



# Virtual Reality in der Pflegeausbildung



Ergebnisse der Bedarfs- und Bedingungsanalyse und Implikationen für die Entwicklung und Erprobung einer Fortbildung für Pflege-Bildungspersonal zum Thema Virtual Reality und Lernaufgaben

## Das Projekt

### Ziele

- Analyse der Gelingenbedingungen für die Implementation von auf Virtual Reality (VR)-Technologie basierten Lernaufgaben in die Pflegeausbildung
- Förderung von Medienkompetenz und medienpädagogischer Kompetenz beim Bildungspersonal
- Verbesserung von Theorie-Praxis-Transfer und Lernortkooperation in der Pflegeausbildung

### Vorhaben

- Entwicklung einer Fortbildung zum Einsatz von VR-Technologie in der Pflegeausbildung
- Erprobung der Fortbildung mit betrieblichem und schulischem Bildungspersonal
- Befähigung der Teilnehmenden zur eigenen Erstellung digital unterstützter Lernaufgaben
- Formative und summative Evaluation der Fortbildung

## Ergebnisse der Bedarfs- und Bedingungsanalyse

### Medienkompetenz & Digitale Medien

- Heterogen ausgeprägte Medienkompetenz und verengtes und auf Bedienungskompetenzen reduziertes Verständnis von Medienkompetenz beim Bildungspersonal
- Erschwerter Zugang zu digitalen Medien in Bildungseinrichtungen
- Pandemiebedingtes Distanzlernen als Antrieb für Digitalisierungsbestrebungen

### Pflegedidaktik

- Interaktions-, struktur- und ressourcenbedingte Schwierigkeiten schränken Lernortkooperation und Theorie-Praxis-Transfer ein
- Lernaufgaben gelten als bewährte und gut geeignete Methode zur Förderung von Theorie-Praxis-Transfer, Lernortkooperation sowie zur Reflexion von Praxisituationen
- Das Inkrafttreten des Pflegeberufgesetzes fördert die Neuentwicklung von Lernaufgaben
- Das gesamte Potenzial des Einsatzes von Lernaufgaben wird noch nicht ausgeschöpft

## Implikationen für die Fortbildung

### Zielgruppe

- Betriebliches und schulisches Bildungspersonal wird gemeinsam fortgebildet und so befähigt Lernaufgaben in Tandems zu erstellen. Dies trägt zur Lernortkooperation bei.

### Format

- Das Blended Learning-Konzept lässt die Teilnehmenden das Lernen mit digitalen Medien als Lernende erfahren.
- Das Flipped Classroom-Konzept ermöglicht individuelles Lernen bei heterogenen Voraussetzungen

### Inhalt

- Das Lehrpersonal sieht große Potenziale für den Einsatz von VR-Technologie in der Pflegeausbildung.
- Fachwissen, technisches Wissen und Vermittlung von Medienkompetenz werden verknüpft um eine didaktisch sinnvolle Einbindung von VR-Technologie in die Pflegeausbildung zu ermöglichen
- Lernaufgaben nach Müller eignen sich für die Anreicherung mit VR-Technologie und somit für den Einsatz in der Fortbildung

### Rahmenbedingungen

- Der Zeitpunkt erweist sich als günstig, da die Covid 19-Pandemie den Bedarf nach digitalem Lernen verschärft hat und das Pflegeberufgesetz die Neuentwicklung von Lernaufgaben fordert
- Die technische Ausstattung wird den Teilnehmenden zur Verfügung gestellt (Tablets, VR-Brillen, 360°-Kamera).

## Die Verbundmitglieder

- FH Bielefeld**  
Pflege- und berufspädagogische Aspekte des Einsatzes von VR in der Pflegeausbildung
- Universität Bielefeld**  
Medienpädagogische Qualifizierung und mediendidaktische Konzeption
- Hochschule Emden/Leer**  
Trainings- und Autorenplattform für Virtuelle Trainings
- Neue Wege des Lernens e. V.**  
Mediengestaltung und Blended Learning Konzept

## VR-Technologie in der Pflegeausbildung

### Chancen

- Üben im gefahrlosen Raum wird ermöglicht
- Handlungsabläufe können wiederholt geübt werden
- Verbesserung des Theorie-Praxis-Transfers
- Standardisierbarkeit von Prüfungssituationen

### Herausforderungen

- Notwendigkeit der didaktischen Einbindung
- Emotionale Betroffenheit durch Immersion
- Mangelnde Realitätsnähe bei Kommunikation und Haptik
- Technische Schwierigkeiten