

Þróun á kennslumyndefni í sýndarveruleika og reynsla nemenda

Þorsteinn Jónsson^{1,2}; Birgir Þorgeirsson³; Snædís Kristinsdóttir^{1,2}

1) Hjúkrunar- og ljósmóðurfræðideild Háskóla Íslands, 2) Landspítali, 3) Medagógic



Inngangur

Aðferðir til kennslu í heilbrigðisvísindum eru fjölmargar. Stafræn þróun býður uppá nýja nálgun í miðlun þekkingar og er vaxandi áhugi á notkun sýndarveruleika í kennslu. Sýndarveruleiki felur í sér tækni sem leyfir þátttakendum á gagnvirkan hátt að komast í tæri við sýndarheim sem endurspeglar raunheima.

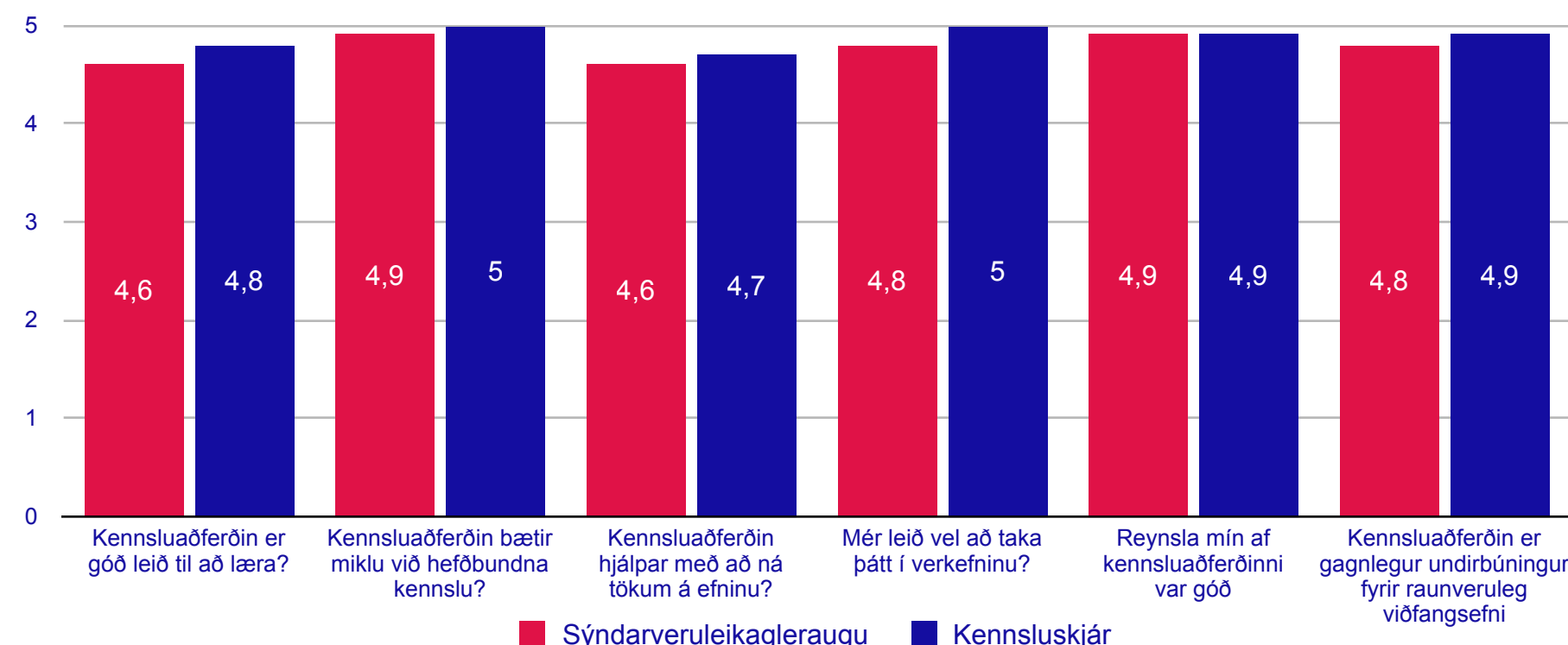
Rannsóknir á sýndarveruleika í heilbrigðisvísindakennslu eru fáar en vísbendingar hafa komið fram um að kennsluaðferðin sé árangursrík.

Efniviður og aðferð

Þróuð og hönnuð voru gagnvirk bráðatilfelli og tekin upp sem 360° kennslumyndefni, þar sem þátttakandi var hluti af atburðarrásinni. Stuðst var við tækni að nafni cenarioVR® við hönnun kennslumyndefnisins. Verkefnið var styrkt af Nýsköpunarsjóði námsmanna í samstarfi við íslenska heilsutækni fyrirtækið Medagógic ehf.

Átta hjúkrunarfræðinemum á 4. námsári var boðið að prófa kennslumyndefnið. Annarsvegar með sýndarveruleikagleraugum og hinsvegar á kennsluskjá í tveggja til þriggja manna hópum. Í kjölfarið svöruðu þátttakendur frumsömdum spurningalista um reynslu og ávinning kennsluaðferðar á fimm stiga kvarða, auk opinnar spurningar.

Um var að ræða hentugleikaúrtak og fór rannsóknin fram í hermisetri í Eirbergi á haustmíssi 2022.



Reynsla og upplifun nemenda af kennslumyndefni: Sýndarveruleikagleraugu (VR 360°) og kennsluskjár

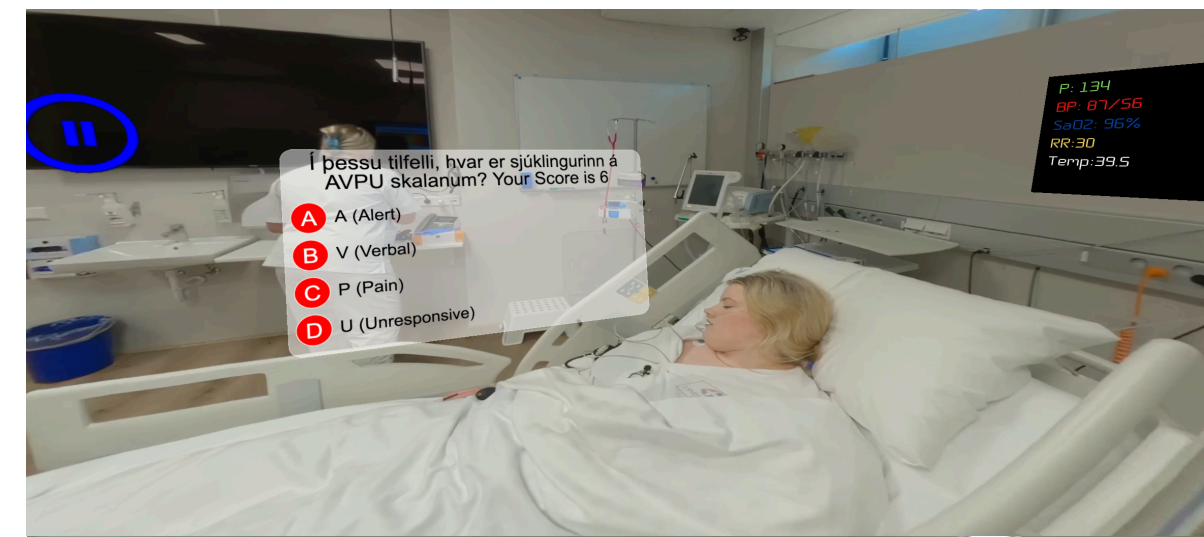
Niðurstöður

Hönnuð voru tvö gagnvirk kennslumyndefni í sýndarveruleika. Í fyrsta lagi um 6 mínútna kennslumyndefni í kerfisbundnu líkamsmati hjá bráðveikum sjúklingi og í öðru lagi um 4 mínútna kennslumyndefni um fyrstu viðbrögð í endurlífgun á sjúkrastofnun.

Fram kom að 75% þátttakenda höfðu áður prófað sýndarveruleika (n=6).

Allir þátttakendur mjög sammála eða sammála því að gaman hafi verið að prófa sýndarveruleika sem kennsluaðferð (n=8). Þegar spurt var hvort kennsluaðferðin væri góð leið til að læra, var meðaltalið 4,7 af 5 mögulegum. Sjá betur samanburð á reynslu af sýndarveruleikagleraugum og kennsluskjá á mynd 1.

Í opnu spurningunni komu fram atriði eins og: „Skemmtileg upplifun - eins og að vera á staðnum“; „Raunverulegt! Líður eins og að vera í aðstæðunum“; „Mig svimaði örlítið með VR gleraugun og fannst ég aðeins vera missa jafnvægi“.



Ályktun

Niðurstöður benda til að gagnvirk kennsluafni í sýndarveruleika bæti við núverandi kennsluaðferðir. Aðgengilegt reyndist að hanna kennsluafni í sýndarveruleika.

Þörf er á að rannsaka sýndarveruleika sem kennsluaðferð í heilbrigðisvísindum betur með stærra og slambiúrtaki.