



Vom Skills Lab zum Learning Lab -  
eine Unterstützung für den  
Lernprozess

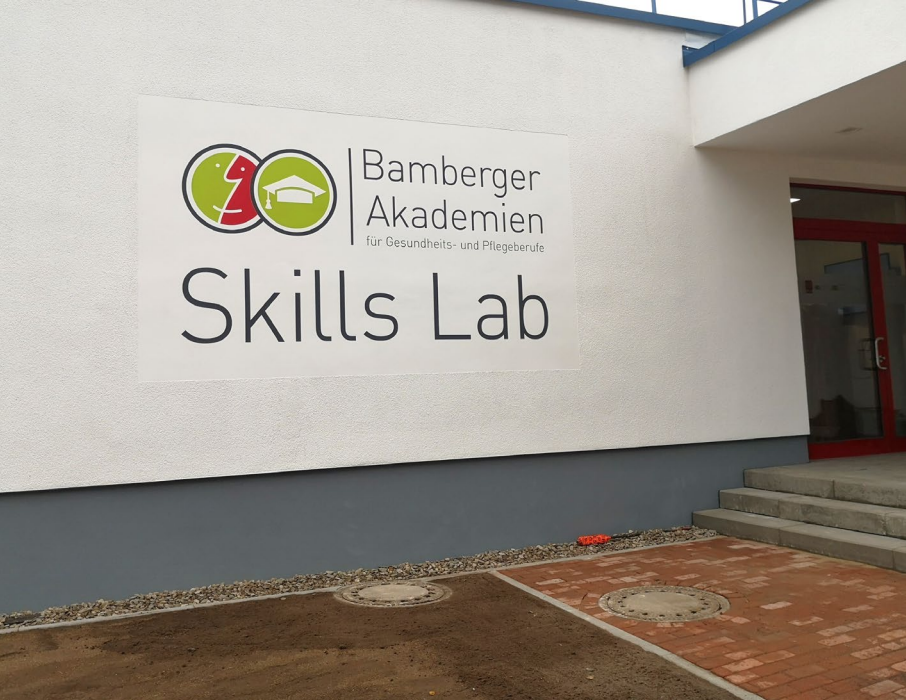
# SKILLS LAB BAMBERG

Ein neuer Lernort für die berufliche Praxis -  
Erweitern Sie Ihre Skills mit dem Skills Lab der  
Bamberger Akademien!

Frank Feick, M.A.

Projektleitung Skills Lab Bamberg, Bereichsleitung vertiefende Kompetenzen





Skills Lab  
Bamberg

## ZDF vom 3. Lernort

- Teil der Bamberger Akademien für Gesundheits- und Pflegeberufe:
  - Basiskompetenzen: Ausbildungen, Berufsvorbereitung, etc.
  - Vertiefende Kompetenzen: Fort- und Weiterbildung, Studium
- 290 Skills Trainings seit 08/219
  - Simulationen und Fertigkeitstrainings
  - Videodreh







Skills Lab  
Bamberg

## ZDF vom 3. Lernort

Zielgruppen: Alle Gesundheitsberufe (*und noch mehr*)

- Pflegende, Hebammen, MFA, Physiotherapeuten\*innen, Ärzte\*innen, Mitarbeitende Verwaltung, Handwerker\*innen, Führungspersonal
- 10 Mitarbeitende im Skills Lab

# Gebäude und Ausstattung

- Neubau mit Kreißsaal, OP, Intensivpflegezimmer, ambulantes und stationäres Setting
- High fidelity Simulatoren für Medizin, Pflege und Geburtshilfe
- Verschiedene Low fidelity Simulatoren
- Ausbildung Basismodule Skills Trainer







Skills Lab  
Bamberg

### 3. Lernort oder mehr?

Ziel: Verbesserung der Gesundheitsversorgung

- Brückenelement zwischen Theorie und Praxis
- Simulation von realen beruflichen Situationen
- Handlungskompetenz im beruflichen Alltag erhöhen
- Situationen sind wiederholbar
- „Fehler machen dürfen“
- Lernspaß und Motivation fördern
- Performanzprüfung als Ziel

# Methodisch-didaktische Grundlagen

- Beispiele -



Skills Lab  
Bamberg

Ziel: Handlungs- und Kompetenzorientierung



Lerntheoretischer Hintergrund: kognitiv-konstruktivistische Ansätze



Didaktische Ansätze: Ermöglichungsdidaktik (Arnold), Didaktische Prinzipien (Siebert)



Methodische Ansätze: POL (Siebensprung), Cognitive Apprenticeship



Simulation (High fidelity Simulatoren, SP), Fertigkeitstraining, Demonstrationen, VR-Anwendungen

Beeinflussende Faktoren: curriculare Rahmenbedingungen, Leitlinien, Zielgruppe, uvm.

# Angelehnt an: Cognitive Apprenticeship - Phasenmodell



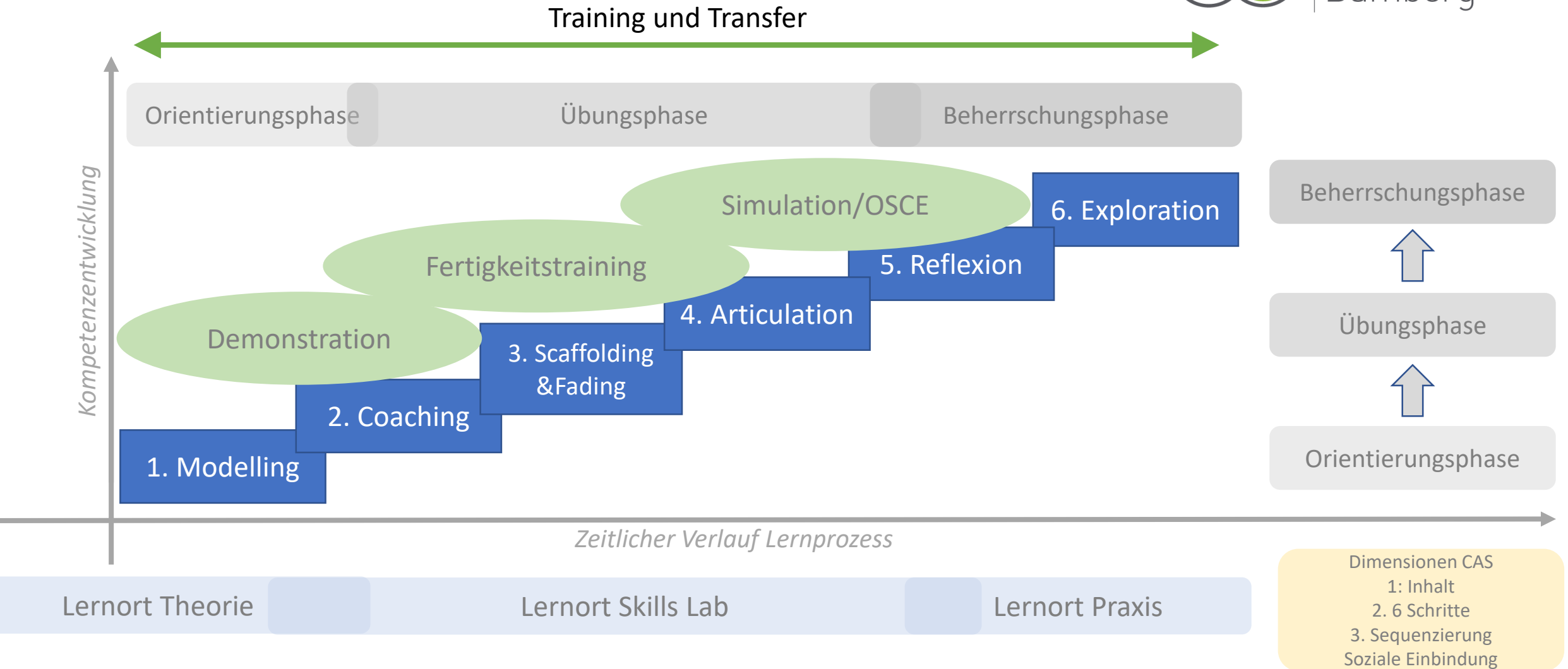
PHASE I Orientierungsphase	PHASE II Übungsphase		PHASE III Beherrschungsphase	
<p>Lernenden aktivieren ihr Vorwissen Trainer*in beantwortet offene Fragen zum Skills Training</p>	<p><b>Modeling</b></p>	<p>Trainer*in demonstriert, erklärt und begründet die Handlung am Modell, wodurch kognitive Problemlösungsprozesse verbalisiert werden Lernende beobachten Handlung, hören zu, gleichen Handlung mit ihren Erfahrungen ab</p>	<p><b>Exploration</b></p>	<p>Lernende übertragen ihr Wissen und ihre Fertigkeiten auf die reale Patientensituation Praxisanleitende unterstützen die Lernenden in ihren Handlungen</p>
	<p><b>Coaching</b></p>	<p>Lernende führen Handlung mit gezielter Anleitung selbst durch und erhalten Feedback, Vorschläge, Anregungen durch Trainer*in Trainer*in begleitet und unterstützt Lernenden noch aktiv in der Handlung</p>		
	<p><b>Scaffolding/ Fading</b></p>	<p>Lernende führen Handlung eigenständig durch und üben diese ein Trainer*in bleibt im Hintergrund, unterstützt bei Unsicherheiten und lässt Lernenden schrittweise los</p>		
	<p><b>Articulation</b></p>	<p>Lernende fassen Denk-/Problemlösungsprozesse in Worte und machen ihr Fachwissen/Probleme während Durchführung transparent Trainer*in fordert Verbalisierung ein, beurteilt diese und unterstützt den Vergleich verschiedener Handlungsalternativen</p>		
	<p><b>Reflexion</b></p>	<p>Lernende reflektieren ihren Lerngewinn und gleichen ihr Vorgehen mit Modeling des Trainers/der Trainerin ab Trainer*in gibt Feedback und Hilfestellung zur eigenen Reflexion</p>		

Eigene Darstellung in Anlehnung an Meyer-Hänel, Umbescheidt, 2006, S. 279

# Integratives Strukturmodell im Learning Lab



Skills Lab  
Bamberg



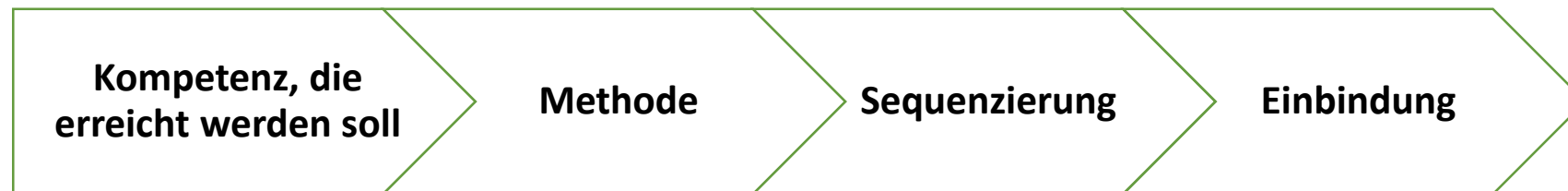


# Skills Training planen – abhängige Faktoren



Skills Lab  
Bamberg

- Curriculare Vorgaben: Kompetenzerwartung, Zeit
- Zielgruppen, Vorerfahrung, Rahmenbedingungen, Ressourcen
- Simulationspatienten, Modelle, High fidelity Simulatoren, Hybridlösungen
- Zusätzliche Lernstationen: Fertigkeitstrainings, Gesprächsrunden, Demonstration, Virtual Reality (VR)



# Skills Lab in der Ausbildung

- innerhalb Unterricht Theorie
  - 26 Trainings in drei Jahren
- Praxistraining für jeweiligen Einsatzort/Setting
  - 5 Trainings in drei Jahren
- Trainingszentrum (in der Frei(z)heit)
- Interprofessionelle Trainings



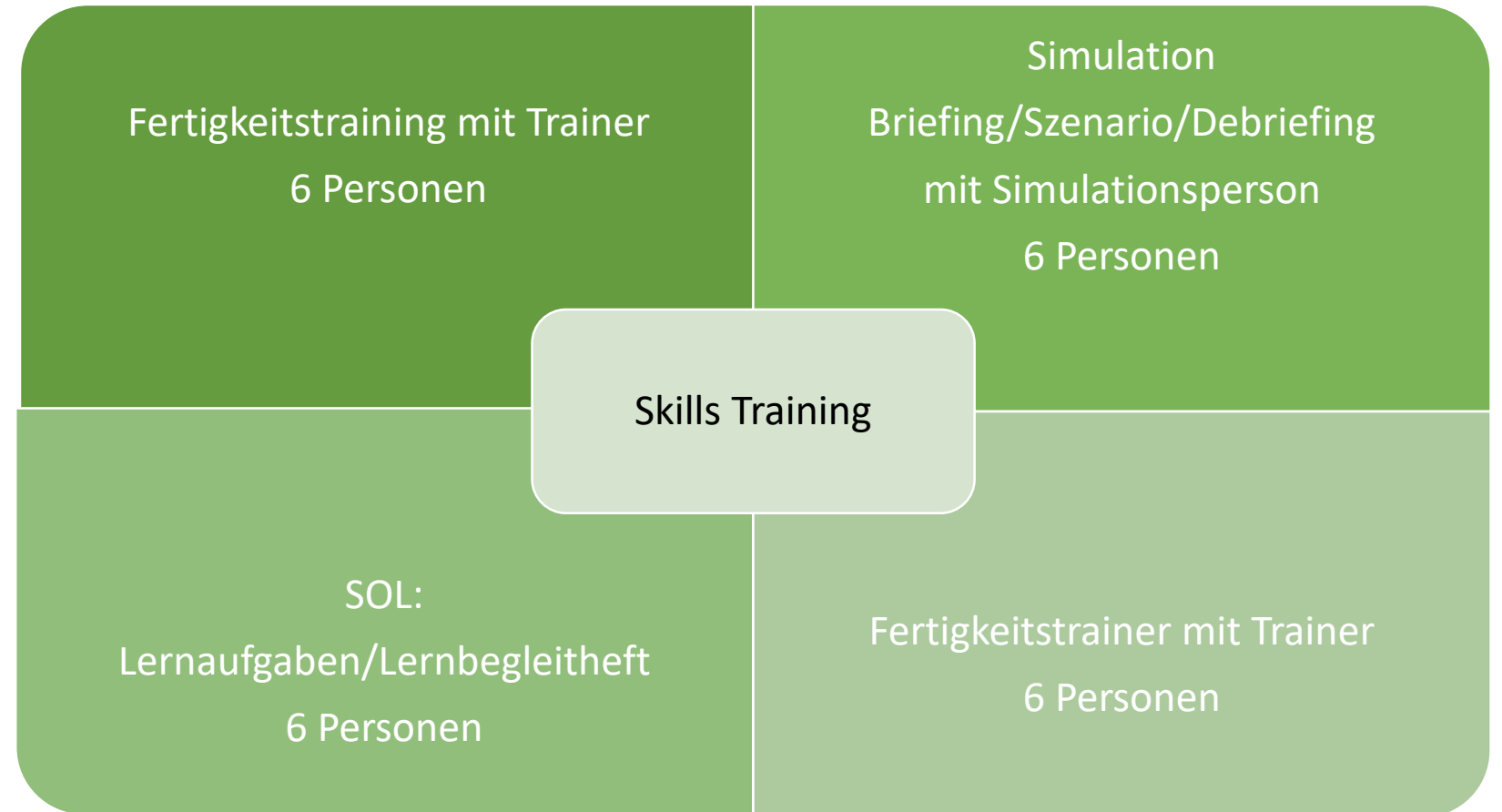
# Skills Training – Ein Beispiel

## Tagesablauf mit Lernstationen

### Theorieunterricht CE1/2:

Thema:

Erstkontakt/Kontaktaufnahme





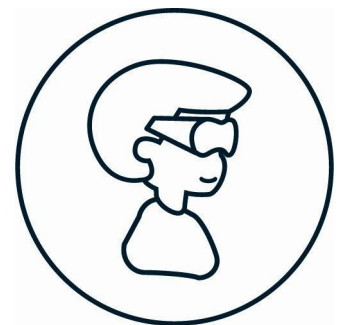
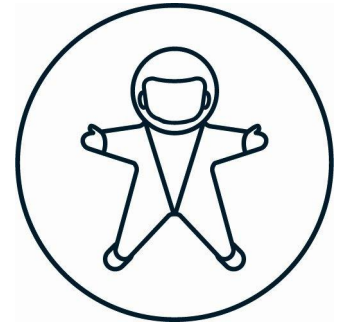
# Beispiel Praxistraining:



Skills Lab  
Bamberg

## Vorbereitung auf Pädiatrie: 4 Lernstationen

- I. Besonderheiten Kommunikation Eltern/Kind
- II. Skills Training: Handling Kinder (Anleitung Eltern)
- III. Fallorientiert: Umgang mit Angst, Wut und Heimweh bei Kindern
- IV. Fallreflexionen der unterschiedlichen Handlungsfelder





# (Vor-)Überlegungen Learning Lab:

- Skills Training **als Ergänzung** zur Praxisanleitung, die Anleitung in der Berufsbildungspraxis als wichtige Säule
- **Kombination/ Fortführung** (i. S. der Taxonomien): Weiterbearbeitung eines im Skills Lab erlebten Themas durch Transferleistungen/Lernaufgaben in der Praxis...
- Möglichkeiten der **Verknüpfung PB/PA**
- Praxistrainings auch **innerhalb der Praxiseinsatzplanung** (für jeden Schüler terminiert)
- Skills Lab als **freier Übungsraum**: sich ausprobieren, etc.
- **Flipped Classroom** – Konzepte zur Ermöglichung von Kleingruppengrößen
- **Schulung zum Skills Trainer** sollte Grundlage sein
- Es gibt nicht **DIE Methode**, sondern im Rahmen eines Skills Trainings werden verschiedene Ansätze genutzt

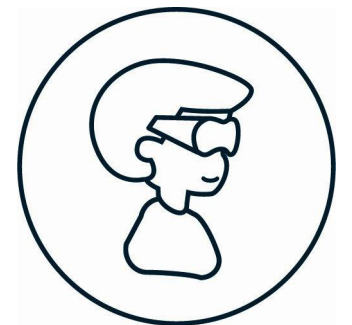
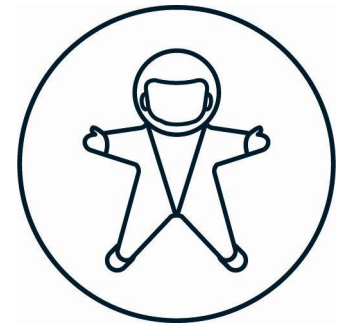
# Skills Lab als Learning Lab

## - unser Dynamic Classroom und mehr



Skills Lab  
Bamberg

- Digitalisierung in den Alltag integrieren
- Lehr- Lernkonzepte, Lernbegleitung, hybride Lernprozessgestaltung (Digitalisierungsprozesse!)
- Agilität/Dynamik in den Lehrraum bringen, ob analog und digital
- Mut z. B. zu Flipped Classroom, etc.
- Einsatz von AR/VR, Gamification, Lernportale, etc.
- Aber: kein fester Ort, sondern ein Kulturthema
- Lernangebote (häufig korrelieren diese mit Gruppenteilungen in Skills Sessions)





# Projekte aktuell

CoNurse:

- Anwendung eines sprachgesteuerten Tools

Virtual Reality

- Pflegerelevante virtuelle Trainings



# Zusammenfassung Chancen des dritten Lernorts



- Schutz der Patienten: ethisch-moralisch vertretbar
- Learning Outcomes in Handlung sichtbar machen
- Methodische Vielfalt, Nutzung von Technik
- Lernspaß schafft Lernwirksamkeit
- Verbindung Theorie und Praxis
- Selbst- und Fremdrelexion durch Debriefing
- Konstantes und sicheres Lernangebot auch zu seltene(re)n Situationen der Praxis (wiederholbar)
- Simulationsprüfung/OSCE

# Daraus resultierende (An)Forderungen:



- I. Skills Lab mit all seinen Facetten/Methoden/Möglichkeiten sehen
- II. Skills Lab **als eine Methode der Praxisanleitung in Deutschland etablieren:**  
Möglichkeit einer Summe X der 10 % Praxisanleitung auch dort verorten (Bitte an gesetzgebende Ebene)
- III. **Mindestanforderungen** an ein Skills Lab beschreiben (Päd. Konzept, Ausstattung, Verortung)
- IV. Equipment/ Inventar/ Simulationspatienten/ etc.: **Überlegungen zu regionalen Konzepten**, da teuer für den Einzelnen (Träger, Schule, ...)
- V. Skills Lab **,in der Breite'** denken: Verortung in Kombination mit Learning Lab
- VI. Praxisanleiter(weiter)qualifikation: **Skills Trainer Ausbildung** (geht in Bamberg ;-))

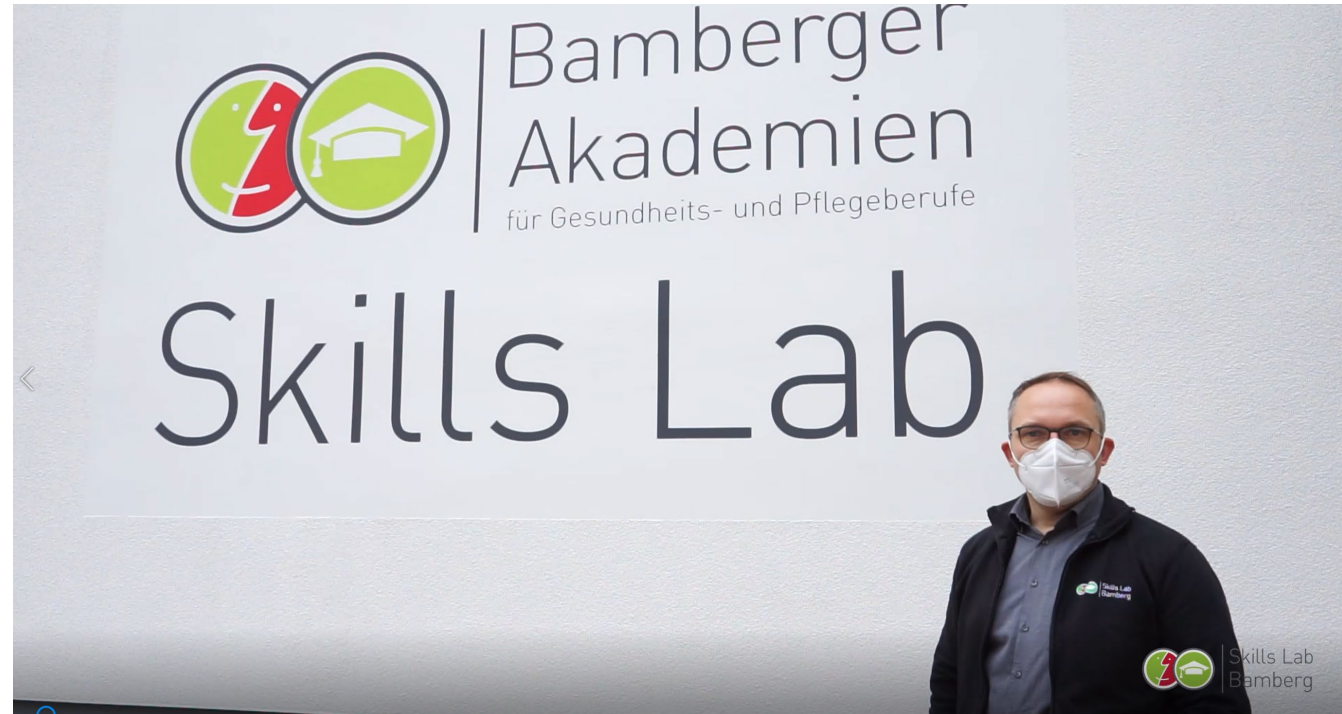


# Mehr Informationen zu uns



## Filme

- Führung durch das Skills Lab Bamberg
- Imagefilm Skills Lab Bamberg
- [www.skillslab-bamberg.de](http://www.skillslab-bamberg.de)



# Fragen, Kontakt und Sponsoren



Wir danken den Sponsoren des Skills Lab Bamberg:



Kontakt:

Frank Feick

Projektleiter Skills Lab

Buger Straße 80

96049 Bamberg

frank.feick@bamberger-akademien.de

0951 – 50316588

skillslab-bamberg.de