

# Eksempel på hvordan man kan gjennomføre en innledning/briefing

Innledning	Beskrivelse
<b>Presenter deg selv</b>	Hei, velkommen til VR- basert simulering. Informere om at du kanskje vil notere litt underveis, men at du gjør det kun for din egen del.
<b>Læringsarena</b>	Simulering er en erfaringsbasert læringsarena, hvor vi skal dele erfaringer, tanker og reflektere sammen. Det er i <b>refleksjonene læringen oppstår</b> .
<b>Rundt bordet</b>	Ta en runde rundt bordet hvis ikke alle deltakerne kjenner hverandre. Lag gjerne navnelapper hvis det er en ny og ukjent gruppe for deg som gruppeleder. Bruk navnet på deltakerne under refleksjonsdelen. Lag deg et bord kart ved behov.
<b>Presenter visjon/evt. læringsmål</b>	Presenter visjonen med denne opplæringen. Hvis dere jobber med caser som inneholder læringsmål skal du helst presentere de to ganger i løpet av innledningen.
<b>Mellom oss</b>	Det vi snakker om under refleksjonen blir mellom oss. Dette skal være en trygg arena, hvor vi skal kunne dele.
<b>Læringsarena</b>	Dette er en læringsarena, ikke et sted hvor vi skal avdekke hverandres feil eller mangler. Det er i refleksjonen læringen skjer, så det er viktig at vi alle er aktive deltakere.
<b>Trygghet</b>	Vi skal skape en trygg atmosfære, hvor alle skal få muligheten til å dele sine refleksjoner. Hvis gruppeleder <b>stopper dere underveis</b> , er det kun for å hente oss inn igjen i refleksjonen. Her kan du som gruppeledere henvise til læringsmål/visjon.
<b>Tid</b>	Eks. 5-10 minutter på innledningen, 5 minutter på VR- filmen og 20-30 min på refleksjonsdelen. <b>Husk å holde tiden du har satt av.</b>

## Eksempel på hvordan man kan gjennomføre en innledning/briefing

<b>Realisme</b>	Dette er ikke en ekte situasjon, men en situasjon som er forsøkt gjenskapt. Det største læringsutbyttet vil dere få om dere lever dere inn i situasjonen, som om dette skulle være en realistisk situasjon hentet fra ditt arbeidssted. Elementer i filmen som ikke oppleves realistiske og ikke har sammenheng med tema eller evt læringsmål, bør sees bort fra.
<b>Presenter scenariets innhold</b>	Som gruppeleder er det viktig at du har sett VR- filmen i forkant, og at du har gjort deg noen tanker før grupperefleksjonen.
<b>Utstyret</b>	Ta en gjennomgang av utstyret, slik at deltakerne er trygge når de skal se VR- filmen. La deltakerne stille inn brillene før man slår på brillene. Deltakerne anbefales å starte med å se ned, inntil de ser den hvite prikken som fungerer som musepeker. Trygg deltakerne på at hvis de kommer inn på feil film, se ned og stopp filmen. Informert deltakerne om at det kan hende de vil være ferdige på ulike tidspunkt med å se VR- filmen.
<b>Visjon/ evt. læringsmål</b>	Gjenta gjerne meningen med VR- simuleringen, visjonen og evt. læringsmål.
<b>Spar gode tanker</b>	Påminn deltakerne på at når vi er ferdig å se filmen, sparer vi de gode tankene til vi er klare til grupperefleksjon.