



Curriculum Development

using VR technology to enhance empathetic communication skills in future health care professionals

Our Innovation for Your Care!

EMPATHIE IM GESUNDHEITWESEN – EIN ÜBERBLICK

Empathie ist der Schlüssel zu einer effektiven Kommunikation zwischen Patienten und medizinischen Fachkräften (Halpern, 2001). Es wurde gezeigt, dass eine empathische Betreuung die Gesundheitsergebnisse und die Patientenzufriedenheit positiv beeinflusst, aber auch die Patientensicherheit verbessert (Derksen, Bensing et al. 2013). Die Kommunikation mit Patienten ist das am häufigsten angewandte Verfahren bei Leistungserbringern im Gesundheitswesen. Allerdings ist das Training der Kommunikationsfähigkeiten in Gesundheitsprogrammen für Studienanfänger unterschiedlich und die Bewertung der zwischenmenschlichen Kompetenzen oft nicht zuverlässig oder konsistent (Kurtz et al. 2005). Empathische Kommunikation ist auch für Patienten, die eine häusliche Pflege erhalten, sehr wichtig. Das Projekt EmpathyInHealth zielt darauf ab, die bestehende Lücke in der Gesundheitserziehung sowohl in der Hochschulbildung als auch in der Berufsbildung zu schließen.

ZIELSETZUNG

Hauptziel des Projekts ist es, Studierende der Gesundheitsberufe mit Empathiekompetenz auszustatten.

SCHWERPUNKTE

1. Entwicklung von Curriculum und Materialien (ein vollständiger Leitfaden für TutorInnen) für empathische Fähigkeiten, zertifiziert mit ISO, basierend auf aktuellen Forschungsergebnissen und der Teilnahme der Patienten durch ihre eigenen persönlichen Erfahrungen, Ideen und Erwartungen (für die Berufsbildung und die Hochschulbildung).
2. Verwendung dieses Lehrplans, um Szenarien mit hoher Genauigkeit in den Bereichen einfühlsamer Kommunikation zu entwickeln, die Folgendes ermöglichen:
 - a. Eine konsistente klinische Kommunikationserfahrung
 - b. das Vertrauen der Schüler in die Entwicklung neuer Fähigkeiten zu stärken, indem sie in einer sicheren Umgebung üben können und
 - c. Feedback zu Stärken und weiteren Verbesserungsmöglichkeiten an die Student_innen zu geben.
3. Das Entwickeln von Virtual-Reality-Videos, (branchenspezifische) Bildungsvideos (branchenspezifische) und Rollenspiele (branchenspezifische), basierend auf den oben genannten Szenarien, um die empathische Kompetenz zu entwickeln.
4. Unterstützung von Tutoren und Trainern bei der Integration von VR in ihren Unterricht / ihre Ausbildung durch die Entwicklung ihrer Fähigkeiten in Bezug auf die virtuelle Realität.

HAUPTERGEBNISSE

- Entwicklung von **zwei Qualifikationsrahmen**. Einer richtet sich an Studierende der Hochschulbildung und der zweite an Studierende der Berufsbildung. Die Frameworks entsprechen den EQR Level 5 und 7.
- **Zertifizierungsschema** mit den Grundsätzen und Anforderungen für die Zertifizierung des Schulungsmaterials und der Lehrpläne.
- **ISO-zertifizierte Curricula**, die den EQR-Stufen 5 und 7 entsprechen und auf dem Qualifikationsrahmen basieren.
- **Zwölf verschiedene Szenarien** (neun für die Hochschulbildung und drei für die Berufsbildung). Die Szenarien basieren auf klinischen Situationen, die für den jeweiligen Gesundheitsberuf sind.
- **Vier realistische 3D-Virtual-Reality-Videos** für Student_innen der Hochschul- und Berufsbildung.
- Entwicklung von **zwei Lernvideos** basierend auf vorherigen Szenarien.
- **Zwei Anleitungen für Tutor_innen**. Die Anleitungen bestehen aus einem vollständigen Paket von Lernmaterialien, einschließlich Vorlesungen, Simulationen, Videos, Rollenspielen zu bestimmten Szenarien, VR-Videos, Präsentationen usw.
- **Online Virtual Reality Authority Tool**. Das Authority Tool wird eine Webplattform sein, auf der die autorisierten Personen auf die Szenario-Assistenten zugreifen und neue Szenarien erstellen können, die die vorhandenen ändern.

HAUPTAKTIVITÄTEN

- Ausbilden der/des 'Master Tutor_in' für Hochschulausbilder so, dass er alle Materialien des Projekts verwendet.
- Schulungsaktivität zur Schulung der nationalen Tutor_innen im Umgang mit den Materialien.
- Pilotieren des Tutor_innen-Leitfaden mit Studierenden der Hochschul- und Berufsbildung.
- Trainieren des "Master-Tutors" in der Verwendung der VR-Videos.
- Trainieren der nationalen Tutor_innen in der Verwendung der VR-Videos.
- Pilotieren der VR-Videos mit den Student_innen.
- Trainieren des Master-Tutors in der Verwendung des Trainingsvideos.
- Trainieren der nationalen Tutoren in der Verwendung der Trainingsvideos.
- Pilotieren der Trainingsvideos mit den Student_innen.
- Trainieren der Trainer, in der Anwendung des Online Virtual Reality Authority Tool.



Koordinator :

MMC Mediterranean
Management Centre

Kontakt:

MMC Mediterranean Management Centre Ltd,
16 Imvrou street, Nicosia 1055 Cyprus
+357 22 466633
christiana@mmclearningsolutions.com
eu@mmclearningsolutions.com

Partner :



Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, die nur die Ansichten der Autoren widerspiegelt, und die Kommission kann nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.