

Plexus lumbalis – Nervus femoralis / N. cutaneus femoris lateralis

Direct Observation of Procedural Skills (DOPS)

Teilnehmer	
Aufgabe	<p>Stellen Sie den Nervus femoralis und den Nervus cutaneus femoris lateralis dar.</p> <p>Lagern Sie den Probanden für die Untersuchung und stellen Sie das Ultraschallgerät in die für Sie geeignete Position. Identifizieren und benennen Sie die sonografischen Landmarken und nervalen Strukturen für die Blockade. Streben Sie konsequent eine aussagekräftige Bildeinstellung an. Beschreiben Sie während der Sonografie die Sonoanatomie und erläutern Sie Ihr Vorgehen bzw. die Blockadetechnik.</p>

Prüfer 1 Prüfer 2 Punkte

Geräteeinstellung / Bildoptimierung			
Schallsondenauswahl <input type="checkbox"/>			
Bildausschnitt (Tiefe) <input type="checkbox"/> Verstärkung (Gain) <input type="checkbox"/> TGC <input type="checkbox"/> Frequenz <input type="checkbox"/>			
Fokus <input type="checkbox"/>			

Sonografische Untersuchung, Sonoanatomie			
Äußere Landmarken (Leistenband)			
Schallsondenposition, -ausrichtung			
Sonografische Landmarken:			
Lig. inguinale			
M. iliacus (M. iliopsoas)			
Fascia lata			
Fascia iliaca			
Arcus iliopectineus (Lacuna vasorum/musculorum)			
A. femoralis mit medialen und lateralen Abgängen			
Darstellen der Abgänge d. A. profunda femoris			
V. femoralis			
V. saphena magna			
N. femoralis			
M. sartorius			
M. tensor fasciae latae			
M. rectus femoris			
Flachtunnel „Fat filled flat tunnel“			
N. cutaneus femoris lateralis			

Weitere Skills			
Sondenführung			
Umgang mit Probanden			
Geräteaufstellung			
Beschreibung der Punktionen			

Plexus lumbalis – Nervus femoralis / N. cutaneus femoris lateralis

Direct Observation of Procedural Skills (DOPS)

Teilnehmer	
-------------------	--

Prüfer 1: Anmerkungen zur Prüfung

Prüfer 2: Anmerkungen zur Prüfung

Prüfung bestanden Prüfer 1	<input type="checkbox"/> JA <input type="checkbox"/> NEIN	Name und Unterschrift
Prüfung bestanden Prüfer 2	<input type="checkbox"/> JA <input type="checkbox"/> NEIN	Name und Unterschrift