



TeraVRi

TERAPEUTISK KOMPETANSE GJENNOM VR



UiT Norges arktiske universitet

TeraVRi

TERAPEUTISK KOMPETANSE GJENNOM VR



Direktoratet for
internasjonalisering
og kvalitetsutvikling
i høyere utdanning

Utdanningskvalitetskonferanse 2021

Rita Jentoft, IHO

Rigmor Furu, HelPed

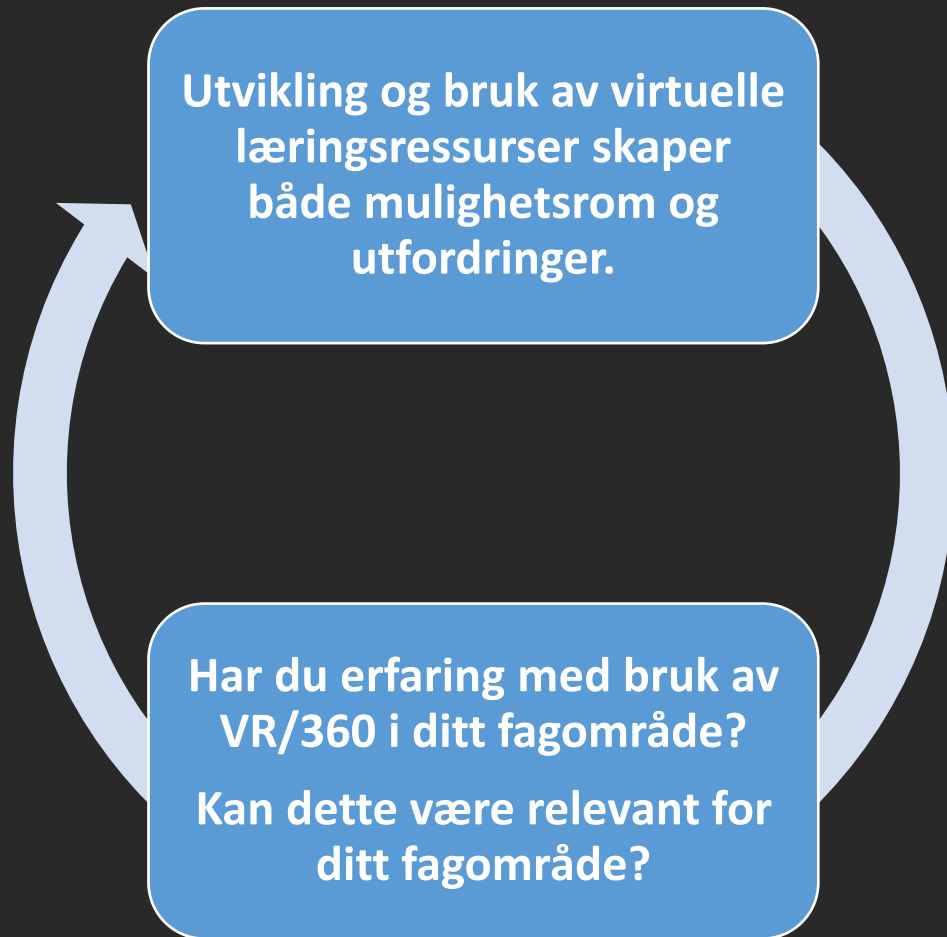
Charlotte Reedtz, RKBU-nord

Jan-Are Kolset Johnsen, IKO

Eva Therese Næss, IPS

TeraVRi | UiT

Det helsevitenskapelige fakultet



Skriv i chatten eller skann koden og skriv dine kommentarer i padlet:



Formål

Formålet med prosjektet er å styrke helsefagstudenters terapeutiske kompetanse gjennom å utvikle studentaktive læringsformer med tilhørende vurderingsformer.

- Innsiktsfulle bruk av seg selv som et viktig personlig, terapeutisk redskap i arbeid med mennesker.
- Samhandlingstrening i virtuelle situasjoner kan gi den enkelte student umiddelbar nærhet til situasjonen, til egne følelser og tanker.
- Barn i rollen som pasient og/eller pårørende, fordrer spesiell terapeutisk kompetanse.
- Negative helseeffekter er påvist når pasienter blir involvert i utfordrende samhandling, eller klassifisert som «vanskelige», i sitt møte med helsetjenesten.

Målsetting for prosjektet

1. Utvikle **nyskapende læringsressurser** med bruk av 360 video og virtuell realitet (VR).
2. Utvikle **studentaktive læringsformer** der studenter er med-utviklere.
3. Styrke **lærerkompetanse** gjennom utvikling av veileder i bruk av VR
4. Fokus på terapeutisk kompetanse både fagspesifikt og **tverrprofesjonelt**
5. Systematisk evaluering og kunnskapsutvikling gjennom **aksjonsforskning**
6. **Dele** digitale læringsressurser og pedagogisk opplegg

Pedagogisk planlegging: ASSURE-modellen

- Pedagogiske vurderinger når teknologi tas i bruk i utvikling av læringsressursene
- Samstemthet ivaretas



(ASSURE-modellen. Heinich R. et al. 1999)

På hvilken måte kan VR teknologi/360 video fremme ferdigheter i terapeutisk kompetanse?

Etter gjennomført opplæring har kandidaten følgende generiske læringsutbytte:

Kunnskap	Ferdigheter	Generell kompetanse
Inngående kunnskap om pasient/-brukerperspektivet, og deres nærmeste i helsetjenesten	Kan anvende kunnskap om seg selv som aktør til å fremme god samhandling med brukere/pasienter og deres nærmeste	Kan fremvise innsikt i forutsetninger for å komme i posisjon til å hjelpe gjennom å få innblikk i pasienters handlinger, tanker, bekymringer og følelser Ha innsikt i betydningen av direkte observasjon av atferd for terapeutiske refleksjon Har digital kompetanse og kan bistå i utviklingen av og bruke egnet teknologi både på individ- og systemnivå Kan reflektere tverrprofesjonelt om hvordan terapeutisk kompetanse best kan fremmes med bruk av TeraVRi (digitale) læringsressurser



VR og AR

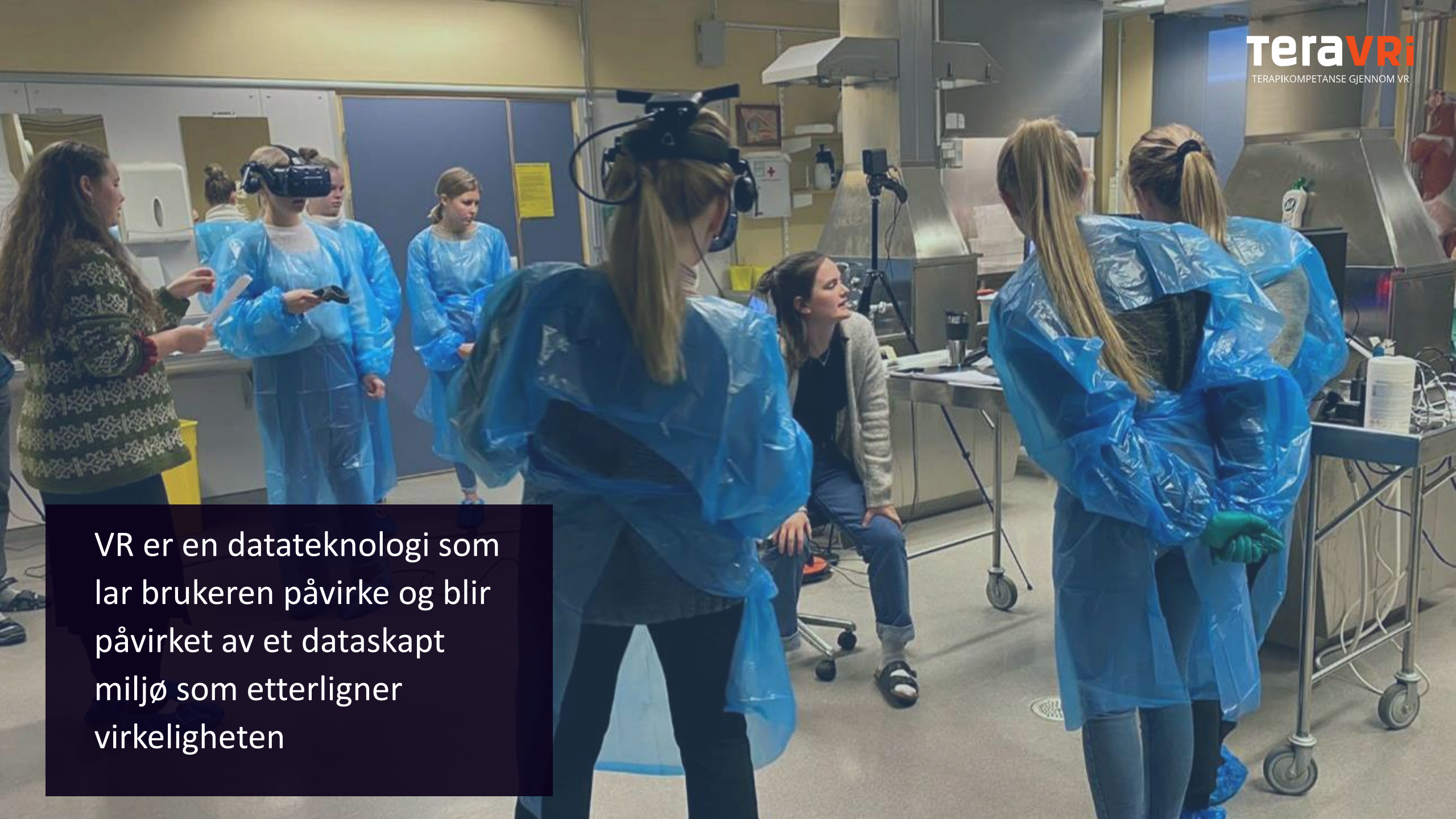
VR: Virtual Reality, virtuell virkelighet:

Med headset, VR-briller og innebygd skjerm vises en virtuell verden du kan være en del av og utforske

AR: Augmented Reality, utvidet virkelighet:

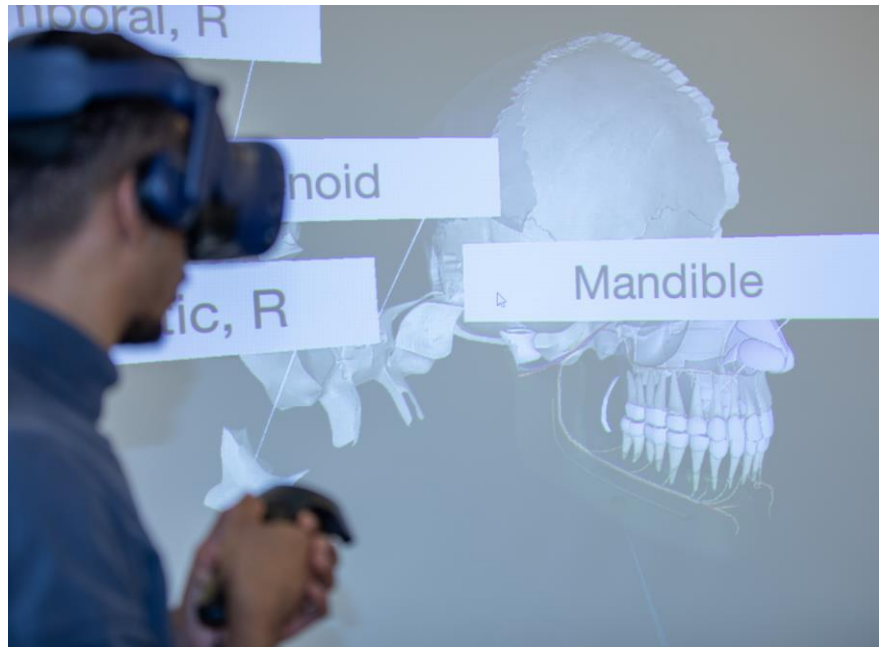
Med utgangspunkt i den virkelige verden, kan for eksempel smarttelefon utvide virkeligheten ved å legge på effekter fra den virtuelle verden

VR er en datateknologi som lar brukeren påvirke og blir påvirket av et dataskapt miljø som etterligner virkeligheten





360 video



LEARNING LAB

**Læringsressurs om barn som
pårørende av psykisk syke og
rusmiddelmisbrukende foreldre**

Neste generasjon psykisk syke?

Lovverk endret fra 2010 for å forebygge
overføring av psykiske lidelser fra
generasjon til generasjon

Ferdighetstrening i utdanning nødvendig

Case

Huset til Hansen - Emmas rom

Huset til Hansen - Case

- Emma er 12 år. Hun går i 6. klasse på barneskolen.
- Hun er flink på skolen, pliktoppfyllende og har alltid gjort leksene.
- Hun vet at faren er sykemeldt på grunn av vondt i ryggen.
- Hun kan merke at det er anspent mellom foreldrene. Dette gjør at hun trekker seg unna.
- Hun er redd for å gjøre noe som kan bli oppfattet feil av enten far eller mor. Derfor er hun ofte avventende og venter med å si noe til hun blir spurt.
- Hun blir oppfattet som veloppdragen og flittig.
- Hun tar sjelden med seg venner hjem, men er veldig glad for å kunne overnatte hos andre.
- Vant til å klare seg på egen hånd, må noen ganger ta seg av Sol, når mor er overbelastet og Fred har isolert seg i kjellerstua
- Hun opplever at foreldrene krangler mye om økonomi. Hun synes kjefter mye på hverandre og at det er vanskelig å forholde seg til dem og den dårlige stemningen i hjemmet
- Hun synes mor forsøk på å skape hygge er ekle. Hun er hele tiden redd for når hyggen skal sprekke.
- Har en Ipad som blir flittig brukt til tidsfordriv.

Huset til Hansen

-læring ved å være der sammen med dem

Modul 1

Presentasjon av tematikk med tour i huset

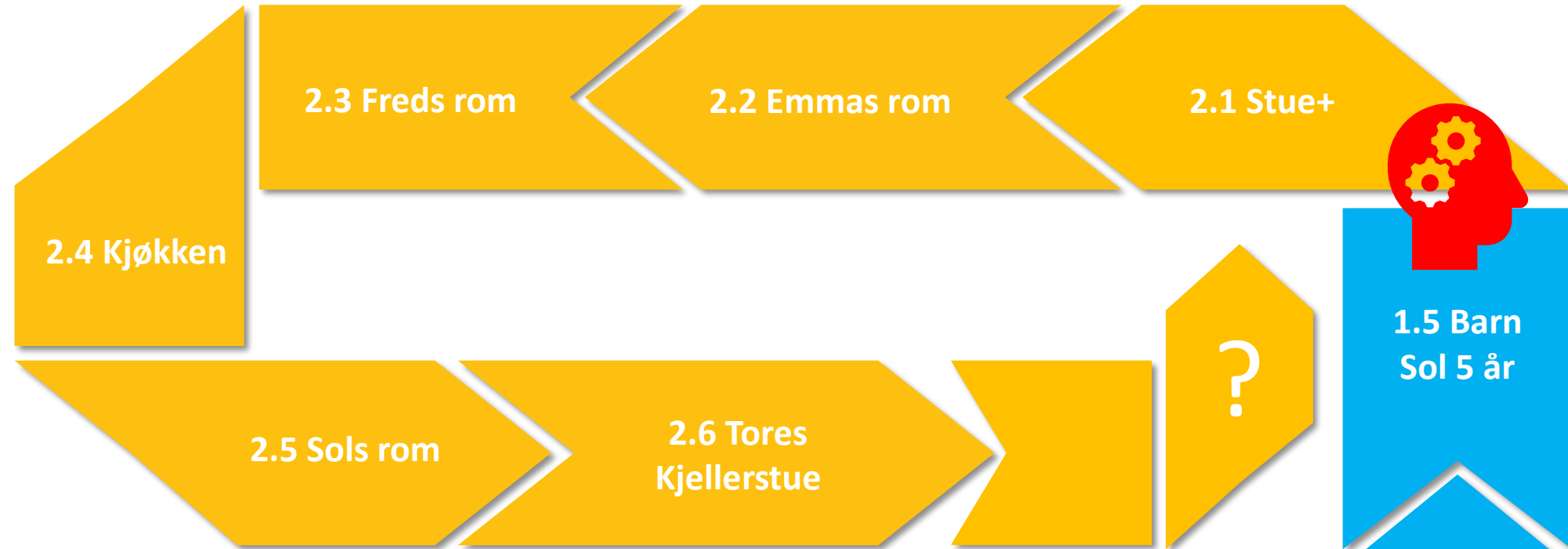
Modul 2

Deltakelse i samtale med familie og barn ved hjelp av H5P, 360 film og VR briller

Modul 3

Øvelse i å gjennomføre samtale med foreldre og barn i virtuelt møte med medlemmer av familien Hansen

UTFORSKNING



INTRODUKSJON AV BEBOERE (STILLBILDER)

INTRO

1.1 Stue

1.2 Barn Emma 12

1.3 Barn Fred 14

Huset til Hansen

**-læring ved å være der sammen med
dem**

Huset til fam. Hansen

Brev i postkasse

- Forklarer vedtak/besøk/historie
- Læringsmål og plikter



Huset til Hansen

Fagspesifikk læringsutbyttebeskrivelse



Modul1:

Studenten skal ha kunnskapsgrunnlag om risiko og resiliens knyttet til det å være pårørende av foreldre med psykisk sykdom og rusmiddelmisbruk.

Modul 2 og 3:

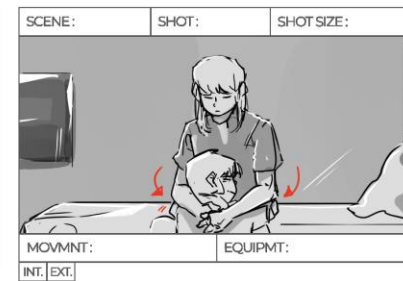
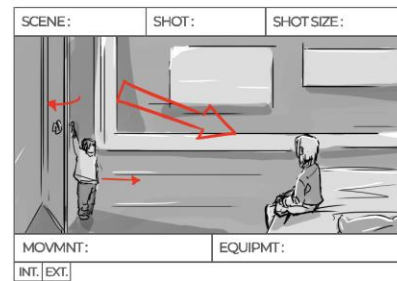
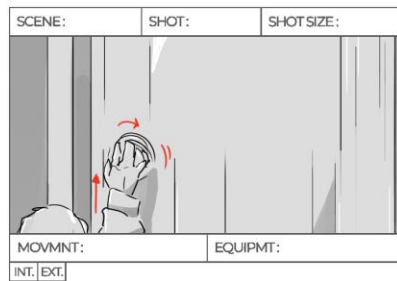
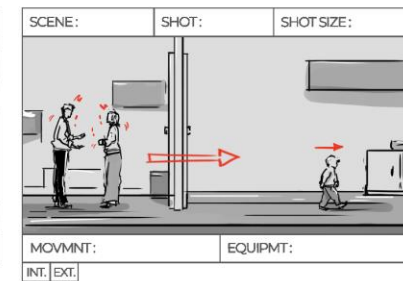
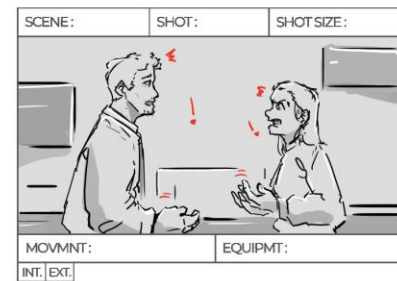
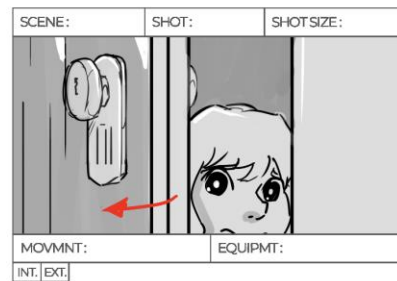
Studenter skal ha ferdigheter i det å snakke med barn og foreldre om psykisk sykdom og store belastninger i familien.

Modul 1

Tour i huset til Hansen

PROJECT **TeraVRi**
TERAPIKOMPETANSE GJENNOM VR

PAGE ____ / ____



Læringsressurs om
utfordrende samhandling

Felles for alle helsetjenester

Konflikt ml helsearbeiders og
pasients forståelse av situasjonen

Emosjonelt aktiverende

Negative konsekvenser for alle
aktører

Case-formuleringer / læringsmål

«Sensitivt tema»

- Læringsmål: hvordan tilnærme seg tematikk som kan oppleves «sensitiv» av aktørene (både pasient og helsefagarbeider); enten «blåmerke» (familievold) eller «anamneseinformasjon at bakgrunn til problemer ligger i barndom» (overgrep).

«Følelsesmessig involvering»

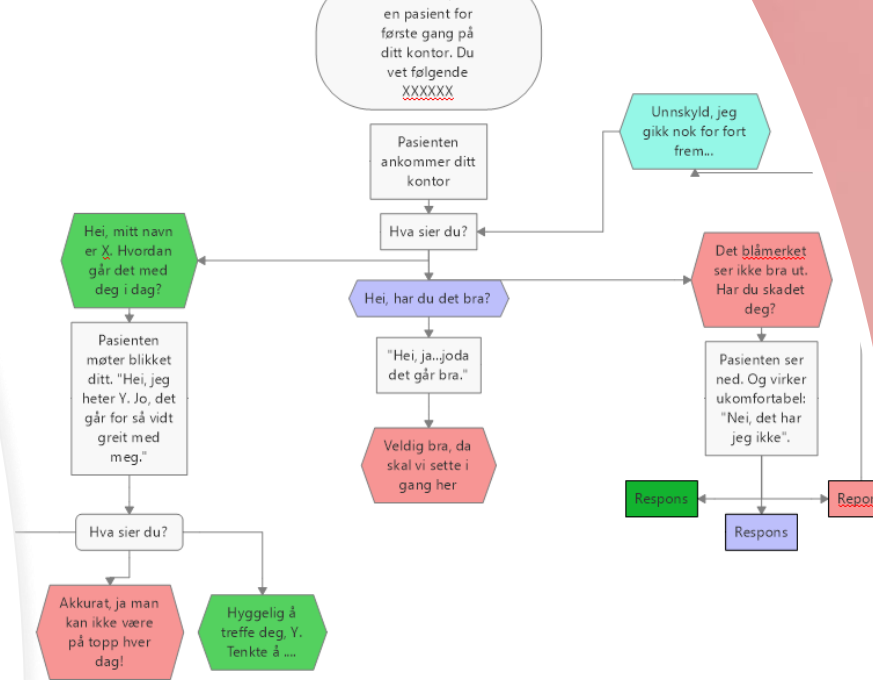
- Læringsmål: hvordan stå i, løse, etc.; hvordan gjenvinne relasjon, tillit

«Ulike forklaringsmodeller»

- Læringsmål: hvordan vise aksept for avvikende forklaringsmodeller, mens vi beholder vår profesjonalitet

Teknologisk implementering

- Virtuell trening i utfordrende samhandling
- 360-video branching-scenarier basert på case-formuleringer



TeraVRi
TERAPIKOMPETANSE GJENNOM VR





UiT Norges arktiske universitet

TeraVRi

TERAPIKOMPETANSE GJENNOM VR

[TeraVRi | UiT](#)



Skriv i chatten eller skann koden og skriv dine kompetanser i padlet:





TeraVRi

Formålet med TeraVri prosjekt er å styrke helsefagstudentenes terapeutiske kompetanse gjennom å utvikle og prøve ut læringsressurser med studentaktive læringsformer. Med bruk