



Isolatiebeleid kent geen strijd een actieve training

Introductie

TIP 3: "U zorgt ervoor dat iedereen die isolatiekamers moet betreden wordt getraind om deze veilig te betreden en verlaten." Hiervoor is een praktische training ontwikkeld.

Onderzoek toont aan dat 'gamification' meer betrokkenheid creëert door:
- competitie
- belonen
- samenspel

'Gamification' resulteert in aanmoedigen van mensen, motiveert actie, promoot leren en stimuleert probleemoplossend vermogen.

Doel

100% van het ziekenhuispersoneel is getraind om een (drukgesluisde) isolatiekamer veilig te kunnen betreden en verlaten.

Methode

Groepstraining van 30 minuten in twee delen
- Estafette 15 minuten
- Plattegrond-puzzel 15 minuten

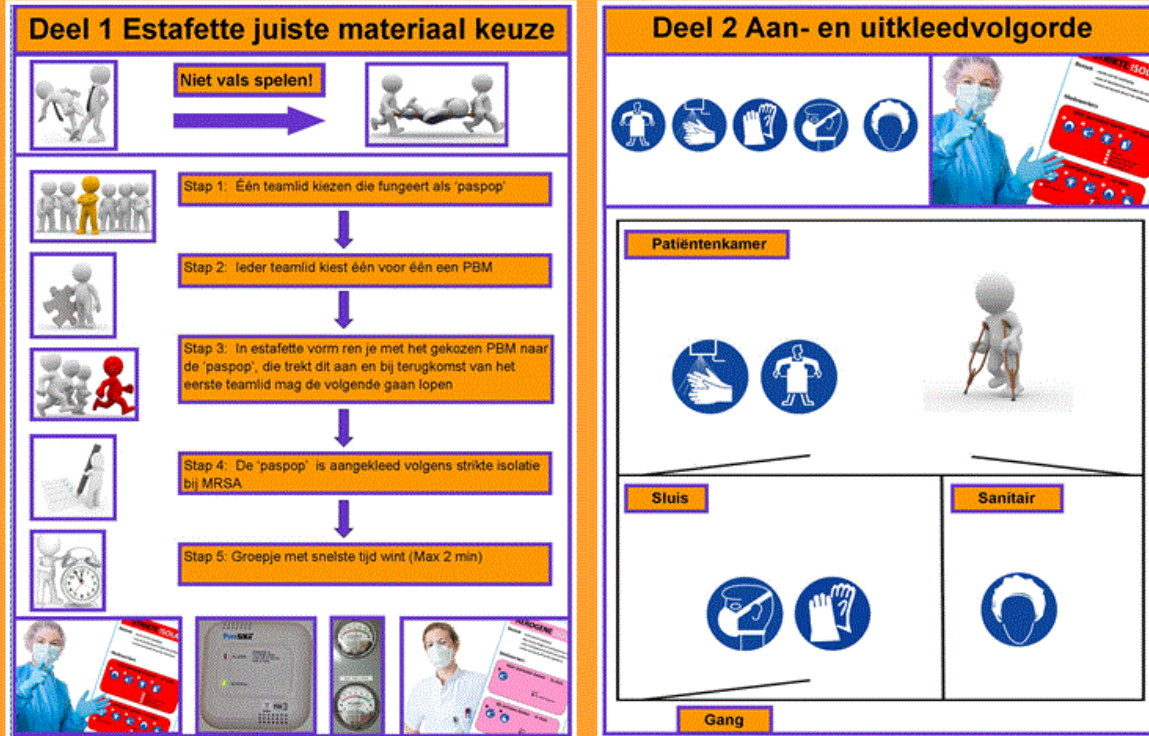
Benodigdheden

- 'In house' PBM en isolatiebeleid
- Spelposters (zie afbeeldingen) en symbolen
- Eén of twee trainers per sessie

Afsluiten:

- Na ieder deel plenaire bespreking
- Uitreiking 'SUPERBUG' aan dagwinnaars

UITVOERING



Resultaten Gelre ziekenhuizen

- Binnen 3 maanden zijn 883 medewerkers praktisch getraind
- Van schoonmaakmedewerker tot medisch specialist in één training
- Ook gecontracteerde verpleeghuizen getraind

Meerwaarde infectiepreventie

- Binnen 30 minuten 20 medewerkers praktisch getraind
- Kleine tijdsinvestering met groot resultaat
- Per instelling aan te passen naar eigen wensen
- Alle facetten met betrekking tot isolatie komen aan bod
- Estafette en plattegrond-puzzel vragen andere manier van denken van de medewerkers
- 'Waarom-vragen' worden beantwoord
- Zichtbaarheid van infectiepreventie neemt toe
- Competitie = enthousiasme
- Mond-op-mond reclame zorgt voor een lopend vuurtje en een strijd om de 'MRSA Superbug'

Literatuur

- [1] [https://www.gelre.nl/over-de-gelre-ziekenhuizen/], Pagina 1 van een training van het Infectiebeleid in het kader van het lokale infectiepreventieplan van Gelre ziekenhuizen op 17 mei 2017 te Apeldoorn, 2017
- [2] Zlatosky, G. and Green, J. G. [Basis Marketing] Logica Customer Journey Through Growth Dr. Strategy and Execution. New Jersey: John Wiley & Sons, 2016
- [3] Kaplan, M. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods for Training and Education. San Francisco: Pfeiffer, 2013
- [4] Werkgroep Infectie Preventie (WIP), WIP-rapport in Dordrecht september 2009
- [5] Werkgroep Infectie Preventie (WIP), WIP-rapport in Dordrecht september 2009
- [6] Werkgroep Infectie Preventie (WIP), WIP-rapport in Dordrecht september 2009
- [7] Werkgroep Infectie Preventie (WIP), WIP-rapport in Dordrecht september 2009
- [8] Werkgroep Infectie Preventie (WIP), WIP-rapport in Dordrecht september 2009
- [9] Werkgroep Infectie Preventie (WIP), WIP-rapport in Dordrecht september 2009