

Aktuelle Herausforderungen für die Pflegeausbildung: Generalistik, Digitalisierung und COVID-19-Pandemie

Partizipative Technikentwicklung von Online-Lehr-/Lern-Szenarios für die Pflegeausbildung

Sahra Dornick
Petra Lucht *
Sandra Tausch
Technische Universität Berlin
Berlin, Germany
s.dornick@tu-berlin.de |
petra.lucht@tu-berlin.de |
sandra.tausch@tu-berlin.de

Judith Engelke
Karin Reichel
FrauenComputerZentrumBerlin
e.V.
Berlin, Germany
engelke@fczb.de |
reichel@fczb.de

Judith Schütze
Heike Wiesner
Harriet Taylor Mill-Institut
Hochschule für Wirtschaft und
Recht Berlin
Berlin, Germany
judith.schuetze@hwr-berlin.de |
wiesner@hwr-berlin.de

ABSTRACT

In der Pflegeausbildung vollziehen sich aktuell v.a. drei Transformationsprozesse. Zum 1.1.2020 wurden die Alten-, Kranken- und Kinderkrankenpflegeausbildungen zur generalistischen Pflegeausbildung zusammengefasst.¹ Der Digitalisierungsschub erfordert, die Vermittlung digitaler Medienkompetenzen stärker in die Pflegeausbildung und -didaktik zu integrieren. [1] Die COVID-19-Krise erhöht Druck und Chance, digitale Lehrangebote zu schaffen. [2] Das hier vorgestellte Projekt „DAPF 4.0 – Digitale Akademie Pflege 4.0“ hat zum Ziel, Lehrpersonal zu befähigen, digitale Lehr- und Lernszenarien zu erstellen und so individualisiertes Lernen und Medienkompetenzaufbau angesichts zukünftiger Anforderungen zu ermöglichen. [3] Eine offene digitale Transfer-Plattform führt die Ergebnisse zu einem „Baukasten zum Mitnehmen“ zusammen. In den partizipativen Prozess der Technikentwicklung wird die Heterogenität von Lernenden (z.B. hinsichtlich Bildung, Alter, Geschlecht) und Lehrenden (z.B. hinsichtlich digitaler Kompetenzen) dieser „Community of Practice“ [4] einbezogen, da diese in der generalistischen Pflegeausbildung zunimmt.

CCS CONCEPTS

• Applied computing ~ Law, social and behavioral sciences • Applied computing ~ Education ~ E-learning • Social and professional topics ~ User characteristics • Human-centered

Permission to make digital or hard copies of part or all of this work for personal or classroom use is granted without fee provided that copies are not made or distributed for profit or commercial advantage and that copies bear this notice and the full citation on the first page. Copyrights for third-party components of this work must be honored. For all other uses, contact the owner/author(s). MuC'20 Workshops, Magdeburg, Deutschland © Proceedings of the Mensch und Computer 2020 Workshop on «Partizipative & sozialverantwortliche Technikentwicklung». Copyright held by the owner/author(s). <https://doi.org/10.18420/muc2020-ws109-350>

1 Bundesanzeiger Verlag. (2017). Gesetz zur Reform der Pflegeberufe (Pflegeberufereformgesetz - PflBRefG) vom 17. Juli 2017. *Bundesgesetzblatt*, Jahrgang 2017 Teil I Nr. 49,

computing ~ Human computer interaction (HCI) ~ HCI design and evaluation methods

KEYWORDS

Digitalisierung in der Pflegeausbildung, Offene Online-Lernplattform, Partizipative Evaluation, Partizipative Technikentwicklung

1 Partizipative Technikentwicklung in einer „Community of Practice“ in der Pflegeausbildung

Im Verbundvorhaben werden drei Ansätze partizipativer Technikentwicklung miteinander kombiniert.

1.1 Coachings zu digitaler Medienkompetenz

Das FrauenComputerZentrumBerlin e.V. (FCZB e.V.) übernimmt im Projekt übergreifende, koordinierende Aufgaben und zielgruppenspezifische Coaching-Angebote „On the Job“ für technikaffine und technikferne Lehrkräfte. So wird das Ausbildungspersonal an Pflegeschulen in die Technikentwicklung einbezogen und erwirbt die Kompetenz, selbst digitale Lehr- und Lernszenarien in einer „Community of Practice“ zu entwickeln. [5]

1.2 Offene, digitale Transfer-Plattform

Die Hochschule für Wirtschaft und Recht Berlin (HWR Berlin) entwickelt eine offene Transfer-Plattform „Digitale Akademie Pflege 4.0“, die neben Good Practice-eLearning-Beispielen, eine eBibliothek zu Pflege 4.0, eine Toolbox und eine Sammlung didaktischer Lehrmaterialien, wie z.B. interaktive (spielerisch

http://www.bgbl.de/xaver/bgbl/start.xav?startbk=Bundesanzeiger_BGBl&jumpTo=bgbl117s2581.pdf. Abgerufen am 24.7.2020.

aufbereitete) Angebote, Lehrfilme und Vodcasts beinhaltet. ² [6] Partizipation im Technikentwicklungsprozess spiegelt sich zudem auch im (Medien-)Didaktikkonzept wider. [7, 8] Basierend auf dem Ansatz einer partizipativen Lehr- und Lernkultur, trägt die offene Transfer-Plattform sowohl als Projektergebnis für den Kontext Pflege, als auch als „next step“ im sozio-technischen Zusammenspiel zu digitaler Bildung bei. [9]

1.3 Evaluation der Bedarfe von Nutzer*innen

Die Technische Universität Berlin ermittelt die Bedarfe und die Bewertungen der heterogenen Zielgruppen (Lehrkräfte, Pflegeschüler*innen und Praxisanleiter*innen) für die partizipative Technikentwicklung mittels einer partizipativen Evaluation. Intersektionale Analyseperspektiven berücksichtigen die Heterogenität dieser Zielgruppen u.a. hinsichtlich Bildung, Alter, Geschlecht und sozialer Herkunft. [10] Die Ergebnisse werden in die Coaching-Angebote und die Entwicklung der offenen Transfer-Plattform integriert.

2 Ausblick

Anschließend an „Participatory Design“-Ansätze [13-17] werden im Workshop das methodische und forschungspraktische Vorgehen für die Technikentwicklung vorgestellt.

ACKNOWLEDGMENTS

Das Verbundprojekt DAPF 4.0 wird vom Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF), Förderlinie „Digitale Medien in der beruflichen Bildung in den Gesundheitsberufen (DigiMed)“ finanziert (05/2020-04/2023) (FKZ: 01PG20004).

LITERATUR

- [1] Gesellschaft für Informatik e.V. (GI): Leitlinien Pflege 4.0. Handlungsempfehlungen für die Entwicklung und den Erwerb digitaler Kompetenzen in Pflegeberufen. https://gi.de/fileadmin/GI/Hauptseite/Aktuelles/Aktionen/Pflege_4.0/GI_Leitlinien_Digitale_Kompetenzen_in_der_Pflege_2017-06-09_web.pdf. (2017). Abgerufen am 24.7.2020.
- [2] Wiesner H.; Stepczynski J.: Mehr Medienvielfalt. In: Die Schwester | Der Pfleger 6/20 (2020).
- [3] BMBF, Projektdatenbank, Projektübersicht „Digitale Akademie Pflege 4.0“ <https://www.qualifizierungdigital.de/de/projektdatenbank-27.php?D=389&F=0&M=445&T=1&sfb=YT0xOntpOjA7czoxOiIxJt9#dtl> (2020). Abgerufen am 24.7.2020.
- [4] Erpenbeck, J.; Sauter, W.: So werden wir lernen! Kompetenzentwicklung in einer Welt fühlender Computer, kluger Wolken und sinnsuchender Netze. (2013).
- [5] Reichel, K.; Reichel, R.: Digitale Kompetenzen für die Pflege 4.0. Warum IT-Schulungen zu kurz greifen. In: EthikJournal 5. Jg. Ausg. 1. (2019).
- [6] Wiesner, H.; Ducki, A.; Schröder, S.; Mensah, H.; Tripp, I.; Schumacher, D.: Gestaltbare Technologien und Diversity im Community-Kontext. In: Hobauer, G.; Pattloch, A.; Rumler, A.; Schuchert-Güler, P. (Ed.): Digitale Kommunikation, 20ff. (2012).
- [7] Mayrberger, K.: Partizipatives Lernen mit dem Social Web gestalten. Zum Widerspruch einer verordneten Partizipation. In: MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung, 21 (Partizipationschancen), 1–25. (2011) DOI: <https://doi.org/10.21240/mpaed/21/2012.01.12.X>. Abgerufen am 24.7.2020.
- [8] Mayrberger, K.: Partizipative Mediendidaktik. Inwiefern bedarf es im Kontext einer partizipativen Medienkultur einer spezifischen Mediendidaktik? In: Biermann, R.; Fromme, J.; Verständig, D. (Ed.): Partizipative Medienkulturen. Positionen und Untersuchungen zu veränderten Formen öffentlicher Teilhabe, 261–282. (2014).
- [9] Büching, C.; Walter-Hermann, J.; Schelhowe, H.: Partizipative Kultur Revisited. In: Biermann, R.; Fromme, J.; Verständig, D. (Ed.): Partizipative Medienkulturen. Positionen und Untersuchungen zu veränderten Formen öffentlicher Teilhabe, 113–132. (2014).
- [10] Lucht, P.: Interventionen in Geschlechterpolitiken von Fachkulturen, Epistemen und Artefakten der Natur-, Technik- und Planungswissenschaften. Fallbeispiele aus der Lehrforschung. In Open Gender Journal (2018).
- [13] Muller, M. J.; Druin, A.: Participatory Design: The Third Space. In: Jacko, J.A.; Sears, A. (Ed.): Human Computer Interaction Handbook: Fundamentals, Evolving, Technologies, and Emerging Applications, 1125-1153. (2012).
- [14] Bath, C.: Diffractive Design. In: Marsden, N.; Kempf, U. (Ed.): Gender-UseIT. HCI, Web-Usability und UX unter Gendergesichtspunkten, 27-36. (2014).
- [15] Maaß, S.; Draude, C.; Wajda, K.: Gender-/Diversity-Aspekte in der Informatikforschung: Das GERD-Modell. In: Marsden, N.; Kempf, U. (Ed.): Gender-UseIT. HCI, Web-Usability und UX unter Gendergesichtspunkten, 67-77. (2014).
- [16] Buchmüller, S.: GESCHLECHT MACHT GESTALTUNG – GESTALTUNG MACHT GESCHLECHT. Der Entwurf einer machtkritischen und geschlechterinformierten Designmethodologie. (2018).
- [17] Berger, A.; Siebert, S.; Buchmüller, S.; Draude, S.: Partizipative & sozialverantwortliche Technikentwicklung. Mensch und Computer 2019 – Workshopband, Gesellschaft für Informatik e.V., Bonn. (2019).

² Teilprojekt an der HWR Berlin vgl. <https://campus4u.hwr-berlin.de/qisserver/rdsjsessionid=157507EBFC3A8627246CC19657B0ADE2.qis2?state=verpublish&status=init&vmfile=no&moduleCall=webInfo&publishConfFile=webInfoProjekt&projekt.projektid=1405&publishSubDir=forschung&subdir=forschung&>

purge=y&topitem=projects&subitem=editprojects&PrjStatus==Projekte. Abgerufen am 24.7.2020.