



عنوان طرح پژوهشی: بررسی تأثیر محتوای تعاملی و بازی وار سازی بر میزان یادگیری و انگیزش دانشجویان در دوره تلفیقی کارآموزی پرستاری کودکان در دانشگاه علوم پزشکی رفسنجان، سال ۱۴۰۰
کد طرح: ۴۰۰۰۹۵ تاریخ پایان طرح: ۱۴۰۳/۴/۱۲
نام و نام خانوادگی مدیر اجرایی: دکتر تابنده صادقی تخصص: دکترای پرستاری مرتبه علمی: دانشیار
دانشکده/مرکز تحقیقاتی: پرستاری/امامیایی تلفن محل کار: ۰۳۴۳۴۲۵۵۹۰۰ تلفن همراه: ۰۹۱۳۳۹۳۱۶۲۷
پست الکترونیک (Email): t.b-sadeghi@yahoo.com
نام و نام خانوادگی همکاران: محبوبه جمالی، عارفه نجار محی آبادی، سید حمید سید باقری، علی نخعی، محمد پورداور

۱- مخاطبان خبر یا پیام پژوهشی

- گیرندگان خدمات سلامت (مردم، بیماران، رسانه‌ها)
 ارائه‌کنندگان خدمات سلامت (پزشکان، داروسازان، پرستاران، ماماها و ...)
 مدیران و سیاست‌گزاران نظام سلامت (مدیران بیمارستان، دانشگاه، سازمان غذا و دارو، معاونت بهداشتی و ...)
 سرمایه‌گذاران و بخش‌های تولیدی (کارخانجات دارویی، صنایع غذایی، تجهیزات پزشکی و ...)
 سایر مخاطبین (مثلاً سازمان‌های مردم‌نهاد، خیرین، بهزیستی، آموزش و پرورش، مدیران خارج از نظام سلامت)

۲- انتظار دارید نتایج این طرح به چه افراد یا سازمان‌هایی درون شهرستان رفسنجان یا کشور اطلاع‌رسانی

گردد؟ لطفاً با جزئیات نام ببرید؟

ارسال نتایج به کلیه دانشگاه‌های کشور

۳- پیام‌های اصلی طرح (لطفاً اطلاعات هر جدول را تکمیل نمایید.

عنوان خبر: (لطفاً یک جمله خبری و به زبان ساده نگارش گردد)

بازی‌وارسازی بر میزان انگیزش و یادگیری دانشجویان تأثیر مثبت دارد.

۴- اهمیت موضوع (حداکثر ۱۰۰ کلمه)

اهمیت موضوع:



در توسعه دوره‌های آنلاین، علاقه فزاینده‌ای به توسعه محتوای تعاملی وجود دارد. بررسی‌ها نشان می‌دهد که مهم‌ترین شکل تعامل در یک دوره آنلاین، تعامل بین دانشجو و محتوای درس است. که از میان آموزش‌های آنلاین، بازی‌وارسازی قادر به ارتقای تعامل آنلاین و عمق بحث تعاملی است. بازی‌وارسازی یک روش آموزشی است که باید برای افزایش تعامل و مشارکت فراگیران در نظر گرفته شود. این روش می‌تواند باعث بهبود یادگیری در کلاس درس و محیط‌های بالینی شود. بازی‌وارسازی جدید نیست، اما اغلب در مراقبت‌های بهداشتی نادیده گرفته می‌شود.

۵- روش کار و گروه هدف: (حداکثر ۱۰۰ کلمه و شامل نوع مطالعه و گروه هدف و روش کار)

روش کار:

در این مطالعه نیمه تجربی تک گروهی، جامعه پژوهش، دانشجویان ترم ۶ پرستاری در دانشگاه علوم پزشکی رفسنجان سال ۱۴۰۰ بودند که واحد کارآموزی پرستاری کودکان (۲) را می‌گذراندند. این دانشجویان به روش سرشماری وارد مطالعه شدند. سناریو داستانی بازی در قالب یک فایل PDF و آموزش روش اجرای بازی، تکالیف و محتوای تعاملی در قالب یک فایل صداگذاری شده پاورپوینت در اختیار دانشجویان قرار گرفت. ابزار جمع‌آوری داده‌ها شامل فرم مشخصات دموگرافیک (سن، جنسیت، نمره تئوری واحد کودکان بیمار و...)، پرسشنامه استاندارد انگیزشی مواد آموزشی (IMMS)، سؤالات پیش و پس‌آزمون و تکالیف محتوای آموزشی و بازی‌وارسازی بودند.

۶- جزئیات خبر یا پیشنهاد برای کاربرد نتایج (حداکثر ۲۰۰ کلمه)

پیام یا پیام‌های پژوهش:

بر اساس نتایج مطالعه حاضر، بازی‌وارسازی در افزایش میزان یادگیری و انگیزه دانشجویان در دوره تلفیقی کارآموزی مجازی مفید بود. لذا با توجه به اثرات مثبت بازی‌وارسازی بر روند یادگیری مهارت‌های بالینی دانشجویان پرستاری و هم‌خوانی پژوهش‌های انجام شده با تحقیق حاضر، استفاده از این روش جهت تسهیل یادگیری دانشجویان پرستاری توصیه می‌شود.

۷- با توجه به نوع پیام و نوع مخاطب طرح، یک یا چند راهکار برای روش انتشار و یا انتقال پیام انتخاب نمایید.

- تشکیل جلسه با گروه مخاطب، ذی‌نفعان و استفاده‌کنندگان بالقوه برای معرفی نتایج پژوهش
- انتشار مقاله در مجلات علمی - پژوهشی داخلی



- انتشار مقاله در مجلات علمی - پژوهشی خارجی
- انتشار نتایج پژوهش در روزنامه‌ها و مجلات کثیرالانتشار
- انتشار نتایج در خبرنامه‌ها و بولتن‌های درون‌سازمانی
- ارائه در کنفرانس‌ها و سمینارهای داخلی
- ارائه در کنفرانس‌ها و سمینارهای خارجی
- ارائه یافته‌های پژوهش به خبرنگاران و شرکت در مصاحبه‌ها
- ارسال خلاصه یا گزارش کامل برای گروه‌های هدف
- قرار دادن خلاصه یا گزارش کامل طرح بر روی وبسایت برای دسترسی استفاده‌کنندگان بالقوه
- تهیه راهنما، بروشور، کتابچه، و غیره به زبان ساده و متناسب با مخاطبین
- انجام اقدامات لازم برای تجاری‌سازی نتایج پژوهش (ثبت اختراع، عقد قرارداد با صنعت و غیره)
- سایر موارد (لطفاً نام ببرید)

نتایج در اختیار اساتید و متولیان امر آموزش در دانشگاهها قرار گیرد تا از این روش جهت افزایش انگیزه یادگیری در دانشجویان استفاده نمایند.

برای کسب اطلاعات بیشتر علاوه بر تماس با نویسنده مسئول، به ادرس زیر مراجعه نموده و مقاله چاپ شده را مطالعه نمایید.

۸- چنانچه تصویر، جدول یا نمودار مرتبطی دارید در این بخش قرار دهید.

۹- عنوان(ها) و آدرس اینترنتی مقاله (های) مستخرج از طرح:

الف. مقاله فارسی:

عنوان: تأثیر محتوای تعاملی و بازی‌وارسازی بر میزان یادگیری و انگیزه دانشجویان در دوره کارآموزی مجازی پرستاری کودکان

<https://journal.jmu.ac.ir/article-1-728-fa.html>

ب. عنوان مقاله انگلیسی:

The Effect of Interactive Content and Gamification on the Learning Rate and Motivation of Students in the Pediatric Nursing Virtual Internship Course

<https://www.sid.ir/paper/1138649/fa>