



> An dem Projektvorhaben beteiligen sich die folgenden Verbundpartner: Technische Universität Dresden, Medienzentrum; Sächsische Landesvereinigung für Gesundheitsförderung e. V., Dresden; Trägerwerk Soziale Dienste Wohnen plus GmbH, Weimar; Bildungsvereinigung ARBEIT UND LEBEN Niedersachsen Süd gGmbH, Göttingen. Foto: Design-Entwurf für Serious Game

## Innovatives Lernspiel für Führungskräfte

„STRESS-REKORD“ – EIN WEITERBILDUNGSKONZEPT FÜR FÜHRUNGSKRÄFTE IM AMBULANTEN PFLEGEBEREICH, DAS AUF DEN ERHALT DER BESCHÄFTIGUNGSFÄHIGKEIT ABZIelt

Im Rahmen des Verbundprojekts „Stress-Rekord“ wird ein innovatives Weiterbildungskonzept für Führungskräfte im ambulanten Pflegebereich mithilfe eines Lernspiels entwickelt. Es ist mit dem Ziel verbunden, dem aktuellen Trend steigender Fehlbelastungen am Arbeitsplatz und einem damit verbundenen Arbeitsausfall von Pflegekräften entgegenzuwirken. Als ein Vorhaben im Förderschwerpunkt „Präventive Maßnahmen für die sichere und gesunde Arbeit von morgen“ des Bundesministeriums für Bildung und Forschung, zielt das Projekt auf den Erhalt der geistigen und körperlichen Beschäftigungsfähigkeit und die Förderung der Gesundheit von Pflegekräften ab.

### INHALTLICHE SCHWERPUNKTE DES PROJEKTS

Das sich noch in der Entwicklung befindende Serious Game basiert auf dem Konzept eines Planspiels, welches Wechselwirkungen, Zusammenhänge und Auswirkungen von verschiedenen arbeitsbedingten Belastungen im Spannungsfeld Patient, Pflegenden und Pflegedienstleitung darstellt. Die Aneignung von Wissen über den kompetenten Umgang mit gesundheitsförderlichen Ressourcen und Gesundheitsgefahren erfolgt durch die Simulation des Arbeitsalltags in einem virtuellen Pflegebetrieb.

Den Rahmen hierfür setzt eine Spielgeschichte, in welche verschiedene realitätsnahe Handlungsszenarien sowie die aktuellen Gesundheitszustände von Pflegekräften eingebettet sind. Der Spieler erhält die Aufgabe, das Gesundheitsmanagement des virtuellen Betriebs zu übernehmen und auf eintretende oder sich andeutende „Zwischenfälle“ mit geeigneten Interventionen zu reagieren. Die jeweiligen Spielentscheidungen haben schließlich Auswirkungen auf den weiteren Spielverlauf. Die Lernenden werden damit für gesundheitliche Risiken und Einschränkungen des Arbeitsalltags sensibilisiert und

eignen sich sowohl Wissen als auch Kompetenzen an, welche in ihren Arbeitsalltag transferiert werden sollen.

### AKTUELLER PROJEKTSTAND UND AUSBLICK

Für die Pilotierung der Serious Game-basierten Lernumgebung konnten bereits zu Projektbeginn interessierte Führungskräfte gewonnen werden. Sie unterstützen das Projektteam zukünftig bei der Entwicklung der spielerischen Weiterbildung durch ihr Feedback. Der Prototyp des Lernspiels wird voraussichtlich ab April 2018 für die Erprobung zur Verfügung stehen. In Zusammenarbeit mit der Zielgruppe wird er evaluiert, um sicherzustellen, dass die Anwendung nach Ende der Projektarbeit eine realitätsnahe Weiterbildung ermöglicht.

Das Lernspiel wird im weiteren Projektverlauf als Personal- und Kompetenzentwicklungsmaßnahme in bestehende Weiterbildungslehrgänge der Umsetzungspartner integriert. Als Instrument des Arbeits- und Gesundheitsschutzes verfügt das Serious Game „Stress-Rekord“ über einige Vorteile gegenüber herkömmlichen Weiterbildungsmaßnahmen. So ist die Anwendung jederzeit über verschiedene Geräte (Smartphone, PC) verfügbar und nicht an einen bestimmten Arbeitsplatz oder eine bestimmte Gerätekategorie gebunden.

Es ermöglicht den Führungskräften selbstorganisiert zu lernen, indem sie selbst entscheiden, wann, wo, wie und wie lange sie sich mit den Themen des betrieblichen Gesundheitsmanagements auseinandersetzen. Durch das aktive Handeln im Spiel, die Realitätsnähe und Übertragbarkeit der Lerninhalte erlangt die Pflegedienstleitung konkrete Handlungsfähigkeit für ihre praktische Arbeit und eignet sich dabei Wissen über die komplexen Zusammenhänge von Arbeit und Gesundheit im Pflegebereich an.

» *Spielerisch erlangen Pflegedienstleitungen die notwendigen Kompetenzen, die es ihnen ermöglichen, Belastungen der Mitarbeiter frühzeitig zu erkennen und diese bedarfsorientiert zu unterstützen.*

 [www.stressrekord.de](http://www.stressrekord.de)