

VR gamification in medisch onderwijs

Frans van Hoek, adviseur en projectmanager digitale onderwijsinnovatie
November 2023



Radboudumc

Experimenten in 2022 en 2023

- Zelf ontwikkelen of laten bouwen
- Ontwikkeltools (leren) gebruiken
- 2 experimenten in 2023 met als extra uitdaging:

gamification



Doelen VR modules

- Ontwikkelen, implementeren en evalueren van VR training voor (aanstaande) zorgprofessionals over
 - **Acute Verloskunde**
 - **Infectiepreventie**
- De training biedt een professionele, realistische en leuke scholing in belangrijk thema's op het gebied van patiëntveiligheid
- VR leidt tot dieper leren: actieve keuzes moeten maken binnen complexe, moeilijk toegankelijke leersituaties of leersituaties die weinig voorkomen
- De beleving vanuit de situatie speelt een belangrijke rol (immersiveness)

Keuzes VR en gamification



Virtual Reality met 360 graden foto's en video-opnames bieden de beste leeromgeving (immersive, realistisch)



Ontwikkelen met softwaretool CenarioVR



Gamification:

- werken met praktijkopdrachten
- in verhaallijn zitten met tijdsdruk
- keuzes met responsieve feedback (effect van keuzes *ervaren*)

Infectiepreventie

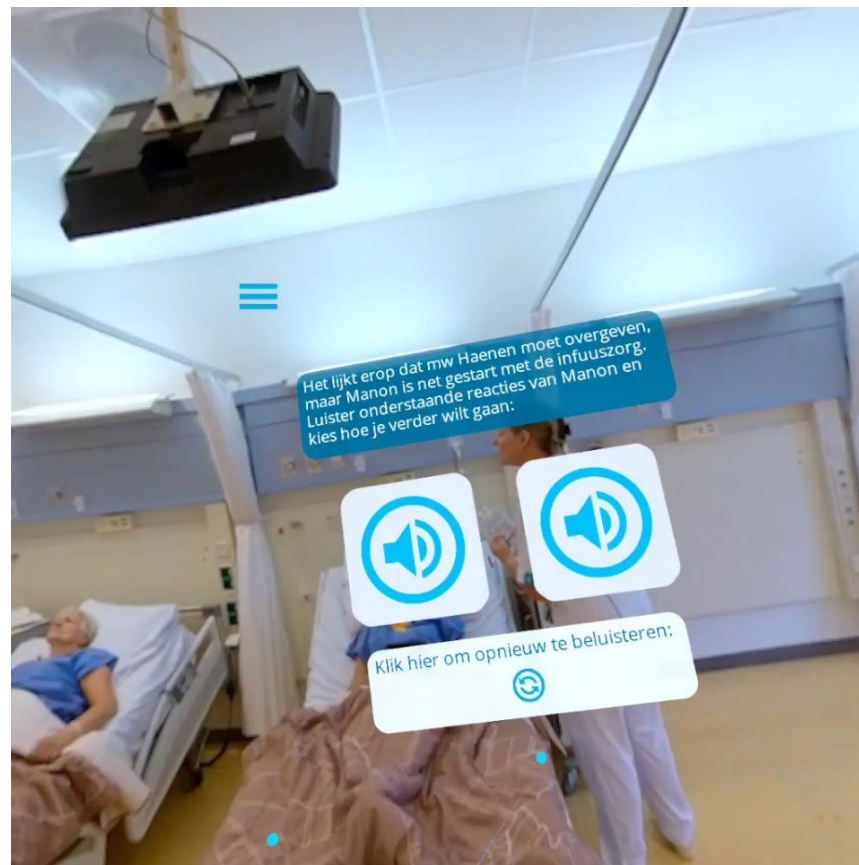
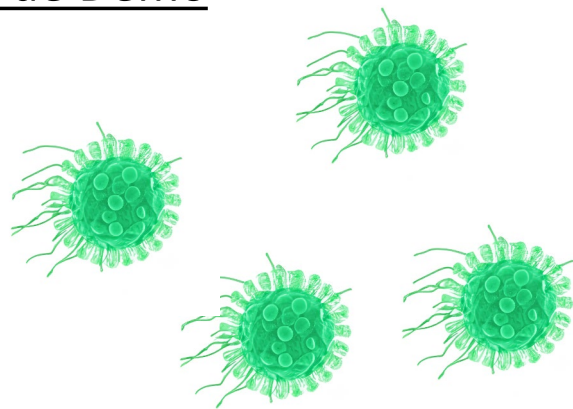


- Zorgprofessional komt in 3 casussen/levels waarin keuzes gemaakt moeten worden
- Tijdsdruk
- Dilemma's
- Consequenties



Infectiepreventie

- Naar de Demo



Acute Verloskunde

- Casus 1 in thuissituatie, casus 2 in ziekenhuis
- Urgentie en snelheid van handelen
- Goede communicatie





Video Acute Verloskunde





Meer info

Bekijk onze website: [XR in het onderwijs](#)

Frans van Hoek, frans.vanhoek@radboudumc.nl 06 29 66 93 08

Radboudumc