

		WS8 Zaal 1248	WS9 Zaal 2107	WS10 Zaal 1251	WS11 Zaal 2389	WS12 Zaal 2187	WS13 Zaal 2146	WS14 Zaal 1283
13:30	Workshops ronde 2	Presentaties Onderzoek Voorzitters: Charlotte van de Wouw & Kyana van Eindhoven	De kracht van de juiste vraag	eXtended Reality (XR) of pop: met elkaar in gesprek!	DUTCH keurmerk	Interprofessioneel scenario's ontwerpen	Rondleiding simulatie centrum	Out of the box training – verrassende elementen voor adaptieve expertise ontwikkeling
14:30	Koffiepauze en exhibition							
15:00	Korte presentatie DUTCH keurmerk en SIMnext							
15:15	Keynote Pal Andre Hegland <i>Promoting sustainable Simulation through national collaboration in Norway</i>							
15:45	Uitreiking awards en keurmerken							
16:15	Afsluiting <i>Uli Strauch</i> <i>voorzitter DSSH</i>							
16:30	Drinks							

WORKSHOPS RONDE 1

Workshoptitel: Van script naar scene met een simulatiepatiënt

Omschrijving:

Ervaar wat er komt kijken bij het trainen en voorbereiden van simulatiepatiënten.

Workshopleiders: Esmeralda Wouters en Annelies Lovink (TechMed Academy Twente)

Presentaties Innovatie:

The Development of a Simulation Ecosystem to Strengthen Resilience Among Healthcare Innovators

Gijs Terlouw, NHL Stenden University of Applied Sciences

Introduction:

Healthcare innovators play a vital role in sustaining affordable, feasible, and high-quality care, for example through the implementation of new technologies. However, they operate in complex environments characterised by competing stakeholder interests, organisational pressures, and resistance to change. Traditional education insufficiently prepares innovators for this reality; theoretical models offer limited reflection of practice, while adaptive skills such as experimentation, improvisation, and reflective judgement are difficult to teach didactically. This design-based study sought to develop a simulation ecosystem that supports the acquisition of adaptive and reflective competencies needed for innovation work in healthcare.

Methods:

Guided by a Design Research approach, this study used iterative cycles of design, testing, and reflection. Following an initial needs assessment, four rounds of prototype testing were conducted with healthcare innovation stakeholders (N = 42). Feedback was analysed after each cycle and used to refine content, learning goals, and user experience.

Results and Discussion:

The iterative process resulted in a simulation ecosystem comprising three interconnected tools: (1) a Dialogue Trainer module targeting interpersonal communication and difficult conversations; (2) a text-based simulator addressing complex strategic decision-making under conditions of uncertainty; and (3) an analogue board game focused on resistance, stakeholder management, and negotiation. Together, these tools address the cognitive, strategic, and interpersonal dimensions of innovation practice. Participants reported increased confidence when navigating dilemmas, improved reflection on their own behaviour, and more focused discussions about real-world challenges. The ecosystem also supported peer learning and enabled learners to articulate personal learning goals. The design-based approach proved effective for bridging theoretical models and practice by creating flexible, authentic learning environments that mirror organisational complexity.

Conclusions:

This study demonstrates that combining multiple simulation formats into a cohesive ecosystem offers a promising pathway to prepare healthcare innovators for the uncertainties of practice. Early findings indicate that such tools can support reflective capability, resilience, and adaptive decision-making—competencies essential for sustainable healthcare innovation.

A Simulation-Based Learning Prototype to Enhance Reflective Practice and Awareness of Future-Proof Care in Homecare

Ilse Kazimir, NHL Stenden University of Applied Sciences

Introduction:

Dutch homecare services face increasing pressure due to population ageing, rising demand, and workforce shortages, making future-proof care essential. Yet many homecare professionals remain unaware of the urgency for change, partly because long-standing routines obscure the need to shift towards supporting client self-direction. This study investigated whether a simulation-based learning experience could enhance awareness and foster reflective practice in homecare.

Description:

Through a design research approach, an iterative and co-creative study was conducted with homecare professionals, a scriptwriter, and simulation experts. The prototype consisted of a pre-brief, an interactive scenario, and a structured debrief, designed to resemble a future VR-simulation. Multiple co-creation sessions informed design principles related to self-direction, communication with clients, task boundaries, and use of supportive tools. The prototype was repeatedly tested with different homecare professionals from various organisations and refined based on usability and realism.

Discussion:

Results show that the simulation offered a recognisable and credible representation of daily practice. Participants reported increased awareness of their own behaviour, particularly around unnecessarily taking over tasks from clients, and recognised the relevance of stimulating self-direction considering future workforce shortages. The debrief prompted dialogue, stimulated the exchange of perspectives, and encouraged reflection on the decisions made in the scenario. Homecare professionals indicated that the prototype could be valuable as a team-based learning intervention, and that experiencing it in full VR could strengthen immersion and behavioural impact.

Conclusion:

The findings suggest that a simulation-based learning experience is a promising approach to preparing homecare professionals for future-proof care. While the current low-fidelity prototype cannot yet demonstrate behavioural change in practice, the results warrant further development into a full VR simulation and evaluation on a larger scale. The co-creative approach stimulated deeper conversations throughout the development process and prepared the context for integration and adoption.

Van theorie naar de voordeur: simulatieonderwijs ter voorbereiding op de wijkverpleging.

Joyce Jansen Klomp, NHL Stenden University of Applied Sciences

Introductie:



Deze innovatie beschrijft het ontwerpproces van een simulatiescenario voor tweedejaars hbo-v studenten die stage gaan lopen in de wijkverpleging en belicht welke kansen en mogelijkheden dit biedt voor integratie binnen zorgopleidingen.

Omschrijving:

Studenten verpleegkunde hebben vaak een verkeerd beeld van de wijkverpleging. Meer aandacht in de verpleegkundeopleiding door voorbereiding op stage kan helpen bij het opbouwen van een positief beeld en kan de kloof tussen theorie en praktijk helpen te verkleinen. Simulatieleren biedt hier kansen en mogelijkheden toe. Aan de hand van een ontwerpaanpak is een simulatiescenario ontworpen voor tweedejaars hbo-v studenten die stage gaan lopen in de wijkverpleging. In de exploratieve fase zijn ontwerpprincipes opgehaald gericht op de behoeftes van de doelgroep en de te behalen leerdoelen. In de ontwerpfase is een Lo-Fi prototype ontwikkeld waarbij de focus lag op het toepassen van klinisch redeneren aan de hand van de SBAR en ABCDE-methodiek op de ziektebeelden diabetes en urineweginfecties. Het scenario is opgebouwd met video's en slides waarmee vragen worden gesteld aan de studenten en waar vanuit het perspectief van de verpleegkundige is gefilmd. De studenten navigeren door het prototype heen met behulp van een computermuis en aanwijzingen op het scherm. Ze zijn daarbij zonder hulpmiddelen gestimuleerd om zelfstandig klinisch te redeneren.

Discussie:

De simulatie helpt studenten te beseffen dat wijkverpleging meer omvat dan alleen basisverzorging. Het prototype dient verder doorontwikkeld te worden op specificatie doelgroep en opname in een 360 graden video voor het inzetten binnen het huidige onderwijs.

Conclusie:

Het transfereren van kennis van de ABCDE- en SBAR- methodiek naar de context van de wijkverpleging in de simulatie draagt bij aan een realistischer beeld van het werken in de wijk en het gericht oefenen en feedback ontvangen passend bij de leerdoelen en de fase binnen de opleiding.

Implementing AI-Driven Personalised Chatbots to Reduce Administrative Burden in a Large Academic Simulation Centre

Jiri Travenec, Masaryk University, Faculty of Medicine, Department of Simulation Medicine

Introduction:

Preparing and organising healthcare simulation education has become an increasingly complex and administratively demanding undertaking. Large language models (LLMs) present an opportunity to streamline processes and reduce workload. The Simulation Centre of the Faculty of Medicine, Masaryk University (Brno, Czech Republic) – one of the largest in Europe, training over 4,500 students annually across more than 500,000 contact hours – works with challenges in maintaining consistent processes, disseminating knowledge and supporting staff across a large and diverse operational environment.

Description:

In 2024 the centre initiated the development of AI-powered chatbots to support both internal operations and student–teacher communication. The first prototype chatbot, launched in early 2025 and built on the BotPress platform, was designed for simulation technicians. It integrates knowledge from web resources, manuals, internal FAQs, and trivially structured process descriptions, complemented by limited live-data access via APIs. It was used to test assistance with routine enquiries, troubleshooting, incident reporting and email notifications. A second set of chatbots was developed for the subjects First Aid and Intensive Care

Medicine, deployed at the start of the 2025 academic year. These address frequently asked student questions supplied by course leads and respond automatically via email. The next phase focuses on migrating to an open, more controllable architecture using LangChain, enabling advanced capabilities such as text-to-SQL and multi-stage RAG pipelines.

Discussion:

Early implementation indicates that personalised chatbots can act as unified access points to operational knowledge, significantly reducing the time spent searching internal systems, answering repetitive questions and resolving routine issues. For educators and administrators, the system has the potential to lower communication load and improve responsiveness. A forthcoming comparison with previous academic years will evaluate the impact on administrative burden.

Conclusion:

AI-driven chatbots represent a promising innovation in simulation centre operations, enhancing efficiency, supporting staff and improving user experience while strengthening the centre's position as a leader in modern educational technology.

EscapePZ: Serious games als innovatieve leerinterventie in palliatieve zorg

Heidi Defloor, Howest

Introductie:

In vele Europese zorgcontexten blijft palliatieve zorg onderbelicht in basisopleidingen en professionele vorming. Ondanks de bewezen meerwaarde van vroegtijdige palliatieve zorg, blijft het thema moeilijk bespreekbaar, zowel voor zorgverleners als mantelzorgers en zorgvragers. Innovatieve didactische vormen zijn nodig om deze drempels te doorbreken. EscapePZ, gefinancierd door de Koning Boudewijnstichting (2023-J4161560-N020), speelt hierop in met educatieve escape games: een methodiek gestoeld op principes van experiential learning en gamified feedback.

Omschrijving:

Tien zorgprofessionals ontwikkelden vijf unieke educatieve escape games voor uiteenlopende doelgroepen: woonzorgteams, thuiszorg, mantelzorgers en studenten verpleegkunde (bachelor en postgraduaat). Multidisciplinaire teams van zorgverleners en onderwijsprofessionals werkten op basis van reële casuïstiek, getraind in game design en storytelling. De ontwikkeling omvatte puzzelontwerp via een gestandaardiseerd sjabloon, validatie in het werkveld en toepassing van een wetenschappelijk onderbouwde debriefingmethodiek (PEARLS-model). De games en ondersteunend materiaal zijn vrij beschikbaar in bewerkbaar formaat via vancurenaarcare.be.

Discussie:

Evaluatie bij meer dan 150 deelnemers toont dat escape games actief leren, samenwerking, zelfreflectie en enthousiasme bevorderen. Deelnemers rapporteerden verhoogde kennis, bewustwording en self-efficacy, met structurele integratie in het vormingsaanbod van onder meer het Wit-Gele Kruis, woonzorgcentra, palliatieve netwerken en hogescholen. De methodiek blijkt schaalbaar, contextueel aanpasbaar en inzetbaar voor diverse leerdoelen.

Conclusie:

EscapePZ toont aan dat serious games een krachtige en vernieuwende vorm zijn van praktijkgericht leren in palliatieve zorg. Ze verbinden casusgericht leren met teamwork, vergroten de competenties van zorgverleners, en maken palliatieve zorg bespreekbaar in diverse settings. De brede toegankelijkheid en overdraagbaarheid van de games versterken hun impact en ondersteunen een duurzame cultuurverandering waarin palliatieve zorg tijdig, empathisch en multidisciplinair wordt benaderd.

Developing Realistic Human Elastomeric Tissue to Improve Procedural Training in Medical Simulation

Fay Claybrook, University of Twente

Introduction:

The accurate replication of soft elastomeric tissue mechanics is pivotal for medical procedures, yet high-fidelity materials remain limited in simulation. While 3D-printing technologies are increasingly promoted for anatomical accuracy, their ability to reproduce mechanical and tactile behaviour of human skin tissue, compared with silicone-based alternatives, remains underexplored. The aim of this research is to evaluate the mechanical properties of hyperelastic materials to mimic human skin with the objective to enhance medical simulator realism during procedural training. We hypothesise the silicone will better represent skin mechanics.

Methods:

This study compares a fibre-reinforced two-part polydimethylsiloxanes (PDMS) silicone and a MultiJet printed elastomer (Agilus30) under uniaxial tension (ISO 37). Stress-stretch response, and haptic behaviour were examined. Materials' suitability for replicating human soft tissue mechanics in procedural training were evaluated.

Results and Discussion:

The PDMS samples demonstrated a high elastic profile and viscoelastic response closely aligned to human skin tissue; exhibiting a realistic tactility and deformation. In contrast, the MultiJet samples demonstrated reduced elongation and tearing under load. Although the MultiJet samples anatomical accuracy and added strength, limitations remain for functional use of soft-tissue replication. These findings highlight the influence of both material composition and reinforcement on the mechanical profile required in a simulator performance.

Conclusion:

Silicone based materials, particularly PDMS, show a potential for achieving elastomer mechanical realism in medical simulators. While MultiJet printing provides detailed geometry, it lacks of elasticity and durability limits dynamic procedural training. Future development should focus on elastomeric tissue replication of internal structures, such as vessels, to further enhance tactile feedback and mechanical behaviour of real human anatomy.

Workshop-titel: Kwaliteitsverbetering door simulatie? Van incident naar een effectieve en duurzame simulatie interventie.

Omschrijving:

In deze workshop analyseren we kort een incident aan de hand van het Factors Affecting Performance model waarna we actief aan de slag gaan met het “Improving quality through simulation” framework. Een framework ontwikkeld door internationale simulatie experts op basis van quality improvement theorieën. Deze stapsgewijze aanpak, volgens ASPiH en INACLS-standaarden voor goed simulatie onderwijs, draagt bij aan het ontwikkelen van een duurzame en effectieve simulatie interventie voor het verbeteren van de kwaliteit en veiligheid van patiëntenzorg.

Workshopleiders: Albert Jan Klein Ikkink (UMCG) en Peter Bennik (SimNext)

Workshop-titel: Simuleren om te Innoveren: Drie simulaties om je innovatievaardigheden te versterken

Omschrijving:

In deze workshop nemen we je mee in een nieuw ontwikkeld simulatie-ecosysteem dat zorginnovatoren ondersteunt bij de complexe realiteit van het innovatieproces – waarbij je niet alleen nieuwe ideeën moet vormgeven, maar ook collega’s, stakeholders en hele organisaties in beweging moet krijgen. We verkennen drie complementaire simulatie-prototypes: een Dialogue Trainer voor het oefenen van interpersoonlijke communicatie, een tekst-gebaseerde simulator voor strategische besluitvorming en een analoog kaartspel rondom weerstand, stakeholdermanagement en onderhandeling. Tijdens de sessie laten we zien hoe deze tools zijn ontstaan binnen het onderzoeksproject en ga je zelf actief aan de slag. We zijn benieuwd naar jouw ervaringen en inzichten, zodat we het ecosysteem verder kunnen aanscherpen en laten aansluiten bij de praktijk.

Workshopleiders: Gijs Terlouw en Lise Beumeler (NHL Stenden)

Workshoptitel: CRM refresher training

Omschrijving:

De CRM refreshertraining in het Radboud is recent vernieuwd. De praktische training is een combinatie van theorie, casusbespreking en simulatie waarin verschillende CRM onderdelen aan bod komen.

Workshopleiders: Twiggy Walk en Heidi van Alsem (Radboud UMC)

WORKSHOPS RONDE 2

Presentaties Onderzoek

Evaluation of the Potential Effects of Simulated Biofeedback in Acute Care Simulation Training

Jingwen Yang, TUE

Introduction:

Under pressure, acute-care teams are susceptible to coordination breakdowns. In such instances, a key factor underlying these is that team members are not aligned in their understanding or actions (here referred to as disconnects). We propose biofeedback as a novel intervention to help teams become aware of, and recover from, such disconnects by monitoring team functioning through physiological inputs and providing cues when less optimal states are detected. Given the limited empirical work on team biofeedback, this exploratory study examines medical teams' physiological responses to simulated biofeedback and their attitudes toward its future use.

Method:

Simulated biofeedback was triggered by the trainer's observation of team functioning rather than physiological data. When a disconnect occurred, a red light was activated to prompt a "10-for-10" pause, a standard procedure for reorganizing team coordination. Four obstetric teams participated in five simulation trainings with wrist-worn physiological sensors. Heart rate and skin conductance changes were analyzed at the individual level. Entropy-based indicators, reflecting team-level organization, were assessed in two scenarios. Semi-structured interviews were conducted to capture perceived usefulness and design concerns.

Results and Discussion:

At the individual level, heart rate increased and then decreased following biofeedback, whereas skin conductance showed the opposite change. Team-level entropy patterns were consistent across two physiological modalities within teams but divergent across teams, highlighting the need for larger sample size. Interview findings indicated that trainees valued biofeedback for interrupting tunnel vision and prompting reflection, but raised concerns about signal visibility, delivery modality, reliability, and privacy.

Conclusion:

The opposite changes in heart rate and skin conductance suggest distinct cognitive and emotional mechanisms underlying biofeedback processing. By prompting structured reflection, team biofeedback helps teams quickly recover from coordination disconnects. Ensuring appropriate set-up and perceived reliability is essential for future implementation of biofeedback interventions in acute care teams.

Welzijn in de hybride angiosuite

Nicholas Rennie, Universiteit Gent

Introductie:

Het welzijn van zorgverleners vormt een essentieel, maar vaak onderbelicht aspect binnen de endovasculaire chirurgie, een domein met hoge cognitieve, fysieke en psychosociale belasting. Aangezien simulatie-gebaseerde teamtraining en human-factors-onderwijs steeds vaker worden ingezet om team functioneren te optimaliseren, is inzicht in huidige intraprocedurele teamdynamiek en welzijn cruciaal. Deze studie onderzoekt fluctuaties in stemming en vermoeidheid van teamleden in de hybride angio-suite tijdens electieve endovasculaire procedures, en de invloed van leiderschapsstijl, procedureduur, wekdagen zelf- en teamevaluatie.

Methodologie:

In een prospectieve observationele cohortstudie in het UZ Gent namen chirurgen, anesthesisten en instrumenterend verpleegkundigen deel aan real-time bevragingen voor en na endovasculaire ingrepen. De vragenlijsten peilden naar stemming, vermoeidheid en determinanten van welzijn. Hierbij werd specifiek gekeken naar de perceptie van chirurgisch leiderschap, procedureduur, dag van de week en zelf- en teamevaluatie.

Resultaten:

Tijdens de procedures nam vermoeidheid significant af en verbeterde de stemming na afloop, vooral bij de primaire chirurg. Transformationeel leiderschap correleerde sterk positief met verbeterde stemming bij alle teamleden, wat het belang van een motiverende leiderschapsstijl ondersteunt. Procedureduur en wekdag hadden geen significante invloed. Zelf- en teamevaluatie van prestaties correleerden positief met stemming. Dit suggereert dat psychosociale factoren en teamdynamiek meer impact hebben op welzijn dan structurele of temporele kenmerken van de procedure.

Conclusie:

Welzijn van teamleden fluctueert tijdens endovasculaire ingrepen en wordt sterk beïnvloed door leiderschapsstijl en perceptie van prestaties. Deze bevindingen bieden waardevolle input voor simulatie-gebaseerde teamtraining, met name rondleiderschap, interprofessionele samenwerking en human factors. Integratie van deze inzichten in simulatiemodules kan bijdragen aan duurzamer welzijn en verbeterde kwaliteit en patiëntveiligheid in hoogtechnologische chirurgische omgevingen.

Onderzoeksproject 'Pediatric Simulation on the Move'; In Situ Simulatie voor Veilige Pediatriche Zorg op Niet-Pediatriche Afdelingen

Laurence Pisvin, Birgit Vincke en Lisa Kerckhof, Onderzoeksgroep Healthcare Simulation & Excellence, Hogeschool VIVES (België)

Pediatriche zorg is een integraal onderdeel van de opleiding van verpleegkundigen en artsen, maar zonder voortdurende oefening kunnen kennis en skills vervagen. Zelfeffectiviteit speelt een belangrijke rol in het prestatieniveau van verpleegkundigen(1). In de dagelijkse praktijk ervaren verpleegkundigen van verschillende afdelingen binnen een ziekenhuis een lage zelfeffectiviteit bij de zorg voor zieke kinderen(2). 'In situ simulatie' (ISS) verbetert de patiëntveiligheid(3) en kan een oplossing zijn om de zelfeffectiviteit te verhogen. Dit onderzoeksproject richt zich op onderzoeken van de zelfeffectiviteit en op het ontwikkelen van een ISS-training voor zorgteams op niet-pediatriche afdelingen.

In co-creatie met het werkveld werd een trainingspakket samengesteld, bestaande uit een interactieve e-learning over de ABCDE-methodiek bij kinderen en dienst-specifieke simulatiescenario's. De interdisciplinaire training vond plaats op de eigen werkvloer met een high fidelity simulator. Voor en na de training werd

de zelfeffectiviteit gemeten met de Nederlandse versie van de Pediatric Ward Nurses' Caring Self-Efficacy Scale(4). Daarnaast werden groepsinterviews afgenomen om ervaringen te verzamelen.

Tussen november 2024 en maart 2025 namen 60 verpleegkundigen uit drie Vlaamse ziekenhuizen deel aan 14 ISS-sessies op afdelingen zoals het operatiekwartier, de ontwaakzaal en spoedgevallen. De gepaarde t-test toonde een significante stijging in zelfeffectiviteit na de training ($M = 4.18$, $SD = 0.38$) ten opzichte van ervoor ($M = 3.88$, $SD = 0.51$), met een gemiddeld verschil van 0.30 ($t(58) = -6.01$, $p < .001$). De groepsinterviews bevestigden deze positieve impact en toonden een hoge tevredenheid over de training.

De ISS-aanpak blijkt effectief in het verhogen van kennis, zelfeffectiviteit en toepassing van pediatrie zorgprincipes, met gunstige effecten op samenwerking en patiëntveiligheid. Regelmatige herhaling wordt aanbevolen om het effect duurzaam te verankeren.

Playing for Cognition: Validation of a Virtual Reality Serious Game in a Paediatric Clinical Population

Charlotte van de Wouw, Utrecht University

Introduction:

Children with perinatal complications, including extremely preterm birth (EP), perinatal arterial ischaemic stroke (PAIS), and severe congenital heart disease (CHD), are at increased risk of cognitive impairment. Although traditional paper-and-pencil tests remain the gold standard for cognitive assessment, they often lack ecological validity and sensitivity to subtle deficits. Virtual reality serious games (VRSGs) present an innovative alternative by simulating complex, dynamic, three-dimensional environments that may better reflect real-world cognition. This study aimed to evaluate the internal consistency and the convergent and divergent validity of a VRSG incorporating dynamic difficulty adjustment (DDA) in school-aged children with perinatal complications.

Method:

Children aged 8–14 years with severe CHD (surgery within the first year of life), EP (<28 weeks' gestation), or PAIS (MRI-confirmed, >34 weeks' gestation) completed a 90-minute assessment comprising traditional paper-and-pencil tests and a VRSG assessing attention, executive function, and memory. Accuracy- and time-based outcome measures were derived using R-based analyses controlling for DDA. Internal consistency was evaluated using split-half reliability, and convergent and divergent validity were examined through correlations between VRSG and traditional test outcomes.

Results and Discussion:

The VRSG demonstrated strong internal consistency. Although most correlations with traditional tests were weak, and convergent validity was not higher than divergent associations. With the exception of the VR minigame measuring cognitive flexibility, all correlations were positive. These findings suggest that children who perform well on traditional tests tend to perform similarly in the VRSG, indicating partial overlap in the underlying cognitive constructs measured.

Conclusion:

VRSG can act as reliable cognitive assessment tools for children with perinatal complications. However, it may engage distinct cognitive mechanisms that are not fully captured by traditional assessments, which challenges conventional construct validity criteria. Future research should refine performance metrics and explore the added clinical value of the VRSG.

Virtual Reality as a Tool for Ecologically Valid Cognitive Assessment in Young Adults with Acquired Brain Injury

Charlotte van de Wouw, Utrecht University

Introduction:

Acquired brain injury (ABI) often results in cognitive impairments that impact daily functioning. While traditional paper-and-pencil neuropsychological tests (NPAs) and digital NPAs (d-NPAs) measure maximum cognitive capacity under controlled conditions, they may not reflect the complexity of real-world cognition. Virtual reality (VR) offers a dynamic, interactive alternative that can enhance the ecological validity of cognitive assessments. This study examined the added value of using a VR fast-food restaurant simulation to assess cognitive performance and participation in young adults with ABI. Specifically, the study aimed to: (1) examine the relationship between cognitive capacity, as measured by the Emma Toolbox (a d-NPA), and performance in a VR fast-food restaurant simulation; and (2) determine whether VR general performance better captures participation restrictions, as measured by the Cognitive Complaints in Participation (CoCo-P) inventory, compared with d-NPA general performance.

Method:

Forty young adults with ABI were clustered based on performance across six ET cognitive domains, yielding three profiles: (1) exceptionally low processing speed and visuomotor function, (2) average general cognition, and (3) low-average working memory. VR performance metrics were analysed across these clusters.

Relationships among VR general performance, d-NPA general performance, and self-reported participation restrictions will be explored using scatterplots and multiple regression analyses to assess the predictive value of VR versus d-NPA general cognition for participation restrictions.

(Expected) Results and Discussion

It was hypothesised that: (1) cluster differences in VR performance would reveal which cognitive domains the VR simulation engages, providing insight into the specific cognitive processes and strategies involved; and (2) lower general performance in the VR simulation would more strongly predict participation restrictions than lower d-NPA general performance, highlighting VR's potential ecological validity.

Conclusion:

Ultimately, the findings will support the development of VR-based cognitive assessments that integrate ecological and construct validity, offering a promising tool for understanding real-world cognition after ABI.

Workshoptitel: De kracht van de juiste vraag

Omschrijving:

We gaan in op het belang van het afpellen van frames (denkpatronen) om de debriefing op de juiste diepgang te voeren. Verdiepende vragen naar deze frames vormen de basis voor reflectie en zijn essentieel om in het teamgesprek met elkaar door te praten en bewust te worden van wat we willen behouden of juist veranderen.

Na het bekijken van een video gaan we aan de slag met het voorbereiden van vragen die ingezet kunnen worden door de debriefer.

Deze techniek is toepasbaar binnen de DAA (EuSim) en de Learning Conversation

Workshopleiders: Peter Bennik en Heleen Kromwijk (METS center)

Workshoptitel: eXtended Reality (XR) of pop: met elkaar in gesprek!

Omschrijving:

Vraag jij je ook wel eens af wanneer je fysieke simulatie in moet zetten in plaats van eXtended Reality (XR)? In deze workshop brengen wij de expertise van beide velden samen om aan de hand van een relevante casus een antwoord te formuleren op de eeuwenoude vraag: welke simulatietechniek zet je wanneer in?

Workshopleiders: Abel Nijkerk en Danielle Verhulst (VR kenniscentrum, faculteit geneeskunde Universiteit van Amsterdam)

Workshoptitel: DUTCH keurmerk

Omschrijving:

DUTCH is bezig met de ontwikkeling van een Keurmerk, waarmee transparantie wordt geboden over de kwaliteit van simulatieproducten voor praktijkopleiden. Daarnaast kan zo'n Keurmerk, vanwege die transparantie, ook een stimulans zijn voor de adoptie van simulaties in de zorg. Tijdens de nu lopende pilot willen we beoordelen of inzet van het evaluatieraamwerk haalbaar is, of de beoogde meerwaarde gerealiseerd wordt en wat er bij het beoordelingsproces op de verschillende levels komt kijken. Ervaar zelf tijdens de workshop hoe je dergelijke producten gestructureerd kunt beoordelen en door welke type brillen we naar opgeleverde simulatiemodules kijken.

Workshopleider: Ingrid van Baak (DUTCH) en Aad Lievaart (MeduGame)

Workshoptitel: Interprofessioneel scenario's ontwerpen

Omschrijving:

Het opleiden van toekomstige zorgprofessionals staat onder druk. De zorg wordt steeds complexer, terwijl werkdruk en demografische ontwikkelingen (ontgroening en vergrijzing) de opleidingscapaciteit beperken. Om de beroepspraktijk te ontlasten en studenten toch goed voor bereiden, zijn vernieuwende vormen van onderwijs nodig. Simulatieonderwijs kan daarin een belangrijke rol spelen omdat het geschikt is om specifieke leervragen, eventueel tijd- en plaatsafhankelijk, te trainen ter voorbereiding op de beroepspraktijk. Simulatieonderwijs beoogt daarmee de transfer tussen het onderwijs en de praktijk te bevorderen en het leerproces van toekomstige zorgprofessionals te versterken. Het is daarbij van belang dat de scenario's aansluiten bij de leerbehoeften van studenten en zorgprofessionals en tegelijkertijd representatief zijn voor de professionele praktijk. Maar hoe doe je dat?

In deze workshop laten we jullie kennismaken met een ontwerpgerichte benadering voor scenario-ontwikkeling in simulatieonderwijs. Met behulp van een template en bestaande persona's ga je in een interprofessioneel samengesteld team aan de slag met een scenario, en ervaar je de meerwaarde van ontwerpen in co-creatie.

Workshopleiders: Wendy Schuiling (Nova College), Sarah Walburg (NHL Stenden) en Femke Dijkstra (Hogeschool Saxion)

Workshoptitel: Out of the box training – verrassende elementen voor adaptieve expertise ontwikkeling

Omschrijving:

De huidige tijdsgeest, met veel werkdruk en technologische ontwikkelingen, vraagt om adaptieve professionals in de zorg: professionals die ook kunnen handelen in onvoorziene en ongetrainde situaties. Simulatieonderwijs kan een aanvulling zijn op het werkplekleren om zulke onbekende situaties te ervaren en daarvan te leren. Vaak wordt hierbij gedacht aan realistische scenario's waaraan complexe of zeldzame elementen worden toegevoegd. De onderwijssetting lijkt daarbij zoveel mogelijk op de werksetting. Dit is nuttig voor de onderdompeling in de situatie en veiligheid en het ontbreken van tijdsdruk geven de mogelijkheid om fouten te maken en daarvan te leren.

Bij de TechMed Academy creëren we echter regelmatig heel bewust onderwijselementen die op het oog sterk afwijkend zijn van de klinische situatie. Niet om de te trainen vaardigheid te vereenvoudigen, maar juist om verdieping te kunnen creëren en bewust leren te stimuleren. In deze workshop gaan jullie zelf zulke out-of-the box onderwijsvormen ervaren om vervolgens samen kritisch te kijken naar mogelijkheden voor jullie eigen onderwijspraktijk.

Workshopleiders: Michelle Heijblom (TechMed Academy Twente)