

SNU SENTER FOR NYSKAPENDE UTDANNINGER

SIMULERING I FAGSKOLEN

IDEER, TIPS OG ERFARINGER FRA SEKTOREN

Kontakt oss for mer informasjon

KAPITTEL 1

HVORFOR DETTE HEFTET?

Kanskje er du allerede i gang med simulering.

Kanskje er du nysgjerrig på metoden, men usikker på hvor du skal begynne. Eller kanskje leter du etter nye ideer til hvordan undervisningen kan bli enda mer praksisnær og engasjerende for studentene dine.

Uansett hvor du befinner deg, er du ikke alene.

Innhold

Hvorfor dette heftet? 2
Hvorfor simulering? 4
Simulering i praksis 7
Før du starter 8
Debriefing – der læringen skjer 13
Erfaringer fra sektoren 16
Vanlige utfordringer og løsninger 20
Tips fra undervisere 22
Veien videre 26

Simulering har de siste årene fått en stadig viktigere plass i høyere yrkesfaglig utdanning. Stadig flere undervisere oppdager hvordan realistiske og praksisnære situasjoner kan hjelpe studentene med å omsette teori til handling, utvikle ferdigheter og reflektere over egne valg i trygge omgivelser.

Samtidig finnes det mange måter å arbeide med simulering på. Noen fagskoler har egne simuleringssentre og avansert utstyr, mens andre skaper sterke læringsopplevelser gjennom rollespill, case og enkle pedagogiske grep. Det viktigste er ikke teknologien, men hvordan simuleringen brukes for å fremme læring.

Dette heftet er laget for deg som ønsker inspirasjon, ideer og praktiske råd. Her finner du erfaringer fra fagskoler som allerede bruker simulering aktivt, kombinert med kunnskap fra faglitteratur og pedagogisk utviklingsarbeid.

Målet er ikke å presentere én riktig måte å gjøre ting på, men å dele erfaringer som kan gjøre det enklere å komme i gang, videreutvikle eksisterende praksis eller få nye perspektiver på egen undervisning.

Simulering handler i bunn og grunn om å gi studentene mulighet til å øve før de møter tilsvarende situasjoner i arbeidslivet.

Gjennom trygge læringsarenaer kan de prøve, feile, reflektere og lære – uten at det får konsekvenser for pasienter, brukere, kunder, produksjon eller sikkerhet.

Vi håper dette heftet kan gi deg både inspirasjon og konkrete verktøy til å utforske hva simulering kan bety i din undervisning. Det trenger ikke være komplisert å komme i gang. Noen ganger er det de enkle grepene som gir de største læringsopplevelsene.

Dette heftet er ikke en lærebok:

Målet er å dele erfaringer fra praksisfeltet og gi konkrete råd som kan brukes direkte i planlegging og gjennomføring av simulering.

KAPITTEL 2

HVORFOR SIMULERING?

Fra teori til praksis

En sentral utfordring i all yrkesutdanning er å hjelpe studentene med å omsette teori til praktisk handling.

Det er ikke tilstrekkelig å kunne gjengi fagstoff eller beskrive prosedyrer. Studentene må også kunne bruke kunnskapen i situasjoner som krever vurderinger, samarbeid og beslutninger.

Simulering er en læringsmetode som gir studentene mulighet til nettopp dette.

Gjennom realistiske og praksisnære scenarioer får studentene anledning til å anvende kunnskap, ferdigheter og generell kompetanse i trygge omgivelser. De kan prøve ut ulike handlingsalternativer, erfare konsekvenser av egne valg og reflektere over erfaringene i etterkant.

På denne måten fungerer simulering som en bro mellom teori og praksis. Læringen blir mer konkret, relevant og lettere å overføre til situasjoner studentene senere vil møte i arbeidslivet.

Fra flyindustri til fagskole

- Simulering som læringsmetode har sine røtter i flyindustrien. På 1980-tallet begynte man å bruke simulering for å trene håndtering av kritiske situasjoner og styrke samarbeid i team. Erfaringene viste at trening i realistiske, men trygge omgivelser kunne bidra til færre feil, bedre beslutninger og økt sikkerhet.
- I dag brukes simulering innen helseutdanninger, tekniske fag, maritime utdanninger og en rekke andre yrkesrettede utdanninger. Felles for dem alle er behovet for å gi studentene erfaring med situasjoner som kan være krevende å trene på i virkeligheten.

Et svar på arbeidslivets behov

Arbeidslivet stiller stadig høyere krav til kvalitet, sikkerhet, samhandling og omstillingsevne. Samtidig utvikles teknologi, arbeidsprosesser og tjenestetilbud i høyt tempo. Dette påvirker hvilke kompetanser studentene trenger når de går ut i jobb.

I mange yrker forventes det at nyutdannede kan samarbeide med andre, håndtere uforutsette situasjoner og ta faglige beslutninger under tidspress. Slike ferdigheter utvikles ikke gjennom teori alene.

Gjennom simulering kan studentene trene på situasjoner som ligner dem de møter i yrkeslivet. De får erfaring med å anvende fagkunnskap i praksis, kommunisere med andre og håndtere utfordringer i et trygt læringsmiljø. Dette kan bidra til økt trygghet, bedre rolleforståelse og større handlingskompetanse.

Hva er simulering?

- Simulering kan beskrives som en planlagt læringsaktivitet der virkelige situasjoner gjenskapes eller etterlignes for læringsformål. Målet er ikke nødvendigvis å kopiere virkeligheten fullt ut, men å skape en læringssituasjon som oppleves relevant og meningsfull for deltakerne.
- Simulering kan gjennomføres på mange ulike måter. Noen ganger brukes enkel scenariobasert simulering. Andre ganger benyttes simulatorer, markører, digitale verktøy eller virtuelle læringsmiljøer.
- Felles for alle former for simulering er at studentene får anledning til å observere, vurdere, handle og reflektere i et strukturert læringsforløp.

Tipsboks

Simulering handler ikke om teknologi – det handler om læring

Et enkelt simuleringsscenario kan gi stort læringsutbytte dersom læringsutbyttene er tydelige og refleksjonen etterpå er god.

Tilgang til læringssituasjoner

En viktig styrke ved simulering er at den gir tilgang til læringssituasjoner som ellers kan være vanskelige å oppnå. Situasjonene kan være sjeldne, komplekse, risikofylte eller utfordrende å gjennomføre som en del av ordinær undervisning eller praksis.

Gjennom simulering kan studentene øve på slike hendelser i trygge omgivelser og få erfaringer som ellers ville vært vanskelig tilgjengelige. Dette gjør det mulig å utvikle både faglige ferdigheter, samarbeidsevne og beslutningskompetanse før situasjonene oppstår i arbeidslivet.

Hvorfor lærer studentene bedre gjennom simulering?

Mange forbinder læring med å lese, lytte og tilegne seg kunnskap. Simulering bygger på en forståelse av læring der erfaring og refleksjon står sentralt.

Når studentene deltar i et scenario, får de erfaringer som kan utforskes og bearbeides i etterkant. De får anledning til å prøve ut kunnskap i praksis, vurdere egne handlinger og diskutere alternative løsninger sammen med andre.

Denne prosessen bidrar til at læringen blir mer aktiv og relevant. Studentene blir ikke bare mottakere av kunnskap, men deltakere i egen læringsprosess.

Erfaringsbasert læring

Den amerikanske læringsforskeren David Kolb beskriver læring som en kontinuerlig prosess der erfaring og refleksjon henger tett sammen.

Modellen består av fire faser:

1. Erfaring
2. Refleksjon
3. Begrepsdannelse
4. Utprøving

Gjennom simulering får studentene anledning til å bevege seg gjennom alle disse fasene. Scenarioet gir erfaring, mens debriefingen gir rom for refleksjon og faglig bearbeiding.

Tipsboks

Simulering gir erfaring.

Debriefing gjør erfaringen om til læring.

Derfor bør refleksjonen etter scenarioet planlegges med samme omhu som selve gjennomføringen.

KAPITTEL 3

SIMULERING I PRAKSIS

En strukturert læringsprosess

En simulering består av mer enn selve scenarioet. Læringsutbyttet skapes gjennom hele prosessen – fra planlegging og briefing til gjennomføring og refleksjon. Selv en enkel simulering bør derfor ha en tydelig struktur.

De fleste simuleringsaktiviteter kan deles inn i følgende hovedfaser:

- Forberedelser
- Briefing
- Scenario
- Debriefing
- Overføring til praksis.

Disse fasene henger tett sammen og bidrar hver på sin måte til studentenes læring.

KAPITTEL 4

FØR DU STARTER

Fra idé til gjennomføring

God simulering starter lenge før studentene møtes i simuleringsrommet.

Erfaring viser at læringsutbyttet blir best når simuleringen er godt planlagt og tydelig knyttet til studiets læringsutbytter.

Briefing

Briefing gjennomføres før selve scenarioet og skal forberede studentene på simuleringen. Her avklares læringsutbytter, roller, rammer og praktisk informasjon. Briefingen skal også bidra til psykologisk trygghet ved å tydeliggjøre at simuleringen er en læringsarena der det er lov å prøve, feile og lære.

En god briefing gjør deltakerne tryggere på hva som forventes og legger et godt grunnlag for læring i scenarioet og debriefingen.

Det er lett å la seg inspirere av spennende scenarioer eller avansert utstyr. Likevel er det sjelden teknologien som avgjør kvaliteten på simuleringen. Det viktigste er at aktiviteten har et tydelig formål og bidrar til ønsket læring. Dette kapittelet gir en oversikt over sentrale spørsmål som bør avklares før simuleringen planlegges og gjennomføres.

Begynn med læringsutbyttene

Det første spørsmålet bør alltid være:
Hva skal studentene lære?

Læringsutbyttene skal være styrende for alle valg som tas videre i planleggingen. De påvirker blant annet valg av scenario, organisering av grupper, valg av simuleringsform, observasjonspunkter og innholdet i debriefingen.

Dersom læringsutbyttene er uklare, blir det vanskelig å vite om simuleringen faktisk har bidratt til læring.

Tipsboks

Start med læringsutbyttene – ikke scenarioet.

Mange begynner med å tenke ut en spennende situasjon. Ofte blir simuleringen bedre dersom man først avklarer hva studentene skal lære.

SMART som støtte i planleggingen

Mange undervisere bruker SMART-prinsippet når læringsmål skal konkretiseres:

S – Spesifikke

M – Målbare

A – Attraktive og motiverende

R – Relevante

T – Tidsbestemte

SMART-prinsippet kan bidra til å gjøre både planlegging, gjennomføring og evaluering enklere.

Hva kjennetegner god simulering?

God simulering handler ikke nødvendigvis om avansert teknologi eller omfattende scenarioer. Erfaringer fra fagskolesektoren viser at noen felles kjennetegn går igjen. Studentene må vite hva de skal lære. Scenarioet må oppleves som relevant og gjenkjennelig. Deltakerne må få anledning til å handle, vurdere og ta beslutninger selv. Det må være lov å prøve, feile og lære, og erfaringene må bearbeides gjennom strukturert refleksjon.

Husk

Det er summen av disse faktorene som skaper læring – ikke teknologien alene.

Velg riktig form for simulering

Det finnes mange måter å gjennomføre simulering på. Valg av metode bør styres av læringsutbyttene, studentenes nivå, tilgjengelige ressurser og tiden som er tilgjengelig.

Scenariobasert simulering

Dette er den enkleste og mest fleksible formen for simulering. Studentene arbeider med et konkret scenario eller en case knyttet til fagområdet. Metoden passer godt når målet er å trene på kommunikasjon, samarbeid, vurderinger, prosedyrer eller beslutningstaking.

Fullskalasimulering

I fullskalasimulering forsøker man å gjenskape arbeidslivets situasjoner så realistisk som mulig. Dette kan innebære bruk av realistiske omgivelser, avanserte simulatorer, figuranter og flere roller. Metoden egner seg godt når studentene skal håndtere komplekse situasjoner og samhandle i team.

Stop-and-go-simulering

I denne formen stoppes scenarioet underveis for korte refleksjoner og tilbakemeldinger. Metoden passer særlig godt for nybegynnere eller ved innlæring av nye prosedyrer.

Hybridsimulering

Hybridsimulering kombinerer flere former for simulering. Det kan for eksempel være en kombinasjon av figuranter, simulatorer og digitale verktøy.

Tipsboks

Velg den enkleste løsningen som oppnår læringsutbyttet.

Mer teknologi gir ikke nødvendigvis bedre læring.

Planlegg scenarioet

Scenarioet er rammen rundt læringsaktiviteten. Et godt scenario bør være relevant, realistisk, tilpasset studentenes nivå og støtte læringsutbyttene som skal oppnås. Det er ofte de gjenkjennelige situasjonene fra arbeidslivet som gir størst læringsutbytte. Målet er ikke å lage den mest kompliserte situasjonen, men å skape et læringsrom som inviterer til refleksjon og utvikling.

Før scenarioet ferdigstilles, kan det være nyttig å stille følgende spørsmål:

- Hvordan starter scenarioet?
- Hvilken informasjon skal studentene få?
- Hvilke utfordringer skal de møte?
- Hvordan avsluttes scenarioet?
- Hva ønsker vi at de skal reflektere over etterpå?

Fallgruve

For mange læringsmål. Det er ofte bedre å oppnå to læringsutbytter godt enn seks læringsutbytter halvgodt.



Psykologisk trygghet

For at simulering skal gi godt læringsutbytte, må deltakerne oppleve trygghet før, under og etter aktiviteten.

Mange studenter opplever simulering som mer realistisk og utfordrende enn forventet.

Noen kjenner på prestasjonspress, mens andre er redde for å gjøre feil foran medstudenter og lærere. Studentene må derfor oppleve at simuleringen er en læringsarena og ikke en test.

Tipsboks

- *Avklar forventninger før start*
- *Avtal taushetsplikt ved behov*
- *Skill mellom person og handling*
- *Fokuser på læring fremfor prestasjon*
- *Vis respekt for alle bidrag*

Avklar rammene

Praktiske forhold kan ha stor betydning for læringsutbyttet.

Tenk gjennom:

Hvor skal simuleringen foregå?

Hvor lenge skal den vare?

Hvor mange studenter deltar?

Hvor mange fasilitatorer trengs?

Hvilket utstyr er nødvendig?

Hvilke roller skal inngå?

Sjekkliste

- ❑ Lokaler er bestilt
- ❑ Utstyr er testet
- ❑ Roller er fordelt
- ❑ Scenario er gjennomgått
- ❑ Læringsutbytter er tydelige
- ❑ Debriefing er planlagt

Roller i simuleringen

Ulike simuleringer krever ulike roller.

- **Fasilitator:** Planlegger, gjennomfører og leder refleksjonen.
- **Operatør:** Har ansvar for simulatorer og tekniske løsninger.
- **Deltakere:** Studentene som deltar aktivt i scenarioet.
- **Observatører:** Studenter som følger scenarioet og bidrar med observasjoner i debriefingen.
- **Figuranter eller markører**: Personer som spiller roller i scenarioet for å øke realismen og styrke kommunikasjonstreningen.

Fasilitatorrollen

Fasilitatoren har en nøkkelrolle gjennom hele prosessen. Oppgaven er ikke først og fremst å undervise, men å legge til rette for læring.

En god fasilitator:

- skaper trygghet
- holder fokus på læringsutbyttene
- observerer uten å dominere
- stiller spørsmål fremfor å gi svar
- tilpasser scenarioet underveis
- fremmer refleksjon og læring

Målet er å hjelpe studentene til å finne egne løsninger og utvikle egen forståelse.



KAPITTEL 5

DEBRIEFING – DER LÆRINGEN SKJER

Hvorfor debriefing?

Mange forbinder simulering med selve scenarioet. Studentene løser en oppgave, håndterer en situasjon eller trener på en ferdighet.

Erfaring viser imidlertid at den viktigste delen av simuleringen ofte kommer etterpå.

Debriefing er den strukturerte samtalen som gjennomføres etter et scenario. Her får deltakerne anledning til å reflektere over egne handlinger, dele observasjoner og utforske sammenhenger mellom det som skjedde og hvorfor det skjedde.

Målet er ikke å finne feil eller peke ut vinnere og tapere. Målet er læring.

Et trygt læringsmiljø

For mange studenter kan det oppleves sårbart å delta i simulering. Derfor er trygghet en forutsetning for god læring.

Studentene må oppleve at:

- det er lov å gjøre feil
- alle bidrag har verdi
- refleksjon er viktigere enn prestasjon
- ulike perspektiver blir lyttet til

Fasilitatoren har et særlig ansvar for å skape en atmosfære preget av respekt, støtte og nysgjerrighet.

Tipsboks

Simulering gir erfaring.
Debriefing gjør erfaringen om til læring.

Debriefingens fire faser

1. Sett scenen

Fasilitatoren etablerer rammene for samtalen og inviterer deltakerne inn i refleksjonen.

Eksempler på spørsmål:

- Hvordan opplevde dere scenarioet?
- Hva sitter dere igjen med nå?
- Hva var førsteinntrykket deres?

2. Beskrivelse

Deltakerne beskriver hendelsesforløpet.

Eksempler på spørsmål:

- Hva skjedde?
- Hvordan oppfattet dere situasjonen?
- Hvilke observasjoner gjorde dere?

Tipsboks

Gode refleksjonsspørsmål starter ofte med «hva» og «hvordan».

3. Analyse

Dette er kjernen i debriefingen. Her utforskes vurderinger, beslutninger og handlinger.

Eksempler på spørsmål:

- Hva gjorde at dere valgte denne løsningen?
- Hvilken informasjon bygget dere beslutningen på?
- Hvilke alternativer vurderte dere?

4. Anvendelse

Til slutt kobles erfaringene til framtidig praksis.

Eksempler på spørsmål:

- Hva lærte dere?
- Hva vil dere gjøre annerledes neste gang?
- Hvordan kan erfaringene brukes i praksis?

Spørsmål som fremmer refleksjon

Åpne spørsmål bidrar ofte til dypere refleksjon enn spørsmål som kan besvares med ja eller nei.

Eksempler:

- Hva fungerte bra?
- Hva var utfordrende?
- Hvordan fungerte teamet?
- Hva lærte dere?
- Hva ville dere gjort annerledes?
- Hva trenger dere å lære mer om?

Debriefing handler også om teamarbeid

Mange av de viktigste læringspunktene handler ikke nødvendigvis om tekniske ferdigheter, men om hvordan deltakerne:

- kommuniserte
- fordelte oppgaver
- tok beslutninger
- støttet hverandre
- håndterte usikkerhet

Dette er ferdigheter som er avgjørende i arbeidslivet, uavhengig av fagområde.

Husk dette

En vellykket simulering er ikke nødvendigvis den hvor alt går riktig. Ofte oppstår den viktigste læringen når deltakerne får utforske utfordringer, feilvurderinger og usikkerhet i et trygt læringsmiljø.

Derfor bør debriefingen prioriteres med minst like stor omhu som planleggingen og gjennomføringen av scenarioet.



KAPITTEL 6

ERFARINGER FRA SEKTOREN

Hva lærte vi gjennom partnerskolebesøket?

Som en del av arbeidet med dette heftet møttes representanter fra Fagskolen Rogaland, Fagskolen Vestland og Fagskolen Trøndelag gjennom et partnerskolebesøk i regi av Senter for nyskapende utdanninger (SNU).

Målet var å dele erfaringer, diskutere utfordringer og utforske hvordan simulering kan brukes og videreutvikles som læringsmetode i fagskolen.

Samtalene ga verdifull innsikt i hva som fremmer kvalitet i simuleringsbasert undervisning. Til tross for ulike fagområder og organisering var deltakerne overraskende samstemte om hvilke faktorer som har størst betydning for studentenes læringsutbytte.

Simulering som læringsmetode

Deltakerne delte erfaringer om hva som skaper gode læringsprosesser i simulering. Et sentralt funn var betydningen av at fasilitatorer kjenner hele prosessen – fra prebrief og briefing til scenario og debriefing. Flere understreket at det å utvikle egne scenarioer gir en dypere forståelse av læringsmålene og et mer detaljert fokus på gjennomføringen.

Samtidig ble det fremhevet at fasilitatorrollen kan utøves på ulike måter, men at en tydelig og strukturert prosess er avgjørende for å sikre kvalitet og læringsutbytte.

Betydningen av forberedelse

Erfaringene viste at studentene opplever større trygghet og bedre læringsutbytte når de får informasjon, læringsmål og case tilsendt på forhånd. God forberedelse bidrar til å redusere usikkerhet og gjør studentene mer aktive og deltakende i simuleringen.

Flere av skolene sender ut materiale én uke før gjennomføring, og noen benytter også podkaster eller andre læringsressurser som introduksjon til simulering som metode. Erfaringene viser at jo bedre forberedt studentene er, desto lettere blir det å identifisere og tette kunnskapshull.

Tips fra sektoren

«Jo bedre studentene er forberedt, desto mer får de ut av simuleringen.»

Fidelity – å skape realistiske læringssituasjoner

Et gjennomgående tema var betydningen av høy grad av realisme (fidelity). Rom, utstyr, markører, klær og dukker bør være så virkelighetsnære som mulig for å skape gjenkjennelse og innlevelse hos studentene.

Deltakerne delte flere eksempler på hvordan realistiske scenarioer skaper sterke læringsopplevelser. Når studentene opplever situasjonen som ekte, øker både engasjementet og læringsutbyttet. Samtidig ble det understreket at god planlegging og testing av scenarioet på forhånd er avgjørende for at simuleringen skal fungere som tiltenkt.

Debriefing – kjernen i læringen

Debrief ble løftet fram som den viktigste delen av simuleringsprosessen. Erfaringene viser at en strukturert

debriefing gir studentene mulighet til å reflektere over egne handlinger, analysere situasjonen og overføre læringen til praksis.

Flere fasilitatorer beskrev betydningen av å bruke en undrende og refleksjonsfremmende tilnærming fremfor å påpeke feil direkte. Målet er å skape et trygt læringsmiljø der studentene selv oppdager forbedringsområder og utvikler sin kliniske vurderingsevne.

Det ble også diskutert hvordan debriefing brukes i ulike fagfelt, og hvordan erfaringene fra simulering kan bidra til økt bevissthet rundt refleksjon og læring etter hendelser i arbeidslivet.

Tips fra sektoren

«God debriefing er viktigere enn avansert utstyr.»

Gruppestørrelse og organisering

Diskusjonene viste at det finnes ulike erfaringer med optimal gruppestørrelse. Flere mente at grupper på 10–12 studenter fungerer godt, mens andre foretrekker mindre grupper for å sikre aktiv deltakelse.

Samtidig ble det understreket at observatørrollen også gir betydelig læringsutbytte, selv om den innebærer mindre praktisk deltakelse. Sammensetningen av studentgrupper og balansen mellom sterke og svake studenter ble også diskutert som viktige faktorer for læring.

Tips fra sektoren

«Observatørrollen gir ofte mer læring enn man tror.»

Ressurser og ledelsesforankring

Et viktig tema var behovet for ledelsesforankring og tilstrekkelige ressurser. Simulering krever flere undervisere, teknisk støtte og omfattende planlegging sammenlignet med tradisjonell klasseromsundervisning.

Deltakerne var samstemte om at simulering er en ressurskrevende metode, men samtidig en av de mest læringsfremmende undervisningsformene som er tilgjengelige. For å sikre kvalitet er det nødvendig at ledelsen anerkjenner og prioriterer ressursbehovet.

Tverrfaglighet og videre utvikling

Seminaret viste stor verdi av tverrfaglig samarbeid. Deltakerne erfarte at simulering på tvers av fagområder avdekker perspektiver og utfordringer som ellers ikke ville blitt synlige.

Det ble særlig løftet fram hvordan bruk av menneskelige markører kan styrke læringen også innen tekniske og maritime simuleringer. Flere planlegger å ta i bruk dette i større grad fremover.

Et konkret tips som ble delt, var å involvere undervisere fra andre fagområder som markører. Dette gir økt forståelse for simuleringsmetodikk og kan bidra til nye idéer og videre utvikling av undervisningen.

Oppsummering

Partnerskolebesøket har styrket samarbeidet mellom fagskolene og bidratt til økt kompetanse innen simulering. Gjennom erfaringsutveksling, refleksjon og faglige diskusjoner har deltakerne fått nye perspektiver på planlegging, gjennomføring og evaluering av simulering. Samarbeidet har synliggjort verdien av realistiske læringsmiljøer, strukturert debriefing, god forberedelse og tverrfaglig samarbeid som grunnlag for høy kvalitet i simuleringsbasert undervisning.



KAPITTEL 7

VANLIGE UTFORDRINGER OG LØSNINGER

Simulering trenger ikke å være komplisert, men de fleste som starter opp møter noen av de samme utfordringene.

Heldigvis finnes det ofte enkle løsninger.

Tipsboks

Simulering gir erfaring.
Debriefing gjør erfaringen om til læring.



Utfordring	Mulig løsning
Lite tid	Start med korte scenarioer
Lite utstyr	Bruk rollespill og case
Få lærere	Bruk observatørroller og peer-to-peer-læring
Nervøse studenter	Prioriter briefing og trygghet
Lav aktivitet	Tydeliggjør roller og ansvar
For mange læringsmål	Velg få og tydelige læringsutbytter
For lite tid til refleksjon	Reduser scenarioet og prioriter debriefing

Erfaring fra sektoren

De fleste som lykkes med simulering, har startet i liten skala.

Mange undervisere forteller at terskelen for å komme i gang var høyere enn nødvendig. Når de først startet, oppdaget de at enkle scenarioer ofte ga like godt læringsutbytte som mer omfattende opplegg.

Simulering handler derfor ikke om å gjøre alt perfekt. Det handler om å skape relevante læringssituasjoner som hjelper studentene med å utvikle kompetansen de trenger i arbeidslivet.

KAPITTEL 8

TIPS FRA UNDERVISERE

Gjennom arbeidet med simulering utvikler undervisere erfaringer som sjelden står beskrevet i lærebøker eller fagartikler. Mange av disse erfaringene handler om små grep som gjør det lettere å lykkes i praksis.

Dette kapitlet samler råd og refleksjoner som går igjen hos undervisere som bruker simulering som en del av undervisningen.

Start enkelt

En av de vanligste erfaringene er at terskelen for å komme i gang ofte oppleves høyere enn nødvendig.

Mange forbinder simulering med egne simuleringssentre, avansert utstyr og omfattende planlegging. Erfaringene fra sektoren viser imidlertid at læringsutbyttet i stor grad handler om planlegging, gjennomføring og refleksjon – ikke om teknologien som brukes.

Et enkelt scenario, en relevant case eller et rollespill kan være nok til å skape gode læringssituasjoner.

Tipsboks

Ikke vent på perfekte rammer.

De fleste som lykkes med simulering, har startet med enkle scenarioer og utviklet metodikken gradvis.

Tydelige læringsutbytter gjør alt enklere

Når læringsutbyttene er tydelige, blir det lettere å velge scenario, organisere gruppene og lede debriefingen.

Tydelige mål gjør det også enklere for studentene å forstå hensikten med aktiviteten og hva de skal fokusere på underveis.

Mange utfordringer i simulering kan spores tilbake til uklare læringsutbytter eller for mange mål i samme scenario.

Debriefingen er viktigere enn scenarioet

Dette er kanskje det rådet som går mest igjen blant erfarne fasilitatorer. Et scenario som ikke går helt som planlagt kan likevel gi svært godt læringsutbytte dersom refleksjonen etterpå er god. På samme måte kan et teknisk vellykket scenario gi begrenset læring dersom debriefingen blir overfladisk eller uteblir.

Tipsboks

Prioriter refleksjon fremfor perfeksjon.

Læring oppstår ofte når studentene får anledning til å utforske det som var vanskelig, uventet eller utfordrende.

La studentene få prøve og feile

Det kan være fristende å hjelpe studentene videre når de står fast eller er usikre.

Samtidig oppstår mye av læringen nettopp når deltakerne må stoppe opp, tenke selv og finne egne løsninger.

Fasilitatorens oppgave er ikke å forhindre alle feil, men å sørge for at feilene blir gjenstand for refleksjon og læring.

Skap trygghet før du utfordrer

Trygghet er en forutsetning for læring. Når studentene opplever at simuleringen er et trygt sted å prøve, feile og lære, øker både deltakelsen og refleksjonen.

Mange undervisere trekker fram briefing og tydelige forventninger som avgjørende faktorer for å skape gode læringsmiljøer.

Husk at observatørene også lærer

I mange simuleringer deltar ikke alle aktivt i scenarioet. Det betyr ikke at de ikke lærer.

Observatører kan ofte legge merke til andre ting enn de som står midt i situasjonen. Gjennom målrettede observasjonsoppgaver kan observatørene bidra med verdifulle perspektiver i debriefingen.

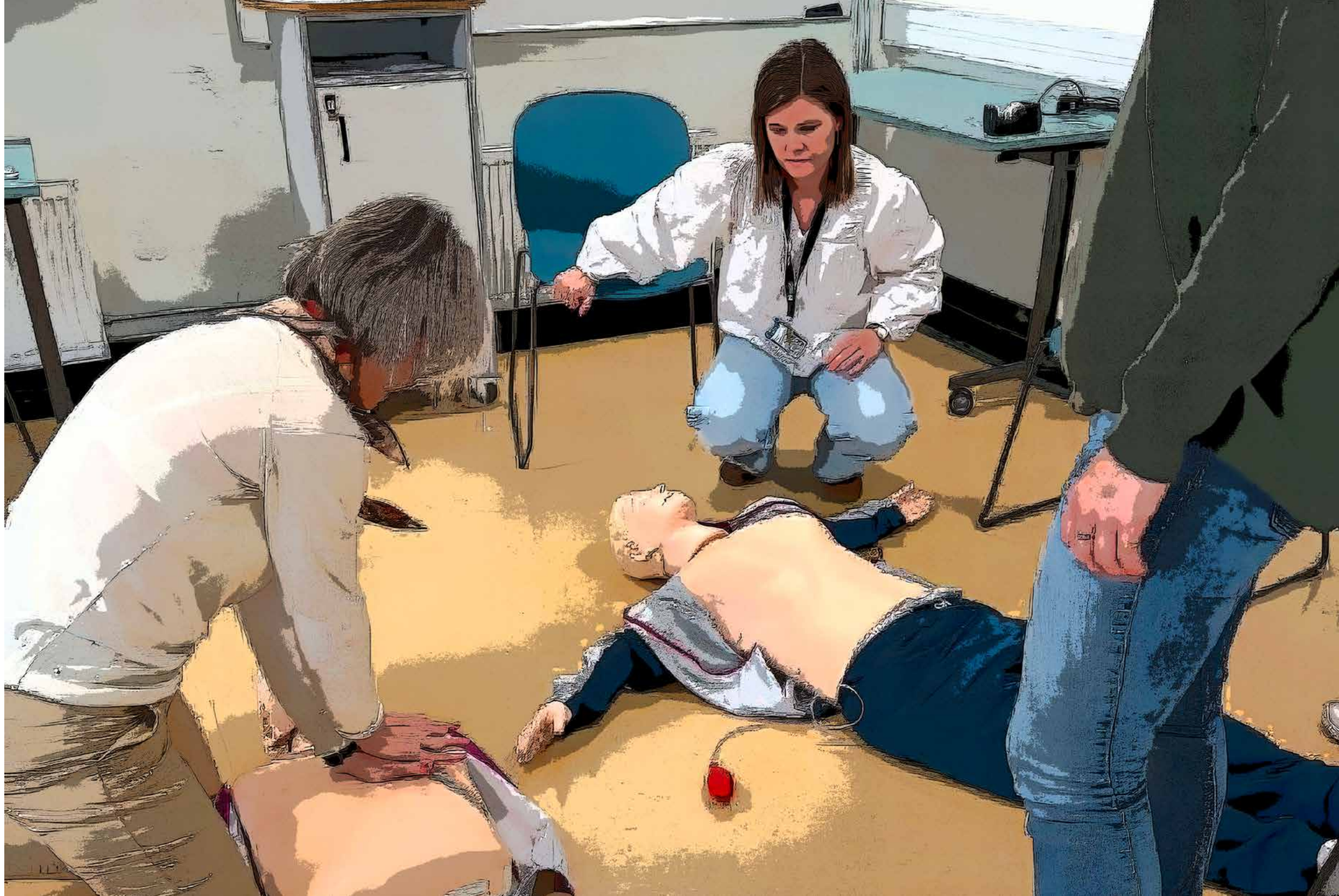
Simulering handler også om kommunikasjon

Selv når målet er å trene faglige eller tekniske ferdigheter, viser erfaring at mange av de viktigste læringspunktene handler om kommunikasjon, samarbeid og rolleforståelse.

Det kan derfor være nyttig å inkludere spørsmål om teamarbeid og samhandling i debriefingen, selv når scenarioet primært handler om faglige oppgaver.

Erfaringer fra undervisere

- Start enkelt. Det viktigste er ikke utstyret, men refleksjonen etterpå.
- La studentene få prøve og feile. Det er ofte der den viktigste læringen skjer.
- Debriefingen er viktigere enn scenarioet.
- Tydelige læringsutbytter gjør planleggingen mye enklere.
- Et godt rollespill kan gi like mye læring som avansert teknologi.
- Det er bedre å gjøre én simulering godt enn fem simuleringer halvveis.



KAPITTEL 9

VEIEN VIDERE

Simulering er i stadig utvikling i fagskolesektoren.

Stadig flere utdanninger tar metoden i bruk, og erfaringene viser at simulering kan bidra til å styrke studentenes handlingskompetanse, samarbeidsevne og trygghet i yrkesrollen. Samtidig er simulering langt mer enn en enkelt undervisningsmetode.

Når simulering brukes systematisk og målrettet, kan den bidra til kvalitetsutvikling i utdanningene og styrke koblingen mellom teori og praksis.

Tipsboks

Det viktigste er ikke å lage perfekte simuleringer.

Det viktigste er å skape læringssituasjoner som gir studentene mulighet til å prøve, reflektere og lære.

Deling skaper utvikling

En viktig erfaring fra sektoren er at utviklingen går raskere når fagmiljøer deler erfaringer med hverandre.

Mange undervisere bruker tid på å utvikle scenarioer, refleksjonsspørsmål og undervisningsopplegg som også kan være nyttige for andre.

Ved å dele erfaringer, utfordringer og løsninger kan sektoren bygge videre på eksisterende arbeid i stedet for å starte på nytt hver gang.

Samarbeid mellom fagskoler kan derfor bidra til både kvalitetsutvikling og mer effektiv ressursbruk.

Kompetanse utvikles gjennom praksis

Ingen blir ekspert på simulering gjennom å lese om det alene. Kompetanse utvikles gjennom planlegging, gjennomføring, refleksjon og videreutvikling. Erfaring viser at undervisere som jevnlig bruker simulering, gradvis utvikler større trygghet både som fasilitatorer og som scenarioutviklere. Det viktigste er derfor å komme i gang.

Simulering som del av kvalitetsarbeidet

Simulering kan være et viktig verktøy i arbeidet med å utvikle utdanningskvalitet. Gjennom simulering får studentene anledning til å anvende kunnskap i realistiske situasjoner, samtidig som utdanningene kan teste og videreutvikle undervisningsformer som fremmer aktiv læring. Når simulering knyttes tett til læringsutbytter og arbeidslivets behov, kan metoden bidra til å styrke relevansen i utdanningene.

Nye muligheter

Utviklingen innen teknologi åpner nye muligheter for simulering. Digitale læringsarenaer, virtuelle miljøer, videoverktøy og kunstig intelligens kan gi nye måter å organisere simulering på. Samtidig viser erfaringene at teknologi aldri kan erstatte betydningen av gode læringsutbytter, trygg fasilitering og strukturert refleksjon.

Teknologien bør derfor ses som et hjelpemiddel – ikke som målet i seg selv.

Avslutning

Målet er å skape gode læringsopplevelser som hjelper studentene med å utvikle kunnskap, ferdigheter og kompetanse som er relevant for arbeidslivet.

Enten simuleringen gjennomføres ved hjelp av rollespill, figuranter, digitale løsninger eller avanserte simulatorer, er det de samme prinsippene som ligger til grunn:

- Tydelige læringsutbytter
- Relevante og realistiske scenarioer
- Trygge læringsmiljøer
- Aktiv deltakelse
- Strukturert refleksjon

Når disse elementene er på plass, kan simulering bli en kraftfull læringsmetode som bidrar til å styrke både utdanningskvalitet og studentenes handlingskompetanse.

For mer informasjon, ta kontakt med simuleringsansvarlig/SNU
leif.kjetil.knudsen@skole.rogfk.no

Litteraturliste:

«Pasientsimulering i helsefag – en praktisk innføring».
Terje Ødegården, Solveig Struksnes, Bjørn Hoffmann (red.).
Gyldendal, 2. utgave 2025

«Teamarbeid i helsetjenesten fra et kvalitets- og pasientsikkerhetsperspektiv».
Sissel Eikeland Husebø og Randi Ballangrud (red.).
Universitetsforlaget 2021

«Pasientsikkerhet, teori og praksis».
Karina Aase, Universitetsforlaget, 3. utgave 2018

«Pensumbøkene forteller ikke hvordan du skal vise empati – det lærer vi her.»

Rune Moen, MIH-student

«Det fine med simulering er at du blir bedre forberedt til å håndtere situasjoner når det gjelder.»

May Christine Surdal Anderson, student i ammeveiledning

«Studentene lærer mer av simulering enn å sitte hjemme og lese.»

Studiekoordinator, akutt syke

PSYKOLOGISK TRYGGHET ER NØKKELEN

Et trygt læringsmiljø gjør det lettere å fokusere på læring og mål.
Fasilitatorens viktigste jobb er å skape trygghet i briefing, scenario og debriefing.

Læringssirkelens fire faser (Kolb, 2015)
Erfaring ➜ Refleksjon ➜ Begrepsdannelse ➜ Utprøving

Simulering kompletterer teori med erfaring og refleksjon
– og gir studentene trygghet i møte med virkeligheten.

Ta videreutdanning innen simulering:

- Simulering og fasilitering for yrkesfag (15 stp.)
- Simulering og fasilitering for helsefag (30 stp.)

Kontakt oss for mer informasjon

SNU SENTER FOR NYSKAPENDE UTDANNINGER
FAGSKOLEN ROGALAND
Fagskulen Vestland
Trøndelag høyere yrkesfagskole
Direktoratet for høyere utdanning og kompetanse

JS NORGE · Concept: JS Media Tools A/S · 116198 · www.jsnorge.no