

„Rūpinkis“

Simuliacinis žaidimas slaugos programose Europoje

Mokymosi koncepcija ir mokymo vadovas



Tarptautiniame bendradarbiavime tarp:



**FACHHOCHSCHULE
WIENER NEUSTADT**

Austrian Network for Higher Education



LITHUANIAN UNIVERSITY
OF HEALTH SCIENCES



Take Care International“ (TCI) ėmėsi šio parengiamojo darbo ir sukūrė interaktyvų mokymosi žaidimą „Rūpinkis“ pagal iniciatyvą KA202 - Strateginės partnerystės profesinio mokymo srityje ir išbandė jį tarptautiniame kontekste, atsižvelgdami į nacionalinius ir Europos interesus, bendradarbiaudami su partneriais Osnabriuko universitete (UOS, projekto koordinatorius), „Ingenious Knowledge GmbH“, Tartu kolegija, Taikomųjų mokslų universitetas „Wiener Neustadt GMBH“ ir Lietuvos Sveikatos Mokslu Universitetas.

Už tolimesnį vystymą ir vertimą simuliacinio žaidimo „Rūpinkis“ vokiečių, anglų, estų ir lietuvių kalbomis projekto Erasmus+ apimtyje yra atsakingi:

Prof. Dr. Manfred Hülsken-Giesler (Projekto vadovas), Osnabruk Universitetas, Sveikatos tyrimų ir edukacijos institutas, Slaugos mokslo katedra (Vokietija)

Maria Schweighöfer, Neustadt Taikomųjų mokslų Vienos universitetas, Sveikatos ir slaugos bakalauro programos direktorė, Austrija

Prof. Dr. Aurelija Blazeviciene, Lietuvos Sveikatos Mokslu Universitetas, Slaugos ir rūpybos katedros vedėja, Lietuva

Jaan Looga, Tartu kolegija, vystymo specialistas (Estija)

Rasmus Pechuel, Ingenious Knowledge GmbH, Kiolnas (Vokietija)

Projekto dalyviai:

Dr. Hatem Al Khayyal (Vokietija)

Julian Kaper, Osnabruko universitetas (Vokietija)

Manuela Hacker, Neustadt Taikomųjų mokslų Vienos universitetas, Austrija

Markus Halbwachs, Austrija

Simone Campos Silva, Osnabruko universitetas (Vokietija)

Tim Kreuzberg, Ingenious Knowledge Cologne (Vokietija)

Čia pateikiama darbinė projekto ERASMUS + "Take Care International" rezultatų versija, kuri pristatoma tarpinei ataskaitai (statusas: 12.2020).

„Rekomendacijos dėstytojams“ (IO 3) išverstos į nacionalines kalbas projekto partnerių (yra išverstos į vokiečių, anglų, estų ir lietuvių kalbas).

Atspaudas

Leidėjas:
Osnabriuko universitetas
Slaugos mokslo katedra
„Barbarastr“. 22c
49069 Osnabriukas

Osnabriuko universitetas pasilieka visas teises, ypač teisę dauginti ir platinti, įskaitant elektroninėse sistemose. Pavadinimas, logotipas ir atspindinčios juostos yra saugomi prekių ženklai.

2021 m. sausis

Turinys

1. Įvadas	5
2. ›Rūpinkis‹: Žaidimo idėja	6
3. Didaktinis pagrindas.....	8
3.1. Žiniasklaidos didaktiniai reikalavimai	8
3.2. Atvejo darbas slaugos srityje.....	10
3.3. Slaugos kompetencijos supratimas didaktiniu požiūriu	11
3.4. Slaugos didaktinė euristika.....	14
4. Žaidimo eiga, žaidimo veikėjai ir siužetinė linija	16
4.1. Žaidimo eiga	17
4.2. Žaidimo veikėjai	18
4.2.1. Virtuali slaugos namų slaugos komanda.....	18
4.2.2. Virtualūs slaugos namų gyventojai	19
4.2.3. Gyventojų artimieji	21
4.2.4. Daugiau žaidimo veikėjų	22
4.3. Pagrindinės profesinės temos ir siužetinė linija.....	23
5. Pasiūlymai, kaip pedagogiškai – didaktiniu požiūriu pagrįsti naudojimąsi ›Rūpinkis‹	27
6. Nuorodos.....	32
Priedai	35

1. Įvadas

Mieli slaugos dėstytojai,

Šia mokymosi koncepcija norime pateikti skaitmeninio žaidimo ›Rūpinkis‹ mokymosi klasifikaciją. Tikslas yra suteikti jums galimybę integruoti ›Rūpinkis‹ į specifinius slaugos mokymo programos ir metodinius kontekstus ir šiame kontekste supažindinti jus su žaidimo idėja, žaidimo veikėjais ir galima žaidimo eiga. Rimti žaidimai tampa vis svarbesni profesiniame mokyme. Iki šiol yra tik keletas patikimų išvadų apie tokio tipo mokymo ir mokymosi padarinius, įtaką ir šalutinį poveikį - tai taip pat taikoma profesiniam slaugos mokslui. Rimtas žaidimas ›Rūpinkis‹ buvo sukurtas, išbandytas ir pakartotinai patobulintas per trejų metų laikotarpį (2016–2019), gavus finansavimą iš Federalinės švietimo ir tyrimų ministerijos („Bundesministerium für Bildung und Forschung - BMBF“) ir Europos socialinio fondo (Europäischen Sozialfonds - ESF) kaip projekto „Žaidimais grįstas mokymasis slaugoje - žaismingas mokymas autentiškose, skaitmeninės priežiūros imitacijose“ („Žaidimu grįstas slaugos mokymasis - „Spielerisch Lernen in authentischen“, „GaBaLEARN“). „Take Care International“ (TCI), finansuojamas ERASMUS + (finansavimo laikotarpis 2019–2021), ir pratęsia ankstesnių projektų darbus. Pagrindinis dėmesys skiriamas tolesnei plėtrai ir vertimui Europos kontekste, taip pat mokymosi koncepcijos pritaikymui tarptautiniame ir nacionaliniame kontekste. „Rūpinkis“ buvo kuriamas keliais etapais ir buvo naudojamas įvairiuose profesinėse slaugos mokyklose bei buvo sistemingai vertinamas atsižvelgiant į tinkamumą naudoti ir mokymosi rezultatus.

›Rūpinkis‹ siekia palaikyti ir lavinti pasirinktas kompetencijas aktualias slaugai, ypač susijusias su sąveikos aspektais, atvejų darbu ir sprendimų priėmimu slaugoje. Pageidautina, kad tai atspindėtų slaugos darbo aspektus. Slaugos praktika ar specifiniai slaugos metodai (pvz. padėties nustatymas, mobilizacija, gyvybinių požymių matavimas, profilaktika, paciento stebėjimas, žaizdų priežiūra, injekcijų atlikimas ir kt.) nėra šio mokymosi žaidimo tema. Šių daugiau techninių slaugos praktikos aspektų mokymas, skaitmeninės paramos sistemose vis labiau išbandomas ir teikiamas kitur.

Didaktiniu požiūriu rekomenduojama sistemingai derinti mokymosi žaidimą ›Rūpinkis‹ su vietos slaugos mokymo klasių etapais, t. y., susieti skaitmeniniu būdu įgytą patirtį su mokymo įstaigos remiama refleksija (mišrusis mokymasis). Didaktiniu požiūriu pasižyminčiam slaugos dėstytojui mes rekomenduojame toliau intensyviai dirbti su šia instrukcija. Tai visų pirma ne tam, kad būtų galima pasidalyti čia pateiktomis priežastimis ir vertinimais be papildomo paaiškinimo, o veikiau tam, kad būtų imtasi konkretaus impulso, norint ištirti skaitmeniniu būdu palaikomų mokymosi žaidimų galimybes ir trūkumus slaugos srityje, ir apmąstyti šių pasiūlymų svarbą jų pačių mokymo veiklai. Mums būtų malonu, jei jūs susidurtumėte su ›Rūpinkis‹ šia prasme, išbandytumėte tai savo mokymo aplinkoje ir pasidalintumėte savo patirtimi su mumis.

Mes laukiame jūsų atsiliepimų, kuriuos galite tiesiogiai įvesti per rimtą žaidimą „Appstore“! Jei norite gauti daugiau informacijos apie „Take Care International“, mes kviečiame susisiekti su mumis: „Care Care International“ - naudodamas rimtą žaidimą tarptautinėje slaugoje švietimas (eduproject.eu). Mes laukiame jūsų atsiliepimų, kuriuos galite įvesti tiesiogiai per mokymosi žaidimą!

2. ›Rūpinkis‹: Žaidimo idėja

Rimtu žaidimu ›Rūpinkis‹ siekiama naudoti skaitmeninius atvejo modeliavimus, kad būtų lengviau žaismingai mokytis profesinės slaugos mokymo srityje, tuo pat metu realiai vaizduojant stacionarinės ilgalaikės slaugos profesinę tikrovę, naudojant sudėtingus ir autentiškus scenarijus. „Rimti žaidimai“ paprastai reiškia linksmus ir interaktyvius (skaitmeniniu būdu palaikomus) švietimo pasiūlymus (Ganguin 2016). Šis pasiūlymas neapsiriboja vien tik žaidimų linksmybėmis, jis taip pat skirtas perteikti ir išmokti „rimtas“ temas, turinį bei įgūdžius, pavyzdžiui, temas, susijusias su socialinėmis - politinėmis ar sveikatos problemomis (Fromme, Biermann & Unger 2010). Pasitelkiant žaismingus elementus (tokius kaip pasinėrimas, interaktyvumas ir pasakojimai), žmogaus potraukis atradimui turėtų būti skatinamas ir naudojamas tvariems mokymosi procesams (Unger, Goossens & Becker 2015).

Žaidime ›Rūpinkis‹ besimokantiesiems slaugos sektoriuje suteikiama galimybė praktiškai išbandyti savo, kaip profesionalių slaugytojų, vaidmenį stacionarinėje ilgalaikėje slaugoje ir interaktyviai pereiti per slaugos scenarijus. Besimokantieji susiduria su sudėtingomis slaugos problemomis, kurias jie gali spręsti skirtingais būdais imituojamų, bet realių slaugos situacijų rėmuose, atsižvelgdami į situacijos sąlygas. Šioje virtualioje aplinkoje jie gali atsikratyti kasdinių slaugos iššūkių naštos, t. y. jie gali juos patirti, interpretuoti ir išbandyti nesukeldami pasekmių tikriems slaugos gavėjams ar patiems praktikantams. Ši žaidimo idėja buvo parengta naudojant ilgalaikės slaugos pavyzdį, konkrečiai imituojant gyvenamąją vietą slaugos namuose. Besimokantieji susiduria su skirtingais slaugos iššūkiais slaugos proceso metu ir vieni arba su komanda pamainomis per septynias žaidimo dienas prižiūri keturis gyventojus, kenčiančius nuo demencijos. Žaidimo metu nagrinėjama dešimt konkrečių pagrindinių temų, susijusių su demencija sergančių žmonių slauga, kurios taip pat gali būti priskirtos skirtingoms mokymosi sritims slaugos mokymo sistemoje (1 pav., 7 p.). Didžiausias dėmesys skiriamas bendravimo su žmonėmis, sergančiais demencija, jų artimaisiais ir su kolegomis slaugos komandoje, kuris turi būti formuojamas žaidimo metu naudojant įvairius dialogo variantus tarp žaidimo veikėjų.

Konkrečią žaidimo idėją galima apibūdinti taip: Žaidėjas prisiima profesionalaus slaugytojo vaidmenį per avatarą (žr. 4.2 skyrių), kuris gali laisvai judėti virtualioje gyvenamojoje vietoje, skirtoje žmonėms, kenčiantiems nuo demencijos. Žaidimo metu veikėjas susiduria su slaugai svarbiomis užduotimis ir yra prašomas naudoti tinkamus veiksmus, metodus ir komunikaciją, kad priimtų situacijai tinkamus sprendimus.

<p>Pagrindinė tema „Biografinis darbas su demencija sergančiais žmonėmis“</p> <p>Besimokantiesiems yra suteikiama galimybė susipažinti su gyventojų patirtimi, praktikuoti biografines priemones ir atsižvelgti į rezultatus savo slaugos veikloje.</p>
<p>Pagrindinė tema „Būstas ir būsto formos žmonėms, sergantiems demencija“</p> <p>Besimokantiesiems yra suteikiama galimybė spręsti demencija sergančių žmonių būsto ir būsto formų iššūkius ir ypatumus.</p>
<p>Pagrindinė tema „Klinikinė vaizdo demencija“</p> <p>Studentai gali mokytis apie įvairias demencijos formas ir specifinius simptomus. Jie turi galimybę praktikuoti bendraujant su demencija sergančiais žmonėmis ir patekti į situacijas, kurioms būdingas tipiškas elgesys. Egzamino metu pagrindinis dėmesys skiriamas sėkmingam bendravimui.</p>
<p>Pagrindinė tema „Patvirtinimas“</p> <p>Ši tema apima susipažinimą su patvirtinimo samprata ir jos taikymą sudėtingose situacijose su demencija sergantiems žmonėms, taip pat ir intervencijų tobulinimą patvirtinimo metu.</p>
<p>Pagrindinė tema „Bendradarbiavimas su artimaisiais“</p> <p>Besimokantieji gali patobulinti profesinį požiūrį ir gyventojų artimųjų įsitraukimą. Yra galimybių kurti strategijas, kaip elgtis su artimaisiais ir jų poreikiais.</p>
<p>Pagrindinė tema „Sveika mityba sergantiems demencija“</p> <p>Ši tema skirta susipažinti ir įgyti praktikos su žmonių, sergančių demencija ir lydinčiomis ligomis, mitybos ypatumais, naudojant cukrinio diabeto pavyzdį. Yra galimybė suvokti ir įvertinti gyventojų sveikatos būklę bei atlikti intervenciją „atsisakius valgyti“.</p>
<p>Pagrindinė tema „Slaugos planavimas / slaugos procesas“</p> <p>Rimtas žaidimas suteikia galimybę įgyti žinių apie slaugos planavimo (SiS) sudarymą ir slaugos proceso kūrimą.</p>
<p>Pagrindinė tema „Skausmo gydymas globos namuose“</p> <p>Studentai išmoka specialiuoju demencija sergančių pacientų skausmo ypatybių, pažįsta žmones, vertina instrumentus ir jų pritaikymą, taip pat ir medikamentinės ir nemedikamentinės intervencijos galimybes.</p>
<p>Pagrindinė tema "Techninės pagalbos sistemos slaugoje"</p> <p>Besimokantieji aptaria techninės pagalbos sistemų naudojimo priežastis ir pranašumus, naudodamiesi demencija sergančių žmonių stebėjimo sistemų pavyzdžiu, apmąsto pavojus ir etinius aspektus. Jie sužino apie MEESTAR modelį, etiškam socialinės ir techninės priežiūros atspindėjimui slaugoje.</p>
<p>Pagrindinė tema „Teisiniai aspektai, susiję su technologijų naudojimu slaugos srityje“</p> <p>Pateikiamas teminis techninės pagalbos sistemų taikymo teisinės bazės nagrinėjimas sekimo sistemų naudojimo pavyzdyje.</p>

1 paveikslas: Pagrindinės rimto žaidimo ›Rūpinkis‹ temos

Šiuo tikslu žaidimo veikėjas gali susisiekti su gyventojais, artimaisiais ar kolegomis laisvai pasirinktu laiku, apsilankyti bendruose kambariuose ir darbo vietose arba pasitelkti gyvenamosios vietos bibliotekos pagalbą. Keturi gyventojai su skirtingomis biografijomis gyvena virtualioje gyvenamojoje zonoje, pateikdami žaidėjams įvairius slaugos iššūkius. Kiekvienas virtualus gyventojas turi savo ypatybes ir individualius poreikius, į kuriuos reikia atsižvelgti priimant slaugos sprendimus. Dirbdami su slaugos klausimais susijusiomis problemomis, besimokantieji gali pasikliauti patyrusių (virtualių) kolegų pagalba rimto žaidimo metu ir taip įsisavinti slaugos priežiūros iššūkius tarpdisciplininėje komandoje. Be to, jų prašoma pateikti (pvz., biografines) (virtualių) asmenų, kuriems reikalinga priežiūra, žinias ir patirtį taip pat (virtualių) artimųjų perspektyvas ir, žinoma, naujausius sprendimus (teikia virtuali biblioteka) slaugos sprendimų priėmimo procese. Tokiais atvejais besimokantieji (žaismingai) patiria, kad sudėtingos slaugos problemos retai būna aiškiai ir nedviprasmiškai apibrėžtos, tačiau jos dažnai pasižymi sudėtingumu, daugialypiškumu ir dviprasmiškumu. Tiksliau, žaidimo metu žaidėjai susitinka su skirtingais žaidimo veikėjais - gyventojais, artimaisiais ir globėjais - tam, kad galėtų susipažinti su jų personažais ir biografijomis bei į tai atsižvelgti atliekant priežiūros darbus. Žaidimo turinys ir dialogai grindžiami dabartine slaugos mokslų tyrimų būkle, sudaryta atsižvelgiant į pagrindines mokymosi žaidimo kryptis per tarptautinius literatūros tyrimus.

3. Didaktinis pagrindas

„Rūpinkis“ buvo sukurtas atsižvelgiant į slaugos mokslo, slaugos didaktikos ir žiniasklaidos pedagogikos aspektus, kad būtų sukurta žaidimo koncepcija taip pat turinys, atitinkantis slaugos mokslo ir priežiūros praktikos žinių lygį. Vykdamas TCI projektą, rimtą žaidimą įvertino ir pritaikė projekte dalyvaujančios šalys partnerės, Estija, Lietuva ir Austrija, atsižvelgdamos į atitinkamas nacionalines sąlygas ir slaugos mokymo reikalavimus. Kitame skyriuje rimtas žaidimas „Rūpinkis“ pirmiausia klasifikuojamas pagal žiniasklaidos didaktiką, o po to trumpai aprašomos atvejo darbo priežastys. Tada paaiškinamos kompetencijos, kuriomis grindžiamas rimtas žaidimas „Rūpinkis“, supratimas, kuris galiausiai bus perkeltas į žaidimo koncepcijos euristiką.

3.1. Žiniasklaidos didaktiniai reikalavimai

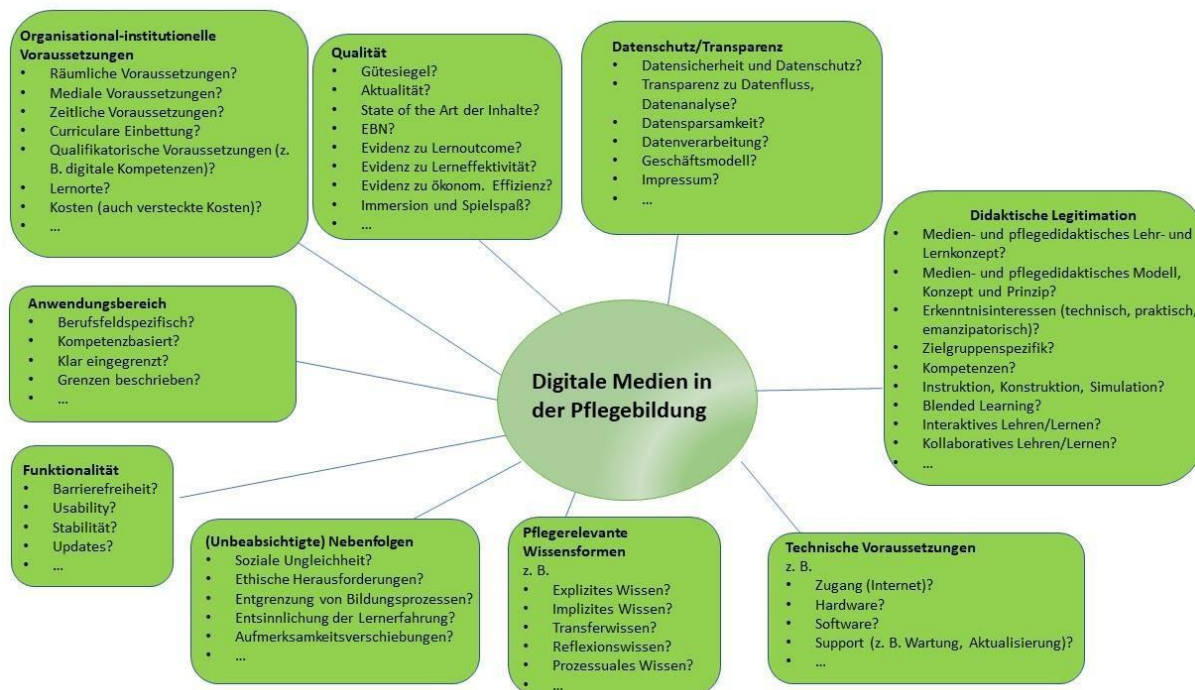
Be žiniasklaidos vargiai įmanoma išmokyti, įgyti žinių ir įgyti kompetencijų. Mes mokomės su tokiomis žiniasklaidos priemonėmis kaip tekstai ir knygos. Žinios apie kultūras yra įgyjamos per žiniasklaidą. Sąvoka „mediacija“ (vokiečių kalba: „Mediatisierung“) (Krotz 2007) leidžia suprasti, kaip žiniasklaida supina visą mūsų gyvenimą laisvalaikio ar darbo kontekste.

Skaitmeninimo procesas ypač palengvina visų formų informacijos ir duomenų perkėlimą, saugojimą, palyginimą, prieigą prie tinklo ir naudojimą. Kasdieniniame gyvenime skaitmeninės laikmenos pirmiausia naudojamos pramogoms ir komunikacijai, tačiau vis dažniau naudojamos ir žinioms įgyti bei perduoti. Įvairios analoginės laikmenos formos (kalba, tekstas, vaizdas, judantis vaizdas, garsas ir t. t.) skaitmeninant tampa prieinamos ir sujungiamos viename lygyje. Multimedija, susiejimas, tinklų kūrimas tampa savaime suprantamu dalyku, atsižvelgiant į augančią žiniasklaidos konvergenciją ir to vis labiau tikisi (jauni) vartotojai. Kadangi žiniasklaidos plėtrą labai skatina žmonių pramogos ir komunikacijos interesai, taip pat svarstomas mokymosi pasiūlymų ir švietimo galimybių patenkinimas. Kokį poveikį minėti procesai daro žiniasklaidos didaktikai, t. y. visų formų tyčinis ir funkcinis ryšys tarp mokymosi ir žiniasklaidos, vis dar yra diskusijų objektas (Kerres 2018, Herzig 2014). Tačiau mokymosi skaitmeninimas, taip pat rimtų dalykų sričių žaismas yra laikomas moderniu ir skatina (bent laikinai) mokymosi motyvaciją, akivaizdu, kad ateityje jie nesisieja. Centrinis žiniasklaidos didaktikos atradimus „>Take Care<“ kontekste galima sutelkti taip:

- Žiniasklaidos priemonės (įskaitant skaitmenines laikmenas) turi būti diferencijuojamos atsižvelgiant į jų paskirtį mokymo (si) procese, taigi yra glaudžiai susijusios su didaktinėmis koncepcijomis ir sprendimais.
- Žiniasklaida niekada netransportuoja supakuoto ir numatyto turinio beveik neutraliai, tačiau yra savarankiškas pedagoginio proceso veiksnys, į kurį reikia atsižvelgti.
- (Skaitmeninės) žiniasklaidos galimybės ir poveikis mokymo (si) procesuose priklauso nuo patirties, kurią žmonės įgyja naudodamiesi žiniasklaida kasdieniniame gyvenime tarpininkaujant.
- Skaitmeninė laikmena vis dar turi (bent jau šiuo metu) motyvuojantį naują efektą daugeliui besimokančiųjų. Tai ypač pasakytina apie pasiūlymus, kuriuose integruoti vaizdo ir žaidimų elementai.
- Tinklų kūrimas, prieinamumas ir daugialypės terpės tinklas su tinkamais ryšiais suteikia naujų mokymosi ir švietimo galimybių, kurios iki šiol buvo įgyvendintos tik ribotai.
- Vien tik tarpinis pasiūlymas, kaip parodė ilgalaikiai e. Mokymosi eksperimentai, negeneruoja žinių ir kompetencijos. Ryšys su asmeninės sąveikos procesais (mišrus mokymasis) ir aktyvios apdorojimo bei tvarkymo galimybės yra būtinos, tačiau bet koku atveju tai skatina mokymąsi.

Skaitmeninės žiniasklaidos galimybės iki šiol retai naudojamos slaugos srityje (Peters et al. 2018, Darmann-Finck 2014, Kamin 2013, Kamin et al. 2013). Žiniasklaidos kompetencija ir atviras bei įdomus požiūris į skaitmeninę mediją yra labai nevienalytis slaugos pedagogų tarpe, tuo pačiu metu norima novatoriškų žiniasklaidos palaikomų idėjų. Apgailėstaujama, kad trūksta aukštos kokybės ir įrodymais pagrįstos informacijos, taip pat trūksta sudėtingų, žiniasklaidos priemonėmis pagrįstų ir į atvejus / problemas orientuotų mokymo ir mokymosi situacijų (Schniering, Baumeister & Bade 2014).

Šiuo metu plėtojama diskusija apie tinkamus kriterijus, leidžiančius įvertinti skaitmeninius pritaikymus sveikatos ir slaugos srityje (Kleditzsch 2019, APS e.V. 2018, Albrecht 2016), iš kurių kol kas gali būti išvesta pirmoji slaugos mokymo skaitmeninių laikmenų įvertinimo heuristika.



2 paveikslas: Kategorijos, atspindinčios skaitmeninių laikmenų naudojimą slaugos srityje.

Nepaisant klasifikavimo kaip „rimtas žaidimas“, ›Rūpinkis‹ iki šiol tik ribotai sugebėjo patenkinti įprastus rimto žaidimo lūkesčius. Atsižvelgiant į didaktinius išankstinius svarstymus ir konceptualų sprendimą realizuoti esminį mokymosi turinį kaip autentišką pavyzdžių modeliavimą, daugiausia orientuotą į dialogus, 11 žaidėjų pasinėrimo ir srauto jausmas gali būti pasiektas tik ribotai. Tačiau skirtingai nuo atvejo analizės ar vaizdo modeliavimo, pats besimokantysis tampa aktyvus. Jis / ji turi priimti sprendimus žaidime ir kovoti su pasekmėmis, kurios nėra realios, kaip ir praktiniame mokyme. Žaidimas motyvuoja bandyti ir veikti. Tuo pačiu metu galima sekti žaidimo eigą, todėl ją galima apsvarstyti tarp studentų ir (arba) su dėstytojais. Galimas žaidimo prieinamumas ir už klasės ribų, žaidėjų tinklų kūrimas ir įvairios galimybės susieti žaidimą su kitomis skaitmeninės terpės priemonėmis leidžia mokyti naudojant ›Rūpinkis‹.

3.2. Atvejo darbas slaugos srityje

Profesionalių slaugytojų darbas iš esmės pasižymi tuo, kad jis atliekamas žmonėms ir kartu su jais. Siekdami sėkmingai ir etiškai pagrįstos priežiūros, slaugytojai turi užmegzti ryšį su slaugos gavėjais ir kitais svarbiais slaugos dalyviais (pvz., su artimaisiais ir su tarpprofesionalios

priežiūros komandos kolegomis), siekiant iš naujo derėtis dėl slaugos paslaugų tikslų, projektų, eigos ir tolesnio tobulinimo atsižvelgiant į konkrečią situaciją (Böhle et al. 2015). Oevermann (1996) susieja profesionalumo principą, susijusį su asmeninėmis paslaugomis, su dalyvių sugebėjimu vykdyti teisingumą su „dvigubu veikimo pagrindu“ (vokiečių kalba: „doppelte Handlungslogik“): todėl asmeninės paslaugos turi būti suplanuotos kaip sistemingas veiksmas, tai apibrėžiama (1) atsižvelgiant į mokslo išvadas ir (2) atsižvelgiant į konkrečias pagalbos gavėjų individualias nuostatas ir tikslus. Atitinkamai, profesinis elgesys teikiant asmenines paslaugas yra vertinamas pagal profesionalų veikėjų sugebėjimą praktiškai perteikti mokslo žiniomis pagrįstas taisykles, atsižvelgiant į konkretaus atvejo ypatumus, t. y. praktinę ir individualią pagalbos gavėjo situaciją, ir pagrįsti nuomonę ir sprendimus tuo pagrindu. Kalbant apie profesinę priežiūrą, tai reiškia, kad be distancinių pažintinių racionalių pagrindimų, į profesinį sprendimą turi būti įtrauktas ir sudėtingas jutimo suvokimas - fizinis ir kūniškas (pvz., kvapai, garsai, taip pat slaugos situacijos nuotaikos ir atmosfera) (Hülsken-Giesler 2016a, Böhnke, 2016). Slaugos srityje viena užduotis yra sistemingai ugdyti atitinkamus refleksijos ir aiškinimo įgūdžius klinikinio sprendimo prasme (Dütthorn & Busch 2016) per praktinę slaugos praktiką ugdymo procese (Hülsken-Giesler 2016b). Šią iniciaciją gali palaikyti „atvejų darbas“.

„Atvejis“ yra suprantamas kaip situacija, kurioje yra mokymosi, jei ji suteikia priežastį apmąstymams ar paskatas ją spręsti mokymosi procesuose (Dütthorn & Busch 2016). Šiame kontekste į klinikinį vertinimą taip pat įeina kompetentingas neaiškumų sprendimas sudėtingose slaugos situacijose ir skirtingų dalyvių situacijų perspektyvų suvokimas atitinkamose konkrečiose slaugos situacijose (Dütthorn & Busch 2016). Rimtame žaidime ›Rūpinkis‹ personažai reprezentuoja autentiškus veikėjus su savo istorijomis ir nuostatomis. Ypatinga skaitmeninių atvejų nagrinėjimo galimybė suteikia galimybę žaidėjams pažinti veikėjus žaidimui progresuojant. Tuo remdamiesi, jie gali išbandyti „dvigubą veiksmų pagrindimą“, susijusį su taisyklių žinojimu ir atvejų supratimu žaidimo metu.

3.3. Slaugos kompetencijos supratimas didaktiniu požiūriu

Norint perkelti pagrindinį „dvigubo veiksmo pagrindimo“ principą, pagrindžiant individualizuotas slaugos paslaugas ir atitinkamus konkrečius priežiūros atvejų darbo metodus, į skaitmeninį mokymosi žaidimą, reikalaujama profesijai būdingos kompetencijos koncepcijos, kuri diferencijuotai apibūdintų profesinių reikalavimų profilį ir leistų apibrėžti konkrečius kompetencijos tikslus (Dütthorn 2014). Siekiant plėtoti mokymosi žaidimą ›Rūpinkis‹, išankstiniai darbai slaugos mokslo ir slaugos didaktikos srityse (Hülsken-Giesler et al. 2016, Remmers 2011, Weidner 2011, Darmann-Finck 2009, 2010b) buvo intensyviai aptariami ir peržiūrimi bei toliau tobulinami perkeliant į kompetencijos modelį, leidžiantį sistemingai pagrįsti mokymo ir mokymosi procesus skaitmeniniu būdu palaikomų mokymosi žaidimų rėmuose.

Šiuo metu profesiniame švietime ir mokyme nėra vieningo supratimo, kas yra kompetencijos ir kaip jas galima pritaikyti, išmatuoti ar suskirstyti į dimensijas. Tačiau vokiškai kalbančiose šalyse, kompetencijos dažnai apibūdinamos kaip sudėtingos ir nevienalytės strategijos, kurias gali paskatinti atskirų asmenų motyvacija, žinios, įgūdžiai ir refleksija ir kurios suteikia galimybę sėkmingai veikti neišspręstose ir galbūt nepažįstamose (profesinėse) situacijose (Jung 2010). Šis supratimas yra pagrindas kompetencijų modeliui, skirtas simuliaciniam žaidimui „Rūpinkis“ ir pagrįstas dispoziciniu supratimu. Remiantis tuo, kompetencija yra būtina sąlyga asmenyje, kuri išryškėja atliekant veiksmus, t. y. stebimas elgesys, be to, jis gali būti apibūdinamas slaugos kontekste tokiomis sąvokomis kaip „sugebėjimai“, „įgūdžiai“, „pajėgumai“, „žinios“ ir pan. Atitinkamai, kompetencijos yra konstrukcijos, kurios „sujungia įvairius subjektui būdingus veiklos išteklius, kad sudarytų visapusišką subjektyvų veiksmų gebėjimą“. („verschiedene subjektgebundene Handlungsressourcen zusammenfassen und miteinander zu einem umfassenden subjektiven Handlungsvermögen verbinden.“) (Roaster 2016, p 200). Kompetencijos yra skirtos įsisavinti (profesinius) veiklos uždavinius, tačiau jos neapsiriboja vien problemų sprendimu, jos greičiau atspindi tam tikrą metakogniciją, iš kurios kyla autonomiškumas ir savarankiškas gyvenimo rezultatas (Brater 2016).

Atsižvelgiant į tai, rimto žaidimo ›Rūpinkis‹ kompetencijos modelis apima kompetencijas dirbti su struktūrizuotomis žiniomis apie standartus, atskirų atvejų hermeneutinio supratimo kompetencijas ir formavimo kompetencijas kritinio sprendimo srityje (Darmann-Finck 2010a, Weidner 2011). Struktūrizuotų standartinių žinių kompetencijos aspektu siekiama suteikti slaugos besimokantiejiems galimybę plėtoti ir įgyti moksliai pagrįstą slaugos patirtį ir žinoti atitinkamą taikymo nuorodą (Darmann-Finck 2010b, Weidner 2011). Tokios kompetencijos laikomos būtina sąlyga saugiam ir teisingam slaugos intervencijų ir metodų įgyvendinimui veiksmų srityje. Jie leidžia vertinti profesinę situaciją taisyklėmis orientuota tvarka, remiantis turimomis struktūrizuotomis standartų žiniomis, ir taikyti tinkamas veiksmų taisykles.

Kompetencija gauti mokslines žinias, siekiant sukurti slaugos praktikos veiklos taisykles.

Rimto žaidimo ›Rūpinkis‹ pavyzdys:

Žaidėjas kaupia žinias apie biografinį darbą ir patvirtinimą žaidimo metu (pvz., Per dialogus arba per knygų lentyną budėjimo kambaryje). Bendraudamas su virtualiais kolegomis, žaidėjas sužino tolesnes veiksmų taisykles, skirtas konkrečiai įgyvendinti šią koncepciją.

Struktūrizuotų standartų žinių kompetencija turi būti susieta su pagalbos gavėjų individualiais poreikiais, pageidavimais, vertybėmis, tikslais, ištekliais ir problemomis, profesinės slaugos srityje (Hülksen-Giesler 2016a and b, Raven 2016, Weidner 2011). Todėl mokymosi žaidime ›Rūpinkis‹ reikšmingą reikšmę įgyja atskirų atvejų hermeneutinio supratimo kompetencijos. Tai pabrėžia sąveikos ir ryšių užmezgimo, dirbant su pacientais ir jų socialine aplinka, aspektai,

susiję su slauga. Šie aspektai turi būti sistemingai ir didaktiškai rengiami slaugos ugdymo procesuose (Dütthorn 2014, Weidner 2011). Hermeneutinių atvejų supratimas reikalauja gebėjimo paaiškinti atvejus daugialypių aspektu, t. y. daugybę atvejų interpretacijų ir galimų problemų sprendimų. Dažnai šie aiškinimai priklauso nuo susijusių asmenų perspektyvos (pvz., paveikti asmenys, artimieji, slauga, medicina, vadyba ir pan.). Šiame kontekste kompetentinga slaugos priemonė atveria dalyvių perspektyvas ir jų interpretacijas konkrečiais atvejais, susieja juos vienas su kitu ir paskatina pradėti derybas dėl tinkamų problemų sprendimų (Dütthorn 2014, Darmann-Finck 2010a, Hülsken-Giesler 2008). Tokios kompetencijos turi didelę reikšmę rimtame žaidime ›Rūpinkis‹.

Remiantis dabartine mokslo refleksija, atskirų atvejų supratimas vyksta ne tik verbaliniu būdu bendraujant su slaugos gavėjais ar jų aplinka, bet taip pat iš esmės grindžiamas elementariu fizinio ir kūniško sąmoningumo supratimu slaugos situacijose, kurios gali būti lydimos racionaliaisiais - lingvistiniais mainais (Hülsken-Giesler 2016a, 2008, Darmann-Finck 2010b). Tokio pobūdžio kūno patirtį vargu ar būtų galima modeliuoti virtualiais atvejų modeliavimais, bent jau atsižvelgiant į dabartinę techninio tobulėjimo būklę. Tačiau skaitmeniniu būdu palaikomo rimto žaidimo kontekste gali būti bandoma išprovokuoti žaidėjų fizinę ir kūno reakciją. Tačiau svarbi sąlyga yra tai, kad žaidėjai intensyviai įsitrauktų į žaidimo eigą (pasinėrimas ir tėkmės jausmas) ir leistų sau patirti atitinkamas emocijas. Žaidimo metu fizinės ir kūniškos reakcijos gali būti panaudotos kaip galimybė apmąstyti, kokia svarbi yra fizinė ir kūno sąmonė slaugos darbui. Gali sustiprėti besimokančiojo supratimas apie savo jausmus ir prisivertimas juos reflektuoti.

Atskirų atvejų hermeneutinio supratimo kompetencija, atsižvelgiant į vertybes ir nuostatas, paremtas socializacija ir biografija, daugialypės interpretacijos galimybes, savo fizinio ir kūniško suvokimo spektrą.

Rimto žaidimo ›Rūpinkis‹ pavyzdys:

Dėl savo silpnaprotystės gyventoją Roswitha Meierhans mano, kad žaidėja yra nauja darbuotoja jos kirpykloje. Dabar žaidėjas turi užduotį panaudoti savo biografinio darbo žinias ir patvirtinti, siekiant atverti situaciją, ją tinkamai interpretuoti ir reaguoti į gyventoją situacijai tinkamu būdu. Žaidėjas gali rinktis iš skirtingų dialogo variantų, jo reakcija daro įtaką tolimesnei žaidimo eigai.

Kompetencijų informacija apie kritinį sprendimą gali būti plėtojama tik sėkmingai suprantant individualų atvejį ir remiantis kompetencijos modeliu, kuriuo paremtas šis dokumentas. Formuodami kritinį vertinimą, profesionalūs slaugytojai raginami įtraukti etines ir moralines rekomendacijas, taip pat socialinę ir sociopolitinę įtaką priimant sprendimus slaugos srityje (Weidner 2011). Šiame kontekste siekiama nustatyti ir apmąstyti slaugytojo profesijos dilemas, įtampą ir prieštaravimus, neužkertant kelio profesionaliems veiksams.

Šiame aukštesniame lygyje besimokantieji gali apmąstyti net labai dviprasmiškas priežiūros situacijas ir derėtis dėl galimų veiksmų su susijusiais asmenimis. Iššūkis yra nustatyti sugebėjimą veikti priverstinio sprendimų priėmimo metu dėl įvairių veikimo būdų ir (bent jau potencialų) įsipareigojimą juos pagrįsti, tuo pačiu metu galimų veiksmų padariniai negali būti visiškai suprantami. Ši situacija reikalauja, kad slaugytojai būtų kritiškai ir atsispindėtų perspektyva (Darmann-Finck 2010a).

Kompetencija slaugytojų veiklos etiniu-moraliniu ir (savaime) atspindinčiu pagrindu.

Rimto žaidimo ›Rūpinkis‹ pavyzdys:

Gyventoja Gabriele Hansen yra sumišusi ir liūdna. Kur yra jos draugas, su kuriuo ji susitarusi išgerti kavos? Dėl protingo slaugos dokumentų naudojimo žaidėjas turi informacijos, kad ponios Hansen draugas mirė. Dabar jis / ji susiduria su etine dilema ar atskleisti poniai Hansen tiesą ir tokiu būdu galbūt dar labiau pabloginti jos nuotaiką, ar meluoti dėl jos draugo būklės ir tokiu būdu pakelti poniai Hansen nuotaiką.

Kompetencijos taip pat parodomos kaip atliekami veiksmai, naudojant rimtus žaidimus (šiuo atveju ›Rūpinkis‹). Sprendimai žaidimo metu (pvz., Dėl (virtualių) dialogo partnerių parinkimo, dialogo pasiūlymų ar specialiosios literatūros) suteikia slaugos dėstytojams svarbią priežastį atkreipti dėmesį į slaugos mokymo etapus, prireikus ieškoti priežasčių ir pradėti specialius pokalbius su besimokančiais dėl konkrečių slaugos klausimų. Šiame etape negalima nustatyti, kiek sprendimai žaidime iš tikrųjų atitinka žaidėjų kompetencijos lygį, atsižvelgiant tik į elgesį skaitmeninių žaidimų metu (šiuo metu vykdomi tyrimai). Besimokantieji slaugos gali naudoti ›Rūpinkis‹ norėdami išbandyti save, išbandyti alternatyvius sprendimus arba sąmoningai pasirinkti probleminius sprendimus. Rimtas žaidimas gali žaismingai iliustruoti sudėtingas slaugos situacijas, priversti priimti su slauga susijusius sprendimus, pateikia skirtingus informacijos šaltinius priimant sprendimus taip pat sistemingą jų santykį tarpusavyje diskusijos tema ir tokiu būdu suteikia priežastį apmąstyti alternatyvias veiksmų galimybes priimant sprendimus slaugos srityje.

3.4. Slaugos didaktinė euristika

Siekiant perkelti trumpai aprašytą kompetencijos modelį į skaitmeniniu būdu palaikomo mokymo ir mokymosi kontekstus, buvo sukurta konkrečiai temai pritaikyta euristika, susiejanti teminius ir su kompetencija susijusius aspektus. Mokymosi žaidimui pasirinktos teminės sritys (žr. 1 paveikslą ir išsamiau 4.2.1 skyrių) buvo išvestos apklausiant dėstytojus, besimokančius asmenis ir slaugos personalą, atliekant poreikių ir reikalavimų analizę. Buvo klausiama, kurios

situacijos, susijusios su demencija sergančiais žmonėmis, buvo ypač sukrečiančios ir kokias kompetencijas turi turėti slaugos darbuotojai ir besimokantieji slaugos srityje, kad galėtų tinkamai dirbti su demencija sergančiais žmonėmis tokio tipo situacijose. Be to, buvo remtasi demencija sergančių asmenų slaugos mokslinių apžvalgų rezultatais, taip pat vaikų ir pagyvenusių žmonių sveikatos priežiūros ir slaugos gairėmis bei atsižvelgiama į Šiaurės Reino - Vestfalijos ir Reino krašto - Pfalco valstijų mokymo programų gaires ir mokymo programų analizės rezultatus.

Šio išankstinio darbo susistemimas buvo atliktas vadovaujantis „interaktyvistine slaugos didaktika“ („Interaktionistische Pflegedidaktik“) pagal Darmann-Finck (2009, 2010a, 2010b). Tiksliniai aspektai yra taikomi:

- Mokslškai pagrįstas slaugos ir su sveikata susijusių problemų paaiškinimas ir instrumentinis sprendimas (techninis susidomėjimas žiniomis).
- Sprendimo formavimas, bendravimas slaugos situacijose (praktinis susidomėjimas žiniomis).
- Kritiškai vertinamos paradoksaliai ir ribojančios socialinės slaugos struktūros (emancipacinis domėjimasis žiniomis).

Taikant šį požiūrį (taip pat žr. 3.3 skyrių), slaugos didaktika siekiama aptarti situacijas ir temas, susijusias su slauga, atsižvelgiant į techninį, praktinį ir emancipacinį susidomėjimą žiniomis apie slaugytojų perspektyvas (slaugos praktikantų ir (arba) slaugos specialistų), pacientus ir artimuosius, įstaigą ir visuomenę, taip pat slaugos veiklą (Darmann-Finck 2009). Atsiranda skirtingos slaugos situacijos perspektyvos, kurios leidžia skirtingai interpretuoti atvejus ir taip pat gali sukelti skirtingas problemas ir sprendimų priėmimo procesus (žr. 1 lentelę).

Tikslas	Slaugytojai	Pacientas / artimieji	Institucija / visuomenė	Slaugos veiksmas	Nuoroda į ›Rūpinkis‹
Techninis žinių interesas	Slaugytojų elgesio paaiškinimas ir slaugytojų problemų / „krizių“ instrumentinių sprendimų nustatymas	Aiškinamas gyventojų elgesys ir nustatomi (savi) slaugos užduočių instrumentiniai sprendimai	Institucijų ir sistemų užduočių instrumentinių sprendimų paaiškinimas ir identifikavimas	Instrumentinių sprendimų paaiškinimas ir identifikavimas, susijęs su gyventojų palaikymu atliekant rūpinimąsi savimi	Kompetencija dirbti su struktūrizuotomis žiniomis apie standartus

Praktinis žinių interesas	Supratimas ir sutikimas su savo biografiškai nulemtais interesais, emocijomis, motyvais ir vertybėmis	Supratimas ir sutikimas su paciento biografiškai nustatytais interesais, jausmais, motyvais ir vertybėmis	Sveikatos priežiūros įstaigos interesų ir motyvų supratimas ir susitikimas	Atvejų supratimas / sprendimo formavimas ir bendravimas	Atskirų atvejų hermeneutinio supratimo kompetencija
Emancipacinis domėjimasis žiniomis	Socialiai paveiktų vidinių konfliktų atskleidimas	Socialiai paveiktų vidinių konfliktų atskleidimas	Socialinių prieštaravimų atskleidimas	Atskleidžiami prieštaringi slaugos veiksmų struktūriniai principai	Kompetencija formuojant kritišką vertinimą

1 lentelė: Slaugos didaktinė euristika ir kompetencijos modelis ›Rūpinkis‹ (pagal Darmann-Finck, 2009).

Kitame etape kiekvienos pagrindinės temos euristika ›Rūpinkis‹ buvo sukurta remiantis nustatytomis temomis ir atsižvelgiant į šią abstrakčią priežiūros didaktinę euristiką (žr. pagrindinės temos „būstas“ pavyzdį 1 priede). Kad mokymosi žaidimas būtų autentiškas, priešais kiekvieną temą buvo pateiktos atitinkamos pokalbių su slaugytojais, dėstytojais ir besimokančiais pavyzdžių sekos. Šios sekos taip pat sudarė svarbų pagrindą pasakojimų ir dialogų plėtrai, taigi ir mokomojo žaidimo ›Rūpinkis‹ turiniui, kuris išsamiau aprašytas kitame skyriuje.

4. Žaidimo eiga, žaidimo veikėjai ir siužetinė linija

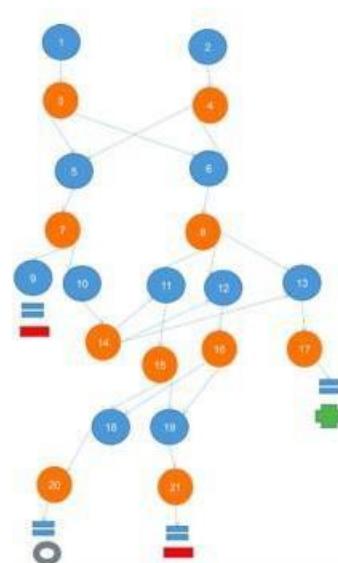
›Rūpinkis‹ įtraukia skirtingus žaidimo veikėjus ir seka lankščia, tačiau pagrindinėje struktūroje iš anksto nustatyta žaidimo eiga skirtingose istorijose. Būsimo darbu toliau plėtojant ›Rūpinkis‹ siekiama padaryti žaidimą dinamiškesnį ir lankstesnį. Be to, žaidime turėtų būti integruota daugiau perspektyvų ir naujų slaugos personažų, kad padidėtų žaidimo linksmumas, žaidėjams būtų suteikiama daugiau veiksmų galimybių ir padidėtų žaidimo sudėtingumas.

4.1. Žaidimo eiga

›Rūpinkis‹ žaidimo eiga iš esmės yra nulemta dabartinės žaidimo vystymosi techninės būklės ir finansinių galimybių. Visų pirma tai (vis dar) taikoma dialogo galimybėms, skirtoms sąveikai tarp virtualių žaidimo veikėjų nustatymui. Žaidėjai gali daryti įtaką tikrajai žaidimo eigai priimdami sprendimus dėl dialogo pobūdžio, tačiau jie visada laikosi apibrėžtos pagrindinės struktūros ir iš anksto nustatytų dialogo variantų. Žaidėjai, norėdami priimti tinkamus sprendimus žaidimo metu, turi išsiaiškinti situaciją (pvz., Kokia yra problema?, Kurios struktūrizuotos taisyklės žinomos norint išspręsti problemą?, Kokios interpretacijos, reikalavimai ir pageidavimai kyla iš skirtingų perspektyvų? Ir kt.). Norėdami išsiaiškinti situaciją, žaidėjai gali naudoti įvairius šaltinius, pvz. pokalbius / dialogus su (virtualiais) žaidimo veikėjais (pvz., slaugos gavėjais, artimaisiais ar patyrusiais kolegomis) arba, pavyzdžiui, apsilankyti bibliotekoje. Tačiau žaidėjai taip pat gali palikti šiuos šaltinius nepanaudotus ar net sąmoningai juos ignoruoti. Atitinkami sprendimai grįžta į žaidimą kaip atsiliepimai žaidime.

Žaidėjas patiria tiesiogines sprendimų ir veiksmų pasekmes virtualioje mokymosi aplinkoje, nes kiti (virtualūs) žaidimo personažai reaguoja į veiksmus ir teiginius. Tai leidžia žaidėjams kritiškai analizuoti savo veiksmus jau žaidimo metu. Refleksija su dėstytojais ir (arba) visa mokymosi grupe (galbūt ir laikinai atsieta) siūlo įvairias didaktines galimybes. Besimokantieji mokymosi grupėje žaidimo metu patiria tas pačias ar panašias situacijas, kurios vis dėlto gali išsivystyti į skirtingus scenarijus (atsižvelgiant į atitinkamus sprendimo kelius) ir galbūt pasiekti skirtingus rezultatus. Atsižvelgiant į situacinius kontekstus tolimesnėje žaidimo eigoje, svarbu, kad žaidėjai galėtų įsitraukti į situacinio atvejo darbo aspektus ir, jei reikia, būtų skatinami jų gebėjimai suprasti hermeneutinį individualų atvejį. Galiausiai yra reikalinga kritinio sprendimo kompetencija, nes žaidėjai, atliekantys savo vaidmenį virtualiame darbo pasaulyje, turi nuolat priimti realius sprendimus, kuriems reikalinga kritinė-refleksinė kompetencija, nes atvejo modeliavimas yra daugialypis.

Dialogų medis 3 pav. pavyzdžingai parodo žaidimo sekų dialogo parinktį. Mėlyni apskritimai rodo žaidėjo atsakymo parinktį, oranžiniai apskritimai rodo gyventojų atsakymus. Žaidėjai visada turi bent dvi pasirinkimo galimybes. Sprendimo poveikis tam tikroms dialogo galimybėms išryškėja per gyventojų reakciją žaidimo metu. Priklausomai nuo pasirinktų variantų, tolimesniame žaidimo etape gali atsirasti skirtingų situacijų.



4.2. Žaidimo veikėjai

Virtualių žaidimų personažai atitinka pagrindinius ilgalaikės slaugos aplinkos veikėjus: profesionalius slaugytojus, slaugos gavėjus (gyventojus), gyventojų artimuosius ir lydinčius šeimos gydytojus.

4.2.1. Virtuali slaugos namų slaugos komanda

Virtualią globos namų slaugos komandą ›Rūpinkis‹ sudaro keturi personažai: Ulrike Jahn, Hubert Klein, Stefan Pohl ir Sabrina Meier.

Ulrike Jahn yra įprastas kolegų slaugos kolektyve pavyzdys. Po 40 slaugos metų ji trokšta užtarnautos pensijos. Fiziškai darbas iš jos atėmė labai daug. Ji nemėgsta didelių naujovių ir pokyčių. Ulrike Jahn turi sunkumų dirbdama komandoje ir papildomai įsipareigoti neapsiribojant slaugos darbu.



Ulrike Jahn

- 61 metų amžiaus.
- Pomėgiai: langų spalva, filmai apie gyvūnus, maisto gaminimas, tinginiavimas
- 40 metų dirba slaugos sektoriuje, o penkerius metus - demencijos sektoriuje

Punktualumas jai yra labai svarbus. Nepaisant gana niūraus būdo, ji dalijasi savo profesionalia patirtimi ir visada gali atsakyti į techninius klausimus. Tačiau ji labai rūpinasi, kad asmeniniai ir profesiniai reikalai būtų griežtai atskirti.

Hubert Klein

- 45 metų amžiaus, turi partnerę ir dukrą (9 m.)
- DbfK ir Ver.di narys
- Geriatrinis slaugytojas, turintis 20 metų profesinę patirtį keturiuose ilgalaikės slaugos įstaigose ir teikiant greitą pagalbą paslaugas
- Praktikos instruktorius



Jei darbe kyla problemų, patartina kreiptis į Hubertą Kleiną. Būdamas profesinės sąjungos atstovas (vokiečių kalba: Gewerkschaftsvertreter), jis visada mielai teikia patarimus ir pagalbą. Per ilgą ir platų profesinį gyvenimą jis įgijo daugybę specialiųjų žinių, kurios peržengia įprastus standartus.

Kaip praktinis instruktorius, jis mėgsta dalintis savo žiniomis ir padeda ten, kur gali. Tačiau šiuo metu jis yra nusivylęs situacija slaugos namuose. Jis dažnai turi įsitraukti ir beveik neturi laiko praktinėms instrukcijoms, mokslinių išvadų integravimui ir darbui su artimaisiais.

Dėl savo kasdienio ir socialinio pobūdžio Stefanus Pohl yra „Visų mielas“. Pankui nesvarbu nei statusas, nei nuosavybė. Žmogus jam yra svarbiausia. Kontaktas su gyventojais teikia jam didelį malonumą ir jis yra labai visų mėgstamas. Tačiau jis, jei įmanoma, vengia administracinių užduočių. Jei jūsų negąsdina jo spalvingi ir besikeičiantys plaukai, Stefaną laikysite geru kolega ir draugu.

Stefan Pohl

- 28 metų amžiaus, vienišas
- Geriatrijos slaugytojas 8 metus
- Pankas, mėgsta gyvenimo būdą, muziką ir sceną



Žaidimo pradžios dieną Sabrina Meier pradeda savo trijų savaitių socialinę praktiką slaugos namuose „Sonnenaufgang“. Tačiau ji supranta tokios stažuotės prasmę. Ji tiesiog nori greitai baigti mokyklą.

Sabrina Meier

- 16 metų amžiaus
- Mokinė savivaldybės vidurinėje mokykloje
- Atlieka trijų savaitių praktiką slaugos namuose
- Turi šešis brolius ir seseris
- Pomėgiai: priklauso gotikinei scenai, manga, piešimas, mitinės būtybės



Sabrina Meier kilusi iš paprastos aplinkos ir turi šešis brolius ir seseris. Jos tėvai yra užsivertę buitimi. Todėl Sabrina niekada neišmoko tvarkytis su autoritetais ar kritika.

Būdama gotikos scenos nare, ji labai domisi mirties ir laikinumo temomis. Tai taip pat yra jos motyvacija atlikti praktiką slaugos namuose. Ji nori patirti savo mėgstamas temas „gyvai“. Ji mėgsta mangas ir pati piešia anime. Kita jos pirmenybė yra mitiniai padarai. Jos mėgstamiausias gyvūnas yra vienas ragis.

4.2.2. Virtualūs slaugos namų gyventojai



Gerald Wiedenstätt

- 86 metų amžiaus
- Našlys, vaikų neturi
- Ankstesnė profesija: „Deutsche Bahn“ vadovas
- Slaugos namuose gyvena 10 metų

Organizavimas ir delegavimas - tai yra Geraldo Wiedenstätt'o specialybė. Kaip buvęs vadovas, jis mėgsta paimti vadžias į savo rankas. Kai jis ką nors sumąsto, kartais kitų žmonių jautrumas gali būti nepaisomas. Kai kažkas jam netinka, jis gali būti karštakošis.

Tvarka ir funkcionalumas jam yra labai svarbūs. Tačiau Geraldas Wiedenstättas taip pat turi ir švelniąją pusę. Gyvas pokalbis apie jo mylimus garų lokomotyvus visada kelia šypsena veide. Žmonos netektis jam vis dar yra labai skaudi. Dažnai neturintys vaikų, kurie atvyksta jo aplankyti, jį nuliūdina. Gabriele Hansen jis laiko patikimu žmogumi.

Gabriele Hansen yra gera siela tarp gyventojų. Būdamą rūpestinga mama ir močiutė, ji visada stengiasi, kad kolegos gyventojai jaustųsi gerai. Tai atsispindi ir jos poreikyje visada gražinti savo aplinką.



Gabriele Hansen

- 74 metų amžiaus, du suaugę vaikai (Uwe & Ulf), vienas anūkas (Finn)
- Buvusi profesija: sodininkė
- Vidutinio sunkumo demencija
- Slaugos namuose šešis mėnesius

Buvusi sodininkė ypač mėgsta augaliją ir gyvūniją. Ji liūdi, nes jai nebuvo leista pasiimti katės su savimi, kai ji persikėlė gyventi į slaugos namus. Dabar katė gyvena su jos sūnumi. Ji rūpinasi Geraldu Wiedenstättu.

Dėl savo demencijos ligos jai pasireiškia fazės, kurių metu ji nėra lokaliai orientuota. Ji dažnai nori grįžti namo ir visada turi sukrautą lagaminą.

Jei reikia kažką išsiaiškinti slaugos namuose „Sonnenaufgang“, Alfredas Schneideris nėra labai toli. Kaip buvęs elektrikas, jis mėgsta į savo projektą įtraukti viską, kas netinkamai veikia, sugadintus langus ar lizdus. Kartais tai jam yra pavojinga. Jis visada yra aktyvus ir su juo niekada nebūna nuobodu. Dėl savo ligos Alfredas Schneideris kartais nėra orientuotas vietoje, laike ar savo asmenyje.

Alfred Schneider

- 83 metų amžiaus, vedęs (Hertha Schneider)
- Buvusi profesija: elektrikas
- Ankstesni pomėgiai: kopimas į kalnus, alpinizmas
- pažengusi Alzheimerio tipo demencija, hipertenzija



Jo žmona jam yra puikus palaikymas. Iš ankstesnių kelionių ir pomėgių savo kambaryje jis turi daugybę suvenyrų. Pastaruoju metu jis dažnai nenori valgyti.



Roswitha Meierhans

- 52 metų amžiaus, susituokusi (su Dieter Meierhans), trys vaikai (23, 20 ir 17 metų)
- Buvusi profesija: kirpėja meistrė, turinti savo saloną
- Alzheimerio demencija
- II tipo cukrinis diabetas ir lėtinė žaizda
- Slaugos namuose 5 savaites

Roswitha yra grožio karalienė slaugos namuose „Sonnenaufgang“. Kirpėja meistrė visada turi gerų patarimų dėl stiliaus ir geros išvaizdos. Tvarkinga išvaizda, mandagumas ir etiketas jai yra labai svarbūs. Roswitha Meierhans neseniai persikėlė ir iki šiol prie to pratinasi.

Jai sunku paleisti vaikus ir vyrą po vizitų. Ją liūdina, kad jos dukra nesilankė pas ją kelias savaites. Jos orientacija kinta dienos eigoje. Taip atsitinka, kad ji mano, kad slaugytoja Ulrike Jahn yra jos draugė Heike. Nepaisant diabeto, Roswitha Meierhans teikia pirmenybę saldumynams, ypač kreminiams pyragams.

4.2.3. Gyventojų artimieji

Hertha Schneider labai nerimauja dėl savo vyro. Ji jaučia kaltę dėl jo apgyvendinimo slaugos namuose. Nuo to laiko, kai jis persikėlė į slaugos namus, ją labai jaudina dažnas vyro hospitalizavimas. Tą ji taip pat išreiškia slaugos personalui.



Hertha Schneider (Alfredo Schneiderio žmona)

- 73 metų amžiaus
- Jai sunku prisitaikyti prie vyro situacijos
- Pasikeitė jos vaidmuo santuokoje (dabar turi prisiimti atsakomybę)
- Dėl to jai teikiama psichologinė pagalba



**Dieteris Meierhansas
(Roswitha Meierhans vyras)**

- 57 metų amžiaus
- bankininkas, dažnai keliauja į užsienį verslo tikslais
- gali aplankyti Rosvitą tik savaitgaliais

Dieteris Meierhansas palaiko mylinčius santykius su savo žmona. Jam labai rūpi, ar ji yra gerai prižiūrima slaugos namuose. Kadangi jis jaučiasi labai blogai, kad turėjo Roswitha atsivežti čia, jis svarsto galimybę išeiti į pensiją ir rūpintis savo žmona. Šie vidiniai konfliktai kartais jį labai supykdo.

4.2.4. Daugiau žaidimo veikėjų

Dr. Alois Sommer

- 57 metų amžiaus
- Vidaus ligų specialistas
- 20 metų šeimos gydytojo praktika
- 1 savaitinė konsultacija kaimyniniuose slaugos namuose
- Galima susisiekti, jei reikia, apsilankymai namuose susitarus
- Savybės: patogus tipas, nekelia streso
- Pomėgiai: važinėjimas dviračiu ir sodininkystė



4.3. Pagrindinės profesinės temos ir siužetinė linija

Rimtas žaidimas ›Rūpinkis‹ nagrinėja temas, susijusias su bendrosios ir demencijos slaugos darbų aspektais, ir derina juos su konkrečiais besimokančiųjų tikslais. Pagrindinės temos žaidėjams pristatomos žaidimo eigoje, pasakojimo (siužeto) rėmuose.

Žaidimo eiga sudaroma atsižvelgiant į virtualių slaugytojų darbo dienas ir pamainas. Kiekvieną darbo dieną aptariamos skirtingos istorijos temos, kurios taip pat gali trukti keletą darbo dienų ir sutapti žaidimo metu. Žaidimo eiga aprašyta žemiau iš virtualios slaugytojų perspektyvos (čia vadinamas žaidėju), kuris žaidžia rimtą žaidimą ›Rūpinkis‹.

2 lentelė: Siužeto aprašymas

Diena / Pagrindinė tema	Pasakojimų pradžia	Pasakojimų trukmė
1 diena: Vadovėlis apie rimtą žaidimą, slaugos planavimą ir informacijos rinkimą	Įvadas Trumpas mokymas paaiškina pagrindines rimto žaidimo funkcijas. Pirmą dieną žaidėjas dirba kaip sertifikuotas slaugytojas slaugos namuose „Sonnenaufgang“. Pirmiausia jis susipažįsta su gyvenamąja teritorija, taip pat su savo kolegomis ir galiausiai gyventojais. Jis taip pat įgyja žinių apie slaugos dokumentų sistemą ir gali susipažinti su knygų lentyna, kurioje yra informaciniai tekstai apie tipinius slaugos iššūkius slaugos namuose.	1 diena
2 diena: Sveika mityba	Alfredo Schneiderio mityba Ponas Schneideris atsisako valgyti antrą dieną. Žaidėjas tai aptaria su komanda ir svarstomos galimos pasekmės. Tęsiantis pasakojimui, ponas Schneideris nualpsta ir yra nuvežamas į ligoninę. Vėliau žmona jį parveža atgal į slaugos namus. Ponas Schneideris vėl atsisako valgyti, nes jam skauda.	2 – 5 diena ir 7 diena
	Roswitha Meierhans mityba Nepaisant jos 2 tipo cukrinio diabeto, ponė Meierhans norėtų valgyti grietinėlės pyragą antrą dieną. Žaidėjas nežino apie jos diabetą. Tolesniame žaidimo etape padidėja cukraus	2 ir 3 diena

	<p>kiekis jos kraujyje, todėl žaidėjas suleidžia jai insulino ir pataria poniai Meierhans dėl mitybos.</p>	
	<p>Santykių tarp Gabriele Hansen ir Gerald Wiedenstätt užmezgimas</p> <p>Ponia Hansen ir ponas Wiedenstätt atrodo labai vieniši ir yra supažindinami vienas su kitu, o tai kelia didelį abiejų pusių susidomėjimą. Žaidėjas gali palaikyti Gerald Wiedenstätt ir Gabriele Hansen santykių plėtrą, palankiai pasirinkdamas dialogo galimybes. Tolesnėje žaidimo eigoje aptariama, ar komanda turėtų palaikyti flirtą, ar jo neleisti.</p>	2 – 5 diena
3 diena:	<p>Alfredo Schneiderio būstas</p> <p>Ponas Schneideris stovi ant kėdės ir nori pakeisti lempuotę. Jis nėra orientuotas nei laike, nei į vietoje. Žaidėjas turi galimybę ramiai įsikišti. Jei ji / jis to nepadarys, ponas Schneideris nukris nuo kėdės. Tada žaidėjas gali tinkamai reaguoti ir iškviešti pagalbą arba paslėpti incidentą ir paguldyti poną Schneiderį į lovą be tolesnio įsikišimo.</p>	3 diena
Būstas ir būsto formos	<p>Kalbėjimas su Roswitha Meierhans artimaisiais</p> <p>Ponia Meierhans yra nepatenkinta savo asmenine higiena, kai jos vyras Dieteris Meierhansas įeina į vonios kambarį. Vystant situaciją, vyksta subtili diskusija apie pono Meierhanso neryžtingumą ir apie jo žmonos priežiūrą slaugos namuose.</p>	3 – 7 diena
	<p>Kalbėjimas apie katę</p> <p>Ponia Hansen jaučiasi vieniša ir tuo pat metu jaudinasi dėl savo katės, kuri nuo pat persikėlimo į slaugos namus gyveno su jos sūnumi, tačiau dabar turi keliauti į gyvūnų namus. Tolesniame etape aptariamas galimas katės perkėlimas į slaugos namus.</p>	3-7 diena (jei katė persikelia)
4 diena:	<p>Gabrielės Hansen skausmas</p> <p>Ponia Hansen kenčia nugaros skausmus. Žaidėjas į tai reaguoja, įvertina skausmą ir reaguoja su vaistais nuo skausmo bei nefarmakologinėmis intervencijomis.</p>	4 – 7 diena
Klinikinis vaizdas	<p>Gabriele Hansen patvirtinimas</p> <p>Ryte ponia Hansen įsitikinusi, kad ją pasiims jos vyras, todėl sėdi ant supakuotų lagaminų. Klinikinis demencijos vaizdas ir patvirtinimo samprata yra paaiškinama Hubertui. Po pietų</p>	4 diena
(Klinikinis demencijos vaizdas ir įvairių		

formų simptomai)	ponia Hansen stovi prie lango ir laukia iš mokyklos grįžtančių sūnų.	
5 diena: Biografinis darbas	Roswitha Meierhans skausmas Ponia Meierhans turi žaizdą ant kojos piršto, ji susižeidė karpdama nagus. Žaidėjas gali tinkamai sureaguoti arba į žaizdą nekreipti dėmesio.	5 diena
	Biografinis darbas dėl Roswitha Meierhans palikimo Ponia Meierhans yra nepatenkinta, nes dukra nelankė jos tris savaites. Pokalbio metu su Stefanu Pohlu žaidėjas sužino, kad yra nesutarimų dėl palikimo. Ši problema sprendžiama pokalbyje su ponu Meierhans.	5 – 7 diena
	Biografinis darbas Gabriele Hansen Ponia Hansen pabunda nuo košmaro apie pabėgimą iš Rytų Vokietijos ir apie tai pasakoja žaidėjui. Popietinė pamaina sužino apie situaciją tik iš dokumentų.	5 diena
	Ulrike Jahn ir Roswitha Meierhans draugystė Ponia Meierhans mano, kad slaugytoja Ulrike Jahn yra jos draugė Heike Kaiser. Ulrike reaguoja į ponios Meierhans ir atlieka „Heike“ vaidmenį.	5 – 6 diena
6 diena: Teisinė sistema / techninės pagalbos sistemos	Alfredo Schneiderio skausmas Ponas Schneideris dėl skausmo atsisako atlikti burnos higieną. Žaidėjas turi galimybę duoti skausmą malšinančių vaistų ir po to atlikti burnos higieną.	6 diena
	Kalbėjimas su Alfredo Schneiderio artimaisiais Ponia Schneider žaidimo metu kelis kartus siekia pasikalbėti su žaidėju. Ji yra susirūpinusi dėl dažnos vyro hospitalizacijos nuo pat persikėlimo, taip pat išreiškia savo susirūpinimą dėl persikėlimo į slaugos namus.	6 – 7 diena
	Roswitha Meierhans stebėjimo sistema Ponas Meierhansas padovanojo žmonai GPS laikrodį. Jis bijo, kad ponios Meierhans išeis iš palatos, kai norės nueiti į savo kirpyklą, todėl jis tikisi, kad su šiuo laikrodžiu sugebės užkirsti	6 – 7 diena

	<p>kelią jai pasimesti. Dienos metu žaidėjas tariasi tiek su ponios Meierhans, tiek su ponu Meierhans apie tokios technikos naudojimo pranašumus ir pavojus.</p>	
	<p>Gabriele Hansen ir Gerald Wiedenstädt stebėjimo sistemos</p> <p>Ponia Hansen ir ponas Wiedenstädt ryte nori išeiti iš gyvenamosios zonos. Komanda aptaria ponios Hansen ir pono Wiedenstädt pabėgimo tendencijų sprendimo galimybes, taip pat svarsto etinius stebėjimo prietaisų naudojimo aspektus. Konkrečiai, komanda aptaria MEESTAR modelį, kurio pagrindu jie nori priimti sprendimą dėl stebėjimo sistemų įdiegimo.</p>	6 diena
<u>7 diena:</u>	<p>Alfredo Schneiderio ir Geraldo Wiedenstätto ginčas</p> <p>Tarp gyventojų Alfredo Schneiderio ir Geraldo Wiedenstätto kyla ginčas, nes ponas Schneideris (dezorientuotas) turi pono Wiedenstätto mylimą geležinkelio kepuraitę ant galvos ir nenori jos atiduoti.</p>	7 diena
	<p>Iššūkių kupinas Roswitha Meierhans elgesys</p> <p>Ponia Meierhans nori eiti į savo kirpyklą. Žaidėjas turi galimybę ją paleisti (bus aptarta vėliau) arba sustabdyti.</p>	7 diena

5. Pasiūlymai, kaip pedagogiškai – didaktiniu požiūriu pagrįsti naudojimąsi ›Rūpinkis‹

Nors rimtą žaidimą ›Rūpinkis‹ besimokantieji taip pat gali žaisti nepriklausomai nuo sisteminio didaktinio įtvirtinimo ir apmąstymo, o tai šiame kontekste taip pat suteikia mokymosi galimybių. Nepaisant to, mes manome, kad mokymosi potencialo ugdymas gali būti pasiektas tik didaktiškai pagrįstu mokymosi žaidimo integravimu į sistemingai pagrįstus ugdymo procesus ir buvimu pagrįsta refleksija.

Ši lentelė yra kaip patarimas, kaip pateikti idėjas, kaip klasėje integruoti rimtą žaidimą ›Rūpinkis‹. Ji nėra išsami ir suteikia erdvės tolesnėms kūrybinėms integracijos idėjoms, vykdant profesinę pedagoginę - didaktinę veiklą.

3 lentelė: Pasiūlymai dėl pedagogiškai - didaktiniu požiūriu pagrįsto naudojimo (atskira lentelė)

Kompetencijos / įgūdžių modelis				
Galimos pasekmės	Kompetencijos dirbti su struktūrizuotomis žiniomis apie standartus	Atskirų atvejų hermeneutinio supratimo kompetencijos	Kritinio sprendimo formavimo kompetencijos	Didaktinio įgyvendinimo pasiūlymai
Susipažinimas su gyvenamosios vietos interjero išdėstymu ilgalaikės slaugos įstaigoje	Kambariai, kambarių išdėstymas, kambarių funkcija, skubios pagalbos iškvietimo sistema, teisinės ir higienos sąlygos	Individualus gyventojų kambarių dizainas atsižvelgiant į asmeninius poreikius	Kritinė apklausa: valomi baldai ir modernūs („sterilūs“) baldai, palyginti su privačiais mediniais arba minkštais baldais, atsižvelgiant į pagal amžių tinkamą gyvenamosios zonos dizainą	Protų šturmas pagal žaidimo seką, vadovaujama klasės diskusija, mokymosi atradimas atliekant tyrimus, grupinis darbas, grupinis galvosūkis kaip atsarginė dalis
	<ul style="list-style-type: none"> • Knygų lentyna: Gyvenimas su demencija sergančiais žmonėmis • Vadovėlis: ankstyva pamaina, 1 diena, 06:00 val. • Vadovėlis: vėlyva pamaina, 1 diena, 15:00 val. 			
Susipažinimas su struktūruota kasdienybe	Struktūrinė demencija sergančių žmonių kasdienė rutina, laiko valdymas, medžiagų tvarkymas ekonominiu požiūriu, slaugos sistemų organizavimas	Individualus prisitaikymas prie kasdienės rutinos atsižvelgiant į gyventojus (kvestionuojant apstatymo kultūrą)	Savo laiko valdymo apmąstymai (užduočių atlikimas ir dienos struktūros stebėjimas žaidime)	Dėstytojo pristatymas apie slaugos organizavimo sistemas, atlikite visą pamainą ar partnerio / mažos grupės darbą pasirinktose scenose, po to - vadovaujama klasės diskusija
	<ul style="list-style-type: none"> • Knygų lentyna: gyvenimas su demencija sergančiais žmonėmis • Knygų lentyna: dienos ir nakties pokytis tarp žmonių, sergančių demencija • Dialogas: Gabriele Hansen, 2 diena, 06:00 val. • Dialogas: Geraldas Wiedenstättas, 4 diena, 10:00 val. 			

Susipažinimas su gyventojais, artimaisiais ir slaugos darbuotojais, bendravimas ir bendradarbiavimas su jais	Psichologiniai komunikacijos modeliai: Schulz von Thun und Watzlawick, patvirtinimo metodas, į realybę orientuotas mokymas	Atskirų gyventojų, artimųjų ir darbuotojų įvertinimas ir pagarbus elgesys	Stiprinti savo sugebėjimą konfliktuoti, didinti profesionalumą, skatinti socialines ir asmenines kompetencijas	Pamokos įvadas: kritinė scena pasirodo ekrane ekrane ir klasėje įvertinama pagal užduotį, vadovaujama diskusija klasėje pagal užduotį ir mažų grupių darbas su konkrečiais žaidimo veikėjais ar scenomis, tada pristatymas klasėje.
	<ul style="list-style-type: none"> • Knygų lentyna: patvirtinimas / integracinis patvirtinimas • Knygų lentyna: Bendravimas ir demencija • Dialogas: Gabriele Hansen, 2 diena, 9:00 val. • Dialogas: Roswitha Meierhans, 7 diena, 06:00 val. • Dialogas: Geraldas Wiedenstättas, 4 diena, 14:00 val. • Dialogas: Ulrike Jahn, 4 diena, 15:00 val. 			
Biografinis darbas	Biografinio darbo svarba profesinėje aplinkoje	Įskaitant biografinį darbą įvairiose slaugos situacijose dirbant su atskirais gyventojais	Stiprinkite sprendimų priėmimą ir vertinimą atspindėdami atskiras žaidimo sekas	Konkrečių slaugos situacijų aptarimas su partneriu ar mažoje grupėje atsižvelgiant į užduotį, rezultatų pristatymas klasėje
	<ul style="list-style-type: none"> • Knygų lentyna: biografinis darbas • Dialogas: Geraldas Wiedenstättas, 5 diena, 09:00 val. • Dialogas: Roswitha Meierhans, 1 diena, 07:00 val. • Dialogas: Alfredas Schneideris, 1 diena, 9:00 val. • Dialogas: Gabriele Hansen, 5 diena, 06:00 val. 			

Vertinimų naudojimas	Vertinimo priemonių svarba ir funkcijos	Mini mitybos vertinimas - MNA, žaidime naudojant skausmo įvertinimus kartu su Alfredu Schneideriu ir Gabriele Hansen	Abejojama vertinimo priemonių naudojimu, tikrinamas laiko valdymas žaidimo programoje	Dėstytojo pranešimas apie vertinimo priemones, jų naudojimą žaidime (individualus darbas), vadovaujama klasės diskusija, kaip naudoti žaidimą, atsižvelgiant į laiko valdymą
	<ul style="list-style-type: none"> • Knygų lentyna: demencija sergančių žmonių skausmas • Dialogas: Ulrike Jahn, 2 diena, 08:00 val. • Dialogas: Hubertas Kleinas, 5 diena, 11:00 val. • Dialogas: Hubertas Kleinas, 6 diena, 13:00 val. 			
Slaugos dokumentai	Teisiniai slaugos dokumentų aspektai, slaugos procesas, slaugos planavimas, SIS (vokiečių kalba: Strukturierte Informationsammlung = struktūrizuotas informacijos rinkimas)	Parašykite atskirų gyventojų priežiūros ataskaitas, žaidime pritaikykite slaugos planavimą individualiems gyventojams	Stebėkite laiko valdymą, kad galėtumėte tvarkyti dokumentus, kritiškai stebėkite gyventojus ir situacijas žaidime, ryškinkite „klinikinį“ vaizdą	Parašykite slaugos ataskaitas žaidimo metu (individualus darbas) ir aptarkite jas su partneriu ar mažose grupėse
	<ul style="list-style-type: none"> • SIS slaugos dokumentai žaidime • Žaidime rašykite SIS slaugos ataskaitas • Dialogas: Ulrike Jahn, 3 diena, 09:00 val. • Dialogas: Hubertas Kleinas, 2 diena, 07:00 val. 			
Atvejų darbas	Ryšių užmezgimas profesionaliu lygiu	Žinios apie atskirų gyventojų savigydos deficitą ir išteklius, individualią biografijos darbo integraciją ir bendravimo modelius	Kritinis pasirinktų atsakymų apmąstymas atsižvelgiant į žaidime parodytas pasekmes, tinkamas elgesys iššūkių metu, kritinis sekimo	Planuojamas pamokų ciklas konkrečiu žaidimo atveju: naudojama heuristika (veikėjų pažintiniai interesai) arba fenomenologinis požiūris pagal Walterį nuo

			sistemų naudojimo aptarimas	veiksmo iki mokymosi situacijos, smegenų šturmas, sceninis žaidimas, vadovaujama klasės diskusija, probleminis mokymasis, grupinis darbas, rezultatų pristatymas
	<ul style="list-style-type: none"> • Knygų lentyna: sudėtingas elgesys • Knygų lentyna: stebėjimo prietaisų apžvalga • Grupinis dialogas apie sekimo sistemas, 6 diena, 15:00 val. • Grupinis dialogas apie meilės istoriją, 5 diena, 13:00 val. 			
	<ul style="list-style-type: none"> • Dialogas: Alfredas Schneideris, 1 diena, 15:00 val. • Dialogas: Stefanus Pohlas, 5 diena, 21:00 val. 			
Patarimai ir konsultacijos	Į asmenį orientuotų ir sisteminių konsultacijų, slaugos patarimų žinios: į biografiją orientuota diagnostika, „Witten“ priemonės	Patarimai pacientams ir artimiesiems įvairiose slaugos situacijose: (Roswitha Meierhans: patarimai dėl diabeto ir lėtinių žaizdų, Alfredas Schneideris: patarimai dėl skysčių balanso, Hertha Schneider: patarimai dėl jos vyro slaugos namų situacijos).	Kritinis patarimų ir konsultavimo žaidime atspindys	Praktinės konsultacijos ir patarimai darbe su partneriu, požiūris į asmenines ir sistemines diskusijas, paskatinimas keisti požiūrį
	<ul style="list-style-type: none"> • Dialogas: Roswitha Meierhans, 3 diena, 18:00 val. • Dialogas: Roswitha Meierhans, 4 diena, 10:00 ir 13:00 val. • Dialogas: Hertha ir Alfredas Schneideriai, 3 diena, 12:00 val. • Dialogas: Hertha Schneider, 4 diena, 16:00 val. 			

6. Nuorodos

- APS e.V. (Hrsg.) (2018). Digitalisierung und Patientensicherheit. Checkliste für die Nutzung von Gesundheits-Apps. Berlin. Online im Internet unter https://www.aps-ev.de/wp-content/uploads/2018/05/2018_APS-Checkliste_GesundheitsApps.pdf [12.10.2019].
- Albrecht, U.-V. (Hrsg.) (2016). Chancen und Risiken von Gesundheits-Apps (CHARISMHA). Medizinische Hochschule Hannover. Online im Internet unter https://www.bundesgesundheitsministerium.de/fileadmin/Dateien/3_Downloads/A/App-Studie/CHARISMHA_gesamt_V.01.3-20160424.pdf [12.10.2019].
- DEGAM - Deutsche Gesellschaft für Allgemeinmedizin und Familienmedizin (2008). Demenz: Leitlinie Langfassung. Düsseldorf: Online im Internet unter https://www.degam.de/files/Inhalte/Leitlinien-Inhalte/_Alte%20Inhalte%20Archiv/Demenz/LL-12_Langfassung_TJ_03_korr_01.pdf [12.10.2019].
- Böhle, F., Stöger, U. & Wehrich, M. (Hrsg.) (2015). Interaktionsarbeit gestalten. Vorschläge und Perspektiven für humane Dienstleistungsarbeit. Berlin.
- Böhnke, U. (2016): Rekonstruktive Fallarbeit in Pflege und Gesundheit. Theoretische Begründungslinien einer reflexiven Könnerschaft. In: M. Hülsken-Giesler, S. Kreuzer, N. Dütthorn (Hrsg.), Rekonstruktive Fallarbeit in der Pflege. Methodologische Reflexionen und praktische Relevanz für Pflegewissenschaft, Pflegebildung und die direkte Pflege. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, S. 33- 59.
- Brater, M. (2016). Was sind "Kompetenzen" und wieso können sie für Pflegende wichtig sein? Pflege & Gesellschaft, 21(3), S. 197–213.
- Brünken, R., & Seufert, T. (2011). Wissenserwerb mit digitalen Medien. In P. Klimsa & L. Issing (Hrsg.), Schriftenreihe der Vierteljahrshefte für Zeitgeschichte. Online-Lernen. Planung, Realisation, Anwendung und Evaluation von Lehr- und Lernprozessen online. München, S. 105-114.
- Darmann-Finck, I. (2014). Editorial. Lehren und Lernen mit Neuen Medien in Pflege und Gesundheit. *ipp info*, 8(11), S. 1-2.
- Darmann-Finck, I. (2010a). Eckpunkte einer Interaktionistischen Pflegedidaktik. In R. Ertl-Schmuck & F. Fichtmüller (Hrsg.), *Pflegepädagogik. Theorien und Modelle der Pflegedidaktik. Eine Einführung*. Weinheim, S. 13-54.
- Darmann-Finck, I. (2010b). *Interaktion im Pflegeunterricht: Begründungslinien der Interaktionistischen Pflegedidaktik*. Frankfurt.
- Darmann-Finck, I. (2009). Interaktionistische Pflegedidaktik. In C. Olbrich (Hrsg.), *Modelle der Pflegedidaktik*. München, S. 1-20.
- Dütthorn, N. (2014). *Pflegespezifische Kompetenzen im Europäischen Bildungsraum: Eine empirische Studie in den Ländern Schottland, Schweiz und Deutschland*. Göttingen.
- Dütthorn, N., & Busch, J. (2016). Rekonstruktive Fallarbeit in pflegedidaktischer Perspektive. In M. Hülsken-Giesler, S. Kreuzer & N. Dütthorn (Hrsg.), *Rekonstruktive Fallarbeit in der Pflege. Methodologische Reflexionen und praktische Relevanz für Pflegewissenschaft, Pflegebildung und die direkte Pflege*. Göttingen, S. 187-214.
- Fromme, J., Biermann, R., & Unger, A. (2010). »Serious Games« oder »taking games seriously«? In K.-
- U. Hugger & M. Walber (Hrsg.), *Digitale Lernwelten. Konzepte, Beispiele und Perspektiven*. Wiesbaden, S. 39-57.

- Ganguin, S. (2016). Digitale Spiele: Editorial. *merz Wissenschaft medien + erziehung, Zeitschrift für Medienpädagogik*, 60(6), S. 3-10.
- Heeg, S. (2003). Bau und Innenraumgestaltung Online im Internet unter https://www.demenz-support.de/Repository/fundus_artikel_2003_4.pdf.pdf [12.10.2019].
- Herzig, B. (2014). *Wie wirksam sind digitale Medien im Unterricht?* Güthersloh.
- Hülksen-Giesler, M. (2016a). Körper und Leib als Ausgangspunkt eines mimetisch begründeten Pflegehandelns. In A. Uschok (Hrsg.), *Körperbild und Körperbildveränderungen – Körperbildverbesserung: Praxisbuch für Pflege- und Gesundheitsberufe*. Bern, S. 55-67.
- Hülksen-Giesler, M. (2016b). Rekonstruktive Fallarbeit in der Pflege – Ausgangslage und Problemstellung. In M. Hülksen-Giesler, S. Kreuzer & N. Dütthorn (Hrsg.), *Rekonstruktive Fallarbeit in der Pflege. Methodologische Reflexionen und praktische Relevanz für Pflegewissenschaft, Pflegebildung und die direkte Pflege*. Göttingen, S. 15-32.
- Hülksen-Giesler, M. (2008): *Der Zugang zum Anderen. Zur theoretischen Rekonstruktion von Professionalisierungsstrategien pflegerischen Handelns im Spannungsfeld von Mimesis und Maschinenlogik*. Göttingen.
- Hülksen-Giesler, M., Kreuzer, S., & Dütthorn, N. (Hrsg.) (2016). *Rekonstruktive Fallarbeit in der Pflege: Methodologische Reflexionen und praktische Relevanz für Pflegewissenschaft, Pflegebildung und die direkte Pflege*. Göttingen.
- Jung, E. (2010). *Kompetenzerwerb: Grundlagen, Didaktik, Überprüfbarkeit*. München.
- Kamin, A.-M. (2013). *Beruflich Pflegende als Akteure in digital unterstützten Lernwelten*. Wiesbaden.
- Kamin, A.-M., Greiner, A.-D., Darmann-Finck, I., Meister, D. M., & Hester, T. (2013). Zur Konzeption einer digital unterstützten beruflichen Fortbildung - ein interdisziplinärer Ansatz aus Medienpädagogik und Pflegedidaktik. *iTeL Interdisziplinäre Zeitschrift für Technologie und Lernen*. Online im Internet unter <https://www.itel-journal.org/wp-content/uploads/2016/01/11-77-2-PB.pdf> [12.10.2019].
- Kerres, M. (2018). *Mediendidaktik. Konzeption und Entwicklung digitaler Lernangebote*. München.
- Kleditzsch, B. (2019). *Virtuelle und integrierte Lernkonzepte in der Fort- und Weiterbildung in den Gesundheitsberufen*. Masterarbeit Fachhochschule Gesundheit Innsbruck. Online im Internet unter https://www.pedocs.de/volltexte/2019/17812/pdf/Kleditzsch_2019_Virtuelle_und_integrierte_Lernkonz_epte.pdf [12.10.2019].
- Krotz, F. (2007). *Mediatisierung. Fallstudien zum Wandel von Kommunikation*. Wiesbaden.
- Kultusministerkonferenz (KMK) (2018). *Handreichung für die Erarbeitung von Rahmenlehrplänen der Kultusministerkonferenz für den berufsbezogenen Unterricht in der Berufsschule und ihre Abstimmung mit Ausbildungsordnungen des Bundes für anerkannte Ausbildungsberufe*. Berlin.
- Lawton, M. P., Weisman, G. D., Sloane, P., & Calkins, M. (1997). Assessing environments for older people with chronic illness. *Journal of Mental Health and Aging*, 3(1), S. 83-100.
- Ministerium für Bildung, Frauen und Jugend (2005). *Lehrpläne und Rahmenplan für die Fachschule Altenpflege*. Fachrichtung Altenpflege.
- Oevermann, U. (1996). Theoretische Skizze einer revidierten Theorie professionalisierten Handelns. In A. Combe, W. Helsper (Hrsg.). *Pädagogische Professionalität. Untersuchungen zum Typus pädagogischen Handelns*. Frankfurt, S. 70-182.
- Peters, M., Hülksen-Giesler, M., Dütthorn, N., Hoffmann, B., Jeremias, C., Knab, C., & Pechuel, R. (2018). Mobile Learning in der Pflegebildung: Entwicklungsstand und Herausforderungen am Beispiel des Projektes ›Game Based Learning in Nursing‹. In C. DeWitt & C. Gloerfeld (Hrsg.), *Handbuch Mobile Learning*. Wiesbaden, S. 971-992.

Raven, U. (2016). Objektive Hermeneutik. Ein Paradigma für Pflegeforschung und Pflegepraxis? In M. Hülsken-Giesler, S. Kreutzer & N. Dütthorn (Hrsg.), Rekonstruktive Fallarbeit in der Pflege.

Methodologische Reflexionen und praktische Relevanz für Pflegewissenschaft, Pflegebildung und die direkte Pflege. Göttingen, S. 103-130.

Remmers, H. (2011). Pflegewissenschaft als transdisziplinäres Konstrukt. Wissenschaftssystematische Überlegungen – Eine Einleitung. In Ders. (Hrsg.), Pflegewissenschaft im interdisziplinären Dialog. Eine Forschungsbilanz. Göttingen, S. 7-47.

Schniering, S., Baumeister, A., & Bade, S. (2014). Mediengestütztes Lernen in der Pflegebildung. IPP-INFO, 8(11), S. 7.

Unger, T., Goossens, J., & Becker, L. (2015). Digitale Serious Games. In U. Blötz (Hrsg.), Berichte zur beruflichen Bildung. Planspiele und Serious Games in der beruflichen Bildung. Auswahl, Konzepte, Lernarrangements, Erfahrungen - aktueller Katalog für Planspiele und Serious Games 2015 (5th ed., pp. 157–179). Bonn, Bielefeld, S. 157-179.

Weidner, F. (2011). Professionelle Pflegepraxis und Gesundheitsförderung: Eine empirische Untersuchung über Voraussetzungen und Perspektiven des beruflichen Handelns in der Krankenpflege. Frankfurt am Main.

Priedai

1 priedas: Pagrindinės temos „būstas“ slaugos didaktinė heuristika (pavyzdinė)

2 priedas: Kompetencijos tikslai, skirti rimto žaidimo ›Rūpinkis‹ pasakojimams