

## IDEE

### Gesundheitsförderung und neue Lernmethoden kombinieren

Die Lernumgebung *in Touch with Health* ist ein Angebot für die schulische Gesundheitsförderung. Dieses basiert auf einem salutogenetischen Gesundheitsverständnis, das sich an den Ressourcen orientiert, die den Menschen gesund erhalten.

Abbildung 1: Gesundheits-Krankheits-Kontinuum



Die Auffassung von Gesundheit und Gesundheitsförderung, die der Lernumgebung zugrunde liegt, kann wie folgt zusammengefasst werden:

*„Gesundheitsförderung zielt auf einen Prozess, allen Menschen ein höheres Maß an Selbstbestimmung über ihre Gesundheit zu ermöglichen und sie damit zur Stärkung ihrer Gesundheit zu befähigen. (...) Gesundheit steht für ein positives Konzept, das in gleicher Weise die Bedeutung sozialer und individueller Ressourcen für die Gesundheit betont wie die körperlichen Fähigkeiten.“*

Während Gesundheitsförderung an europäischen Schulen bisher unzureichend umgesetzt wird, entstehen immer mehr innovative Lernansätze, die eine höhere Lernmotivation und mehr Spaß am Lernen versprechen.

#### Warum also nicht die Gesundheitsförderung mit neuen Lernansätzen kombinieren?

Erfolgreiche Gesundheitsförderung benötigt Erfahrungen aus vielen Disziplinen. So soll durch die Bündelung der Kompetenzen von Medizinern und Pädagogen eine prototypische Lernumgebung geschaffen werden, die mittels neuer Lernansätze SchülerInnen befähigt, „im Strom des Lebens gute Schwimmer zu werden“ und gesund zu bleiben.

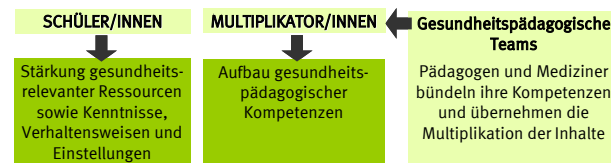
## ZIELE

### Gesundheitsressourcen stärken und gesundheitspädagogische Kompetenzen aufbauen

Im Rahmen des Projektes soll die Kluft zwischen der großen Bedeutung und der unzureichenden Umsetzung erfolgversprechender Lehr- und Lernmaßnahmen in der schulischen Gesundheitsförderung geschlossen werden.

Das dazu entwickelte Lehr- und Lernangebot *in Touch with Health* richtet sich an SchülerInnen und MultiplikatorInnen, deren Kompetenzen in Bezug auf Gesundheit und Gesundheitsförderung gestärkt werden sollen.

Abbildung 2: Zielgruppen und Ziele



Um die Zielsetzung zu erreichen, wurde eine Blended Learning Umgebung entwickelt. In dieser wird Lernen als aktiver und konstruktiver Prozess betrachtet, ohne dabei die Wichtigkeit instruktorischer Anleitung und sozialer Unterstützung zu vernachlässigen.

#### Was ist Blended Learning?

Beim Blended Learning werden Online- und Präsenzlernen kombiniert, so dass durch systematischen Medieneinsatz verschiedene Methoden des Lernens miteinander verzahnt werden können.

Abbildung 3: Blended Learning



Die Lernumgebung wird prototypisch an vier europäischen Schulen eingesetzt und hinsichtlich ihrer Akzeptanz, Einsetzbarkeit und Wirksamkeit evaluiert.

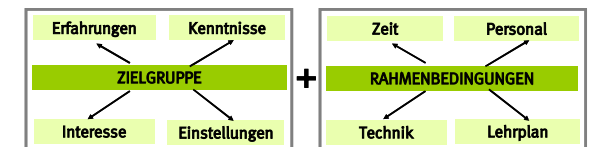
## ANALYSE

### Kontext- und Bedarfsanalyse zur Erhebung der Ausgangssituation

Ein erfolgreiches Lernangebot, das SchülerInnen wie MultiplikatorInnen gerne nutzen, muss neben den aktuellen wissenschaftlichen Erkenntnissen aus den beteiligten Disziplinen (Medizin und Pädagogik) weiteren Kriterien Rechnung tragen:

- den zielgruppenspezifischen Voraussetzungen
- den Rahmenbedingungen vor Ort

Abbildung 4: Zielgruppen und Rahmenbedingungen



Die dargestellten Indikatoren wurden im Zuge einer Kontext- und Bedarfsanalyse vor der eigentlichen Entwicklung erhoben. Dies geschah mittels einer Fragebogenuntersuchung und anhand von Kriterienkatalogen.

#### Ergebnis der Analyse:

Bei der Untersuchung ergab sich in den beteiligten Ländern eine hohe Heterogenität sowie die Notwendigkeit und das Interesse an einer Lernumgebung zur Gesundheitsförderung.

#### Folgen für die Entwicklung der Lernumgebung:

Angesichts der Analyseergebnisse entstand ein Lernangebot zur Gesundheitsförderung, das ein Höchstmaß an Flexibilität erfüllen kann. Dazu werden folgende Kriterien berücksichtigt.

Abbildung 5: Kriterien für ein flexibles Lernangebot



## LERNUMGEBUNG

### *In Touch with Health*

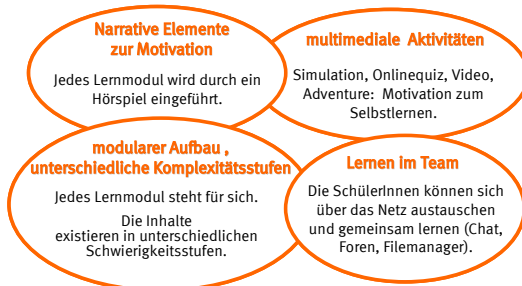
#### Motivation durch größtmögliche Flexibilität

Das Lernszenario *in Touch with Health* bietet SchülerInnen wie MultiplikatorInnen vielfältige Lehr- und Lernmöglichkeiten zur Gesundheitsförderung an.

#### LERNEN – für SchülerInnen

In einem eigenen Bereich erhalten SchülerInnen Lernmaterialien für zu Hause oder den Unterricht. Narrative und multimediale Elemente sprechen die Lernenden auf emotionaler Ebene an. Lerntexte liefern interessante Informationen.

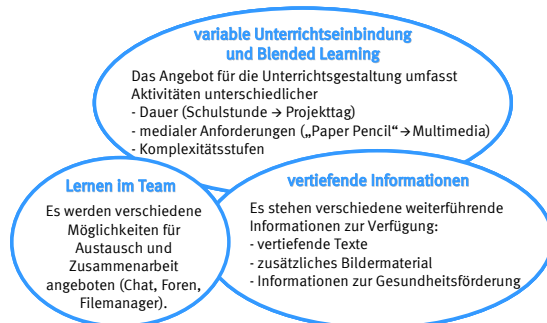
Abbildung 6: Der Schülerbereich im Überblick



#### UNTERRICHT – für MultiplikatorInnen

MultiplikatorInnen können ihre Aktivitäten je nach Bedarf planen. Sie erhalten vertiefende Informationen und zahlreiche Vorschläge für Lernaktivitäten - von Paper-Pencil bis Multimedia.

Abbildung 7: Der Multiplikatorenbereich im Überblick



## KONTAKT

Bei Fragen zum Projekt wenden Sie sich bitte an die koordinierende Einrichtung:

Abteilung Klinische Sozialmedizin  
Universitätsklinikum Heidelberg  
Ärztlicher Direktor: Prof. Dr. med Thomas L. Diepgen  
Thibautstr. 3  
D-69115 Heidelberg  
Telefon: +49-(0)6221-568752  
Fax: +49-(0)6221-565584  
Homepage: <http://aks.dermis.net>  
Projekthomepage: <http://www.paedimed.org>

#### Lernumgebung:

<http://e-learning.paedimed.org/de>

#### Projektpartner:

- Universitätsklinikum Heidelberg, Klinische Sozialmedizin: Prof. Dr. med. TL Diepgen, M.A. E Deimling, Dr. Apfelbacher MSc
- Universität Augsburg, Institut für Medien und Bildungstechnologie: Prof. Dr. G Reinmann, Dipl.-Päd. F Adler, B.A. V Herzog
- Universität Osnabrück, Dermatologie, Umweltmedizin, Gesundheitstheorie: Apl. Prof. Dr. rer. nat. B Wulfhorst
- Berufsverband Deutscher Dermatologen e.V. (LV Bayern): Dr. med. R Ehlert, Dr. med. N Stosiek
- Centro Studi GISED (Gruppo Italiano di Studi Epidemiologici in Dermatologia)/Italien: Dr. L Naldi, Dr. D Linder
- Universität Oradea, Abteilung für Mikrobiologie/Rumänien: Prof. Dr. med. H Blenk

#### Technische Umsetzung der Plattform:

Ghostthinker GmbH, Wolfratshausen/Deutschland  
Geschäftsführer: Dr. Frank Vohle

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.



# *in Touch with Health*

<http://www.paedimed.org/>

Eine Lernumgebung im Rahmen von

**paedimed**

Pädagogische Kompetenz  
im Gesundheitswesen



Medizinische Kompetenz  
in der Pädagogik



Education and Culture

**Socrates  
Minerva**

ID: 229675-CP-1-2006-1-DE-MINERVA-M