

Veilederhefte til gruppeleder

Med andre briller



VR-basert simulering

Innholdsfortegnelse

| | |
|---|-----------|
| Forord | 3 |
| Begrepsavklaring | 4 |
| Gruppelederrollen | 5 |
| Stillhet, spørsmål og lytting | 6 |
| Med andre briller | 7 |
| Innledning | 8 |
| VR-film | 11 |
| Gjennomføring av grupperefleksjon | 12 |
| Litteraturliste | 13 |

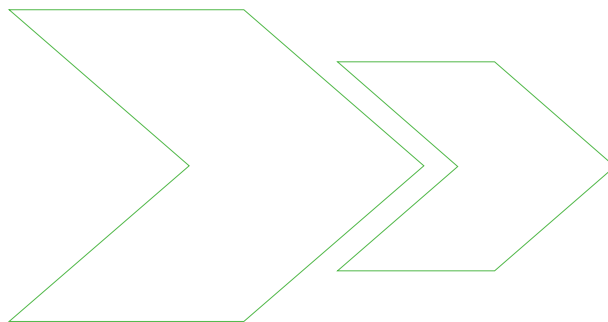
Forord

Med andre briller er et VR-basert simuleringskonsept som er utviklet av Utviklingscenter for sykehjem og hjemmetjenester i Vestfold og Telemark (USHT-VT). Dette heftet er til gruppeledere som skal lede VR-basert simulering for andre ansatte på sin arbeidsplass.

Målet for treningen er blant annet å bedre pasientsikkerheten. Simulering er en god metode som kan bidra til å øke kompetansen til den enkelte deltager og skaper et refleksjonsrom der man kan utforske både perspektivforståelse og handlingsrom.

USHT-VT har utviklet også andre fagressurser som ligger tilgjengelig på nettsiden www.medandrebriller.no under fanen fagressurser.

Når du som gruppeleder skal lede en VR-basert simulering, kan det være godt å ha en veileder tilgjengelig. Dette heftet er ment som et hjelpemiddel til deg som gruppeleder.



Begrepsavklaring

Helsefaglig simulering er realistisk ferdighetstrening og refleksjon over iscenesatte hendelser fra klinisk arbeid. En sertifisert fasilitator er ansvarlig for gjennomføringen av helsefaglig simulering. Ved hjelp av helsefaglig simulering kan helsepersonell trene på relevante og utfordrende situasjoner fra egen arbeidshverdag. Pasientene er byttet ut med simulatorer (dukker) eller markører. Det skapes et risikofritt miljø hvor du og andre kan forbedre kommunikasjon og samhandling for å bli et effektivt og trygt fungerende team. (1)

VR-basert simulering Virtual reality blir forklart som «*Ulike teknologier som gjennom digitalt skapte sanseintrykk gir deg en følelse av å være et annet sted*» (2)

Det omfatter blant annet video i 360 grader som blir presentert gjennom VR-briller med tilhørende lyd. VR gir brukerne mulighet til å velge synsretning uten at man bryter illusjonen. Effekten av teknologien gir brukerne en følelse av å være tilstedeværelse og sanseintrykkene bidrar til å aktivisere følelsesregisteret vårt.

Med andre briller er et VR-simuleringskonsept. VR-brillene inneholder ferdig innspilte scenarier, en hendelse fra klinisk arbeid. Det er denne hendelsen som blir grunnlaget for grupperefleksjon. Her er det gruppeleder som er ansvarlig for gjennomføring av simuleringen.

Refleksjon/debriefingen er en strukturert samtale der gruppen sammen gjennomgår utfordringer i scenarioet, handlingsrommet og perspektivforståelse. Refleksjonen avrundes med at deltakerne diskuterer læringspunkter og forbedring av egen praksis.

Gruppelederrollen

I VR-basert simuleringskonseptet «Med andre briller» er det gruppelederen som leder simuleringsopplæringen.

Før du går i gang med opplæringen er det viktig å være godt forberedt. Du må velge ut aktuelle filmer du tenker gruppen har best utbytte av. Du bør ha gjort deg noen formening om hva du ønsker at det skal bli diskutert i grupperefleksjonen. Kanskje lage et undervisningsopplegg i forkant av simuleringen for å få størst læringsutbytte. For eksempel om vold og trusler.

Gruppen bør bestå av mellom 4-6 personer, fortrinnsvis tverrfaglig.

Som gruppeleder er det ditt ansvar å danne trygghet og tillit i gruppen slik at alle som er med på simuleringen får bidratt inn i refleksjonsdelen. Kommunikasjon står sentralt i grupperefleksjonen. Som gruppeleder må du være bevisst på hvordan budskap sendes og tas imot. Dine evner til å lytte, verbale og nonverbale utsagt som kroppsspråk og evne til å forstå, viste empati og skape kontakt vil være grunnleggende for at gruppen skal få godt utbytte av refleksjonen.

Gruppelederen må være bevisst på egen rolle og bør være oppmerksom på egne meninger. Dette er for at refleksjonen kan bli førende for hva som fremkommer og deltakerne kan oppleve det som mer utfordrende å komme med egne meninger. Når vi har det trygt, og når vi opplever tillit er det lettere å høre, dele og ta til seg det de andre forteller.

Stillhet, spørsmål og lytting

SSL = Stillhet, spørsmål og lytting er tre verktøy som er viktig å ta med seg i rollen som gruppeleder (4).

Stillhet

«Det skader ikke om tankene får vært innom hode en tur før de kommer ut».

Under en grupperefleksjon kan stillhet være et godt verktøy å bruke for deg som gruppeleder. Stillhet kan oppleves forskjellig fra person til person. Noen vil kanskje tenke at stillhet blir ubehagelig og pinlig, men det kan være helt nødvendig og hensiktsmessig for å gi tid og rom for deltakerne til å reflektere. Stillhet kan faktisk ha en stor verdi for kommunikasjon, på lik linje som ord. Ditt forhold til stillhet som gruppeleder har betydning for hvordan gruppen opplever stillhet.

Spørsmål

Ved bruk av *hva*, *hvordan*, *hvis* og *når* stimulerer man til refleksjon og bevisstgjøring. *Hvorfor* kan i noen sammenhenger være et nyttig spørreord, men det er viktig å være bevisst bruken da det også kan oppleves som en beskyldning.

Tenk at du skal stille et spørsmål av gangen, gi gruppen mulighet til å svare opp før du stiller et nytt.

Lytting

Lytting er et viktig verktøy for god kommunikasjon.

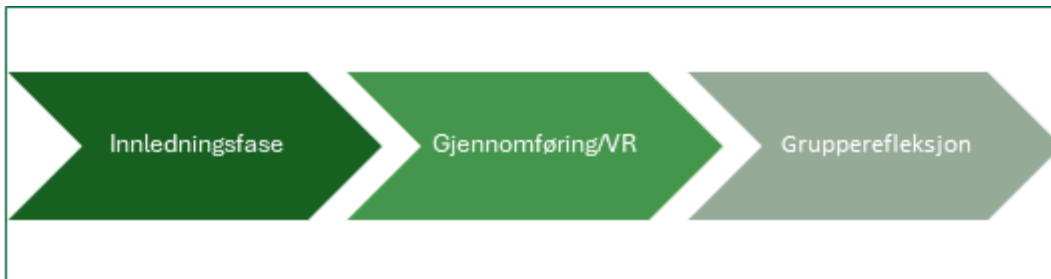
Som gruppeleder er kanskje lytting det viktigste verktøyet. Når vi hører fanger vi egentlig bare opp lydbølger. Når vi lytter er vi aktive ovenfor det vi hører, og vi forholder oss til det som sies. Du må lytte til mer enn det som blir sagt. Du observerer kroppsspråk, du bruker alle sanser for å oppfatte hva gruppedeltakerne *faktisk* sier. Du viser også selv at du er interessert ved å nikke bekreftende, stille spørsmål, gi små kommentarer og ha blikkontakt.

Med andre briller

Vi deler VR-basert simulering inni tre deler:

1. Innledning
2. VR-film
3. Grupperefleksjon

På de neste sidene har vi beskrevet hvordan man kan gjennomføre VR-basert simulering.



1

Innledning

Presenter deg selv

- ❖ Ønsk velkommen

Læringsarena

- ❖ Simulering er en erfaringsbasert læringsarena, hvor vi skal dele erfaringer, tanker og reflektere sammen. Det er i refleksjonene læringen oppstår.

Runde rundt bordet

- ❖ Ta en presentasjonsrunde rundt bordet, slik at deltakerne kan bli litt kjent med hverandre. Her er det ulike metoder som kan benyttes. Benytt navnelapper om nødvendig.

Innledning/brief VR-basert simulering

Presenter deg selv

Læringsarena

Rundt bordet

Hensikt og læringsmål

Mellom oss

Fokus på trygghet og læring

Tidsbruk

Realisme

Scenariets innhold

Utstyret

Gjenta læringsmål

Spas gode tanker

Inspirert av «Løken» fra RegSimVest

Hensikt og læringsmål

- ❖ Filmene under VR-basert simulering kan brukes til ulike ting, bestem deg i forkant hva læringsmålet/ tanken med simuleringen skal være. Eks. hanskebruk, kommunikasjon, plassering, trygghet, osv.
- ❖ Deltagerne bør ha kjennskap til temaet før simuleringen skal gjennomføres. Det kan enten gis i forkant av en simulering, som en kort undervisning eller kort introduksjon til temaet i selve innledningen.

Mellom oss

- ❖ Det er viktig at deltakerne veit at dette rommet er trygt. Her skal det være mulighet for å dele, uten at man er redd for at det snakkes om utenfor refleksjonen.

Fokus på trygghet og læring

- ❖ Du skal skape en trygg atmosfære, hvor alle skal få muligheten til å dele sine refleksjoner. Refleksjon kan skape et stort engasjement også utenfor læringsmålene. Det kan derfor være lurt at du som gruppeleder har informert i forkant at du kanskje vil stoppe refleksjonene underveis for å fokusere på læringsmålet. Vær tydelig på at du forventer deltakelse i grupperefleksjon fra deltakerne.

Tidsbruk

Vær trofast til tiden du har satt. Tidsbruk kan være vanskelig å beregne da det kommer helt an på gruppen, deg som gruppeleder og ønsket for simuleringen. Et utkast kan være

- ❖ 30 minutter på forberedelse
- ❖ 5-10 minutter på innledning
- ❖ 5-10 minutter på video
- ❖ 15-30 minutter på refleksjon
- ❖ 15 minutter til vask av briller og opprydning

Realisme

- ❖ Gjør gruppen oppmerksom på at det største læringsutbyttet vil de få om de lever seg inn i situasjonen, som om dette skulle være en realistisk situasjon. Elementer i filmen som ikke oppleves realistiske og ikke har sammenheng med tema eller evt. læringsmål, bør sees bort fra.

Scenariets innhold

- ❖ Gi deltakerne en kort beskrivelse av filmen de skal se.

Utstyr

- ❖ Be deltakerne prøve brillene, tilpasse og justere før brillene slås på. Beskriv for deltakerne hvilke knapper de kan benytte. Her vil det være viktig at du er god kjent med VR-brillene før oppstart.

Gjenta læringsmål

- ❖ Gjenta hva som er læringsmålet.

Spar gode tankene

- ❖ Av respekt for hverandre legger vi brillene fra oss og setter oss stille ned når vi er ferdige med å se videoen. Prat fra meddeltakere kan være forstyrrende når man er inne i et scenario.



2

VR-film

- ❖ Avspilles enten i VR-brille eller storskjerm
- ❖ Vær tydelig over hvilken film som skal avspilles
- ❖ Tenk over om deltakerne skal sitte eller stå
- ❖ Det kan være lurt å ha litt plass rundt deltakerne, slik at deltakerne kan snu seg rundt å observere det virtuelle rommet
- ❖ Husk at brillenes linse må skjermes fra direkte sollys og sterkt taklys
- ❖ Når filmen er ferdig legges VR brillen på bord og venter på andre blir ferdige
- ❖ Følg instruksene som tilhører din VR- brille

Tips!

Under fagressurser på nettsiden www.medandrebriller.no vil du finne en kort beskrivelse av scenarioene som er tilgjengelig i VR-basert simulering. Filmene kan brukes på tvers av fagområder.

3

Gjennomføring av gruppe-refleksjon

Den beskrivende fasen (estimert 5. min)

- ❖ spør kort om hvordan deltakerne opplevde filmen
- ❖ prøv å aktiviser hele gruppen, bruk runde rundt bordet hvis gruppen er taus
- ❖ skriv ned stikkord på det som blir sagt, det kan hjelpe deg i analysefasen
- ❖ mot slutten kan du be en av deltakerne om å gi en objektiv beskrivelse av det de har sett. Er du usikker på hva gruppen sitter igjen med, er det fint å be flere beskrive scenariet

Den analytiske fasen (estimert 10. min)

- ❖ begynn gjerne med det som er positivt i scenariet, det viser ofte en ydmykhet ovenfor gruppen
- ❖ her er det også fint å bruke stikkordene du har skrevet ned, spesielt hvis ikke refleksjonen starter av seg selv
- ❖ husk på bevissthet rundt egen rolle og egne meninger, det kan bli førende for refleksjonen
- ❖ skulle refleksjonen stoppe opp kan det være fint å si "hva hvis dette var en realistisk situasjon som skjedde hos dere. Hvordan ville dere håndtert det?"
- ❖ det er viktig at du som leder tar et eierskap til negative kommentarer underveis. Ikke la det få grobunn, det vil ikke fremme læring
- ❖ ikke la noen bli sidedommer, hent inn læringsmål hvis det blir vanskelig
- ❖ prøv å aktiviser alle i gruppen underveis
- ❖ diskutere perspektiver og konsekvenser av ulike handlingsalternativer
- ❖ hvorfor gjør vi som vi gjør? Hva legger vi til grunn for våre handlinger?
- ❖ handler vi ut fra våre egne følelser, andres følelser, teori, praksis og rutiner?

Den anvendende fasen (estimert 5. min)

- ❖ samle løse tråder
- ❖ hva man tar med tilbake på arbeidsplassen
- ❖ konkretiser tiltak
- ❖ hva må vi lære mer om
- ❖ hvilket utbyttet hadde vi

Litteraturliste

1. SimOslo. (u.a). Helsefaglig simulering. <https://www.simoslo.no/medisinsk-simulering>
2. Helleand, U,E.(2028). VR og AR – en norsk introduksjon til virtual og augmented reality.

Cappelen damm AS. Oslo
3. Tveiten, S.(2024). Veiledning – mer enn bare ord. Fagbokforlaget.
4. RegSim Vest. (u.a.) Verktøy. [Verktøy - RegSim Vest](#)

Egne notater



**Utviklingscenter for
sykehjem og hjemmetjenester**

VESTFOLD og TELEMARK



Besøk oss på: www.medandrebriller.no

Kontakt oss på e-post:

usht-vestfold@sandefjord.kommune.no

usht@porsgrunn.kommune.no