



## Spielerisch die Gesundheit von Pflegekräften fördern

04.04.2019 | Arbeit 4.0 präventiv gestalten – Lösungen und Impulse

## Ausgangssituation und Zielstellung

❖ **Ziel des Projektes:**

- Erhalt der geistigen/körperlichen Beschäftigungsfähigkeit und Förderung der Gesundheit von Pflegekräften

❖ **Problemlage:**

- Zahlreiche physische und psychische Belastungen (v. a. ambulante PK), hohe Krankenstände, kurze Verweildauer im Beruf

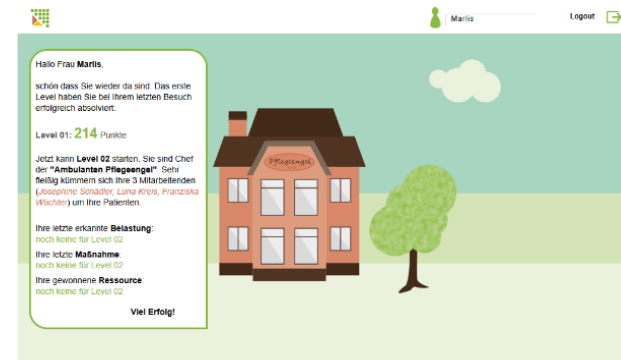
❖ **Pädagogisches Ziel / Vermitteltes Wissen:**

- Lernende (in der Rolle der Führungskraft) setzen sich mit auftretenden Belastungen im Pflegealltag auseinander
- Betriebliches Gesundheitsmanagement

→ Entwicklung und Erprobung einer spielbasierten Lernumgebung für Führungskräfte in der Pflege

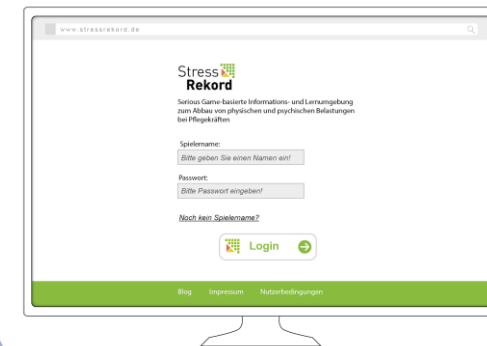
## Was ist ein Serious Game?

- ❖ Serious Games sind (digitale) Spiele, die gleichermaßen der Unterhaltung und der Aneignung von Wissen und Fähigkeiten dienen
- ❖ Dienen nicht primär oder ausschließlich der Unterhaltung, enthalten aber derartige Elemente (z. B. Spielregeln, Spielgeschichte)
- ❖ Spielerisches Lernen ist die Urform des Lernens, da Spielen und Lernen grundlegend miteinander verbunden sind
- ❖ projektbezogen: Begriff „Lernspiel“

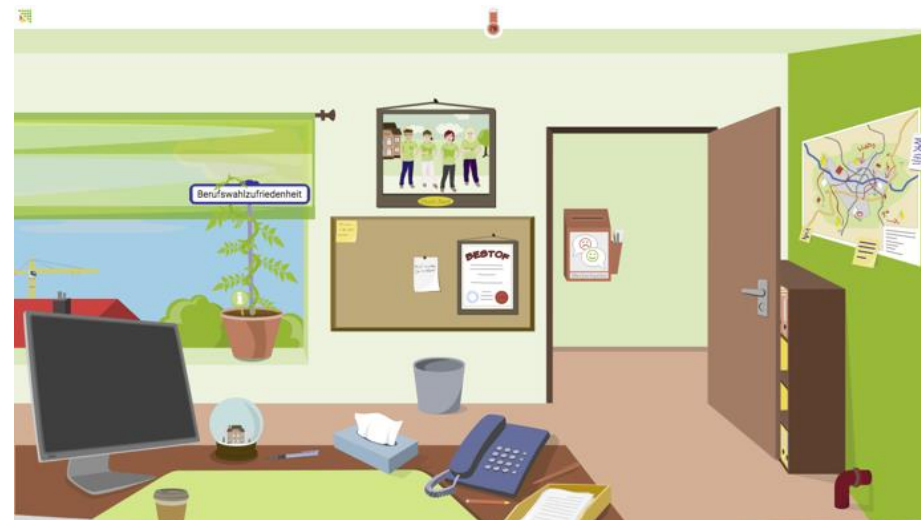


## Das Lernspiel „Stress-Rekord“

- ❖ Orientiert an klassischen Computerspielen
- ❖ Browserbasierte Desktop- und Mobil-Anwendung
- ❖ **Spielgeschichte:**
  - Spieler in der Rolle der Führungskraft eines fiktiven Pflegebetriebs
  - Spielcharaktere = Pflegekräfte
- ❖ **Spielziel:**
  - Reduktion des Stresslevels im Pflegebetrieb
  - Erkennen aller arbeitsbedingten Belastungen

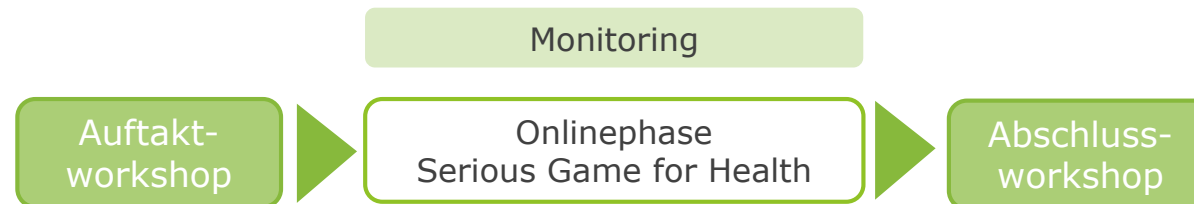


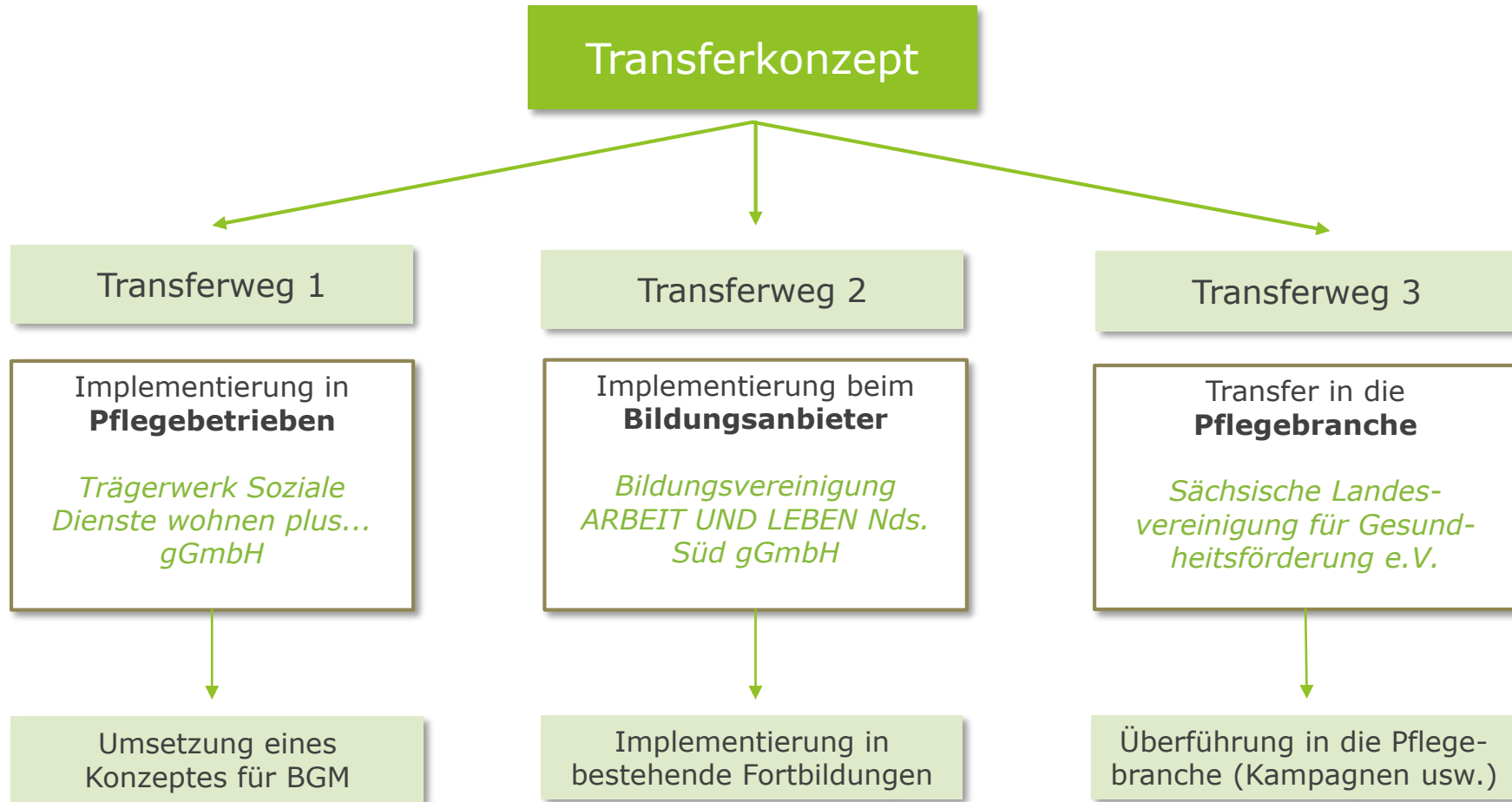
## Das Lernspiel „Stress-Rekord“



## Weiterbildung für Führungskräfte

- ❖ Konzipiertes Angebot stellt eine Weiterbildung für Führungskräfte dar
- ❖ Ziel: Stärkung der Führungskompetenzen der Leitungskräfte (beim Umgang mit gesundheitsförderlichen Ressourcen sowie Gesundheitsrisiken)





## Praxiserfahrungen mit digitaler Technik für Arbeit und Gesundheit in der Pflege

- ❖ Steigert die Selbstreflexion der Führungskräfte zum Thema BGM
- ❖ Am effektivsten in Weiterbildungen für angehende Führungskräfte
- ❖ Widerstände → „Spiel“ als Weiterbildungsformat
- ❖ Positives Feedback zur Realitätsnähe → Die Nutzer haben sich in den Spielszenarien wiedergefunden



## Kontakt

Team Stress-Rekord

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

