

## **#StopTheSpread: Konzeption eines Escape Rooms zu Basis-Hygienemaßnahmen hauswirtschaftlicher Mitarbeiter**

**Janine Kettler**

### **Kurzfassung**

Der vorliegende Beitrag befasst sich mit der Vermittlung von Wissen mittels des Game-based Learning (GBL). Der Fokus liegt dabei auf Mitarbeitern und Mitarbeiterinnen der Hauswirtschaft in pflegerischen und stationären Einrichtungen, bei denen im jährlichen Rhythmus Hygieneschulungen abgehalten werden müssen. Für diese Belehrung wird ein Escape Room theoretisch konzipiert. Durch die Nutzung von GBL als didaktische Methode kann Wissen nachhaltig erarbeitet und in diesem Fall im beruflichen Alltag der hauswirtschaftlichen Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen angewendet werden.

**Schlüsselwörter:** Game-based learning, Escape Room, Hygienemaßnahmen, Hauswirtschaft

## **#StopTheSpread: Conception of an Escape Room on basic hygiene measures for domestic employees**

### **Abstract**

In the following paper the transfer of knowledge by means of game-based learning (GBL) will be discussed. The focus lies on domestic employees in nursing and inpatient facilities for whom hygiene measures must be held at annual intervals. An Escape Room is theoretically designed for this instruction. By using GBL as a didactic method, knowledge can be sustainably acquired and - in this case - applied in the daily work of the domestic employees.

**Keywords:** Game-based learning, Escape Room, hygiene measures, domestic economy

## **#StopTheSpread: Konzeption eines Escape Rooms zu Basis-Hygienemaßnahmen hauswirtschaftlicher Mitarbeiter**

### **Janine Kettler**

Hauswirtschaftliche Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen sind in unterschiedlichsten Institutionen wie Krankenhäusern, Vorsorge- und Rehabilitationseinrichtungen sowie ähnlichen Einrichtungen vertreten, in welchen ein besonderes Hauptaugenmerk auf Hygiene und deren lückenlosen Umsetzung gelegt wird. Die aktuelle Gesetzeslage des Infektionsschutzgesetz (IfSG), sowie weitere Normen und Verordnungen (DIN 10514:2009-05, HygMedVO etc.) bilden den Grundstein der Hygiene-Erst- und Folgebelehrung aller Beschäftigten eines Unternehmens oder einer Organisation.

Beschäftigte in hauswirtschaftlichen Positionen decken vielfältige Bereiche ab, darunter Verpflegung, Wäscheversorgung, Hausreinigung, Hausgestaltung, Haustechnik und anverwandten Tätigkeiten (vgl.: Deutsche Gesellschaft für Hauswirtschaft e. V. 2012: 18, Diakonisches Werk der Evangelischen Kirche in Deutschland e. V. 2007: 25).

Die Thematik der Schulungen im hauswirtschaftlichen Sektor ist notwendigerweise in ein breitgefächertes Programm wie Lebensmittelmikrobiologie und -hygiene (vgl. Absatz 4.2.1 Satz a-e DIN 10514:2009-05) und Hygiene und HACCP (vgl. Abs. 4.2.2 Satz a-f DIN 10514:2009-05) aufgeteilt, das in der vorliegenden Studie nicht abgedeckt werden kann. Unter diesen Umständen fokussiert sich der Beitrag insbesondere auf den Bereich der Händehygiene. Dabei stehen Themen wie hygienisches Händewaschen in Anlehnung an die *five moments* der WHO (World Health Organisation 2020), die Hautpflege und der Hautschutz im Fokus der nachfolgenden Konzeptionierung.

### **Theoretischer und didaktischer Hintergrund**

Ein Escape Room wird im heutigen Verständnis als ein geschlossener realer oder virtueller Raum verstanden, in dem sich themenbezogenen Rätsel, Puzzle oder Schlösser befinden, die gelöst werden müssen (vgl. Bosschert 2017, Miller 2015). Im Kontext dieser Studie wird der Escape Room als Serious Game genutzt. „Serious Games werden meist als wissensbezogene Angebote dargestellt, mit dem Zweck, spielerisch und medial modern und damit attraktiv Informationen und Botschaften besser zu vermitteln“ (Blötz 2015: 27). Im vorliegenden Fall soll das Konzept auf den beruflichen Alltag in Form der Hygieneschulung übertragen werden. Die Wahl des Spiels als Lehrmethode führt in diesem Fall zu einem einfacheren und langfristigen Lernen.

GBL unterstützt hier auf didaktischer Ebene den gewünschten Effekt nachhaltig. Der Spaß am Erlernen soll interaktiv, zielgerichtet und durch intrinsische Motivation verstärkt werden. Es wird hier vom spielerischen Lernen gesprochen (Metz & Theis 2011: 60f, Prensky 2001: 05-1).

## Konzeption des Escape Rooms

Im Rahmen der Studie wird der Escape Room *#StopTheSpread* in Anlehnung an die Corona-Lage Mitte 2020 konzipiert. Im Fokus steht die Händehygiene der Beschäftigten in hauswirtschaftlichen Positionen. Dies soll die Folgebelehrung nach §43 IfSG ergänzen.

Nach Schell (2012: 79ff.) werden vier Basiselemente der Spielentwicklung definiert:

- Mechanik (Ablauf, Regeln etc.),
- Story (Reihenfolge der Ereignisse, Handlung etc.),
- Ästhetik (Design des Spiels und der Materialien) und
- Technologie (Medien, Mittel und Interaktionsmaßnahmen).

Die Mechanik umfasst eine Escape Box. Diese ist als mobiler Escape Room mit allen benötigten Materialien zu verstehen, die einen Raum in einen Escape Room verwandeln kann. Fünf bis sechs Personen werden von einer Spielleitung begleitet, die das entsprechende Material bereithält, den Escape Room leitet und im Falle von Problemen eingreifen kann. Basierend auf der aktuellen Pandemie wird die Story entsprechend gestaltet. Zur Vermeidung einer schnellen Verbreitung des Virus müssen die Regeln der Hygiene verstärkt und eingehalten werden. Vor allem betrifft dies die regelmäßige Händehygiene zum Schutz der Beschäftigten selbst, aber auch der Patienten und Patientinnen etc..

Die Escape Box wird erfolgreich gelöst, wenn ein simulierter Ausbruch durch Hygienemaßnahmen reguliert werden kann. Die Ästhetik wird durch optisch ansprechende Materialien unterstützt, die bei den Spielenden zu einem aktiven und interessierten Mitmachen führen sollen. Die Thematik kann z. B. durch ein fluoreszierendes Händedesinfektionsmittel und anschließende Überprüfung unter UV-Schwarzlicht unterstützt werden. Im Bereich Technologie führt u. a. der Einsatz digitaler Medien wie Tablet oder Computer dazu, das Interesse positiv fördern.

Die Anwendung didaktischer Methoden erfordert, dass Lehrziele für diese Escape Box definiert werden. Nach Meyer (2017: 90) werden neben Sach- und Handlungs- auch Sozialkompetenzen festgehalten.

### **Sachkompetenzen (Auszug)**

- Die Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen können die fünf Indikationen der Händedesinfektion („five moments“ nach der WHO) auf den beruflichen Alltag übertragen und anwenden.

### **Handlungskompetenzen (Auszug)**

- Die Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen können die Einreibetechnik, in Bezug auf das hygienische Händewaschen gemäß Bundesamt für gesundheitliche Aufklärung anwenden.

### **Sozialkompetenzen (Auszug)**

- Die Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen können das eigene Verhalten auf die Unterbrechung von Infektionsketten und der Weiterverbreitung von nosokomialen Infektionen durch hygienisches Händewaschen und -desinfektion ausrichten.

## **Diskussion und Ausblick**

Die konzipierte Escape Box ist eine moderne Art der Vermittlung von Wissen innerhalb eines beruflichen Kontextes. Im schulischen und universitären Bereich ist diese bereits erprobt, für den beruflichen Alltag lässt sich jedoch wenig Literatur finden.

Für die erfolgreiche Teilnahme an dem Escape Room ist es essenziell, dass gewisse Elemente eingehalten werden. Durch die Konzeptionierung als Box kann das Modul flexibel eingesetzt werden, jedoch innerhalb der Regelungen (fünf bis sechs Teilnehmende, Spielleitung, Zeit- und Raumbegrenzung während des Spiels) ist der Escape Room unflexibel und benötigt die aktive Teilnahme aller Personen. Durch eine positive Akzeptanz dieser Methode kann die Schulung nachhaltig wirken und alle Informationen in Gänze weitergeben. Weiterhin sind Vorkenntnisse Voraussetzung, da es sich um ein Modul zu Folgebelehrung handelt.

Abschließend stellt sich die Frage der Praxistauglichkeit, und inwieweit es möglich ist, die hier aufgestellten Lernziele erfolgreich unter realen Bedingungen zu verwirklichen. Lernspiele im Generellen finden im beruflichen Kontext zunehmend Anklang, vor allem sei hier auf den E-Learning-Bereich hingewiesen. Die Möglichkeit, auf spielerische Weise durch GBL Wissen zu generieren, ist sehr attraktiv und kann nachhaltig den beruflichen Alltag unterstützen. Eine Umsetzung von *#StopTheSpread* ist bereits im Rahmen einer weiteren Studie an der Fachhochschule Münster erarbeitet worden und soll, so es möglich ist, mit Studierenden zusammen getestet werden. Hier wird sich zeigen können, ob und inwieweit das Konzept funktioniert bzw. optimiert werden muss.

## Literaturverzeichnis

- Blötz U (Hrsg.) (2015): Planspiel und Serious Games in der beruflichen Bildung: Auswahl, Konzepte, Lernarrangements, Erfahrungen – Aktueller Katalog für Planspiele und Serious Games 2015. Bielefeld: 27.
- Bosschert T (2017): The art of creating an escape room (SHA2017). <https://www.youtube.com/watch?v=0SH0agcMRuA>. (zuletzt abgerufen am 08.07.2020).
- Diakonisches Werk der Evangelischen Kirche e. V. (Hrsg.) (2007): Hauswirtschaft – Gesicherte Qualität in der stationären Pflege. Handreichung. Stuttgart: 25.
- DIN 10514:2009-05 (2009): Lebensmittelhygiene – Hygieneschulung vom Mai 2009.
- Deutsche Gesellschaft für Hauswirtschaft e. V. (Hrsg.) (2012): Den Alltag leben! Hauswirtschaftliche Betreuung. Ein innovativer Weg für soziale Einrichtungen und Dienste. Osnabrück: 18.
- HygMedVO (2012): Verordnung über Hygiene und Infektionsprävention in medizinischen Einrichtungen vom 13. März 2012, das zuletzt durch Artikel 1 des Gesetzes vom 28. Juli 2011 (BGBl. I S. 1622) geändert worden ist.
- IfSG (2000): Infektionsschutzgesetz vom 20. Juli 2000 (BGBl. I S. 1045), das zuletzt durch Artikel 1 des Gesetzes vom 19. Mai (BGBl. I S. 1018) geändert worden ist.
- Metz M & Theis F (2011): Digitale Lernwelt – Serious Games. Einsatz in der beruflichen Weiterbildung. Bielefeld: 05-1.
- Meyer H (2017): Unterrichts-Methoden I: Theorieband. 17. Auflage, Berlin: 90.
- Miller S (2015): The Art of the Escape Room. <https://www.newsweek.com/2015/05/01/art-escape-room-323150.html> (zuletzt abgerufen am 08.07.2020).
- Prensky M (2001): Digital Game-Based Learning. <https://marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Game-Based%20Learning-Ch5.pdf> (zuletzt abgerufen am 26.07.2020).
- Schell J (2012): Die Kunst des Game Designs: Bessere Games konzipieren und entwickeln. Heidelberg: 79-82.
- World Health Organisation (WHO) (2020): Infection prevention and control: My 5 Moments for Hand Hygiene. <https://www.who.int/infection-prevention/campaigns/clean-hands/5moments/en/> (zuletzt abgerufen am 24.07.2020).

### Autorin

Janine Kettler BSc, Fachhochschule Münster, Fachbereich Oecotrophologie, Facility Management, Corrensstr. 25, 48149 Münster.  
Kontakt: jk939855@fh-muenster.de



© J. Kettler

### Interessenkonflikt

Es besteht kein Interessenkonflikt. Das Manuskript beruht auf einer abgeschlossenen BSc-Thesis unter demselben Titel an der Fachhochschule Münster (Erstgutachterin: Dipl.-Oecotroph. Ute Krützmann). Die zugrundeliegende Bachelorarbeit hat den Nachwuchspreis der Deutschen Gesellschaft für Hauswirtschaft e. V. in der Kategorie „Ausgezeichnete Bachelorarbeiten des Jahres 2021“ erhalten, gefördert von der Helga-Brenn-Stiftung.

### Zitation

Kettler J (2022): #StopTheSpread: Konzeption eines Escape Rooms zu Basis-Hygienemaßnahmen hauswirtschaftlicher Mitarbeiter. Hauswirtschaft und Wissenschaft (70) 2022. ISSN 2626-0913. <https://haushalt-wissenschaft.de> doi: 10.23782/HUW\_04\_2022