

Digitaalinen LeanGame –oppimispeli

Maijala Riikka, sh, TtM, YTM, FT-opiskelija VSSHP, Kehittämispalvelut -yksikkö, Turun yliopisto, kansanterveystieteen osasto;

Eloranta Sini sh, TtT, pt. tuntiopettaja, Turun ammattikorkeakoulu, Terveys ja hyvinvointi, Turun yliopisto, hoitotieteen laitos;

Katri Tunttunen, LH, DI, projektipäällikkö, SataDiag SATSHP

Tausta: Sosiaali- ja terveydenhuollossa sovelletaan enenevässä määrin teollisuuden oppeja asiakasprosessien kehittämiseen. Tunnetuin näistä opeista on lean-ajattelu, joka edustaa jatkuvan parantamisen ideologiaa. Lean-ajattelussa huomio kiinnitetään prosesseihin, ajatellen, että niitä parantamalla toimintaa voidaan kehittää pienillä toimilla sujuvammaksi ja asiakkaalle arvoa tuottavammaksi. (Graban 2012, Drotz & Poksinska 2014.)

Hankkeen kuvaus ja toteutus: Varsinais-Suomen, Vaasan ja Satakunnan sairaanhoitopiirit ovat kehittäneet LeanGame -opetuspelin yhteistyössä Turun ammattikorkeakoulun ja Turku Game Labin kanssa vuoden 2016 aikana. Peliä hyödynnetään osana sairaanhoitopiirien henkilökunnan koulutusta interaktiivisena ja nykyaikaisena vaihtoehtona perinteisten luentojen tilalle. Tavoitteena on herättää ajatuksia ja keskustelua siitä, miten Lean -ajattelutapaa voi hyödyntää jokapäiväisessä työssä. Tapahtumiltaan peli sijoittuu sairaalaympäristön arkisiin haasteisiin. Tarkoituksena on, että näiden kolmen sairaanhoitopiirin kaikki noin 13000 henkilökuntaan kuuluvaa saavat pelin välityksellä herätteitä Lean-ajattelun soveltamiseen omissa työympäristöissä. Opetuspeli otetaan käyttöön joulukuussa 2016.