

## Gamification

Gamification styrker kvaliteten af studerendes praktikophold ved at integrere spilelementer som point, badges og ranglister i kliniske læringsmiljøer. Denne tilgang øger engagement, motivation og konkurrence på en positiv måde, hvilket gør læring mere interaktiv og sjov. Ved at omdanne komplekse kliniske begreber til udfordrende og belønnende aktiviteter bidrager gamification til en dybere forståelse og bedre fastholdelse af viden.



### Hvordan:

Mål; at integrere gamification-teknikker i klinisk uddannelse.

1. Identificer læringsmål; definér tydelige uddannelsesmæssige mål, som du ønsker at opnå med gamification.
2. Udvælg gamification-elementer; udvælg de spilelementer, du vil integrere i læringsoplevelsen.
3. Udarbejd en ramme for spillet; lav en struktureret ramme for den gamificerede aktivitet, så den passer til det kliniske miljø og læringsmålene. Dette kan inkludere simulationsøvelser, case study-konkurrencer eller interaktive quizzes.
4. Integrér klinisk indhold; integrer relevant klinisk indhold og scenarier i spillet, der sikrer uddannelsesmæssig værdi. Brug realistiske casestudier eller simulationer, der efterligner virkelige kliniske udfordringer.
5. Implementér og facilitér; gennemfør den gamificerede aktivitet i klinikken og facilitér oplevelsen for at sikre fokus på læringsmålene.
6. Feedback og refleksion; indarbejd mekanismer til øjeblikkelig feedback i spildesignet. Afhold en debriefing med de studerende efter aktiviteten, hvor de kan reflektere over deres læring og oplevelser.
7. Evaluér og tilpas; evaluér, hvor effektiv gamification-tilgangen er i forhold til at opfylde læringsmålene og justér tilgangen efter behov.

### Særlige krav:

Sørg for, at de studerende har de nødvendige teknologier og materialer til gamification til rådighed. Det kan fx være mobile enheder, apps eller simulationsudstyr.

Design aktiviteter, der er inkluderende og tilgængelige for alle studerende, og som imødekommer forskellige læringsstile og behov.

Sørg for at bevare fokus på klinisk relevans for at sikre, at gamification bidrager til og ikke distraherer fra de uddannelsesmæssige mål.

### Tidsforbrug:

Afsæt flere timer eller dage til planlægning og design af den gamificerede aktivitet, afhængigt af spillemekanikkernes kompleksitet og integrationen af indholdet.

Gamificerede aktiviteter kan variere fra korte, 30-minutters øvelser til længere, fler-sessionsprojekter, der strækker sig over flere uger.

Afsæt 1-2 timer til debriefing, refleksion og evaluering efter aktiviteten for at styrke læringen og indsamle feedback til forbedring.