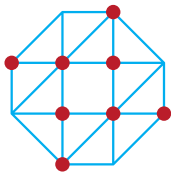
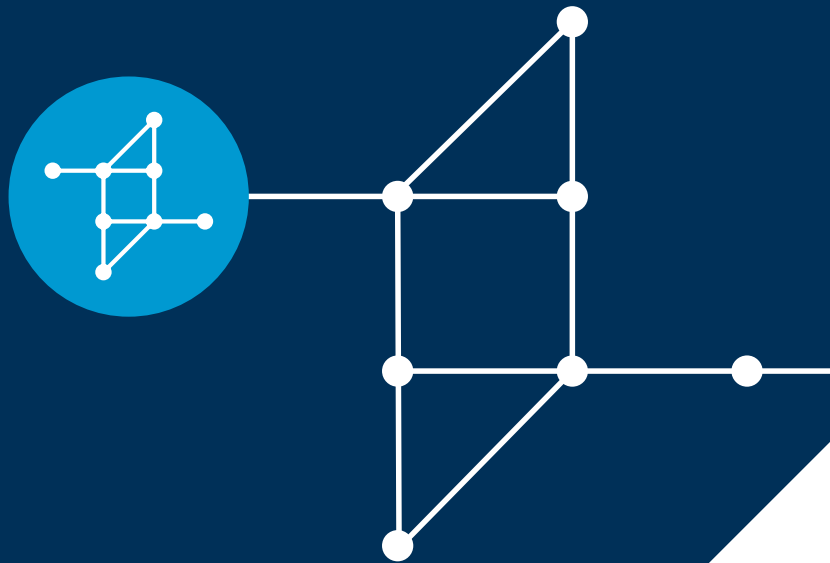


Goede voorbeelden van onderwijsinnovatie met ICT

Motiverende gespreksvoering
oefenen in Virtual Reality



Versnellingsplan
Onderwijsinnovatie
met ICT



Goede voorbeelden van onderwijsinnovatie met ICT

Zone Evidence-informed onderwijsinnovatie met ICT, zone Faciliteren en professionaliseren van docenten & werkgroep Digitaal onderwijs in praktijkvaardigheden.



Versnellingsplan
Onderwijsinnovatie
met ICT

Auteurs

Hester Otter, Annemarie Sulman, Vera de Vries, Mirjam Winkelmolen (Avans).

Met dank aan Nico Boot, Sjieuwke Dankert, Thys de Haan, Jacob Hiemstra, Ysbrand Hoetjes, Hans Hummel, Haje Jukema, Marijke Leijdekkers, Ellemieke Sigtermans, Esther van der Stappen, Iwan Wopereis

Maart 2023



Op deze uitgave is de Creative Commons Naamsvermelding 4.0-licentie van toepassing. Maak bij gebruik van dit werk vermelding van de volgende referentie: Zone Evidence-informed onderwijsinnovatie met ICT, zone Faciliteren en professionaliseren van docenten & werkgroep Digitaal onderwijs in praktijkvaardigheden (2023). Goede voorbeelden van onderwijsinnovaties met ICT. Utrecht: Versnellingsplan Onderwijsinnovatie met ICT.

Motiverende gespreksvoering oefenen in Virtual Reality

Motiverende gespreksvoering is een gesprekstechniek die zowel binnen als buiten Nederland belangrijk is in de zorg. In de praktijk blijkt dat veel beroepsbeoefenaren het lastig vinden om deze gesprekstechniek in hun werk toe te passen. De basisvaardigheden van de techniek worden dikwijls vergeten, of ze worden niet of niet goed toegepast. Om dit probleem tegen te gaan hebben deskundigen aan de HAN University of Applied Sciences (HAN) een virtual-reality-tool (VR) ontwikkeld om studenten aan zorg- en sociale opleidingen meer met motiverende gespreksvoering te laten oefenen. Met behulp van deze tool kunnen studenten naast de theorie die ze leren in de les, ook zelfstandig te werk te gaan met deze gesprekstechniek, zodat de vaardigheden beter blijven hangen.

“Onze theorie is dat de basisprincipes van motiverende gespreksvoering eigenlijk wel helder zijn, dat je moet aansluiten bij de fase van motivatie waarin de cliënt zit, dus dat we heel goed moeten oefenen in die basisgesprekstechnieken”, legt Marian Adriaansen uit, tot voor kort verpleegkundige en lector Innovatie in de Care aan de HAN. “Dit houdt in: de goede vragen stellen, weten in welke fase de patiënt zit, aansluiten bij de desbetreffende fase, en dan gewoon oefenen, oefenen, oefenen.”

Individueel oefenen in eigen tijd

In alle zorg- en sociale opleidingen aan de HAN, waaronder de minoren, wordt in mindere of meerdere mate lesgegeven in motiverende gespreksvoering. Er is helaas maar een beperkt aantal uren die ze kunnen inzetten tijdens de les om de studenten te laten oefenen met de theorie. Studenten worden wel gemotiveerd om met andere klasgenoten in eigen tijd te oefenen, maar of ze dit uiteindelijk ook doen wordt aan henzelf overgelaten en kan moeilijk worden gecontroleerd. De VR-tool geeft studenten tussendoor meer structuur, meent Adriaansen, omdat het een aantal oefeningen bevat die ze kunnen uitvoeren en omdat het docenten de mogelijkheid biedt hier af en toe naar te vragen. Aan de andere kant is het ook flexibeler in gebruik, doordat het *just-in-time* kan worden ingezet. “Als studenten ‘s avonds om 9 uur denken, ik wil oefenen want dat komt me uit, dan kan dat. Ze zijn minder gebonden aan de starheid van een les waar iedereen op hetzelfde moet reageren.”

Gestandaardiseerde werkelijkheid

Een ander pluspunt van de VR-tool ten opzichte van een simulatie met studenten in het klaslokaal is dat het een gestandaardiseerde werkelijkheid biedt die eenzelfde soort beeld schept voor de studenten die ermee oefenen. “Dit is vanuit didactisch oogpunt heel wenselijk”, legt Adriaansen uit. “Simulatiepatiënten kan je tot op zekere hoogte instrueren, maar die doen aan het begin van de dag toch wat anders dan aan het eind van de dag in dezelfde rol omdat ze erin groeien. Daar heb je maar gedeeltelijk vat op.” Dit is in tegenstelling tot de VR-tool. Hiermee kunnen studenten terugkeren naar hetzelfde probleem en daarmee oefenen zonder dat de avatar anders gaat reageren of verandert in diens rol. De VR-tool geeft ook persoonlijke feedback na een oefening, waarop studenten meteen meer kunnen oefenen met deze specifieke vaardigheden, zoals het stellen van open vragen. “Ons gaat het erom dat dit soort basisvaardigheden geautomatiseerd worden zodat studenten die automatisch gaan toepassen bij complexere echte patiënten.”

Al langer op het verlanglijstje

De ontwikkeling van de VR-tool is vanuit de bacheloropleiding Verpleegkunde aan de HAN gestart. Adriaansen kende The Simulation Crew al jaren, het bedrijf dat de technische kennis heeft geleverd voor de ontwikkeling van de tool. Toen een aantal jaren geleden The Simulation Crew aanklopte met de vraag voor welk soort product er belangstelling was binnen de HAN, antwoordde Adriaansen meteen dat er een tool nodig was op het gebied van motiverende gespreksvoering. “Dit stond al heel lang op ons verlanglijstje, omdat we wisten dat dat eigenlijk nog niet ontwikkeld was en omdat in Nederland veel mensen zich bezighouden met motiverende gespreksvoering”, legt Adriaansen uit. Ze vertelt dat ze ook van beroepsbeoefenaren hoort dat het lastig is om de gesprekstechniek in te zetten in het werk, bijvoorbeeld als ze de enige zijn in hun team die er vaardig in zijn. “Zo vergelijken die vaardigheden. We zien vaak in de discussiesectie van onderzoeksverslagen bij een tegenvallend resultaat dat waarschijnlijk motiverende gespreksvoering niet goed is uitgevoerd. Dus hebben we reden genoeg om te denken, wat jammer dat deze gesprekstechniek vaak zo slecht wordt uitgevoerd, en ons af te vragen, hoe kunnen we dat opkrikken?” Toen The Simulation Crew voor het eerst aanklopte waren niet alle mogelijkheden aanwezig om de ontwikkeling van een VR-tool op het gebied van motiverende gespreksvoering te starten. Later, zo’n twee jaar geleden, is het bedrijf teruggekomen en waren er meer middelen en mogelijkheden vanuit beide partijen voorhanden. Er was geld beschikbaar vanuit de HAN en er was interne en externe vraag vastgesteld voor voldoende potentieel winstaandeel voor The Simulation Crew. Op deze manier is er met het oog op de potentie van het product een startsignaal gegeven vanuit de HAN voor de ontwikkeling van de VR-tool. “We hadden hier echt behoefte aan”, vertelt Adriaansen, “ook omdat je het gat tussen theorie en praktijk wilt verkleinen en zo dicht mogelijk tegen die praktijk aan wilt gaan zonder dat je de praktijk zelf lastigvalt. Dat is ook een belangrijk principe van VR vinden wij.”

Samenwerking

De inrichting van de VR-tool is gebaseerd op de methodologie achter motiverende gespreksvoering en op onderzoek op dit gebied. Daarnaast is de tool gebaseerd op het idee van het automatiseren van basisvaardigheden en het zo veel mogelijk oefenen in bijna reële praktijksituaties. Voor de inhoud zijn deskundige docenten betrokken op het gebied van motiverende gespreksvoering. Dit is in samenwerking gedaan met docenten Geneeskunde verbonden aan het Radboudumc, die met hetzelfde probleem kampten als bij de HAN. Net als verpleegkundestudenten aan de HAN, worden geneeskundestudenten opgeleid om later als arts motiverende gespreksvoering te kunnen toepassen en ook aan de Radboudumc Health Academy is de tijd schaars waarin hiermee geoefend kan worden. Deze samenwerking tussen docenten Verpleegkunde en docenten Geneeskunde heeft veel opgeleverd, meent Adriaansen. Het samen rond de tafel te zitten en te overleggen wat beide partijen uit het product wilden halen en wat ze ermee wilden bereiken vormde een gemeenschappelijkheid tussen de twee groepen docenten. Dit was nodig om een meer algemene avatar voor de VR-tool te kunnen creëren die inzetbaar is in beide opleidingen.

Testen

Tijdens de ontwikkeling van de tool liepen er ook andere VR-ontwikkelingsprojecten aan de HAN met verschillende doeleinden. Adriaansen: “We behoren tot hetzelfde lectoraat dus we wisten heel goed van elkaar wat we deden en we gingen onze projecten ook bij elkaar uitproberen, testen als het ware.” Ook verpleegkundestudenten werden betrokken in de ontwikkelingsfase door het te testen. “Zij hebben een vrije ruimte van 10 studiepunten, dus dan vragen we wie er een paar studiepunten wil verdienen als ze met ons mee uittesten. Er zijn altijd studenten die dat leuk vinden en graag willen.” Er is uiteindelijk een pilot gedaan met de tool binnen een minor aan de HAN. Dit was onder andere om ervaring op te doen als voorloper op een vervolgonderzoek waarin deskundigen van de HAN zullen samenwerken met deskundigen van het Radboudumc. De studenten in de minor werden opgedeeld in een controlegroep die les kreeg zoals gewoonlijk en een experimentele groep die als toevoeging de VR-tool gebruikten om motiverende gespreksvoering te oefenen. Studenten in de tweede groep werd een bril meegegeven met vier modules die ze konden gebruiken over een periode van vier weken. “We hebben gemerkt dat een goede introductie vooraf en enige sturing tijdens de periode nuttig is”, vertelt Adriaansen, “dat de docent ook regelmatig tussendoor moet vragen van, goh hoe bevalt het, en doen jullie er wat aan? Het is niet zo in het kader van flexibiliteit en *just-in-time* van we geven ze de bril mee en lever het over vier weken maar weer in; dat hadden we ook niet verwacht maar dat blijkt ook niet zo te zijn.”

Veilig oefenen

De VR-tool werd over het algemeen goed ontvangen onder studenten. Adriaansen: “Ze waren echt geïnteresseerd en ze vonden het ook heel mooi om aan het experiment mee te doen.” Daarnaast gaven studenten aan dat ze het een veiligere manier vonden om motiverende gespreksvoering mee te oefenen dan middels een simulatie met klasgenoten in een lokaal. Veel studenten blijken het spannend te vinden om te oefenen met een simulatiepatiënt, omdat ze worden bekeken door de andere klasgenoten en de docent die achteraf kritische feedback leveren. Daarentegen wordt de feedback die de VR-tool levert als ze een fout maken als veel minder bedreigend ervaren. Adriaansen: “Dat was eigenlijk wel een verrassing voor ons. Daar hebben ze het natuurlijk nooit over met een docent, dus als verassend bijeffect zeiden studenten, dit vinden wij veel prettiger en veiliger want er is niemand die ons op de vingers kijkt en we kunnen het doen op een moment waarop wij het zelf willen.”

Kleine aanpassingen

Er was ook kritische feedback door de studenten op de tool. De meesten moesten erg wennen aan het gebruik van de tool. Daarnaast geeft de avatar standaardantwoorden die niet altijd perfect aansluiten op wat de student zegt. “Het is een zelflerende tool, dus op een gegeven ogenblik als er veel gesprekken zijn gevoerd krijgt het natuurlijk een steeds groter arsenaal met woorden waarop het kan aanslaan. Maar dan nog heb je soms dat mensen een weg op gaan die je niet van tevoren kan bedenken en dan raakt het programma alsnog in de knel.” Dit leidde af en toe tot irritatie onder studenten, omdat ze zo vast konden raken in het gesprek. Dit is sindsdien aangepast in de tool en nu kunnen studenten makkelijker terug naar een vorig moment mocht de communicatie vastlopen. Als tweede punt geven studenten soms aan dat de feedback die de tool levert niet altijd adequaat is. Adriaansen geeft aan dat daar nog naar gekeken wordt. “Een aantal kleinere aanpassingen doen we nog wel. Grotere ontwikkelingen daar wachten we nog even mee, omdat de technologie zich nog überhaupt heel snel ontwikkeld, ook die VR-technologie, dus over een jaar kan er ook weer meer.”

Resultaten

Adriaansen stelt dat er veel is geleerd van de pilot: “Nu weten we nog veel beter hoe we studenten moeten begeleiden, hoe we instructie moeten geven en dat je daar echt aandacht aan moet besteden.” De pilot heeft ook laten zien dat vier weken voldoende tijd is voor studenten om met een VR-tool te werken. Verder is er gekeken naar de resultaten van de experimentele groep ten opzichte van de controlegroep. Voor het eindassessment scoorden beide groepen ongeveer gelijk, maar op een meetinstrument van vaardigheden omtrent motiverende gespreksvoering direct na de periode waarin er werd geoefend met de tool werd er door de studenten in de experimentele groep hoger gescoord dan door

studenten in de controlegroep. Adriaansen: “Dit geeft ons aan: oké dit helpt dus wel, maar dan is nu de volgende vraag van, hoe houd je dit vast?”

Verdere ontwikkeling

Er wordt momenteel voorbereid om een breder vervolgonderzoek te starten naar het gebruik en de effectiviteit van de VR-tool. Hiervoor wordt gekeken naar het gebruik van de tool door zowel studenten aan de HAN als studenten aan de Radboudumc Health Academy. Het streven is om dezelfde soort meetinstrumenten te gebruiken om de resultaten van beide instituten te kunnen onderscheiden en vergelijken mochten resultaten verschillen. De ontwikkelaars zijn enthousiast om verder te leren hoe de tool nog beter kan worden ingezet. Wat volgens Adriaansen tot dusver heeft bijgedragen aan het succes van de tool en het overwinnen van uitdagingen is door veel energie te steken in het ontwikkelproces en naar alle feedback te luisteren. “Wat ook heeft bijgedragen is dat we het allemaal een heel belangrijk onderwerp vinden en dus echt zeiden van, wat er ook gebeurt we gaan hier een succes van maken.”

Voor meer informatie over deze onderwijsinnovatie is Marian Adriaansen te bereiken via marian.adriaansen@han.nl.

39 universiteiten en hogescholen werken samen aan kansen die digitalisering biedt voor het hoger onderwijs in Nederland. Het Versnellingsplan (2019-2022) is een samenwerking van de VSNU, VH en SURF. Leden werken in zeven zones en drie werkgroepen aan versnelling binnen hun eigen instellingen en voor het hele hoger onderwijs.



Meer informatie en onze publicaties vind je op
www.versnellingsplan.nl