

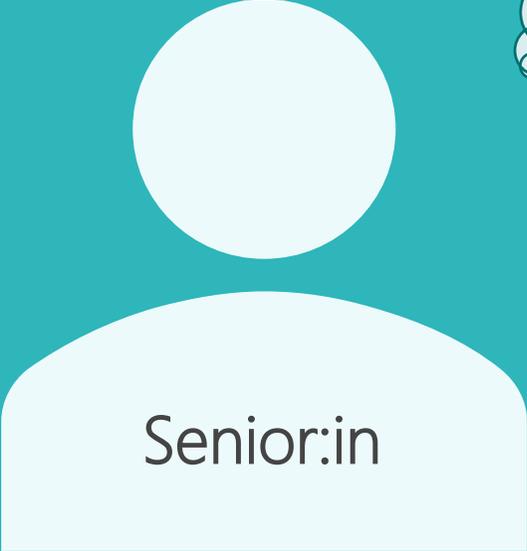
Entwicklung eines **E-Learning-Konzepts** zur digitalen Souveränität von *Senioren* im Kontext der elektronischen Patientenakte

Kurzbeitrag | 29. Jahrestagung der Gesellschaft für Medien in der Wissenschaft 2021

Carolin Gellner (M.Sc.), Sarah Kaiser und Prof. Dr. Ilona Buchem

ePA-Coach

E-Learning-Plattform für ältere
Menschen zum souveränen Umgang mit der
elektronischen Patientenakte (ePA)



Digitale
Technologien &
Kompetenzen



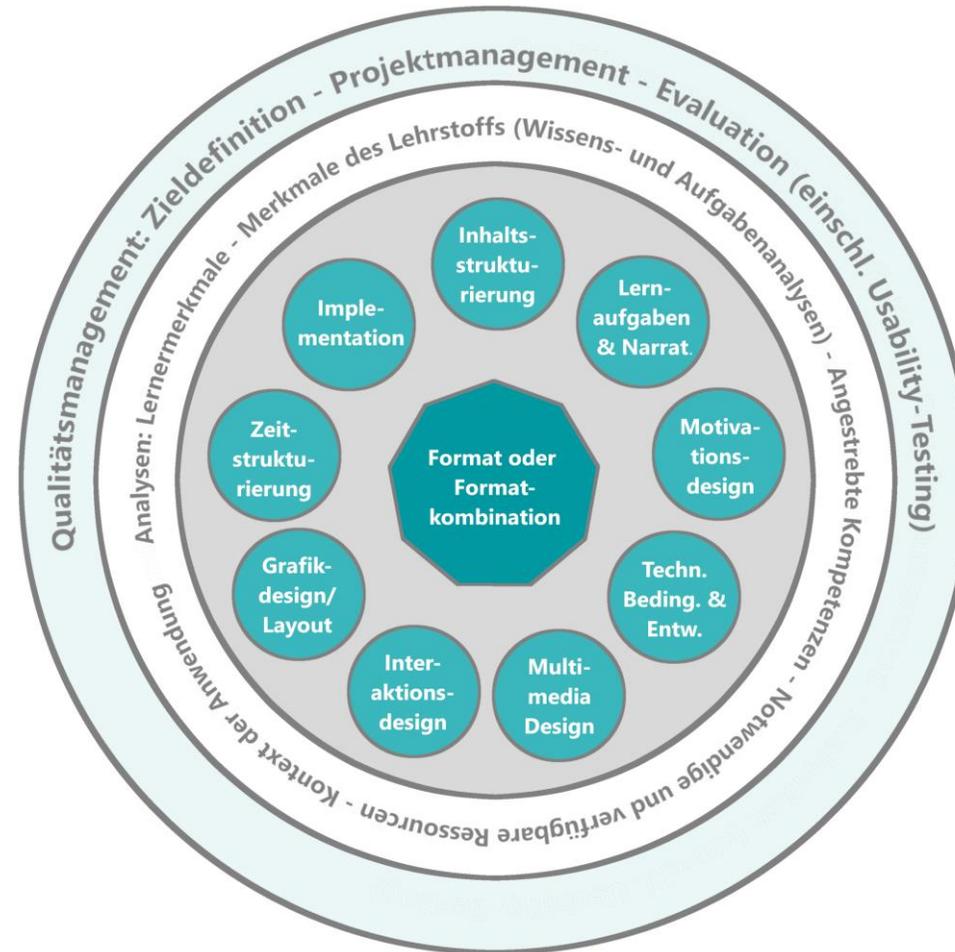
ePA



Decision Oriented Instructional Design (DO ID)

Niegemann (2008, 2019)

BAUSTEINE:
Qualitätsmanagement,
Analysen und
Learning Design
mit jeweils mehreren
Entscheidungsfeldern



DO ID-Modell, eigene Darstellung nach Niegemann (2019, S. 112)

Vorgehensweise



Baustein: Qualitätsmanagement

ZIELDEFINITION

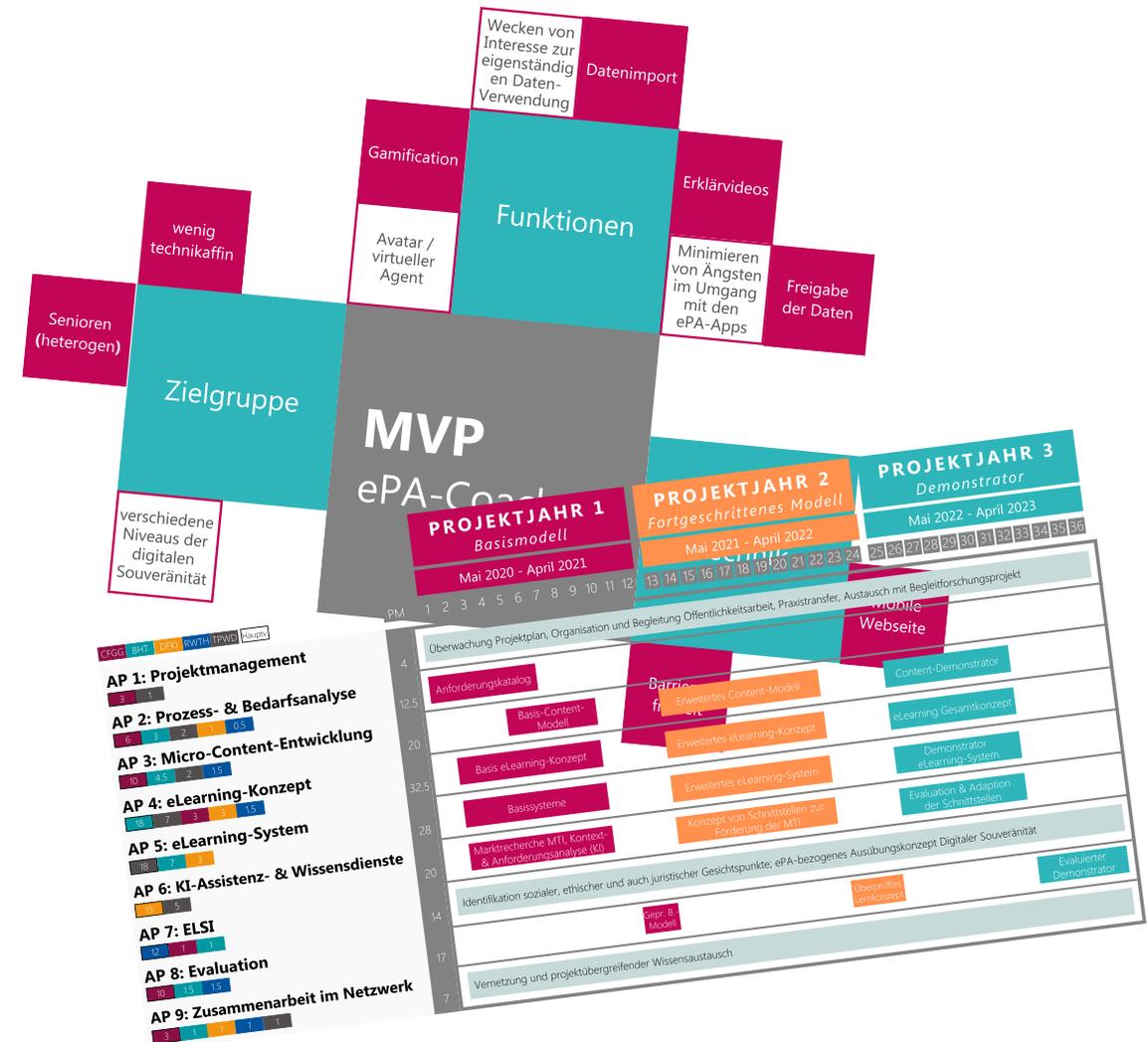
Spezifizierung eines Minimum Viable Products (MVP) im Rahmen Workshops

PROJEKTMANAGEMENT

Charité als Projektleitung; fünf Partner:innen; 36 Monate; drei Phasen, 9 APs

EVALUATIONEN

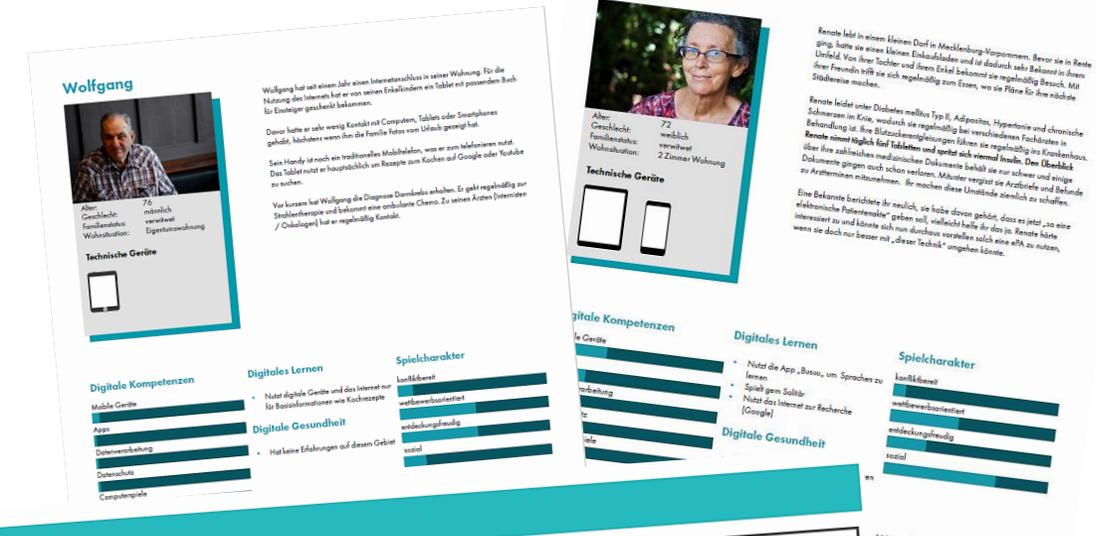
zum Ende eines Projektjahres



Baustein: Analysen

ZIELGRUPPE
 Personen ab 65 Jahren;
 4 Personas entwickelt

LERNINHALTE
 drei Hauptthemenbereiche (Grundlagen,
 Bedienung, Datenschutz) mit diversen Lernthemen



Wolfgang
 76, männlich, verheiratet, Eigenheimbesitzer
 Technische Geräte: Smartphone

Renate
 72, weiblich, verheiratet, 2 Zimmer Wohnung
 Technische Geräte: Tablet, Smartphone

Digitale Kompetenzen
 Mobile Geräte: [Bar chart]
 Apps: [Bar chart]
 Datenverarbeitung: [Bar chart]
 Datenschutz: [Bar chart]
 Computerspiele: [Bar chart]

Digitales Lernen
 • Nutzt digitale Geräte und das Internet zur Basisinformationen wie Fachtexte

Digitale Gesundheit
 • Hat keine Erfahrungen auf diesem Gebiet

Spielcharakter
 Lustbarkeit: [Bar chart]
 wettbewerbsorientiert: [Bar chart]
 entdeckungsfreudig: [Bar chart]
 sozial: [Bar chart]

Digitales Lernen
 • Nutzt die App-Bauu, um Sprachen zu lernen
 • Spielt gern Solitär
 • Nutzt das Internet zur Recherche (Google)

Digitale Gesundheit
 • möchte gern mit anderen Lernenden interagieren
 • große, gut erkennbare Schrift
 • aufwendige aufwändige Inhalte
 • Audioinformationen bevorzugt

Grundlagen zur ePA

	Allg. Informationen zur ePA (Was ist das? usw.)
[066]	allgemeine Erklärungen im Umgang mit der ePA
[063]	Dokumentation und Darstellung relevanter Entwicklungsschritte der öffentlichen Telematikinfrastruktur sowie der software-seitigen entsprechenden Anpassungen
[070]	benutzer-unabhängige Beispiele
[114]	Erfordernisse der nachträglichen Dateneintragung

[061]	Berechtigte Personen zur Datenpflege
[104]	Beteiligung von Angehörigen / Stellvertretern
[064]	Darstellung technischer Funktionalitäten (Datenübermittlung) entsprechend dem jeweiligen Berechtigungsprofil
[113]	Dauer der Dateneintragung in die ePA
[112]	Einfließen alter Gesundheitsdaten (z.B. aus DDR-Zeiten)
	Verantwortlichkeiten für Vollständigkeit und Korrektheit

Baustein: *Analysen*

KOMPETENZEN UND LERNZIELE
 Basis: DigComp-Referenzrahmen;
 Adaption an ePA-Kontext:
 17 priorisierte Kompetenzen, 58 Lernthemen, 3 Stufen

KONTEXT DER ANWENDUNG
 Lernort und –zeit beliebig;
 eigenes Endgerät; Webseite

MUST		SHOULD		COULD	
0.1	Konzepte der ePA verstehen	4.1	(Persönliche) ePA schützen	0.2	(Patienten-)Endgeräte für die ePA bedienen
0.3	Formen des Zugangs zur ePA kennen und nutzen	5.1	Technische Probleme bei der (persönlichen) ePA lösen	1.2	Daten, Informationen und digitale Inhalte in der ePA kritisch bewerten und interpretieren

Kompetenzstufe	Aufgabenkomplexität	Autonomie	Prozess
Stufe 1: Anfänger/in	einfache Aufgaben	selbstständig; bei Bedarf mit Anleitung	erinnern
Stufe 2: Fortgeschrittene/r	klar definierte Aufgaben; alltäglich und nicht-alltägliche Probleme	selbstständig	verstehen

Baustein: *Learning Design*

FORMAT

Interaktive
MOOC-
Plattform

Micro-
Lerneinheiten

Anreizelemente
(**Gamification**)

Virtuelle
Lernbegleitung

KI-basierte
**Assistenz- &
Wissensdienste**

Baustein: *Learning Design*

INHALTSSTRUKTURIERUNG

Zunehmende Vertiefung

Deduktiv: vom Allgemeinen zum
Speziellen (3 Kompetenzstufen)

Angepasst an Lernendenmerkmale

Individuelle Bearbeitungsreihenfolge

LERNAUFGABEN

Einbettung in eine Narration

Problemlöseparadigma & Goal-
Based-Scenarios von Schank

Instruktionsparadigma & Nine-
Events-Of-Instruction von Gagné

Baustein: *Learning Design*

MOTIVATIONSDESIGN

Gamification
-Basisansatz

Acht Elemente
u.a. Narrative, Level, Quizze

Octalysis Framework
von Chou

INTERAKTIONSDESIGN

Virtuelle:r pädagogische:r
Agent:in als Lernbegleitung

Gestaltungsentwürfe
entwickelt & evaluiert



Baustein: *Learning Design*

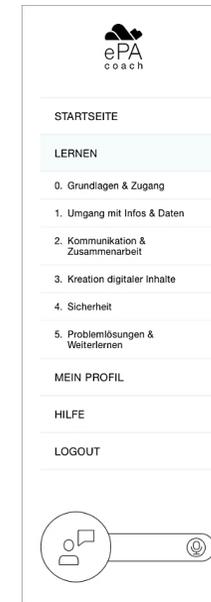
GRAFIKDESIGN & LAYOUT

Basis: Anforderungsanalyse

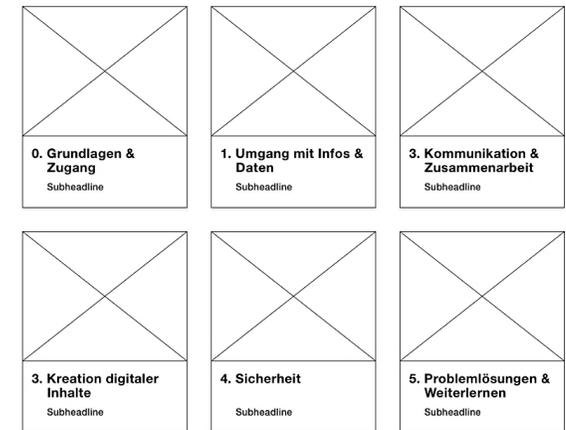
schlicht, neutral, wenig Farben

Schrift: groß, kontrastreich, anpassbar

Entwicklung von Mockups und Moodboards



Headline – eLearning (ohne Gamification)



EVALUATION(EN)
von Teilaspekten des
eLearning-Konzepts

WEITERENTWICKLUNG
des eLearning-Konzepts
im Projektverlauf

Prototypische
IMPLEMENTIERUNGEN

PUBLIKATIONEN
zu Teilaspekten des
eLearning-Konzepts
z.B. Gamification-Ansatz,
Lerninhalte, Lernbegleitung



Vielen Dank für die Aufmerksamkeit!

Carolin Gellner

Berliner Hochschule für Technik

Wissenschaftliche Mitarbeiterin

M.Sc. Medieninformatik

carolin.gellner@bht-berlin.de

Prof. Dr. Ilona Buchem

Berliner Hochschule für Technik

Professorin für Kommunikations- & Medienwissenschaften

Teilprojektleitung ePA-Coach

buchem@bht-berlin.de

Dieser Beitrag wurde im Rahmen des Projekts ePA-Coach: Digitale Souveränität im Kontext der elektronischen Patientenakte erstellt, welches vom Bundesministerium für Bildung und Forschung im Rahmen des Programms Mensch-Technik-Interaktion für digitale Souveränität gefördert wird. Weitere Informationen unter: <https://technik-zum-menschen-bringen.de/projekte/epa-coach>