

Bruk av virtuell virkelighet (VR) for medisin- og sykepleierstudenter i sykehuspraksis: tverrfaglig simulering

Prosjektet har gjennomført og evaluert VR-basert simulering for medisin- og sykepleierstudenter i sykehuspraksis ved Sykehuset Levanger.

Prosjektet svarer på behovet for flere fleksible og mindre ressurskrevende læringsarenaer i praksisstudier, og undersøker om VR kan supplere tradisjonell praksis og fysisk simulering uten tilsvarende økt behov for simuleringslab eller kontinuerlig lærertilstedeværelse.



Bakgrunn og formål

Praksisstedene har begrenset kapasitet, og studenter får lite trening i akutte og komplekse situasjoner.

Formålet var å undersøke om VR-simulering kan gi en trygg og fleksibel tverrfaglig læringsarena som supplement til tradisjonell praksis og fysisk simulering.

Hovedmål

- Undersøke om VR-simulering kan brukes som et supplement til tradisjonell sykehuspraksis for medisin- og sykepleierstudenter, og om dette kan bidra til økt læringsutbytte og styrket tverrprofesjonelt samarbeid.

Delmål

- Vurdere tverrfaglig VR-simulering som læringsaktivitet i praksisstudier.
- Undersøke om VR kan bidra til god veiledningskvalitet ved økende studentantall.
- Utforske studenters og praksisveilederes opplevelse av trygghet ved VR-simulering.
- Vurdere om VR-simulering styrker tverrfaglig samlæring.

Forventede resultater

- Prosjektet skulle gi samarbeidspartnerne - NTNU, Nord universitet og Helse Nord-Trøndelag HF- praktisk erfaring med VR i praksisstudier, inkludert kunnskap om pedagogikk, utstyr, programvare, egnede scenarier og gjennomføring i sykehuspraksis.
- Erfaringene skulle være relevante for desentraliserte studieløp i medisin og sykepleie og overførbare for videre kompetanseutvikling av leger og sykepleiere i sykehus.

Hva vi fikk til

Resultater

Prosjektet omfattet 236 studenter: 49 medisinstudenter og 187 sykepleierstudenter. Studentene trente i tverrfaglige grupper på 5–6 deltakere, med 10 VR-scenarier per gruppe over fem dager.

- VR ble gjennomført i praksisfeltet som strukturert tverrfaglig læringsaktivitet.
- Seansene kunne gjennomføres med begrenset lærerstøtte.
- Foreløpige funn tyder på lavere stress enn ved fysisk simulering og god mestringfølelse.
- Studentene trente sammen, ble kjent med hverandres kompetanse og utviklet bedre rolleforståelse.

* Foreløpige funn, følgeforskning pågår

Læringspunkter

- VR er enkelt i bruk og fungerer godt som lavterskel, studentstyrt læringsaktivitet når det inngår i en tydelig læringsplan.
- Mange studenter opplevde større utbytte av VR enn fysisk simulering, og vurderte tilbakemeldingene fra programvaren som mer målrettede og rettferdige.
- Læringsutbyttet syntes størst hos sykepleierstudenter med noe klinisk erfaring, særlig 3.-årsstudenter.
- Tverrfaglig simulering ga bedre innblikk i hverandres roller, kunnskap og arbeidsmåter, men krever nøye planlegging av tidspunkt, rotasjon og koordinering med avdelingene.

Bak prosjektet

Athanasios Xanthoulis
Overlege, kirurgisk avdeling, Sykehuset Levanger, HNT –
Førsteamanuensis, NTNU
athanasios.xanthoulis@ntnu.no
+47 40 33 05 06