

งานได้ผล...คนมีความสุข...ทุกภาคีมีความภาคภูมิใจ

ตอน การจัดการความรู้การขยายนวัตกรรม ChOPA & ChiPA Game

1) แรงแบบใจ และความภาคภูมิใจ

เด็กไทยอ้วน ผอม เตี้ย ยังเป็นปัญหาสำคัญที่รบกวนการแก้ไขมายาวนาน ชุดนวัตกรรม *ChOPA & ChiPA Game* เริ่มก่อกำเนิดขึ้นในปีงบประมาณ 2559 ได้รับการพิสูจน์ด้วยวิธีการทางวิทยาศาสตร์แล้วว่า ทรงคุณค่า สามารถลดปัญหาภาวะโภชนาการ (อ้วน ผอม เตี้ย) เพิ่มความแข็งแรงให้เด็กไทยได้ จึงมีความพร้อมสำหรับนำไปขยายผล เพื่อช่วยแก้ปัญหาภาวะโภชนาการในเด็กไทยให้เจริญเติบโตเต็มศักยภาพ “สูง สมส่วน แข็งแรง IQ EQ ดี”

ปีงบประมาณ 2560 ผลงานนี้ได้รับการรับรอง จากกรมอนามัย เป็น *The Best ด้านการส่งเสริมสุขภาพเด็กวัยเรียน* กองกิจกรรมทางกาย เพื่อสุขภาพ โดยกลุ่มพัฒนาเทคโนโลยีกิจกรรมทางกายวัยเรียนและวัยรุ่น จึงได้กำหนดเป้าหมายการขยายนวัตกรรม 3 ด้าน คือ **“งานได้ผล คนมีความสุข ทุกภาคี มีความภาคภูมิใจ”** โดยมีภารกิจสำคัญมุ่งเน้นการสร้างและพัฒนาความเข้มแข็งให้ภาคีเครือข่ายร่วมขับเคลื่อนงานด้วยความรู้ความเข้าใจ มีความสุข มีความภาคภูมิใจ และดำเนินการเป็นระบบอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อเด็กไทยในทุกภูมิภาคทั้งในเมือง และชนบทห่างไกล ตั้งเป้าสร้างองค์กรที่มีวิถีปฏิบัติเป็นเลิศและรอบรู้สุขภาพ ด้านการส่งเสริมกิจกรรมทางกายเพื่อเด็กไทย สูง สมส่วน แข็งแรง IQ EQ ดี

ปีงบประมาณ 2561 ผลงานนี้ประสบความสำเร็จสูงสุด **ได้รับรางวัลระดับประเทศ จำนวน 3 รางวัล** รางวัลเลิศรัฐ สาขาบริการภาครัฐ ประเภทนวัตกรรมบริการ ระดับดีเด่น รางวัลนวัตกรรมและสิ่งประดิษฐ์ สาขาการส่งเสริมสุขภาพทุกกลุ่มวัยและอนามัยสิ่งแวดล้อม และรางวัล Like Talk Award ตอน DoH Innovation (ดังภาพประกอบ)

ปีงบประมาณ 2562 ผลงานนี้**ได้รับการคัดเลือกส่งเข้าประกวดระดับโลก รางวัล UNPSA: United Nations Public Service Awards 2019** สาขา “การให้บริการที่ครอบคลุมและเท่าเทียม โดยไม่ทิ้งใครไว้เบื้องหลัง (Delivering inclusive and equitable services to leave no one behind)” ได้รับการรับรองให้เป็น **Product Champion** ของกรมอนามัย ผลงานนี้ยังเป็นนวัตกรรมที่ช่วยตอบโจทย์การพัฒนาคุณภาพการบริหารจัดการภาครัฐสู่ระบบราชการ 4.0 ของกรมอนามัย มิติที่ 2 ระบบราชการที่ยึดประชาชนเป็นศูนย์กลาง **ส่งผลให้กรมอนามัยได้รับรางวัลเลิศรัฐอีกหนึ่งรางวัล คือ รางวัลเลิศรัฐ สาขาคุณภาพบริหารจัดการภาครัฐ PMQA 4.0 ระดับดีเด่น** และยังเป็นตัวแทนกองกิจกรรมทางกายเพื่อสุขภาพเข้าร่วมประกวด Like Talk Award ตอน **การจัดการความรู้** อีกด้วย



ดร.นภัสภักข ศุภะพิชน์

หัวหน้ากลุ่มพัฒนาเทคโนโลยีกิจกรรมทางกายวัยเรียนและวัยรุ่น ผู้ช่วยผู้อำนวยการกองกิจกรรมทางกายเพื่อสุขภาพ และประธานชมรม ChOPA & ChiPA Game ประเทศไทย

การขยายนวัตกรรมแบบมุ่งเป้า “งานได้ผล คนมีความสุข ทุกภาคี มีความภาคภูมิใจ” เป็นกลยุทธ์สำคัญในการจูงใจให้ภาคีเครือข่ายเข้าร่วมดำเนินการโดยสมัครใจและกระทำต่อเนื่องจนเกิดผลสัมฤทธิ์ อธิบายได้ดังนี้

งานได้ผล สะท้อนตัวชี้วัดผลสัมฤทธิ์ของการใช้นวัตกรรมในเชิงปริมาณ วัดจากประโยชน์ที่เด็กและเยาวชนไทยทุกคน ทุกเพศทุกวัย ตลอดจนผู้สนใจทุกกลุ่มวัยมีโอกาสได้รับจากการใช้นวัตกรรมโดยเท่าเทียมกัน เป็นการเพิ่มความมั่นคงทางสุขภาพให้กับเด็ก เยาวชน และประชาชนชาวไทย ส่งผลต่อการเพิ่มประชากรที่มีคุณภาพ นำไปสู่การพัฒนาประเทศอย่างเข้มแข็งต่อไปในอนาคต ลดปัญหาโรค NCDs ลดค่ารักษาพยาบาล เพิ่มนักกีฬาอาชีพ เพิ่มพูนรายได้ให้กับครอบครัว และประเทศชาติ

คนมีความสุข สะท้อนตัวชี้วัดเชิงคุณภาพด้านบุคลากรผู้ร่วมขับเคลื่อนนวัตกรรม บุคลากรผู้ซึ่งนำนวัตกรรมไปใช้ในการส่งเสริมสุขภาพเด็กมีความเชื่อมั่นในคุณค่าของนวัตกรรม มีความภาคภูมิใจในการนำไปขยายผลเพื่อช่วยเหลือเด็กไทยให้รอดพ้นจากโรคและภัยอันตรายเนื่องจากพฤติกรรมเสี่ยงทั้งหลาย รวมทั้งยังสามารถทำให้ตนเองและครอบครัวมีความสุขดีไปพร้อมกับเด็ก ๆ นอกจากนี้ยังสามารถนำผลงานไปพัฒนาระดับหน้าที่การงานของตนเองให้สูงขึ้น ส่งผลต่อความมั่นคงในหน้าที่การงาน สามารถเพิ่มพูนรายได้ให้กับตนเอง และครอบครัว จึงเพิ่มความมั่นคงทางเศรษฐกิจและการดำเนินชีวิต รวมไปถึงเพิ่มการยอมรับนับถือจากสังคม

ทุกภาคีมีความภาคภูมิใจ สะท้อนตัวชี้วัดด้านผลสัมฤทธิ์จากการใช้นวัตกรรมในเชิงคุณภาพ ภาคีเครือข่ายทุกโรงเรียน/องค์กร ที่นำนวัตกรรมไปใช้งานเกิดผลลัพธ์เชิงประจักษ์ต่อเด็กและเยาวชน มีโอกาสก้าวเข้าสู่รางวัลเกียรติยศต่าง ๆ ทั้งในระดับภูมิภาค ระดับประเทศ และระดับโลกหลากหลายรางวัล ทั้งจากกระทรวงสาธารณสุข เช่น รางวัลนวัตกรรมและสิ่งประดิษฐ์ รางวัลองค์กรที่มีวิธีปฏิบัติเป็นเลิศ และองค์กรรอบรู้สุขภาพ ด้านการส่งเสริมกิจกรรมทางกายเพื่อเด็กไทย สูง สมส่วน แข็งแรง IQ EQ ดี จากสำนักงานคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการ เช่น รางวัลเลิศรัฐ : TPSA) และจากองค์การสหประชาชาติ เช่น รางวัล UNPSA เป็นต้น ซึ่งรางวัลดังกล่าวสะท้อนประสิทธิภาพในการดำเนินงาน ภาวะผู้นำ และ Team work ขององค์กร เป็นกลไกกระตุ้นให้บุคลากรของรัฐพัฒนาสู่ความเป็นมืออาชีพในการให้บริการสาธารณะรวมทั้งเป็นการสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้แก่หน่วยงานที่บริหารงานภาครัฐด้านการบริการสาธารณะจนประสบความสำเร็จและสามารถขยายผลความสำเร็จสู่องค์กร และชุมชนอื่น ๆ ได้

2) กระบวนการจัดการความรู้ (40) ดำเนินการโดยใช้กลยุทธ์ AAIM และ PIRAB

กระบวนการจัดการความรู้ ในเรื่อง “งานได้ผล คนมีความสุข ทุกภาคีมีความภาคภูมิใจ” เป็นการจัดการความรู้เกี่ยวกับ**กลไกการขยายนวัตกรรม ChOPA & ChiPA Game** ซึ่งกำหนดประเด็นเป้าหมายไว้ 3 ด้าน คือ ผลสัมฤทธิ์ของงาน ความสุขของบุคลากร และภาพลักษณ์องค์กร ภายใต้วิสัยทัศน์ “งานได้ผล คนมีความสุข ทุกภาคีมีความภาคภูมิใจ” กระบวนการทำงานเริ่มต้นจาก

1) **วิเคราะห์สถานการณ์ (A : Assessment)** มุ่งเน้นวิเคราะห์ระบบการบริหารและการอภิบาล (Management/Governance) ระบบส่งเสริมกิจกรรมทางกายเด็กไทย ในกระทรวงสาธารณสุขและที่เกี่ยวข้อง โดยใช้กลยุทธ์ PIRAB เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบและพัฒนาระบบ รวมทั้งกำหนดมาตรการเพื่อการขับเคลื่อนงานส่งเสริมกิจกรรมทางกายเด็กวัยเรียนวัยรุ่นในกระทรวงสาธารณสุขที่มีอยู่แล้วให้ดีขึ้น ดังนี้

P : Partnership (การสร้างภาคีเครือข่าย) วิเคราะห์ภาคีเครือข่ายผู้ร่วมขับเคลื่อน แบ่งออกเป็น 6 กลุ่ม ประกอบด้วย 1) กลุ่มผู้กำหนดนโยบาย (กอง สำนัก กรม กระทรวง) 2) กลุ่มผู้ขับเคลื่อนนโยบาย (ศูนย์อนามัย สำนักงานสาธารณสุขจังหวัด สำนักงานสาธารณสุขอำเภอ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา) 3) กลุ่มกึ่งขับเคลื่อนและปฏิบัติตามนโยบาย (องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น โรงพยาบาล) 4) กลุ่มผู้ปฏิบัติตามนโยบาย (โรงเรียน) 5) กลุ่มผู้ให้การสนับสนุน (ผู้ปกครอง แหล่งทุนต่าง ๆ) และ 6) กลุ่มผู้รับประโยชน์ (เด็กวัยเรียน วัยรุ่น)

I : Invest (การระดมทุนเพื่อพัฒนาโครงสร้างและระบบงาน) วิเคราะห์แหล่งทุนเพื่อการดำเนินการแบ่งออกเป็น ทุนเพื่อการดำเนินงานประจำปีจากสำนักงบประมาณ และทุนเสริมจากแหล่งทุนต่าง ๆ เช่น สสส. สปสช. ท้องถิ่น ฯลฯ รวมทั้งแหล่งทุนบุคคล จากองค์กรต่าง ๆ ทุกระดับ

R: Regulate and legislate (การพัฒนากระบวนการกำหนดนโยบายและกฎหมายด้านสุขภาพ) วิเคราะห์นโยบาย มาตรการ เครื่องมือ และแนวปฏิบัติในการขยายผลการดำเนินงาน

A: Advocacy (การสร้างความตระหนักรู้เพื่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมสุขภาพ) วิเคราะห์รูปแบบและวิธีการจูงใจเพื่อให้ผู้ร่วมขับเคลื่อนสามารถตัดสินใจเข้าร่วมโครงการภายใต้ความรู้ ความเข้าใจ และดำเนินการอย่างมีความสุข ตามเป้าหมาย “งานได้ผล คนมีความสุข ทุกภาคีมีความภาคภูมิใจ”

B: Capacity Building (พัฒนาสมรรถนะบุคลากร) วิเคราะห์สมรรถนะบุคลากร และความสามารถในการเข้าถึงนวัตกรรมของบุคคล และองค์กรที่จะร่วมขับเคลื่อนนวัตกรรมไปใช้งาน ตามแนวทาง 6 ชั้น ใน V-Shape ของความรอบรู้สุขภาพ (Health Literacy) ต่อจากนั้นจึงนำผลจากการวิเคราะห์มาออกแบบระบบการบริหารและการอภิบาลระบบส่งเสริมกิจกรรมทางกายเด็กวัยเรียนวัยรุ่น พร้อมทั้งกำหนด กลยุทธ์ มาตรการ กิจกรรมสำคัญ และตัวชี้วัด

2) **ออกแบบกระบวนการจูงใจ (A : Advocacy)** โดยใช้กลยุทธ์ทางการตลาด 4P ได้แก่

➤ **Product Strategy** โดยสร้างจุดเด่นของสินค้าทำให้ลูกค้าจำสินค้าได้ โดยใช้ “ชื่อ” และ “โลโก้” ที่ทันสมัย สื่อความหมายตัวแทนกลุ่มเด็ก “ChOPA & ChiPA สร้าง Content สำหรับสื่อสารเพื่อช่วยดึงดูดความเป็นเอกลักษณ์ เช่น “FUN for FIT” “จึงใจกระโดด” “กระโดด โลดเต็น เล่นสนุก เพื่อเด็กไทย สูง สมส่วน แข็งแรง IQEQ ดี” เป็นต้น

➤ **Pricing Strategy** มุ่งเน้นแสดงให้เห็นคุณประโยชน์ คุณค่า และมูลค่าสินค้า และสื่อให้เห็นภาพรวมว่า “ของดี (นวัตกรรม) มีคุณค่า (ประโยชน์) ราคาย่อมเยาว์ (ต้นทุนต่ำมาก)”

➤ **Place Strategy** ตอกย้ำกลยุทธ์ Pricing ด้านการนำไปใช้ โดยแสดงให้เห็นว่าสามารถเข้าถึงได้ง่าย จับต้องได้ง่าย ไม่มีค่าใช้จ่าย นำไปใช้ได้ทุกเพศ ทุกวัย ไม่แบ่งแยกเชื้อชาติ ศาสนา ฐานะ อ้วน ผอม สูง เตี้ย นำไปใช้ที่ไหนก็ได้ เป็นต้น

➤ **Promotion Strategy** จัดให้มีประชุมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ โดยให้องค์กรต้นแบบเป็นผู้นำเสนอ

ข้อมูลผลสัมฤทธิ์ทั้งในเชิงปริมาณและคุณภาพ รวมทั้งวิธีการดำเนินงาน เหตุผล/แรงจูงใจในการเข้าร่วม และ ขั้นตอนดำเนินงานแก่ผู้มาร่วมกิจกรรม รวมไปถึงความสำคัญในการร่วมกันวางแผนขยายนวัตกรรมเพื่อช่วยเหลือเด็กไทยให้มีสุขภาพและคุณภาพชีวิตที่ดี เพื่อจูงใจให้ทั้ง 6 กลุ่มที่กล่าวมาเข้าร่วมขับเคลื่อนโครงการ เพราะถึงแม้จะเป็นเรื่องสุขภาพแต่กระทรวงสาธารณสุขเพียงกระทรวงเดียวไม่สามารถทำให้สำเร็จ จำเป็นต้องใช้ความร่วมมือจากหลายๆ ส่วน มาช่วยกันสร้างกระแสโน้มน้าวให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม

จัดกิจกรรมรณรงค์และชี้นำปรับเปลี่ยนพฤติกรรมสุขภาพด้านกิจกรรมทางกาย โภชนาการ และการนอนหลับ ดังนี้

- จัดมหกรรมกระโดดโลดเต้นเล่นสนุก เพื่อเด็กไทย สูง สมส่วน แข็งแรง IQ EQ ดีถวายเป็นพระราชกุศลแด่พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช ในหลวงรัชการที่ 9
- เผยแพร่กิจกรรม ChOPA & ChiPA Game ในเว็บไซต์ www.chopachipa.org
- จัดกิจกรรม ChOPA & ChiPA พาวิ่ง ร่วมกับชมรม ChOPA & ChiPA Game ประเทศไทย

3) ปฏิบัติการขยายผลการส่งเสริมกิจกรรมทางกายเพื่อเด็กไทย สูง สมส่วน แข็งแรง IQ EQ ดี

(I : Intervention) โดยนำชุดนวัตกรรมส่งเสริมกิจกรรมทางกายเด็กและเยาวชนไปขยายผลให้เกิดการขับเคลื่อนสู่กลุ่มเป้าหมาย สู่การปฏิบัติอย่างเป็นรูปธรรม

การเตรียมการ

- ประชุมกลุ่มงานประเมินความเป็นไปได้ในการขยายนวัตกรรม และวางแผนสำหรับดำเนินการใน 5 ปีข้างหน้า (ปีงบประมาณ 2560-2565) และระยะสั้นปีงบประมาณ 2560 โดยใช้ A²IM และกำหนด Intervention เพื่อการขยายนวัตกรรมและการสร้างความยั่งยืน

- กำหนดทิศทาง
- จัดทำนโยบาย
- ออกแบบระบบบริหารจัดการโดยใช้กลยุทธ์ PIRAB
- ประเมินการงบประมาณ และเตรียมการสำหรับการจัดหางบประมาณต่อเนื่องทั้งระยะสั้นและระยะ 3 ปี และบรรจุเข้าแผนบูรณาการการพัฒนาศักยภาพคนตามช่วงวัย

- นำเสนอผู้บริหารขอความเห็นชอบและข้อเสนอแนะ
- จัดทำโครงการ/แผนปฏิบัติการปีงบประมาณ 2560, 2561 และ 2562 (แยกรายปี) และดำเนินการตามแผน

- จัดทำเอกสารสรุปความเป็นนวัตกรรม
- จัดทำระบบติดตามและประเมินผล (Monitor & Evaluate) และเฝ้าระวัง (Surveillance)
- จัดทำสื่อ สิ่งพิมพ์ วีดิทัศน์ คลิปเสริมสร้างองค์ความรู้เพื่อการเข้าถึงนวัตกรรมโดยง่ายและสะดวก
- จัดทำมาตรการในการขับเคลื่อนการเพิ่มกิจกรรมทางกายในโรงเรียน

- จัดทำข้อเสนอเชิงนโยบายในการลดภาวะโภชนาการด้วยกิจกรรมทางกาย
- กำหนดเป้าหมายดำเนินงานระดับประเทศ ระดับเขต หรือพื้นที่
- จัดทำคู่มือแนวทางการสมัครรับรางวัลองค์กร Best Practice และ HLO ด้านกิจกรรมทางกายฯ

การปฏิบัติ

- ประสานการมีส่วนร่วม
- จัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และนำเสนอผลการดำเนินแก้ภาคีเครือข่าย
- เผยแพร่ผลงานผ่านการจัดบูธนิทรรศการ
- จัดอบรม ChOPA & ChiPA Coach
- จัดแถลงข่าวมหกรรมกระโดดโลดเต้นเล่นสนุก เพื่อเด็กไทย สูง สมส่วน แข็งแรง IQ EQ ดี ถวายเป็นพระราชกุศลแด่พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช ในหลวงรัชการที่ 9
- รับสมัครองค์กร Best Practice และ HLO
- พัฒนาชิ้นงานนโยบายและจัดทำแผนส่งเสริมกิจกรรมทางกายพ.ศ. 2561-2573 โดยร่วมมือกับเครือข่ายและภาคส่วนอื่นๆ เพื่อให้เกิดความรับผิดชอบ (Accountability) -ลงนามความร่วมมือระหว่างกรมอนามัยและสำนักงานการประถมศึกษาขั้นพื้นฐาน
- บูรณาการร่วมกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการขับเคลื่อนโครงการ
- ลงนามความร่วมมือระหว่างระดับเขต/จังหวัด และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในพื้นที่

การประเมินผล

- เยี่ยมเสริมพลัง และประเมินรับรองรางวัลองค์กร Best Practice และ HLO
- เสริมแรงให้กำลังใจ มอบรางวัล องค์กร Best Practice และ HLO
- สรุปผลการดำเนินงานแยกรายไตรมาส และรายปี

เตรียมการสู่ความยั่งยืน

- จัดตั้งชมรม ChOPA & ChiPA Game ประเทศไทย
- ผลักดันเข้าสู่แผนแม่บทส่งเสริมกิจกรรมทางกายชาติ
- บรรจุเข้าแผนบูรณาการการพัฒนาศักยภาพคนตามช่วงวัย
- สร้างกลไกขับเคลื่อนสู่ความยั่งยืนโดยจัดตั้งชมรม ChOPA & ChiPA Game ประเทศไทย เพื่อร่วมขับเคลื่อนไปด้วยกัน
- สร้างและพัฒนาระบบ CSR (Corporate Social Responsibility) ให้เป็นระบบที่มีความรับผิดชอบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม ดำเนินการภายใต้หลักจริยธรรมและการจัดการที่ดี มีความรับผิดชอบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม ทั้งภายในและภายนอกองค์กร อันนำไปสู่การ

พัฒนาที่ยั่งยืน และขับเคลื่อนด้วยกลไก ชมรม ChOPA & ChiPA Game ประเทศไทย ประกอบด้วย 6 กิจกรรมต่อไปนี้

- 1) ส่งเสริมการรับรู้ประเด็นปัญหาทางสังคม (Cause Promotion) เป็นการจัดหาเงินทุน วัสดุสิ่งของ หรือทรัพยากรอื่นขององค์กร เพื่อขยายการรับรู้และความห่วงใยต่อประเด็นปัญหาทางสังคมนั้น ตลอดจนสนับสนุนการระดมทุน การมีส่วนร่วม หรือการเฝ้าหาอาสาสมัครเพื่อการดังกล่าว โดยกองกิจกรรมทางกายเพื่อสุขภาพ ร่วมกับชมรม ChOPA & ChiPA Game ประเทศไทย และมหาวิทยาลัยต่าง ๆ
- 2) ทำการตลาดที่เกี่ยวข้องกับประเด็นทางสังคม (Cause-Related Marketing) โดยร่วมขับเคลื่อนงานไปกับชมรม ChOPA & ChiPA Game ประเทศไทย เพื่อช่วยเหลือหรือร่วมแก้ไขประเด็นปัญหาทางสังคมอันเกี่ยวเนื่องกับสุขภาพเด็ก และเยาวชน
- 3) ทำการตลาดเพื่อมุ่งแก้ไขปัญหาด้านสังคม (Corporate Social Marketing) โดยเน้นที่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม (Behavior Change) ผ่านการจัดกิจกรรม ChOPA & ChiPA พาว์ว ร่วมกับชมรม ChOPA & ChiPA Game ประเทศไทย เพื่อเป็นการสนับสนุนการการรณรงค์ให้ประชาชนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมสุขภาพ อาทิเช่น กิจกรรมทางกาย อาหาร และการนอนหลับ รวมทั้งรณรงค์สร้างความตระหนัก (Awareness) ให้ประชาชนรับรู้ประเด็นปัญหาทางสังคม
- 4) สนับสนุนการบริจาคเพื่อการกุศล (Corporate Philanthropy) ผ่านกลไก ชมรม ChOPA & ChiPA Game ประเทศไทย เป็นการช่วยเหลือประเด็นปัญหาทางสุขภาพของเด็กเป็นสำคัญ ทั้งในรูปแบบของการบริจาคเงินหรืออุปกรณ์สร้างเสริมสุขภาพ เข้ากับเป้าหมายหรือพันธกิจขององค์กรเท่าใดนัก
- 5) สนับสนุนและร่วมดำเนินการอาสาช่วยเหลือชุมชน (Community Volunteering) ร่วมกับชมรม ChOPA & ChiPA Game ประเทศไทย เป็นการสนับสนุน และจูงใจให้ภาคส่วนต่างๆ ร่วมสละเวลาและแรงงานในการทำงานให้แก่ชุมชนของตนเอง และตอบสนองต่อประเด็นปัญหาทางสังคมในเชิงสุขภาพของเด็กและเยาวชน ที่องค์กรให้ความสนใจหรือห่วงใย
- 6) การประกอบธุรกิจอย่างรับผิดชอบต่อสังคม (Socially Responsible Business Practices) เป็นการดำเนินกิจกรรมส่งเสริมสุขภาพเด็กและเยาวชน อย่างพินิจพิเคราะห์ทั้งในเชิงป้องกันด้วยการหลีกเลี่ยงการก่อให้เกิดปัญหาทางสังคม และร่วมกันแก้ไข ช่วยเหลือเยียวยาปัญหาทางสังคมนั้นๆ ด้วยกระบวนการทางธุรกิจ เพื่อการยกระดับสุขภาวะของชุมชนและการพิทักษ์สิ่งแวดล้อม

4) การบริหารและการอภิบาล (M : Management and Governance) หมายถึง การบริหาร และการอภิบาลระบบส่งเสริมกิจกรรมทางกายเด็กและเยาวชน ดังแสดงในตาราง

ตาราง ตัวอย่างการบริหารและการอภิบาลระบบส่งเสริมกิจกรรมทางกายเด็กและเยาวชนที่ดำเนินการระหว่าง
ปีงบประมาณ 2560-62

Partnership	Invest	Regulated	Advocacy	Building capacity
-จัดประชุมเชิงปฏิบัติการ ประสานการมีส่วนร่วมกับศูนย์อนามัย -เข้าร่วมประชุมและนำเสนอผลงานในระดับชาติ	-ระดมทุนจากแหล่งทุนหลัก คือ สำนักงบประมาณ -การสนับสนุนวิทยากรจากส่วนกลางและในพื้นที่ -การลงทุนในพื้นที่	-ศึกษาวิจัยผลด้าน HGH -จัดทำคู่มือ *การสมัครขอรับรางวัล Best Practice และ HLO ด้านการส่งเสริมกิจกรรมทางกายฯ *แนวทางขับเคลื่อนชมรม ChOPA & ChiPA Game ประเทศไทย *เรื่องเล่า งานได้ผล คนมีความสุข ทุกภาคีมีความภาคภูมิใจ กับชุดนวัตกรรม ChOPA & ChiPA Game -ติดตามเยี่ยมประเมินองค์กร Best Practice และ HLO ด้านการส่งเสริมกิจกรรมทางกายฯ	-จัดประชุมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ บูรณาการร่วมกับเครือข่ายเด็กวัยเรียนวัยรุ่น ระดับภาค เขต และระดับชาติ -จัดแถลงข่าวมหกรรมกระโดดโลดเต้นเล่นสนุก เพื่อเด็กไทย สูง สมส่วน แข็งแรง IQ EQ ดี ถวายเป็นพระราชกุศลแด่พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช ในหลวงรัชการที่ 9	-จัดอบรมเชิงปฏิบัติการ ChOPA & ChiPA Coach

ปัจจัยความสำเร็จ

- 1) การออกแบบกระบวนการขยายนวัตกรรมคำนึงถึงความสุข และประโยชน์ของผู้ร่วมขับเคลื่อนจึงทำให้ภาคีเครือข่ายมุ่งมั่นตั้งใจขยายและดำเนินการจนเกิดผลลัพธ์เชิงประจักษ์
- 2) มีแนวทางการดำเนินงานชัดเจน เป็นรูปธรรม ไม่ยุ่งยาก ซับซ้อน
- 3) มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในหลากหลายระดับ ทั้งระดับจังหวัด เขต และประเทศ จึงช่วยกระตุ้นให้เกิดแรงบันดาลใจในการขับเคลื่อนงานสู่กลุ่มเป้าหมาย
- 4) มีตัวอย่างโรงเรียน โรงพยาบาล สำนักงานสาธารณสุขอำเภอ สำนักงานเทศบาลที่ประสบความสำเร็จในพื้นที่ใกล้เคียง และเป็นพี่เลี้ยงใกล้ชิด



5) ผู้บริหารโรงเรียน/องค์กรมีความรอบรู้สุขภาพ โดยเฉพาะด้านการส่งเสริมกิจกรรมทางกายเพื่อแก้ปัญหาเด็กอ้วน ผอม เตี้ย และเด็กไม่แข็งแรง สามารถสื่อสาร โน้มน้าว ชี้แนะให้ผู้ได้บังคับบัญชา ร่วมดำเนินการเพื่อประโยชน์สูงสุด แก่เด็กนักเรียนในโรงเรียนที่ตนรับผิดชอบ ให้ความสำคัญต่อการทำงานเป็นทีม รวมทั้งเปิดโอกาสให้ทีมงานและผู้เกี่ยวข้องแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ตัดสินใจปฏิบัติภารกิจร่วมกัน จนเกิดผลสัมฤทธิ์เป็นที่พึงพอใจของทุกฝ่าย

6) บุคลากรผู้ขับเคลื่อนงานมีแรงจูงใจทั้งแรงจูงใจภายใน แรงจูงใจภายนอก และแรงจูงใจแฝงสัมฤทธิ์ จึงเป็นส่วนสำคัญในการทุ่มเทพลังงาน พลังใจ และขับเคลื่อนอย่างเต็มศักยภาพ เนื่องจากรับรู้ว่าผลงานนี้

- นอกจากจะช่วยลดปัญหาโรคอ้วนในเด็กซึ่งเป็นปัญหาที่โรงเรียนส่วนใหญ่ของประเทศ ยังไม่สามารถจัดการได้แล้วยังช่วยแก้ปัญหาเด็กเตี้ย เด็กผอม เพิ่มเด็กสมส่วน เด็กแข็งแรงด้วย
- ช่วยเพิ่มแรงจูงใจให้เด็กอยากมาโรงเรียน ไม่ขาดเรียน เนื่องจากได้เข้าร่วมกิจกรรมที่สนุกสนานและมีความสุข เด็กมีความตื่นตัวในการเรียนทั้งภาควิชาการและภาคปฏิบัตินำไปสู่การเพิ่มคุณภาพการเรียน และคุณภาพชีวิต
- ช่วยให้เด็ก ครู ผู้ปกครองมีความสุขเพิ่มขึ้น
- ช่วยให้บุคลากร โรงเรียน และองค์กรมีชื่อเสียง ได้รับการยอมรับจากภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง
- ช่วยเพิ่มความภาคภูมิใจในตนเองให้กับบุคลากรทุกระดับ ทั้งฝ่ายการศึกษา (ครู นักเรียน ผู้บริหาร) และฝ่ายสาธารณสุข

7) มีการประสานความร่วมมือในการขับเคลื่อนนวัตกรรมระหว่าง ภาควิชาการ สหสาขาวิชาชีพ ; บุคลากรสาธารณสุข ครู ผู้ปกครอง ท้องถิ่น

8) กระบวนการออกแบบนวัตกรรมนอกจากคำนึงถึงประโยชน์ที่เด็กจะได้รับในเชิงสุขภาพแล้วยังคำนึงถึงความสนุกสนานของเด็ก ความสะดวกของครู ให้สามารถนำไปปฏิบัติได้ง่าย หลากหลายสถานที่ รวมทั้งไม่แบ่งแยกเด็กอ้วนออกจากเด็กสมส่วน อันเป็นสิ่งสำคัญที่จะจูงใจให้เด็กทำ PA อย่างต่อเนื่องและเพียงพอจนบรรลุผลลัพธ์อย่างชัดเจน

9) เกิดการบอกต่อจากผู้นำไปปฏิบัติจนได้รับประโยชน์ สู่กลุ่มอื่นๆ และองค์กรอื่นๆ มากมาย

10) นวัตกรรมสามารถเข้าถึงง่าย ปลอดภัย มีคุณค่า สะดวก ประหยัด ผลสัมฤทธิ์สูง เห็นผลลัพธ์ชัดเจนภายในเวลาสั้นๆ ส่งผลดีต่อเนื่องระยะยาว

11) การใช้ระบบการคิดเชิงวิเคราะห์ร่วมกับการวางแผนเชิงกลยุทธ์เสริมความแข็งแกร่งด้วยนวัตกรรม รวมทั้งมีเครือข่ายที่เข้มแข็งจะช่วยให้เกิดการพัฒนาแบบก้าวกระโดด และต่อเนื่อง

3) การนำไปใช้ประโยชน์

3.1 การนำไปใช้ประโยชน์ในกลุ่มวัยต่าง ๆ

กลุ่มเด็กปฐมวัย วัยเรียน และวัยรุ่น

1. ใช้ในการส่งเสริมสุขภาพ ลดปัญหาอ้วน ผอม เตี้ย เครียด
2. ใช้ในการสร้างเสริมสมรรถภาพทางกาย และทักษะทางกลไก
3. ใช้ในการลดพฤติกรรมเนือยนิ่ง
4. ใช้ในการเรียนการสอนแบบ Active Learning
5. ใช้ในการลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้
6. ใช้ในการฝึกความอดทน ฝึกวินัย ฝึกความสามัคคี ฝึกการปฏิสัมพันธ์ ฝึกภาวะผู้นำ ผู้ตาม
7. ใช้ในกิจกรรมสันตนาการ
8. ใช้ประกอบการฝึกสมาธิ

กลุ่มวัยทำงาน

1. ใช้ในการส่งเสริมสุขภาพ แก้ปัญหาโรคอ้วน NCDs ออฟฟิตซินโดรม ภาวะซึมเศร้า เครียด และโรคอื่นเกี่ยวข้องเนื่องจากการออกกำลังกายไม่เพียงพอ
2. ใช้ในการสร้างเสริมสมรรถภาพทางกาย และทักษะทางกลไก
3. ใช้ในการลดพฤติกรรมเนือยนิ่ง
4. ใช้ในการฝึกความอดทน ฝึกวินัย ฝึกความสามัคคี ฝึกการปฏิสัมพันธ์ ฝึกภาวะผู้นำ ผู้ตาม
5. ใช้ในกิจกรรมสันตนาการ
6. ใช้ประกอบการฝึกสมาธิ

กลุ่มวัยสูงอายุ

1. ใช้ในการส่งเสริมสุขภาพ แก้ปัญหาโรคอ้วน NCDs ออฟฟิตซินโดรม ภาวะซึมเศร้า เครียด และโรคอื่นเกี่ยวข้องเนื่องจากการออกกำลังกายไม่เพียงพอ
2. ใช้ในการสร้างเสริมสมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพ เพิ่มความแข็งแรง และการทรงตัว
3. ใช้ในการลดพฤติกรรมเนือยนิ่ง
4. ใช้ในกิจกรรมสันตนาการ
5. ใช้ประกอบการฝึกสมาธิ

3.2 คุณค่าและประโยชน์ของผลงาน

3.2.1 คุณค่าและประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ

- 1) ชุดนวัตกรรมตอบสนองนโยบายสำคัญทั้งระดับชาติและโลกในการสร้างความมั่นคงทางสุขภาพ และช่วยลดปัญหาโรคอ้วนในเด็ก และภาวะโภชนาการอื่นๆ (เตี้ย ผอม) รวมทั้งลดเด็กอ่อนแอ จึงลดค่ารักษาพยาบาล ทั้งในระยะสั้นและระยะยาว
- 2) เพิ่มโอกาสในการสร้างอาชีพทางกีฬา ทั้งในเด็กบกพร่องทางการเรียนรู้ (LD) และเด็ก

ปกติ ที่มีรูปร่างสูง เด็กแข็งแรง สามารถเดินเข้าสู่เส้นทางกีฬาอาชีพ โดยปัจจุบันมีเด็กได้รับการคัดเลือกเป็น นักกีฬาฟุตบอลของสโมสรต่างๆ และเป็นนักกีฬาโรงเรียนหลากหลายชนิด

3) กระตุ้นเศรษฐกิจการโรงแรม อาหาร การขนส่ง สาธารณูปโภค ทั้งภายในและภายนอก ประเทศ ผ่านการจัดให้มีเวทีวิชาการต่างๆ ทั้งการพัฒนาบุคลากร นวัตกรรม เทคโนโลยี และการแลกเปลี่ยน เรียนรู้ระดับชาติ และนานาชาติอย่างต่อเนื่อง

4) เพิ่มการจ้างงานทั้งการผลิต Software ด้านสุขภาพ การผลิตสื่อ Digital และการบริการ วิชาการแก่สังคม เป็นต้น

5) ลดความสูญเปล่าที่เกิดขึ้นจากการเข้ารับการอบรมแล้วไม่สามารถขับเคลื่อนต่อได้ด้วย ข้อจำกัดของสุขภาพและความสามารถทางร่างกาย ซึ่งแก้ไข โดย การคัดเลือกผู้เข้ารับการอบรมที่แข็งแรง พอดีรับการฝึกกิจกรรมออกกำลังกายสำหรับเด็ก ซึ่งเป็นกิจกรรมค่อนข้างหนักถึงหนักมาก

6) ลดระยะเวลาการขับเคลื่อนสู่ตัวเด็กลง จาก 1-3 เดือน หรือไม่มีการขับเคลื่อน เป็น ภายใน 1 วันหลังฝึกอบรม สามารถดำเนินการได้ในทันที โดยให้ทีมนำ ; ครูประจำชั้น ครูพลศึกษา สาธารณสุขจากหน่วยงานที่ดูโรงเรียน จาก สสอ. สสจ. และศูนย์อนามัย เข้าร่วมฝึกอบรม พร้อมๆ กับ ผู้ได้รับ ผลประโยชน์ (เด็กวัยเรียนแกนนำทางพลศึกษา) โดยตรง

3.2.2 คุณค่าและประโยชน์ด้านสังคม ชุมชนวัดกรรมฯ มีประโยชน์และความสอดคล้องเชื่อมโยง กับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน SDGs เป้าหมายที่ 3 เป็นเป้าหมายหลัก และสนับสนุนให้เป้าหมายอื่นๆ บรรลุผล ด้วย ได้แก่ เป้าหมายที่ 4 5 8 9 15 16 และ 17 ดังต่อไปนี้

เป้าหมายที่ 3 สร้างหลักประกันให้คนมีชีวิตที่มีคุณภาพ และส่งเสริมสุขภาวะที่ดีของคนทุก เพศทุกวัย โดยชุมชนวัดกรรมฯ ได้ผ่านการศึกษาวิจัย และทดลองแล้วว่า ช่วยลดปัญหาเด็กอ้วน เด็กเตี้ย เด็ก อ่อนแอ และเพิ่มเด็กสูง สมส่วน แข็งแรง เพิ่มสุขภาวะทุกด้าน ทั้ง ร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม ปัญญา และจิต วิญญาณ และยังสามารถนำไปใช้ได้ส่งเสริมสุขภาวะได้ทุกเพศทุกวัย ทั้งเด็กปฐมวัย วัยเรียน วัยรุ่น วัยทำงาน และ ผู้สูงอายุ ให้สามารถดำรงชีพได้อย่างมีความสุขและต่อสู้กับสภาวะที่เป็นอันตรายต่อสุขภาพ ชีวิตและทรัพย์สินได้ จึงช่วยสร้างหลักประกัน ให้คนมีชีวิตที่มีคุณภาพ ส่งเสริมสุขภาวะที่ดีของประชากรทุกช่วงวัย

เป้าหมายที่ 4 สร้างหลักประกันให้การศึกษาที่มีคุณภาพอย่างเท่าเทียมและครอบคลุม และ ส่งเสริมโอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับทุกคน โดยชุมชนวัดกรรมฯ มีความสนุกสนาน ทำให้เด็ก เพลิดเพลิน และผ่อนคลาย เด็กจึงไม่ขาดเรียน และสามารถนำไปใช้ระหว่างเรียนรายวิชาได้ทุกวิชา ทำให้เด็กมี ความตื่นตัว ไม่หลับในห้องเรียน ไม่เบื่อหน่ายการเรียน จึงเพิ่มสมาธิในการเรียน ส่งผลต่อการเพิ่มความสามารถใน เรียนรู้และการจำ จึงเรียนรู้ได้เร็ว เป็นการเพิ่มโอกาสทางการศึกษาที่ดีให้แก่เด็กทั้งระยะสั้นและระยะยาว

เป้าหมายที่ 5 บรรลุความเท่าเทียมระหว่างเพศ และเสริมสร้างความเข้มแข็งให้แก่สตรีและ เด็กหญิง โดย ทั้งเด็กหญิง ชาย และเพศที่สาม สามารถทำกิจกรรมในชุมชนวัดกรรมฯ ร่วมกันได้โดยไม่ต้อง แบ่งแยก และเพศหญิงยังสามารถเป็นผู้นำในการทำกิจกรรมทางกายได้เท่าเทียมกับเพศชาย ผลจากการทำ

กิจกรรมต่อเนื่องจะช่วยให้ทั้งสตรีและเด็กหญิง รวมทั้งเด็กชายมีความแข็งแรง เข้มแข็ง กล้าหาญ อดทน มีวินัย จึงบรรลุความเท่าเทียมระหว่างเพศ และเสริมสร้างความเข้มแข็งให้แก่สตรีและเด็กหญิง

เป้าหมายที่ 8 ส่งเสริมการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจที่ยั่งยืน และครอบคลุม และการจ้างงานเต็มอัตรา และงานที่มีคุณค่าสำหรับทุกคน โดยสนับสนุนให้เกิดการกระตุ้นและเติบโตทางเศรษฐกิจ และเพิ่มรายได้สู่ครัวเรือนจากกระบวนการฝึกอบรมพัฒนาศักยภาพ กระบวนการบริหารจัดการและเสริมสร้างความเข้มแข็งภาคีเครือข่าย กระบวนการผลิตและพัฒนานวัตกรรม และเทคโนโลยีด้านสุขภาพอย่างต่อเนื่อง และจากการจ้างเอกชนดำเนินงานที่ถูกต้องตามกฎหมาย

เป้าหมายที่ 9 สร้างโครงสร้างพื้นฐานที่มีความต้านทานและยืดหยุ่นต่อการเปลี่ยนแปลง ส่งเสริมการพัฒนาอุตสาหกรรมที่ครอบคลุมและยั่งยืน และส่งเสริมนวัตกรรม โดยผลักดัน สนับสนุน และส่งเสริมให้ทีมงานตลอดจนภาคีเครือข่ายผลิตและพัฒนานวัตกรรมเพื่อสุขภาพอย่างต่อเนื่อง

เป้าหมายที่ 15 ปกป้อง ปันฟู และส่งเสริมการใช้ระบบนิเวศบนบกอย่างยั่งยืน การบริหารจัดการป่าไม้ที่ยั่งยืน การต่อต้านการแปรสภาพเป็นทะเลทราย หยุดยั้งการเสื่อมโทรมของดินและฟื้นฟูสภาพดินและหยุดยั้งการสูญเสียความหลากหลายทางชีวภาพ กิจกรรมในโครงการไม่มีความจำเป็นต้องตัดไม้ทำลายป่า หรือเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมใดๆ สามารถทำภายใต้สิ่งแวดล้อมเดิมๆที่เป็นอยู่ได้ เช่น ใต้ต้นไม้ ในชั้นเรือน หน้าเสาธง ในห้องประชุม ลานเอนกประสงค์ ริมสระน้ำ ขอบฟุตบาท ฯลฯ ไม่จำเป็นต้องใช้อุปกรณ์ใดๆ ที่ไม่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม จึงเป็นการรักษาทรัพยากรป่าไม้และระบบนิเวศน์ ส่งเสริมการแก้ไขปัญหาการเปลี่ยนแปลงสภาวะอากาศโลก และช่วยป้องกันความเสื่อมโทรมของดิน

เป้าหมายที่ 16 สนับสนุนสังคมที่สงบสุขและครอบคลุมสำหรับการพัฒนาที่ยั่งยืน จัดให้มีการเข้าถึงความยุติธรรมสำหรับทุกคน และสร้างสถาบันที่มีประสิทธิภาพ มีความรับผิดชอบและมีความครอบคลุมในทุกระดับ ชุตนวัตกรรมฯ ช่วยให้เด็กที่เข้าร่วมกิจกรรมทั้งเด็กที่เป็นผู้นำ เด็กที่เป็นแกนนำ และเด็กที่เข้าร่วมทำกิจกรรม ได้รับการฝึกฝนให้มีระเบียบวินัย มีความอดทน อดกลั้น แบ่งปัน มีจิตสาธารณะ มีน้ำใจ เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ฝึกการทำกิจกรรมร่วมกันกับเพื่อนทั้งเพศและวัยเดียวกัน เพื่อนต่างเพศและต่างวัย กับครู ให้ทำกิจกรรมด้วยความสงบ เรียบร้อย จึงเป็นการฝึกฝนให้เด็กซึมซับความสุข ความสงบ และเมื่อประสบความสำเร็จ จึงฝึกให้แบ่งปัน ช่วยเหลือ ซึ่งกันและกัน มีการประสานพูดคุยปฏิสัมพันธ์อันดี ระหว่างครูกับนักเรียน นักเรียนกับนักเรียน ครูกับผู้ปกครอง นักเรียนกับผู้ปกครอง ทำให้เด็กมีจิตใจที่ดีงามเป็นบ่อเกิดของความยุติธรรมความยุติธรรมในสังคม นอกจากนั้นยังฝึกความรับผิดชอบต่อตนเอง โดยทำให้ตนเองบรรลุเป้าหมายการเติบโตสมวัย สูงสมส่วน แข็งแรง ช่วยให้คนในครอบครัว เพื่อนบ้าน และชุมชนแข็งแรงและมีสุขภาพดีด้วย

เป้าหมายที่ 17 เสริมสร้างความแข็งแกร่งของกลไกการดำเนินงานและฟื้นฟูหุ้นส่วนความร่วมมือระดับโลกเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน ชุตนวัตกรรมฯ ถูกผลักดันเข้าสู่แผนปฏิบัติการส่งเสริมกิจกรรมทางกายของประเทศไทย สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ระดับโลกด้านกิจกรรมทางกาย และมีการประชุมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้อมูลสถานการณ์ระหว่างนานาประเทศในโลก จึงเป็นการเสริมสร้างความแข็งแกร่งของกลไกการดำเนินงานและฟื้นฟูหุ้นส่วนความร่วมมือระดับโลกเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

ประโยชน์ของผลงานทางด้านสังคม (ต่อ)

1) ด้านพฤติกรรมสุขภาพ

1.1 ด้านพฤติกรรมการทำ PA เด็กๆที่ไม่ชอบออกกำลังกาย ไม่วิ่งเล่น เล่นเกมทั้งวัน ชอบดูทีวี กินกับนอนเป็นส่วนใหญ่ มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมชัดเจน เช่น กระตือรือร้นในการขอเวลา ผู้ปกครองไปเตะบอลกับน้อง กระโดดโลดเต้นมากขึ้น ทำกิจกรรมผาดโผนมากขึ้น ทำกิจกรรมลดพุงมากขึ้น เล่นกีฬามากขึ้น sit up มากขึ้น ชอบทำ PA มากขึ้น ดูทีวีลดลง กระตือรือร้นที่จะแสดงหรือฝึกซ้อม PA กับ ครูและ ขอเป็นตัวแทนโรงเรียนในการทำ PA

1.2 ด้านพฤติกรรมการนอนหลับ พบว่า นอนหลับสนิทมากขึ้น ไม่มีการพลิกตัว ไม่กรน พักผ่อนเต็มที่ ไม่งอแงเมื่อต้องตื่นเช้า

2) ด้านสุขภาวะองค์รวม พบว่า เด็กกลุ่มเสี่ยงไม่เป็นภาระของสังคมแต่เป็นสมาชิกของสังคม ที่มีคุณค่าและมีคุณภาพชีวิตที่ดี ดังนี้

2.1 ด้านร่างกาย : เด็กที่เป็นโรคหอบหืด นอนกรน ภูมิแพ้ หวัด โรคติสส์ (กล้ามเนื้อกระตุกโดยไม่ทราบสาเหตุ) ไทรอยด์เป็นพิษ มีอาการดีขึ้นอย่างเห็นได้ชัด เด็กที่เป็นแผลเปื่อย ผดผื่น และแผลพุพองเรื้อรัง หายขาดจากอาการที่เป็น อาการปวดเมื่อยลดลง นอกจากนั้นยังพบว่า เด็ก ChOPA ที่ทำกิจกรรมตามโปรแกรมวันละอย่างน้อย 60 นาที 5 วันต่อสัปดาห์ ประสบผลสำเร็จสูงสุดในการจัดการน้ำหนักตัว สามารถลดน้ำหนักได้ ร้อยละ 100 (ค่าเฉลี่ย 2 กก., ลดสูงสุด 8.2 กก.) ลดเปอร์เซ็นต์ ไขมันได้ผิวหนัง (ค่าเฉลี่ย 4.1 %, ลดสูงสุด 11.4 %) และลดรอบเอว (ค่าเฉลี่ย 3.3 ซม., ลดสูงสุด 11 ซม.) นอกจากนั้นยังพบว่าเด็กที่ลดน้ำหนักได้สามารถพัฒนาสมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพดีขึ้นทุกด้าน ทั้งกล้ามเนื้อท้องแข็งแรงขึ้น (ค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้น 2.6 ครั้งต่อนาที, เพิ่มสูงสุด 13 ครั้ง/นาที) กล้ามเนื้ออก แขน แข็งแรงขึ้น (ค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้น 3.4 ครั้ง ต่อนาที, เพิ่มสูงสุด 14 ครั้ง/นาที) ขาด้านหลังและหลังส่วนล่างยืดหยุ่นขึ้น (ค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้น 4.9 ซม., เพิ่มสูงสุด 17.9 ซม.) ไหล่ซ้ายยืดหยุ่นขึ้น (ค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้น 4.1 ซม., เพิ่มสูงสุด 15.5 ซม.) ไหล่ขวายืดหยุ่นขึ้น (ค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้น 2.8 ซม., เพิ่มสูงสุด 13.8 ซม.) คล่องแคล่วว่องไว มีความอดทนต่อความเหนื่อยเพิ่มขึ้น และมีส่วนสูงเพิ่มขึ้น (ค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้น 1.8 ซม., เพิ่มสูงสุด 6.8 ซม.)

2.2 ด้านจิตวิญญาณ : เด็กมีศรัทธาและเชื่อมั่นในการสร้างสุขภาพด้วย PA มากขึ้น มีความตระหนักถึงความสำคัญของการออกกำลังกายเพื่อให้สุขภาพดีขึ้น มีเมตตา เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ เสียสละมากขึ้น มีระเบียบวินัยมากขึ้น

2.3 ด้านปัญญาและการรู้คิด : เรียนรู้ได้เร็วขึ้น มีสมาธิในการเรียนเพิ่มขึ้น มีทัศนคติที่ดีต่อการออกกำลังกายเพิ่มมากขึ้น

2.4 ด้านสังคม : มีเพื่อนมากขึ้น เข้าสังคมได้ดีขึ้น มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนและครูดีขึ้น

2.5 ด้านอารมณ์ : สนุกสนานร่าเริง สดชื่น แจ่มใส มีความมั่นใจในการดูแลตัวเองมากขึ้น กล้าแสดงออกมากขึ้น เอาชนะใจตัวเองได้ดีขึ้น

2.6 ด้านจิตใจ : มีความเข้มแข็ง อดทน มุ่งมั่น เพียรพยายาม กล้าหาญขึ้น ด้าน

ความสุข พบว่า เด็กๆ มีความสุขในการเข้าร่วมโครงการระดับปานกลางขึ้นไปสูงถึงร้อยละ 97.8

3.2.3 คุณค่าและประโยชน์ต่อภาพลักษณ์ของประเทศ

- 1) เป็นแหล่งศึกษาดูงานจากต่างประเทศ เช่น คณะจากประเทศอินโดนีเซีย ออสเตรเลีย มาเลเซีย ภูฏานฯ มาศึกษาดูงานในเรื่องของ Self-Management of Physical Activity ในเด็ก ณ อำเภอทรายทองวัฒนา จังหวัดกำแพงเพชร ซึ่งช่วยสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้แก่ประเทศที่มีการจัดการปัญหาเด็กอ้วนอย่างเป็นระบบ
- 2) ได้รับการคัดเลือกให้เป็นตัวแทนประเทศไทยส่งผลงานเข้ารับการประกวดระดับโลก รางวัล UNPSA 2019

3.2.3 คุณค่าและประโยชน์ต่อภาพลักษณ์องค์กร (ทั้งต่อกองกิจกรรมทางกายเพื่อสุขภาพ

กรมอนามัย และกระทรวงสาธารณสุข)

- 1) ได้รับรางวัลรางวัล..เลิศรัฐ (Thailand Public Award : TPSA) สาขานวัตกรรมบริการ ระดับดีเด่น ประจำปีงบประมาณ 2561 จากสำนักงานคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการ
- 2) ได้รับรางวัล..นวัตกรรมและสิ่งประดิษฐ์ สาขาการส่งเสริมสุขภาพทุกกลุ่มวัยและอนามัยสิ่งแวดล้อม (Health Promotion and Environmental Health) ประจำปีงบประมาณ 2561 จาก กระทรวงสาธารณสุข
- 3) ได้รับรางวัล Like Talk Award ตอน DOH Innovation ประจำปีงบประมาณ 2561 จากกรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข
- 4) ได้รับการเผยแพร่ทางสื่อสาธารณะ เช่น ทวี วิทย์ หนังสือพิมพ์ออนไลน์ ตัวอย่างเช่น
 - ช่อง 13family รายการสุขสโมสร
 - ช่อง Thai PBS รายการ “นารีกระจ่าง”
 - ช่อง 9 HD รายการ “Good Life ชีวิตที่ดี”
 - คลื่นวิทยุ AM 837 KHZ. และ
 - คลื่นวิทยุ FM 92.5 MHZ.
 - www.thebangkokinsight.com
 - <https://mgronline.com/qol/detail/9600000054992>
 - <http://www.bangkokbiznews.com/news/detail/738851>
 - <https://mgronline.com/qol/detail/9590000065666>
 - <https://localfund.happynetwork.org/project/9760>
 - http://k4ds.psu.ac.th/ncd/files/NCDs_Control_Measures_In_School_Activated_2559.pdf
 - ไทยโพสต์ <https://www.ryt9.com/s/tpd/2596782>
 - สยามรัฐ <https://siamrath.co.th/n/9025>

- <http://www.thaihealthycare.com>
 - http://www.medi.co.th/news_detail.php?q_id=1241
 - สสส. <https://www.thaihealth.or.th/Content/35286-ลุยต่อกิจกรรมลดภาวะเด็กอ้วน.html>
 - <https://www.tnews.co.th/contents/323972>
 - <http://www.thailand4.com/food/2017-02-06/8d627f94c2ceb8f07c3e8ad62ea7ba2e/>
 - สำนักงานพัฒนาระบบข้อมูลข่าวสารสุขภาพ
https://www.hiso.or.th/hiso5/healthy/news.php?names=04&news_id=9036
- 5) เผยแพร่ผ่านแหล่ง Social Media ต่าง ๆ
- เว็บไซต์ กองกิจกรรมทางกายเพื่อสุขภาพ กรมอนามัย
www.dopah.anamai.moph.go.th
 - เว็บไซต์ ชมรม ChOPA & ChiPA Game ประเทศไทย www.chopachipa.org
 - Line : ChOPA ChiPA Game, แก้อี้...ขี้พุง
 - Facebook : ChOPA ChiPA Game, แก้อี้...ขี้พุงกรมอนามัย, เพจกรมอนามัย
 - Youtube: ChOPA ChiPA Game

ตาราง การขยายผลการดำเนินงานทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ดังตารางด้านล่าง

ผลการดำเนินงาน	2559	2560	2561	2562
เชิงปริมาณ	-โรงเรียนนำร่อง 13 โรงเรียน (ประถมศึกษา 10 มัธยม 3) 4 ศูนย์อนามัย 6 จังหวัด เด็กนักเรียนเข้าร่วม โครงการ จำนวน 1,337 คน (ประถม 1,068 คน, มัธยม 269 คน)	ขยายครอบคลุม 77 จังหวัด 5,037 โรงเรียน 657,594 คน 12 ศูนย์อนามัย	ไม่ได้เก็บข้อมูล	ไม่ได้เก็บข้อมูล
เชิงคุณภาพ	โรงเรียนดำเนิน ครบถ้วนทุกกิจกรรม 8 โรงเรียน (ประถมศึกษา 7 มัธยม 1)	เกิดองค์กรที่มีวิธี ปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) จำนวน 3 แห่ง	เกิดองค์กรที่มีวิธี ปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) จำนวน 28 แห่ง	เกิดองค์กรที่มีวิธี ปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) จำนวน 30 แห่ง
			เกิดองค์กร HLO จำนวน 3 แห่ง	เกิดองค์กร HLO จำนวน 4 แห่ง

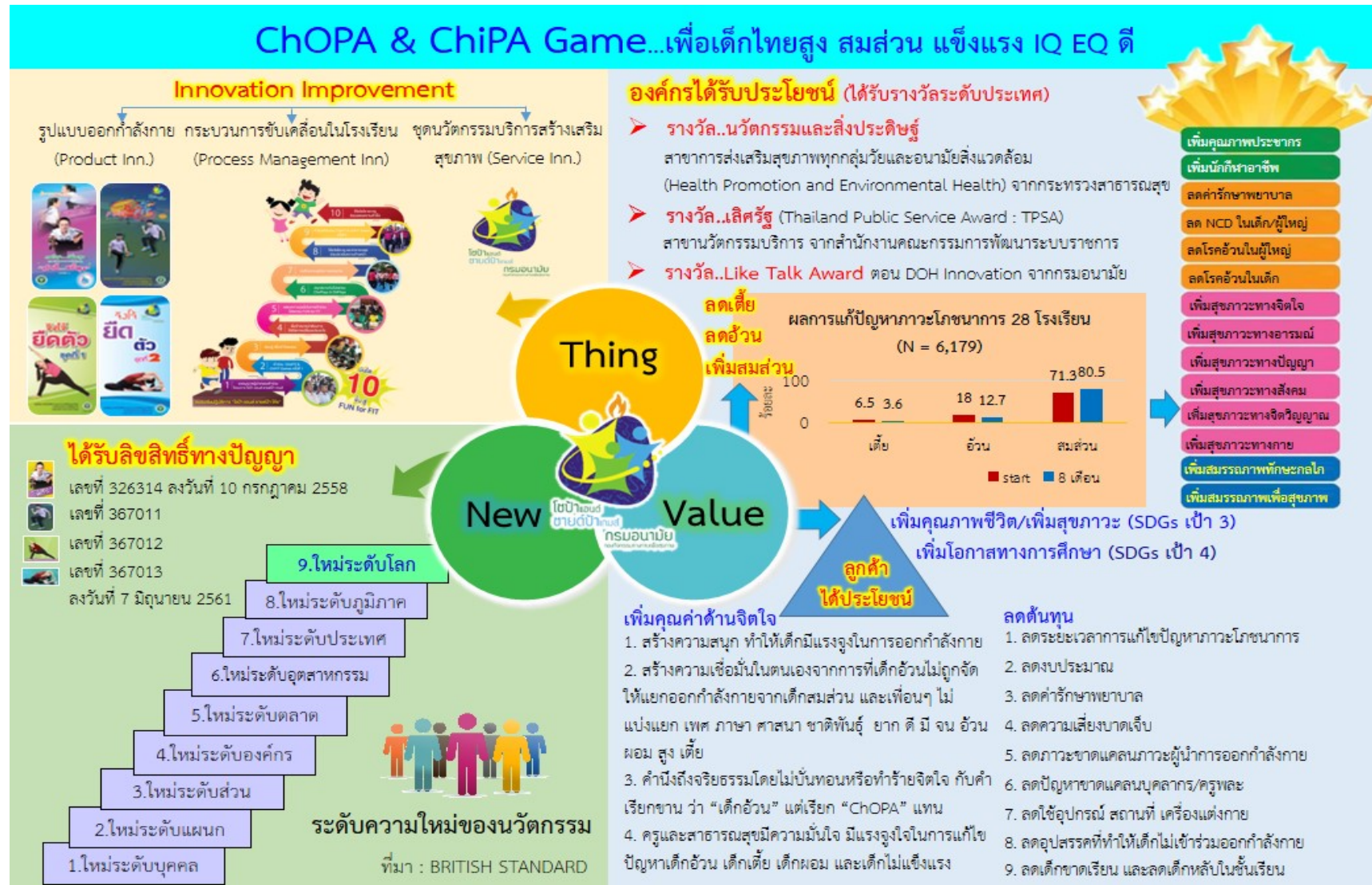
แนวทางการพัฒนาต่อยอด

จากการวิเคราะห์ เป้าหมายการขยายผลการขับเคลื่อนชุดนวัตกรรม ChOPA & ChiPA Game “งานได้ผล คนมีความสุข ภาคมีคุณภาพ” พบโอกาสในการพัฒนาต่อยอดที่สำคัญ ในหลายส่วนดังแสดงในตารางด้านล่าง

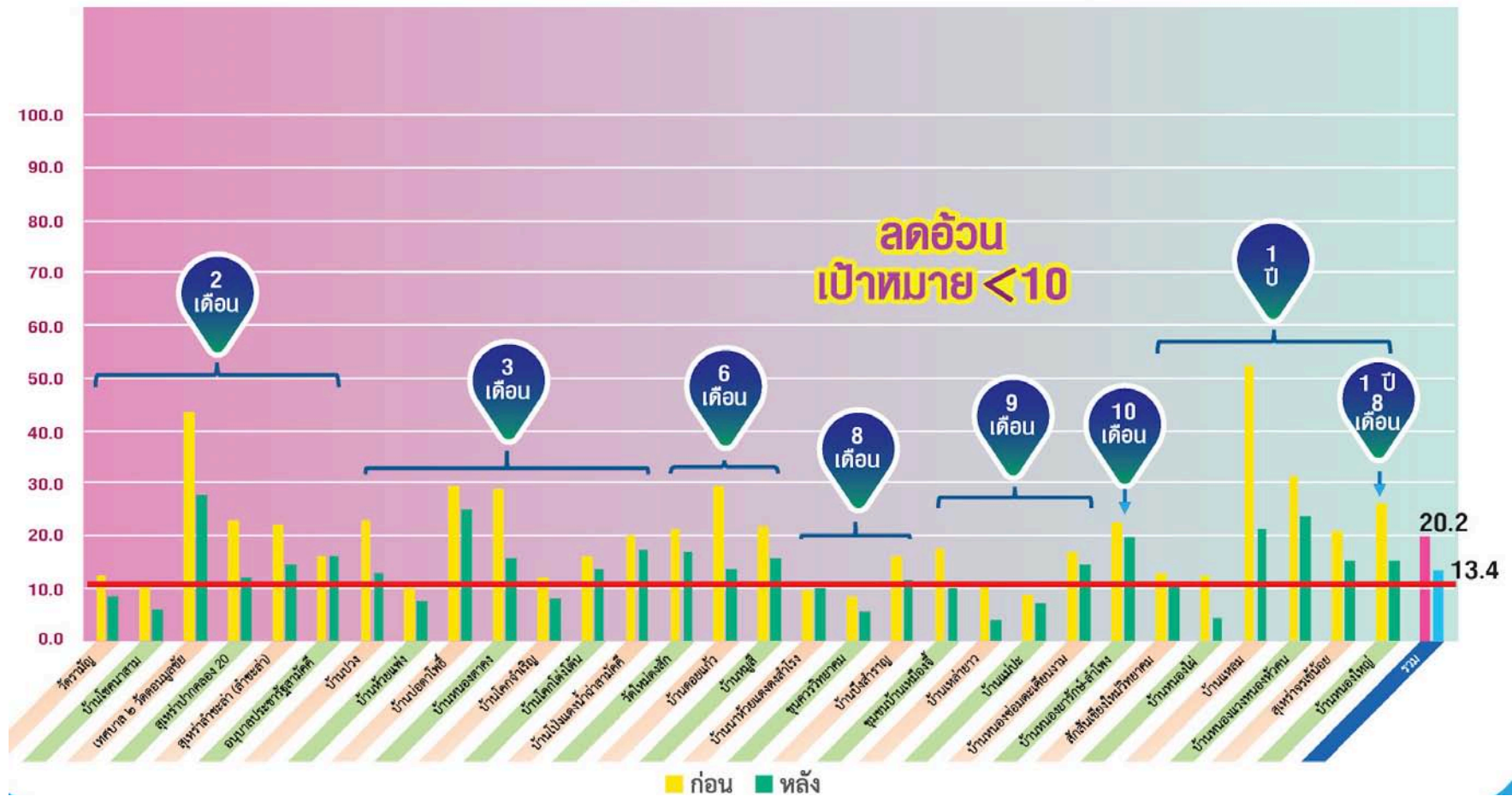
ตาราง แนวทางการพัฒนาต่อยอดผลงานตามกลยุทธ์ PIRAB

Partnership	Invest	Regulated	Advocacy	Building capacity
-จัดประชุมเชิงปฏิบัติการ ประสานการมีส่วนร่วมกับภาคีเครือข่ายสภาเด็กและเยาวชน	-ระดมทุนจากแหล่งเสริม เช่น สสส. สปสช. อบจ. ฯลฯ	-ศึกษาวิจัยผลด้าน IQ -จัดทำ Application การติดตามประเมินผล ChOPA & ChiPA Game -จัดทำ e-book *ชุดนวัตกรรม ChOPA & ChiPA Game *คู่มือการสมัครขอรับรางวัล Best Practice และ HLO ด้านการส่งเสริมกิจกรรมทางกายฯ *คู่มือแนวทางขับเคลื่อนชมรม ChOPA & ChiPA Game ประเทศไทย *เรื่องเล่า งานได้ผล คนมีความสุข ทุกภาคีมีความภาคภูมิใจกับชุดนวัตกรรม ChOPA & ChiPA Game -ติดตามเยี่ยมประเมินองค์กร Best Practice และ HLO ด้านการส่งเสริมกิจกรรมทางกายฯ	-จัดประชุมชี้แจง คณะกรรมการส่งเสริมกิจกรรมทางกายเด็กวัยเรียนวัยรุ่น -จัดประชุมแลกเปลี่ยนเรียนรู้บูรณาการร่วมกับเครือข่ายเด็กวัยเรียนวัยรุ่น ระดับภาค เขต และระดับชาติ -จัดกิจกรรมรณรงค์ ChOPA & ChiPA พาวัง	-จัดอบรมเชิงปฏิบัติการ สร้างมูลค่าเพิ่มนวัตกรรม ChOPA & ChiPA Game ด้วย R to R -จัดอบรมเชิงปฏิบัติการ การเขียนผลงานวิชาการเข้ารับรางวัล Best Practice, HLO และ TPSA -จัดอบรมเชิงปฏิบัติการ ChOPA & ChiPA Coach -จัดประกวดนวัตกรรมและสิ่งประดิษฐ์
-จัดประชุมเชิงปฏิบัติการ ประสานการมีส่วนร่วมกับภาคีเครือข่ายองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น -เข้าร่วมประชุมและนำเสนอผลงานในระดับชาติและนานาชาติ	-ระดมทุนจากแหล่งเสริม เช่น สสส. สปสช. อบจ. ฯลฯ	-ศึกษาวิจัยผลด้าน IQ -จัดทำ Application การติดตามประเมินผล ChOPA & ChiPA Game -จัดทำ e-book *ชุดนวัตกรรม ChOPA & ChiPA Game *คู่มือการสมัครขอรับรางวัล Best Practice และ HLO ด้านการส่งเสริมกิจกรรมทางกายฯ *คู่มือแนวทางขับเคลื่อนชมรม ChOPA & ChiPA Game ประเทศไทย *เรื่องเล่า งานได้ผล คนมีความสุข ทุกภาคีมีความภาคภูมิใจกับชุดนวัตกรรม ChOPA & ChiPA Game -ติดตามเยี่ยมประเมินองค์กร Best Practice และ HLO ด้านการส่งเสริมกิจกรรมทางกายฯ	-จัดประชุมชี้แจง คณะกรรมการส่งเสริมกิจกรรมทางกายเด็กวัยเรียนวัยรุ่น -จัดประชุมแลกเปลี่ยนเรียนรู้บูรณาการร่วมกับเครือข่ายเด็กวัยเรียนวัยรุ่น ระดับภาค เขต และระดับชาติ -จัดกิจกรรมรณรงค์ ChOPA & ChiPA พาวัง	-จัดอบรมเชิงปฏิบัติการ สร้างมูลค่าเพิ่มนวัตกรรม ChOPA & ChiPA Game ด้วย R to R -จัดอบรมเชิงปฏิบัติการ การเขียนผลงานวิชาการเข้ารับรางวัล Best Practice, HLO และ TPSA -จัดอบรมเชิงปฏิบัติการ ChOPA & ChiPA Coach -จัดประกวดนวัตกรรมและสิ่งประดิษฐ์

ภาพประกอบ...สรุปย่อชุดนวัตกรรม ChOPA & ChiPA Game



แผนภูมิที่ 2 ร้อยละของเด็กวัยเรียน (6-14 ปี) **อ้วน-ท้วม** ก่อนและหลังเข้าร่วมโครงการฯ
 ในโรงเรียนที่มีวิธีปฏิบัติเป็นเลิศ และโรงเรียนรอบรู้สุขภาพ ด้านการส่งเสริมกิจกรรมทางกาย
 เพื่อเด็กไทย สูง สมส่วน แข็งแรง IQ EQ ดี

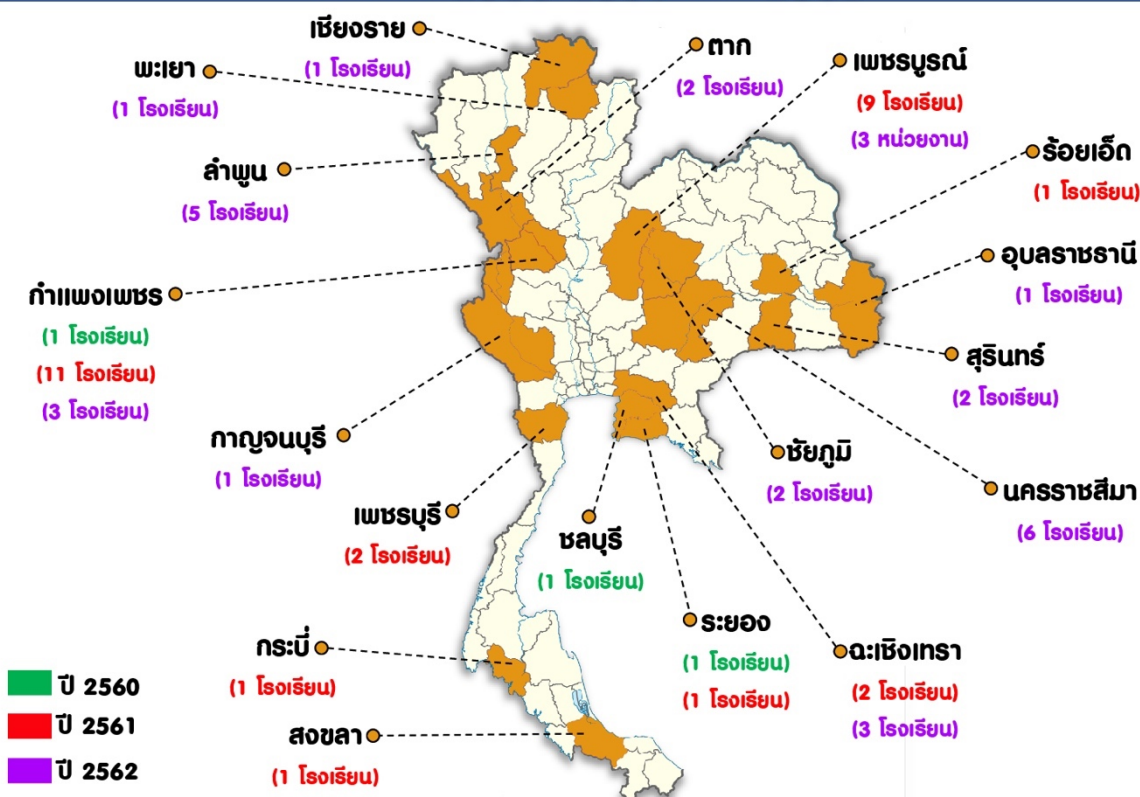




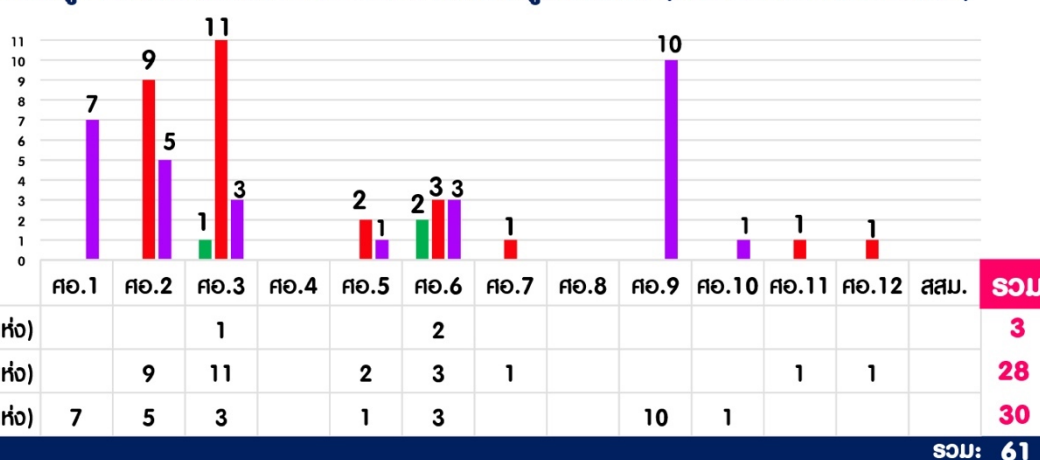

แผนที่แสดงจังหวัดที่มีหน่วยงานได้รับรางวัล **Best Practice**

ด้านการส่งเสริมกิจกรรมทางกายเพื่อเด็กไทยสูง สมส่วน แข็งแรง IQ EQ ดี

ประจำปี **2560 2561** และ **2562**



แผนภูมิแสดงจำนวนหน่วยงานที่ได้รับรางวัล Best Practice ด้านการส่งเสริมกิจกรรมทางกาย เพื่อเด็กไทยสูง สมส่วน แข็งแรง IQ EQ ดี จำแนกรายศูนย์อนามัย (ปีงบประมาณ 2561-2562)



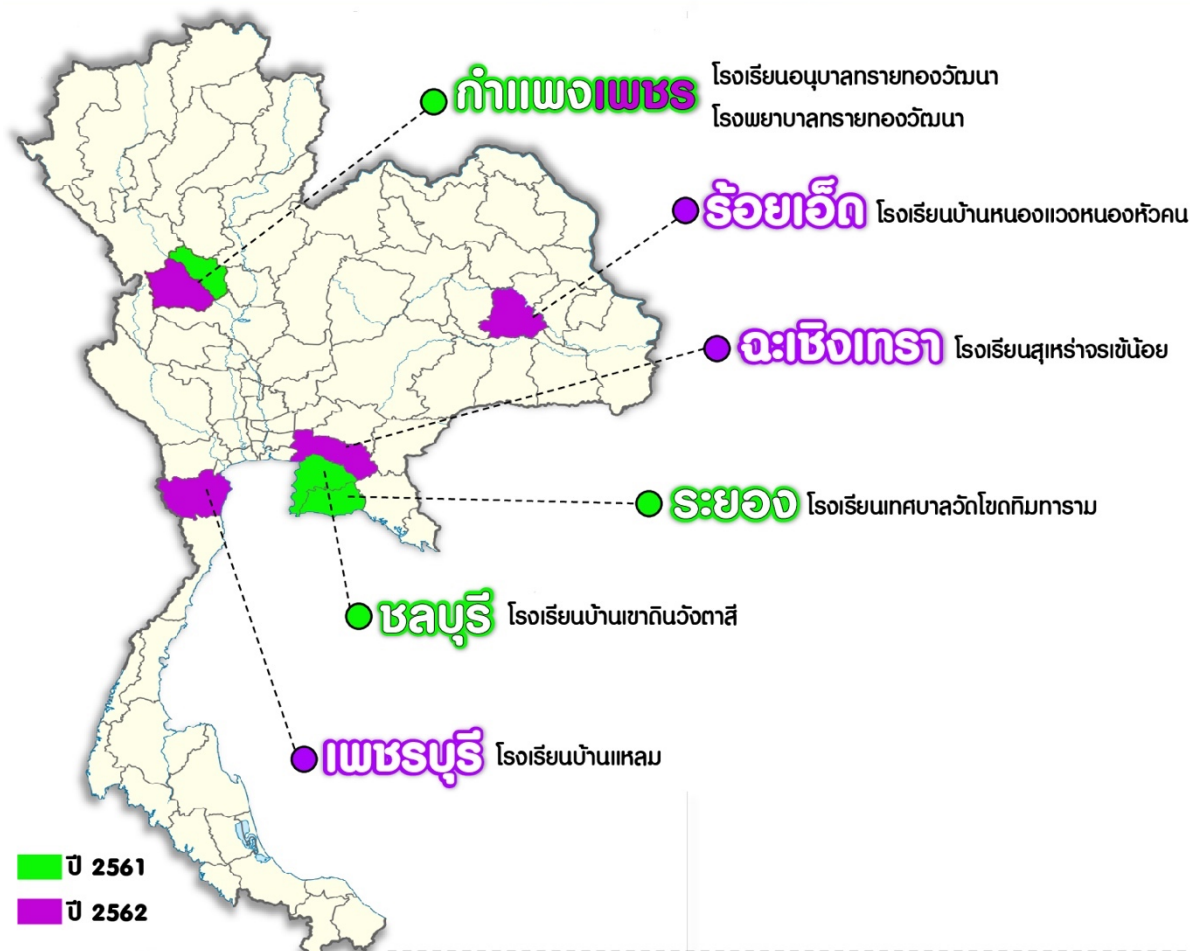
ที่มา: กลุ่มพัฒนาเทคโนโลยีกิจกรรมทางกายวัยเรียนและวัยรุ่น ข้อมูล ณ วันที่ 21 มีนาคม 2562



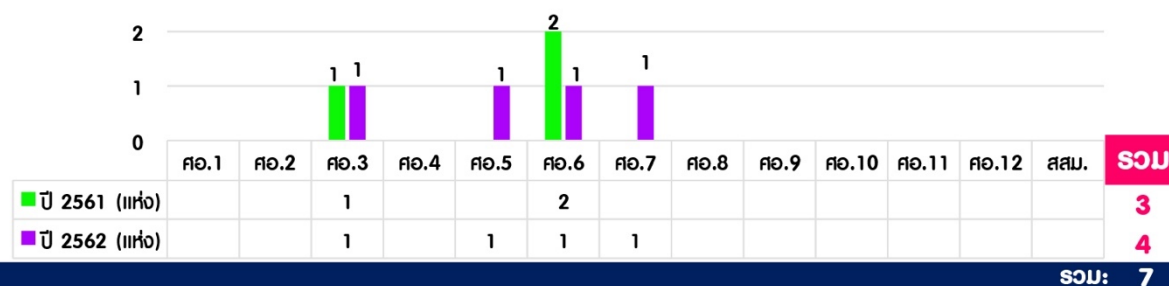

แผนที่แสดงจังหวัดที่มีหน่วยงานได้รับรางวัล Health Literate Organization : HLO

ด้านการส่งเสริมกิจกรรมทางกายเพื่อเด็กไทยสูง สมส่วน แข็งแรง IQ EQ ดี

ประจำปี 2561 และ ปี 2562



แผนภูมิ แสดงจำนวนหน่วยงานที่ได้รับรางวัล HLO ด้านการส่งเสริมกิจกรรมทางกาย
เพื่อเด็กไทยสูง สมส่วน แข็งแรง IQ EQ ดี จำแนกรายศูนย์อนามัย (ปีงบประมาณ 2561-2562)



ที่มา: กลุ่มพัฒนาเทคโนโลยีกิจกรรมทางกายวัยเรียนและวัยรุ่น ข้อมูล ณ วันที่ 21 มีนาคม 2562

ภาพประกอบ “คนมีความสุข”

เกือบ 100%
มีความสุขและชื่นชอบ
ในการเข้าร่วมโครงการ
ระดับมาก-มากที่สุด

Success..

ตัวอย่างเด็ก ChOPA ที่เห็นผลชัดเจน

8 Week

- น้ำหนักลด 8.1 กก. ● ส่วนสูงเพิ่ม 6.8 ซม.
- ไหล่ (ซ้ายบน) ยึดหยุ่นเพิ่ม 8.5 ซม.
- ไหล่ (ขวาบน) ยึดหยุ่นเพิ่ม 11 ซม. ● โยโย่ได้พื๊อหนึ่ง ลด 8%

ก่อนหน้านี้ผมมีน้ำหนัก 104 กิโลกรัม พอได้เข้าร่วมโครงการเดิน และควบคุมอาหาร น้ำหนักลดลงเหลือ 93 กิโลกรัม ลดไปทั้งหมด 11 กิโลกรัม และความสุขเพิ่มขึ้น 3 เซนติเมตรครับ

ก่อนหน้านี้ผมจะมาเข้าร่วมโครงการเดิน น้ำหนักเดิมผม 108 กิโลกรัม แล้วพอได้มาเข้าร่วมโครงการเดิน น้ำหนักผมลดลง 10 กิโลกรัม แล้วสุขภาพแข็งแรงขึ้น ส่วนสูงเพิ่ม 5 เซนติเมตร การเดินทำให้ น้ำหนักผมลดลงครับ

จากการที่ได้เข้าร่วมกิจกรรม ChOPA & ChiPA Game ลดเรียนเพิ่มรู้ สุขเด็กไทย สูง สมส่วน แข็งแรง IQ EQ ดี ร่วมกับนักเรียน ทำให้ครูรู้สึกคล่องตัวในการทำงานมากขึ้น และเสียค่าเช่าก็ลดลง

Before

After

ดีใจเป็นที่สุด ที่น้ำหนักลดลง ทำให้มีความสุขเพิ่มขึ้น เป็นกิจกรรมที่ดี ทำแล้วเห็นผล และสนุกสนานเพลิดเพลิน เป็นอย่างดี นำไปสู่การสอนที่ดี และมีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น

**ตัวอย่าง
บทสัมภาษณ์
ครู ผู้ปกครอง
และนักเรียน**

"ผู้ปกครอง (ลุง)"

เท่าที่สังเกตเห็นชัดเจนเลย คือเรื่องของความกระฉับกระเฉงของร่างกาย จากเดิมที่มีการเคลื่อนไหวที่เชื่องช้า ก็ดูแล้วเคลื่อนไหวได้รวดเร็วเพิ่มขึ้น สุขภาพร่างกายก็ดูแล้วแข็งแรงมากขึ้น เพราะว่าเดิมเขาเป็นหวัดง่ายเป็นภูมิแพ้ได้ง่าย จากการทำกิจกรรมในทุกเช้าบ่อยๆ ดูแล้วอาการที่เขาเป็นหวัดได้ง่ายก็ไม่มีข้างแต่อย่างใดเหมือนแต่ก่อน อยากให้มีกิจกรรมนี้ต่อไปเพราะว่าดีแก่ตัวเองทางด้านร่างกาย ด้านพฤติกรรม และด้านต่างๆ

ชอบโครงการนี้เพราะว่าได้ลดน้ำหนัก ได้ออกกำลังกาย น้ำหนักลดลงไป 8.2 กิโลกรัม ส่วนสูงเพิ่มขึ้น 3 เซนติเมตร รอบเอวลดลงไป 1 เซนติเมตร โยโย่ลดไป 5.1% Sit up เพิ่มขึ้น 10 ครั้ง Push up ดีขึ้น และความสุขเพิ่มขึ้น 7.1 เซนติเมตร ชอบทำโยโย่ยืงๆ มั่นใจในตัวเองแล้วมันเหมือนได้เอาไขมันออก

"บิดา"

ตั้งแต่เข้าร่วมกิจกรรมรู้สึกว่าร่าเริงกายเขาเล็กลงเยอะ "ตัวหนึ่งที่เคยเป็นตุ่มเป็นหนองวันหายไป ไม่ใช่ว่าลดน้อยลง คือมันไม่เป็นเลย ไม่น่าเชื่อว่าเป็นระยะเวลาสั้นๆ มันได้ผล ใช้คำว่าก็หาเป็นยารักษาจริงๆ"

โรคผิวหนังตอนแรกคิดว่าเป็นการพันธุกรรมจากไหนหรือว่าแพ้ก็ไม่น่าจะเป็นไปได้ kfc นี่กินไม่ได้เลยแต่ก่อน แต่ตอนนี้กินได้แล้ว เราที่เคยเข้าใจแล้วที่หมอโรงพยาบาลบอกว่าแพ้แพ้แพ้ ผิดมากครับเป็นโครงการที่ดีมาก น่าจะมีต่อ...เอาเร้าเป็นหลักเลย แต่ก่อนเร้าจะเป็นคนที่อยู่ฝั่งของการออกกำลังกาย ไม่วิ่งไม่อะไรเลยเล่นเกมทั้งวัน แต่ตอนนี้เขาจะขอเวลาทำพื่อใกล้จะปิดร้านแล้วไปเตะบอลกับน้อง รู้สึกว่าเขาชอบกระโดดโลดเต้นมากขึ้น ชอบกิจกรรมลดพุงมากขึ้น ชอบการเล่นกีฬามากขึ้น มีการแนะนำพ่อด้วยว่าต้องออกกำลังกาย ทำนั้นๆ ครูพลก็จะบอกว่ามันก็ดีจริงๆ นะ มันได้ผลจริงๆ

ชอบครับทำใหม่ดีขึ้น ทำให้ผมสบายใจไม่มีผื่น น้ำหนักลดลงไป 5 กิโลกรัม จาก 75 เหลือ 69.9 Sit up เพิ่ม 6 ครั้ง โยโย่ไม่ได้พื๊อหนึ่งไม่ค่อยมีแล้ว อยากให้โรงเรียนมีแบบนี้ทุกปีจนจบ ป.6 เลย จะออกกำลังกายทุกวันครับ

ภาพประกอบ “ภาคีมีความภาคภูมิใจ”



เส้นทาง...สู่รางวัลระดับชาติ ระดับโลก กับชุดนวัตกรรม ChOPA & ChiPA Game



นายแพทย์อุดม อัครุตมางกูร ผู้อำนวยการกองกิจกรรมทางกายเพื่อสุขภาพ

ระบบส่งเสริมสุขภาพทางสาธารณสุขไม่สามารถทำให้เกิดได้เพียงลำพัง
ถึงจะประสบความสำเร็จให้เด็ก สูง ดี สมส่วน IQ EQ ดี เด็ดขาดเป็นคนที่มีความภาพ
มีความรอบรู้สุขภาพ ChOPA & ChiPA Game มุ่งหวังให้เด็ก สูง ดี สมส่วน IQ EQ ดี
เราได้รับ 3 รางวัลระดับชาติปี 2561 เช่น TPSA สาขานวัตกรรมบริการระดับดีเด่น และเข้าร่วมประกวดระดับโลก (รางวัล UNPSA 2019)

รางวัล TPSA และ UNPSA

ทุกคน ทุกฝ่ายต้องให้ความร่วมมือ
และสุขภาพที่ดี ต้องทำให้ประชาชน
เต็มศักยภาพ เป็นทรัพยากรที่ดีในอนาคต

นางสีดา นันทาเวียง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านดอยแก้ว จังหวัดลำพูน

พบปัญหาทั้งอ่าน ผอม เตี้ย เคยจัดการปัญหาเหล่านี้โดยการแยกออกกำลังกายเฉพาะเด็กที่อ้วนเท่านั้น แต่มั่นทำร้ายจิตใจเด็ก
จึงเลือกกิจกรรม ChOPA & ChiPA Game ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ไม่ได้แยกเด็ก พบว่าเด็กอ้วนลดลง มีความสุข สนุกสนาน
คะแนน O-net ของนักเรียนดีขึ้น ได้รับการยอมรับจากชุมชน ผู้ปกครองก็มั่นใจในการส่งบุตรหลานเข้าเรียนเพิ่มขึ้น

รางวัล Best Practice เด็กในโรงเรียนเป็นเด็กไทยใหญ่

นางชลิศา โอภาสตระกูล ผู้อำนวยการโรงเรียนสุเหร่าจระเข้น้อย จังหวัดฉะเชิงเทรา

สุขภาพเป็นสิ่งสำคัญ เราต้องดูแลตัวเองก่อนถึงจะดูแลคนอื่น หากเราแข็งแรงเราสามารถทำกิจกรรมที่ดีแก่สังคม
และประเทศได้ เด็กในโรงเรียนเป็นเด็กอิสลาม มีข้อจำกัดในการทำกิจกรรมทางกาย และพบปัญหาเด็กอ้วน
จึงเริ่มจากทำให้คณะครูรู้และเข้าใจในการทำกิจกรรม และถ่ายทอดให้เด็กมีสุขภาพที่ดี แจ้งผู้ปกครอง
ก่อนทำกิจกรรม ดำเนินงานร่วมกับเจ้าหน้าที่สาธารณสุข บริหารเวลาไม่ให้กระทบต่อการเรียน
เลือกทำหลังเคารพธงชาติ 10-20 นาที เด็กของเรามีสุขภาพที่แข็งแรง สมส่วนตามวัย คะแนน O-net ดีขึ้น
จึงวางแผนให้โรงเรียนทั้งหมดในอำเภอได้ทำกิจกรรมที่โรงเรียนของเราทำ โดยการให้ความรู้ สร้างความตระหนัก
อบรมผู้นำนักเรียน คณะครูที่เกี่ยวข้องและขยายผลสู่อำเภอต่าง ๆ “เป้าหมาย คือ นักเรียน” “รางวัล คือ ผลพลอยได้”

รางวัล HLO ด้าน PA

นายแพทย์วัชรพงษ์ วิศาลศักดิ์ ผู้อำนวยการโรงพยาบาลทรายทองวัฒนา จังหวัดกำแพงเพชร

หลังจากที่เราได้ทำกิจกรรมสำเร็จในวัยเรียนเด็กอ้วนลดลงจาก 25% เหลือไม่ถึง 10% เด็กสูง สมส่วนเพิ่มขึ้น
ผลการเรียนดีขึ้น เด็กมีสมาธิ มีบุคลิกที่ดี มีความมั่นใจ กล้าแสดงออก เพิ่มทักษะทางกีฬา ได้เข้าร่วมทีมสมโสมรกีฬา
เพิ่มโอกาสทางการศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในโควตานักกีฬา เราได้นำไปแพร่กระจายครอบคลุมทุกกลุ่มวัยทั้งอำเภอ
และทุกอำเภอในจังหวัดกำแพงเพชร รวมทั้งจังหวัดใกล้เคียง โดยโรงพยาบาลจะมีทีมวิทยากร ให้ความรู้
และเผยแพร่รูปแบบการออกกำลังกายในโครงการ...ให้กำลังใจทุกท่านที่กำลังจะเริ่มทำโครงการ เริ่มแรกอาจจะ
ดูยุ่งยากแต่หากประสบความสำเร็จแล้ว จะเป็นสิ่งที่เรากภาคภูมิใจในสิ่งที่เกิดขึ้น ไม่ว่าจะเป็นสุขภาพ IQ และ EQ ของเด็กยุค 4.0

รางวัล HLO ด้าน PA

ดร.นภัสนกษ ศุภะพิชน์ รองผู้อำนวยการกองกิจกรรมทางกายเพื่อสุขภาพ (ผู้ดำเนินรายการและผู้พัฒนานวัตกรรม)

เราหวังว่าการเสวนา “เส้นทางสู่รางวัลระดับชาติ ระดับโลก จะช่วยสร้างแรงบันดาลใจ และเป็นแนวทางให้ผู้ที่กำลังจะเริ่มต้น
เข้าถึงข้อมูลวิธีการดำเนินงาน ตลอดจนมีความรู้ ความเข้าใจ และตัดสินใจทำ ในสิ่งที่มีคุณค่าต่อเด็กและเยาวชนไทย
ให้เกิดผลเชิงประจักษ์ และช่วยกันขยายสู่โรงเรียนและชุมชนอื่น ๆ ต่อไป...เราพร้อมให้การสนับสนุนช่วยเหลือภาคีเครือข่าย
และเชิญชวนทุกท่านมาร่วมด้วยช่วยกัน...ทำให้เด็กไทยเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณค่าและมีคุณภาพชีวิตที่ดีต่อไป

รางวัล HLO ด้าน PA

คำสำคัญ:

- ChOPA & ChiPA Game
- ปัญหาภาวะโภชนาการ
- รางวัลระดับชาติ ระดับโลก

การประชุมวิชาการเครือข่ายเด็กไทยสุขภาพดี ปี 2562
“นวัตกรรมเพื่อเด็กไทยสุขภาพดี”
5-6 กรกฎาคม 4-5 เมษายน 2562
ณ โรงแรมสมิทธาสถา กรุงเทพมหานคร กรุงเทพมหานคร
กองกิจกรรมทางกายเพื่อสุขภาพ



CHOPA & ChiPA Game

สมัครเรียน เพิ่มรู้ คู่เทคโนโลยี สูง สมส่วน แข็งแรง IQ EQ ดี

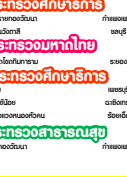
Health Literate Organization: HLO

กำหนดการส่งเสริมกิจกรรมทางกาย
เพื่อเด็กไทย สูง สมส่วน แข็งแรง IQ EQ ดี ปี 2562



พื้นที่เป้าหมาย

- กำแพงเพชร
- ระยอง
- เพชรบุรี
- ชลบุรี
- จันทบุรี
- ระยอง



กระบวนการดำเนินงาน

1. ศึกษาดูงาน
2. ศึกษาดูงาน
3. ศึกษาดูงาน
4. ศึกษาดูงาน
5. ศึกษาดูงาน
6. ศึกษาดูงาน
7. ศึกษาดูงาน
8. ศึกษาดูงาน

โรงเรียนแกนนำหน่วยงานที่ได้รับประกาศเกียรติคุณองค์กรคุณสูงสุขภาพ
(Health Literate Organization: HLO) จำนวน 7 แห่ง

ปีงบประมาณ	ลำดับที่	รายชื่อหน่วยงาน	จังหวัด	ศูนย์อนามัย
2561 (3 แห่ง)	1	โรงเรียนอนุบาลราชบุรี	ราชบุรี	3
	2	โรงเรียนอนุบาลราชบุรี	ราชบุรี	4
	3	โรงเรียนอนุบาลราชบุรี	ราชบุรี	5
2562 (4 แห่ง)	4	โรงเรียนอนุบาลราชบุรี	ราชบุรี	6
	5	โรงเรียนอนุบาลราชบุรี	ราชบุรี	7
	6	โรงเรียนอนุบาลราชบุรี	ราชบุรี	8
		กิจกรรมส่งเสริมสุขภาพ		
		กิจกรรมส่งเสริมสุขภาพ		

0-2590-4590-1 www.chopachipa.org CHOPA & ChiPA Game Q

[illegible]