

Handreiking voor docenten



Wat is het TIP-toolbox innovatiespel?

Om de zorg te verbeteren moet er vaak een vernieuwing (innovatie) ingevoerd worden. In het TIP-toolbox innovatiespel doorlopen zorgprofessionals (in opleiding) 6 stappen om op een gestructureerde manier een innovatie in te voeren/te implementeren.

Doel van het TIP-toolbox innovatiespel in het onderwijs

Studenten maken kennis met het idee van systematisch implementeren en leren welke stappen van belang zijn voor het blijvend implementeren van een nieuw idee of verbetering. Het gaat niet zomaar om het maken van een plan van aanpak. Het TIP-toolbox innovatiespel maakt gebruik van een wetenschappelijk onderbouwde methode. Het is specifiek gericht op de implementatie van innovaties en is dus net iets anders dan andere methodieken zoals de PDCA-cyclus.

Hoe kan ik het inpassen in mijn onderwijs?

Het innovatiespel past perfect binnen een module over innovatie en implementatie, maar het kan ook goed gekoppeld worden aan thema's zoals kwaliteitszorg, samenwerking en professionaliteit. De onderdelen van het spel sluiten aan bij de CANMEDs rollen kwaliteitsbevorderaar, reflectieve EBP professional, en samenwerkingspartner. Afhankelijk van hoe het spel wordt ingezet zijn er ook mogelijkheden om de rollen organisator en academicus en onderzoeker te verkennen. Het innovatiespel werkt het beste in kleine groepen studenten (maximaal 12 personen). Als je het wilt toepassen op een echte situatie, dan kan je het niet in één keer spelen. Je hebt er dan echt een aantal lessen voor nodig over een periode van meerdere weken.

De rol van de docent

Als docent faciliteer en begeleid jij de studenten in het spel. Je kan verdiepende vragen stellen en de onderdelen van het spel koppelen aan stukjes theorie of uitleg. Jij kent jouw studenten het beste en je mag het materiaal toepassen zoals je wilt. Deze handleiding geeft alleen maar suggesties. Let op: Het is wel belangrijk dat alle stappen aan bod komen in je lessen, ook als studenten niet alles echt uitvoeren. Als stappen worden overgeslagen in het implementatieproces kan dat ertoe leiden dat de implementatie van de innovatie mislukt.

Bekijk ook eens de handleiding voor procesbegeleiders en de TIP-toolbox pdf, daarin staan nog meer tips. Ondersteunend materiaal is beschikbaar via tip-toolbox.nl

Algemene voorbereiding

- Bekijk al het materiaal.
- Probeer het spel te koppelen aan een opdracht in de praktijk. Je kan het spel ook fictief spelen, maar het is krachtiger als het toegepast wordt op een echte situatie.
- Bepaal tot welke stap je het spel wilt spelen en hoe je de lessen gaat spreiden in de tijd. Gaan de studenten echt de innovatie implementeren, of is daar geen ruimte voor? Je kan de lessen ook verder opsplitsen.
- Bepaal hoeveel studenten er mee kunnen doen. Je kan denken aan 5-8 personen, maar meer mag ook.
- Bepaal of je met een specifiek idee voor innovatie wilt starten of dat je de studenten zelf met ideeën wilt laten komen.
 - Afhankelijk van het niveau van de studenten kunnen ze aan de slag met één concrete innovatie of een nieuwe aanpak in de zorg. Een hele concrete innovatie zal over het algemeen minder complex zijn en ook minder werk kosten. Een nieuwe aanpak die meerdere sub-innovaties omvat is complexer, zal veel mogelijkheden bieden tot verdieping en zal lastiger te plannen zijn.
- Kies eventueel van tevoren een innovatiethema. In het spel wordt bewegen en zelfredzaamheid als voorbeeld gebruikt. Wil je de studenten over andere innovaties laten nadenken? Pas dan startkaart 1 aan en ga eventueel op zoek naar geschikte voorbeelden (startkaart 2) en belangrijke begrippen (begrippenkaart). Denk ook alvast na over de rollen die relevant zouden kunnen zijn bij dit thema.

Les 1

Introductie

± 10 minuten

Leg grote vellen papier, stiften en post-its klaar. Zet de doos midden op tafel, met de spelregels ernaast. Of bouw de toren alvast op.

Geef een korte uitleg. Wat gaan de studenten leren en waarom is dat belangrijk? Bespreek wat je in de lessen gaat doen en wat je van studenten verwacht. Het innovatiespel is gebaseerd op het implementatiemodel van Wensing en Grol. Eventueel kan je dit implementatiemodel in de eerste les bespreken. Wensing, M. J. P., & Grol, R. P. T. M. (2017). Implementatie: effectieve verbetering van de patiëntenzorg. Bohn Stafleu van Loghum.)

Laat studenten vervolgens zo veel mogelijk zelf met het materiaal aan de slag gaan. Laat studenten samen de spelregels lezen en beginnen met de startfase van het spel.

Startfase

± 30-45 minuten

Als de studenten aan de hand van hun eigen ervaringen geen goed idee kunnen verzinnen, dan kan je ze op onderzoek uit laten gaan. Afhankelijk van het niveau kan je de studenten een specifieke website aanreiken of de studenten zelf laten zoeken naar richtlijnen of wetenschappelijke studies. Zie de TIP-toolbox pdf voor website suggesties. Zie ook de procesbegeleider handreiking voor speelse manieren voor het bedenken van ideeën.

Over startkaart 3 en 7

Je kan het in een onderwijssituatie ook intern houden. Studenten kunnen met elkaar de ideeën en ervaringen bespreken of met docenten. Bespreek wel waarom het goed is om ook andere collega's vroeg te betrekken.

Verdiepende vraag

- Waarom is het belangrijk om van tevoren goed na te denken over een idee?

Spelbord

± 20 minuten

Laat studenten nadenken over rollen die relevant zijn voor deze innovatie. Je kan bijvoorbeeld ook denken aan iemand die bekend is met wet en regelgeving, een beleidsmedewerker of communicatiemedewerker. Die rollen kunnen misschien niet vervuld worden door de studenten, maar het is belangrijk dat ze zich bewust zijn van de verschillende rollen. Laat de studenten zelf de rollen verdelen. Hoe pakken ze dat aan?

Verdiepende vragen

- Waarom is het belangrijk om in een groep te innoveren?
- Wat voor rol vind je zelf fijn om te hebben en waarom?
- Zou je misschien een keer een nieuwe rol willen proberen?

Blok 1

± 20 minuten

Over TIP-kaart 1

Praat met studenten over het verschil tussen doelen voor individuele cliënten en implementatiedoelen. Natuurlijk wil je met je innovatie ervoor zorgen dat de zorg beter wordt en dat bijvoorbeeld de gezondheid van de cliënten verbetert of de zorg efficiënter geleverd kan worden. Het is belangrijk om dat doel helder te hebben, maar je moet ook goed nadenken over het implementatiedoel. Bij het implementatiedoel gaat het om het inpassen van de innovatie in de organisatie. De verdiepende vragen kunnen helpen om dat duidelijk te maken.

Over TIP-kaart 2:

De SMART methode is een hulpmiddel en geen doel op zich.

Verdiepende vragen

- Welke zorgverleners moeten straks de innovatie toepassen?
- Binnen welke termijn moeten ze dat doen?
- Op welke schaal moet de innovatie worden toegepast? Moet de hele organisatie dat doen?
- Waarom is het belangrijk om het doel concreet te maken? Stel eventueel ook deze vraag: Wanneer is het een succes?
- Waarom is het belangrijk om je plannen te bespreken met het management/een leidinggevende en met je collega's?

Afronding

± 5 minuten

Laat studenten het idee, de naam van de innovatie en het doel op post-its zetten en op het spelmateriaal plakken. Wijs studenten op de TIP-toolbox pdf. Daarin kunnen ze wat dingen nalezen.



Les 2

Deze les kan eventueel gecombineerd worden met les 3. Studenten hoeven dan maar één keer informatie op te halen.

Introductie

± 5 minuten

Bouw het spelmateriaal weer op, tot en met blok 2. Geef eventueel een korte uitleg over welke stap in het implementatieproces jullie vandaag gaan behandelen.

Blok 2

± 30-45 minuten

Bespreek samen met studenten wat bij deze innovatie een goede manier zou zijn om de huidige zorg in kaart te brengen. Er zijn niet altijd geteste (gevalideerde) vragenlijsten beschikbaar. Soms zijn vragenlijsten te moeilijk. Observeren of gesprekken (interviews) voeren zijn dan ook opties.

Sommige studenten kunnen zelf naar vragenlijsten zoeken, een interview topic lijst opstellen of een protocol voor observatie maken. Andere studenten zullen meer ondersteuning nodig hebben. Je kan dan bijvoorbeeld een vragenlijst aanreiken en bespreken of samen concrete vragen bedenken die de studenten aan collega's kunnen stellen. Een gesprek kan in de les geoefend worden. Je kan ook samen een A4tje opstellen waarop studenten observaties kunnen turven. In de pdf vind je wat tips over observeren, die je kan bespreken.

Verdiepende vragen

- Jullie hebben een innovatie bedacht en een doel gesteld, waarom zou het goed zijn om eerst nog eens te kijken naar de huidige situatie?
- Zijn de vragenlijsten die jullie hebben gevonden ook gevalideerd (getest)? Is het een betrouwbare manier van meten?

Afronding

± 5 minuten

Zorg ervoor dat studenten weggaan met een opdracht voor de volgende les. Bijvoorbeeld:

- Observeer bij 1 tot 4 collega's
- Voer met 2 collega's een gesprek over de zorg (en als je deze les combineert met les 3: Vraag naar de belemmeringen die zij kunnen ervaren bij het invoeren van de innovatie)
- Neem bij zoveel mogelijk collega's een vragenlijst af

Als je het TIP-toolbox innovatiespel intern wilt gebruiken, dan kan je studenten ook bij andere studenten of bij elkaar informatie laten verzamelen.

Vraag studenten ook om alvast vragenlijsten te analyseren, gesprekken samen te vatten of op observaties te reflecteren. Dat bespaart tijd in de volgende les. Als het de bedoeling is dat studenten echt iets gaan implementeren, dan is het verstandig om ze dat nu al te laten bespreken met hun leidinggevende(n). Wacht niet tot de daadwerkelijke uitvoering in les 4.

Les 3

Introductie

± 5 minuten

Bouw het spelmateriaal weer op, tot en met blok 3. Geef eventueel een korte uitleg over welke stap in het implementatieproces jullie vandaag gaan behandelen.

Inzichten van blok 2 bespreken

± 30 minuten

Laat de studenten met elkaar bespreken wat ze hebben ontdekt. Komt dat overeen? Zitten er grote verschillen tussen? Hoe zou dat komen?

Blok 3

± 30 – 45 minuten

Bij dit blok is er al meer duidelijkheid over wat de studenten precies willen doen, of het echt nodig is en of het echt een aanvulling kan zijn op de huidige zorg. Nu is het essentieel dat ze beseffen dat ze niet zomaar over kunnen gaan naar implementatie. Eerst moeten de belemmerende en bevorderende factoren in kaart gebracht worden en daar moet op een goede manier rekening mee gehouden worden. Leg eventueel uit wat bedoeld wordt met belemmerende en bevorderende factoren.

Bespreek op soortgelijke wijze als bij blok 2 samen met de studenten hoe ze de belemmerende en bevorderende factoren in kaart gaan brengen.

Over TIP-kaart 9 t/m 13

Misschien is niet alles haalbaar of relevant voor jouw studenten. Je kan eventueel alleen dieper ingaan op belemmeringen voor professionals en van de rest voorbeelden geven. Is het voldoende dat studenten weten dat er bevorderende en belemmerende factoren kunnen zijn op organisatieniveau of moeten ze dat ook echt gaan uitzoeken? Houd er wel rekening mee dat de kans dat de innovatie slaagt kleiner wordt als je geen aandacht besteedt aan beïnvloedende factoren op niveau van de organisatie, het team of de cliënten. Maak dat ook duidelijk aan studenten.

Verdiepende vraag

- Herken je deze voorbeelden bij jezelf?
- Wat zou jou als zorgprofessional kunnen helpen bij... (benoem de innovatie)?
- Wat zou jou kunnen belemmeren bij... (benoem de innovatie)?

Afronding

± 5 minuten

Zorg er weer voor dat studenten weggaan met een opdracht voor de volgende les.

Vraag studenten ook om alvast vragenlijsten te analyseren of gesprekken samen te vatten. Dat bespaart tijd in de volgende les.

Als de studenten de innovatie niet echt gaan implementeren, dan kan je in deze les ook kort stilstaan bij blok 5 en 6 (zie voor inspiratie les 5) en het innovatiespel afronden.

Introductie

± 5 minuten

Bouw het spelmateriaal weer op, tot en met blok 3. Geef eventueel een korte uitleg over welke stap in het implementatieproces jullie vandaag gaan behandelen.

Inzichten van blok 3 bespreken en strategieën kiezen ± 45 min.

Laat de studenten weer met elkaar bespreken wat ze hebben ontdekt. Komt dat overeen? Zitten er grote verschillen tussen? Hoe zou dat komen? Welke belemmeringen zijn belangrijk? Bespreek vervolgens hoe de belemmeringen weggenomen kunnen worden en bevorderende factoren extra ingezet kunnen worden. De strategiekaarten kunnen als inspiratie gebruikt worden, maar de studenten mogen ook creatief zijn en zelf strategieën bedenken.

Verdiepende vragen

- Herken je de belemmeringen bij jezelf? Of kwam het als een verrassing?

Blok 4

± 45 minuten

Zet blok 4 bovenop de toren. In deze stap komt al het werk tot nu toe bij elkaar in een concreet plan. Het is het beste om aandacht te besteden aan alle doelen die zijn gesteld en alle belemmerende en bevorderende factoren die belangrijk zijn. Dan is de kans dat de innovatie slaagt het grootst. Ondanks dat kan het teveel worden voor een onderwijssituatie. Soms zullen de strategieën uit blok 3 aansluiten bij meerdere doelen en factoren en kan je dus acties combineren. Je kan ook overwegen om de studenten alleen met bepaalde haalbare onderdelen van het plan aan de slag te laten gaan.

Geef eventueel extra uitleg en voorbeelden over de gedragsveranderingsfasen op het blok. Ideaal gezien zouden de gedragsveranderingsfasen verwerkt worden in de planning, maar dat hoeft niet per se. Afhankelijk van het niveau van de student kan het besef dat er fasen zijn al voldoende zijn. Hogere niveaus kunnen de gedragsveranderingsfasen meenemen in de planning en het plan daarop afstemmen. Denk ook aan een goede taakverdeling als de studenten samen de innovatie gaan implementeren, met concrete data waarop bepaalde acties afgerond moeten zijn.

Verdiepende vragen

- Heb je wel eens geprobeerd om iemand te overtuigen om iets nieuws te doen? Is dat gelukt? Waarom wel/niet?
- In welke fase zit je zelf?

Afronding

Na deze les kunnen de studenten over tot uitvoering van het plan. Je kan eventueel ook kort uitleg geven over blok 5 en 6 en het innovatiespel hier afronden. Laat studenten bijhouden of de strategieën goed worden uitgevoerd.

Introductie

± 5 minuten

Bouw het spelmateriaal weer op, tot en met blok 5. Geef eventueel een korte uitleg over welke stappen in het implementatieproces jullie vandaag gaan behandelen.

Blok 5

± 20 minuten

Leg uit wat bedoeld wordt met borging en laat de studenten brainstormen over manieren om de innovatie blijvend te maken. Je kan de studenten eventueel eerst voor zichzelf laten nadenken.

Verdiepende vragen

- Waarom is het belangrijk om na te denken over borging? Waarom is een implementatie eigenlijk nooit afgerond?
- Heb je wel eens meegemaakt dat er iets nieuws werd geprobeerd, maar dat dit niet bleef hangen in de organisatie? Wat had toen kunnen helpen?

Blok 6

± 20 minuten

Zet blok 6 bovenop de toren. Laat studenten samen nadenken over geschikte manieren om het behalen van de doelen en het uitvoeren van de plannen te evalueren. Wat voor informatie staat er al tot hun beschikking? Hoe kunnen ze informatie verzamelen?

Het draait om het evalueren van de implementatie, maar je kan in principe ook evalueren of borging al goed is gestart en of de innovatie het gewenste positieve effect heeft bereikt.

Verdiepende vragen

- Kan je het beste op het einde evalueren of ook tussendoor? Verschilt dat nog voor wat je evalueert (behalen van doelen of het uitvoeren van het plan)?
- Waarom is het belangrijk om te blijven evalueren na afloop van de implementatie?

Afronden

Plan een laatste bijeenkomst waarin je de evaluatie bespreekt en de successen die behaald zijn viert. Die bijeenkomst mag informeel zijn of kan bijvoorbeeld gekoppeld worden aan een eindpresentatie.

Mocht het innoveren niet gelukt zijn, probeer dan te benadrukken dat het niet meteen perfect hoeft. Mislukkingen zijn momenten waar je veel van kan leren.