

## Veiledende mal for VR-simulering

### Case beskrivelse:

Du er student og skal i dag sammen med din veileder på vurderingsbesøk til Gudrun. Datteren hennes vil være til stede. Det er blitt sendt inn en bekymringsmelding som opplyser om at Gudrun den siste tiden har ligget mye på sofaen, tar til seg lite mat og drikke. I tillegg blander hun medikamenter og alkohol.

### 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?