

# Hvad kræver det, når VR er læringsteknologien?

Care Ware oplæg

Rikke Krogsgaard - Projektleder DigiTech  
Anja Schneidermann - DigiTech underviser

## 2 Simulation og didaktik



## 1 VR som læringsteknologi på SOSU Dstjylland



Organisering

## 3 Implementering på uddannelsen

Hvad kræver det af kollegerne?  
Vigtigt at nogen "er der"



## 4 Take aways



## 5 Conclusion

Subtitle

Subtitle

# Hvad kræver det, når VR er læringsteknologien?

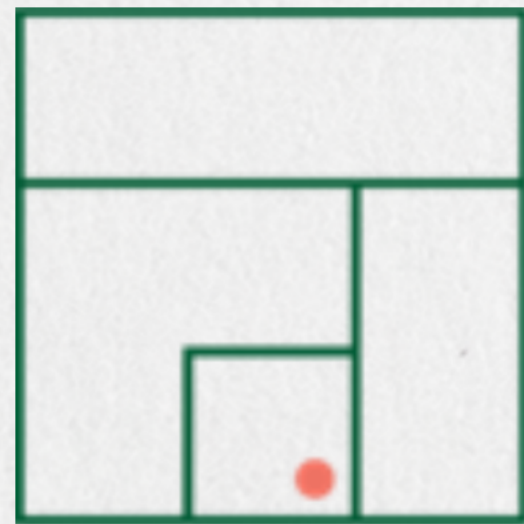
Care Ware oplæg

Rikke Krogsgaard - Projektleder DigiTech  
Anja Schneidermann - DigiTech underviser



1

# VR som læringsteknologi på SOSU Østjylland



**SOSU**  
Østjylland







# Organisering





# 2

# Simulation og didaktik



standarder for simulation



# Briefing

# VR-Scenarie

# Debriefing

<b>Før VR</b>	Anvendelsen af VR-scenariet kræver følgende: <ul style="list-style-type: none"><li>- Kendskab til og erfaring med at anvende simulation som læringsmetode.</li><li>- Indføring i VR som læringsteknologi (Kontakt enten Rikke eller Anja)</li></ul>
<b>Fag</b> <b>Læringsmål</b>	<b>Somatisk sygdom og sygepleje</b> <b>Læringsmål:</b> <i>Eleven kan anvende viden om anatomi og fysiologi i forhold til lungernes funktion samt anvende relevant sygepleje i forhold til sygdomme i relation til respirationen.</i> <i>Eleven kan anvende viden om observationer og vurdering af normal tilstand samt handle på ændringer i borgerens sundhedstilstand.</i>
<b>Tidsramme</b> <b>overordnet</b>	9 lektioner i somatisk, hvoraf de første 3 lektioner er ordinær undervisning om respirationens anatomi og fysiologi og sygdomme knyttet hertil. De sidste 6 lektioner er <u>casearbejde</u> om en borger med KOL sideløbende med VR-simulation (i et andet lokale).
<b>Forberedelse</b> <b>Briefing</b>	Somatisk sygdom og sygdomslære kap. 22, 23 og 24 læses inden 1. lektion. I slutningen af 3. lektion, briefes eleverne om formålet med, samt

**Tidsramme per elev:** ca. 20-25 minutter

**Antal elever:** Der kalkuleres med en holdstørrelse på ca. 25  
**Antal VR-stationer:** 5 – dvs. der er 5 elever ad gangen, der g  
VR-scenarier fordelt på hver sin station.

Indledningsvis introduceres eleverne til VR udstyret – VR-br  
controllere – for at være trygge ved brugen af det. Eleverne  
ligeledes om den fysiske bevægelsesramme for VR-simulati  
gulvareal med en radius på ca. 3 meter og inden de komme  
scenariet gennemgår de en introduktionsoplevelse, hvor de  
hvordan de anvender controllerne mm.

**Niveau:** VR-scenariet indeholder 4 sværhedsgrader. På skol  
vælges borgeren Erik som er den mindst komplekse (TOBS C  
TOBS'er ud fra en forudbestemt rækkefølge.

**Tidsramme:** Ca. 15 minutter.

Underviseren debriefer afslutningsvis eleverne i fælles foru  
baggrund af læringsmålet.

Det er vigtigt for elevernes læring at debriefingen er et bed  
rum, hvilket vil sige at underviseren understøtter og facilite  
proces og refleksion, jf. [standarder for simulation](#)





A large green number '3' is positioned on the left side of the slide. The background is white with several green paper cutouts: a leaf-like shape in the top left, a hand-like shape in the bottom right, and a stem-like shape in the top center.

# 3

## **Implementering på uddannelsen**

**Hvad kræver det af kollegaerne?**

**Vigtigt at nogen "er den"**



# 4

## Take aways

### VR kan ikke stå alene

- \* VR skal skabe merværdi
- \* Nogen "er den"
- \* Stærkt didaktisk design
- \* Lukkede rum
- \* Debriefing på læringsmål skaber refleksion





# Kontakt

**Rikke Krogsgaard: RKR@sosuoj.dk / Tlf. 2114 1202**

**Anja Schneidermann: ANS@sosuoj.dk / Tlf. 2154 6923**



# Hvad kræver det, når VR er læringsteknologien?

Care Ware oplæg

Rikke Krogsgaard - Projektleder DigiTech  
Anja Schneidermann - DigiTech underviser

## 2 Simulation og didaktik



## 1 VR som læringsteknologi på SOSU Dstjylland



Organisering

## 3 Implementering på uddannelsen

Hvad kræver det af kollegerne?  
Vigtigt at nogen "er der"



## 4 Take aways



## 5 Conclusion

Subtitle

Subtitle