

## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การจมน้ำเป็นสาเหตุของการเสียชีวิตจากสาเหตุการบาดเจ็บ (Injury) โดยทั่วโลกพบว่าคนที่จมน้ำเสียชีวิต มากกว่าร้อยละ 50 อยู่ในกลุ่มอายุต่ำกว่า 25 ปี ทั้งนี้ในกลุ่มเด็กอายุต่ำกว่า 15 ปี พบว่าการจมน้ำเป็นสาเหตุการเสียชีวิตอันดับที่ 3 รองจากโรคเยื่อหุ้มสมองอักเสบ (Meningitis) และ เอชไอวี (HIV) สำหรับประเทศไทยในกลุ่มเด็กอายุต่ำกว่า 15 ปี การจมน้ำเป็นสาเหตุการเสียชีวิตอันดับที่ 1 เมื่อเทียบกับทุกสาเหตุทั้งโรคติดเชื้อและไม่ติดเชื้อ (สุชาติดา เกิดมงคลการ, สัม เอกเฉลิมเกียรติ, และสำนักโลกไม่ติดต่อ กรมควบคุมโรค, 2558) สาเหตุของการเสียชีวิตในเด็กพบว่า การจมน้ำเป็นสาเหตุที่มากที่สุด ประมาณ 2,650 รายต่อปี รองลงมา คือ บาดเจ็บตามท้องถนน ประมาณ 2,600 รายต่อปี เมื่อพิจารณาในแต่ละช่วงอายุ พบว่าเด็กช่วงอายุ 5-9 ปี เสียชีวิตจากการจมน้ำมากที่สุด คือ ร้อยละ 19 ส่วนเด็กช่วงอายุ 10-14 ปี เสียชีวิตจากบาดเจ็บบนท้องถนนมากที่สุดคิดเป็น ประมาณ ร้อยละ 13 (อดิศักดิ์ ผลิตผลการพิมพ์, 2548) สอดคล้องกับการศึกษาในโรงพยาบาลโพธาราม ระบุว่า กลุ่มอายุที่เกิดการบาดเจ็บมากที่สุด คือ 11-15 ปี (ร้อยละ 41.2) และ 6-10 ปี (ร้อยละ 30.3) ตามลำดับ สาเหตุของการบาดเจ็บในเด็กกลุ่มนี้ คือ การจมน้ำ ร้อยละ 37.2 และพลัดตกหกล้ม ร้อยละ 23.0 (พะยอม อุดมคำ, 2551) สาเหตุอื่นของการตายจากการบาดเจ็บที่พบบ่อย คือ จากกระแสไฟฟ้า จากวัสดุ อุปกรณ์ ผลิตภัณฑ์ต่างๆ การขาดอากาศหายใจ ไฟไหม้ น้ำร้อนลวก ตกจากที่สูง สารพิษ สัตว์กัด ถูกทำร้ายและอื่นๆ แสดงให้เห็นว่าปัญหาการบาดเจ็บในเด็กเป็นเรื่องที่ต้องการแก้ไข ปัจจัยที่มีผลต่อการบาดเจ็บมีหลายปัจจัย ได้แก่ เพศ อายุ ช่วงเวลาของวันและฐานะทางเศรษฐกิจ (ยุพิน พงศ์จตุรวิทย์, 2550) รายงานของ พะยอม อุดมคำ (2551) ศึกษาในนักเรียนอายุ 5-9 ปี พบว่าเพศชายบาดเจ็บมากกว่าเพศหญิง จากการศึกษาของเจสซันทายวิสันต์ (Ellsasser, 2006) พบว่าเด็กช่วงอายุ 5-14 ปี เกิดการบาดเจ็บบ่อยที่สุดในโรงเรียน ที่บ้านและในระหว่างกิจกรรมยามว่างและบนถนน สำหรับฐานะทางเศรษฐกิจพบว่าเด็กร้อยละ 70 ที่เสียชีวิตจากความไม่ปลอดภัยในครอบครัวที่มีศรัทธาต่ำ ขาดผู้ดูแลใกล้ชิด ซึ่งชี้ชัดว่าเด็กที่มาจากครอบครัวยากจนมีอัตราการตายที่เกิดจากการบาดเจ็บมากกว่าเด็กที่ครอบครัวฐานะดีกว่า (อดิศักดิ์ ผลิตผลการพิมพ์, 2548) นอกจากนี้ งานวิจัยต่างๆ ยังแสดงให้เห็นได้ว่าการบาดเจ็บในเด็กวัยเรียนมักเกิดขึ้นในบ้าน ละแวกบ้านและโรงเรียน (พะยอม อุดมคำ, 2551) และการบาดเจ็บเหล่านี้เกี่ยวพันไปถึงการเลี้ยงดูที่ได้รับจากครอบครัวหรือผู้ดูแล (พรทิพย์ คำพอ, 2542) ปัจจัยที่ก่อให้เกิดการจมน้ำสรุปได้เป็น 2 ปัจจัยที่สำคัญคือ 1) ปัจจัยด้านบุคคล คือ ตัวเด็กเองซึ่งความเสี่ยงของเด็กขึ้นอยู่กับสภาพร่างกาย พัฒนาการ พฤติกรรม และโรคประจำตัวของเด็กแต่ละคน และ 2) ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม แบ่งออกเป็นสิ่งแวดล้อมด้านกายภาพและสิ่งแวดล้อมทางสังคม สิ่งแวดล้อมทางกายภาพ เช่น การมีแหล่งน้ำใกล้ตัวเด็กสามารถเข้าถึงได้ง่าย การไม่มีรั้วล้อมรอบแหล่งน้ำเพื่อแบ่งแยกเด็กออกจากแหล่งน้ำ และ

สิ่งแวดล้อมทางสังคม เช่น ในครอบครัวที่พ่อแม่ต้องทำงานทำให้เด็กขาดผู้ดูแลหลัก เด็ก/ผู้ดูแล/ชุมชน ไม่รู้สึกรู้ว่าเป็นความเสี่ยงต่อเด็ก ผู้ช่วยเหลือใกล้เคียงไม่มีความรู้ในการกู้ชีพหรือปฐมพยาบาล ผิดวิธี สถานบริการทางการแพทย์ใกล้ชุมชนไม่มีความพร้อมในการช่วยเหลือภาวะฉุกเฉิน (สำนักโลก ไม่ติดต่อ กรมควบคุมโรค, 2558)

ในปัจจุบัน สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การป้องกันเด็กจมน้ำ ส่วนใหญ่ยังเป็นสื่อที่ไม่สมบูรณ์ และบางสื่อยังอยู่ในรูปแบบของแผ่นพับ ภาพโปสเตอร์ หนังสือ นิตยสาร วารสาร ทำให้สื่อไม่น่าสนใจ ไม่เกิดแรงจูงใจในการอ่าน เข้าใจยากไม่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้แบบมีประสิทธิภาพ ต้องใช้เวลาในการอ่าน เพื่อทำความเข้าใจ ทำให้ผู้อ่านเกิดความเบื่อหน่าย และละเอียดที่จะศึกษาในเรื่องการป้องกันเด็กจมน้ำ

จากที่มาและปัญหาข้างต้น ทางคณะผู้จัดทำมีความคิดในการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การป้องกันเด็กจมน้ำ เพื่อใช้เป็นสื่อในการเรียนรู้และเป็นแนวทางในการป้องกันเด็กจมน้ำในช่วงปิดเทอม โดยนำเสนอในรูปแบบมัลติมีเดียประกอบด้วย ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียงบรรยาย

## 1.2 วัตถุประสงค์โครงการ

- 1.2.1 เพื่อวิเคราะห์ออกแบบสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง “การป้องกันเด็กจมน้ำ”
- 1.2.2 เพื่อการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง “การป้องกันเด็กจมน้ำ”
- 1.2.3 เพื่อประเมินคุณภาพของสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง “การป้องกันเด็กจมน้ำ”

## 1.3 ขอบเขตโครงการ

1.3.1 ขอบเขตด้านสื่อมัลติมีเดีย นำเสนอในรูปแบบมัลติมีเดีย ประกอบด้วย ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียงบรรยาย

1.3.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา ได้แก่ สาเหตุที่ทำให้เด็กจมน้ำและวิธีการป้องกันเด็กจมน้ำ

## 1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.4.1 ได้สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง “การป้องกันเด็กจมน้ำ”
- 1.4.2 ได้รับความรู้เกี่ยวกับการทำสื่อมัลติมีเดีย
- 1.4.3 ใช้เป็นแนวทางในการออกแบบและพัฒนาสื่อในเรื่องต่างๆได้

## 1.5 นิยามศัพท์

- 1.5.1 สื่อมัลติมีเดีย หมายถึง “การป้องกันเด็กจมน้ำ”
- 1.5.2 ผู้ชม หมายถึง ครูอาจารย์ ผู้ปกครอง นักเรียน นักศึกษา และผู้สนใจทั่วไป