



E-Learning bei der BV ARBEIT UND LEBEN Nds. Süd gGmbH

Dr. Petra F. Köster

eLearning - Aktivitäten | Nutzung Lernplattform ILIAS



2003-2005 Einführung Ilias, **EQUAL**-Projekt

Seit 2006: Einsatz von **ILIAS** im Rahmen der Aus- und Weiterbildung in der Altenpflege und bei Berufsvorbereitenden Bildungsmaßnahmen (BvB) – Lernmodule, Übungen, Tests, Wikis, Foren

2008: Beteiligung am bundesweiten ESF-Projekt „**ELiA**“ des AWO Bundesverbandes („E-Learning in der Altenpflege“) – Schulung von e-Tutor*innen; Gründungsmitglied des **Vereins „eLearning in der Pflege e.V.“** (ab 2014 "eLearning Initiativen und Projekte - **eLiP** e.V."), Sitz Hamburg

eLearning - Aktivitäten | Nutzung Lernplattform ILIAS



2009: ESF-Projekt **InLAN**
(„Internet-basiertes Lernen in der Altenpflege in Niedersachsen“) – Schulung von MA in der Altenpflege

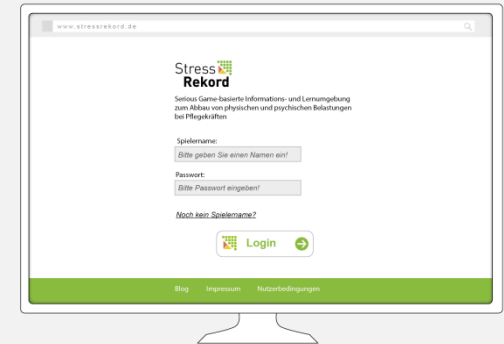
2012 - 2014: ESF-Projekt **IPiK**
(„Interprofessionelle Personalentwicklung im Krankenhaus unter Einbeziehung von Blended Learning“) ILIAS-Schulungen: Tutor*innen, Kursautor*innen, ILIAS-Administrator*innen, Entwicklung von Lernmaterialien

2016 – 2019: Verbundpartner im vom BMBF geförderten Projekt **"Stress-Rekord"** im Rahmen des Förderschwerpunkts „Präventive Maßnahmen für die sichere und gesunde Arbeit von morgen“ – Erprobung des Lernspiels

Das Lernspiel „Stress-Rekord“



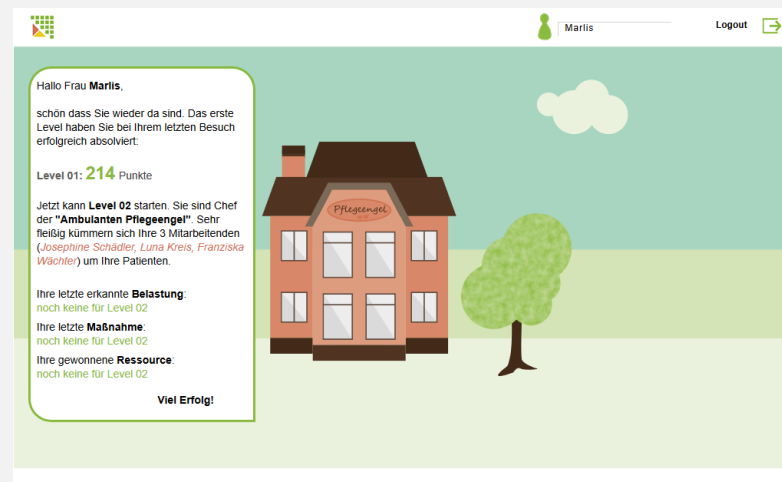
- ❖ Orientiert an klassischen Computerspielen
- ❖ Browserbasierte Desktop- und Mobil-Anwendung
- ❖ Spielgeschichte:
 - Spieler*innen in der Rolle der Führungskraft eines fiktiven Pflegebetriebs
 - Spielcharaktere = Pflegekräfte
- ❖ Spielziel:
 - Erkennen von arbeitsbedingten Belastungen
 - Geeignete Maßnahmen einleiten zur...
 - ...Reduktion des Stresslevels im Pflegebetrieb



Was ist ein Serious Game?



- ❖ Serious Games sind (digitale) Spiele, die gleichermaßen der Unterhaltung und der Aneignung von Wissen und Fähigkeiten dienen
- ❖ Dienen nicht primär oder ausschließlich der Unterhaltung, enthalten aber derartige Elemente (z. B. Spielregeln, Spielgeschichte)
- ❖ Nutzen Freude als Motivationsfaktor zum Lernen, nutzen natürlichen Spieltrieb zur Motivationssteigerung
- ❖ Spielerisches Lernen ist die Urform des Lernens, da Spielen und Lernen grundlegend miteinander verbunden sind
- ❖ Projektbezogene Verwendung des Begriffs „Lernspiel“



Spielerisches vs. traditionelles Lernen?



Bewältigung von bis zu
300 % mehr Aufgaben



Erhöhung des Erinnerungs-
vermögens um **90 %**

Verbesserung des konzeptuellen
Wissens um **11 %**



Stärkung des Selbstvertrauens
der Lernenden bis zu **20 %**



Aneignung von **20 %**
mehr praktischem Wissen

[Tracy Sitzman (2011): Instructional Effectiveness of Computer-Based Simulation Games]



Zielgruppe | Pädagogisches Ziel des Lernspiels

Führungskräfte in der ambulanten/stationären Altenpflege werden mit Hilfe des Lernspiels befähigt,

- (1) arbeitsbedingte Belastungen von Pflegekräften eines Pflegebetriebs zu erkennen
- (2) und geeignete präventive sowie gesundheitsförderliche Maßnahmen zur Reduktion dieser Belastung anzuwenden.



Einsatzmöglichkeiten des Lernspiels

- Ergänzend im Rahmen von Maßnahmen des Betrieblichen Gesundheitsmanagements
- Einbindung in Fort- und Weiterbildungslehrgänge
 - von Stations- und Pflegedienstleitungen
 - Heimleitungen





Danke!