แบบฟอร์มการเขียนแบบถอดประสบการณ์การเรียนรู้ ด้าน การเรียนการสอน แบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

ชื่อ-สกุล ผู้เล่าเรื่อง อ.ทพ.สุกริช พูลสุข, อ.ทญ.อังสุมา ชลออยู่ คณะวิชา/หน่วยงาน คณะทันตแพทยศาสตร์

ชื่อ-สกุล ผู้บันทึก อ.ทพ.ณัฐวุฒิ, อ.ทพ.สิรวิชฐ์ คณะวิชา/หน่วยงาน คณะทันตแพทยศาสตร์

บทบาท หน้าที่และความรับผิดชอบของผู้เล่าเรื่อง อาจารย์ประจำ

เรื่องที่เล่า ผลงานนวัตกรรม “เงือกน้อยหรรษา”

บริบทหรือความเป็นมาของเรื่องที่เล่า

เนื่องจากในทางทันตกรรมสำหรับเด็ก ในบางครั้งต้องอาศัยเครื่องมือช่วยจำกัดการเคลี่อนที่ในเด็ก (Protective Stabilizer) โดยมียี่ห้อที่นิยมใช้ คือ Papoose จึงเรียกกันว่า Papoose Board หรือที่ได้ยินกันบ่อย ๆ ว่า “ผ้าห่ม” ที่ใช้กับคนไข้เด็ก ซึ่งแต่เดิม มีรูปร่างไม่ดึงดูด ทำให้เกิดลักษณะการขึงพืด บางครั้งทำให้เด็ก และผู้ปกครองกลัว ไม่อยากใช้ และไม่ให้ความร่วมมือในที่สุด

ทางสาขาทันตกรรมสำหรับเด็กจึงเกิดความคิดที่จะทำให้เกิดนวัตกรรม โดยการปรับปรุงเครื่องมือนี้ โดยปรับปรุงรูปลักษณ์ ออกแบบ ให้มีความน่าสนใจ ไม่น่ากลัว มีความสบาย และใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วิธีการ/ขั้นตอน หรือกระบวนการที่ทำให้งานนั้นประสบความสำเร็จ

ทำการวิเคราะห์ทีละส่วน โดยเริ่มคิดจาก ผู้บริโภค โดยจะเป็นเด็ก อายุต่ำกว่า 5 ปี ส่วนใหญ่ที่ใช้บ่อยจะเป็นเด็กอายุประมาณ 3 ปี

* ทำให้มีความน่าดึงดูด โดยมีการใช้ตัวการ์ตูน โดยแบ่งเป็นของเด็กผู้ชาย และเด็กผู้หญิง ซึ่งมีแนวคิดมาจากตัวการ์ตูนของ Walt Disney แต่เนื่องจากติดปัญหาด้านลิขสิทธิ์ จึงประยุกต์ให้เป็นตัวการ์ตูนที่ออกแบบเอง โดยได้เป็นแนวคิดของ “นางเงือก” สำหรับเด็กผู้หญิง และ “หุ่นยนต์” สำหรับเด็กผู้ชาย
* มีการปรับปรุงในเรื่องของเนื้อผ้า โดยใช้เนื้อผ้าที่มี ส่วนผสมของเส้นใยที่ยืดหยุ่น (LYCRA) และระบายอากาศได้ดี ทำให้สวมใส่สบาย ไม่ร้อน ไม่อึดดัด
* มีการตัดเย็บที่ออกแบบเป็นพิเศษ โดยแทนที่จะรัดตรึงทุกส่วน เป็นการตรึงเฉพาะส่วนแขน แต่เหลือส่วนมือให้ขยับได้ ทำให้เด็กยังสามารถส่งสัญญาณ ยกมือบอก เมื่อจำเป็นได้ แต่ยังสามารถใช้ดูสัญญาณต่าง ๆ เช่นวัดค่าออกซิเจน ดูสีที่เล็บได้ด้วย

เทคนิคหรือกลยุทธ์ที่ทำให้เกิดความสำเร็จ

* ใช้แนวคิดที่ว่า เครื่องมือที่ปรับปรุงใหม่ จะต้องใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพเท่าเดิม หรือมากขึ้น
* มีการระดมความคิด (Brainstorm) โดยใช้ความถนัดของสมาชิกในทีม อย่างเหมาะสม สำหรับด้านที่ไม่ถนัดก็ทำการค้นคว้าเพิ่มเติม หรือถามความเห็นอยากผู้ที่ชำนาญโดยตรง

ผู้ที่มีส่วนร่วมทำให้เกิดความสำเร็จ และบทบาทของบุคคลนั้น

อาจารย์ และทีมนักศึกษา เรียกได้ว่าทุกคนมีส่วนร่วมในความสำเร็จ เป็นการทำงานเป็นทีม แบ่งงานตามที่ตนเองถนัด โดยอาจารย์ก็จะมีบทบาทสำคัญในการควบคุมให้ใช้งานได้จริง เหมาะสมกับการใช้งานในคลินิก

ปัญหาอุปสรรค

การสร้างนวัตกรรม ขั้นตอนที่ยากมาก คือการสร้างต้นแบบ (Prototype) ซึ่งต้องอาศัยการสื่อสารระหว่าง คนคิด คนดีไซน์ และคนสร้างชิ้นงาน ทำให้เกิดปัญหา แต่ทีมได้แก้ปัญหา โดยการตรวจสอบขั้นตอนเป็นระยะ ๆ มีการติดตามอย่างใกล้ชิด ซึ่งถ้ามีข้อผิดพลาดเกิดขึ้น ก็จะสามารถเกิดไขได้อย่างทันท่วงที และยังสามารถดัดแปลงเพื่อความเหมาะสมได้อีกด้วย

อุปสรรคหรือปัญหาในการทำงาน และแนวทางในการแก้ปัญหา/อุปสรรคดังกล่าว

การสอนนักศึกษาทันตแพทย์ชั้นปีที่ 3 ซึ่งเป็นปีที่ยังไม่ขึ้นคลินิกรักษาคนไข้ จะเกิดปัญหาคือ

* ไม่เคยสัมผัสคนไข้ จึงไม่เข้าใจในสิ่งที่อธิบาย วิธีแก้คือ หาวิธียกตัวอย่างง่าย ๆ ให้เด็กเข้าใจ หรือออกแบบให้นักศึกษา จับคู่กันตรวจเพื่อน
* เมื่อนักศึกษาผ่านขึ้นไปถึงชั้นปีที่ต้องเริ่มรักษาคนไข้ อาจลืมในสิ่งที่เรียนไป ได้มีแนวทางแก้ไขคือปรับหลักสูตรใหม่ โดยตัดเนื้อหาบางส่วน ไปสอนในภาคการศึกษาที่มีการขึ้นคลินิกแล้ว