

Når kaoset rammer: VR som treningsverktøy for innsatspersonell ved masseskader

Solveig Pederstad Rise¹, Benedicte Cunningham Eckhoff¹ & Inger Anne Kvam¹

¹ NTNU – bachelor i paramedisin

Introduksjon

Studien undersøker om VR-teknologi kan være et effektivt læringsverktøy for å øke felles situasjonsforståelse og trening på masseskadetriage. Samt hvor egnet RAMP-triage er som et alternativ til den nasjonale veilederen for masseskadetriage, i dynamiske høyrisikomiljøer. Studien sammenligner, og undersøker felles forståelse for triagering og samhandling mellom deltakere fra ulike nødetater og den akuttmedisinske kjede.

Metode

Studien benytter kvalitativ metode, hvor det anvendes strukturerte intervjuer og observasjon av deltakerne. Det er 16 deltakere i studien. Deltakerne fikk en kort, informativ introduksjon om triagemodellen RAMP og praktisk gjennomføring av simuleringen. Deretter gjennomførte deltakerne et masseskadescenario ved bruk av VR-teknologi. Deltakerne triagerte 25 pasienter i scenariet. Deretter ble deltakerne intervjuet av to forskere med spørsmål fra en intervjuguide. Svarene til deltakerne ble notert av to intervjuere

Resultat

Resultatene fra studien viser at det er stor positivitet rundt VR-teknologi blant deltakerne, men at dette må supplere annen fysisk øving. VR-basert trening kan øke felles forståelse av taktisk triage og samhandling på skadested. Blant flertallet av deltakerne, ses implementeringen av triagemodellen RAMP som effektivt og enkelt. I tillegg er det stort behov for trening på masseskade, og bruk av VR vises å være nyttig på området.

Konklusjon

Denne studien tyder på at VR-trening kan være et nyttig verktøy i opplæring av RAMP-triage i høytrusselsituasjoner. RAMP-modellen ble vurdert som effektiv og enkel å bruke, og deltakerne opplevde treningen som engasjerende og læringsrik. Selv om det er enkelte begrensninger med denne type trening, så gir det grunnlag for videre forskning på området.