

Interaktiivinen peli-interventio sairaalassa työskentelevien sairaanhoitajien lääkehoidon osaamisen ja turvallisuuden kehittämiseen

Hankennumero 114449

Rahoitusmuoto Muu stipendi

1. Stipendiajalla tehty työ, sen tulokset ja merkitys tulevaisuuden kannalta.

Tutkimuksen tarkoituksena 2015–2018 on lisätä sairaanhoitajien lääkehoidon toteuttamisen turvallisuutta ja osaamista sairaaloissa. Tavoitteena on kehittää interaktiivinen peli-interventio ja arvioida sen tehokkuutta sairaanhoitajien osaamisen kehittymisessä ja lääkehoidon toteutuksen turvallisuuden parantumisessa.

Stipendikaudella vuonna 2015 kerättiin tietoa lääkehoidon ongelmakohdista intervention kehittämistä varten. Ensimmäiseksi, systemaattinen kirjallisuuskatsaus ja meta-analyysi toteutettiin aikaisemmin toteutetuista koulutusinterventioista, joiden tarkoituksena oli parantaa sairaanhoitajien lääkehoidon osaamista ja/tai lääkitysturvallisuutta. Meta-analyysin avulla tutkittiin interventioiden tehoa. Artikkelit on lähetetty arvioitavaksi loppusyksystä 2015 kansainväliseen tieteelliseen julkaisuun. Toiseksi, vuoden 2015 aikana kerättiin yhteensä $n=1012$ lääkkeitten antamiseen liittyvää vaaratapahtumaraporttia kahdesta sairaalasta. Tarkoituksena oli löytää lisää tietoa lääkkeiden antamisen ongelmakohdista, joihin intervention avulla pystyttäisiin vaikuttamaan. Aineiston analyysi on pääosin tehty ja ensimmäinen käsikirjoitus on valmis alkuvuodesta 2016 arviointiin lähettämistä varten. Kolmanneksi, vuoden 2015 aikana haastateltiin $n=20$ sairaanhoitajaa ja pyydettiin heitä kuvaamaan lääkkeiden antamisprosessia ja siihen liittyviä haasteita. Aineiston analyysi on parhaillaan käynnissä ja tulokset kuvataan tieteellisenä julkaisuna vuoden 2016 aikana.

Edellä mainittuja aineistoja on hyödynnetty intervention sisällön rakentamisessa ja interaktiivisen pelin käsikirjoitus valmistui tammikuussa 2016. Pelin rakentaminen toteutetaan vuoden 2016 aikana ja sitä testataan 2016 ja 2017 sairaaloissa RCT tutkimuksen interventiona ja vuosina 2017 ja 2018 sairaanhoitajien koulutuksessa.

Interaktiivista peliä voidaan hyödyntää tulevaisuudessa sairaanhoitajien perus- ja täydennyskoulutuksessa lisäämään erityisesti hoitajien käytännöllistä osaamista. Tutkimuksen myötä tavoitellaan myös tieteellistä hyötyä tutkimusmenetelmien kehittymisen ja opetusmenetelmien monipuolistumisen muodossa. Tutkimuksen tulokset julkaistaan tieteellisinä artikkeleina sekä esitellään kansallisissa ja kansainvälisissä tieteellisissä konferensseissa tutkimuksen eri vaiheissa.

2. Kehittämisideat ja työn johtopäätökset

- Lääkehoitoon ja erityisesti lääkkeiden antamiseen potilaille liittyy useita ongelmakohtia
- Lääkitysturvallisuutta voidaan parantaa kehittämällä sairaanhoitajien käytännöllistä osaamista
- Pelillistäminen ja pelien hyödyntäminen tarjoaa helppokäyttöisen ja edullisen oppimis- ja harjoitteluympäristön perus- ja täydennyskoulutukseen hyödyntäen interaktiivisuutta ja jäljitellessään todellisuutta samalla tehden oppimisesta mielenkiintoista

3. Tutkimuksen pohjalta syntyneet hyödyntämis- ja jatkotutkimustarpeet

- Pelien käyttäminen oppimisympäristönä on vielä uutta ja tutkimustietoa pelien vaikutuksesta oppimiseen ja osaamisen parantumiseen kaivataan lisää
- Hyötypelejä ei ole juurikaan osattu vielä hyödyntää terveydenhuollossa