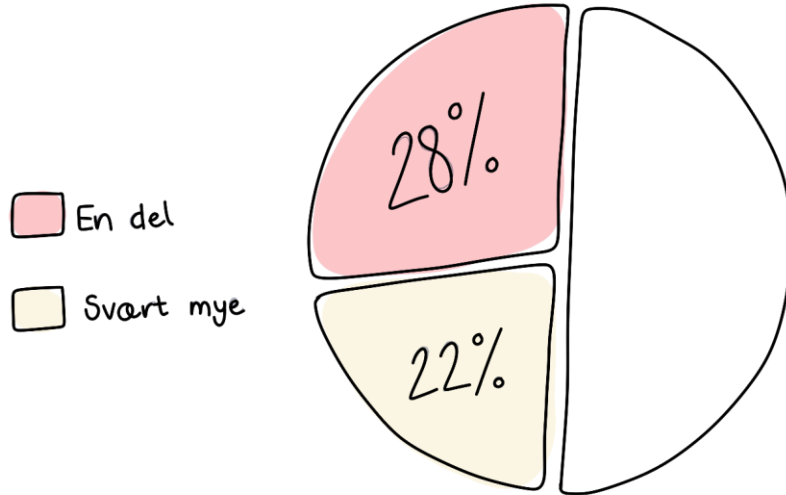


Ta ordet med Virtual Reality



- «Gamification» – Prosjekt digitale mestringsverktøy for psykisk helse
 - SiO, Sit, Norges Arktiske studentsamskipad og Sammen
- Målgruppe: Studenter med sterk ubehag ved å «ta ordet»

Ta ordet-kurset

- Psykoedukasjon og eksponering i trygg gruppe
- 10 deltakere, 4 dager x 3 timer
- Teori og øvelser, lekser mellom kursdagene



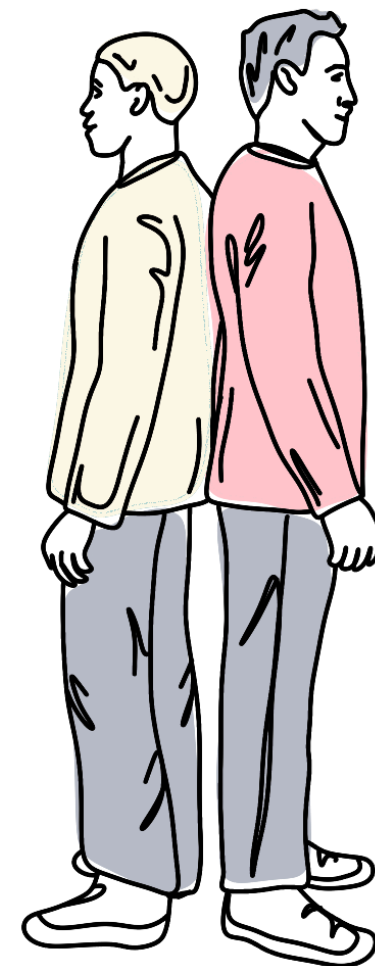
VR-briller



- Programvare med avatarer
 - Velge størrelsen på rom og antall tilhørere
 - Velge vanskelighetsgrad
 - Presentere eller observere
- Hensikt: supplere eksponering
 - Mengde
 - Størrelse på gruppen man presenterer for

Ta ordet-kurs med VR høst 2023

- 12 studentsamskipnader deltok i opplæringen.
- 7 studentsamskipnader har gjennomført kurset.



Tilbakemeldinger

- Stor interesse fra studenter og fagmiljø
 - Men: utfordringer med påmelding på kurset

«Kan anbefale kurset til alle som gruer seg til muntlig fremføring, det gjorde stor forskjell på meg på kort tid.»

«Jeg er veldig takknemlig for dette kurset og jeg er stolt av meg selv for å ha møtt opp alle gangene, til tross for frykt. Det var godt å finne en trygg arene å kunne feile i.»

- VR-brillen
 - Studentene får til å bruke dem, men bruker dem ikke mye mellom kursdagene.
 - Spredte tilbakemeldinger – noen liker godt, andre trives ikke med det
 - Mer bruk, større utbytte



Muligheter videre?



- Bruk av VR-brillene utenom kurs
- Bredere samarbeid om rekruttering av studenter
- Arrangere kurs i samarbeid med fagmiljøer

