

# “Yang Smart-VHV Digital Hub”

## นวัตกรรมโปรแกรมการพัฒนาความรู้ด้านสุขภาพดิจิทัลสำหรับอาสาสมัครสาธารณสุขประจำหมู่บ้าน

สุพิมล ผลพยุ่ง

โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลบ้านสร้างเหล้า อำเภอกันทรารมย์ จังหวัดศรีสะเกษ

### 1. บทนำ

ในปัจจุบันกระทรวงสาธารณสุขได้วางยุทธศาสตร์การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลมาเป็นเครื่องมือหลักในการขับเคลื่อนระบบบริการสุขภาพ โดยเฉพาะนโยบาย "3 หมอ" ซึ่งมีการยกระดับอาสาสมัครสาธารณสุขประจำหมู่บ้าน (อสม.) ให้เป็น "อสม. ยุคใหม่ (Smart อสม.)" ที่สามารถใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการดูแลสุขภาพประชาชนได้ (กองสนับสนุนสุขภาพภาคประชาชน, 2565) แต่จากการศึกษา พบว่า อสม. ส่วนใหญ่ยังประสบปัญหาด้านการขาดทักษะในการประเมินความถูกต้องของข้อมูล (Critical Literacy) และข้อจำกัดในการใช้งานแอปพลิเคชันสุขภาพขั้นสูง (กรมสนับสนุนบริการสุขภาพ, 2566) นอกจากนี้ยังพบว่าอายุ ความรู้ ทักษะและความมั่นใจในการใช้สื่อ เป็นปัญหาอุปสรรคในการเข้าถึงสื่อดิจิทัล (บุณทริกา เจนพานิช, 2568)

นวัตกรรมนี้พัฒนาภายใต้แนวคิด “อสม. ผู้นำการเปลี่ยนแปลงดิจิทัลสุขภาพ” โดยใช้หลักการ Learning by Doing และ Empowerment เพื่อให้ อสม. ไม่ใช่แค่ “ใช้เป็น” แต่ต้อง “เป็นผู้นำ” ด้านสุขภาพในยุคดิจิทัล จึงออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงของ Kolb (1984) เป็นแกนหลัก ผสมผสานกับทฤษฎีการรับรู้ความสามารถตนเอง (Self-Efficacy) ของ Bandura (1997) และใช้กรอบแนวคิดความรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (Media Information and Digital Literacy: MIDL) ของสำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (สำนักงาน กสทช., 2564) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อยกระดับทักษะความรู้ด้านสุขภาพดิจิทัล (Digital Health Literacy) สร้างกลไกการเฝ้าระวังและจัดการปัญหาข่าวปลอมด้านสุขภาพในระดับพื้นที่ และสร้างต้นแบบ “อสม. ผู้นำการเปลี่ยนแปลงดิจิทัล” (Digital Change Agents)

### 2. วิธีการพัฒนานวัตกรรม

ระยะที่ 1: เข้าใจ/สำรวจปัญหาการใช้งาน smartphone และการเข้าถึงสื่อดิจิทัล

ระยะที่ 2: ออกแบบเนื้อหา 4 Module และจัดเตรียมพื้นที่จำลอง เพื่อให้ อสม. ได้ฝึกมือโดยไม่ต้องกลัวความผิดพลาด

ระยะที่ 3: ทดลองใช้ในพื้นที่จริง เน้นการทำกิจกรรมมากกว่าการนั่งฟัง และใช้ระบบคู่หู

กิจกรรม / หัวข้อเรียนรู้	เป้าหมาย (วัดผลด้าน...)

Pre-test & ประเมินนิเทศ	วัดความรอบรู้ด้านสุขภาพดิจิทัลก่อนเริ่ม
"ช่วงที่ 1: <b>Smart Tools Ignition</b> "หยิบเครื่องมือ สื่อสารสุขภาพ"	การเข้าถึงและทักษะทางเทคนิค
"ช่วงที่ 2: <b>Digital Shield</b> "รู้ทันโลกโซเชียล"	การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ
"ช่วงที่ 3: <b>App Mastery</b> "อ่านเป็น เล่นแอปฯ คล่อง"	ความฉลาดทางสารสนเทศและข้อมูล
"ช่วงที่ 4: <b>Digital Influencer</b> "ยอดนักสื่อสารดิจิทัล"	การสร้างสรรคและการสื่อสาร
Post-test & ปิดการอบรม	วัดความรอบรู้ด้านสุขภาพดิจิทัลหลังกิจกรรม

ระยะที่ 4: ประเมินและขยายผล (Evaluation & Scaling) โดยวัดระดับความรอบรู้ก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรม

### 3. ประโยชน์/การนำไปใช้

1. อสม. สามารถใช้เทคโนโลยีทำงานได้รวดเร็วขึ้น ลดความซ้ำซ้อนในการเขียนเอกสาร
2. อสม. มีทักษะในการปกป้องตนเองและครอบครัวจากกลโกงออนไลน์และการหลอกลวงด้านสุขภาพ
3. อสม. สามารถเป็นนักสื่อสารเชิงรุกที่สามารถส่งต่อข้อมูลสุขภาพที่ถูกต้องผ่านสื่อดิจิทัล
4. เป็นต้นแบบนวัตกรรม เพื่อขยายผลนำไปสู่การจัดตั้ง "ศูนย์ให้คำปรึกษาดิจิทัลชุมชน" (Digital Hub)

### 4. ผลการทดสอบ

ผลจากการวัดผลความรอบรู้ด้านสุขภาพดิจิทัล โดยใช้แบบประเมินความรอบรู้สารสนเทศอิเล็กทรอนิกส์ด้านสุขภาพ (eHealth Literacy Questionnaire) (กองส่งเสริมความรอบรู้และสื่อสารสุขภาพ กรมอนามัย, 2566) ก่อน - หลังการเข้าร่วมกิจกรรม ของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 37 คน พบว่า หลังเข้าร่วมโปรแกรมผู้เข้าร่วมมีความรอบรู้สารสนเทศอิเล็กทรอนิกส์ด้านสุขภาพเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ (p-value <0.05)

## เอกสารอ้างอิง

1. กรมสนับสนุนบริการสุขภาพ. (2566). แนวทางการพัฒนาอาสาสมัครสาธารณสุขประจำหมู่บ้าน (อสม.) ยุคดิจิทัล. กระทรวงสาธารณสุข.
2. กองสนับสนุนสุขภาพภาคประชาชน. (2565). คู่มือแนวทางการดำเนินงานอาสาสมัครสาธารณสุขประจำหมู่บ้าน (อสม.) ยุคใหม่ ในศตวรรษที่ 21. กรมสนับสนุนบริการสุขภาพ กระทรวงสาธารณสุข.
3. กองส่งเสริมความรู้และสื่อสารสุขภาพ กรมอนามัย. (2566). แบบประเมินความรู้สารสนเทศอิเล็กทรอนิกส์ด้านสุขภาพ (*eHealth Literacy Questionnaire*). กระทรวงสาธารณสุข.  
<https://multimedia.anamai.moph.go.th/infographics/ehealth-literacy-questionnaire/>
4. บุณฑริก เจนพานิช. (2568). ประสิทธิภาพของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการปฏิบัติงานด้านสาธารณสุขของอาสาสมัครสาธารณสุขประจำหมู่บ้าน (อสม.) ในอำเภอเมืองนครนายก จังหวัดนครนายก ปี 2568. วารสารวิชาการสำนักงานสาธารณสุขจังหวัดนครนายก, 6(1), .
5. สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ. (2564). รายงานดัชนีชี้วัดระดับความรู้เท่าทันสื่อและดิจิทัลของประเทศไทย. สำนักงาน กสทช.
6. Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. W. H. Freeman.
7. Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice-Hall.