลงมือปฏิบัติจริง เกิดความตื่นเต้น กลัวและไม่มั่นใจในการลงมือปฏิบัติ ไม่มั่นใจในการเลือกใช้อุปกรณ์ที่เหมาะสมในการปฐมพยาบาลบาดแผล และในขั้นตอนของการปฏิบัติยังไม่สอดคล้องกับการปฏิบัติการปฐมพยาบาลบาดแผลที่ถูกต้อง

สรุป โปรแกรมส่งเสริมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning) ผ่าน 3 ขั้นตอนสามารถส่งเสริมความรู้และการปฏิบัติการปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้นในแกนนำนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพกว่าการอบรมแบบปกติ แกนนำนักเรียนวิเคราะห์และพัฒนาองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านการอภิปรายกลุ่ม การทำผังความคิด สื่อมัลติมีเดียและเกมช่วยกระตุ้นความสนใจ ฝึกปฏิบัติด้วยอุปกรณ์จริงและบาดแผลเสมือน พร้อมแรงเสริมให้เกิดการปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง เมื่อแกนนำนักเรียนมั่นใจในองค์ความรู้จะสามารถประยุกต์สู่การปฏิบัติการปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้นได้ครบถ้วนถูกต้องและสมบูรณ์ อีกทั้งยังมีความมั่นใจในการสอน แนะนำการปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้นในโรงเรียนให้กับแกนนำนักเรียนคนอื่นด้วย

ข้อเสนอแนะที่ได้จากการทำวิจัย

1. สามารถใช้โปรแกรมการส่งเสริมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานในการพัฒนานักเรียนชั้นเป็นแกนนำนักเรียนด้านการปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้นในโรงเรียนได้

2. นำการออกแบบกิจกรรมในการปฐมพยาบาลสอดแทรกในการศึกษาในรายวิชาสุขศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการดูแลสุขภาพและรายวิชาทักษะการใช้ชีวิต เช่น ลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาด เป็นต้น

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

การศึกษาเชิงพัฒนาต่อยอดไปสู่นวัตกรรม แอปพลิเคชันเกมการปฐมพยาบาลบาดแผลเบื้องต้น เพื่อให้เกิดความน่าสนใจและสอดคล้องกับยุคปัจจุบันที่ส่งเสริมการพัฒนาและนำใช้นวัตกรรมทางด้านสุขภาพ

References

1. The Royal College of Pediatricians of Thailand & Pediatric Society of Thailand. A guide for parents to spread knowledge on child care and development, for school-aged children aged 6-12 years. Bangkok: Thailand Pediatric; 2019. (in Thai)
2. Ministry of Public Health, Department of Disease Control. Situation of child injury deaths in Thailand, 2015-2019. Nonthaburi: Ministry; 2022. (in Thai)
3. Ministry of Public Health, Pathum Thani Provincial Public Health Office. Report of 19 causes of injury. Pathum Thani: Ministry; 2015. (in Thai)
4. Khumthong P, & Srisiri S. The effects of health education learning by Gagne's instructional model to first aid basic skills in grade 7 students. [dissertation]. Bangkok: Srinakharinwirot University; 2019. (in Thai)
5. Ngerncharoen S, Suteeprasert T, Kitsanapun A, & Duangjinda I. Incidence of injury at school among students in grades 4-6 in Muang municipality, Suphanburi Province. Journal of Health Science of Thailand. 2019;28(S2):63-71. (in Thai)
6. Chanthida S, Aungwattana S, & Tuanrat W. Effects of a learning enhancement program on COVID-19 prevention knowledge and practices of student leaders in Anukul Wittaya School, Mae Sot District, Tak Province. Nursing Journal Chiang Mai University. 2023; 50(2):227-37. (in Thai)
7. Tunyapuech A. Usage report and development the supplementary book, health education and physical education, by noodee with first aid for students of Prathom Suksa 4. Journal of Educational Technology and Communications Faculty of Education Mahasarakham University. 2020;1(2):77-87. (in Thai)
8. Inthachai S, Aungwattana S, & Tuanrat W. Effects of a capacity development program for student leaders through activity-based learning on knowledge and practices of visual examination in a school. Nursing Journal of the Ministry of Public Health. 2021;31(1): 110-20. (in Thai)
9. Inuris J, & Cheausuwantavee C. The learning management using activity based learning with cooperative learning on mathematical problem solving ability and learning achievement in linear equations in one variable of seventh grade students from Srinakharinwirot University Prasarnmit DEM. Journal of MCU Nakhondhat. 2022;9(5):186-97. (in Thai)
10. Thamwipat K, Princhankol P, Bantisak C, & Binraman P. The development of digital content kit for public relations of the project "Paper-Cycle Separate, Exchange & New" on social media of MCOT Plc. Journal of Mass Communication Technology, Rajamangala University of Technology Phra Nakhon. 2024; 9(1):39-56. (in Thai)
11. Awae A, Orasa J, Lemok B, & Paramal N. Managing activity-based learning to enhance 21st century skills of first year students of Yala Rajabhat University. Journal of Learning Innovation and Technology. 2023;3(1):83-92. (in Thai)
12. Chanchang J. Integrated teaching and learning management for the development of higher order thinking skills: Learning to practice. Journal of Education Studies. 2020;3(5):78-89. (in Thai)

13. Tipwaree T, Yingyuad N, & Thongsuksai S. The development of game-based learning activities toward learning achievement in occupation and technology subject, learning unit 4 knowledgeable agriculture of Matthayomsuksa 1 students at Thamuang Rajbumrung School, Kanchanaburi Province. *Journal of Education and Human Development Sciences*. 2024;8(1):177-90. (in Thai)
14. Wiriyapappong W. Effects of using simulation game based learning to prepare Air force student nurses before pediatric and adolescent nursing practice. *Journal of the Royal Thai Army Nurses*. 2024;25(3):433-41. (in Thai)