

Grensoverschrijdend gedrag ervaren via VR-technologie

Hoe Virtual Reality bijdraagt aan activerend leren



Hoe reageer je als iemand jouw grenzen over gaat? En hoe bepaal je waar deze grenzen liggen? Met die vragen gaan tweedejaarsstudenten [Social Work](#) aan de slag in de training 'Weerbaar en Effectief'. Dit jaar maken zij voor het eerst gebruik van Virtual Reality. Door een 360 graden-werksetting na te bootsen, ervaren zij de situatie als zeer realistisch. Vervolgens reflecteren zij er gezamenlijk op. Zo krijgen studenten meer inzicht in hun eigen denken en handelen. Hoe is het om deze VR-technologie in te zetten in de les? Een student, docent en onderwijsontwerper vertellen.

Bob van Veen is een van de tweedejaarsstudenten Social Work. Hij vond het interessant om een ander type les te ervaren. En is actief met de lesstof aan de slag gegaan. "Door met een VR-bril te oefenen met situaties van grensoverschrijdend gedrag en hoe je daarmee moet omgaan, kon ik me beter in de situatie verplaatsen. Je leert hoe je op zo'n moment zou reageren. Ik had wel echt het gevoel dat de agressie in het filmpje tegen mij gericht was. Het is dus realistischer dan wanneer je met klasgenoten zo'n situatie naspeelt of een filmpje kijkt in de klas."

"Je beleeft de situatie veel realistischer. Ik zou nu grensoverschrijdend gedrag eerder kunnen herkennen en daarop anticiperen." **Bob van Veen, student Social Work**

Ervaren en voelen "Met de VR-bril op, zien en ervaren studenten een praktijksituatie in 360 graden. We bootsen hiermee een realistische setting na", vertelt Sheila Gopie, docent van de training Weerbaar en Effectief. "We hebben diverse fragmenten waarmee studenten aan de slag gaan. In een van de settings komt een agressieve man om de balie heen lopen waar de student achter zit. Wat voel je dan als student als iemand zo dichtbij komt? Is je eerste reactie *flight*, *fight* of *freeze*? Deze realistische situatie geeft studenten *food for thought*."

Levenschte casussen in 360 graden De 360 graden-video's rond het thema 'Agressietraining' zijn gemaakt door het bedrijf [Modern Learning](#). In totaal zijn negen levenschte casussen gefilmd. Studenten kunnen de 360 graden video's bekijken met behulp van VR-brillen (Oculus). Studenten maken in deze training zo kennis met de technologie van VR, die ook steeds meer in hun toekomstige werkpraktijk wordt gebruikt. Deze VR-pilot is als [EdTech-project](#) aangemerkt binnen Hogeschool Inholland.



Stills uit het fragment waarbij een agressieve man om de balie heen loopt.

Eigen gedrag onderzoeken en reflecteren Sheila gaat verder: “De leeropbrengst is dat studenten hun eigen gedrag gaan onderzoeken en er met medestudenten op reflecteren. We bespreken klassikaal hoe studenten de fragmenten hebben ervaren. Er is daarin geen goed of fout. Het is belangrijk dat ze leren herkennen hoe ze zouden reageren. Als docent is het dan ook van belang dat je de fragmenten kent die studenten bekijken. Dan kun je op situaties inspelen, vragen stellen en gedrag inschatten.”

Tussen rollenspel en praktijk in Sheila ziet de inzet van VR als mooie aanvulling op de huidige training. “De eerste kennismaking met grensoverschrijdend gedrag is voor de studenten een rollenspel met elkaar of een filmpje bekijken. Het assessment met acteur aan het einde van de training is de echte opstap naar de praktijk. Daar tussenin zitten de sessies met VR-bril. Deze situaties voelen echt, je gevoelens ook. Het enige ‘nadeel’ is dat je zelf niet direct kunt handelen.”

“De meerwaarde van VR is dat je leert ervaren hoe jij omgaat met grensoverschrijdend gedrag én dat je samen het gesprek daarover kunt voeren”. **Sheila Gopie, docent Social Work**

Kiezen voor VR Deze VR-pilot binnen de training Weerbaar en Effectief is geïnitieerd door Renske de Beijer, docent Social Work én student aan de Master Leren en Innoveren. “Binnen de master onderzoek ik hoe we vernieuwingen kunnen doorvoeren binnen de onderwijspraktijk van Hogeschool Inholland. VR is een veelbelovende technologie. Hiermee kun je studenten situaties laten ervaren, die je normaal niet in het klaslokaal zou kunnen krijgen. Bijvoorbeeld vanwege veiligheidsaspecten (denk aan het leren omgaan met gevaarlijke cliënten of huiselijk geweld) of praktische aspecten (zoals het ervaren van de effecten van drugs, slechthoortheid of dementie)”, vertelt Renske. “VR verkleint de stap van theorie naar praktijk. En het geeft een authentieke leerervaring.”

“Studenten vinden VR erg gaaf. Hoe kunnen we zorgen dat zij dit plezier blijven vasthouden? Dat het niet alleen een novelty is, maar ook echt bijdraagt aan betekenisvol leren” **Renske de Beijer, docent Social Work en adviseur blended learning**

Evalueren en bijsturen Van intensief onderzoek vooraf tot evalueren achteraf: Renske onderzoekt het totale proces voordat de onderwijsvernieuwing daadwerkelijk wordt doorgevoerd. Ze heeft alle VR-lessen bijgewoond en met studenten geëvalueerd. “Studenten vinden VR erg gaaf; het is natuurlijk een leuke afwisseling met een gewone les. Het is nu de vraag hoe we dat plezier kunnen vasthouden. Dat het niet alleen een *novelty* is, maar ook echt bijdraagt aan betekenisvol leren.” Renske vertelt verder: “De techniek kan bijvoorbeeld nog gebruiksvriendelijker, ook voor de docenten. Een centrale besturing waarbij alle brillen tegelijkertijd kunnen afspelen, zou heel handig zijn. Nu moeten studenten zelf op de knop drukken en kan de ene student eerder klaar zijn dan de ander. Dat stoort en kan het verrassingseffect voor anderen wegnemen.”

Effectiever en breder inzetten Met VR is veel mogelijk, Renske onderzoekt wat past bij het onderwijs en bij Inholland. “Ik kijk bijvoorbeeld naar hoe we VR nog effectiever én breder kunnen inzetten. Is het bijvoorbeeld mogelijk om de huidige video’s interactief te maken? Ook onderzoeken we momenteel een nieuwe VR-applicatie waarmee je je kunt inleven in een bepaalde doelgroep. Bijvoorbeeld een persoon met een licht verstandelijke beperking, waarbij er over je hoofd en met te veel moeilijke woorden wordt gepraat. Daarnaast kijken we hoe VR breder binnen het domein GSW zou kunnen worden toegepast. Ik ben nog lang niet uitgeleerd.” **Meer informatie? Scan de QR code**

