



Zusammen.  
Zukunft.  
Gestalten.

### Themenblock 1: Fallbeispiele zu situativem und adaptivem Lernen (Intelligente Assistenzdienste)

Im Gesundheitswesen, sei es in der Medizin, bei Reha-Maßnahmen oder in der Pflege, werden zunehmend technische Assistenzsysteme genutzt. Im Block 1 werden zwei Projekte vorgestellt, in denen zur beruflichen Qualifizierung von Fachkräften intelligent-adaptive Lernsysteme eingesetzt werden. Inwieweit die neuen Technologien für die Aus- und Weiterbildung einen Mehrwert darstellen können, wird anhand von zwei Beispielen diskutiert und demonstriert.

Projekte: ALINA, MediWeco Physio

### Themenblock 2: Game based Learning (Serious Games)

Die Methode des spielebasierten Lernens wird zunehmend in der Aus- und Weiterbildung eingesetzt. Sowohl komplexe Szenarien wie Gefahrenlagen als auch typische Arbeitssituationen lassen sich in einer realitätsnahen 3D-Umgebung abbilden und geben den Lernenden die Möglichkeit, Handlungsabläufe zu trainieren, zu reflektieren und die für sie notwendigen Kompetenzen zu erwerben. Welche Chancen die Visualisierung von Prozess- und Handlungsabläufen in der Berufsbildung bietet und wie eine Einbettung in Lernszenarien erfolgen kann, werden im Rahmen des Blocks 2 beispielhaft präsentiert und diskutiert.

Projekte: TRACY, EPICSAVE, GaBa\_Learn

### Themenblock 3: Praxisbeispiele für kooperatives Lernen

Eine multimediale und kooperative Lernumgebung eröffnet neue Möglichkeiten der örtlich und zeitlich flexiblen Wissensvermittlung. Klinische Patientenfälle können in Kleingruppen virtuell diskutiert werden. Berufliche Arbeitssituationen lassen sich multimedial gestalten und eröffnen neue Wege des fallbasierten Lernens. Im Block 3 werden verschiedene Nutzungsmöglichkeiten virtueller Lernumgebungen präsentiert und anhand von zwei Beispielen aus der Pflegeausbildung und der Weiterbildung in der Allgemeinmedizin diskutiert.

Projekte: CARO, KOLEGEA++

Weitere Informationen: [www.qualifizierungdigital.de](http://www.qualifizierungdigital.de)

#### Termin

05. Oktober 2017, 10:00 Uhr bis 17:30 Uhr

#### Veranstaltungsort

Charité, Campus Virchow-Klinikum (Forum 3)  
Augustenburger Platz 1, 13353 Berlin

#### Kontakt

Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF)  
Hanno Windler  
E-Mail: [hanno.windler@bmbf.bund.de](mailto:hanno.windler@bmbf.bund.de)

Bundesinstitut für Berufsbildung (BIBB)  
Michael Härtel  
E-Mail: [haertel@bibb.de](mailto:haertel@bibb.de)  
Isabel García-Wülfing  
E-Mail: [garcia-wuel fing@bibb.de](mailto:garcia-wuel fing@bibb.de)

#### Impressum

Herausgeber  
Bundesministerium  
für Bildung und Forschung (BMBF)  
Referat – Digitaler Wandel in der Bildung  
11055 Berlin

Gestaltung und Druck  
BIBB, Bonn

Bildnachweis  
Titelbild: BIBB, Bonn; Seite 1: Presse- und Informationsamt  
der Bundesregierung, Steffen Kugler

Stand  
August 2017

Dieser Flyer ist Teil der Öffentlichkeitsarbeit des  
Bundesministeriums für Bildung und Forschung; er wird  
kostenlos abgegeben und ist nicht zum Verkauf bestimmt.

[www.bmbf.de](http://www.bmbf.de)



Bundesministerium  
für Bildung  
und Forschung

# Digitale Medien – analoge Wirklichkeiten

Innovativ qualifizieren in Gesundheits-  
und Pflegeberufen



## Digitale Medien – analoge Wirklichkeiten

Unter dem Motto „Digitale Medien – analoge Wirklichkeiten“ laden das Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) und das Bundesinstitut für Berufsbildung (BIBB) jedes Jahr zu einer Tagung rund um das Thema „Digitalisierung der Arbeits- und Berufswelt“ ein. Die sechste Tagung dieser Reihe legt ihren Fokus auf die Digitalisierung des Gesundheitswesens.

Innovative Qualifizierungskonzepte aus dem Förderprogramm des BMBF „Digitale Medien in der beruflichen Bildung“ bilden den inhaltlichen Kern der Veranstaltung. Die Digitalisierung eröffnet neue Lehr-, Lern- und Arbeitsmöglichkeiten für die Beschäftigten in Gesundheits- und Pflegeberufen. Den damit verbundenen Entwicklungen müssen sich auch die Aus- und Weiterbildung in den Pflege- und Gesundheitsberufen stellen, um z. B. dem steigenden Fachkräftebedarf mithilfe attraktiver und zeitgemäßer Qualifizierung begegnen zu können.

Die vorgestellten Projekte entwickeln didaktische Konzepte zum digitalen Lernen sowohl in der beruflichen Aus- als auch in der Weiterbildung und generieren auf diese Weise Best-Practice-Modelle für die verschiedenen Stufen der beruflichen Biografie in Gesundheits- und Pflegeberufen.

Online-Anmeldung: [www.qualifizierungdigital.de](http://www.qualifizierungdigital.de)



„Der Einsatz digitaler Medien in der Aus- und Weiterbildung bietet große Chancen, Beschäftigte in Gesundheits- und Pflegeberufen noch praxisnäher zu qualifizieren. Das unterstützen wir mit vielen innovativen Projekten und neuen Qualifizierungskonzepten.“

*Johanna Wanka*

Prof. Dr. Johanna Wanka  
Bundesministerin für Bildung und Forschung

# Programm

**10:00 Uhr** **Registrierung und Kaffee**

**10:30 Uhr** **Eröffnung und Begrüßung**

- *Dr. Marianne Rabe*, Pädagogische Geschäftsführung der Charité Gesundheitsakademie
- *Dr. Stefan Luther*, Unterabteilungsleiter „Strategie; Digitaler Wandel“ im Bundesministerium für Bildung und Forschung
- *Prof. Dr. Michael Heister*, Leiter der Abteilung „Berufliches Lernen, Programme und Modellversuche“ im Bundesinstitut für Berufsbildung

**11:00 Uhr** **Keynote: Digitalisierung im Gesundheitswesen – Chancen und Herausforderungen für die Professionalisierung der Pflege**

*Prof. Dr. Frank Weidner*, Direktor des Deutschen Instituts für angewandte Pflegeforschung e.V.

**11:45 Uhr** **Was können digitale Medien in den Gesundheitsberufen leisten?**

**Die Projekte im Überblick:**

- ALINA** – Intelligente Assistenzdienste und personalisierte Lernumgebungen in der interdisziplinären Notaufnahme
- MediWeCo Physio** – Mediengestütztes Lehren & Lernen motorischer Fähigkeiten
- TRACY** – Gamebased Training for Disaster and Emergency Scenarios
- EPICSAVE** – Notfallsanitäter trainieren mit Serious Games in Virtual Reality
- GaBa\_Learn** – Game Based Learning in Nursing: Spielerisch Lernen in Pflegesimulationen

**CARO** – Mediengestützte Reflexion beruflicher Erfahrungen in der Pflegeausbildung  
**KOLEGEA++** – Empfehlungs- und Anreizsysteme für Weiterbildung in Allgemeinmedizin

**12:30 Uhr** **Mittagessen**

**13:30 Uhr** **Parallele Präsentationen und Demonstrationen (1. Durchgang)**

- Fallbeispiele zu situativem und adaptivem Lernen (Intelligente Assistenzdienste)
- Game based Learning (Serious Games)
- Praxisbeispiele für kooperatives Lernen

**14:45 Uhr** **Kaffeepause**

**15:15 Uhr** **Parallele Präsentationen und Demonstrationen (2. Durchgang)**

**16:30 Uhr** **Podiumsgespräch mit Vertretern aus Praxis, Politik und Wissenschaft**

**17:20 Uhr** **Schlusswort**

*Dr. Gabriele Hausdorf*, Leiterin des Referats „Digitaler Wandel in der Bildung“ im Bundesministerium für Bildung und Forschung

**17:30 Uhr** **Ende der Veranstaltung**