

# Was lernen Studierende in Rollenspielen mit Simulationspatient\*innen?

## Eine qualitative Interviewstudie



J. Räuchle, A. Zacharias, G. Große, J. Tremöhlen & U. Maaß

Universität Potsdam, Abteilung für Klinische Psychologie und Psychotherapie

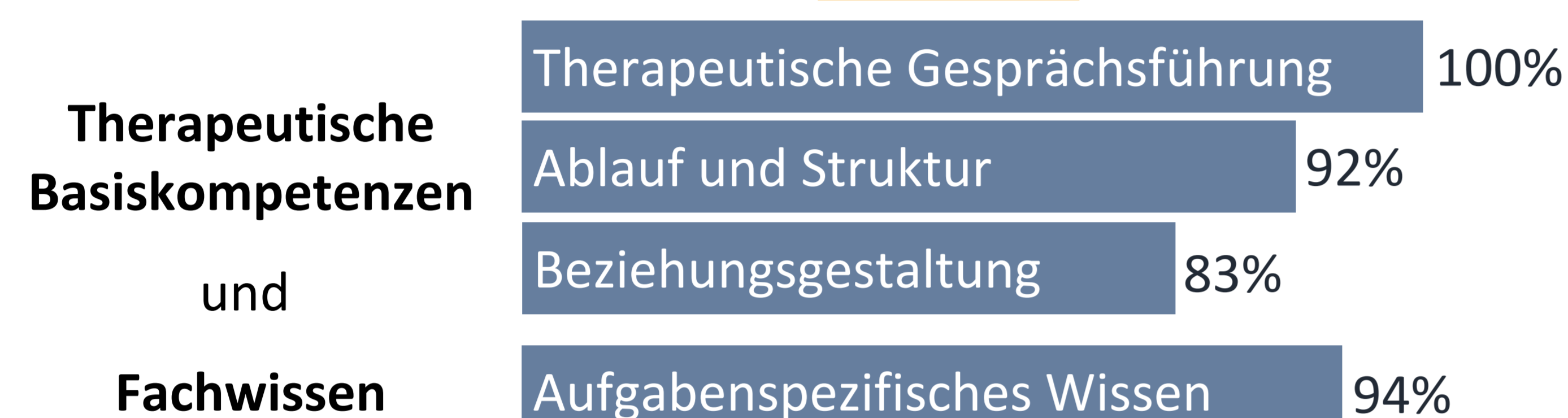
### Hintergrund

Rollenspiele mit Simulationspatient\*innen ermöglichen gezielt Aufbau und Training psychotherapeutischer Handlungskompetenzen unter sicheren, kontrollierten und realitätsnahen Bedingungen, sowie die Vermittlung klinischen Fachwissens [1], weshalb ihnen mit der aktuellen Reform des Psychotherapiestudiums eine zentrale Rolle zukommt. Nebst quantifizierbarem Kompetenzzuwachs ist zu untersuchen, welche individuellen Lerngewinne Studierende aus diesen Rollenspielen ziehen. Korrekatives Feedback stellt zudem ein zentrales Element effektiver Lernprozesse dar [2]. Live Supervision (LS), bei der bereits während der Sitzung Feedback gegeben wird, hat sich als wirksamer Ansatz zur Verbesserung therapeutischer Kompetenzen erwiesen [3]. Allerdings ist bisher unklar, was Studierende subjektiv durch LS lernen.

**Ziel dieser Studie** ist es deshalb, **1.) Lerninhalte Psychologiestudierender in Rollenspielen** mit Simulationspatient\*innen, mit und ohne LS, im Selbstbericht zu erfassen. Es wird **2.)** untersucht, ob sich diese **Lerninhalte bei LS unterscheiden**, und worauf Studierende ihren Lernprozess selbst zurückführen. **3.)** werden **Einstellungen zu LS** und ihrem Einsatz im Studium abgebildet.

### Ergebnisse

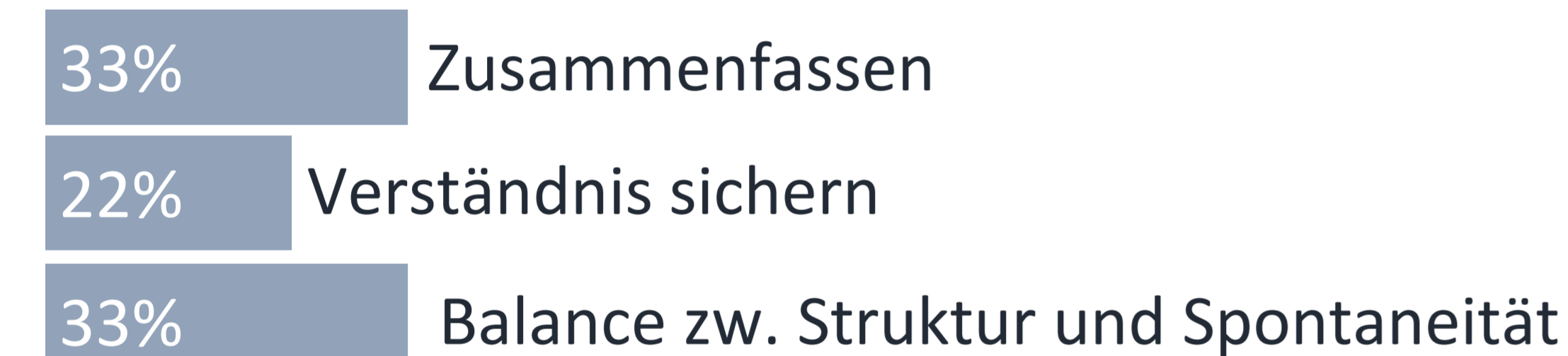
#### 1. Was lernen Studierende durch das Rollenspiel?



#### 2. Was lernen Studierende durch Live Supervision?

**Keine Unterschiede** zw. Experimental- und Kontrollgruppe

Bei Live Supervision wurden 3 spezifische Lerninhalte berichtet, die im Rollenspiel allein nicht benannt wurden:

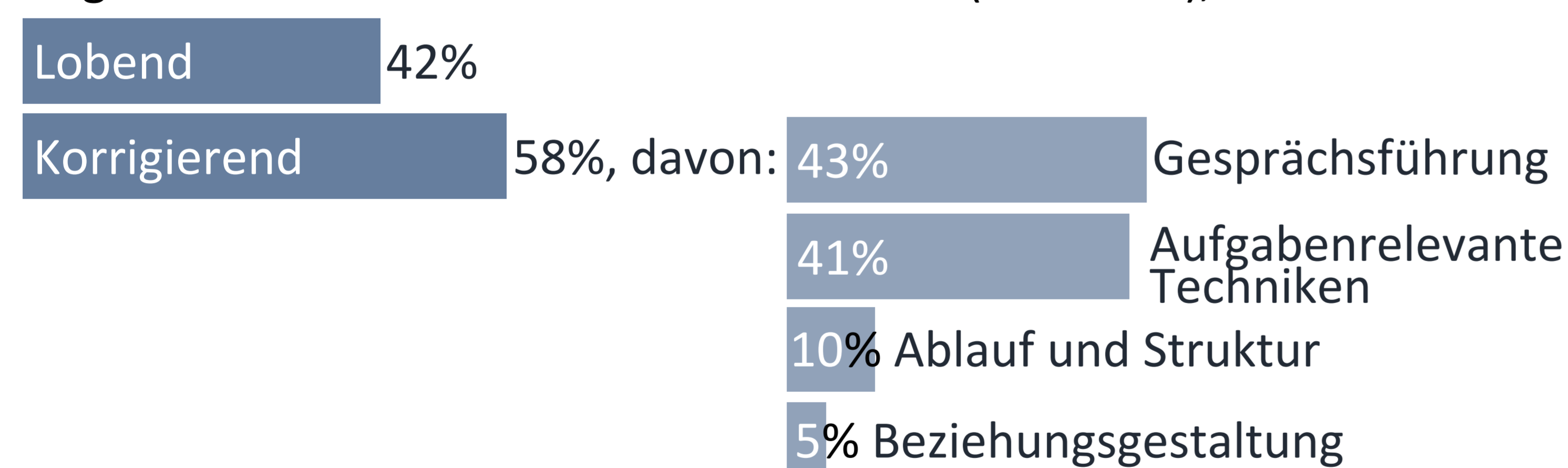


#### 3. Inwiefern beeinflusst Live Supervision das Gelernte?

Spezifika (s. 2.) lassen sich nicht auf Hinweise in Live Supervision zurückführen:

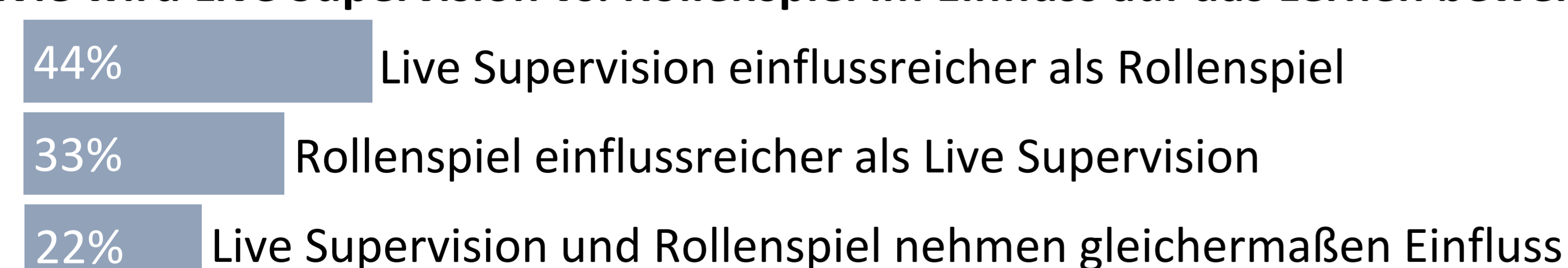
7 der 10 VPs, die jene Spezifika benennen, erhielten auch entsprechende inhaltliche Hinweise, jedoch in geringer Anzahl (zw. 0 und 3)

Allgemein erhielten VPs  $M = 15.6$  Hinweise ( $SD = 5.11$ ), davon:

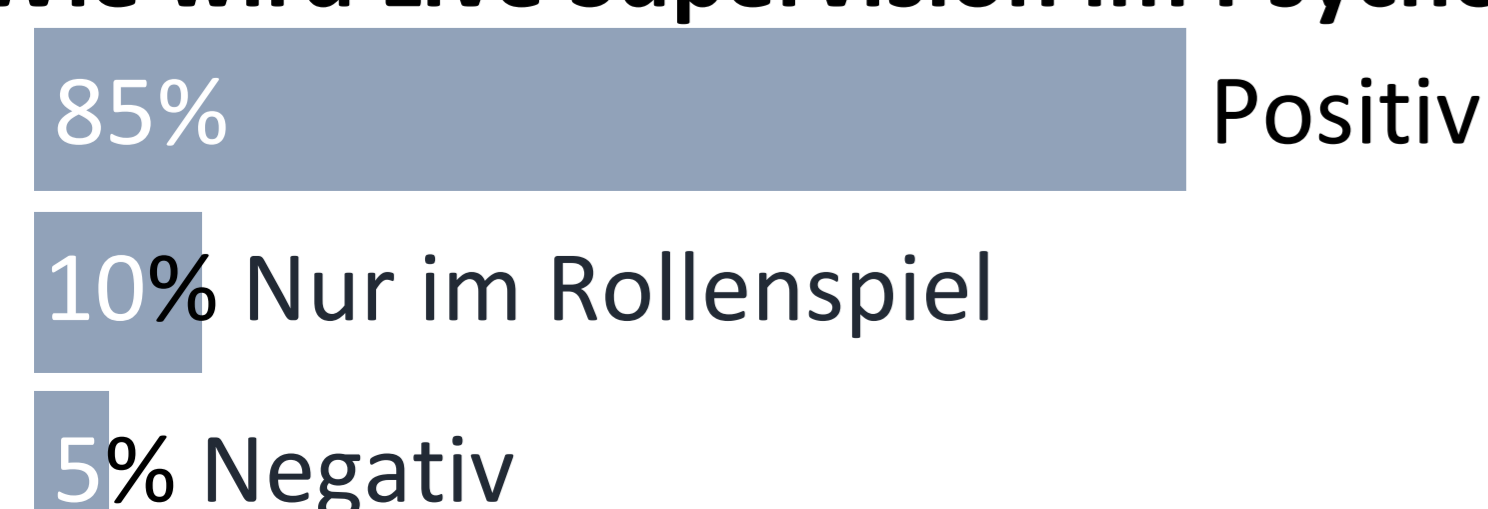


Die korrigierenden Hinweise der Live Supervision entsprechen inhaltlich den allgemeinen Lerninhalten im Rollenspiel (s. 1.)

#### 4. Wie wird Live Supervision vs. Rollenspiel im Einfluss auf das Lernen bewertet?



#### 5. Wie wird Live Supervision im Psychotherapiestudium bewertet?



### Methode

#### RCT mit standardisierten Rollenspielen

$N = 73$  Psychologiestudierende

**Kontrollgruppe**  
 $n = 36$ , 92% weiblich  
**Rollenspiel**

$n = 18$  interviewt

**Experimentalgruppe**  
 $n = 37$ , 89% weiblich  
**Rollenspiel + Live Supervision**

$n = 19$  interviewt

**Auswertung der Live Supervisions-Hinweise**  
Inhaltl. Codierung und Vergleich mit Lerninhalten der EG

**Qualitative Leitfadeninterviews**  
Inhaltlich strukturierende Inhaltsanalyse [4]

### Diskussion

In Rollenspielen mit Simulationspatient\*innen benennen Studierende subjektive Lerngewinne bei:

- **therapeutischen Basiskompetenzen** (z.B. Gesprächsführung, Beziehungsgestaltung)
- **klinisch-therapeutischem Fachwissen** (z.B. Störungsbilder, Behandlungsansätze)

**Live Supervision (LS)** zeigt im Vergleich zum Rollenspiel **keinen spezifischen Mehrwert** für das subjektive Erlernen psychotherapeutischer Basiskompetenzen.

#### Implikationen für die Lehre

- Rollenspiele mit Simulationspatient\*innen können für **Vermittlung und Training psychotherapeutischer Basiskompetenzen** eingesetzt werden.
- Über die Ausgestaltung der Aufgabenstellung (z.B. Störungsbild Simulationspatient\*in) kann gezielt klinisch-therapeutisches **Fachwissen** vermittelt werden.

#### Offene Frage für die Supervisionsforschung

- Unter welchen Bedingungen kann das Potenzial des korrektiven Feedbacks der LS auch in subjektive Lerngewinne übersetzt werden?

### Referenzen

- [1] Kühne, F., Maaß, U., & Weck, F. (2021). Einsatz standardisierter Patienten im Psychologiestudium: Von der Forschung in die Praxis. *Verhaltenstherapie*, 31(2), 152–160. <https://doi.org/10.1159/000509249>
- [2] Ericsson, K. A., & Harwell, K. W. (2019). Deliberate Practice and proposed limits on the effects of practice on the acquisition of expert performance: why the original definition matters and recommendations for future research. *Frontiers in Psychology*, 10, 2396. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.02396>
- [3] Maaß, U., Kühne, F., Poltz, N., Lorenz, A., Ay-Bryson, D. S., & Weck, F. (2022). Live supervision in psychotherapy training—A systematic review. *Training and Education in Professional Psychology*, 16(2), 130–142. <https://doi.org/10.1037/tep0000390>
- [4] Kuckartz, U. (2018). *Qualitative Inhaltsanalyse. Methoden, Praxis, Computerunterstützung* (4. Aufl.). Beltz Juventa.