

กิจกรรมพัฒนาคุณภาพปี 2562

การเปรียบเทียบการรักษาทันตกรรมด้วยวิธี 3 แบบ



กลุ่มงานทันตกรรม โรงพยาบาลบ่อพลอย ประจำปี 2562

จัดทำโดย

1.น.ส.ณัฏฐา นิซ	พัฒนเสรีเสถียร	ทันตแพทย์
2.น.ส.อลิษา	ศิริลัย	ทันตแพทย์
3.นายบุลากร	กนกเสริมทรัพย์	ทันตแพทย์
4.น.ส.พลอยไพลิน	คำประเสริฐ	ทันตแพทย์
5.นายเจษฎา	ไกรลาส	ทันตแพทย์
6.นางชฎากานท์	ถนอมทรัพย์	เจ้าพนักงานทันตสาธารณสุข
7.นางยุพยงค์	ช่างสาร	เจ้าพนักงานทันตสาธารณสุข
8.น.ส.กัลยา	นกเล็ก	นักวิชาการสาธารณสุข(ทันตสาธารณสุข)
9.นางวันเพ็ญ	ดอนจ้อย	ผู้ช่วยเหลือคนไข้
10.น.ส.สุพัตรา	เสื่อศิริ	ผู้ช่วยเหลือคนไข้
11.น.ส.กาญจน์ภัส	ลีวัฒนา	ผู้ช่วยทันตแพทย์
12.น.ส.สุรรัตน์	ชาวสุข	ผู้ช่วยเหลือคนไข้

วัตถุประสงค์

- เพื่อเปรียบเทียบประสิทธิภาพในการรักษาทันตกรรมเด็ก โดยเปรียบเทียบระหว่างการทำการรักษาเด็กโดยไม่ใช้ตัวช่วยใด ให้เด็กดูการ์ตูนและการเล่นเกมจากแท็บเล็ต
- เพื่อสรุปผลจากการเปรียบเทียบและนำไปปรับใช้กับการทำงานในการรักษาทันตกรรมเด็ก



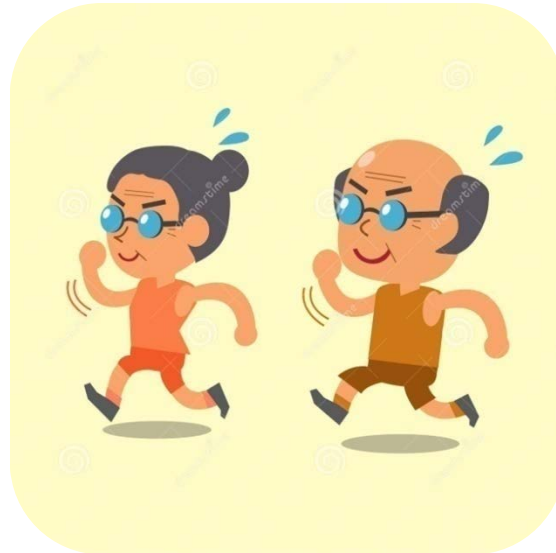
ปัญหาและสาเหตุ

- สำหรับเด็ก การรักษาทันตกรรมหรือการทำฟัน ถือว่าเป็นเรื่องยาก เด็กหลายคนกลัวการทำฟัน จึงทำให้การรักษาทันตกรรมในเด็กมีความยากในการทำงาน และทำได้ล่าช้า ใช้เวลามากกว่าผู้ใหญ่



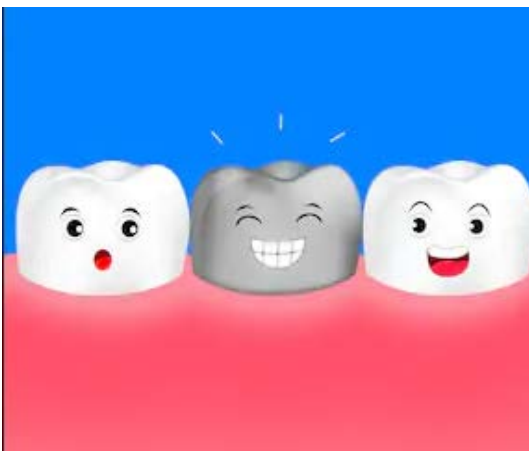
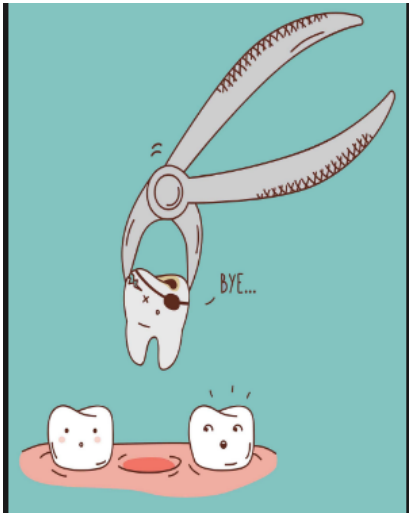
เป้าหมาย

- เพื่อสรุปผลจากการเปรียบเทียบและนำวิธีที่เกิดผลไปปรับใช้กับการทำงานในการรักษาทันตกรรมเด็ก

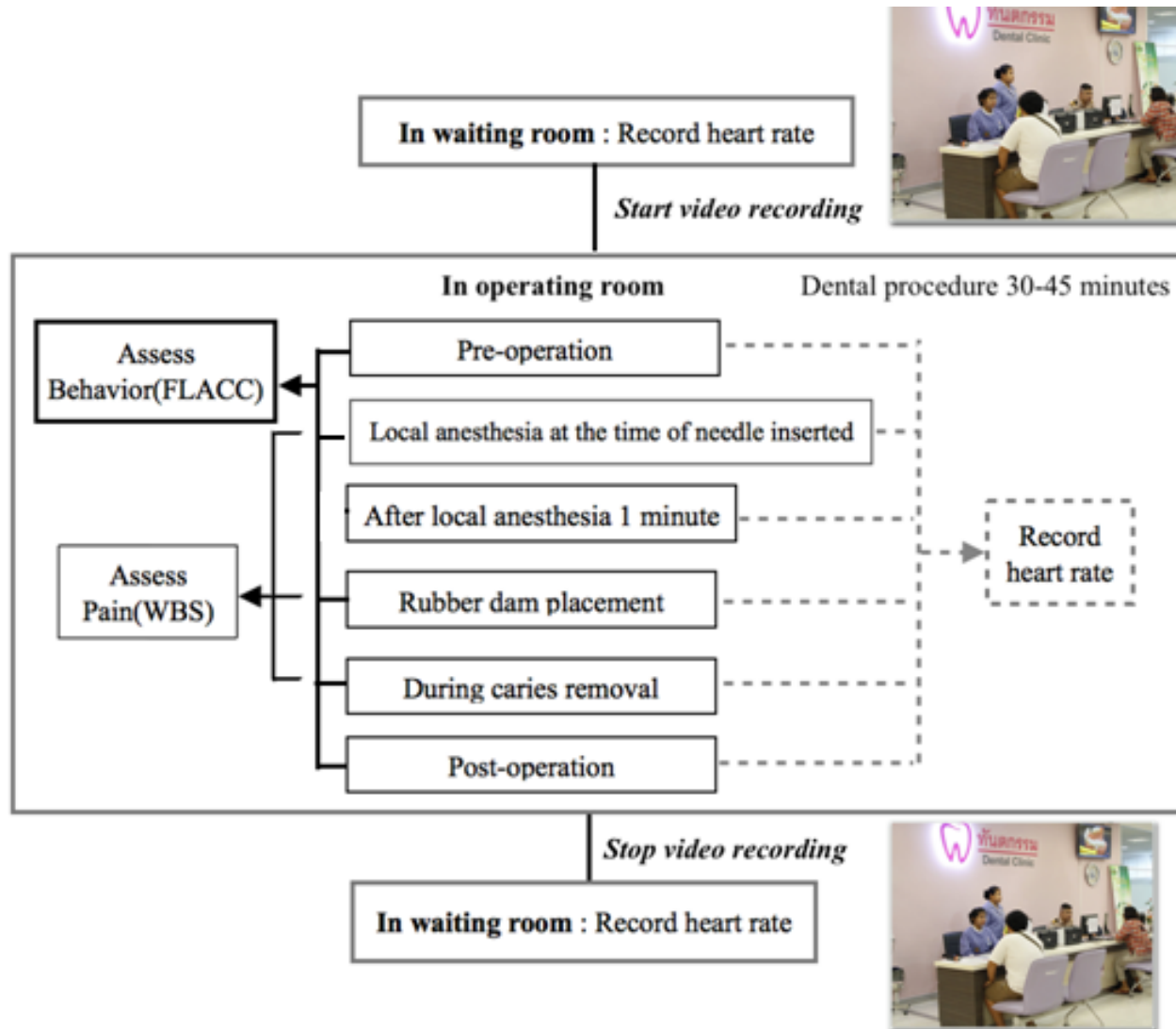


กิจกรรมการพัฒนา

Dental procedure



กิจกรรมการพัฒนา



กิจกรรมการพัฒนา

Wong-Baker FACES® Pain Rating Scale



0

No
Hurt



2

Hurts
Little Bit



4

Hurts
Little More



6

Hurts
Even More



8

Hurts
Whole Lot



10

Hurts
Worst

กิจกรรมการพัฒนา

- **Behavior
assessment**

Table 1 : The modified FLACC Behavioral Scale

Categories	Score		
	0	1	2
Leg	Normal position or relaxed	Uneasy, restless, tense	Kicking or legs drawn up
Activity	Lying quietly, normal position, moves easily	Squirming, shifting, back and forth, tense	Arched, rigid or jerking
Cry	No cry (awake or asleep)	Moans or whimpers; occasional complaint	Crying steadily, screams, sobs, frequent complaints
Consolability	Content, relaxed	Reassured by touching, hugging or being talked to, distractible	Difficult to console or comfort

กิจกรรมการพัฒนา



60 children

1st visit



Dental treatment with conventional distraction
(counting number, breathing in&out)

Assessment

- 1) Child pain
- 2) Behavior
- 3) Heart rate

Measurement period

- 1) Pre-operation (Pre-op)
- 2) Local anesthesia (LA)
- 3) Rubberdam placement (RD)
- 4) Caries removal (CR)
- 5) Post-operation (Post-op)

Randomly allocated
(using a ball) into
two groups

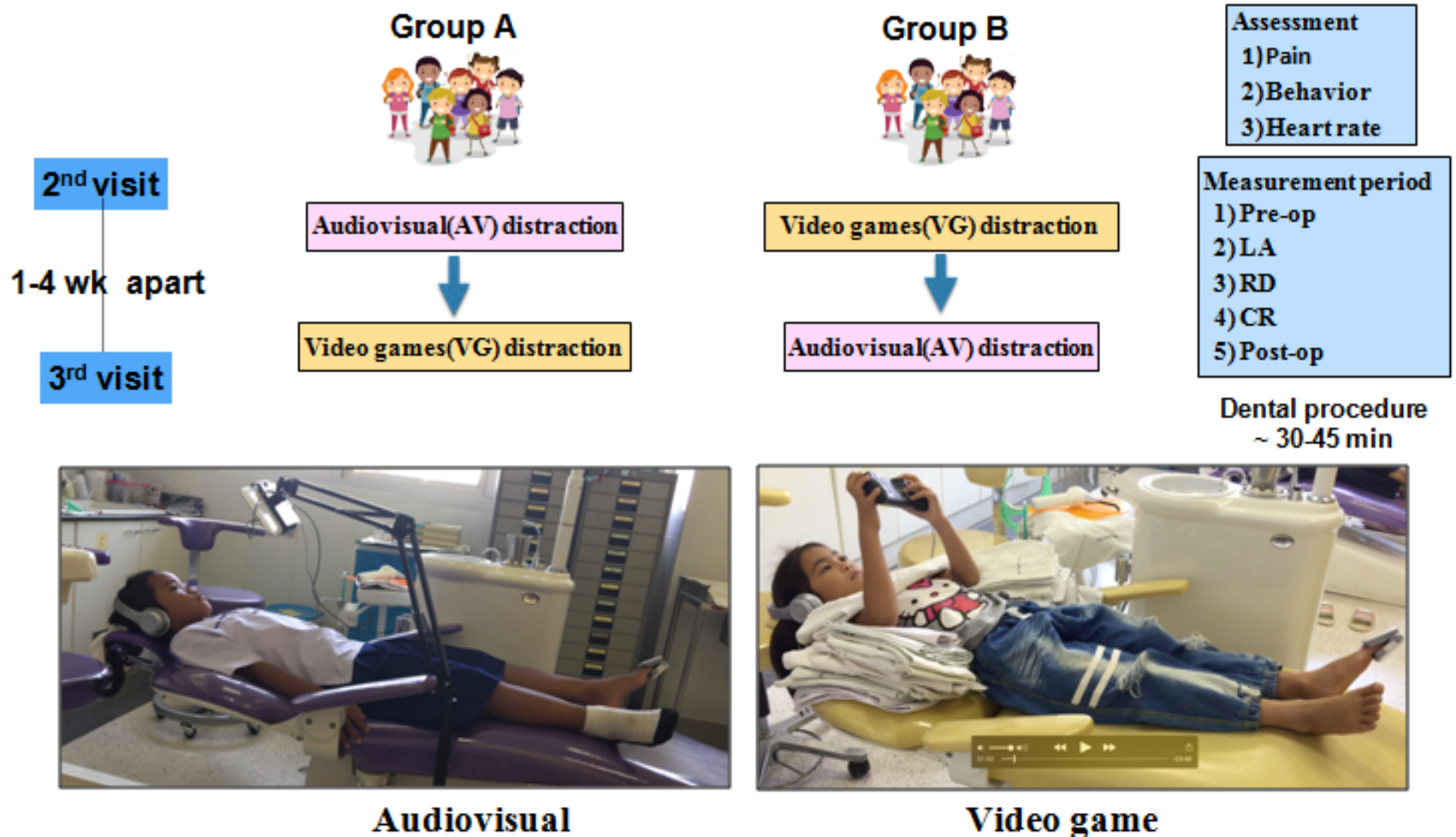


Group A : 30



Group B : 30

กิจกรรมการพัฒนา



กิจกรรมการพัฒนา



Smart phone



Tablet



Finger pulp oximeter

(Beurer® PO 30)



Games applications



Cartoons in Youtube

กิจกรรมการพัฒนา

Cartoon 3D applications



Games applications



ผลการดำเนินงาน

General characteristic

Table 2 : Characteristic of participants

Characteristic		Group A	Group B	Total	Intergroup p-value
Gender	Male	13	17	30	0.439 ^C
	Female	17	13	30	
Age (Month)	Male	84.62±10.96	38.35±11.10	83.9±10.87	0.604 ^M
	Female	86.00±7.95	88.08±12.75	86.9±10.16	
	Total	85.40±9.22	85.40±11.87	85.40±10.54	

Group A : Audiovisual distraction then video game distraction, Group B : Video game distraction then audiovisual distraction
C : Chi-square test, M : Mann-Whitney U test, Statistic significant at $p < 0.05$

ผลการดำเนินงาน

General characteristic

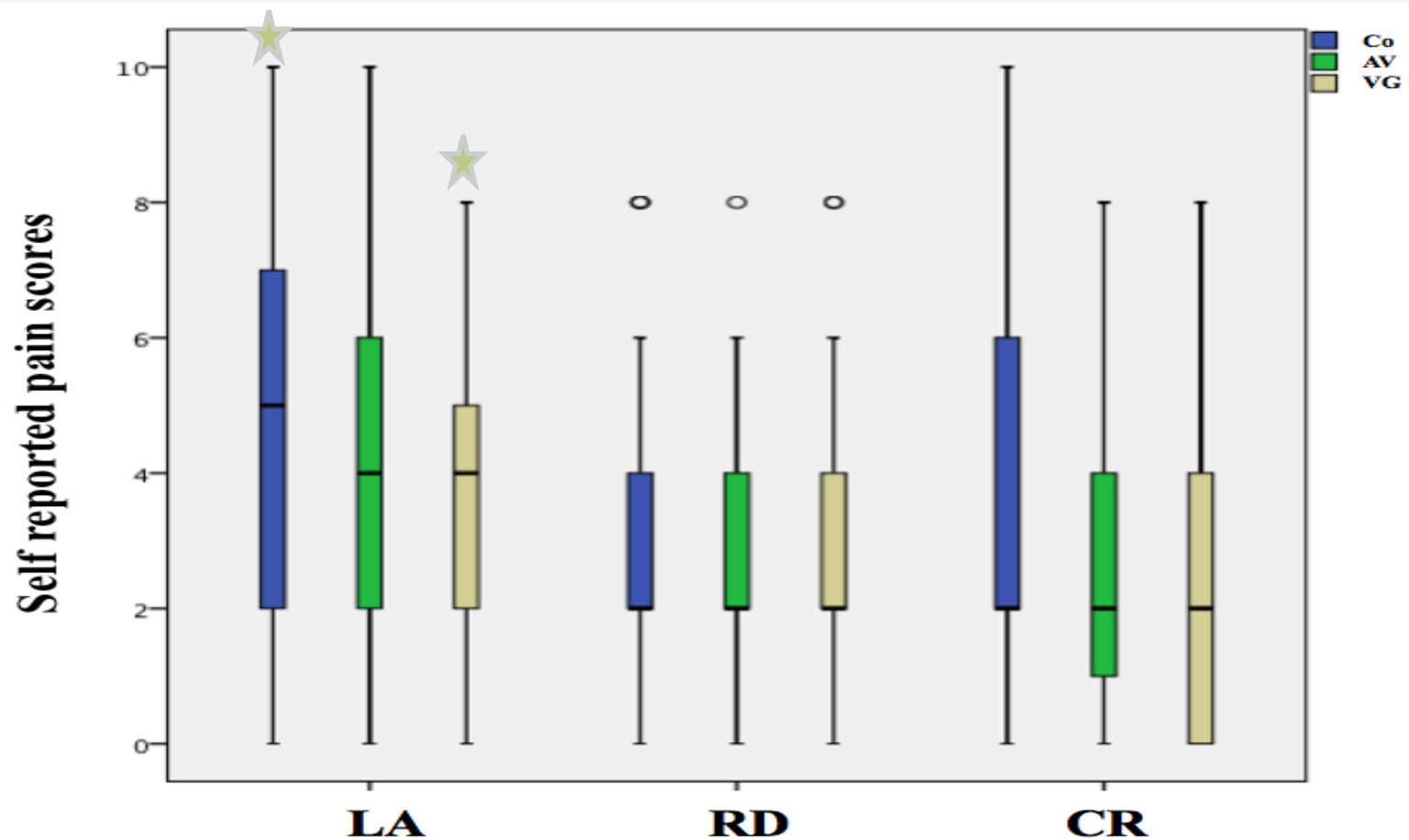
Table 3 : Treatment time, treatment area and treatment performed

Characteristic		Conventional	Audiovisual	Video game	Total	Intergroup p-value
Treatment time (Minute)		29.75±5.95	28.50±5.33	28.85±5.21	29.31±5.28	0.435 ^T
Treatment area	Maxilla	33 55%	27 45%	25 41.67%	85 47.22%	0.395 ^Q
	Mandible	27 45%	33 55%	35 58.33%	95 52.78%	
Treatment performed	Filling	48 26.67%	51 28.33%	51 28.33%	150 83.33%	0.668 ^F
	Pulp	7 3.89%	6 3.33%	8 4.44%	21 11.67%	
	SSC	5 2.78%	3 1.67%	1 0.56%	9 5%	

T : Two way ANOVA analysis of variance, Q : Cochran's Q test, F : Friedman test, Statistic significant at $p < 0.05$

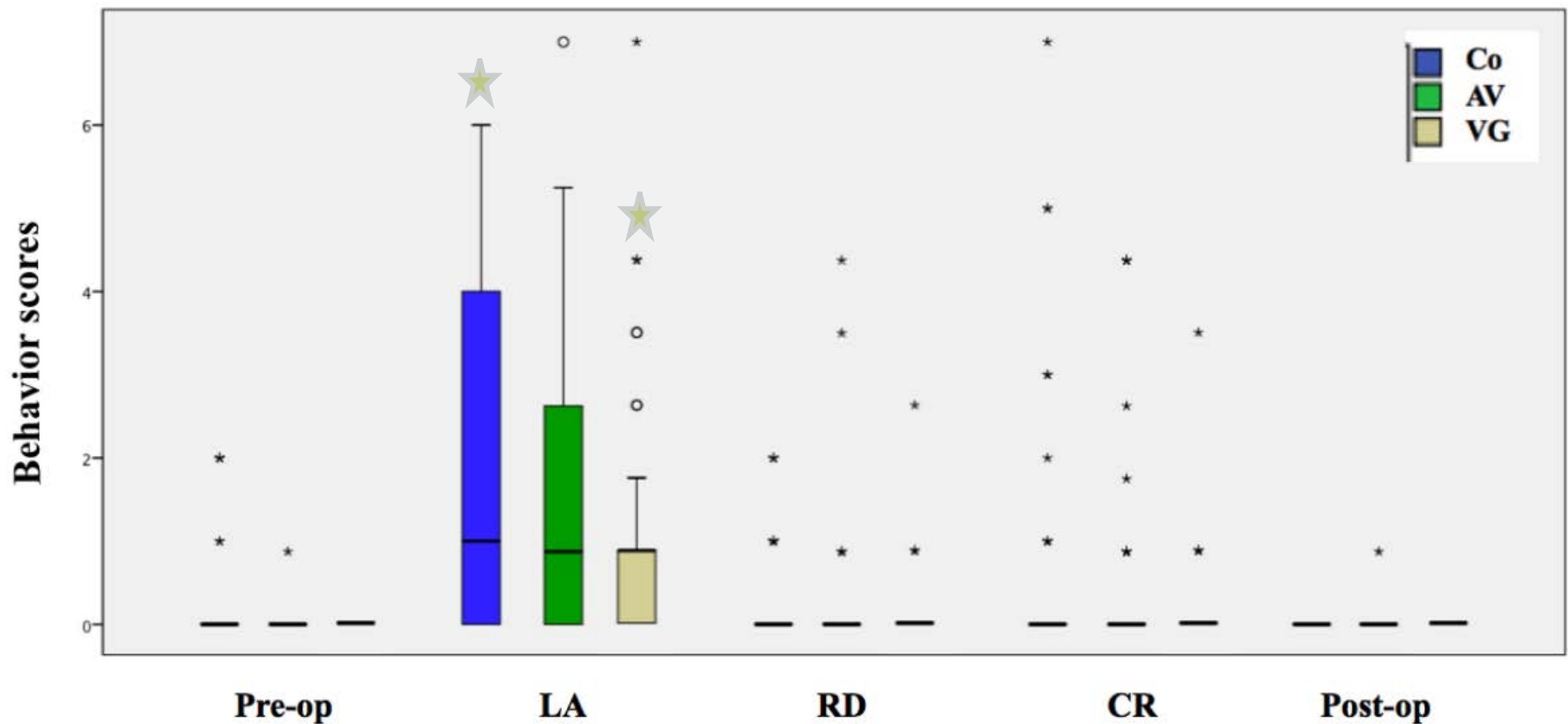
ผลการดำเนินงาน

Child pain assessment



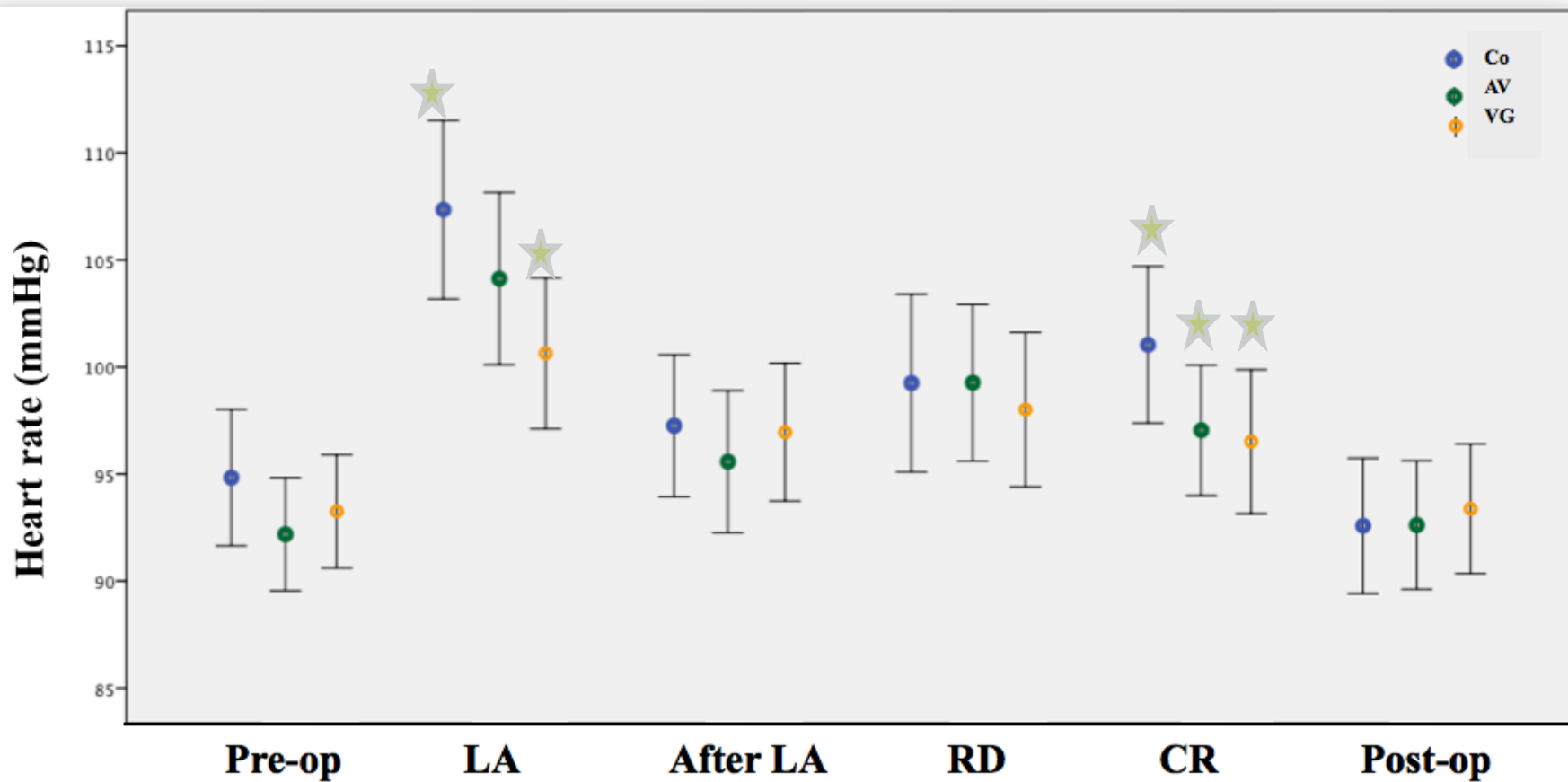
ผลการดำเนินงาน

Behavior assessment



ผลการดำเนินงาน

Recorded heart rate



สรุป

- เมื่อกล่าวสรุปโดยภาพรวมแล้วจะพบว่าทำให้ผู้ป่วยเด็กเล่นเกมจากแท็บเล็ตนั้นช่วยเพื่อความร่วมมือและเบี่ยงเบนความสนใจของเด็กได้ดีที่สุดในสามวิธี
- เมื่อเทียบผลระหว่างการให้เด็กเล่นเกมจะส่งผลดีกว่าการดูการ์ตูนในแง่ของด้านพฤติกรรมเท่านั้น



ปัญหาและอุปสรรค

- 1.ในการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างเข้าสู่การวิจัย ต้องใช้เวลาในการอธิบายถึงข้อดีข้อเสียในการเข้าร่วม และเมื่อผู้ปกครองตกลงก็ต้องจดชื่อและเบอร์โทรติดต่อกลับเอาไว้
- 2.ผู้ป่วยมาไม่ตรงเวลา เมื่อมาก็จำเป็นต้องรอคนที่มาตรงเวลาเพื่อทำก่อน



ข้อเสนอแนะ



ข้อเสนอแนะ

- อนาคตจะนำผลการเปรียบเทียบการเบี่ยงเบนความสนใจในเด็กนี้ไปใช้ในเด็กบางกลุ่มที่ได้รับการรักษาที่ต้องใช้เวลา เช่น การรักษาโรคพั่นเด็ก ครอบพั่นเด็ก หรืออุดพั่นใหญ่ๆ เพื่อช่วยในการเบี่ยงเบนความสนใจของเด็ก เพื่อช่วยในการรักษาทันตกรรมเด็กราบรื่นขึ้น



