

Thema:	Kognitives Spielen
Name der Autorin/ des Autors:	Roland Heumaier
Fach/Schwerpunkt	Aktivierung/Rehabilitation Kognitive Förderung bei Menschen mit Demenz
Klasse/Jahrgangsstufe:	3 BFA 2
Schulart:	Berufsfachschule für Altenpflege
Lehrplanbezug:	Lernbereich 2, Unterstützung bei der Lebensgestaltung Lernfeld 2.3 Alte Menschen bei der Tagesgestaltung und bei selbst organisierten Aktivitäten unterstützen
Zeitumfang:	90 Minuten
Betriebssystem/e:	iOS
App's:	YouTube (oder Web-Browser), NeuroNation (Anmeldung bei Nutzung der Voll- version notwendig), iCare, BaiBoard, Qrafter, Plickers, ggf. Classroom-Manager
Technische Settings:	Beamer (Apple-TV-Box), iOS-Tablets (1:1), WLAN/ Internetzugang; Dateimana- gementsystem (ggf. Moodle-Kurs), E-Book

Kurzbeschreibung und Lernziele dieser Unterrichtssequenz für den Tablet-Einsatz:

In dieser Stunde können die kognitiven Leistungen spielerisch gefördert und nachvollzogen werden. Hier wird insbesondere das Arbeitsgedächtnis gefördert, das im zunehmenden Verlauf der Demenz abbaut.

Berufliche Handlungskompetenz

Die Schülerinnen sind in der Lage, kognitive Einschränkungen der beginnenden Demenz zu erfassen und am Beispiel von NeuroNation spielerische Gehirnjogging-Programme fachlich zu reflektieren

Teilkompetenzen:

Die Schülerinnen ...

- erkennen die kognitiven Einschränkungen von Menschen mit Demenz der ersten Phase der an Demenz erkrankten alten Menschen.
- leiten die Folgen der Einschränkungen der kognitiven Leistungen für den Betroffenen ab.
- suchen nach Möglichkeiten, wie das Arbeitsgedächtnis des betroffenen Älteren Menschen in der häuslichen Umgebung gefördert werden kann.
- beurteilen und reflektieren am Beispiel von NeuroNation die Möglichkeiten von Programmen zur Hirnleistungsförderung (Gehirnjogging).

Verlaufsplanung

Hinweise: Die Schüler sind über die Veränderungen der Hirnphysiologie im Alter und über das Krankheitsbild der Demenz (am Beispiel der DAT) informiert.

Zeit	Phase	Was wird gelernt? Angestrebte Kompetenzen	Wie wird gelernt? Handeln der Lehrkraft	Handeln der Lernenden	Medien	Material	Apps/ Erläuterung
10	Einstieg (E, P, Ko)	S informiert sich über das Krankheitsbild der Demenz und vergleicht die Auswirkungen mit den Ergebnissen der „Wäscheleine“	L erfragt Erfahrungen mit dem Krankheitsbild und gibt mittels QR-Code Hinweis auf den Kurzfilm „Demenz – Eine Ehefrau erzählt wie schwer der Alltag ist“	S erarbeiten die Problemsituation für Betroffene und Angehörige und vergleichen dies mit ihrem bisherigen erlernten Fachwissen und an den bisherigen Unterrichtsbeispielen	TT, EB (O/LB, ...), V	Link zu YouTube mit QR-Code Alternativ: Fallbeispiel	Qrafter YouTube iCare (E-Book)
15	Information (I, EA)	S erkennt die Bedeutung der Demenz für den Betroffenen. S erfasst die Problemstellung im Alltag, die durch die Demenz ausgelöst werden kann	L sammelt Schüler-Meinungsbilder. L sammelt ggf. Schlagwörter sichtbar auf einer „Wäscheleine“	S diskutieren über die Bedeutung der Demenz und deren Auswirkungen S schreibt Schlagwort auf DinA4 Blatt, gibt den Begriff an L oder hängt es während der Diskussion still auf die „Wäscheleine“		Blatt, Leine	Alternative Sammlung der Schlagwörter mittels der App BaiBoard
20	Erarbeitungsphase 1 (FK, GA) (KR/P)	S differenzieren in Gruppen die Problemstellungen in den jeweiligen Phasen der Demenz und leiten Möglichkeiten ab, wie die Gedächtnisleistung am Beispiel der ersten Demenzphase (leichte Demenz / Welt der kognitiven Erfolgslosigkeit) mit elektronischen Medien verbessert werden könnten	L teilt S in Gruppen auf, begleitet den Lernprozess und gibt ggf. Hilfestellung L reflektiert nach Erarbeitung der SG kurz die Problemstellungen	SG leitet Problemstellungen ab notiert diese in der Gruppe mittels BaiBoard; Informiert sich ggf. mittels Internet oder E-Book S geben zur SG und berichten über evtl. Problemsituationen	TT, AB	AA	Safari BaiBoard ggf. Qrafter / E-Book

20	Erarbeitungsphase 2 (ERA, HuL)	S informiert sich über das Gedächtnisprogramm „NeuroNation“ und erfassen kritisch dessen Möglichkeiten an einem Beispiel: GA1: Blitzblick (Visuelle Erfassung) GA2: Pfadfinder (Merkfähigkeit) GA3: Spurensuche (Denkgeschwindigkeit)	L stellt kurz App vor und verdeutlicht die Zielsetzung des Programms In der Spielphase unterstützt L ggf. Schüler und begleitet den Lernprozess	SG befassen sich spielerisch mit den Möglichkeiten zur Gedächtnisförderung des Programms und notieren sich relevante Informationen und Meinungen mit BaiBoard	TT, ES, IZ AA	NeuroNation* BaiBoard (* = ! in der freien Version stehen nicht alle Einzelübungen zur Verfügung)
15	Präsentation (PR, FK, HuL)	S stellen Möglichkeiten und Ergebnisse von NeuroNation in der jeweiligen GA vor und geben eine erste fachliche Einschätzung	L gibt – neben der Moderation – ggf. Impulse und unterstützt bei Formulierungsunsicherheiten	S geben konkrete Einschätzung des (Teil-)Spiels „Neuronation“ im Zusammenhang der kognitiven Problemstellung bei Menschen mit Demenz	TT, ES, AA	AirPlay-Freigabe für Schülertablets notwendig (ggf. über die App Classroom)
10	Ergebnissicherung (P, IKL)	S überdenken die Möglichkeiten, die elektrische Gedächtnisübungsprogramme für die Hirnleistung von Menschen mit Demenz haben können und bewerten diese	L moderiert die Reflexionsrunde L gibt ggf. Impulse zu aktuellen pflegewissenschaftlichen Erkenntnissen Zum Abschluss lässt L nochmals einen Vergleich zur dem Meinungsbild „Wäscheleine“ zu L führt die Abschlussbewertung mittels Plickers durch	S reflektiert den Nutzen von Gedächtnisübungsprozessen und bewertet dies. S vergleicht seine aktuelle Meinung zum Meinungsbild „Wäscheleine“	TT, ES, AA	Plickers Vergl. LF 1.3

Abkürzungen:

Im Text verwendete AA = Arbeitsauftrag, AB = Arbeitsblatt, E = Einstieg, EA = Einzelarbeit, FK = Fachkompetenz, FOL = Folie, GA = Gruppenarbeit, HuL = Handlungs- und Lernsituation, I = Information, IKL = Ich-Kann-Liste, L = Lehrkraft, O = Ordner, P = Plenum PA = Partnerarbeit, PR = Präsentation, S = Schülerinnen und Schüler, SG = Schülergruppe, V = Video
Abkürzungen: ATB = Apple-TV-Box, B = Beamer, EB = E-Book (LB = Lehrbuch), TT = Tablet, ES = Eingabestift, IZ = Internetzugang
Medien: