

TRAINERSHANDLEIDING VR WERKEN MET BESMETTELIJKE LUCHTWEGINFECTIES

VERPLEEGAFDELING



INHOUD

Inhoud	2
Spelverloop	3
1. Start.....	4
2. Consequentie direct naar meneer	4
3. Consequentie direct cohorteren	4
4. Beschermende maatregelen treffen	5
5. Eerste stap	5
6. Consequentie alsnog kijken.....	5
7. Naar oranje zone.....	5
8. Schotten plaatsen.....	6
9. Naar rode zone	6
10. Eindelijk naar meneer Van Houten.....	6
11. Naar de kamer van meneer.....	6
12. Wat is de belangrijkste informatie?	7
13. Consequentie onbekend welke dag het is.....	7
14. Wanneer stopt de isolatie	7
15. Aankondiging komst dochter	8
16. Bij de dochter	8
17. Consequentie niet naar de cliënt gaan	8
18. Cliënt in kritieke toestand.....	9
19. Consequentie direct arts/VS roepen	9
20. Hectiek neemt toe.....	9
21. Taken verdelen	10
22. Zuurstof halen	10
23. Pak zuurstof.....	10
24. Ga terug met zuurstof	10
25. Dochter keert terug	11

26. Wat zeg je tegen familie?.....	11
27. Even later	11
28. Dochter is nog boos	12
29. Dochter is opgelucht.....	12
Tips voor het trainen	13
Technische handleiding	16

Welkom

In dit document wordt u wegwijs gemaakt in het Virtual Reality-spel dat u aangeboden wordt door *Anders werken in de zorg*.

In deze ervaring worden zorgmedewerkers getraind in het veilig werken met (vermoedelijke) besmettelijke luchtweginfecties. De speler maakt keuzes waarvan hij/zij denkt dat het de juiste is. De consequentie ervan zal direct ervaren worden, alsmede de emoties die hierbij opgeroepen kunnen worden. Zodoende zal de zorgmedewerker beter voorbereid zijn. Ook weet hij/zij beter wat te doen, zodra er in de eigen werkpraktijk met deze maatregelen gewerkt dient te worden.

Veel speel- en leesplezier!

Dit spel is mede mogelijk gemaakt door:



SPELVERLOOP

Omschrijving

In dit spel krijgt de speler te maken met een cliënt, meneer Van Houten. Hij woont al een paar jaren op de afdeling. Hij voelt zich al een paar dagen erg slecht. Zijn buurvrouw heeft ongeveer dezelfde klachten en met haar gaat het steeds slechter. Hij maakt zich hier druk om.

Doel

De speler heeft, uiteraard, als doel de meneer in leven te houden. Er loopt een collega mee, die ook nog nooit eerder in een situatie als deze heeft gewerkt. Hij weet ongeveer wat de bedoeling is, maar zal ook de speler een hoop vragen stellen. Er zullen een aantal protocollen gevolgd moeten worden, maar welke dat nou zijn en hoe die precies nageleefd moeten worden... Er is nog veel onduidelijk en dus zal de speler zich volgens de juiste stappen een weg moeten banen door de procedures en voorschriften. Tegelijkertijd zal de speler de veiligheid van zichzelf en collega's in de gaten moeten houden. Welke bijzondere omstandigheden zullen optreden en hoe zal een zorgmedewerker daarmee om moeten gaan? Uiteindelijk dient de speler de meneer, en zichzelf, in leven te houden. Wat moet er daarvoor allemaal gebeurd en geregeld zijn?

Score

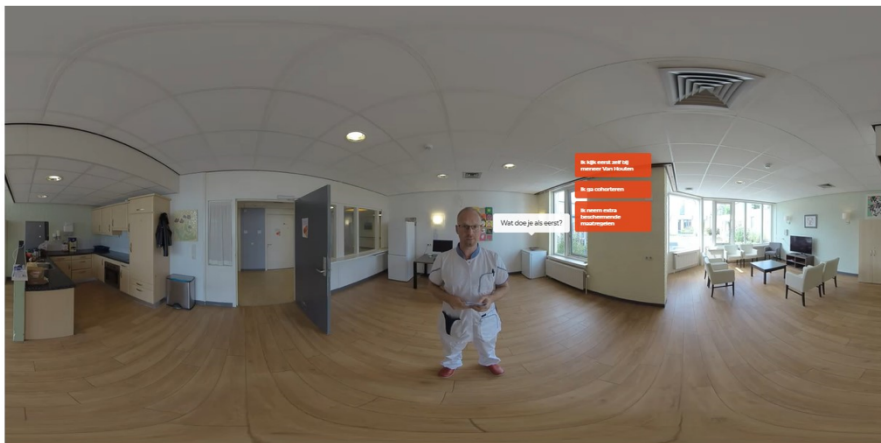
★★★★★	JOUW SCORE Goed gedaan! Je weet veilig te werken in deze omstandigheden. Blijf goed voor jezelf zorgen, voordat je voor iemand anders gaat zorgen.	0
★★★★☆	JOUW SCORE Prima! Je hebt voor een groot gedeelte veilig gewerkt. Let in de training goed op, zodat je het in je eigen werk helemaal goed zal doen.	1-2
★★★☆☆	JOUW SCORE Voldoende! Hou extra aandacht voor de beschermende maatregelen die nodig zijn. Let in de training goed op, zodat je je eigen werk goed beschermd uit zal voeren. Vraag aan de trainer of er in de pauze mogelijkheden zijn voor een herkansing. Eigen veiligheid gaat boven alles!	3-4
★★★☆☆	JOUW SCORE Matig. Zoek nog eens wat extra informatie op over de beschermende maatregelen of vraag een deskundige. Let in de training ook goed op, zodat je je eigen werk goed beschermd uit zal voeren. Vraag aan de trainer of er in de pauze mogelijkheden zijn voor een herkansing. Eigen veiligheid gaat boven alles!	5-6
★☆☆☆☆	JOUW SCORE Onvoldoende. Laat je score aan de trainer weten, zodat je in de pauze een herkansing krijgt. Let in de training goed op, zodat je je eigen werk goed beschermd uit zal voeren. Probeer dat meteen in de herkansing toe te passen en je zult zien dat het je beter af gaat!	>6

Antwoorden in het zwart zijn **juiste** antwoorden. Deze antwoorden leveren geen punten op.

Antwoorden in het **oranje** zijn **minder juiste** antwoorden en staan open ter discussie. Deze tellen voor 1 punt in het scoresysteem hierboven weer gegeven.

Antwoorden in het **rood** zijn **foute** antwoorden. Deze tellen voor 2 punten in het scoresysteem hierboven weer gegeven.

1. Start



Wat doe je als eerst?

maatregelen

Ik neem extra beschermende

A: **Ik kijk eerst zelf bij meneer Van Houten** (→2)

B: **Ik ga cohorteren** (→3)

C: **Ik neem extra beschermende maatregelen** (→4)

2. Consequentie direct naar meneer



Ga nooit onbeschermd naar een positief geteste cliënt toe

Speel opnieuw → Score in beeld

→ Start scenario opnieuw

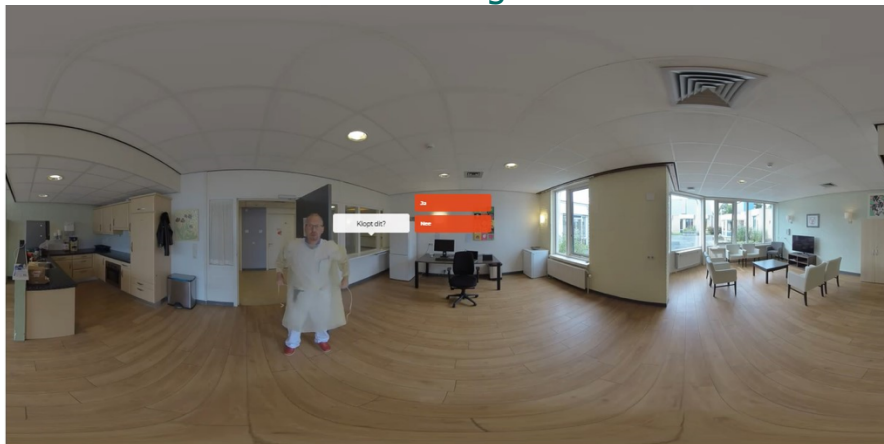
3. Consequentie direct cohorteren



Trek eerst extra beschermende kleding aan

Oké (→4)

4. Beschermende maatregelen treffen

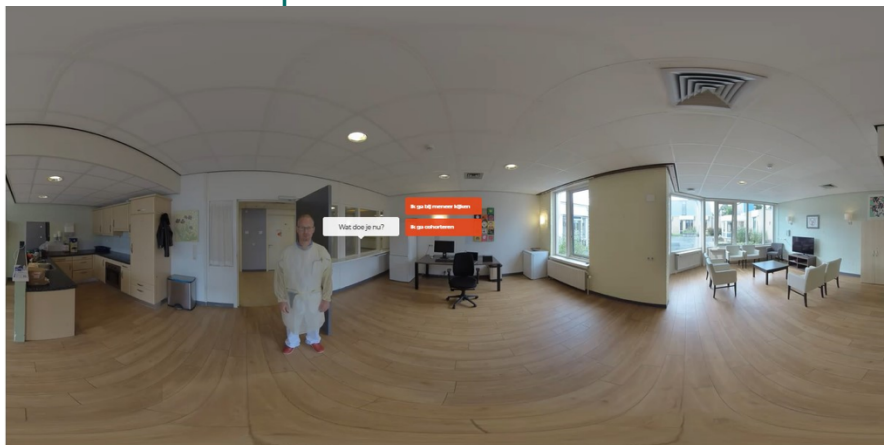


Klopt dit? **Ja** (→5)

A: Ja

B: Nee

5. Eerste stap

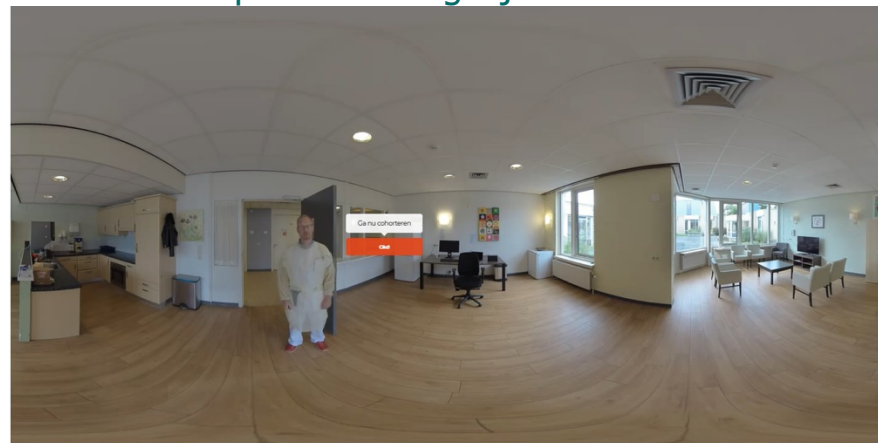


Wat doe je nu? **Ik ga cohorteren**

A: **Ik ga bij meneer kijken** (→6)

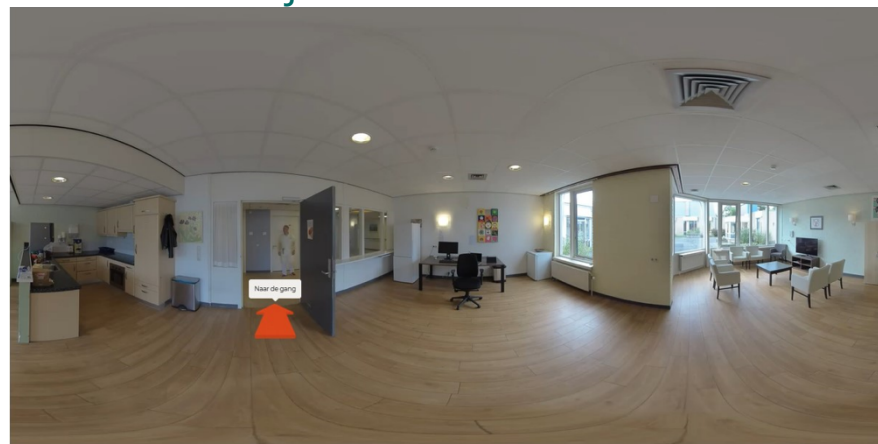
B: Ik ga cohorteren (→7)

6. Consequentie alsnog kijken



Ga nu cohorteren **Oké** (→7).

7. Naar oranje zone



Naar de gang **Druk op de pijl** (→8)

8. Schotten plaatsen



Waar plaats jij het schot? **Richting de ingang van de afdeling** (→9)

Pijl links: Richting de ingang van de afdeling

Pijl rechts: **Richting de ingang van de goederen**

9. Naar rode zone



Wat moet je nog doen?

Handen desinfecteren (→ 10)

Klik op de hotspot

10. Eindelijk naar meneer Van Houten



Naar de afdeling

Druk op de pijl (→11)

11. Naar de kamer van meneer



Naar de kamer van meneer Van Houten

Druk op de pijl (→12)

12. Wat is de belangrijkste informatie?



Wat moet je weten? **"Hoeveel dagen heeft u al last van deze klachten?"**

A: "Hoeveel dagen heeft u al last van deze klachten?" (→14)

B: "Hoe erg zijn uw klachten momenteel?" (→13)

13. Consequentie onbekend welke dag het is



Je moet weten hoeveelste dag in het ziekteproces het nu is
"Sinds wanneer heeft u deze klachten?" (→14)

A: "Sinds wanneer heeft u deze klachten?"

14. Wanneer stopt de isolatie



Wat zeg je? **"Zodra alle positief geteste patiënten genezen zijn verklaard"** (→15)

A: "Zodra u weer genezen verklaard bent"

B: "Zodra de eerste positief geteste patiënt geen klachten meer heeft"

C: "Zodra alle positief geteste patiënten genezen zijn verklaard"

15. Aankondiging komst dochter



Ga naar de dochter van meneer **Druk op de pijl (→16)**

16. Bij de dochter



Wat doe je? **Ik loop mee naar meneer en weiger dochter toegang**

A: **Ik help de dochter met beschermende kleding (→17)**

B: **Ik loop mee naar meneer en weiger dochter toegang (→18)**

17. Consequentie niet naar de cliënt gaan



Ga altijd naar de cliënt **Speel opnieuw**

Speel opnieuw → Score in beeld

→ Start scenario opnieuw

18. Cliënt in kritieke toestand



Wat doe je? **B/C beide goed**

A: **Roep arts/VS** (→19)

B: Dien zuurstof toe (→20)

C: Doe controles en metingen (→20)

19. Consequentie direct arts/VS roepen



Wat kun je zelf doen? **Klinisch redeneren, ook in hectische situaties** (→20)

20. Hectiek neemt toe



Wat kun je doen? **Taken verdelen** (→21)

A: Taken verdelen

B: **Meneer verplaatsen**

21. Taken verdelen



Haal zuurstof

Druk op de pijl (→22)

22. Zuurstof halen



Naar de medicijnkast

Druk op de pijl (→23)

23. Pak zuurstof



Pak zuurstof

Druk op de hotspot (→24)

24. Ga terug met zuurstof



Naar de kamer van meneer

Druk op de pijl (→25)

25. Dochter keert terug



Terug naar dochter

Druk op de pijl (→26)

26. Wat zeg je tegen familie?



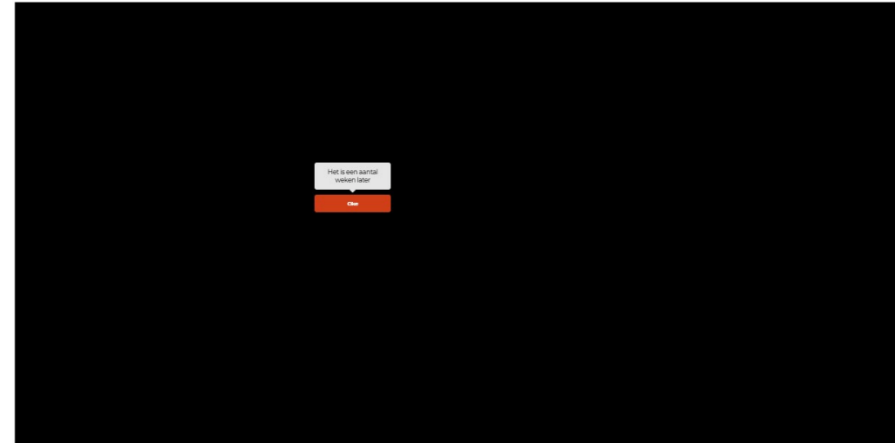
Wat kun je inhoudelijk zeggen?

"We gaan de aankomende tijd extra op uw vader letten, ook als hij straks weer wat opgeknapt is."

A: "We gaan de aankomende tijd extra op uw vader letten, ook als hij straks weer wat opgeknapt is." (27→29)

B: "Als er gevallen zijn van een besmettelijke luchtweginfectie mag er nooit bezoek naar binnen." (27→28)

27. Even later



Het is een aantal weken later

Oké

28. Dochter is nog boos



EINDE SCENARIO

SCORE IN BEELD

TRAINING, MET NAGESPREK, VOLGT

29. Dochter is opgelucht



EINDE SCENARIO

SCORE IN BEELD

TRAINING, MET NAGESPREK, VOLGT

TIPS VOOR HET TRAINEN

Om met deze VR-ervaring een zo hoog mogelijk leerrendement te behalen, zijn hierbij een aantal tips!

Vooraf

Probeer de deelnemers 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.

Leg het **doel binnen het spel** uit. Dit doel staat aan het begin van deze handleiding beschreven. Dat geeft de speler houvast, zodat hij/zij weet wanneer het einde in zicht is. Een speler kan zich wat ontredderd voelen in zo'n compleet andere werkelijkheid.

Tijdens

Spelers kunnen het beste **staand** deze ervaring beleven. Vanuit dat perspectief is het gefilmd en is het dus het meest geloofwaardig. Ze kunnen zich wat duizelig voelen en sommigen zouden liever willen zitten. Een ronddraaiende bureaustoel zou daarom van pas kunnen komen.

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

Na

Zodra een speler klaar is, zal hij/zij de bril af doen, dat is voor jou het teken om kort met deze speler te *debriefen*, nabespreken. Zorg ervoor dat het gesprek meteen na dit afdoen gaat over de ervaring **binnen** het spel. Een aantal vragen die je hierbij kunnen helpen, zijn:

- Hoeveel sterren had je?
- Wat heb je gekozen? Had je dochter wel of niet naar binnen gelaten in een dergelijke situatie?
- *Wat* heb je ervaren? (dan wil je antwoorden als; ik zag die meneer heel ziek zijn, daar schrok ik best wel van; Ik voelde me best wel gehaast!) Wat viel op?

Vraag bij dit eerste gesprek dus niet *'Hoe heb je het gevonden?'* Dan komen er antwoorden over de beleving *van* het spel en daarmee gaat snel het leerrendement verloren. Dat een speler het leuk vond, of er misselijk van werd, zou niet de opbrengst moeten zijn van dit eerste gesprek. Als dit eerste gesprek gaat over wat men in het spel heeft beleefd, zal het eenvoudiger worden om later, zodra iedereen van de groep klaar is, deze spelervaring aan de werkelijke werkomgeving te koppelen. Hebben ze het al direct over deze werkelijkheid, bijvoorbeeld over hun misselijkheid, dan wordt het ingewikkelder ze weer 'terug' te brengen naar hun herinnering en wat ze tijdens het spelen ervaren hebben. Meer hierover in *doel van het spel*.

Zodra alle spelers van de groep klaar zijn, is het nabespreken van groot belang. Hierin wordt de koppeling gemaakt

van de spelervaring naar de werkomgeving. Hoe gaat de speler gebruik maken van wat hij/zij in dit spel geleerd en ervaren heeft?

Een aantal vragen om je daarbij te helpen, zijn:

- Wie had er 5/4/3/2/1 ster(ren)?

Daarmee wordt het spelelement teruggebracht, zodat spelers meer psychologische veiligheid ervaren. Falen in een spel is immers beter te behapstukken dan falen in het echte leven.

- Wat heb je gezien?

Mensen zijn visuele wezens. De meeste informatie processen we via de ogen en dus is dit de makkelijkste beginvraag om op het spel in te kunnen gaan. De boze dochter, een heel benauwde cliënt, de schotten, de collega; dat zijn belangrijke elementen die speler heeft kunnen zien.

- Wat heb je gehoord?

Om ondergedompeld te zijn in deze virtuele werkelijkheid, is veel met geluid gewerkt. Wat heeft de speler allemaal gehoord? Piepende ademhaling, pieper, een arts/VS; wat voor effect had dit op de speler?

- Wat heb je gedaan?

De speler heeft een hoop keuzes moeten maken. Wie koos ervoor om bij de dochter te blijven? Wie belde direct de arts/VS? Door deze vraag nu te stellen, wordt de speler weer teruggebracht naar de spelervaring en hoe hij/zij daarmee geïnteracteed heeft. Nu kan de volgende stap gemaakt worden: wat heeft de speler gevoeld/gevonden/ervaren tijdens het zien/horen/doen van dit spel?

- Wat heb je ervaren?

Nu wordt het tijd om de speler een 'intern onderzoekje' te laten

doen. Hoe bewuster hij/zij zich kan worden van wat er ervaren is, hoe beter dat ingezet kan worden als de speler in het echte leven met deze situatie geconfronteerd wordt. Weet de speler dat het piepen van de ademhaling een groot emotioneel effect had op hem/haar, dan zal daar in de werkomgeving extra aandacht aan besteed kunnen worden. Het is nu de bedoeling dat spelers het over emoties en gevoelens gaan hebben. Voelden ze zich opgejaagd, geïntimideerd, onzeker, enz. Wat voelden ze? Welke sensatie hebben ze direct waargenomen en welke komt boven nu ze terugblikken? Wie ervoer er haast?

- Wat vond je lastig?

Welke keuze heeft de speler na wikken en wegen moeten maken? Waar lag de overweging? Is dat het gevolg van het een gebrek aan kennis over het uitvoeren van protocollen e.d. of praktische ervaring? Dit is belangrijk te weten zodat de speler daar in het werk op kan anticiperen. Welke informatie kan hij/zij waar vinden?

- Wat vond je makkelijker?

We willen het als mens graag goed doen. Sluit daarom dit stukje 'interne onderzoek' dan ook positief af, zet de spelers in hun kracht. Wat konden/kenden ze al goed? Dit geeft de speler zelfvertrouwen om dit in het echt toe te gaan passen.

- Wat zou je in het echt ook doen? Waarom wel/niet?

Deze spelervaring heeft alleen nut wanneer er in het echte werk ook gebruik gemaakt van gaat worden. Wat hebben ze gezien/gehoord/gedaan/ervaren wat ze in hun eigen werk mee gaan nemen? Wat zijn ze over zichzelf te weten gekomen na dit spel? Welke concrete tips kunnen ze zichzelf en collega's meegeven? Hier is het tijd voor discussies, daar is het spel op ontworpen.



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://corerealthinnovation.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 beschadigd 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.

