



Progetto



Ricorda l'Igiene delle mani

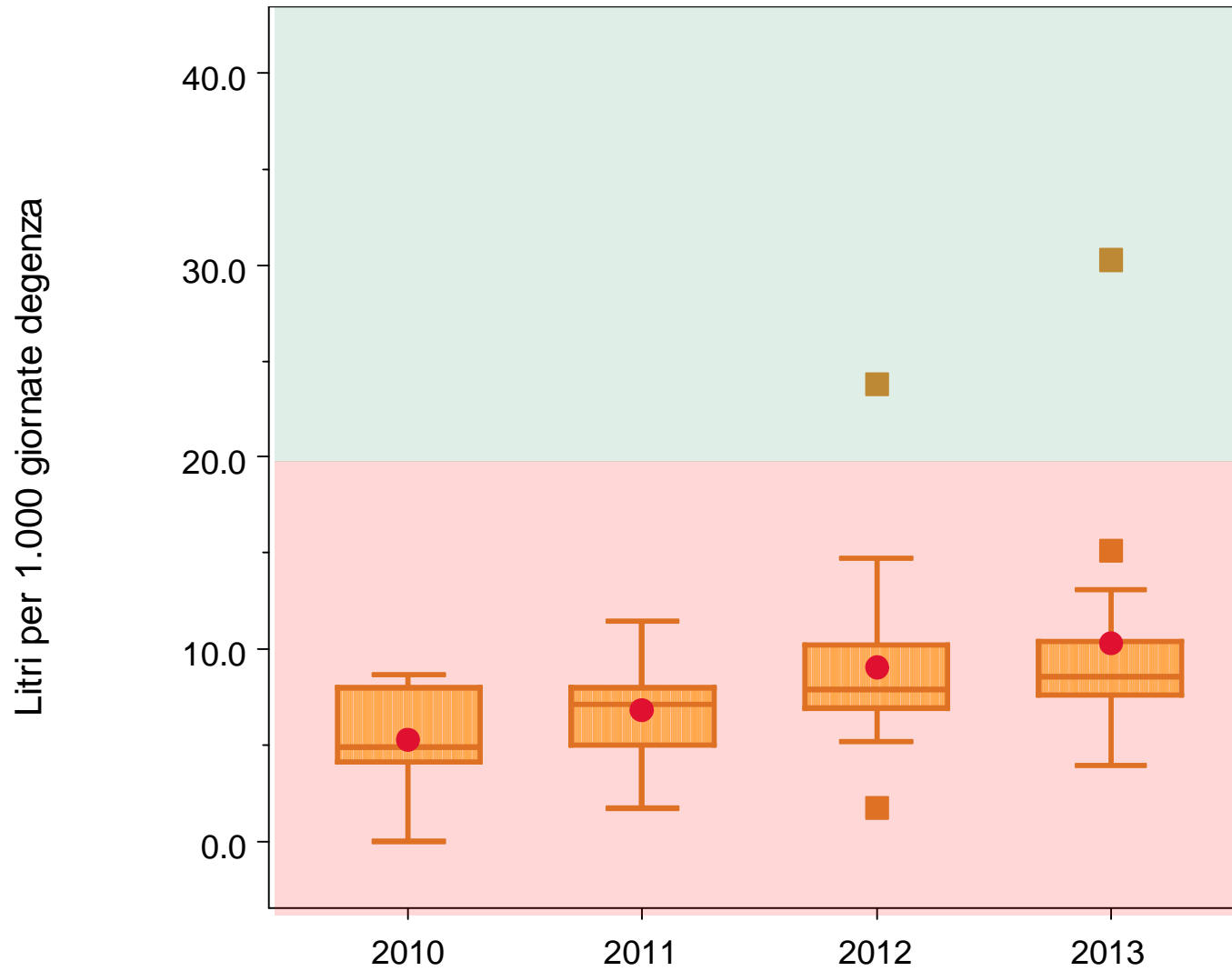
5 maggio 2015

Matteo Morandi, Enrico Ricchizzi, Alessandro Milani
(ASSR)



Consumo gel idroalcolico RER

Indicatore indiretto dell'adesione all'igiene delle mani



L'OMS consiglia di superare almeno i 20 L per 1000 gg di degenza



- In alcuni contesti il miglioramento ottenuto è stato considerevole, ma complessivamente il **margin**e di miglioramento è ancora **consistente**.



QUALE INTERVENTO PER MIGLIORARE L'EFFICACIA DELLA FORMAZIONE SUL MIGLIORAMENTO DEI COMPORAMENTI?



Quali strade si possono aprire?

1) La speranzosa attesa

2) La ricerca di modalità e strumenti innovativi

3) La “deriva” sanzionatoria



Formazione aziendale /
neoassunti / ECM, ecc...

Osservazioni
programmate
con osservatori
interni/esterni

Coinvolgimento
figure
istituzionali

Report
aziendale

Formazione
università

Reminder
cedolino

Monitoraggio
uso flaconi
di gel

Messaggio
registrato

Re-training
interattivo

Sincronizzazione

Giochi di
enigmistica

Mailing list
profili aziendali

Messaggi
filodiffusione

Post su
INTRANET

Software
per palmare

Eventi
dimostrativi

Space
invaders

Gadget
a basso
costo

Nurse-link
e
medici
responsabili



DEFINIZIONE “TRECCANI”

- **Gioco:** qualsiasi attività liberamente scelta a cui si dedichino, singolarmente o in gruppo, bambini o adulti **senza altri fini immediati che la ricreazione e lo svago**, sviluppando ed esercitando nello stesso tempo capacità fisiche, manuali e intellettive...



DEFINIZIONE WIKIPEDIA

- I **serious game** (lett. "giochi seri") sono giochi digitali che non hanno esclusivamente o principalmente uno scopo di intrattenimento, ma contengono **elementi educativi**. Generalmente i serious game sono strumenti **formativi** e idealmente gli aspetti seri e ludici sono in equilibrio.
- Al centro dell'attenzione sta la volontà di creare un'esperienza formativa efficace e piacevole, mentre il genere, la tecnologia, il supporto e il pubblico varia.



Alcuni esempi di “serious games” (WIKIPEDIA)

Persuasive Games:

Giochi che utilizzano la tecnologia persuasiva ([persuasion technology](#)).

Exergaming:

Giochi che sono utilizzati come forma di esercizio.

Advergames:

L'utilizzo di giochi come modalità di informazione promozionale.

Simulation Games:

Giochi per l'acquisizione di competenze o del loro aggiornamento, per insegnare comportamenti efficaci in contesti simulati.

Edutainment:

Una combinazione di educazione e intrattenimento.

Games-Based Learning or "Game Learning“:

Giochi che hanno definiti obiettivi di apprendimento.



Rivista internazionale di Serious games

2013

INTERNATIONAL JOURNAL
OF SERIOUS GAMES



Creative Learning with Serious Games

guest editorial	Creative Learning with Serious Games	page 1
special focus papers	Creators in Serious Games: From experience to assessment	page 4
	Designing Effective Serious Games	
	The Use of Competition and Credibility as Key Drivers to Fostering Scientific Culture among Students	page 8



Serious Games
Society



Educational games for health professionals (Review)

Akl EA, Kairouz VF, Sackett KM, Erdley WS, Mustafa RA, Fiander M, Gabriel C, Schünemann H



**THE COCHRANE
COLLABORATION®**

This is a reprint of a Cochrane review, prepared and maintained by The Cochrane Collaboration and published in *The Cochrane Library* 2013, Issue 3

Authors' conclusions

The findings of this systematic review neither confirm nor refute the utility of games as a teaching strategy for health professionals. There is a need for additional high-quality research to explore the impact of educational games on patient and performance outcomes.

1 studio mostra apprendimento più duraturo nel gruppo con i giochi educativi e maggiore soddisfazione dei discenti rispetto al controllo, 1 studio non mostra differenze

I risultati della revisione sistematica non confermano né negano l'utilità di giochi come strategia di insegnamento per gli operatori sanitari. Sono necessari ulteriori studi di alta qualità per valutare l'impatto dei giochi educativi sui pazienti e sulle performances.

Educational games compared with no educational games for health professionals			
Patient or population: Health professionals Settings: Independent practice or postgraduate training Intervention: Educational games Comparison: No educational games			
Outcomes	Impact	No of Participants (studies)	Quality of the evidence (GRADE)
Patient outcome	-	No data	-
Professional behavior (process of care outcomes)	-	No data	-
Knowledge	One study found a statistically significant increase in main effect of knowledge retention (delayed post-test score) in the gaming reinforcement group compared with the control group (p=0.02) In another study, the game-based group scored 0.3 points (out of 40) lower than the case-based group (P = 0.83; lower limit of 95% CI -2.5) three months post intervention	308 (2)	⊕⊕○○ ¹ low due to risk of bias and imprecision
Satisfaction	Statistically significant higher proportions of participants in the game-based group compared to the case-based group strongly agreed that the event was enjoyable (94% vs. 53%; p = 0.02), that their attention was high throughout the event (88% vs. 41%; p = 0.012), and that they would register for a similar event in the future (82% vs. 41%; p = .034)	35 (1)	⊕⊕○○ ^{2,3} low due to risk of bias and imprecision

SOLO 2 STUDI DI ALTA QUALITA'



CARATTERISTICHE DEGLI INTERVENTI EFFICACI

Interventions	Number of studies	Conclusions
Education and information	11	Only short-term effects
Reminders	7	Modest, but sustained effects
Performance feedback	9	Effective, but effect stops if feedback is not continued
New soap and hand rub	3	Small effect for hand rub
Adjusted sinks	3	Unclear effect
Multifaceted interventions	11	Pronounced effects on practice and outcomes

Table 3: **Effects of interventions aimed at improving hand hygiene**¹⁰¹

Lancet 2003; 362: 1225–30



OBIETTIVO GENERALE:

Mantenere **elevata e costante l'attenzione** degli operatori sanitari e socio-sanitari relativamente alle **buone pratiche** per l'igiene delle mani stimolando la **partecipazione emotiva** a riguardo del tema attraverso la **diffusione periodica** di quesiti sull'argomento e proponendo **strumenti ludo-didattici**



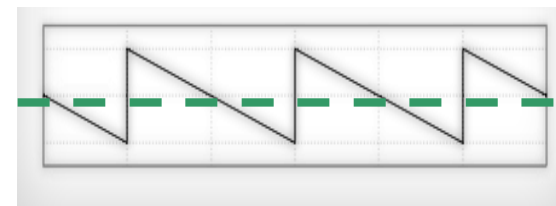
OBIETTIVI SPECIFICI

- Sviluppo di un *software a basso costo e ad elevata accessibilità* riguardante un **percorso informativo** su argomenti relativi alla corretta igiene delle mani, con lo scopo di stimolare l'**attenzione** e la **curiosità** tra gli operatori sanitari e sociosanitari.
- **Valutazione dell'accessibilità, della fruibilità e del livello di gradimento** dell'applicativo web.



Caratteristiche innovative

- utilizzo di un approccio non convenzionale, ludo-didattico con l'utilizzo dell'enigmistica come strumento di attrazione
- *reminder* interattivo via web rivolto agli operatori sanitari
- adesione volontaria senza alcun obbligo, incentivo economico o crediti legati alla formazione continua.



***Ogni gioco è innanzi tutto e sopra tutto un atto libero.
Il gioco comandato non è più gioco.
(Johan Huizinga)***



- **Destinatari:**

Tutti gli operatori sanitari e socio-sanitari della Regione Emilia-Romagna (e non solo)

- **Periodo di svolgimento:**

5 ottobre 2014 – 5 aprile 2015

Presentazione risultati il 5 maggio 2015 in concomitanza con la giornata mondiale sull'igiene delle mani



- **Modalità di svolgimento:**

Dal 5 ottobre 2014 fino al 5 marzo 2015 compreso (6 mesi), ogni 5 del mese sono stati diffusi informazioni, domande e quesiti enigmistici a riguardo dell'igiene delle mani



5 maggio 2014
Giornata mondiale per l'igiene delle mani

Rebus (4, 6, 4, 6)

CU  **PU**  **CU**  **CU** 

Rebus realizzato nell'ambito delle attività per il controllo delle infezioni correlate all'assistenza con il coordinamento dell'Agenzia sanitaria e sociale regionale, Regione Emilia-Romagna. Da un'idea di Marina Zoli, AUSL della Romagna.

Ricorda l'igiene delle mani 5 agosto

RImani

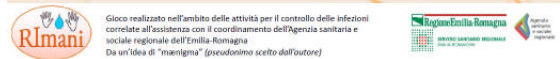
È una pratica sana e sicura che tutti possono e dovrebbero effettuare più volte al giorno

(6 - 5 - 4)

LE MANIE DE LI GENI

Anagrammando, troverai la soluzione!

Gioco realizzato nell'ambito delle attività per il controllo delle infezioni correlate all'assistenza con il coordinamento dell'Agenzia sanitaria e sociale regionale dell'Emilia-Romagna. Da un'idea di "mamigna" (pseudonimo scelto dall'autore).



E' ricordata come "La signora con la lanterna"

CHI E'?



Chiesa di S. Maria del Fiore (Cattedrale).

Quesiti promozionali

<http://assr.regione.emilia-romagna.it/it>

CASELLARIO

A gioco risolto, nella prima e terza colonna si leggerà una frase.

1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			

DEFINIZIONI

1. Chiaro al contrario
2. Profuma in cucina
3. Il nome di Pirandello
4. Rossi, famoso cantautore emiliano
5. Si "sotterra" in segno di pace
6. Fiume francese
7. Sue, in una nota telenovela
8. Il famoso Bobo
9. Sempre in Germania
10. Possono essere "a vista"
11. Può essere del disco
12. Il "lancio" di un film o di uno spettacolo teatrale

Ricorda l'igiene delle mani 5 settembre

RImani

Dopo la vicenda di Galileo dei Galilei, in scienza non fu mai commessa più grave irrisponsabilità!

Si narra di un ginecologo, giovane, ungherese che da passion preso crebbe nel panorama viennese tra nauseabonde ostipite e miracolosi partì nello scovar la ragion di inspiegabili morti.

Eran le differenze in decessi a dir poco impressionanti tra le cliniche di Kleta e di Bartsch per partorienti.

Nella prima pareva esservi una sorta di malattia per cui chi veniva visitata da un dottor prendeva un'infezione mentre nella seconda ave vi eran solo ostipite, gli eventi tristi eran ben più rari delle precedenti cliniche.

Allora il dottor unghero Ignaz pensò che fosse il terribile odor che nessun medico rimosse dalle mani, saltò in su la traucenta sala ostipite, fin alle nari e oltre durante la feida pratica.

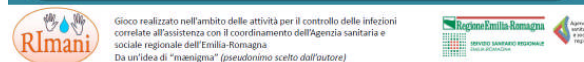
Impose quindi di lavarsi ostipite e medici, e di nettar mani e suppettelli con cloruro di calce.

Con massima evidenza vi eran prove pure per gli scettici che le patride merti seguivano i medici austopici e le mani nettate prima del contatto con le pazienti prevenivano un gran numero di laccovenienti.

Partropo ad Ignaz sul lantuzione molto costò, tanta invidia, molta discordia e ancora di più perse l'amato lavoro e in manicomio finì, in inferno, e solo quando la violenta morte lo assalì, arrivò la gloria.

Chi è costui eroe della lotta contro il male oscuro che, sebben considerato pazzo, era invece un puro?

Gioco realizzato nell'ambito delle attività per il controllo delle infezioni correlate all'assistenza con il coordinamento dell'Agenzia sanitaria e sociale regionale dell'Emilia-Romagna. Da un'idea di "mamigna" (pseudonimo scelto dall'autore).





Coinvolgimento appassionati di enigmistica

- E' stato esteso l'invito ad inviare elaborati ad appassionati di enigmistica



(Nebelung, Moise)

Risolvete il gioco che segue trascrivendo nella griglia le parole corrispondenti alle definizioni (alcune lettere sono già state inserite per facilitare la soluzione). A gioco completato, nelle caselle con il fondo colorato, apparirà un suggerimento da tenere ben a mente!

DEFINIZIONI

- 1 - Agrume simile al mandarino, di sapore amarognolo da cui si ricava l'omonima bibita
- 2 - Può esserlo il riso o il tremito
- 3 - La contrada senese rivale della Civetta
- 4 - Stendere, compilare
- 5 - Si dà a una domanda
- 6 - Contrario di aprire
- 7 - Stampa illegalmente banconote
- 8 - Accanto al divano in salotto
- 9 - Abitazione del parroco spesso adiacente la chiesa
- 10 - Si usa al posto di un'altra parola per esprimere lo stesso concetto
- 11 - Lo furono Socrate e Platone
- 12 - Evitare

1						T	O
2	C					L	S
3		E	O				
4				G			
5					S		
6				U			R
7	F						
8			T				
9	C					I	
10			O				O
11							F
12				V			



Promozione dell'applicativo

- Ai referenti aziendali della Rete CIO
- Ai referenti aziendali della formazione
- Promozione strutturata da parte di 5 aziende su 17 (considerando ex aziende Area Vasta Romagna)



Progetto



Ricorda l'igiene delle mani

**PROGETTO DI PROMOZIONE DELLA CORRETTA IGIENE DELLE MANI
ATTRAVERSO REMINDER ON-LINE PARTECIPATIVI E INTERATTIVI**



IL PERCORSO INFORMATIVO e di REMINDER





Valutazione del numero di accessi e dell'utilizzo dell'applicativo



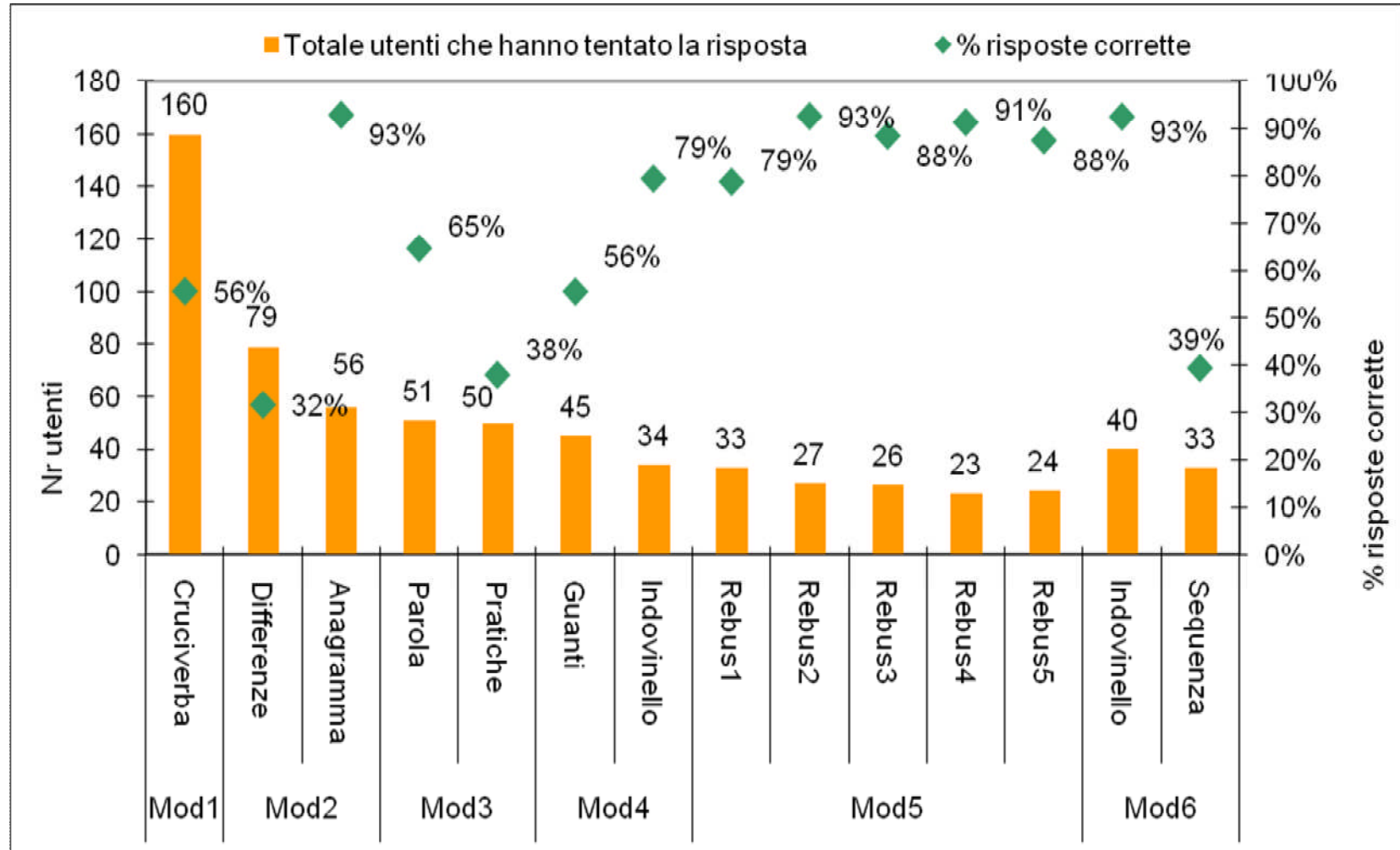
Utenti applicazione web RImani

- 535 registrazioni (10% fuori regione)
- 360 (67%) almeno un accesso (*log in*)
- 191 almeno 1 tentativo di risposta (53% degli utenti con log in)
- In prevalenza:
 - femmine (76%)
 - infermieri/e e ostetriche (47%)
 - età >50 anni (43%)

Le femmine, chi aveva una professione sanitaria e chi aveva un età >50 anni avevano una maggiore predisposizione a rispondere ai quesiti e rispondevano più correttamente rispetto ai maschi, ai medici e alle classi di età più giovani.



Valutazione risposte corrette



Maggior % di risposte corrette per i giochi più classicamente della tradizione enigmistica



Questionario di valutazione dell'applicativo web

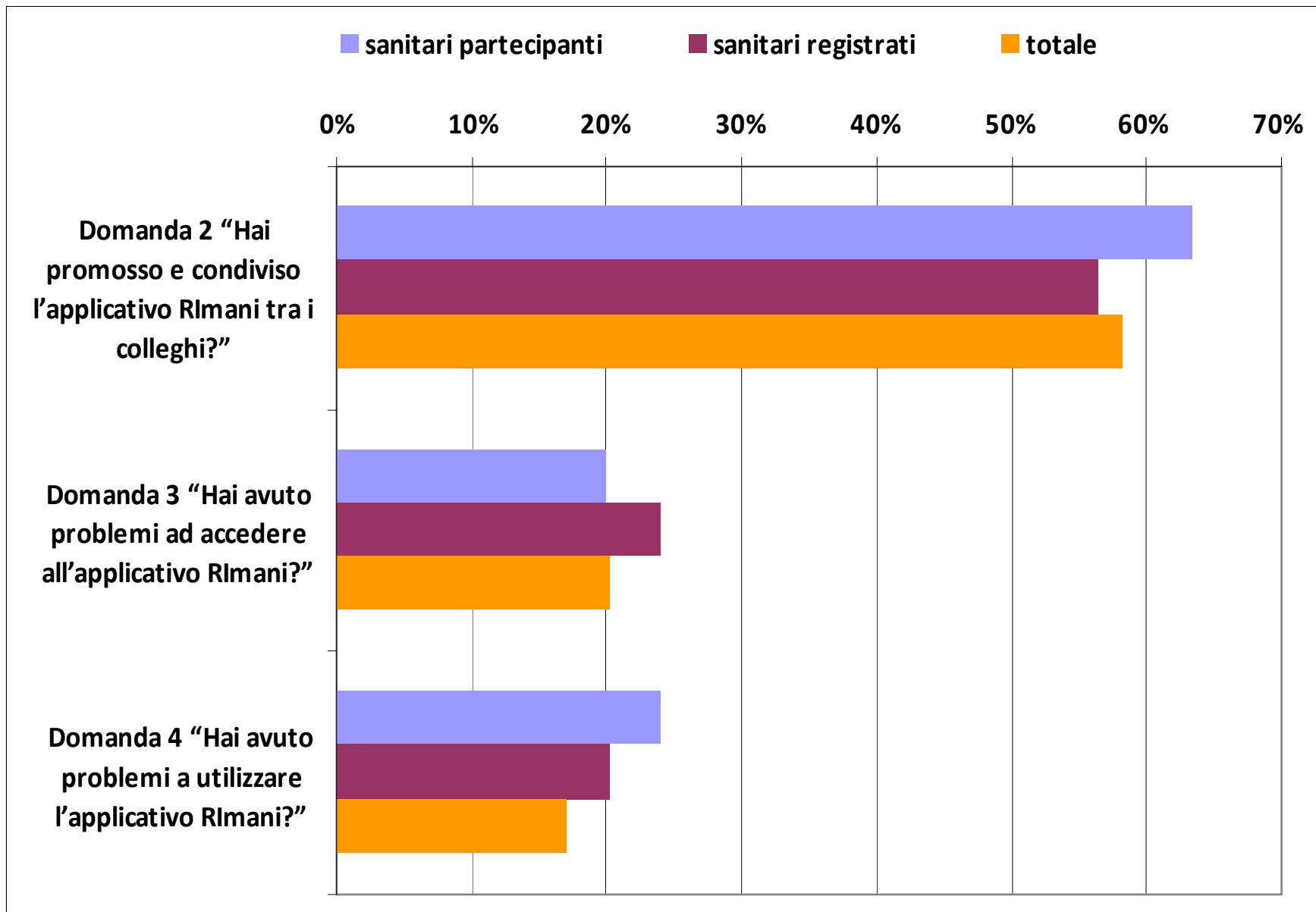
Proposta di compilazione volontaria del
questionario tramite invito via mail.

14 domande

- 94 questionari, 75 di operatori sanitari
- 59 questionari di utenti con almeno 1 tentativo
di cui 50 erano operatori sanitari



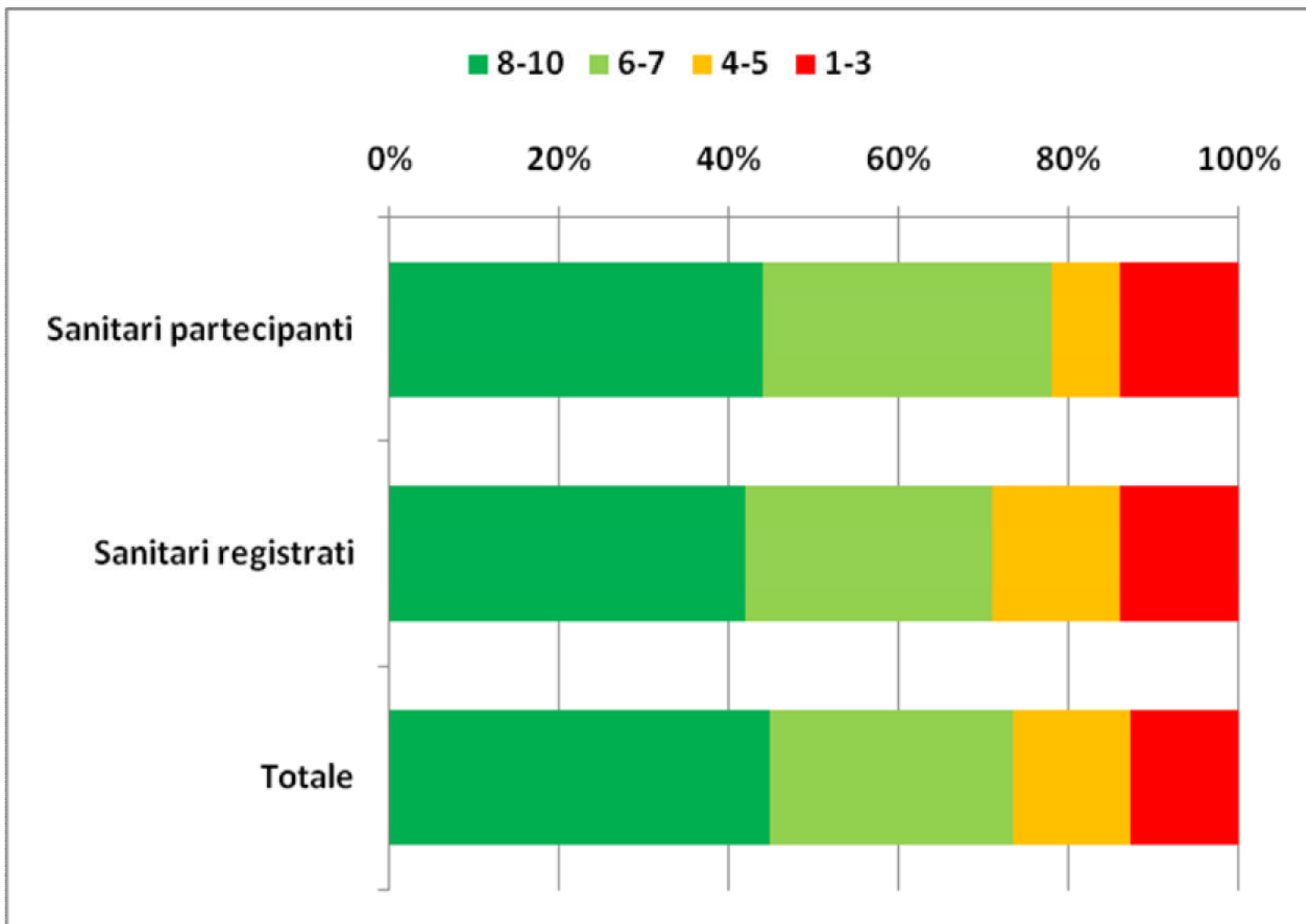
Valutazione accessibilità e fruibilità

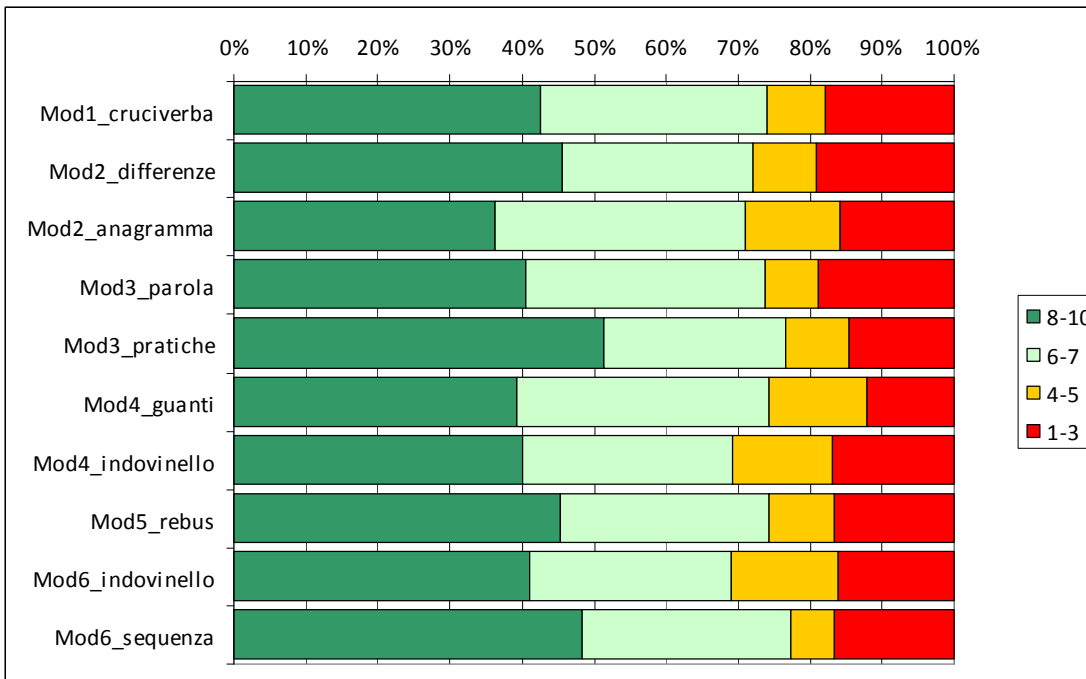




Livello di gradimento

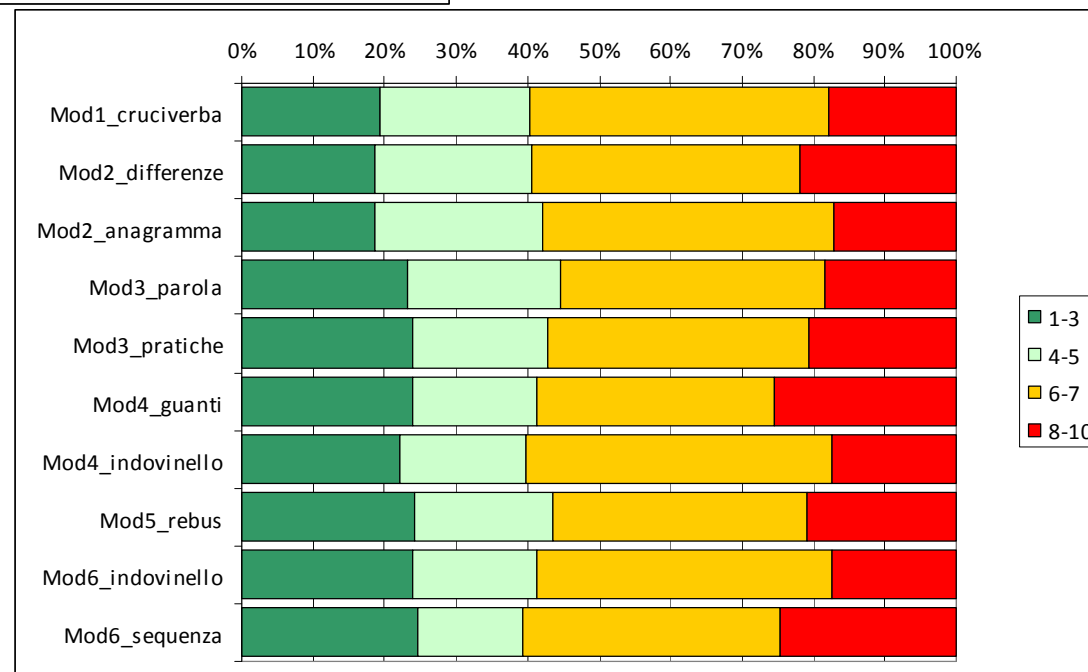
(1 nullo, 10 moltissimo)





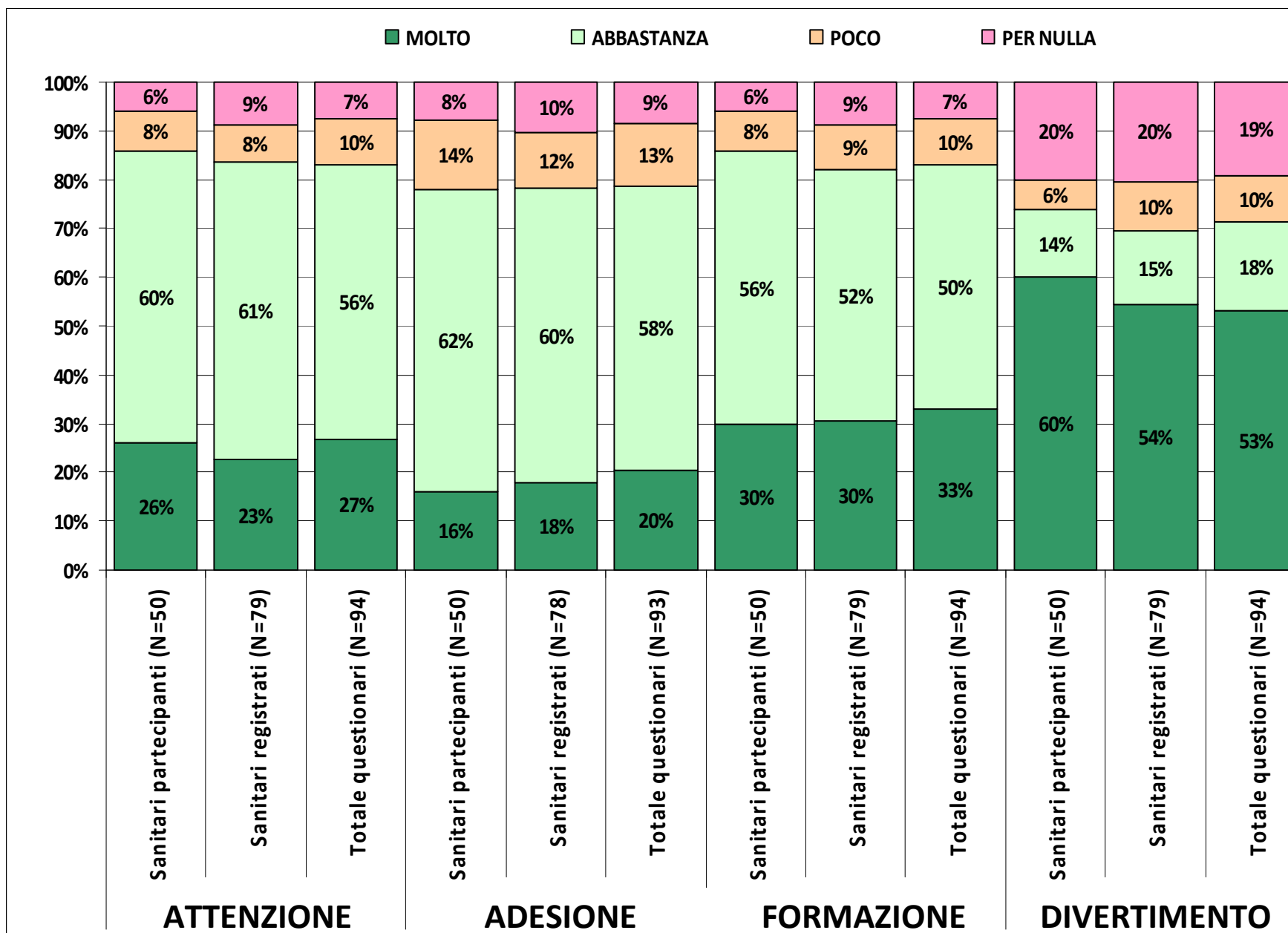
Livello di GRADIMENTO dei singoli quesiti

Livello di DIFFICOLTA' dei singoli quesiti





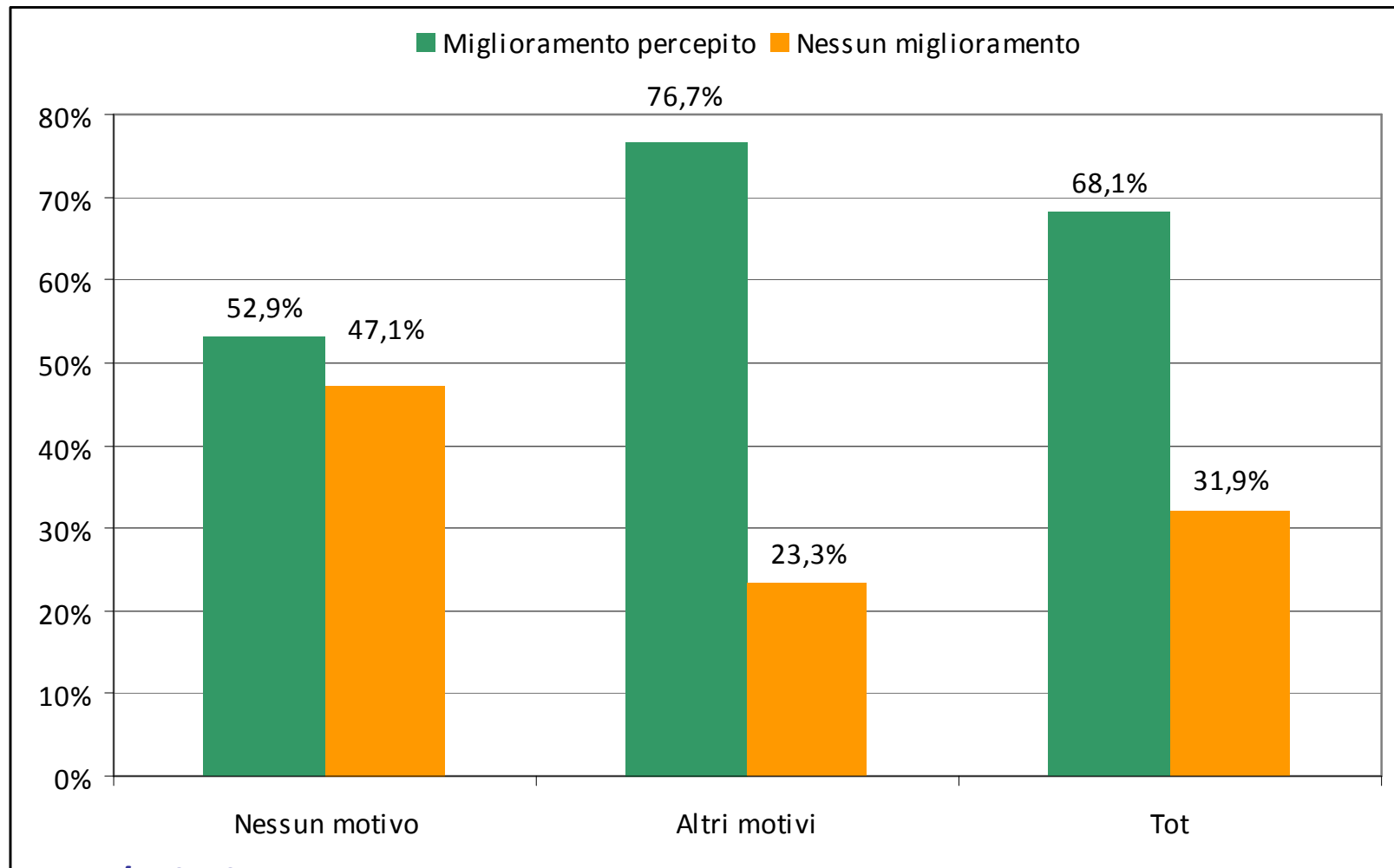
Percezione UTILITA' dell'applicazione web





Percezione di aumentata adesione all'igiene delle mani nei 3 mesi precedenti grazie all'applicativo RImani con o senza altri motivi di aumentata adesione*

Operatori sanitari partecipanti

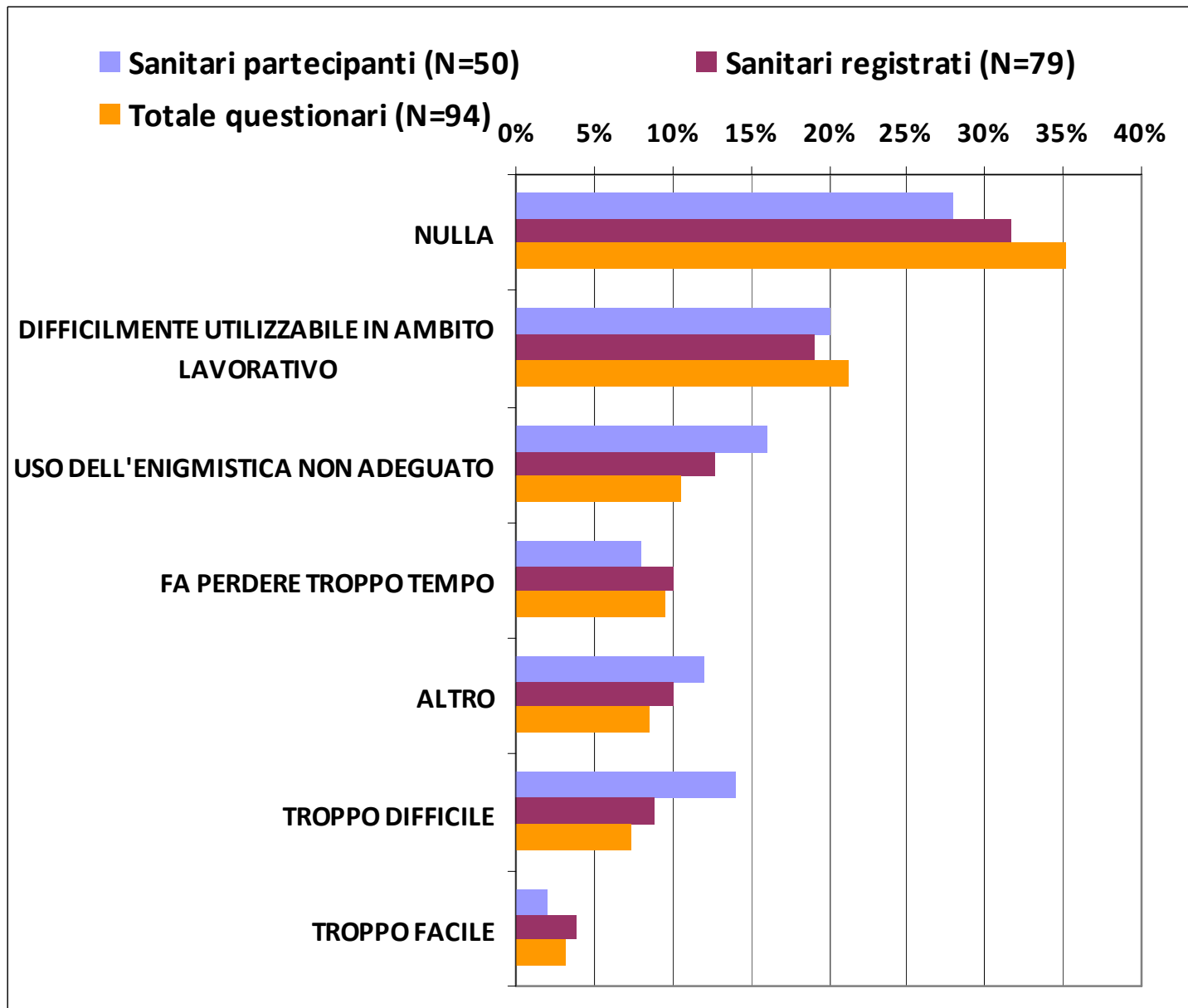


1/3 degli operatori

* Altri motivi: Corsi formazione, eventi in ambito lavorativo o familiare



Cosa NON hai gradito dell'applicazione RImani?





Pro (+)

- Utile a migliorare l'attenzione al problema (83%) ,
- Utile a migliorare l'adesione alle corrette pratiche (78%)
- Potenzialmente utile anche per la formazione (82%), nonostante non fosse tra gli obiettivi dello strumento
- Divertente (75%)



Contro (-)

- Promozione solo in alcune Aziende Sanitarie per incompatibilità con strategie in atto
- Problemi di accessibilità
(1 su 5: collegamento/browser)
- Problemi di fruibilità
(1 su 4: impossibilità di conoscere le risposte)



Conclusioni (=)

- La valutazione dell'applicativo RImani ha messo in evidenza **limiti di accettabilità e di utilizzo** legati ai contesti locali, alle dinamiche intra-aziendali e inter-professionali e in generale al tessuto culturale, gestionale e organizzativo, insieme a vincoli strettamente tecnici.
- Tuttavia la nuova modalità proposta di reminder ludo-didattico ha mostrato un'**elevata percentuale di apprezzamento** tra coloro che l'hanno realmente utilizzato.
- Pertanto considerando i limiti mostrati dalla formazione tradizionale nel mantenere alta l'attenzione e l'adesione a medio-lungo termine si può ipotizzare un **proseguimento dell'esplorazione di tale approccio NON convenzionale** anche in altri ambiti della promozione delle buone pratiche, ad integrazione della formazione classica.



- **Hanno collaborato alla progettazione del percorso informativo RImani:**
Matteo Morandi, Enrico Ricchizzi, Veronica Cappelli, Angelo Pan, Mita Parenti (ASSR)
Catia Bedosti – AUSL Imola
Marina Zoli – Azienda Area Vasta Romagna (ex AUSL Cesena)
- **Hanno collaborato alla progettazione dell'applicazione RImani:**
Alessandro Milani, Giovanni Borgogno, Stefano Accorsi
- **Hanno realizzato l'applicazione RImani:**
Alessandro Milani e
Gruppo Rete informativa interna integrata con DGSPS (ASSR)
- **Ha collaborato a progettazione e realizzazione del questionario di valutazione dell'applicazione web:**
Luca Basso – Servizio Sistema Informativo Regione Emilia-Romagna
- **Hanno collaborato nella promozione dell'applicazione web:**
Barbara Paltrinieri, Federica Sarti, Giuliana Galliani (ASSR)



- **Si ringraziano:**

- tutti gli operatori delle Aziende sanitarie che hanno partecipato e promosso l'iniziativa
- Chiara Biagi per la disponibilità prestata ai fini della realizzazione delle foto del Modulo 2
- gli enigmisti Luana Ravecca (Nebelung) e Paolo Moisello (Moise), Gabriele Rausei (Graus) e Donato Continolo (Papul) per avere contribuito a titolo volontario alla predisposizione di giochi relativi all'igiene delle mani

REPORT COMPLETO DI PERCORSO, QUESITI E SOLUZIONI SUL SITO

http://assr.regione.emilia-romagna.it/it/aree_attivita/rischio-infettivo/sorveglianza/rimani/



***L'uomo non smette di giocare perché invecchia,
ma invecchia perché smette di giocare.
(George Bernard Shaw)***

***Il gioco è una cosa seria.
Anzi, tremendamente seria.
(Jean Paul)***



**GRAZIE ANCHE A TUTTI VOI
PER L'ATTENZIONE
(AL) PAZIENTE**