

Inhalt

Unser Dank	5
Einführung.....	9
1 Theoretischer Teil	13
1.1 Generalistische Ausbildung	13
1.1.1 Kompetenzbereiche und Kompetenzschwerpunkte ...	15
1.1.2 Umsetzung der praktischen Ausbildung	18
1.1.3 Lernen in der Praxis.....	19
1.2 Simulatives Lernen	20
1.3 Patientensicherheit fördern im »Room of Horrors«.....	25
<i>David Schwappach</i>	
2 Umsetzung des Konzeptes Room of Horrors in der generalistischen Ausbildung	32
2.1 Fallbeispiele für die Stationäre Akutpflege.....	35
<i>Sandra Bathon</i>	
2.1.1 Fallbeispiel 1	35
2.1.2 Fallbeispiel 2	38
2.1.3 Fallbeispiel 3	42
2.1.4 Fallbeispiel 4	46
2.2 Fallbeispiele für die Stationäre Langzeitpflege	52
2.2.1 Fallbeispiel 1	52
2.2.2 Fallbeispiel 2	54
2.2.3 Fallbeispiel 3	57
2.2.4 Fallbeispiel 4	60
2.3 Fallbeispiele für die Ambulante Pflege	64
2.3.1 Fallbeispiel 1	64
2.3.2 Fallbeispiel 2	67
2.3.3 Fallbeispiel 3	70
2.3.4 Fallbeispiel 4	73
2.3.5 Fallbeispiel 5	78
2.4 Fallbeispiele für die Pädiatrie	82
2.4.1 Fallbeispiel 1	82
2.4.2 Fallbeispiel 2	85
2.4.3 Fallbeispiel 3	88

2.4.4	Fallbeispiel 4	91
2.4.5	Fallbeispiel 5	95
2.5	Fallbeispiele für die Gerontopsychiatrische Pflege	98
2.5.1	Fallbeispiel 1	98
2.5.2	Fallbeispiel 2	101
2.5.3	Fallbeispiel 3	105
2.5.4	Fallbeispiel 4	108
2.6	Fallbeispiele für die Allgemeine Psychiatrische Pflege (Akut-Psychiatrie)	111
2.6.1	Fallbeispiel 1	111
2.6.2	Fallbeispiel 2	114
2.6.3	Fallbeispiel 3	118
2.6.4	Fallbeispiel 4	121
3	Praxiserfahrung mit dem Room of Horrors	125
3.1	Raum des Schreckens – Gefahren und Risiken im Patientenzimmer erkennen	125
	<i>Giulia Lara Saxer</i>	
3.2	Raum des Horrors – von der Idee zur Umsetzung	130
	<i>Andrea Käppeli</i>	
3.3	Erfahrungsbericht Room of Horrors auf der Intensivstation	132
	<i>Simone Dieter</i>	
3.4	Meine Erfahrungen als Auszubildene mit dem »Room of Horrors«	137
	<i>Alica Steenken</i>	
4	Rooms of Horrors mit Technologien	140
4.1	Neue Technologien in der Pflege – simulatives Lernen im Room of Horrors	140
4.1.1	Überblick neuer Technologien in der Pflege	140
4.1.2	Handlungsoptionen neuer Technologien in der Pflege	141
4.1.3	Einsatz neuer Technologien und Patientensicherheit	142
4.1.4	Simulatives Lernen mit neuen Technologien im Room of Horrors	143
4.2	Der Room of Horrors, ein spielendes Erlebnis in Virtual Reality	150
	<i>Claudia Schlegel und Uwe Weber</i>	
4.2.1	In die virtuelle Welt eintauchen	151
4.2.2	Spielähnliche Elemente hinzufügen	151
4.2.3	Room of Horrors: virtuell versus vor Ort	154
4.2.4	Schlussfolgerung	155
5	Anhang	157
5.1	Vorlage für den Aufbau eines Fallbeispiels	157
5.2	Vorlage für einen Arbeitsauftrag für Lernende	160