

PeterPandemic: Spielerische Digitalausbildung im Infektionsschutz

Infektionsschutz ist ein wichtiges Themengebiet innerhalb der Gesundheitsberufe. Ziel des Projekts PeterPandemic ist es, Wissen über Pandemien und Infektionsmodelle, den Mechanismen von übertragbaren Krankheiten mit verschiedenen Verlaufstypologien und ihren Konsequenzen mithilfe eines interaktiven Spielkonzepts auf innovative und zugleich leicht zugängliche Weise zu vermitteln.

Das zu entwickelnde Spiel beinhaltet verschiedene Komponenten, knüpft spieltheoretisch an Varianten des Gefangenendilemmas an – also das situativ angemessene Verhalten beim zeitgleichen Verhör zweier Beschuldigter, die entweder schweigen oder aussagen können, um sich selbst oder beiden zugleich zu helfen. Ebenso das Konzept des Handelns unter Unsicherheit steht im Mittelpunkt.

Eingebettet wird das Online-Spiel in die Nationale Bildungsplattform. In der Konzeptionsphase wird das Spielkonzept anhand zweier beispielhafter Ausbreitungsmodelle entwickelt, wobei eine Ausweitung auf andere Ausbreitungsmodelle ermöglicht wird. Zielgruppen sind Studierende von Gesundheitsberufen sowie Bedienstete im öffentlichen Gesundheitsdienst und im Gesundheitswesen. Diese können mit dem Lernspiel reale und virtuelle Interaktionsmöglichkeiten nutzen, um komplexe Entscheidungssituationen gemeinsam zu bewältigen.

Verbundkoordinator

HSD Hochschule Döpfer GmbH, Köln

Partner

Universitätsklinikum Würzburg, Würzburg

Volumen

99.683,33 €, davon BMBF-Anteil: 99.683,33 €

Laufzeit

10/2021 – 03/2022

Kontakt

Anfragen zum Projekt an:

bildungsraum@vdivde-it.de