

Rapport



Prosjektnavn:

Virtuelt verktøy i forbedringsarbeid: VR- simulering

Søkerinstitusjon og avdeling/enhet:

Avdeling for akutt og intensiv psykiatri, Klinikk Psykisk Helsevern Voksne (KPHV), Helse Stavanger

Prosjektleder:

Frode Bremseth, spes.spl.

Beskrivelse av prosjektet

En av de viktigste arenaene for læring i helsevesenet er erfaring fra ulike kliniske situasjoner. Å opparbeide seg erfaring tar tid, og simulering er foreslått som et godt alternativ. Likevel er mange situasjoner som omhandler pasienter utfordrende å gjenskape i simuleringer. Det er ikke lett å spille ut et scenario uten at det føles kunstig. Dermed kan det ta tid før utfordrende kliniske situasjoner føles trygge, og for mange vil denne utryggheten også vedvare fordi en del hendelser oppstår svært sjelden. Usikkerhet ved utfordrende kliniske situasjoner vil påvirke det kliniske møtet, hendelsesutfallet og prosedyren.

Dette prosjektet er en videreføring av VR- simuleringprosjektet, som er organisert under prosjektet «Transport av psykisk syke». Det er kjøpt inn 10 VR- briller og filmet 15 filmer av scenarier innenfor psykisk helse i 360 graders format. Disse VR- brillene er dedikert til Prehospital Klinikk, da dette prosjektet er finansiert av øremerkede midler fra Helse Vest til forbedringsarbeid i Prehospital klinikk.

VR-simuleringsprosjektet har utviklet seg til et verktøy til bruk i undervisning og i andre læringsarenaer. Vi har latt oss inspirere av VR-simuleringer som er gjort ved Sykehuset Innlandet, der man har tatt dette i bruk gjennom simuleringssenteret SIMInnlandet. Dette senteret tilbyr medisinsk simulering innen psykisk helsevern, blant annet innen VR. Gjennom VR-simuleringsprosjektet har vi kjøpt inn utstyr til opptak og redigering av filmer og har opparbeidet oss kunnskap og kompetanse til å produsere filmer selv. Vi håndterer også den pedagogiske delen opp mot Prehospital Klinikk i Stavanger som eier dette prosjektet. Dette gjør det til et fleksibelt og kostnadseffektivt verktøy.

Målet med dette prosjektet er å videreføre VR-simulering til avdeling for Akutt og Intensiv Psykiatri for å stimulere til økt profesjons- og refleksjonskompetanse. Noe som vil gi en forbedret pasientbehandling samt være med å redusere personalskader, usikkerhet og utrygghet hos personalet. Når dette er implementert i Avdeling for Akutt og Intensiv Psykiatri, vil vi distribuere produktet og undervisningsopplegg til andre avdelinger og klinikker på SUS og andre foretak.

Prosjektstøtten fra Akuttnettverket satte oss i stand til å videreutvikle verktøyet og dedikere filmer og utstyr til akuttpsykiatriske avdelinger. I løpet av høsten 2020 har vi filmet situasjoner som omhandler ulike pasientmøter. Til sammen har laget 12 filmer.

Vi har evaluert utstyr og prøvd ut ulike typer VR-briller. Vi har nå kjøpt inn 10 stk PICO VR-briller. For å forenkle gjennomføringen av VR-simuleringen har vi kjøpt inn lisens til et program som lar oss fjernstyre de filmene vi ønsker å se. Vi har også kjøpt inn et nettbrett for å fjernstyre disse brillene.

I løpet av våren 2021 vil vi sette opp brillene med de nye filmene og prøve ut fjernstyringen. Deretter vil vi gjennomføre VR- simulering i akuttpostene. Denne simuleringen lar seg gjennomføre i personalmøter og internundervisninger som det allerede er satt av tid til i turnus. Vi har prøvd ut simuleringen i andre sammenhenger, blant annet for paramedisinstudentene i Stavanger. Dette har vi fått svært gode tilbakemeldinger på. Vi har derfor stor tro på at dette er et verktøy for læring som gir svært god effekt. Prinsippene bak Train The Trainer pedagogikken er implementert verktøyet.

Gjennomføring av VR simulering følger denne malen:

1. Brief
2. VR- simulering
3. Refleksjonsbasert debrief

Brief

En brief varer omtrent 10-20 min. Dette inkluderer tid til å bli kjent med VR brillene. Når du føler deg trygg på å bruke VR-briller og håndkontrollere, vil briefen ta kortere tid. Ved innføring av fjernstyring vil vi forenkle gjennomføringen av briefen og det vil redusere den teknologiske barrieren.

VR- simulering

Filmen starter og du er plassert i en situasjon der helsepersonell møter pasient. Du er deltaker i situasjonen, og både pasient og helsepersonell henvender seg til deg. Du kan ikke svare da det ikke er en interaktiv film. Opplevelsen av å være til stede i en reell situasjon er likevel tilstede. Du har på deg støydempende hodetelefoner. Det er et mål at alle dine sanser er rettet mot det som skjer foran deg, og at du ikke blir forstyrret av andre lyder eller blir distraheret av andre tanker og inntrykk. Dette gjør at du husker mange detaljer fra situasjonen og har et godt grunnlag for den refleksjonsbaserte debriefen i etterkant. Filmene varer fra 3 til 8 minutter.

Refleksjonsbasert debrief

Alle VR-simuleringer ledes av en fasilitator. Det er under den refleksjonsbaserte debriefingen at opplevelsen under simuleringen analyseres og kobles til kunnskap og refleksjon. Økt profesjons- og refleksjonskompetanse basert på veiledete erfaringer fra VR- simuleringen er det ønskede resultatet. En debrief tar fra 20 til 40 min.

Totalt sett tenker vi at en VR-simulering tar mellom 30 og 60 minutter. Hvis avdelingene har eget utstyr og egne fasilitatorer kan de gjennomføre slike simuleringer i ledige stunder og/eller i personalmøter og i internundervisningstid.

Følg med på nettsiden for mer informasjon om prosjektet:

[Transport av psykisk syke - Helse Stavanger \(helse-stavanger.no\)](https://helse-stavanger.no)

Vedlegger mal for gjennomføring av VR simulering. Avslutning av prosjektet vil være når akuttpostene har implementert VR-simulering som en del av undervising/fagutviklingen på sengepostene. Dette beregnes til å være i løpet av høsten 2021.

VR-simulering som prosjekt, har skap stor interesse utover vår avdeling og vårt foretak. Vi er nå i gang med å etablere et nasjonalt nettverk for VR simulering noe som vi tror vil stimulere og inspirere til å ta i bruk dette verktøyet. Vi ser potensial for å bruke dette i flere andre fagområder og situasjoner. Vi planlegger blant annet å filme en brannøvelse, som vi håper helseforetaket kan bruke i løpet av 2021.

Frode Bremseth

Stavanger 12. april 2021.

Prosjektleder – VR simulering