|  |  |
| --- | --- |
| **TIJD** | **ONDERDEEL** |
| 000-010 | Introductie (en voorstelrondje) |
| 010-015 | Uitleg van de game |
| 015-030 | Doorloop spelmaterialen, rollen verdelen en inlezen |
| 030-055 | Ronde 1 (Dag 1 t/m 7) |
| 055-065 | Tussenevaluatie |
| 065-085 | Ronde 2 (Dag 8 t/m 14) |
| 085-115 | Nabespreking (met uitloop) |

**Programma van de serious game**

**Leerpunten na ronde 1**

|  |  |
| --- | --- |
|  | **NA SPELRONDE I  (tussenevaluatie)** |
| **Inzichten** | 1.Zorginformatie kan op verschillende manieren worden vastgelegd: in vrije tekst (oude manier) en eenduidig in de daarvoor bestemde velden (nieuwe manier)  2.Zorg wordt verleend én zorginformatie wordt vastgelegd: in een keten. Zorgverleners zijn hierin onderling afhankelijk.     **De speler krijgt begrip voor andere zorgverleners in de keten (doordat hij/zij een andere rol aan neemt dan normaal of ziet wat de onderlinge afhankelijk is)** |
| **Gemaakte afspraken** | 1.Er wordt niets meer dubbel uitgevraagd of vastgelegd  2.Men bouwt voort op de vastgelegde informatie elders in de keten  •wie legt wat vast?  3.De diagnose en verrichtingenthesauri worden gehanteerd om hergebruik voor declaratie te bevorderen |
| **Spel interventies** | Letterlijk weghalen van de tafels:  oLabonderzoek kaarten  oDossier verpleegkundige en  oDossier Specialist |

**Na ronde 2**

****