

Notfallversorgung von Verwundeten

Bundeswehr



In drei abgestuften Schwierigkeitslevels müssen der Rettungsdienst der Bundeswehr organisiert und die Notfallpatienten versorgt werden.

Das Programm enthält neben dem videogestützten Praxisteil ein didaktisches Hypertextsystem, durch das die tutorielle Komponente im Umfang stark reduziert werden konnte. Das gesamte erforderliche Fachwissen – ein komplettes Kompendium zur Notfallversorgung – ist hypertextmäßig vernetzt und aufbereitet. Durch das Konzept der „geführten Touren“ ist neben der lexikalischen Grundstruktur auch gezielter Wissenserwerb möglich.

Die Leistungen werden ständig durch ein „Erfolgsbarometer“ mitprotokolliert. Daraus werden Hinweise und Empfehlungen generiert, die den Lernenden bei der erfolgreichen Weiterarbeit unterstützen.

Vielfältige Aufgabentypen und die insgesamt stark ausgeprägte, videogestützte Praxiskomponente tragen außerdem dazu bei, das Programm zu einem erwachsenengerecht gestalteten, lernwirksamen Medium zu machen.

Titel:

„Notfallversorgung von Verwundeten - Einsatz für den SanTrp“

Zielgruppe:

Sanitäts-Unterroffiziere / Rettungssanitäter

Inhalt und Umfang:

Das Programm behandelt die Organisation des Rettungsdienstes in der Bundeswehr und die Versorgung von Notfallpatienten. Ein „Vorcheck“ prüft die Vorkenntnisse. Der Lerner kann auf drei abgestuften Schwierigkeitslevels üben:

- Level I: 17 Fälle mit einfachen Verwundungen
- Level II: 7 Szenen, in denen jeweils 1 Polytrauma zu behandeln ist
- Level III: 4 Szenarien, in denen jeweils 4 Polytraumata unter Zeitdruck behandelt werden müssen (komplexe Praxissimulation mit Video-Feedback)

Bearbeitungsdauer: sechs Stunden

Didaktische Aspekte:

- Kognitive und affektive Lernziele erreichen
- Praxis statt Theorie vermitteln
- Üben statt Abfragen
- Navigation statt Instruktion
- Aufgabentypen: Vielfalt statt Einfalt
- Feedback: „Aha-Effekte“ erzeugen

Medium:

Multimediales Lernprogramm auf CD-ROM mit Video, Ton und Grafik

Konzept, Drehbuch, Programmierung, grafische Gestaltung:

PRO LERNEN BERATUNGSGESELLSCHAFT mbH

Videoproduktion:

Peter Hielscher

Film- und Videoproduktion GmbH

Materialbewirtschaftung

Bundeswehr



Bei diesem Lernprogramm schlüpft der Lerner in die Rolle eines Teileinheitsführers. Ähnlich wie bei einem Computerspiel kann der Lerner diesen durch die Praxisaufgaben bei der Übernahme einer Einheit steuern: z.B. beim Inspizieren des neuen Dienstzimmers, beim Telefonieren oder der Organisation und Durchführung seiner vielfältigen Aufgaben.

Dadurch entsteht ein Programm mit einem hohen Maß an Selbsttätigkeit und vielfältigen Gestaltungsmöglichkeiten.

Eine echte didaktische Novität für die Lernprogramme der Bundeswehr war das didaktische Hypertextsystem, mit dessen Hilfe die tutorielle Komponente des Lernprogramms im Umfang stark reduziert werden konnte.

Titel:

„Materialbewirtschaftung auf TEFHr-Ebene - Thoma und seine Werte“

Zielgruppe:

Teileinheitsführer

Inhalte und Umfang:

Das Programm vermittelt die Grundlagen der Materialbewirtschaftung. Die Videosequenzen zeigen die Situation des „Oberfeldwebel Thoma“. Im Eingangstest kann Vorwissen überprüft werden.

In fünf Kapiteln wird übermittelt:

- Beschaffen von Informationen
- Auswerten der Informationen
- Übergabepfung
- Bearbeiten von Sachschäden
- Übernehmen von Material

Bearbeitungsdauer: drei Stunden

Medium:

Multimediales Lernprogramm auf CD-ROM mit digitalem Video

Besonderheiten:

- Didaktisches Hypertextsystem
- Verhaltenstraining
- Realisiert mit Toolbook

Konzept, Drehbuch, Programmierung, grafische Gestaltung:

PRO LERNEN BERATUNGSGESELLSCHAFT mbH

Videoproduktion:

Peter Hielscher

Film- und Videoproduktion GmbH

Sanitätsausbildung aller Truppen

Bundeswehr



Es handelt sich um ein Lernprogramm mit einer Spielfilmhandlung, in die interaktiv eingegriffen werden kann.

„Situationstraining“ heißt dieses Konzept. Im Mittelpunkt steht die Handlungsorientierung, die Bewährung in der simulierten Praxis, statt Wissensvermittlung Step by Step. Lernbedarf wird durch ein System von „Lernkarten“ gedeckt, auf die kontextbezogen in jeder Situation zugegriffen werden kann.

Das Programm wird an allen Heeres-Unteroffiziersschulen eingesetzt und hat mehrere tausend Benutzer pro Jahr.

Titel:

„Sanitätsausbildung aller Truppen - Gruppe Hoffmann hat ´s erwischt“

Zielgruppe:

Unteroffiziere

Inhalte und Umfang:

In sechs Kapiteln werden u.a. vermittelt: Selbst- und Kameradenhilfe, erste Hilfe in einer Gefechtslage und die Erstversorgung von Verwundeten. Es geht darum, kognitive und affektive Lernziele zu erreichen, um dem Lerner das richtige Verhalten im Ernstfall zu ermöglichen. Die Einstellung zum „sicherheitsorientierten Verhalten“ soll auch auf der emotionalen Ebene erreicht werden.

Bearbeitungsdauer: drei Stunden.

Medium:

Multimediales Lernprogramm auf CD-ROM mit digitalem Video

Besonderheiten:

- Lernkartensystem
- Situationstraining
- Realisiert mit Toolbook

Idee, Konzept, Drehbuch, Programmierung, grafische Gestaltung:

PRO LERNEN BERATUNGSGESELLSCHAFT mbH

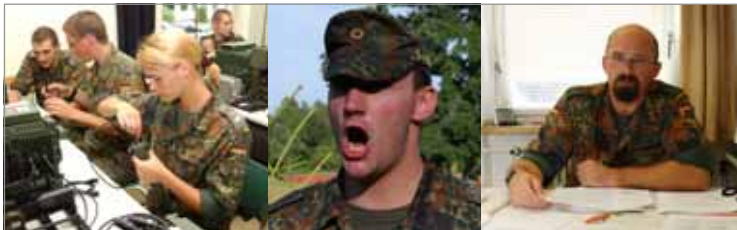
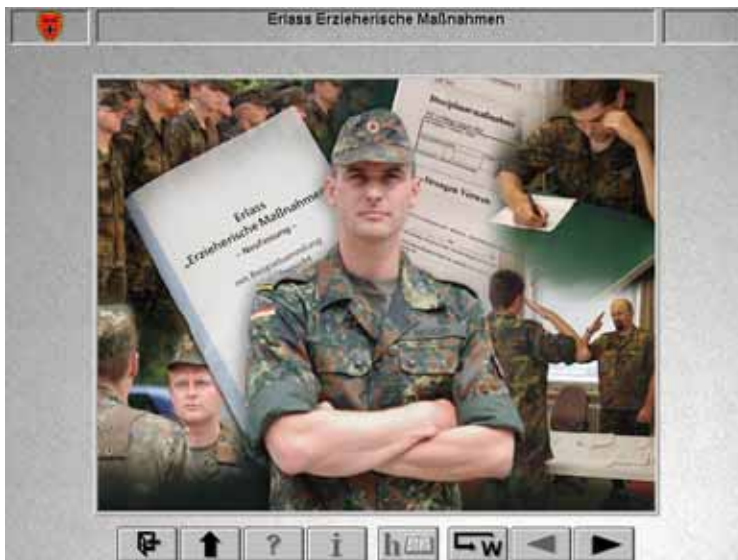
Videoproduktion:

Peter Hielscher

Film- und Videoproduktion GmbH

Erlass Erzieherische Maßnahmen

Bundeswehr



„Erzieherische Maßnahmen“ sind ein Standardthema mit hoher Bedeutung für die Führung von Soldatinnen und Soldaten. Die Texte des Erlasses so aufzubereiten, dass sie verstanden werden und das Gelernte in der Praxis angewandt wird, war die Herausforderung für die Konzeption.

Dazu wurde ein neues didaktisches Konzept entwickelt: Die Textanalyse. Sie greift Teile eines größeren Textes heraus und erläutert diese über Audio und stellt sie mittels Beispielen in einen größeren Kontext.

Nach dem Wissenserwerb die Anwendung: In sechs Fallbeispielen, die für jede Führungsebene spezifisch angepasst wurden, sollen die Lernenden das Verhalten von Untergebenen und Vorgesetzten beurteilen und die richtigen Maßnahmen ergreifen. Spezifisches Feedback, teilweise als Videofeedback ausgeführt, sorgt für optimale Lernwirksamkeit.

Titel:

„Erlass Erzieherische Maßnahmen“

Zielgruppen:

Alle Vorgesetzten in den Führungsebenen: Gruppen-, Teileinheits-, Einheitsführer. Das Programm kann in verschiedenen Lehrgängen eingesetzt werden.

Inhalte und Umfang:

Das Programm vermittelt die vollständigen Texte des Erlasses und erläutert sie mit Hilfe der „Textanalyse“. Den Lernenden wird ein strukturiertes Verfahren bei der Anwendung und Prüfung Erzieherischer Maßnahmen gezeigt und anhand von Fallbeispielen und Aufgaben geübt. Das Glanzlicht des Programms sind die videogestützten Fallbeispiele, die für die drei Zielgruppen aus unterschiedlichen Blickwinkeln aufbereitet sind. Die Videos zeigen Situationen aus der Praxis einer Kompanie eines Fernmeldebataillons. Bearbeitungsdauer: drei Stunden

Medium:

Multimediales Lernprogramm auf CD-ROM mit digitalem Video

Besonderheiten:

- Didaktisches Konzept „Textanalyse“
- Zielgruppenspez. Verhaltenstraining
- Videofeedback, Lernen am Modell
- Didaktisches Hypertextsystem
- Realisiert mit Toolbox

Konzept, Drehbuch, Programmierung, grafische Gestaltung:

PRO LERNEN BERATUNGSGESELLSCHAFT mbH

Videoproduktion:

Peter Hielscher

Film- und Videoproduktion GmbH

Versorgung mit Sanitätsmaterial

Bundeswehr



In diesem Lernprogramm schlüpft der Lerner in die Rollen eines Feldwebels im Sanitätsdienst bzw. einer Stabsapothekerin. Wie in einem Computerspiel kann der Lerner diese beiden Personen bei ihrer täglichen Arbeit begleiten und für diese Aufgaben lösen, wie z.B. die Auswahl der richtigen Formulare zur Anforderung, die Bearbeitung von Anforderungen oder das Vorgehen bei der Herstellung von Arzneimitteln.

Vielfältige Aufgabenformen, wie z.B. Videostoppaufgaben oder Auswahlaufgaben mit dem Aktenordner, motivieren und stellen dadurch den Lernerfolg sicher.

Wie zahlreiche unserer Programme verfügt auch dieses CUA-Programm über ein didaktisches Hypertextsystem mit geführten Touren. Es werden thematisch orientierte Touren angeboten, aber auch Touren, die auf Grund der Leistungen des Lerners in der Aufgabenbearbeitung zusammengestellt werden.

Titel:

Versorgung mit Sanitätsmaterial - „Fit für die Praxis“

Zielgruppe:

Sanitätsoffiziere, Sanitätsunteroffiziere und Mannschaften

Inhalte und Umfang:

Das Programm vermittelt das Vorgehen bei der Versorgung mit Sanitätsmaterial. In vier Kapiteln werden bearbeitet:

- Grundlagen der Sanitätsmaterialwirtschaft
- Sanitätsmaterialversorgung auf Verbraucherebene
- Sanitätsmaterialversorgung in BwKrhsApotheken/BwApotheken
- Umgang mit Sanitätsmaterial

Die Videosequenzen zeigen die Situationen eines Feldwebels im Sanitätsdienst und einer Stabsapothekerin. In einem Eingangstest wird das Vorwissen überprüft. Bearbeitungsdauer: drei Stunden.

Medium:

Multimediales Lernprogramm auf CD-ROM mit digitalem Video

Besonderheiten:

- Verhaltenstraining
- Didaktisches Hypertextsystem
- Geführte Touren
- Erfolgsbarometer
- Realisiert mit Toolbox

Konzept, Drehbuch, Programmierung, grafische Gestaltung:

PRO LERNEN BERATUNGSGESELLSCHAFT mbH

Videoproduktion:

Peter Hielscher

Film- und Videoproduktion GmbH

Nuklear/biologisch/chemisch verwundeter virtuell interaktiver Patient

Bundeswehr



Das Lernprogramm besteht aus zwei Teilen:

- Einer wissensvermittelnden Komponente
- Einem Praxisteil mit Simulation

Die wissensvermittelnde Komponente gliedert sich in vier Kapitel, in denen der Stoff im Überblick vermittelt wird. Der Lerner kann sich an jeder Stelle dieser Kapitel vertiefende Informationen aus dem Hypertextsystem über direkte Links aufrufen.

Der zentrale Praxisteil stellt den Lerner vor folgende Aufgabe: Als Arzt im Rettungszentrum muss er einen ABC-kontaminierten Patienten versorgen. Er sieht im Video die Anlieferung des Patienten. Danach kann er über eine komplexe Bedienoberfläche den Patienten im Schockcontainer behandeln.

Jede Aktion, z. B. die Gabe von Medikamenten hat Auswirkungen auf den Zustand des Patienten. Die Patientenwerte werden in Echtzeit in Abhängigkeit der Maßnahmen des Lerners errechnet. Als Basis dafür dient ein Kreislauf-Simulationsmodell.

Nach Beendigung der Simulation wird ein detailliertes Feedback über alle Aktivitäten des Lernens erstellt. Weiterhin erhält er speziell geführte Touren durch das didaktische Hypertextsystem, die auf Grund seiner Leistungen zusammengestellt werden.

Titel:

NBC-VIP „Nuklear/biologisch/chemisch verwundeter virtuell interaktiver Patient“

Zielgruppe:

SanOffz Arzt, Apotheker und Veterinäre. Das Lernprogramm wird eingesetzt im Lehrgang „Medizinischer ABC-Schutz“.

Inhalte und Umfang:

Das Programm vermittelt Diagnostik, Therapie und weitere Maßnahmen bei der Versorgung von ABC-kontaminierten Patienten auf Ebene Rettungszentrum. In vier Kapiteln wird das Grundlagenwissen vermittelt:

- Med A-Schutz
- Med B-Schutz
- Med C-Schutz
- Massenansturm

Nach Bearbeitung der Kapitel kann das Wissen in einer komplexen Simulation angewandt werden.

Bearbeitungszeit: mind. 3 Stunden

Medium:

Multimediales Lernprogramm auf CD-ROM mit digitalem Video und Echtzeitsimulations-Komponente.

Besonderheiten:

- Körpersimulationsmodell (Echtzeit)
- Komplexe videogestützte Aufgabenstellungen
- Didaktisches Hypertextsystem
- Geführte Touren
- Realisiert mit Toolbook und C++

Konzept, Drehbuch, Programmierung, grafische Gestaltung:

PRO LERNEN BERATUNGSGESELLSCHAFT mbH

Simulationskomponente:

ESG GmbH

Go Waste - Wo bleibt der Müll?

Bayerisches Staatsministerium für
Landesentwicklung und Umweltfragen



Spielerisch den Weg des Mülls kennen lernen, das kann man mit diesem multimedialen Lernspiel.

In eine lustige Rahmenhandlung mit vielen interaktiven Aufgaben und Spielen sind die Informationen über die thermische Abfallbehandlung in kleinen „Häppchen“ eingebettet, so dass es nie langweilig wird zu lernen.

Die sympathische Figur des Außerirdischen „3C“ führt durch das Spiel. Der Lernende muss ihm helfen, Informationen zu sammeln. Je besser er lernt, desto besser kann er dem Außerirdischen helfen.

Dabei ist aktuelle Technik im Spiel. Wenn der Rechner über einen Internet-Anschluss verfügt, können aus dem Programm heraus direkt Informationen im Internet gesucht werden.

Titel:

„GO WASTE – Wo bleibt der Müll?“

Zielgruppe:

Kinder und Jugendliche. Auch für Erwachsene interessant.

Handlung und Inhalte:

3C, der kleine Außerirdische, kommt auf die Erde, weil auf seinem Planeten die Müllberge in den Himmel wachsen. Er soll erkunden, wie die Entsorgung des Abfalls hier funktioniert. Von der Abholung bei den Haushalten, über die Anlieferung am Müllheizkraftwerk, die Verbrennung, die Strom- und Wärmeerzeugung, die Abgasreinigung, bis zur Verwertung der Reststoffe lernt 3C alles Wissenswerte über die thermische Abfallbehandlung und besteht dabei spannende Abenteuer.

Medium:

Multimediales, interaktives Lernspiel auf CD-ROM mit digitalem Video

Besonderheiten:

- Abwechslungsreiche Spielhandlung
- Zeichentrick-Animation in Real-Video
- Direkte Verbindung ins Internet
- Realisiert mit Toolbook und HTML

Drehbuch:

Dorothee Peyko und Ulrike Neumann,
Beratung: Prof. Dr. Hans-Curt Flemming

Drehbuchberatung, Programmierung, grafische Gestaltung, Animation und Videobearbeitung:

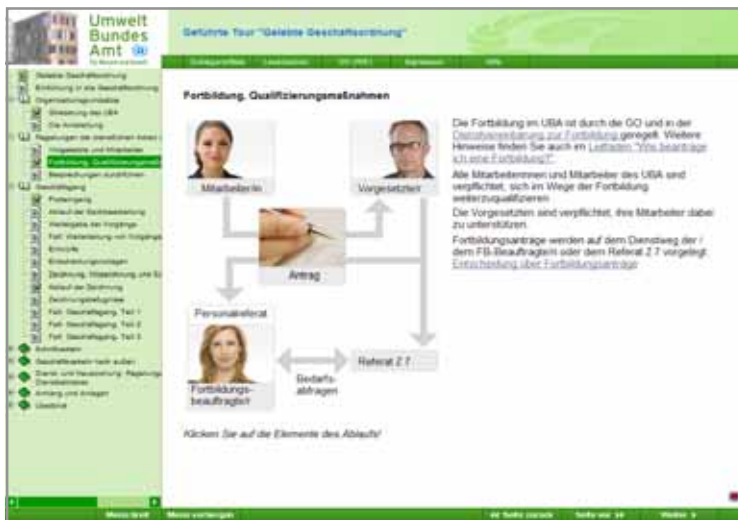
PRO LERNEN BERATUNGSGESELLSCHAFT mbH

Videoproduktion:

Peter Hielscher
Film- und Videoproduktion GmbH

Gelebte Geschäftsordnung

Umweltbundesamt (UBA)



Die Geschäftsordnung des Umweltbundesamtes ist ein umfangreicher Text mit zahlreichen Anlagen.

Die geführte Tour „Gelebte Geschäftsordnung“ erleichtert den Zugang und motiviert, die Geschäftsordnung in der täglichen Praxis zu verwenden.

Wegen des geplanten Einsatzes im Intranet des UBA war weder Audio noch „Flash“ möglich.

Konzepte, um die Menge des Stoffes ohne Audio zu vermitteln:

- Gliederung des Stoffes in Überblick und Vertiefung
- Visualisierung und Animationen der Abläufe mit der Möglichkeit, sich zusätzliche Informationen "herauszuklicken"
- Praxistransfer und Aktivierung durch Aufgaben, Übungen, Fallbeispiele etc.
- Anklickbare Links in die Originaltexte der Geschäftsordnung und ihre Anlagen

Mit den technischen Möglichkeiten der XML.Suite konnten Animationen erstellt werden, ohne Flash zu verwenden.

Titel:

Geführte Tour

„Gelebte Geschäftsordnung“

Zielgruppe:

Führungskräfte und Mitarbeiter/innen

Inhalte und Umfang:

Die geführte Tour ist in ca. 30 - 45 Minuten zu bearbeiten.

Ein „Überblickskapitel“ ermöglicht eine schnelle Orientierung über alle in der Geschäftsordnung abgebildeten Themen.

Medium:

Online und offline ablauffähiges WBT-Programm auf XML-Basis

Besonderheiten:

- Lernergesteuerte individuelle Lernwege (Tree-View als Menü- und Steuerungselement)
- Nahtlose Einbindung in das Mitarbeiter-Informationsangebot im Intranet des Umweltbundesamtes.
- Made with **XML.Suite** von PRO LERNEN, daher optimale Modularität

Konzept, Drehbuch, Programmierung, grafische Gestaltung:

PRO LERNEN BERATUNGSGESELLSCHAFT mbH

Das Allgemeine Gleichbehandlungsgesetz (AGG)



Das Lernprogramm deckt den Schulungsbedarf von Unternehmen zum AGG ab.

Es basiert auf einem Konzept der Allianz Deutschland AG / Dresdner Bank AG und bietet allen Unternehmen die Möglichkeit einer kostengünstigen Umsetzung ihrer Schulungsverpflichtung.

Beide Programme sind als Textversion und als Audioversionen sowie in englischer Sprache erhältlich.

Titel:

„Das Allgemeine Gleichbehandlungsgesetz und Diversity Management“ und „Das Allgemeine Gleichbehandlungsgesetz - Herausforderung in der Führungspraxis“

Zielgruppe:

Das Programm wendet sich an Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter aller Unternehmen. „Herausforderung in der Führungspraxis“ richtet sich ergänzend an Führungskräfte und deren Umgang mit dem AGG.

Inhalte und Umfang:

Die relevanten Inhalte des AGG werden durch anschauliche interaktive Beispiele und Aufgaben dargestellt und das Konzept des Diversity Managements erläutert. Die Umsetzung im Unternehmen wird anhand von praxisnahen Vorschlägen und Übungen gezeigt.

Die Zusatzversion für Führungskräfte umfasst ebenfalls interessante Beispiele und Anwendungen des AGG für die Führungspraxis.

Umfang der Lernprogramme:
ca. 60 und 40 Minuten

Medium:

Online und offline ablauffähige Programmreihe

Besonderheiten:

- Made with **XML.Suite** von PRO LERNEN, daher optimale Modularität
- Berücksichtigung der Anforderungen an barrierefreies Lernen
- Bei vollständiger Bearbeitung ist der Ausdruck eines Zertifikats möglich.

Konzept, Drehbuch, Programmierung, grafische Gestaltung:

PRO LERNEN BERATUNGSGESELLSCHAFT mbH