



# Etisk refleksjon på deltid sykepleie med 360 video

Eirin Gudevold, Seniorrådgiver ved seksjon for Læringsstøtte og Digital Utvikling,  
Hanne Køhn Løken, Høgskolelektor ved Fakultet for Helsevitenskap, Institutt for Sykepleie,  
Jorunn Hov, Førsteamanuensis ved Fakultet for Helsevitenskap, Institutt for Sykepleie ved VID vitenskapelige høgskole

Gjennom å utvikle 360 video om tema «Etikk på sykehjem» vil vi gi førsteårsstudentene erfaring med å stå i en etisk utfordrende situasjon som de kan kjenne igjen når de kommer ut i praksis. Vi ønsker å utforske VR-formatet for å fremstille kompleksiteten i etiske dilemmaer fra praksis på sykehjem. I VR står studentene midt i situasjonen på en måte som kan gi mer autentiske følelser, refleksjoner og bedre forståelse enn vanlig video.



Innspillingen har foregått som et samhandlingsprosjekt mellom VID og Carpe Diem demenslandsby i Bærum kommune. Videoen omhandler beboer Anne på 97 år som trenger hjelp med personlig hygiene, men motsetter seg hjelpen. I prosjektet brukes sykehjemmets rom og ansatte for å gjøre 360 videoene autentiske, praksisnære og for å bygge bro til praksis.

«Det var kanskje en av fordelene, at alle er på en måte i sin egen lille boble og ser akkurat det samme. Men alle har jo forskjellige synspunkt på hva man har sett.»

«Man får kanskje føle litt på korsen det er å vere i situasjonen, for man veit jo ikke heilt korsen man vil reagere i de forskjellige situasjonane, så da er det greitt å få testa det ut litt, på eit vis.»



## Undervisning

- Simultan avspilling i VR i helklasse
- Refleksjon og diskusjon av etisk dilemma i gruppe og plenum
  - Systematisk modell for etisk refleksjon (SME-modell)

## Metode

- Kvalitativ casestudie med to undervisere og to klasser
- Gruppeintervjuer med studentene
- Tematisk analyse etter Braun og Clarke (2006)

## Foreløpige funn

- Positive til å bruke VR
- Deltagelse og samarbeid
- Flere perspektiver på samme situasjon
- Betydningen av tidligere erfaringer
- Husker det bedre

## Veien videre

- Videreutvikle 360 videoen med ulike perspektiver og detaljer
- Tydeligere læringsmål
- Økt interaktivitet