

Anhang 2: Zusammenfassung der Übungsformate und Studiendesigns

	Autor, Jahr, Herkunftsland	Titel der Studie	Studiendesign	Implementierung (Setting, Dauer, Ablauf)	Berichtete emotionale Reaktionen	Erhobene Outcomes / Evaluation
Hearing Voices that are distressing - Simulationspaket	Hamilton Wilson et al, 2009, USA	A Narrative Study of the Experiences of Student Nurses Who Have Participated in the Hearing Voices that are Distressing Simulation	Qualitatives Design Teilnehmende: 27 Pflegestudierende Datenerhebung: Studierende antworteten schriftlich auf drei offene Fragen Datenanalyse: Thematische Analyse	Durchführung in Kleingruppen im Klassenraum; Einführung und vorbereitendes Video; 45-minütige Simulation mit CD-Playern und Tonaufnahmen der Stimmen; gleichzeitiges Ausführen alltagsnaher Aktivitäten (z. B. Basteln, Kartenspiele, Lesen); anschließende schriftliche Reflexion	Studierende berichteten von einem tiefgreifenden Einfluss, mit gesteigerter Empathie und größerem Respekt für Personen, die belastende Stimmen hören. Viele äußerten Erleichterung, die Aufnahme stoppen zu können, und reflektierten über den emotionalen Stress bei akustischen Halluzinationen	Die Simulation wurde von allen Pflegestudierenden gut angenommen, die den erfahrungsbasierten Einblick in das Leben mit akustischen Halluzinationen schätzten.
	Chaffin & Adams, 2013, USA	Creating Empathy Through Use of a Hearing Voices Simulation	Mixed-Methods Teilnehmende: 67 Pflegestudierende Datenerhebung: Umfrage mit Likert-Skalen zur Selbsteinschätzung der Empathie der Studierenden vor und nach der Simulation sowie schriftliche Reflexionen Datenanalyse: Eine T-Test-Analyse der Empathiebewertungen vor und nach der Simulation; die Reflexionen wurden mittels thematischer Inhaltsanalyse ausgewertet	Die Studierenden absolvierten die Simulation „Hearing Voices“ mithilfe des Instruktorhandbuchs des Curriculums, das das Anhören aufgezeichneter Stimmen über tragbare CD-Player beinhaltet, während sie sechs aufeinanderfolgende Aufgaben durchführten. Jede Aufgabe war an einzelnen Stationen im Klassenzimmer eingerichtet, mit im Voraus vorbereiteten Materialien und Anweisungen zu erfüllen.	Das Debriefing zeigte starke emotionale Reaktionen, darunter Verwirrung, Frustration, Ärger, Wertlosigkeit, Enttäuschung, Müdigkeit, Gereiztheit, Ungeduld und Empathie. Viele Studierende berichteten, tief berührt zu sein und gaben an, zukünftig mit größerem Verständnis auf psychiatrische Patient*innen zuzugehen.	Die Analyse, die vor und nach der Simulation durchgeführt wurde, zeigte signifikante Zuwächse in den Empathiewerten der Studierenden. Die Inhaltsanalyse ergab, dass die Studierenden einen transformativen Effekt erlebten und von einem tieferen Verständnis für psychiatrische Patienten sowie einem größeren Engagement berichteten, in ihren Interaktionen Geduld zu üben. Bemerkenswerterweise führten diese Einstellungsänderungen zu beobachtbaren Verhaltensänderungen in der nachfolgenden klinischen Praxis.

Autor, Jahr, Herkunftsland	Titel der Studie	Studiendesign	Implementierung (Setting, Dauer, Ablauf)	Berichtete emotionale Reaktionen	Erhobene Outcomes / Evaluation
Orr et al., 2013, Australien	The distress of voice-hearing: The use of simulation for awareness, understanding and communication skill development in undergraduate nursing education	Qualitatives Design Teilnehmende: 76 Pflegestudierende Datenerhebung: Die Studierenden füllten schriftliche Bewertungsformulare aus Datenanalyse: Thematische Analyse der Antworten	Die Studierenden erhielten MP3-Player mit 45-minütigen Aufnahmen von Stimmen und Anweisungen zur sicheren Verwendung. Jede Tutoriumsgruppe wurde in zwei Untergruppen von jeweils 10 Personen aufgeteilt, die Aufgaben sowohl im Klassenzimmer (Lesen, Gruppendiskussion) als auch außerhalb (Bibliothek, Cafeteria, E-Mails, Telefonate) absolvierten. Die Teilnehmenden konnten die Wiedergabe unauffällig anhalten, wenn sie sich unwohl fühlten	Die Teilnehmenden berichteten am häufigsten von Reizbarkeit/Störungen (52,6%), Angst/Verstörung (43,4%) und Selbstbewusstsein (13,2%). Zu den Verhaltensauswirkungen gehörten eine verminderte Konzentration (42,1%), der Wunsch, auf die Stimmen zu reagieren (35,5%), und veränderte soziale Interaktionen (26,3%).	Der Workshop verbesserte das Verständnis für das Hören von Stimmen, das Bewusstsein für dessen Auswirkungen auf das tägliche Funktionieren und das Wissen über Kommunikationsstrategien im Umgang mit Personen, die Stimmen hören. Die Teilnehmenden berichteten von wertvollen Zugewinnen an Empathie und der Fähigkeit, effektive und respektvolle Kommunikationsansätze zu identifizieren
Mawson, 2014, Australien	Use of media technology to enhance the learning of student nurses in regards to auditory hallucinations	Mixed-Methods Design Teilnehmende: 60 Pflegestudierende Datenerhebung: Prä-/Posttest mit offenen Fragen Datenanalyse: T-Test. Die offenen Antworten wurden analysiert, um häufig auftretende Reaktionen zu identifizieren.	Pflegerstudierende arbeiteten paarweise während eines Rollenspiels mit iPods. Ein*e Studierende*r hörte sich eine 5-minütige Simulation von akustischen Halluzinationen an, während er/sie von dem/der anderen Studierenden interviewt wurde. Danach tauschten sie die Rollen.	Die Studierenden berichteten von Gefühlen der Frustration, Reizbarkeit, Unbehagen und Beunruhigung durch die Erfahrung.	Neun von elf gemessenen Punkten zeigten statistisch signifikante Verbesserungen. Diese mediengestützte Simulation erhöhte das Wissen der Studierenden und das Verständnis für die Lebensrealitäten der Patienten, wodurch die therapeutische Kommunikation gestärkt wurde.

	Autor, Jahr, Herkunftsland	Titel der Studie	Studiendesign	Implementierung (Setting, Dauer, Ablauf)	Berichtete emotionale Reaktionen	Erhobene Outcomes / Evaluation
	Fossen & Stoeckel 2016, USA	Nursing Students' Perceptions of a Hearing Voices Simulation and Role-Play: Preparation for Mental Health Clinical Practice	Qualitatives Design Teilnehmende: 40 Pflegestudierende Datenerhebung: Befragung mit offenen Fragen Datenanalyse: Qualitative interpretative Phänomenologie	Die fünfstündige Intervention kombinierte die Simulation „ <i>Hearing Voices That Are Distressing</i> “ mit einer Rollenspielübung. Die Aktivitäten umfassten eine Einführung, die Simulation an fünf Aufgabenstationen (Puzzles, Mathematikaufgaben, Adressformular, Zusammenfassung eines Zeitschriftenartikels, Türzählen), ein Rollenspiel eines Pflegekraft–Patienten-Szenarios, ein Debriefing und Umfragen. Im Rollenspiel wechselten die Teilnehmenden dann die Rollen	Vor der Intervention berichteten die Studierenden von Angst, Besorgnis, Unbehagen und Unsicherheit im Hinblick auf die Kommunikation mit Patienten, die Stimmen hören, und beschrieben solche Interaktionen oft als ‚beängstigend‘ oder ‚verwirrend‘. Die Erfahrung veränderte ihre Wahrnehmungen und förderte Empathie sowie Verständnis für die Aufregung, Reizbarkeit und Angst bei Personen mit akustischen Halluzinationen.	Die Studierenden entwickelten geduldigere, aufgeschlossener, verständnisvollere und vorurteilsfreie Ansätze zur Kommunikation. Die Simulation vertiefte das Verständnis für die Herausforderungen, denen Personen mit akustischen Halluzinationen gegenüberstehen, während das Rollenspiel Übung im Anwenden dieser Einsichten bot. Zusammen bereiteten diese Methoden die Studierenden besser auf die klinische Arbeit mit Patienten vor, die Stimmen hören.
	Langham et al. 2016, USA	Transforming future nurses through simulation in mental health nursing	Qualitative Studie. Teilnehmende: 51 Pflegestudierende. Datenerhebung: Schriftliche Aufzeichnungen vor und nach der Simulation. Datenanalyse: Narrative Inhaltsanalyse.	Die Studierenden probierten die Simulation „ <i>Hearing Voices</i> “ mithilfe von MP3-Playern mit Aufnahmen bedrückender Stimmen aus. Die Studierenden durchliefen sechs Aktivitätsstationen in beliebiger Reihenfolge: (1) Erinnerungsübung, (2) Wortsuche, (3) Lese-/Verständnisübung, (4) Kreatives Schreiben, (5) Mathematik/Geld zählen, (6) Streichholzrätsel.“	Die Studierenden äußerten zunächst negative oder stigmatisierende Einstellungen (z. B. ‚verrückt‘, ‚Stimmen vortäuschen‘), berichteten jedoch nach der Simulation von einem besseren Verständnis und mehr Empathie. Viele beschrieben Angst, Frustration und Desorientierung während der Aufgaben, verbunden mit einem zunehmenden Bewusstsein für die Herausforderungen, denen Personen mit akustischen Halluzinationen gegenüberstehen	Es wurde festgestellt, dass die Simulation einen positiven Einfluss auf die Einstellungen, die Empathie und das Verständnis der Pflegestudierenden hat. Die Autoren kamen zu dem Schluss, dass die Übung eine effektive Lehrstrategie in der psychiatrischen Pflege bietet.

	Autor, Jahr, Herkunftsland	Titel der Studie	Studiendesign	Implementierung (Setting, Dauer, Ablauf)	Berichtete emotionale Reaktionen	Erhobene Outcomes / Evaluation
Simuliertes Stomasystem	Díaz et al. 2015, United States	Creating Caring and Empathic Nurses: A Simulated Ostomate	Qualitatives Design Teilnehmende: 69 Pflegestudierende Datenerhebung: Die Studierenden verfassten eine schriftliche Reflexion Datenanalyse: Deskriptive Phänomenologie nach Colaizzi (1978)	Die Studierenden trugen im Rahmen der Übung bis zu 48 Stunden ein Stomabeutel, das mit simuliertem Inhalt gefüllt war. Obwohl einige Studierende die volle Dauer aufgrund emotionaler oder physischer Herausforderungen nicht abschlossen, nahmen alle an der Simulation teil und reflektierten über ihre Erfahrungen	Die Teilnehmenden äußerten verschiedene Emotionen, darunter Wut und Traurigkeit. Fünf zentrale Themen tauchten auf, die sich auf die Reaktionen zum Tragen des Stomas, die Auswirkungen auf das Körperbild und die Beziehungen sowie das wachsende Einfühlungsvermögen bezogen	Die Simulation wurde als wertvoll und aufschlussreich beschrieben und bot den Teilnehmenden ein tieferes Verständnis dafür, wie es ist, mit einem Stoma zu leben. Viele Teilnehmende berichteten von lebensverändernden Erfahrungen, was nahelegt, dass solche Simulationen wichtige Vorteile für die zukünftige Pflegepraxis bieten.
	Maruca et al., 2015, USA	Enhancing Empathy in Undergraduate Nursing Students: An Experiential Ostomate Simulation	Quantitatives Design Teilnehmende: 69 Pflegestudierende Datenerhebung: Multidimensionale Empathieskala Datenanalyse: Quantitative Inhaltsanalyse nach Krippendorff	Die Studierenden trugen über ein Wochenende (Freitag bis Sonntag) ein Stomasystem mit simuliertem Stuhl. Am Sonntag reichten sie ein ‚Beweisfoto‘ ein, das das Tragen des Beutels dokumentierte.	Die Studierenden äußerten Besorgnis darüber, die Krankheit oder ein Stoma zu haben. Die Erfahrung wurde als Augenöffner beschrieben und führte zu einem besseren Verständnis für das Patient*innenerleben.	85 % der Studierenden empfanden die Simulation als wertvolles Lernwerkzeug, das ihr Verständnis für die Erfahrungen von Patient*innen vertiefte und ihre Empathie verbesserte. Diese Studie unterstützt den Einsatz solcher Simulationen, um Empathie bei Pflegestudierenden zu fördern.
	Hood et al. 2018 USA	Stepping into their shoes: The ostomate experience	Qualitatives Design Teilnehmende: 30 Pflegestudierende Datenerhebung: Reflexionspapiere Datenanalyse: Thematische Analyse	Pflegestudierende (n=30) legten sich gegenseitig Stomasysteme mithilfe von Fallkarten an. Die Stomabeutel wurden mit simuliertem Stuhl gefüllt und 24 Stunden lang getragen.	Die Studierenden berichteten von Gefühlen der Besorgnis und Verlegenheit, aber auch von Aufregung, die Perspektive der Patienten zu erleben. Mehrere äußerten Erleichterung und Dankbarkeit darüber, dass die Erfahrung nur vorübergehend war	Die Simulation wurde als effektive Strategie angesehen, um Einblicke in die Perspektive der Patienten zu gewinnen. Während einige Studierende anfangs zögerten, äußerten die meisten später Dankbarkeit für die Teilnahme an der Übung.

	Autor, Jahr, Herkunftsland	Titel der Studie	Studiendesign	Implementierung (Setting, Dauer, Ablauf)	Berichtete emotionale Reaktionen	Erhobene Outcomes / Evaluation
	Swenty & Doerner 2023, USA	Nursing Students' Perceptions Following an Ostomy Experiential Activity: A Qualitative Study	Qualitatives Design Teilnehmende: 145 Pflegestudierende Datenerhebung: Schriftliche Aufgabe nach dem Tragen eines Stomabeutels Datenanalyse: Thematische Analyse	Die Studierenden trugen ein Stomasystem, das mit 30–50 ml Wasser gefüllt war, während einer vierstündigen Skillsübung einschließlich Pausen. Pflegerische Fähigkeiten im Zusammenhang mit der Stomaversorgung wurden geübt	Die Studierenden berichteten von einer Vielzahl emotionaler Reaktionen, von Verlegenheit und Besorgnis bis hin zu Momenten, in denen sie vergaßen, dass der Beutel vorhanden war. Die Simulation war augenöffnend und half, Hindernisse in den täglichen Aufgaben der Patient*innen zu identifizieren.	Insgesamt hatten die Studierenden das Gefühl, dass die Erfahrung ihr Wissen und ihre Empathie erhöhte. Die Studie identifizierte Themen wie emotionale Reaktionen, das Verständnis der Erfahrungen der Patient*innen und positive Lernergebnisse, was auf einen effektiven emotionalen Lerntransfer hinweisen kann.
“ Ein Tag im Leben eines/einer Patient:in”	Levett-Jones et al. 2017 Australien	Measuring the impact of a 'point of view' disability simulation on nursing students' empathy using the Comprehensive State Empathy Scale	Quantitatives Design Teilnehmende: 360 Pflegestudierende Datenerhebung: Zwei-Gruppen-Prä/Post-Test-Design unter Verwendung der Comprehensive State Empathy Scale Datenanalyse: T-Test	Paare von Studierenden wurden in die Rolle einer Person mit erworbener Hirnverletzung oder einer Pflegekraft eingeteilt. Der ‚Patient‘ trug einen Hemiparese-Anzug, der Dysphasie und Hemiparese simulierte, und führte Aufgaben wie das Anziehen und Gehen aus.	Individuelle emotionale Reaktionen wurden nicht berichtet	Die Studie zeigte, dass immersive Perspektivensimulationen die Empathie der Lernenden gegenüber vulnerablen Patient*innengruppen effektiv steigern können, und hebt das Potenzial solcher Methoden hervor, die klinische Praxis positiv zu beeinflussen.
	Ter Beest et al. 2018 Niederlande	Nursing student as patient: experiential learning in a hospital simulation to improve empathy of nursing students	Qualitatives Design Teilnehmende: 96 Pflegestudierende Datenerhebung: Offene Fragen Datenanalyse: Kodierparadigma nach Corbin & Strauss	Studierende simulierten über vier Stunden hinweg die Erfahrungen von Patient*innen in einem Simulationslabor. Sie wurden mit Hilfsmitteln/ Versorgungssystemen ausgestattet (z. B. künstliches Stoma, Verbände). Weitere Pflegestudierenden agierten als Pflegekräfte	Die Studierenden erlebten einen Schock und augenöffnende Erkenntnisse über die Passivität, Langeweile und emotionale Isolation des Patient*innendaseins. Berichtete Gefühle umfassten Einsamkeit, Scham, das Gefühl, vergessen zu werden, und Verletzlichkeit	Die Simulation vertiefte die Empathie der Studierenden, indem sie in die Welt der Patienten eintauchten, die Herausforderungen, denen Patienten gegenüberstehen, hervorhoben und die Bedeutung von Empathie in der Pflege betonten.

Autor, Jahr, Herkunftsland	Titel der Studie	Studiendesign	Implementierung (Setting, Dauer, Ablauf)	Berichtete emotionale Reaktionen	Erhobene Outcomes / Evaluation
Levett-Jones et al. 2018, Australien	Exploring Nursing Students' Perspectives of a Novel Point-of-View Disability Simulation	Mixed- Methods Teilnehmende: 384 Pflegestudierende – Datenerhebung: Fragebogen zur Zufriedenheit mit der Disability Simulation Experience Scale (SDSES) und offene Fragen – Datenanalyse: Deskriptive und inferenzstatistische Analyse. Themenspezifische Analyse der offenen Fragen	Die Studierenden wurden zufällig entweder der Rolle einer Person mit erworbener Hirnverletzung oder der eines Rehabilitationspflegers zugewiesen. Die Rolle der ABI-Person beinhaltete das Tragen eines Hemipareseanzugs mit Beinorthese, Gewicht, Schlinge, Ohrstöpseln, Gehstock und Brille zur Simulation von Hemianopsie, um körperliche Beeinträchtigungen zu simulieren.	Die Teilnehmenden schätzten die neuartige, augenöffnende Erfahrung und gewannen ein tieferes Verständnis und Mitgefühl für Menschen, die mit einer erworbenen Hirnverletzung leben. Einige wünschten sich die Gelegenheit, beide Rollen erleben zu können. Die Simulation förderte Gefühle der Perspektivübernahme, Respekt und Neugier hinsichtlich des Lebens mit körperlichen Einschränkungen	Hohe Zufriedenheit und positives Feedback heben die Effektivität der Simulation bei der Förderung von Empathie und neuen Erkenntnissen hervor. Die Teilnehmenden berichteten, dass dies ihre zukünftige Pflegepraxis verbessern und die Investition in erfahrungsbasiertes Lernen unterstützen würde, um die empathische Patientenversorgung zu verbessern
Basit et al. 2023 Türkei	The effect of drama-supported, patient role-play experience on empathy and altruism levels in nursing students: A randomized controlled study	Quantitatives Design – Teilnehmende: 52 Pflegestudierende – Datenerhebung: Prä-/Post-Test-Design. Die Daten wurden mithilfe eines Formulars zu deskriptiven Merkmalen, der Altruismus-Skala und der Jefferson-Skala für Empathie (JSENS) erhoben Datenanalyse: Chi-Quadrat-Test, ANOVA	Die Teilnehmenden schlüpfen in die Rolle eine*s Patient*innen, wobei die Falldetails kurz vor der Sitzung bereitgestellt wurden. Professionelle Pflegekräfte betreuten bis zu sieben Studierende in der Patientenrolle in einem Skillslab mit drei Patientenzimmern. Jede Rollenspiel-Sitzung dauerte 4 Stunden, und die Intervention erstreckte sich über zwei Tage.	Individuelle emotionale Reaktionen wurden nicht berichtet	Die Interventionsgruppe zeigte einen signifikanten Anstieg des Altruismus im Vergleich zur Kontrollgruppe, aber es wurden keine Unterschiede bei den Empathiewerten, einschließlich des Perspektivenwechsels, festgestellt. Obwohl das Patient*innen-Rollenspiel anfangs Empathie und Altruismus verbesserte, hielt der Effekt beim dreimonatigen Follow-up nicht an

	Autor, Jahr, Herkunftsland	Titel der Studie	Studiendesign	Implementierung (Setting, Dauer, Ablauf)	Berichtete emotionale Reaktionen	Erhobene Outcomes / Evaluation
	Witherspoon et al., 2023, United States	The impact of a role-play patient simulation on nursing students as measured by the comprehensive state empathy scale	Quantitatives Design – Teilnehmende: 83 Pflegestudierende – Datenerhebung: Prä-/Post-Test-Design unter Verwendung der Comprehensive State Empathy Scale (CSES) Datenanalyse: T-Test für gepaarte Stichproben	Studierende wurden paarweise eingeteilt und übernahmen abwechselnd die Rolle eines älteren Patienten mit körperlichen Einschränkungen oder die eines Pflegers. Die Studierenden trugen Simulationsequipment (zerkratzte Brille, Ohrstöpsel, Handschuhe, Balance-Pad), um sensorische und Mobilitätseinschränkungen nachzuahmen. Die „Patient*innen“ führten Aufgaben aus wie das Lesen einer Versicherungskarte, das Verwalten von Medikamenten und das Bezahlen, während sie auf einem Balance-Pad standen	Individuelle emotionale Reaktionen wurden nicht berichtet	Die Teilnehmenden beteiligten sich an der Rollenspiel-Simulation, was zu einem statistisch signifikanten Anstieg der CSES-Werte führte. Diese Ergebnisse unterstützen die Wirksamkeit von Rollenspiel-Simulationen bei der Verbesserung der Empathie von Pflegestudierenden
Hör- und/oder Sehinderung	Nasrabadi et al., 2021, Iran	Exploring nursing students' experiences of blindness simulation: A phenomenological study	Qualitatives Design Teilnehmende: 8 Pflegestudierende Datenerhebung: Es wurden semi-strukturierte Interviews durchgeführt. Datenanalyse: Deskriptive Phänomenologie nach Colaizzi	Die Teilnehmenden waren für mindestens 3 Stunden mit einer Augenbinde versehen, die es ihnen nicht erlaubte, etwas zu sehen oder Licht wahrzunehmen, und erhielten weiße Stöcke, um Verletzungen zu vermeiden. Während dieser Zeit setzten sie ihre üblichen schulischen Aktivitäten fort, wie den Besuch von Unterrichtsstunden, das Navigieren in den Fluren, Essen, Geselligkeit, Beten und mehr.	Die Studierenden berichteten von Gefühlen der Verlassenheit, Angst und emotionaler Isolation und beschrieben die Erfahrung als Leben in einer unbestimmten Dunkelheit und einer unvorhersehbaren Umgebung. Sie bemerkten auch eine verstärkte Abhängigkeit von anderen Sinnen, ein Gefühl der Selbstentfremdung, Abhängigkeit und vermindertes Selbstvertrauen.	Die Simulation veränderte die Einstellung der Studierenden und förderte ein tieferes Verständnis für die Bedürfnisse blinder Menschen. Die Teilnehmenden fühlten sich nach der Übung besser gerüstet, um Pflege und Unterstützung zu leisten. Die Studie zeigt, wie solche Simulationen Empathie fördern und Gemeinschafts- sowie politische Interventionen informieren können, um Blinde besser zu unterstützen.

Autor, Jahr, Herkunftsland	Titel der Studie	Studiendesign	Implementierung (Setting, Dauer, Ablauf)	Berichtete emotionale Reaktionen	Erhobene Outcomes / Evaluation
Hannans et al., 2021, United States	See it, hear it, feel it: embodying a patient experience through immersive virtual reality	Quantitatives Design Teilnehmende: 165 Pflegestudierende Datenerhebung: Prä-/Post-Test vor und nach der virtuellen Erfahrung Datenanalyse: Vergleich der Mittelwerte der Vorher-/Nachher-Befragung	Zwei immersive VR-Erfahrungen wurden mit Pflegestudierenden erprobt. In „We Are Alfred“ verkörperten die Studierenden einen 76-jährigen Mann mit Hörverlust und Makuladegeneration. In „The Beatriz Lab: A Journey Through Alzheimer’s“ verkörperten die Studierenden eine Frau mittleren Alters, die sich durch die frühen, mittleren und späten Stadien der Alzheimer-Krankheit bewegt	Individuelle emotionale Reaktionen wurden nicht berichtet	Immersive VR wurde effektiv in den Pflegelehrplan integriert und verbesserte das Wissen, das Vertrauen und die Empathie der Studierenden über drei Kohorten hinweg signifikant. Die Teilnehmenden erhielten Einblick in das Leben mit chronischen Erkrankungen und den Krankheitsverlauf, wodurch sich ihre Fähigkeit verbesserte, sich in Patient*innen hineinzuversetzen und diese zu betreuen. Die Ergebnisse deuten darauf hin, dass VR eine kostengünstige, erfahrungsbasierte Lehrmethode sein könnte, die sowohl kognitive als auch affektive Lernziele anspricht."

	Autor, Jahr, Herkunftsland	Titel der Studie	Studiendesign	Implementierung (Setting, Dauer, Ablauf)	Berichtete emotionale Reaktionen	Erhobene Outcomes / Evaluation
Virtual Dementia Tour Erfahrung	Deprey & Kobiske, 2023, USA	Dementia Simulation Impact on Empathy of Nursing and Physical Therapy Students: A Quantitative Study	Quantitatives Design: Teilnehmende: 248 Pflege- und Physiotherapie-Studierende Datenerhebung: Prä/Post-Test-Design unter Verwendung des Interpersonal Reactivity Index, der Subskalen Perspektivübernahme (PT) und Empathische Besorgnis (EC) Datenanalyse: Nichtparametrische Statistik	Teilnehmende trugen Simulationsequipment, das die sensorischen und kognitiven Veränderungen nachahmt, die von Personen mit Demenz erlebt werden. Dies beinhaltete die Verwendung von die Sicht einschränkenden Brillen, Kopfhörern mit Hintergrundgeräuschen, taktile Beeinträchtigungen hervorrufenden Handschuhen und Schuheinlagen. Der VDT-Raum, der als kleines Einzimmer-Apartment gestaltet war, enthielt fünf einfache Aufgaben, die die Teilnehmenden innerhalb von acht Minuten erledigen sollten.	Während des Debriefings erkannten die Teilnehmenden Parallelen zwischen ihren eigenen Reaktionen in der Simulation und den typischen Verhaltensweisen von Personen mit Demenz, wie Umherwandern, Horten, Unruhe und Konzentrationsschwierigkeiten .	Die Ergebnisse der Vorher-Nachher-Befragung mit dem Interpersonal Reactivity Index (IRI) zeigten einen statistisch signifikanten Anstieg der Empathiewerte, insbesondere in den Bereichen Perspektivübernahme und Empathische Besorgnis, nach der Teilnahme. Die VDT-Erfahrung verbesserte das Verständnis für die täglichen Herausforderungen, denen Patient*innen mit Demenz begegnen, und erwies sich als effektive Methode zur Steigerung der Empathie bei Pflege- und Physiotherapie-studierenden.

Autor, Jahr, Herkunftsland	Titel der Studie	Studiendesign	Implementierung (Setting, Dauer, Ablauf)	Berichtete emotionale Reaktionen	Erhobene Outcomes / Evaluation
Morales et al. 2024, USA	The effect of combining an e-learning module with a Virtual Dementia Tour® on knowledge and attitudes toward person-centered dementia care in prelicensure nursing education	Quantitatives Design: Teilnehmende: 121 Pflegestudierende Datenerhebung: Crossover- und Prä/Post-Test-Design Datenanalyse: SPSS	Das Virtual Dementia Tour (VDT)-Kit bot Studierenden eine achtminütige immersive Erfahrung mit veränderten Sinneswahrnehmungen, um das Leben mit Demenz zu simulieren. Die Studierenden trugen Brillen, um ihre Sicht zu trüben und zu verengen, während das Oberlicht gedimmt wurde. Kopfhörer sendeten verwirrende Hintergrundgeräusche aus. Dicke Handschuhe und Schuheinlagen beeinträchtigten das Tastgefühl und die Mobilität. Sie hatten die Aufgabe, fünf einfache Aktivitäten zu erledigen.	Während des Debriefings beschrieben die Studierenden Gefühle der Überwältigung, Frustration und Desorientierung. Sie berichteten von einer gesteigerten Empathie für Menschen, die mit Demenz leben, und bemerkten die Schwierigkeit, in der simulierten Umgebung Anweisungen zu hören und zu befolgen. Viele der Teilnehmenden begannen, „nach etwas zu suchen, das sie tun könnten“, und erkannten dabei, dass diese Handlungen von anderen als Umherwandern, Herumstöbern oder Horten wahrgenommen werden könnten, was häufige Fehlinterpretationen von demenzbezogenen Verhaltensweisen widerspiegelt.	Die Studie ergab, dass direktes erfahrungsbasiertes Lernen durch die VDT ein stärkerer Prädiktor für verbesserte Einstellungen zur Demenzpflege war als alleinige vorherige Bildung. Studierende, die ein E-Learning-Modul vor der Simulation absolvierten, erzielten höhere Werte bei den Einstellungen nach der Aktivität im Vergleich zu denen, die es danach absolvierten. Diese Ergebnisse deuten darauf hin, dass die strategische Abfolge von Bildungstools genutzt werden kann, um Empathie und Effektivität in der Demenzpflege zu maximieren.

	Autor, Jahr, Herkunftsland	Titel der Studie	Studiendesign	Implementierung (Setting, Dauer, Ablauf)	Berichtete emotionale Reaktionen	Erhobene Outcomes / Evaluation
Alterssimulationsanzug	Bouwmeester Stjernetun et al., 2024, Schweden	Effects of an age suit simulation on nursing students' perspectives on providing care to older persons - an education intervention study	Quantitatives Design: Teilnehmende: 471 Pflegestudierende Datenerhebung: Quasi-experimentelles Prä/Post-Test-Design Datenanalyse: Mann-Whitney-U-Analyse	Jede*r Studierende erhielt einen Fall, der spezifische altersbedingte Gesundheitsprobleme repräsentierte, wie Seh- und Hörbeeinträchtigungen, muskuloskelettale Dysfunktionen, neurologische Störungen, chronische Schmerzen oder chronisch obstruktive Lungenerkrankung. Die Studierenden trugen einen Alterssimulationsanzug, der diese Zustände nachahmte. Sie führten fünf alltägliche Aufgaben über einen Zeitraum von etwa 50 Minuten durch. Zu den Aktivitäten gehörten das Decken eines Abendbrottschiffs, das Zähneputzen und das Ausruhen im Bett.	Individuelle emotionale Reaktionen wurden nicht berichtet	Die Intervention beeinflusste die Einstellung der Pflegestudierenden gegenüber der Arbeit mit älteren Erwachsenen positiv. Während der Gesamtmittelwert nach der Intervention stieg (nicht statistisch signifikant), wurden Verbesserungen bei bestimmten Items beobachtet. Die Interventionsgruppe zeigte ein größeres Interesse daran, die Pflege älterer Menschen als Berufswahl in Betracht zu ziehen, verglichen mit der Kontrollgruppe. Auch die Frustrationswerte im Zusammenhang mit der Arbeit mit älteren Personen waren nach der Intervention in der Interventionsgruppe höher

Autor, Jahr, Herkunftsland	Titel der Studie	Studiendesign	Implementierung (Setting, Dauer, Ablauf)	Berichtete emotionale Reaktionen	Erhobene Outcomes / Evaluation
Bouwmeester Stjernetun et al., 2024, Schweden	"It's like walking in a bubble", nursing students' perspectives on age suit simulation in a home environment – group interviews from reflection seminars	Qualitatives Design Teilnehmende: 39 Pflegestudierende Datenerhebung: Halbstrukturierte Interviews Datenanalyse: Reflexive thematische Analyse	Der Alterssimulationsanzug wurde verwendet, um Alterung und altersbedingte Gesundheitszustände zu simulieren. Der Anzug beinhaltete Gurte, Gewichte, Brillen, Handschuhe und Kopfhörer, um Hemiparese, eingeschränktes Sehvermögen, Augenerkrankungen, Zittern, Tinnitus, eingeschränkte Beweglichkeit und unsicheren Gang nachzuahmen. Jede*r Pflegestudierende erhielt eine von acht Personas mit spezifischen Gesundheitsproblemen, bei denen alltägliche Aufgaben wie das Ein- und Aussteigen aus dem Bett, Zähneputzen, Haare kämmen, eine einfache Nachricht schreiben, putzen und den Tisch decken, ausgeführt wurden.	Die Studierenden beschrieben die Erfahrung als „wie in einer Blase gehen“, mit den Unterthemen „sich in einem schweren Körper bewegen erschöpft die Energie“, „den Verlust der Sinne erleben ist frustrierend und beängstigend“ und „sich einsam und isoliert fühlen“. Viele betrachteten es als „eine Augenöffnung“, insbesondere in der Erkenntnis, wie schwer es ist, mit kognitivem Verlust umzugehen.	Die Alterssimulation bot eine eindrückliche und augenöffnende Erfahrung, die das Bewusstsein der Studierenden für die körperlichen und kognitiven Herausforderungen, denen ältere Erwachsene gegenüberstehen, verstärkte. Dies umfasste Aspekte wie Verwundbarkeit und die Notwendigkeit von Geduld und Präsenz in der Pflege. Die Studierenden berichteten, dass sie motiviert seien, diese Erkenntnisse in die klinische Praxis einzubringen, und erkannten die Alterssimulation als wertvolle Ergänzung zur geriatrischen Ausbildung.

	Autor, Jahr, Herkunftsland	Titel der Studie	Studiendesign	Implementierung (Setting, Dauer, Ablauf)	Berichtete emotionale Reaktionen	Erhobene Outcomes / Evaluation
Selbsttest	Chiou et al. 2019 Taiwan	Experiential learning of HIV self-test among student nurses: A qualitative Study	Qualitatives Design Teilnehmende: 30 Pflegestudierende Datenerhebung: Die Studierenden wurden während der Wartezeit interviewt Datenanalyse: Inhaltsanalyse	Ein schneller HIV-1/2-Antikörpertest wurde als Selbsttestwerkzeug verwendet. Jede*r Teilnehmer*in erhielt 30 Minuten Beratung vor dem Test, die HIV-Übertragung, Vertraulichkeit und die Auswirkungen der Ergebnisse abdeckte. Die Teilnehmer*innen nahmen das Testkit mit nach Hause und führten den Selbsttest gemäß den offiziellen Verfahren durch.	Während des Selbsttestprozesses erlebten die Teilnehmenden emotionale Schwankungen, eine Isolation von der Außenwelt und stellten die Genauigkeit und Sicherheit des Tests in Frage. Einige bevorzugten es, die Ergebnisse sofort anzusehen, während andere den Moment hinauszögerten. In der Zeit nach dem Test berichteten die Teilnehmenden von Unsicherheiten bezüglich des Ergebnisses, reflektierten über die Auswirkungen und Bedürfnisse im Zusammenhang mit dem Selbsttest und fühlten in einigen Fällen ein Gefühl des Verlusts.	Die Teilnehmenden reflektierten über die Auswirkungen und Bedürfnisse im Zusammenhang mit dem Selbsttest. Einige berichteten, dass sie das Betrachten der Ergebnisse hinauszögerten, um mit ihrer Angst umzugehen, während andere die Ergebnisse sofort ansahen. Die Studie hob hervor, wie der Selbsttest Überlegungen bezüglich emotionaler Unterstützung, der Bedeutung klarer Anweisungen und der Notwendigkeit von Nachsorgeangeboten anregte, um Unsicherheiten und psychologische Reaktionen anzugehen.