



Research Article

Designing, implementing and evaluating a group educational competition to improve specialized skills, professional ethics and health-oriented lifestyle in nursing students of Tehran University of Medical Sciences: A study of educational development

* Zahra Rooddehghan¹ , Hanieh Joukar Ghahroodi² , Narges Azimi² , Zahra HasanBaklu² , Samane Baseri² , Raoofeh Karimi³ 

1. PhD in Nursing, Associate Professor, Faculty Member, Department of Medical -Surgical Nursing, Faculty of Nursing and Midwifery, Tehran University of Medical Sciences, Tehran, Iran.
2. Nursing undergraduate student, Faculty of Nursing and Midwifery, Tehran University of Medical Sciences, Tehran, Iran.
3. MSc student of Medical surgical nursing, Faculty of Nursing and Midwifery, Tehran University of Medical Sciences, Tehran, Iran.

Use your device to scan
and read the article online



Citation: Rooddehghan Z, Joukar Ghahroodi H, Azimi N, HasanBaklu Z, Baseri S, Karimi R. Designing, implementing and evaluating a group educational competition to improve specialized skills, professional ethics and health-oriented lifestyle in nursing students of Tehran University of Medical Sciences: A study of educational development. *Development Strategies in Medical Education*. 2024; 11(2):133-150. [In Persian]

ABSTRACT

Article Info:

Received: 16 Jun 2024

Accepted: 1 Sep 2024

Available Online: 20 Sep 2024

Introduction: This study aims to design, implement, and evaluate a group educational competition to enhance the specialized skills, professional ethics, and health-oriented lifestyle of nursing students at Tehran University of Medical Sciences. Given the pivotal role of nurses in the healthcare system and the significance of their education, this intervention seeks to optimize their professional development.

Methods: This educational development study was conducted at the Faculty of Nursing and Midwifery, Tehran University of Medical Sciences, involving 50 nursing students from the fourth to eighth semesters. On May 29, 2022, a group educational competition was implemented, incorporating a series of tasks and skills. A measurement tool was developed to assess performance in each competition item. In the health-oriented lifestyle section, all participants completed a self-report questionnaire at the beginning and end of the study, assessing their diet, physical activity, health responsibility, interpersonal relationships, stress management, self-actualization, mental health, sleep quality, and COVID-19 care practices. The specialized skills section, evaluated through an Objective Structured Clinical Examination (OSCE), comprised tasks such as patient education, managing motorcycle accident victims, intensive care unit patient care, drug therapy, and crisis management (e.g., earthquake response). The professional ethics section assessed participants' responses to scenarios involving ethical dilemmas, such as anger management, medication errors, and patient confidentiality. Undergraduate nursing students from the fourth semester onwards were invited to form teams of five to participate in the competition. The competition was held on the scheduled date, and participants were evaluated based on their performance in the various tasks and scenarios.

Results: In general, the scores of all students were higher in the area of lifestyle compared to 40 days before, and the average score of changes related to lifestyle after 40 days was 40.7. Providing practical lessons in the form of games and group activities could increase the motivation and interest of students and lead to the improvement of their ability to perform collaborative and group activities and better consolidation and permanence of what they learned.

* Corresponding Author:

Dr Zahra Rooddehghan

Address: Tehran University of Medical Sciences, Tehran, Iran.

Tel: +98 9126945759

E-mail: zrooddehghan@yahoo.com



Copyright © 2024 The Author[s];
This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License [CC-By-NC: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/legalcode.en>], which permits use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited and is not used for commercial purposes.

ABSTRACT

Key Words:

Competition, Training,
Skill, Ethics, Lifestyle.

Discussion: The results showed that teaching through games can bring positive results and using this method in the field of nursing education and evaluation can improve the ability of nurses in the field of specialized skills, professional ethics and lifestyle.

Extended Abstract

Introduction:

Proficient nursing skills are fundamental to enhancing patient safety and delivering high-quality care. Specialized nursing skills are defined as discrete activities requiring specific knowledge to accurately plan, execute, and evaluate nursing interventions. Concurrently, the lifestyle of healthcare professionals has repercussions for both the individual and society. These professionals serve as role models, influencing the lives of others. The World Health Organization defines lifestyle as a pattern of behaviours resulting from the interplay of personal characteristics, social interactions, and socioeconomic status. Furthermore, ethical decision-making constitutes a critical dimension of nursing practice. Adherence to ethical standards is essential for optimizing nurses' performance and ensuring the provision of quality care. Education plays a crucial role in developing nurses' proficiency in specialized skills, fostering health-oriented lifestyles, and cultivating ethical awareness. Game-based education represents one potentially effective pedagogical approach. However, existing research on the efficacy of games in medical education compared to other methodologies presents inconsistent findings. Furthermore, no studies have yet integrated specialized skills development, professional ethics training, and the promotion of health-oriented lifestyles within a single game-based, competitive framework. Therefore, this study aims to design, implement, and evaluate a group educational competition designed to enhance specialized skills, professional ethics, and health-oriented lifestyles among nursing students at Tehran University of Medical Sciences.

Methods:

This educational development study designed, implemented, and evaluated a group educational competition aimed at promoting specialized skills, professional ethics, and health-oriented lifestyles among 50 nursing students (semesters four through eight) at the Skill Lab of the Faculty of Nursing and Midwifery, Tehran University of Medical Sciences on May 19, 2022. Ethical approval and

necessary permissions were obtained. Based on the undergraduate nursing curriculum, a list of targeted tasks and skills within each domain (specialized skills, professional ethics, and health-oriented lifestyle) was compiled, and corresponding game-based competitive activities were developed. Emphasis was placed on creating engaging, feasible, and contextually appropriate activities for the nursing school setting, while maintaining a team-based approach. Two months prior to the competition, a faculty-wide poster announcement invited eligible nursing students to participate. Registration followed established competition guidelines, resulting in the formation of ten groups of five students. Inclusion criteria comprised enrollment in semesters four through eight of the undergraduate nursing program, willingness to participate, and proficiency in reading, writing, and speaking Persian. Students who chose to withdraw from the competition were excluded. Following registration and group formation, participants received information regarding the competition structure, particularly the lifestyle assessment component. Participants were given two months for preparation between the close of registration and the competition date.

For the health-oriented lifestyle component, all participants completed a researcher-developed questionnaire upon registration. This instrument assessed various dimensions: diet (48 points), physical activity (8 points), health responsibility (52 points), interpersonal relationships (32 points), stress management (32 points), self-actualization (44 points), mental health (20 points), sleep quality (36 points), and COVID-19 care (36 points). Forty days later, participants self-reported their responses to the same questionnaire. Given the pre-existing variation in health-oriented lifestyle scores, improvement was assessed by calculating the difference between initial and follow-up scores.

Specialized skills and professional ethics were evaluated on the day of the competition through a group-based Objective Structured Clinical Examination (OSCE) format, conducted within the Skill Lab and designated open areas of the college. The specialized skills assessment comprised five stations: patient education, management of a motorcycle accident patient, care of an intensive care unit patient, drug therapy, and crisis management (earthquake scenario). Each station assessed not only the specific

skill but also communication with the patient and adherence to professional ethics principles.

Professional ethics was assessed using four disclosure scenarios: competition scenario, anger management challenge, medication error, and patient confidentiality.

Results:

A total of 50 students, comprising ten groups of five, participated in the competition. Regarding health-oriented lifestyles, overall student scores demonstrated improvement over the 40-day period, with an average increase of 7.40. The competition's focus on specialized skills and professional ethics revealed that game-based education can yield positive outcomes. Specifically, the incorporation of practical, game-based, group activities proved effective in enhancing student motivation, collaborative skills, educational engagement, and interest in the presented material.

Conclusion:

In summary, the study demonstrated positive outcomes, including improvements in health-oriented lifestyles, motivation, morale, and collaborative skills, culminating in a review of previously learned material. Furthermore, the game-based approach enhanced the appeal of the educational method and resulted in greater student satisfaction. This suggests that learning through this modality may lead to improved retention and consolidation of knowledge. It is recommended that such activities be expanded within nursing education and assessment to cultivate nurses proficient in specialized skills, professional ethics, and health-oriented lifestyles. Future research should explore the design of practical, game-based, group activities and interprofessional competitions across medical disciplines to further strengthen collaborative skills and prepare students for real-world scenarios.



مقاله پژوهشی

طراحی، اجرا و ارزشیابی مسابقه آموزشی گروهی جهت ارتقاء مهارت‌های تخصصی، اخلاق حرفه‌ای و سبک زندگی سلامت محور در دانشجویان پرستاری دانشگاه علوم پزشکی تهران: یک مطالعه توسعه آموزشی

* زهرا روده‌ghan^۱, حانیه جوکار قهروانی^۲, نرگس عظیمی^۲, زهرا حسن بکلو^۲, سمانه باصری^۲, رئوفه کریمی^۲

۱. دکترای پرستاری، دانشیار، عضو هیئت علمی، گروه داخلی جراحی دانشکده پرستاری و مامایی، دانشگاه علوم پزشکی تهران، تهران، ایران.

۲. دانشجوی کارشناسی پرستاری، دانشکده پرستاری و مامایی، دانشگاه علوم پزشکی تهران، تهران، ایران.

۳. دانشجوی کارشناسی ارشد پرستاری داخلی جراحی، دانشکده پرستاری و مامایی، دانشگاه علوم پزشکی تهران، تهران، ایران..

Use your device to scan
and read the article online



Citation: Rooddehghan Z, Joukar Ghahroodi H, Azimi N, HasanBaklu Z, Baseri S, Karimi R. Designing, implementing and evaluating a group educational competition to improve specialized skills, professional ethics and health-oriented lifestyle in nursing students of Tehran University of Medical Sciences: A study of educational development. *Development Strategies in Medical Education*. 2024; 11(2):133-150 [In Persian]

پوچیدن

اطلاعات مقاله

تاریخ دریافت: ۱۷ فرداد ۱۴۰۳

تاریخ پذیرش: ۱۱ شهریور ۱۴۰۳

تاریخ انتشار: ۱۵ شهریور ۱۴۰۳

هدف: یکی با توجه به نقش مهم پرستاران در تحقق رسالت نظام سلامت، و آموزش آنان، این مطالعه با هدف طراحی، اجرا و ارزشیابی مسابقه آموزشی گروهی جهت ارتقاء مهارت‌های تخصصی، اخلاق حرفه‌ای و سبک زندگی سلامت محور در دانشجویان پرستاری دانشگاه علوم پزشکی تهران انجام شده است.

روش‌ها: مطالعه حاضر یک مطالعه توسعه اموزشی است که در دانشکده پرستاری و مامایی دانشگاه علوم پزشکی تهران بر روی ۵۰ نفر از دانشجویان پرستاری ترم چهارم‌الی هشت در تاریخ ۲۹ اردیبهشت ماه سال ۱۴۰۱ انجام شد. لیستی از وظایف و مهارت‌ها مکتوب شد و برای هر کدام از آن‌ها چند بازی در قالب مسابقه تهیه گردید. برای هر آیتم مسابقه، ابزار اندازه‌گیری و ارزشیابی طراحی گردید. در بخش سبک زندگی سلامت محور، همه شرکت کنندگان پرسشنامه محقق ساخته سبک زندگی سلامت محور (شامل آیتم‌های: رژیم غذایی، فعالیت بدنی، مسئولیت پذیری در مورد سلامت، روابط بین فردی، مدیریت استرس، خودشکوفایی)، سلامت روحی، کیفیت خواب و مراقبت از کووید ۱۹) را روز ثبت نام در مسابقه تکمیل نمودند که این پرسشنامه چهل روز بعد مجدداً به روش خوداظهاری تکمیل گردید. بخش مهارت‌های تخصصی (آموزش به بیمار، مدیریت یک بیمار تصادفی با موتور، مراقبت از بیمار بستری در بخش مراقبت ویژه، دارودمانی و مواجهه با بحران (زلزله)) و اخلاق حرفه‌ای (فاش شدن سناریوی مسابقه، چالش مدیریت خشم، خطای دارویی و فاش کردن اسرار بیمار) در روز مسابقه در ایستگاه‌های طراحی شده به صورت گروهی و در قالب آزمون اسکن لب و فضای باز دانشکده سنجیده شد. همه دانشجویان مقطع کارشناسی پرستاری ترم چهارم به بعد می‌توانستند در این مسابقه در قالب یک نیم ۵ نفره شرکت نمایند. در نهایت مسابقه در روز تعیین شده اجرا شد.

یافته‌ها: طبق بطور کلی نمره همه دانشجویان نسبت به ۴۰ روز قبل در حیطه سبک زندگی بیشتر شده بود و میانگین نمره تغییرات مرتبط با سبک زندگی بعد از ۴۰ روز ۴۰/۷ بود. ارائه دروس عملی در قالب بازی و فعالیت‌های گروهی، توانست انگیزه و علاقه مندی دانشجویان را افزایش دهد و منجر به ارتقاء توانایی آنان در انجام فعالیت‌های مشارکتی، گروهی و تثبیت و ماندگاری بهتر آموخته‌ها شود.

*نویسنده مسئول:

دکتر زهرا روده‌ghan

نشانی: دانشگاه علوم پزشکی تهران، تهران، ایران.

تلفن: +98 9126945759

پست الکترونیک: zrooddehghan@yahoo.com



Copyright © 2024 The Author[s];

This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License [CC-BY-NC: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/legalcode.en>], which permits use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited and is not used for commercial purposes.

پژوهی

نتیجه‌گیری: آموزش از طریق بازی می‌تواند نتایج مثبتی به همراه داشته باشد و استفاده از این روش در حوزه آموزش و ارزیابی پرستاری می‌تواند توانمندی پرستاران در زمینه مهارت‌های تخصصی، اخلاق حرفه‌ای و سبک زندگی را ارتقاء دهد.

کلیدواژه‌ها :

مسابقه، آموزش، مهارت، اخلاق، سبک زندگی.

مراقبت‌ها، بی‌اعتمادی، احساس ناتوانی، خشم و ناکامی شده و در طولانی مدت منجر به فرسودگی و نارضایتی شغلی در پرستاران می‌شود [۱۰]. از آنجا که پرستاران بزرگترین گروه ارائه‌کننده خدمات در سیستم درمانی هستند و تأثیر بسزایی بر کیفیت مراقبت‌های بهداشتی و درمانی دارند، رعایت موازین اخلاقی، عاملی موثر برای بهترشدن عملکرد پرستاران در ارائه مراقبت با کیفیت خواهد بود [۱۱].

از طرفی، آموزش یکی از راه‌های ارتقا توانایی پرستاران در فعالیت‌های تخصصی، سبک زندگی سلامت محور و ملاحظات اخلاقی می‌باشد، که بهترین زمان آن آموزش در دوران دانشجویی است و بهتر است از روش‌های آموزش اثربخش استفاده شود. یکی از روش‌های اثربخش آموزش، آموزش مبتنی بر بازی است، به طوریکه شکور و همکاران در مطالعه‌ای اثربخشی بازی به عنوان یک روش لذت‌بخش بر رضایت و پیشرفت تحصیلی دانشجویان پزشکی در درس آناتومی را مورد بررسی قرار دادند، آن‌ها به این نتیجه رسیدند که با توجه به آثار مثبت و یادگیری بهتر دانشجویان، بهتر است برای تدریس به جای روش‌های انتقال اطلاعات مثل سخنرانی از روش‌های فعالی مثل بازی استفاده شود [۱۲]. نتایج مطالعات نشان دهنده‌ی ارتقا انگیزه و نگرش یادگیری، مشارکت و عملکرد دانشجویان از طریق بازی است [۱۳-۱۵]. روش مبتنی بر بازی، مکملی بر سایر روش‌های دارای دو حسن اصلی است، نخست اینکه دارای پاداش ذاتی است چون فرآگیران بازی را دوست دارند و از روی میل و رغبت در آن شرکت می‌کنند و دوم آن که ماندگاری یادگیری در این روش بیشتر است [۱۶]. فعالیت‌تیمی یکی دیگر از مزیت‌های آموزش مبتنی بر بازی است. کار تیمی باعث استفاده کارامد از نیروی انسانی، افزایش قابلیت‌ها، کسب نتایج بهتر و سریع‌تر، برقراری ارتباط موثر و کاهش تنیش و تعارض بین اعضاء می‌شود [۱۷].

در حال حاضر در دانشکده پرستاری دانشگاه علوم پزشکی تهران، آموزش مهارت‌ها در انجام فعالیت‌های تخصصی معطوف به آموزش مهارت‌های یادگیری بطور عملی در مرکز مهارت‌های بالینی دانشکده برای دروس

مقدمه:

باتوجه به نقش مهم پرستاران در تحقق رسالت نظام سلامت، از آن‌ها انتظار می‌رود در شرایط پیچیده محیط کار، مراقبت‌حرفه‌ای مطلوبی را در ابعاد جسمی، عاطفی، اجتماعی، اخلاقی و معنوی ارائه دهند [۱،۲]. نیروی کار پرستاری تحصیل کرده و ماهر برای ارائه مراقبت‌های بهداشتی ایمن و مؤثر ضروری است. مهارت‌های پرستاری به عنوان یکی از عوامل کلیدی در افزایش ایمنی بیمار و ارائه مراقبت‌های با کیفیت است. مهارت‌های تخصصی پرستاری به عنوان فعالیت‌های منحصر به‌فردی که نیازمند دانش برای برنامه‌ریزی، انجام و ارزیابی دقیق اقدامات پرستاری در مراقبت از بیمار است، تعریف می‌شود [۳].

از سوی دیگر، سبک زندگی هر یک از کارکنان مراقبت‌های بهداشت می‌تواند بر خود فرد و جامعه تاثیر بگذارد، به عبارت دیگر شیوه زندگی هر یک از متخصصان بهداشت و درمان، الگویی برای سایر افراد جامعه تلقی می‌شود و بر زندگی ایشان تاثیر گذار است [۴،۵]. طبق اعلامیه سازمان بهداشت جهانی، سبک زندگی براساس الگوها و رفتارهای معینی تعیین می‌شود که ناشی از تعامل بین خصوصیات شخصی، تعاملات اجتماعی و موقعیت اقتصادی-اجتماعی است [۶]. اخیرا سبک زندگی سالم به کانون تحقیقات محققان اجتماعی، جامعه شناسان پزشکی و محققان بهداشت تبدیل شده است. چنین شیوه‌های زندگی شامل رژیم غذایی مناسب، ورزش منظم، جلوگیری از انجام روش‌های مخرب و عدم استفاده از مواد مخدر، محافظت در برابر صدمات، کنترل عاطفی و فکری، مقابله با استرس و مشکلات روانی، استقلال، سازگاری و اصلاح روابط بین فردی در سطح اجتماعی و ارتقای معنویت است [۷].

یکی دیگر از جنبه‌های مهم حرفة پرستاری، بعد اخلاقی تصمیماتی است که پرستاران می‌گیرند [۸]؛ بطوریکه به طور میانگین ۱۱ درصد از پرستاران هر روز و ۳۶ درصد از آنان هر چند یک روز یک بار با چالش‌ها و مشکلات اخلاقی رونبه رو هستند [۹]. چالش‌های اخلاقی باعث ایجاد مشکلاتی مانند عدم مسئولیت پذیری، کاهش کیفیت

و مهارت‌هایی که ارتقاء آن‌ها در هر حوزه مدنظر می‌باشد مبتنی بر کوریکولوم آموزشی دانشجویان پرستاری در مقطع کارشناسی مکتب شده و برای هر کدام از آن‌ها چند بازی در قالب مسابقه با محوریت جذابیت، قابلیت اجرا و انجام در دانشکده پرستاری و برخورداری از ماهیت تیمی تهیه شد. سپس دو ماه قبل از مسابقه پوستری در سطح دانشکده جهت دعوت دانشجویان ترم چهار الی هشت پرستاری به شرکت در این مسابقه منتشر شد. برای ناظران مسابقه و بیمار نما به دانشجویان ترم شش به بعد فراخوان داده شد که به ازای یک روز کارآموزی و با صدور گواهی آموزشی می‌توانند در این بخش مشارکت نمایند. سناریوها و آیتم‌ها در روز مسابقه در اختیار آنان قرار داده شد و در رابطه با برگزاری مسابقه و بررسی چک لیست‌ها به ناظران و نقش بیمارها، به بیمارانها توضیحات کامل داده شد. طبق آیین نامه مسابقه، ثبت نام انجام شد. ۱۰ گروه ۵ نفره از دانشجویان تشکیل شد.

تحصیل در ترم ۶ تا ۸ مقطع کارشناسی، رضایت جهت شرکت در مسابقه و توانایی خواندن، نوشتن و صحبت کردن به زبان فارسی به عنوان معیار‌های ورود به مطالعه در نظر گرفته شد. همچنین عدم تمایل به ادامه حضور در مسابقه به عنوان معیار خروج بود. با توجه به این که برخی از سوالات مربوط به مقطع تحصیلی بالاتر و یا ترم بالاتر بود، توصیه شد که حداقل یکی از دانشجویان از ترم ۶ تا ۸ باشد، سهمیه دختران و پسران در گروه‌ها برابر بود. هر گروه میتوانست یک نفر ذخیره ترجیحاً از ترم‌های ۷ و ۸ برای خود در نظر بگیرد. برای آمادگی در مسابقه، یکی از کتاب‌های اصول و فنون پرستاری، پرستاری در اورژانس ملاحظت نیک روان مفرد، اصول تریاژ در حادث و سوانح طبق مدل استارت و جامپ استارت، آیین نامه اخلاق حرفه ای پرستاری به شرکت کنندگان معرفی شد. برای رتبه اول: ۳۵۰۰۰۰ تومان، برای رتبه دوم: ۲۰۰۰۰۰ تومان و برای رتبه سوم: ۱۵۰۰۰۰ تومان به عنوان جایزه درنظر گرفته شد. پس از ثبت نام و گروه بندی، شرکت کنندگان نسبت به ایتم‌های اجرایی مسابقه خصوصاً بخش سنجش سبک زندگی توجیه شدند. از پایان زمان ثبت نام تا اجرای مسابقه دانشجویان دو ماه جهت کسب آمادگی فرصت

اصول و مهارت‌های پرستاری در ترم یک، معاینه فیزیکی در ترم دوم و احیاء قلبی ریوی در ترم ششم است و سایر مهارت‌ها در عرصه واقعی در کارآموزی‌ها از ترم دوم تا ششم و کاروزی‌ها در ترم هفتم و هشتم در فضایی کاملاً رسمی بوده، اغلب فعالیت‌ها و یادگیری‌ها بصورت انفرادی و بدون تقویت انجام مهارت‌ها در قالب فعالیت‌های تیمی می‌باشد. برخی مطالعات، یافته‌های متناقضی را در زمینه اثربخشی بازی در مقایسه با سایر روش‌های تدریس در رشته‌های علوم پزشکی گزارش کرده‌اند [۱۸]. با توجه به نقش پرستاران در آینده شغلی خود و اهمیت دوران دانشجویی برای ارتقاء مهارت‌های اصلی تخصصی، اخلاقی و سبک زندگی سلامت محور و با توجه به اهمیت انجام فعالیت‌های مشارکتی و سهل بودن اجرای فعالیت‌های مشارکتی در قالب بازی و از آن جا که مطالعه‌ای که کلیه مهارت‌های تخصصی، اخلاق حرفه‌ای و سبک زندگی سلامت محور را باهم در قالب طراحی بازی و مسابقه به کار گیرد، یافت نشد؛ در نتیجه، تیم تحقیق بر آن شدند تا با طراحی، اجرا و ارزشیابی مسابقه آموزشی و ایجاد محیط رقابتی به عنوان یک روش مکمل در ارتقاء مهارت‌های تخصصی، اخلاق حرفه‌ای و سبک زندگی سلامت محور در دانشجویان پرستاری گام بردارند.

مواد و روش‌ها:

مطالعه فوق یک مطالعه توسعه آموزشی است که پیا هدف طراحی، اجرا و ارزشیابی مسابقه آموزشی گروهی جهت ارتقاء مهارت‌های تخصصی، اخلاق حرفه‌ای و سبک زندگی سلامت محور بر روی ۵۰ نفر از دانشجویان پرستاری ترم چهار الی هشت در قالب ۱۰ گروه ۵ نفره در اسکیل لب دانشکده پرستاری و مامایی دانشگاه علوم پزشکی تهران در تاریخ ۲۹ اردیبهشت ماه سال ۱۴۰۱ انجام شد.

در ابتدا جهت اجرای مسابقه از معاونت محترم پژوهشی دانشکده پرستاری و مامایی دانشگاه علوم پزشکی تهران مجوز‌های لازم اخذ شد. شرکت در مسابقه کاملاً داوطلبانه بوده و فرم رضایت نامه جهت شرکت در مسابقه توسط دانشجویان تکمیل شد. همچنین اصل محظوظه ماندن اطلاعات دانشجویان رعایت شد. سپس لیستی از وظایف

مواجه با بحران (زلزله) در نظر گرفته شد. در همه ایستگاه‌ها علاوه بر آیتم مورد نظر ایستگاه، اصل ارتباط با بیمار و رعایت اصول اخلاق حرفه‌ای دارای نمره بود. کلیات موارد مطرح شده در سناریوهای بخش مهارت‌های تخصصی به شرح زیر بود

۱. آموزش به بیمار: در این ایستگاه با استفاده از یک بیمارنما، مهارت دانشجویان در آموزش به بیمار دیابتی از جمله آموزش در ارتباط با فعالیت بدنی، مراقبت از پا و معاینات سالیانه مورد سنجش قرار گرفت. آموزش‌های غیر مرتبط با نیازهای آموزشی پنج نمره منفی و استفاده از روش‌های متفاوت در آموزش به بیمار و خلاقیت در به کارگیری آن‌ها پنج امتیاز مثبت داشت.

۲. تصادف با موتور: این ایستگاه با استفاده از دو بیمار نما یکی راکب موتور و دیگری عابر پیاده، به منظور سنجش توانمندی دانشجویان در مدیریت صحنه تصادف، بررسی سریع بیمار، جابه جایی بیمار، رگ گیری، اخذ علائم حیاتی، پاسمندان، رعایت موارد حفاظت فردی و ثبت اطلاعات سنجش شد

۳. مراقبت از بیمار بستری در ICU^۱: در این ایستگاه مهارت دانشجویان در ارتباط با بیمار بستری در، پیشگیری از زخم بستر، اندازه گیری CVP^۲، مانیتورینگ بیمار و تفسیر ABG^۳ بررسی شد. عدم رعایت اصول اخلاق حرفه‌ای و اقدامات غلط در این ایستگاه پنج نمره منفی داشت.

۴. دارودمانی: در این ایستگاه مهارت دانشجویان در تجویز دارو از جمله خواندن کاردکس، اطمینان از صحت داروی تجویز شده، رعایت استانداردهای دارو درمانی، محاسبات دارویی و پرهیز از عوارض دارویی سنجش شد. اقدامات غلط در این ایستگاه پنج نمره منفی داشت

۵. مواجه با بحران (زلزله): این ایستگاه با استفاده از یک بیمارنما، به منظور بررسی عملکر حرفه‌ای دانشجویان

داشتند.

در بخش سبک زندگی سلامت محور، همه شرکت کنندگان پرسشنامه محقق ساخته سبک زندگی سلامت محور را روز ثبت نام در مسابقه تکمیل نمودند. امتیاز این بخش برای هر عضو تیم به طور جداگانه محاسبه شد و امتیاز نهایی برای هر گروه از جمع امتیازات فردی محاسبه شد. این پرسشنامه شامل کلیه آیتم‌های مدنظر برای سبک زندگی سلامت محور بود و انتظار میرفت دانشجویان در مدت چهل روز سبک زندگی خود را بر اساس آیتم‌های آن ارتقاء دهند. آیتم‌های این بخش شامل: رژیم غذایی با ۴۸ امتیاز، فعالیت بدنی با ۸ امتیاز، مسئولیت پذیری در مورد سلامت با ۵۲ امتیاز، روابط بین فردی یا ۳۲ امتیاز، مدیریت استرس با ۳۲ امتیاز، خودشکوفایی با ۴۴ امتیاز، سلامت روحی با ۲۰ امتیاز، کیفیت خواب با ۳۶ امتیاز و مراقبت از کووید ۱۹ با ۳۶ امتیاز بود. این پرسشنامه چهل روز بعد مجدداً به روش خوداظهاری تکمیل گردید. از آن جا که نمره سبک زندگی سلامت محور افراد در بد و ورود به مسابقه با هم برابر نبود، اختلاف امتیاز بین روز اول و ۴۰ روز بعد مورد سنجش قرار گرفت تا ارتقاء سبک زندگی سلامت محور مدنظر باشد. لازم به ذکر است قرار بود به صورتی متفاوت یعنی با بررسی زندگی فرد به صورت مشاهده‌ای و کسب اطلاع از سایر افراد مرتبط با فرد، نمره این بخش محاسبه گردد؛ که عملاً در طی انجام مسابقه این امر میسر نشد لذا از پرسشنامه خودگزارشی برای بررسی سبک زندگی سلامت محور استفاده شد.

بخش مهارت‌های تخصصی و اخلاق حرفه‌ای در روز مسابقه در ایستگاه‌های طراحی شده به صورت گروهی و در قالب آزمون آسکی در اسکیل لب و فضای باز دانشکده سنجیده شد. هر گروه میباشد ایستگاه‌ها را در مدت زمان تعیین شده با در نظر گرفتن تمام موارد یک کار گروهی خوب و به کارگیری مهارت‌های تخصصی و اصول اخلاق حرفه‌ای به اتمام می‌رساند.

در بخش مهارت‌های تخصصی پنج ایستگاه با موضوع آموزش به بیمار، مدیریت یک بیمار تصادفی با موتور، مراقبت از بیمار بستری در بخش مراقبت ویژه، دارودمانی و

1 Intensive Care Unit

2 Central Venous Pressure

3 Arterial Blood Gas analysis

این مسمومیت ناشی از اقدام بیمار به خودکشی می باشد. پرستار B مسئولیت مراقبت از بیمار را بر عهده دارد. این پرستار هنگام کار با بیمار اقدام ناشی از خودکشی بیمار را به پرستار بخش ICU^۳ که برای کمک به بخش ICU آمده می گوید.

۴. سناریوی خطای دارویی: در این ایستگاه دانشجویان با سناریوی پرستاری مواجه هستند که در حال مراقبت از بیمار مبتلا به بیماری مزمون کلیوی می باشد. این بیمار روزانه ۱۵ میلی گرم پتاسیم در ۱۰۰۰ سی سی نرمال سالین دریافت می کند. پرستار هنگام کشیدن داروی پتاسیم کلرايد به اشتباه داروی سدیم کلرايد را در سرم ریخته و به بیمار وصل می کند. بعد از آنکه ۵۰۰ سی سی از سرم مصرف شد، پرستار متوجه اشتباه خود می شود. ولی به علت ترس ناشی از اخراج شدن تنها سرم را قطع می کند و سرم جدید با ۱۵ سی سی پتاسیم کلرايد را آماده کرده و به بیمار وصل می کند ولی به پزشک مربوطه اطلاعی در مورد اشتباه دارویی خود نمی دهد. پرستار اشتباه خود را به علت خستگی ناشی از شیفت های زیاد و شباهت ویال پتاسیم کلرايد با سدیم کلرايد توجیه می کند.

جهت بررسی پایایی و روایی، سناریوها و ابزارها با مشورت ۱۰ نفر از اعضای هیئت علمی از چهار گروه اخلاق پرستاری، بهداشت، اصول و مهارت های پرستاری و فوریت ها و اورژانس روایی محتوا شد. پایایی ابزارها به این صورت انجام شد که مسابقه بصورت پایلوت بر روی دو تیم پنج نفره از دانشجویان که مجری و همکار در طرح بودند، انجام شد و بطور همزمان توسط دو ارزیاب تکمیل و ضریب پایایی همزمان بین ارزیاب ها محاسبه شد که بالای ۹۵ درصد بود.

یافته ها:

در در مجموع ۵۰ نفر در قالب ده گروه ۵ نفره در مسابقه شرکت کردند. در بخش سبک زندگی، بطور کلی نمره همه دانشجویان نسبت به ۴۰ روز قبل بیشتر شده و میانگین نمره تغییرات مرتبط با سبک زندگی بعد از ۴۰/۷ روز ۴۰/۷

در خصوص مواجهه با بحران و مدیریت صحنه، مهارت های انتخاب رهبر، تبعیت از رهبر، تریاژ بیماران، انتقال بیماران، رگ گیری و CPR بررسی شد.

بخش اخلاق حرفه ای با ۴ سناریوی فاش شدن سناریوی مسابقه، چالش مدیریت خشم، خطای دارویی و فاش کردن اسرار بیمار سنجیده شد. کلیات سناریوهای این بخش به شرح زیر بود

۱. فاش شدن سناریوی مسابقه: در این ایستگاه ده نفر (۵ خانم و ۵ نفر آقا) از افراد اجرایی به عنوان تماساچی که سوال را می دانستند ایقایی نقش کردند. این افراد که از کادر اجرای بودند بطور برنامه ریزی شده به تیم شرکت کننده در مسابقه در بازه زمانی استراحت بین دو بخش مسابقه نزدیک شده و به افراد تیم می گفتند: «من به طور اتفاقی سوالات را دیدم. سوالات را به شما می گویم به شرط این که اگر تیم شما برنده شد، به من صد تومان بدھید». اگر گروه شرکت کننده پیشنهاد فرد را قبول می کرد، ده نمره از امتیاز گروه کسر می شد

۲. چالش مدیریت خشم: در ضمن برگزاری ایستگاه مواجه با بحران زلزله در حین تریاژ بیماران توسط دانشجویان، یکی از بیمارنماه، با انجام اقداماتی مانند: گفتن سریع تر اقدام کنید، چی کار دارید می کنید؟ الان همه می میرند و سعی در عصبانی کردن واختلال در کار تیم را داشت و در این حین، رفتار تیم نسبت به این افراد بررسی شد. در صورت پرخاشگری دانشجو و گفتن جملات و یا اقدامات نامریط توسط یک یا همه ای اعضا گروه ۵ نمره از نمره ای این قسمت از ایستگاه از گروه کسر می شد

۳. سناریو فاش کردن اسرار بیمار: در این ایستگاه دانشجویان با سناریوی: آقایی که ۲۰ ساله بود و به علت مسمومیت با استامینوفن کدئین جهت اقدام به خودکشی در بخش ICU بستری شده بود و دو رفتار متفاوت از دو پرستار رو به رو شدند و می بایست رفتار هر پرستار را بررسی و تحلیل می کردند. پرستار A مسئولیت مراقبت از این بیمار را بر عهده دارد. این پرستار هنگام راند با پزشک بیمار توضیحات مربوطه را می دهد. از جمله اینکه

علاقمندی دانشجویان به مطالب ارائه شده تاثیرگذار باشد. نظرات دانشجویان در نقش بیمار نما در جدول ۱، در نقش شرکت‌کننده در جدول ۲ و در نقش ارزیاب در جدول ۳، که به صورت مکتوب در جلسه پایانی در خصوص مسابقه جمع آوری شد؛ بدون ذکر نام نمایش داده شده است. همچنین تمہای استخراج شده از نظرات دانشجویان در جدول ۴ نمایش داده شده است.

بود.

در خصوص مهارت‌های اختصاصی و اخلاق حرفه‌ای مسابقه مشخص شد آموزش از طریق بازی می‌تواند نتایج مثبتی به همراه داشته باشد. ارائه دروس عملی در قالب بازی و فعالیت‌های گروهی، می‌تواند در روحیه بخشی به دانشجویان، ارتقاء توانایی آنان در انجام فعالیت‌های مشارکتی و گروهی و مشارکت در آموزش و افزایش

جدول ۱: نظر دانشجویان در نقش بیمارانما

شماره نفرات	نظرات
۱	در مسابقه واقعاً مطالب خوبی ارائه شد و هم مرور خوبی بر یافته‌های قبلی بود. یادگیری در این صورت خیلی بیشتر است.
۲	این روش می‌تواند روشی موثر هم برای کسی که نقش بیمار را دارد و هم برای ارزیاب باشد. سناریوهای کیس محور به این روش، جذاب و قابل فهم تر هستند به خصوص که به صورت مسابقه‌ای و رقابتی بودند
۳	چون چک لیست‌ها را قبیل از شروع مسابقه خواندم متوجه اشتباها ارائه دهنده‌گان مراقبت شدم و در ذهنم ثبت شد هنگامی که خواستم این فعالیت‌ها را انجام دهم مرتکب این اشتباها نشوم یا فعالیت‌ها را در مراقبت از بیماران می‌سازم
۴	متوجه شدم که چقدر در مواجهه با کیس‌ها مشکل داریم و در شرایط واقعی دچار مشکل خواهیم شد. در این روش هر سه گروه مشارکت کننده، بیمارانما و ناظر در حالت یادگیری قرار می‌گیرند

جدول ۲: نظر دانشجویان در نقش شرکت‌کننده در مسابقه

شماره نفرات	نظرات
۱	یادگیری در مسابقه و به صورت تعاملی با دوستان فوق العاده موثر است. به نظرم این مسابقه قابلیت برگزاری با امکانات بیشتر و وسیع تر را دارد. بخش سبک زندگی را می‌شود از طریق فرمهای اینلاین انجام داد. مسابقه عالی بود و آینده روشی دارد
۲	از شرکت در مسابقه بسیار راضی هستم. شرکت در مسابقه باعث مرور آموخته‌ها شد و همچنین باعث یادگیری نکات جدیدی شد که نمی‌دانستم. یادگیری نکات در قالب این روش باعث پایدار شدن و محکم شدن آموخته‌ها می‌شود و سخت به فراموشی سپرده می‌شوند
۳	مسابقه بسیار خوبی بود. برگزاری چنین مسابقاتی بسیار آموزنده، سرگرم کننده و جذاب است. آموزش از طریق بازی بیشتر در حافظه می‌ماند
۴	به نظرم روش خوبی برای آموزش است. اشتباها که در این روش آموزشی اتفاق می‌افتد، هیچ گاه فراموش نمی‌شود. وقتی افراد با همکاری هم چالشی را حل می‌کنند خلاقیت افزایش می‌یابد و یادگیری هم موثرتر و ماندگارتر است. نسبت به آزمون آسکی به خاطر این که بحث نمره مطرح نبود و رقابت و جایزه هم مطرح بود عملکرد دانشجویان بهتر و بدون استرس بود
۵	بسیار آموزنده بود. این روش از این جهت که رقابت و برنده شدن مطرح بود جذابیت و نشاط بالای داشت.
۶	مسابقه خیلی خوبی بود. اگر در ترم های بعد بیشتر به ان پرداخته شود خیلی می‌تواند جذاب باشد. اگر در فضای بسته اجرا می‌شد بهتر بود
۷	خیلی مسابقه خوبی بود. خیلی چیزها یاد گرفتیم. امیدوارم آموزش به همین منوال ادامه پیدا کند و بهتر است چک لیست ها بعد از اجرای مسابقه در اختیار دانشجویان قرار داده شود تا ضعف‌های خود را تقویت کنند
۸	عالی بود. پرهیجان و بسیار کاربردی
۹	اگر آموزش پرستاری در قالب مسابقه و کار عملی باشد بسیار موثرer است.
۱۰	حس خوبی از شرکت در مسابقه داشتم که می‌تواند جایگزین آموزش مرسوم شود و درصد یادگیری را بالا ببرد. در کل خوب بود و راضی بودم

جدول ۳: نظر دانشجویان در نقش ارزیاب

شماره نفرات	نظرات
۱	استفاده از دانشجویان به عنوان ناظر به من انگیزه داد و علاقه مرا نسبت به رشته ام بیشتر کرد. وقتی عملکرد دوستام را چک میکردم خیلی حس خوبی داشتم. امیدوارم این مسابقه پایه گذار اتفاقات مهمی در این حوزه برای کشور باشد و از این ایده استفاده شود
۲	جنبه‌ی آموزشی بالایی برای بندۀ داشت و تجربه خیلی خوبی بود.
۳	این موضوع که برای بار اول از نگاه ناظر ایتم‌ها را بررسی می‌کردم برای بندۀ خیلی جذاب بود.

جدول ۴: تم‌های استخراج شده از نظرات مکتوب کلیه دانشجویان در برنامه

تجربه عالی آموزش از طریق بازی	۱.	تجربه خوب آموزشی و رضایت مندی دانشجویان از این روش
پر هیجان	۲.	
کاربردی	۳.	
جذابیت و نشاط	۴.	
استرس کمتر	۵.	
جذاب و قابل فهم بودن مطالع	۶.	
فضای رقابتی خیلی جذاب	۷.	
موثر بودن آموزش پس از اتمام مسابقه یادگیری تعاملی در کنار دوستان	۱.	کارآمدی و موثر بودن روش آموزشی
کارگروهی منجر به یادگیری موثر و ماندگار می‌شود	۲.	
بررسی چک لیست‌ها بعد از بازی خیلی کمک کننده است	۳.	
یاد می‌گرفتیم که خودمان این اشتباهات را تکرار نکنیم	۴.	
یاد میگرفتیم که مراقبت‌ها را میس نکنیم	۵.	
درک بهتر شرایط و علاوه بیمار	۶.	
مروری بر یافته‌های قبلی	۷.	
تجربه موثر برای موقعیت واقعی	۸.	
یادگیری ماندگار از اشتباهات ازمون	۹.	
یادگیری ماندگارتر	۱۰.	

مطالعات نشان داده است که استفاده از این روش آموزشی

در پرستاری مورد استقبال قرار گرفته است و در حال گسترش است و در زمینه آموزشی رواج یافته است [۱۹]. روش مسابقه آموزشی می‌تواند با هدف آموزش یا ارزیابی مورد استفاده قرار بگیرد [۲۰]. استفاده از مسابقه آموزشی گروهی، منجر به یادگیری مهارت‌های جدید، تقویت مهارت‌های آموخته شده، یادگیری مشارکتی شده و منجر به ارتقا مهارت‌های حل مسئله، مهارت‌های ارتباطی و تفکر انتقادی دانشجویان شود و آنان را تشویق کند تا برای رسیدن به یک هدف آموزشی مشترک با یکدیگر همکاری کنند و با توجه به شکاف موجود بین تئوری و بالین در رشته‌هایی همانند پرستاری، انتقال دانش از تئوری به محیط بالین را تسهیل می‌کند [۲۱، ۲۲]. یادگیری فراغیر

بحث و نتیجه‌گیری:

مطالعه حاضر با هدف طراحی، اجرا و ارزشیابی مسابقه آموزشی و ایجاد محیط رقابتی به عنوان یک روش مکمل در ارتقاء مهارت‌های تخصصی، اخلاق حرفه‌ای و سبک زندگی سلامت محور در دانشجویان پرستاری انجام شد. نتایج نشان داد که در بخش سبک زندگی، بطور کلی نمره همه دانشجویان نسبت به ۴۰ روز قبل بیشتر شده بود و در خصوص مهارت‌های اختصاصی و اخلاق حرفه مشخص شد که آموزش از طریق بازی می‌تواند نتایج مثبتی به همراه داشته و منجر به روحیه بخشی به دانشجویان، ارتقاء توانایی آنان در انجام فعالیت‌های مشارکتی و گروهی و افزایش علاقمندی در دانشجویان شود.

مطالعه‌ای مداخله‌ای با عنوان "مقایسه بازی جئوپارادی در مقابل سخنرانی در مورد دستیابی به موفقیت دانشجویان در مقطع کارشناسی ارشد پرستاری" انجام دادند. نتایج مطالعه آن‌ها نشان داد که گروه بازی در حفظ و یادآوری مفاهیم در مقایسه با گروه کنترل که روش سخنرانی معمول بود، بهتر بودند [۲۷]. همچنین می‌توان به مطالعه کاسترو و همکارانش که به صورت نیمه تجربی آینده نگر با عنوان "تأثیر بازی‌های آموزشی بر پیامدهای دانشگاهی دانشجویان پرستاری" بود، اشاره نمود. نتایج آن‌ها نشان داد که استفاده از بازی‌های آموزشی باعث رقابت می‌شود و دانشجویان را به مشارکت فعال در فرایند یادگیری خود تشویق می‌کند و همچنین تعامل استاد و دانشجو را بهبود می‌بخشد. همچنین نیکولاوس و همکاران اتاق فراری برای مدیریت سپسیس برگزار کردند. نتایج آن‌ها نشان داد که این روش می‌تواند یک ابزار آموزشی نوآورانه باشد که می‌تواند به طور مثبت بر حافظه فوری و مهارت‌های همکاری بین حرفة‌ای دانشجویان حرfe‌های بهداشت تأثیر بگذارد [۲۸]. که نتایج آن‌ها در راستای مطالعه حاضر می‌باشد.

کسب مهارت‌های پرستاری یکی از شایستگی‌های ضروری برای دانشجویان پرستاری است. یکی از راه‌های توسعه آموزش از طریق مسابقات رقابتی تیمی است. نتایج مطالعه فانگ و همکاران با انجام مسابقات رقابتی تیمی بر روی گروهی متشكل از ۴۸ دانشجو، نشان داد که می‌تواند انگیزه یادگیری و مشارکت را افزایش دهد، تفکر انتقادی را پرورش دهد و می‌تواند به طور موثری مهارت‌های شناختی و تفکر انتقادی دانشجویان را تقویت کند و آنان را قادر سازد تا پرستاران بهتری شوند [۲۰]. در این راستا، مطالعه ادمیرال و همکاران، نشان داد که دانشجویان هر چه بیشتر در گیر مسابقه باشند، دانش بیشتری کسب می‌کنند. علاوه بر این، احتمال خواندن مجدد مطالب آموزشی پس از تکمیل مسابقه در این دانشجویان بیشتر است تا صحت پاسخ‌های خود را بررسی کنند [۲۹]. همان‌طور که توسط دانشجویان در مطالعه حاضر بیان شده است. مطالعه سانگ و همکاران، نشان داد که رقابت، انگیزه یادگیری دانشجویان را به طور قابل توجهی افزایش داد و آن‌ها را تشویق نمود تا به طور فعال در مورد سؤالات فکر و آن‌ها را بازبینی کنند،

محور یا یادگیری فعال به عنوان یک استراتژی برای بهبود نتایج یادگیری دانشجویان و تضمین موفقیت در دانشگاه‌های پرستاری در سراسر جهان مورد بررسی قرار گرفته است که استفاده از روش مسابقه آموزشی منجر به پیاده سازی این مفهوم می‌شود [۲۳]. علاوه بر این، منجر به بهبود همکاری، کارگروهی و تیمی بین دانشجویان می‌شود که در نهایت اعتماد به نفس دانشجویان را در انجام مهارت‌های عملی تقویت می‌کند. استفاده از این روش موجب می‌شود تا دانشجویان رضایت و لذت بیشتری را در فرآیند آموزش تجربه کنند و تجربه آموزش مانند روش‌های سنتی آموزشی خسته کننده و صرفاً استاد محور نباشد. استفاده از این روش می‌تواند مکمل خوبی برای روش‌های سنتی تدريس باشد و در کنار سایر روش‌ها مورد استفاده قرار گیرد تا تعامل بین دانشجویان و استادی را نیز افزایش دهد [۲۴].

استفاده از مسابقه آموزشی می‌تواند امکان ارزیابی دانشجویان را برای استادی فراهم کند که تا نقاط ضعف و قوت دانشجویان مشخص شود تا استادی بتوانند آن نقاط ضعف را بهبود بخشنند. همان‌طور که آدرج و همکاران مطالعه‌ای از نوع کارآزمایی تصادفی متقطع با عنوان "ارزیابی دانشجویان پزشکی با یک بازی جدی در مقایسه با ارزیابی با سوالات چند گزینه‌ای" انجام دادند. نتایج مطالعه آن‌ها نشان داد که استفاده از بازی‌های جدی منجر به رضایتمندی بیشتری در دانشجویان شد و بنابراین این روش، می‌تواند به عنوان یک روش جدید ارزیابی برای دانشجویان پزشکی باشد [۲۵]. همچنین در این روش براساس گفته دانشجویان، امکان مرور مطالب قبلی فراهم می‌شود، در واقع امکان خودارزشیابی نیز فراهم می‌شود که این مورد به دانشجو کمک می‌کند تا از نقاط قوت و ضعف خود آگاه شود و انگیزه دانشجویان را در یادگیری ارتقا می‌دهد [۲۶]. دانشجویان می‌توانند در طراحی، آماده سازی و پیاده سازی و اجرای این روش مشارکت فعال داشته باشند همان‌طور که در مطالعه حاضر دانشجویان در نقش‌های شرکت‌کننده در مسابقه، بیمار نما و ارزیاب حاضر شدند. همراستا با نتایج مطالعه حاضر، مونپاس و همکاران

دارند بسیار دشوار است و ممکن است استرس و خجالت در دانشجویان را افزایش دهند. از طرفی، احساس رقابت می‌تواند تهدید کننده باشد و مانع یادگیری شود. همچنین نیاز به هزینه اضافی برای آماده‌سازی و محدودیت‌های زمانی نیز باید مورد توجه قرار گیرد [۲۴]. برای کاهش محدودیت‌های مالی مسابقه در حین طراحی آیتم‌های مسابقه، امکانات موجود در دانشکده لحاظ شد و سوالات به گونه‌ای طراحی شد که بار مالی به دانشکده تحمل نشود.

نتیجه‌گیری:

به طور کلی نتایج مطالعه نشان دهنده‌ی نتایج مثبت و بهبود سبک زندگی، انگیزه، روحیه، ارتقاء توانایی دانشجویان در انجام فعالیت‌های مشارکتی و گروهی بود و منجر به مرور مطالب اموخته شده قبلی شد. از طرفی باعث شد تا روش تدریس جذاب‌تر باشد و دانشجویان رضایت بیشتری را ابراز کنند. به نظر می‌رسد، یادگیری نکات در قالب این روش باعث پایداری و تثبیت بهتر آموخته‌ها می‌شود. پیشنهاد می‌شود تا انجام چنین فعالیت‌هایی در حوزه آموزش و ارزیابی پرستاری افزایش یابد تا شاهد تربیت پرستارانی با مهارت‌های تخصصی، اخلاق حرفه‌ای و سبک زندگی بهتر باشیم. همچنین، استفاده از دانشجویان ضعیف به لحاظ درسی در نقش بیمارنما و یا ناظر جهت ارتقاء تحصیلی، طراحی دروس عملی دانشجویان در قالب بازی و کارهای گروهی و طراحی مسابقات بین حرف مختلف علوم پزشکی جهت تقویت فعالیت‌های بین حرفه‌ای و گروهی و آمادگی برای انجام این فعالیت‌ها در موقعیت‌های واقعی پیشنهاد می‌شود.

ملاحظات اخلاقی:

پیروی از اصول اخلاق در پژوهش

این مطالعه دارای تاییدیه اخلاقی به شماره IR.TUMS. MEDICINE.REC.1400.467 از دانشگاه علوم پزشکی تهران است.

حامی مالی

در نتیجه کیفیت و پیشرفت یادگیری آن‌ها را افزایش داد [۳۰].

گزارش شده است که مسابقات و بازی‌های جدی، چه به تنها ی و چه در ترکیب با یک مؤلفه آموزشی، می‌توانند افراد را به دنبال یک سبک زندگی سالم تر تشویق کنند. با این وجود، هنوز شواهد قطعی برای حمایت از اثربخشی این مداخله در بهبود سبک زندگی وجود ندارد [۳۱]. گونزالاس و همکاران یک برنامه آموزشی جهت یادگیری سبک زندگی سالم از طریق بازی‌های ویدیویی فعال، بازی‌های حرکتی و گیمیفیکیشن فعالیت‌های آموزشی و پیشگیری از چاقی برای کودکان دارای اضافه وزن در سنین ۸ تا ۱۲ ارائه کردند. بر اساس مطالعه آن‌ها این برنامه آموزشی در یادگیری رفتارهای عادات سالم موثر بوده است [۳۲]. چندین مطالعه نشان می‌دهند که مسابقات و بازی‌های جدی می‌توانند به عنوان ابزار یادگیری و عامل تغییر رفتار، جذاب و از نظر آموزشی مؤثر باشند. این بازی‌ها را می‌توان برای ترویج سبک زندگی سالم از طریق بهبود دانش تغذیه یا افزایش فعالیت بدنی استفاده نمود [۳۳].

مطالعات به این نتیجه رسیدند که استفاده از رویکرد بازی و رقابتی برای آموزش اخلاق می‌تواند افکار را تحریک کند، تفکر تأملی و استدلالی را تسهیل کند، به عملکرد استدلال اخلاقی کمک کند و آگاهی در مورد مسائل اخلاقی را افزایش دهد. مهارت شناسایی مضللات اخلاقی را افزایش می‌دهد و حساسیت اخلاقی را تقویت می‌کند. مشارکت در چنین بازی‌هایی به فرد امکان می‌دهد مفاهیم اخلاقی را احساس کند، ارزش‌های اخلاقی مناسبی را ایجاد کنند و فرصت‌هایی را برای خودآزمایی در حوزه اخلاق فراهم می‌کند [۳۴]. نتایج مطالعه مدنیه‌شات و همکاران که برای توسعه روشی برای آموزش اخلاق به دانشجویان پرستاری با استفاده از بازی انجام شد؛ نشان داد که بازی‌ها رویکرد مفیدی برای ایجاد حساسیت اخلاقی در بین دانشجویان پرستاری است تا آن‌ها را نسبت به مسائل اخلاقی در محیط حرفه‌ای خود حساس‌تر کند [۳۵].

البته باید این نکات را مورد توجه قرار داد که استفاده از این مسابقات در کلاس‌های کوچک که نیاز به فضای اضافی

آوری داده ها، مفهوم مطالعه، طراحی، اجرای مطالعه؛ رئوفه کریمی؛ تهیه نسخه خطی، ویرایش نسخه خطی، بررسی نسخه خطی، جستجوی ادبیات.

این مقاله با حمایت مالی معاونت تحقیقات دانشگاه علوم پزشکی تهران انجام شده است

سهم نویسندهان

هیچ گونه تعارض منافعی در پژوهش حاضر وجود ندارد.

تشکر و قدردانی

از معاونت آموزشی دانشکده پرستاری و مامایی تهران و مسئولیت محترم مرکز مهارت های بالینی دانشکده پرستاری و مامایی تهران و دانشجویان شرکت کننده در این مطالعه تشکر و قدردانی می شود.

زهرا رودهقان؛ مفاهیم، طراحی، تعریف محتوای فکری، تجزیه و تحلیل داده ها، تجزیه و تحلیل آماری، بررسی نسخه خطی؛ حانیه جوکار قهروند؛ جستجوی ادبیات، جمع آوری داده ها، مفهوم مطالعه، طراحی، اجرای مطالعه؛ نرگس عظیمی؛ جستجوی ادبیات، جمع آوری داده ها، مفهوم مطالعه، طراحی، اجرای پژوهش؛ زهرا حسن بکلو؛ جستجوی ادبیات، جمع آوری داده، مفهوم مطالعه، طراحی، اجرای مطالعه؛ سمانه باصری؛ جستجوی ادبیات، جمع

References

1. Goethals S, Gastmans C, de Casterlé BD. Nurses' ethical reasoning and behaviour: A literature review. *Int J Nurs Stud.* 2010; 47(5):635-50. DOI: [10.1016/j.ijnurstu.2009.12.010](https://doi.org/10.1016/j.ijnurstu.2009.12.010)
2. Adib Haj Bagheri M, Salsali M, Ahmadi F. The concept of professional power in nursing. *Feyz Med Sci J.* 2004; 8(1):9-19. [In Persian] [Link](#)
3. Kajander-Unkuri S, Suhonen R, Katajisto J, Meretoja R, Saarikoski M, Salminen L, et al. Self-assessed level of graduating nursing students' nursing skills. *Nurse Educ Today.* 2014; 4:51-64. DOI: [10.5430/jnep.v4n12p51](https://doi.org/10.5430/jnep.v4n12p51)
4. Jonsdottir IH, Börjesson M, Ahlborg G, Jr. Healthcare workers' participation in a healthy-lifestyle-promotion project in western Sweden. *BMC Public Health.* 2011; 11:448. DOI: [10.1186/1471-2458-11-448](https://doi.org/10.1186/1471-2458-11-448)
5. Rechardt M, Shiri R, Karppinen J, Jula A, Heliövaara M, Viikari-Juntura E. Lifestyle and metabolic factors in relation to shoulder pain and rotator cuff tendinitis: a population-based study. *BMC Musculoskelet Disord.* 2010; 11:165. DOI: [10.1186/1471-2474-11-165](https://doi.org/10.1186/1471-2474-11-165)
6. Abbott A. Professional Ethics. *Am J Sociol.* 1983; 88(5):855-85. DOI: [10.1086/227762](https://doi.org/10.1086/227762)
7. Lindsay J. Healthy living guidelines and the disconnect with everyday life. *Crit Public Health.* 2010; 20:475-87. DOI: [10.1080/09581596.2010.505977](https://doi.org/10.1080/09581596.2010.505977)
8. Neville L. Moral difficulties in nursing practice: reflections on the practice of a nurse educator. *Nurse Educ Pract.* 2004; 4(2):128-34. DOI: [10.1016/S1471-5953\(03\)00034-9](https://doi.org/10.1016/S1471-5953(03)00034-9)
9. Hariharan S, Jonnalagadda R, Walrond E, Moseley H. Knowledge, attitudes and practice of healthcare ethics and law among doctors and nurses in Barbados. *BMC Med Ethics.* 2006; 7:E7. DOI: [10.1186/1472-6939-7-7](https://doi.org/10.1186/1472-6939-7-7)
10. Ghorayshi SA, Shabani M. Prevention of harm to patients or to nurses: A major moral conflict for nurses in the context of ethical decision making. *J Adv Med Biomed Res.* 2006; 14(57):57-9. [In Persian] [Link](#)
11. Hassanpoor M, Hosseini M, Fallahi Khoshknab M, Abbaszadeh A. Evaluation of the impact of teaching nursing ethics on nurses' decision making in Kerman social welfare hospitals in 1389. *IJMHEM.* 2011; 4(5):58-64. [In Persian] [Link](#)
12. Shakour M, Haghani F, Shokri T, Bahramian H. The Effect of game method on students' satisfaction and achievement in anatomy course. *JIMS.* 2013; 31(244):1038-47. [In Persian] [Link](#)
13. Subhash S, Cudney EA. Gamified learning in higher education: A systematic review of the literature. *Comput Human Behav.* 2018; 87:192-206. DOI: [10.1016/j.chb.2018.05.028](https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.05.028)
14. Jaguš T, Botički I, So H-J. Examining competitive, collaborative and adaptive gamification in young learners' math learning. *Comput Educ.* 2018; 125:444-57. DOI: [10.1016/j.compedu.2018.06.022](https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.06.022)
15. Tsay CH-H, Kofinas A, Luo J. Enhancing student learning experience with technology-mediated gamification: An empirical study. *Comput Educ.* 2018; 121:1-17. DOI: [10.1016/j.compedu.2018.01.009](https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.01.009)
16. Safavi A. Principles of methods and techniques of teaching. Tehran, Iran: Moaser Publication; 2000. [In Persian] [Link](#)
17. Aramoon H, Sadeqi AZ, Saeida AS. EFFECT of team work skills on research and educational performance of students case study: students of Yazd University. Women's Studies. 2009; 3(1): 59-73. [In Persian] [Link](#)
18. Madden C. Undergraduate nursing students' acquisition and retention of CPR knowledge and skills. *Nurse Educ Today.* 2006; 26(3):218-27. DOI: [10.1016/j.nedt.2005.10.003](https://doi.org/10.1016/j.nedt.2005.10.003)
19. Kuruca Özdemir E, Dinc L. Game-based learning in undergraduate nursing education: A Systematic review of mixed-method studies. *Nurse Educ Pract.* 2022; 62:103375. DOI: [10.1016/j.nepr.2022.103375](https://doi.org/10.1016/j.nepr.2022.103375)
20. Fang YY, Lin Y-Y, Lu L-T. Competition to promote teaching and improving nursing skill using the team game tournament method with learning from competition. *J Environ Occup Health.* 2022. DOI: [10.21203/rs.3.rs-1621427/v1](https://doi.org/10.21203/rs.3.rs-1621427/v1)
21. Zhang J, Cui Q. Collaborative Learning in Higher Nursing Education: A Systematic Review. *Journal of Professional Nursing.* 2018; 34. DOI: [10.1016/j.jnp.2022.103375](https://doi.org/10.1016/j.jnp.2022.103375)
22. Onat V, Karabey T. Authentic and collaborative

- teaching methods to train future professional nurses: Traditional compilation. *Klinikleri J Nurs Sci.* 2022; 14(4):1240-50. DOI: [10.5336/nurses.2022-89412](https://doi.org/10.5336/nurses.2022-89412)
23. Adipat S, Laksana K, Busayanan K, Ausawasowan A, Adipat B. Engaging Students in the Learning Process with Game-Based Learning: The Fundamental Concepts. *International Journal of Technology in Education.* 2021; 4(3):542-52. DOI: [10.46328/ijte.169](https://doi.org/10.46328/ijte.169)
24. McEnroe-Petite D, Farris C. Using gaming as an active teaching strategy in nursing education. *Teach Learn Nurs.* 2020; 15:61-5. DOI: [10.1016/j.teln.2019.09.002](https://doi.org/10.1016/j.teln.2019.09.002)
25. Adjedj J, Ducrocq G, Bouleti C, Reinhart L, Fabbro E, Elbez Y, et al. Medical Student evaluation with a serious game compared to multiple choice questions assessment. *JMIR Serious Games.* 2017; 5(2):e11. DOI: [10.2196/games.7033](https://doi.org/10.2196/games.7033)
26. Morrell BLM, Ball HM. Can You Escape Nursing School? Educational Escape Room in Nursing Education. *Nursing education perspectives.* 2020; 41(3):197-8. DOI: [10.1097/01.NEP.0000000000000441](https://doi.org/10.1097/01.NEP.0000000000000441)
27. Montpas MM. Comparison of "Jeopardy" game versus lecture on associate degree nursing students' achievement and retention of geriatric nursing concepts. Wayne State University; 2004. [Link](#)
28. Fusco NM, Foltz-Ramos K, Ohtake PJ. An interprofessional escape room experience to improve knowledge and collaboration among health professions students. *Am J Pharm Educ.* 2022; 86(9):ajpe8823. DOI: [10.5688/ajpe8823](https://doi.org/10.5688/ajpe8823)
29. Admiraal W, Huizenga J, Akkerman S, Dam G. The concept of flow in collaborative game-based learning. *Comput Human Behav.* 2011; 27:1185-94. DOI: [10.1016/j.chb.2010.12.013](https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.12.013)
30. Sung HY. A Competition-based problem-posing approach for nursing training. *Healthcare (Basel).* 2022; 10(6). DOI: [10.3390/healthcare10061132](https://doi.org/10.3390/healthcare10061132)
31. Azizi-Soleiman F, Heidari-Beni M, Hemati Z, Kelishadi R. Designing and developing an educational-therapeutic game for improving healthy lifestyle in children and adolescents. *International Journal of Computer Games Technology.* 2023; 2023:9897496. DOI: [10.1155/2023/9897496](https://doi.org/10.1155/2023/9897496)
32. González González C, Gómez N, Navarro-Adelantado V, Cairo M, Quirce C, Toledo P, et al. Learning healthy lifestyles through active video-games, motor games and gamification of educational activities. *Computers in Human Behavior.* 2015. DOI: [10.1016/j.chb.2015.08.052](https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.08.052)
33. Andrew L, Barwood D, Boston J, Masek M, Bloomfield L, Devine A. Serious games for health promotion in adolescents: A systematic scoping review. *Educ Inf Technol (Dordr).* 2023; 28(5):5519-50. DOI: [10.1007/s10639-022-11414-9](https://doi.org/10.1007/s10639-022-11414-9)
34. Zvereva G, Xi N, Hamari J, Pirkkalainen H. Gamification in ethics education: A literature review. In *Australasian Conference on Information Systems (ACIS) 2023.* New Zealand; 2023. [Link](#)
35. Maddineshat M, Yousefzadeh MR, Mohseni M, Maghsoudi Z, Ghaffari ME. Teaching ethics using games: Impact on Iranian nursing students' moral sensitivity. *Indian J Med Ethics.* 2019; 4(1):14-20. DOI: [10.20529/IJME.2018.056](https://doi.org/10.20529/IJME.2018.056)

