

# SUND VÆKST – NY VIDEN – SAMMEN OM BEDRE LIV

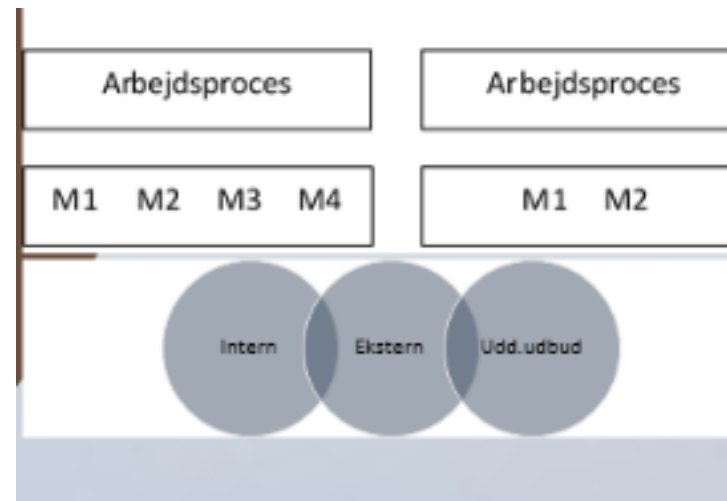


# VR – VÆRDI BASERET LÆRING I ØJENHØJDE

- Sådan kan Virtual Reality skabe en vedvarende forbedring og styrke kompetenceudviklingen ved det sundhedsfaglige personale

# Hvorfor #1

- One size dosen't fit all!
  - Individet: "Hjernen er ikke en krukke, der skal fyldes, men en ild, der skal tændes".  
(Plutarch – græsk-romersk præst og forfatter)
  - Virksomheden:  
Sammenlignelige teknisk-økonomiske rammebetingelser, men alligevel forskellige måder at organisere arbejdet på dvs. jobprofiler og organisering, der indebærer forskellige kvalifikationskrav.



# Hvorfor #2

- Lav transferværdi (anvendelsesgrad)

## **Transfer mellem uddannelse og arbejde - fra læring til anvendelse**

”De fleste, der har været på kursus eller efteruddannelse, ved, at otte dage efter, at man er kommet tilbage på jobbet, har man glemt det meste. Forskning viser, at helt op til 85 procent af læringsindsatsen er spildt. Men hvis man til gengæld kunne undervise kursister i at blive bedre til at handle, ser billedet helt anderledes ud.”

Bjarne Wahlgren, professor ved DPU, Aarhus Universitet

# Hvorfor #3

- Øget videns udveksling nødvendigt

Ny viden om sygdomsudvikling- og behandling kommer hurtigere og hurtigere og skal deles med mange

”Den kliniske virkelighed udvikler sig hele tiden – nødvendigt med fleksibilitet”

# Hvorfor #4

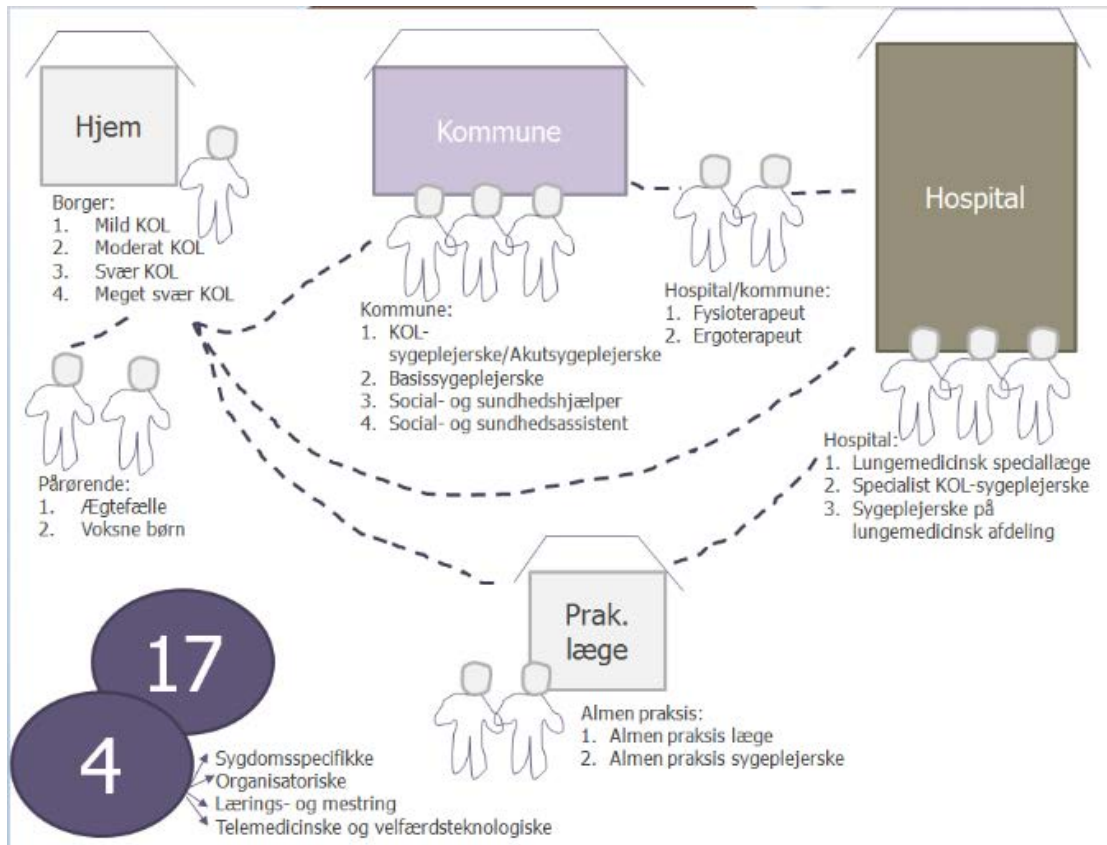
- Færre ressourcer

Der er ikke økonomi til at sende ALLE på samme kursus fysisk og det er umuligt med 24/7

Opgaveglidningen - kommunen skal udover gruppe A og B nu også varetage gruppe C af borgere med KOL

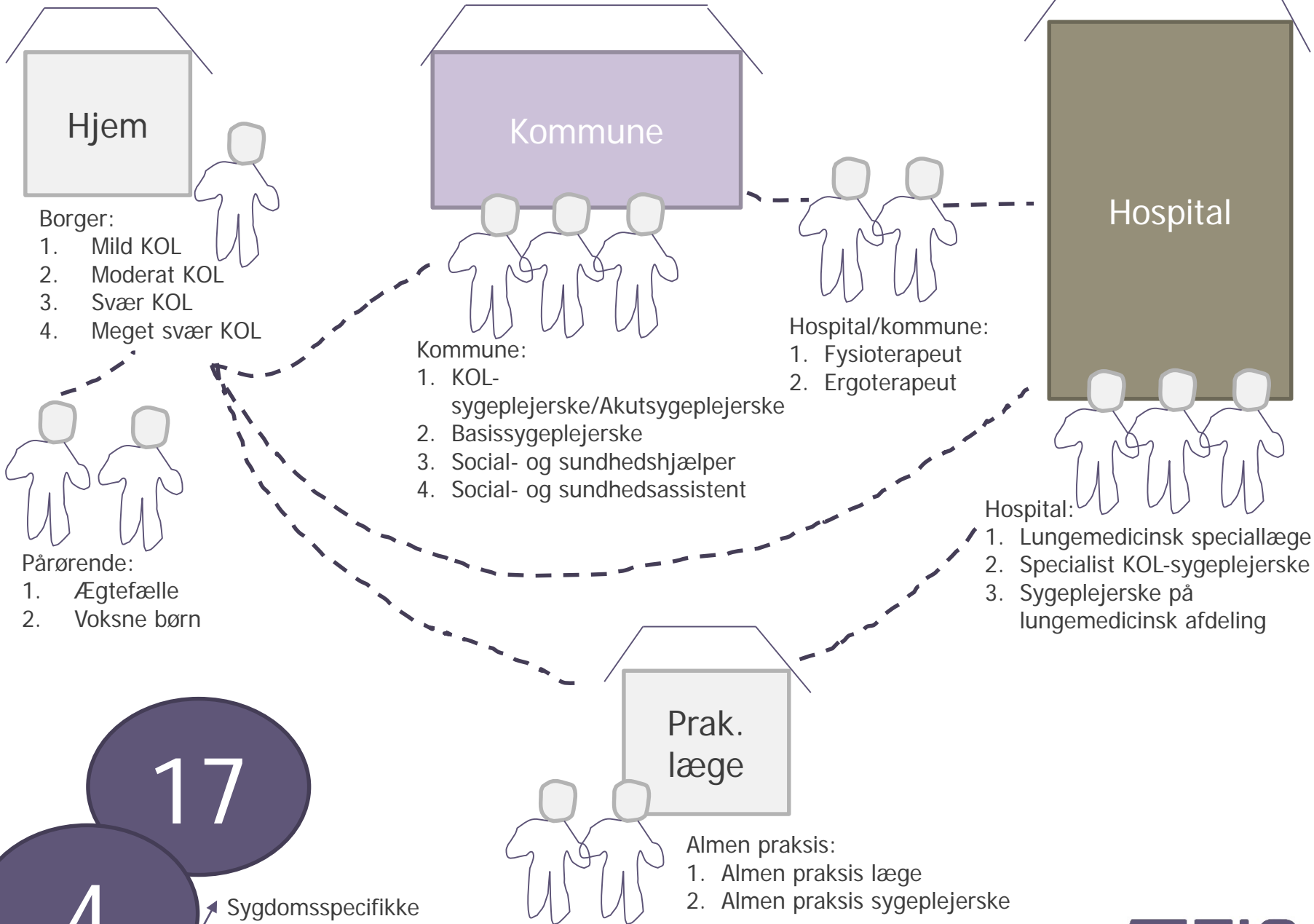
# Hvorfor #5

- Komplekse processer



Udbredelsen af telemedicinsk hjemmemonitorering til borgere med KOL er **kompleks**

Det telemedicinske tilbud til borgere med KOL går på tværs af hospitaler, kommuner og praktiserende læger, og et af målene er, at der skal udvikles nye og forbedrede arbejdsgange, som styrker det tværsektorielle samarbejde endnu mere.



17

4

- Sygdomsspecifikke
- Organisatoriske
- Lærings- og mestring
- Telemedicinske og velfærdsteknologiske



# Lidt om læring #1

- Eksemplarisk læring (Oskar Negt, tysk professor i sociologi)
  - At sætte den enkelte i stand til at forstå sammenhængen mellem det individuelle liv og den "den samfundsmæssige udvikling" (det kollektive).
  - Bevidsthedsdannende processer – gennem læreprocesser at bearbejde bevidste og ubevidste erfaringer og give dem en ny retning og forbedring (både for individet og ind i det kollektive).
  - Oskar Negt påpegede, at effektiviteten i læreprocesser er stigende i det omfang individuelle interesser inddrages i dem.

# Lidt om læring #2

## Transfer mellem uddannelse og arbejde

- Hvorfor er det relevant at kigge nærmere på VR som læringsredskab?
  - Det handler om Transfer - anvendelsen af det, der læres kaldes ofte Transfer
  - Transfer er viden og færdigheder fra en læringskontekst til en anvendelseskontekst
  - Den pædagogiske udvikling er gået fra fokus på tilegnelse af viden til anvendelse af viden, hvor formålet er at kvalificere folk til at handle bedre

# Transferværdien

- Effekten af efteruddannelse for voksne, 3 afgørende faktorer:

- De personlige faktorer

- Vaner og selvopfattelse
- Modstand i omgivelser

← 35 %

- Faktorer i undervisningen

- Identiske elementer
- Træne transfer

← 20 %

- Anvendelseskonteksten

- Organiseringen af arbejdsituationen
- Understøttende miljø
- Systematisk opfølgning

← 45 %



# Derfor:

- Styrk læring i praksis
- Styrk samspillet mellem faktorerne

=

- Øget indlæring og anvendelsesgrad!
- Bedre ressourceudnyttelse!
- Større spredningseffekt!
- Gør individet bevidst om egne ressourcer og giver dem mening i en arbejdskontekst!



# Value Based Learning in Health Care

- Med VR kan der udvikles nyt koncept til videns overførsel – bedre måder at arbejde og lære på!



# Efter test af tidlig prototype

- "Det er mere virkelighedsnært i forhold til læring af sosu'erne"
- "Jeg kan se rigtig mange udviklingspotentialer indenfor sygepleje"
- "Det er sjovt at prøve, man får afgjort viden med, og det er ikke farligt"
- "Det er en sjov måde at lære på, behageligt"
- "Det giver mening, det her er bedre end tekst og spørgsmål, fordi man kan se patienten"
- "Giver et meget bedre billede af symptomer, man skal observere og handle på"
- "Giver mulighed for større refleksion end e-læring eller læse en tekst"
- "Det er bare læring på en helt anden måde"

## VR har potentiale til at gribe:

- Individets egne erfaringer
- Fællesskabet, som rækker ud over dig selv
- anspore til meningsorienterede arbejdsopgaver

og dermed skabe en anvendelseskonteksten med vedvarende forbedringer

- At integrere læring, der varetages på forskellige lokaliteter eller tværsektorielt uafhængig af tid og sted
- Væk fra uddannelse i siloer
- Læringen bliver organiseret omkring den enkelte borger/patientgruppes placering i flowet

# Nyeste tal på bordet



## VR learners were:

4x

faster to train than in the classroom

275%

more confident to apply skills learned after training

3.75x

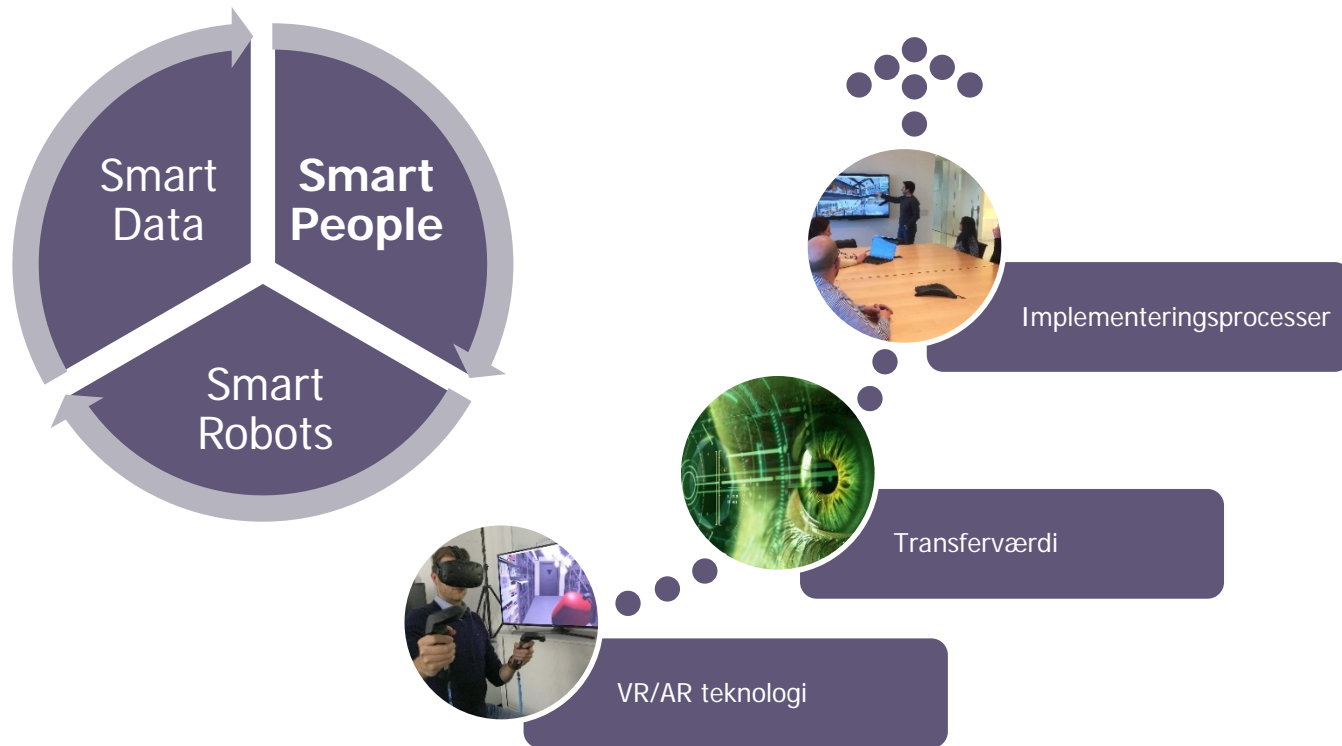
more emotionally connected to content than classroom learners

4x

more focused than their e-learning peers

Five top findings about the value of VR in soft skills training





Koncept – til at ændre måder at arbejde og lære på – Value Based Learning in Healthcare

# Tak for opmærksomheden

MTIC er finansieret af Foreningen MTIC samt midler fra Region Midtjyllands Vækstforum og EU's strukturfonde.

Foreningen MedTech Innovation Consortium (MTIC) er dannet af Aarhus Universitet, VIA University College, Region Midtjylland samt de 16 kommuner: Aarhus, Favrskov, Herning, Holstebro, Horsens, Norddjurs, Odder, Ringkøbing-Skjern, Silkeborg, Skanderborg, Struer, Syddjurs, Samsø, Lemvig, Ikast-Brande og Viborg.

**midt**  
regionmidtjylland

DEN EUROPÆISKE UNION

Den Europæiske Fond  
for Regionaludvikling



Vi investerer i din fremtid

**MTIC**  
MedTech Innovation Consortium