**عنوان طرح تحقیقاتی:**

طراحی، اجرا و ارزشیابی بازی خودآموز سلامت محور با رویکرد حل مسئله در ارتقا آگاهی، نگرش و عملکرد در زمینه سلامت فردی در دانش آموزان پسر مدارس ابتدایی دوره دوم شهر شاهرود

**تاریخ خاتمه طرح :**

**03/04/1404**

**مجری یا محقق اصلی و همکاران با ذکر وابستگی هر فرد:**

حسین عجم نوروزی؛ محقق اصلی (دانشجو)

دکترحمید جوینی؛ مجری مسئول (مدیر گروه آموزش بهداشت و ارتقا سلامت دانشکده بهداشت)

**عنوان پیام پژوهشی ( حداکثر 20 کلمه):**

طراحی، اجرا و ارزشیابی بازی خودآموز سلامت محور با رویکرد حل مسئله در ارتقا آگاهی، نگرش و عملکرد در زمینه سلامت فردی در برنامه‌های آموزشی و سلامتی موثر می باشد.

**پیام کلیدی (حداکثر 80 کلمه):**

اجرای مداخله آموزشی به شکل بازی که در آن به شکل غیر مستقیم آموزش ارایه می شود موجب ارتقا آگاهی، نگرش و عملکرد در دانش آموزان می شود.

**متن پیام پژوهشی ( حداکثر240 کلمه):**

**اهمیت موضوع(50 کلمه)،**

 طراحی بازی در زمینه هایی غیر از بازی، یک زمینه در حال ظهور در زمینه سلامت است، که به دلیل پتانسیل آن برای افزایش مشارکت با مداخلات سلامت و ایجاد انگیزه برای تغییر رفتار، مورد توجه تیم تحقیق قرار گرفت و در سبک خودآموزی، فرآیندی ایجاد می گردد که در آن افراد ابتکار عمل را به دست می گیرند و با آزمایش کردن، بازخورد فوری در مورد موفقیت دریافت می کنند

**مهمترین نتایج طرح به زبان غیر تخصصی(70 کلمه)**

استفاده از روش های نوین، به ویژه روش های آموزشی که در آن هدف یادگیری به شکل غیر مستقیم به دانش آموزان منتقل می گردد و روش‌هایی که کودکان در آن اختیار عمل را در دست دارند و آموزشی خودآموز است، در برنامه‌های آموزشی و سلامتی، تاثیر گذاری بیشتری دارند

**موارد کاربرد نتایج طرح (80 کلمه)**

با توجه به نیاز های آموزشی دانش آموزان از جمله آموزش حروف الفبا و مباحث بهداشت فردی و تغذیه سالم که نقش ویژه ای در زندگی و شکل گرفتن سبک زندگی آنان دارد پیشنهاد می شود به ویژه در برنامه های کودک محور و آموزش دانش آموزان دوره های ابتدایی از روش های آموزشی مشابه استفاده و تا حد امکان به آموزش های سنتی اکتفا نشود.

**تأثیرات و کاربردها:**

* تأثیر 1: توضیح مختصر
* تأثیر 2: توضیح مختصر

با توسعه فناوری و رسانه ها، ارتباطات و آموزش تغییر کرده اند و باید محتوا و شیوه آموزش بهداشت نیز همسو گردند. با استفاده از روش های یادگیری میان رشته ای، مهارت ها تغییر می کنند که این یادگیری را می توان با روش های مشارکتی آسان نمود. بازی گونه سازی و استفاده از عناصر و مکانیسم های طراحی بازی در زمینه هایی غیر از بازی، یک زمینه در حال ظهور در زمینه سلامت است، که به دلیل پتانسیل آن برای افزایش مشارکت با مداخلات سلامت و ایجاد انگیزه برای تغییر رفتار، مورد توجه جامعه تحقیقاتی سلامت قرار گرفته است و کودکان همیشه به بازی‌های مختلف علاقه مند هستند و در هنگام بازی تمرکز و توجه بیشتری دارند. این پژوهش با هدف طراحی، اجرا و ارزشیابی بازی خودآموز سلامت محور با رویکرد حل مسئله در ارتقا آگاهی، نگرش و عملکرد در زمینه سلامت فردی، در دانش آموزان مدارس ابتدایی شهر شاهرود انجام گردید.

 با بررسی اطلاعات مشخص گردید، قبل از شروع مداخله آموزشی، بین دو گروه کنترل و آزمون، از نظر متغیرهای دموگرافیک اختلاف معنی داری وجود نداشت. همچنین نتایج آماری متغیر های اصلی پژوهش قبل و یک ماه بعد از مداخله آموزشی، نشان داد که میانگین نمرات آگاهی، نگرش و عملکرد بعد از انجام مداخله، در گروه آزمون نسبت به گروه کنترل افزایش یافته بود و بین افزایش آگاهی، نگرش و عملکرد و اجرای مداخله رابطه معنی داری وجود داشت. p-value>0.05))

 این پژوهش نشان داد که استفاده از روش های نوین آموزشی، مانند استفاده از بازی، که در آن اهداف یادگیری به شکل غیر مستقیم منتقل می گردد، می تواند در برنامه‌های آموزشی و سلامتی، تاثیر گذاری به سزایی داشته باشد. استفاده از بازی های کارتی در کودکان می تواند ارتباط گروهی و یادگیری فعال را افزایش دهد و در افزایش آگاهی، نگرش و بهبود عملکرد آنان موثر باشد.

**محدودیت‌های شواهد چه بودند؟**

* اجرا بازی صرفا در دبستان های پسرانه و با عدم مشارکت دانش آموزان دختر بود که دلیل آنرا را می‌توان به احتمال بروز مشکلاتی در هماهنگی و اجرای مناسب برنامه با توجه به نیاز به نظارت توسط پژوهشگر، عنوان کرد.
* با توجه به برنامه زمان بندی اجرای پیش آزمون، مداخله مرحله اول و دوم و در نهایت پس آزمون و مشغله های والدین، امکان تکمیل سوالات مرتبط با عملکرد توسط آنان در مدرسه محقق نگردید و از دانش آموزان خواسته شد که از یکی از والدین درخواست نمایند که پرسشنامه را تکمیل نماید.
* بازه زمانی کوتاه جهت انجام مداخله و ایام نزدیک به شروع فصل امتحانات و بروز برخی تداخلات با دروس نیازمند تمرکز بیشتر و یا مراسمات دوره ای مدارس، که اجتناب ناپذیر بوده است و سعی گردید تا با هماهنگی با مدیران مدارس و معلمان پایه های وارد شده در پژوهش مرتفع گردد.
* غیر قابل بررسی بودن متغیر وضعیت اقتصادی و درآمد خانواده و تاثیر گذاری مباحث اقتصادی و اجتماعی در عملکرد خانواده ها که سعی گردید تا حد امکان چالش برانگیز نگردد، در این پژوهش متغیرهای سطح تحصیلات پدر و مادر و وضعیت اشتغال پدر و مادر جایگزین موارد یاد شده گردید.

**مخاطبان طرح پژوهشی:**

وزارت بهداشت درمان و آموزش پزشکی، وزارت آموزش و پرورش، آموزشگاه ها و مهدهای کودک

**آیا این خبر می‌تواند از نظر اجتماعی، سیاسی، فرهنگی، بهداشتی، ارزش های دینی و قوانین سازمان غذا و دارو، تبعاتی داشته‌باشد؟**

خیر

**در صورتی که این طرح منتج به مقاله شده است لینک مقاله درج شود:**

در حال پیگیری می باشد.

**ایمیل ارتباطی و تلفن مجری اصلی طرح:**

**Mahe1364@gmail.com**

**09127737689**

**منابع و مراجع :** **حداکثر چهار مرجع اصلی استفاده شده در طرح تحقیقاتی مورد نظر را ذکر نمایید**

1. ncbi.nlm.nib.Gov/PubMed
2. iec.behdasht.gov.ir
3. who.int
4. cdc.gov