

# WETEN WAT WERKT

## ONDERZOEK VANUIT HBO-ONDERWIJS

**JOB VAN 'T VEER**

**LECTOR DIGITALE INNOVATIE IN ZORG EN WELZIJN**

**NHL STENDEN HOGESCHOOL**



# DESIGN GEOGRAPHIES / STAGES

(PETER JONES, 2012)



- Focus on differencing
- Consumer and institutional products
- Communications, websites
- Promotion and advertising
- Brands and identities
- Patient literature



# DESIGN GEOGRAPHIES / STAGES

(PETER JONES, 2012)



- Focus on differencing
- User experience design
- Service design
- Product design
- Informatics and decision support
- Product team collaboration



# DESIGN GEOGRAPHIES / STAGES

(PETER JONES, 2012)



- Focus on change-making
- Organizational processes
- Business system design
- Participatory leadership
- Clinical practice and research
- Cross-function action teams
- Business, process, and practice innovation



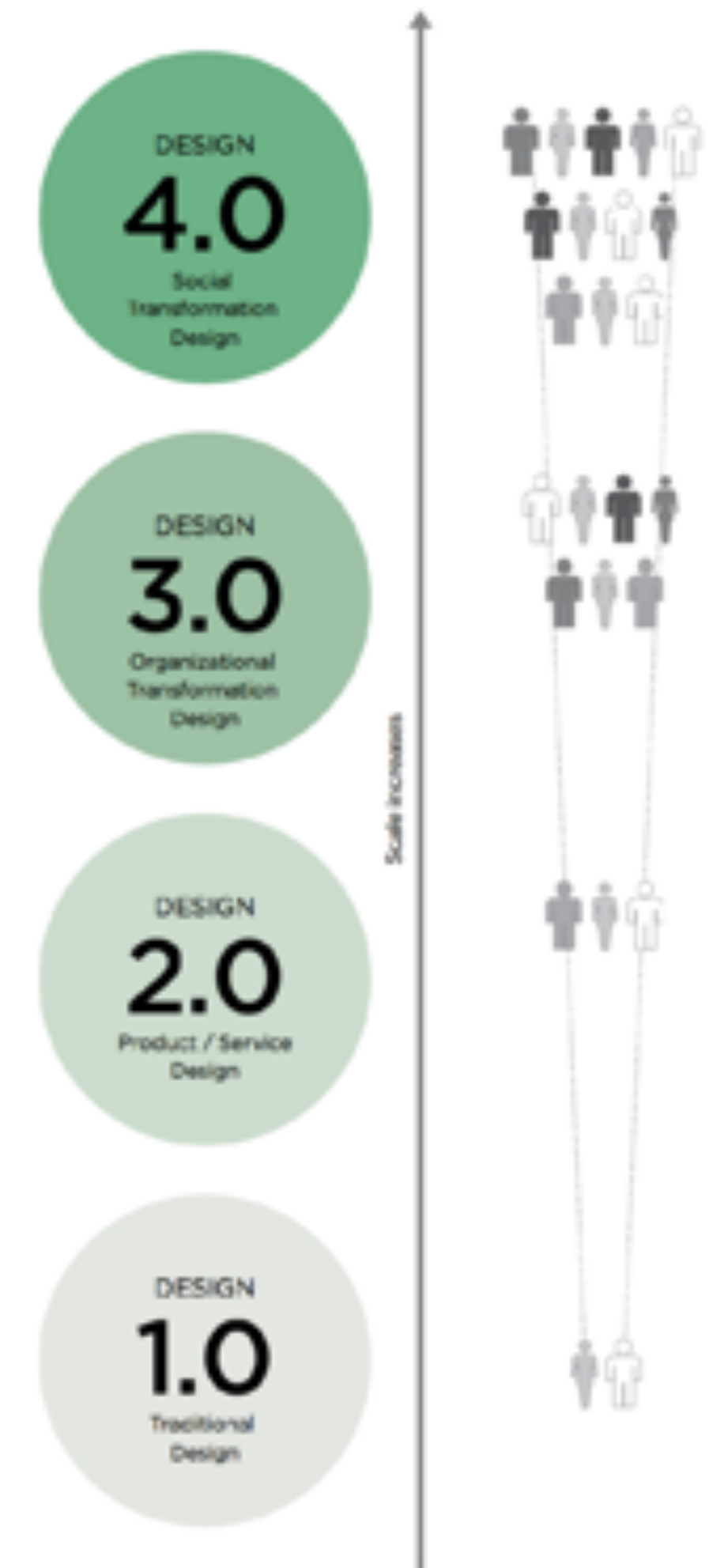


# DESIGN GEOGRAPHIES / STAGES

(PETER JONES, 2012)



- Focus on change-making
- Health policy
- Healthcare affiliations
- Social innovation
- Multistakeholder networks
- Participatory action research







FRIES SOCIAAL PLANBUREAU  
& LECTORAAT DIGITALE INNOVATIE  
IN ZORG EN WELZIJN (NHLSTENDEN)

# ZORGTECHNOLOGIE

HOE STAAN INWONERS VAN FRYSLÂN TEGENOVER HET GEBRUIK VAN TECHNOLOGIE IN ZORG EN WELZIJN?



# RESULTATEN VIGNETTESTUDIE

// Ik verwacht dat hulpmiddelen als deze in de toekomst meer nodig zullen zijn  
(waarschijnlijk en zeker)





# ALGEMENE VRAGEN GEBRUIK EN ATTITUDE



Nuttig, maar door het gebruik van deze middelen moet er niet minder contact komen met andere mensen zoals de familie en verzorgenden.



Hulpmiddelen halen eenzaamheid niet weg.



Het idee, waar blijft het menselijke contact?



Versterkt onderlinge contacten en omzien naar elkaar.



Wel nuttig, zodat er meer tijd overblijft voor (echt) contact tussen hulpverleners en zorgvragers.



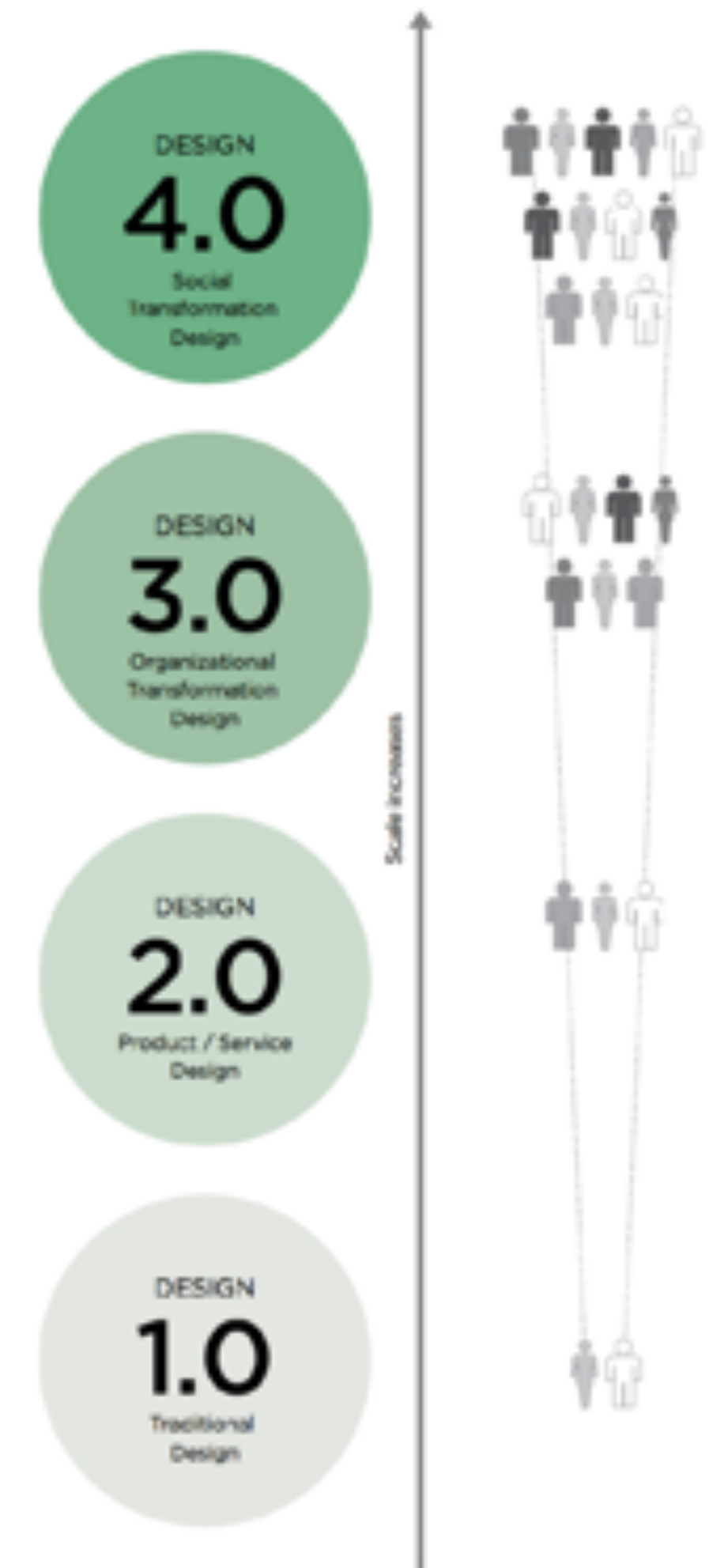


# DESIGN GEOGRAPHIES / STAGES

(PETER JONES, 2012)



- Focus on change-making
- Organizational processes
- Business system design
- Participatory leadership
- Clinical practice and research
- Cross-function action teams
- Business, process, and practice innovation











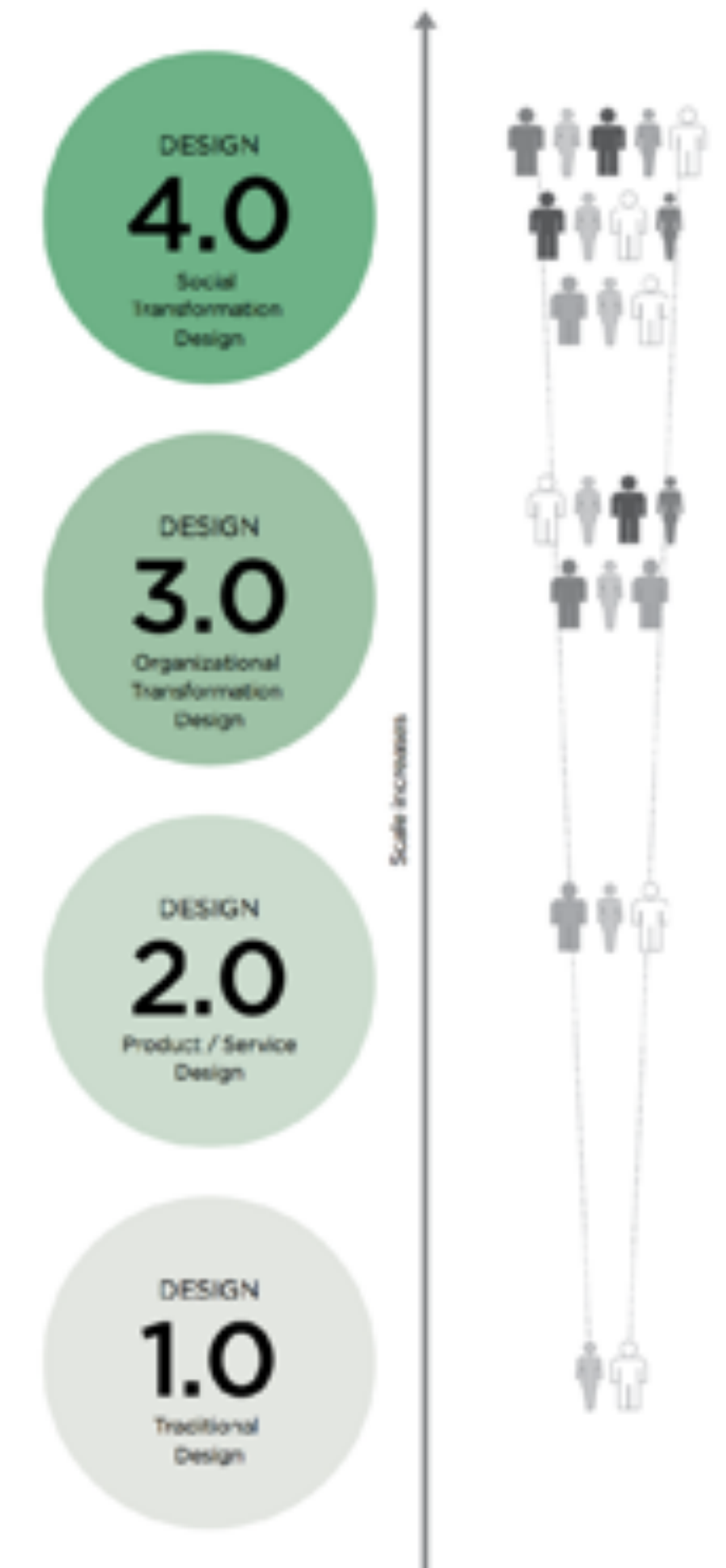


# DESIGN GEOGRAPHIES / STAGES

(PETER JONES, 2012)



- Focus on differencing
- User experience design
- Service design
- Product design
- Informatics and decision support
- Product team collaboration





## Toolkits en meer informatie



Welke tools en lesmaterialen kan ik in de klas gebruiken als voorlichting en bewustwording



Welke tools en lesmaterialen kan ik in de klas gebruiken als er iets gebeurd is



Waar kan ik als leerkracht terecht voor extra hulp & advies?



Hoe maak ik het thema veilige (online) seksuele ontwikkeling tot meer structureel beleid op mijn school



Tools en lesmaterialen die je in de klas kan gebruiken als voorlichting en bewustwording.

Zoeken

Waar ben je naar op zoek?

#### Type onderwijs

- Voor alle typen onderwijs
- Materialen voor primair onderwijs
- Materialen voor voortgezet onderwijs
- Alleen materialen voor het speciaal onderwijs

#### Onderwerp

- (Shame)sexting
- Sextortion
- Victim Blaming
- Grooming
- Catfishing

[Klik hier voor info over deze begrippen](#)

#### Leerdoel

- Bewustwording & basisinformatie
- Inhoudelijke verdieping
- Discussie & meningvorming
- Afspreek maken in de klas

#### 12 resultaten



##### **HOMIES: een les over sexting**

Digitaal (interactief) lesmateriaal ontwikkeld door Kivid en toegankelijk via LessonUp.

## SH!TZOOi

##### **SH!TZOOi Sexting**

Digitaal (interactief) lesmateriaal voor meerdere lessen ontwikkeld door o.a. Stichting Kocoon

## Gedragen Gedrag

primaire  
onderwijs

##### **Gedragen gedrag PO**

Gedragen Gedrag maakt in spelvorm gewenst en ongewenst gedrag bespreekbaar (Stichting Scholiek Veiligheid)

## Gedragen Gedrag

### Lang Leve de Liefde

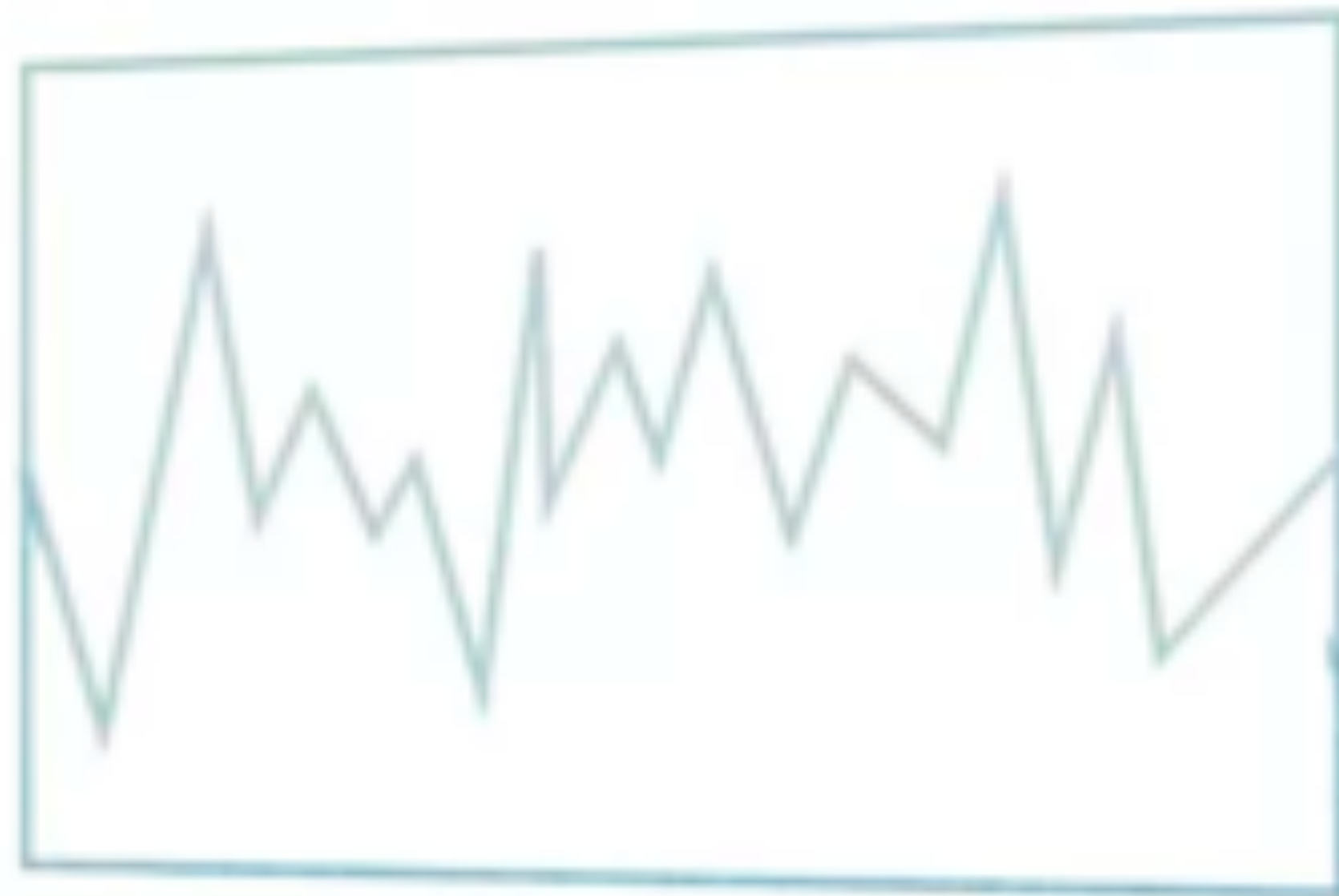
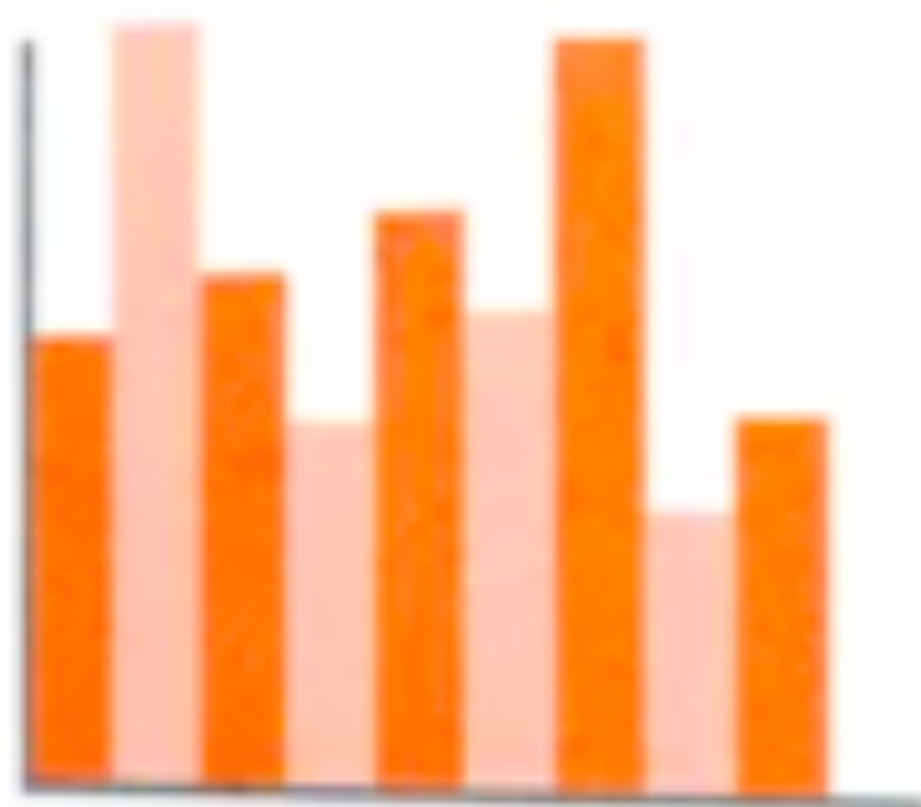






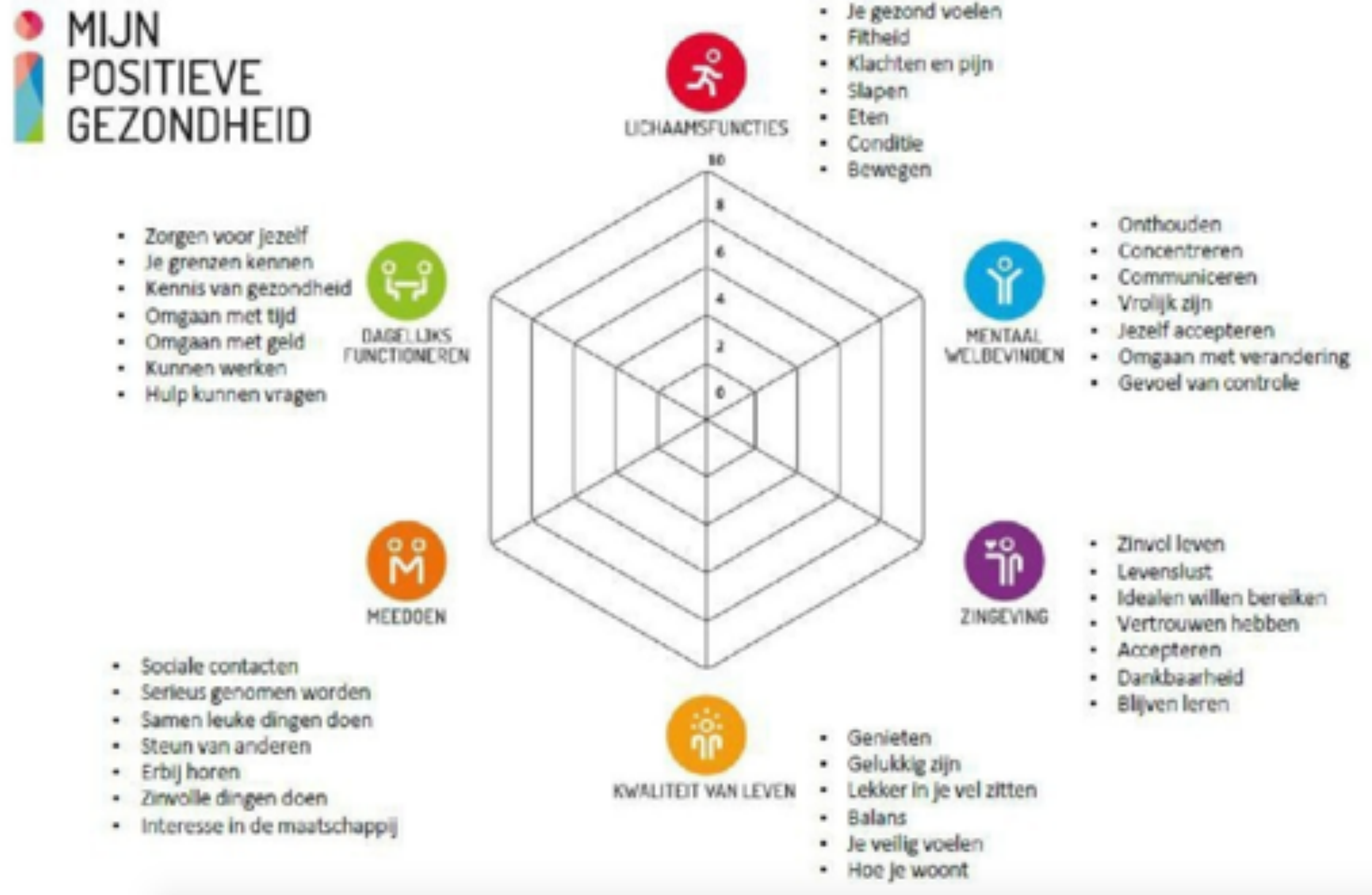


# PERSOONLIJKE GEZONDHEIDS OMGEVING





# 'POSITIEVE GEZONDHEID' = 'REFRAMEN'





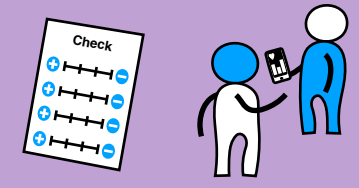
Onderzoek  
Burgers



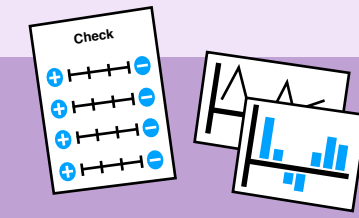
**Ontwikkeling bereik en onboarding**  
Meerdere sessies voor het ontwikkelen en testen van passende outreachende strategieën



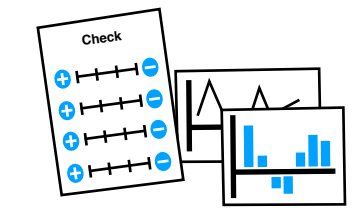
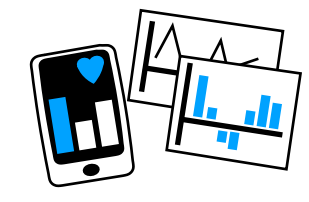
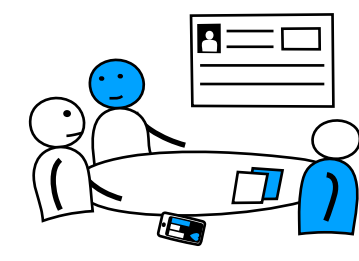
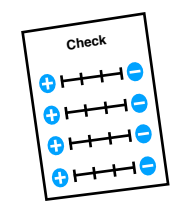
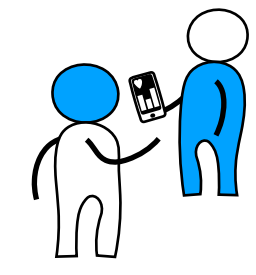
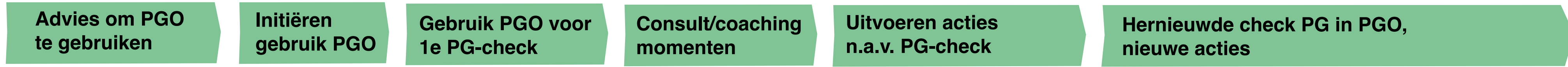
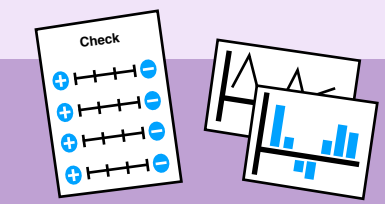
**Ontwikkeling en testen PGO**  
Testen van functionaliteit en inhoud van PGO in werkcontext met methoden als thinking outloud, cocreatie sessies



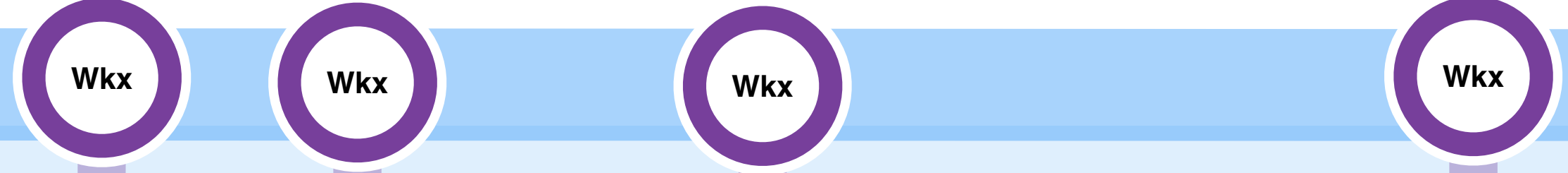
**Monitoren initieel gebruik en eerste follow-up**  
Evaluatie verwachte meerwaarde, 'ease of use' van PGO.PG en ook eerste acties



**Monitoren van effecten op de langere termijn**  
Monitoren langduriger gebruik PGO.PG (herhaalde bezoeken, opnieuw invullen ,delen, etc.)



Onderzoek  
(in)formele zorg  
en ondersteund



**Ontwikkeling bereik en onboarding**  
Meerdere sessies voor het ontwikkelen en testen van passende outreachende strategieën



**Ontwikkeling en testen PGO**  
Testen van functionaliteit en inhoud van PGO in werkcontext met methoden als thinking outloud, cocreatie sessies

**Monitoren initieel gebruik en eerste follow-up**  
Evaluatie verwachte meerwaarde, 'ease of use' van PGO.PG en ook eerste acties

**Monitoren van effecten op de langere termijn**  
Monitoren langduriger gebruik PGO.PG (herhaalde bezoeken, opnieuw invullen ,delen, etc.)

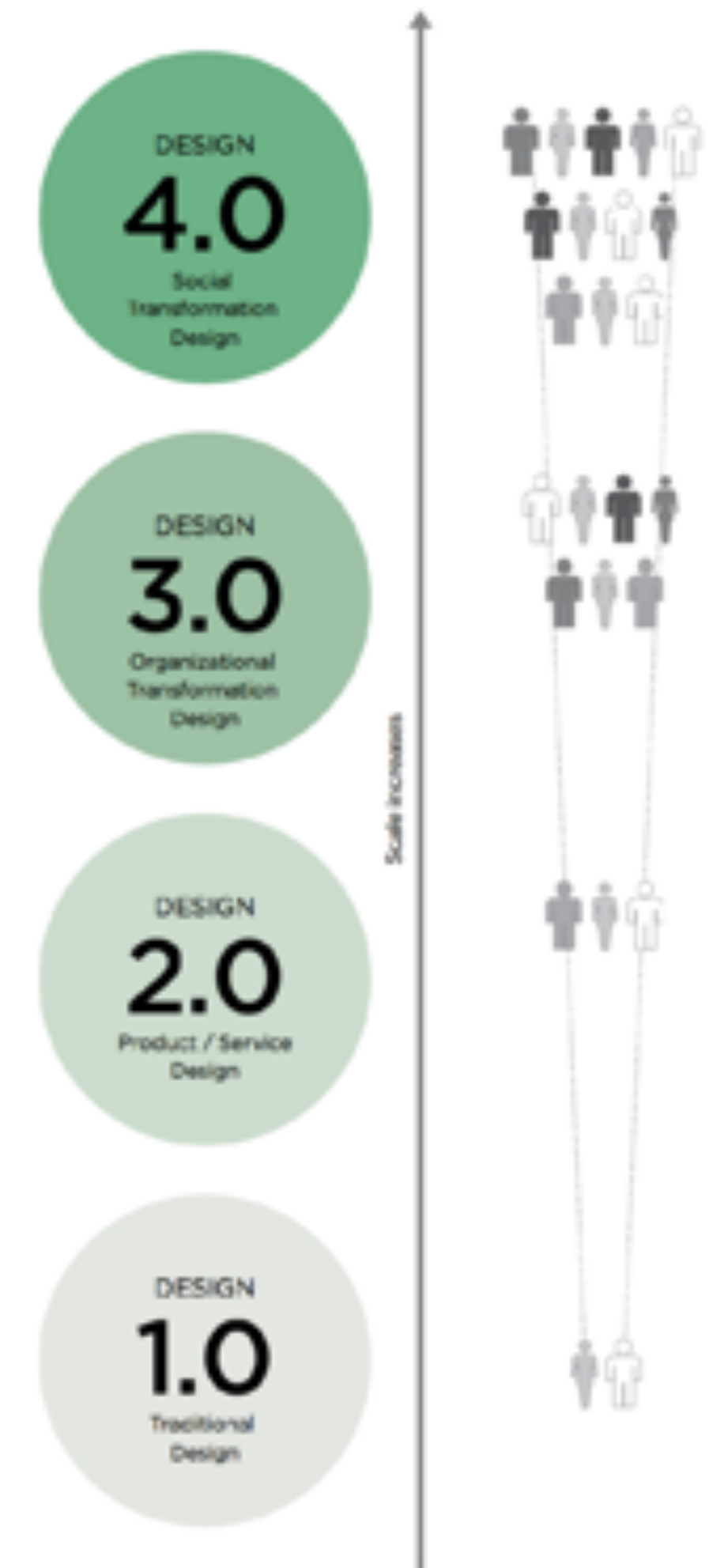


# DESIGN GEOGRAPHIES / STAGES

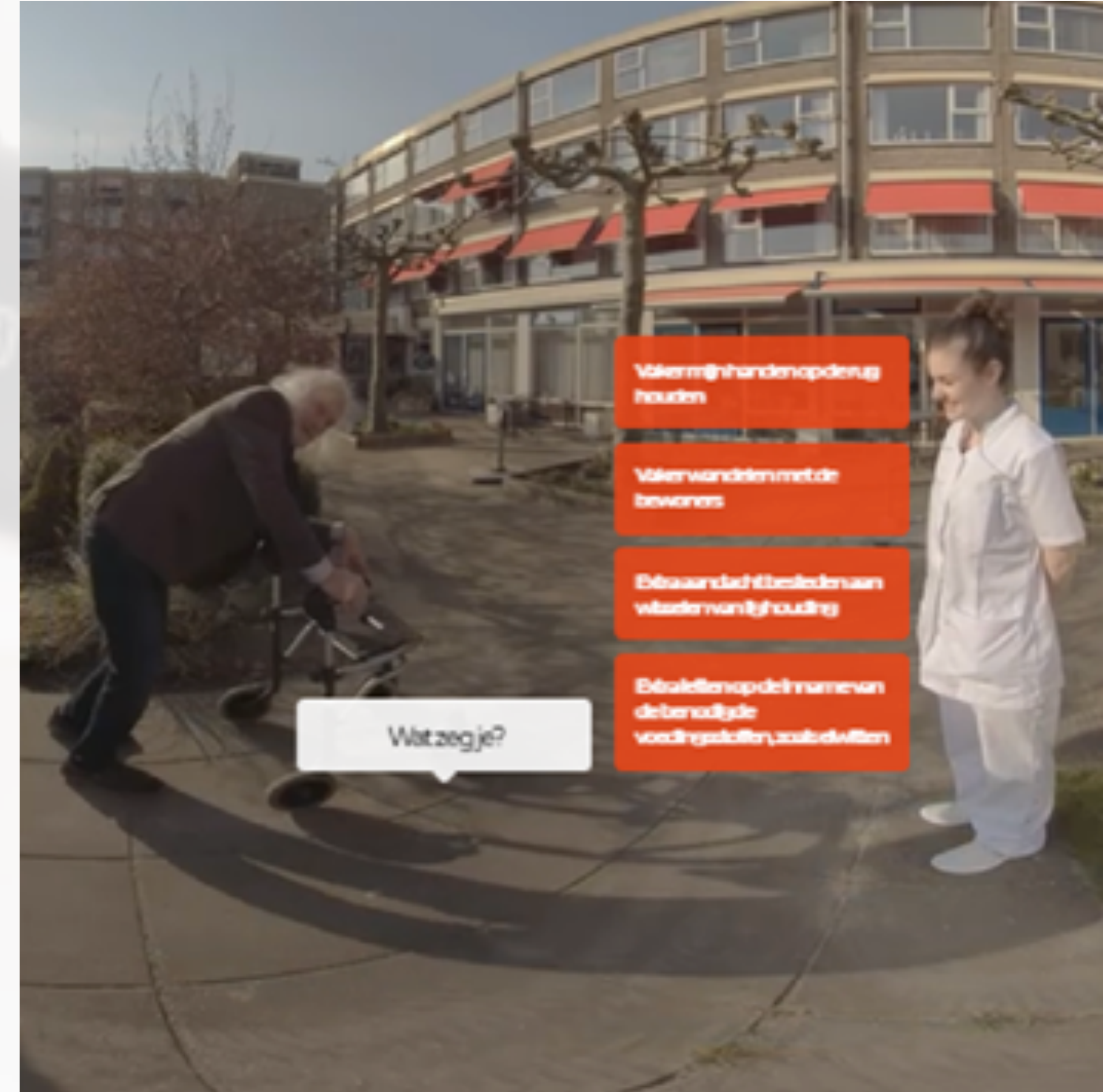
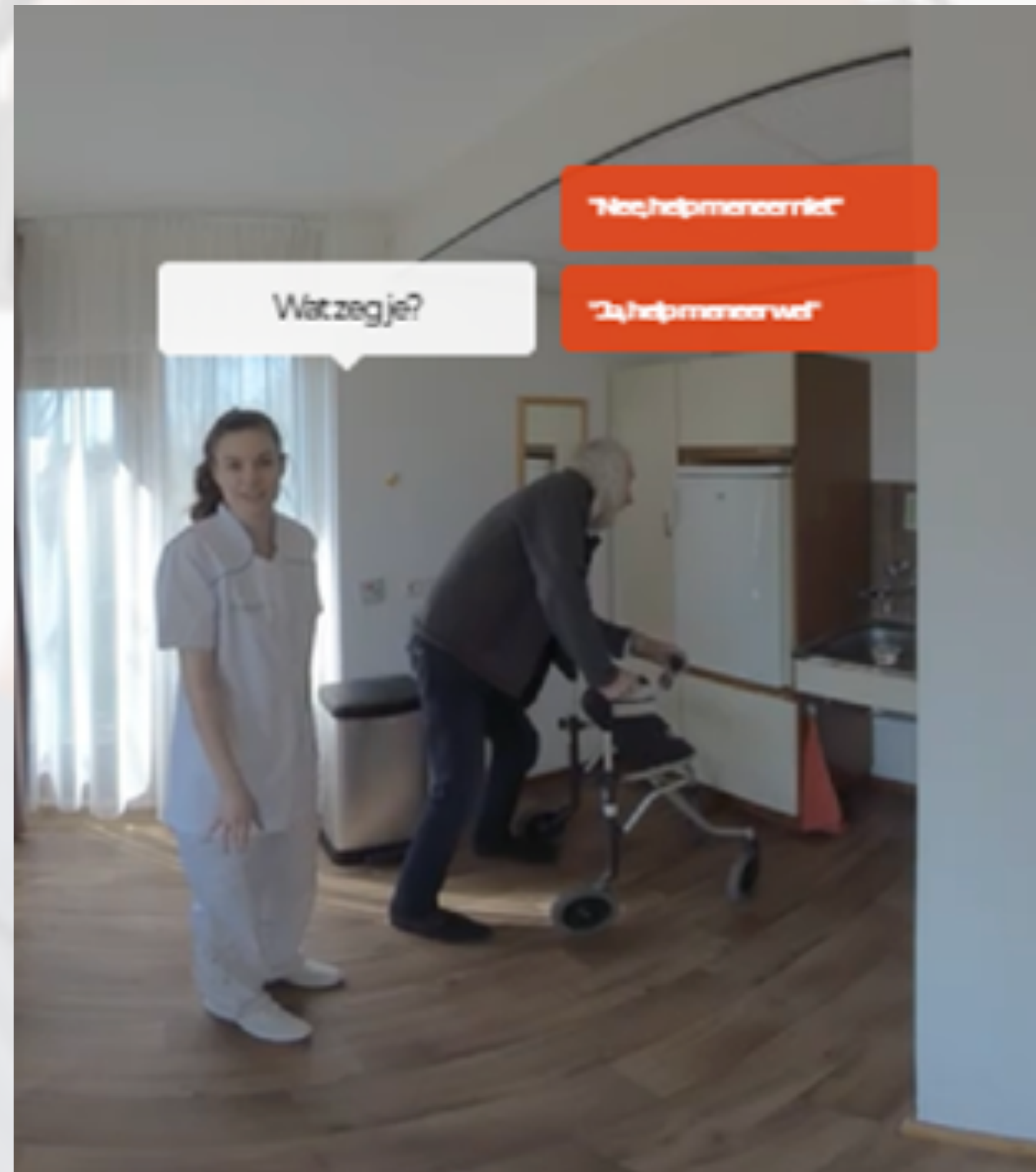
(PETER JONES, 2012)



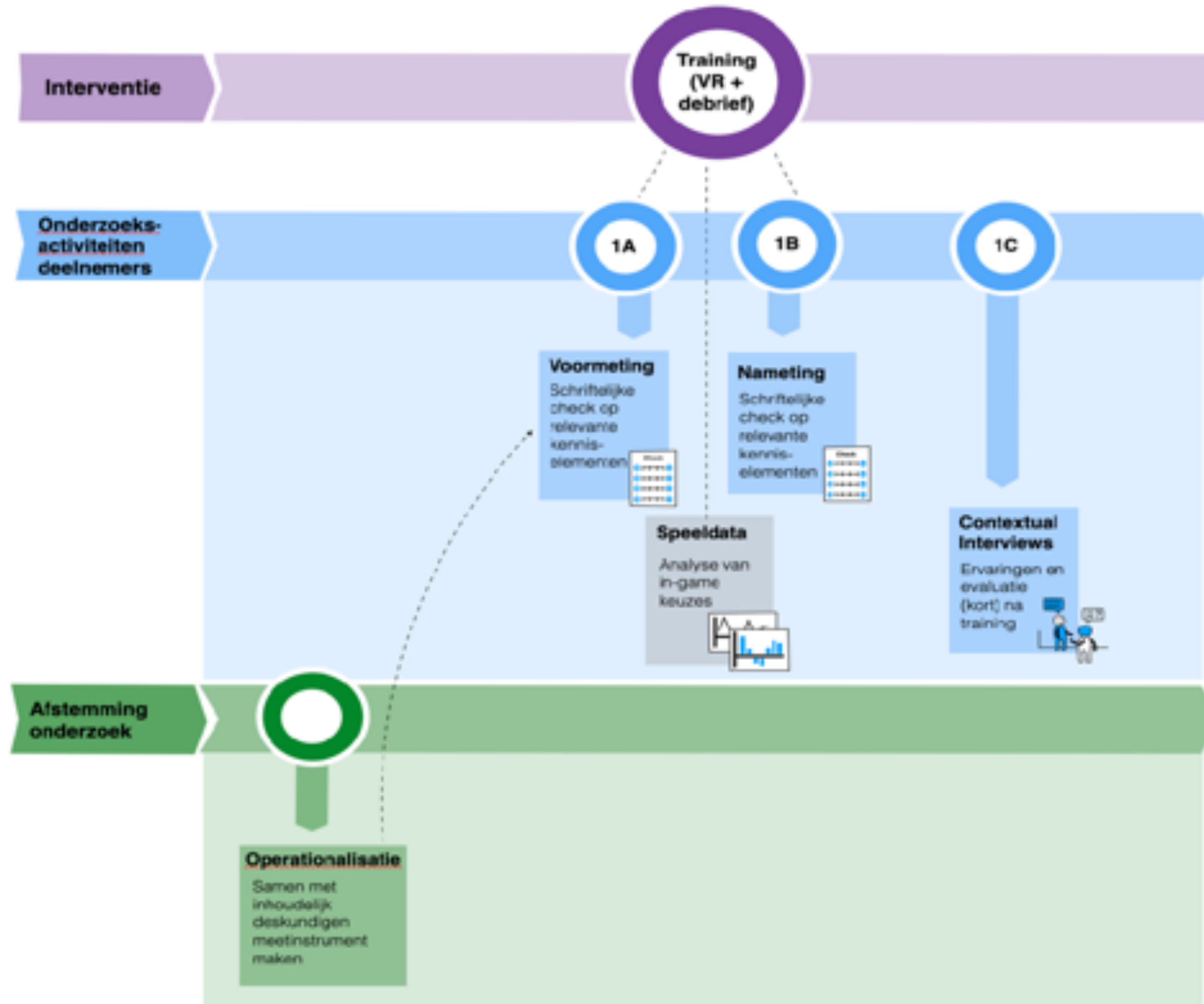
- Focus on differencing
- Consumer and institutional products
- Communications, websites
- Promotion and advertising
- Brands and identities
- Patient literature













## INHOUD

Inhoud .....	2
Welkom .....	3
Spelverloop .....	3
Omschrijving .....	3
Doel .....	3
In het spel .....	3
Van het spel .....	3
Score .....	4
1. Start .....	4
2. Naar de kamer .....	5
3. Opruimen .....	5
4. Eelke ruimt op .....	5
5. Fysiek helpen met opstaan? .....	5
6. Eelke ruimt ook meteen op .....	6
7. Meneer ruimt zelf op .....	6
8. Eelke helpt met het potje .....	6
9. Meneer zet zelf het potje weg .....	6
10. Naar de slaapkamer .....	7
11. Helpen met het vest .....	7
12. Vanaf het begin helpen met het vest .....	7
13. Niet helpen met het vest .....	7
14. Helpen wanneer het stagneert .....	8

15. Meneer tilt zelf zijn benen op bed .....	8
16. Rusten v.s. slapen .....	8
17. Rusten is niet in het donker .....	9
18. Weinig nachtrust nodig .....	9
19. Prikkel .....	9
20. Houdingsafwisseling .....	10
21. Voorkeurshouding? .....	10
22. Wisselen van houding .....	11
23. Rugligging .....	11
24. Naar de gang .....	11
25. Welke route? .....	12
26. 3 maanden later .....	12
27. Vooruit gegaan .....	12
28. Stabiel achteruit gegaan .....	13
29. Hard achteruit gegaan .....	13
Tips voor het trainen .....	14
Vooraf .....	14
Tijdens .....	14
Na .....	14
Technische handleiding .....	16



## KORTE KENNIS- EN VAARDIGHEDEN HNZ ZELF CHECK VOORMETING (voor start VR module)

Naam: \_\_\_\_\_ Datum: \_\_\_\_\_

(Maak je voor je begint je gegevens klaar bij de verpleegkundige en rapportage over oefenresultaat naar de verpleegkundige zodat de stroomdoelgroep kan worden gevolgd)

Geef hi de onderstaande stellingen aan in welke mate de stelling op jou van toepassing is (1=helemaal niet van toepassing; 10=volledig van toepassing). Omringel.

- Ik beschik over voldoende kennis en vaardigheden om cliënten lichamelijk voldoende actief te houden en hen te stimuleren tot een juiste (lig)houding.  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Indien een cijfer van 5 of hoger: kunt u dit kort beschrijven?
- Ik kan goed in schatten wanneer ik dagelijkse handelingen **NIET** moet overnemen, ondanks dat dit de cliënt moeite kost.  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- Ik kan goed in schatten wanneer je juist **WEL** even een cliënt moet helpen bij dagelijkse handelingen.  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- Ik weet hoe ik op een subtiele manier (bijv. met eigen lichaams taal) een cliënt duidelijk kan maken dat hij/ zij een handeling (een) zelf moet proberen.  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- Ik weet wat de gevolgen op langere termijn kunnen zijn wanneer cliënten niet voldoende gestimuleerd worden om te blijven bewegen.  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- Ik kan het verschil tussen **rust**- en **spanmomenten**, en hoe dit verschil bepaalt wat je wel of niet moet doen (zoals prikkels wegnemen, zoals verduisteren of prikkels toevoegen, zoals een muziekje).  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- Ik weet goed hoe ik moet handelen bij cliënten die een (sterke) voorkeurshouding hebben (bijv. sloophouding).  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- Ik weet wat passende maatregelen (oefeningen, hulpmiddelen) zijn om het gebruik van een luchtwisselmatras zoveel mogelijk beperkt te houden.  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- Ik kan goed inschatten in welke situaties **houding- en bewegingsaspecten** nog belangrijker is dan werken vanuit [pzs.org/richtlijn-zorg](http://pzs.org/richtlijn-zorg).  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- Ik weet wat de gevolgen op langere termijn kunnen zijn wanneer iemand niet voldoende gestimuleerd wordt in het samen met een goede lichaams houding.  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



**Evaluatie VR-module Houding- en bewegingsgerichte zorg**

- Kwantitatieve metingen korte termijn leereffect
- Gebruikerservaringen meerwaarde gebruik Virtual Reality



**KwadrantGroep**  
kracht door verbinding

DRE HEALTH ASSOCIATION

Vooraf	Na afloop	Verandering
5.81 (2.78)	6.30 (2.78)	.49
5.44 (2.07)	6.08 (2.07)	.64
4.46 (2.00)	5.13 (2.00)	.67
5.75 (2.49)	6.48 (2.49)	.73
7.44 (2.70)	7.80 (2.70)	.36
6.50 (2.40)	6.88 (2.40)	.38
5.13 (2.00)	5.63 (2.18)	.50
5.54 (2.50)	5.15 (2.50)	-.35
5.4 (2.00)	5.89 (2.10)	.49
7.0 (2.80)	7.34 (2.80)	.34

"Door hetgeen wat ik geleerd bij de VR-training te vertalen naar mijn eigen werksituatie kan ik het toepassen in nieuwe situaties"

DESIGN FOR HEALTH  
https://doi.org/10.1080/24733132.2022.2054997

Routledge  
Taylor & Francis Group

RESEARCH ARTICLE

## Harnessing virtual reality simulation in training healthcare workers in handling patients with suspected COVID-19 infections: results of training and lessons learned about design

Lars Veldmeijer<sup>a</sup>, Gijs Terlouw<sup>a</sup>, Job van 't Veer<sup>a</sup> and Derek Kuipers<sup>b</sup>

<sup>a</sup>Research Group Digital Innovation in Healthcare, NHL Stenden University of Applied Sciences, Leeuwarden, Netherlands; <sup>b</sup>Research Group Serious Gaming, NHL Stenden University of Applied Sciences, Leeuwarden, Netherlands

ABSTRACT  
Virtual Reality (VR) simulation-based training can be a quick and effective way to train healthcare workers (HCWs) during the COVID-19 pandemic by creating life-like scenarios whilst maintaining safety measures. This study examines the lessons learned from VR simulation training to prepare HCWs to work in COVID-19 departments and use personal protective equipment correctly. A total of 32 participants (N=32) participated in this study. This study involved two VR scenarios with each two self-evaluation questionnaires and observations during the training. Structured interviews were conducted six weeks after the second scenario. Participants reported experiencing immersion after completing the VR training and reported perceiving the training as useful for their professional practice. The scenarios were not always perceived as relevant. The effects of transfer from simulation to professional practice are inconclusive. The potential of VR simulation based training to train HCWs to work with COVID-19 is considerable but investing more time on the front end of design is recommended. Therefore, we present 'our lessons about design as guidelines for future work. This study shows the propensity to design solutions instantaneously during a pandemic process, but that urgency to act should not be a licence to improvise.

ARTICLE HISTORY  
Received 2 September 2021  
Accepted 28 March 2022

KEYWORDS  
COVID-19; virtual reality; training; health care; education

Introduction  
COVID-19 is, since its emergence, a global health threat (Anderson et al. 2020). The duration of the infectious period for COVID-19 was for long time

CONTACT Lars Veldmeijer l.veldmeijer@profi.stenden.nl  
Healthcare, NHL Stenden University of Applied Sciences, Leeuwarden, Netherlands  
© 2022 Informa UK Limited, trading as Taylor & Francis Group

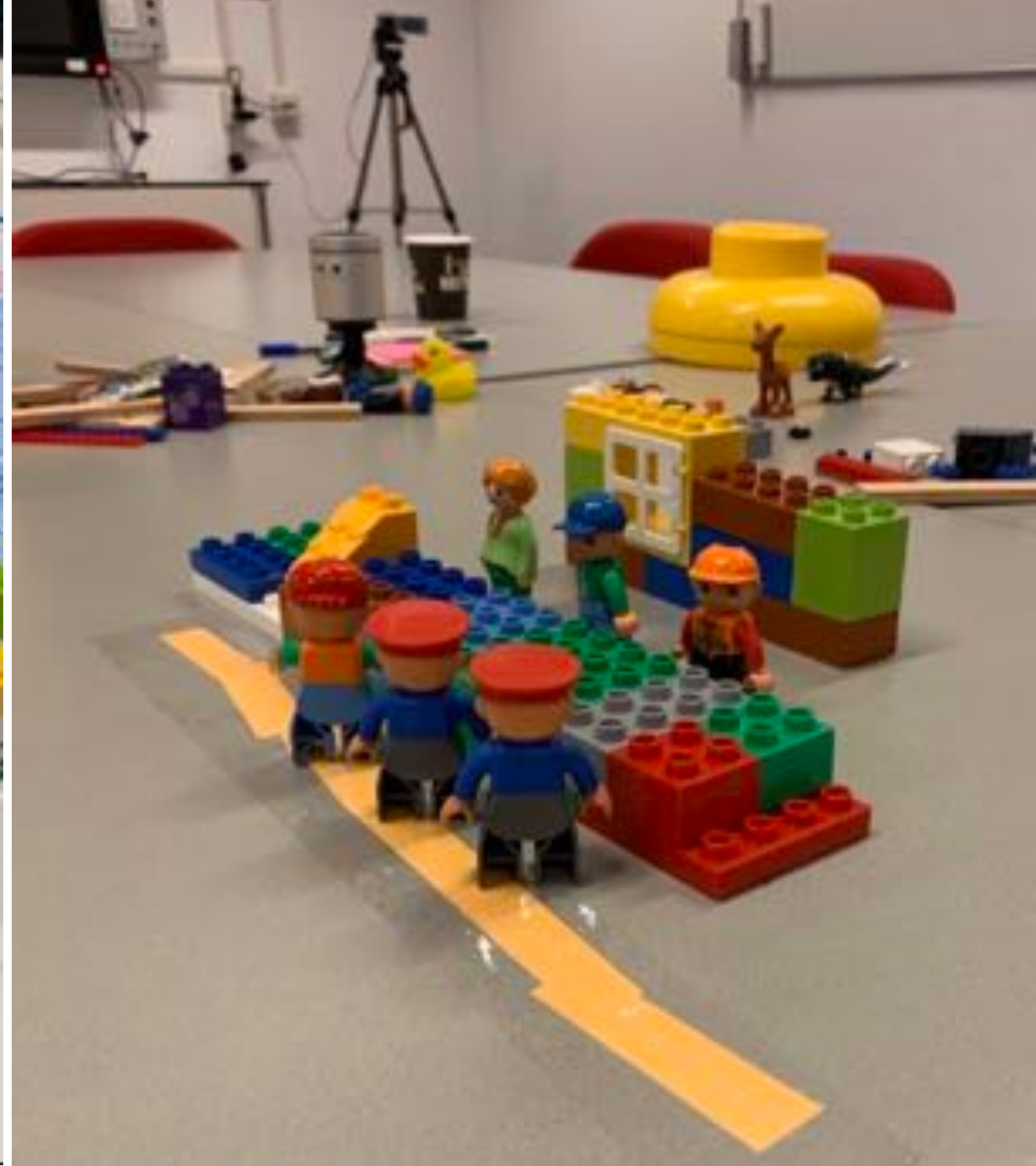














## DESIGNER'S PARADOX

**WE CANNOT THINK ABOUT SOLUTIONS  
UNTIL WE UNDERSTAND THE PROBLEM**

**&**

**WE CANNOT UNDERSTAND A PROBLEM  
UNTIL WE THINK ABOUT SOLUTIONS**



# CONCLUSIE

**ONDERZOEK OP MEERDERE 'NIVEAUS'  
(VAN PRODUCT/CLIENT TOT STRATEGIISCH/MAATSCHAPPIJ)**

**NIET ALLEEN VOOR EVALUATIE, OOK VOOR COCREATIE  
(IDEATION, PROTOTYPING, VERANDERKUNDIGE INTERVENTIES)**

**OM TE WETEN 'WAT WERKT' IS 'METHODEN TRIANGULATIE NODIG  
(LEIDT TOT ANDERE MANIEREN VAN VALIDEREN)**