

Veiledende mal for VR-simulering

Case beskrivelse:

Eva er 20 år og har nylig flyttet for seg selv i en bolig for mennesker med utviklingshemming. Hun liker å kunne sitte for seg selv med pusling, iPad og lignende. Du skal i dag være med praksisveileder i boligen til Eva for å observere.

Gjennomføring:

Instruksjoner/brief	ca. 10 min
Se VR-filmen	ca. 10 min
Refleksjonsbasert debrief	ca. 30-40 min
Kort evaluering	ca. 10 min

Instruksjoner/brief:

1. Fasilitator forteller om dagens opplegg.
2. Bli kjent med VR-brillene og hvordan håndkontrollene fungerer:
 - a. Slå på VR briller. Trykk på de ni prikkene (ved behov, se filmen «introduksjon til VR-filmer»).
 - b. Kontroller lydnivå.
3. Beskrivelse av scenario: Lærere forklarer bruker/scenario (kort) + læringsutbytter.
4. Nå er dere klare til å se filmer: Velg appen «Showtime». Gruppen starter filmen på samme tid etter instruksjon fra fasilitator.
 - a. Skriv ned umiddelbare tanker og følelser individuelt, rett etter filmen.
 - b. Når dere er ferdige: rengjør og rydd VR-briller.
5. Gjennomfør «Refleksjonsbasert debrief» i gruppe som beskrevet under (anbefaler grupper på 5-8 personer).
6. Kort gjennomgang om hvordan opplegget (VR-film + debrief) opplevdes (siste 10 min).

Refleksjonsbasert debrief

1. Beskrivelsesfasen

- Etablere felles forståelse for hva som skjedde i scenariet (kort, objektiv beskrivelse: hvem gjorde hva, osv. - kronologisk rekkefølge).
- Hvordan opplevde du å være i situasjonen?

2. Analysefasen

- Reflektere rundt fagpersonenes handlinger/gjennomføring:
 - o Hva lyktes de med og hvorfor?
 - o Hva kunne vært annerledes og hvorfor ble det ikke bedre?
 - o Hvordan få til forbedringer?

3. Anvendelsesfasen

- Hva prioriteres å forbedre?
- Hvordan få det til å skje (i praksis)?
- Definere nye læringsmål for student/team.
- Hva vil du ta med deg videre i egen praksis?