

2026-05-07

Kari Pihl



Slutrapport HEaD projekt 2023-2024

Immersiv simulering: en resurs för ämnesmässig didaktik

Samverkanspartners: Anniken Jensen, Helena Bäck, Gunilla Egonsdotter & Magnus Israelsson

1. Bakgrund och projektets utgångspunkt

Projektet *Immersiv simulering: en resurs för ämnesmässig didaktik* initierades inom ramen för HEaD med syftet att undersöka och utveckla didaktiska metoder för användning av immersiv simulering i högre utbildning. Utgångspunkten var RCR Simulation Lab vid Mittuniversitetet, en tekniskt avancerad och forskningsnära miljö för immersiv simulering, samt ett identifierat behov av mer erfarenhetsbaserade läraaktiviteter inom professionsutbildningar.

Särskilt fokus riktades mot socionomprogrammet, där studenter förväntas utveckla professionsfärdigheter som är svåra att fullt ut tillgodose genom traditionell undervisning. Projektet byggde vidare på tidigare pilotaktiviteter i labbet som visat att immersiv simulering upplevs som engagerande, realistisk och lärandefrämjande av studenter, samt på ett starkt intresse från lärarna inom ämnet socialt arbete.

2. Projektets syfte och mål

Projektets övergripande syfte var att utveckla och pröva didaktiska arbetssätt där immersiv simulering används som ett integrerat verktyg i undervisningen, snarare än som ett fristående inslag. Målet var att skapa en didaktisk verktygslåda som:

- stärker studenters förmåga till empati, reflektion och professionellt omdöme,
- möjliggör erfarenhetsbaserat lärande i situationer som är svåra eller olämpliga att träna i verkligheten,
- kan användas återkommande och långsiktigt inom utbildningsprogram.

Ett centralt mål var att förankra användningen av RCR Simulation Lab i ordinarie kursstruktur och därigenom skapa hållbar pedagogisk utveckling.

3. Genomförande

Projektet genomfördes i nära samarbete mellan RCR:s simuleringslabb och ämnet socialt arbete. Under projektets gång utvecklades två undervisningsmoment baserat på immersiv simulering, ett moment med fokus på omhändertagande av barn (inom kursen SA049A), och ett annat moment

där det simuleras ett planerat hembesök i samband med en barnautredning. Momentet är ett led i kursen SA089G som handlar om social utsatthet och fokus här är PPU (personlig professionell utveckling).

Efter utvecklings- och testfasen integrerades hembesöket som ett obligatoriskt inslag i socionomprogrammet i en kurs på termin fyra (från HT2025). Momentet i RCR:s simuleringslabb genomförs strukturerat och med tydlig pedagogisk inramning, där simuleringarna följs av gemensam reflektion, diskussion och koppling till teori i en hemtentamen.

4. Resultat och måluppfyllelse

Projektets viktigaste resultat är att immersiv simulering inte enbart prövades som pedagogisk metod, utan etablerades som ett permanent och obligatoriskt moment inom socionomprogrammet. Detta innebär att projektets mål om långsiktig förankring i utbildningsmiljön har uppnåtts.

Responsen från både studenter och lärare har varit mycket positiv. Studenter har beskrivit momentet som engagerande, realistiskt och relevant för deras framtida yrkesroll, och som ett värdefullt komplement till både teoretisk undervisning och verksamhetsförlagd utbildning. En student skriver i kursutvärderingen:

”Det sista vi gjorde i RCR-labbet är faktiskt det roligaste och mest spännande vi har gjort under hela den här utbildningen så långt. Där fick man verkligen känna på hur det skulle kunna kännas i ett hembesök, man fick lära sig mycket om sig själv och hur man reagerar och tänker. Otroligt bra utvecklande moment. Mer sånt!”

Lärare har framhållit att simuleringarna skapat nya möjligheter att arbeta med perspektivtagande och professionsnära reflektion. Detta ligger i linje med de positiva erfarenheter som tidigare pilotaktiviteter visade. Dessutom är obligatoriska uppgifter kopplade till moment i labbet svåra att lösa med hjälp av AI, vilket möjliggör en större chans för studenterna att uppfylla kursens lärandemål när det kommer till personlig professionell utveckling (PPU). Detta underlättar även för lärarna att bedöma i vilken utsträckning dessa mål har uppnåtts.

Projektet har därmed bidragit till:

- ökad kvalitet i utbildningen genom erfarenhetsbaserat lärande,
- utveckling av nya didaktiska metoder inom professionsutbildning,
- stärkt samverkan mellan ämnesmiljö och RCR Simulation Lab.

5. Värde för utbildningsmiljö och organisation

För socionomprogrammet har projektet inneburit ett konkret tillskott i form av en undervisningsform som förbereder studenterna för den komplexa verklighet de möter i yrkeslivet. För RCR Simulation Lab har projektet bidragit till vidareutveckling av den didaktiska verktygslådan och visat på labbets potential som en långsiktig resurs för utbildning, inte enbart för forskning eller tillfälliga projekt.

Därutöver har projektet skapat erfarenheter och modeller som kan överföras till andra utbildningsprogram och ämnen vid Mittuniversitetet, samt ligga till grund för framtida fortbildnings- och uppdragsutbildningar.

6. Sammanfattande slutsatser

Projektet har framgångsrikt uppfyllt sina mål genom att omsätta pedagogisk utveckling i faktisk och varaktig förändring av utbildningen. Genom att integrera immersiv simulering som ett obligatoriskt moment i socionomprogrammet har projektet visat hur digital och erfarenhetsbaserad pedagogik kan bidra till ökad relevans, kvalitet och studentengagemang i professionsutbildningar.

Projektets resultat utgör därmed ett starkt exempel på hur satsningar inom HEaD kan leda till hållbar pedagogisk utveckling med tydlig nytta för både studenter, lärare och lärosätet som helhet.