



รายงานผลการดำเนินโครงการบูรณาการสหศาสตร์เพื่อสุขภาพผู้สูงอายุ  
ผ่านกระบวนการสวนสนุกผู้สูงอายุ (Senior Playground)  
ภายใต้แผนงานยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น  
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2565

ดร.อาภา สธนเสาวภาคย์  
ผศ.ศรารุณี ใจอดทน  
นายฤทธิรงค์ แจ็งอ้อม  
ผศ.ภาคภูมิ พิสิทธิ์  
ผศ.ดร. สุรีย์ ธรรมิกบวร  
ดร.สมรทิพย์ วิภาวนิช  
ดร.ฐิติมา โพธิ์ชัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา  
สิงหาคม พ.ศ. 2565

QR Code  
File รูปเล่มรายงาน

## คำนำ

โครงการบูรณาการศาสตร์เพื่อสุขภาพผู้สูงอายุ ผ่านกระบวนการสวนสนุกผู้สูงอายุ (Senior Playground) จัดทำขึ้นเพื่อปรับปรุงพื้นที่ส่วนหนึ่งของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา เป็นสวนสนุกสำหรับผู้สูงอายุ สำหรับพัฒนาศักยภาพในการดูแลตนเองของผู้สูงอายุ และผู้ที่กำลังจะเกษียณจากการทำงาน และสร้างเครือข่ายในการสร้างสังคมแห่งความสุข เรียนรู้และแบ่งปัน โดยดำเนินโครงการอย่างเป็นระบบ มีการพัฒนาปรับปรุงพื้นที่สวนสนุกผู้สูงอายุ (Senior Playground) มีการพัฒนาศักยภาพผู้สูงอายุในการดูแลสุขภาพตนเองแบบองค์รวมตามหลัก 3 อ และ มีการพัฒนาหลักสูตรสร้างเสริมสุขภาพผู้สูงอายุแบบองค์รวม และถ่ายทอดองค์ความรู้ให้กับหน่วยงานภายนอกต่อไป

ขอขอบคุณ คณาจารย์ เจ้าหน้าที่ และบุคลากรในมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา และองค์การบริหารส่วนตำบลหมื่นไวย ที่ให้ความร่วมมือในการพัฒนาปรับปรุงพื้นที่สวนสนุกผู้สูงอายุ (Senior Playground) ทำให้การดำเนินโครงการบรรลุตามวัตถุประสงค์และเป้าหมายครบถ้วนทุกประการ ส่งผลให้เกิดแหล่งเรียนรู้และต้นแบบสวนสนุกผู้สูงอายุ สำหรับถ่ายทอดให้หน่วยงานรัฐนำไปพัฒนาพื้นที่ของชุมชนหรือท้องถิ่น และส่งเสริมการดูแลสุขภาพด้วยตนเองแบบองค์รวมของผู้สูงอายุโดยเฉพาะด้านการออกกำลังกายด้วยสวนสนุก



( ดร.อาภา สรณเสาวภาคย์ )

สิงหาคม พ.ศ. 2565

## สารบัญ

	หน้า
<b>บทที่ 1 บทนำ</b>	
1.1 ชื่อโครงการ	4
1.2 งบประมาณ	4
1.3 หน่วยงานที่รับผิดชอบ	4
1.4 ความเชื่อมโยงกับแผนในระดับต่าง ๆ	4
1.5 หลักการและเหตุผล	4
1.6 วัตถุประสงค์ของโครงการ	5
1.7 เป้าหมายของตัวชี้วัดความสำเร็จ	6
1.8 กลุ่มเป้าหมายที่ได้รับประโยชน์	7
1.9 พื้นที่ดำเนินการ	8
<b>บทที่ 2 รายละเอียดการดำเนินงาน</b>	
2.1 กิจกรรมที่ดำเนินการ	8
2.2 ผลผลิตจากการดำเนินโครงการ (Output)	8
2.3 ผลลัพธ์จากการดำเนินโครงการ (Outcome)	9
2.4 ผลลัพธ์ตามตัวชี้วัดรอบการดำเนินงาน TOR	9
2.5 หน่วยงาน/เครือข่ายที่ร่วมดำเนินโครงการ	9
2.6 จำนวนองค์ความรู้/ ชุดความรู้ที่นำไปใช้ในการพัฒนาท้องถิ่น	9
2.7 จำนวนรายวิชาที่มีการบูรณาการพันธกิจสัมพันธ์เพื่อพัฒนาท้องถิ่น	9
<b>บทที่ 3 สรุปผลการดำเนินงาน</b>	
3.1 สรุปผล	10
3.2 องค์ความรู้ นวัตกรรมที่เกิดจากการดำเนินโครงการ	10
3.3 ปัญหาอุปสรรค	10
3.4 ข้อเสนอแนะ	11
<b>ภาคผนวก</b>	
ก. ภาพกิจกรรม	12

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ชื่อโครงการ

โครงการบูรณาการศาสตร์เพื่อสุขภาพผู้สูงอายุ ผ่านกระบวนการสวนสนุกผู้สูงอายุ (Senior Playground)

### 1.2 งบประมาณ

337,580.00 บาท (สามแสนสามหมื่น เจ็ดพันห้าร้อยแปดสิบบาทถ้วน)

### 1.3 หน่วยงานที่รับผิดชอบ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

ผู้รับผิดชอบ ดร.อาภา สอนเสาวภาคย์

เบอร์โทรศัพท์ 089 - 6286181

อีเมล apha.s@nrru.ac.th

### 1.4 ความเชื่อมโยงกับแผนในระดับต่างๆ

- 1.4.1 ยุทธศาสตร์ใหม่มหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่นตามพระราชโองบายระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2560-2579)  
ยุทธศาสตร์ที่ 1 การพัฒนาท้องถิ่น
- 1.4.2 เป้าหมายการดำเนินงานโครงการร่วมกัน 9 ด้าน  
9. โครงการบริบทตามยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
- 1.4.3 โครงการบริบทตามยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา (พ.ศ. 2562-2565)  
ยุทธศาสตร์ที่ 5 การสร้างโอกาสความเสมอภาค และความเท่าเทียมกันทางสังคม
- 1.4.4 ยุทธศาสตร์ชาติ  
ยุทธศาสตร์ที่ 3 ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพคน
- 1.4.5 แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ  
ศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต
- 1.4.6 แผนปฏิรูปประเทศ  
ด้านสาธารณสุข
- 1.4.7 กรอบแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 13  
4. ศูนย์กลางทางการแพทย์และสุขภาพมูลค่าสูง

### 1.5 หลักการและเหตุผล

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา มีวิสัยทัศน์ที่จะเป็นมหาวิทยาลัยชั้นนำของประเทศด้านการศึกษาเพื่อพัฒนาท้องถิ่น พันธกิจหลักมุ่งเน้นพัฒนาท้องถิ่นในทุกมิติ เป้าหมายการดำเนินการด้านการยกระดับคุณภาพสังคมผู้สูงอายุและเตรียมความพร้อมสู่วัยเกษียณ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาศักยภาพในการดูแลตนเองของผู้สูงอายุ และผู้ที่กำลังจะเกษียณ และสร้างเครือข่ายในการสร้างสังคมแห่งความสุข เรียนรู้และแบ่งปัน

ปัจจุบันมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา มีพื้นที่สีเขียวบริเวณที่พักรถด้านหลัง และมีแผนงานในอนาคตที่จะพัฒนาเป็นสถานที่พักผ่อนหย่อนใจให้กับนักเรียน นักศึกษา บุคลากรทั้งภายในและภายนอก จึงมีแนวความคิดที่จะปรับปรุงพื้นที่ส่วนหนึ่งเป็นสวนสนุกสำหรับผู้สูงอายุ (Senior Playground) ให้สอดคล้องกับแนวโน้มประชากรผู้สูงอายุที่สูงขึ้น ใน ปี พ.ศ. 2565 ร้อยละผู้สูงอายุ 18.3 จากประชากรทั้งประเทศ มีช่วงอายุ 60 – 69 ปี ถึงร้อยละ 56.5 ของจำนวนผู้สูงอายุ (กรมกิจการผู้สูงอายุ, 2565) ปัญหาสำคัญของกลุ่มผู้สูงอายุ ได้แก่ ปัญหาด้านสุขภาพอันเนื่องมาจากผู้สูงอายุเป็นวัยที่มีความเสื่อมโทรมทั้งภาวะทางร่างกายและจิตใจ การเคลื่อนไหวร่างกาย การเปลี่ยนอิริยาบถต่าง ๆ มีความยากลำบากมากขึ้น ส่งผลต่อการดำเนินชีวิตของผู้สูงอายุ (วิรดา อรรถเมธากุล และวรรณิ ศรีวิสัย, 2556)

การเชื่อมโยงการออกกำลังกายในผู้สูงอายุกับการรักษาสมองและความจำด้วยการออกกำลังกายอย่างน้อย 3 ครั้ง เป็นเวลา 4 เดือน เมื่ออายุมากขึ้นผู้สูงอายุจะมีเวลาว่าง มีหลายคน que เลือกที่จะทำให้ชีวิตแข็งแรงด้วยกิจกรรมและความสนุกสนาน สวนหรือพื้นที่สาธารณะถือเป็นพื้นที่เล่นและพื้นที่ชุมชนของผู้สูงอายุ จะเห็นได้จากการรวมตัวร้องเพลง นั่งเล่นหมากรุก รำไทเก๊ก จับกลุ่มพูดคุย เมื่อปี 2014 นักวิชาการด้านเมืองจากประเทศอังกฤษ พบว่า สวนสาธารณะที่ประเทศจีนนอกจากเป็นพื้นที่กิจกรรมแล้วยังมีการติดตั้งเครื่องออกกำลังกายสีสดใสใกลางแจ้ง เช่น เครื่องเดิน เครื่องออกกำลังกาย เป็นต้น คนที่ใช้งานกว่าครึ่งเป็นผู้สูงอายุ สวนหลายแห่งของเมืองใหญ่ในยุโรป เช่น ลอนดอน เบอร์ลิน ได้นำแนวทางการออกแบบ Senior playground เน้นให้ความมั่นใจและสร้างวัฒนธรรมการออกกำลังกายให้ผู้สูงอายุมาใช้ ในประเทศไทย นักวิจัยผู้สูงอายุและการออกกำลังกายพบว่า สถานที่ออกกำลังกายกลางแจ้งที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุ สามารถช่วยให้มีความกระฉับกระเฉง เข้าสังคมและมีสุขภาพที่ดี อุปกรณ์พื้นที่เล่นสำหรับผู้ใหญ่จะได้รับการออกแบบเพื่อช่วยให้ข้อต่อเคลื่อนไหว ทรงตัว และแข็งแรงสำหรับกิจกรรมประจำวัน เช่น ยืน นั่ง และเดินขึ้นและลงบันได เช่น เครื่องเล่นสำหรับทรงตัว เครื่องฝึกเดินวงรี และอุปกรณ์นวด เป็นต้นที่สามารถส่งเสริมสุขภาพผู้สูงอายุพัฒนาประสาทสัมผัส ประสบการณ์ที่เสริมสร้างความทรงจำ และกิจกรรมทางสังคม

ดังนั้นโครงการนี้จึงเป็นการบูรณาการสหศาสตร์เพื่อส่งเสริมสุขภาพผู้สูงอายุที่ประสานความร่วมมือกับสาขาวิชาต่าง ๆ ใน มหาวิทยาลัยคือ สาขาวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬา สาขาวิชาพยาบาลศาสตร์ สาขาวิชาสาธารณสุขชุมชน สาขาวิชาสถาปัตยกรรม สาขาวิชาวิศวกรรมการก่อสร้าง และสาขาวิชาการจัดการอุตสาหกรรมร่วมมือกันจัดทำโครงการนี้ขึ้นมา โดยจะเป็นพื้นที่ต้นแบบ ถ่ายทอดความรู้ให้ผู้บริหารหรือนักปฏิบัติงานของหน่วยงานขององค์การบริหารส่วนตำบล หรือ หน่วยงานอื่นที่สนใจต่อไป เพื่อให้สังคมไทยให้เป็นสังคมผู้สูงอายุสุขภาพดีชะลอความเสื่อมการเตรียมความพร้อมเพื่อรองรับสังคมสูงวัย ในอนาคตอันใกล้

## 1.6 วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 1) เพื่อพัฒนาฐานเครื่องเล่นสำหรับผู้สูงอายุคู่มือการใช้งานประเมินประสิทธิภาพและความพึงพอใจการใช้เครื่องเล่นสำหรับผู้สูงอายุ
- 2) เพื่อให้ความรู้การดูแลสุขภาพองค์รวมตามหลัก 3 อ. แก่ผู้สูงอายุ
- 3) เพื่ออบรมและถ่ายทอดความรู้ให้กับนักบริหารและนักปฏิบัติงานของหน่วยงานองค์การบริหารส่วนตำบลหรือหน่วยงานที่สนใจ

## 1.7 เป้าหมายของตัวชี้วัดความสำเร็จ

เชิงปริมาณ ( ให้ระบุเป็นข้อๆ)

ผลผลิต (Output )	ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย
1) พื้นที่สวนสนุกสำหรับผู้สูงอายุ เพื่อใช้เป็นต้นแบบในการถ่ายทอดความรู้ให้กับชุมชน	จำนวนฐาน	12
2) 得有กิจกรรมการทำฐานเครื่องเล่นสำหรับผู้สูงอายุ และคู่มือการใช้งานและการเตรียมความพร้อมของร่างกายและสุขภาพผู้สูงอายุ	จำนวนนวัตกรรมทำฐานเครื่องเล่นสำหรับผู้สูงอายุ	1 ผลงาน
3) 得有หลักสูตรการถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านการพัฒนาสุขภาพผู้สูงอายุตามหลัก 3 อ.ด้วยสวนสนุกผู้สูงอายุ	จำนวนหลักสูตรการถ่ายทอดองค์ความรู้การพัฒนาสุขภาพผู้สูงอายุ	1 หลักสูตร
4) สาขาวิชาที่มีการบูรณาการศาสตร์กับโครงการ	จำนวนสาขาวิชา	7 สาขาวิชา
5) นักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการ	จำนวนนักศึกษา	40 คน
6) บุคลากรของรัฐหรือเอกชนเข้าร่วมการอบรมถ่ายทอดความรู้	จำนวนบุคลากร	30 คน

เชิงคุณภาพ ( ให้ระบุเป็นข้อๆ)

ตัวชี้วัด		ค่าเป้าหมาย
ความพึงพอใจของผู้สูงอายุที่ได้รับการส่งเสริมสุขภาพด้วยเครื่องเล่นสำหรับผู้สูงอายุ	ระดับความพึงพอใจของผู้สูงอายุที่ร่วมโครงการ	ระดับ 3.75
มีนวัตกรรมการทำฐานเครื่องเล่นผู้สูงอายุที่สามารถสร้างได้ง่าย และราคาไม่สูง	จำนวนนวัตกรรม	1 นวัตกรรม
หน่วยงานของรัฐที่ผ่านการอบรมนำไปต่อยอดเป็นนโยบายในการพัฒนาพื้นที่ในชุมชน	จำนวนหน่วยงาน	3 หน่วยงาน

## 1.8 กลุ่มเป้าหมายที่ได้รับประโยชน์

ผู้สูงอายุ



## บทที่ 2

### รายละเอียดการดำเนินงาน

#### 2.1 กิจกรรมที่ดำเนินการ

กิจกรรมภายใต้โครงการการมีทั้งสิ้น 3 กิจกรรม รายละเอียด ดังนี้

ลักษณะกิจกรรม	กิจกรรม	วิธีการดำเนินงาน
ต้นทาง – กลาง ทาง	1. พัฒนาปรับปรุงพื้นที่ สวนสนุกผู้สูงอายุ (Senior Playground)	1. การปฏิบัติการปรับปรุงพื้นที่เป็นสวนสนุกผู้สูงอายุ 2. การจัดทำสื่อดิจิทัลการสร้างฐานเครื่องเล่นสำหรับผู้สูงอายุ 3. การจัดทำคู่มือพัฒนาการใช้อุปกรณ์ 4. การทดสอบ และประเมินการใช้เครื่องเล่นสำหรับผู้สูงอายุ 5. การติดตามประเมินผลความพึงพอใจของการใช้เครื่องเล่น สำหรับผู้สูงอายุ
ต้นทาง - กลาง ทาง – ปลายทาง	2. พัฒนาศักยภาพ ผู้สูงอายุในการดูแล สุขภาพตนเองแบบองค์ รวมตามหลัก 3 อ.	1. การอบรมเชิงปฏิบัติการดูแลสุขภาพตนเองแบบองค์รวม ตามหลัก 3 อ. ได้แก่ ออกกำลังกาย อาหารและอารมณ์ 2. การจัดทำสื่อด้านการดูแลสุขภาพองค์รวมสำหรับผู้สูงอายุ 3. การประเมินภาวะสุขภาพองค์รวมของผู้สูงอายุ
กลางทาง – ปลายทาง	3. พัฒนาหลักสูตรสร้าง เสริมสุขภาพผู้สูงอายุ แบบองค์รวม และจัด อบรมถ่ายทอดองค์ ความรู้ให้กับหน่วยงาน ภายนอก	1. การอบรมถ่ายทอดองค์ความรู้การพัฒนาพื้นที่สวนสนุก ผู้สูงอายุ 2. การติดตามประเมินผล

#### 2.2 ผลผลิตจากการดำเนินโครงการ (Output)

ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย	ผลการดำเนินงาน
1) พื้นที่สวนสนุกสำหรับผู้สูงอายุ เพื่อใช้เป็นต้นแบบในการถ่ายทอด ความรู้ให้กับชุมชน	12 ฐาน	12 ฐาน
2) ได้นวัตกรรมการทำฐานเครื่องเล่นสำหรับผู้สูงอายุ และคู่มือการใช้งาน และการเตรียมความพร้อมของร่างกายและสุขภาพผู้สูงอายุ	1 ผลงาน	1 ผลงาน
3) ได้หลักสูตรการถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านการพัฒนาสุขภาพผู้สูงอายุ ตามหลัก 3 อ.ด้วยสวนสนุกผู้สูงอายุ	1 หลักสูตร	1 หลักสูตร
4) สาขาวิชาที่มีการบูรณาการศาสตร์กับโครงการ	7 สาขาวิชา	7 สาขาวิชา
5) นักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการ	40 คน	40 คน
6) บุคลากรของรัฐหรือเอกชนเข้าร่วมการอบรมถ่ายทอดความรู้	30 คน	



## 2.3 ผลลัพธ์จากการดำเนินโครงการ (Outcome)

ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย	ผลการดำเนินงาน
1) ความพึงพอใจของผู้สูงอายุที่ได้รับการส่งเสริมสุขภาพด้วย เครื่องเล่นสำหรับผู้สูงอายุ	ระดับ 3.75	
2) มีนวัตกรรมการทำฐานเครื่องเล่นสำหรับผู้สูงอายุที่สามารถสร้างได้ ง่าย และราคาไม่สูง	1 นวัตกรรม	1 นวัตกรรม
3) หน่วยงานของรัฐที่ผ่านการอบรมนำไปต่อยอดเป็นนโยบายใน การพัฒนาพื้นที่ในชุมชน	3 หน่วยงาน	

## 2.4 ผลลัพธ์ตามตัวชี้วัดการดำเนินงาน TOR

ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย	ผลการดำเนินงาน
เชิงปริมาณ : จำนวนผู้สูงอายุที่ได้รับการพัฒนาคุณภาพ	100 คน	54 คน
เชิงเวลา : โครงการแล้วเสร็จตามระยะเวลาที่กำหนด	ร้อยละ 100	

## 2.5 หน่วยงาน/เครือข่ายที่ร่วมดำเนินโครงการ

สาขาวิชาวิศวกรรมเครื่องกล คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม  
 สาขาวิชาสถาปัตยกรรม คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม  
 สาขาวิชาวิศวกรรมการจัดการอุตสาหกรรม คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม  
 สาขาวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬาและการออกกำลังกาย คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี  
 สาขาวิชาพยาบาลศาสตร์ คณะพยาบาลศาสตร์  
 สาขาวิชาการพยาบาลสุขภาพจิตและจิตเวช คณะพยาบาลศาสตร์  
 สาขาวิชาสาธารณสุขชุมชน คณะสาธารณสุขศาสตร์

## 2.6 จำนวนองค์ความรู้/ ชุดความรู้ที่นำไปใช้ในการพัฒนาท้องถิ่น

องค์ความรู้ด้านการพัฒนาสุขภาพผู้สูงอายุตามหลัก 3 อ. ด้วยสวนสนุกผู้สูงอายุ 1 องค์ความรู้  
 ต้นแบบพื้นที่สวนสนุกสำหรับผู้สูงอายุ มีจำนวน 12 ฐาน  
 นวัตกรรมการทำฐานเครื่องเล่นสำหรับผู้สูงอายุ 1 นวัตกรรม  
 คู่มือการใช้งานและการเตรียมความพร้อมของร่างกายและสุขภาพผู้สูงอายุ 1 เล่ม

## 2.7 จำนวนรายวิชาที่มีการบูรณาการพันธกิจสัมพันธ์เพื่อพัฒนาท้องถิ่น

มีการบูรณาการกับการเรียนการสอน จำนวน ..... รายวิชา

## บทที่ 3

### สรุปผลการดำเนินงาน

#### 3.1 สรุปผล

##### เชิงปริมาณ

- 1) พื้นที่สวนสนุกสำหรับผู้สูงอายุ เพื่อใช้เป็นต้นแบบในการถ่ายทอดความรู้ให้กับชุมชน จำนวน 12 ฐาน
- 2) นวัตกรรมการทำฐานเครื่องเล่นสำหรับผู้สูงอายุ 1 ผลงาน
- 3) หลักสูตรการถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านการพัฒนาสุขภาพผู้สูงอายุตามหลัก 3 อ. ด้วยสวนสนุกผู้สูงอายุ 1

##### หลักสูตร

##### เชิงคุณภาพ

- 1) ความพึงพอใจของผู้สูงอายุที่ได้รับการส่งเสริมสุขภาพด้วยเครื่องเล่นสำหรับผู้สูงอายุ ระดับ .....
- 2) นวัตกรรมการทำฐานเครื่องเล่นผู้สูงอายุที่สามารถสร้างได้ง่าย และราคาไม่สูง จำนวน 1 นวัตกรรม
- 3) หน่วยงานของรัฐที่ผ่านการอบรมนำไปต่อยอดเป็นนโยบายในการพัฒนาพื้นที่ในชุมชน .....หน่วยงาน

#### สรุปในภาพรวมของการดำเนินโครงการ (ผลลัพธ์จากการดำเนินโครงการ)

โครงการบูรณาการสหศาสตร์เพื่อส่งเสริมสุขภาพผู้สูงอายุ ผ่านกระบวนการสวนสนุกผู้สูงอายุ ที่ประสานความร่วมมือกับสาขาวิชาต่าง ๆ ใน มหาวิทยาลัย คือ สาขาวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬา สาขาวิชาพยาบาลศาสตร์ สาขาวิชาสาธารณสุขชุมชน สาขาวิชาสถาปัตยกรรม สาขาวิชาวิศวกรรมการก่อสร้าง และสาขาวิชาการจัดการอุตสาหกรรม ร่วมมือพัฒนานพื้นที่ต้นแบบสวนสนุก จำนวน 12 ฐาน และถ่ายทอดความรู้ให้ผู้บริหารหรือนักปฏิบัติงานของหน่วยงานขององค์การบริหารส่วนตำบลหรือหน่วยงานอื่นที่สนใจ เพื่อให้สังคมไทยให้เป็นสังคมผู้สูงอายุสุขภาพดี ชะลอความเสื่อมการเตรียมความพร้อมเพื่อรองรับสังคมสูงวัยในอนาคตอันใกล้

#### 3.2 องค์ความรู้ นวัตกรรมที่เกิดจากการดำเนินโครงการ

องค์ความรู้ด้านการพัฒนาสุขภาพผู้สูงอายุตามหลัก 3 อ. ด้วยสวนสนุกผู้สูงอายุ และนวัตกรรมการทำฐานเครื่องเล่นสำหรับผู้สูงอายุ และคู่มือการใช้งานและการเตรียมความพร้อมของร่างกายและสุขภาพผู้สูงอายุ

#### 3.3 ปัญหาอุปสรรค

โครงการดำเนินการจัดกิจกรรมที่ 3 การพัฒนาหลักสูตรสร้างเสริมสุขภาพผู้สูงอายุแบบองค์รวม และจัดอบรมถ่ายทอดองค์ความรู้ให้กับหน่วยงานภายนอก การประสานงานมีระยะเวลากระชั้นชิด ทำให้หน่วยงานที่ได้รับหนังสือเชิญชวน และตอบรับเพื่อส่งกลับล่าช้า ส่งผลต่อจำนวนผู้เข้าร่วมการอบรมถ่ายทอดความรู้น้อยกว่าเป้าหมาย และการติดตามการนำต้นแบบนี้ไปพัฒนาในพื้นที่ของชุมชนที่จะต้องมีระยะเวลาดำเนินการต่อไป

### 3.4 ข้อเสนอแนะ

การดำเนินถ่ายทอดความรู้ด้านการพัฒนาสุขภาพผู้สูงอายุตามหลัก 3 อ. ด้วยสวนสนุกผู้สูงอายุ (Senior playground) ให้หน่วยงานของรัฐที่ผ่านการอบรมนำไปต่อยอดเป็นนโยบายในการพัฒนาพื้นที่ในชุมชน เพิ่มเติมเพื่อส่งเสริมให้สังคมไทยเป็นสังคมผู้สูงอายุที่มีสุขภาพดี ชะลอความเสื่อมของร่างกาย และเป็นการเตรียมความพร้อมการรองรับสังคมสูงวัยต่อไป

## ภาคผนวก

### ภาพกิจกรรม

#### กิจกรรมที่ 1 พัฒนาปรับปรุงพื้นที่สวนสนุกผู้สูงอายุ (Senior Playground)





กิจกรรมที่ 2 พัฒนาศักยภาพผู้สูงอายุในการดูแลสุขภาพตนเองแบบองค์รวมตามหลัก 3 อ.



### กิจกรรมที่ 3