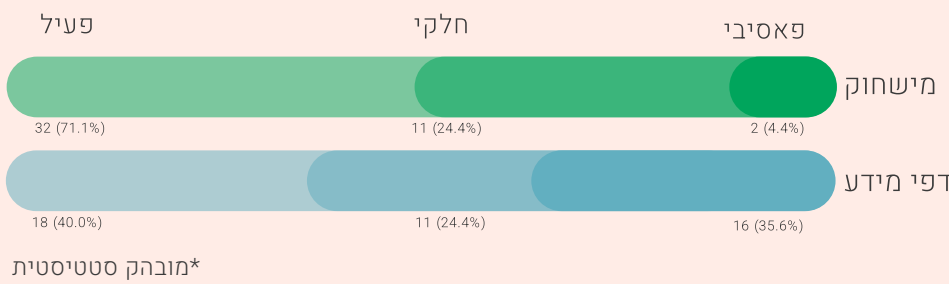


ממצאים

רמת היענות לטיפול:



סוג ההדרכה:

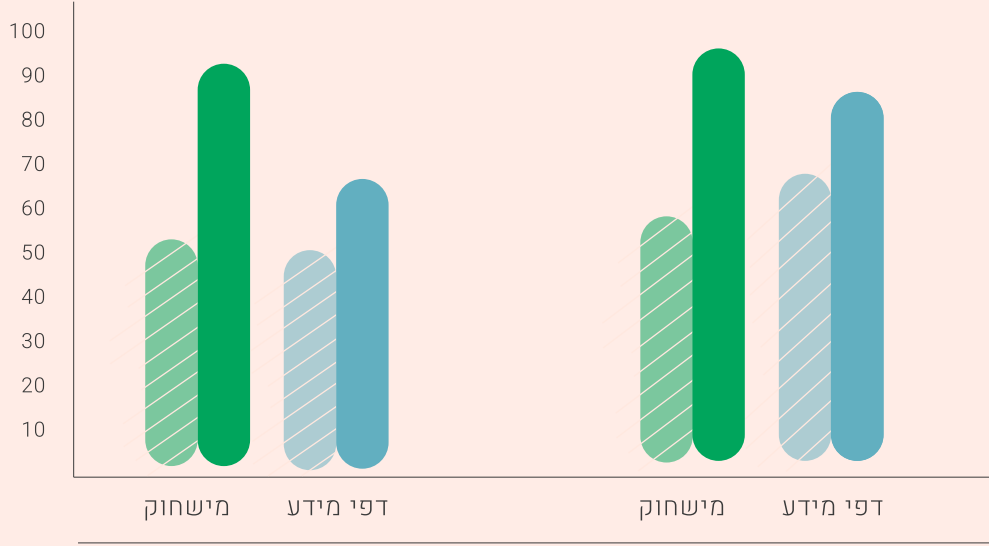
גיל: 47.29
Covariates appearing in the model are evaluated at the following values:
Error bars: +/- 2SE

לפני הדרכה אחרי הדרכה

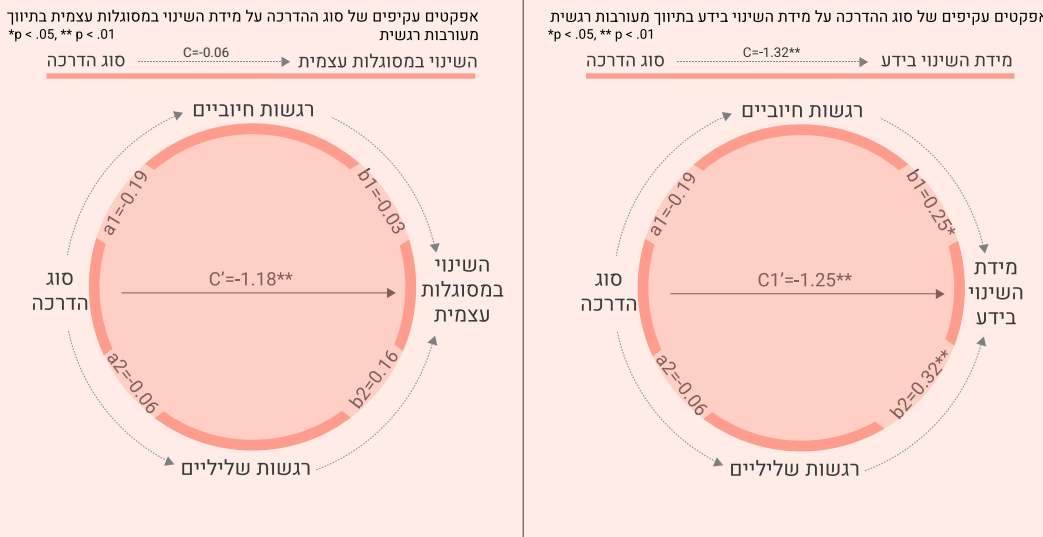
מסוגלות עצמית

רמת הידע

אחוז התשובות הנכונות בשאלון ידע

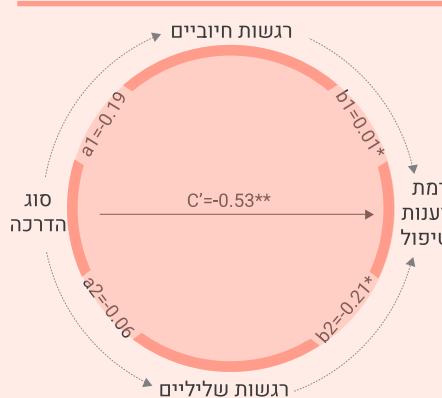


מודלי תיווך:



אפקטים עקיפים של סוג ההדרכה על מידת השינוי ברמת היענות לטיפול

רמת היענות לטיפול



מסקנות

תוצאות מחקר זה הראו באופן סטטיסטי ומובהק כי מטופלים שהודרכו בגישת ה"מישחק" (Gamification) ביחס למטופלים שהודרכו באמצעות דפי מידע, דיווחו על יכולות גבוהות יותר באופן משמעותי ברמות הידע שלהם, רמות המסוגלות העצמית ורמות היענות לטיפול.

סיכום

תוצאות אלו מצביעות על כך שגישת ה"מישחק" (Gamification) משפרת את רמות ההיענות לטיפול והמסוגלות העצמית של מתמודדי נפש כבר בשלב האקוטי, דבר שיתכן ויכול להשפיע בהמשך על ירידה באשפוזים החוזרים ועל היכולת לעליה בתפקוד העצמי.



מחקר:
ענת פינקו נאור
בהנחיית ד"ר אילנה דובובי
אוניברסיטת תל אביב

משחק
והיענות לטיפול
בדרך החוויה

מחקר דמוי ניסוי בקרב מתמודדי נפש הדרכת מטופל מבוססת מישחק לשיפור ידע, היענות ומסוגלות עצמית.

Gamification of patient education to improve knowledge, adherence, and self-efficacy among mental health patients: A Quasi-experimental study.

רקע

היענות והצמדות למתווה הטיפולי, מהווים אתגר בקרב חולים כרוניים בכלל ובקרב מתמודדי נפש בפרט. מחקרים מצביעים על כך שההיענות לטיפול בקרב מתמודדי נפש עומדת על פחות מ-60% (Williams, Manias & Walker, 2008). מתמודדי נפש בשלב האקוטי, פנויים פחות ללמידה והבנה, משחקים או ריפוי בעיסוק אינו מצריך מהמתמודד יכולות קוגניטיביות של למידה.

מטרה

מטרת המחקר היא להשוות שני סוגי הדרכה: הדרכה מסורתית (דפי מידע) לעומת הדרכה בגישת המישחק, במטרה לבחון שיפור ברמות ידע, במסוגלות עצמית ובהיענות לטיפול.

רציונל

העברת מידע באופן חוויתי: המטרה היא מציאת צמדים: הגדרה והסבר על ההגדרה בנושאים של חובות וזכויות ומידע על ביטוח לאומי וסל שיקום בבריאות הנפש

בהתבסס על התיאוריות:

התיאוריה להגדרה עצמית
(Self-Determination Theory)תיאורית הזרימה
(Flow Theory)

הדרכה בגישת המישחק מעצימה את התחושות הבאות:

מעוררות ציפיות הנובעות מבקרה פנימית סובייקטיבית
ערך (Value) מול שליטה (Control)

רמות ידע

היענות לטיפול

המסוגלות העצמית

רמת מעורבות רגשית

שיטה

התערבויות חוויתיות ככלל, הוכחו ביעילות ומקובלות בניסויים. עם זאת לעיתים רחוקות מדווחים על היענות והיצמדות למתווה הטיפולי מחוץ למסגרת הניסויים, ובמקום שבו היא נמצאת, נראה כי הדבקות לפחות, בדרך כלל לא מרתיעה.

ראשית נערכה סקירה שיטתית של גישת המישחק (Gamification) מדיסציפלינות שונות כגון: חינוך- אקדמיה ותיכון, בריאות- מחלקות שונות ובריאות הנפש.

שנית בוצע מחקר דמוי ניסוי בבית חולים פסיכיאטרי. הנתונים נאספו ממקורות שונים:

מטופלים שהתנדבו להשתתף במחקר וחולקו לשתי קבוצות באופן אקראי מילאו ארבעה שאלונים קבוצה אחת עברה התערבות, השנייה לא עברה.

בשלב הבא, מילאו שוב את שלושת השאלונים הראשונים

בוצע איסוף נתונים נוסף מתוך הרשומה הרפואית על אופן התנהגותם בפועל בזמן האשפוז, נתונים אלו נכתבו על ידי המרפאות בעיסוק באופן שוטף

א

ב

ג