

שימוש בצי'טבוט לאימון תשאול בנושאי מיניות

תחליף ראוי לסימולציה עם שחקן?

אסנת בורק, ד"ר חגית מישר טל, ד"ר גילי חטר ישי ויוליה רוז
כנס מיט"ל ה- 24 תשפ"ו

*המחקר מומן על ידי קרן מחקר משותפת של
מכון טכנולוגי חולון והקריה האקדמית אונו



למה מרפאים בעיסוק צריכים הכשרה בנושא מיניות?



American Occupational
Therapy Association

הארגון האמריקאי לריפוי בעיסוק

מיניות היא חלק בלתי נפרד מהתפקוד

האנושי, פעילות שמרפא בעיסוק נדרש

להתייחס אליה.



World Health
Organization

ארגון הבריאות העולמי

מיניות מוכרת כמרכיב מרכזי בבריאות,

באיכות חיים וברוחה.

הפער בשטח

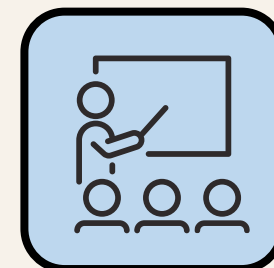
מבוכה וחוסר נוחות



אנשי מקצועות הבריאות מדווחים על מבוכה וחוסר נוחות לפתיחת שיח על מיניות עם מטופלים

הפער בהכשרה

הכשרה תיאורטית – בלי תרגול המיומנות

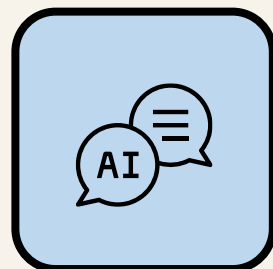


סטודנטים מדווחים על תחושת מבוכה ואי-נוחות שנשארות גם לאחר הקורסים העיוניים



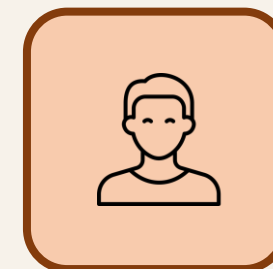
הרקע הפדגוגי: סימולציה חיה מול סימולציית AI

סימולציית צ'אטבוט



- זמינה, נגישה וחזרתית
- סביבה בטוחה ופחות שיפוטית
- משוב מיידי ומותאם
- אותנטיות מוגבלת

סימולציית שחקן



- אותנטיות ונוכחות אנושית
- תקשורת לא-מילולית מלאה
- עלות גבוהה
- זמינות מוגבלת
- עשויה לעורר לחץ ורתיעה

לבחון את השימוש בצי'אטבוט כאמצעי לאימון שיח בנושא מיניות בקרב סטודנטיות לריפוי בעיסוק, ולהשוות את תפיסותיהן לסימולציה באמצעות שחקן

שאלות המחקר

חויית הלמידה

1

אילו עמדות פיתחו הסטודנטים כלפי למידה באמצעות צ'אטבוטים?

השוואת סביבות

2

אילו הבדלים ניתן לזהות בין עמדות כלפי צ'אטבוט לעמדות כלפי שחקן?



מחקר איכותני השוואתי-ניסויי

1. סדנה

כ-6 שעות אקדמיות

ידע בסיסי והכנה
לשיח על מיניות

2. סימולציה

חלוקה רנדומלית
לשתי קבוצות:

- צ'אטבוט
- שחקן

3. משוב

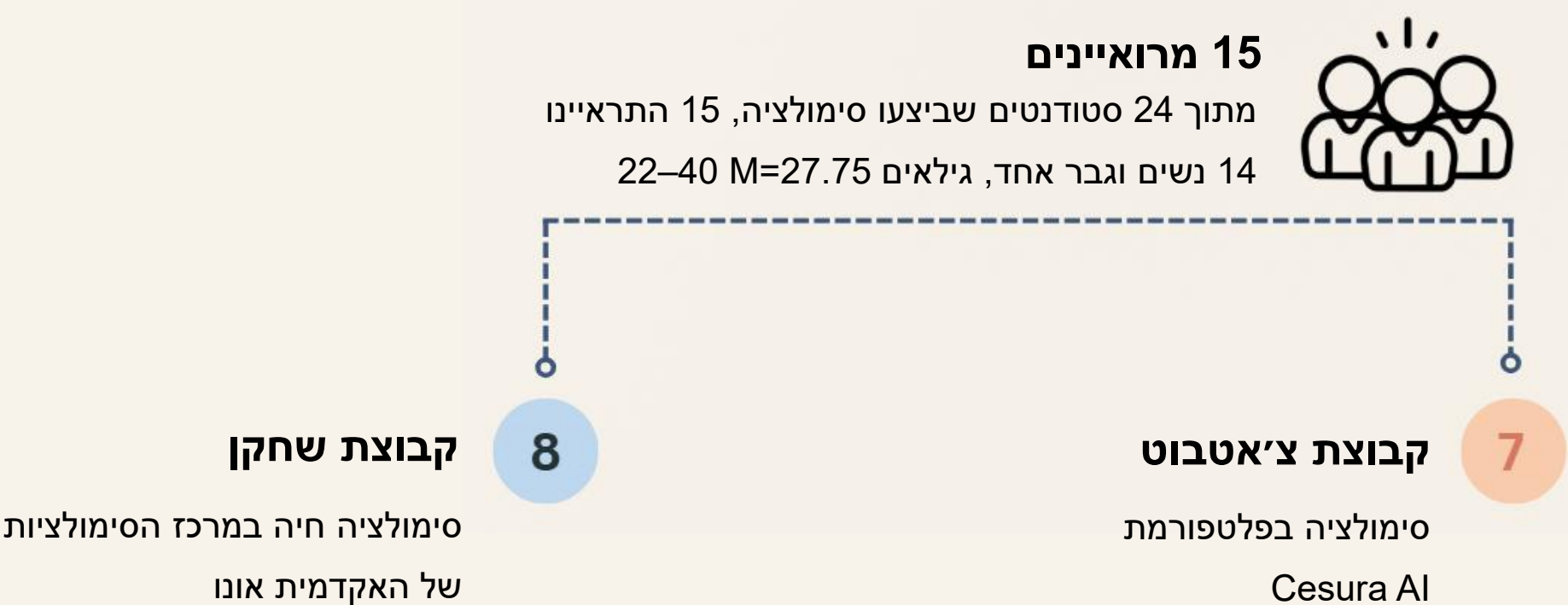
משוב על אמפתיה,
לגיטימציה וניהול
השיח

4. ראיון

עד 48 שעות אחרי:
ראיון חצי-מובנה על
החווייה והתהליך

תרחיש זהה:

שיחה עם מטופל המתמודד עם מאניה דיפרסיה ומתאר קושי בתפקוד המיני



שאלת מחקר 1: חווית הלמידה עם הצ'אטבוט

הצ'אטבוט נתפס כסביבה שמאפשרת כניסה הדרגתית לשיח רגיש

"זה הופך את הלמידה ליותר אקטיבית"

משתתפת, קבוצת צ'אטבוט

"אתה יותר מוכן לטעות, כי אתה יודע שלא יקרה שום דבר"

משתתפת, קבוצת צ'אטבוט

"שתהיה התנסות אחת ואחרי כמה זמן עוד התנסות"

משתתפת, קבוצת צ'אטבוט

"היה לי זמן לעשות עצירה, לחשוב, למחוק ... אין לי את זה מול בן אדם, אני לא יכולה להתמהמה"

משתתפת, קבוצת צ'אטבוט

"משהו בחיבור הזה של לקחת את מה שאמרתי ולנתח אותו... זה מאוד עוזר לחקירה העצמית"

משתתפת, קבוצת צ'אטבוט

למידה אקטיבית

מעבר מלמידה פסיבית להתנסות 71%

הפחתת לחץ וחרדה

מרחב בטוח יותר לטעות ולהתנסות 57%

תרגול חוזר

אפשרות לחזור, להתאמן ולהשתפר 43%

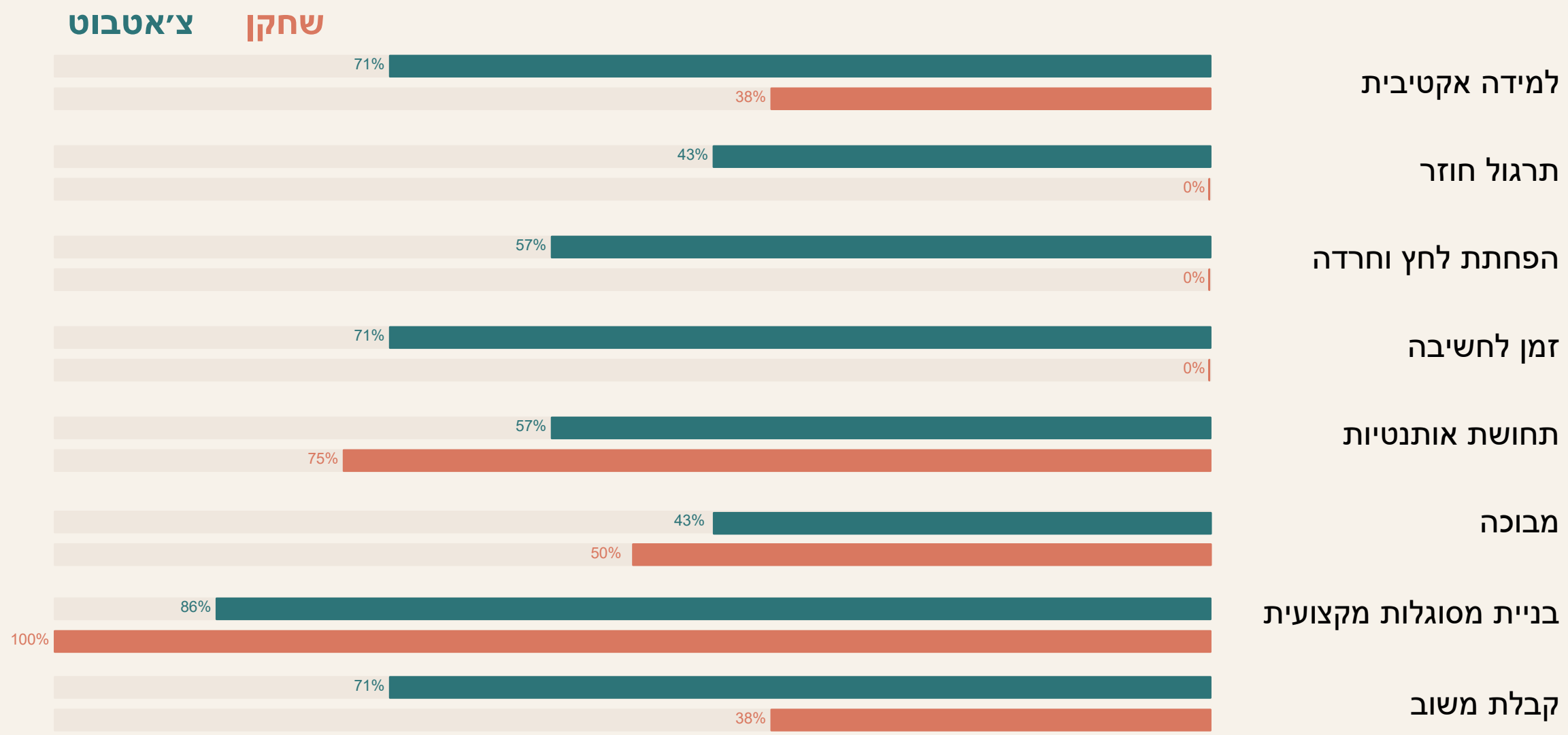
זמן לחשיבה

זמן לעיבוד וחשיבה לפני המענה 71%

קבלת משוב

מסייע בזיהוי נקודות חוזקה לצד היבטים לשיפור 71%

שאלת מחקר 2: השוואה בין הסביבות



הצ'אטבוט בולט בתרגול חוזר, הפחתת לחץ, זמן לחשיבה וקבלת משוב; השחקן בולט באותנטיות ובמסוגלות המקצועית

מה חסר בצ'אטבוט?

הסטודנטיות העריכו את הסביבה, אך לא ראו בה תחליף מלא לסימולצית שחקן

תחושת האותנטיות נמוכה יותר מאשר מול שחקן

חוסר בעוגנים חזותיים: פנים, חדר, אווירה



תקשורת לא-מילולית קיימת רק כתיאור טקסטואלי



”זה לא כמו לשבת מול בן אדם וגם לחוות את הדברים האלה ולראות אותם בעיניים”

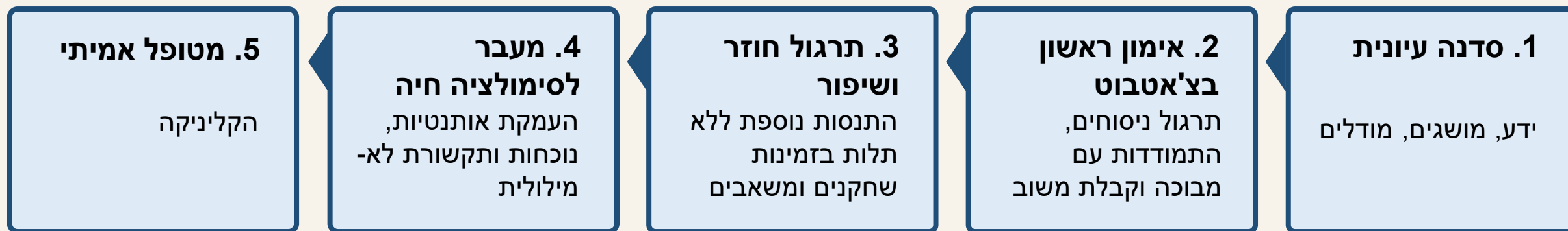
משתתפת, קבוצת צ'אטבוט

”זה מדרגה אחת שצריך לעבור אותה לפני סימולציה פרונטלית”

משתתפת, קבוצת צ'אטבוט

צ'אטבוט הוא פתרון בר קיימא לשימוש רחב היקף, תוך יצירת מרחב אימון בטוח, נגיש ומלווה במשוב מפורט, אך לא תחליף מלא

השימוש המיטבי – הכנה לפני סימולציה עם שחקן



השלכות יישומיות לתוכניות לימוד

הערך המוסדי

עלות נמוכה

אפשר להפעיל בהיקף רחב יותר



חזרתיות

תרגול נוסף, ללא תלות במשאבים



נגישות

מרחב אימון זמין ופחות מאיים



המלצות

- להכניס צ'אטבוטים כתרגול
- לבנות תרחישים מגוונים סביב מצבים רגישים ומביכים
- לשלב משוב מובנה
- לאפשר לסטודנטים תרגול חוזר בקצב אישי
- לשמור את סימולציית השחקן לתרגול מתקדם



סיכום

צ'אטבוט יכול להיות כלי יעיל, נגיש וזול
להכשרה ראשונית בשיח על מיניות -
בעיקר כשלב מקדים או משלים
לסימולציה חיה

מגבלות



- מדגם קטן ($n=15$)
- חוויה בטווח קצר, לא נמדדה השפעה ארוכת טווח

המשך המחקר



- ניתוח מדדי ביצוע שעולים מתוך תיעוד השיחות עם הצ'אטבוט ומן המשוב שקיבלו ממנו, ולא רק חוויה סובייקטיבית

תודה רבה

שאלות?

אסנת בורק וד"ר חגית מישר טל- מכון טכנולוגי חולון
יוליה רוז וד"ר גילי חטר ישי – הקריה האקדמית אונו

