

Användande av rollspel i undervisning av blivande psykologer

Maria Wängqvist

Sammanfattning. Den här litteraturstudien undersöker användande av rollspel med fokus på undervisning av blivande psykologer utifrån två frågeställningar: (1) Hur bidrar rollspel till utveckling av praktiska färdigheter hos blivande psykologer? och (2) Vilken vägledning ger litteraturen för utformningen av undervisning med rollspel för att utveckla praktiska färdigheter hos blivande psykologer? Sökningar gjordes i databasen Educational research complete (EBSCO) och ett urval av 11 artiklar presenteras utifrån temana: *Rollspelens funktion och upplägg; vem spelar patienten?: genomförande och specifika tekniker; examination och bedömning; och möjligheter och utmaningar.* En slutsats är att det saknas forskning som utvärderar användandet av rollspel i psykologutbildningar och i texten diskuteras den vägledning litteraturen ger vad gäller förberedelser och instruktioner till såväl simulerade patienter, studenter och examinatore. Rollspel har begränsningar i autenticitet (i betydelsen överensstämmelse med en faktiskt klinisk kontext och en verklig patient) men erbjuder å andra sidan möjligheter att öva i ett tryggt sammanhang och att få direkt feedback. Länkning till lärandemål och examination är en särskild utmaning för den här typen av simuleringsbaserad undervisning. Det sker en utveckling mot mer praktisk och upplevelsebaserad undervisning och examination på psykologutbildningar och således ett behov av mer kunskap kring dessa undervisningsformer för att kunna formulera tydligare vägledning kring deras utformning, möjligheter och begränsningar.

Psykologprogrammet är en 5-årig professionsutbildning med syfte att ge studenter en djup förståelse för psykologin som kunskapsfält och praktiska färdigheter av relevans för psykologyrket. De praktiska färdigheterna kan handla om generella samtalsfärdigheter; testning, utredning och bedömning; kommunikation och dokumentation; och psykoterapeutiska färdigheter. Utbildning av blivande psykologer i praktiska färdigheter kan ske på många sätt, till exempel genom föreläsningar, demonstrationer och modellering, litteraturseminarier, fallbaserat lärande, övningar, rollspel och handledning på patientarbete. Färdighetsträning genom rollspel är fokus i den här litteraturstudien. Förhoppningen är att studiens resultat ska kunna vara användbara i utveckling av undervisningsmoment där rollspel används för färdighetsträning och eventuellt även examination såväl på psykologprogram som i andra utbildningar där liknande pedagogiska upplägg används.

Psykologprogrammet är uppbyggt så att studenterna under de första åren läser kurser som tar sig an grunderna i psykologiämnet för att därefter fördjupa praktiska färdigheter av relevans för psykologyrket. De första åren innehåller kortare praktiska moment, och de senare åren teori, men från termin fem blir utbildningen alltmer praktisk för varje termin. Det är först på den verksamhetsförlagda utbildningen under termin sex som studenterna börjar arbeta med praktiska uppdrag under handledning. Under termin sju till nio har de eget patientarbete under handledning på institutionens utbildningsklinik. Den yrkeskontext där psykologer är verksamma är oftast individuella möten med en hjälpsökande person, där det är ovanligt att fler personer deltar, varför det finns etiska utmaningar att införa färdighetsträning i en verklig yrkeskontext tidigt i utbildningen. Detta ställer särskilda utmaningar på de tidigare terminerna i att förbereda studenterna på praktiskt psykologarbete. Övning genom rollspel är ett sätt att förbereda studenter för patientarbete där de ges tillfälle att öva på kliniska färdigheter i en trygg kontext. Dock skiljer sig rollspel på många sätt från det faktiska psykologarbetet och jag är i det här arbetet intresserad av att belysa användandet av rollspel och hur sådan undervisning kan utformas för att på bästa sätt uppnå lärandemål rörande praktiska färdigheter.

Traditionen inom psykologprogrammen har varit att använda rollspel för att öva kliniska färdigheter medan bedömning av dessa färdigheter sker i en klinisk kontext (verksamhetsförlagd utbildning, patientarbete under handledning och videoinspelningar från patientarbete på till exempel utbildningskliniker) under senare terminer. Den vanligaste typen av rollspel inom psykologutbildning är kamratrollspel. I ett kamratrollspel intar studenterna själva både rollen som samtalsledare (psykolog) och intervjuperson (patient/klient/anhörig). Instruktionerna till den som ska vara intervjuperson i kamratrollspelen består ofta av korta fallvinjetter, ibland av längre skrivna instruktioner och ibland av muntliga instruktioner. Ytterligare en form av rollspel inom psykologutbildningen är den där en studentgrupp intervjuar en lärare i rollen som simulerad patient. Vad som övas i rollspelen kan också variera. Ibland kan det handla om hela samtal såsom bedömningsamtal eller återgivning av utredningsresultat och ibland kan det handla om att träna specifika färdigheter som till exempel att ställa öppna frågor och att reflektera eller utföra särskilt utmanande uppgifter som suicidriskbedömning och att fråga om våld. Kamratrollspel eller rollspel där lärare intar rollen som intervjuperson är således ett vanligt inslag i psykologutbildningen och på de tidigare terminerna den dominerande formen för färdighetsträning.

Det finns en rörelse mot att även använda rollspel för examination genom så kallad Objective Structured Clinical Evaluation (OSCE). OSCE är en metod för utvärdering av kliniska färdigheter som är vanlig inom medicinska utbildningar och som börjar bli vanligare inom psykologutbildningen (Fowles et al., 2023; Glatz, Bergbom, & Edlund, 2022). Examination genom OSCE kan ske summativt för att identifiera studenter med särskilda utmaningar och säkerställa att studenter har grundläggande kliniska färdigheter innan VFU och annat patientarbete, men också formativt för att identifiera områden där studenter behöver träna vidare och för att göra individuella utvecklingsplaner. I OSCE går studenter mellan olika stationer där de ska uppvisa särskilda färdigheter i ett rollspel med en simulerad patient. Rollspelen följer ett standardiserat upplägg som ska vara lika för varje student, och bedöms av externa bedömare utifrån operationaliserade och till studenterna kommunicerade bedömningskriterier. De simulerade patienterna är skådespelare eller skådespelarstudenter som har fått tydliga och utförliga instruktioner för rollen och ofta tränats och instruerats av teaterlärare och psykologer (Glatz et al, 2022; Roberts et al., 2017). De simulerade patienterna kan antingen rekryteras och avlönas eller rekryteras genom samarbeten med skådespelarutbildningar och då byggas in som undervisningsmoment på båda utbildningarna. Den utökade användningen av rollspel som examination genom till exempel OSCE, gör det än viktigare att undersöka hur rollspel fungerar och hur de bäst kan utformas.

Således är rollspel av olika slag vanligt förekommande inom psykologutbildningar och börjar alltmer även användas för att examinera praktiska färdigheter. I den här litteraturstudien är fokus på hur väl rollspel faktiskt fungerar för att utveckla praktiska färdigheter och den vägledning litteraturen ger kring hur undervisning med rollspel kan utformas.

Syfte och frågeställningar

Syftet med arbetet är att med en litteraturstudie undersöka användandet av rollspel i undervisning av blivande psykologer. I studien har jag riktat in mig på såväl kamratrollspel som på rollspel med andra typer av simulerade patienter, men inte primärt på OSCE som examinationsmetod då det går bortom avsikten med det här arbetet. Studien utgår ifrån följande specifika frågeställningar:

1. Hur bidrar rollspel till utveckling av praktiska färdigheter hos blivande psykologer?
2. Vilken vägledning går att finna i litteraturen vad gäller undervisning med rollspel för att utveckla praktiska färdigheter hos blivande psykologer?

Metod

Litteratursökningen genomfördes i databasen Educational research complete (EBSCO). Sökningen begränsades till den databasen då det huvudsakliga syftet med arbetet var högskolepedagogiskt och databasen efter några provsökningar bedömdes ge träffar som passade arbetets syfte bättre än mer medicinskt och psykologiskt inriktade databaser (där fler studier kom att handla om vidareutbildning av psykologer och psykoterapeuter i specifika terapimetoder). Sökningarna genomfördes under oktober och november 2023 med kombinationer av sökorden *Role Play*, *Simulation*, *Simulated patient**, *Behavioral rehearsal*, *Psychotherapy training*, *Clinical psychology*, *Psychotherapy competencies*, *Psychotherapy skills*, *Active listening*. För att få träffar av relevans för nuvarande psykologutbildning avgränsades sökningen avgränsades till artiklar som var peer-reviewed och publicerade efter 2010. Studien har begränsningar i att bara en databas användes och i valet av sökord, därför kan inte urvalet förväntas inkludera samtliga studier som berör arbetets ämne. Snarare än att sträva efter att genomföra en systematisk litteraturoversikt har ansatsen varit utforskande och jag har i mitt urval av artiklar strävat efter bredd och variation för att kunna belysa frågeställningarna från olika perspektiv.

Sökningarna gav sammanlagt 445 träffar, varav 18 bedömdes vara relevanta för arbetets syfte och frågeställningar efter en initial screening av abstract och dubblettkontroll. Då sökningarna var breda var det många träffar som rörde helt andra ämnen än rollspel. Inklusionskriteriet var att studierna skulle handla om rollspel för att träna kliniska färdigheter i en högskolekontext. Sökningen genomfördes brett och med en utforskande ansats där jag använde mig av individuella kombinationer av de olika sökorden, ofta utan fraseringar. Syftet med detta var att få en uppfattning om hur de olika sökorden fungerade och om de pekade mot olika eller liknande delar av litteraturen. En sökning som var särskilt bred (*Role play AND clinical psychology AND education*) gav 358 träffar, varav endast 5 artiklar bedömdes vara relevanta för arbetet. Resterande sökningar gav mellan 1 och 30 träffar. I detta skede var det många träffar som inte handlade om ämnet för den här studien. Att en av sökningarna var särskilt bred kan förklara det stora antalet träffar relaterat till urvalet av 18 artiklar. I detta första urval av 18 artiklar gjordes ingen avgränsning till psykologstudenter och en generös definition av praktiska färdigheter tillämpades för att fånga upp aspekter av övning genom rollspel från andra discipliner som kunde vara av relevans för arbetets syfte.

I ett andra steg gjordes en fulltextgranskning av de 18 artiklarna från det första urvalet. Den granskningen resulterade i att 11 artiklar valdes ut som underlag för studien. I det här steget gjordes en kvalitativ bedömning av i vilken utsträckning artiklarna bidrog till att belysa arbetets syfte och frågeställningar. Fokus var på artiklar som rörde olika aspekter av användandet av rollspel i undervisning av blivande psykologer innan de senare delarna av utbildningen där patientarbete ingår. Artiklar som handlade om vidareutbildning av färdigutbildade psykologer eller psykoterapeuter, eller av studenter med pågående och omfattande erfarenheter av patientarbete där rollspelen ofta handlar om att finslipa och utveckla färdigheter med hjälps av till exempel, så kallad, *Deliberate Practice* (Miller, 2020) exkluderades. Trots avsikten att fokusera på utbildning av psykologstudenter valdes några studier från andra utbildningskontexter (andra vårdutbildningar såsom läkare sjuksköterskor) ut då de berörde färdigheter eller aspekter av rollspel och simulering som bedömdes vara av relevans för kontexten ”tidigare delarna av psykologprogrammet” och då de bedömes bidra till att belysa frågeställningarna.

Resultat

De artiklar som ligger till grund för den här litteraturstudien tar alla upp rollspel med simulerade patienter. De skiljer sig åt vad gäller utbildningskontext, vad det är för färdigheter som tränas, syftet med och genomförandet av rollspelen, vem som spelar patienten, samt hur feedback och bedömning skedde. I de studier jag utgått ifrån beskrivs rollspel med simulerade patienter på olika sätt. De är relativt samstämmiga i att beskriva rollspel som en typ av simuleringsövning. Simulering är ett övergripande begrepp som kommer från medicin- och vårdutbildningar och kan innefatta andra typer av övningar än de som rör samtal med patienter (Piot et al., 2020). Det finns vissa olikheter i huruvida studierna beskriver studenter som spelar patienter som simulerade patienter eller om bara professionella simulerade patienter (skådespelare, tränade simulerade patienter) beskrivs med detta begrepp. Jag kommer att använda mig av den bredare definition av simulerade patienter som inkluderar både studenter och lärare som simulerade patienter och professionella simulerade patienter, men förtydliga vilken typ av simulerad patient det rör sig om när jag diskuterar de olika studierna. Övergripande kommer rollspel att användas som begrepp.

Nedan beskrivs artiklarna och fynden från dem utifrån temana: *Rollspelens funktion och upplägg; vem spelar patienten?; genomförande och specifika tekniker; bedömning och examination; samt möjligheter och utmaningar*. Temana rör sig från mer övergripande och deskriptiva aspekter till att fokusera på mer specifika aspekter som den centrala frågan kring vem som spelar patienten, specifika tekniker i undervisning med rollspel, hur rollspel kan användas för bedömning och examination till att avsluta med de möjligheter och utmaningar rörande användandet av rollspel i undervisning av blivande psykologer som jag identifierat i läsningen av studierna.

Rollspelens funktion och upplägg

Rollspelens funktion i de olika studierna skiljde sig åt: I de flesta studierna användes de för att träna eller bedöma kliniska färdigheter (Chua et al., 2021; Fowles et al., 2023; Piot et al., 2020; Roberts et al., 2017), i några undersöktes specifika aspekter, såsom simulerade patienters beteende (de la Croix & Skelton, 2013) och autenticitet (Ay-Bryson, Weck, & Kühne, 2022, 2023). I två studier användes rollspel som utvärdering av en annan undervisningsmetod, modellering (Kühne et al., 2022) och användandet av en ”it-adjunkt” (Renn et al., 2021). Två studier undersökte tidigare studenters uppfattningar av undervisningen på psykologutbildningen, där rollspel var en del, utifrån hur den bidragit till deras färdigheter som psykologer (Oxlad et al., 2022; Wong, Baker, & Morris, 2021)

Rollspelens upplägg skiljde sig också åt mellan studierna: I studien där rollspel användes som utvärdering av användandet av en ”it-adjunkt” förekom rollspel där studenter spelade både patienten och psykologen i veckovisa undervisningssessioner och därefter i en femdagars workshop där samma typ av kamratrollspel användes som del i undervisningen. Syftet med rollspelen var att träna på de kliniska färdigheter som lärdes ut under kursen (klinisk intervju och beteendeaktivering). I själva utvärderingen av interventionen med en it-adjunkt ingick inspelade rollspel där studenter spelade patienten och dessa bedömdes av experter utifrån särskilda kriterier. I den studien var det alltså inte själva användandet av rollspel som utvärderades men studien inkluderar ett omfattande program där rollspel ingick såväl i undervisning som utvärdering. Kühne et al (2022) använde rollspel med simulerade patienter för att i en RCT-studie (Randomized control trial) utvärdera effekten av modellering i undervisning av kliniska färdigheter. Rollspelen som bedömdes i utvärderingssyfte var två inspelade 20 min sessioner, en innan och en efter interventionen. I studien som undersökte simulerade patienters beteende analyserades inspelade konversationer (”single consultation”) mellan läkarstudenter på sitt tredje år av utbildning och simulerade patienter, syftet med de

inspelade sessionerna var att identifiera studenter i behov av extra undervisning, medan syftet med studien var att undersöka de simulerade patienternas beteende (de la Croix & Skelton, 2013). I studien som undersökte studenters autenticitet som simulerade patienter bestod rollspelen av 10 min långa inspelade rollspel före och efter interventionen (studenterna som spelade patienter fick antingen ett detaljerat rollskript eller läste en annan text i 15 minuter mellan inspelningarna). Studierna som specifikt utvärderade användandet av rollspel för att träna kliniska färdigheter skilde sig också åt vad gäller rollspelens utformning: Studierna av Chua et al (2021) och Piot et al (2020) är meta-analyser och inkluderar således olika former av rollspel, såväl enstaka undervisningsmoment som längre simuleringsbaserade program. Detsamma gäller för studierna där tidigare studenter frågades om sin uppfattning av hur olika typer av undervisning förberett dem för arbetet som psykolog (Oxlad et al., 2022; Wong, Baker, & Morris, 2021). Fowles et al 2023, beskrev ett simuleringsbaserat 5-veckors träningsprogram för studenter i klinisk psykologi. Programmet inleddes och avslutades med en OSCE bestående av en 10 minuter lång inspelad session med en simulerad patient spelad av en tränad skådespelare. Den första OSCEn följdes av träningsessioner en gång i veckan under fyra veckor, där studenter i små grupper samtalande med en simulerad patient med stöd av en lärare som var klinisk psykolog. Slutligen var Roberts et als (2017) studie inriktad på att utvärdera användandet av OSCE i undervisning. Även deras studie inkluderade ett längre träningsprogram för att förbereda studenter för OSCE. Träning bestod av seminarier, övningar genom kamratrollspel, med simulerade patienter i grupp, och en övnings-OSCE. Sammantaget framkommer flera olika former av rollspel och upplägg, samt variation avseende instruktioner till studenter och simulerade patienter. Dessa aspekter kommer beröras i mer detalj i de temana som fokuserar på vem som spelar patienten, genomförande och tekniker i undervisning med rollspel, examination och bedömning samt möjligheter och utmaningar.

Vem spelar patienten?

Frågan om vem som spelar patienten har varit central i min läsning av studierna. Som nämnades i inledningen kan rollspel genomföras med hjälp av professionella simulerade patienter (skådespelare eller skådespelarstudenter) eller, vilket är det vanligaste, genom kamratrollspel där studenter antar både rollen som psykolog/samtalsledare och klient/patient/anhörig. Det framkom ofta explicit men även implicit en uppfattning om att professionella simulerade patienter är att föredra, men det framkom också resultat som nyanserade det antagandet. Det pedagogiska syftet med simuleringen och huruvida autenticitet i betydelsen överensstämmelse med en faktiskt klinisk kontext och en verklig patient är avgörande för att uppnå det är ytterligare en fråga som relaterar till temat om vem som spelar patienten. Dessa resonemang utvecklas nedan.

I en utvärdering av hur tidigare psykologstudenter i Australien uppfattade simuleringsbaserad undervisning framkom att de såg utmaningar med kamratrollspel och föredrog rollspel med professionella simulerade patienter (Oxlad et al., 2022). Några skäl till detta var att de ansåg att medstudenter när de simulerade patienter inte reflekterade verkliga patienter tillräckligt väl och att studenters tidigare relationer kunde påverka deras förväntningar och feedback. I en studie framkom att några studenter skulle föredragit kamratrollspel framför externa simulerade patienter (Roberts et al., 2017). Detta fynd tycktes vara relaterat till svårigheter i situationen där den simulerade patienten gav studentpsykologen feedback. I en meta-analys av simuleringsövningar för utveckling av empati bland sjuksköterskestudenter framkom resultat som går emot uppfattningen att professionella simulerade patienter alltid är att föredra. Deras resultat tyder på att rollspel där studenterna fick anta rollen som både behandlare och patient hade bättre effekt på utvecklingen av empati än andra typer av simuleringar och författarnas hypotes var att det främjar empatiutvecklingen att få anta båda

rollerna (Chua et al., 2021). Således framkom resultat som nyanserar antagandet att simulerade professionella patienter alltid är att föredra.

Frågan om autenticitet i betydelsen att efterlikna en verklig klinisk kontext och patient var central i flera av studierna. Fowles et al (2023) argumenterade för professionella simulerade patienter framför kamratrollspel för att de är mer autentiska. I en studie tog forskarna fram och utvärderade en metod för att bedöma simulerade patienters autenticitet (Ay-Bryson, Weck, & Kühne, 2022). I en senare studie använde de den metoden för att avgöra om studenter som simulerade patienter gav mer autentiska porträtt av patienter om de fick instruktioner med utförliga rollskript jämfört med korta fallvinjetter (Ay-Bryson, Weck, & Kühne, 2022). I den studien framkom dels att studenter kan simulera patienter trovärdigt, dels att trovärdigheten förbättrades ytterligare med ett detaljerat rollskript. Dessa resultat indikerar att kamratrollspel kan fungera lika bra som rollspel med simulerade professionella patienter med rätt förberedelser. I de två studierna där rollspel användes i stor utsträckning men primärt för att utvärdera en annan metod skilde det sig åt vad gällde vem som spelade patienten. I Renn et al (2021) studie var det andra studenter som spelade patienten och det framkom ingen information om hur dessa förbereddes för att spela patienten. I studien av Kühne et al (2022) där simulerade patienter användes, förbereddes dessa med detaljerade rollskript och tränades under en två dagars workshop som inkluderade 12 timmars träning i att porträttera depressionssymtom. Under interventionen bedömdes vart 20:e rollspel för autenticitet. De simulerade patienterna var inte skådespelare utan rekryterades genom universitetet från andra utbildningar än den som utvärderades. Dessa två studier exemplifierar hur förhållningssättet till vem som spelar patienten kan skilja sig avsevärt.

Frågan om autenticitet nyanserades också. I en diskursanalys av samtal mellan medicinstudenter och tränade simulerade patienter (de la Croix & Skelton, 2013) framkom att simulerade patienter tenderade att dominera samtal med medicinstudenter mer än vad patienter gör i en verklig kontext, till exempel var det vanligt att den simulerade patienten tog initiativ till att byta ämne och att avsluta samtalet. Författarna till den studien utmanar resonemanget om autenticitet och menar att simuleringar inte är autentiska och att det inte heller är viktigt. De menade att det pedagogiska syftet och om rollspelen uppnår det är vad som har betydelse. De argumenterade också för att rollspel genom sin icke-autenticitet har flera fördelar när det kommer till att öva praktiska färdigheter (det går att göra om, pausa, prova olika sätt att göra saker på, osv). Således berörde många studier frågan om autenticitet och antagandet att simulerade patienter är att föredra ur det hänseendet nyanserades dels av studier som visar att kamratrollspel kan vara autentiska, dels av studien som ifrågasätter autenticitetens relevans i undervisning med rollspel.

Sammantaget framkom en bild där professionella simulerade patienter föredrogs då de visat sig vara mer autentiska och mindre påverkade av individuella och relationella faktorer än vad kamratrollspel är. Enkelt uttryckt handlar det om att vi inte kan förvänta oss skådespelarförmåga av våra studenter och att deras olika individuella stil, bekvämlighet i situationen, tidigare erfarenheter och inbördes relationer kan inverka på rollspelen. Sammantaget kan dessa faktorer bidra till större variation mellan kamratrollspel än mellan rollspel med professionella simulerade patienter. Det lyftes dock också fram situationer där kamratrollspel kan ha fördelar samt metoder för att förbättra studenters simuleringar av patienter i de fall där omständigheterna gör det svårt att använda simulerade patienter. Frågan om autenticitet relaterar också till det pedagogiska syftet med rollspelen vilket kan förklara varför olika författare lägger olika vikt vid den.

Genomförande och specifika tekniker

I studierna beskrevs olika typer av rollspel som varierade vad gäller syfte och omfång. Dessa beskrivningar gav information och lärdomar kring hur rollspel kan användas i

undervisning av blivande psykologer och hur specifika tekniker kan användas för att uppnå olika pedagogiska syften. Under det här temat kommer jag att belysa dessa mer specifika aspekter av studierna.

I studierna framkom olika former för att öva genom rollspel. Såsom veckovisa sessioner där mindre grupper intervjuade simulerade patienterna med så kallad freeze-frame-teknik (Fowles et al., 2023). Freeze-frame innebär att vem som helst i gruppen kan frysa rollspelet och komma med förslag, be om råd osv. I dessa övningar deltog också en undervisande klinisk psykolog. Möjligheterna som rollspel erbjuder att öva på specifika färdigheter och att lekfullt prova olika sätt att uttrycka sig, till exempel att prova att göra tvärtom mot det förväntade beteendet betonades av de la Croix och Skelton (2013). I studien vars syfte var att utvärdera användandet av OSCE (Roberts et al., 2017) beskrevs ett omfattande upplägg där olika typer av rollspel användes för att lära ut specifika färdigheter och gradvis bygga upp mot OSCE-momentet. I metaanalysen som undersökte simuleringar för empatiutveckling bland sjuksköterskestudenter (Chua et al., 2021), framkom att övningar som skedde i grupp och som sträckte sig över längre tid var mer effektiva i att främja studenters empatiutveckling än individuella övningar och övningar som bara varade under en dag. I studien där studenters erfarenheter av och uppfattningar om simuleringsbaserad undervisning undersöktes (Wong, Baker, & Morris, 2021), framkom exempel på rollspel som kunde ha som syfte alltifrån att träna på specifika enskilda färdigheter till att genomföra en hel behandling. Författarna drog slutsatsen att struktur och instruktioner är avgörande för att simuleringsbaserad undervisning ska kunna uppfylla sitt pedagogiska syfte, vilket det än är. Således ger rollspel möjligheter att dels träna specifika färdigheter mer fokuserat än i en verklig klinisk kontext och att i övning samarbeta med andra studenter och lärare för att prova olika sätt att genomföra ett visst kliniskt moment.

Relaterat till genomförande och specifika tekniker är också former för feedback. I studierna framkom flera olika sätt på vilka studenter erhöll feedback på sina kliniska färdigheter i rollspelen. I en av studierna som beskrev ett utförligt simuleringsprogram framkom flera olika former för hur studenter fick feedback på sina kliniska färdigheter (Fowles et al., 2023). Den första OSCE studenterna gjorde i programmet var ett bedömningsamtal där de fick intervju en simulerad patient. Därefter fick de feedback av den simulerade patienten utifrån ett patientperspektiv och från tränade bedömare utifrån en videoinspelning av samtalet. På samma vis användes OSCE-momentet i Roberts et als studie (2017) där studenterna i ett avslutande OSCE-momentet genomförde rollspel med professionella simulerade patienter i olika stationer där videoinspelningar senare bedömdes och studenterna fick ta del av feedback. Studenterna fick också feedback från den simulerade patienten och här betonades att det är viktigt att den simulerade patienten får tydliga instruktioner för vad för typ av feedback den förväntas förmedla. Den här typen av triangulerad feedback (från dels den simulerade patienten och dels bedömare) kan betraktas som unik för rollspelsituationen.

Sammanfattningsvis visade studierna på olika tekniker för hur rollspel kan användas för övning och feedback. Freeze-frame är en sådan teknik (Fowles et al., 2023), likväl som att intervju en simulerad patient i grupp (Roberts et al., 2017). Att spela in samtalen på video användes både för bedömning och för att studenterna skulle kunna använda inspelningen i sin egen fortsatta träning (Fowles et al., 2023; Roberts et al., 2017). Vidare belyste studierna även vikten av tydliga instruktioner till såväl simulerade patienter, studenter, lärare och examinatorer.

Bedömning och examination

Detta tema berör bedömning och examination av kliniska färdigheter såsom studenter uppvisar dem i rollspel och de kunskaper (eller avsaknad av) som finns kring hur sådana bedömningar och examinationer överensstämmer med studenters faktiska kliniska färdigheter.

Flera av studierna beskrev hur rollspel med simulerade patienter börjar bli allt vanligare som examination av kliniska färdigheter på psykologutbildningar (genom t.ex. OSCE), men det betonades också att det saknas kunskap om hur säkra sådana bedömningar är (Oxlad et al., 2022). En studie beskrev att en så kallad kommande ”psykoterapilag” i Tyskland föreslår krav på att använda simulerade patienter för kvalitetssäkring i utbildning av psykoterapeuter, men betonade också att det saknas evidens för hur psykoterapeutiska färdigheter bäst lärs ut (Ay-Bryson, Weck, & Kühne, 2022), vilket i sin tur också har konsekvenser för frågan om hur kliniska färdigheter bedöms. Ytterligare en studie beskrev användandet av formulär för att utvärdera såväl specifika terapifärdigheter som generella samtalsfärdigheter, men påtalade likt de andra studierna vikten av att bättre utvärdera bedömningsmetoderna (Kühne et al., 2022). I en studie framkom att tidigare studenter tyckte att praktiska examinationer var mest yrkesförberedande (Wong, Baker, & Morris, 2021), men även i den studien betonade författarna att det finns ett behov av att utvärdera metoderna för både examination och undervisning av praktiska kliniska färdigheter. Författarna använder argumentet att det bör vara samma krav på evidens av undervisningsmetoderna som de metoder som lärs ut (och hänvisade då till evidensbaserad psykoterapi). En studie betonade att det är oklart hur väl t.ex. OSCE fungerar för att examinera blivande psykologers kliniska färdigheter och att det inte är självklart att den metoden enkelt låter sig överföras från andra discipliner till psykologin då denna är mindre procedurrell (Roberts et al., 2017). I studien av Roberts et al användes av dessa skäl OSCE-moment med rollspel med simulerade patienter formativt och betygen på kursen baserades på studenternas skriftliga reflektioner kring sin inläring och undervisningsmomentet. Det kan vara svårt att överföra resultaten från studier av simuleringar bland sjuksköterskor (Chua et al., 2021) och i psykiatriundervisning av läkare (Piot et al., 2020) till psykologutbildningar, även om de båda metaanalyserna visade på att den typen av undervisning hade effekt på kommunikationsfärdigheter och empati. Ett annat perspektiv framkom i de studier där rollspel används för att utvärdera andra undervisningsmetoder (Kühne et al., 2022; Renn et al., 2021). I både dessa studier antogs rollspel genom sin funktion av utvärdering av en annan metod vara en god representation av huruvida studenterna tagit till sig färdigheterna de tränades i. Sammantaget framkom en bild där det dels argumenterades för användandet av rollspel och simuleringar för bedömning och examination och där sådana moment på ett självklart vis användes för att utvärdera kliniska färdigheter, dels betonade de flesta av studierna att det saknas kunskaper som kan styrka hur väl sådan examinationer och bedömningar överensstämmer med faktiska kliniska färdigheter. Det ska dock inte tolkas som ett argument emot dessa mer praktiska former för examination och bedömning utan snarare för att dessa metoder behöver utvärderas ytterligare.

Möjligheter och utmaningar

I litteraturen lyftes flera möjligheter med att använda rollspel och simulerade patienter i undervisningen likväl som utmaningar. Under detta tema vill jag ge min sammanfattande bild av litteraturens beskrivning av möjligheter och utmaningar i användandet av rollspel för att utbilda blivande psykologer i kliniska färdigheter.

På en övergripande nivå visade en studie att studenterna uppfattade att rollspel var en bra förberedelse för patientarbetet (Oxlad et al., 2022). De lyfte att rollspelen gav en trygg kontext med låg risk, att rollspel gav självförtroende och minskade nervositeten inför patientarbetet. En annan studie betonade att rollspel kan ge en ”true to life experience”, men med möjlighet till feedback i realtid, något som inte fungerar i arbetet med verkliga patienter (Fowles et al., 2023). Den studien lyfte också simuleringsbaserade undervisningsprogram som ett sätt att adressera svårigheter med att hitta praktikplatser, något som dock står i kontrast till studien med studenters upplevelser (Oxlad et al., 2022) där de tidigare studenterna uppgav att sådan undervisning inte kan ersätta praktik.

Genomförandet av omfattande simuleringsbaserade program med professionella simulerade patienter har fördelar men kräver också resurser i form av rekrytering, samarbete med andra institutioner och träning av patienter (Fowles et al., 2023). Rollspel som examination erbjuder särskilda utmaningar. OSCE-program kräver resurser för kvalitetssäkrad examination (Roberts et al., 2017). Ytterligare en utmaning som lyfts i studierna är studenternas ångestnivåer under, i synnerhet, OSCE-momenten. I en studie beskrevs ångestnivåerna sjunka efter det första OSCE-momentet (Fowles et al., 2023) medan det i en annan studie beskrevs att studenters ångestnivåer kan ha en negativ inverkan på deras prestation och således försvåra en kvalitetssäker bedömning av praktiska färdigheter (Roberts et al., 2017). I den senare studien betonades vikten av att förbereda studenter genom struktur och information, samt genom återkommande övningar genom rollspel under hela utbildningen.

Således lyftes det i studierna både fördelar och möjligheter med mer rollspelsbaserad undervisning likväl som att det framkom utmaningar som rörde resurser, huruvida rollspel även i formen av utförliga simuleringsbaserade program överensstämmer med faktiskt patientarbete och hur kvalitetssäker bedömning och examination kan genomföras.

Diskussion

Litteraturoversikten utgick ifrån de två frågeställningarna (1) Hur bidrar rollspel till utveckling av praktiska färdigheter hos blivande psykologer? Och (2) Vilken vägledning går att finna i litteraturen vad gäller undervisning med rollspel för att utveckla praktiska färdigheter hos blivande psykologer? Här diskuterar jag resultaten i relation till frågeställningarna och från ett högskolepedagogiskt perspektiv.

Vad gäller den första frågan rörande hur rollspel bidrar till utvecklingen av praktiska färdigheter hos blivande psykologer, framkom en samstämmig bild av att det saknas forskning som visar hur praktiska färdigheter bäst lärs ut till psykologer (Ay-Bryson, Weck, & Kühne, 2022; Oxlad et al., 2022; Roberts et al., 2017). Samtidigt framkom att det i flera kontexter sker en utveckling mot mer praktiska moment i form av simuleringsbaserad undervisning genom rollspel i psykologutbildningen. Det finns utvärderingar av simuleringar inom andra discipliner som visar att de är effektiva (Chua et al., 2021; Piot et al., 2020), och litteraturen i det här arbetet visade på att tidigare studenter på psykologutbildningar upplevde att praktiska moment såsom rollspel hade störst betydelse för att förbereda dem för psykologarbetet (Oxlad et al., 2022; Wong, Baker, & Morris, 2021), men mer systematiska utvärderingar av dessa metoder i undervisning av psykologer saknas i nuläget.

När det kommer till den andra frågan gav litteraturen mycket information kring hur moment med rollspel för att lära ut praktiska färdigheter kan utformas. Först och främst, som i alla undervisning är det av vikt att vara tydlig med vad det är som ska läras ut och examineras och att designa undervisningsmoment utifrån det. Simuleringsbaserade övningar med rollspel kan handla om allt från generella färdigheter som terapeutisk allians, aktivt lyssnande och empati till terapimetodspecifika färdigheter, diagnostiska färdigheter och testmetodik. På ett övergripande plan visade resultaten på olika upplägg för undervisningsmoment med rollspel där olika metoder kan passa för olika typer av lärandemål.

I såväl utredning som behandling har psykologer ofta längre patientkontakter, vilket kan vara en utmaning i rollspel och övningar med professionella simulerade patienter. I det sammanhanget är studierna som visar hur instruktioner till studenter kan bidra till att de framställer trovärdiga simulerade patienter värdefulla, likväl som studierna som belyser vikten av tydliga instruktioner till såväl studentpsykologen som till den simulerade patienten. Exempelvis beskrev en studie hur ett detaljerat rollskript gjorde att studenter gestaltade patienter på ett mer autentiskt vis. En sådan praktik med detaljerade rollskript kan inkluderas i

kamratrollspel för att höja kvaliteten i dem även när resurser eller andra omständigheter gör att professionella simulerade patienter inte kan användas. I kamratrollspel framstår det också som viktigt att hitta former där studenters inbördes relationer och individuella skillnader inte får för stor inverkan på rollspelens kvalitet. Saker som kan begränsa sådan inverkan är tydliga instruktioner, att variera grupperna, lärarnärvaro eller om det inte är möjligt inlämningar med skriftliga reflektioner även när studenter övar och inte bara vid examination. Rollspel som sker i grupp med en lärare kan också vara ett sätt att motverka sådana influenser och främja lärande genom modellering och samarbete.

Ytterligare en utmaning är att simulerade patienter kanske inte beter sig precis som verkliga patienter oavsett om de är professionella simulerade patienter eller studenter som spelar patienten, detta är på både gott och ont. Medan många studier fokuserade på autenticitet som en förutsättning för ett väl genomfört rollspel (Ay-Bryson, Weck, & Kühne, 2022, 2023), betonade en studie (de la Croix & Skelton, 2013) att den icke-autentiska situationen i rollspel har fördelar då den erbjuder en situation där färdigheter kan övas på ett mer kreativt sätt än i en faktisk patientkontakt, till exempel genom att testa att göra tvärtom, eller, som flera studier lyfter, rollspel i grupp och med freeze-frame-teknik. I övningssyfte kan det absolut finnas fördelar med icke-autenticitet, men när rollspel används som examination som i till exempel OSCE är autenticitet och överensstämmelse med en faktiskt klinisk kontext viktigare. Det är ett övervägande vi som lärare behöver göra när vi utformar rollspelsbaserad undervisning och examination: Hur står betydelsen av att examinera de praktiska färdigheterna i relationen till rollspelens möjligheter att erbjuda en trygg kontext för att få öva, prova olika tekniker och olika alternativa förhållningsätt i samtal? I slutändan är det en fråga om var de resurser som simuleringsbaserad undervisning med rollspel kräver bäst används, för att uppnå lärandemålen, i övning, examination eller en kombination?

Litteraturen gav exempel på väl genomförda simuleringsbaserade program där olika typer av rollspel (kamratrollspel, rollspel i grupp och OSCE med simulerade patienter) användes för att gradvis träna studenters färdigheter (Fowles et al., 2023; Roberts et al., 2017). Det framstod som att längre upplägg kan vara att föredra för att studenter ska kunna tillägna sig och utveckla praktiska färdigheter och uppnå de mer praktiskt orienterade lärandemål som rollspelsmetodiken är avsedd att adressera. Å andra sidan betonades det också att det kan vara viktigt att studenter tidigt får bekanta sig med den här typen av övningar för att minska anspänning senare i utbildningen och göra studenter mer bekväma med att öva på det viset. I sådana fall kan det finnas skäl att introducera kortare moment tidigt i utbildningen. Litteraturen talar för att det finns fördelar med längre simuleringsbaserade program för att den inläring som åsyftas ska uppnås, men att detta inte utesluter nyttan av kortare rollspelsmoment för att illustrera, vänja sig med formen och få en större förståelse för det som lärs ut.

Samtliga av de studier jag läst utgår (oftast implicit) från ett evidensbaserat högskolepedagogiskt perspektiv där behovet av att utvärdera undervisningsmetoders effekt med vetenskaplig metod betonades (Wong, Baker, & Morris, 2021), även om det varierade vad gäller huruvida rollspelen användes som examinationen (som i t.ex. OSCE) eller som en undervisningsaktivitet där examinationen skedde på ett annat sätt (genom t.ex. skriftliga reflektioner). Min tolkning av detta evidensbaserade perspektiv i studierna var att godkända studenter eller måluppfyllelse i sig inte sågs som ett kvitto på att undervisningsmetoden var effektiv. Snarare betonades vikten av extern och systematisk utvärdering av undervisningens effektivitet med hjälp av vetenskaplig metod. Litteraturens förslag på sådana upplägg för utvärdering efterliknade dem som används i utvärdering av behandling, såsom till exempel RCT (Fowles et al., 2023). Det betonades att vi vet mycket lite vad gäller huruvida en examination med OSCE överensstämmer med studenters kliniska färdigheter i yrkeslivet. Utmaningarna rörande vad som övas, vad som examineras, samt autenticitet kan vara mer komplexa inom psykologi varför det är rimligt att mana till viss försiktighet och grundligt

övervägande, och inte minst utvärdering, när upplägg från medicinska discipliner överförs till psykologutbildningar.

Ytterligare en underliggande högskolepedagogisk utgångspunkt i litteraturen var studentcentrerad och upplevelsebaserad undervisning. Studierna belyste vikten av att studenter förbereds på psykologarbetet genom att öva på praktiska färdigheter och i undervisningsmoment med hög studentaktivitet och där utvecklingsplaner och feedback utgår från formativ bedömning och studentens specifika färdigheter och utvecklingsområden. De flesta studierna beskrev förändringar av psykologutbildningar från mer traditionell pedagogik med föreläsningar, inläsning och seminarier till en pedagogik med mer studentaktivitet och praktisk färdighetsträning, något som också är tydligt på psykologprogrammet i Göteborg och andra psykologutbildningar i Sverige. Den senare typen av pedagogik kan inkludera fallbaserat lärande, modellering och övningar genom rollspel för att adressera mer praktiskt orienterade lärandemål. Nästa steg i denna utveckling, och ett komplext sådant, handlar om hur den typen av färdighetsmål rörande praktiska färdigheter kan examineras på bästa sätt.

Konklusion och framåtblick

Sammanfattningsvis visade litteraturstudien på en avsaknad av studier som visar hur rollspel bidrar till utveckling av praktiska färdigheter hos blivande psykologer, men gav mycket exempel och vägledning på hur sådana moment kan utformas. Det var tydligt i litteraturen att det i många kontexter sker en utveckling mot mer praktiska moment på psykologutbildningen där rollspel med simulerade patienter är en del och detta överensstämmer med utvecklingen på psykologprogrammet där jag själv är verksam. Från litteraturstudien framkom att väl genomförda upplägg med tydlig länkning och instruktioner, helst med professionella patienter tycks vara att föredra, i synnerhet för examination, men att rollspel också erbjuder möjligheter att öva i en trygg kontext och med hjälp av olika tekniker såsom freeze-frame och triangulerad feedback, samt att våra instruktioner till både simulerade patienter och studentpsykologen är viktiga. På ett mer övergripande plan framstod ett behov av högskolepedagogisk forskning som undersöker hur väl praktiska moment i utbildningen förbereder studenter för yrkeskontexten och hur färdigheter som tränas och bedöms i utbildningskontexten överförs till den kliniska kontexten.

Referenser

- Ay-Bryson, D. S., Weck, F., & Kühne, F. (2022). Can simulated patient encounters appear authentic? Development and pilot results of a rating instrument based on the portrayal of depressive patients [Article]. *Training & Education in Professional Psychology, 16*(1), 20-27. <https://doi.org/10.1037/tep0000349>
- Ay-Bryson, D. S., Weck, F., & Kühne, F. (2023). Can students in simulation portray a psychotherapy patient authentically with a detailed role-script? Results of a randomized-controlled study [Article]. *Training & Education in Professional Psychology, 17*(1), 89-97. <https://doi.org/10.1037/tep0000388>
- Chua, J. Y. X., Ang, E., Lau, S. T. L., & Shorey, S. (2021). Effectiveness of simulation-based interventions at improving empathy among healthcare students: A systematic review and meta-analysis [Article]. *Nurse Education Today, 104*, N.PAG-N.PAG. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2021.105000>
- de la Croix, A., & Skelton, J. (2013). The simulation game: an analysis of interactions between students and simulated patients [Article]. *Medical Education, 47*(1), 49-58. <https://doi.org/10.1111/medu.12064>
- Fowles, T. R., Moore, C. M., Alpert, E., Beveridge, R. M., & Carlsen, A. (2023). Using simulated patients to train interpersonal skills with clinical psychology doctoral students [Article]. *Training & Education in Professional Psychology, 17*(1), 81-88. <https://doi.org/10.1037/tep0000396>
- Glatz, T., Bergbom, S., & Edlund, S. (2022). Lessons Learned and Preliminary Results from Implementing Simulation-Based Elements in a Clinical Psychology Programme. *Psychology Learning & Teaching, 21*(2), 162-181. <https://doi.org/10.1177/14757257221093490>
- Kühne, F., Heinze, P. E., Maaß, U., & Weck, F. (2022). Modeling in Psychotherapy Training: A Randomized Controlled Proof-of-Concept Trial [Article]. *Journal of Consulting & Clinical Psychology, 90*(12), 950-956. <https://doi.org/10.1037/ccp0000780>
- Miller, S. D. (2020). *Better results : using deliberate practice to improve therapeutic effectiveness*. Washington, DC : American Psychological Association.
- Oxlad, M., D'Annunzio, J., Sawyer, A., & Paparo, J. (2022). Postgraduate students' perceptions of simulation-based learning in professional psychology training [Article]. *Australian Psychologist, 57*(4), 226-235. <https://doi.org/10.1080/00050067.2022.2073807>
- Piot, M. A., Dechartres, A., Attoe, C., Jollant, F., Lemogne, C., Layat Burn, C., Rethans, J. J., Michelet, D., Cross, S., Billon, G., Guerrier, G., Tesniere, A., & Falissard, B. (2020). Simulation in psychiatry for medical doctors: A systematic review and meta-analysis [Article]. *Medical Education, 54*(8), 696-708. <https://doi.org/10.1111/medu.14166>
- Renn, B. N., Areán, P. A., Raue, P. J., Aisenberg, E., Friedman, E. C., & Popović, Z. (2021). Modernizing Training in Psychotherapy Competencies With Adaptive Learning Systems: Proof of Concept [Article]. *Research on Social Work Practice, 31*(1), 90-100. <https://doi.org/10.1177/1049731520964854>
- Roberts, R., Chur-Hansen, A., Winefield, H., Patten, S., Ward, H., & Dorstyn, D. (2017). Using OSCEs with simulation to maximise student learning and assess competencies in psychology: A pilot study [Article]. *Focus on Health Professional Education (2204-7662), 18*(2), 61-75. <https://doi.org/10.11157/fohpe.v18i2.140>
- Wong, D., Baker, K., & Morris, E. M. J. (2021). Psychology graduate outcomes: evaluating the quality and impact of clinical psychology and clinical neuropsychology training in Australia [Article]. *Australian Psychologist, 56*(3), 204-216. <https://doi.org/10.1080/00050067.2021.1890982>