Ziele und Inhalte

Ziele des Projekts

Das Vorhaben EDDi verfolgt das problembasierte, selbststudierende Erlernen epidemiologischer Prinzipien und Praktiken im Form eines Serious Games (z.B. Point'n'Click), angewendet auf reale Infektionsausbruchsszenarien und Herausforderungen der öffentlichen Gesundheit. Eine bestehende Fallstudie aus der akademischen Lehre soll unter Berücksichtigung globaler epidemiologischer Trends modifiziert, in Form eines Online-Games (Demo) als Open Educational Resource (OER) digitalisiert und durch Studierende und Nachwuchsforschende der HAW-Fakultät Life Sciences, aber auch mit regionalen und internationalen Partnern erprobt werden. Das Ziel ist es, etablierte Konzepte der Lehre zu digitalisieren, eine kontrollierte aber realitätsnahe Lernumgebung zu erzeugen und Inhalte unter Einsatz von Game-Technologien nachhaltig und über Länder- sowie Disziplinergrenzen hinaus offen nutzbar zu machen. Die Basis bildet eine enge Zusammenarbeit der HAW Fakultät Life Sciences und dem GamesLab der Fakultät Design, Medien und Informatik. Sowohl Experten, als auch Studierende der HAW und des Bernhard-Nocht-Instituts für Tropenmedizin (BNITM) unterstützen die Entwicklung von EDDi fachlich und profitieren gleichzeitig von dem offenen Lernangebot.

Inhalte

EDDi erzählt die Geschichte eines realitätsnahen Krankheitsausbruchsszenarios, welche in Hamburg beginnt. Im Verlauf des Szenarios stehen die Spielenden vor der Aufgabe, den Krankheitsausbruch mithilfe epidemiologischer Methoden und Prinzipien Schritt für Schritt zu untersuchen, die Quelle des Ausbruchs zu identifizieren und geeignete Maßnahmen zur Eindämmung der Infektionskrankheit in Zusammenarbeit mit weiteren im Game eingebetteten Charakteren zu verfolgen. Die Spielenden erhalten dazu nach und nach notwendige Informationen und Aufgabenstellungen (z.B. Referenzmaterialien, Kommunikation mit Charakteren, Analyseaufgaben), um diese Mission erfolgreich zu erfüllen. Das Treffen richtiger Entscheidungen in einem begrenzten zeitlichen Rahmen sind hierbei essentiell. EDDi gibt dem Spielenden dabei aber auch den Raum, Fehler zu machen und von diesen zu lernen, was in der Realität lebensbedrohliche Folgen haben könnte. Das Lernszenario soll basierend auf bereits bestehenden Fallszenarien der HAW-Fakultät Life Sciences in Zusammenarbeit mit dem GamesLab der HAW, sowie in Partnerschaft mit dem Bernhard-Nocht-Institut für Tropenmedizin entwickelt werden. Begleitend wird ein Nutzungsleitfaden erstellt, der die Anwendung des Games in der Lehre unterstützen soll.

Zielgruppe

Primäre Zielgruppe von EDDi sind Lernende des tertiären und quartären Bildungsbereichs (Fokus Bachelor, Master, PhD, akademische Weiterbildung) in den Feldern Gesundheitswissenschaften, Public Health, Epidemiologie und (Tropen-)Medizin, aber auch weiteren Gesundheitsfach- und Versorgungsprofessionen, die eine essentielle Rolle in der Untersuchung und Eindämmung von Krankheitsausbrüchen spielen (z.B. Pflege- und Therapieberufe). Teilnehmende sollten Grundkenntnisse der Epidemiologie und Krankheitslehre mitbringen, welche im Rahmen des Ausbildungsprogramms vermittelt werden. Zusätzlich bietet EDDi auch Personen mit dem notwendigen Grundverständnis der Krankheitslehre, jedoch ohne gesundheitsbezogenes Ausbildungsprofil, die Möglichkeit, Ausbruchsuntersuchung spielerisch zu erfahren und das Handwerk der Infektionsepidemiologie kennenzulernen. Der Charakter des Game-basierten Lernens unterstützt dabei das interaktive Erlernen wichtiger Entscheidungsfindungen und Handlungsschritte der realen Lebenswelt in Zusammenarbeit mit beteiligten Fachdisziplinen in einer kontrollierten Lernumgebung. EDDi ermöglicht so theoretisches Wissen und praktische Erfahrungen selbstständig zu verknüpfen, die Wichtigkeit von interdisziplinärer sowie interprofessioneller Zusammenarbeit zu erfahren und fachbezogene Informationsquellen sowohl kritisch zu bewerten als auch zu nutzen.