המרכז הרפואי לשיקום לוינשטיין
שיקום ההתחדשות
מקבוצת כללית



שימוש במשחקי טריוויה ככלי חוויתי להנגשת מידע רפואי

קידום אוריינות רפואית לתמיכה בתהליכי שיקום

טלי שתקני; ענת גילן; נחמן פלוטינסקי

רקע

אוריינות רפואית מהווה מרכיב מרכזי בקידום בריאות, בטיחות המטופל ושיפור היענות לטיפול, במיוחד במסגרות שיקום בהן נדרשת הבנה מעמיקה ומעורבות מתמשכת של מטופלים ובני משפחותיהם. עם זאת, העברת מידע רפואי באמצעים מסורתיים אינה תמיד נגישה או אפקטיבית לכלל האוכלוסיות.
שילוב כלים חווייתיים, כגון משחקי טריוויה, מציע גישה חדשנית להנגשת מידע מורכב באופן פשוט, אינטראקטיבי ומעורר עניין.



מטרה

הנגשת מידע שיקומי באמצעות משחקי טריוויה להעשרת הידע וליצירת פעילות פנאי חינוכית וחווייתית בקרב מטופלים, בני משפחה ומבקרים

העשרת הידע –
הנגשת מידע שיקומי רפואי בצורה קלה לעיכול.

יצירת פעילות פנאי -
חוויה חינוכית, מהנה ושוברת שגרה.

פנייה לקהל רחב -
מותאם למטופלים, בני משפחה ומקרים ומבקרים במחלקה.

השיטה

פותחה סדרת משחקי טריוויה אינטראקטיביים על ידי אנשי התוכן ובשיתוף עם יחידת האיכות והחדשנות בנושאים מרכזיים בקידום בריאות ושיקום, ביניהם: מניעת נפילות, שמירה על שלמות העור ומניעת פצעים, איזון סוכרת, תזונה בריאה לילדים, אכילה ובליעה בטוחות, השפעת הגיל על הנהיגה, ייפוי כוח מתמשך, מניעת זיהומים, אלרגיות למזון ונושאים נוספים. המשחקים תוכננו כך שיתאימו לרמות אוריינות שונות, כללו שאלות קצרות, משוב מידי ואלמנטים משחקיים במטרה לרתום ולהפוך את חווית הלמידה למהנה יותר. המשחקים הופצו באמצעות QRC במרחבים קליניים וציבוריים ברחבי המוסד באופן נגיש וזמין. צוותים נדרשו להפנות למשחקים כחלק מפעילות הסברה ולמידה בלתי פורמלית.

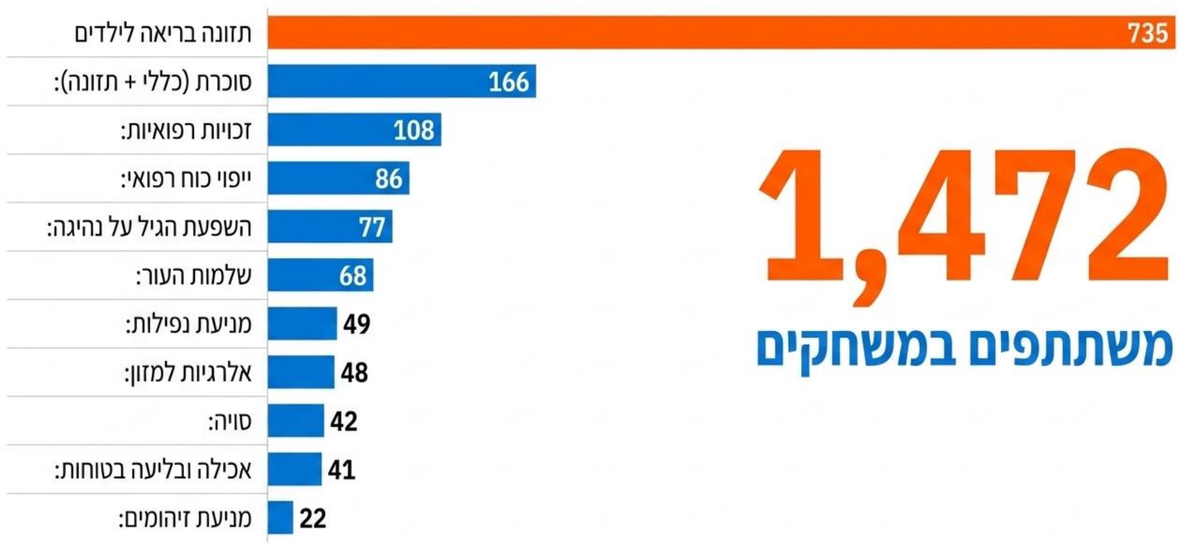




סרוק אותי



תוצאות



נצפתה מעורבות גבוהה של קהלי היעד: מטופלים, בני משפחה, מבקרים וצוות. הפעילות תרמה להבנה טובה יותר של תכנים שיקומיים ורפואיים, עודדה שאלות ושיח, וחיזקה את תחושת השותפות. יחד עם זאת נראה כי בחלק מהמשחקים היקף השימוש נמוך וכדאי לבחון את הסיבות לכך.

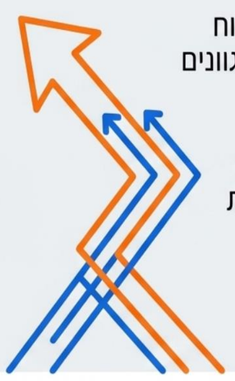
מסקנות

- משחקי טריוויה מהווים כלי יעיל וחווייתי להנגשת מידע רפואי ושיקומי
- מודעות ותיווך של הצוות הגדילו את החשיפה וכמות הכניסות למשחקים
- למיקום ה- QRC חשיבות רבה לטובת הגברת החשיפה וההיענות
- מלווים ששהו זמן רב יותר במרחבי בית החולים נטו להיכנס יותר למשחקים
- שילוב מושכל בשיגרות העבודה יכול להגדיל חשיפה ולהפוך את המשחק לחלק אינטגראלי מהדרכות

מסקנות קליניות

- כלי יעיל, **נגיש וחווייתי** לשיפור אוריינות רפואית.
- **מעצים** את המטופל ומחזק את הקשר עם הצוות המטפל.
- מייצר **חוויה חברתית ולימודית** חיובית בסביבה השיקומית.

הצעד הבא



- **הרחבת** המיזם ופיתוח תכנים לקהלי יעד מגוונים נוספים.
- **שדרוג הפלטפורמה הטכנולוגית** והעמקת תהליכי ההטמעה ההטמעה במחלקות.