


Tez No	İndirme	Tez Künye	Durumu
607819		<p>Pickklop oyunu ve dam modeline göre düzenlenmiş eğitimin adölesanların nikotin bağımlılığı üzerine etkisi / The effect of pickklop game and training program organized according to dam model on adolescents' nicotine addiction</p> <p>Yazar:REMZİYE CAN</p> <p>Danışman: DOÇ. DR. ÖZLEM ÖRSAL</p> <p>Yer Bilgisi: Eskişehir Osmangazi Üniversitesi / Sağlık Bilimleri Enstitüsü / Hemşirelik Ana Bilim Dalı</p> <p>Konu:Halk Sağlığı = Public Health ; Hemşirelik = Nursing</p> <p>Dizin:Bağımlılık = Dependency ; Değişim = Change ; Oyunlar = Games ; Oyunlaştırma = Gamification ; Sigara içme = Smoking</p>	<p>Onaylandı</p> <p>Doktora</p> <p>Türkçe</p> <p>2019</p> <p>163 s.</p>

Amaç: Pick Klop oyununun Türkçe uyarlamasını yapmak, Pick Klop oyunu ve Değişim Aşamaları Modeline göre düzenlenmiş eğitiminin adölesanların nikotin bağımlılığı üzerine etkisini incelemektir. **Yöntem:** Pick Klop oyununun Türkçeye uyarlanması yönüyle metodolojik, Pick Klop oyunu ve Değişim Aşamaları Modeline göre düzenlenmiş eğitimin nikotin bağımlılığı üzerine etkisinin belirlenmesi yönüyle randomize deneysel tasarımda yürütülmüştür. **Çalışmanın evrenini** 2018-2019 eğitim öğretim yılında Odunpazarı Mustafa Kemal Atatürk Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi'nde öğrenim gören ve günde en az bir sigara içen öğrenciler oluşturmuştur (n=103). Araştırmada oyun (n=26), oyun+eğitim (n=26), eğitim (n=25), kontrol (n=26) grubu olmak üzere dört grup bulunmaktadır. Veri toplama araçları Fagerström Nikotin Bağımlılık Ölçeği, Değişim Aşamaları Tanılama Formu, Davranış Değiştirme Süreç Ölçeği, Öz Etkililik Ölçeği, Karar Alma Ölçeğidir. **Bulgular:** Pick Klop oyununun Kapsam Geçerlilik İndeksi 0,99'dur. Eğitim grubunda bulunan adölesanların Karar Alma Ölçeği "Sosyalleşmeye Katkı" alt boyutunda, hem oyun hem de kontrol grubuna ve Karar Alma Ölçeği "Olumsuz Duygularla Baş Etmeye Katkı" alt boyutunda ise kontrol grubuna göre ön test puan ortalaması daha yüksektir. Hem Eğitim grubunda hem de oyun+eğitim grubunda bulunan adölesanların Karar Alma Ölçeği "Olumsuz Duygularla Baş Etmeye Katkı" ara izlem puan ortalamaları kontrol grubuna göre yüksektir. Oyun grubunda bulunan adölesanların Davranış Değiştirme Süreç ile Öz Etkililik Ölçeği "Alışkanlığın Baskılanması" alt ölçeği son test puan ortalamaları kontrol gruba göre daha yüksektir. Oyun grubunda bulunan adölesanların Fagerström Nikotin Bağımlılık Ölçeği son test puan ortalamaları eğitim ve kontrol grubundaki adölesanlardan düşüktür. Çoklu lineer regresyon analizine göre de babanın çalışma durumu ile Öz Etkililik puanındaki 0,108 puan artışın ve Davranış Değiştirme Süreç Ölçeğindeki 0,029 puan artışın, Fagerström Nikotin Bağımlılık Ölçeğinde bir birimlik azalmayı sağlandığı belirlenmiştir. **Sonuç:** Pick Klop oyununun Türk toplumunda dil geçerliliği sağlanmıştır. Pick Klop oyunu ve Değişim Aşamaları Modeline göre düzenlenmiş eğitimlerin hem tek başlarına hem de birlikte uygulanması adölesanların nikotin bağımlılığının uzaklaşmasında etkili bir yöntemdir. Pick Klop oyununun nikotin bağımlılığı uzaklaşma/bırakma eğitimlerinde yeni bir yöntem olarak kullanılması önerilmektedir.

Aim: The aim of this study is to examine the effects of the game which is developed according to the Pick Klop game and the Stages of Change on the nicotine addiction of adolescents. **Method:** The study was conducted as a randomized experimental design for evaluation of the effects of the education developed according to the "Pick Klop" game and the stage of change on nicotine dependence of adolescent and as a methodological study for adaptation of Pick Klop game in to Turkish. There are four groups in the study including; the game(n=27), the game+education(n=27),the education (n=27) and the control group (n=26). Fagerström Nicotine Dependence Scale, Stages of Change Diagnosis Form, Behavior Change Process Scale, Self-Efficacy Scale, Decision Balance Scale were used to collect data. **Result:** The content validity index of the Pick Klop game was 0.99. The adolescent of education group pretest score average was higher than both game and control group "Contribution to Socialization" subscale of the Decision Balance Scale. The adolescent of education group pretest score average was higher than control group "Contribution to Coping with Negative Emotions" subscale of Decision Balance Scale. Adolescents in both the education group and the game + education group mid-term average was higher than control group "Contribution to Coping with Negative Emotions" subscale of Decision Balance Scale. The adolescents of game group post-test average scores was higher than the control group 'Suppression of Habit' subscale of Self-Efficacy Scale and Behavior Change Process Scale. The Fagerström Nicotine Dependence Scale post-test average scores of the adolescents in the game group were lower than the adolescents in the education and control groups. According to the multiple linear regression analysis, 0,108 unit increase in the father's working status and in the Self-Efficacy score, and 0,029 unit increase in the Behavioral Change Process score resulted in one-unit decrease in the Fagerström Nicotine Dependence Scale. **Conclusion:**The language validity of Pick Klop game has been provided for Turkish society. Pick Klop game and education organized according to the stages of change, both separately and together is an effective method to reduce nicotine addiction for adolescents. Pick Klop game was recommended that it would be used as a new method in health education provided for nicotine addiction.