



VIFSG Fachtagung 2025

Abstract-Übersicht

Vortragsreihe I

Ressource Simulationspersonen – Institutionelle Kooperationen erfolgreich meistern

Susanne Borgmann & Muriel Kinyara
Gesundheitscampus Göttingen

Die große Bedeutung einer gelungenen Kommunikation mit Patient*innen zeigt sich darin, dass Kommunikationsmängel ganz oben auf der Liste der Beschwerden über das betreuende Fachpersonal steht. Hinlänglich belegt ist, dass die Zufriedenheit und das Sicherheitsgefühl von Patient*innen durch eine gute Kommunikation erhöht werden kann¹. Darüber hinaus beeinflusst die Qualität der Kommunikation das Erreichen der angezielten Gesundheits-Outcomes².

Das Training von kommunikativen Kompetenzen hat mit der Zeit einen höheren Stellenwert erhalten, nicht zuletzt durch die fortschreitende Akademisierung der Gesundheitsberufe³. Simulationspersonen (SP) sind eine bewährte Methode, um Kommunikationsfähigkeiten in der Aus-/Fort- und Weiterbildung zu fördern und zu verbessern. Wissenschaftliche Studien belegen die Effektivität von SP-Programmen, und ihr Bedarf wächst stetig. In vielen medizinischen Fakultäten sind solche Programme bereits fester Bestandteil der Curricula und bieten eine wertvolle Ressource, die genutzt werden sollte.

Ein Best Practice Beispiel ist die funktionierende Kooperation zwischen der Universitätsmedizin Göttingen (UMG) und der Hochschule für Angewandte Wissenschaft und Kunst (HAWK). Das bereits bestehende Simulationspersonen-Programm der UMG hat die Nutzungsmöglichkeiten für die HAWK geöffnet und lebt immer mehr von einer koaktiven Nutzung. Neben dem grundsätzlich steigenden Bedarf von simulationsbasierter Lehre mit SP erweitert sich die Palette von Studiengängen und Szenarien.

Was braucht es also für eine erfolgreiche Kooperation? Welche Potentiale und Hindernisse bestehen? Welche Aufgabenbereiche zeichnen sich ab? Welche Verantwortlichkeiten werden sichtbar? Welche Ziele verfolgen wir?

Und ganz wichtig: Was sagen unsere Simulationspersonen?

In unserem Vortrag werden wir unser Konzept der Kooperation vorstellen und diskutieren.

1 Stahl, K. (2015) Picker Report 2015 (pp. 5–15) [PDF].

http://loewenstern.vl-pr.de/wp-content/uploads/2015/12/PICKER_REPORT.pdf

2 Vaz de Almeida, C., & Belim, C. (2020). Health professionals' communication competences decide patients' well-being: Proposal for a communication model. In A. T. Verčič, R. Tench, & S. Einwiller (Eds.), Joy (Vol. 5, pp. 201-222). Emerald Publishing Limited. <https://doi.org/10.1108/S2398-39142020000005014>

3 Hochschulrektorenkonferenz. (2022)(pp. 1-4). Akademisierung der Gesundheitsberufe. <https://www.hrk.de/positionen/beschluss/detail/akademisierung-der-gesundheitsberufe/>



Vortragsreihe I

Begriffe schaffen Wirklichkeit – Zur Entwicklung der DIN 13065 für die Simulation im Gesundheitswesen

Eugen Latka
Studieninstitut Westfalen-Lippe

Einleitung / Hintergrund: Die Simulation ist aus der modernen Aus-, Fort- und Weiterbildung im Gesundheitswesen nicht mehr wegzudenken. Dabei haben sich zahlreiche Formate, Rollenbilder, technische Umgebungen und didaktische Zielrichtungen etabliert – häufig ohne einheitlich verwendete Begriffe. Diese uneinheitliche Terminologie erschwert die Kommunikation zwischen Professionen, Institutionen und Bildungseinrichtungen. Sie limitiert zudem die Entwicklung curricularer Standards, regulatorischer Vorgaben und wissenschaftlicher Anschlussfähigkeit.

Fragestellung / Zielsetzung: Ziel des Vortrags ist es, die Entstehung der DIN 13065: Begriffe für die Simulation in der Aus-, Fort- und Weiterbildung im Gesundheitswesen nachzuzeichnen. Im Fokus steht die Frage, warum es notwendig war, zentrale Begriffe simulationsgestützter Bildungsarbeit normativ zu fassen, und wie dieser Prozess angesichts unterschiedlichster Interessen und Verständnisse gelingen konnte.

Methodik: Der Vortrag beruht auf der aktiven Mitwirkung eines Autors im Arbeitsausschuss NA 176-01-07 AA des DIN-Normenausschusses Gesundheitstechnologien. Grundlage sind interne Protokolle, Kommentierungsphasen und redaktionelle Auswertungen, ergänzt durch eine qualitative Rekonstruktion der Perspektiven von Vertreter*innen aus Rettungsdienst, Pflege, Medizin, Hochschulen, Fachgesellschaften und Industrie.

Ergebnisse: Der Norm-Entwurf legt ein strukturiertes Begriffsmodell vor, das zentrale Elemente der Simulation (z. B. Realitätsgrad, Rolle, Szenariotyp, Zielrichtung) systematisch definiert¹. Die Ergebnisse zeigen, dass eine disziplinübergreifende Verständigung über Begrifflichkeiten möglich ist – auch unter Berücksichtigung pädagogischer Offenheit und technischer Standards. Der Abgleich unterschiedlicher Fachlogiken war ein zentrales Moment der Konsensfindung. Als internationale Referenz diente unter anderem das „Healthcare Simulation Dictionary“ der AHRQ².

Schlussfolgerung / Relevanz: Die DIN 13065 schafft eine sprachliche Grundlage für Qualitätssicherung, Curriculumentwicklung und Forschung im Bereich Simulation. Sie stärkt die Anschlussfähigkeit zwischen Akteur*innen und fördert die Standardisierung, ohne die Vielfalt simulationsdidaktischer Ansätze einzuschränken. Der Vortrag lädt dazu ein, die Reichweite, Möglichkeiten und Grenzen normativer Begriffsklärung gemeinsam zu reflektieren.

1 DIN. (2025). DIN 13065: Begriffe für die Simulation in der Aus-, Fort- und Weiterbildung im Gesundheitswesen (Entwurf). Deutsches Institut für Normung e.V.

2 Agency for Healthcare Research and Quality. (2020). Healthcare Simulation Dictionary (2nd ed., Version 2.1). <https://www.ahrq.gov/sites/default/files/publications/files/sim-dictionary.pdf>



Vortragsreihe I

Interprofessionelles Lernen im SkillsLab: Blended Learning Modul zum Transfer von Menschen mit Bewegungseinschränkungen

Claudia Lorenz & Bettina Bickelhaupt
Ernst-Abbe-Hochschule Jena

An der Ernst-Abbe-Hochschule Jena werden im Fachbereich Gesundheit und Pflege fünf primärqualifizierende Studiengänge angeboten: Hebammenwissenschaft, Pflege, Rettungswesen sowie Physio- und Ergotherapie. Die Studierenden lernen sowohl studiengangspezifisch als auch in intercurricularen Lehrveranstaltungen, wobei die interprofessionelle Zusammenarbeit im SkillsLab regelmäßig größere Herausforderungen in der Planung und Ausgestaltung der Lehre mit sich bringt.

Im Rahmen des Projekts Smart Practice wurde ein Blended Learning Modul zum Transfer von Menschen mit Bewegungseinschränkungen entwickelt, das für alle fünf Studiengänge gleichermaßen von Interesse ist. Das dreiteilige Modul besteht aus einer digitalen und theoriebasierten, interaktiven Selbstlerneinheit, einem synchron stattfindenden Trainingstag im SkillsLab sowie einer zweiten digitalen Einheit, in der die erlernten Transferarten in kurzen Videosequenzen zusammengefasst werden. Das erfolgreiche Absolvieren der digitalen Selbstlerneinheit ist die Voraussetzung für die Teilnahme am Präsenztage – so ist gewährleistet, dass die Studierenden auf dem gleichen Wissensstand sind, ohne wertvolle Übungszeit für die Wiederholung theoretischer Inhalte zu verlieren.

Der Präsenztage fand im Sommersemester 2025 bereits zum zweiten Mal in interprofessioneller Besetzung mit Lehrenden und Studierenden der Physiotherapie und der Pflege statt. Dabei üben Studierende, zunächst von den Lehrenden angeleitet, an Stationen unterschiedliche Transferarten in diversen Settings der Gesundheitsversorgung und wenden diese im weiteren Verlauf selbstständig miteinander an. Eine Aufzeichnung der Situation an ausgewählten Stationen ermöglicht eine Auswertung der Videosequenzen in Kleingruppen, wobei die Lehrenden gezielt Hinweise auf häufige Fehler- oder Gefahrenquellen geben.

Im Vortrag werden die Ausgangslage und die Zielsetzung des Blended Learning Moduls erläutert sowie dessen didaktische Struktur vorgestellt. Darüber hinaus erhalten die Teilnehmenden Einblick in die online-Module, ihre Funktionsweise und Einsatzmöglichkeiten. Auch die Gestaltung des Trainingstages im SkillsLab wird erläutert, wobei gleichermaßen auf Chancen und Herausforderungen eingegangen wird. Erste Ergebnisse einer Evaluation unter den Studierenden runden den Vortrag ab. Abschließend erhalten die Teilnehmenden Zugriff auf die online-Module, die als OER auf dem Virtuellen Campus Thüringen abrufbar sind.

Vortragsreihe II

High-Fidelity vs. Low-Fidelity: Erkenntnisse aus der praktischen Anwendung in Prüfungen

Inga Schlüter, Sylvie Fleur, Janina Reimann & Anne Kasper
Gesundheitscampus Göttingen

Hintergrund: Mit der Einführung der Studien- und Prüfungsverordnung für Hebammen (HebStPrV) wurde die bundesweite Umsetzung von geburtshilflichen Simulationen im Hebammenwissenschaftlichen Studium gesetzlich verankert. In diesem Kontext werden sowohl Low-Fidelity- als auch High-Fidelity-Simulatoren eingesetzt. Studien zeigen, dass der Einsatz beider Methoden unterschiedliche Kompetenzen fördert, jedoch nicht uneingeschränkt austauschbar ist. Vielmehr sollte sich die Auswahl des geeigneten Simulationsniveaus an den zu prüfenden Lernzielen, den Ressourcen und der Prüfungsvalidität orientieren. Dabei ist eine Kombination von beiden Simulatoren möglich. In Simulationen werden neben einfachen technischen Fertigkeiten auch komplexe (Not-)Fälle trainiert¹.

Ziel: Dieser Beitrag untersucht die Anwendung, Stärken und Schwächen von Low-Fidelity- und High-Fidelity-Simulatoren in Prüfungen der Hebammenwissenschaft.

Methodik: Auf Basis der Literatur für die Prüfungen wurden didaktisch begründet bestimmte Simulatoren gewählt. Im Anschluss wurden innerhalb der Simulationsprüfungen die Erfahrungen der Teilnehmenden im Umgang mit den gewählten Simulatoren erfasst und analysiert. Dadurch konnten praxisbezogene Herausforderungen und Erfolgsfaktoren der Simulatorenutzung im Prüfungssetting evaluiert werden.

Ergebnisse: Low-Fidelity-Simulatoren sind für Skills und standardisierte Abläufe geeignet, High-Fidelity-Simulatoren ermöglichen die Abbildung komplexer Situationen mit erhöhten Anforderungen. Eine Kombination von Low-Fidelity-Simulatoren mit Simulationspersonen gewährt erhöhte Anforderungen an klinische Entscheidungsfindung, Kommunikation und Teamarbeit. Die unterschiedlichen Ansätze fördern unterschiedliche Kompetenzen und sind nicht beliebig austauschbar.

Diskussion: Simulationen sind eine wertvolle Lehrmethode in der Hebammenwissenschaft. Dabei orientiert sich die Auswahl der Simulationsform an den Lernzielen, Ressourcen und der Validität der Prüfung. Ein didaktisch begründeter Methodenmix kann zur Steigerung der Prüfungsqualität und professionellen Handlungskompetenz beitragen.

Praxisimplikation: Der Einsatz von High-Fidelity- als auch Low-Fidelity-Simulatoren wurde bislang in verschiedenen Prüfungen im Studiengang Hebammenwissenschaft erfolgreich angewendet und erfährt dabei im Anwendungs- und Evaluationsprozess eine kontinuierliche Weiterentwicklung. Gerne sind wir an einer Zusammenarbeit mit weiteren Beteiligten im Bereich Simulation interessiert.



Vortragsreihe II

ViRST – Virtual Reality for Speech Therapy Training

Mascha Wanke, Evi Hochuli, Flavia Gentile & Wolfgang Müller
Pädagogische Hochschule Weingarten

Traditionell werden klinisch-praktische Kompetenzen während der (hoch-)schulischen Ausbildung Logopädie (LO) durch Hospitationen und Übungstherapien erworben, die von Studierenden an realen Patienten und unter professioneller Supervision durchgeführt werden. Während in der Medizin und Pflege simulationsbasierte Technologien Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR) und Mixed Reality (MR) bereits erfolgreich im Ausbildungskontext eingesetzt werden, fehlen im LO-Bereich bislang entsprechende Entwicklungen¹.

Ziel des interdisziplinären Forschungsprojekts ist die Entwicklung von Lehr-Lernszenarios und korrespondierenden VR-Trainingsanwendungen, die die (hochschulische) ST-Ausbildung und Weiterbildung effektiv ergänzen und bereichern können. Fokussiert werden insbesondere Szenarien, die im LO-Curriculum noch nicht ausreichend behandelt werden und ein hohes Maß an praktischer Erfahrung erfordern. Dies gilt u.a. für das Trachealkanülenmanagement (TKM), die elektrische Stimulation (tDCS) bei Aphasie, Apraxie und Dysphagie sowie für FEES (flexible endoscopic evaluation of swallowing) als wichtigstes Verfahren im Bereich der instrumentellen Dysphagie-Diagnostik².

Bereits bei der Darstellung des Handlungsfeldes wird der Benefit von VR erkennbar. Gerade diese hochspezialisierten Anwendungen finden häufig in sensiblen klinischen Kontexten wie Intensivstationen statt, in denen Patienten sich in kritischem Gesundheitszustand befinden. Therapeutische Interventionen erfordern hier ein hohes Maß an Sicherheit, klinischer Entscheidungsfähigkeit und praktischer Routine. VR-gestützte Trainingsumgebungen bieten die Möglichkeit, risikofreie Lernräume zu schaffen, in denen Studierende standardisierte Abläufe, klinische Entscheidungsprozesse und Notfallsituationen praxisnah, wiederholt und im eigenen Lerntempo einüben können.

Das Projekt folgt einem designbasierten Forschungsansatz (DBR), bei dem ausgehend von existierenden VR-Komponenten aus der Pflege als Simulatoren für den LO-Bereich adaptiert und neu entwickelt werden. Mit einem szenariobasierten Designansatz werden spezifische Lernszenarien entwickelt, die mit definierten Lernzielen und Evaluationsmethoden verknüpft sind³. Langfristig ist vorgesehen, die Anwendung nicht nur in der logopädischen Ausbildung, sondern auch in interdisziplinären Lehr-Lernformaten zu implementieren, da insbesondere Verfahren wie TKM und FEES professionsübergreifend relevant sind.

- 1 Gentile, F., Wanke, M., & Müller, W. (2025). Virtual Reality in Speech Therapy Training: Scenarios and Prototyping. Proc. INTED 2025. 19th Annual International Technology, Education and Development Conference (INTED 2025), Valencia. <https://doi.org/doi:doi.org/10.21125/inted.2025>
- 2 Ledl, C., Frank, U., Dziewas, R., Arnold, B., Bähre, N., Betz, C. S., Braune, S., Deitmer, T., Diesener, P., Fischer, A. S., Hamzic, S., Iberl, G., Konradi, J., Löhler, J., Platz, T., Rohlfes, C., Westhoff, M., Winkler, S., Wirth, R., & Graf, S. (2024). Curriculum „Trachealkanülenmanagement in der Dysphagietherapie“. Der Nervenarzt, 95(4), 342–352. <https://doi.org/10.1007/s00115-023-01598-x>
- 3 Rosson, M. B., & Carroll, J. M. (2002). Usability engineering: Scenario-based development of human-computer interaction (1st ed). Academic Press. <http://www.loc.gov/catdir/description/els031/2001090605.html>



Vortragsreihe II

KI-gestütztes Feedback im simulationsbasierten Training für Lernende der Gesundheitsfachberufe

Leonie Göbel, Cornelia Heinze & Katharina Röse
Medizinisches GesundheitsZentrum Lübeck

Kommunikation ist in den Gesundheitsfachberufen eine Kernkompetenz, welche wesentlich für den Aufbau einer professionellen Beziehung ist und zum Erfolg der Intervention beiträgt¹. Ebenso bei der Durchführung von Assessments in den Gesundheitsfachberufen sind kommunikative Fähigkeiten erforderlich. Standardisierte Assessments gewinnen zunehmend an Bedeutung, fördern den Professionalisierungsprozess und stellen eine wichtige Grundlage für Wirksamkeitsnachweise dar. Zudem ermöglicht der Einbezug der Betroffenenperspektive, die Intervention personenzentriert auszurichten. Simulationsbasiertes Training stellt eine bewährte Methode dar, um kommunikative Kompetenzen praktisch zu erproben. Diese Methode bietet eine sichere Umgebung, in der Lernende ihre Fähigkeiten, Assessments durchzuführen, entwickeln können, bevor sie diese in der Praxis anwenden. Ein Kommunikationstraining beinhaltet meistens ein Prebriefing, eine simulierte Kommunikationssituation sowie ein anschließendes Debriefing, das wesentlich zum Lernerfolg beiträgt.

Für den Einsatz in den Gesundheitsfachberufen wurde im BMBF-Projekt „LABORATORIUM“ an der Universität zu Lübeck das KI-gestützte Lernassistenzsystem „Communication Support System“ (CoSy)² entwickelt und evaluiert. CoSy wird von Dozierenden als zusätzliches Feedback-Tool zur individuellen Förderung der personenzentrierten Kommunikation eingesetzt.

In diesem Vortrag zeigen wir anhand eines fallbasierten Rollenspiels, wie eine Lehrinheit im simulationsbasierten Training zur Anwendung eines Assessments in der ergotherapeutischen Befunderhebung gestaltet und curricular eingebunden werden kann. Es wird aufgezeigt, wie das KI-generierte Feedback von CoSy in die strukturierte Nachbesprechung nach PEARLS (Promoting Excellence And Reflective Learning in Simulation)³ integriert werden kann und welchen Mehrwert es für das Debriefing bietet.

- 1 Howick, J., Moscrop, A., Mebius, A., Fanshawe, T. R., Lewith, G., Bishop, F. L., Mistiaen, P., Roberts, N. W., Dieninytė, E., Hu, X.-Y., Aveyard, P., & Onakpoya, I. J. (2018). Effects of empathic and positive communication in healthcare consultations: A systematic review and meta-analysis. *Journal of the Royal Society of Medicine*, 111(7), 240–252. <https://doi.org/10.1177/0141076818769477>
- 2 LABORATORIUM. (2025). CoSy - Communication Support System: Was ist das?. Abgerufen am 09.05.2025. <https://laboratorium.uni-luebeck.de/cosy.html>
- 3 Eppich, W., & Cheng, A. (2015). Promoting Excellence and Reflective Learning in Simulation (PEARLS): Development and Rationale for a Blended Approach to Health Care Simulation Debriefing. *Simulation in Healthcare: The Journal of the Society for Simulation in Healthcare*, 10(2), 106–115. <https://doi.org/10.1097/SIH.0000000000000072>



Vortragsreihe III

Affordanzen gezielt inszenieren – Strategien zur Vorbereitung und Umsetzung von szenariobasierten Simulationen

Lisa Striezel
FH Münster

Unter der Annahme, dass simulationsbasiertes Lernen eine Form des Theaterspiels ist – konkret des Rollenspiels – sollen Inszenierungsstrategien von szenariobasierten Simulationen im Hinblick auf die zu fördernden Kompetenzen genauer betrachtet werden. Besonders relevant ist dabei der Kontext der Zeichentheorie, insbesondere nach Erika Fischer-Lichte (2007)¹. Im Sinne des Ansatzes „Alles ist ein Zeichen“ werden alle Elemente, die in einer Simulation verwendet werden, wie Requisiten, Raumeinrichtung, Kostüme, Moulage, Sprache und Körpersprache – als Zeichen verstanden. Die Art und Weise, wie diese Zeichen zusammenwirken, wie ein Skills Lab eingerichtet wird und wie Simulationspersonen inszeniert werden, sollte nicht zufällig, sondern gezielt so gestaltet sein, dass sie den Lernprozess der Teilnehmenden unterstützen, sei es durch klare Hinweise oder gezielte Irritationen.

Zur Analyse dieser Interaktionen wird des Weiteren die Affordanztheorie nach James J. Gibson (1977)² herangezogen. Affordanzen beziehen sich auf die Eigenschaften eines Objekts oder einer Umgebung (hier: des Skills Labs), die es einem Organismus (hier: den Lernenden) ermöglichen, bestimmte Handlungen auszuführen. Diese Erkenntnisse aus der Semiotik und der Affordanztheorie eröffnen eine neue innovative und interdisziplinäre Perspektive das simulationsbasierte Lehren und Lernen zu gestalten. Simulationen erhalten so ein neues Potential, um gezielt(!) inszeniert zu werden, was den Lernprozess sowohl anregender als auch zielgerichteter gestaltet, sowie den Einsatz von Material(ien) und Simulationspersonen im Kontext des SBL analysiert und wissenschaftlich fundiert. Der Vortrag bietet Simulationstrainern*innen und Simulationsexpert*innen neue Impulse und schlägt neue Methoden zur Umsetzung in die Praxis vor, Simulationen unter Annahme der Theorien vorzubereiten und zu gestalten.

1 Fischer-Lichte, Erika, Semiotik des Theaters 1: Das System der theatralischen Zeichen. Eine Einführung: Bd. 1, 5. Auflage, Gunter Narr Verlag Tübingen, 2007, Erstveröffentlichung 1983
2 Gibson, James J., The theory of affordances. In: Shaw, Robert/ Bransford, John (Hg.): Perceiving, Acting and Knowing. New York, S. 67–82., 1977



Vortragsreihe III

Simulationen im Studienhospital der Universität Münster: Strukturqualitätsindikatoren

Nele Woermann, Johanna Kollet, Juliane Schopf, Janina Sensmeier,
Bernhard Marschall & Hendrik Ohlenburg
Universität Münster

Hintergrund: An der Medizinischen Fakultät der Universität Münster ist das Studienhospital Bestandteil des Studiengangs Humanmedizin und umfasst 13 simulationsbasierte Module. Diese dienen u.a. der systematischen Förderung medizinischer, kommunikativer und sozialer Kompetenzen. Die didaktische Konzeption orientiert sich am Prinzip der Zone of Proximal Development: Studierende werden ge-zielt an den Rand ihrer aktuellen Handlungsfähigkeit geführt, um dort individuell bedeutsame Lernprozesse zu initiieren¹. In einem geschützten Setting können bestehende Stärken reflektiert und Kompetenzlücken konstruktiv bearbeitet werden. Die Qualitätssicherung erfolgt über 11 definierte Strukturindikatoren, die unter anderem Realitätsnähe, aktive Rollenübernahme und standardisierte Feedbackprozesse einschließen².

Durchführung: Jede Simulation folgt einem verbindlichen standardisierten Simulationsablauf. Die Entscheidung, wer als handelnde(r) Studierende(r) das Gespräch mit Simulationspatient*innen (SP) führt erfolgt partizipativ im Beobachtungsraum. Nach einem Feed-Up-Gespräch mit der Lehrperson zu Fallverständnis und individuellen Lernzielen beginnt die Simulation, welche auf Video aufgezeichnet wird. Die Interaktion dauert in der Regel 12-15 Minuten. Anschließend erhalten SP Zeit um aus den Rollen zu kommen. SP-Trainer*innen unterstützen dabei das ganze Modul. Es folgt ein strukturiertes, multiperspektivisches 360°-Feedback: Zunächst äußert sich die handelnde Person, gefolgt von zwei ausgewählten Peers, der Simulationspatient*in und abschließend der Lehrperson. Das Feedback wird wertschätzend angenommen und ohne Rechtfertigung stehen gelassen. Der anschließender Talk about Trust zum Anvertrauen von professionellen Tätigkeiten dient der gezielten Reflexion und dem Abgleich von Selbst- und Fremdwahrnehmung³.

Diskussion und Fazit: Ziel der Simulationen ist es, Studierende zur kompetenten Handlungsfähigkeit auch in herausfordernden Situationen zu befähigen. Gleichzeitig soll das Bewusstsein für vorhandene Stärken geschärft und eine reflektierte Auseinandersetzung ermöglicht werden. Das Studienhospital bietet hierfür einen realitätsnahen, strukturierten und sicheren Rahmen, in dem professionelles Handeln erprobt, reflektiert und als Teil einer professionellen (hier: ärztlichen) Identitätsentwicklung (Professional Identity Formation) dient.

- 1 Groot, F., Jonker, G., Rinia, M., ten Cate, O., & Hoff, R. G. (2020). Simulation at the frontier of the zone of proximal development: A test in acute care for inexperienced learners. *Academic Medicine*, 95(7), 1098–1105. <https://doi.org/10.1097/ACM.00000000000003265>
- 2 Guraya, S. Y. & Barr, H. (2018). The effectiveness of interprofessional education in healthcare: A systematic review and meta-analysis. *Kaohsiung J Med Sci*. 2018 Mar. 34(3):160–165. doi: 10.1016/j.kjms.2017.12.009. Epub 2018 Jan 9. Verfügbar unter: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1016/j.kjms.2017.12.009>
- 3 Elendu, C., Amaechi, D. C., Okatta, A. U., Ezeh, C. P. (2024). The impact of simulation-based training in medical education: A review. *Medicine*, 103(27), e38813. <https://doi.org/10.1097/MD.00000000000038813>



Vortragsreihe III

„Training trifft Transfer“ – Curriculare Umsetzung in der Pflegeausbildung am Best Practice-Beispiel

Petra Sixt & Judith Lechner
Berufsfachschule für Pflege der SKOF Klinikum Coburg

Die gezielte Integration von simulationsbasiertem Lernen in Curricula stellt eine zentrale Herausforderung in der Ausbildung von Gesundheitsberufen dar. In diesem Vortrag wird ein erprobtes Best Practice Beispiel von der Berufsfachschule für Pflege der Sana Kliniken Oberfranken vorgestellt, das zeigt, wie „Training und Transfer“ systematisch und praxisnah im Curriculum verankert werden kann¹. Der Fokus liegt dabei auf einem mehrstufigen Implementierungsprozess, der pädagogische, technische und administrative Aspekte integriert².

Nach der Bedarfserfassung in Workshops mit Expertengruppen erfolgte eine strukturierte Ausarbeitung: die Zuordnung der Inhalte zu den Stufen des CAS-Modells, die Zielformulierung zur Kompetenzentwicklung basierend auf den Rahmenplänen, methodische und organisatorische Überlegungen zu zeitlichen, räumlichen und personellen Ressourcen sowie die Planung des gesamten Umsetzungsprozesses von Training und Transfer. Dabei wurde besonderer Wert auf eine kontinuierliche Evaluation und flexible Anpassung gelegt³.

Der Vortrag bietet einen detaillierten Einblick in diesen Prozess, stellt konkrete Werkzeuge wie Planungsvorlagen und Portfoliokataloge vor und beleuchtet die Rolle interprofessioneller Zusammenarbeit als Schlüsselfaktor für den Erfolg. Ziel ist es, Impulse für die Übertragbarkeit des Modells auf andere Bildungseinrichtungen zu geben und die Diskussion über zukunftsfähige curriculare Strategien im Bereich Skills Training anzuregen.

- 1 Saul, S., & Jürgensen, A. (2021). Handreichung für die Pflegeausbildung am Lernort Pflegeschule. Bonn.
- 2 Meyer-Hänel, P., & Umbescheidt, R. (2006). Der Lernbereich Training & Transfer: Antworten auf die Transferproblematik durch den 3. Lernort in der Ausbildung dipl. Pflegefachfrau/dipl. Pflegefachmann HF. PrInterNet: Die Zeitschrift für Pflegewissenschaft, 2006(Sonderheft), 276–286.
- 3 Panfil, E.-M., Staudacher, D., & Küng, R. (2018). Ein zentrales pädagogisches Modell für die Praxisausbildung: „Cognitive Apprenticeship“. PADUA, 13(2), 115–123. Hogrefe.



Workshop I

Fallorientiertes Lernen gestalten – Living Case Studies in der simulationsbasierten Lehre in der Pflegeausbildung

Christian Markus & Monika Schaffner
Hochschule München

„Living Case Studies“ sind an der Hochschule München entwickelte Fallvignetten zur simulationsbasierten und theoretischen Lehre im Bachelorstudium Angewandte Pflegewissenschaft. Zur Abbildung vielfältiger Krankheitsbilder und pflegerischer Aspekte wurde eine fiktive Familie konzipiert. Deren Mitglieder weisen unterschiedliche Krankheitsbilder, Pflegephänomene und -diagnosen sowie soziale und psychologische Merkmale über eine bestimmte Lebensspanne hinweg auf. Daraus entstanden mehrere aufeinander bezogene Fälle, denen die Studierenden im Verlauf ihres Studiums regelmäßig in Lehrveranstaltungen und Simulationseinheiten begegnen. Ziel war es, biografisch fundierte, multiprofessionell anschlussfähige und dynamische Fälle für die Ausbildung von Pflegefachkräften zu entwickeln.

Ziel des Workshops ist es, ausgewählte Fallvignetten im Hinblick auf ihre Eignung für simulationsbasierte Lernszenarien weiterzuentwickeln. Die Teilnehmenden bringen ihre fachliche Expertise ein und analysieren gemeinsam grundlegende Aspekte der Fallgestaltung. Dabei werden Rückmeldungen zu Anpassungsbedarfen gesammelt und gemeinsam bearbeitet. Die Ergebnisse dieser Arbeitsphasen werden abschließend im Plenum reflektiert und dokumentiert.

Das methodische Vorgehen im Workshop orientiert sich am Ansatz des Design-Based Research (DBR). Dieser verbindet die Lösung praxisnaher Probleme mit der theoriegeleiteten Weiterentwicklung von Lehr-Lern-Formaten. Im Zentrum steht die enge Zusammenarbeit von Praxis und Wissenschaft, wobei die Teilnehmenden aktiv in den Entwicklungsprozess eingebunden werden. Exemplarisch ausgewählte „Living Case Studies“ dienen dabei als Ausgangspunkt für die gemeinsame Fallanpassung im Workshop. Die Teilnehmenden agieren sowohl als Anwendende als auch als Mitentwickelnde und gestalten in iterativen Rückkopplungsschleifen prototypische Fallvarianten für die simulationsbasierte Lehre. Dieses Vorgehen ermöglicht es, Fallformate gleichzeitig praxisnah auszurichten und theoretisch weiterzudenken. Damit folgt der Workshop dem doppelten Ziel des DBR, konkrete Probleme aus der Bildungspraxis zu bearbeiten und zugleich theoretisch fundierte Erkenntnisse zu gewinnen¹.

Am Ende des Workshops steht eine gemeinsame Auswertung der Fallentwicklungen und die Frage: Welche Designprinzipien für fallbasiertes Simulationstraining konnten im Workshop konkret herausgearbeitet werden?

Zielgruppe sind Lehrende, Trainer:innen und Curriculumverantwortliche in der Pflegeausbildung.

1 Schmiedeback, M., & Wegner, C. (2021). Design-Based Research als Ansatz zur Lösung praxisrelevanter Probleme in der fachdidaktischen Forschung. *Bildungsforschung*, 2, 1–10. <https://doi.org/10.25656/01:23920>



Workshop II

Gamification in der Skills-Lab-Lehre des Hebammenstudiums

Anne Rehm & Anna Györfy
HAW Hamburg

Teilnehmende des Workshops „Gamification in der Skills-Lab-Lehre des Hebammenstudiums“ erhalten eine theoretische Einführung zur Lehrmethode Gamification und den Möglichkeiten der Implementierung im Skills- und Simulationstraining für Hebammenstudierende. Im Fokus stehen insbesondere die motivationsfördernde Wirkung spielerischer Elemente, die Vertiefung von Lehrinhalten sowie das Potential des gesteigerten Erkenntnisgewinns Studierender. Gemeinsam sollen Momente, Themen und Gelegenheiten ausgemacht werden, die sich für den spielerischen Einstieg in die Lehre eignen.

Ziel des Workshops ist es gemeinsam Ideen zur Lehrgestaltung mit Gamificationelementen zu entwerfen und zusammenzutragen, um diese als didaktische Elemente weiterzuentwickeln und in Anwendung zu bringen. Die gemeinsamen Ideen werden abschließend diskutiert und allen zur weiteren Ausgestaltung und Umsetzung zur Verfügung gestellt.

Workshop III

Augmented Reality gestütztes Training im Skills Lab der Angewandten Hebammenwissenschaft

Karin Teschke & Andrea Hermelingmeier
Hochschule Bielefeld

Mit Augmented Reality in der hochschulischen Ausbildung von Hebammen wird die innovative Technologie der erweiterten Realität genutzt. Zukünftige Hebammen werden so praxisnah und interaktiv auf ihre anspruchsvolle Arbeit vorbereitet. Durch virtuelle Überblendungen während Simulationen im Skills Lab können Studierende ihre Fähigkeiten sicher und realitätsnah trainieren. Es werden beispielsweise die Reanimation eines Neugeborenen oder die Vorbereitung einer Schwangeren auf eine operative Geburt trainiert. Medizinische Fachkenntnisse, handwerkliche Skills sowie kommunikative Kompetenzen werden dabei geschult. In diesem Workshop erhalten die Teilnehmenden die Gelegenheit, Augmented Reality Szenarien über die Heb@AR App am Smartphone mit Simulationsmaterialien auszuprobieren. Am Beispiel der Reanimation eines Neugeborenen wird in verschiedenen Eskalationsstufen selbst geübt.



Poster

Mit KI in die Zukunft der Pflegebildung: Innovative Lehrszenarien an der Ernst-Abbe-Hochschule Jena

Marie-Therese Kämpf & Lisa Guth
Erst-Abbe-Hochschule, Jena

Der Fachbereich Gesundheit und Pflege der Ernst-Abbe-Hochschule Jena bietet ein breites Studienangebot, darunter Pflege, Hebammenwissenschaft/Midwifery, Physiotherapie, Ergotherapie und Rettungswesen/Notfallversorgung und versteht sich auch als Impulsgeber für moderne, praxisnahe Lehre. Herzstück des Studiengangs Pflege ist das SkillsLab, in dem Studierende reale Pflegesituationen unter kontrollierten Bedingungen mit hochentwickelten Patientensimulatoren trainieren, deren Potenzial bislang jedoch durch den hohen Aufwand in der Szenarienentwicklung begrenzt war.

Hier setzt das Projekt an: Durch den Einsatz Künstlicher Intelligenz werden neue, dynamische Lehrszenarien effizienter generiert und individuell anpassbar gestaltet. Ziel ist es, praxisrelevante Entscheidungssituationen schnell, qualitativ hochwertig und lernwirksam abzubilden. Die Studierenden erleben realistische Verläufe – von Standardfällen bis hin zu seltenen oder kritischen Situationen. Ihre Entscheidungen beeinflussen den Verlauf unmittelbar, wodurch kritisches Denken und klinische Entscheidungsfähigkeit geschult werden.

Aktuell wird ein universeller Prompt entwickelt, der versucht die Struktur der Simulationssoftware abzubilden und variable Entscheidungspfade ermöglicht. Dieser wird kontinuierlich optimiert, um eine möglichst breite Palette an Szenarien zu generieren. Die Ergebnisse werden anschließend in die Simulationssoftware übertragen und getestet.

Die Lehrende erhalten durch eine klar strukturierte Prompt einen niedrigschwelligen Zugang zu KI-Technologien. Die Arbeit mit KI erleichtert nicht nur die Szenarienentwicklung, sondern baut auch Vorbehalte gegenüber digitalen Werkzeugen ab – ein wichtiger Schritt hin zur nachhaltigen Integration von KI in die pflegepädagogische Lehre.

Dabei bleibt das Projekt kritisch: Technische Hürden, Lizenzbeschränkungen und die infrastrukturelle Bindung an spezifische Simulatoren zeigen die Grenzen aktueller Systeme auf. Auch mit KI bleibt die Integration komplexer Entscheidungspfade anspruchsvoll. Gleichwohl eröffnet die Verbindung von KI und Simulation neue Wege, um Lehre zukunftsgerichtet, flexibel und lernwirksam zu gestalten.



Poster

Chancen und Herausforderungen beim Einsatz von Augmented Reality – Ergebnisse einer Evaluationsstudie

Sabine Münzenmay, Margrit Ebinger, Bettina Flaiz, Amelie Büchler,
Andreas Stöffer & Anke Simon
DHBW Stuttgart

Hintergrund: Augmented Reality (AR) wird als innovative Technik für simulationsbasiertes Lehren und Lernen ausgewiesen¹. Speziell für die Anwendung von AR im Pflegestudium haben Studien gezeigt, dass diese Form der Simulation die Entwicklung von Fähigkeiten zur klinischen Entscheidungsfindung unterstützen kann². Aufgrund der zentralen Rolle, die Fähigkeiten zur klinischen Entscheidungsfindung für die Patientensicherheit spielen, bestand großes Interesse daran, das Potential für die Gestaltung von simulationsbasiertem Lehren und Lernen beim Einsatz von AR zu untersuchen.

Methode: Die Theorie des situierten Lernens und der hermeneutischen Fallarbeit bildeten den theoretischen Rahmen für die Seminarkonzeption³. AR als Technik wurde über AR-Brillen (HoloLenses) und die Software HoloPatient im Seminar integriert. Dies ermöglichte eine äußerst realitätsnahe Simulation von ca. zwanzig verschiedenen klinischen Patientenfällen. Die Evaluation des gesamten Seminars, inklusive des Einsatzes von AR-Brillen erfolgte mit einem mixed method Designs. Dabei wurden Fokusgruppen mit Studierenden durchgeführt, die mittels thematischer Analyse ausgewertet wurden. Zudem wurde eine quantitative Erfassung zur Bewertung des Lernzuwachses und der Zufriedenheit durchgeführt.

Ergebnisse: Die Ergebnisse der Fokusgruppen weisen auf drei zentrale Themen hin: (1) Faszination für die AR-Technologie, (2) Benefit einer fehlertoleranten Lernumgebung, (3) Nachteile durch fehlende Interaktionen. Der Mehrwert einer AR-Anwendung zeigte sich für die Pflegestudierenden insbesondere durch die Schaffung einer fehlertoleranten Lernumgebung, die frei von Zeit- und Handlungsdruck sein kann. Dennoch bestehen aus Sicht der Pflegestudierenden bei der aktuellen AR-Anwendung Grenzen: Insbesondere bei der Bereitstellung haptischer Rückmeldungen, die in der klinischen Praxis unerlässlich sind, wird ein erheblicher Entwicklungsbedarf attestiert.

Schlussfolgerungen: AR im Pflegestudium ist vielversprechend, speziell in Hinsicht auf die Schaffung einer fehlertoleranten Lernumgebung. Insofern eröffnet AR als ein neues Lernmedium für das simulationsbasierte Lehren und Lernen vor allem zu Beginn des Pflegestudiums Erfahrungen, welche die Handlungssicherheit von Studierenden verbessern.

- 1 Pelletier, K., Robert, J., Muscanell, N., McCormack, M., Reeves, J., Arbino, N., Grajek, S., Birdwell, S., Liu, D., Mandernach, J., Moore, A., Porcaro, A., Rutledge, R., Zimmern, J. (2023). 2023 EDUCAUSE Horizon Report, Teaching and Learning Edition. Boulder, CO: EDUCAUSE 2023. Zugegriffen 20.03.2024 über <https://library.educause.edu/-/media/files/library/2023/4/2023hrteachinglearning.pdf>
- 2 Ryan, G. V., Callaghan, S., Rafferty, A., Higgins, M. F., Mangina, E., McAuliffe, F. (2022). Learning Outcomes of Immersive Technologies in Health Care Student Education: Systematic Review of the Literature. *Journal of Medical Internet Research* 24(2): e30082. <https://doi.org/10.2196/30082>
- 3 Ebinger, M. & Flaiz, B. (2023). *Pflege Pädagogik: Kritisches Denken durch digitale Technik fördern*. PFLEGE Zeitschrift 7.2023(76), 32-35.