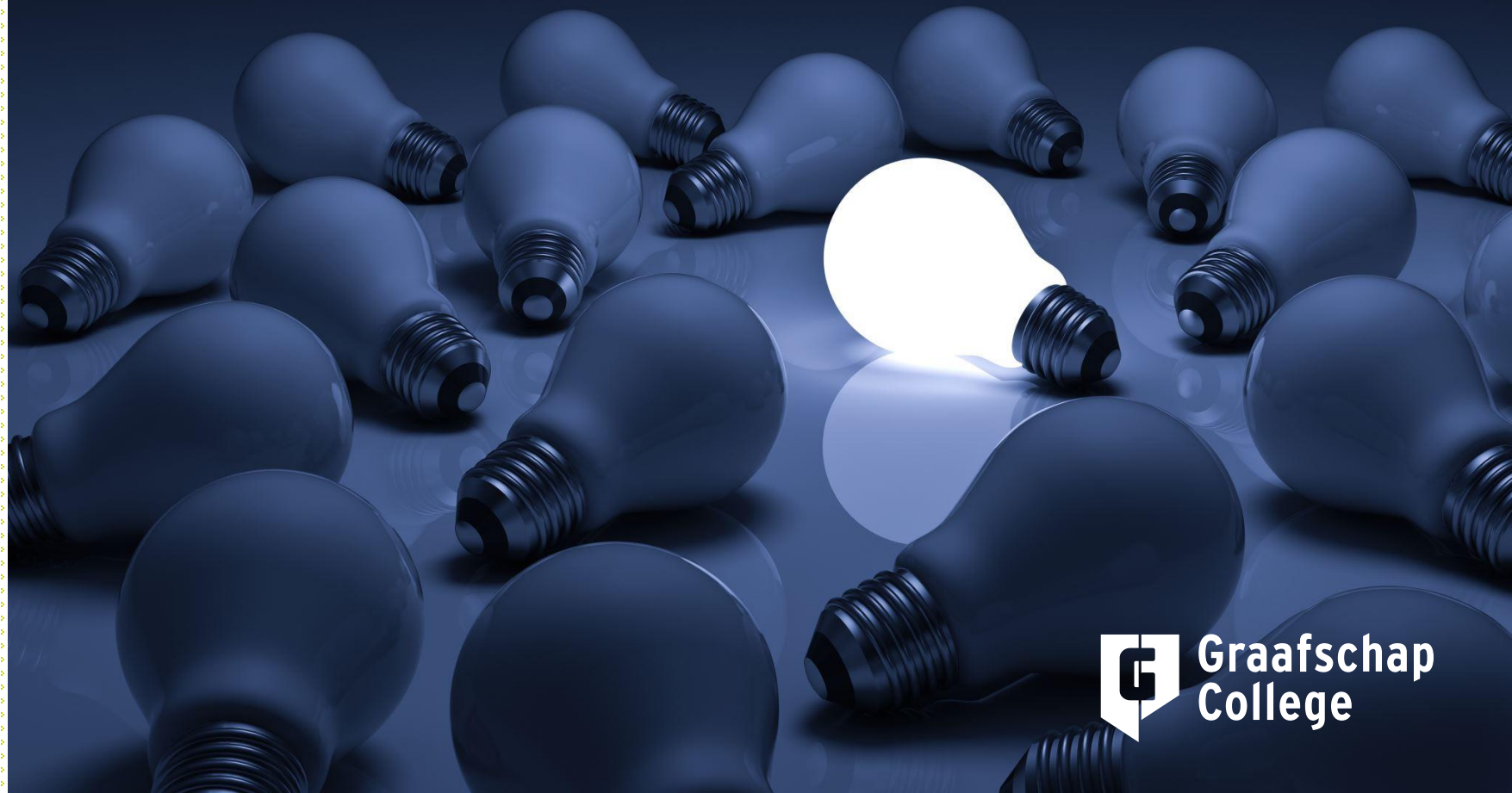
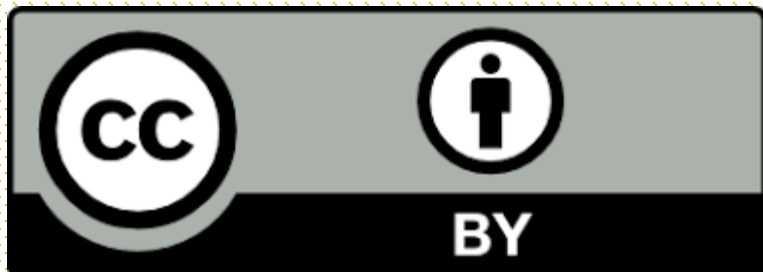


# SCENARIO'S ONTWERPEN VOOR DE IMMERSIVE ROOM

November 2023

Yvonne Weening  
&  
Willy Reijrink



# CONVERSATION & INPUT

- Welkom
- Introductie Immersive Room
  - Wat is een immersive room, wat is ons voorbeeld
  - Welke mogelijkheden biedt de immersive room
- Wat zijn onze vragen:
  - Hoe zetten we de immersive room in als effectief leermiddel
  - Hoe ontwerpen we een simulatieaanbod
  - Wat is het handelingsrepertoire van de trainer voor-tijdens-na
- Denk met ons mee
- Terugkoppeling



# WAT IS EEN IMMERSIVE ROOM EN WAT ZIJN DE MOGELIJKHEDEN



[https://youtube.com/clip/UgkxzSgKp-Ay4wfcxoEPU3xCkiYi3\\_IHG7hF?si=eVIGjSO0Sw3TSSSm](https://youtube.com/clip/UgkxzSgKp-Ay4wfcxoEPU3xCkiYi3_IHG7hF?si=eVIGjSO0Sw3TSSSm)



# BRAINSTORM 1

Hoe zetten we de immersive room in als effectief leermiddel?

- Wie kunnen we naast docenten ook betrekken bij het ontwerpen van scenario's?
- Welke doelen?



**Do's**



**Don'ts**



# BRAINSTORM 2

Hoe ontwerpen we een simulatieaanbod voor de immersive room?

- Welke basisscenario's?
- Welke 360 graden video's
- Waarmee beginnen?



# BRAINSTORM 3

Wat is het handelingsrepertoire van de trainer voor-tijdens-na?

- Welke actoren/rollen zijn relevant?
- Wat is de rol van de begeleider van scenario's?
- Welke methodiek?

# DENK MET ONS MEE

- Brainstorm 1: Hoe zetten we de immersive room in als effectief leermiddel? Wat zijn de do's en don'ts?
- Brainstorm 2: Hoe ontwerpen we een simulatieaanbod voor de immersive room? Welke basisscenario's?
- Brainstorm 3: Wat is het handelingsrepertoire van de trainer voor-tijdens-na? Welke actoren/rollen? Welke methodiek?





# IMMERSIVE ROOM NU RELEVANT?



Lastige situaties oefenen en ervaren in een veilige omgeving, zowel individueel als groep.

Game en escaperoom

Onderdompeling in technologie

Voor brede doelgroep

Aanbod en vraag afstemmen

Methodiek simulatie:

- Briefing-scenario-debriefing
- Debriefing met diamond model
  - Feitelijke weergave door lerende
  - Analyse
  - Toepassing

**BEDANKT VOOR DE INPUT**

