

دانشگاه علوم پزشکی اصفهان

کاربرگ ترجمان دانش طرح‌های پژوهشی

شماره:
تاریخ:
پیوست:

عنوان طرح پژوهشی	بررسی تأثیر استفاده از یک نرم افزار شبیه سازی بر میزان رضایتمندی و خودکارآمدی دانشجویان کارشناسی اتاق عمل در شهر اصفهان ۱۳۹۶
کد طرح	۳۹۶۸۷۵
نام و نام خانوادگی مجری طرح	دکتر احمد قدمی - دانشجو امین صدیق
دانشکده/مرکز تحقیقاتی	پرستاری-مامایی

۱. مخاطبان طرح پژوهشی (لطفاً ضمن انتخاب افراد یا گروه‌هایی که بتوانند به طور مستقیم از نتایج طرح استفاده نمایند، به هر کدام از آنها وزن ۱ تا ۵ بدهید)

۴. گیرندگان خدمات سلامت (مردم، بیماران، رسانه‌ها)

۵. ارائه‌کنندگان خدمات سلامت (پزشکان، داروسازان، پرستاران، ماماها و ...)

۱. مدیران و سیاست‌گزاران نظام سلامت (مدیران بیمارستان، دانشگاه، سازمان غذا و دارو، معاونت بهداشتی و ...)

۳. سرمایه‌گذاران و بخش‌های تولیدی (کارخانجات دارویی، صنایع غذایی، تجهیزات پزشکی و ...)

۲. سایر مخاطبین (مثلاً سازمان‌های مردم‌نهاد، خیرین، بهزیستی، آموزش و پرورش، مدیران خارج از نظام سلامت)

۲. آیا این خبر می‌تواند از نظر اجتماعی، سیاسی و قوانین سازمان غذا و دارو، تبعاتی داشته‌باشد؟

بله ☐ خیر ☐ نمی‌دانم ☒

۳. استخراج و نگارش پیام پژوهشی

الف. عنوان پیام یا خبر (حداکثر ۱۵ کلمه)

نرم افزار شبیه سازی جراحی آپاندکتومی منجر به افزایش رضایتمندی و خودکارآمدی دانشجویان کارشناسی اتاق عمل می شود

ب. مقدمه و اهمیت موضوع (حداکثر ۴۰ کلمه)

پیشرفت تکنولوژی یکی از عوامل موثر برای ارائه شیوه های آموزشی جذاب تر با فرصت بیشتر می باشد لذا متخصصان بر این باورند که روش های سنتی پاسخگوی نیاز دانشجویان نمی باشد و لزوم حرکت به سمت فن آوری در آموزش ضروری می باشد. هدف

از پژوهش حاضر بررسی بررسی تاثیر استفاده از یک نرم افزار شبیه سازی بر میزان رضایتمندی و خودکارآمدی دانشجویان
کارشناسی اتاق عمل در شهر اصفهان بود.

ج. یافته‌ها و پیام‌های اصلی پژوهش را به بدون استفاده از واژگان تخصصی و به زبان ساده بنویسید:

توجه: مسئولیت صحت پیام‌ها بر عهده مجری طرح می‌باشد.

پیام شماره ۱: (حداکثر ۵۰ کلمه)

نرم افزار شبیه سازی جراحی آپاندکتومی به عنوان یک روش کمک آموزشی در ارتقا خودکارآمدی دانشجویان
کارشناسی اتاق عمل ترم دو نقش موثری داشته بطوری که خودکارآمدی دانشجویانی که از این نرم افزار استفاده
کردند بطور معنی داری بیشتر از دانشجویانی بود که به روش سنتی (سخنرانی) آموزش دیدند.

پیام شماره ۲: (حداکثر ۵۰ کلمه)

نرم افزار شبیه سازی جراحی آپاندکتومی به عنوان یک روش کمک آموزشی در ارتقا رضایتمندی دانشجویان
کارشناسی اتاق عمل ترم دو نقش موثری داشته بطوری که رضایتمندی دانشجویانی که از این نرم افزار استفاده کردند
بطور معنی داری بیشتر از دانشجویانی بود که به روش سنتی (سخنرانی) آموزش دیدند.

د. پیشنهاد برای کاربرد نتایج (حداکثر ۴۰ کلمه)

استفاده از نرم افزار شبیه سازی جراحی آپاندکتومی برای دانشجویان رشته های پزشکی و پیراپزشکی بخصوص
دانشجویان رشته اتاق عمل و پرستاری و رزیدنت های جراحی عمومی جهت آشنایی با فرایند جراحی آپاندکتومی و
آشنایی با ابزار جراحی و تمرین تکنیک جراحی آپاندکتومی قبل از حضور در محیط بالینی.

د. کدامیک از روش‌های انتقال پیام را پیشنهاد می‌کنید؟ (می‌توانید بیش از یک مورد را انتخاب کنید)

- ☒ 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)



معاونت پژوهشی و فناوری

۴. چکیده طرح تحقیقاتی:

مقدمه: پیشرفت تکنولوژی یکی از عوامل موثر برای ارائه شیوه های آموزشی جذاب تر با فرصت بیشتر می باشد لذا متخصصان بر این باورند که روش های سنتی پاسخگوی نیاز دانشجویان نمی باشد و لزوم حرکت به سمت فن آوری در آموزش ضروری می باشد. هدف از پژوهش حاضر بررسی بررسی تاثیر استفاده از یک نرم افزار شبیه سازی بر میزان رضایتمندی و خودکارآمدی دانشجویان کارشناسی اتاق عمل در شهر اصفهان بود.

روش: در این مطالعه کارآزمایی بالینی شاهددار یک سو کور ۳۶ دانشجوی کارشناسی اتاق عمل ترم ۲ بعد از کسب رضایت با تخصیص تصادفی در دو گروه مداخله و کنترل قرار گرفتند. بعد از استفاده نرم افزار شبیه سازی (مبتنی بر بازی) برای گروه مداخله و برگزاری کلاس پراتیک و سخنرانی (روش روتین) برای گروه کنترل داده ها با پرسشنامه محقق ساخته رضایتمندی و خودکارآمدی که روایی و پایایی پایایی آن تایید گردید، جمع آوری شد. سپس داده ها با استفاده از نرم افزار Spss نسخه ۱۶ و آزمون های توصیفی و تحلیلی با سطح معنی داری ۰/۰۵ مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت.

نتایج: نتایج نشان داد متوسط نمره رضایتمندی گروه مداخله $(61/56 \pm 2/38)$ از گروه کنترل $(43/50 \pm 4/14)$ بالاتر بود که این تفاوت از نظر آماری معنادار بود ($P < 0/05$) در ارتباط با خودکارآمدی نتایج نشان داد متوسط نمره خودکارآمدی در گروه مداخله $(58/33 \pm 1/93)$ از گروه کنترل $(42/22 \pm 2/47)$ بالاتر بود که این تفاوت از نظر آماری معنادار بود ($P < 0/05$). همچنین نتایج نشان داد بین سن، جنس و معدل با خودکارآمدی و رضایتمندی ارتباط معناداری وجود نداشت ($P > 0/05$)

نتیجه گیری: نرم افزار شبیه سازی جراحی آپاندکتومی (مبتنی بر بازی) می تواند منجر به ارتقا سطح خودکارآمدی و رضایتمندی دانشجویان از شیوه آموزشی شود. لذا بکارگیری آن به عنوان یک روش کمک آموزشی برای آموزش دانشجویان اتاق عمل پیشنهاد می شود.

کلیدواژه ها: نرم افزار، شبیه سازی، رضایتمندی، خودکارآمدی، دانشجویان کارشناسی اتاق عمل

۵. آدرس اینترنتی مقاله (های) مستخرج از طرح:

<http://jims.mui.ac.ir/index.php/jims#>

<http://www.edusoft.ro/brain/index.php/brain>

۶. تصاویر حاصل از نتایج انجام طرح تحقیقاتی

امضا مجری طرح پژوهشی