

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)

Ungewissheit bei Pflegemaßnahmen*

Zielgruppe

Die Zielgruppe sind Berufsschullehrkräfte, die im Bereich Pflege unterrichten. Das Szenario richtet sich an Teilnehmende, die an Ausbildungsaktivitäten auf EQR-Niveau 3 und 4 beteiligt sind.

Zu lösendes Problem – Lernsituation

Die folgende Lernsituation befasst sich mit dem Thema der Unsicherheit im beruflichen Handeln im Bereich der Pflege. Im Rahmen des Szenarios der Lernsituation werden die folgenden Fragen angesprochen: Was bedeutet Unsicherheit beim Handeln in der Pflege? Welche Möglichkeiten und Optionen gibt es für den Umgang mit entsprechenden Handlungssituationen?

In Gesprächssituationen gibt es oft unterschiedliche Perspektiven, die aber auf einer weitgehend gemeinsamen Wahrnehmung der Realität beruhen. In der Pflege sind diese Grundvoraussetzungen der Kommunikation nicht immer gegeben, wie z. B. beim Krankheitsbild der Demenz, mit dem sich die folgende Ausgangssituation der Lernsituation befassen wird.

Überblick über das Szenario



Das Szenario richtet sich an Teilnehmer, die an Ausbildungsaktivitäten auf EQR-Niveau 3 und 4 beteiligt sind. Die Lernsituation "Unsicherheit im Pflegehandeln" wird durch den Film "Uncertainty" eingeleitet. In diesem Film geht es um

Frau Martin, eine demenzkranke Frau, die auf einer internistischen Station eines Akutkrankenhauses gepflegt wird. Das Pflegepersonal ist mit dem herausfordernden Verhalten von Frau Martin konfrontiert und muss zudem die Arbeitsbelastung auf der Station professionell bewältigen.

Quelle des Videos: <https://seafire.zfn.uni-bremen.de/f/f5891a30e23a4ef78447/>

Von DigCompEdu abgedeckte Kompetenzen

01	Berufliches Engagement		
1.3	Reflektierte Praxis	Individuelle und kollektive Reflexion, kritische Bewertung und die eigene digitale pädagogische Praxis und die der eigenen Bildungsgemeinschaft aktiv zu entwickeln.	
	B2 Experte	Nutzung einer Reihe von Ressourcen zur Entwicklung der eigenen digitalen und pädagogischen Praktiken.	<p><i>Ich suche aktiv nach bewährten Verfahren für die Berufsbildung, nach Kursen oder anderen Ratschlägen, um meine eigene digitale Pädagogik und meine allgemeinen digitalen Kompetenzen zu verbessern.</i></p> <p><i>Ich bewerte und überlege, wie ich digitale Technologien zur Verbesserung meiner</i></p>

			<i>pädagogischen Praxis einsetzen kann.</i>
--	--	--	---

02	Digitale Ressourcen		
	2.2 Erstellen und Ändern von digitalen Ressourcen	<p>Bestehende Ressourcen mit offener Lizenz und andere Ressourcen, bei denen dies zulässig ist, zu ändern und darauf aufzubauen. Erstellung oder Miterstellung neue digitale Bildungsressourcen. Bei der Gestaltung digitaler Ressourcen und der Planung ihres Einsatzes das jeweilige Lernziel, den Kontext, den pädagogischen Ansatz und die Lerngruppe zu berücksichtigen.</p> <p>Lernendengruppe bei der Gestaltung digitaler Ressourcen und der Planung ihrer Nutzung.</p>	
	C1 Leiter	Erstellen, Mitgestalten und Ändern von Ressourcen je nach Lernkontext unter Verwendung einer Reihe fortgeschrittener Strategien.	<p><i>Ich erstelle und modifiziere digitale Ressourcen und Aktivitäten, die an den Lernkontext und die Gruppe der Auszubildenden angepasst sind, und verwende dabei innovative Strategien wie Online-Bewertungsbögen, Online-Umfragen, thematische Spiele und Plattformen für die Zusammenarbeit.</i></p> <p><i>Ich verwende Tools wie h5p, Padlet, Mentimeter, Kahoot und andere, um interaktive Aktivitäten für meine Absolventen zu erstellen.</i></p>

03	Lehren und Lernen		
-----------	--------------------------	--	--

3.1 Lehren	Planung und Einsatz von digitalen Geräten und Ressourcen im Unterrichtsprozess, um die Wirksamkeit von Unterrichtsmaßnahmen zu verbessern. Angemessenes Management und Orchestrierung digitaler Unterrichtsmaßnahmen. Experimentieren mit und Entwickeln von neuen Formaten und pädagogischen Methoden für den Unterricht.	
B1 Integrator	Verfügbare digitale Technologien sinnvoll in den Unterrichtsprozess einbinden	<p><i>Ich kann den Einsatz verschiedener digitaler Technologien und Werkzeuge in den theoretischen Unterricht und in die Unterstützung des selbstständigen Lernens der Schüler integrieren.</i></p> <p><i>Ich bin in der Lage, verschiedene digitale Technologien und Werkzeuge in praktische Trainings- und Work Based Learning-Umgebungen zu integrieren.</i></p>
3.3 Kollaboratives Lernen	Nutzung digitaler Technologien zur Förderung und Verbesserung der Zusammenarbeit der Lernenden. Die Lernenden sollen in die Lage versetzt werden, digitale Technologien als Teil von Gemeinschaftsaufgaben zu nutzen, um die Kommunikation, die Zusammenarbeit und die gemeinschaftliche Wissensbildung zu verbessern.	
B2 Experte	Nutzung digitaler Umgebungen zur Unterstützung des gemeinschaftlichen Lernens	<p><i>Ich kann Online-Lernumgebungen (Internet) nutzen, um das gemeinschaftliche Lernen der Berufsschüler im Unterricht zu unterstützen.</i></p>

			<i>Ich kann digitale Umgebungen für die Zusammenarbeit und Kommunikation in den Arbeitsprozessen zum Zwecke des kollaborativen Lernens einsetzen.</i>
--	--	--	---

05	Lernende befähigen		
	5.3 Aktive Einbeziehung der Lernenden	<p>Einsatz digitaler Technologien zur Förderung der aktiven und kreativen Auseinandersetzung der Lernenden mit einem Thema.</p> <p>Einsatz digitaler Technologien im Rahmen pädagogischer Strategien zu nutzen, die die transversalen Fähigkeiten der Lernenden, ihr tiefes Denken und ihren kreativen Ausdruck fördern.</p> <p>Öffnung des Lernens für neue, reale Kontexte, die die Lernenden selbst in praktische Aktivitäten, wissenschaftliche wissenschaftliche Untersuchungen oder komplexe Problemlösungen einbeziehen oder auf andere Weise die aktive Beteiligung der Lernenden an komplexen Themen fördern.</p>	
	B2 Experte	<p>Einsatz digitaler Technologien zur aktiven Auseinandersetzung der Lernenden mit dem Lernstoff.</p>	<p><i>Ich kann Berufsschülern und Auszubildenden die Vorteile des Einsatzes digitaler Technologien für den aktiven und effektiven Erwerb beruflicher Kenntnisse, Fertigkeiten und übergreifender Fähigkeiten im Unterricht und in der praktischen Ausbildung erläutern und demonstrieren.</i></p> <p><i>Ich kann Ausbildungsprojekte initiieren und umsetzen, die den Einsatz digitaler Technologien für die aktive Beteiligung der</i></p>

			<i>Auszubildenden am Erwerb beruflicher Kenntnisse, Fähigkeiten und Kompetenzen beinhalten.</i>
	C1 Leiter	Innovative digitale Strategien für aktives Lernen.	<i>Ich kann einen neuen methodisch-organisatorischen Ansatz für aktives Lernen für Berufsschüler und Auszubildende entwickeln, der auf der Anwendung digitaler Technologien basiert.</i>
			<i>Ich kann neue technologische Lösungen für digitale Anwendungen für das aktive Lernen von Berufsschülern und Auszubildenden entwickeln.</i>

Lerntaxonomie

Ebene	Beschreibung	Reichweite
Erstellen	Zusammenfügen von Elementen zu einem kohärenten oder funktionalen Ganzen; Reorganisation von Elementen zu einem neuen Muster oder einer neuen Struktur durch Generierung, Planung oder Herstellung	SL
Bewerten	Urteilsbildung auf der Grundlage von Kriterien und Standards durch Überprüfung und	SL
Analysieren	Zerlegen von Material in seine Bestandteile und bestimmen, wie sich die Teile zueinander und zu einer Gesamtstruktur oder einem Zweck verhalten, durch	SL
Anwenden	Ausführen oder Anwenden eines Verfahrens durch Ausführen oder Implementieren	LV

Verstehen	Bedeutung von mündlichen, schriftlichen und grafischen Mitteilungen durch Interpretieren, Veranschaulichen, Klassifizieren, Zusammenfassen, Folgern, Vergleichen und Erklären konstruieren	LV
Erinnern	Empfangen, Erkennen und Abrufen von relevantem Wissen aus dem Langzeitgedächtnis	LV
LV = Lernvoraussetzungen, SL = Schwerpunkt des Lernszenarios		
Quelle: 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.		

Beschreibung des Szenarios

In Gesprächssituationen gibt es oft unterschiedliche Perspektiven, die aber in einer weitgehend gemeinsamen Wahrnehmung der Realität liegen. In der Pflege sind diese Grundbedingungen der Kommunikation nicht immer gegeben, wie zum Beispiel beim Krankheitsbild der Demenz. Pflegende und Patienten können sich in unterschiedlichen Realitäten befinden. Die ohnehin vorhandene Unsicherheit sozial-kommunikativer Situationen wird in bestimmten Pflegesituationen noch verschärft. Diese Problematik der Unsicherheit soll in dem Lernszenario an einem Fallbeispiel mit einem Demenzkranken reflektiert werden.

Die Lernenden erwerben im Szenario die Fähigkeit, die besondere Handlungsunsicherheit im Arbeitsfeld der Pflege zu erklären und zu überprüfen. Sie sind in der Lage, unter Berücksichtigung der Besonderheiten des zu pflegenden Klientel und der Rahmenbedingungen verschiedene Lösungs- und Interaktionsmöglichkeiten zu entwickeln und diese im Hinblick auf ein zuvor definiertes Ziel, z.B. eine am psychisch kranken alten Menschen orientierte Pflege, zu bewerten.

Die Lernenden erwerben die Fähigkeit, unterschiedliche und bisher nicht wahrgenommene Interpretationen der jeweiligen Handlungsunsicherheit sowie des damit verbundenen Verhaltens der zu betreuenden Klientel zu reflektieren. Dabei werden sie sich ihrer eigenen handlungsleitenden Interpretationen, der Andersartigkeit der anderen und der damit

verbundenen Multiperspektivität bewusst. Sie nehmen die Perspektive anderer ein und gestalten auf der Grundlage der zur Verfügung stehenden unterschiedlichen Handlungsalternativen kreative Interaktionsangebote der Pflege.

Die Lernenden erwerben die Fähigkeit, trotz widersprüchlicher Anforderungen der verschiedenen an der Pflege beteiligten Akteure zu handeln. Dazu reflektieren sie die besondere Handlungsunsicherheit angesichts widersprüchlicher Anforderungen und entwickeln zielorientierte, angemessen angepasste Lösungsalternativen. Dazu setzen sie sich mit den Folgen nicht erfüllter Anforderungen auseinander und berücksichtigen diese bei der Gestaltung von Interaktionsmöglichkeiten in der gerontopsychiatrischen Versorgung.

Zielsetzung des Szenarios

Folgende Ziele sollen anhand des gewählten Szenarios verfolgt werden:

- Förderung des Bewusstseins für die Relevanz des Handelns bei Unsicherheit.
- Auseinandersetzung mit den eigenen Erfahrungen und Gefühlen.
- Integration von Expertenwissen und situativem Wissen.
- Schaffung von spezifischen Handlungsoptionen.

Voraussetzungen

Lehr-/Lerninfrastruktur und Technologie:

- *Internetzugang*
- *PC oder Tablet*
- *Präsentationsmittel (z.B. Beamer)*
- *Lernende: Smartphone*

Übersichtsplan

Einheit	Sensibilisierung für die Relevanz des Themas "Unsicherheit in der Pflege", Reflexion der notwendigen Einstellungen und Bedingungen und Entwicklung von Handlungsoptionen
Dauer	4 Stunden
Methoden	Video-Fallpräsentation, Gruppendiskussion und Gruppenreflexion, Interview mit einem Experten Produktion eines Videos Gruppendiskussion und Gruppenreflexion,
Was der Lehrende tut	<ol style="list-style-type: none"> 1. Der Lehrende stellt eine Fallstudie vor. 2. Nach dem Anschauen des Videos wird die Klasse in Gruppen aufgeteilt und der Lehrer bittet die Schüler, ihre Gedanken und Gefühle, die durch den Film entstanden sind, in ein Online-Whiteboard-Tool ihrer Schülergruppe einzutragen (z. B. Miro, Flinga). 3. Die Lehrkraft leitet den Prozessschritt an (siehe Schüler). 4. Nach der Präsentation zeigt die Lehrkraft ein Experteninterview mit Prof. Dr. Thomas Evers. Prof. Evers' Forschung beschäftigt sich mit dem Thema "Unsicherheit in der Pflege". 5. Nach dem Video stellt die Lehrkraft die Aufgabe "Videoproduktion" vor. 6. Die Lehrkraft leitet die Präsentation und die Diskussion.
Was die Lernenden tun	<ol style="list-style-type: none"> 1. Die Schüler lernen die Fallstudie von Frau Martin kennen und sehen den Film "Uncertainty in Care". 2. Die SchülerInnen geben ihre Gedanken und Gefühle online ein.

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Die Schülergruppen bilden Cluster, diskutieren die Rückmeldungen und stellen ihre Cluster im Plenum der Klasse vor. 4. Die Schüler hören das Experteninterview mit dem Schwerpunkt: "Was sind Schwierigkeiten und Möglichkeiten des Handelns in unsicheren Situationen?" 5. Nach dem Video produzieren die Schüler in Gruppen Videos über alternative Reaktionsmöglichkeiten (siehe Anhang). 6. Die SchülerInnen sehen sich die Videos der anderen Gruppen im Plenum an und diskutieren die verschiedenen Ansätze.
Ausstattung und Unterstützung	<ul style="list-style-type: none"> ● Internet (für miro, flinga ...) ● Monitor für die Präsentation des Falls und das Experteninterview ● Smart Phones für die Videoproduktion
Hinweis auf DigCompEdu	<p>01 Professionelles Engagement - 1.3 Reflektierte Praxis</p> <p>02 Digitale Ressourcen - 2.2 Erstellen und Verändern digitaler Ressourcen</p> <p>03 Lehren und Lernen - 3.1 Lehren</p> <p>03 Lehren und Lernen - 3.1 Kollaboratives Lernen</p> <p>05 Befähigung der Lernenden - 5.3 Aktive Einbeziehung der Lernenden</p>
Bewertung von/für das Lernen	Rollenspiel mit anschließender Reflexion
Ressourcen/Links/Relevante Inhalte/Beispiele	<ul style="list-style-type: none"> - Video "Ungewissheit": https://seafn.zfn.uni-bremen.de/f/9911f654c0b64a3dbba5/ - Video "Unsicherheit - Gewaltfreie Aktion": Der Fall kann zum Thema "Gewaltfreie Aktion" erweitert werden. Der bereits bekannte Fall erhält eine "Auflösung"

	<p>(zweites Video) durch Fixierung / Einschränkung der Freiheit. Hier müssten, wie in der Situation zuvor, Gefühle, Erfahrungen und Handlungsoptionen diskutiert werden.</p> <p>https://seafire.zfn.uni-bremen.de/f/f5891a30e23a4ef78447/</p> <ul style="list-style-type: none"> - Video "Experteninterview Prof. Dr. Thomas Every": https://seafire.zfn.uni-bremen.de/f/fa237847109c449d9409/ - Anhang: "Videoaufnahme mit dem Smartphone" - Miro: https://miro.com/de/ - Flinga: https://flinga.fi/
--	---

Referenzen

Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). (2001). *A taxonomy for learning, teaching and assessing: A revision of Bloom's Taxonomy of educational objectives: Complete edition*. New York: Longman.

Evers, T. (2015). Die besondere Ungewissheit im Handeln – bildungstheoretisch und empirisch fundierte Kompetenzerfassung am Beispiel gerontopsychiatrischer Pflegepraxis. *bwp@Spezial 10 – Berufsbildungsforschung im Gesundheitsbereich*. Online: http://www.bwpat.de/spezial10/evers_gesundheitsbereich-2015.pdf

Anhang

"Videoaufnahmen mit dem Smartphone"

zur eigenen Erzählung

Ziel dieser Methode ist es, mit Hilfe des Gruppenpotenzials alternative Handlungsideen zu entwickeln und diese anderen vorzustellen sowie die eigene Medienkompetenz zu verbessern.

Schritt 1 (ca. 15 min)

Wählen Sie einen Fall aus: Welche Situation sollte behandelt werden?

Jeder von Ihnen beschreibt **kurz** eine Fallsituation, die Sie in Ihrer Arbeitsgruppe erlebt oder beobachtet haben. Einigt euch nun auf eine Situation, die ihr alle nachvollziehen könnt und die dann für den Videodreh verwendet wird. Überlegt gemeinsam, welche Handlungsalternativen es für die Fallsituation gibt und wählt eine aus, die ihr gerne darstellen möchtet.

Schritt 2 (ca. 60 min)

Erstellen Sie ein Konzept: Wie können Sie den Fall am besten inszenieren?

Banal, aber wichtig: Legen Sie im Vorfeld fest, was Sie "erzählen" wollen und wie Sie die "Geschichte" als Video umsetzen können. Legen Sie am besten schon vorher fest, welche Aspekte Sie betonen wollen. Es muss möglich sein, die Geschichte innerhalb weniger Minuten verständlich zu erzählen. Überlegen Sie auch, mit welchen Szenen Sie Ihre Geschichte darstellen wollen. Sammeln Sie in einem kurzen Brainstorming Ihre gemeinsamen Ideen und schreiben Sie die Handlung und die Dialoge in Stichpunkten in einem "Drehbuch" nieder.

Schritt 3 (ca. 10 Minuten)

Das Casting: Wer macht was?

Besetzen Sie nun die verschiedenen Rollen, sowohl die der "Schauspieler" für die Fallstudie als auch die der "Kamera" (wer filmt mit dem Mobiltelefon?) und des "Regisseurs" (wer behält den Überblick?).

Schritt 4 (ca. 20 Minuten)

Das Filmset: Wählen Sie den Drehort und die Requisiten!

Suchen Sie nun einen geeigneten Ort für Ihr Video und überlegen Sie, welche Requisiten Sie benötigen, und organisieren Sie diese gemeinsam. Aber halten Sie es so einfach wie möglich, entscheiden Sie, was wirklich wichtig ist, um den Fall zu schildern!

Schritt 5 (ca. 45 Minuten)

Die Aufnahme läuft: Filmen Sie jetzt die Fallstudie mit Ihrem Smartphone!

Nun kann das eigentliche Filmen beginnen, der Kameramann/die Kamerafrau filmt die einzelnen Szenen der Fallstudie mit dem Smartphone. Die Auflösung des Videos sollte nicht so hoch sein, damit die Datenmenge nicht so groß ist. Dies kann bei vielen Smartphones eingestellt werden. Auf Android-Geräten finden Sie die Einstellung für die Videoauflösung im Kontextmenü der Kamera. Schalten Sie also die Kamera in den Videomodus und tippen Sie auf das Kontextmenü. Tippen Sie dann auf die gewünschte Auflösung. Auf dem iPhone (ab iPhone 6) öffnen Sie zum Beispiel die "Einstellungen" und wählen den Eintrag "Kamera". Tippen Sie auf "Video aufnehmen" und wählen Sie im folgenden Fenster die gewünschte Auflösung aus. Die

Einstellungen, die Sie hier wählen können, sind allerdings abhängig vom iPhone-Modell bzw. der installierten Kamera.

Um den Film im Nachhinein so wenig wie möglich bearbeiten zu müssen, sollte er im sogenannten "Kamera-Schnitt" aufgenommen werden. Das bedeutet, dass die Aufnahmen in der chronologisch richtigen Reihenfolge gemacht werden. Nach jeder Szene wird die Kamera angehalten, die nächste Einstellung wird vorbereitet und dann wird weitergedreht. Die Aufnahmen werden also in der Reihenfolge gedreht, in der sie gezeigt werden sollen. Wenn Sie planen, die Fallstudie als "One-Take-Video" aufzunehmen (bei dem das Video an einem Stück gefilmt wird), können Sie sich den nächsten Schritt sparen!

Schritt 6 (ca. 45 Minuten)

Der Schnitt: Schneiden Sie Ihren Film auf 5 Minuten!

Die Dreharbeiten sind nun abgeschlossen, aber was passiert mit dem gesamten Material? Es geht nun in die Bearbeitung. Dafür können Sie die vorinstallierten Programme auf Ihrem Smartphone/Tablet/Laptop nutzen; bei Android geht das ganz einfach mit der mitgelieferten "Google Photo App", bei iOS zum Beispiel mit "iMovie". Sie können auch die kostenlose "Spark Video App" von Adobe oder andere Apps verwenden, mit denen Sie vielleicht schon vertraut sind.

Aufgabe:

Führen Sie nun den "Videodreh" in den oben beschriebenen Schritten durch und laden Sie das fertige Video (max. 5 min.) in die Lerncloud hoch.

Bewertung des Lernens

Die Lehrkräfte werden dabei unterstützt, digitale Fähigkeiten zu nutzen, um eine Lernbeurteilung mithilfe eines Rollenspiels mit anschließender Reflexion durchzuführen.