

W6

Termin: Mittwoch, 4.9.2019 · 13:00-14:30 Uhr

Raum: 101/103

Format: Workshop

Potenzial von Serious Games zur Aus- und Weiterbildung von Einsatzkräften

Vor dem Hintergrund des anstehenden Generationenwechsels, des demografischen Wandels und des drohenden „War for Talents“ ist es immer relevanter, bereits in der Ausbildung sowie für das lebenslange Lernen auf die individuellen Lebensentwürfe von aktuellen und zukünftigen Mitarbeitern zu achten. Die Affinität der „Digital Natives“ zu digitalen Medien ermöglicht es ihnen, mit Hilfe von Serious Games individuell und zeitsparend bereits bekannte Inhalte aufzufrischen und sogar komplett neue Handlungsabläufe zu erlernen. Ausgehend von den im Studienprojekt SanTrain – ein Serious Game für Ausbildung und Inübunghaltung in der taktischen Verwundetenversorgung von Sanitätspersonal der Bundeswehr – gesammelten Erfahrungen, werden in diesem Forum Möglichkeiten und Herausforderungen dieses Themenfelds aus technischer, medizinischer, psychologischer sowie kommerzieller Sicht anhand von vier Vorträgen erläutert.

- Serious Games zum sanitätsdienstlichen Training innerhalb der Bundeswehr. Dieser Vortrag stellt die von der Sanitätsakademie der Bundeswehr sowie der Universität der Bundeswehr München betreute Forschungsstudie SanTrain vor.
- Einsatz von Serious Games im Rahmen sanitätsdienstlicher und medizinischer Ausbildung. Dieser Vortrag zeigt aus medizinischer Sicht, dass bei präziser Simulation der menschlichen Physiologie ein Serious Game zur Ausbildung von Einsatzkräften in vielfältigen Szenarien eingesetzt werden kann. Dabei reicht die Bandbreite von Diagnose und Behandlung einzelner Verletzter mit unterschiedlichen Verletzungsmustern bis zur Triage bei Ereignissen mit einem Massenanfall von Verletzten.
- Stressresilienz durch den Einsatz von Serious Games. Neben dem Ziel, Wissen mit Hilfe von Serious Games zu vermitteln, werden Möglichkeiten vorgestellt, wie mittels verschiedener Arten von Stressoren die Stressresilienz der Spieler für diverse Einsatzlagen erhöht werden könnte.
- Potenzial und Möglichkeiten kommerzieller Serious Games für die Ausbildung von Einsatzkräften. Dieser Vortrag zeigt, in Bezug auf das Management von Einsatzressourcen, auf Einsatzleitererebene bestehende Möglichkeiten der Vermittlung von Ausbildungsinhalten mittels kommerzieller Serious Games.

Im Anschluss an die jeweiligen Präsentationen erhoffen wir uns ausgiebige Diskussionen mit dem Publikum sowie Anregungen und Inspiration bzgl. der Gestaltung und Anwendung von Serious Games für die unterschiedlichen Einsatzorganisationen.

Referentinnen / Referenten

- Prof. Dr. Axel Lehmann,
- Prof. Dr. Karl-Heinz Renner,
- Armin Leopold PhD,
Universität der Bundeswehr München
- Oberstarzt Prof. Dr. Matthias Helm,
Bundeswehrkrankenhaus Ulm
- Ralph Stock,
Pallas Athena Immersive