



HR-HANDLEIDING VR-SCENARIO **INSTROMEN IN DE ZORG?**

INHOUD

Inhoud	2
Welkom	3
Spelverloop	4
Omschrijving	4
Doel	4
In het spel	4
Van het spel	4
Scenario	4
Tips voor het gebruik	5
Vooraf	5
Tijdens	5
1. Start	5
2. Te gast	5
3. Niet direct de gordijnen open	6
4. Bijdragen aan een mooie dag	6
5. Eigen regie	7
6. De leuke kanten van het werk	7
7. Creativiteit	8
8. Iets te snel?	8
9. Gericht op zelfredzaamheid	9
10. Verantwoordelijkheid	9

11. De telefoon gaat	10
12. Collegialiteit/assertiviteit	10
13. Overeenkomsten uit vorig werk?	10
14. Het is later	11
15. Zorgtechnologie	11
16. Opmerkzaamheid	12
17. Complexiteit	12
18. Uitdagend	13
19. Minder leuke kanten van het werk	13
20. Onderzoekende houding	14
21. Dynamisch werk	14
22. Grenzen aangeven	15
23. Assertiviteit	15
24. Ethisch dilemma	16
25. Afweging maken	16
26. Omgang met familie	17
27. Verwachte uitdagingen	17
28. Afronding	18
Handleiding VR-bril	19

Welkom

In dit document word je wegwijs gemaakt in het Virtual Reality-scenario voor mogelijk toekomstige collega's in de zorg.

Tijdens deze VR-ervaring krijgt de speler een beeld van wat het werken in de zorg inhoudt en waar je mee te maken kunt krijgen.

De VR-speler maakt keuzes waarvan zij (overal waar *zij* staat, kan ook *hij* gelezen worden) denkt dat het de meest passende is in die situatie.

Er is geen goed of fout.

Duur van het VR-scenario is ongeveer 20 minuten.

De situaties en de keuzes zijn vooral bedoeld om een indruk te geven voor de speler en om deze na afloop samen te bespreken met de HR-professional.

In dit document vind je suggesties voor vragen en thema's waarover de HR-professional na het doorlopen van het scenario met de speler in gesprek kan gaan.

Veel speel- en leesplezier!



SPELVERLOOP

Omschrijving

In het VR-scenario loopt de speler mee met Ineke. Ineke werkt al heel wat jaren in de zorg en laat de speler kennismaken met diverse situaties in haar werk. Ze komen samen bij een van haar cliënten, meneer Visser. Ineke laat het initiatief bij de speler. Wat doe je als eerste zodra je bij een zorgvrager naar binnen stapt? Waar houd je rekening mee? Wat vindt de speler zelf belangrijk?

Vervolgens maken ze een sprong in de tijd en vertoont meneer Visser ander gedrag. Hoe gaat de speler daarmee om?

Doel

In het spel

De speler maakt keuzes om meneer Visser zo goed mogelijk zorg te bieden vanuit eigen waarden en overtuigingen. De speler loopt mee met Ineke en volgt haar aanwijzingen en vragen.

Van het spel

Door in een nagebootste werkelijkheid te zitten met zo'n VR-bril, kan de speler deze als echt gaan beleven. Dit heeft als belangrijk voordeel dat de speler de emoties en gevoelens zullen ervaren zoals ze dat in een echte (toekomstige) werksituatie zouden kunnen hebben.

In dit VR-scenario krijgt de speler inzicht in de vele facetten van het werk en de uitdagingen waar een zorgmedewerker voor komt te staan. Hoe gaat de speler daarmee om? Wat vindt zij belangrijk? Welke mooie momenten ziet de speler voor zich? En wat lijkt haar moeilijk?

Door het VR-scenario ervaart de speler het werk zo echt mogelijk. Je kunt veel betekenen voor mensen, er is veel variatie in wat je doet, je werkt samen met collega's, er is uitdaging genoeg en het is een baan waar geen een dag hetzelfde is. Onderwerpen die in het gesprek met de HR-professional verder aan bod kunnen komen.

Scenario

Hierna volgt per situatie welke keuzes gemaakt kunnen worden.

- **Vetgedrukt** staat het antwoord dat wordt geadviseerd vanuit de deskundigen. Met dit antwoord gaat het scenario altijd weer verder.
- De pijl → geeft aan naar welke situatie dit gegeven antwoord leidt: (→3) Ga door naar situatie 3. Al spelend zul je deze getallen niet tegenkomen.
- Antwoorden in het **oranje** geven het antwoord aan wat in een zorgsituatie **niet** het meest ideale antwoord zou zijn. Er volgt dan vaak feedback op deze actie. Waarom heeft de speler daarvoor gekozen?
- Bij ► staan suggesties voor vragen of thema's om na afloop te bespreken met de speler. Waarom zijn

bepaalde keuzes gemaakt en hoe denkt de speler hierover?

TIPS VOOR HET GEBRUIK

Voor een zo goed mogelijke VR-ervaring hierbij een aantal tips!

Vooraf

Leg het **doel van het spel** uit. Dit doel staat aan het begin van deze handleiding beschreven. Dat geeft de speler houvast. Een speler kan zich wat ontredder voelen in zo'n andere werkelijkheid. Leg ook goed uit dat het niet gaat om goed of fout!

Probeer de speler te **motiveren** voor het werken met deze nieuwe technologie. Het zal wat onwennig kunnen zijn en zou zodoende wat weerstand op kunnen roepen. Dat zou de volledige beleving van dit spel, en daarmee het te behalen effect, in de weg kunnen zitten.

Tijdens

Spelers kunnen deze ervaring zowel staand als zittend beleven. **Staand** heeft de voorkeur omdat het vanuit dat perspectief is gefilmd en is dus het meest geloofwaardig. Maar sommigen **zitten** liever. Een ronddraaiende bureaustoel is dan aan te raden, omdat de speler om zich heen zal willen kijken.

Let tijdens het spelen op dat spelers **goed om zich heen kijken**. Sommige vragen en teksten kunnen wat uit de kijkrichting zijn geschoven.

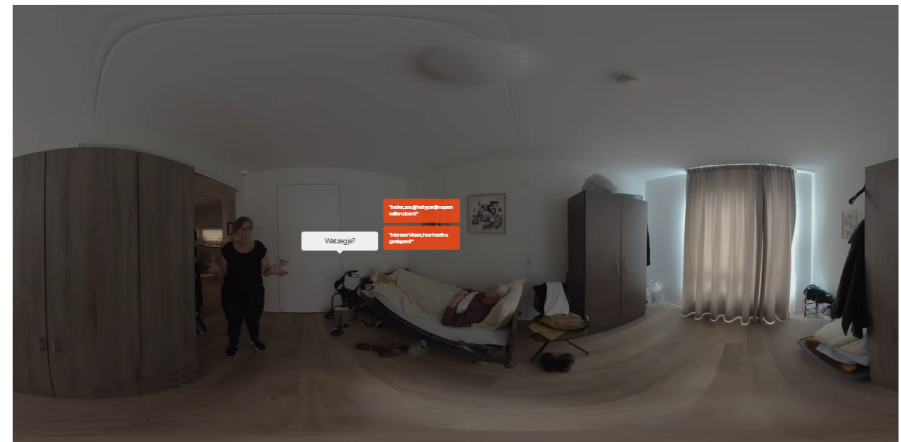
1. Start



Ineke legt uit dat jullie bij meneer Visser voor de deur staan en ze aan jou het initiatief laat.

Druk op de pijl **Naar binnen (→ 2)**

2. Te gast



Meneer Visser slaapt nog. Wat wil je als eerste doen?

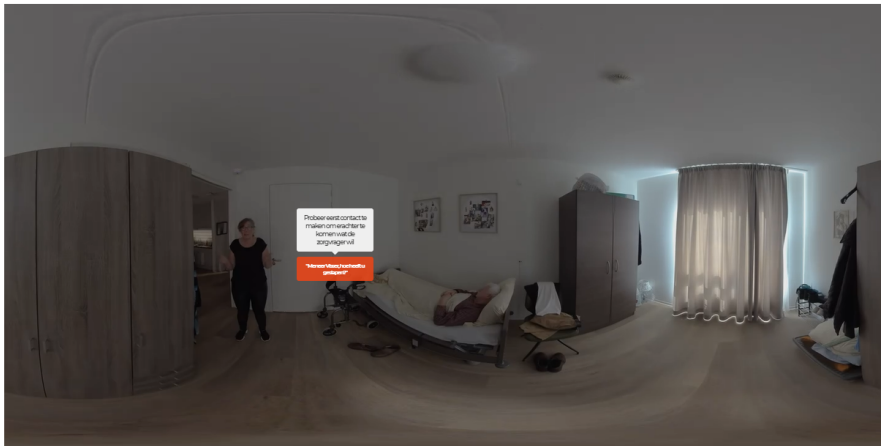
Wat zeg je? **Meneer Visser, hoe heeft u geslapen?**

A: Ineke, zou jij het gordijn open willen doen? (→ 3)

B: Meneer Visser, hoe heeft u geslapen? (→ 4)

- ▶ In hoeverre is de speler zich bewust van het feit dat een zorgmedewerker altijd te gast is bij een zorgvrager?
- ▶ Wat doet zij als ze ergens te gast is?
- ▶ Wat gaat ze om met het 'te-gast-zijn' als ze iemand al heel goed kent en (denkt dat ze) wel weet wat hij of zij wil?

3. Niet direct de gordijnen open

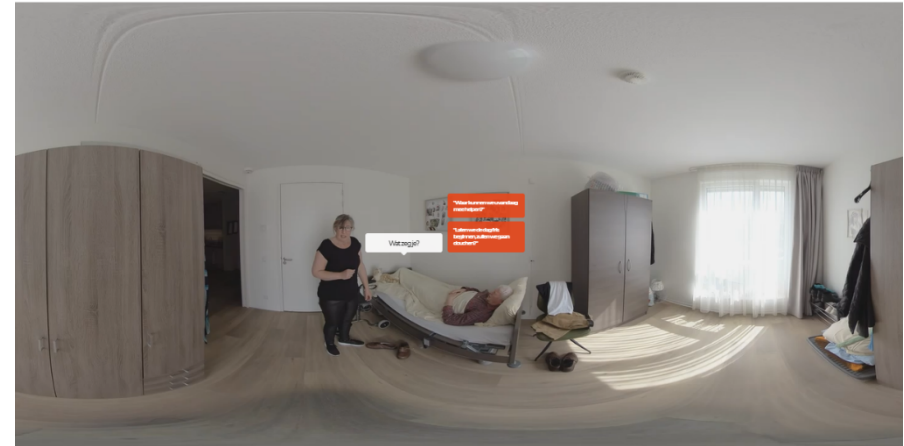


Ineke vertelt dat in het huis van meneer het prettig is dat het op zijn manier gaat.

Probeer eerst contact te maken om erachter te komen wat de zorgvrager wil

Meneer Visser, hoe heeft u geslapen? (→4)

4. Bijdragen aan een mooie dag



Meneer Visser vindt het goed om de gordijnen open te doen en hij maakt wat grapjes. Er wordt gesproken over Kareltje, de robotkat. Ineke vraagt wat ze nu zullen doen.

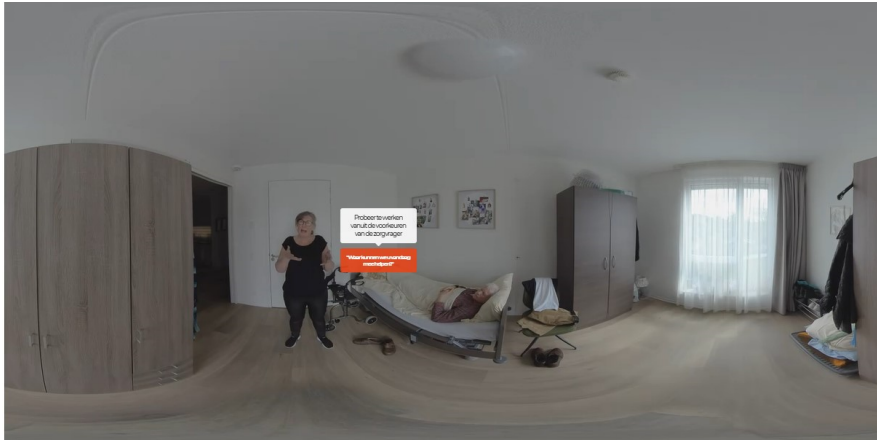
Wat zeg je? **Waar kunnen we u vandaag mee helpen?**

A: Waar kunnen we u vandaag mee helpen? (→6)

B: **Laten we de dag fris beginnen, zullen we gaan douchen?** (→5)

- ▶ Meneer is vrolijk. Hoe wil de speler bijdragen aan een goede dag?
- ▶ Hoe ziet zij dat voor zich?
- ▶ Wat vindt de speler daarin belangrijk?

5. Eigen regie



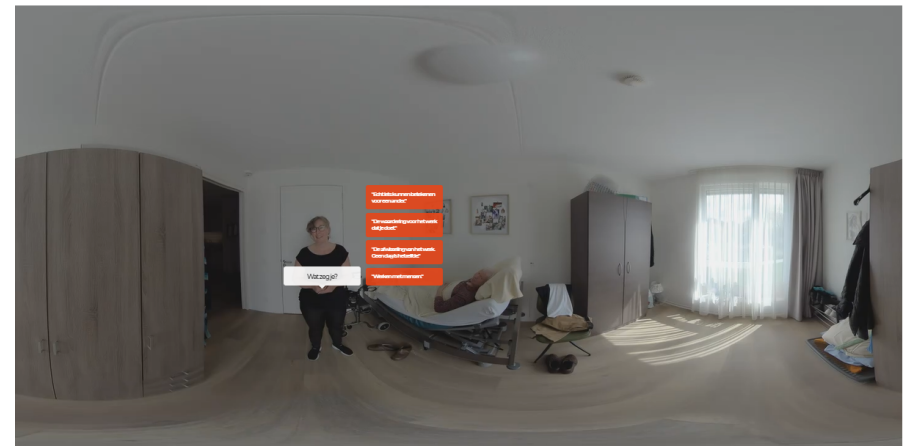
Ineke legt uit dat het het prettigste werkt als zorgvragers zelf aan kunnen geven wat ze willen.

Probeer te werken vanuit de voorkeuren van de zorgvrager

Waar kunnen we u vandaag mee helpen? (→ 6)

- Wat vindt de speler van het gedachtegoed dat de bewoner zoveel mogelijk het zelf zou moeten doen, eigen regie moet behouden?

6. De leuke kanten van het werk



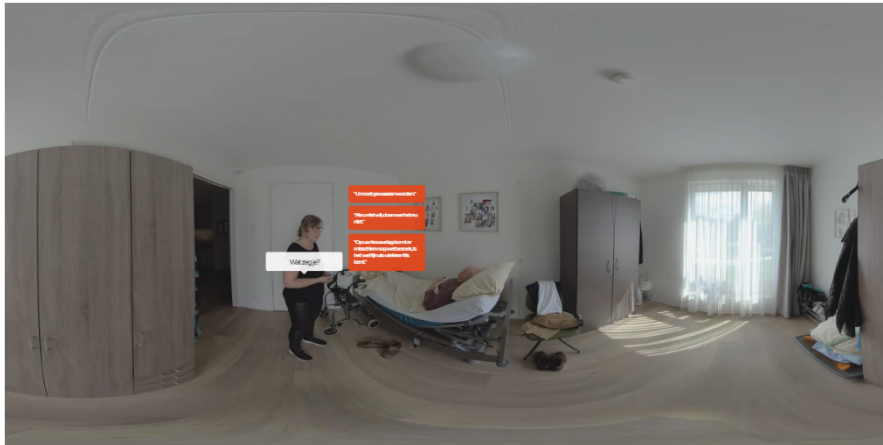
Meneer Visser vertelt dat het de eerste keer is dat het zijn trouwdag is zonder zijn vrouw. Ineke vindt dat een mooi onderdeel van haar beroep. Ze vraagt je wat jou mooi lijkt aan het werk.

Wat zeg je? **Alle antwoorden mogelijk.** (→7)

- A: Echt iets kunnen betekenen voor een ander.
- B: De waardering voor het werk dat je doet.
- C: De afwisseling van het werk. Geen dag is hetzelfde.
- D: Werken met mensen.

- Wat lijkt de speler leuk aan het werk?
- Waarom zou zij dit werk graag willen doen?
- Welk antwoord had er wat haar of hem betreft nog bij moeten staan?

7. Creativiteit



Meneer Visser heeft geen zin om te douchen en gewassen te worden, terwijl Ineke vertelt dat het wel verstandig is, aangezien meneer gisteren ook al niet is geweest.

Wat zeg je? **Op uw trouwdag komt er misschien nog wel bezoek, is het wel fijn als u lekker fris bent.** (→9)

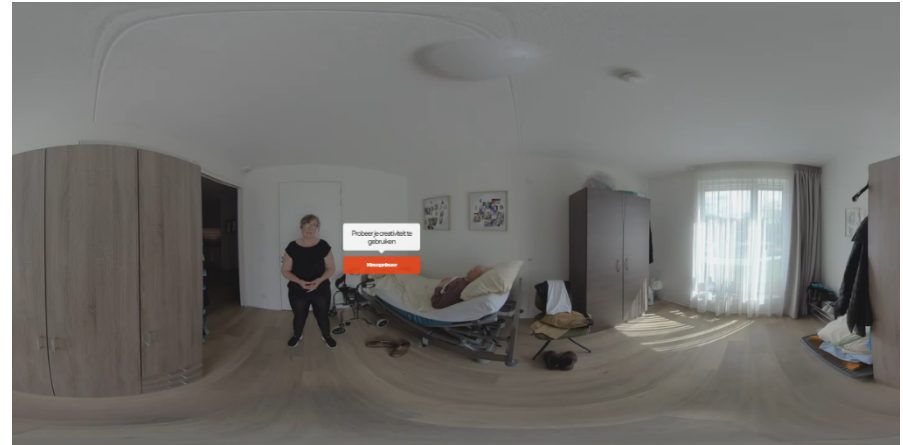
A: **U moet gewassen worden.** (→8)

B: **Als u niet wil, doen we het nu niet.** (→8)

C: Op uw trouwdag komt er misschien nog wel bezoek, is het wel fijn als u lekker fris bent. (→9)

- Als er iets anders gaat dan wat de speler bedacht had, hoe gaat zij daarmee om?
- Had ze verwacht dat creativiteit een belangrijk onderdeel zou zijn van het werk?

8. Iets te snel?



Ineke geeft aan dat een goede hygiëne wel erg belangrijk is en dat het te snel is om dit te besluiten.

Probeer je creativiteit te gebruiken
(→7)

Kies opnieuw

9. Gericht op zelfredzaamheid



Meneer Visser moet uit bed.

Wat wilt u? **Ik wil meneer zelf uit bed laten stappen.**
(→10)

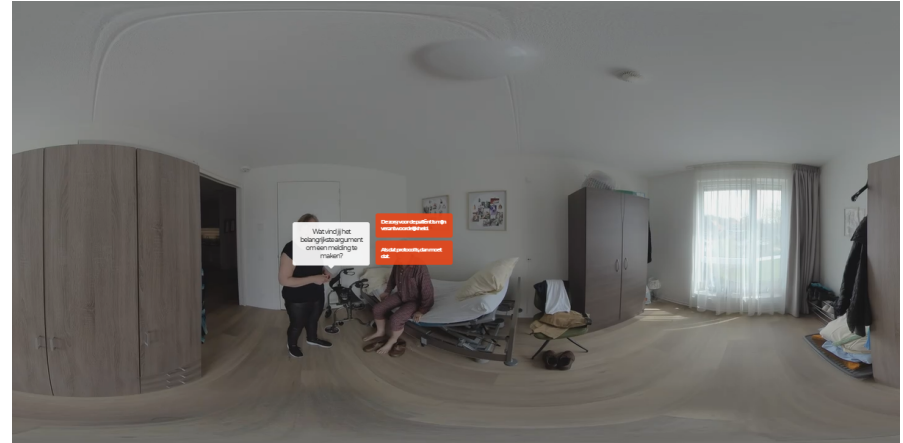
A: Ik wil meneer zelf uit bed laten stappen.

B: **Ik wil meneer helpen om uit bed te komen.**

(Ineke legt uit waarom zelfredzaamheid zo belangrijk is.)

- Soms help je een zorgvrager beter door niet te helpen. Wat betekent dat voor de speler?

10. Verantwoordelijkheid



Ineke geeft aan dat het verstandig is zorgvragers zoveel mogelijk alles zelf te laten doen, tot zover het kan. Ze ziet de pillen van meneer Visser op de grond liggen en vertelt dat daar een melding van moet worden gemaakt. Meneer Visser vindt dit onzin.

Wat vindt u het belangrijkste argument om een melding te maken?

De zorg voor de patiënt is mijn verantwoordelijkheid.
(→11)

A: De zorg voor de patiënt is mijn verantwoordelijkheid.

B: Als dat protocol is, dan moet dat.

(Ineke legt in de volgende scene uit waarom eigen verantwoordelijkheid zo belangrijk is, er volgt niet een andere situatie op dit gegeven antwoord.)

- In hoeverre voelt de speler zich verantwoordelijk voor het werk wat zij zal gaan doen?

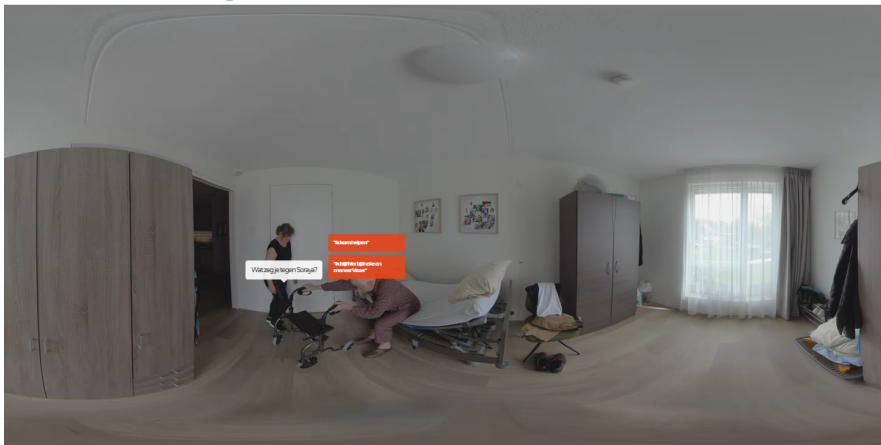
- Hoe zal zij omgaan met die verantwoordelijkheid?
- Heeft de speler ervaring met protocollen?

11. De telefoon gaat



Druk op de knop om de telefoon op te nemen.

12. Collegialiteit/assertiviteit



Collega Soraya belt met de vraag of er geholpen kan worden met het wassen van een andere zorgvrager die volledig onder de ontlasting zit.

Wat zeg je tegen Soraya? **Beide antwoorden mogelijk. (→13)**

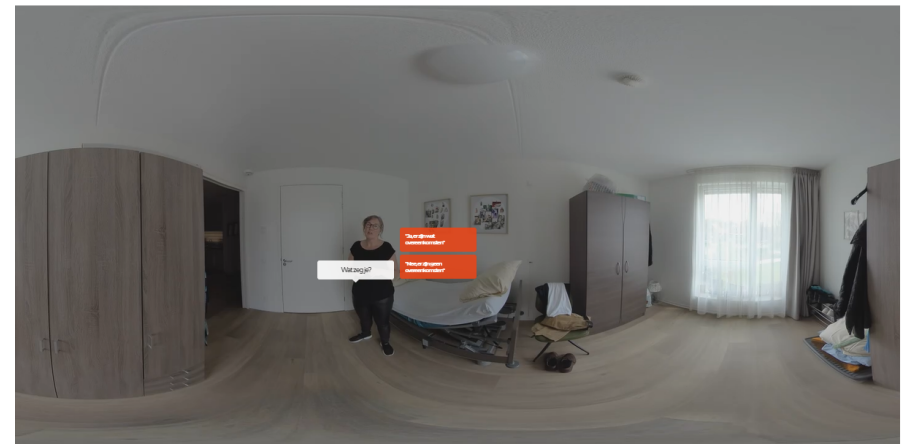
A: Ik kom helpen.

B: Ik blijf hier bij Ineke en meneer Visser.

- Zowel grenzen aan kunnen geven, als willen en kunnen samenwerken is belangrijk in de zorg. Waar heeft de speler voor gekozen? Waarom?
- Hoe gaat speler om met onverwachte situaties? Of iemand teleurstellen?

13. Overeenkomsten uit vorig werk?

Deze scene begint anders naar gelang het antwoord op 12.



Ineke vertelt dat Soraya niet lang hiervoor nog in een restaurant werkte en dat dat ook werken met mensen is. Zie jij overlap uit je vorige werk?

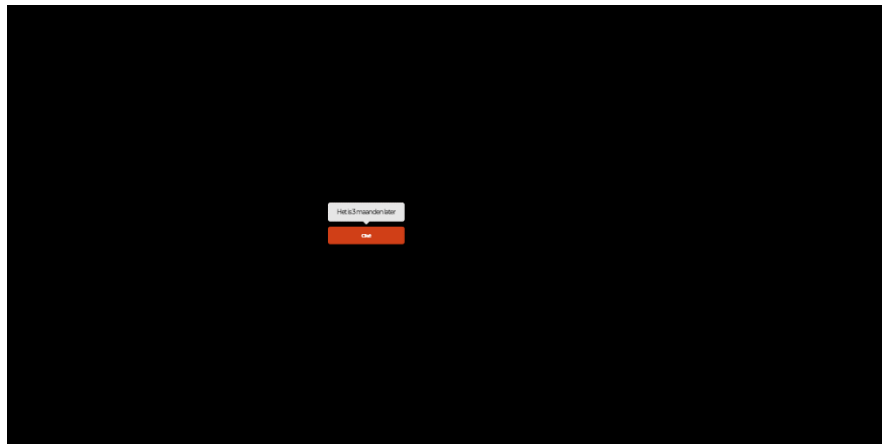
Wat zeg je? **Beide antwoorden mogelijk.** (→14)

A: Ja, er zijn wat overeenkomsten.

B: Nee, er zijn geen overeenkomsten.

- Ziet de speler overeenkomsten uit vorig werk? Zo ja, welke dan en hoe zou zij dat ten gunste van dit werk in kunnen zetten?
- Welke vaardigheden en kennis bezit de speler al, waardoor er wellicht een aangepast instromingstraject kan worden vormgegeven?
- Ineke reageert nauwelijks op de keuze van de speler om weg te gaan of te blijven en informeert ook niet. Wat vindt de speler daarvan?

14. Het is later



Het is 3 maanden later **Oké** (→15)

15. Zorgtechnologie



Ineke vertelt dat meneer Visser hard achteruit is gegaan de afgelopen maanden. Hij is ondertussen weer thuis en via zorgtechnologie is te zien dat hij een slechte nacht heeft gehad. Het is ook de familiedag van meneer en zijn dochter zal waarschijnlijk wel even bellen.

Druk op de pijl voor Naar binnen (→16)

- Hoe kijkt de speler naar de opkomst van zorgtechnologie? Is ze digi-vaardig?
- Wat vindt de speler er van dat ze ook de agenda van meerdere bewoners in de gaten moet houden?

16. Opmerkzaamheid



Meneer vertoont ander gedrag dan de vorige keer. Hij ziet overall water en is met zijn handen aan het plukken. Valt je iets op?

Wat zeg je? **Ja** (→17)

A: Ja

B: **Nee**

(Ineke vertelt in de volgende scene dat meneer Visser nu echt anders is, er volgt dus geen andere situatie.)

- Meneer Visser gedraagt zich anders dan de eerste keer dat de speler mee liep. Valt de speler dit op? Zo ja, wat dan?
- Wat denkt zij daarbij?

17. Complexiteit



Meneer Visser wil zijn medicatie niet innemen, ook niet nadat Ineke heeft uitgelegd waarom deze medicatie belangrijk is. De arts geeft aan dat deze medicatie niet mag worden over geslagen, maar de dochter geeft aan dat zodra meneer iets niet wil, dat gerespecteerd dient te worden. Welk belang vind jij zwaarder wegen?

Wat zeg je? **Beide antwoorden mogelijk.**

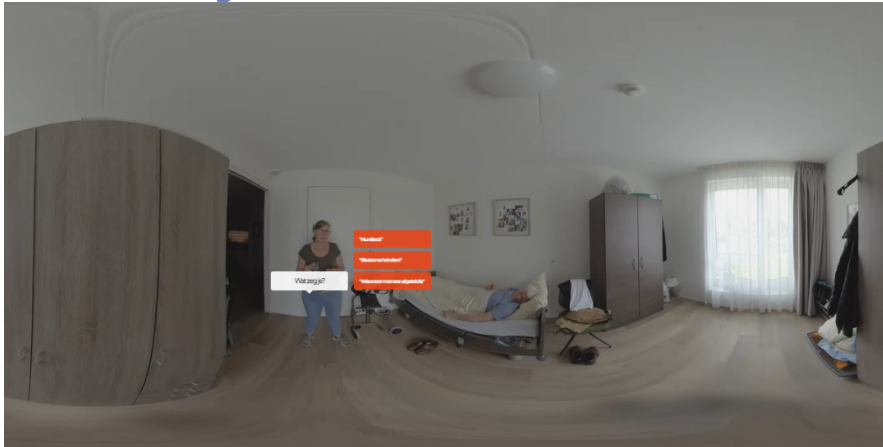
A: Van de arts.

B: Van meneer Visser en zijn dochter.

(Ineke vertelt in de volgende scene dat ze de gezondheid het belangrijkste vindt, er volgt dus geen andere situatie)

- In het werk zal de speler voor ingewikkelde vraagstukken en (medische) materie komen te staan. Hoe verwacht de speler hiermee om te kunnen gaan?
- Met welke belangen denkt de speler rekening te moeten houden?

18. Uitdagend



Ineke geeft aan het nog eens te willen proberen, maar ziet een aantal mogelijkheden. Wat lijkt jou het meest geschikte moment?

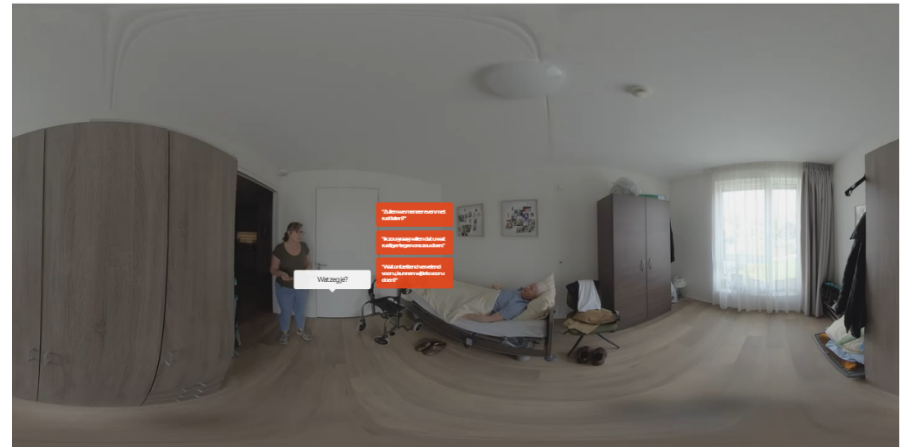
Wat zeg je? **Alle antwoorden mogelijk.** (→19)

- A: Nu direct.
- B: Straks na het eten.
- C: Wanneer meneer afgeleid is.

(Verbaal volgt hier de consequentie op, niet door middel van een andere scene.)

- ▶ Welke uitdagingen lijken de speler interessant om mee om te gaan?
- ▶ Had de speler verwacht dat je veel keuzes kan maken?
- ▶ Hoe reageert zij normaal gesproken op uitdagingen of moeilijkheden?

19. Minder leuke kanten van het werk



Meneer wil niet geholpen worden en schreeuwt tegen Ineke en jou.

Wat zeg je? **Wat ontzettend vervelend voor u, kunnen wij iets voor u doen?** (→21)

- A: **Zullen we meneer even met rust laten?** (→20)
- B: **Ik zou graag willen dat u wat rustiger tegen ons zou doen.** (→20)
- C: Wat ontzettend vervelend voor u, kunnen wij iets voor u doen? (→21)

- ▶ Wat zou de speler tegenhouden om in de zorg aan het werk te gaan? Wat lijkt haar minder leuk aan het werk?
- ▶ Hoe verwacht de speler om te kunnen gaan met dingen die ze niet leuk vindt?
- ▶ En in hoeverre heeft de speler een onderzoekende houding en wil zij graag weten wat er aan de hand is?

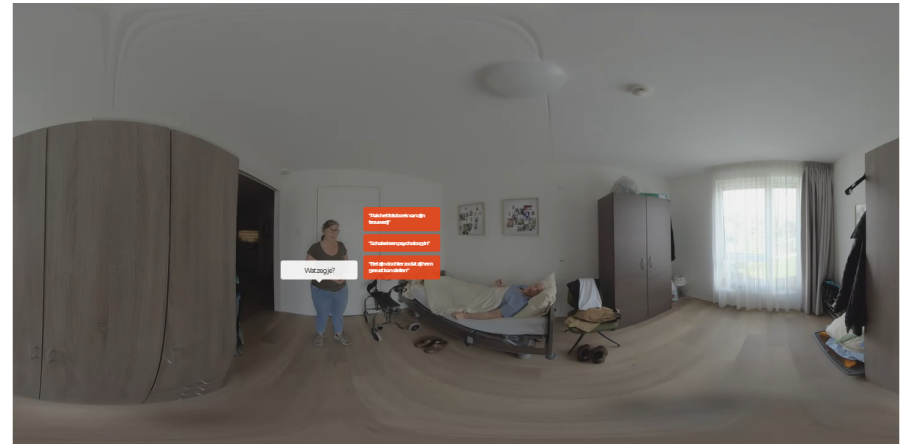
20. Onderzoekende houding



Ineke vindt het goed dat je je grenzen aangeeft, al zit er hier nog een mogelijkheid in om te onderzoeken wat er gaande is.

Probeer te onderzoeken wat er gaande is **Kies opnieuw**
(→19)

21. Dynamisch werk



Meneer Visser wil helemaal niets van jullie. Hij wil zijn vrouw zien.

Wat zeg je? **Alle antwoorden mogelijk (→22)**

A: Pak het fotoboek van zijn trouwerij.

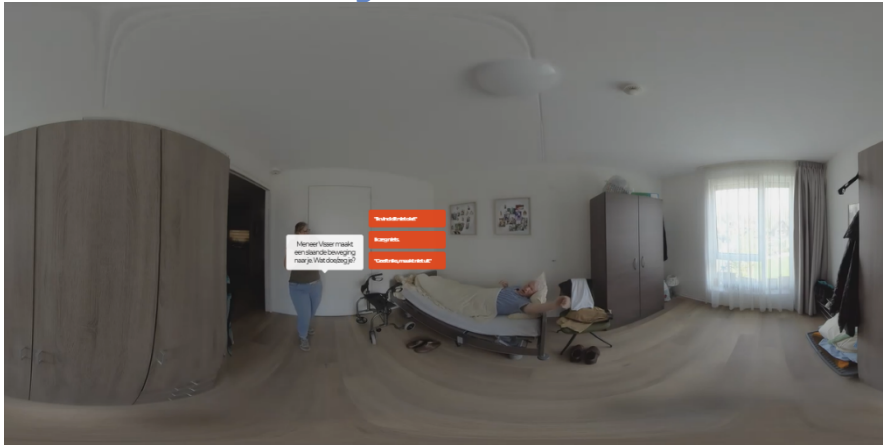
B: Schakel een psycholoog in.

C: Bel zijn dochter zodat zij hem gerust kan stellen.

(Verbaal volgt hier de consequentie op, niet door middel van een andere scene.)

- Als zorgmedewerker ben je vele beroepen in 1. Hoe kijkt de speler daar tegenaan? Hoe verwacht de speler een keuze te kunnen maken uit vele mogelijkheden?

22. Grenzen aangeven



Meneer Visser wil helemaal niets. Hij maakt een slaande beweging naar je.

Meneer Visser maakt een slaande beweging naar je. Wat doe/zeg je? **Ik vind dit niet oké.** (→24)

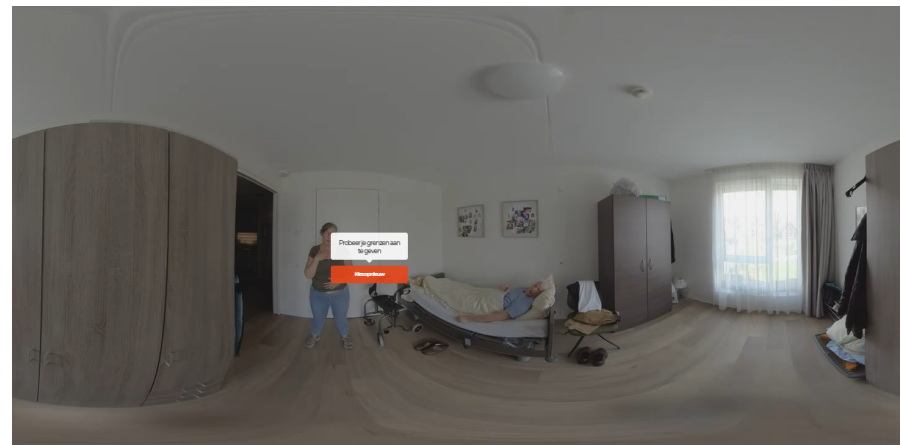
A: Ik vind dit niet oké. (→24)

B: **Ik zeg niets.** (→23)

C: **Geef niks, maak niet uit.** (→23)

- ▶ Hoe bewust is de speler zich van haar eigen grenzen?
Is ze geoefend in het aangeven van deze grenzen?
Verwacht ze daar moeilijkheden mee?
- ▶ Wat is voor haar een belangrijke grens?

23. Assertiviteit

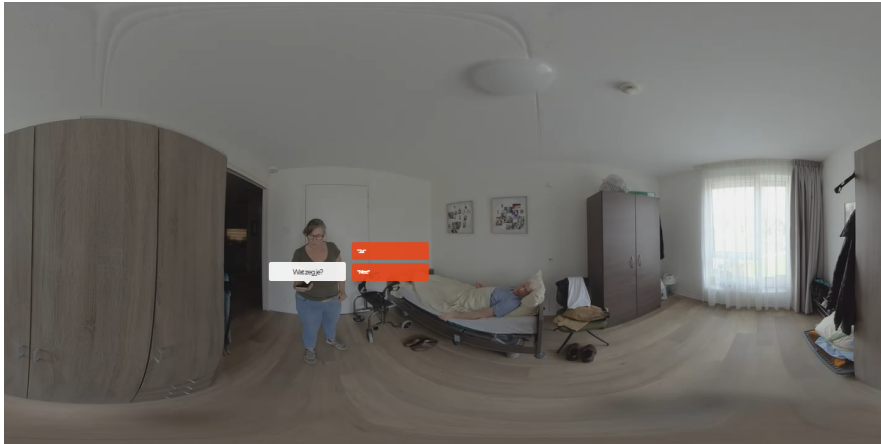


Ineke geeft aan dat je hier wel wat van mag zeggen, het werk moet immers wel veilig blijven.

Probeer je grenzen aan te geven (→22)

Kies opnieuw

24. Ethisch dilemma



De dochter belt met de vraag of ze haar vader kan komen ophalen voor de familiedag.

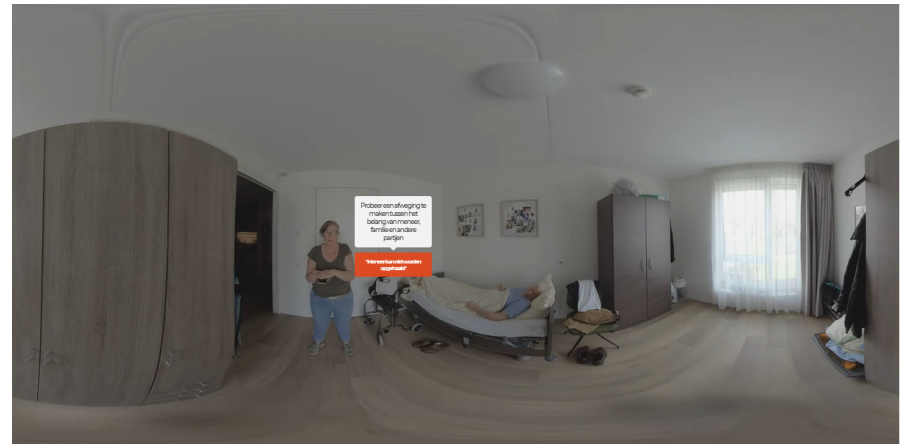
Wat zeg je? **Nee** (→26)

A: **Ja** (→25)

B: Nee (→26)

- ▶ Waar laat de speler zich door leiden in het maken van deze keuze?
- ▶ Is zij zich bewust van haar normen en waarden?
Welke vindt ze echt belangrijk?
- ▶ Welk ethisch dilemma hoopt ze nooit tegen te komen?

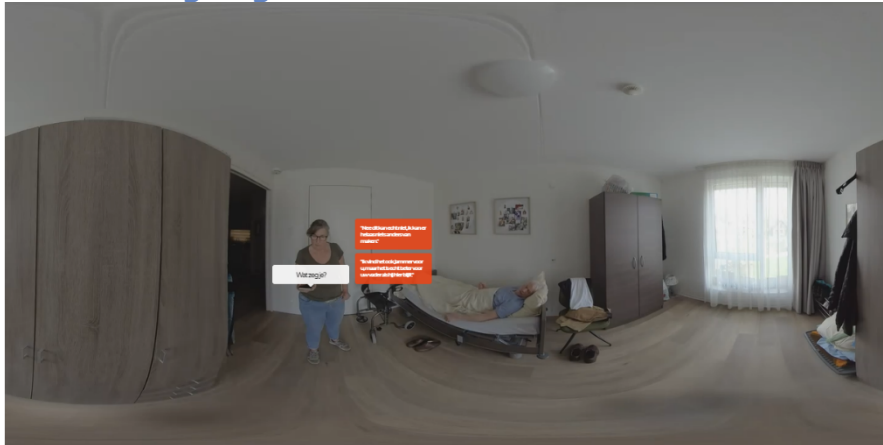
25. Afweging maken



Ineke onderbreekt je, omdat in deze toestand meneer zijn huis niet kan verlaten. Ze vertelt dat je ook hier grenzen moet stellen.

Probeer een afweging te maken tussen het belang van meneer, familie en andere partijen **Meneer kan niet worden opgehaald** (→26)

26. Omgang met familie



De dochter is teleurgesteld en reageert gefrustreerd. Ze stelt voor dat zij wat extra op hem let. Kan het dan?

Wat zeg je? **Ik vind het ook jammer voor u, maar het is echt beter voor uw vader als hij hier blijft. (→27)**

A: Nee dit kan echt niet, ik kan er helaas niets anders van maken. (→27)

B: Ik vind het ook jammer voor u, maar het is echt beter voor uw vader als hij hier blijft. (→27)

(De dochter reageert op in de volgende scene hetzelfde op beide antwoorden, er volgt dus geen andere situatie.)

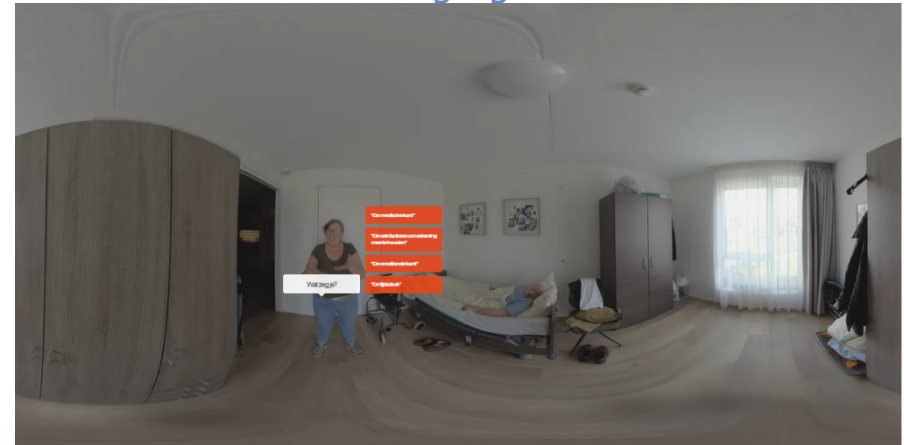
- Hoe verwacht de speler om te kunnen gaan met de familie van een zorgvrager?
- Hoe zou de speler omgaan met een conflict met de familie en de zorgvrager/arts/verzorging/etc.?

- Wat verwacht de speler daarin moeilijk te vinden?

Er wordt hier al verteld dat meneer niet mee kan. In de praktijk zal Ineke eerst de arts nog raadplegen.

- Ziet de speler ook mogelijkheden om de dochter meer te betrekken in de keuze? Bijvoorbeeld in gesprek met een arts?

27. Verwachte uitdagingen



Ineke geeft aan dat ze dit nog steeds wel lastig vindt aan het werk. Wat lijkt jou lastig aan het werk?

Wat zeg je? **Alle antwoorden mogelijk (→28)**

- A: De medische kant
- B: De vele factoren om rekening mee te houden
- C: De emotionele kant
- D: De tijdsdruk

- Wat lijkt de speler een uitdaging in dit werk?

- Waar verwacht zij tegenaan te lopen en zal ze hulp bij willen hebben?
- Heeft ze al nagedacht over welke hulp?
- Hoe zouden je collega's kunnen helpen met je verwachte uitdaging? Wat kun je zelf?

28. Afronding



Ineke vertelt dat ze dat zich voor kan stellen en dat er gelukkig genoeg collega's zijn om te bevragen. Ze vertelt dat ze hier afrondt en de juiste dingen in werking stelt en bedankt jou voor je hulp.

Je dienst zit er op! **Oké**

Einde scenario

Start nagesprek

HANDLEIDING VR-BRIL



Instructies

Zet de bril aan de door de aan/uit knop een aantal seconden in te drukken. Je hebt de controller niet nodig.

De bril start na 30 seconden automatisch de trainingsapp op.

Heb je vragen? Kijk dan op:
<https://darehealthinnovation.nl/veelgestelde-vragen>

De applicatie gebruiken

In het midden van het scherm zie je een wit puntje. Deze beweegt naar waar jij kijkt. Maak je selectie door het puntje een aantal seconde op je keuze te plaatsen. Zodra de cirkel vol is maak je de keuze. Je kunt altijd voortijdig stoppen door ergens anders naate kijken

Tips

- > Laat de lenzen van de VR headset niet in aanraking komen met direct zonlicht. Dit beschadigt de bril en valt niet onder garantie.
- > De batterij duur is circa 2 uur. Laad de bril op na gebruik.
- > De bril gaat automatisch in stand by. Druk de aan/uit knop kort in om de bril weer gebruiksklaar te maken
- > Selecteer de juiste training is aangeklikt voordat je de Pico opzet bij trainees.

