INFERMIERE 3

Innovazione, Sfide e Soluzioni

*La giusta **combinazione** per governare la **complessità***

20-22 MARZO 2025 - PALACONGRESSI DI RIMINI

TERZO CONGRESSO NAZIONALE

Federazione Nazionale Ordini Professioni Infermieristiche

FNOPI

I serious games come strategia educativa per gli studenti delle professioni sanitarie: una scoping review

Autori e affiliazioni

Michela Scandura[1], Giulia Villa[1], Emanuele Galli[2], Dina Moranda[2], Andrea Poliani[1], Debora Rosa[1] and Duilio F. Manara[1]

[1] Center for Nursing Research and Innovation, Facoltà di Medicina e Chirurgia, Università Vita-Salute San Raffaele - 20132 Milano

[2] Corso di Laurea in Infermieristica, Ospedale San Raffaele, Università Vita-Salute San Raffaele - 20132 Milano

Introduzione. I serious games sono giochi progettati e utilizzati con scopo educativo e sono sempre più adottati anche nella formazione degli studenti delle professioni sanitarie.

Obiettivo. Esplorare e mappare la letteratura sui serious games utilizzati nella formazione degli studenti delle professioni sanitarie.

Materiali e metodi. È stata condotta una scoping review seguendo le linee guida del "Manual for Evidence Synthesis" del Joanna Briggs Institute. La revisione è stata effettuata all'interno delle banche dati MEDLINE, Embase, PsycINFO, Cochrane Library, Scopus e CINAHL. Il processo di selezione è stato effettuato in cieco.

Risultati. Sono stati inclusi 21 record i cui risultati sono stati raggruppati in tre macro-aree, in base agli obiettivi educativi dei serious games. In termini di efficacia, i serious games sembrano migliorare alcune competenze a breve e lungo termine, riducendo gli errori, aumentando il coinvolgimento degli studenti, aumentando la flessibilità nell'apprendimento, riducendo i costi e aumentando la sicurezza dei pazienti. I serious games emersi si sono dimostrati adeguati nel migliorare alcune soft skills, quali la fiducia in sé stessi, la gestione del tempo e il lavoro in team. Infine, sono stati valutati dagli studenti come semplici e utili per migliorare le conoscenze e le competenze specifiche per l'ambito professionale.

Conclusioni. I serious games sono strumenti preziosi per la formazione degli studenti delle professioni sanitarie. Le future ricerche dovrebbero concentrarsi sullo sviluppo di ulteriori serious games, sul migliorare la valutazione della loro efficacia e sull'implementazione degli stessi nei percorsi educativi degli studenti.