



กรมอนามัย
ศูนย์อนามัยที่ 8 อุตรดิตถ์

โปรแกรมส่งเสริมโภชนาการโดยใช้เกมเป็นสื่อกับ พฤติกรรมการบริโภคอาหารของเด็กวัยเรียน

ชื่อผู้สรุป : นางสาวพรพิมล บุตะลา

เรื่อง : ผลของโปรแกรมส่งเสริมโภชนาการโดยใช้เกมเป็นสื่อต่อพฤติกรรมการบริโภคอาหารของเด็กวัยเรียน
ที่มาของข้อมูลหรือแหล่งความรู้ : วิทยานิพนธ์ (พย.ม.)--จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547

<http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/5246>

วันที่ : 4 กุมภาพันธ์ 2563

เนื้อหา

พฤติกรรมการบริโภคอาหารของเด็กวัยเรียนปัจจุบันนี้ก่อให้เกิดปัญหาโภชนาการที่ส่งผลต่อภาวะสุขภาพอย่างมาก การใช้โปรแกรมส่งเสริมโภชนาการโดยใช้เกมเป็นสื่อต่อพฤติกรรมการบริโภคอาหารของเด็กวัยเรียน กลุ่มตัวอย่างคือ เด็กวัยเรียน อายุ 7-9 ปี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 จำนวน 60 คน 2 โรงเรียน จัดกลุ่มด้วยการจับสลากนักเรียน สุ่มเข้ากลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม จัดเข้าคู่กันตามเพศ อายุ และระดับชั้นเรียน จำนวนกลุ่มละ 30 คน กลุ่มทดลองได้รับโปรแกรมส่งเสริมโภชนาการโดยใช้เกมเป็นสื่อ กลุ่มควบคุมมีการดำเนินชีวิตตามปกติ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือโปรแกรมส่งเสริมโภชนาการโดยใช้เกมเป็นสื่อ พัฒนาโปรแกรมจากแนวคิดทฤษฎีการพยาบาลของ Orem การนำระบบสนับสนุนทางการพยาบาลมาใช้ในการส่งเสริมโภชนาการเด็กเล็กของ Arndt and Omar-Horodyski (2004) การมีส่วนร่วมของครอบครัว การให้ความรู้ทางสุขภาพ โภชนศึกษาและทฤษฎีการเล่น

สรุป พฤติกรรมการบริโภคอาหารถูกหลักโภชนาการของเด็กวัยเรียนหลังการได้รับโปรแกรมส่งเสริมโภชนาการโดยใช้เกมเป็นสื่อดีกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และพฤติกรรมการบริโภคอาหารถูกหลักโภชนาการของเด็กวัยเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับโปรแกรมส่งเสริมโภชนาการโดยใช้เกมเป็นสื่อดีกว่าเด็กวัยเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการดูแลด้านโภชนาการจากครอบครัวตามปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

การนำสิ่งที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในองค์กร

โปรแกรมส่งเสริมโภชนาการโดยใช้เกมเป็นสื่อเป็นทางเลือกหนึ่งที่สามารถจูงใจเด็กวัยเรียนและครอบครัวให้เข้าใจถึงความสำคัญของพฤติกรรมการบริโภคอาหาร การใช้เกมเป็นสื่อนี้สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับเด็กวัยเรียนในเขตสุขภาพที่ 8 ได้ โดยใช้เพื่อเป็นการสื่อสารด้านอาหารและโภชนาการเพื่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมด้านการบริโภคได้อย่างเหมาะสม