

SIMULATION

#1 nov. 2019

Standarder for simulation som pædagogisk metode



ESSAYS

Trænger du for alvor til en faglig vitaminindsprøjtning, kan du under temaet, Essays, læse dybdegående indlæg fra nogle af vores faglige fyrtårne. Fat notesblokken og tag fat!

SIM MOTIVERER

Lad os være ærlige. Eleverne er vilde med den simulationsbaserede undervisning. Læs hvorfor eleverne lever sig ind i rollen så nemt, og hvad det betyder for deres læring.

FØLGEFORSKNING

Projektets følgeforsker, Vibe Aarkrog, deler i et interview sine vigtigste pointer. Læs teksten eller se det samlede videointerview på hele 35 minutter.

Indholdsfortegnelse



4

Velkomst og præsentation

Bliv klogere på:

Hvordan projektet blev til

Mere om teksten:

I magasinets første leder, kan du høre styregruppemedlem, Anne Mette Vinds, tanker og visioner for projektet. For hvordan og hvorfor opstod tankerne til det midtjyske simulationsprojekt. I samme leder, kan du læse, hvorfor vi knyttede følgeforskning til projektet, og hvad den blandt andet viste os.

6

“Vi skal turde kaste os ud i det”

Bliv klogere på:

Følgeforskningens vigtige pointer

Mere om teksten:

Vibe Aarkrog, Lektor ved DPU, har i løbet af sin følgeforskning besøgt de involverede skoler over to omgange. I interviewet forklarer Aarkrog blandt andet, hvorfor underviserne skal fatte mod og have tillid til egne evner.



TEMA: ESSAYS

14-20

Nyt fra vores
faglige fyrtårne

Bliv klogere på:

Undervisernes gode erfaringer

Mere om teksterne:

I denne udgave af Essays, får du en grundig introduktion til simulation som pædagogisk metode, når Tanja Holm fra arbejdsgruppen tager favntag med teori og praksis. Læs også, Marie Rossaviks bud på, hvorfor debriefingen udfordrer GF2-elever.

Velkommen til ESSAYS.



DET FULDE OVERBLIK

04	LEDER	13	SIMULATION: ELEVERNES TANKER
06	FEM SKARPE TIL FORSKEREN	14	REFLEKSION PÅ GRUNDFORLØBET
10	HI TECH-DUKKER STYRKER LÆRING	18	SIMULATION SOM METODE

Hej & velkommen

I 2016 begav social- og sundhedsskolerne i Region Midtjylland sig ud på en udfordrende og ambitiøs rejse. Vi ville højne kvaliteten og effekten af den teknologiunderstøttede simulationsbaserede undervisning gennem udvikling og afprøvning standarder for simulation – med konstant hensyn til eksisterende forskning. Tre år senere er vi nu i havn, og vi har endda gjort det rigtigt godt. Projektets succes er et resultat af et solidt samarbejde og vedholdende engagement på tværs af skolerne. Vi kan trygt være stolte.

Et af vores vigtige resultater er en fælles pædagogisk metode til simulationsundervisningen, som er rettet mod social- og sundhedsuddannelserne. Der har ikke tidligere været en specialdesignet pædagogisk metode til arbejdet med sundhed på vores uddannelser. Med metoden har vi opnået en fælles terminologi for højteknologisk simulationsbaseret undervisning, hvor fokus i undervisning har været på high fidelity, altså højteknologi.

Vi knyttede følgeforskning på projektet, da vi ville skabe de bedste vilkår for den videre udvikling med simulation som pædagogisk metode. Foruden redskaber, til det fortsatte arbejde med metoden, tydeliggjorde resultater fra følgeforskningen, at simulation er et vigtigt og kvalificerende supplement til hverdagen på velfærdsuddannelserne.

Simulationsbaseret undervisning virker meget motiverende på eleverne og deres læring. Der er ingen tvivl om, at denne undervisningsform giver eleverne indblik i det fag og håndværk, der venter dem som faglærte.

Herfra må vi rette fokus mod metodens potentiale, så vi sikrer os, at alle elever forlader skolen med så fyldte rygsække som overhovedet muligt.

De i projektet udviklede standarder, håber jeg nu kan sprede sig til alle social- og sundhedsskoler i landet og forhåbentlig skabe et fællesfundament for det videre arbejde med simulation som pædagogisk metode i undervisningen. Ad denne vej kan vi sammen løfte uddannelserne.

Rigtig god læselyst!

Anne Mette Vind, Styregruppemedlem



"Projektets succes er et resultat af et solidt samarbejde og vedholdende engagement på tværs af skolerne. Vi kan trygt være stolte.

5 SKARPE TIL FORSKEREN



KLARE ANBEFALINGER,
SPÆNDENDE PERSPEKTIVER
OG OVERRASKENDE POINTER

Vibe Aarkrog er lektor i erhvervspædagogik ved Danmarks Institut for Pædagogik og Uddannelse, Aarhus Universitet.

Aarkrog har som sit primære forskningsområde transfer og sammenhæng mellem teori og praksis. Aarkrog blev tilknyttet det midtjyske simulationsprojekt som følgeforsker og har efter to besøg, på de fem involverede social- og sundhedsskoler, udarbejdet en afsluttende [rapport](#) om simulationsprojektet.

Med afsæt i Aarkrogs resultater og interviews med elever og undervisere, har vi stillet hende en række spørgsmål. I denne tekst, kan du læse svar på fem udvalgte spørgsmål fra det i alt 35-minutter lange videointerview.



SPØRGSMÅL I

Simulation er en tidskrævende arbejdsform, hvor blot tre-fire elever er direkte involveret i simulationen. Hvilket læringspotentiale eksisterer hos den resterende elevflokk, som fx ser med på en livestreaming?

SVAR

I undersøgelsen ser vi, at de to observatører i simulationslokalet lærer noget. De to observatører kan nemlig trække sig tilbage og

oplever ikke de aktive elevers nervøsitet ved præstationskravet. Det samme må gælde for den store elevgruppe, hvis man livestreamer til lokalet ved siden af. Selve livestreamingen, vil jeg tro, giver eleverne en tydelig motivation, idet de ser scenariet, mens det sker. Dog er det

•• Jeg ved ikke, hvorfor simulationen er blevet forbundet med en bedømmelsesfri feedback.

vigtigt, at de, ligesom observatørerne, får klart definerede fokuser for deres observation. Omvendt bærer præstationskravet et potentiale, som observatørerne ikke får del i – handletvangen kan styrke elevernes møde med praksis, hvor man netop forventer, at de handler.

Men livestreamingens format piller ved rammerne for det fortrolige rum, som eksisterer mellem borger og sundhedspersonale. Her må vi beslutte, om eleverne skal lære noget, eller om det er vigtigt at simulere så virkelighedstro som muligt. Jeg vil anbefale, at vi livestreamer eller at eleverne ser optagelserne efterfølgende, da simulationsbaseret undervisning kun får gang på jorden, hvis vi gør den mere økonomisk. Og det er min oplevelse, at eleverne hurtigt vil glemme, at der er nogen, der kigger med.

SPØRGSMÅL 2

I din følgeforskning beskæftiger du dig med graden af troværdighed og elevernes læringsmuligheder.

Hvilke elever har gavn af et simpelt scenarie og hvilke af et mere kompliceret?

SVAR

Man snakker om high fidelity og low fidelity. Ved high fidelity vil man gengive rummet, situationen, lugte, lyde alt muligt så meget som muligt. Og så stiger kompleksiteten. Hvis man bare skal koncentrere sig om en KOL-behandling og ikke resten af rummet, så simplificerer vi scenariet. Dette er en god idé til de elever, som enten ikke kan overskue så meget ad gangen eller har sproglige vanskeligheder, fx elever, der ikke har dansk som modersmål eller er ordblinde. Af den grund bliver det vigtigt at fastlægge scenariets formål og være forsigtig med at sige: "hov, det kunne også være interessant med det og det og det" og bare fylder på. Her mister man nogle



læringsmuligheder.

Men det er oplagt, at i takt med, at eleverne fylder rygsækken med viden og nye kompetencer, kan de overskue mere komplekse scenarier. På samme måde skal vi tænke simulationen anderledes, når eleverne har været i praktik. Elever, der har været i praktik, har faktisk noget at sammenligne med i modsætning til eleverne på grundforløbet, der måske aldrig har set hverken plejehjem eller patient. Så man kan bruge det som et progressions- og differentieringsværktøj, hvor man tager hensyn til processen og elevernes forudsætninger.

Fortsættes >>



SPØRGSMÅL 3

Er det alle undervisere, der får gavn af de seks standarders stringens?

SVAR

De seks standarder, der har været brugt i dette projekt, er jo en hjælp til novicen. Vi er alle novicer de første par gange, vi skal lave simulationsbaseret undervisning. Ligesom vi bruger en opskrift, de første gange vi laver lasagne, kan det her være godt med standarderne. Men på et tidspunkt kan det godt være, at man oplever standarderne som lænker: man har nu gjort sig erfaringer, og vil gerne gøre det på en lidt anden måde. Man omformulerer måske standarderne lidt i forhold til, hvilken type man er, og hvilke erfaringer, man har gjort – det skal vel også være okay.

Samtidig skal man huske på, at der til undervisningen er knyttet læringsmål, vi

skal nå. Og hvis vi bruger debriefingen til at reflektere over alt muligt andet, der forhindrer eleverne i at nå deres læringsmål, så synes jeg ikke, det er god undervisning. Så underviseren skal kunne sortere i elevernes input og skyde svaret på nogle spørgsmål til næste undervisningsgang. Den gode undervisning opstår, når læringsmålene opnås og eleverne samtidig føler sig hørt. Her kan standarden for refleksion måske være en hjælp til at fastholde fokus



Vi må beslutte, om eleverne skal lære noget, eller om det er vigtigt at simulere så virkelighedstro som muligt.

SPØRGSMÅL 4

Scenarierne finder sted i bedømmelsesfrie rum. Hvilke risici eksisterer der, når underviseren ikke direkte må korrigere for fejl?



SVAR

Jeg synes, jeg ser en elevgruppe, der har lyst til og brug for feedback; og feedback handler altså også om, hvad du kunne gøre bedre. Jeg ved ikke, hvorfor simulationen er blevet forbundet med en bedømmelsesfri feedback. Jeg mener ikke, vi skal bedømme præstationer med karakterer, men i simulationen har vi et rum, hvor vi eksperimenterer, og her er fejl et naturligt og velkomment element. Vi lærer vanvittigt meget gennem vores fejl. Hvis vi kunne tale det op, tror jeg, eleverne kunne lære endnu mere. Det bliver et misforstået hensyn, når eleverne i bund og grund ønsker feedback.

SPØRGSMÅL 5

Hvordan vil du beskrive de bedst tænkelige vilkår for simulation som pædagogisk metode?

SVAR

I den ideelle verden vil en vekselvirkning mellem tilegnelse af teoretisk viden og

simulation være optimalt, således at eleverne får lejlighed til at koble teori til praksissituationen. Det er sikkert svært organisatorisk og økonomisk at praktisere simulation på denne måde, men det er klart at foretrække frem for alternativet, hvor eleverne læser en masse teori og så først senere prøver det af i praksis. Vekselvirkningen er særlig vigtig, når eleverne er bogligt svage, ikke har dansk som modersmål eller ordblinde. Selvom praktiske udfordringer eksisterer som ægte hverdagsproblemer, må simulation ikke gå hen og blive den flødeskum på kagen, eleverne kun får lov til at prøve én gang i løbet af fx grundforløbet.

Det er derfor vigtigt, at man anlægger en pragmatisk tilgang til simulation, så denne får den plads og tid, den fortjener. Blicher simulation til en engangsforestilling, risikerer vi, at det mere bliver en stor oplevelse for eleverne, end det bliver det læringsrum, vi ønsker at skabe.

HI TECH-DUKK SOSU-ELEVER



SIGURD HAVE, KOMMUNIKATION

I sengen ligger Karl. Han hvæser, idet han hiver efter vejret – et ildebefindende ligger faretruende nært. Som en velsmurt maskine igangsætter de to social- og sundhedsassistenter de velkendte procedurer og langsomt forbedres Karls vejrtrækning, selvom KOL-patientens karakteristiske hvæsen fortsat fylder rummet.

Heldigvis er Karl en dukke, og de to assistenter, som i virkeligheden er elever på social- og sundhedsuddannelsen, kan med ro se tilbage på en veloverstået simulation.

Nye standarder for simulation

Karl og hans artsfæller har siden 2016 været omdrejningspunkt i et fællesprojekt for de fem social- og sundhedsskoler i Region Midtjylland. For hvordan etablerer man i grunden de bedste rammer for læring i det moderne, højteknologiske simulationslokale? Som svar på dette har skolerne gennem forskning og praksiserfaring udviklet seks standarder, som sætter klare rammer for både indhold og

form, når simulation som pædagogisk metode anvendes.

”Teknologi sniger sig i forsat stigende grad ind i skolernes læringsrum. I takt med dette har vi oplevet et behov for faste og efterprøvede standarder, så vi højner kvaliteten og sikrer ensartethed i den undervisning, der finder sted i simulationslokaler på landets social- og sundhedsskoler,” forklarer projektleder, Christine Kloster Warberg.

Læring for hele klassen

På papiret er simulation en mindre effektiv undervisningsform end den klassiske tavleundervisning. I simulationen er bare to elever aktive ved dukken mens endnu to sidder som observatører. Heldigvis er læringspotentialet, ifølge projektets følgeforsker, lektor ved DPU, Vibe Aarkrog, enormt for den resterende klasse:

”Hvis eleverne følger med i en livestreaming og får klart definerede fokuser for deres

KER STYRKER S LÆRING

observation, kan de lære meget,” siger hun og konstaterer: ”Omvendt bærer præstationskravet et potentiale, som observatørerne ikke får del i – handletvangen kan styrke elevernes møde med praksis, hvor man netop forventer, at de handler.”

På Randers Social- og Sundhedsskole følger eleverne med på livestreaming, og de genkender Aarkrogs tanke og tilføjer endnu et perspektiv:

”Vi kan ikke spole tilbage og se det igen, så vi er nødt til at følge med; vi er nødt til at være observante, så vi kan give en god feedback i den efterfølgende samtale. Men jeg tænker, at vi måske lærer lidt forskellige ting. Mens de aktive elever får dukkerne i hånden og en større praksiserfaring, er vores læring måske mere centreret omkring de mere formelle rammer. Altså ergonomi osv.,” fortæller Line Nørgaard Jensen, elev på assistentuddannelsen.

Simulation må ikke blive flødeskum

Eleverne er glade for den simulationsbaserede undervisning. Undervisningen tilbyder et velkomment afbæk fra den traditionelle klasseundervisning, ligesom simulationen kommer tæt på praksis, forklarer assistentelev, Helle Korsgaard:

”Simulationerne er meget virkelighedstro. Det er som om, man arbejder ude i praksis. Man glemmer alt omkring sig, og man glemmer

også, at det ikke er et levende menneske man arbejder med.”

Hanne Jensen fra samme klasse supplerer:

”Man tænker heller ikke på, at der sidder nogen bag ved væggen og lytter og ser med. Det virker meget naturligt at arbejde på den måde.”

For Vibe Aarkrog er det vigtigt, at vi tager imod de nye muligheder og ikke lader personlige bekymringer og tekniske udfordringer stå i vejen for teknologiens indmarch:

”Nogle undervisere udtrykker bekymring over facilitatorrollen. Det undrer mig, da de gør det enormt godt,” fortæller Aarkrog og fortsætter:

”Simulation kan gå hen og blive flødeskum, eleverne får lov til at prøve en gang i løbet af grundforløbet. Det ideelle ville være, hvis simulation gled ind som en mere naturlig del af dagligdagen.”

Et bedømmelsesfrit rum

I simulationsrummet er fejl velkomne – ja, ligefrem gode. Det er nemlig i fejlen, at læringen tager fart, fortæller Bodil Fabricius, simulationsunderviser på Social- og Sundhedsskolen Herning:

”Den efterfølgende refleksion i debriefingen, er den vigtigste for elevernes læring. Både de aktive elever ved dukken og observatørerne får anledning til at tænke hele scenariet igennem, reflektere sig frem til andre og måske bedre handlinger og korrigerer

Fortsættes >>

evt. fejl eller mangler i senere handlinger. Fejl lagrer sig mere tydeligt i elevernes hukommelse, og derved opstår en større viden og forståelse for deres praksis."

På mange måder er simulation uden debriefing nytteløs. Det er nemlig her, de vigtige overvejelser lægges på bordet, forholdet mellem teori og praksis sættes i spil og den samlede elevflok kommer på banen. Debriefingens helikopterperspektiv forankrer og fæstner den nye viden, som, ifølge Fabricius,

ellers kunne blive flygtig og tilfældig.

Næste skridt?

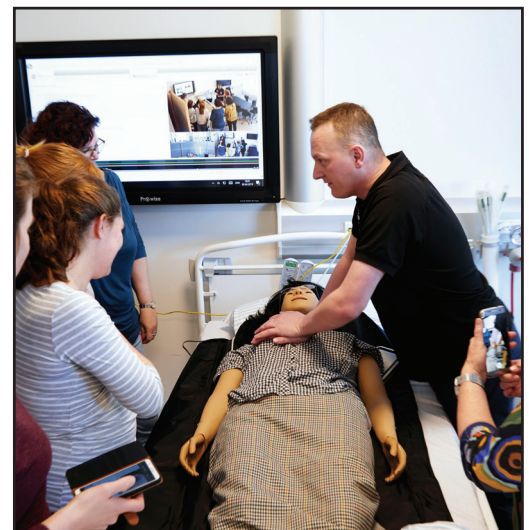
Teknologien har gjort sin indmarch på skolerne. Højteknologiske dukker og virtual reality er blandt de seneste tilføjelser på flere social- og sundhedsskolars inventarliste. Hvad det næste stykke isenkram bliver, kan ingen forudse, men endnu venter et stort stykke arbejde i skolernes simulationslokaler – hi tech-dukernes potentiale er grænseløst.



TV-TID

Tryk play og se hvad vores elever tænker om simulation.

Husk popcorn



DEBRIEFING UDFORDRER ELEVER PÅ GRUNDFORLØBET



MARIE ROSSAVIK, ARBEJDSGRUPPEMEDLEM

Siden projektets start i 2016, har jeg været tilknyttet det midtjyske simulationsprojekt. Dels som underviser, dels som medlem af arbejdsgruppen. Med sin kompleksitet indfangede projektet min nysgerrighed allerede fra første dag. Der var mange spændende men også pædagogiske og didaktiske udfordringer i undervisningsmetoden, og jeg oplevede, at jeg manglede viden om, hvordan simulation kan bidrage til elevernes læring, samt hvordan jeg som underviser selv skulle arbejde med metoden.

I mit daglige arbejde med projektet, identificerede jeg hurtigt Grundforløb 2-elevernes (GF2-elevernes) manglende evne til refleksion ved debriefing som en tilbagevendende udfordring og potentiel stopklods for udfoldelsen af deres læringspotentiale i den simulationsbaserede

undervisning. Her handler det netop om, at man gennem anvendelse af viden, handling og refleksion opøver teoretisk forståelse og sammenhæng (Hellestøj, 2015).

I denne sammenhæng var GF2-elevernes forskellige og ofte sparsomme praksiserfaring omdrejningspunkt for mine overvejelser – mødet med praksis styrker evnen til og udvider potentialet for en givtig refleksion.

Torben Størner beskriver den gængse GF2-elev således: ”Aldersmæssigt spænder eleverne fra 17 år til 60 år og deres forudsætninger spænder vidt erfaringsmæssigt (fra ingen erfaring med arbejdsmarkedet (f.eks. elever der kommer fra andre uddannelser), erfaring fra arbejdsmarkedet (f.eks. uddannet salgsassistent, tømrer, dagplejer) og erfaring fra kommende fagområde (enten fra vikarbejde eller fra praktikophold i forbindelse med ressourceforløb, sprogafklaring eller andet).

TEMA: ESSAYS

Størstedelen har dog ingen erhvervs erfaring, fraset måske lidt praktik, men har et ønske om at arbejde med mennesker” (Størner, 2014).

Fokus på simulationsbaseret undervisning

På baggrund af mine næsten daglige observationer, valgte jeg GF2-elevenre som målgruppe i min diplom. Som de to primære elementer havde jeg fokus på 1) simulation som metode, refleksion og læring samt 2) den måde vi afprøver scenarierne på. På baggrund heraf valgte jeg at tredele mit elevfokus: 1) den/de aktive elev/elever (der udspillede scenariet), 2) observatørerne i øvelokalet samt 3) den resterende del af holdet, der følger simulationen på livestreaming fra et tilstødende lokale.

Som teoretisk grundlag valgte jeg Knud

Illeris til at belyse læring, Hanne Helleshøj til at belyse simulation, Vibe Aarkrog og John Dewey til at belyse refleksion samt Erling Lars Dale til at belyse de pædagogiske og didaktiske udfordringer. Dataindsamlingen bestod af spørgeskemaer, interviews samt egne observationer.

På GF2-niveau er elevernes primære fokus rutiner, der som redskaber er nødvendige for at løse arbejdsopgaverne inden for faget. Her viser min erfaring, at det er for ambitiøst at forvente et højt refleksionsniveau hos eleverne, idet deres primære fokus er rutiner. Desuden forbindes refleksion ofte med den erfarne praktiker, der har udviklet rutiner samt en intuitiv, tavs viden, hvilket eleverne endnu ikke har.

Fortsættes >>





Ifølge Aarkrog, bliver eleverne på sigt erfarne praktikere og en kompetent praktiker bør løbende udvikle sin praksis – bl.a. gennem refleksion. Derfor skal eleverne på erhvervsuddannelserne lære at reflektere, også selvom det kræver stor indsats fra eleven (Aarkrog, 2012).

I mit arbejde kom jeg frem til følgende observationer:

- Ved at give eleverne indsigt i metoden simulation bliver læreprocessen meningsfuld for eleven, hvilket bidrager til elevernes læring i den simulationsbaserede undervisning.
- I simulationen opstår en konkret og autentisk praksis, hvor eleverne kan sætte den tillærte teori i spil for herigennem at redegøre for de udførte handlinger. Samtidig bliver den en træningsbane, hvor gentagelsen styrker elevens færdigheder. Dette åbner op for en større forståelse af det teoretiske afsæt.
- Elevens udbytte er tæt knyttet til den sammenhæng underviseren får skabt mellem teori og praksis. En elev svarer i et spørgeskema på hvordan simulationsbaseret undervisning bidrager til læringen: "Bedre

forståelse med faget – føling med faget". En anden svarer på samme spørgsmål: "At der er mulighed for at opstille nogle ting fra virkeligheden, og at man måske har mulighed for at handle mere rigtigt". En tredje svarer: "Jeg tror det kan gøre, at man får forståelse for den virkelige verden"

I elevernes samspil opstår refleksionen

Ifølge Hellestøj, inddeles simulation i tre faser: 1) briefing, 2) scenarie og 3) debriefing, og i alle

» *Observatørerne kan tilføre den konkrete erfaringsdannelse løsninger samt observationer, og eleverne får sammen dannet grundlæggende erfaringer.*

tre faser kan refleksion finde sted. Simulation er en aktiv og engagerende undervisningsform, og derfor kan der her opstå en større grad af akkommodation ind i de passive samspilsformer.

I briefing tydeliggør underviseren hensigten med undervisningen, så scenariet opleves meningsgivende – koblingen mellem teori og praksis er vigtig, da den kan påvirke elevens

engagement. En del af briefinggen kunne eksempelvis have et praktisk afsæt i øvelokalet, hvilket styrker elevens fortrolighed og tryghed med scenariet. I dette tilfælde vil refleksionen finde sted, idet eleverne afprøver scenariet på egen krop i øvelokalet, altså idet den ene elev indtager borgerpositionen. Herigennem får de borgerens oplevelser og dermed materiale til refleksion og italesættelse af handlinger og strategi for scenariet.

Scenariet definerer en ramme, og i den ramme får eleven mulighed for at fordybe sig og se på isolerede elementer i en situation. Refleksionen finder her sted simultant med, at scenariet udspilles. For at underbygge elevens refleksionsmuligheder, kan der indføres en elev-styret timeout under scenariet. Her kan eleven stoppe op og søge vejledning hos enten observatør eller facilitator/underviser. Med denne mulighed får eleven lejlighed til at ændre strategi og dermed afprøve en anden løsning, når simulationen genoptages. Dette styrker rammerne for refleksion, ligesom det giver eleven mulighed for at mestre situationen mere hensigtsmæssigt.

I debriefingen er det vigtigt at involvere observatørerne. Observatørerne kan tilføre den konkrete erfaringsdannelse løsninger

samt observationer, og eleverne får sammen dannet grundlæggende erfaringer. Dette er en forudsætning, hvis eleverne skal bevæge sig mod reflekterede handlinger.

» *De skal lære refleksionen for på sigt at blive kompetente fagpersoner*

Den resterende elevfloks læring og refleksion sikres gennem konkrete opgaver/fokuspunkter under livestreamingen. I en efterfølgende samtale i plenum skal de bidrage til refleksionen med observationer inden for områder som ergonomi, hygiejne mv.

Det er dog et vigtigt opmærksomhedspunkt, at refleksion er vanskelig og ikke noget eleverne forventeligt kan. De skal lære det for på sigt at blive kompetente fagpersoner. Kommunikationen i samspillet får her en unik betydning; at eleverne udveksler tanker med hinanden og underviseren. Her bidrager simulationen med noget at tale om. Metoden skal dog tilpasses målgruppen og deres forudsætninger, så refleksionsniveauet stemmer overens med elevernes evner.

Afslutningsvis må det konkluderes, at simulation lykkes som undervisningsmetode, hvis eleverne kan se hensigten med aktiviteten, underviseren formår at skabe sammenhæng mellem teori og praksis og aktiviteten tilpasses elevernes forudsætninger.



Simulation som pædagogisk metode

TANJA HOLM, ARBEJDSGRUPPEMEDLEM



Simulationsbaseret undervisning foregår væk fra den kendte tavleundervisning i et rum indrettet, så det ligner virkeligheden. Denne undervisningsform stiller krav til såvel elev som underviser, ligesom det forudsætter klare rammer for både indhold og form, når simulation som pædagogisk metode anvendes.

Ved simulation som pædagogisk metode forstås de hensigtsmæssige aktiviteter, underviseren planlægger for eleverne i forhold til at nå de faglige mål og elevernes personlige læringsmål. Simulation er karakteriseret ved, at læring foregår ved praktisk øvelse og refleksion, der giver mulighed for at koble teoretisk viden til praktiske færdigheder. Simulation består altid af tre faser: briefing (forberedelse), scenarie (praktisk øvelse) og debriefing (refleksion) (Hellestøj, 2015, s. 42)

Det er en pædagogiske metode, hvor både beherskelsen af praktiske færdigheder og refleksion før handling, i handling og efter handlinger kan komme i spil. Simulation baseres på en case med virkelighedsnære problemstillinger, som giver mulighed for at efterligne alle eller næsten alle væsentlige elementer af en klinisk situation, så den

opleves troværdig og realistisk. Dette hjælper eleverne til lettere at forstå og håndtere situationer, hvis en lignende situation faktisk udspiller sig i praktikken. (Ibid, s.29)

Simulationens tre faser

Briefing

Formålet med forberedelsesfasen er at forberede eleverne på, hvilke mål der forventes, at de når i undervisningen. Læringsmålene skal forklares, så eleverne ikke er i tvivl om, hvad der er læringsudbyttet. Det er også her, at scenen sættes, og deres roller præciseres, så det er tydeligt for eleven, hvad hensigten med undervisningen er, og hvad der skal foregå i handlingsdelen, som er selve scenariet (Hellestøj, 2015, s. 50)

Scenarie

I denne fase reflekterer eleven over, hvilken viden der skal bringes i spil i situationen, hvordan den konkrete situation skal planlægges, hvilke rekvisitter og hjælpemidler, der skal anvendes, og i hvilken rækkefølge plejeopgaverne skal løses. Scenariet er elevens handlingsrum. I handlingsdelen er

formålet, at eleven viser det, der blev planlagt i forberedelsesfasen. Det kan planlægges på flere måder, afhængigt af læringsmålene. Det kan f.eks. foregå som et rollespil, hvor elever selv spiller rollerne. Tidsmæssigt fylder rollespillet ikke mere end 10 min. Efterfølgende foregår en efterrefleksion med underviseren som facilitator og denne fase kaldes debriefing, som tidsmæssigt er dobbelt så lang som scenariefasen (Ibid s. 51)

Debriefing

Her handler det om at få eleverne til at bearbejde den situation, de lige har oplevet. Debriefingen er opdelt i tre faser: en beskrivelsesfase, en analyse og en anvendelsesfase. I beskrivelsesfasen fortæller eleverne frit om deres oplevelse med scenariet og de følelser, der var forbundet med udførelsen af scenariet. Det er vigtigt at give rum til fortællingen, så eleverne efterfølgende kan fokusere på analyse og anvendelse. I analysen prioriterer underviseren fortællingens indhold ud fra de læringsmål, der er opsat for scenariet, og tager fat i de eksempler, hvor der er forbedringspotentiale. I denne proces kan man involvere samtlige elever for at fremme deres fælles refleksionsevne. Anvendelsesfasen handler om at koble de nye færdigheder til fremtidig praksis og samle op på de ting, som eleverne skal forbedre. Tidsmæssigt vil det tage omkring 20-25 minutter.

Læringsudbyttet er størst i debriefingen, hvor eleven får mulighed for at reflektere. Med en bevidsthed om at de to første faser skaber fundament for refleksionsprocessen. Som underviser bør man have overvejelser om miljøet, så det opleves trygt, seriøst og uformelt, ligeledes skal der være en fortrolighed om, at det der sker i simulationen er omfattet af tavshedspligt. Fejlkorrektion sker nænsomt og ledsages altid af en vejledning,

som leder eleven i den rette retning. I debriefingen kobles de udførte handlinger til elevens forudgående erfaringer og teoretiske viden via refleksion over refleksion i handling samt abstraktion, generalisering og formulering. Simulation uden debriefing betragtes som nytteløst og tidsspilde, da læringsudbyttet i forberedelsesfasen og i scenariet er særdeles begrænset, da eleven her handler ud fra tidligere erfaringer og fornemmelser (Hellestøj, 2015, s. 52-54).

Fag- og almen didaktisk kompetence

Ovenstående gennemgang af metoden simulation kræver både fag- og almindidaktisk kompetence i form af overvejelser om læringsmiljøet, læringsforudsætninger, mål, indhold, selvevaluering og evaluering. Det er her at storyboardet bliver et redskab i tilrettelæggelsen af simulationsbaseret undervisning. Storyboardet rummer både en underviserrettet vejledning og en elevrettet vejledning. Det er et redskab, der skaber overblik dels over fagmål og læringsmål, dels over den viden og de færdigheder, der er forudsætninger for at udføre handlinger i en praksisnær omsorgs- og plejesituation. I relation til debriefingen, som metode, understøttes underviseren med forslag til spørgsmål, til debriefingens tre faser.

Simulation er en metode, der kræver tydelighed og løbende interaktion mellem elev og underviser, for at læreprocessen bliver vellykket. Undervisningen har altid en hensigt og et tydeligt mål, således at eleverne oplever den som meningsfuld.

I udviklingen af standarderne for simulation er der taget udgangspunkt i INACSL's standarder for simulation.

LÆS OM DE SEKS STANDARDER PÅ SIDE 20.

DE SEKS STANDARDER

STANDARD 1

SIMULATIONS- LÆRINGSMILJØ

FORMÅL Formålet er, at elever og underviser kender rammerne for at være i simulationslokaler. Dette er med til at sikre et praksisnært og sikkert læringsmiljø

STANDARD 2

SIMULATIONS- FORBEREDELSE

FORMÅL Formålet er, at eleverne forbereder sig på, hvilken relevant viden og færdigheder de skal anvende i simulation.

STANDARD 3

FACILITATOR

FORMÅL Formålet er, at underviser kender og forbereder sig på sin rolle som facilitator i simulationen.

STANDARD 4

BRIEFING

FORMÅL Formålet er, at eleverne forberedes til at kunne gennemføre scenarie og debriefing.

STANDARD 5

SCENARIE

FORMÅL Formålet er, at give elever og facilitatoren viden om og en plan for det simulerede forløb, de skal gennemføre i forbindelse med simulationen.

STANDARD 6

DEBRIEFING

FORMÅL Formålet er, at eleverne reflekterer over handlinger og egen læring i scenariet.

Læs mere om vores seks standarder [her](#).

