

Læringsbiblioteket

Et samarbeidsprosjekt mellom forskere og bibliotekarer om formidling av oppsummert forskning på digitalisering og læring

Malene Wøhlk Gundersen, universitetsbibliotekar
Hege Kristin Ringnes, førstebibliotekar
Universitetsbiblioteket, OsloMet – storbyuniversitetet



<https://laeringsbiblioteket.no/>

Bakgrunnen

Program for forskning på digitalisering og læring

1. **Identifisere og formidle eksisterende oppsummert forskning gjennom et emnebibliotek**
2. Generere ny forskning gjennom egen primærforskning

Læringsbiblioteket – et samarbeidsprosjekt mellom:

- Fakultet for helsevitenskap
- Senter for profesjonsstudier
- Universitetsbiblioteket



Premiss

- Prosjekt i perioden **2018-2020**
- Knyttet til **helsefag** – ved OsloMet

Formål

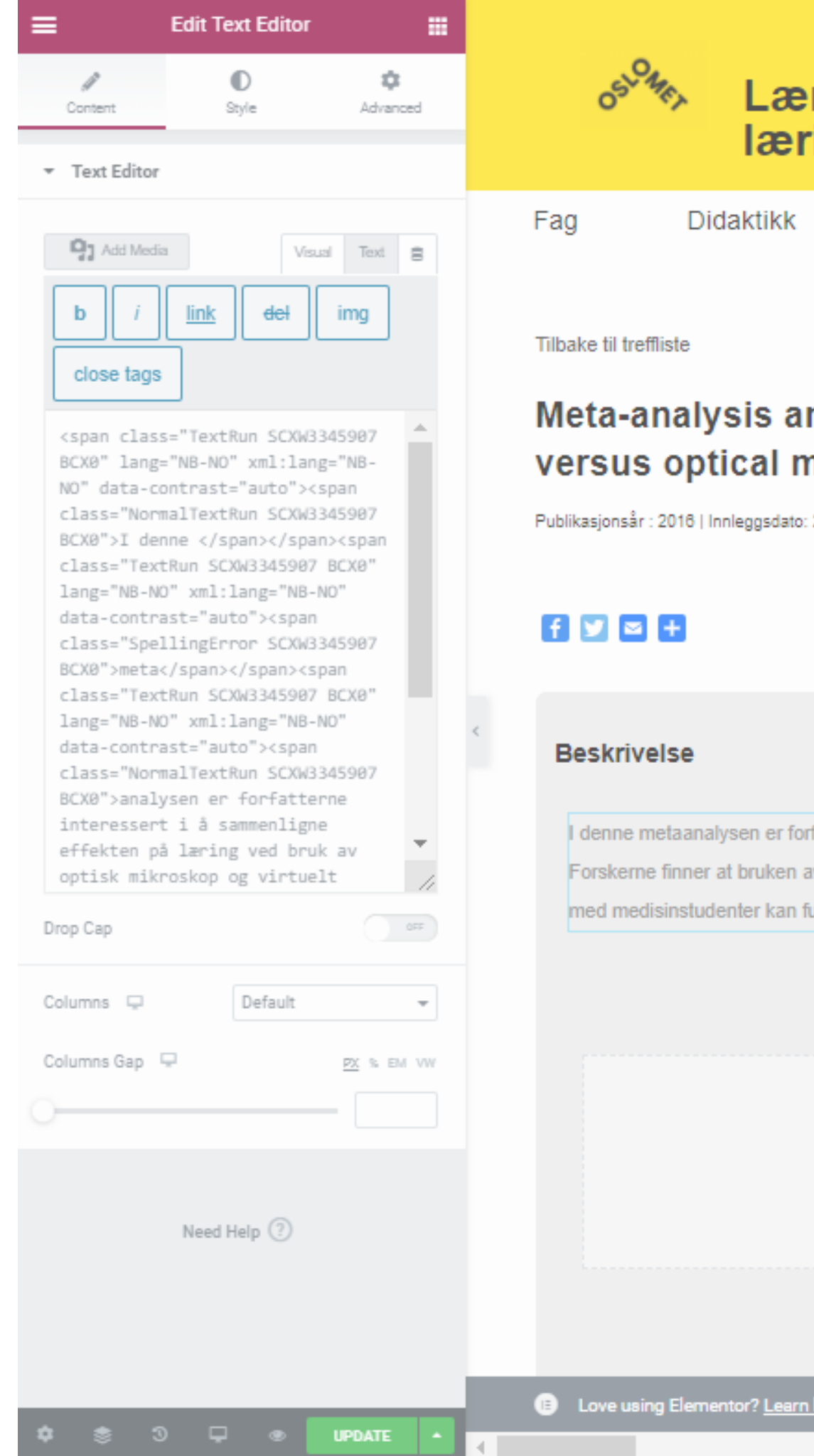
- **Formidle** oppsummert forskning om hvordan digitalisering av utdanning bidrar til læring

Format

- **Metode:** basert på systematiske oversikter
- Database: bygget opp rundt e-handelsløsning i **WordPress**

Målgruppe

- **Forskere** i forbindelse med egen primær- eller sekundærforskning
- **Undervisere** som ønsker seg faglig oppdatering



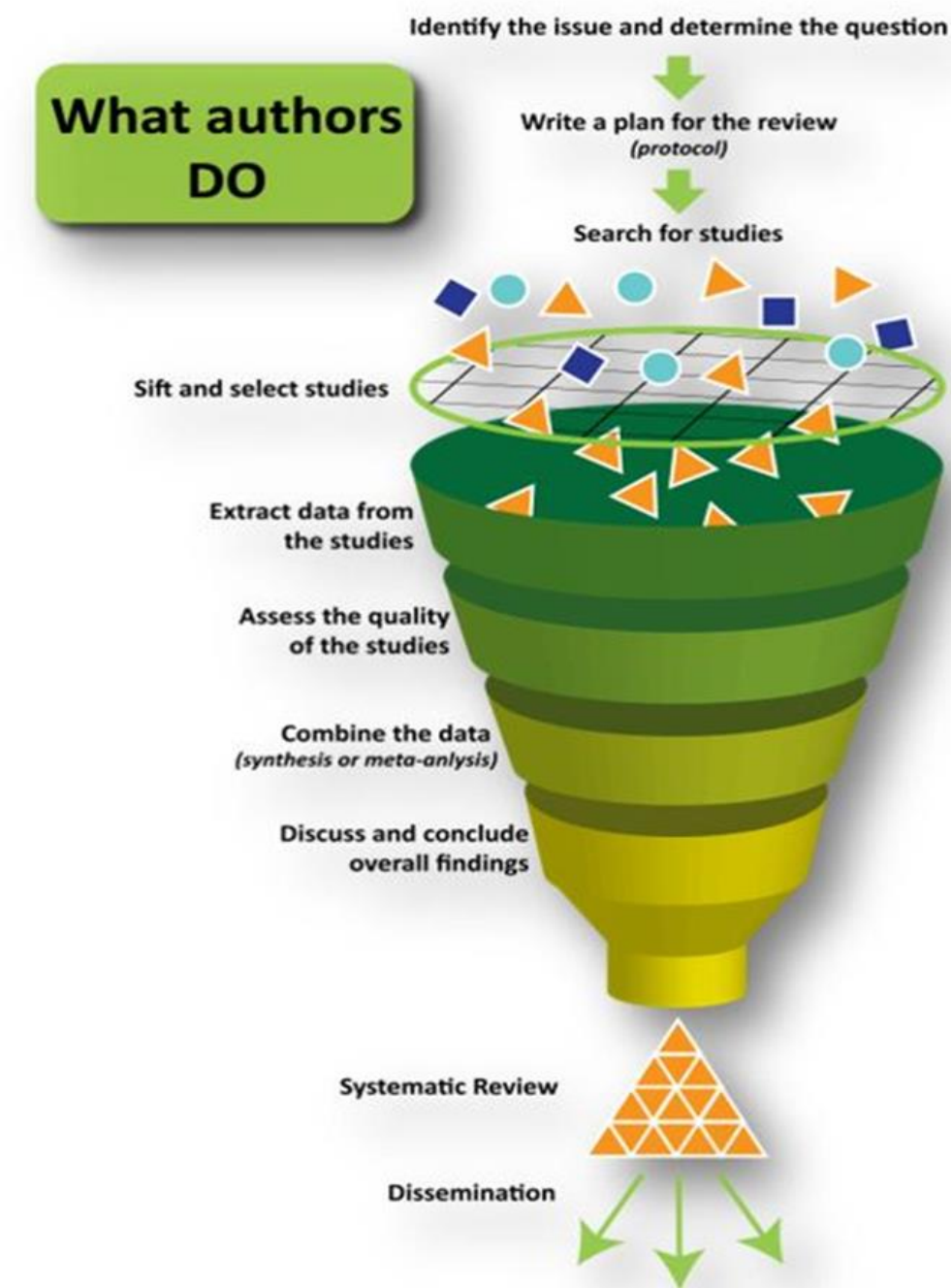
Kunnskapsoppsummeringer

Oppsummert forskning har en tydelig definert problemstilling, en dokumentert og transparent søkehistorikk, tydelige inklusjons og eksklusjonskriterier, kvalitetsvurdering av inkluderte studier og en samlet analyse

(Petticrew og Roberts, 2006)

Systematiske kunnskapsoppsummeringer innebærer at man bruker en systematisk og transparent metode for å sammenfatte og syntetisere resultater fra eksisterende studier.

(www.nornesk.no)



I kontekst – kunnskapsoppsummeringer er stadig mer aktuelt

- IN SUM
- Kunnskapssenter for utdanning
- Health Evidence

Kunnskapssenter for utdanning

Forskningssenteret sammenstiller og formidler nasjonal og internasjonal forskning på utdanningsområdet

The image shows two overlapping website screenshots. The top screenshot is for 'Health Evidence', featuring a maroon header with the logo, a search bar, and navigation links (Search, Products, Tools, Consultation, About Us). Below the header, it states 'Helping public health use best evidence in practice since 2005'. The bottom screenshot is for 'IN SUM', with a green header containing the logo, language options (ENG, NOR), and a font size selector (aa). The main content area has a large image of a family and the text 'Database for systematiske oversikter om effekt av tiltak for barn og unges psykiske helse og velferd'. Below this are three green buttons: 'Forebyggende og helsefremmende tiltak', 'Tidlig innsats', and 'Behandling og hjelpetiltak', followed by a bar for 'Alle tiltaksnivåer'. To the right of the IN SUM screenshot is a sidebar for 'Find Evidence' with a description of the service and a 'Use Evidence' section.

Kunnskapsoppsummeringer identifiserer kunnskapshull



Kavlifondet • Forskningsprosjekter • Kavlifondets program for helseforskning • Kavlifondets helseforskningsprogram: Utlysning av forskningsmidler for 2021
14. desember 2020

KAVLIFONDETS HELSEFORSKNINGSPROGRAM: UTLYSNING AV FORSKNINGSMIDLER FOR 2021

Kavlifondets program for helseforskning skal dele ut totalt 20 millioner kroner til forskningsprosjekter som omhandler utvalgte kunnskapshull innen barn og ungdoms psykiske helse.

Kunnskapshull

Kunnskapshullene ble valgt i en tretrinnsprosess:

1. Kavlifondets fagråd for strategiske spørsmål identifiserte kunnskapshull ved å søke etter systematiske oversikter i utvalgte databaser
2. Kavlifondets brukerpanel gav sin prioritering av kunnskapshullene
3. Kavlifondet besluttet hvor mange av de øverst rangerte kunnskapshullene som inkluderes i utlysningen

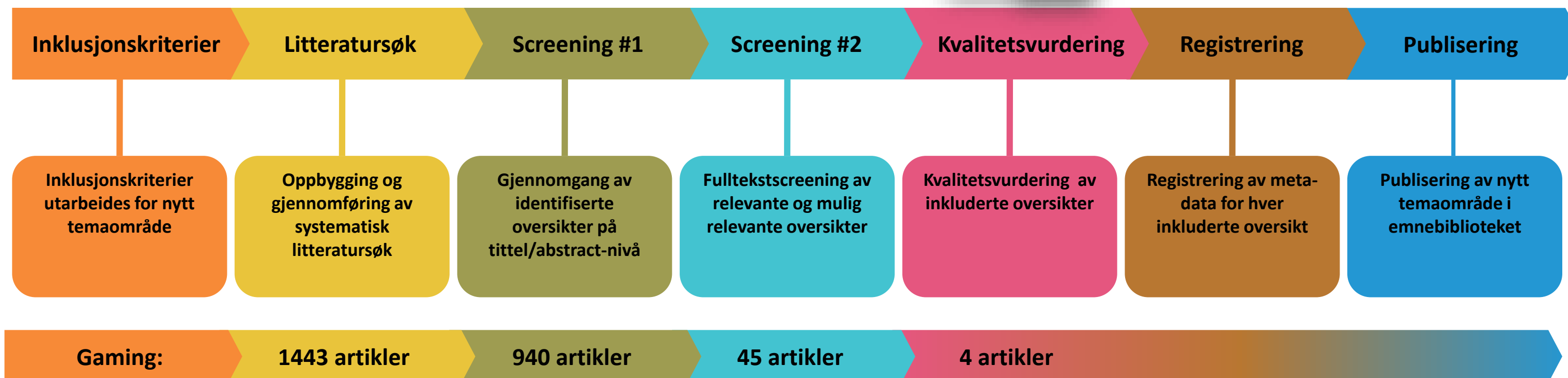
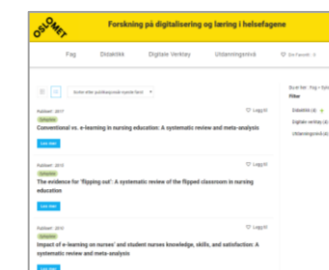
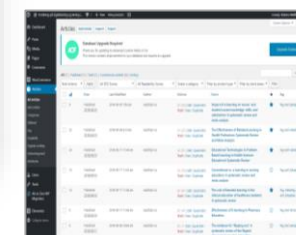
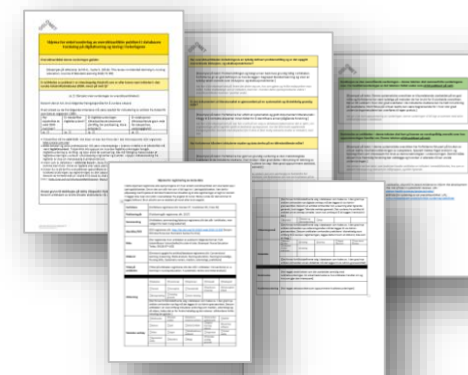
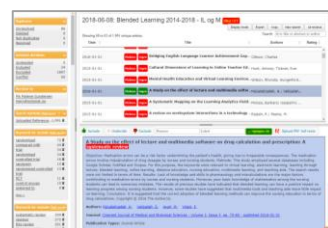
Kunnskapshullene

1. Hva er effekten av tiltak for barn som har blitt utsatt for overgrep og omsorgssvikt eller som har opplevd vold i nære relasjoner?
2. Hva er effekten av tiltak for å redusere mobbing og nettmobbing blant barn og ungdom?
3. Hva er effekten av tiltak for å redusere ensomhet hos barn og unge?
4. Hva er effekten av tiltak rettet mot psykisk helse i barnevern?
5. Hva er effekten av ikke-medikamentelle tiltak for barn og unge med ADHD?
6. Hva er effekten av psykologiske og psykososiale tiltak for barn og unge med posttraumatisk stresslidelse?
7. Hva er effekten av psykoterapi for å forbedre følelsesregulering hos ungdom?
8. Hva er effekten av psykososiale tiltak for skolevegring?
9. Hva er effekten av psykososiale tiltak for ungdom som er utsatt for massive traumer?
10. Hva er effekten av skolebaserte psykososiale tiltak for å fremme psykisk helse hos barn og unge?

Les mer om kunnskapshullene i dette dokumentet.

Potensielle søkere anbefales å lese de systematiske oversiktene nøye for utfyllende informasjon om forskningsbehovet.

Arbeidsmetoden



Inklusjonskriterier

Inklusjons og eksklusjonskriterier defineres. Eksempel:

Gaming:

Det finnes en rekke definisjoner av gaming som didaktisk verktøy. I dette tilfellet har vi brukt følgende inklusjonskriterier for bruk av digitale spill, eller gaming, i undervisningen: **Et spill beskrives som en regelstyrt aktivitet som er interaktiv, konkurransepreget eller målrettet i den forstand at man får tilbakemelding på og rangeres/vinner noe på bakgrunn av hvor godt man har gjort det. I vår sammenheng må spillet også være digitalt.**

Litteratursøk - databaser:

- Medline
- Embase
- The Cochrane Library
- Epistemonikos
- Cinahl
- ERIC
- Education Source
- Teacher Reference Center
- Web of Science
- Scopus

Litteratursøk - 4 elementer:

1. Kunnskapsoppsummeringer
2. Helsefag ved OsloMet
3. Nyere forskning (2010-Present)
4. Variabel: Blended learning, Flipped classroom, Gaming, Digital simulering etc.

Inkluderte forskningsoppsummeringer

Metodefilter for å identifisere forskjellige typer oppsummeringer er basert på:

1. Metodefiltrene utviklet ved McMaster University i Canada
(https://hiru.mcmaster.ca/hiru/HIRU_Hedges_home.aspx)
2. Publikasjonstypene identifisert i artikkelen: Sutton, A., Clowes, M., Preston, L. and Booth, A. (2019). Meeting the review family: exploring review types and associated information retrieval requirements. *Health Info Libr J*, 36: 202 222. doi:10.1111/hir. 12276

Litteratursøk - Ovid MEDLINE

#	Searches	Results
1	(health occupations/ or acupuncture/ or exp allied health occupations/ or biomedical engineering/ or chiropractic/ or exp dentistry/ or exp environmental health/ or evidence-based practice/ or evidence-based dentistry/ or evidence-based emergency medicine/ or evidence-based nursing/ or health services administration/ or exp nursing/ or nursing, practical/ or exp nutritional sciences/ or exp pharmacology/ or exp pharmacy/ or serology/) and ed.fs.	72705
2	education, professional/ or education, continuing/ or education, dental, continuing/ or education, nursing, continuing/ or education, pharmacy, continuing/ or education, professional, retraining/ or exp education, dental/ or education, graduate/ or education, dental, graduate/ or education, nursing, graduate/ or education, pharmacy, graduate/ or exp education, nursing/ or exp education, pharmacy/ or education, public health professional/ or exp internship, nonmedical/	128673
3	students/ or students, health occupations/ or students, dental/ or students, nursing/ or students, pharmacy/ or students, public health/	95476
4	((education* or student* or training or graduate* or undergraduate* or postgraduate*) adj7 (nurs* or physiotherapy* or physical therap* or ergotherap* or midwif* or biomedical* or biomedicine or laborator* or occupational* or health or healthcare or social or crisi* or bereave* or nutrition* or empowerment or rehabilitation or habilitation or communit* or mensendieck or prosthetic* or orthotic* or paramedic* or emergency medical* or emt* or ambulance* or (behavior adj2 (analys* or therap*)) or radiograph* or medical imag* or radiotherapy* or pharma* or dental or psychosocial or assistive or sexual or reproductive or sexology)).tw,kw,kf.	291429
5	or/1-4	450604
6	video games/	5483
7	game theory/	3311
8	games, experimental/	2165
9	"play and playthings"/ or games, recreational/	9151
10	(Gaming* or game* or Gamif* or Videogam* or Kahoot or Avatar* or exergam* or quiz*).tw,kw,kf.	70377
11	or/6-10	80853
12	((systematic* or critical or integrative or scoping or mapping or narrative or "state of the art" or umbrella or rapid or realist or qualitative or mixed method* or technology or systematized) adj2 (review* or synthes*)) or (meta adj2 (analys* or synthes*)) or metaanalys* or metasynthes*).tw,kw,kf. or (meta analysis or "scientific integrity review" or "systematic review" or systematic reviews as topic).sh. or review*.ti.	685617
13	("2010" or "2011" or "2012" or "2013" or "2014" or "2015" or "2016" or "2017" or "2018" or "2019" or "2020" or "2021").yr. and (english or norwegian or swedish or danish).lg.	11022445
14	5 and 11 and 12 and 13	151

Screening

1. Inklusjon på bakgrunn av tittel og sammendrag

Gjøres av bibliotekarer med screeningverktøyet Rayyan.

Referanser som går videre: relevante eller kanskje relevante artikler.

Bibliotekarer innhenter fulltekst.

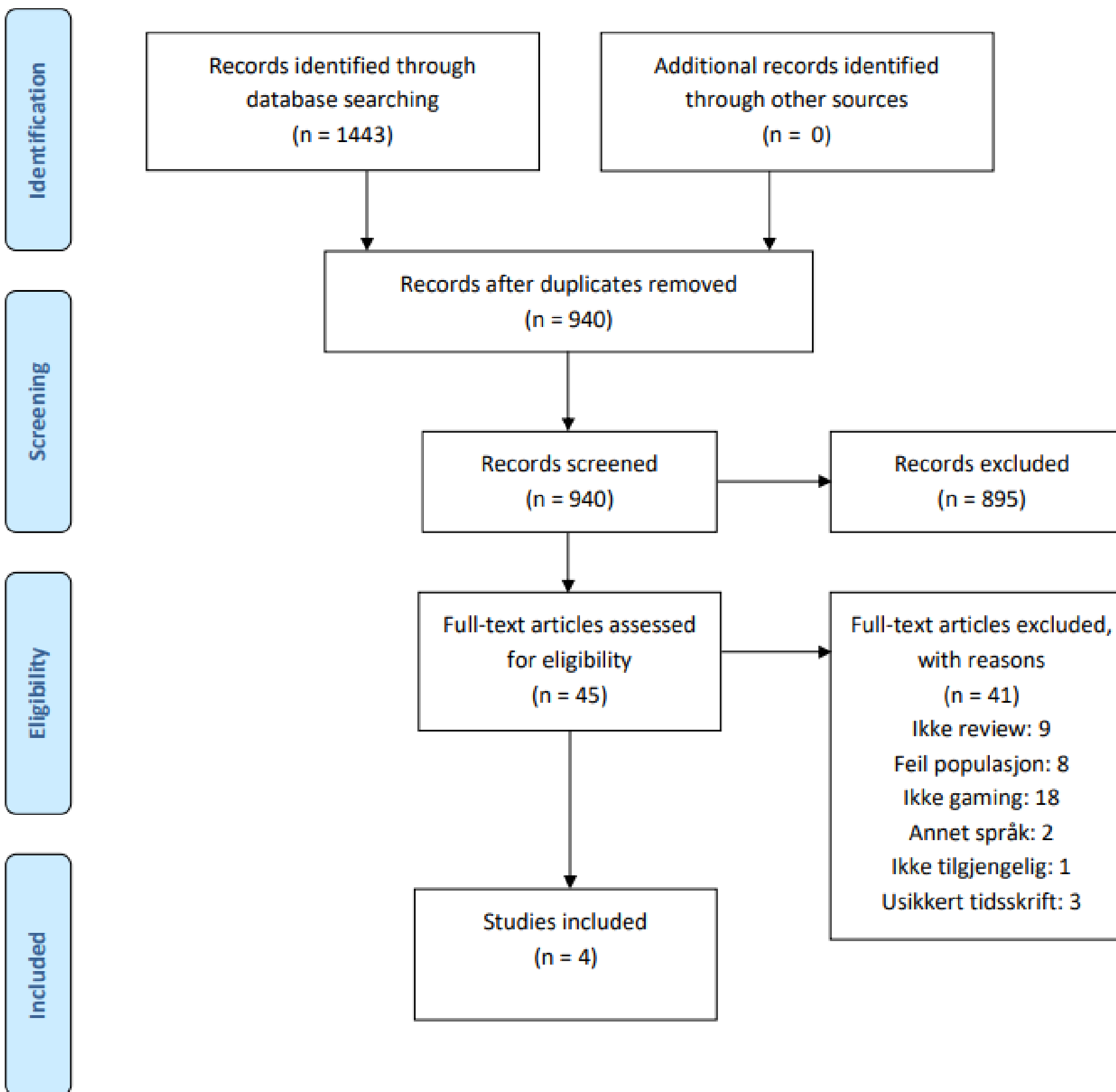
2. Inklusjon på bakgrunn av fulltekst

Gjøres i størst grad av stipendiater, noe av bibliotekarer.

Fulltekster i EndNote, eksklusjonsårsak noteres i Excel-skjema.

PRISMA

Eksempel fra gaming



Kvalitetsvurdering

- Whiting P, Davies P, Savovic J, Caldwell D, Churchill R (2013) *Evidence to inform the development of ROBIS, a new tool to assess the risk of bias in systematic reviews.*
- Folkehelseinstituttet (2018). *Sjekkliste for vurdering av en oversiktsartikkel.*
- Folkehelseinstituttet (2011). *Slik oppsummerer vi forskning. Håndbok for Nasjonalt kunnskapssenter for helsetjenesten, vedlegg 2.*

Virtual Simulation in Nursing Education: A Systematic Review Spanning 1996 to 2018

Publikasjonsår: 2020 | Innleggsdato: 2020-12-14

♥ Legg til



Beskrivelse

I denne systematiske oversikten har forfatterne fokusert på bruken av virtuell simulering i utdanningen av sykepleiere. De analyserer hvilke effekt virtuell simulering har på læring, praktiske ferdigheter, studenttilfredshet, kritisk tenkning og selvtillit. Forfatterne konkluderer, basert på et høyt antall inkluderte studier, med at virtuell simulering forbedrer læringsutbytte men at det trengs mer forskning for å finne ut hvordan det mest effektivt kan tas i bruk i undervisning.

Forfattere: Foronda CL, Fernandez-Burgos M, Nadeau C, Kelley CN, Henry MN

År: 2020

Kilde: Simulation in Healthcare: Journal of the Society for Simulation in Healthcare, 15(1):46–54

Sammendrag:

As virtual simulation is burgeoning, faculty and administrators are asking for evidence of its effectiveness. The objective of this systematic review was to identify how virtual simulation impacts nursing student learning outcomes. Applying the Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-analyses guidelines, 80 studies were reviewed. Results indicate that most research (n = 69, 86%) supported virtual simulation as an effective pedagogy to support learning outcomes while highlighting gaps and areas of bias. Adding search terms could have expanded the findings. The body of evidence supports virtual simulation as an effective. Future studies should use more robust research designs, prioritize curricular integration of virtual simulation, and determine best practice in virtual simulation methodology.

DOI / Lenke: <http://dx.doi.org/10.1097/SIH.0000000000000411>

Metodisk kvalitetsvurdering:

Denne systematiske oversikten er utarbeidet på en god måte og forfatterne har vært tydelig på metoden de har brukt for å utarbeide oversikten. Inklusjons- og eksklusjonskriterier er forholdsvis tydelig definert, et PRISMA-diagram dokumenterer de ulike fasene i prosessen, det er foretatt en kvalitetsvurdering og en vurdering av bias i de inkluderte studiene. Ved å følge en lenke kan man også finne en tabell med oppsummering av hver enkelt artikkel. Det er inkludert et høyt antall artikler; totalt 80.

Stikkord: [Computer simulation](#) [Nursing](#) [Simulation training](#) [virtual simulation](#)

Utdanning: [Sykepleie](#)

Tekniske verktøy: [Virtual eller augmented reality](#)

Utdanningsnivå: [Bachelor](#) [Master og videreutdanning](#)

Didaktikk: [Gaming](#) [Simulering](#)

Utfordringer og fremtiden



Utlysninger rettet mot primærforskning,
studentvelferd, nye prosjekter...

«Dette var lurt! For en nyttig ressurs. Jeg
skulle gjerne bidratt, men...»



Få folk og små prosenter

Markedsføring, kunnskapstranslasjon, vaner,
ressurser, med mer.



Koordinert samarbeid er nøkkelen

