

EMPATHY GAME

Project partner:
Vejle Sygehus, UCSYD

Course and year:
Vulnerable Encounters 2019
Further developed in 2022/2023

Designers:
Mathis Trier Jensen (2019)
Christina Melanie Cooper (2019)
Alina Hurciuc (2022)
Annemette Riebenholt Nielsen (2022)
Fatmah Rachia Issa (2022)
Amalie Mølgaard Caspersen (2022)
Mette Østergaard (2022)
Franciska Fellegi (2022-23)

PATIENT COMMUNICATION



ERSTE SPIELIDEE:

Die Entwicklung von Beziehungskompetenzen setzt voraus, dass man als Fachkraft in der Lage ist, seine eigenen Gefühle und Erfahrungen, während der Begegnung mit einer Person, einzubringen. Es ist von entscheidender Bedeutung, sich in die Gefühle und die Perspektive der Patienten reinzusetzen und gleichzeitig in der Lage zu sein, sich selbst in die Beziehung einzubringen.

Es erfordert das Bewusstsein und das Wissen, dass jeder Mensch existenzielle Grundbedingungen teilt wie Verletzlichkeit und Stärke, Schmerz und Wohlbefinden. Es besteht die Notwendigkeit, neue Lernprozesse und Lernmethoden zu entwickeln, die auf Reflexion und Dialog ausgerichtet sind und bei denen Sensibilität und Empathie als wichtige Beziehungskompetenzen und Fähigkeiten angesehen werden.

Ziel des Konzepts ist es, eine Reflexion über existenzielle Themen und Gedanken zu erschaffen. Es ist ein Versuch, einen neuen Raum für Reflexion zu kreieren, in dem wir uns mit Themen beschäftigen die vielleicht Routine sind, tabuisiert werden oder aus anderen Gründen außerhalb unseres aktiven Bewusstseins liegen.

Was andere Partner über das Empathy Game sagten:

„Wir verwenden es während unserer geplanten Reflexionssitzungen mit den Krankenpflegeschülerinnen und Krankenpflegeschülern im Krankenhaus“

„Wir brauchen mehr Szenarien aus den verschiedenen Abteilungen.“

„Es braucht Zeit (ca. 1,5 Stunden mit 4-5 Teilnehmern) - aber es gibt eine gute Reflexion und hat einen großen Lerneffekt“