

Projektziele

Authentische Fallsimulationen der Pflege im
Serious Game

Simulierter Praxisbezug im Pflegesetting

Realitätsnähe durch authentischen Fallbezug

Multiperspektivität pflegerischer Situationen

Stärkung der Urteils- und Problemlösekompetenz

Mobilität, Flexibilität und Motivation für
Lernende und Lehrende



Projektteam



Projektplan

- AP1: Bedarfs- & Anforderungsanalyse, Fallauswahl & Kompetenzprofile
- AP2: Fall- & Szenarientwicklung
- AP3-5: Game- & Grafikdesign
- AP6: Praxiserprobung
- AP7: Evaluation der Erprobungsphasen
- AP8: Dissemination & Transfer



Trailer unter:

<http://eduproject.eu/gabalearn/resultate/>

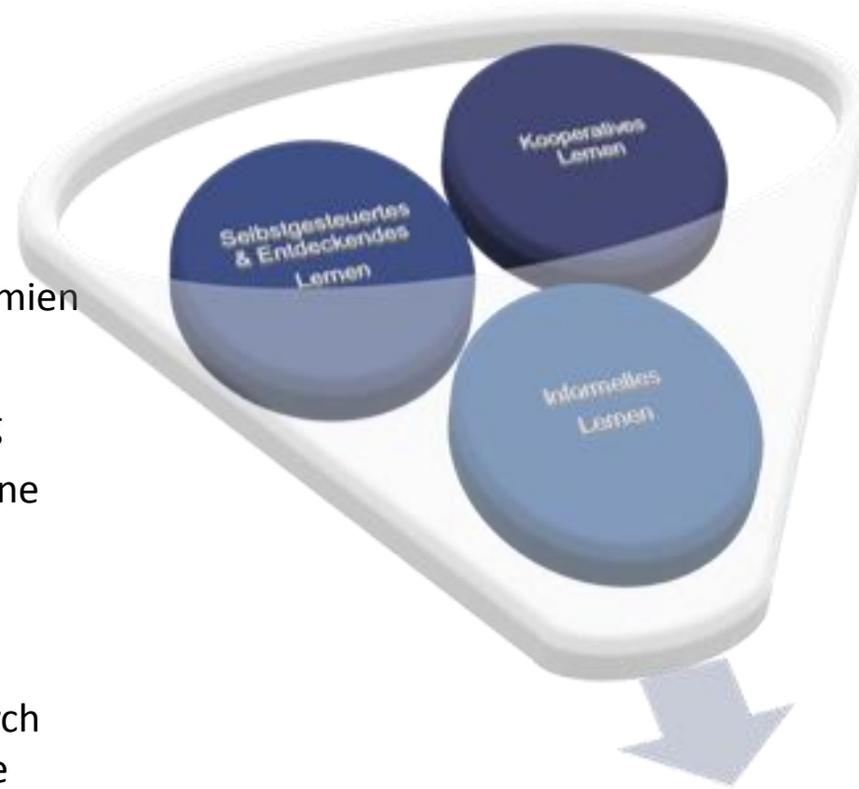
Theoretischer Hintergrund: Doppelseitigkeit des Berufs- und Handlungsbezuges

Standardisiertes
Regelwissen

Situationsabhängiges
Sinn- und Bedeutungs-
verstehen

Didaktische Prämissen

- Regelwissen, Fallverstehen, Antinomien
- Flexibilität und Mobilität
- Motivation durch Lebensweltbezug
- Realitätsnähe und Authentizität ohne berufspraktischen Handlungsdruck
- Direktes Feedback zur Performanz, direktes Kompetenzerleben
- Emotionales Eingebunden-Sein durch persönliche Identifikation und reale Interaktion im Szenario

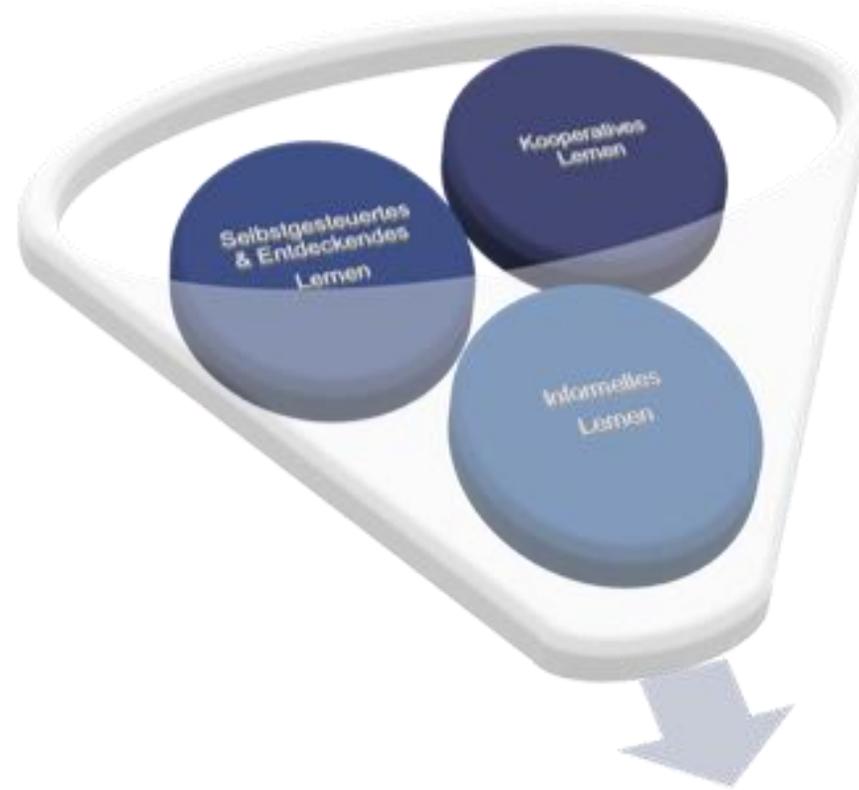


Serious Game GaBa_LEARN



Game Based LEARning in Nursing

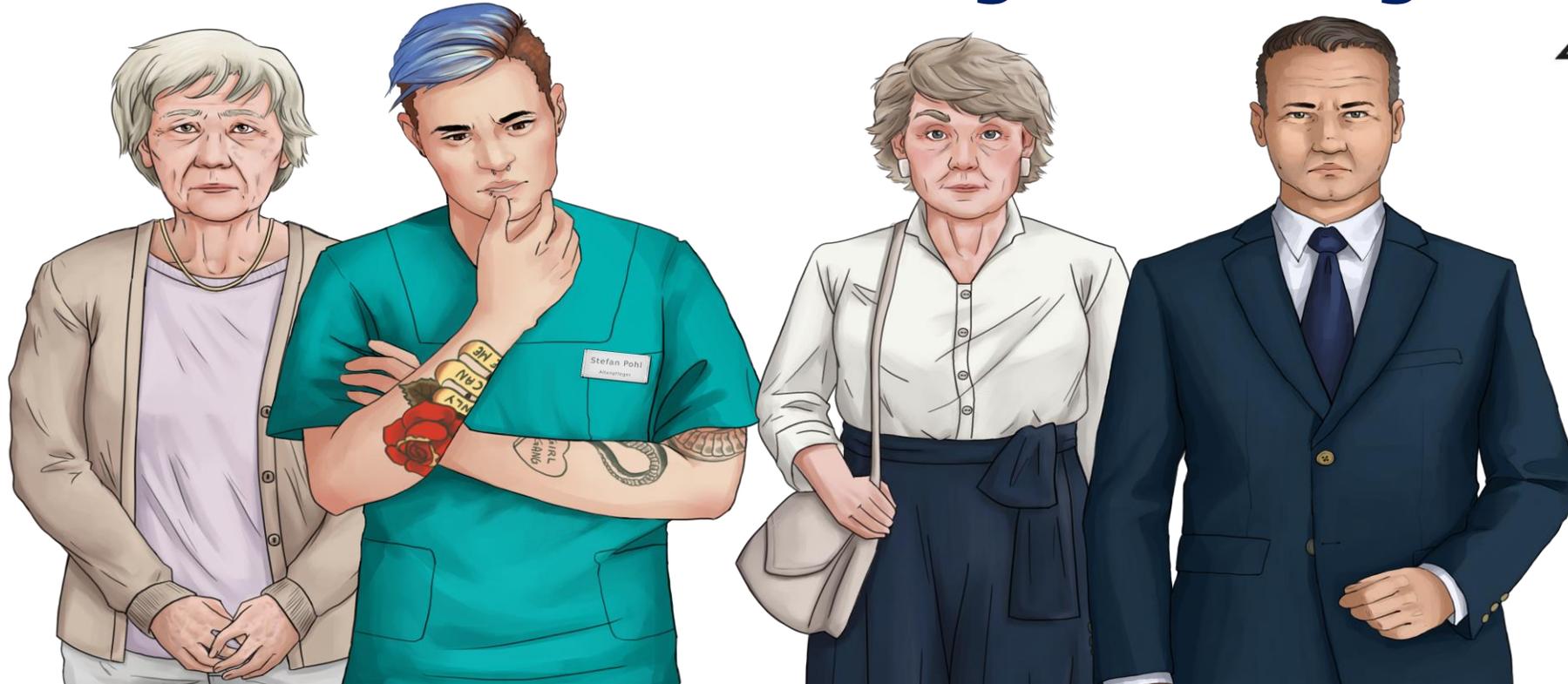
- Empirie
- Erprobung im Feld
- Evaluation



Serious Game GaBa_LEARN



Game Based LEARning in Nursing



Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit !