

# Kemudahan latihan simulasi ditubuh SingHealth, Duke-NUS

SEBUAH kemudahan latihan simulasi telah ditubuhkan oleh SingHealth dan Duke-NUS untuk mengasah dan meningkatkan kemahiran karyawan penjagaan kesihatan dengan bantuan permainan serius.

Dikenali sebagai Hab i3, Institut Simulasi Perubatan SingHealth Duke-NUS (Sims), kemudahan di Academia di College Road itu dibuka semalam.

Ia menempatkan pelbagai jenis huraian realiti lanjutan – teknologi imersif yang boleh menggabungkan dunia fizikal dan maya – serta peralatan permainan untuk membantu dengan pembelajaran.

Ketua pegawai pendidikan SingHealth, Profesor Chan Choong Meng, berkata:

“Manfaat utama menggabungkan permainan serius dalam latihan penjagaan kesihatan adalah keupayaan untuk mensimulasikan senario mencabar bagi pelajar untuk melatih pemikiran kritikal mereka, membuat keputusan dan mengasah kemahiran praktikal dalam sekitaran pembelajaran yang selamat.”

Berucap di majlis pelancaran kemudahan itu, Menteri Negara Kanan (Kesihatan merangkap Tenaga Manusia), Dr Koh Poh Koon, menarik perhatian bahawa langkah menggabungkan permainan serius dalam pengajaran mampu meningkatkan keupayaan simulasi penjagaan kesihatan.

“Ini dapat menawarkan peluang pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik serta memperkasa karyawan penjagaan kesihatan untuk lebih bertanggungjawab bagi proses pembelajaran mereka,” ujarnya.

Tambahnya, Hab i3 itu telah membangunkan 18 permainan serius yang meliputi pelbagai kemah-

iran dan pengetahuan bagi pekerjaan penjagaan kesihatan yang berbeza.

Salah satu permainan itu, yang dikenali sebagai Basic Cardiac Life Support Game, mengajar pelajar melakukan bantuan pernafasan kecemasan (CPR) dan mengenal pasti siapa yang memerlukannya.

Permainan ini membolehkan karyawan penjagaan kesihatan untuk ingat semula pengetahuan dan kemahiran CPR mereka.

Dibangunkan Institut Kejururawatan Lanjutan Alice Lee SingHealth, permainan itu akan disepadukan dalam latihan pensijilan bantuan hayat asas SingHealth tahun ini.

Sehingga 5,000 karyawan penjagaan kesihatan dijangka dilatih dengan permainan itu setahun.

Dengan permainan tersebut, tempoh bagi latihan secara fizikal dijangka berkurangan sebanyak 25 peratus dan ini dapat menjimatkan tenaga pekerja dan kos.

Permainan lain yang dihasilkan termasuk permainan yang mengajar pengguna cara memberi ubat di farmasi dengan betul dan tentang keselamatan ujian Pengimejan Resonans Magnetik (MRI).

Malah, pengguna juga boleh memanfaatkan satu lagi permainan yang membolehkan mereka memainkan peranan sebagai anggota pasukan dekontaminasi yang hadir memberi respons dalam sebuah bencana.

Sebagai sebahagian usaha menyokong permainan serius dalam bidang pendidikan penjagaan kesihatan, Sims juga telah bekerjasama dengan pembangun permainan Serious Games Asia untuk mewujudkan satu wadah bersepadu sehenti yang boleh menyediakan permainan serius bagi hingga 5,000 pemain pada satu-satu masa.