

*The IDC-VET project has been financed within the framework of Erasmus+ programme (KA2 - Cooperation for innovation and the exchange of good practices KA202 - Strategic Partnerships for vocational education and training; Nr. 2020-1-LT01-KA202-078040)*

#### *Disclaimer*

*The European Commission's support for the production of this communication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.*

## **Learning Scenarios (IO2)**

# Einsatz von Augmented und Virtual Reality in der Bewertung

## Zielgruppe

Lehrkräfte und Ausbilder im Gesundheits- und Sozialwesen. Die fachlichen Kompetenzen des vorliegenden Szenarios verteilen sich auf die EQR-Stufen 4 und 5.

### Problemstellung der Lernsituation

Die Qualifikationen im Gesundheits- und Sozialwesen erfordern eine Bewertung der Praxis. Dies geschieht in der Regel in Partnerschaft zwischen Ausbildungsanbietern (einschließlich Weiterbildungseinrichtungen und Lehrlingsausbildungsstätten) und Pflegeeinrichtungen. Die Beobachtung der Praxis kann in die jeweilige Pflegesituation unerwünscht eingreifen. Darüber hinaus kann die Reflexion über die Praxis problematisch sein, da sie von der Erinnerung der Auszubildenden an die Praxissituation abhängt.

## Szenarioübersicht

Die Details in diesem Szenario basieren auf Qualifikationen der EQR-Stufe 2 im Gesundheits- und Sozialwesen. Das Szenario ist jedoch auch auf Qualifikationen der EQR-Stufe 3 in der Sozialpflege anwendbar.

Der Kontext: Soziale Pflege

Nach Angaben von *Skillsforcare* gab es im Jahr 2020 im Vereinigten Königreich 1,6 Millionen Arbeitsplätze in der sozialen Pflege<sup>1</sup>. Das Durchschnittsalter der Beschäftigten im Pflegesektor im Vereinigten Königreich liegt bei 44 Jahren. Im Pflegesektor sind jederzeit rund 112.000 Stellen unbesetzt, obwohl diese Zahl angesichts des Rückgangs der EU-Arbeitskräfte und der Auswirkungen der Covid 19-Pandemie gestiegen ist.

Qualifikationen der Arbeitskräfte in der sozialen Pflege:

Nach der Reform im Jahr 2018 gibt es im Vereinigten Königreich auf Stufe 2 eine gemeinsame Qualifikation für das Gesundheitswesen und die Erwachsenenpflege, die eine Ausbildung für den Eintritt in die Erwachsenenpflege oder das Gesundheitswesen nachweist<sup>2</sup>.



Bild 1. Pflegekraft und Patient. Foto von Georg Arthur Pflueger auf Unsplash

Der Inhalt ist auf eine Vielzahl von Rollen anwendbar, zum Beispiel auf:

- Mitarbeiter in der Erwachsenenpflege,
- Assistent/Assistentin im Gesundheitswesen und Betreuer/Betreuerin,
- Persönlicher Assistent/Assistentin.

Als Teil ihrer Ausbildung müssen Pflegekräfte praktische Fähigkeiten und Interaktion mit Kunden und die Reflexion ihrer Arbeit nachweisen, einschließlich:

- Interaktion mit Personen, die deren Glauben, Kultur, Werte und Vorlieben respektieren.
- Unterstützung einer Person in einer Weise, die das Identitäts- und Selbstwertgefühl fördert.
- Aufzeigen von Möglichkeiten, die zu einem Umfeld beitragen, welches das Wohlbefinden fördert.

## Bewertung

Die im Vereinigten Königreich ansässige Wohltätigkeitsorganisation für Bildungstechnologie für berufliches Lernen, Ufi, hat in einer Stellungnahme zu einer kürzlich durchgeführten Konsultation der Regierung erklärt, dass "Technologie, die Lernen und Bewertung ermöglicht, in die gesamte berufliche Bildung eingebettet werden muss. Kontextbezogenes Lernen, ein digitaler Leistungsnachweis und innovative Bewertungsmethoden sind von zentraler Bedeutung, um sowohl die vorhandenen Arbeitskräfte neu zu qualifizieren als auch die Fähigkeiten künftiger Generationen zu entwickeln" (Ufi VocTech Trust, 2022)<sup>3</sup>.

---

<sup>1</sup> Die Daten beruhen auf einem Bericht von *Nurses UK*: <https://www.nurses.co.uk>

<sup>2</sup> Dieser Abschnitt basiert auf dem Level 2 Diplom in der Pflege des Vereinigten Königreichs: <https://www.skillsforcare.org.uk/resources/documents/Developing-your-workforce/Qualifications/Diplomas-and-certificates/QS-Level-2-Diploma-in-Care.pdf>

<sup>3</sup> <https://committees.parliament.uk/writtenevidence/42886/pdf/>

## Von DigCompEdu abgedeckte Kompetenzen

Dieses Szenario basiert auf dem DigCompEdu Bereich 4: Bewertung und den folgenden Progressions- und Kompetenzaussagen:

### 4.1 Lernstand erheben

B1	Digitale Medien nutzen, um die Vielfalt und die Angemessenheit von Beurteilungsformaten und -ansätzen zu erhöhen.	<p>Ich habe versucht, verschiedene digitale Tools für formative oder summative Beurteilungen zu verwenden.</p> <p>Ich habe verschiedene Formate und Beurteilungen mit digitalen Werkzeugen entsprechend den Bedürfnissen und dem Profil meiner Berufsschüler:innen ausprobiert.</p>
B2	Strategischer Einsatz einer Reihe von digitalen Bewertungsformaten.	<p>Ich habe eine Bewertungsstrategie entwickelt, die eine Reihe verschiedener Formate mit digitalen Technologien nutzt.</p> <p>Ich wähle digitale Hilfsmittel für die fortlaufende und abschließende Bewertung der Kenntnisse und Kompetenzen der Lernenden in ihrem Berufsfeld aus.</p>

### 4.2 Lern-Evidenzen analysieren

B2	Strategischer Einsatz von digitalen Tools zur Datengenerierung.	<p>Ich habe digitale Hilfsmittel eingesetzt, um Daten zu generieren, die für die Bewertung der Aktivitäten und Leistungen von Lernenden, für Lehr- und Lernansätze oder für die Verbesserung des Lernumfelds benötigt werden.</p> <p>Ich kann Daten aus verschiedenen Quellen analysieren, um den Lehrplan der beruflichen Bildung und das Angebot zur Unterstützung der Lernenden besser zu verstehen.</p>
----	---	---

### 4.3 Feedback und Planung

B1	Einsatz digitaler Technologien um Feedback zu geben.	<p>Ich verwende häufig digitale Tools, um meinen Berufsschülern Feedback zu geben.</p> <p>Ich weiß, wie ich meinen Berufsschülern mit Hilfe digitaler Hilfsmittel detailliertes Feedback geben kann.</p>
B2	Nutzung digitaler Daten, um die Wirksamkeit von Feedback und Hilfestellung zu verbessern.	<p>Ich kann digitale Daten nutzen, um meinen Lernenden in der beruflichen Bildung ein individuelles Feedback zu geben.</p> <p>Ich verwende digitale Tools, um meine Lernenden über ihre Fortschritte zu informieren, damit sie die richtigen Entscheidungen für zukünftige Lernangebote treffen können.</p>
C1	Einsatz digitaler Technologien zur Personalisierung von Feedback und Hilfestellungen.	<p>Ich unterstütze Lernende in der Berufsbildung dabei, ihre digitalen Daten zu verstehen, ebenso wie die Zusammenhänge von diesen mit ihrem Lernen.</p> <p>Ich nutze digitale Daten, um die Lehrstrategien in der Berufsbildung zu evaluieren und sie entsprechend anzupassen.</p>

## Lerntaxonomie

Die Lerntaxonomie bezieht sich auf die Bloom'schen Taxonomie nach Anderson und Krathwohl (2001)<sup>4</sup>.

Das Szenario betrifft vier Bereiche der revidierten Bloom'schen Taxonomie:

- Verstehen: Verstehen der Bedürfnisse von Pflegebedürftigen
- Anwenden: Anwenden des theoretisch erworbenen Wissens auf die Praxis der Pflegearbeit in realen Kontexten

<sup>4</sup> Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). (2001). A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's Taxonomy of educational objectives. Longman Publishing Group.

- Analysieren: Analysieren der Bedürfnisse der Patienten und der angemessenen Behandlung und Pflege
- Auswerten: Evaluieren und Reflektieren der eigenen Leistung in der Praxis

### *Szenariobeschreibung*

*In diesem Szenario werden Virtual-Reality-Anwendungen eingesetzt, um den Teilnehmern eines Ausbildungskurses im Bereich der Sozialpflege formatives Feedback und Bewertungen zu geben. Obwohl der Schwerpunkt des Szenarios auf der formativen Bewertung liegt, können die Daten auch für die summative Bewertung verwendet werden, bei der ein Nachweis der praxisbezogenen Kompetenzen erforderlich ist.*

Das Szenario basiert auf Auszubildenden in der Sozialpflege, ist aber gleichermaßen auf jedes Aus- und Weiterbildungsprogramm anwendbar, das Feedback und Reflexion über Kommunikation und Praxis bieten soll, insbesondere dort, wo es Einschränkungen bei der Echtzeitbeobachtung geben kann, z. B. im Gastgewerbe.



Bild 2. Virtual-Reality-Headset. Foto von Jessica Lewis auf Unsplash.

*Das Szenario umfasst zwei verschiedene Ansätze für den Einsatz von VR-Technologien.*

*Beim ersten Ansatz arbeitet die Lehrkraft mit dem Pflegedienstleister zusammen, um Aufgaben zu identifizieren, die zur Erfüllung der Kompetenzen aus dem Lehrplan durchgeführt werden müssen. Die Interaktion und das Üben der Aufgaben werden gestreamt und in Echtzeit mit einer 360-Grad-/3D-Kamera aufgezeichnet. Die Lehrkraft kann die Aktivitäten mit einem 3D-Headset verfolgen. Nach dem Ende der Sitzung kann die Lehrkraft und der Schüler/Schülerin die Aktivität als Grundlage für die Reflexion überprüfen. Obwohl dies am besten mit immersiven 3D-Headsets durchgeführt werden kann, ist es auch möglich, 2D-Technologien, einen Computer oder ein mobiles Gerät für die Wiedergabe der Aktivität zu verwenden.*

*Der zweite Ansatz verwendet verzweigte Videos. Ein verzweigtes Szenario ist ein flexibler Bewertungstyp, der es den Autoren ermöglicht, den Lernenden eine Vielzahl von interaktiven Inhalten und Auswahlmöglichkeiten zu präsentieren. An verschiedenen Stellen im Video werden die Lernenden durch Fragen aufgefordert, eine Auswahl zu treffen, die bestimmt, welche Inhalte sie anschließend sehen können.*

*Der Videoinhalt kann als Baum mit mehreren Verzweigungen und Enden strukturiert werden.*

*Das Video kann mit einer 360-Grad/3D-Kamera aufgenommen werden, um es mit einer 3D-Authoring-Software zu erstellen und über ein 3D-Headset wiederzugeben. Alternativ kann es auch in 2D aufgenommen werden, z. B. mit einem Mobiltelefon, und mit einer Branching-Video-Anwendung erstellt werden.*

*Die Anwendung kann zur individuellen formativen Bewertung und Reflexion oder zur Unterstützung von Gruppendiskussionen verwendet werden.*

*Branching Video kann besonders nützlich sein, wenn der Zugang zur Arbeitspraxis eingeschränkt ist, wie es während der Covid 19-Pandemie häufig der Fall ist.*

### *Zielsetzungen des Szenarios*

- Nutzung von Virtual Reality für die formative Beurteilung von Lernenden in der Sozialpflege.
- Entwicklung und Einsatz von Verzweigungsszenarien als Ansatz für den Einsatz von VR zur Beurteilung von Lernenden in der sozialen Betreuung.
- Einsatz von Virtual Reality als Ansatz zur Unterstützung der Selbstreflexion der Lernenden und zur Unterstützung von Gruppendiskussionen.

### *Voraussetzungen & Ausstattung*

## Technologische Anforderungen

- 360-Grad-/3D-Kamera,
- Videokamera (für 2D-Videos kann auch ein Smartphone ausreichen),
- 3D-Headset(s); Hinweis - Lernende können Headsets gemeinsam nutzen, solange entsprechende Reinigungsprotokolle vorhanden sind und befolgt werden,
- 3D-Bearbeitungssoftware / verzweigte Videosoftware, je nachdem, welches Szenario genau verfolgt wird.

## Kompetenzen und Fähigkeiten der Lehrkräfte

Die Lehrkräfte benötigen Kenntnisse und Fähigkeiten im Umgang mit 360°-/3D-Kameras, Videokameras und 3D-Headsets sowie für das Verzweigungsszenario in der Verwendung von Bearbeitungssoftware und im Storyboarding.

## Kompetenzen und Fertigkeiten der Lernenden

Es gibt keine Anforderungen in Bezug auf die Nutzung der Technologie durch die Lernenden.

## Übersichtsplan

Aktivität	Einsatz einer 360-Grad-/3D-Kamera, um Schüler*innen der Sozialpflege ein Feedback über die Praxis zu geben.
Dauer	Zwei Stunden Vorbereitung / eine Stunde Praxis/ eine halbe Stunde Feedback/Reflexion (kann jedoch je nach Art der Aktivität/Praxis stark variieren).
Methoden	Die Lehrkraft arbeitet mit dem Pflegedienstleister zusammen, um Aufgaben zu identifizieren, die zur Erfüllung der Kompetenzen aus dem Lehrplan durchgeführt werden müssen. Die Interaktion und das Üben der Aufgaben werden gestreamt und in Echtzeit mit einer 360-Grad-/3D-Kamera aufgezeichnet. Die Lehrkraft kann die Aktivitäten mit einem



	<p>3D-Headset verfolgen. Nach dem Ende der Sitzung kann die Lehrkraft und der Schüler/Schülerin die Aktivität als Grundlage für die Reflexion überprüfen. Obwohl es am besten ist, immersive 3D-Headsets zu verwenden, ist es auch möglich, 2D-Technologien, einen Computer oder ein mobiles Gerät für die Wiedergabe der Aktivität zu nutzen.</p>
Was die Lehrkraft macht	<p>Auswahl und Vorbereitung der Tätigkeit/Aufgaben unter Einbeziehung des Betreuers und des Hochschullehrers/Praxisanleiters. Einrichten der Ausrüstung. Demonstration der Benutzung der Ausrüstung für den Schüler / Auszubildenden (falls neu). Beobachten des Schülers bei der Durchführung der Aufgaben / Aktivitäten (Notizen zur Leistung machen). Durchführung von Feedback zur 3D-Aufnahme mit dem Schüler und Unterstützung der Selbsteinschätzung/ Reflexion/ Bewertung. Rückmeldung an den Schüler/Praktikanten.</p>
Was die Lernenden machen	<p>Durchführung praktischer Tätigkeiten und Interaktion mit Patienten in der sozialen Betreuung. Sichtung der Aufzeichnungen der Aktivitäten und Selbsteinschätzung / Reflexion / Bewertung der Leistung. Reflexion darüber, was gut gelaufen ist und darüber, was hätte besser laufen können, ebenso wie Bedarfe für zukünftiges Lernen.</p>
Ausstattung	<p>360-Grad-/3D-Kamera; 3D-Headset(s)</p>
Bezug auf DigCompEdu	<p>4.1 Bewertungsstrategien: Einsatz und Anpassung bestehender digitaler Bewertungsinstrumente und -formate. Strategischer Einsatz einer Reihe von digitalen Bewertungsformaten.</p> <p>4.2 Analyse von Nachweisen:</p>

	<p>Strategischer Einsatz von digitalen Werkzeugen zur Datengenerierung</p> <p>4.3 Feedback und Planung: Einsatz digitaler Technologien für die Rückmeldung. Nutzung digitaler Daten zur Verbesserung der Effektivität von Feedbacks und der Hilfestellung. Einsatz digitaler Technologien zur Personalisierung von Feedback und Hilfestellung.</p>
<p>Bewertung des Lernfortschritts</p>	<p>Formative Bewertung: Selbstreflexion über das Gelernte anhand der Videowiedergabe, Feedback von der Lehrkraft anhand der Videowiedergabe.</p>
<p>Ressourcen und weitere Informationen</p>	<p>Video: eCom Scotland erhielt eine Finanzierung durch VocTech Seed, das die Entwicklung von Ideen im Frühstadium unterstützt, die die Vorteile des Einsatzes digitaler Technologie zur Verbesserung der beruflichen Qualifikationen aufzeigen. Die Innovation von eCom Scotland nutzt Virtual Reality, um praktische Prüfungen und berufliche Aufgaben nachzustellen, die Lernende möglicherweise verpasst haben. Die in VR ausgeführten Arbeiten können von Arbeitgebern und Ausbildern dokumentiert und für Bewertungen verwendet werden. Durch den Einsatz von VR können Arbeitgeber ein umfassenderes Verständnis für die Denkprozesse der Lernenden gewinnen, da die Aufzeichnungen der VR-Schulung und -Bewertung aus der Sicht der Lernenden erfolgen. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=IRwPSfH-9SU">https://www.youtube.com/watch?v=IRwPSfH-9SU</a></p> <p>Career Mindset Development ist eine 15-minütige interaktive Lernsimulation, die im Rahmen einer Initiative des Ufi VocTech Trust in Zusammenarbeit mit Lehrkräften und Berufsberatern des Harlow College, des Writtle University College, des South Essex College, des Bridgend College und des Sandwell College</p>

	<p>entwickelt wurde, um jungen Menschen Anleitung und Feedback zu geben:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Stärkung des Selbstbewusstseins.</li> <li>• Die Initiative ergreifen, wenn man mit Menschen spricht, die man nicht kennt.</li> <li>• Einen positiven Einfluss bei der Arbeit ausüben.</li> <li>• Ideen klar und selbstbewusst zu kommunizieren.</li> </ul> <p>Educators in VR: Netzwerk/ Website  <a href="https://educatorsinvr.com/">https://educatorsinvr.com/</a></p> <p>Educators in VR ist eine offene, globale, plattformübergreifende Gemeinschaft von Pädagogen, Forschern und Ausbildern, die mit und in virtueller und erweiterter Realität forschen und zusammenarbeiten.</p>
--	---

Aktivität	Verzweigungsvideo für Pflegekräfte
Dauer	Der Zeitaufwand für die Erstellung von Verzweigungsvideos ist sehr unterschiedlich und hängt von der Länge des Videos, der Komplexität des Storyboards und der verwendeten Bearbeitungssoftware ab. Wie bei jeder anderen Software für die Bearbeitung von Multimedia hängt die benötigte Zeit auch von der Erfahrung und dem Fachwissen des Produktionsteams ab. Ein einfaches Video mit Verzweigungen, das mit einem Telefon und der H5P-Software erstellt wird, könnte in einem halben Tag fertig sein. Komplexere Verzweigungsvideos können jedoch 5 Tage in Anspruch nehmen.
Methoden	Die Hauptaufgabe ist die Planung, das Filmen und die

	<p>Bearbeitung des Videos.</p> <p>Der Produktionszyklus umfasst die Planung und Vorbereitung des Storyboards, das Schreiben des Drehbuchs, das Filmen der Videosequenzen, den Schnitt und die Nachbearbeitung.</p> <p>Bei einigen Projekten wurden diese Arbeiten ganz oder teilweise an Medienspezialisten ausgelagert, in anderen Fällen übernahmen Lehrkräfte die Entwicklungsarbeit und in wieder anderen Fällen wurden die Schüler im Rahmen ihrer Ausbildung einbezogen.</p>
<p>Was die Lehrkraft macht</p>	<p>Wenn die Lernenden zuvor noch keine Verzweigungsvideos verwendet haben, erklärt die Lehrkraft, wie man sie benutzt. Die Hauptaufgabe der Lehrkraft besteht jedoch darin, das Feedback und die Reflexion über die Online-Aktivitäten zu erleichtern und das stattgefundene Lernen herauszuarbeiten.</p>
<p>Was die Lernenden machen</p>	<p>Die Lernenden rufen das verzweigte Video über einen Computer oder ein mobiles Gerät auf. Sie folgen den Aufforderungen und Aktivitäten auf dem Bildschirm. Ihre Antworten/Aktivitäten an verschiedenen Punkten bestimmen das Szenario, dem das Video folgt. Nachdem sie mit dem Video interagiert haben, nehmen sie an einer Feedback- und Reflexionsrunde mit der Lehrkraft teil.</p>
<p>Ausstattung</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Storyboard für die Planung</li> <li>● Kamera - dies kann eine 360-Grad-/3D-Kamera sein, aber auch eine gewöhnliche Videokamera oder ein Mobiltelefon kann verwendet werden</li> <li>● Postproduktionssoftware für die Bearbeitung des Videos</li> <li>● Verzweigungsvideosoftware - es gibt zwar kommerzielle Anwendungen, aber das kostenlose Open-Source-Programm H5P enthält ein</li> </ul>

	<p>hervorragendes Modul für Verzweigungsvideos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 3D-Headset, Computer oder mobiles Gerät für die Wiedergabe des Videos</li> </ul>
<p>Bezug auf DigCompEdu</p>	<p>4.1 Bewertungsstrategien: Einsatz und Anpassung bestehender digitaler Bewertungsinstrumente und -formate. Strategischer Einsatz einer Reihe von digitalen Bewertungsformaten.</p> <p>4.2 Analyse von Nachweisen: Strategischer Einsatz von digitalen Werkzeugen zur Datengenerierung</p> <p>4.3 Feedback und Planung: Einsatz digitaler Technologien für die Rückmeldung. Nutzung digitaler Daten zur Verbesserung der Effektivität von Feedbacks und der Hilfestellung. Einsatz digitaler Technologien zur Personalisierung von Feedback und Hilfestellung.</p>
<p>Bewertung des Lernfortschritts</p>	<p>Dieses Szenario ist für die Bewertung des Lernens gedacht. Die formative Beurteilung basiert auf dem Feedback und der Reflexion mit der Lehrkraft.</p>
<p>Ressourcen und weitere Informationen</p>	<p>Beispiele: Verzweigungsszenario eLearning <a href="https://elearningindustry.com/branching-scenario-elearning-5-killer-examples">https://elearningindustry.com/branching-scenario-elearning-5-killer-examples</a></p> <p>Video: Einführung in die H5P-Video-Verzweigungsszenarien. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=LI2oFJfgom4">https://www.youtube.com/watch?v=LI2oFJfgom4</a></p> <p>Dieses Video gibt eine Einführung in die H5P-Verzweigungsszenarien. Außerdem wird besprochen, wie man diese Art von Inhalten zur Moodle-Inhaltsdatenbank hinzufügt und den Inhalt anschließend als Moodle-Aufgabe einfügt.</p>

	<p>H5P Branching Scenario: <a href="https://h5p.org/branching-scenario">https://h5p.org/branching-scenario</a></p> <p>Ein kostenloser, auf HTML5 basierender Inhaltstyp für verzweigte Szenarien, der es den Benutzern ermöglicht, Dilemmas, selbstgesteuerte Lernszenarien und andere Arten des adaptiven Lernens zu erstellen. Der Inhalt kann videobasiert sein oder auf einer großen Auswahl anderer H5P-Inhaltstypen basieren.</p>
--	---

### *Unsere Notizen aus der Praxis*

Es besteht großes Interesse am Potenzial der VR, insbesondere in der beruflichen Aus- und Weiterbildung. Es ist jedoch zu beachten, dass die Kosten für die Entwicklung von VR-Anwendungen beträchtlich sein können, insbesondere wenn in den Einrichtungen kein internes Fachwissen vorhanden ist. Auch die Kosten für Headsets sind ein Hindernis, ebenso wie das Fehlen von Standards. Die wohl wichtigste Überlegung ist, ob VR in einem bestimmten Kontext und Szenario einen ausreichenden Mehrwert bietet.

Es gibt eine anhaltende Debatte darüber, wie die Ergebnisse der Praxis als Teil der formativen und summativen Bewertung erfasst werden können. Dies gilt umso mehr, als die meisten Schüler leistungsstarke Mobiltelefone mit sich führen und mobile Geräte häufig in der beruflichen Praxis eingesetzt werden. Eine deutsche Berufsschule im Baugewerbe hat Lehrlinge darin geschult, wie sie Mobiltelefone zur Aufzeichnung der geleisteten Bauarbeiten verwenden können: dies wird zunehmend als Teil des Abnahmeprozesses für die Versicherung verlangt. Trotzdem löste ein Vorschlag, Telefone als Teil des Beurteilungsprozesses zu verwenden, Anfang 2022 eine Twitter-Nachrichtenwelle aus, da Bedenken hinsichtlich der Privatsphäre der Mitarbeiter geäußert wurden.