

Scenario: Geriatrisk avdeling

Situasjonsbeskrivelse

Det hele foregår på sengeposten på geriatrisk avdeling. En eldre pasient, 84 år, innlegges etter fall i hjemmet. Pasienten har tilbrakt flere timer på mottak før overføring til avdelingen om kvelden. Ifølge informasjonen fra mottaket, ble pasienten funnet på gulvet av hjemmetjenesten. Det er uvisst hvor lenge pasienten har ligget, trolig flere timer. Pasienten beskrives som forvirret og engstelig og kan ikke gjøre rede for hendelsesforløpet selv. Pasienten har sterke smerter i ryggen. Pasienten er tynn. I følge hjemmetjenesten har pasienten i den siste tiden følt seg svimmel og ustø. Bruker til vanlig rullator. Ektefellen til pasienten døde for 1 år siden. Har to barn og fire barnebarn. Bor i 3.etg i blokk med heis. Er til vanlig nokså selvhjulpen, men har hjemmetjenester til å ta på/av støttestrømper, og har multidose og trygghetsalarm.

Tidligere sykdommer: Hypertensjon, diabetes, osteoporose med tidligere kompresjonsbrudd.

Medikamenter: Metoprolol depot, Albyl E, Furix, Metformin, Calcigran Forte, Alendronat, Sobril, Imovane, Paralgin Forte ved behov.

Gangen i rollespillet på geriatrisk avdeling

Det er 4 scener som skal spilles. De som ikke er deltagere oppholder seg i bakgrunnen/på venterom.

- 1) Scene 1 Første vurdering: Inne på pasientrom, Geriatrisk avd like etter at pasienten er kommet til avdelingen. Deltagere er pasient, lege, sykepleier, pårørende til pasient. Hensikt er å gjøre en første vurdering av pasientens situasjon. Lege og sykepleier avklarer hvem som gjør hva. Avsluttes med at lege og sykepleier summerer opp hva de skal gjøre og så går ut av pasientrom og til møterom.
- 2) Scene 2 Tverrfaglig planleggingsmøte: Inne på møterom. Foregår første virkedag etter innleggelse i Geriatrisk sengepost på et fast møtetidspunkt. Deltagere er lege og sykepleier (vanligvis deltar også fysioterapeut og ergoterapeut). Hensikt er å presentere pasienten (innleggelsesårsak, funn så langt), avklare mål og tiltak og starte utreiseplanlegging. Gamemaster gir opplysninger om svar på prøver og funn når disse etterspørres. Avsluttes ved at lege og sykepleier summerer opp hva de skal gjøre og lege går ut av rommet
- 3) Scene 3 Avklaringstelefon med kommune: Inne på møterom. Deltagere er sykepleier og ansatt i kommunen. Hensikten er å begynne prosessen med utskrivning. Avsluttes ved at telefonsamtalen avsluttes.
- 4) Scene 4 Utskrivingsmøte. Inne på møterom. Deltagere er pasient, lege på avdelingen, sykepleier på avdelingen, pårørende til pasient og ansatt i kommunen. Hensikten er å planlegge utskrivningen og videre oppfølging. Avsluttes ved at det som skal skje summeres opp.

Etter at siste scene er avsluttet skal alle deltagere gjennomføre en 5-10 minutters refleksjon om erfaringen med spesielt den tverrprofesjonelle samhandlingen. Alle sier kort hva de syntes fungerte bra og hva de syntes burde vært gjort annerledes for å bedre samhandlingen.

VirSam – Virtuell samhandling

Bruk av virtuelle arenaer for tverprofesjonell samarbeidslæring

Ansvarlige: aslak.steinsbekk@ntnu.no og Ekaterina Prasolova-Førland ekaterip@ntnu.no

Case laget av: Marion Skallerud Nordberg og Inga Marie Røyset, Geriatrisk avdeling, St. Olavs Hospital

Praktiske opplysninger

Rollespillet foregår på geriatrisk avdeling og kan ha fra 3 til 6 deltagere. Deltagere er pasient, lege på avdelingen, sykepleier på avdelingen, pårørende til pasient, ansatt i kommunen og en gamemaster.

Ved 5 deltagere kuttet rollen som pårørende til pasient. Ved 4 deltagere er ansatt i kommunen også gamemaster. Ved 3 deltagere kuttet ansatt i kommunen og pasient er også gamemaster.

Gamemaster er en informasjons giver som får opplysninger om prøvesvar og som kan opplyses om ved direkte spørsmål. Har også en kommentarside som brukes etter at rollespillet er ferdig.

Kommunikasjonen foregår ved bruk av Voice chat og Text chat i Second life. Hvis det ikke fungerer, kan deltagerne avtale å kommunisere via skype el.

Improvisasjon er viktig i en virtuell verden fordi det er mye som ikke kan gjøres, for eksempel konkrete undersøkelser eller styre ansiktsmimikk. Derfor må heller si hva man ville gjort eller vist.

Læringsutbytte

Etter gjennomfør rollespill skal studentene ha

1. praktisk kompetanse i å gjennomføre rollespill i en virtuell verden
2. forståelse for viktigheten av
 - a. klar, tydelig og strukturert kommunikasjon som er forståelige for alle parter
 - b. å avklare pasientens ønsker for å kunne sette felles mål for behandling og oppfølging
 - c. at alle roller og arbeidsoppgaver i et team er avklart og fordelt
 - d. å stille spørsmål og lytte til hverandre for å få felles oppfatning av situasjonen
 - e. at alle bidrar med forslag til løsninger og i beslutningsprosessen for å lage en klar plan
3. kunnskap om samarbeid om behandling og oppfølging av pasienter på geriatrisk avdeling