

LEARN WITH FUN :

UN'ESPERIENZA DIDATTICA CREATIVA DI INSEGNAMENTO

BACKGROUND

Il Clinical Gap è un gioco di scambio di informazioni tra studenti finalizzato a indovinare un termine infermieristico attraverso l'utilizzo del problem solving, cooperative learning ed esercizio della memoria. Favorisce l'acquisizione del linguaggio professionale, il ripasso dei contenuti trattati, l'acquisizione di abilità di inferenza e incoraggia la cooperazione. Dopo tre laboratori gestuali di Infermieristica clinica gli studenti del I anno di 2 canali hanno effettuato l'esperienza di gioco guidati dai docenti e nel periodo di tirocinio frequentato una ludoteca gestita da studenti del III anno



Un gioco non è mai solo un gioco.

OBIETTIVO

Valutare l'efficacia e il gradimento dell'apprendimento tramite il gioco educativo

METODOLOGIA

Studio descrittivo osservazionale su 61 studenti del corso di Infermieristica del I anno che hanno sostenuto nel luglio 2016 l'esame, 31 dei quali avevano partecipato al gioco durante i laboratori e 10 di questi anche ad almeno 2 attività in ludoteca. L'efficacia è stata valutata attraverso il confronto dei risultati dell'esame dei 2 gruppi e attraverso domande relative a prima e dopo i laboratori, mentre la valutazione del gradimento dell'esperienza è stata misurata con un questionario prima e dopo i giochi. I dati raccolti sono stati elaborati attraverso la modalità di analisi delle categorie a posteriori e con il pacchetto statistico JSSTAT

RISULTATI

Le risposte ai questionari post gioco hanno mostrato un miglioramento nella correttezza e nella pertinenza delle risposte. Le risposte alle 6 domande di esame non hanno dimostrato una differenza rilevante tra i due gruppi, mentre l'efficacia percepita dagli studenti è stata molto positiva. L'analisi relativa al soddisfacimento delle aspettative ha rilevato prevalentemente il divertimento, la collaborazione, il piacere di stare con gli altri, la complicità e la sintonia. Gli item meno rappresentati sono stati la litigiosità e l'esclusione, il disagio, la noia, la sopraffazione, l'imbarazzo e l'affaticamento mentale. Quasi tutti gli studenti si sono mostrati favorevoli all'introduzione del gioco all'interno del corso sottolineando che l'atmosfera positiva creata ha costituito un ambiente ideale per l'apprendimento.

I risultati di questo studio sono in linea con la letteratura, come si evince nello studio di Tracey L. Hodges « *il gioco è un'efficace strategia nella formazione infermieristica, perché favorisce la coesione del gruppo, aspetto fondamentale del lavoro d'équipe. Il gioco permette la comprensione e l'applicazione di contenuti complessi come il pensiero critico, la capacità di prendere decisioni appropriate e il problem-solving* » (Fetro & Hey, 2000).

DISCUSSIONE E CONCLUSIONI

Clinical Gap è percepito utile alla conoscenza e alla memorizzazione dei vocaboli, ma la bassa esposizione all'esperienza in ludoteca e le possibili differenze dell'insegnamento (docenti diversi nei canali) non hanno permesso di valutare in modo adeguato l'efficacia. Clinical Gap è uno strumento che può essere adattato, cambiando i contenuti, ad ogni realtà formativa clinica per studenti o per professionisti. A livello professionale sarebbe interessante utilizzarlo all'interno di corsi ECM per verificare le conoscenze negli specifici ambiti lavorativi, per promuovere l'utilizzo del linguaggio professionale e come aggiornamento di contenuti e concetti relativi alle ultime evidenze scientifiche. Occorre sviluppare l'iniziativa con un incubatore certificato di imprese start-up innovative del settore formativo



Bibliografia

1. Rutherford M.A. Standardized nursing language: what does it mean for nursing practice. The Online Journal of Issues in Nursing 2008;13:1
2. Barbi T. Honeycutt. Students' perceptions and experiences in a learning environment that uses an instructional game as a teaching strategy. North Carolina State University, 2005
3. Frazer C. The effect of gaming as an instructional strategy on baccalaureate nursing students' immediate knowledge and knowledge retention. Widener University, 2007
4. Ingram C, Ray K, Landeen J, Keane D.R. Evaluation of an educational game for health sciences education. Journal of Nursing Education 1998;37(6):240-246
5. Facione P.A. Critical thinking: a statement of expert consensus of purpose of educational assessment and instruction, research finding and recommendation. « The Delphi Report », The California Academic Press, 1990
6. Millar A. The relationship between nursing theory and practice, Journal of Advanced Nursing 1985;10:417-424