

A Comparative Study on the Effect of Game and Speech Training on Nurses' Learning and Reminder of Emergency Trailer Drugs in Selected Military Hospitals

Amiri. F¹

Pishghoi. SAH^{2*}

Aliyari. SH³

Habibi. H⁴

1- *MSc Student Emergency Nursing, Faculty of Nursing, Aja University of Medical Sciences, Tehran, Iran.*

2- *(*Corresponding Author) Ph.D. in Nursing, Assistant Professor, Medical-Surgical Department, Faculty of Nursing, Aja University of Medical Sciences, Tehran, Iran.
Email: apishgooie@ahoo.com*

3- *Ph.D. in Curriculum Studies, Assistant Professor, Maternal Newborn Health Department, Faculty of Nursing, Aja University of Medical Sciences, Tehran, Iran.*

4- *MSc in Nursing, Instructor, Pediatric Department, Faculty of Nursing, Aja University of Medical Sciences, Tehran, Iran.*

Abstract

Introduction: Nurse's dominance on tracheal drugs and the specific application of each of them is a vital factor in the success of patients' recovery. The inadequate knowledge of the nurse undoubtedly leads to the risk of losing the opportunity to save patients.

Objective: Therefore, the purpose of this study was to compare the effect of educational instruction and lecture on the amount of nurses' learning and reminders of emergency trauma drugs in selected military hospitals.

Materials and Methods: This semi-experimental study was conducted in 1397 in two hospitals selected by the Armed Forces. The sampling method was available and the sample size consisted of 32 participants in the group and 32 lecture groups. First tested for both groups. The lecture course was designed in a theoretical way during a two-part 45-minute session with a one-week interval. Participants in the group were divided into groups of 4. And training in the form of a game designed through two 45-minute sessions with a two-week interval. Immediately and one month after the intervention, a post-test was performed for both groups. Data analysis was done using Fisher, t-test and Paired t-test using SPSS 20 software.

Results: The results showed that play and lecture methods after intervention with a significant level of P ($P < 0.05$) were effective on the learning and reminding of nurses from emergency trauma drugs. Also, the statistical results one month after intervention indicated that both methods were effective on nurses' learning and reminder, and the nurses had the most impact on the method of play.

Discussion and Conclusion: Considering the positive impact of learning through the game, nurses should be familiar with modern educational methods both within their job responsibilities and by using more attractive and practical methods to improve the quality of learning and to recall their teachings. Take an effective step.

Keywords: Games, Lectures, Learning, Reminders, Trail Drugs.

مقایسه‌ی تأثیر آموزش به روش بازی و سخنرانی بر میزان یادگیری و یادآوری داروهای ترائی احیا در پرستاران بیمارستان‌های منتخب نظامی

فرهاد امیری^۱، *سید امیرحسین پیشگوی^۲، شهلا علیاری^۳، هنگامه حبیبی^۴

چکیده

مقدمه: تسلط پرستار بر داروهای ترائی و کاربرد مشخص هر کدام از آنها فاکتور حیاتی در موفقیت احیای بیماران می‌باشد. **هدف:** هدف از این مطالعه بررسی مقایسه‌ای تأثیر آموزش به روش بازی و سخنرانی بر میزان یادگیری و یادآوری پرستاران از داروهای ترائی اورژانس بیمارستان‌های منتخب نظامی می‌باشد.

مواد و روش‌ها: مطالعه نیمه تجربی حاضر در سال ۱۳۹۷ در دو بیمارستان منتخب نیروهای مسلح انجام گرفت. حجم نمونه شامل ۳۲ نفر گروه بازی و ۳۲ نفر گروه سخنرانی بود. ابزار مورد استفاده در این تحقیق پرسشنامه پژوهشگر ساخته‌ای شامل ۳۰ سؤال تعیین میزان آگاهی پرستاران از طبقه اول داروهای ترائی بود؛ که ابتدا برای هر دو گروه پیش‌آزمون به عمل آمد. آموزش گروه سخنرانی طی دو جلسه ۴۵ دقیقه‌ای با فاصله یک هفته از هم به صورت نظری تدوین شد. شرکت‌کنندگان در گروه بازی، به گروه‌های ۴ نفره تقسیم شدند و آموزش در قالب بازی طراحی شده طی دو جلسه ۴۵ دقیقه‌ای با فاصله دو هفته اجرا شد. بلافاصله و یک ماه پس از مداخله پس‌آزمون برای هر دو گروه به عمل آمد. تجزیه و تحلیل داده‌ها با استفاده از روش‌های آماری فیشر، تی زوجی و تی مستقل و با استفاده از نرم‌افزار SPSS نسخه ۲۰ انجام شد. **یافته‌ها:** یافته‌ها نشان داد که روش‌های بازی و سخنرانی بعد از مداخله با سطح معناداری $P < 0/05$ بر یادگیری و یادآوری پرستاران از داروهای ترائی اورژانس مؤثر است. نتایج آماری یک ماه پس از مداخله نشان داد که هر دو روش مورد نظر بر یادگیری و یادآوری پرستاران مؤثر است و بیشترین تأثیر را روش بازی بر پرستاران گذاشته است. **بحث و نتیجه‌گیری:** با توجه به تأثیر مثبت آموزش از طریق بازی، پرستاران باید با روش‌های نوین آموزشی آشنا شده و هم با بهره‌گیری از روش‌های جذاب‌تر و کاربردی‌تر جهت بهبود کیفیت یادگیری و یادآوری آموزه‌های قدم بردارند. **کلمات کلیدی:** بازی، ترائی، داروهای سخنرانی، یادگیری، یادآوری.

مجله علوم مراقبتی نظامی ■ سال ششم ■ شماره ۱ ■ بهار ۱۳۹۸ ■ شماره مسلسل ۱۹ ■ صفحات ۸-۱۵
تاریخ دریافت: ۱۳۹۷/۵/۲۷
تاریخ پذیرش: ۱۳۹۸/۳/۱۲
تاریخ انتشار: ۱۳۹۸/۵/۲۵

مقدمه

را به‌روز سازند (۱). مطالعات متعدد انجام شده مبین آن است که بسیاری از پرسنل کادر درمان، پرستاران و دانشجویان پرستاری، شناخت کافی در خصوص داروهای ترائی و کلاً فرآیند احیاء قلبی ریوی پایه را ندارند (۲). ماکینن (Makinen) و همکاران نیز با مطالعه انجام شده روی دانشجویان پرستاری، از پایین بودن و نامناسب بودن سطح علمی و عملکردی آن‌ها گزارش

در محیط‌های بالینی، پرستاران اولین کسانی هستند که در موقع ایست قلبی ریوی بیماران، بر بالین آنان حاضر می‌شوند، تیم بالینی به ویژه پرستاران به علت نقش مهم و حیاتی که در مراقبت از بیماران دارند بایستی خود را با آخرین تحولات در خصوص مراقبت‌های بالینی همگام ساخته و اطلاعات بالینی خود

۱- دانشجوی کارشناسی ارشد پرستاری اورژانس، دانشکده پرستاری، دانشگاه علوم پزشکی آجا، تهران، ایران.

۲- دکترای تخصصی پرستاری، استادیار، گروه داخلی- جراحی، دانشکده پرستاری، دانشگاه علوم پزشکی آجا، تهران، ایران. apishgooe@yahoo.com

۳- دکترای برنامه ریزی درسی، استادیار، گروه بهداشت مادر و نوزاد، دانشکده پرستاری، دانشگاه علوم پزشکی آجا، تهران، ایران.

۴- کارشناس ارشد پرستاری، مربی، گروه کودکان، دانشکده پرستاری، دانشگاه علوم پزشکی آجا، تهران، ایران.

بودند. آن‌ها به این نتیجه رسیدند که بازی یک روش آموزشی ارزشمند است و باید تحقیقات تجربی بیشتری در استفاده از تکنیک‌های فعال (بازی) در آموزش پرستاری انجام شود (۸). این در حالی است که برخی مطالعات دیگر، یافته‌های متناقضی را در زمینه اثربخشی بازی در مقایسه با سایر روش‌های تدریس در رشته‌های علوم پزشکی گزارش کرده‌اند (۹). در مطالعه‌ای که توسط اسکیرتون (Skirton) به صورت یک روش ترکیبی از نظرات مربیان در انگلستان انجام شد، نشان داد که بازی به عنوان یک روش مؤثر برای تقویت آموخته‌هایی است که قبلاً فرا گرفته شده است و می‌تواند دانش‌آموزان را در یادآوری دانش خود کمک کند. بدین معنی که بازی به نوعی زمان نگهداری دانش کسب شده در ذهن را افزایش می‌دهد (۱۰).

مطالعات صورت گرفته توسط پژوهشگران و محققان داخل و خارج از کشور بیانگر تأثیر فراوان بازی و سخنرانی بر تعاملات اجتماعی و همچنین آموزش و یادگیری در دانشجویان، پرستاران و پزشکان می‌باشد (۶، ۱۱، ۱۲) با توجه به اینکه یادگیری و یادآوری دو اصل مهم در فرآیند شغلی پرستاران محسوب می‌شود، جهت تقویت این عوامل روش‌های نوین تدریس می‌تواند روش‌های مناسب و کاربردی به حساب آید؛ اما استفاده از این روش‌ها در هر گروهی مورد تأیید نیست، بنابراین استفاده از روش‌های نوین تدریس در آموزش پرستاران مستلزم انجام مطالعات و پژوهش‌های فراوانی است. در این پژوهش در پی پاسخگویی به این سؤال هستیم که آموزش به روش بازی و سخنرانی بر میزان یادگیری و یادآوری پرستاران از داروهای ترالی اورژانس بیمارستان‌های منتخب نظامی به چه میزان مؤثر است؟

موارد و روش‌ها

پژوهش حاضر مطالعه‌ای نیمه تجربی به صورت قبل و بعد است که با هدف مقایسه‌ی تأثیر آموزش به روش بازی و سخنرانی بر میزان یادگیری و یادآوری داروهای ترالی اورژانس در پرستاران بیمارستان‌های منتخب نظامی کرمانشاه در سال ۱۳۹۷ انجام شد. بیمارستان‌های مذکور به صورت تصادفی به دو گروه تقسیم شدند. سپس با روش نمونه‌گیری در دسترس نمونه‌گیری شدند و با استفاده از نرم‌افزار G*Power version ۳.۰.۱.۱۰ و با در نظر

نموده‌اند (۳). مطالعات انجام شده در بیمارستان‌های کاشان نیز نشان داد که ۸۲ درصد از کارکنان درمانی بیمارستان‌های کاشان دارای آگاهی ضعیف و ۷۱ درصد دارای مهارت ضعیف در زمینه داروهای مورد نیاز بخش اورژانس بوده‌اند. در نتیجه لازم است تیم پرستاری طی آموزش‌هایی صحیح و کارآمد، اسامی داروهای ترالی، کاربردها و موارد منع مصرف آن‌ها را فرا گرفته و مهارت خود را قبل از شروع به کار در بیمارستان‌ها و سایر مراکز درمانی افزایش دهند (۴). از آنجا که در سراسر دانشکده‌های پرستاری ایران، دانشجویان رشته پرستاری، داروهای ترالی و احیاء قلبی ریوی را در درس فوریت‌های پرستاری در سال دوم و یا سوم دانشگاه آموزش می‌بینند، ممکن است با گذشت زمان، دانش و مهارت کسب شده دچار نوسان گردد (۵). از این رو به نظر می‌رسد شاید یکی از علل اصلی در عدم کسب دانش و مهارت کافی و نیز میزان یادآوری آنچه آموخته شده، در سطح آموزش پرستاری از جمله آموزش داروهای ترالی، شیوه تدریس و عدم استفاده از نظریه‌های نوین یادگیری و روش‌های پیشرفته تدریس در امر آموزش باشد (۲، ۶). یکی از راه‌ها برای از بین بردن خلأ میان آموزش و بالین تغییر سیستم آموزشی سنتی به یادگیری بر اساس مشارکت فعال پرستار است. می‌توان با استفاده از تفاوت و یکسان بودن تأثیر و یا وجود تفاوت روش‌هایی همانند بازی، فراگیران را به مشارکت بیشتر و داشتن و میزان فراگیری را افزایش داد. شکور و همکارانش مطالعه‌ای را انجام دادند که در آن اثربخشی بازی به عنوان یک روش لذت‌بخش بر رضایت و پیشرفت تحصیلی دانشجویان پزشکی در درس آناتومی را مورد بررسی قرار دادند، شکور به این نتیجه رسید که با توجه به آثار مثبت و یادگیری بهتر دانشجویان در استفاده از روش‌های متنوع، بهتر است برای تدریس به جای روش‌های انتقال اطلاعات مثل سخنرانی از روش‌های فعالی مثل بازی استفاده شود (۷). مونت پاس (Montpas) و همکارانش در مطالعه‌ای اثر دو روش سخنرانی، بازی‌ای به نام جنوپاردی (Jeopardy) را بر یادگیری و یادآوری مفاهیم پرستاران دانشگاه ایالت میشیگان مورد بررسی قرار دادند. نتایج نشان داد که گروه سخنرانی از لحاظ نمرات در یادگیری مفاهیم موفقیت آمیزتر از گروه بازی بود؛ اما گروه بازی در حفظ و یادآوری مفاهیم در مقایسه با گروه سخنرانی بهتر

تدریس نمود.

۱- سری اول کارت‌ها شامل نام یک داروی ترالی (سه سری کارت دارای نام دارو)

۲- سری دوم کارت‌ها موارد مصرف مختص به هر داروی ترالی و دوز مصرفی

۳- سری سوم کارت‌ها موارد عدم مصرف دارو، عوارض جانبی و ملاحظات پرستاری مرتبط با آن

۴- سری چهارم کارت‌ها مکانیزم اثر دارو و نحوه مصرف آن برای شروع بازی ابتدا کارت‌های شامل «موارد مصرف»، «موارد عدم مصرف دارو، عوارض جانبی و ملاحظات پرستاری» و «مکانیزم اثر دارو و نحوه مصرف» را با یکدیگر مخلوط و سپس به تعداد مساوی بین شرکت کنندگان تقسیم گردید. در ادامه پژوهشگر کارت نام داروها را که در سه سری آماده شده با یکدیگر مخلوط کرده و یکی از کارت‌ها را روی میز گذاشت. در این مرحله شرکت کنندگان با توجه به کارت‌هایی که در دست داشتند در صورتی که موارد مرتبط با داروی مورد نظر بود آن را برمی‌داشتند.

پس از برداشتن کارت توسط شرکت کننده، پژوهشگر کارت دیگری را که نام دارو روی آن است روی میز می‌گذاشت و مجدداً هر شرکت کننده که کارت مربوط به آن دارو را داشت اعلام کرده و کارت را برمی‌داشت. این کار تا پایان کارت‌های نام دارو ادامه یافت. لازم به ذکر است با توجه به اینکه ممکن بود چند شرکت کننده کارت‌های مربوط به یک دارو را در دست داشته باشند، شرکت کننده‌ای که زودتر اعلام می‌کرد یک امتیاز بابت سرعت عمل دریافت می‌کرد. علاوه بر این، هر شرکت کننده به ازای هر کارت نام دارو که برمی‌داشت نیز یک امتیاز دریافت می‌کرد. در انتهای بازی هر شرکت کننده‌ای که امتیاز بیشتری داشت برنده اعلام می‌گردید. پس از آزمون گروه بازی بلافاصله بعد از اتمام بازی و یک ماه بعد انجام گردید.

ابزار گردآوری داده‌ها در این پژوهش دو پرسشنامه بود که شامل:

- ۱- پرسشنامه اطلاعات دموگرافیک که حاوی پرسش‌هایی در خصوص متغیرهای سن، جنس، تحصیلات، سابقه کار، تأهل بود.
- ۲- پرسشنامه سنجش آگاهی پرستاران که توسط پژوهشگر در زمینه داروهای ترالی کد تنظیم شده بود. این پرسشنامه

گرفتن خطای نوع اول ۰/۰۵، توان آزمون ۹۰ درصد و اندازه اثر ۰/۸۲، حجم نمونه ۳۲ نفر برای هر گروه انتخاب شد.

معیارهای ورود به مطالعه، دارا بودن مدرک کارشناسی و یا بالاتر در رشته پرستاری، مشغول به کار بودن در یکی از بخش‌های اورژانس، جراحی و داخلی بیمارستان منتخب نظامی، دارای حداقل یک سال سابقه کار در بخش اورژانس، قبلاً و یا همزمان از هیچ نوع آموزش مدون و رسمی در زمینه تحقیق برخوردار نشده باشند معیارهای خروج از مطالعه، ۱- عدم تمایل پرستار برای ادامه مطالعه ۲- تعویض بخش

جهت انجام کار ابتدا مطالعه کتب و مقالات علمی موجود در خصوص داروهای ترالی کد انجام گرفت و در نهایت محتوای آموزشی با استفاده از تجربه اساتید و صاحب‌نظران به همراه بحث و تبادل نظر تهیه شد. محتوای یادگیری چندین بار مورد بررسی قرار گرفت و بعد از اعمال تغییرات لازم محتوای نهایی طراحی و مطالب نظری به صورت پمفلت آموزشی تهیه شد؛ و به تائید اساتید رسید. پس از اخذ مجوزهای لازم، پژوهشگر طی برگزاری جلسه معارفه، در هردو بیمارستان پرستاران هردو گروه را پیرامون هدف مطالعه آشنا نموده و همکاری آن‌ها را جهت شرکت در پژوهش جلب نمود. همچنین رضایت‌نامه‌های کتبی مبتنی بر تمایل شرکت در پژوهش اخذ شد و پرسشنامه دموگرافیک، تکمیل شد. یک هفته قبل از شروع جلسه آموزش پیش‌آزمون برگزار شد و با توجه به معنی‌دار نبودن اختلاف نمره آگاهی بین گروه سخنرانی و بازی مداخله انجام شد.

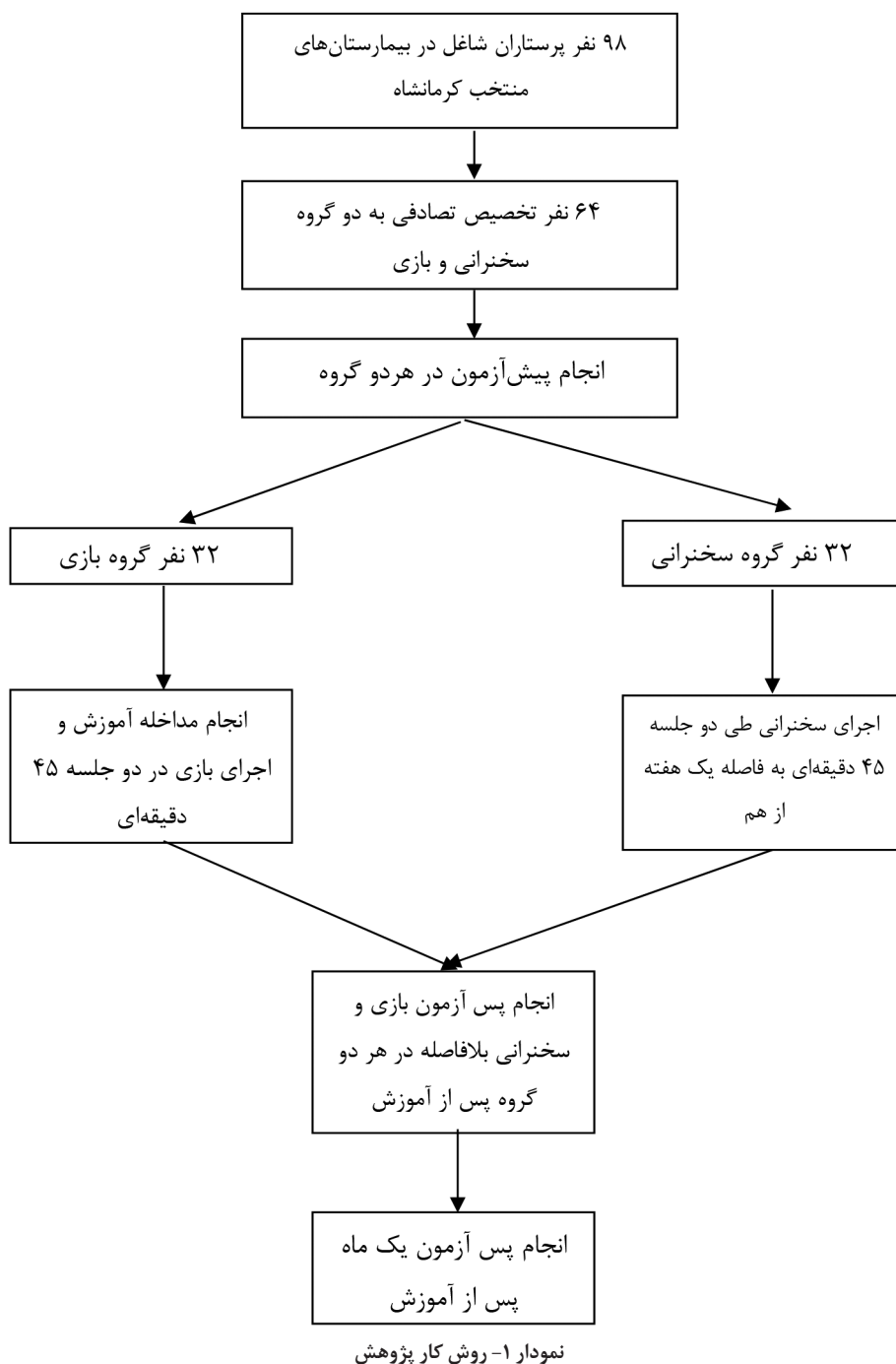
روش اجرای کار به این صورت بود که ابتدا برای هردو گروه بازی و سخنرانی پیش‌آزمون به عمل آمد. آموزش گروه سخنرانی طی دو جلسه ۴۵ دقیقه‌ای و به فاصله یک هفته از هم به صورت نظری تدوین شد. دو آزمون از شرکت کنندگان، گروه سخنرانی بلافاصله پس از اتمام دوره و ۱ ماه بعد انجام شد. در آموزش بازی هم ابتدا طرح درسی از نحوه بازی تهیه شد و قبل از شروع بازی به شرکت کنندگان گروه بازی در یک جلسه ۴۵ دقیقه‌ای آموزش داده شد. شرکت کنندگان در گروه بازی، به گروه‌های ۴ نفره تقسیم شدند. زمان اجرای هر بازی بین ۳۰ تا ۴۵ دقیقه یک هفته پس از جلسه اول بود (۱۳) در این بازی ما چهار (۴) سری کارت داشتیم: پژوهشگر خود، به عنوان مدرس مطالب را

نوع متغیرها از آزمون‌های فیشر، تی زوجی و تی مستقل با استفاده از نرم‌افزار SPSS نسخه ۲۰ مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت. روش کار در نمودار شماره ۱ ارائه شده است.

یافته‌ها

یافته‌ها نشان داد بیشتر شرکت‌کنندگان دارای تحصیلات کارشناسی، مجرد و دارای میانگین سنی حدود ۳۳ سال و از نظر

حاوی ۳۰ سؤال چهارگزینه‌ای است که برای هر سؤال صحیح و غلط به ترتیب (۱ و ۰) نمره در نظر گرفته شد. بدین ترتیب دامنه نمرات بین (۰-۳۰) تعیین شد. در پرسشنامه مورد نظر اعتبار محتوا ۱۰ نفر از اساتید دانشگاه علوم پزشکی به پزشکان متخصص طب اورژانس انجام و مورد تأیید قرار گرفته است. برای پایایی پرسشنامه از روش آزمون و بازآزمون استفاده شد که پایایی پرسشنامه مورد تأیید قرار گرفت ($r=0/87$). بر اساس



نمرات قبل و بعد در گروه بازی تفاوت معنادار وجود دارد و بازی هم بر یادگیری بلافاصله و هم بر یادآوری یک ماه بعد مؤثر بوده است و در تمام مراحل پس از مداخله نمرات از گروه سخنرانی به طور معناداری بالاتر بوده است ($P < 0/05$) (جدول ۲).

بحث و نتیجه‌گیری

یافته‌های این مطالعه نشان داد که میانگین نمرات یادگیری و یادآوری پرستاران از داروهای ترالی اورژانس در مرحله قبل از مداخله در دو گروه تفاوت معناداری نداشت ($P > 0/05$) ولی میانگین نمرات پس از مداخله و یک ماه پس از مداخله در گروه آموزش به روش بازی به طور معناداری بالاتر از گروه سخنرانی بود ($P < 0/05$).

نتایج حاصل از مطالعه حاضر با مطالعه هاجز (Hodges) که تأثیر آموزش به روش بازی و سخنرانی را بر پرستاران از نقاط مختلفی از کشور آمریکا مقایسه نموده بود (۱۴) و مطالعه تلنر (Telner) و همکارانش که میزان لذت بردن و یادگیری پزشکان را در آموزش به روش مبتنی بر بازی و آموزش به روش سنتی در مورد پیشگیری

جنسیت در گروه سخنرانی مساوی اما در گروه بازی تعداد زنان بیشتر بودند. آزمون‌های آماری تفاوت معناداری را بین متغیرهای جمعیت شناختی بین دو گروه نشان نداد ($P > 0/05$) (جدول ۱). نتایج نشان داد میانگین نمرات در مرحله قبل از مداخله در دو گروه تفاوت معناداری نداشت ($P > 0/05$) ولی میانگین نمرات پس از مداخله و یک ماه پس از مداخله در گروه آموزش به روش بازی به طور معناداری بالاتر از گروه سخنرانی بود ($P < 0/05$). همچنین مقایسه قبل و بعد دو گروه با آزمون RM-ANOVA (آنوای اندازه‌های تکراری) نشان می‌دهد بین نمرات قبل و بعد دو گروه تفاوت معنادار می‌باشد و همان‌طور که در نمودار شماره ۱ هم می‌بینید نمرات در گروه سخنرانی سیر صعودی کمی داشته ولی در گروه بازی نمرات پس از مداخله به طور معناداری افزایش داشته ولی در پایان یک ماه کاهش یافته با این وجود هنوز هم از نمرات قبل از مداخله بالاتر می‌باشد. البته این مسئله طبیعی است زیرا پس از گذشت یک ماه قاعدتاً مقداری از مطالب ممکن است فراموش شود، ولی با این حال هنوز هم نمرات آنان از قبل از مداخله به میزان معناداری بالاتر بوده است. نتیجه آنکه بین جدول ۱- ویژگی‌های دموگرافیک افراد شرکت‌کننده در گروه سخنرانی و بازی

متغیر	سخنرانی	بازی	آزمون‌های آماری
جنسیت	مرد ۱۶ (/۵۰)	۱۹ (/۵۴/۷)	آزمون دقیق فیشر $P = 0/61$
	زن ۱۶ (/۵۰)	۱۳ (/۴۵/۳)	
تحصیلات	کارشناسی ۳۰ (/۹۳/۸)	۲۷ (/۸۴/۴)	آزمون دقیق فیشر $P = 0/42$
	کارشناسی ارشد ۲ (/۶/۲)	۵ (/۱۵/۶)	
تأهل	مجرد ۱۷ (/۵۳/۱)	۲۱ (/۶۵/۶)	آزمون دقیق فیشر $P = 0/41$
	متأهل ۱۵ (/۴۶/۹)	۱۱ (/۳۴/۴)	
سن (سال)	۳۳/۵±۵/۱۱	۳۲/۷۸±۵/۷۶	$P = 0/6$ df = ۶۲ t = 0/۵۲
سابقه کار (سال)	۱۳/۵۹±۶/۲۲	۱۲/۰۶±۶/۸۱	$P = 0/35$ df = ۶۲ t = 0/۹۳

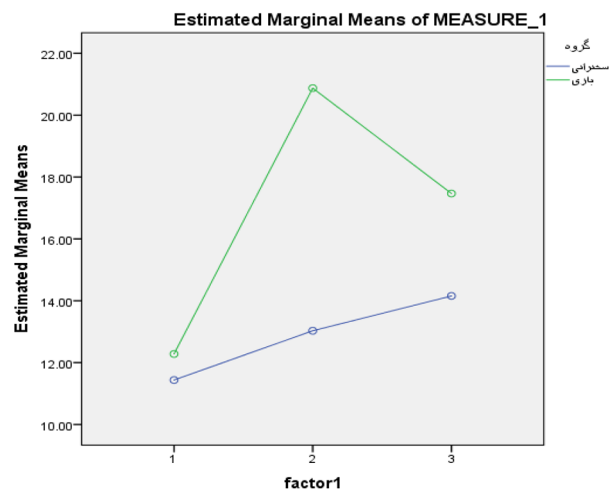
جدول ۲- مقایسه یادگیری و یادآوری در دو گروه سخنرانی و بازی قبل و بعد از مداخله و یک ماه بعد از مداخله

نمرات یادگیری و یادآوری گروه سخنرانی	قبل از مداخله		پس از مداخله		یک ماه پس از مداخله		آزمون آنالیز آنوای و یادآوری گروه سخنرانی
	میانگین	انحراف معیار	میانگین	انحراف معیار	میانگین	انحراف معیار	
سخنرانی	۱۱/۴۳	۴/۱	۱۳/۰۳	۴/۰۵	۱۴/۹۳	۵/۴۴	F = ۲۰/۲۴ $P < 0/001$
بازی	۱۲/۲۸	۳/۳۱	۲۰/۸۷	۴/۷۷	۱۷/۴۶	۴/۷۹	
نتیجه آزمون t مستقل	t = 0/9	t = 7/08	t = 2/867	df = 62	df = 62	P = 0/006	

افزایش دهند (۱۷). عوامل مؤثر بر آشنا نبودن پرستاران با داروهای ترالی متنوع هستند، مواردی از قبیل: گذشت زمان، فراموشی، روش‌های آموزش نامناسب و عدم وجود دوره‌های بازآموزی مناسب در تحقیقات مختلف بیان شده است (۱۸). نتایج حاصل از مطالعه حاضر نشان داد که روش تدریس بازی می‌تواند یکی از راهکارهای جلب پرستاران برای یادگیری بهتر داروهای ترالی اورژانس باشد. برخلاف این تصور که روش تدریس بازی مختص کودکان و سنین پایین است مطالعات مختلف از جمله مطالعه حاضر نشان داد که در آموزش بزرگسالان از جمله پرستاران نیز می‌توان از این روش تدریس بهره جست. به دلیل مشغله کاری فراوان پرستاران و خستگی ناشی از کار روزانه آنان به ویژه در بخش‌هایی نظیر بخش‌های ویژه و اورژانس به نظر می‌رسد جهت آموزش مطالبی که فرار بوده و نیاز به تمرین و تکرار دارند، روش تدریس بازی می‌تواند گزینه مناسبی باشد. این روش تدریس نه تنها موجب یادگیری بیشتر می‌شود بلکه موجب ماندگاری بیشتر مطالب می‌شود و به نوعی زمان نگهداری دانش کسب شده در ذهن را افزایش می‌دهد. آموزش از طریق بازی دارای محاسن متعددی است. روش تدریس بازی، علاوه بر اینکه موجب افزایش یادگیری می‌شود، دارای پاداش ذاتی است، چون شرکت‌کنندگان بازی را دوست دارند و از روی میل و رغبت در آن شرکت می‌کنند و از آن لذت می‌برند. همچنین در این روش تدریس تعامل و مشارکت در میان پرستاران افزایش می‌یابد (۳، ۱۸). بر اساس نتایج حاصل از این مطالعه پیشنهاد می‌شود در آموزش‌های ضمن خدمت پرستاران مانند داروهای ترالی اورژانس از روش‌های فعال آموزشی نظیر بازی استفاده شود. از محدودیت‌های این مطالعه می‌توان به شرایط محیطی محل پژوهش و عواملی مانند سروصدا که بر تمرکز پرستاران تأثیرگذار بود، اشاره نمود.

تشکر و قدردانی

این مقاله بر گرفته شده از پایان نامه دانشجوی کارشناسی ارشد اورژانس با کد اخلاق IR.AJAUMS.REC.۱۳۹۷.۰۵۱ مصوب شده در دانشکده پرستاری دانشگاه علوم پزشکی آجا می‌باشد. در پایان از کلیه عزیزانی که در انجام این مطالعه محقق را یاری نموده‌اند تقدیر و تشکر به عمل می‌آید.



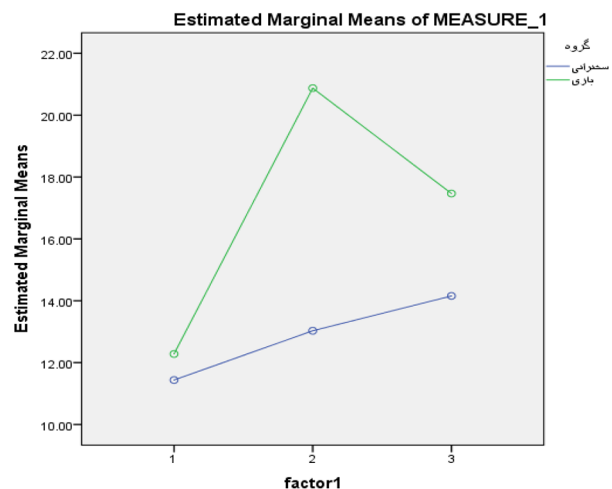
نمودار ۲- مقایسه نمرات دو گروه سخنرانی و بازی

و مدیریت سخته مغزی مورد بررسی قرار داده بود (۱۵) همخوانی ندارد. در هر دو مطالعه ذکر شده یادگیری مفاهیم و یادآوری آن‌ها در هر دو گروه یکسان بود و تفاوت معنی‌دار نشان داده نشد. ولی نتیجه حاصل از این پژوهش، با مطالعات شکور و همکاران، مونت پاس و همکاران، فوجیموتو (Fujimoto) و همکاران مطابقت دارد (۷، ۸، ۱۳). شکور در مطالعه خود میزان یادآوری آموخته‌ها را بررسی نکرده بودند ولی مونت پاس و همکاران دو هفته پس از آموزش میزان یادآوری مطالب را نیز مورد بررسی قرار دادند. از بین مطالعات ذکر شده تنها در مطالعه مونت پاس گروه هدف پرستاران بودند. در سایر مطالعات مطالعه بر روی دانش آموزان و دانشجویان انجام شده بود. در محیط‌های بالینی پرستاران از اولین کسانی هستند که در موقع ایست قلبی ریوی بیماران، بر بالین آنان حاضر می‌شوند، از این رو با توجه به شرایط بحرانی زمان احیای قلبی و ریوی و همراهی استرس و اضطراب، لازم است داروها و ملزومات ترالی اورژانس با ترتیبی خاص که تمام پرسنل درمانی قبلاً نسبت به آن آشنایی کافی داشته باشند، قرار داده شود (۱۶) و تسلط پرستار بر داروهای ترالی و کاربرد مشخص هر کدام از آن‌ها فاکتور حیاتی در موفقیت احیای بیماران می‌باشد (۴). دانش ناکافی پرستار، بدون شک منجر به خطر از دست دادن فرصت نجات بیماران می‌شود (۱۶). در نتیجه لازم است تیم پرستاری طی آموزش‌های صحیح و کارآمد، اسامی داروهای ترالی، کاربردها و موارد منع مصرف آن‌ها را فرا گرفته و مهارت خود را قبل از شروع به کار در بیمارستان‌ها و سایر مراکز درمانی

افزایش دهند (۱۷). عوامل مؤثر بر آشنا نبودن پرستاران با داروهای ترالی متنوع هستند، مواردی از قبیل: گذشت زمان، فراموشی، روش‌های آموزش نامناسب و عدم وجود دوره‌های بازآموزی مناسب در تحقیقات مختلف بیان شده است (۱۸). نتایج حاصل از مطالعه حاضر نشان داد که روش تدریس بازی می‌تواند یکی از راهکارهای جلب پرستاران برای یادگیری بهتر داروهای ترالی اورژانس باشد. برخلاف این تصور که روش تدریس بازی مختص کودکان و سنین پایین است مطالعات مختلف از جمله مطالعه حاضر نشان داد که در آموزش بزرگسالان از جمله پرستاران نیز می‌توان از این روش تدریس بهره جست. به دلیل مشغله کاری فراوان پرستاران و خستگی ناشی از کار روزانه آنان به ویژه در بخش‌هایی نظیر بخش‌های ویژه و اورژانس به نظر می‌رسد جهت آموزش مطالبی که فرار بوده و نیاز به تمرین و تکرار دارند، روش تدریس بازی می‌تواند گزینه مناسبی باشد. این روش تدریس نه تنها موجب یادگیری بیشتر می‌شود بلکه موجب ماندگاری بیشتر مطالب می‌شود و به نوعی زمان نگهداری دانش کسب شده در ذهن را افزایش می‌دهد. آموزش از طریق بازی دارای محاسن متعددی است. روش تدریس بازی، علاوه بر اینکه موجب افزایش یادگیری می‌شود، دارای پاداش ذاتی است، چون شرکت‌کنندگان بازی را دوست دارند و از روی میل و رغبت در آن شرکت می‌کنند و از آن لذت می‌برند. همچنین در این روش تدریس تعامل و مشارکت در میان پرستاران افزایش می‌یابد (۳، ۱۸). بر اساس نتایج حاصل از این مطالعه پیشنهاد می‌شود در آموزش‌های ضمن خدمت پرستاران مانند داروهای ترالی اورژانس از روش‌های فعال آموزشی نظیر بازی استفاده شود. از محدودیت‌های این مطالعه می‌توان به شرایط محیطی محل پژوهش و عواملی مانند سروصدا که بر تمرکز پرستاران تأثیرگذار بود، اشاره نمود.

تشکر و قدردانی

این مقاله بر گرفته شده از پایان نامه دانشجوی کارشناسی ارشد اورژانس با کد اخلاق IR.AJAUMS.REC.۱۳۹۷.۰۵۱ مصوب شده در دانشکده پرستاری دانشگاه علوم پزشکی آجا می‌باشد. در پایان از کلیه عزیزانی که در انجام این مطالعه محقق را یاری نموده‌اند تقدیر و تشکر به عمل می‌آید.



نمودار ۲- مقایسه نمرات دو گروه سخنرانی و بازی

و مدیریت سخته مغزی مورد بررسی قرار داده بود (۱۵) همخوانی ندارد. در هر دو مطالعه ذکر شده یادگیری مفاهیم و یادآوری آن‌ها در هر دو گروه یکسان بود و تفاوت معنی‌دار نشان داده نشد. ولی نتیجه حاصل از این پژوهش، با مطالعات شکور و همکاران، مونت پاس و همکاران، فوجیموتو (Fujimoto) و همکاران مطابقت دارد (۷، ۸، ۱۳). شکور در مطالعه خود میزان یادآوری آموخته‌ها را بررسی نکرده بودند ولی مونت پاس و همکاران دو هفته پس از آموزش میزان یادآوری مطالب را نیز مورد بررسی قرار دادند. از بین مطالعات ذکر شده تنها در مطالعه مونت پاس گروه هدف پرستاران بودند. در سایر مطالعات مطالعه بر روی دانش آموزان و دانشجویان انجام شده بود. در محیط‌های بالینی پرستاران از اولین کسانی هستند که در موقع ایست قلبی ریوی بیماران، بر بالین آنان حاضر می‌شوند، از این رو با توجه به شرایط بحرانی زمان احیای قلبی و ریوی و همراهی استرس و اضطراب، لازم است داروها و ملزومات ترالی اورژانس با ترتیبی خاص که تمام پرسنل درمانی قبلاً نسبت به آن آشنایی کافی داشته باشند، قرار داده شود (۱۶) و تسلط پرستار بر داروهای ترالی و کاربرد مشخص هر کدام از آن‌ها فاکتور حیاتی در موفقیت احیای بیماران می‌باشد (۴). دانش ناکافی پرستار، بدون شک منجر به خطر از دست دادن فرصت نجات بیماران می‌شود (۱۶). در نتیجه لازم است تیم پرستاری طی آموزش‌های صحیح و کارآمد، اسامی داروهای ترالی، کاربردها و موارد منع مصرف آن‌ها را فرا گرفته و مهارت خود را قبل از شروع به کار در بیمارستان‌ها و سایر مراکز درمانی

تضاد منابع

بدین وسیله نویسندگان تصریح می‌نمایند که هیچ‌گونه تضاد منافی در خصوص پژوهش حاضر وجود ندارد.

References

- 1- Gold N, Pulford BD, Colman AM. The outlandish, the realistic, and the real: Contextual manipulation and agent role effects in trolley problems. *Frontiers in Psychology*. 2014;5:35.
- 2- Kalhori RP, Jalali A, Naderipour A, Almasi A, Khavasi M, Rezaei M, et al. Assessment of Iranian nurses and emergency medical personnel in terms of cardiopulmonary resuscitation knowledge based on the 2010 guideline. *Iranian Journal of Nursing and Midwifery Research*. 2017;22(3):184.
- 3- Mäkinen M, Axelsson Å, Castren M, Nurmi J, Lankinen I, Niemi-Murola L. Assessment of CPR-D skills of nursing students in two institutions: Reality versus recommendations in the guidelines. *European Journal of Emergency Medicine*. 2010;17(4):237-9.
- 4- Ayazi Z, Malekpour Teharani A, Rahimi-Madiseh M. The effect of CPR training on performance of nurses in selected hospitals of Shahrekord University of Medical Sciences, 2010. *Journal of Clinical Nursing and Midwifery*. 2012;1.
- 5- Adib-Hajbaghery M, Azizi-Fini E. Longitudinal Study of CardioPulmonary Resuscitation Knowledge and Skills among Nurse Interns of Kashan University of Medical Sciences. *Iranian Journal of Medical Education*. 2013;13(2):134-45.
- 6- Gul RB, Boman JA. Concept mapping: A strategy for teaching and evaluation in nursing education. *Nurse education in practice*. 2006;6(4):199-206.
- 7- Shakour M, Haghani F, Shokri T, Bahramian H. The effect of game method on students' satisfaction and achievement in anatomy course. *Journal of Isfahan Medical School*. 2013;31(244).
- 8- Montpas MM. Comparison of "Jeopardy" game versus lecture on associate degree nursing students' achievement and retention of geriatric nursing concepts: Wayne State University; 2004.
- 9- Madden C. Undergraduate nursing students' acquisition and retention of CPR knowledge and skills. *Nurse Education Today*. 2006;26(3):218-27.
- 10- Skirton H, Blakely G. Learning through play. *Nursing standard (Royal College of Nursing (Great Britain))*. 1987. 2009;24(8):61.
- 11- Steinman RA, Blastos MT. A trading-card game teaching about host defence. *Medical Education*. 2002;36(12):1201-8.
- 12- Knowles C, Kinchington F, Erwin J, Peters B. A randomised controlled trial of the effectiveness of combining video role play with traditional methods of delivering undergraduate medical education. *Sexually Transmitted Infections*. 2001;77(5):376-80.
- 13- Fujimoto T, Fukuyama Y, Azami T, editors. Game-based learning for youth career education with the card game 'JobStar'. Conference: The 9th European Conference on Games Based Learning; 2015.
- 14- Hodges TL. Examination of gaming in nursing education and the effect on learning and retention [PhD thesis]. Auburn, Alabama: Auburn University; 2008.
- 15- Telner D, Bujas-Bobanovic M, Chan D, Chester B, Marlow B, Meuser J, et al. Game-based versus traditional case-based learning. *Canadian Family Physician*. 2010;56(9):e345.
- 16- Sodhi K, Singla MK, Shrivastava A. Impact of advanced cardiac life support training program on the outcome of cardiopulmonary resuscitation in a tertiary care hospital. *Indian journal of critical care medicine: peer-reviewed, official publication of Indian Society of Critical Care Medicine*. 2011;15(4):209-12.
- 17- Wilgis M, McConnell J. Concept mapping: an educational strategy to improve graduate nurses' critical thinking skills during a hospital orientation program. *Journal of Continuing Education in Nursing*. 2008;39(3):119-26.
- 18- Blakely G, Skirton H, Cooper S, Allum P, Nelmes P. Use of educational games in the health professions: A mixed-methods study of educators' perspectives in the UK. *Nursing & Health Sciences*. 2010;12(1):27-32.