



DECISION POINT

Simulationsspil om crew resource management

Decision Point er et simulationsspil, der sætter fokus på samarbejdet om kliniske prioriteringer i pressede situationer. Spillet træner non-tekniske kompetencer: Deltagerne skal ikke blot have styr på den kliniske faglighed, men også være gode til at samarbejde, tage beslutninger og kommunikere for at klare sig godt i spillet.

Spillet fungerer som ”spejl” på kommunikations- og samarbejdskulturen blandt spillerne, hvilket giver afsæt for erkendelser og forbedringstiltag.

Spilbaseret læring

Analoge simulationsspil har inden for de senere år vist sig velegnede til kompetenceudvikling af fagpersoner, hvor vidensdeling er en væsentlig del af formålet.

Et spil, som handler om de udfordringer man møder i sit arbejde, kan fungere som et godt samlingspunkt for kolleger, som har brug for at få en bedre forståelse for hinandens opgaver og faglige perspektiver.

Mennesker der har været opslugt og haft det sjovt sammen omkring en opgave, husker pointerne fra situationen bedre end ved almindelig undervisning.



Om spillet og målgruppen

Decision Point er et simulationsspil for 3-6 deltagere, gerne med forskellig faglig baggrund, der spiller sammen som hold. Flere spil kan afvikles parallelt. Det tager ca. en time at spille spillet. Dertil skal lægges en halv time til debrief.

Spillet simulerer en meget vanskelig vagt på en hospitalsafdeling, hvor deltagerne igen og igen bliver tvunget til at prioritere ressourcer og vælge den mindst forkerte løsning med hensyn til patientsikkerhed og patientoplevels kvalitet. Læringen fra spillet øges når det følges op af diskussioner omkring deltagerens samarbejde i praksis.

Spillet kan bruges på temadage, læringsseminarer, afdelingsmøder, kurser i patientsikkerhed m.v. En større forsamling deles i hold, der konkurrerer mod hinanden. Spillet skaber en platform for, at medarbejdere på tværs af faggrupper styrker det tværfaglige samarbejde gennem øget viden om hinandens opgaver.

Holdet bag spillet

Decision Point er udviklet i et tæt samarbejde mellem Copenhagen Game Lab og Hvidovre Hospitals Udviklingsafdeling.