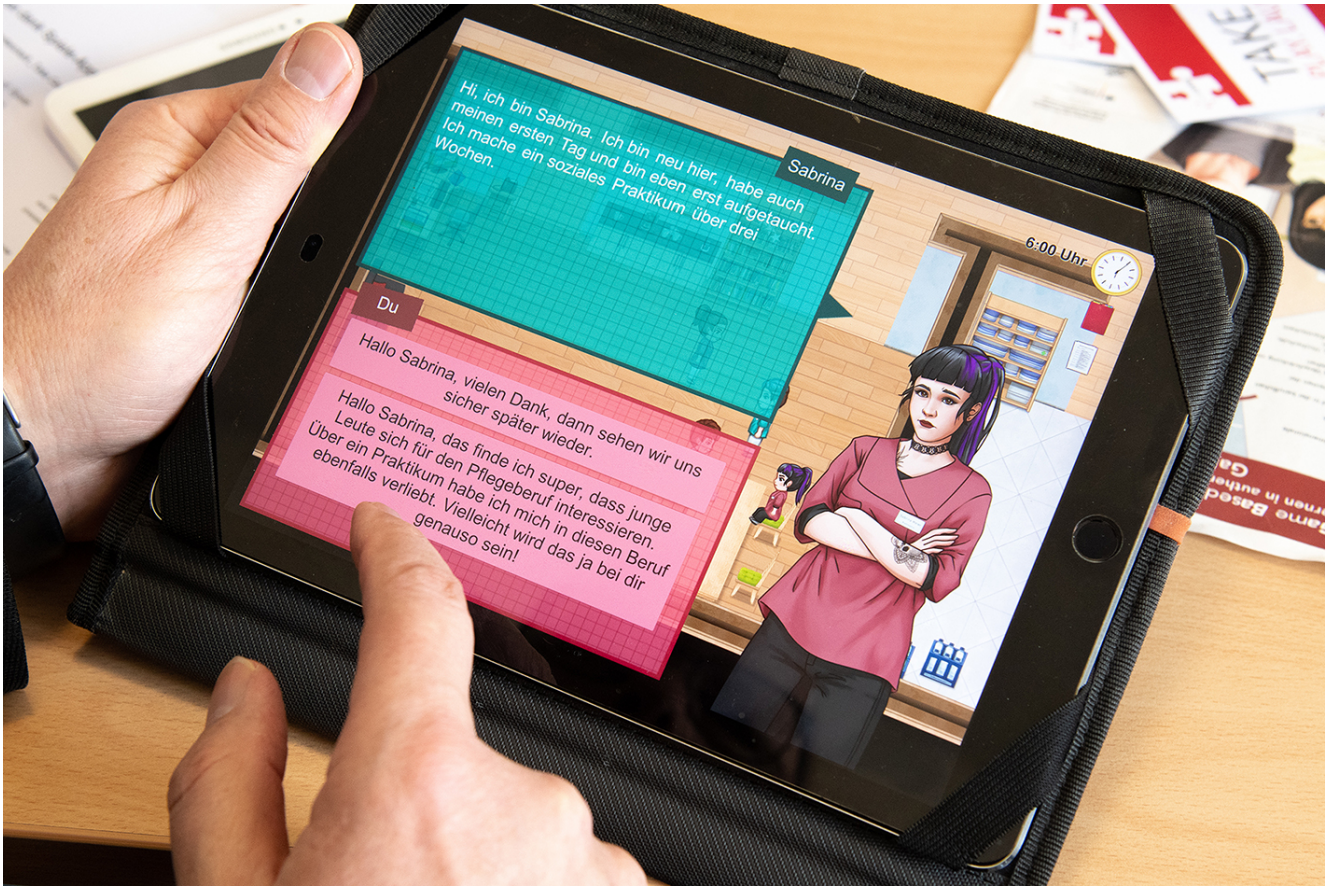
Quelle:
www.lazarus.at/2020/02/18/fh-muenster-de-pflegesituationen-spielerisch-bewaeltigen-dank-neuer-app-take-care

FH Münster (DE): Pflegesituationen spielerisch bewältigen dank neuer App „Take care“

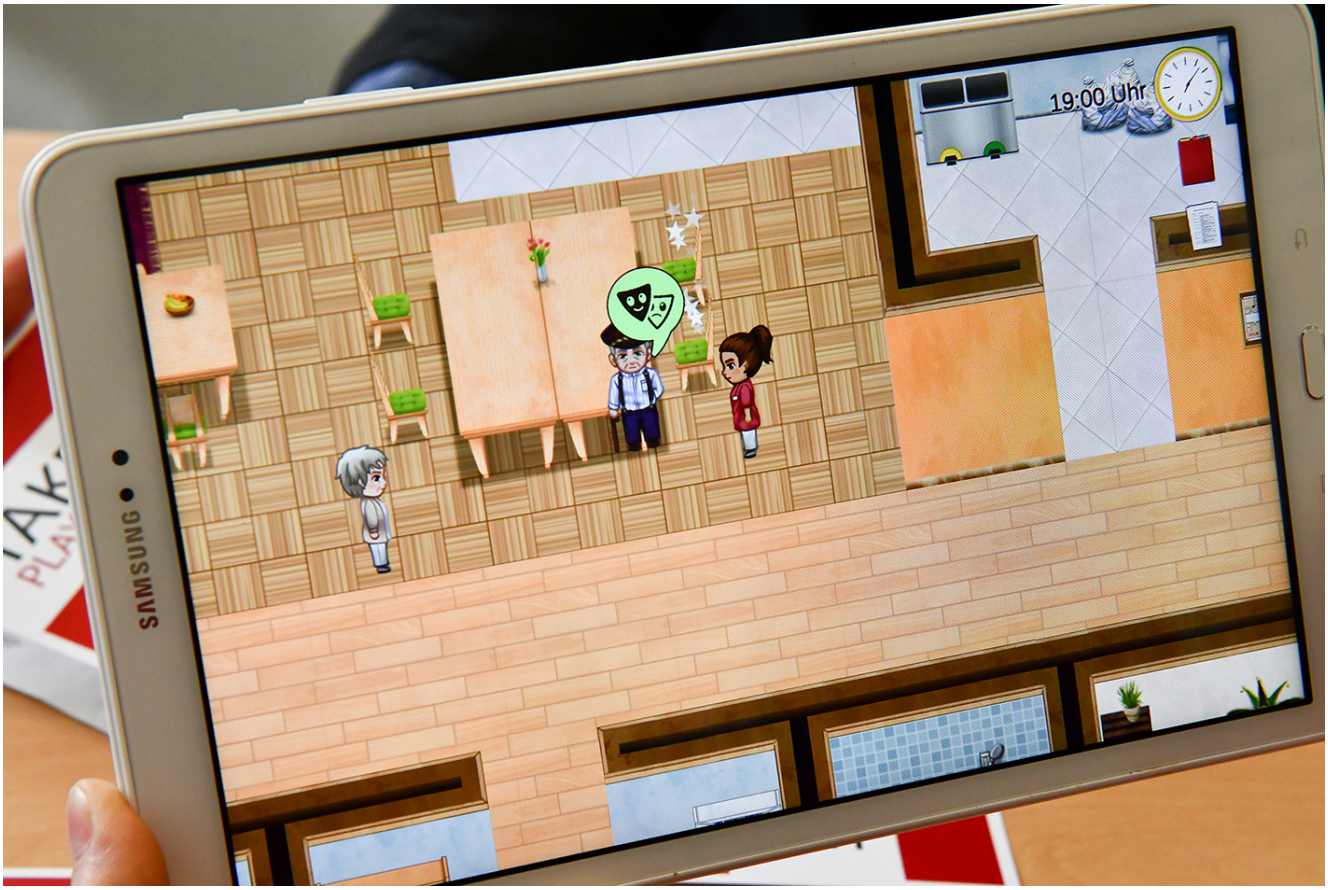
Pflegesituationen möglichst realitätsnah darzustellen – das gelingt an der FH Münster seit Jahren durch das Simulationslabor „Skills lab“ am Fachbereich Gesundheit. Weil aber digitale Medien in der beruflichen Bildung immer mehr an Bedeutung gewinnen, wurde zusätzlich das Lernspiel „Take Care“ entwickelt. Diese ist ab sofort in den App-Stores kostenfrei verfügbar.

Es verknüpft als sogenanntes ´Serious Game´ Elemente des digital gestützten Spielens mit pädagogisch begründeten Lernzielen und sorgt so für einen noch besseren Theorie-Praxis-Transfer. Entwickelt, erprobt und evaluiert wurde es von dem interdisziplinären Projektteam um Prof. Dr. Nadin Dütthorn vom Fachbereich Gesundheit und Prof. Dr. Bernward Hoffmann vom Fachbereich Sozialwesen (neide FH Münster) sowie der Philosophisch-Theologischen Hochschule Vallendar und Ingenious Knowledge, einem Entwicklungsteam für innovative Bildungslösungen. Das Bundesministerium für Bildung und Forschung und der Europäischen Sozialfonds (ESF) fördern das Forschungsprojekt.



Umgang mit komplexen Berufssituationen einüben

„Wir haben digitale Pflegesimulationen entwickelt, mit denen Lernende komplexe Berufssituationen im Pflegealltag erproben und einüben. Dabei geht es vor allem um die Aneignung komplexer Kompetenzen der individuellen Entscheidungsfindung und situationsangemessenen Kommunikation“, erklärt Projektleiterin Prof. Dütthorn. Im Spiel trifft der Schüler als animierte Figur (wie „Sabrina“, Bild o.) einer examinierten Pflegekraft auf verschiedene an Demenz erkrankte Bewohner*innen eines Pflegeheims. In Interaktion mit ihnen und dem Pflegepersonal lernt der/die Spieler*in schnell, mit den unterschiedlichsten Situationen fertig zu werden.



Wer „Take Care“ spielt, interagiert mit den Bewohnerinnen und Bewohnern eines Pflegeheims und dem Personal – und lernt schnell, mit unterschiedlichsten Situationen fertig zu werden.

Auch Konsequenzen aus Fehlern erkennen

Zum Beispiel, wenn Bewohner Gerald W. Scheu hat, sich beim Waschen helfen zu lassen. „Situationen wie diese sind alltäglich in Pflegeheimen, und ‚Take Care‘ bereitet spielerisch darauf vor“, sagt Sebastian Schünemann, ein Mitarbeiter im Forschungsprojekt. Der Spieler erhält mehrere Antwortmöglichkeiten zur Auswahl und kann damit das weitere Geschehen massgeblich beeinflussen. „Wer ‚Take Care‘ spielt, sieht direkt die Konsequenzen seiner Kommunikation oder seines Handelns – ohne dabei die pflegebedürftigen Menschen oder sich selbst zu gefährden“, ergänzt Dütthorn. Zum Spiel- und Lernspass gehöre es aber auch, einmal unangemessene Reaktionen auf typische Pflegesituationen ausprobieren zu dürfen, so die Professorin.

An der FH Münster haben Prof. Dr. Nadin Dütthorn, Sebastian Schünemann (Mitte) und Prof. Dr. Bernward Hoffmann an der Entwicklung des Spiels mitgearbeitet.

Insgesamt drei Jahre lang haben die Wissenschaftler an dem interdisziplinären Projekt gearbeitet. Bei der Entwicklung, Erprobung und Evaluation des Lernspiels ist das Team aber auch an Grenzen gestossen. „Die nahezu unendliche Anzahl an beruflichen Interaktionen und die daraus resultierenden Konsequenzen lassen sich dann technisch eben doch nicht vollständig abbilden“, so Medienpädagoge Prof. Hoffmann vom Fachbereich Sozialwesen.

Ausserdem schwierig: Medienpädagogische Elemente des Spielens sollten eingebracht werden, gleichzeitig aber fachlich-kommunikative Aspekte, wie etwa realistische Dialoge, nicht zu kurz kommen. „Das hat uns alle ganz schön gefordert“, resümiert Hoffmann. Jetzt ist das geschafft, die App liegt vor. Das Thema aber wird vom Forscherteam, ergänzt um Medienpädagoge Prof. Dr. Eik Tappe vom Fachbereich Sozialwesen, weiter bearbeitet: Aktuell beschäftigen sich die Partner mit den grundlegenden Bedingungen, wie digitale Medien in beruflichen Bildungsprozessen bestmöglich eingesetzt werden können und welche Faktoren dann bei Lernstandsanalysen zu beachten sind.

- Informationen zum Lernspiel „Take Care„

- Informationen zum Projekt GaBa_LEARN finden Sie hier.

(Fotos: FH Münster/Katharina Kipp)