

Mediziner Ausbildung in Second Life gestartet

Im Imperial College in London <http://www.imperial.ac.uk> sorgt derzeit eine neuartige Unterrichtsmethode für Aufsehen, die auf eine virtuelle Lernumgebung in der Online-Welt Second Life <http://secondlife.com> setzt. Wie CNN berichtet, wurde von dem britischen Bildungsinstitut ein vollständig ausgestattetes Krankenhaus in der 3D-Spiel-

welt errichtet, das Medizinstudenten als Trainings- und Lehrereinrichtung zur Verfügung gestellt wird. Das Pilotprogramm, an dem derzeit lediglich fortgeschrittene Semester teilnehmen dürfen, soll die Studenten in erster Linie auf den Alltag in einem echten Krankenhaus vorbereiten. „Unser Ziel ist es, den Auszubildenden eine Lernumgebung zu bieten, die angenehmer ist als das reale Leben“, erklärt Maria Toro-Troconis, Senior Learning Technologist am Imperial College. Der Ansatz des Spiele-basierten Lernens sei eine willkommene Abwechslung zum Besuch von Vorlesungen und dem Vertiefen in Fachliteratur.

Einhalten entsprechender Abläufe wie im realen Leben

Das Einhalten der entsprechenden Abläufe ist dabei im virtuel-

len Second-Life-Krankenhaus genauso wichtig wie im realen Leben. So müssen sich Studierende, die die computergenerierte Heilstätte betreten, zunächst mithilfe ihres Avatars an der Rezeption anmelden und eine Namenskarte mit entsprechender Zugangsberechtigung abholen. Anschließend begeben sie sich ins Büro der leitenden Ärztin, um dort über die aktuell anstehenden Aufgaben informiert zu werden. Erst nachdem dieses Krankenhaus-Standardprotokoll erfolgreich absolviert ist, dürfen die Auszubildenden das Behandlungszimmer eines virtuellen Patienten betreten. Vergisst einer der Studenten beispielsweise vor der Visite sich die Hände zu waschen, wird die Untersuchung sofort unterbrochen.

Bei Bedarf könnten die in der Online-Welt als Avatare auftretenden Medizinstudenten sogar Röntgenaufnahmen oder andere Diagnoseverfahren nutzen. Auch die kollaborative Zusammenarbeit unter den Studenten werde durch das neue Pilotprogramm gefördert. Wesentlicher Pluspunkt sei allerdings der Spaß, den die Teilnehmer des Second-Life-Lehrversuchs in der virtuellen Welt hätten.



Quelle: presstext deutschland (pte)

