

Virtuelle Patient:innen - realer Lernerfolg? Ein Vergleich zweier Lehrmethoden

L. Graf ¹, V. Golz ¹, S. Prehn ¹, M. Masuch ¹, G. Gradl-Dietsch ²

- 1 Lehrstuhl für Medieninformatik | Entertainment Computing Group, Universität Duisburg-Essen
- 2 LVR-Universitätsklinik Essen - Kliniken und Institut der Universität Duisburg-Essen - Klinik für Psychiatrie, Psychosomatik und Psychotherapie des Kindes- und Jugendalters

Hintergrund und Fragestellung

Simulationsbasiertes Training ist zentraler Bestandteil der medizinischen Ausbildung
Herausforderungen in der KJP:

begrenzter Zugang zu realen jungen Patient:innen

kaum verfügbare standardisierte Patient:innen im Kindes- und Jugendalter

Virtuelle Realität (VR) ermöglicht simulierte Gespräche in einer

- standardisierten
- adaptiven
- skalierbaren Lernumgebung



Methodik

Ziel der Studie: Vergleich von Virtuellen Patient*innen (VR) mit Schauspielpersonen (SP) hinsichtlich

- geschätzten Lernerfolgs
- wahrgenommener Glaubwürdigkeit/Empathie
- Motivation der Studierenden

Within-subjects-Design n = 50 Medizinstudierende

- VR-basierte Simulation/ Schauspielperson
- Erhebung psychopathologischer Befund

Selbsteinschätzungen zu:

- Lernerfolg
- Glaubwürdigkeit
- Empathie
- Motivation



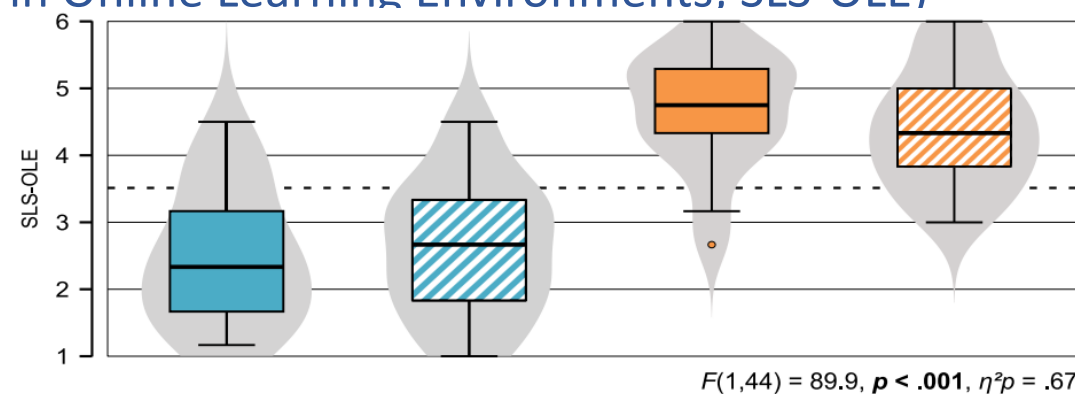
Anwendung:

- Natürliche Spracheingabe
- Spracherkennung (wit.ai) steuert vorausgenommene Antworten
- Tablet mit Hinweisen unterstützt die Exploration

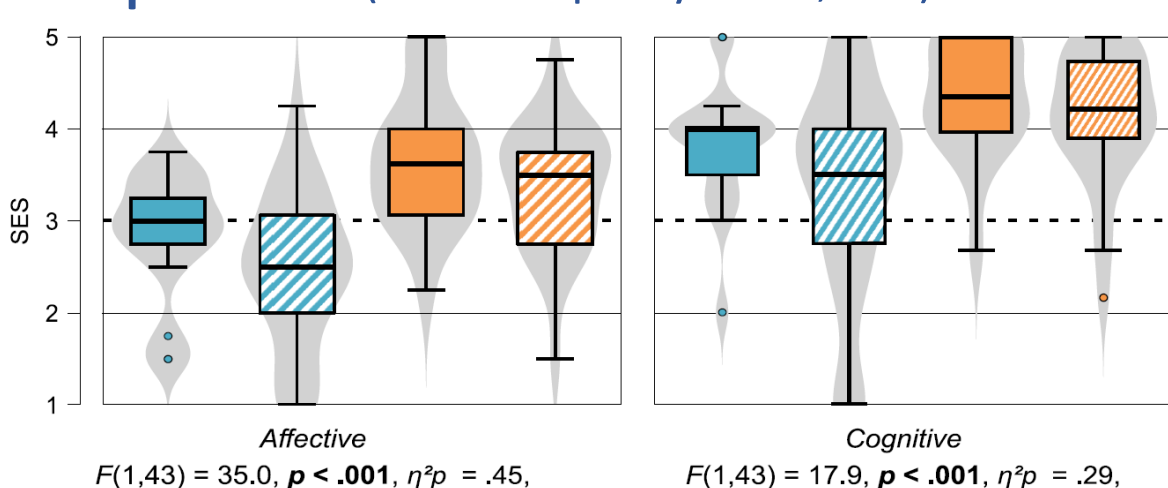
Ergebnisse

Korrekte Diagnose: VR 80%; SP 86%

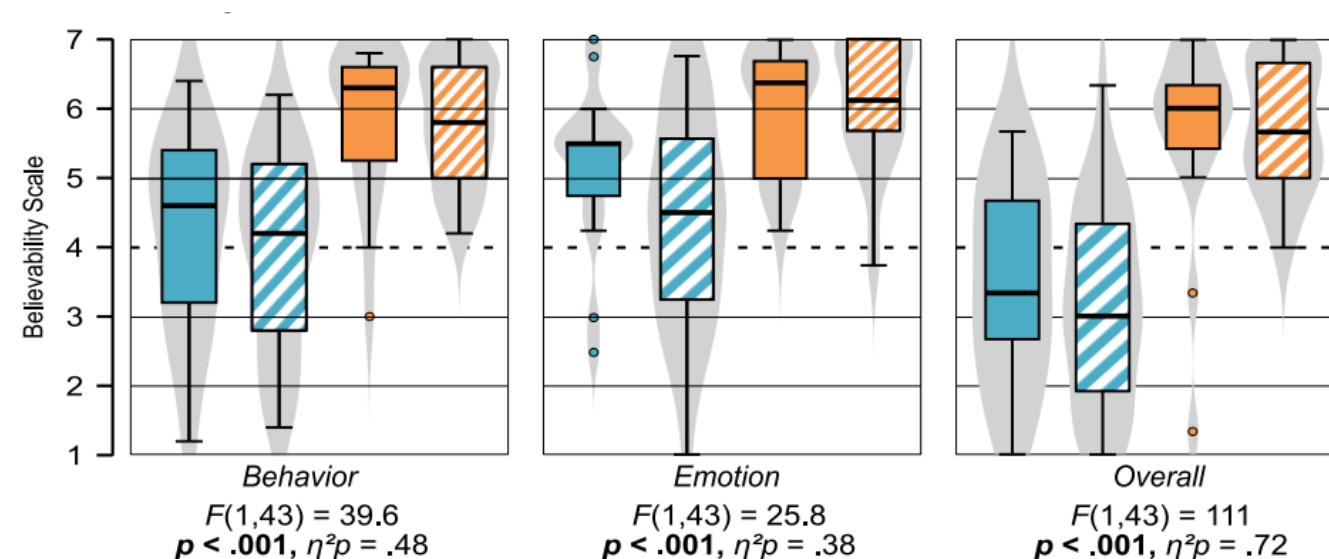
Lernerfolg (Student Learning and Satisfaction in Online Learning Environments; SLS-OLE)



Empathie (State Empathy Scale; SES)



Glaubwürdigkeit (Believability Scale; BS)



Gründe für die Bevorzugung der Schauspielperson
unzureichende Spracherkennung (56)
fehlende Interaktion (33)
keine echte Person (15)
unerklärliche Gründe (14)