

## Hemşirelik Eğitiminde Oyun Temelli Öğrenme

Game Based Learning in Nursing Education

Gül ŞAHİN<sup>1</sup>, Tülay BAŞAK<sup>2</sup>

### ÖZ

Bilginin sürekli güncellendiği günümüz koşullarında hemşirelik eğitimi de çağa uygun şekilde tasarlanmak durumundadır. Hemşirelik öğrencilerinin bilişsel süreçlerin geliştirilmesi ve kanıta dayalı hemşirelik uygulamaları için kritik düşünme ve karar verme becerilerinin geliştirilmesi ve kazanması önemlidir. Hemşirelik eğitiminde klinik uygulama becerileri, öğrencilerin hastane ortamında görev yapmak üzere donatılmalarına odaklanmaktadır. Ancak, klinik muhakeme ve kritik düşünme yeteneği hemşirelik uygulamalarının öncüsü kabul edildiğinden pedagojik yöntemlerin yoğunlaşması gerekmektedir. Hemşirelik eğitimcileri, öğrencilerin dikkatini çekecek ve onları motive edecek öğretim tekniklerini kullanmak durumundadırlar. Eğitimciler, oyun temelli eğitim gibi yöntemler ile öğrenimi ilgi çekici hale getirebilirler. Oyunların müfredata entegre edilmesi beraberinde yenilik ve heyecan getirmenin yanı sıra birçok avantaj sunmaktadır. Hemşirelik eğitiminde oyun tasarlama ihtiyacı; öğrencilere kritik düşünme ve uygulama becerisinin geliştirilmesi sonucu ortaya çıkmıştır. Hemşirelik eğitiminde oyunlar, öğrencinin ilerlemeyi gözlemlemesine, performansla ilgili bireysel ve grup olarak geri bildirim almasına, sosyalleşmesine, ekip çalışmasının önemini anlamasına yardımcı olmaktadır. Bu derleme, oyunların hemşirelik eğitiminde kullanımı, hemşirelik eğitimi açısından önemini açıklamak amacıyla yapılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Eğitim, Hemşirelik, Oyun, Eğitim Teknolojisi.

### ABSTRACT

Nursing education in today's conditions that information is constantly updated has to be designed in accordance with era. This is important for nursing students to gain systematic thinking, discipline-specific knowledge, evidence-based practice, experience, development of cognitive processes and clinical thinking competence. The clinical application skills in nursing education focus on equipping students to work in the hospital environment. However, as clinical reasoning and critical thinking ability are recognized as the pioneers of nursing practice, pedagogical methods need to be concentrated. Nursing educators must use instructional techniques that will draw attention and motivate the students. Educators should make learning interesting with methods such as game-based learning. The integration into the curriculum of the games, brings innovation and enthusiasm as well as many advantages. The need for game design in nursing education arised as a results of the development of critical thinking and application skills for students. The games in nursing education help the student to observe the progress, to get feedback on performance as an individual and group, to socialize and to understand the importance of team work. This review is intended to explain using of games in nursing education and the importance of games in terms of nursing education.

**Keywords:** Education, Nursing, Game, Learning, Educational Technology.

<sup>1</sup>Uzm.Hem., Gülhane Eğitim ve Araştırma Hastanesi, Ameliyathane Bölümü, Ankara, sahingl@gmail.com, ORCID:0000-0001-6723-8572

<sup>2</sup>Doç. Dr., Sağlık Bilimleri Üniversitesi, Gülhane Hemşirelik Fakültesi, Hemşirelik Esasları Anabilim Dalı, tulay.basak@sbu.edu.tr, ORCID:0000-0001-5148-5034

## GİRİŞ

Dünya nüfusunun artması ve son yıllarda ulusal ve küresel sağlık eğilimleri nedeniyle, özellikle hemşirelik hizmetlerine yönelik değişen ihtiyaçları analiz eden çok fazla çalışma yapılmaktadır. Sağlık sistemlerini güçlendirmek, eğitim ve sağlık sistemlerini birbiri ile bütünleştirmek için yeni stratejiler ve yaklaşımlar benimsenmesi ve eğitimde dönüşüm konusunda küresel bir strateji oluşturulması gerekliliği belirtilmiştir.<sup>1</sup> 2010 yılı Lancet raporuna göre; tıp ve hemşirelik alanlarında yüksek eğitim için ortak strateji geliştirilmesi gerektiği bildirilmiştir. Bu raporda mesleki bağlılık vurgulanırken, bir yandan da sınırların ötesine geçmenin önemi vurgulanmaktadır. Bu durum ise, hemşireler için profesyonel sağlık hizmeti sunumunda daha büyük bir özerklik anlamına gelmektedir.<sup>2</sup>

Bilginin sürekli güncellendiği, kazanılması gereken beceri ve tutumların sürekli yenilendiği günümüz koşullarında hemşirelik eğitimi de çağa uygun şekilde tasarlanmak zorundadır.<sup>3</sup> Yeni teknolojiler hemşirelik eğitim müfredatına entegre edilerek öğrencilerin güvenli bir ortamda beceri gelişimi sağlanmalıdır. Hemşirelik öğrencilerinin sistematik düşünme, disipline özgü bilgi, kanıta dayalı uygulama, deneyim, bilişsel süreçlerin geliştirilmesi ve klinik karar verme yeterliliği kazanması önemlidir. Hemşirelik eğitiminde klinik uygulama becerileri, öğrencilerin hastane ortamında görev yapmak üzere donatılmasına odaklanmaktadır. Ancak klinik karar verme ve eleştirel düşünme yeteneği hemşirelik uygulamalarının öncüsü kabul edildiğinden pedagojik yöntemlerin yoğunlaşması gerekmektedir.<sup>4</sup>

Günümüz kuşağı öğrencileri; evde, oyun konsollarında, cep bilgisayarlarıyla veya cep telefonlarıyla hızlı ve tempolu dijital dünyada yetişmektedirler. Teknoloji ile oyun oynayıp, uluslararası bağlantı kurabilmektedirler. Dijital yerliler olarak adlandırılan teknoloji kuşağı hemşirelik öğrencileri, pasif ve geleneksel öğrenme yöntemleri ile öğrenim görmeyi yeterli bulmayabilirler. Bunlara ek olarak sosyal anlamda bağımlıdırlar ve

anında geri bildirim talep etmektedirler. Ayrıca, bilgiye erişim için teknolojiyi aktif bir şekilde kullanmaktadırlar.<sup>5</sup>

Hemşirelik öğrencilerinin çoğunluğu, eğitime aktif katılmayı tercih etmektedir. Aktif öğrenme stratejileri, öğrencinin öğrenme ve memnuniyetini artırmaktadır. Y kuşağı olarak adlandırılan 1980 yılından sonra doğan bireyler, teknolojiyle iç içe farklı öğrenme tercihlerine sahip grubu oluşturmaktadır. Bu nedenle yenilikçi öğrenim stratejilerini tanımak ve yeni yöntemler sağlamak, kuşaklar arası çeşitliliğe sahip öğrencilerin ilerlemesini en üst düzeye çıkarması açısından önem arz etmektedir. Milenyum kuşağı olarak da adlandırılan Z kuşağı ise, hızlı cevap alabildiği çok görevli etkinliklere katılımı talep etmektedir. Görüldüğü gibi aktif, ilgi çekici öğrenme etkinlikleri ders, eğitmen odaklı yaklaşımdan daha çok ilgi görmektedir. Video, grafik, ses ve kinestetik öğrenme olarak adlandırılan aktif öğrenme stratejilerinin eğitime dahil edilmesi bir ihtiyaç olarak doğmaktadır. Günümüz hemşirelik lisans öğrencilerinin büyük çoğunluğu milenyum kuşağını oluşturmaktadır. Hemşirelik eğitimcileri, öğrencilerin dikkatini çekecek, motive edecek öğretim teknikleri kullanmak durumundadırlar.<sup>6</sup> Öğrencilerin teknoloji ihtiyaçları göz önünde bulundurulmalı, ders içerikleri oyunlaştırılmış şekilde müfredata entegre edilmelidir. Eğitimciler, oyun temelli eğitim ilkeleri, bulmacalar gibi yöntemler aracılığıyla öğrenimi ilgi çekici hale getirmelidirler.<sup>5</sup>

Günümüzde simülasyon laboratuvarları hemşirelik eğitiminde vazgeçilmez bir unsur haline gelmiştir. Simülasyon laboratuvarları ile öğrenciler; eleştirel düşünme, bilgi edinme ve durumu değişen hastaya müdahaleyi öğrenmektedir. Sanal simülasyon yöntemlerinin bir türü olan oyunlar; havacılık, askeri savaş oyunları gibi alanlarda uzun zamandır kullanılmasına karşın sağlık eğitiminde nispeten yeni bir gelişmedir. Sağlık eğitiminde kullanılan oyunlar, teknoloji ile; animasyon, video simülasyonları ve avatarlara kadar çeşitli

içeriklerle donatılabilmektedir. Oyun; öğrenciye en geniş anlamda öğrenme imkanı sunan, ilgi çekici, interaktif medyanın kullanıldığı, eğlencenin ötesinde bir öğretim sunan pedagojik araç şeklinde tanımlanabilir.<sup>4</sup>

### **Oyun Temelli Eğitim**

Oyun, tarihsel bir etkinliktir ve arkeolojik bulgular, M.Ö. 3500 yıllarına ait oyunların kullanımında kanıt sağlar. Eğitimde oyun kullanımı, yetişkinlerin öğrenmesine katkı sağlayan büyüyen önemli bir alan olarak ortaya çıkmaktadır. Oyun ile öğrenmede; rahat, ilgi çekici bir ortamda öğrenci etkileşimi ve geri bildirim mümkün olmaktadır.<sup>7</sup> Oyunun eğitimde kullanımı yeni bir uygulama değildir ve sağlık eğitiminde yaygın olarak kullanılmaktadır. Eğitimciler, oyunları motive edici olarak görmekte ve öğrencilerin derse katılımını arttırdığını belirtmektedir. Oyun, çok çeşitli klinik ve akademik uzmanlıklara adapte edilebilmektedir.<sup>8</sup> Oyunlar, öğrencilere çeşitli farklı yeterlilikleri uygulamak ve geliştirmek için kapsamlı ve sanal bir ortam sunar.<sup>4</sup>

Oyuna katılan öğrenci; bireysel eksikliklerini düzenleme, değerlendirme kendine özgü geri bildirim alma ve modülden öğrenilen bilgileri entegre etme fırsatı yakalar. Öğrenci hem teorik hem de uygulama becerilerinde pratiklik kazanır. Oyun ayrıca eğitime, öğrenciyi de değerlendirme fırsatı sağlar. Oyun ile dikkat çekici bir uygulamada grup etkinliklerine katılmayan öğrencilerin dahi katıldığı gözlemlenmektedir. Öğrenciler eğitimde oyun kullanımının onları eğlendirdiğini ve rekabet ortamının oluştuğunu bildirmektedirler.<sup>8</sup> Oyunların bir öğretim stratejisi olarak kullanılmasının olumlu yanları olduğu gibi olumsuz yanları da bulunmaktadır. Oyunların herkese açık olması, zamana karşı yarışma gibi nedenlerle öğrenci için kaygı ve stres kaynağı olabileceği düşünülmektedir. Tüm bunların yanında akranlar arası rekabete neden olabilmektedir.<sup>7</sup>

Oyunlar, öğrencilerin dikkatini çekebilecek, motive edici pasif öğrenme yöntemlerinin yerine kullanılacak bir

tekniktir. Sınav tarzındaki oyunlar, öğrencilerin geri bildirim alabilecekleri eğitici bir değerlendirme yöntemi olarak fayda sağlayabilir. Günümüzde öğrencilerin yaparak, yaşayarak öğrenme taleplerinin artmasına rağmen, eğitimciler geleneksel eğitim yöntemlerini kullanmayı tercih etmektedir. Didaktik eğitim yöntemleri kısa bir zaman diliminde verimli olarak görülse de endüktif öğrenme engellendiği için dezavantaj olarak görülmektedir. Oyunların eğitimde kullanımı, öğrenmeyi teşvik eder ve öğrenciler arasındaki işbirliğini geliştirir. Öğrenciler tehlikesiz bir ortamda aktif ve öğrenci merkezli öğrenmeyi sürdürürler. Anında geribildirim almak, öğrenci için öğrenmeyi çekici kılmaktadır. Eğitimciler farklı öğrenme stillerine hitap etmek için birden fazla öğretim stratejisini kullanmak durumundadırlar. Öğrenciler; işitsel, görsel ve bilişsel şekilde öğrenmeyi tercih edebilirler. Yetişkin öğrenciler, eğitim ortamına daha önceki yaşam deneyimi ve bilgisi ile birlikte gelmektedir. Oyunların önceden öğrenilen bilgileri güçlendirmenin etkili bir yolu olduğu bilinmektedir ve bilginin kalıcılığını arttırdığı söylenebilir.<sup>6</sup>

### **Oyun Temelli Öğrenme ve Hemşirelik Eğitimi**

Hemşirelik eğitiminde oyunların kullanımı, 1980'lere kadar dayanmaktadır. Oyunlar hemşirelik eğitiminin geleneksel olarak didaktik eğitim yöntemine dayanması nedeniyle öğrenmeden ziyade daha çok eğlenme yöntemi olarak görülmüştür.<sup>6</sup> Hemşirelik eğitiminde oyunların uygulanması henüz gelişme aşamasındadır.<sup>9</sup> Hemşirelik eğitiminde oyun tasarlama ihtiyacı, öğrencilere klinik uygulama becerisini geliştirmek üzere ortaya çıkmıştır.<sup>10</sup> Öğrenmeyi destekleyen pek çok farklı teknoloji bulunmakta ve bunların uygulanmasıyla ilgili zorlukları anlamak gerekmektedir.<sup>11</sup>

Teknolojideki gelişmeler eğitimcilerin, hemşirelik öğrencilerini hazırlamanın yeni ve yenilikçi yöntemlerini öngörmelerine olanak tanımaktadır. Eğitim amaçlı oyun, problem çözme, geribildirim, kazanma kabiliyeti, kurallar, hedefler, rekabet ve eğlence gibi

unsurları içermesi gerektiği belirtilmektedir.<sup>11</sup> Eğitimciler oyunları müfredata dahil ettikçe, öğrencileri gerçek klinik uygulama becerisine daha iyi hazırlamalarına yardımcı olacaktır. Bu aşamada oyunlar didaktik eğitimin yerine alacak öğrenim yöntemleri olmaktan ziyade, eğitimde yardımcı olarak kullanılacak yöntemler olarak görülmelidir. Eğitimciler sanal uygulamaları müfredata entegre ederken bu konuda eksiklikler, başarı ya da başarısızlıklar görülebilir. Etkili oyun temelli öğrenme araçları için, eğitimcilerin eş zamanlı olarak etkileşimde bulunması, bir simülasyon ve oyun olarak öğrenmede neyin etkili olduğunu anlamaları gerekmektedir.<sup>12</sup>

Oyunlar, akut bakım dışında sınırlı imkanlarla sağlık profesyonelleri için güvenli, tutarlı ve etkili bir öğrenme deneyimi sunmaktadır.<sup>4</sup> Oyunlar; hemşirelik, farmakoloji, araştırma, gerontoloji ve benzeri birçok klinik bakım alanlarında çeşitli içeriklerle zenginleştirilerek hemşirelik eğitiminde kullanılmaktadır. Hemşirelik eğitiminde oyunlar, öğrencinin ilerlemeyi gözlemlemesine, performansla ilgili bireysel ve grup olarak geri bildirim almasına, sosyalleşmesine, ekip çalışmasının önemini anlamasına yardımcı olur.<sup>5</sup> Ayrıca, ekip iş birliği ve etkileşime teşvik eder.<sup>3</sup> Ekip çalışmaları klinik uygulamada hayati önem taşır ve bu nedenle oyunlar gerçekte olduğu gibi ekip rollerini yansıtır.<sup>8</sup> Bu etkinlikler sayesinde öğrencinin motivasyonu artmaktadır. Oyunlardaki başarının derecelendirilmesini sağlayan dijital rozetler beceri, öğrenme başarısı, deneyim ve ustalığın görsel ve mobil olarak tanınmasını sağlar. Geleceğin diploması olarak da adlandırılan dijital rozetler sayesinde; öğrenme daha zevkli ve geri bildirim olarak gerçekleşmektedir. Milenyum kuşağı öğrencileri bu rozetler ile; aldığı derslere, kazandığı başarılarla onaylı olarak ulaşabilme imkanına sahiptir.<sup>5</sup>

Hemşirelik eğitiminde oyunların avantajları:<sup>8,10</sup>

- Karmaşık konular, hasta ve pahalı klinik ekipman kullanımı olmadan öğretilir.

- Katılımcılar, klinik ortamda yapılan yanlış kararların sonuçları olmadan öğrenirler.

- Oyunlar eğlencelidir, kaygıyı azaltır ve katılımcıları stresli klinik durumlara adapte eder.

- Öğrenciler seçim yapma konusunda aktif olarak yer alır ve akran eğitimlere katılma fırsatı bulurlar.

- Ekip çalışmasına teşvik eder.

- Öğrenciler bilgi ve deneyimlerini paylaşırlar.

- Bilgi alanındaki boşlukları belirleyerek gözden geçirmeye yardımcı olur ve teori ile uygulama arasındaki bağlantıyı güçlendirebilir.

- Çok sayıda öğrenciye eşit öğrenme fırsatı sağlar.

- Katılımcı kendi hızında ilerleyerek ve bilgisini test ederek öğrenme ihtiyaçlarını belirleyebilir.

- Sanal olgular ile öğrencinin; sistematik hasta değerlendirme, karar verme ve eleştirel düşünme becerilerini geliştirmesi sağlanabilir.

Eğitimciler, klinik eğitim için ilgi çekici ve motive edici bir öğrenme ortamı sağlamakla yükümlüdürler. Çalışmalar, simülasyon tabanlı oyunun, klinik uygulama becerilerini geliştirdiğini savunmaktadır. Öğrencilerin oyun temelli öğrenmeyle olumlu deneyimleri olduğu doğrulansa da, öğrenmeyi zayıflatan bazı zorluklar da bildirilmiştir. Bu zorluklar teknik problemler ve kullanıcı arabiriminde yaşanan problemlerdir. Oyunla ilgili diğer olumsuzluklar, gerçek yaşamı yeterince yansıtamayan senaryolardır. Bununla birlikte, hemşirelik eğitiminde gelişen eğitimsel simülasyon oyunlarına rehberlik edecek tasarım ilkeleri üzerine çok fazla araştırma bulunmamaktadır.<sup>10</sup>

Geleneksel beceri laboratuvarlarında öğrenciler; yatak yapma, banyo, yara bakımı, steril teknik gibi uygulamalarda bulunurken



mezuniyet sonrası daha karmaşık beceriler ile karşılaşmaktadırlar. Öğrencilerin karmaşık olmayan becerileri öğrenmesinde oyun tabanlı eğitim ve simülasyon kullanımı pahalı bir uygulama iken, daha karmaşık eylemlerin eğitiminde kullanılması klinik uygulamaya yönelik bütüncü bir adım olabilir. Sanal ortamın, gerçek ortama destek bir adım olarak sisteme entegre edilmesi eğitimi kolay ve zevkli kılacaktır.

Sanal ortamdaki gerçeğe dayalı senaryolar ile öğrenme; basit bilgi kazanımının ötesinde farklı klinik durumlarda bilgiyi tanımak, analiz etmek, seçmek ve uygulamak için gerekli becerilerin gelişmesine doğru ilerleyebilir. Bu öğrenme yöntemi ile problem çözme, eleştirel düşünme ve karar verme becerileri üzerine yoğunlaşmaktadır.<sup>4</sup> Sanal ortamların didaktik eğitime dahil edilmesi, öğrencilerin sanal ortamda öğrendiklerini klinik uygulamaya aktarmalarına imkan sağlamaktadır.<sup>9</sup> Sağlık eğitiminde şimdiye kadar oyunlar, acil durumlarda becerilerin sınıflandırılması ve resüsitasyon eğitimi gibi tekniklerinin geliştirilmesi üzerine odaklanmıştır.<sup>4</sup> Oyunların öğrenme sürecine olumlu katkıda bulunduğu ve eğitimcilerin bir öğretim stratejisi olarak kullanmaya devam etmelerinin uygun olacağı düşünülmektedir.<sup>7</sup>

Blakely ve ark. (2009) çalışmasında hemşirelik öğrencilerinin oyun oynamakla ilgi olumlu deneyimlerini şu şekilde sıralamıştır.<sup>7</sup>

- Oyun, farklı geçmişleri bulunan hemşirelerin birbirlerinin deneyimlerinden öğrenmelerini sağlar.
- Oyunlar, aktif bir öğrenme stilini teşvik eder ve anında geribildirim sunar.
- Oyunlar, destek ve anlayış ile empati becerilerinin gelişmesini sağlar.
- Oyun, kontrollü bir ortam sağlayarak, kompleks çalışma ortamlarını anlamalarını sağlar.
- Oyun, diğer öğrenme formatlarına kıyasla mevcut deneyim miktarını artırır.

- Oyun, motivasyonel öğrenmeyi, bireysel öğrenme ve anında geri bildirim yoluyla teşvik eder.
- Oyun, iletişimi ve etkileşimi geliştirmektedir.

### **Oyun ve Kanıta Dayalı Uygulama**

Hemşirelik yönetmeliğinde “Her ortamda bireyin, ailenin ve toplumun hemşirelik girişimleri ile karşılaşabilecek sağlıkla ilgili ihtiyaçlarını belirler ve hemşirelik tanılama süreci kapsamında belirlenen ihtiyaçlar çerçevesinde hemşirelik bakımını kanıta dayalı olarak planlar, uygular, değerlendirir ve denetler.”<sup>14</sup> ibaresi ile hemşirelik uygulamalarında kanıta dayalı uygulamanın önemi belirtilmiştir. Bu nedenle, öğrencilerin hemşirelik eğitiminde de kanıta dayalı uygulama önem arz etmektedir. Lisans mezunu hemşireler, araştırma, klinik uzmanlık, hasta tercihleri ve diğer mevcut kaynaklardan yararlanarak kanıta dayalı hemşireliğe hazırlanmaktadır.<sup>15</sup>

Kanıta dayalı hemşirelikte oyun temelli öğrenmeyi kullanmak, öğrencilerin; karar verme beceri ve bilgilerini entegre ederek geliştirebilecekleri bir öğrenme ortamı sağladığı için, müfredatta tartışmasız çok etkili bir kullanım alanına sahiptir. Davidson ve Candy (2016) çalışmasında hemşirelik lisans öğrencileri eğitiminde, kanıta dayalı hemşirelik gelişimi için oyun temelli öğrenme ortamlarının geliştirilmesi gerektiğini düşünmektedir.<sup>15</sup>

Hemşireler, kanıta dayalı uygulama sürecini, güvenli, yüksek kaliteli, etkili bakım sağlamak için kullanmaktadır. Ayrıca kanıta dayalı uygulama hemşirelik uygulamalarında standardizasyonu sağlamaktadır. Oyunlar, kanıta dayalı uygulama için eleştirel düşünme becerilerini geliştirmekte etkilidir. Net hedefler ile öğrencinin motivasyonunu arttırmakta, başarının sonuçları ile birlikte benlik saygısını da arttırmaktadır.<sup>13</sup>

### **Hemşirelik Eğitiminde Oyun Kullanımı ile İlgili Çalışmalar**

Araştırmalar, oyunların hemşirelik eğitimi için etkili, yenilikçi bir öğretim stratejisi

olduğunu öne sürse de, bunu destekleyen kanıt sayısı azdır. Hemşirelik eğitiminde oyunların kullanılması eleştirel düşünmeyi arttırmakta ve öğrencileri karar vermek için takım halinde çalışmaya teşvik etmektedir. Hemşirelik öğrencileri, eğitimde oyunların daha sık kullanılmasını ve eğitsel oyunları öğrenmek ve bilgi aktarmak için mükemmel bir yol olarak algıladıklarını belirtmişlerdir. Boctor'un (2013) çalışmasında hemşirelik esasları için tasarlanan oyunu öğrenciler faydalı ve ilgi çekici bulduklarını, ayrıca müfredata dahil edilmesi gerektiğini düşünmektedirler.<sup>6</sup>

Simülasyon oyunları, öğrencilerin öğrenme sürecine aktif olarak katılmalarını sağlayarak, empati gibi soyut kavramları öğretmek için değerli bir yöntem olarak görülmektedir. Öğrencinin öğrenmesi için ek bir fayda sağlarken, fiili sonuçları olmayan bir ortamda durumlara tepki verme imkanı sunar. Bu faaliyetler, öğrencilerin hastalarla karşılaşmadan, klinik deneyimden önce bilgi, beceri ve tutum kazanmalarını sağlar. Ayrıca, senaryolar, öğrencilerin bir hasta gibi başka bir kişiye empati kurma imkânı tanıyan simülasyon deneyimlerinde de kullanılabilir. Chen, Kiersma, Yehle, Plake'in (2015) hemşirelik öğrencileriyle yaptığı çalışmada geriatri ilaç oyununun öğrencilerin yaşlı bakımında empati kazanmalarını sağladığını bildirmiştir.<sup>16</sup> Blanco, Torente, Manjon, Ruiz, Giner'in (2017) hemşirelik ve tıp öğrencileriyle yaptığı çalışmada ise, oyun benzeri simülasyon ile daha önce ameliyathane deneyimi olmayan öğrencilerin hata yapmaktan daha az korktukları, bilgiyi daha fazla algıladıkları ve daha fazla işbirlikçi tutum sergiledikleri sonucuna varmıştır.<sup>17</sup>

Oyun temelli eğitim, önceden belirlenen kurallarla rekabet ortamında gerçekleşen öğretim yöntemidir. Bu yöntemle öğrenciler, risksiz bir öğrenme ortamında karar verme, problem çözme ve eleştirel düşünme becerilerini geliştirirler. Ayrıca, yaparak, yaşayarak öğrenme fırsatı buldukları için öğrencilerin öğrenmesine katkı sağlayacak deneysel bir yöntem olarak kabul edilmektedir. Eğitimciler ise, bilginin

kalıcılığını sağlayarak, eleştirel düşünmeyi teşvik ettiği için oyun temelli öğrenme yaklaşımlarını kullanmaktadırlar. Paim ve Golmeier (2017), çalışmasında ameliyathane ortamı için hazırlanan oyunda, yöntemin öğrenmeye katkıda bulunduğu ancak tek başına kullanılamayacağını bildirmişlerdir. Ameliyathane ortamı, baskı ve stresin yoğun olduğu yüksek riskli senaryolar olarak düşünülür. Kaygı; kişiler arası iletişim, baskı, deneyimsizlik gibi nedenlerle artabilir. Perioperatif hemşirelik, oyun temelli eğitim ile yeterlilik, gelişime katkı sağlayabilecek bir ortam oluşturmaktadır. Oyun temelli öğrenme, öğrenciler için heyecanlı bir öğrenme ortamı yaratmaktadır. Ekip işbirliği, ameliyathane korkusu, işlemlerin sıralaması, stresin azalması ve hataların azaltılmasında büyük önem taşımaktadır.<sup>18</sup>

Tan ve ark. (2017) hemşirelik öğrencileriyle yaptığı kan transfüzyonu tasarlandığı oyunda, öğrenciler çeşitli zorluk derecelerine göre bir serviste kan transfüzyonu uygulamasını yönetmektedir. Oyunda gerçekliği arttırmak için, doktor, hemşire ve öğrenci hemşire avatarları eklenip, adım adım ilerleme sağlanmıştır. Bir seviye tamamlanmadan diğerine geçiş mümkün olmamaktadır. Eğitimde oyun kullanımının, öğrenmeyi optimize ettiği ve umut verici bir pedagojik yaklaşım olduğu sonucuna varılmıştır.<sup>9</sup>

Li ve ark. (2015) daha önce KPR (Kardiyo Pulmoner Resusitasyon) eğitimi almamış tıp fakültesi birinci sınıf öğrencileriyle yaptığı çalışmasında, KPR üç boyutlu bir oyun olarak öğrencilere sunulduğunda öğrenmede etkili olduğu sonucuna varılmıştır.<sup>19</sup> Hemşirelik eğitiminde, oyunların kullanımı öğrencilere gerçekçi ve güvenli bir ortamda klinik akıl yürütme ve karar verme fırsatını sunmaktadır. Johnsen, Fossum, Vivekananda-Schmidt, Fruhling ve Sletebo'nun (2016) KOAH'lı hastaların bakımında klinik karar verme ve akıl yürütme becerilerini geliştirmek için, hemşirelik öğrencilerine uygulanan oyunların, kullanışlı, yararlı ve zevkli bulduklarını belirtmişlerdir.<sup>20</sup>

Hemşirelik eğitiminde oyun oynamanın öğrencinin uzun vadeli performansı üzerine

etkisi ise kesin değildir ve daha fazla çalışma sonuçlarına ihtiyaç duyulmaktadır.<sup>7</sup>

## SONUÇ VE ÖNERİLER

Günümüzde hemşirelik eğitiminde giderek artan popüleritesine rağmen, aktif öğrenme stratejileri yerine geleneksel öğretim yöntemleri tercih edilmektedir.<sup>7</sup> Kuşaklar değiştikçe hemşirelik öğrencilerinin öğrenme stillerinin değişeceği unutulmamalı, bilgi, beceri ve tutumların sürekli yenilendiği günümüz koşullarında hemşirelik eğitimi

çığa uygun şekilde tasarlanmalıdır. Oyun ve simülasyon geliştirmekte olan bir alandır. Zamanla bu alanda daha geniş araç çeşitliliği, daha az maliyet ve efor ile eğitim sağlanacaktır. Oyunun hemşirelik eğitiminde kullanımının potansiyel avantajları gelecekte daha da belirgin hale gelecektir.

## KAYNAKLAR

1. Garret, BM. (2012). "Changing The Game; Some Thoughts On Future Healthcare Demands, Technology, Nursing And Interprofessional Education". *Nurse Educ Pract*, 12 (4), 179-181.
2. Frenk, J, Chen, L, Bhutta, Z, Cohen, J, Crisp, N, Evans, T, Zurayk, H. (2010). "Health Professionals For A New Century: Transforming Education To Strengthen Health Systems In An Interdependent World". *Lancet*, 376 (9756), 1923.
3. Kaya, H, Akçin, E. (2002). "Öğrenme Biçimleri/Stilleri ve Hemşirelik Eğitimi" *C. Ü. Hemşirelik Yüksek Okulu Dergisi*, 6 (2), 31-35.
4. Dariel, OJP, Raby, T, Ravaut, F, Rothan-Tondeur M. (2013). "Developing the Serious Games Potential in Nursing Education". *Nurse Educ Today*, 33 (12), 1569-1575.
5. White, M, Shellenbarger, T. (2018). "Gamification of Nursing Education With Digital Badges" *Nurse Edu*, 1-5.
6. Boctor, L. (2013). "Active-Learning Strategies: The Use Of A Game To Reinforce Learning In Nursing Education. A Case Study". *Nurse Educ in Pract*, 13 (2), 96-100.
7. Blakely, G, Skirton, H, Cooper, S, Allum, P, Nelmes, P. (2009). "Educational Gaming in The Health Sciences: A Systematic Review". *J Adv Nurs*, 65 (2), 259-269.
8. Gibson, V, Douglas, M. (2013). "Criticality: The Experience Of Developing An Interactive Educational Tool Based On Board Games". *Nurse Educ Today*, 33 (12), 1612-1616.
9. Tan, AJQ, Lee, CCS, Lin, PY, Cooper, S, Lau, LST, Chua, WL, Liaw, SY. (2017). "Designing And Evaluating The Effectiveness Of A Serious Game For Safe Administration Of Blood Transfusion: A Randomized Controlled Trial". *Nurse Educ Today*, (55), 38-44.
10. Koivisto, JM, Haavisto, E, Niemi, H, Haho, P, Nylund, S, Multisilta, J. (2018). "Design Principles For Simulation Games For Learning Clinical Reasoning: A Design-Based Research Approach". *Nurse Educ Today*, (60), 114-120.
11. Gallegos, C, Tesar, AJ, Connor, K, Martz, K. (2017). "The Use Of A Game-Based Learning Platform To Engage Nursing Students: A Descriptive, Qualitative Study". *Nurse Educ Pract*, (27), 101-106.
12. Bauman, EB. (2012). *Game-Based Teaching and Simulation in Nursing and Health Care*. New York: Springer Publishing Company, 1st Edition, 7-10, 49-51.
13. Milner, KA, Cosme, S. (2017). "The PICO Game: An Innovative Strategy for Teaching Step 1 in Evidence-Based Practice". *Worldviews on Evid Based Nurs*, 14 (6), 514-516.
14. Hemşirelik Yönetmeliği. (2010). Sayı: 27515. 08.03.2010. Hemşirelerin Görev Yetki ve Sorumlulukları Madde: 6 (a).
15. Davidson, SJ, Candy LJ. (2016). "Teaching EBP Using Game-Based Learning: Improving the Student Experience". *Worldviews on Evid Based Nurs*, 13 (4), 285-293.
16. Chen, AMH, Kiersma, ME, Yehle, KS, Plake, KS. (2015). "Impact Of The Geriatric Medication Game On Nursing Students' Empathy And Attitudes Toward Older Adults". *Nurse Educ Today*, 35 (1), 38-43.
17. Blanco, A, Torente, J, Manjon, FB, Ruiz, P, Giner M. (2017). "Using A Videogame To Facilitate Nursing And Medical Students' First Visit To The Operating Theatre. A Randomized Controlled Trial". *Nurse Educ Today*, (55), 45-53.
18. Paim, CPP, Goldmeier, S. (2017). "Development of an Educational Game to Set Up Surgical Instruments on the Mayo Stand or Back Table: Applied Research in Production Technology". *JMIR Serious Games*, 5 (1), 1-9.
19. Li, J. et al. (2015). "3D CPR Game Can Improve CPR Skill Retention". *Stud Health Technol Inform*, (216), 974.
20. Johnsen, HM, Fossum, M, Vivekananda-Schmidt, P, Fruhling, A, Slettebo, A. (2016). "A Serious Game for Teaching Nursing Students Clinical Reasoning". *Stud Health Technol Inform*, (225), 905-90.