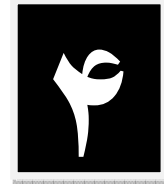


راهی که خانم X می رفت



## جلسه ۴

### قدم زدن در جایی که خانم X می‌رفت

#### اهداف این جلسه

- توانمند کردن دانشجویان به شناخت شرایط دشوار بسیاری از زنان در جامعه و درک بهتر آن شرایط.
- آماده کردن دانشجویان برای ارائه مراقبت همراه با همدلی و ایجاد انگیزه در آنان برای انجام این کار.
- توانمند کردن دانشجویان به انتخاب مسائل مهم جامعه شان و به اشتراک گذاشتن آنها با کل گروه.

#### اهداف درسی

در پایان جلسه ۴، دانشجویان قادر خواهند بود:

- یک داستان مشخص یا شرح حال از زنی را بنویسند که مشکلات زیادی را برای دستیابی به مادری ایمن تجربه کرده است.
- در مورد اینکه چه چیزی به ترویج مادری ایمن در جامعه و شناسایی مشکلاتی که می‌تواند از مراقبت های مامایی جامعه نگر جلوگیری کند، بحث کنند.

#### طرح درسی

بازی آموزشی، آموزش.

تا ۶ بازیکن می‌توانند در یک زمان بازی کنند. بنابراین زمان بازی بستگی به تعداد دانشجویان و تعداد نسخه‌های در دسترس بازی دارد. حدود ۱.۵ ساعت زمان برای هر گروه ۶ نفره دانشجویان بدهید تا بازی کنند.

#### منابع

بازی آموزشی / رفتن به جایی که خانم X می‌رفت.

دگمه های رنگی (برای هر بازیکن یکعدد)

تهیه مداد/قلم و کاغذ

قواعد بازی و دستورالعمل دانشجویان در صفحه زیر است. اطمینان حاصل کنید که دانشجویان می‌فهمند چگونه بازی کنند و بعد از آن چه کاری انجام دهند.

به هر گروه کمک کنید بازی را شروع کنند و برای سوالات در دسترس باشید.

دانشجویان باید آنچه را که روی کارتهای جمع‌آوری شده در طول بازی ظاهر می‌شود، بنویسند. آنها نیاز به قلم و کاغذ دارند.

دانشجویان بعد از بازی برای نوشتن داستان‌ها یا شرح‌های خود براساس کارتهایی که در طول بازی جمع کرده‌اند نیاز به زمان خواهند داشت و با گفتن داستان، رقص یا نمایش آن را ارائه خواهند داد.

دانشجویان را به گروه‌های آموزشی تقسیم کنید طوری که تعداد آنها بیشتر از ۶ نفر نباشد. گروه‌های آموزشی باید همان گروه‌هایی باشد که با یکدیگر بازی کرده‌اند. دوره‌های مطالعه مجزا برای هر گروه آموزشی ترتیب دهید.

## بازی کردن

بازی در پایان این مدل است.

## قوانین بازی و دستورالعمل برای فراگیران

هدف این بازی آموزشی عبارتست از:

- کمک به دانشجویان برای شناخت شرایط دشوار بسیاری از زنان در جامعه، درک واقعیت این شرایط، تشویق به بحث در مورد عوامل موثر بر مادری ایمن

این بازی شامل یک تخته و ۷ مجموعه کارت است. آنها عبارتند از:

- فقر و بیسوادی
- گذر ایمنی
- فاکتور X
- مادری ایمن
- حمل و نقل و ارتباطات
- مرگ و میر مادری
- تپه‌های بهداشتی

شما همچنین نیاز خواهید داشت:

- یک میز کوچک برای تخته و چند صندلی برای نشستن بازیکنان (ممکن است بازیکنان ترجیح دهند که روی زمین بنشینند).

▪ تاس بازی. (اگر در دسترس نباشد ۶ قطعه از کارت را در اندازه های مساوی ببرید. اعداد ۱، ۲، ۳، ۴، ۵ و ۶ را روی هریک از کارت های مجزا بنویسید. کارتها را داخل کیسه یا پاکت قرار دهید. سپس هر بازیکن می تواند در نوبت خودش یک کارت بکشد. این به آنها می گوید که چگونه در بسیاری از جاها می تواند جایگزین استفاده از تاس باشد.

▪ دکمه های رنگی. برای هر بازیکن یک عدد.

بازی برای ۳ تا ۶ بازیکن مناسب است.

## آماده باشید

۱. تخته را در مرکز میز قرار دهید.
۲. ۷ مجموعه کارت را در دسته هایی در مرکز تخته قرار دهید. برای هر مجموعه فضایی است که با تصویری مشابه تصویر کارت مشخص شده است.
۳. هر بازیکن دکمه رنگی متفاوتی را انتخاب می کند که باید آن را روی میز مقابل آنها قرار دهد.

## بازی کردن

۱. بازیکنان به نوبت تاس را یکبار پرتاب می کنند. هدف انداختن ۶ است. ممکن است هیچ بازیکنی دکمه ای روی میز قرار ندهد تا زمانی که عدد ۶ را بیاورد که به معنی "بارداری تایید شده" است که در این حالت بازیکن دکمه اش را در گوشه مربع که با START مشخص شده قرار می دهد.
۲. بازیکنی که عدد ۶ را آورده حالا پرتاب دیگری دارد. سپس آنان دکمه شان را مطابق با عدد مربع هایی به جلو می برند که پرتاب تاس نشان می دهد.
۳. اگر بازیکن بر روی مربع های مشخص شده زیر قرار بگیرد

تپه های بهداشتی

فقر و بیسوادی

حمل و نقل و ارتباطات یا

فاکتور X

آنها باید یک کارت مسابقه را از وسط تخته انتخاب کرده و نگه دارند.

۴. بر روی هر کارت بیانیهای با هر یک از دو علامت "+" یا "-" دارد که نشان دهنده کارت مثبت یا منفی است.

علامت مثبت نشان می دهد که وضعیت خوب است.

علامت منفی نشان می دهد که وضعیت بد یا مضر است.

۵. بازیکنی که ۳ کارت مثبت جمع کرده است می تواند مدعی گذر ایمنی باشد.

۶. هر بازیکنی که ۲ گذر ایمنی جمع کرده باشد می تواند مدعی کارت مادری ایمن باشد.

هدف از این بازی به دست آوردن کارت مادری ایمن است.

۷. اگر بازیکنی ۵ کارت منفی داشته باشد باید آنها را با کارت مرگ مادری عوض کند.

۸. ممکن است برخی از کارت‌های منفی حذف شود که به دو طریق می‌تواند انجام شود:

(الف) با استفاده از کارت‌های مثبت خاص. بعنوان مثال "شما به شدت کم خون هستید" می‌تواند بوسیله "کم خونی شدید اصلاح شده" یا "امکان ترانسفوزیون خون" حذف شود. هر موقعیتی باید توسط همه بازیکنان مورد بحث قرار گیرد که باید موافق باشند امکان حذف کارت منفی که بازیکن بدست آورده وجود دارد.

(ب) با قرارگیری بر روی مربع‌های خاصی بر روی تخته. بعنوان مثال اگر بازیکن روی "اتاق انتظار زایمان" قرار بگیرد، ممکن است یک "گذر ایمنی" را بردارد. اگر جایگاه آنها روی "بیمارستان" است می‌توانند یکی از کارت‌های منفی را حذف کنند. به محض اینکه جایگاه آنها روی یکی از این مربع‌ها باشد باید اقدام کنند و امکان انتظار تا بعد و یا تغییر نظرشان در مورد کارت حذفی وجود ندارد.

۹. زمانی که همه بازیکنان هریک از مادری ایمن یا مرگ مادری را به دست بیاورند، آنها باید مطالب نوشته شده روی کارت‌های بدست آمده را کپی کنند. (این شامل کارت‌های حذف شده و دلیل حذف آنها نیز است).

## نوشتن داستان

هر بازیکن بعد از بازی داستان یا شرح حال خود را باید مطابق با آنچه در طول بازی رخ داده، بنویسد. داستان‌ها در طول آموزش با بقیه گروه به اشتراک گذاشته می‌شود.

اگر بازیکن مادری ایمن را بدست آورده باشد، داستان باید از طرف زنی که در بازی است نوشته شود.

اگر بازیکن کارت مرگ مادری را بدست آورده باشد، داستان باید از طرف خویشاوند یا دوست نوشته شود.

با استفاده از اطلاعات همه کارت‌هایی که در طول بازی بدست آورده‌اند، هر بازیکن باید یک شرح‌حالی از خانم X را در بازی با دادن یک نام به وی بنویسد.

هر بازیکن باید به شرح زیر شروع کند:

"من/او (نام) در (-----) زندگی می‌کردم/می‌کرد". سپس برای مثال، "من/او همسر یک کارگر کشاورز فقیر بود/بودم. فاصله روستا تا نزدیکترین تسهیلات سلامتی ۸۰ کیلومتر بود. بارداری من/او با کم خونی فقر آهن عارضه دار شده بود و قبلا از عفونت انگلی-مالاریا رنج می‌بردم..."

هر بازیکن باید تمام حقایق روی کارت‌های بدست آمده در پایان بازی را وارد کند. برای کامل کردن داستان، ممکن است اطلاعات دیگری جهت دادن احساس به آن اضافه شود و نباید در تضاد با حقایق روی کارت‌ها باشد. حقایق اگر ایجاد احساس نکنند ممکن است توسط سایر بازیکنان به چالش کشیده شوند. (بعنوان مثال اگر بازیکنی بیان کند که کم خونی خانم بوسیله ترانسفوزیون خون اصلاح شده است ولی او کارت "مرکز تسهیلات سلامتی خون برای ترانسفوزیون ندارد" را داشته باشد که کارت وی قابل حذف شدن نباشد).

## آموزش

چگونه منجر به آموزش می شود.

۱. از هر یک از دانشجویان بخواهید به نوبت داستانشان را با ارایه شرح حال خود از خانم X بیان کنند. بقیه گروه را به گوش دادن، نشان دادن همدلی و درک تشویق کنید. برخی از دانشجویان ممکن است تجربیات شخصی ناراحت کننده را به یاد بیاورند. جهت حمایت آنها آماده باشید.
  ۲. هر داستان یا شرح حال را محترمانه مورد بحث قرار دهید. سعی کنید به برخی از بخشها که دانشجو خوب انجام داده اعتبار دهید. به یاد داشته باشید که تشویق چقدر مهم است.
  ۳. بحث کنید که چه چیزی می تواند به ترویج مادری ایمن در جامعه کمک کند.
- توجه: دانشجویان باید کارتهای بازی آموزشی را برای استفاده در جلسه بعد نگه دارند.

## خلاصه و پیگیری

سوالات زیر را بر روی تخته سیاه بنویسید:

۱. کدامیک از مشکلات نشان داده شده در داستان / نمایش می تواند توسط مراقبت مامایی جامعه نگر پیشگیری شود؟
  ۲. چه اقداماتی لازم است تا اطمینان حاصل شود که مادری ایمن در جامعه ----- امکان پذیر است؟
- اقدامات بستگی به تصمیم گیریها دارد. برای مثال تصمیم گیریها ممکن است شامل زیر باشد:
- "ما باید با رهبران جامعه در \_\_\_\_\_ راجع به راه اندازی اتاق انتظار زایمان / تنظیم خانواده / کلینیکهای پیش از زایمان و غیره صحبت کنیم.
  - "ما باید با زنان مسن در جامعه \_\_\_\_\_ بحث کنیم که چگونه رژیم غذایی زنان باردار می تواند بهبود یابد و چگونه می توان آنها را از کار بدنی سنگین در دوران بارداری و پس از زایمان رها کرد."
  - ما باید به مدیریت بیمارستان نزدیک شویم تا بحث کنیم که چگونه می توانیم تستهای غربالگری را / مطابق با سیستم ارجاع برای افراد پرخطر جامعه \_\_\_\_\_ توسعه دهیم و غیره."