



Vortrag/ Workshop

Digitale Gesundheitskompetenz in
der interprofessionellen Versorgung

*Ein interaktiver Workshop mit Blick auf die
praktische Umsetzung*

Anika Mitzkat

Svetla Loukanova

Lisa-Sophia Barthelmes



*Digitale Gesundheitskompetenz
in der interprofessionellen
Versorgung*



Anika Mitzkat (M.Sc.)

Wissenschaftliche
Mitarbeiterin
AG Interprofessionelle Lehre




**Lisa-Sophia Barthelmes
(M.Sc.)**

Wissenschaftliche Mitarbeiterin



AGENDA

1. Digitale Gesundheitsanwendungen & digitale Gesundheitskompetenz im Überblick
2. Austausch in Kleingruppen
3. Diskussion im Plenum

A network diagram consisting of numerous red nodes connected by thin red lines, forming a complex web-like structure. The nodes are scattered across the page, with a higher density on the left side. The lines vary in opacity, creating a sense of depth and connectivity.

1. Digitale Gesundheitsanwendungen & Digitale Gesundheitskompetenz im Überblick

DIGITALE GESUNDHEITSKOMPETENZ & -ANWENDUNGEN

Wer kommt aus welchem Beruf?

1. Pflege
2. Medizin
3. Diagnostik
4. Therapie

Wieviel Berufserfahrung haben Sie?

- o. In Ausbildung
- 1. 1 Jahr
- 10. 10 Jahre (und mehr)



Wer hat eine Vorstellung von „(digitaler) Gesundheitskompetenz“?

1. Kenne ich und gehe aktiv mit diesem Konzept um
2. Kenne ich, gehe nicht aktiv mit diesem Konzept um
3. Kenne ich nicht

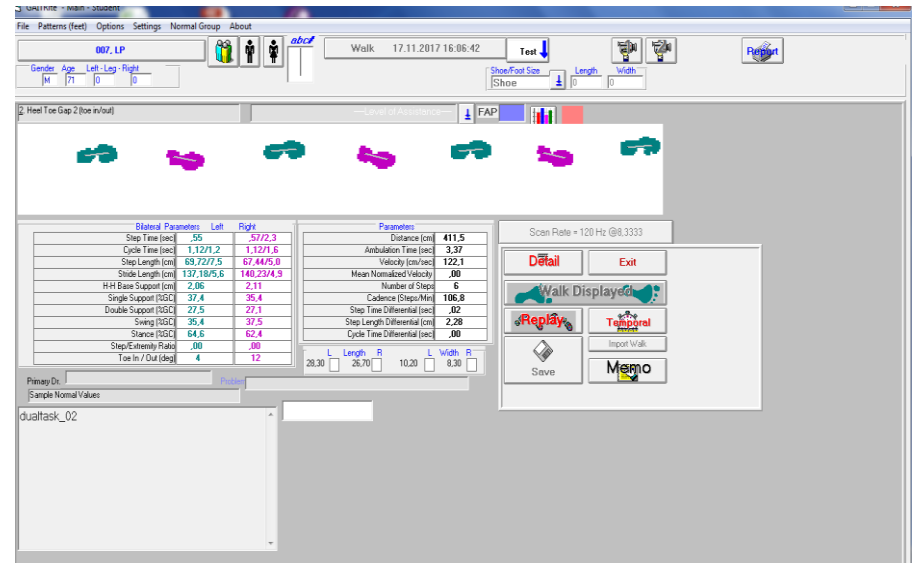
Wie viel Erfahrungen haben Sie mit DiGAs?

- o. Gar nicht
- 10. Ganz viel

DIGITALE GESUNDHEITSANWENDUNGEN



Bildquelle: <https://www.medflex.de/blog/so-werden-videosprechstunden-verguetet>



Bildquelle: privat



Bildquelle: https://www.bfarm.de/DE/Medizinprodukte/Aufgaben/DiGA/_node.html



Bildquelle: <https://www.sueddeutsche.de/muenchen/hausnotruf-der-johanniter-sicherheit-per-knopfdruck-1.3032318>

DIGITALE GESUNDHEITSANWENDUNGEN

DiGA

Social Media

Robotics/Exoskelett

Telemedizin

Ambient Assisted Living (AAL)

Akzelerometer

Digital health

Digitale Unterstützung durch Geräte

Wissensbasierte Systeme

ePA

KIM

eHealth/
mHealth

Virtual/Augmented Reality

GESUNDHEITSKOMPETENZ I

Gesundheitskompetenz umfasst das **Wissen, die Motivation und die Handlungskompetenz** von Menschen

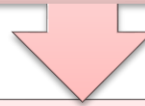
- um relevante Gesundheitsinformationen in unterschiedlicher Form finden zu können
- sie zu verstehen, zu beurteilen und anzuwenden
- um im Alltag in den Bereichen Krankheitsbewältigung, der Krankheitsprävention und der Gesundheitsförderung Urteile fällen und Entscheidungen treffen zu können, die die Lebensqualität im gesamten Lebenslauf erhalten oder verbessern.

GESUNDHEITSKOMPETENZ II

Gesundheitskompetenz ist charakterisiert durch drei aufeinander aufbauende Stufen:

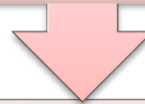
Stufe 1: Funktionale Gesundheitskompetenz

Grundkompetenzen wie Lesen und Schreiben



Stufe 2: Interaktive Gesundheitskompetenz

Kognitive und soziale Fertigkeiten für eine aktive Auseinandersetzung mit Informationen und den sozialen und gesellschaftlichen Bereichen, die eine Umsetzung möglich machen



Stufe 3: Kritische Gesundheitskompetenz

Hinterfragender, differenzierter Umgang mit Informationen, z.B. auch aus dem Internet

DIGITALE GESUNDHEITSKOMPETENZ

Unter digitaler Gesundheitskompetenz ist die spezifische Form der Gesundheitskompetenz zu verstehen, die die Fähigkeit gesundheitsrelevante Informationen in Bezug auf **digitale Anwendungen** und **digitale Informationsangebote** zu finden, zu verstehen, zu beurteilen/einzuschätzen und **anzuwenden** umfasst.

Das Konzept der digitalen Gesundheitskompetenz **berücksichtigt** dabei die **Besonderheiten** und die **kontinuierliche Weiterentwicklung digitaler Technologien**.

§ 20k Absatz 2 SGB V zur Förderung der digitalen Gesundheitskompetenz

- Steigerung der digitalen Gesundheitskompetenz durch Leistungen, welche sich auf **Informationen/Nutzung**
 - zu **digitalen Anwendungen** im Gesundheitswesen (Prävention, Gesundheitsförderung, in der Pflege, elektronische Patientenakte, Telematik-Infrastruktur)
 - zum **Datenschutz und Datensicherheit**
 - zu **gesundheitskompetenten Organisationen**
 - Digital verfügbare Informationen zu Gesundheitsthemen generell beziehen.

DIGITALISIERUNG UND INNOVATION

- Videosprechstunde/ Telemedizin (Zahn-/Ärzt_in, Psychotherapeut_in)
- elektronischer Datenaustausch (z.B. Kostenabrechnung zw. Leistungserbringern und GKV, Kommunikation zw. Arbeitgeber_in und GKV)
- Digitale Gesundheitskompetenz
- Digitale Gesundheitsanwendungen (DiGA)
- Innovationsfonds (Förderung i.H.v. 200 Mio. €/Jahr)

A network diagram consisting of numerous red nodes connected by thin red lines, forming a complex web of connections. The nodes are scattered across the frame, with a higher density on the left side. The lines vary in opacity, creating a sense of depth and connectivity. The overall aesthetic is clean and modern, typical of a presentation slide.

2. Austausch in Kleingruppen

AUSTAUSCH IN KLEINGRUPPEN (20 min)



1. Zuordnung der Kleingruppen mit jeweils einer Gesundheitsanwendung
 2. Diskutieren Sie in der Gruppe und fassen Sie Ihre Ergebnisse auf dem FlipChart zusammen.
- Welche Kompetenzen benötigen Sie, um eine digitale Gesundheitsanwendung zu verwenden?
 - Welche Kompetenzen benötigen die Patient_innen und die Angehörigen, um diese Anwendung zu verwenden?
 - Welche weiteren Berufsgruppen sind bei der Nutzung dieser Anwendung beteiligt?
 - Welche Informationen müssen geteilt und kommuniziert werden, um diese Anwendung interprofessionell nutzen zu können?
 - Welche Rahmenbedingungen benötigen Sie hierfür?



3. Diskussion im Plenum

3. DISKUSSION IM PLENUM (20 min)



Wissen

Motivation

Handlungskompetenz

Rahmenbedingungen

REFERENZEN

1. Bitzer, Eva Maria; Sørensen, Kristine (2018): Gesundheitskompetenz – Health Literacy. In: *Gesundheitswesen* 80 (08/09), S. 754–766.
2. GKV Spitzenverband (2021): Digitalisierung und Innovation. Online verfügbar unter https://www.gkv-spitzenverband.de/krankenversicherung/digitalisierung_und_innovation/digi_inno_da.jsp.
3. GKV Spitzenverband (2020): Regelungen des GKV-Spitzenverbandes zu bedarfsgerechten Zielstellungen, Zielgruppen sowie zu Inhalt, Methodik und Qualität der Leistungen nach §20k Absatz 2 SGB V zur Förderung der digitalen Gesundheitskompetenz ab 25.11.2020. Online verfügbar unter https://www.gkv-spitzenverband.de/media/dokumente/krankenversicherung_1/telematik/2020-11-25_Regelungen_GKV-SV_nach_20k_Abs_2_SGB_V.pdf.
4. Nutbeam, D. (2000): Health literacy as a public health goal: a challenge for contemporary health education and communication strategies into the 21st century. In: *Health Promotion International* 15 (3), S. 259–267.
5. Sørensen, Kristine; van den Broucke, Stephan; Fullam, James; Doyle, Gerardine; Pelikan, Jürgen; Slonska, Zofia; Brand, Helmut (2012): Health literacy and public health: a systematic review and integration of definitions and models. In: *BMC public health* 12, S. 80.

Weiterführende Links

- Symposium-Aufzeichnung „VerAPPreichen – Was können Digitale Gesundheitsanwendungen (DiGA)?“: [ZTM - ZTM Symposium-18-05-2021](#)
- DiGA-Verzeichnis (BfArM): [DiGA-Verzeichnis \(bfarm.de\)](#)
- DiGA-Suche (Weisse Liste): [App-Suche | Weisse Liste \(trustedhealthapps.org\)](#)
- DiGAs in der Hausarztpraxis (Hausärzterverband, 2020): [2020 11 16 FAQ Liste DiGA.pdf \(hausaezterverband.de\)](#)
- Workshop „Kompetent für die Medizin im digitalen Zeitalter“ in Anlehnung an das Curriculum der Bundesärztekammer „Digitale Gesundheitsanwendungen in Praxis und Klinik“ (2019)
 - [Kompetent für die Medizin im digitalen Zeitalter \(aerztekammer-berlin.de\)](#)
 - [Curriculum Digitale Gesundheitsanwendungen in Praxis und Klinik \(bundesaezterkammer.de\)](#)
- Informationen zu DiGAs für Ärzt_innen und Patient_innen:
 - [Gesundheits-Apps im klinischen Alltag – Ärztliches Zentrum für Qualität in der Medizin \(aezq.de\)](#)
- E-Learning für Kinder & Jugendliche zum Thema „Digitale Gesundheitskompetenz stärken“: [Gesundweiser.de \(Über die Stiftung | Stiftung Gesundheitswissen \(stiftung-gesundheitswissen.de\)\)](#)
- TK-Studie „Homo Digivitalis“ zur digitalen Gesundheitskompetenz: [Homo Digivitalis TK-Studie zur Digitalen Gesundheitskompetenz 2018](#)



*Vielen Dank für Ihre
Aufmerksamkeit!*