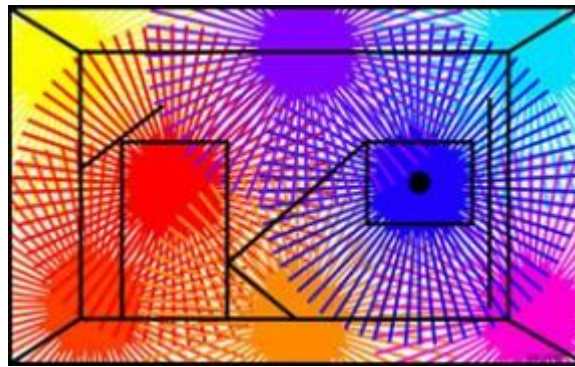


קורס מספר: 290.3423
שנה"ל: 2013-2014

ניהול בבריאות שנה ד': יצירתיות בארגוני בריאות

מרצה: גב' דלית וילהלם



Oliver Alvarez: איור. CC3-by-sa. יצירתיות וקוגניציה. מקור: ויקיפדיה ברשיון

יצירתיות היא אחד הגורמים המניעים את הישרדותו והתפתחותו של כל ארגון. היצירתיות מניעה את החדשנות שמביאה לצמיחה, מרחיבה את תחומי הפעילות ומעשירה את התהליכים הארגוניים. יצירתיות מוגדרת כגמישות מחשבתית, היכולת לצאת מתוך המסגרת ליצור עולם חדש, או לבנות דרך חדשה להתמודדות. יצירתיות קשורה להיחלצות מקיבעון. העזה מתייחסת ליכולת לקחת סיכון, לפעול במצבי עמימות. השילוב בין השניים מחבר חשיבה ועשייה פורצות דרך. יצירתיות והעזה הינם מרכיבים חשובים מאוד בכל שלב משלבי חייו של הארגון. בכל עת קיים הצורך בחשיבה שאיננה שגרתית ומקובלת, ביכולות להפגין גמישות מחשבתית ולקחת סיכונים. גם בארגון השמרני ביותר יש צורך באנשים יצירתיים ונועזים החושבים מחוץ לקופסה, מותחים את גבולות התפקיד והמערכת. אנשים כאלו מהווים את השמרים בארגון. בעידן של שינויים תכופים וחוסר ודאות בכל תחומי החיים אנו עדים לפיתוחים פורצי-דרך החל מהחלל, דרך הרפואה, הייטק ועד לננו-טק (פיתוח של מוצרים זעירים מתוחכמים ובעלי עוצמה אדירה) שהוא המילה האחרונה בתחום החדשנות. חדשנות בלתי פוסקת זו לא פוסחת על ארגוני הבריאות שנאלצים להמציא את עצמם מחדש ולחשוב על פתרונות יצירתיים שנועדו להתמודד עם האתגרים של מערכת הבריאות ולהצליח. ארגוני הבריאות נדרשים לחשיבה אסטרטגית פורצת דרך. בקורס זה נחשף למושגי יסוד בחשיבה יצירתית ונתרגם אותה למציאות של ארגוני בריאות.

מטרות הקורס הן:

1. להקנות למשתתפים ידע, מיומנויות ותפיסת עולם, לגבי יצירתיות של הפרט, קבוצה וארגון.
2. להתנסות בחוויות יצירתיות המאפשרות הבנת המרכיבים והתהליכים היצירתיים שמאפשרים פיתוח אסטרטגיות יעילות להתמודד עם גמישות מחשבתית ועם מצבי חוסר וודאות במערכת הבריאות.
3. להתנסות בעבודה קבוצתית בפיתוח פרויקט יצירתי בארגון.
4. לספק למשתתפים פורום לדיון ולפתרון דילמות ניהוליות, הצעות מן העבודה היומיומית בארגוני הבריאות.

מבנה הקורס:

הקורס יתנהל במתכונת של התנסות בסדנה בשילוב חומר תיאורטי ולמידה מרחוק.
הקורס הוא שנתי ומתנהל במתכונת הבאה: במהלך **סמסטר א'** המפגשים יהיו במתכונת של **סדנה באוניברסיטה**. במהלך **סמסטר ב'** הלמידה תתנהל מרחוק **במתכונת מתקשבת** - הסטודנטים יגישו רפרטים מתוקשבים וינהלו את הלמידה של עמיתיהם באופן מתקשב.
לקורס **שלושה מרכיבים** – **1. השתתפות בדיונים ופעילויות במסגרת סדנאות** שתעביר המרצה, **2. השתתפות בפעילות מקוונת בין חברי הקבוצה והמרצה** **3. למידת עמיתים שתבצע באמצעות רפרט מתקשב**. במהלך הסדנאות יתבצע ניתוח של מצביים הדרכתיים בארגוני הבריאות.

דרישות והרכב הציון:

1. השתתפות פעילה בכיתה (השתתפות שבועית באתר הקורס ובאתרים שונים על פי הנחיית המרצה והשתתפות בכיתה) – 30%
 2. הצגת מאמר ברפרט מתקשב וניהול הלמידה בפורום - 30% (יתרחש במהלך סמסטר ב')
 3. ביצוע פרויקט קבוצתי – 40% (יתרחש במהלך סמסטר א' וב')
- נוכחות: **חובה**.

תכני הקורס ורשימת הקריאה

תאריך: 13.10.13

נושא השיעור:

1. **מבוא: מושגי יסוד – יצירתיות, חדשנות**

תאריך: 20.10.13 / 27.10.13 / 3.11.13

נושא השיעורים ופריטים ביבליוגרפיים:

2. **מאפיינים קוגניטיביים ורגשיים המעודדים יצירתיות**

Keith, S. (2000). Creativity: Cognitive, personal, developmental, and social aspects. *American Psychologist*, Vol 55(1), Jan, 151-158.

Dietrich, A. (2004). The cognitive neuroscience of creativity. *Psychonomic Bulletin & Review*, 11 (6), 1011-1026.

תאריך: 10.11.13 / 17.11.13 / 24.11.13

נושאי השיעורים ופריטים ביבליוגרפיים:

3. מאפיינים קוגניטיביים ורגשיים המעכבים יצירתיות

Brennana, A. & Dooley, L. (2005). Networked creativity: a structured management framework for stimulating innovation. *Technovation*, 25, 1388–1399

תאריך: 8.12.13 / 15.12.13

נושא השיעור ופריטים ביבליוגרפיים:

4. יצירתיות בארגונים – המשאב האנושי

Shalley, C. E., Zhou, J. & Oldham, G. R. (2004). Should We Go from Here? The Effects of Personal and Contextual Characteristics on Creativity: Where *Journal of Management*, 30; 933 – 958.

הסביבה הארגונית כמקדמת/מעכבת יצירתיות

Jennifer M. George (2007): 9 Creativity in Organizations. *The Academy of Management Annals*, 1:1, 439-477.

תאריך: 22.12.13 / 29.12.13 / 5.1.14 / 12.1.14

נושא השיעור ופריטים ביבליוגרפיים:

5. יצירתיות וחדשנות בארגונים

Duxbury, T. (2012) Creativity: Linking Theory and Practice for Entrepreneurs. *Technology Innovation Management Review* August, www.timreview.ca 10.

Hernández-Mogollon, R., Cepeda-Carrión, G., Cegarra-Navarro, J. G. & Leal-Millán, A.

(2010), "The role of cultural barriers in the relationship between open-mindedness and organizational innovation". *Journal of Organizational Change Management*, Vol. 23 Iss: 4 pp. 360 – 376.

תאריך: 19.1.14

נושא השיעור ופריטים ביבליוגרפיים:

6. מנהלים או מנהיגים ויצירתיות

Isaksen, S. G. & Akkermans, H. J. (2011) Creative Climate: A Leadership Lever for Innovation. *Journal of Creative Behavior*, Volume 45 , 3, 161- 187.

מטלות:

הנחיות לפרויקט קבוצתי (40%)

הפרויקט הקבוצתי יתבצע בקבוצות של 4 סטודנטים כל קבוצה במהלך סמסטר א' וסמסטר ב'.
בניית משחקי למידה סביב אחד הנושאים הבאים:

- שילוב הומור בפרקטיקה הסיעודית לטובת העובדים והמטופלים
- שילוב אומנות בפרקטיקה הסיעודית לטובת העובדים והמטופלים
- שילוב סיפורים בפרקטיקה הסיעודית לטובת העובדים והמטופלים
- שילוב דרמה בפרקטיקה הסיעודית לטובת העובדים והמטופלים
- שילוב טכניקות של חשיבה יצירתית בקבלת החלטות קליניות

קבוצת הסטודנטים מבצעת את הפרויקט בהתאם להנחיות הבאות:

1. בוחרת את אחד הנושאים המופיעים ברשימה
2. מגדירה את המטרות הראשוניות של הפרויקט (הנחיות מפורטות יופיעו באתר הקורס)
3. מגדירה את המשימות לפרויקט בהתאם ליעדים שמגדירה
4. מחלקת את המשימות בין חברי הקבוצה
5. מגדירה את קצב ההתקדמות ומעריכה את ההצלחות שלה
6. מגישה עבודת סיכום על הפרויקט

הנחיות לכתיבת עבודה מסכמת של הפרויקט הקבוצתי

חלק ראשון: רקע ורציונל

תארו את הרקע לביצוע הפרויקט שלכם:

- מה הן מטרות הפרויקט וכיצד הן קשורות לספרות מקצועית
- מה היו ההנחיות וכיצד אתם החלטתם לבצע
- מדוע חשוב לבצע את הפרויקט
- במה הוא תורם ללמידה ארגונית
- קישור לספרות רלוונטית שמסבירה את חשיבות הפרויקט

חלק שני: ביצוע הפרויקט

תארו כיצד ביצעתם את הפרויקט:

- מה היו המשימות שביצעתם, מה מטרתן וכיצד הן קשורות לפרויקט
- מה היה הפער בין התכנון לביצוע
- מה לא הצלחתם לבצע כפי שתכננתם ומה למדתם מזה
- מה התוצרים של המשימות שבצעתם

חלק שלישי: הערכת הפרויקט

- מה הן מטרות הפרויקט כעת. מה ההבדל בין המטרות בתחילת הדרך לבין הסיום? כיצד הן קשורות למטרות שהגדרתם בתחילת הפרויקט כיצד אתם מבינים כעת את מטרת הפרויקט עם סיומו?
 - תארו את תוצרי הפרויקט וקשר אותם לספרות מקצועית רלוונטית. הסבירו את הקשר ללמידה ארגונית
 - מה יכולתם ללמוד מההליכים והתוצרים של הפרויקט? נא תארו תובנות ברמה האישית של כל סטודנט וברמה הקבוצתית
 - איך היה התהליך הקבוצתי- תארו את העבודה הקבוצתית וכתבו רפלקציה אישית של כל אחד מהמשתתפים בפרויקט
 - המלצות לעתיד
 - הוסיפו את הנספחים מכל השלבים של ביצוע הפרויקט
- את העבודה יש להגיש עד ה 1.6.14. במייל

הנחיות להצגת רפרט מתוקשב וניהול הלמידה בפורום (יתרחש במהלך סמסטר ב')

1. **כל אחד** מהסטודנטים יכין רפרט מתוקשב
2. בחר/י מאמר בנושא מסוים – והתארגן/י עם החומרים שתייצר/י עד לתאריך הספציפי שמתאים לכול נושא
3. סכם/י את עיקרי המאמר והוסיפו את ההסבר שלכם
4. בחר/י אביזרים מעניינים שילוו את הקלטת ההרצאה (עד 30 דקות) ויהפכו את הלמידה למהנה
5. צלמו את ההרצאה והפעילות
6. הסרט המצולם יופיע באתר הקורס וחבריכם לקבוצה יצפו בו ויגיבו עליו בפורום
7. עליכם לנהל את הפורום של הקורס במשך שבוע
8. הערכה על הצגת הרפרט תתבצע בהתאם לקריטריונים מובנים

תאריך ושם הסטודנטים	הנושא ורשימה ביבליוגרפית רלוונטית
2.3.14	<p>1. משחקים בסייעוד</p> <p>1) Boctor, L. (2013). Active-learning strategies: The use of a game to reinforce learning in nursing education. A case study. <i>Nurse Education in Practice</i>, 13, 96-100.</p> <p>2) Everly, M. C. (2013). Are students' impressions of improved learning through active learning methods reflected by improved test scores?. <i>Nurse Education Today</i>, 33, 148–151</p>
9.3.14	<p>2. למידה מהנה</p> <p>1) Baid, H. & Lambert, N. (2010). Enjoyable learning: The role of humour, games, and fun activities in nursing and midwifery education. <i>Nurse Education Today</i>, 30, 548–552.</p> <p>2) Meedzan, N. & Fisher, K. (June, 2009). Clickers in Nursing Education: An Active Learning tool in the Classroom. <i>Online Journal of Nursing Informatics (OJNI)</i>, 13, (2). Available at http://ojni.org/13_2/Meedzan_Fisher.pdf</p>
16.3.14	<p>3. טיפוח יצירתיות</p> <p>1) Fu Lin, C., Yeh, Y., Hung, Y., & Chang, R. (2013). Data mining for providing a personalized learning path in creativity: An application of decision trees. <i>Computers & Education</i>, 68, 199–210</p> <p>2) Raines, D. A. (2010). An innovation to facilitate student engagement and learning: Crossword puzzles in the classroom. <i>Teaching and Learning in Nursing</i>, 5, 85–90.</p>

<p>4. הומור</p> <p>1) Struthers, J. (2011). The case for mixed methodologies in researching the teacher's use of humour in adult education. <i>Journal of Further and Higher Education</i>, 35:4, 439-459.</p> <p>2) Smith, C. M. & Noviello, S. R. (2012). Humor in the Classroom Using Faculty Skits. <i>Nurse Educator</i>, Vol. 37, No. 5, pp. 198-201.</p>	23.3.14
<p>5. משחקים רציניים</p> <p>1) Chen, S. Y. & Huang, P. R. (2013). The comparisons of the influences of prior knowledge on two game-based learning systems. . <i>Computers & Education</i>, 68, 177–186.</p> <p>2) Connolly, T. M., Boyle, E. A., MacArthur, E., Hainey, T. & Boyle, J. M. (2012). systematic literature review of empirical evidence on computer games and serious games. <i>Computers & Education</i>, 59, 661–686.</p>	30.3.14
<p>6.הומור</p> <p>1)Feagai, H. E. (2011). Let Humor Lead Your Nursing Practice. <i>Nurse Leader</i>, Volume 9, Issue 4,Pages 44-46.</p> <p>2) Norrick, N. R. & Spitz, A. (2008). Humor as a resource for mitigating conflict in interaction. <i>Journal of Pragmatics</i>, 40, 1661–1686.</p>	6.4.14
<p>7. יצירתיות בסיעוד</p> <p>1) Hall, J. and Mitchell, M. (2008). Exploring student midwives creative expression of the meaning of birth. <i>Thinking Skills and Creativity</i>, 3 (1). pp. 1-14. ISSN 1871-1871</p> <p>2) Chan, Z.C.Y., (2012). A systematic review of creative thinking/creativity in nursing education, <i>Nurse Education Today</i> http://dx.doi.org/10.1016/j.nedt.2012.09.005</p>	22.4.14
<p>8.משחקים בסיעוד</p> <p>1) Middleton, R. (2013). Active learning and leadership in an undergraduate curriculum: How effective is it for student learning and transition to practice?. <i>Nurse Education in Practice</i>, 13,83-88.</p> <p>2) Blakely,,G., Skirton, H., Cooper, S., Allum, P. & Nelmes, P. (2010). Use of educational games in the health professions: A mixed-methods study of educators' perspectives in the UK. <i>Nursing and Health Sciences</i>, 12, 27–32.</p>	27.4.14
<p>9. טיפוח יצירתיות בארגון</p> <p>1)</p>	4.5.14

2)	
10. יצירתיות באקדמיה	11.5.14
1) Brown, S. et al., (2009). The use of Innovative Pedagogies in Nursing Education: An International Perspective. <i>Nursing Education Perspectives</i> , May/June; 30, 3.	
2).	
11. משחקים רציניים	18.5.14
1) Petit dit Dariel, O.J., et al., (2013), Developing the Serious Games potential in nursing education, <i>Nurse Education Today</i> . http://dx.doi.org/10.1016/j.nedt.2012.12.014	
2) Stanley, D. & Latimer, k. (2011). 'The Ward': A simulation game for nursing students. <i>Nurse Education in Practice</i> , 11, 20-25.	
12. יצירתיות בסייעוד	25.5.14
1) Brieger, F. C. (2009). Arts-based inquiry in nursing education. <i>Contemporary Nurse</i> , 32.1/2, 69-82.	
2) McGarry, J. & Aubeeluck, A. (2013). A Different Drum: An Arts-Based Educational Program. <i>Nurs Sci Q</i> , 26: 267-273.	
	1.6.14
	8.6.14

קריטריונים להערכת הרפרט המתקשב:

- הנושאים המרכזיים המופיעים במאמרים מוצגים בקצרה
- המצגת ברורה ותמציתית ההסבר של הסטודנטים על הנושאים מעניין
- ההסבר של הסטודנטים על הנושאים כולל דוגמאות אישיות ההסבר של הסטודנטים מבהיר ומסביר את הנושאים המופיעים במצגת
- הסטודנטים משתמשים בעזרים שונים **באופן יצירתי** להדגים ולהמחיש את הנושאים שמופיעים במצגת
- הסטודנטים מעורבים באופן אישי בהצגת הנושאים המופיעים במצגת

נספח לסילבוס: הנחיות לפרויקט קבוצתי

בניית משחקים - שילוב הומור בפרקטיקה הסיעודית לטובת העובדים והמטופלים

1. צפו בסרטונים הבאים המדגימים הומור בסייעודי: (העתיקו את הכתובת ל Google)

<http://www.youtube.com/watch?v=YUcw5j5viZ8&feature=relmfu>

http://www.youtube.com/watch?v=-7qx2_T81Lo&feature=related

<http://www.youtube.com/watch?v=pJpvZtMKv-s&feature=relmfu>

<http://www.youtube.com/watch?v=zijY6knO7g&feature=related>

<http://www.youtube.com/watch?v=hWRgXdcFt7Q>

<http://www.youtube.com/watch?v=CSFI2tcpak4&feature=related>

2. חפשו סרטונים נוספים המדגימים הומור בסייעוד (לא ליצנות רפואית) או במערכת הבריאות
3. סכמו לעצמכם בכתב מה הנושאים שעולים בסרטונים, כיצד בא לידי ביטוי ההומור ומה ניתן להשיג באמצעותו לטובת הצוות והמטופלים (הסיכומים יופיעו בנספחים של העבודה).
4. חשבו על מצבים בהתנסות בהם נחשפתם להומור (מול מטופלים, צוות או סטודנטים קולגות), כתבו אותם ונתחו בהתאם להנחיות הבאות: 1. מה הנושאים שעולים עם הופעת ההומור? 2. באיזה הקשר הופיע השימוש בהומור? 3. מה היו המטרות של השימוש בהומור והאם הן הושגו? שתפו את חברי הקבוצה וכתבו מסקנות משותפות (שיופיעו בנספחים של העבודה).
5. חפשו בספרות מאמרים על שימוש בהומור בסייעוד או במערכת הבריאות וסכמו את ההמלצות או הרעיונות המרכזיים (ניתן להשתמש במאמרים שמופיעים בסילבוס).
6. ראינו מדריכים קליניים (ניתן לשלוח שאלון מקוון) לגבי האופן שהם משתמשים בהומור בפרקטיקה, וכיצד הם מדריכים נושא זה, כיצד יש לדעתם להתייחס להומור במחלקה ולדינאמיקה שמתרחשת בה (את ממצאי הראיונות יש להכין לנספח העבודה)
7. לאור התובנות שהעלתם, פתחו ועצבו משחק למידה מקוון לטובת הסטודנטים לסייעוד
8. בדקו לאחר הפעילויות את מידת הלמידה ושביעות רצון הסטודנטים (הממצאים יופיעו בנספח העבודה).
9. הגישו עבודה המסכמת את התהליך שעברתם.

בניית משחקים - שילוב אמנות בפרקטיקה הסייעודית לטובת העובדים והמטופלים

1. צפו בסרטונים הבאים המדגימים את כוחה של האמנות בטיפול באנשים: (העתיקו את הכתובת ל Google)

<https://www.youtube.com/watch?v=xzEL-sAg1n0>

<https://www.youtube.com/watch?v=WQA8BJMvgCs>

https://www.youtube.com/watch?v=hK_P-0nohQg

https://www.youtube.com/watch?v=DC2Acx8_VQc

<https://www.youtube.com/watch?v=Ketz-mJ-x-Q>

2. חפשו סרטונים נוספים המדגימים את כוחה של האמנות לסיוע לאנשים ולטפל בהם במערכת הבריאות
3. סכמו לעצמכם בכתב מה הנושאים שעולים בסרטונים, כיצד בא לידי ביטוי האומנות ומה ניתן להשיג באמצעותה לטובת הצוות והמטופלים (הסיכומים יופיעו בנספחים של העבודה).
4. חשבו על מצבים בהתנסות בהם אפשר היה להשתמש באמנות (מול מטופלים, צוות או סטודנטים קולגות), כתבו אותם ונתחו בהתאם להנחיות הבאות: 1. מה הם המאפיינים של מצבים אלו? 2. באיזה הקשר ניתן היה להשתמש באמנות? 3. מה היו המטרות של השימוש באמנות ומה ניתן היה להשיג באמצעותה? שתפו את חברי הקבוצה וכתבו מסקנות משותפות (שיופיעו בנספחים של העבודה).
5. חפשו בספרות מאמרים על שימוש באמנות בסייעוד או במערכת הבריאות וסכמו את ההמלצות או הרעיונות המרכזיים (ניתן להשתמש במאמרים שמופיעים בסילבוס).
6. ראינו מדריכים קליניים (ניתן לשלוח שאלון מקוון) לגבי האופן שהם היו חושבים שניתן היה לשלב אמנות בפרקטיקה שלהם ובכלל בפרקטיקה של הסייעוד, וכיצד הם היו מדריכים נושא זה (את ממצאי הראיונות יש להכין לנספח העבודה).
7. לאור התובנות שהעלתם, פתחו ועצבו משחק למידה מקוון לטובת הסטודנטים לסייעוד
8. בדקו לאחר הפעילויות את מידת הלמידה ושביעות רצון הסטודנטים (הממצאים יופיעו בנספח העבודה).
9. הגישו עבודה המסכמת את התהליך שעברתם.

בניית משחקים - שילוב סיפורים בפרקטיקה הסיעודית לטובת העובדים והמטופלים

1. צפו בסרטונים הבאים המדגימים את הנושא של סיפור סיפורים: (העתיקו את הכתובת ל Google)
<https://www.youtube.com/watch?v=s7fWagDQyvg>
<https://www.youtube.com/watch?v=7lv2nZnZOrM>
<https://www.youtube.com/watch?v=70F1P14kzVw>
<https://www.youtube.com/watch?v=p6teHGhoG8I>
<https://www.youtube.com/watch?v=GhhAo-MiVVVs>
<https://www.youtube.com/watch?v=9JrRQ1oQWQk>
2. חפשו סרטונים נוספים המדגימים את כוחו ושימושיו הרבים של הסיפור בסייעוד, בטיפול, עם צוות מטפל ובארגוני בריאות. סכמו לעצמכם בכתב מה הנושאים שעולים בסרטונים, כיצד בא לידי ביטוי ההומור ומה ניתן להשיג באמצעותו לטובת הצוות והמטופלים (הסיכומים יופיעו בנספחים של העבודה).

3. חשבו על מצבים בהתנסות בהם הייתם יכולים להשתמש בסיפורים או שהייתם רוצים לספר עליהם (מול מטופלים, צוות או סטודנטים קולגות), כתבו אותם ונתחו בהתאם להנחיות הבאות: 1. מה הנושאים שעולים בסיפורים? 2. באיזה הקשר ניתן היה להשתמש בסיפורים? 3. מה היו המטרות של השימוש בסיפור והאם הן הושגו? שתפו את חברי הקבוצה וכתבו מסקנות משותפות (שיופיעו בנספחים של העבודה).
4. חפשו בספרות מאמרים על שימוש בסיפורים בסיעוד או במערכת הבריאות וסכמו את ההמלצות או הרעיונות המרכזיים (ניתן להשתמש במאמרים שמופיעים בסילבוס).
5. ראינו מדריכים קליניים (ניתן לשלוח שאלון מקוון) לגבי האופן שהם משתמשים בסיפורים או שלדעתם ניתן להשתמש בסיפורים בפרקטיקה, וכיצד הם מדריכים נושא זה, כיצד יש לדעתם להתייחס לסיפורים במחלקה ולדינאמיקה שמתרחשת בה (את ממצאי הראיונות יש להכין לנספח העבודה)
6. לאור התובנות שהעלתם, פתחו ועצבו משחק למידה מקוון לטובת הסטודנטים לסיעוד
7. בדקו לאחר הפעילויות את מידת הלמידה ושביעות רצון הסטודנטים (הממצאים יופיעו בנספח העבודה).
8. הגישו עבודה המסכמת את התהליך שעברתם.

בניית משחקים - שילוב דרמה בפרקטיקה הסיעודית לטובת העובדים והמטופלים

1. צפו בסרטונים הבאים המדגימים הומור בסיעוד: (העתיקו את הכתובת ל Google)
<https://www.youtube.com/watch?v=OdvErKtIVUE>
<https://www.youtube.com/watch?v=vSCawkl0Pds>
<https://www.youtube.com/watch?v=HXxqA5cGc1g>
2. חפשו סרטונים נוספים המדגימים שימוש בדרמה כאמצעי להעברת מסרים, תרגול התנהגויות ומיומנויות בסיעוד או במערכת הבריאות
3. סכמו לעצמכם בכתב מה הנושאים שעולים בסרטונים, כיצד בא לידי ביטוי השימוש בדרמה ומה ניתן להשיג באמצעות הדרמה לטובת הצוות והמטופלים (הסיכומים יופיעו בנספחים של העבודה).
4. חשבו על מצבים בהתנסות בהם שימוש בדרמה היה מועיל ומקדם (מול מטופלים, צוות או סטודנטים קולגות), כתבו אותם ונתחו בהתאם להנחיות הבאות: 1. מה הנושאים שבהן השימוש בדרמה היה מסייע 2. באיזה הקשר היה ניתן להשתמש בדרמה? 3. מה היו המטרות של השימוש בדרמה והאם הן יכולות להיות מושגות? שתפו את חברי הקבוצה וכתבו מסקנות משותפות (שיופיעו בנספחים של העבודה).
5. חפשו בספרות מאמרים על שימוש בדרמה בסיעוד או במערכת הבריאות וסכמו את ההמלצות או הרעיונות המרכזיים (ניתן להשתמש במאמרים שמופיעים בסילבוס).

6. ראינו מדריכים קליניים (ניתן לשלוח שאלון מקוון) לגבי האופן שהם חושבים שניתן יהיה להשתמש בדרמה בפרקטיקה (מול מטופלים, צוות ובני משפחה), וכיצד הם היו יכולים להדריך נושא זה (את ממצאי הראיונות יש להכין לנספח העבודה)
7. לאור התובנות שהעלתם, פתחו ועצבו משחק למידה מקוון לטובת הסטודנטים לסייעוד
8. בדקו לאחר הפעילויות את מידת הלמידה ושביעות רצון הסטודנטים (הממצאים יופיעו בנספח העבודה).
9. הגישו עבודה המסכמת את התהליך שעברתם.

בניית משחקים - שילוב טכניקות של חשיבה יצירתית בקבלת החלטות קליניות

1. צפו בסרטונים הבאים המדגימים טכניקות של חשיבה יצירתית: (העתיקו את הכתובת ל Google)
<https://www.youtube.com/watch?v=QJmoq1R3KVc>
<https://www.youtube.com/watch?v=e20lpMyXFj4>
<https://www.youtube.com/watch?v=cjVxSk1MqO4>
<https://www.youtube.com/watch?v=mRFn1U3jvCw>
<https://www.youtube.com/watch?v=uvnbKEHOQIY>
<https://www.youtube.com/watch?v=wLWV0XN7K1g>
<https://www.youtube.com/watch?v=BXJDJ8rqjLY>
<https://www.youtube.com/watch?v=NTMnEs8BwnY>
2. חפשו סרטונים נוספים המדגימים חשיבה יצירתית
3. סכמו לעצמכם בכתב מה הנושאים שעולים בסרטונים, כיצד בא לידי ביטוי החשיבה היצירתית וכיצד היא יכולה לבוא לידי ביטוי בקבלת החלטות קליניות בפרקטיקה בסייעוד. חשבו כיצד חשיבה יצירתית יכולה להשפיע לטובה על צוות והמטופלים (הסיכומים יופיעו בנספחים של העבודה).
4. חשבו על מצבים בהתנסות בהם הייתם יכולים ליישם את הטכניקות השונות לחשיבה יצירתית (מול מטופלים, צוות או סטודנטים קולגות), כתבו אותם ונתחו בהתאם להנחיות הבאות: 1. מה הם התחומים שבהם ניתן ליישם את הטכניקות לפיתוח חשיבה קלינית 2. באיזה הקשר ניתן להשתמש בטכניקות אלו? 3. באיזה אופן הם ישפיעו על ההתנהלות במחלקה? שתפו את חברי הקבוצה וכתבו מסקנות משותפות (שיופיעו בנספחים של העבודה).
5. חפשו בספרות מאמרים על שימוש בטכניקות שונות לפיתוח חשיבה יצירתית בסייעוד או במערכת הבריאות וסכמו את ההמלצות או הרעיונות המרכזיים (ניתן להשתמש במאמרים שמופיעים בסילבוס).



הפקולטה למדע הרווחה והבריאות

كلية علوم الرفاه والصحة

החוג לסייעוד / قسم التمريض / עייש ציריל ספנסר

Faculty of Social Welfare & Health Sciences

The Cheryl Spencer Department of Nursing



אוניברסיטת חיפה
University of Haifa
جامعة حيفا

6. ראינו מדריכים קליניים (ניתן לשלוח שאלון מקוון) לגבי האופן שהם היו יכולים להשתמש בטכניקות של חשיבה יצירתית (לאחר שתציגו להם בקצרה את הטכניקות) בפרקטיקה ובקבלת החלטות קליניות, וכיצד הם היו יכולים להדריך נושא זה (את ממצאי הראיונות יש להכין לנספח העבודה).
7. לאור התובנות שהעלתם, פתחו ועצבו משחק למידה מקוון לטובת הסטודנטים לסייעוד.
8. בדקו לאחר הפעילויות את מידת הלמידה ושביעות רצון הסטודנטים (הממצאים יופיעו בנספח העבודה).
9. הגישו עבודה המסכמת את התהליך שעברתם.