

چکیده فارسی

عنوان پایان نامه: طراحی بازی‌واره آموزش دیابت نوع دو و تعیین اثربخشی آن بر مهارت سواد

سلامت دانش آموزان دبیرستانی شهر تهران

مقدمه: فراگیری مهارت‌های سواد سلامت بالأخص در خصوص بیماری‌های مزمنی مثل دیابت که در سالهای اخیر در میان نوجوانان به شدت افزایش یافته است، لازم و ضروری است. محققان حوزه سلامت و بهداشت به شدت به دنبال ابزاری هستند که دارای ویژگی‌های انتقال اطلاعات بهداشتی به کاربر به شکل مؤثر، کاربرپسند، تحریک‌کننده انگیزه و درنهایت منطبق با محیط فرهنگی و اجتماعی باشد که این ویژگی‌ها در بازی‌واره‌ها به چشم می‌خورد. از سویی بازی‌واره‌ها می‌توانند از امکانات چندرسانه‌ای استفاده کنند. لذا در این مطالعه محقق اقدام به طراحی و ساخت ابزار بازی‌واره برای آموزش دیابت نوع دو به نوجوانان مقطع هفتم تا نهم دبیرستان‌های شهر تهران به منظور آموزش مهارت‌های سواد سلامت این بیماری و بررسی اثربخشی این ابزار بر میزان دانش این جمعیت نماید.

روش کار: این مطالعه به روش مطالعه تلفیقی انجام شد. در ابتدا از روش مرور نظام‌مند برای شناسایی مولفه‌ها و ابعاد بازی‌واره‌های سواد سلامت دیابت نوع دو استفاده شد. سپس با استفاده از روش پژوهش کیفی از نوع مرسوم با ۱۸ نوجوان دوره اول دبیرستان در خصوص بازی‌های تجربه شده مصاحبه شد تا ترجیحات نوجوانان در خصوص بازی حاصل شود. پس از پیاده‌سازی مصاحبه‌ها، کدها، زیرطبقات و طبقات اصلی بازیابی شد. با توجه به اطلاعات بازیابی شده از دو مرحله قبل و استفاده از اسناد طراحی بازی ساخت نسخه آلفای بازی نبرد با دیابت انجام شد. در نهایت، اثربخشی بازی‌واره نبرد علیه دیابت به روش نیمه تجربی (طرح پیش‌آزمون - پس‌آزمون گروه شاهد و مداخله) بر روی دانش آموزان مقطع اول دبیرستان بدست آمد.

یافته: در مرور نظام‌مند، مولفه‌های سبک زندگی و فعالیت فیزیکی، توجه به تغذیه و دانش دیابتی و عناصر کارگرفته شده در این ابزار همچون آزمون، ایجاد چالش، امتیاز، جدول اعلانات، بازخورد و موارد دیگر بازیابی شد. بعد از مصاحبه نیز مشخص شد که نوجوانان ایرانی علاقه مند به بازی‌های ماجراجویی، به صورت مرحله به مرحله با فضایی شاد و روشن به همراه موسیقی جذاب هستند. با توجه به اطلاعات این دو مرحله نسخه آلفای بازی با حضور دو شخصیت دختر و پسر و در سه مرحله برای آموزش دانش دیابت، تغذیه و فعالیت فیزیکی طراحی شد. پس از بررسی اثربخشی این ابزار بر روی دانش آموزان دبیرستانی مشخص شد که نتایج گروه مداخله تفاوت معناداری با گروه شاهد از نظر سطح مهارت سواد سلامت نوجوان ایرانی در دیابت نوع دو با کمک بازی‌واره داشته است.