



# VIRTUAL REALITY



AAN DE SLAG MET DIGITALE VAARDIGHEDEN  
TRAINING: **TECHNOLOGIE & E-HEALTH**





# VIRTUAL REALITY

Dit werkblad laat je kennismaken met toepassingen van virtual reality in je eigen werksituatie. Je kunt het alleen doen of met anderen.

## Wat is virtual reality?

Virtual reality - ook wel VR genoemd - is een technologie waarbij je een speciale bril op je hoofd zet en je jezelf in een andere wereld waant. De bril registreert elke beweging van je hoofd, waardoor het lijkt alsof je écht in een andere wereld zit. Je kunt 360 graden om je heen kijken en het is mogelijk de omgeving te manipuleren. Het einddoel is een ervaring die niet meer van echt te onderscheiden is. Kijk voor meer informatie op de factsheet 'Wat is virtual reality?'



## Opdracht 1

Kijk op <https://vrendle.nl/nl>.

Zoek 3 VR-producten die interessant zouden kunnen zijn voor jouw cliënten.

Naam product:	Interessant omdat.....

Kies je favoriete product uit. Welk(e) doel(en) van cliënten zou(den) hiermee behaald kunnen worden?

## Opdracht 2

Virtual reality wordt vaak ingezet bij behandeldoelen, als spelletje of voor educatieve doeleinden. Wat zou een licht verstandelijk gehandicapte jongere allemaal kunnen leren in een virtuele wereld?

1

2

3

4

5

## Opdracht 3

Stel je voor dat je aan het hoofd van een school voor mensen met een beperking stond. Wat voor VR-applicatie zou jij dan laten bouwen? Maak een omschrijving van de applicatie. Wat moet er in gebeuren? Wat voor omgeving moet het zijn?

### Opdracht 3

Stel je voor dat je aan het hoofd van de behandeldienst/het therapiecentrum van een organisatie voor mensen met een beperking staat. Wat voor VR-applicatie zou jij dan laten bouwen? Maak een omschrijving van de applicatie. Wat moet er in gebeuren? Wat voor omgeving moet het zijn?



### Opdracht 4

Zoek op YouTube het filmpje: '360 GRADEN | Virtual reality-therapie met dolfijnen' van 1.10 minuten  
<https://eenvandaag.avrotros.nl/item/vr-therapie-met-wilde-dolfijnen-tegen-angst-depressie-en-pijn/>

Wat zijn de voordelen van zwemmen met VR ten opzichte van het echt zwemmen met dolfijnen?

## Opdracht 5

VR is niet voor iedereen geschikt.

Lees de volgende uitdagingen door die op kunnen treden bij de inzet van virtual reality.

Neem een cliënt in je hoofd. Welke uitdaging vind jij het meest relevant voor jouw cliënt?

Zet ze op volgorde van risico door er een cijfer van 1 t/m 10 achter te zetten.

1 is het hoogste risico, 10 is het laagste risico.



**Cliënt kent het verschil tussen fantasie en werkelijkheid niet.**

**Cliënt kan de bril niet verdragen op zijn gezicht.**

**Cliënt zou bang worden als hij de kamer niet meer ziet.**

**Cliënt wordt duizelig of misselijk van de bewegende beelden.**

**Cliënt heeft meer kans op een epileptische toeval.**

**Cliënt wil de bril niet meer af, is verslavingsgevoelig.**

**Cliënt is motorisch niet sterk en zou snel vallen.**

**Cliënt zou de omgeving niet gaan verkennen, maar stil blijven staan.**

**Cliënt leert niet/niets op deze manier.**

**Cliënt zou het geleerde niet kunnen toepassen in de echte wereld.  
Kan die stap niet maken.**

*Deze module is gemaakt door Suzanne Verheijden m.m.v. Astrid de Witte in opdracht van 's Heeren Loo.  
Heb je opmerkingen of vragen over dit lesmateriaal? Mail dan naar [info@digivaardigidezorg.nl](mailto:info@digivaardigidezorg.nl).  
Bron foto's: [www.pixabay.com](http://www.pixabay.com) en [www.123RF.com](http://www.123RF.com)*

**AAN DE SLAG MET DIGITALE VAARDIGHEDEN**  
**TRAINING: TECHNOLOGIE & E-HEALTH**

