

PROTOCOL

VRAPT

VRAPT

Virtual Reality Aggression Prevention Training

Stéphanie Klein Tunte, MSc

Sarah van IJendoorn, MSc

Maarten Vos, MSc

Prof. Dr. Stefan Bogaerts

Dr. Wim Veling

Versie 2 – februari 2017

INHOUDSOPGAVE

Lijst met afkortingen	7
VRAPT: algemene informatie	8
Belangrijke informatie	8
Achtergrond VRAPT	9
Voor wie is VRAPT bedoeld?	11
Opbouw van de training	12
Virtual Reality	17
Hardware	18
Cybersickness	21
Sessies VRAPT	23
Sessie 1 – Introductie en kennismaking VR	23
Vorbereiding	23
Doelen van sessie 1	26
Uitleg over de training, inventarisatie	26
Bespreken doelen en verwachtingen	28
Kennismaken met VR	29
Evaluatie sessie 1	32
Sessie 2 – Vroege informatieverwerking (deel I)	33
Vorbereiding	33
Formuleren van doelen en verwachtingen	33
Introductie sessie 2	34
Doelen van sessie 2	35
Opdracht: Emotieherkenning	35
Evaluatie sessie 2	38
Toepassing	38

Sessie 3 – Vroege informatieverwerking (deel II)	39
Vorbereiding.....	39
Introductie sessie 3	39
Doelen van sessie 3	40
Opdracht: Emoties onderscheiden	40
Evaluatie sessie 3	42
Toepassing	43
Sessie 4 – Vroege informatieverwerking (deel III)	44
Vorbereiding.....	44
Introductie sessie 4	44
Doelen van sessie 4.....	46
Opdracht: Agressiecatwalk.....	46
Evaluatie sessie 4	47
Toepassing	48
Sessie 5 – Vroege informatieverwerking (deel IV) optioneel	49
Vorbereiding.....	49
Introductie sessie 5	49
Doelen van sessie 5	50
Evaluatie sessie 5	50
Sessie 6 – Late informatieverwerking (deel I)	52
Vorbereiding.....	52
Informatie voor trainers over fysiologische metingen	52
Introductie sessie 6	53
Introduceer fysiologische metingen aan de deelnemer.....	54
Doelen van sessie 6	57
Introductie opdracht: Ervaren wat uitlokking/uitdaging met lichaam doet (deel 1)	57

Opdracht: Agressiecatwalk voor "Ervaren wat uitlokking/uitdaging met je lichaam doet (deel 1)"	57
Introductie opdracht: Ervaren wat uitlokking/uitdaging met lichaam doet (deel 2)	59
Opdracht: Agressiecatwalk voor "Ervaren wat uitlokking/uitdaging met je lichaam doet (deel 2)"	59
Evaluatie sessie 6	61
Toepassing	61
Sessie 7 – Late informatieverwerking (deel II)	62
Vorbereiding	62
Introductie sessie 7	62
Doelen van sessie 7	63
Opdracht: provocatie & de-escalatie	64
Evaluatie sessie 7	65
Toepassing	66
Sessie 8 – Late informatieverwerking (deel III)	67
Vorbereiding	67
Introductie van sessie 8	67
Doelen van sessie 8	68
Introductie opdracht: provocatie en de-escalatie	68
Opdracht: provocatie en de-escalatie	69
Evaluatie sessie 8	71
Toepassing	72
Sessie 9 – Late informatieverwerking (deel IV)	73
Vorbereiding	73
Introductie sessie 9	73
Introductie opdracht: interactieve scenarios	74
Opdracht interactieve scenario's	76
Evaluatie sessie 9	80

Toepassing	80
Sessie 10 – Late informatieverwerking (Deel V)	81
Vorbereiding.....	81
Belangrijke informatie voor trainers bij interactieve scenario's	81
Introductie sessie 10	82
Evaluatie sessie 10	86
Toepassing	86
Sessie 11 – Late informatieverwerking (Deel VI)	87
Vorbereiding.....	87
Introductie sessie 11.....	87
scenario - groepje	88
Evaluatie sessie 11	91
Toepassing	91
Sessie 12 – Late informatieverwerking (Deel VII)	92
Vorbereiding.....	92
Introductie sessie 12	92
scenario - groepje	94
scenario - blanco.....	95
Evaluatie sessie 12	96
Toepassing	96
Sessie 13 – Late informatieverwerking (Deel VIII)	97
Vorbereiding.....	97
Introductie sessie 13.....	97
scenario - beveiligder.....	98
scenario – voordringen	99
Evaluatie sessie 13	101

Toepassing	101
Sessie 14 – Late informatieverwerking (Deel IX)	102
Vorbereiding.....	102
Introductie sessie 14	102
scenario - blanco	105
Evaluatie sessie 14	106
Toepassing	106
Sessie 15 – Late informatieverwerking (Deel X)	107
Vorbereiding.....	107
Introductie sessie 15.....	107
Introductie	108
Evaluatie sessie 15	109
Toepassing	109
Sessie 16 – Evaluatie.....	110
Vorbereiding.....	110
Introductie sessie 16	110
Evaluatie van de leerdoelen	112
Suggesties van deelnemer voor verbetering	112
Suggesties van trainer voor verbetering	112
Referenties.....	114
Ruimte voor aantekeningen	118

LIJST MET AFKORTINGEN

ARK-V	Agressieregulatie klinisch voor volwassenen
FPA	Forensisch Psychiatrische Afdeling
FPC	Forensisch Psychiatrisch Centrum
FPK	Forensisch Psychiatrische Kliniek
GAM	General Aggression Model
OFZ	Overige Forensische Zorg (buiten klinische tbs-zorg)
SIV	Sociale informatieverwerking
TBS	Terbeschikkingstelling
VR	Virtual Reality
VRAPT	Virtual Reality Aggression Prevention Training

1

VRAPT: ALGEMENE INFORMATIE

'VRAPT' staat voor 'Virtual Reality Aggression Preventie Training'. Het doel van VRAPT is om via VR-training de controleerbaarheid van de eigen agressie te vergroten en de agressie van anderen beter te kunnen afwenden. VRAPT vindt plaats binnen een virtuele omgeving waardoor agressie, meer bepaald reactieve agressie, in real time kan worden geobserveerd en via therapeutische interventies kan worden gemodificeerd. VRAPT biedt tevens de mogelijkheid om tijdens de VR-training in te spelen op agressie-bevorderende factoren die de aanloop kunnen zijn tot feitelijke agressie. VRAPT richt zich ook op het afweren van agressie van anderen en het aanleren van de-escalerende vaardigheden (coping), om de kans op slachtofferschap te verminderen. VRAPT bestaat uit 16 trainingssessies van 30 tot 60 minuten en duurt acht weken met 2 sessies per week, met minimaal één dag tussen 2 sessies. In het kader van de behandelintegriteit moeten de trainingssessies worden uitgevoerd zoals beschreven in de programmahandleiding (protocol). Voor verdere vragen kan contact worden opgenomen met de uitvoerend onderzoeker: Stéphanie Klein Tuinte, s.klein.tuinte@umcg.nl. Elke casus wordt tenminste één keer ingebracht bij een intervisie bijeenkomst. Indien een casus niet kan wachten tot de intervisie, graag telefonisch contact opnemen met: Stéphanie Klein Tuinte, 0628779213.

BELANGRIJKE INFORMATIE

- ! De training duurt in totaal 8 weken. Er mag maximaal 2 weken uitloop zijn van de VRAPT sessies. Indien de training meer dan 2 weken uit (dreigt) te lopen, neem dan contact op met Stéphanie Klein Tuinte, s.klein.tuinte@umcg.nl
- ! Het werkboek dient altijd goed leesbaar en zorgvuldig ingevuld te worden, dit is belangrijk voor het waarborgen van de behandelintegriteit.
- ! Het is verplicht de maandelijkse intervisie sessies bij te wonen. Maak daarnaast gebruik van de contactpersoon binnen je eigen instelling indien je behoefte hebt aan overleg over een patiënt.
- ! Neem bij onduidelijkheden of afwijkingen van het protocol altijd contact op met Stéphanie Klein Tuinte, s.klein.tuinte@umcg.nl

ACHTERGROND VRAPT

Intramurale agressie van psychiatrische patiënten is een gekend probleem (e.g., Dack, Ross, Papadopoulos, Stewart, & Bowers, 2013). Binnen de forensische psychiatrie is agressie ook onder de aandacht van zowel clinici als onderzoekers (e.g., Needham et al., 2004). Dat is niet verwonderlijk omdat patiënten die zijn opgenomen in de forensische psychiatrie, vaak een gewelddadig delict hebben gepleegd. Daarnaast hebben deze patiënten vaak een antisociale, of andere, persoonlijkheidsstoornis, een gebrek aan impulscontrole, een hoge mate van impulsiviteit en/of een gebrek aan empathie. Deze factoren zijn sterk gerelateerd aan agressie (Bogaerts, Polak, Spreen, & Zwets, 2012; Lobbestael, Cima, & Lemmens, 2015).

Definities van agressie

Wat opvalt in de internationale literatuur over agressie is dat de begrippen geweld (*violence*) en agressie (*aggression*) continu door elkaar worden gebruikt. Volgens Warburton en Anderson (2015) zorgt dit voor verwarring in de communicatie van onderzoekers en clinici. In de psychologie wordt lichamelijk geweld gedefinieerd als een (extremer) subtype van agressie. Kort gezegd, gewelddadig gedrag is altijd agressie, maar de meeste vormen van agressie zijn geen lichamelijk geweld, bijvoorbeeld verbaal geweld (Warburton & Anderson, 2015). Agressie kent een lange geschiedenis van definities. De meest geciteerde en toepasselijke definitie is die van Anderson en Bushman (2002; p. 28): "Agressie is bewust en gericht gedrag met de onmiddellijke intentie om een ander individu schade toe te brengen en het andere individu is gemotiveerd om dit gedrag te ontwijken." Het is belangrijk om te vermelden dat niet opzettelijk toegebrachte schade, of schade waar een ander individu mee heeft ingestemd (zoals bij sadomasochistische seks of een chirurgische ingreep) hier niet onder valt. Volgens Warburton en Anderson (2015) is het belangrijk dat agressie verwijst naar gedrag en niet naar emotionele toestanden, zoals boosheid of irritatie. Deze motivationele factoren kunnen wel voorspellers zijn van agressief gedrag. In de behandeling van agressie is het wel belangrijk om te focussen op deze onderliggende motivationele factoren.

Reactieve agressie en proactieve agressie

Vaak wordt er een onderscheid gemaakt tussen reactieve en proactieve agressie. Reactieve agressie is een impulsieve en ongecontroleerde uitbarsting van woede als reactie op een waargenomen dreiging, uitlokking/uitdaging of frustratie. Daartegenover staat proactieve agressie, de meer instrumentele vorm van agressie. Vaak is deze agressie goed gepland en uitgedacht en is er voor de agressor iets te winnen zoals geld of macht (Dodge & Coie, 1987; Poulin & Boivin, 2000). Studies hebben aangetoond dat agressie het best beschreven kan worden aan de hand van een twee-factor model (proactieve versus reactieve agressie) (Fung, Raine, & Gao, 2009; Poulin & Boivin, 2000; Raine et al., 2006). Kort samengevat is er bij proactieve agressie o.a. vaker sprake van een Cluster-B en/of psychopathische persoonlijkheid en weinig fysiologische spanning. Omgekeerd is er bij reactieve agressie o.a. vaker sprake van problemen met informatieverwerking, een angstige, impulsieve of agressieve persoonlijkheid en een hoge fysiologische stressreactie (Cima & Raine, 2009; Scarpa, Tanaka, & Haden, 2008). Daarnaast toont recent onderzoek aan dat beide subtypes van agressie gerelateerd zijn aan zowel vroege informatieverwerking (e.g., encoderen en representatie) als late informatieverwerking (e.g., doelselectie, responsgeneratie; Oostermeijer, Nieuwenhuijzen, van de Ven, Popma, & Jansen, 2016).

Om de validiteit van het proactieve-reactieve agressiemodel te testen, hebben Tapscott, Hancock en Hoaken (2012) officiële justitiële documentatie van 71 gewelddadige mannelijke delinquenten beoordeeld op ernst en frequentie van reactief en proactief geweld. In 79% van de gevallen kon het gewelddadig gedrag volledig toegewezen worden aan reactief of proactief geweld. Daarnaast bleek reactief geweld vaak te resulteren in ernstigere verwondingen dan proactief geweld (Tapscott et al., 2012). Kijkend naar recidive met een follow-up van 12 maanden, vonden Peterson, Skeem, Hart, Vidal en Keith (2010) hogere recidivecijfers voor reactieve agressie (26%), dan voor proactieve agressie (20%). Lobbestael, Cima en Arntz (2013) toonden aan dat reactieve agressie gelinkt is aan de neiging om dubbelzinnige gebeurtenissen als dreigend te interpreteren (ook wel 'hostile interpretation bias' genoemd). Onderzoek met forensisch psychiatrische patiënten (e.g., Vitacco et al., 2009) heeft aangetoond dat reactieve agressie vaker voorkomt in deze populatie dan proactieve agressie. Gezien de aard, ernst en het onvoorspelbare karakter van reactieve agressie, is het van belang dat interventies

juist gericht zijn op deze vorm van agressie (Steadham & Rogers, 2013). Daarnaast is het bij de ontwikkeling van een effectieve interventie voor agressieregulatie belangrijk om rekening te houden met de verschillende motieven en functies van het gewelddadige gedrag (Lobbestael et al., 2015; Tapscott et al., 2012). Gezien de verschillen tussen proactieve en reactieve agressie is het belangrijk om voor reactieve agressie een afzonderlijke interventie te ontwikkelen.

VOOR WIE IS VRAPT BEDOELD?

VRAPT is bedoeld voor patiënten in een klinische setting (TBS, OFZ-K (FPK, FPA)) die problemen hebben met reactieve agressie, ongeacht de psychiatrische diagnose of indexdelict. Reactieve agressie (verbaal en/of lichamelijk gericht op personen en/of goederen) is een impulsieve en ongecontroleerde uitbarsting van woede als reactie op een waargenomen dreiging, uitlokking/uitdaging of frustratie (Fung et al., 2009; Poulin & Boivin, 2000; Raine et al., 2006). Omdat veel patiënten proactieve en reactieve agressie vertonen en beide routes van agressie ook dimensioneel kunnen worden gedefinieerd, vormt het type agressie geen exclusie criterium voor de training. Patiënten met agressieproblematiek hebben problemen met de verwerking van sociale informatie (Social Information Processing of Sociale Informatie Verwerking). Sociale Informatie Verwerking (SIV) is gerelateerd aan het General Aggression Model (Dodge & Coie, 1987; Gilbert, Daffern, Talevski, & Ogloff, 2013). In een latere fase wordt bekeken of VRAPT kan worden gebruikt in een andere forensische setting, zoals OFZ-Ambulant. Het is belangrijk om te vermelden dat er voortdurend gekeken wordt of patiënten al dan niet negatieve bijwerkingen hebben van VRAPT wat dan kan leiden tot het bijstellen of stopzetten van de training. Daarnaast is het volgen van andere behandelmodules tijdens de VRAPT training geen probleem, zolang de module niet specifiek gericht is op agressieregulatie.

Let op: Wanneer er sprake is van een IQ < 70, onvoldoende beheersing van de Nederlandse taal en/of epilepsie, dan kan een patiënt helaas niet deelnemen aan VRAPT.

OPBOUW VAN DE TRAINING

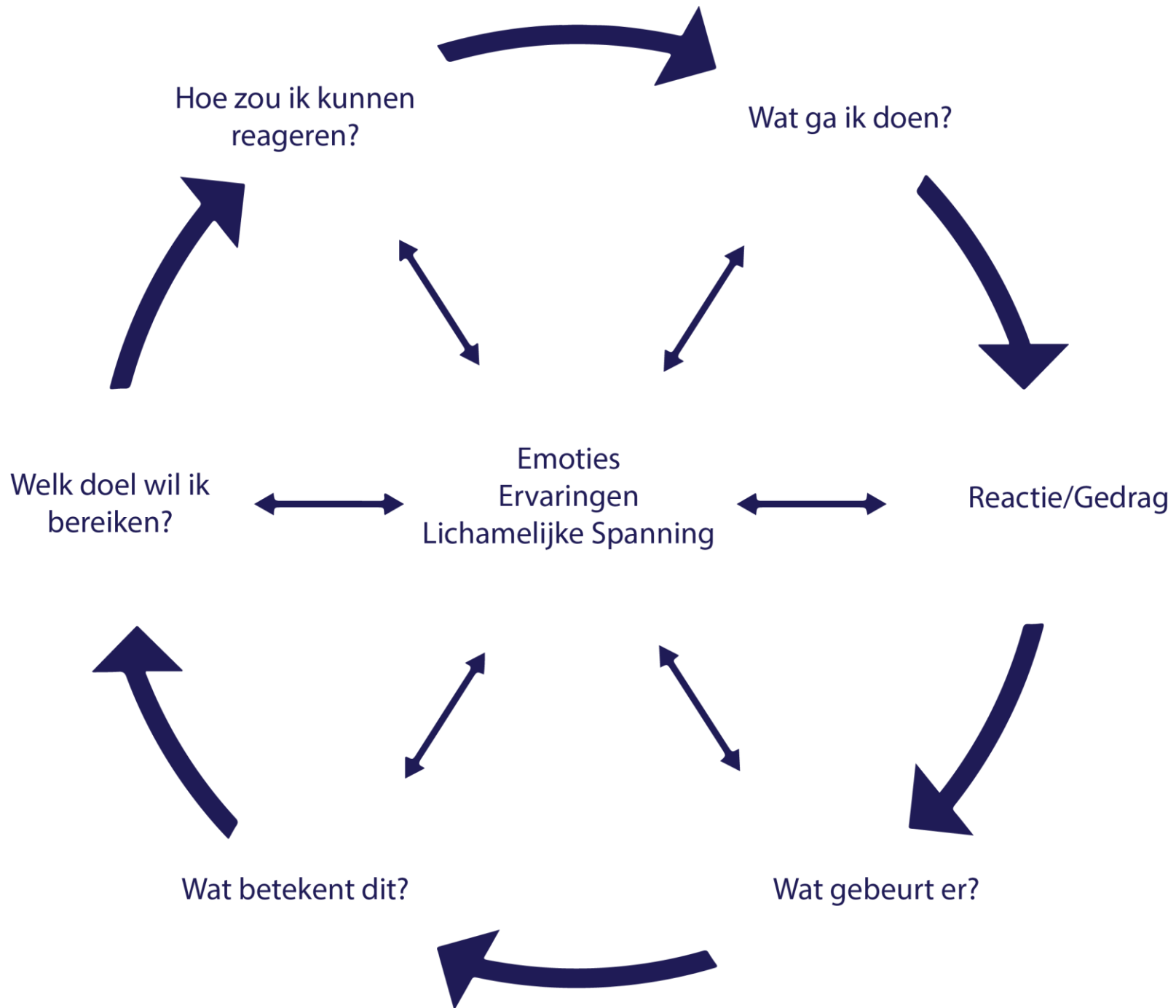
VRAPT is primair opgebouwd aan de hand van de theorie over het (verstoorde) sociale informatieverwerkingsproces (SIV; Crick & Dodge, 1994). Het SIV-model zit verankerd in en wordt geassocieerd met het General Aggression Model (GAM; Anderson & Bushman, 2002). Het GAM is een overkoepelend framework dat beschrijft hoe verstoring in cognitieve en sociale processen tot agressie kunnen leiden. Interne toestanden zoals cognities, spanning en gevoelens zijn belangrijke mediators voor agressie. Hierin spelen agressieve scripts, normatieve gedachten en niet aangepaste cognities een belangrijke rol. Het GAM voorspelt dat acties zowel reactief als instrumenteel agressief van aard zijn. De huidige training heeft alleen betrekking op reactieve agressie en daarom zoomen we verder in op het in het GAM verankerde SIV-model.

Volgens Crick en Dodge (1994, 1996), de grondleggers van SIV, wordt het ontstaan en in stand houden van (ernstige) agressieproblematiek veroorzaakt door disfunctionele informatieverwerking. Dit model werkt als volgt: indien iemand zich uitgedaagd voelt, dan doorloopt hij (automatisch en onbewust) zes cognitieve stappen voordat hij reageert. Het doorlopen van deze stappen is een circulair proces; na het doorlopen van de zes stappen begint het proces vaak opnieuw en wordt zo in stand gehouden. In het midden van de figuur op pagina 13 staat in het midden herinneringen en emoties, deze bestaan uit: ervaringen en associaties uit het verleden. SIV maakt een onderscheid tussen zes stappen: encoderen (wat gebeurt er?), representatie (wat betekent dit?), doelselectie (welk doel wil ik bereiken?), responsgeneratie (hoe zou ik kunnen reageren?), responsselectie (wat ga ik doen?) en reactie / gedrag. Deze zes stappen volgen elkaar niet alleen op, maar kunnen elkaar ook onderling beïnvloeden. De database beïnvloedt de zes stappen van het model; nieuwe ervaringen die worden opgeslagen in de database resulteren ook in veranderingen in de database. Daarnaast spelen emoties ook een grote rol bij de zes stappen.

De zes stappen van SIV (gebaseerd op handleiding ARK-V; Hoogsteder, Bogaerts, Klein Haneveld & de Groot, 2015)

1. **Encoderen (Wat gebeurt er?);** het gaat hierbij om het waarnemen van de gebeurtenis; dit kan inadequaat verlopen door een beperkt werkgeheugen of een selectieve wat gebeurt er? (bijvoorbeeld door een lage intelligentie, een gebrek aan aandacht of het ervaren van een hoge mate van stress door (structurele) problemen zoals werkloosheid, schulden, dakloos zijn, etc.).
2. **Representatie (Wat betekent dit?);** het gaat hierbij om het cognitief representeren en betekenisvol interpreteren van cognitieve cues. Hierbij spelen cognitieve vervormingen en disfunctionele schema's een grote rol. Dat wil zeggen dat door negatieve ervaringen in het verleden al snel een (negatief) beeld en/of betekenis wordt gegeven aan een situatie.
3. **Doelselectie (Welk doel wil ik bereiken?);** het ophalen van een of meer mogelijke responses uit het lange termijn geheugen. De wijze waarop er een doel wordt geselecteerd is afhankelijk van de herinneringen, emoties en lichamelijke spanning die de persoon op dat moment ervaart.
4. **Responsgeneratie (Hoe zou ik kunnen reageren?);** de oplossingen die worden bedacht, vloeien vaak voort uit eerdere ervaringen en eerder gekozen reacties. Vaak zijn deze aangeleerd onder invloed van diverse systemen (school, sportclub, familie; sociaal-cognitieve leertheorie; Bandura, 1997, 2001).
5. **Responsselectie (Wat ga ik doen?);** er wordt een keuze gemaakt uit de in stap 4 geformuleerde mogelijke oplossingen.
6. **Responsuitvoering (Reactie / gedrag);** voor het adequaat kunnen toepassen van de gekozen reactie is het beschikken over voldoende sociale vaardigheden een voorwaarde (Dodge, 1986). Een tekort aan adequate conflictvaardigheden is dan ook een criminogene risicofactor bij mensen met een agressieprobleem (Moskowitz, 2005; Syngelaki et al., 2009).

VRAPT
Virtual Reality Aggression Prevention Training



Sessie	SIV-model	Focus	Doel	Werkbaar mechanisme
1	N.v.t.	Introductie	<ul style="list-style-type: none"> - Kennismaken met de trainer - Uitleg over agressie en wat de VRAPT inhoudt - Oefenen met de virtuele wereld (Virtual Reality) 	n.v.t.
2 – 5	Vroege informatieverwerking <ul style="list-style-type: none"> - Wat gebeurt er? - Wat betekent dit? 	<ul style="list-style-type: none"> - Herkennen gezichtsemoties - Hostile attribution bias - Inschatten van niveaus van agressie 	<ul style="list-style-type: none"> - Oefenen met en herkennen van gezichtsemoties (opdr. Emotieherkenning). - Oefenen om de meest positieve en de meest negatieve (e.g., angstige) gezichtsemotie te herkennen (opdr. Emoties onderscheiden). - Oefenen met inschatten van verschillende agressieniveaus (opdr. Agressiecatwalk). 	<p>Het verkeerd interpreteren van emoties blijkt bij mensen met antisociaal gedrag voor te komen bij angstige gezichtsuitdrukkingen, daarnaast zijn er aanwijzingen dat er problemen zijn met het herkennen van verbaasde en verdrietige uitdrukkingen (Marsh & Blair, 2008). Dit kan belangrijke gevolgen voor het gedrag hebben. Wanneer iemand moeite heeft met het herkennen van angst, dan kan dit er bijvoorbeeld voor zorgen dat een empathische reactie uitblijft.</p> <p>Daarnaast is de kans op hostile attribution bias groter bij mensen die ervaring hebben met agressie en/of slachtofferschap (De Castro, Veerman, Koops, Bosch, & Monshouwer, 2002; Malone, Carroll & Murphy, 2009).</p> <p>Verder blijkt uit onderzoek dat wanneer men in ambigue gezichten eerder blijde gezichtsemoties waarneemt, dit zorgt voor een afname in boosheid en agressie (Penton-Voak et al., 2013).</p>

6 – 15	<p>Late informatieverwerking</p> <ul style="list-style-type: none"> - Welk doel wil ik bereiken? - Hoe zou ik kunnen reageren? - Wat ga ik doen? - Reactie / gedrag 	<ul style="list-style-type: none"> - Emotionele en lichamelijke spanning bij uitlokking/uitdaging - Verminderen van agressie - Interactieve rollenspellen 	<ul style="list-style-type: none"> - Ervaren wat agressie en uitlokking/uitdaging met je lichaam doen wanneer je niet reageert (opdr. ervaren wat agressie en uitlokking/uitdaging met je lichaam doet, deel 1). - Ervaren wat agressie en uitlokking/uitdaging met je lichaam doen wanneer je mag reageren zoals je wil (opdr. ervaren wat agressie en uitlokking/uitdaging met je lichaam doet, deel 2). - Adequater reageren op uitlokking/uitdaging door anderen, ondanks dat je emotioneel en/of lichamenlijk gespannen bent (opdr. adequate reacties oefenen). - Van impulsief naar doordacht gedrag (gedragsverandering). - Leren (denken/voelen) en oefenen (doen) om agressie door anderen te verminderen (opdr. verminderen van agressie). - Oefenen van uitlokkende/uitdagende situaties door middel van interactieve scenario's (opdr. interactieve scenario's). 	<p>Informatie over fysiologische reacties kan gebruikt worden als feedback voor deelnemers. Deelnemers leren om beter inzicht te krijgen in lichamenlijk signalen (hartsleg en zweetreactie) in (de aanloop van) hun agressie. In een pilot toonden patiënt-deelnemers (n = 2) verhoogde huidgeleiding (GSR) in een agressief virtueel scenario (Brinkman, Hattangadi, Meziane, & Pul, 2011). Bij een forensische patiënte (n = 1) bleek de huidgeleiding sterk toe te nemen voordat de eerste signalen van agressie zichtbaar waren voor haar omgeving (Kuijpers, Nijman, Bongers, Lubberding, & Ouwerkerk, 2012). Vaak worden geleerde skills geoefend in rollenspellen tussen patiënt en behandelaar. Blootstelling aan bepaalde stimuli in Virtual Reality blijkt minstens net zo effectief te zijn als blootstelling in vivo (e.g., Parsons & Rizzo, 2008; Turner & Casey, 2014). Er zijn tot dusver twee veelbelovende studies bekend die gebruik maken van VR in de behandeling van boosheid (Brinkman, Hattangadi, Meziane, & Pul, 2011; Miyahira, Folen, Stetz, Rizzo, & Kawasaki, 2010).</p>
16	N.v.t.	Evaluatie	<ul style="list-style-type: none"> - Evalueren van de leerdoelen die opgesteld zijn in sessie 2. - Terugblikken op de gehele training. - Koppeling maken naar aandachtspunten voor de toekomst. 	n.v.t.

VIRTUAL REALITY

Virtual Reality (VR) is een methode waarbij een virtuele wereld gecreëerd wordt. Met een VR-bril bevindt de deelnemer zich in een gesimuleerde virtuele wereld. Het is niet echt, maar het voelt wel echt, wat het zo bijzonder maakt. VR is een interactieve ervaring die psychologische en fysiologische reacties ontlokt die vergelijkbaar zijn met reacties in de echte wereld (Veling, Moritz, & van der Gaag, 2014). De VR-bril reageert op de hoofdbewegingen van de gebruiker, waardoor het beeld mee verandert als de deelnemer zijn hoofd beweegt. Gebruikers kunnen met behulp van een joystick in de virtuele wereld rondlopen en virtuele personen tegenkomen ('avatars').

Hoe ziet de Virtual Reality agressie preventie training (VRAPT) eruit?

Deze training zal plaatsvinden in de kliniek in een Virtual Reality computer-omgeving. We hebben een computer programma ontwikkeld waarmee je als trainer samen met de deelnemer, 16 sessies zult doorlopen, waarbij de situaties steeds uitdagender zullen worden. Als de deelnemer de VR-bril tijdens de training op doet, ziet hij een door de computer gemaakte wereld om zich heen. In de virtuele wereld kan hij rondlopen door een joystick te gebruiken. Zo kun je als trainer in de virtuele wereld oefeningen gaan doen die de deelnemer kan helpen in de 'echte' wereld om beter met moeilijke situaties om te gaan.

Sommige vormen van agressie zijn natuurlijk niet van toepassing in deze computer-omgeving. Echter, VR biedt de kwetsbare deelnemer de mogelijkheid om te oefenen met zijn agressie, zonder dat hierbij te grote risico's genomen hoeven te worden genomen. Hierdoor zijn oefensituaties te creëren die in de echte wereld te risicovol zouden zijn. In een veilige omgeving kunnen trainer en deelnemer nieuw gedrag gaan uitproberen.

HARDWARE

In de ruimte waar de training plaatsvindt dient de volgende apparatuur aanwezig te zijn:

- Twee computers: één voor de trainer (de interface) en één voor de deelnemer (waar de VR op gedraaid wordt, zodat je kunt zien wat de deelnemer door de VR bril ziet tijdens de training);



1. Een Oculus Rift;
2. Controller;
3. Oorschelpen;
4. Oordopjes;
5. Koptelefoon;
6. Clipmicrofoon voor de deelnemer;



7. Microfoon voor de trainer, op de onderstaande afbeelding staan ook de juiste instellingen;



voorkant



achterkant

Fysiologische meetapparatuur:

- 8. Nexus 4/10;
- 9. ECG-kabel en bijbehorende sensoren;
- 10. Ground-kabel;
- 11. GSR-kabel



CYBERSICKNESS

Bij Virtual Reality is bekend dat sommige mensen last van *cybersickness* kunnen krijgen. Cybersickness is het verschijnsel dat mensen bewegingsziek worden door het actief spelen van -of passief kijken naar- computerspelletjes. Het ontstaat doordat de ogen en het evenwichtsorgaan tegenstrijdige signalen afgeven aan de hersenen. Bijvoorbeeld door snel met je hoofd te bewegen beweegt de virtuele omgeving mee, je ogen geven aan je hersenen door dat er sprake is van beweging; echter, je staat lichamelijk stil, waardoor je evenwichtsorgaan een signaal aan de hersenen geeft dat er geen sprake is van beweging. Tekenen van cybersickness zijn onder andere (Davis, Nesbitt, & Nalivaiko, 2014; LaViola, 2000):

- Misselijkheid of overgeven;
- Duizeligheid, draaierigheid;
- Vermoeide ogen;
- Desoriëntatie;
- Droge mond;
- Bleekheid, zweten;
- Evenwichtsproblemen, problemen met de motorische coördinatie

Als trainer is het belangrijk om alert te zijn op eventuele tekenen van cybersickness. Om cybersickness te voorkomen kunnen de volgende maatregelen genomen worden (Rebenitsch, 2015):

- De tijd in VR gradueel opbouwen. Hier is in het protocol rekening mee gehouden.
- De deelnemer de instructie geven om niet te snel te bewegen en voornamelijk rechtdoor te lopen, niet te veel bochten nemen.
- Zorgen dat de temperatuur niet te hoog is, en dat de ruimte voldoende geventileerd wordt.

Als iemand toch last krijgt van cybersickness, is het verstandig om hem of haar onmiddellijk de VR-bril af te laten zetten. De cybersickness trekt dan vaak snel weg. Maatregelen die verder kunnen helpen zijn:

- Glas water aanbieden;
- Iemand laten zitten;
- (Langere) pauze nemen

Het is mogelijk dat iemand zodanig last heeft van cybersickness dat de sessie of zelfs de training afgebroken moet worden. Neem in dit geval altijd contact op met Stéphanie Klein Tunte, s.klein.tunte@umcg.nl

In geval van dringende zaken tijdens de sessie(s) kan er contact opgenomen worden met: 06-28779213.

2

SESSIES VRAPT

Deze training zal starten met een kennismaking tussen deelnemer en trainer, een uitleg van de training aan de hand van het sociaal informatieverwerkingsmodel (SIV) en kennismaking met VR. In de daarop volgende sessies zal worden geoefend in VR, waarbij de complexiteit en interactie van de opdrachten toenemen. VRAPT bestaat uit 16 trainingssessies van 45-60 minuten, over een tijdsperiode van acht weken met een intensiteit van 2 sessies per week met minimaal één dag tussen 2 sessies. In het kader van de behandelintegriteit moeten de trainingssessies worden uitgevoerd zoals beschreven in de uitgewerkte sessies. Voor verdere vragen kan contact worden opgenomen met de uitvoerend onderzoeker: Stéphanie Klein Tunte, s.klein.tunte@umcg.nl of 06-28779213.

Tevens kan de casus worden ingebracht tijdens de intervisie bijeenkomsten, die maandelijks plaatsvinden.

SESSIE 1 – INTRODUCTIE EN KENNISMAKING VR

VOORBEREIDING

- ✓ Doorlezen protocol sessie 1 en klaarleggen van koptelefoon, zodat deze niet vergeten wordt.
 - ✓ Bestuderen van het dossier van de deelnemer; en overleg met verwijzer en afdelingspersoneel.
 - ✓ Noteer in het werkboek de problemen met agressie, zowel heden als verleden.
 - ✓ Noteer triggers en situaties waarbij agressie voorkomt, bekijk hiervoor de incidentenregistratie/ gemaakte rapportages.
 - ✓ Identificeer en noteer kwetsbare en krachtige kanten in deze handleiding omschreven sociale informatieverwerkingsmodel over agressie bij de betreffende deelnemer, zoek voorbeelden uit het delict verleden of tijdens het verblijf. Dit doet ook recht aan alles wat de deelnemer in de loop van zijn traject al eerder heeft verteld en gedaan.
- ! Gebruik hiervoor de tabel op pagina 4 in het werkboek**
- ✓ Zorg dat je het SIV-model goed kent, hieronder staat het nogmaals uitgebreid beschreven, inclusief de bijbehorende opdrachten die tijdens de sessies aan bod komen.

De training is opgebouwd aan de hand van het sociale informatieverwerkingsmodel. *Neem de afbeelding van pagina 14 uit dit protocol erbij.* Deze afbeelding is een eenvoudige weergave van een automatisch proces dat plaatsvindt in de hersenen wanneer je je bijvoorbeeld uitgedaagd voelt

door iemand. Door gedachten, ervaringen en emoties uit het verleden (*zie midden van de cirkel*) komt een bepaalde reactie tot stand.

I. De eerste twee stappen uit het model zijn **wat gebeurt er?** en **wat betekent dit?**

Stap 1: wat gebeurt er? , als je een situatie ziet dan vraag je jezelf eerst af: wat gebeurt er? Dit is soms lastig omdat iemand gestrest is, moeite heeft om zijn aandacht erbij te houden of op de verkeerde dingen let.

Stap 2: wat betekent dit?, gaat om de betekenis die je geeft aan wat je ziet.

Bijvoorbeeld: wanneer je iemand ziet huilen, dan zou je de conclusie kunnen trekken dat de ander verdrietig is. Maar er zijn ook andere redenen waarom iemand kan huilen. Bijvoorbeeld omdat iemand ontroerd is en iets mooi vindt, denk aan de moeder van de bruid op de bruiloft. Door vervelende ervaringen in het verleden, wordt er soms snel een (te) negatieve betekenis aan een situatie gegeven.

In sessie 2 t/m 5 van deze training doe je drie verschillende opdrachten die gaan over *wat gebeurt er? en wat betekent dit?*.

Opdrachten:

- ❖ Het herkennen van emoties: oefenen met het herkennen van verschillende gezichtsemoties;
- ❖ Het zo snel mogelijk herkennen van emoties: oefenen met het snel herkennen van één emotie, terwijl je meerdere gezichtsemoties te zien krijgt;
- ❖ Het inschatten van verschillende niveaus van agressie: oefenen met het herkennen van verschillende niveaus van agressie.

II. De derde, vierde, vijfde en zesde stap uit het agressie-model zijn: **welk doel wil ik bereiken?, hoe zou ik kunnen reageren?, wat ga ik doen? en reactie / gedrag.**

Stap 3: bij welk doel wil ik bereiken? gaat het om het doel dat je in een bepaalde situatie wilt bereiken. Dit wordt beïnvloed door emoties en lichamelijke spanning op dat moment. Ook ervaringen uit het verleden hebben hier invloed op. Wanneer je heftige emoties ervaart, dan merk je dit vaak ook aan je lichamelijke reacties.

Bijvoorbeeld: iemand voelt zich gespannen omdat hij eerder die dag uitgescholden is door een ander persoon. Door de spanning die hij lichamelijk ervaart zoals hoge hartslag, zweten, snellere ademhaling en reageert hij kort en geïrriteerd.

Stap 4: hoe zou ik kunnen reageren om mijn gestelde doel te bereiken?, oftewel het zoeken naar oplossingen. Hier hebben eerdere ervaringen en de verwachte uitkomst een invloed op.

Stap 5: wat ga ik doen?, gaat het om de keuze die je maakt, hoe ga je reageren op basis van wat je denkt dat het beste uitpakt.

Stap 6: reactie / gedrag, is je uiteindelijke reactie die gedragsmatig wordt uitgevoerd. Bijvoorbeeld: wanneer iemand je iets weigert, kun je op verschillende manieren reageren. Zo kun je weglopen of er tegenin gaan en probeer je het toch voor elkaar te krijgen. Je ervaringen en eerdere reacties hebben invloed op de keuze die je maakt. Uiteindelijk maak je een keuze, je besluit bijvoorbeeld om weg te lopen. Je loopt vervolgens weg en daarmee is de cirkel van het agressie-model rond.

In sessie 6 t/m 15 van deze training doe je verschillende opdrachten die gaan over *welk doel wil ik bereiken? hoe zou ik kunnen reageren?, wat ga ik doen? en reactie / gedrag.*

Opdrachten:

- ❖ Ervaren wat agressie en uitlokking/uitdaging met je lichaam doet wanneer je helemaal niet reageert;
- ❖ Ervaren wat agressie en uitlokking/uitdaging met je lichaam doen wanneer je mag reageren zoals je wilt;
- ❖ Beter reageren op agressie en uitlokking/uitdaging van anderen (ondanks dat je misschien emotioneel en/of lichamelijk gespannen wordt);
- ❖ Het verminderen van agressie van anderen, in dit geval een agressief persoon;
- ❖ Het oefenen met verschillende interactieve rollenspellen: samen met de trainer oefenen om beter te reageren in alledaagse situaties die voor agressie kunnen zorgen. Dit zijn zowel rollenspellen die al vaststaan, als oefenen met eigen ingebrachte situaties. Denk daar eventueel al eens over na.

DOELEN VAN SESSIE 1

- Kennismaken met de trainer
- Uitleg over agressie en wat de VRAPT inhoudt
- Oefenen met de virtuele wereld (Virtual Reality)

20 min.

UITLEG OVER DE TRAINING, INVENTARISATIE

Stel jezelf voor aan de deelnemer. **Vertel vervolgens kort iets over de training:**

- De naam van de training is VRAPT → Virtual Reality Agressie Preventie Training;
- Er zijn 16 sessies die 45 – 60 minuten duren en twee keer per week plaatsvinden;
- Uitleggen dat we een strikt protocol volgen en dat er tijdens sessie weinig tijd is om 'bij te praten'. Door dit alvast te benoemen is het ook makkelijker hier later weer op terug te komen, mocht het toch dreigen te gebeuren dat een patiënt erg veel tijd nodig heeft om op te starten.
- VRAPT is ontwikkeld om mensen beter om te leren gaan met hun eigen agressie en om te oefenen hoe beter te kunnen reageren op uitlokking, uitdaging en/of agressie door anderen.
- Er is ook een boek "Informatie VRAPT" voor deelnemers. Dit is bedoelt als geheugensteuntje. Het is niet verplicht om dit boek door te nemen, want alles zal ook aan bod komen tijdens de training.
- Telkens zal er per sessie besproken worden wat het doel is van die sessie. Je krijgt een korte uitleg wat je in die sessie gaat doen, en hoe je dit toe kunt passen op de afdeling of in de rest van de kliniek.
- Je kan dit boek ook gebruiken om op de afdeling uit te leggen waar je mee bezig bent, zodat ze eventueel ook met je mee kunnen denken over leerdoelen en situaties die je zou kunnen oefenen.
- Daarnaast is er in dit boek ruimte voor aantekeningen, zodat je zelf kunt opschrijven wat je wilt onthouden.
- De training is opgebouwd aan de hand van het sociale informatieverwerkingsmodel.
 - *Neem de afbeelding uit het werkboek pagina 5 laat deze aan de deelnemer zien.*

SIV-MODEL

Het handigste is om het SIV-model eerst in het algemeen kort uit te leggen, bijvoorbeeld met een eigen (niet al te persoonlijk) voorbeeld waarbij je boos werd (een lekke band, file, kleine ruzie etc.). Vervolgens kan het model nogmaals meer uitgebreid besproken worden door het uit te leggen aan de hand van een persoonlijk voorbeeld van de deelnemer. Pak het model erbij en vraag de deelnemer of hij recentelijk agressief is geweest. Indien de deelnemer zelf niet met een voorbeeld komt, dan kunnen de onderstaande verdiepingsvragen gebruikt worden om de deelnemer op weg te helpen. Als dit geen situatie oplevert, dan kan er een situatie uit het dossier of de dagrapportage worden gehaald. NB je stelt de verdiepingsvragen altijd, of je nu wel of niet al een voorbeeld van de deelnemer hebt. Dit levert ook input voor het opstellen van de doelen in sessie 2. Je kan er voor kiezen om dit eerst te doen zodat je wat meer input hebt voor het uitleggen van het model, maar je kan dit ook daarna doen.

Verdiepingsvragen (noteer antwoorden in werkboek)

- Ben je tijdens je verblijf in deze kliniek wel eens in de problemen gekomen door agressief (of boos) gedrag van anderen? Zo ja, wanneer was dat? Weet je nog wat er precies gebeurde? Hoe heb je daar toen op gereageerd?
- Voel je je in de kliniek wel eens uitgedaagd, uitgelachen of uitgedaagd door staf? En door medepatiënten? Zo ja, heb je een voorbeeld? Wat doet de sociotherapie/medepatiënten dan?
- Word je wel eens boos door iets dat een medepatiënt/sociotherapeut/behandelaar tegen je zegt? Zo ja, wat vind je het meest vervelend? Wat doet dat met je, zowel lichamelijk als met je gedachten?
- Maak je wel eens mee dat je niet goed snapt waarom mensen zich op een bepaalde manier gedragen?
- Worden mensen wel eens boos op je, terwijl je niet goed weet wat je verkeerd gedaan zou hebben?
- Kun je voordelen van agressie benoemen? Gebruik je wel eens (verbale) agressie om iets bij andere mensen gedaan te krijgen? Bijvoorbeeld door anderen onder druk te zetten of te chanteren?

Bespreek alle stappen uit het SIV-model aan de hand van de situatie/gebeurtenis van de deelnemer:

- I. **Vroege informatieverwerking:** De eerste twee stappen uit het model zijn **wat gebeurt er?** en **wat betekent dit?** (*wijs wat gebeurt er? en wat betekent dit? aan*). Wat gebeurt er? is het zien van een situatie of gebeurtenis. Dit is soms lastig omdat iemand stress ervaart of moeite heeft om zijn aandacht erbij te houden. De tweede stap, wat betekent dit?,

gaat om de betekenis die men geeft aan wat men ziet. Hierbij gaat het ook om invullen waarom de ander iets doet. De interpretatie is vaak de basis van reactieve agressie.

- II. **Late informatieverwerking:** De derde, vierde, vijfde en zesde stap uit het SIV-model zijn stap uit het SIV-model zijn: **welk doel wil ik bereiken? hoe zou ik kunnen reageren?, wat ga ik doen? en reactie / gedrag** (*wijs welk doel wil ik bereiken? hoe zou ik kunnen reageren?, wat ga ik doen? en reactie / gedrag aan*). Bij welk doel wil ik bereiken? Gaat het om het doel dat je in een bepaalde situatie wilt bereiken. Dit wordt beïnvloed door emoties en lichamelijke spanning op dat moment. Ook ervaringen uit het verleden hebben hier invloed op. Wanneer je heftige emoties ervaart, dan merk je dit vaak ook aan je lichamelijke reacties. Hoe zou ik kunnen reageren om mijn gestelde doel te bereiken?, oftewel het zoeken naar oplossingen in je geheugen. Hier hebben eerdere ervaringen en de verwachte uitkomst een invloed op. Bij de stap, wat ga ik doen?, gaat het om de keuze die je maakt, hoe ga je reageren op basis van wat je denkt dat het beste uitpakt. De laatste stap, reactie / gedrag, is je uiteindelijke reactie.

20 min.

BESPREKEN DOELEN EN VERWACHTINGEN

Vraag de deelnemer wat hij¹ verwacht of hoopt te gaan leren van VRAPT. In sessie 2 gaan we hier nogmaals bij stil staan en daarna dienen er SMART doelen te worden opgesteld. In deze eerste sessie is het belangrijk dat onderstaande al wel aan bod komt zodat de patiënt alvast kan nadenken waar hij in VRAPT mee wil oefenen.

Ter voorbereiding op deze sessie heb je als trainer kwetsbare en krachtige kanten van de deelnemer geïdentificeerd. Hierbij heb je ook een inschatting gemaakt met welke opdrachten de deelnemer meer of minder moeite heeft. Loop de opdrachten die aan bod komen samen door. Check of de deelnemer het eens is met wat je in zijn dossier gelezen hebt, of dat hij nog aanvullingen of wijzigingen heeft. Een en ander heeft als voordeel dat het beter aansluit bij de beleavingswereld van de deelnemer. Verder geeft het de trainer inzicht in de gedachten en het gedrag van de deelnemer (*"anderen zijn tegen mij"* /

¹ VRAPT is voor mannen en vrouwen bedoeld, overal waar hij of hem geschreven staat kan ook zij of haar in worden gevuld.

“als ik erop sla weet ik zeker dat het stopt”). Het aanbieden van zowel verbaal als visueel materiaal (het SIV-model) maakt de kans groter dat het ook wordt onthouden.

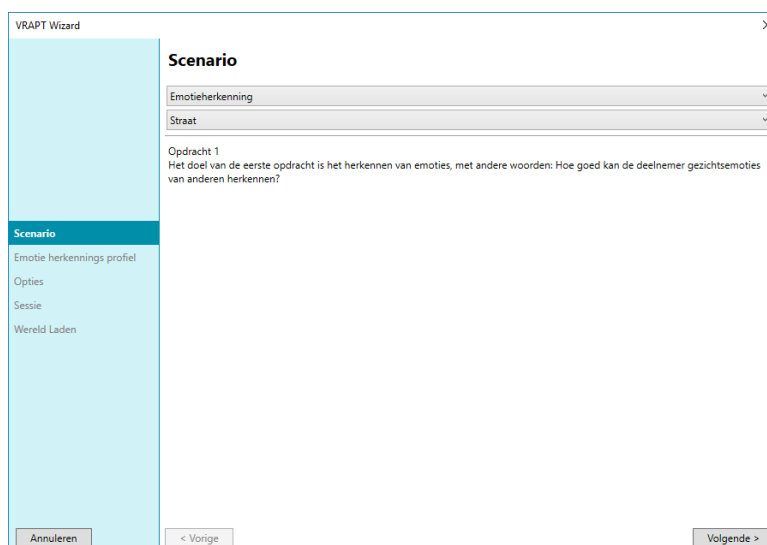
Opdrachten in VRAPT sessies (zie ook uitgebreid op pagina 24 en 25):

- ❖ Herkennen van emoties
- ❖ Onderscheiden van emoties
- ❖ Inschatten van niveaus van agressie
- ❖ Ervaren wat agressie met je lichaam doet
- ❖ Oefenen met verschillende manieren van reageren op agressie uitlokking/uitdaging en wat het effect hiervan op je lichaam is.
- ❖ Verminderen van agressie
- ❖ Oefenen met rollenspellen: meer adequaat reageren op alledaagse situaties die agressie kunnen opwekken

15 min.

KENNISMAKEN MET VR

- Informeer of de deelnemer weet wat Virtual Reality is en of hij hier ervaring mee heeft?
- Wijs de verschillende hardware onderdelen aan en leg uit wat dat allemaal is.
- Leg uit dat de deelnemer door de virtuele omgeving mag wandelen om uit te proberen hoe hij zichzelf kan verplaatsen en hoe het voelt.
- Controleer of de deelnemer alles begrepen heeft.
- Help de deelnemer met het opzetten van de Oculus en de koptelefoon.
- Start de VR en selecteer “Emotieherkenning” → Zie afbeelding.



- Klik op “volgende” en vervolgens op “oefening o” → hier hoeft de deelnemer nog geen emoties te raden, hij kan in dit level alleen de virtuele winkelstraat verkennen.

Naam	Hoeveelheid emoties	Extra karakters	Benodigde correcte antwoorden	Alloctoon
Naam: Oefening 0	Hoeveelheid emoties: 0	Extra karakters: 1	Benodigde correcte antwoorden: 0	22% Alloctoon
Naam: Oefening 1	Hoeveelheid emoties: 7	Extra karakters: 2	Benodigde correcte antwoorden: 3	20% Alloctoon
Naam: Level 1	Hoeveelheid emoties: 21	Extra karakters: 3	Benodigde correcte antwoorden: 16	25% Alloctoon
Naam: Level 2	Hoeveelheid emoties: 28	Extra karakters: 10	Benodigde correcte antwoorden: 20	25% Alloctoon
Naam: Level 3	Hoeveelheid emoties: 28	Extra karakters: 10	Benodigde correcte antwoorden: 21	25% Alloctoon
Naam: Level 4	Hoeveelheid emoties: 28	Extra karakters: 12	Benodigde correcte antwoorden: 22	25% Alloctoon
Naam: Level 5	Hoeveelheid emoties: 28	Extra karakters: 12	Benodigde correcte antwoorden: 22	25% Alloctoon
Naam: Level 6			Benodigde correcte antwoorden: 23	

- Klik op “volgende”, in dit scherm hoeft niets aangepast te worden, klik weer op “volgende”.

Opties

Tweede kans: ☒

Antwoord tijd: 10

Emotie tijd: 10

Benodigde correcte antwoorden: 15

Extra karakters: 10 (Max: 15)

Percentage alloctoon: 25 %

- Vervolgens zie je deze interface verschijnen, klik op “start Session” (op de foto “stop Session”).

VRAPT - Emotie Herkenning

Sessie
Client: Developer
Client lengte: 1,75
Sessie: 150
Status: Gestart
Tijd: 0:00:16

Opdracht
Opdracht: Emotieherkenning
Wereld: Straat

Optionele karakters
Aantal: 3
Min: 0 Max: 19

Nexus (0)
Start Stop
Nexus Heart Rate ECG (A) 0.00
Nexus Heart Rate ECG (A) 0.00
Nexus Skin Conductance (C) 0.00

Antwoorden
Correct: 0 / 20
1e poging: 0
2e poging: 0
Incorrect: 0
☒ Tweede kans

Vraag
Welke emotie?
Id: Verdrietig
Antwoorden:
Verrast
Verdrietig
Bang
Walging

Stop Session

- Laat de deelnemer met de joystick ongeveer vijf minuten rondlopen in de VR-omgeving.



- Controleer op symptomen van cybersickness en houdt in de gaten of de deelnemer niet te snel door de omgeving beweegt. Voor meer informatie over cybersickness zie pagina 21 en 22 van deze handleiding.
- Geef eventueel aanwijzingen en/of spoor hem/haar aan om de omgeving te verkennen.
- Stop na ongeveer vijf minuten.
- Klik op "verander opdracht" en vervolgens op "oefening 1" → nu moet de deelnemer met de joystick op enkele avatars afstappen en hun gezichtsemoties raden. Als hij er 3 correct heeft, dan stopt de sessie automatisch.



- Klik op "volgende", in dit scherm hoeft niets aangepast te worden, klik weer op "volgende".

VRAPT Wizard

Opties

Tweede kans: ☒

Antwoord tijd: 10

Emotie tijd: 10


Benodigde correcte antwoorden: 15

Extra karakters: 10 Max: 15

Percentage allochtoon: 25 %

- Vervolgens zie je deze interface verschijnen, klik op “start Session” (op de foto “stop Session”).

VRAPT - Emotie Herkenning



☒ Network
☒ Nexus

Sessie Client: Developer Client lengte: 1,75 <input type="button" value="A"/> Sessie: 150 Status: Gestart Tijd: 0:00:16	Opdracht Opdracht: Emotieherkenning Wereld: Straat <input type="button" value="Verander Opdracht"/>	Aditionele karakters Aantal: 3 <input type="button" value="A"/> Min: 0 Max: 19	Nexus (0) <input type="button" value="Start"/> <input type="button" value="Stop"/> Nexus Heart Rate ECG (A) 0.00 Nexus Heart Rate ECG (A) 0.00 Nexus Skin Conductance (C) 0.00	Antwoorden Correct: 0 / 20 1e poging: 0 2e poging: 0 Incorrect: 0 <input checked="" type="checkbox"/> Tweede kans	Vraag Welke emotie? Id: Verdrietig Antwoorden: Verrast Verdrietig Bang Walging
---	---	---	---	---	--

100

- Instrueer de deelnemer dat hij moet rondlopen en de emoties van stilstaande mensen (avatars) die aan de zijkanten staan, moet selecteren door de bumpers van de joystick te gebruiken. Het selecteren van het juiste antwoord kan met behulp van knop: A.



- Als hij er 3 correct heeft, dan stopt het level automatisch. Mocht de tijd van de sessie om zijn, klik dan op “stop session” en ga door met de evaluatie van sessie 1.

5 min.

EVALUATIE SESSIE 1

- Vraag aan de deelnemer wat hij van de eerste sessie vond, heeft hij een beeld bij hoe/wat hij kan gaan leren en waarmee hij kan gaan oefenen?
- Vraag aan de deelnemer hoe hij de eerste minuten in Virtual Reality ervaren heeft.
- Vraag aan de deelnemer of hij zich duizelig of misselijk voelt?

SESSIE 2 – VROEGE INFORMATIEVERWERKING (DEEL I)

VOORBEREIDING

- ✓ Doorlezen protocol sessie 2.
- ✓ Aan de hand van vorige sessie en verzamelde informatie al nadenken over aandachtspunten en SMART doelen voor specifieke patiënt.
- ✓ Klaarleggen van koptelefoon, zodat deze niet vergeten wordt.
- ✓ Onderdelen wat gebeurt er? en wat betekent dit? uit SIV-model nogmaals bestuderen.

20 min.

FORMULEREN VAN DOELEN EN VERWACHTINGEN

*Bespreek vragen die nog niet aan de orde zijn gekomen in sessie 1 en zorg dat er SMART doelen in het werkboek worden genoteerd. **LET OP:** aan het einde van deze sessie dienen de SMART doelen opgestuurd te worden naar de interne supervisor voor feedback.*

Ter voorbereiding op deze sessie heb je als trainer kwetsbare en krachtige kanten van de deelnemer geïdentificeerd. Hierbij heb je ook een inschatting gemaakt met welke opdrachten de deelnemer meer of minder moeite heeft. Loop de opdrachten samen door. Check of de deelnemer het eens is met wat je in zijn dossier gelezen hebt, of dat hij nog aanvullingen of wijzigingen heeft. Een en ander heeft als voordeel dat het beter aansluit bij de beleavingswereld van de deelnemer. Verder geeft het de trainer inzicht in de gedachten en het gedrag van de deelnemer ("anderen zijn tegen mij"/"als ik erop sla weet ik zeker dat het stopt"). Het aanbieden van zowel verbaal als visueel materiaal (het SIV-model) maakt de kans groter dat het ook wordt onthouden.

Opdrachten in VRAPT sessies (zie ook uitgebreid op pagina 24 en 25):

- ❖ Herkennen van emoties
- ❖ Onderscheiden van emoties
- ❖ Inschatten van niveaus van agressie
- ❖ Ervaren wat agressie met je lichaam doet
- ❖ Oefenen met verschillende manieren van reageren op agressie uitlokking/uitdaging en wat het effect hiervan op je lichaam is
- ❖ Verminderen van agressie
- ❖ Oefenen met rollenspellen: meer adequaat reageren op alledaagse situaties die agressie kunnen opwekken.

Vragen die in moeten worden gevuld in het werkboek:

- Met welke onderdelen verwacht de deelnemer de meeste moeite te hebben?
- Met welke onderdelen verwacht de deelnemer het minste moeite te hebben?
- Formuleer samen met de deelnemer de focus van de training: "jouw aandachtspunt zit vooral in:"
- Op basis hiervan formuleer je samen met de deelnemer SMART-leerdoelen waar hij aan wilt werken.

! Noteer het antwoord op de bovenstaande vragen duidelijk in het werkboek en gebruik dit tijdens de evaluaties gedurende de rest van de training.

! Vergeet niet aan het einde van de sessie een kopie/scan/foto van het werkboek te sturen naar:

- FPC de Kijvelanden → Sarah van IJendoorn, Sarah.van.IJendoorn@kijvelanden.nl
 - Cc: s.klein.tuente@umcg.nl
- FPC Dr. S. van Mesdag → Vivian Rhemrev, V.Rhemrev@fpcvanmesdag.nl
 - Cc: s.klein.tuente@umcg.nl
- FPC Pompestichting → Erik Bulten, E.Bulten@pompestichting.nl
 - Cc: s.klein.tuente@umcg.nl

10 min.

INTRODUCTIE SESSIE 2

Zoals eerder beschreven zal de focus van deze sessie liggen op de stappen: *wat gebeurt er?* en *wat betekent dit?* uit SIV. Neem het SIV-model erbij en leg uit wat het herkennen van emoties met agressie te maken heeft, je kunt dit als volgt introduceren aan de deelnemer:

*Zoals in de eerste sessie besproken is, zijn de eerste twee stappen uit het SIV-model: **wat gebeurt er?** en **wat betekent dit?** (wijs wat gebeurt er? en wat betekent dit? aan). Wat gebeurt er? is het zien van een situatie of gebeurtenis. Dit is soms lastig omdat iemand stress ervaart of moeite heeft om zijn aandacht erbij te houden. De tweede stap, wat betekent dit?, gaat om de betekenis die men geeft aan wat men ziet. Bijvoorbeeld: wanneer je iemand groet en die persoon groet je niet terug, dan zou je de conclusie kunnen trekken dat je iets verkeerd gedaan hebt, of zelfs dat die andere persoon je niet mag. Echter, er zijn ook andere redenen waarom iemand niet teruggroet, bijvoorbeeld omdat iemand je niet gezien heeft of in*

gedachten verzonken was. Door vervelende ervaringen in het verleden of als we al gestrest of geïrriteerd zijn, geven we soms (te) snel een (te) negatieve betekenis aan een situatie.

Leg uit:

- Het doel van de eerste opdracht is het herkennen van emoties, met andere woorden: Hoe goed kan de deelnemer gezichtsemoties van andere mensen –in dit geval avatars, herkennen?
- Uitleggen dat je door dingen die je in het verleden hebt meegemaakt, de neiging kunt hebben om emoties van anderen niet goed te herkennen, bijvoorbeeld emoties al snel te negatief zien.
- Vraag de deelnemer of hij wel eens moeite heeft met het herkennen van emoties van andere mensen, zo ja in welke situatie(s)?
- Het herkennen van emoties is belangrijk omdat dit invloed heeft op je reactie. Wanneer je namelijk een emotie van iemand anders niet of moeilijk herkent, kan er een conflict ontstaan. Bijvoorbeeld wanneer je denkt dat iemand je aan het uitlachen is, terwijl hij je in werkelijkheid een vriendelijke goedendag lacht. Geef indien mogelijk een eigen (niet te persoonlijk) voorbeeld.
- Vraag de deelnemer of hij het wel eens heeft meegemaakt dat hij emoties niet of moeilijk herkende en dat hierdoor een conflict ontstond? Bijvoorbeeld, iemand is in gedachten verzonken en de ander denkt dat hij/zij boos is.

DOELEN VAN SESSIE 2

- Begrijpen hoe een verkeerde inschatting van emoties tot agressie kan leiden
- Beter leren herkennen van emoties aan het gezicht

OPDRACHT: EMOTIEHERKENNING

20 min.

- Start het VR-programma.
- **LET OP: Sessienummers verspringen automatisch, dus deze niet aanpassen!!**
- Help de deelnemer met het opzetten van de Oculus en de koptelefoon.
- Klik de opdracht "Emotieherkenning" aan en selecteer: "Level 1".

Er zijn zes standaard levels. Deze levels zijn zo gebouwd dat de eigenschappen van de levels moeilijker worden naarmate iemand in een hoger level komt. Dat betekent dat emoties subtieler worden, de tijd die iemand heeft korter wordt en dat het aantal personen in de

omgeving toeneemt. Een vuistregel is dat wanneer een deelnemer in een level 90% - 100% goed heeft, hij door mag naar het volgende standaardlevel. De levels staan zo afgesteld dat bij 93% - 96% correcte antwoorden het level als voltooid wordt beschouwd door het programma.

VRAPT Wizard

Scenario

Emotieherkenning
Straat

Opdracht 1

Het doel van de eerste opdracht is het herkennen van emoties, met andere woorden: Hoe goed kan de deelnemer gezichts-emoties van anderen herkennen?

Scenario
Emotie herkenningsprofiel
Opties
Sessie
Wereld Laden

Annuleren
< Vorige
Volgende >

VRAPT Wizard

Emotie herkenningsprofiel

Naam: Oefening 0	Benodigde correcte antwoorden: 0	✎ 🗑
Hoeveelheid emoties: 0	Extra karakters: 1	22% Allochtoon
Naam: Oefening 1	Benodigde correcte antwoorden: 3	✎ 🗑
Hoeveelheid emoties: 7	Extra karakters: 2	20% Allochtoon
Naam: Level 1	Benodigde correcte antwoorden: 16	✎ 🗑
Hoeveelheid emoties: 21	Extra karakters: 3	25% Allochtoon
Naam: Level 2	Benodigde correcte antwoorden: 20	✎ 🗑
Hoeveelheid emoties: 28	Extra karakters: 10	25% Allochtoon
Naam: Level 3	Benodigde correcte antwoorden: 21	✎ 🗑
Hoeveelheid emoties: 28	Extra karakters: 10	25% Allochtoon
Naam: Level 4	Benodigde correcte antwoorden: 22	✎ 🗑
Hoeveelheid emoties: 28	Extra karakters: 12	25% Allochtoon
Naam: Level 5	Benodigde correcte antwoorden: 22	✎ 🗑
Hoeveelheid emoties: 28	Extra karakters: 12	25% Allochtoon
Naam: Level 6	Benodigde correcte antwoorden: 23	✎ 🗑

Scenario
Emotie herkenningsprofiel
Opties
Sessie
Wereld Laden

Annuleren
< Vorige
Volgende >

- Klik op "volgende"; in dit scherm hoeft niets aangepast te worden, klik weer op "volgende".

- Instrueer de deelnemer dat hij moet rondlopen en de emoties van stilstaande mensen (avatars) op straat moet selecteren door de bumpers van de joystick te gebruiken. Het selecteren van het juiste antwoord kan met behulp van knop: A.



- Vervolgens zie je deze interface verschijnen, klik op "start Session" (op de foto "stop Session").

- Als het level klaar is dan stopt het level automatisch, op pagina 36 van dit protocol staat hoeveel correcte antwoorden de deelnemer dan gegeven moet hebben. Bespreek het level na met de deelnemer.
- Na de bespreking mag de deelnemer nog een keer oefenen. Start level 2. Bespreek na afloop opnieuw. Ga zo door totdat je level zes af heb gerond, of wanneer de tijd van de sessie erop zit.
- Indien de deelnemer moeite heeft met deze opdracht, kun je hem de volgende toelichting geven: *Er zijn veel verschillende manieren om te herkennen hoe iemand anders zich voelt. Eén manier is om naar iemands gezicht te kijken. Het gezicht geeft namelijk veel informatie over hoe iemand zich voelt. Als iemand boos is, bijvoorbeeld, heeft iemand vaak gefronste wenkbrauwen en samengeknepen lippen. De ogen kunnen opengesperd zijn. [Doe boosheid voor]. Als iemand blij is, staan de mondhoeken vaak omhoog en heeft iemand vaak lachrimpels rond de ogen [doe blijdschap voor].*
- Laat de deelnemer daarna nog een keer oefenen met VR. Als level 1 en 2 goed gingen, kies dan level 3. Kies anders level 2 nog een keer. Vraag de deelnemer of er emoties zijn waar hij moeite mee heeft; benadruk de dingen die de deelnemer wel goed kan (bv: kan blijdschap goed herkennen, weet antwoorden snel, herpakt zichzelf goed na een fout antwoord, etc.).

10 min.

EVALUATIE SESSIE 2

- Wat vond de deelnemer van deze opdracht?
- Wat neemt hij uit deze sessie mee?
- Wat ging er goed?
- Waar had hij moeite mee?
- Met welke emotie maakte hij de meeste fouten?
- Maak samen de koppeling naar agressie en naar de leerdoelen uit sessie 2: (hoe) is hier aan gewerkt? Een conclusie kan ook zijn dat iemand er niet heel goed in is dit in te schatten. Dat is nuttig als je dit van jezelf weet (bespreek ook waarom).
- Moeten de leerdoelen worden aangescherpt?

TOEPASSING

Vraag de deelnemer om op de afdeling te kijken of hij het idee heeft dat hij de emoties van anderen kan herkennen en in welke situaties of bij welke emoties dit lastig is.

SESSIE 3 – VROEGE INFORMATIEVERWERKING (DEEL II)

VOORBEREIDING

- ✓ Doorlezen protocol sessie 3.
- ✓ Klaarleggen koptelefoon, zodat deze niet vergeten wordt.
- ✓ Onderdelen wat gebeurt er? en wat betekent dit? uit SIV-model nogmaals bestuderen.

10 min.

INTRODUCTIE SESSIE 3

Start de sessie met een terugblik op de vorige sessie:

- Is de deelnemer nog met de vorige sessie bezig geweest?
- Heeft hij bijzonderheden relevant voor VRAPT meegemaakt op de afdeling of elders in de kliniek?
- Is hij nog bezig geweest met de toepassing: het herkennen van emoties van anderen?

In de vorige sessie heeft de deelnemer geoefend met het herkennen van gezichtsemoties. In deze sessie ligt de focus op het onderscheiden van verschillende positieve en/of negatieve gezichtsemoties.

- **Vraag de deelnemer** of hij het SIV-model uit kan leggen (immers herhaling van vorige keer). Als dat lukt, vul je aan; als dat niet lukt, leg je het opnieuw uit. Dit om het voor sommige deelnemers niet te eenvoudig te maken en ook om in te schatten of deelnemers het model echt gaan begrijpen.
- **Leg uit** waarom het bij agressiehantering belangrijk is om emoties goed te kunnen onderscheiden. Je kan dit bij sommige patiënten ook aan hen vragen, maar zorg dan wel dat het echt helder is en vul waar nodig aan. Je kunt de onderstaande tekst als leidraad gebruiken:

*Tijdens de vorige sessie hebben we stap 1 en 2 van het sociale informatieverwerkingsmodel besproken. Vandaag gaan we het ook weer hebben over deze twee stappen, **wat gebeurt er?** en **wat betekent dit?** (wijs wat gebeurt er? en wat betekent dit? aan). Wat gebeurt er? is het zien van een situatie of gebeurtenis. Dit is soms lastig omdat iemand stress ervaart of moeite heeft om zijn aandacht erbij te houden. De tweede stap, wat betekent dit?, gaat om de betekenis die men geeft aan wat men ziet. Bijvoorbeeld: wanneer je iemand groet en die persoon groet je niet terug, dan zou je de conclusie kunnen trekken dat je iets verkeerd gedaan hebt, of zelfs dat die andere persoon*

je niet mag. Echter, er zijn ook andere redenen waarom iemand niet teruggroet, bijvoorbeeld omdat iemand je niet gezien heeft of in gedachten verzonken is. Door vervelende ervaringen in het verleden, wordt er soms snel een (te) negatieve betekenis aan een situatie gegeven. Het is belangrijk om emoties goed te kunnen onderscheiden, omdat je anders wellicht de emotie van een ander (te) snel (te) negatief, of positief inschat. Dit kan leiden tot vervelende situaties.

- **Leg de opdracht uit:** De deelnemer krijgt zo meteen drie avatars tegelijk te zien en er wordt gevraagd om zo snel mogelijk de avatar met de meest positieve of negatieve gezichtsemotie aan te wijzen. Let op: het duurt enkele seconden voordat de emoties te zien zijn.

DOELEN VAN SESSIE 3

- Begrijpen hoe het goed kunnen onderscheiden van gezichtsemoties een rol kan spelen bij (voorkomen van) agressie
- Beter worden in het onderscheiden van positieve en/of negatieve gezichtsemoties

OPDRACHT: EMOTIES ONDERSCHIEDEN

20 min.

- Start het VR-programma.
- **LET OP:** Sessienummers verspringen automatisch, dus deze niet aanpassen!!
- Klik de opdracht "Emoties onderscheiden" aan en selecteer "Oefenlevel". En deactiveer de vinkjes bij "laat score zien" en "gebruik antwoord tijd". De deelnemer mag tijdens het oefenlevel zo lang nemen als hij nodig heeft.

VRAPT Wizard

Profiel selectie

Scenario	Sets	Acties
Oefenlevel	Sets: 5	[Pencil] [Trash]
Meest blij 100	Sets: 10	[Pencil] [Trash]
Meest bang 100	Sets: 10	[Pencil] [Trash]
Meest walging 100	Sets: 10	[Pencil] [Trash]
Meest verdrietig 100	Sets: 10	[Pencil] [Trash]
Meest boos 100	Sets: 10	[Pencil] [Trash]
Meest verrast 100	Sets: 10	[Pencil] [Trash]

Scenario

Profiel selectie

Sessie

Wereld Laden

☒ Laat score zien.

☒ Gebruik antwoord tijd.

Annuleren

< Vorige

Volgende >

- Help de deelnemer met het opzetten van de Oculus en de koptelefoon.
- Instrueer de deelnemer dat hij de avatar met de meest neutrale gezichtsemotie moet selecteren met de bumpers van de joystick. Wanneer hij de correcte avatar gekozen heeft, moet hij op knop A drukken.

Let op: het duurt enkele seconden voordat de emoties te zien zijn.



- Klik op "Start Session"; in onderstaande afbeelding is dit "Stop Session".

VRAPT - Emoties onderscheiden



Network ☒

Stop Session

Sessie		Opdracht		Emoties onderscheiden	
Clïënt:	Developer	Opdracht :	Emoties onderscheiden	Blij	Bang
Client lengte	1,75	Wereld :	Straat	Neutraal	
Sessie:	151			Totaal :	0 / 5
Status:	Gestart			Correct :	0
Tijd:	0:00:11			Incorrect :	0
		Verander Opdracht		<input checked="" type="checkbox"/> Laat score zien.	
				<input checked="" type="checkbox"/> Gebruik antwoord tijd.	

➔ Aanvullende informatie interface, het vakje "Emoties onderscheiden": Groen weergegeven is het juiste antwoord en vet gedrukt het antwoord dat de deelnemer gekozen heeft. Daaronder kun je zien hoeveel antwoorden de deelnemer juist of fout had, en er bestaat de mogelijkheid om de *scores* en *gebruik antwoord tijd* uit te schakelen. Dit laatste is alleen te adviseren indien de deelnemer erg veel moeite heeft met de opdracht. Hiermee haal je de tijdsdruk eraf.

! Wanneer je de tijdsdruk eraf haalt, dient dit altijd aangegeven te worden in het werkboek.

- Als het oefenlevel klaar is, bespreek dan de opdracht met de deelnemer.

- Na de bespreking met de deelnemer klik je op “verander opdracht” en ga terug naar scherm:

Level	Sets	Acties
Oefenlevel	5	[Edit] [Copy] [Delete]
Meest blij 100	10	[Edit] [Copy] [Delete]
Meest bang 100	10	[Edit] [Copy] [Delete]
Meest walging 100	10	[Edit] [Copy] [Delete]
Meest verdrietig 100	10	[Edit] [Copy] [Delete]
Meest boos 100	10	[Edit] [Copy] [Delete]
Meest verrast 100	10	[Edit] [Copy] [Delete]

☒ Laat score zien.
☒ Gebruik antwoord tijd.

Annuleren < Vorige Volgende >

- Selecteer “Meest blij 100”. **Vink aan:** “Laat score zien” en “Gebruik antwoord tijd”.
- Geef de deelnemer de volgende instructie: “Selecteer zo snel mogelijk het meest blij gezicht in de rij van drie”.
- Laat de deelnemer zelf het level “Meest blij 100” afronden en ga vervolgens naar “Meest bang 100”. Geef nu als instructie: “Selecteer zo snel mogelijk het meest bange gezicht in de rij van drie”. Bespreek iedere keer kort na afloop en start dan opnieuw.
- Pas de instructies aan door te zeggen welke emotie de deelnemer moet selecteren.

10 min.

EVALUATIE SESSIE 3

- Wat vond de deelnemer van deze opdracht?
- Wat neemt hij uit deze sessie mee?
- Wat ging er goed?
- Waar had hij moeite mee?
- Met welke emotie maakte hij de meeste fouten?

- Maak samen de koppeling naar agressie en naar de leerdoelen uit sessie 2: (hoe) is hier aan gewerkt? Een conclusie kan ook zijn dat iemand er niet heel goed in is dit in te schatten. Dat is nuttig als je dit van jezelf weet (bespreek ook waarom).
- Moeten de leerdoelen worden aangescherpt?

TOEPASSING

Deze opdracht is dezelfde als na afloop van de vorige sessie. Vraag de deelnemer om op de afdeling te kijken of hij het idee heeft dat hij de emoties van anderen kan onderscheiden en in welke situaties of bij welke emoties dit lastig is?

NB Als de deelnemer dit vorige keer nog niet gedaan had, nog een keer uitleggen wat het doel is. Als hij dit wel gedaan had dan vragen er ook deze week op te letten.

SESSIE 4 – VROEGE INFORMATIEVERWERKING (DEEL III)

VOORBEREIDING

- ✓ Doorlezen protocol sessie 4
- ✓ Onderdelen wat gebeurt er? en Wat betekent dit? uit SIV-model nogmaals bestuderen

10 min.

INTRODUCTIE SESSIE 4

Start de sessie met een terugblik op de vorige sessie:

- Is de deelnemer nog met de vorige sessie bezig geweest?
- Heeft hij bijzonderheden relevant voor VRAPT meegemaakt op de afdeling of elders in de kliniek?
- Is hij nog bezig geweest met de toepassing: het onderscheiden van emoties van anderen?

In de vorige twee sessies is er geoefend met het herkennen van emoties en met het zo snel mogelijk herkennen van de meest positieve en/of negatieve gezichtsemotie. Vandaag ligt de focus op het herkennen van verschillende niveaus van agressie.

Leg uit:

- *Iedereen maakt een inschatting van het gedrag van de ander. Als je de indruk hebt dat iemand je agressief benadert, zal je je gedrag daarop aanpassen, maar je inschatting van de ander klopt misschien niet altijd helemaal. Soms denk je misschien dat iemand agressief is, terwijl dat niet zo is. Dan reageer je misschien (te) heftig.*
- **Vraag de deelnemer** of hij het SIV-model uit kan leggen. Als dat lukt, vul je aan; als dat niet lukt, leg je het opnieuw uit. Dit om het voor sommige deelnemers niet te eenvoudig te maken en ook om in te schatten of deelnemers het model echt gaan begrijpen.
- Wanneer het SIV-model echt helder is voor de deelnemer, dan kan gestopt worden met herhalen. Het is belangrijk dat je als trainer zeker weet dat de deelnemer het SIV-model begrijpt en dat je in ieder geval wel altijd bespreekt welke stap uit het model er vandaag behandelt gaat worden.

- **Leg uit** waarom het bij agressiehantering belangrijk is om verschillende niveaus van agressie goed in te kunnen schatten. Je kan dit bij sommige patiënten ook aan hen vragen, maar zorg dan wel dat het echt helder is en vul waar nodig aan. Je kunt de onderstaande tekst als leidraad gebruiken:

*Tijdens de vorige sessies hebben we stap 1 en 2 van het sociale informatieverwerkingsmodel besproken. Vandaag gaan we het ook weer hebben over deze twee stappen, **wat gebeurt er?** en **wat betekent dit?** (wijs wat gebeurt er? en wat betekent dit? aan). Vandaag wordt er dieper in gegaan op "hostile attribution bias". Als je veel negatieve dingen hebt meegemaakt in je leven, zoals veel agressie, dan kan je sneller de neiging hebben om gedrag van anderen als agressief te zien. Dat beschermt je, omdat je daardoor op je hoede bent, maar zit ook soms in de weg. Het kan namelijk zijn dat je zelf agressief gaat reageren, terwijl de ander iets niet agressief bedoelt. Daarom is het belangrijk te leren dat er verschillende niveaus van agressie zijn en dat je leert deze beter in te schatten.*

Stel de deelnemer de volgende vragen:

- Heb jij wel eens te horen gekregen dat je (te) heftig reageert? Zo ja, herkende je dat ook?
- Heb je het idee dat je agressie van anderen wel eens verkeerd (te groot/heftig) inschat?

Leg uit:

- Vandaag gaan we kijken hoe goed je agressie van andere mensen, in dit geval avatars, kunt inschatten.
- Er zullen avatars op je afkomen die verschillende niveaus van agressie laten zien. Aan jou wordt gevraagd welk niveau dit is.
- Leg de deelnemer uit dat er verschillende niveaus van agressie zijn:
 - Niveau 1 // Niet agressief – neutraal, normaal gedrag
 - Niveau 2 // Klein beetje agressief – wat geïrriteerd, geprikkeld
 - Niveau 3 // Matig agressief – woorden en gedrag beginnen vervelend te worden
 - Niveau 4 // Echt agressief – beledigend, dreigend in woorden en gedrag, gaat echt te ver

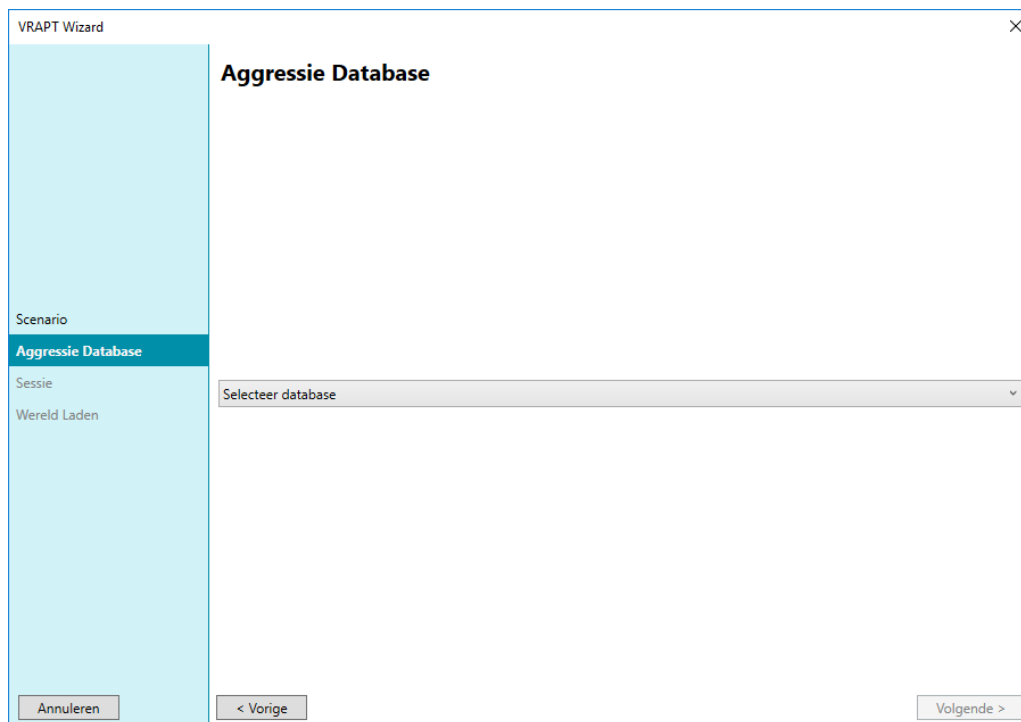
DOELEN VAN SESSIE 4

- Begrijpen dat het voor je agressiehantering belangrijk is om agressie van anderen goed in te schatten;
- Beter leren inschatten van agressie van anderen.

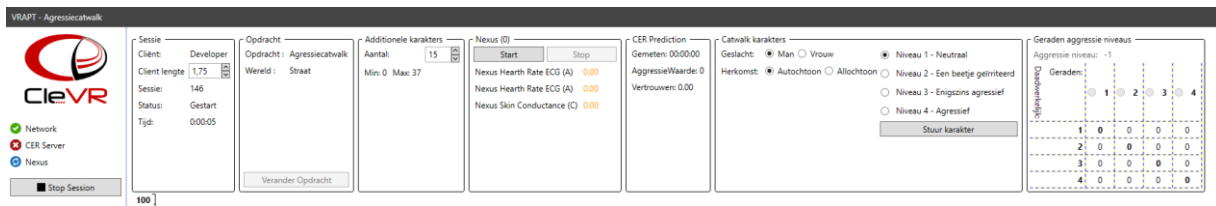
20 min.

OPDRACHT: AGRESSIECATWALK

- Start het VR-programma.
- **LET OP:** Sessienummers verspringen automatisch, dus deze niet aanpassen!!
- Klik de opdracht "Agressiecatwalk en omgaan met uitlokking/uitdaging" aan, selecteer vervolgens **de database**.



- Vraag de deelnemer om de verschillende niveaus van agressie (1 t/m 4) te benoemen. Indien het duidelijk is dan kan de deelnemer de Oculus en de koptelefoon opzetten.
- Instrueer de deelnemer dat hij het niveau van de agressie moet aangeven van 1 (niet agressief) tot en met 4 (echt agressief).
- Klik op "Start Session", in de afbeelding op de volgende pagina is dit de knop "Stop Session".



- Eerst oefen je een viertal karakters met de deelnemer.
Selecteer op de interface
 1. Geslacht van de avatar – man of vrouw;
 2. Herkomst van de avatar – autochtoon of allochtoon;
 3. Het level van agressie op een schaal van 1 tot en met 4;
 4. "Stuur karakter";
 5. Laat de deelnemer een cijfer noemen van 1 tot en met 4 en selecteer dit bij "Geraden agressie niveau", geef de deelnemer feedback op zijn antwoord;
 6. Herhaal dit in totaal 4x.
- Blijf daarna karakters de catwalk opsturen, klik het gegeven antwoord aan op de interface, maar geef **geen** feedback tussendoor. Het is wel aan te raden om als trainer aantekeningen te maken in de tabel in het werkboek.
- Stop na 15 karakters en evalueer de scores van de deelnemer. **NB** vermoedelijk maakt iedere deelnemer ook wel eens een fout. Goed om ook stil te staan bij het feit dat dit in het echte leven ook kan gebeuren. Je kan nooit helemaal met zekerheid afgaan op wat je hoort of ziet.
- Na de bespreking mag de deelnemer nog een keer 15 karakters oefenen. Indien gewenst kun je dit blijven herhalen.

10 min.

EVALUATIE SESSIE 4

- Wat vond de deelnemer van deze opdracht?
- Wat ging er goed?
- Waar had hij moeite mee?
- Hoe heeft hij het ervaren qua spanning? Voelt hij dat hij reageert op de agressie van de avatars? Zo ja, hoe dan?
- Met welk(e) niveau(s) van agressie maakte hij de meeste fouten?

- Maak samen de koppeling naar het SIV-model en de leerdoelen uit sessie 2: (hoe) is hier aan gewerkt? Een conclusie kan ook zijn dat iemand er niet heel goed in is dit in te schatten. Dat is nuttig als je dit van jezelf weet (bespreek ook waarom).
- Moeten de leerdoelen worden aangescherpt?

TOEPASSING

Vraag de deelnemer om bij medepatiënten / op de afdeling te kijken of hij een of meerdere niveaus van agressief gedrag kan herkennen.

SESSIE 5 – VROEGE INFORMATIEVERWERKING (DEEL IV)

OPTIONEEL

VOORBEREIDING

- ✓ Doorlezen protocol sessie 5
- ✓ Bekijk de resultaten van de vorige sessies en kies een (of meerdere) opdracht(en) uit om in deze sessie mee te werken.
- ✓ **LET OP:** Indien je als trainer inschat dat alle voorgaande opdrachten goed doorlopen zijn en de deelnemer geen baat heeft bij extra herhaling of oefening, ga dan door met sessie 6.
! Vergeet niet dit te noteren in het werkboek.

10 min.

INTRODUCTIE SESSIE 5

Start de sessie met een terugblik op de vorige sessie:

- Is de deelnemer nog met de vorige sessie bezig geweest?
- Heeft hij bijzonderheden relevant voor VRAPT meegemaakt op de afdeling of elders in de kliniek?
- Vraag de deelnemer of hij nog bezig is geweest met de toepassing, namelijk bij medepatiënten te kijken of hij een of meerdere niveaus van agressief gedrag heeft waargenomen. Vraag de deelnemer naar de situatie(s); vraag hem dan waarom hij de agressie van de medepatiënt(en) met cijfer X beoordeelt en niet met cijfer Y?
 - **Let op** of de deelnemer hierbij verbale en niet-verbale aspecten meeweegt.

Deze sessie wordt gebruikt om terug te kijken op de eerste vier sessies.

Neem het SIV-model er weer bij en vraag de deelnemer of hij het SIV-model uit kan leggen. Zorg dan wel dat het echt helder is en vul waar nodig aan. Indien dit goed gaat, dan hoeft het model niet iedere keer volledig herhaald te worden. Let wel op dat je telkens bespreekt welke stappen uit het model in de sessie van die dag aan de orde komen. Onderstaande tekst is als leidraad te gebruiken:

*In de eerste sessies hebben we ingezoomd op de eerste twee stappen uit het SIV-model: **wat gebeurt er?** en **wat betekent dit?** (wijs wat gebeurt er? en wat betekent dit? aan). Je hebt geoefend en geleerd dat het belangrijk is om gezichtsemoties van anderen te herkennen, het goed inschatten van emoties zorgt ervoor dat je beter kunt reageren en minder conflicten krijgt.*

Daarnaast hebben we een oefening gedaan om te kijken hoe goed je positieve en negatieve gezichtsemoties kunt onderscheiden. Het is belangrijk dat je leert om emoties niet te snel als te positief of negatief te beoordelen, zodat je gepast kunt reageren. In de vorige sessie is er geoefend met het herkennen van verschillende niveaus van agressie. Dat is belangrijk omdat je door ervaringen in het verleden misschien geneigd bent agressief gedrag heftiger in te schatten dan dat het in werkelijkheid is, waardoor je de kans hebt om te heftig te reageren, wat weer conflicten kan veroorzaken.

Vraag de deelnemer:

- Waren er opdrachten bij die je bijzonder spannend of vervelend vond? Welke opdracht(en) was/waren dat?

Leg uit:

- *Vandaag is er ruimte om een opdracht uit een van de vorige sessies te herhalen.*
- *Zo kan er nog een keer geoefend worden met: emotieherkenning, emoties onderscheiden en/of de agressiecatwalk.*
- **NB** als je eerder een sessie niet goed kon afmaken, dan is het de bedoeling dat je dat nu doet.
- Als deelnemer het niet nuttig vindt om te herhalen en jij wel, dan kies je een opdracht. Wel toelichten aan deelnemer waarom je deze herhaling nuttig vindt. Als je dit ook niet vindt, dan ga je of stoppen voor vandaag, of door met sessie 6.
- Blader vervolgens terug naar de instructies van die sessie en voer de opdracht uit zoals in dit protocol beschreven staat.

DOELEN VAN SESSIE 5

- De geleerde vaardigheden evalueren en opdrachten herhalen zodat de deelnemer de verschillende onderdelen van de training ook echt onder de knie krijgt.

EVALUATIE SESSIE 5

- Welke opdracht / sessie is herhaald?
- Wat vond de deelnemer van deze opdracht?

10 min.

- Wat ging er goed?
- Waar had hij moeite mee?
- Hoe heeft hij het ervaren qua spanning? Voelt hij dat hij reageert op de agressie van de avatars?
Zo ja, hoe dan?
- Maak samen de koppeling naar SIV-model en de leerdoelen uit sessie 2: (hoe) is hier aan gewerkt? Sta ook stil bij zwakke/kwetsbare kanten van deelnemer en waarom het belangrijk is hier oog voor te hebben/ rekening mee te houden.
- Moeten de leerdoelen worden aangescherpt?

SESSIE 6 – LATE INFORMATIEVERWERKING (DEEL I)

VOORBEREIDING

- ✓ Doorlezen protocol sessie 6.
- ✓ Onderdeel welk doel wil ik bereiken? uit SIV-model nogmaals bestuderen.
- ✓ Bekwaam zijn met het gebruik van Nexus apparatuur; goed oriënteren waar de elektroden aangebracht moeten worden en welke kabels er aangesloten moeten worden.
- ✓ Nexus en koptelefoon klaarzetten; deze worden beide in sessie 6 gebruikt.

INFORMATIE VOOR TRAINERS OVER FYSIOLOGISCHE METINGEN

Vanaf sessie 6 worden er fysiologische metingen gedaan, dit zijn hartslag (HR) en huidgeleiding (GSR). De gemiddelde hartslag verschilt van persoon tot persoon, maar is meestal tussen 60 en de 100. Het zegt niet veel als iemand een hogere of lagere hartslag heeft. Het gaat vooral om 1) verandering ten opzichte van baseline en 2) veranderingen tijdens de sessie / het scenario. In VRAPT worden deze gegevens gemeten om te kijken of er aanwijzingen zijn voor lichamelijke spanning. Hierbij is het de bedoeling dat je als trainer vooral naar de trend kijkt. Als je hartslag ineens 2x zo snel of langzaam is, dan is het waarschijnlijk gewoon verkeerd gemeten. De hartslag is vooral betrouwbaar als deze tussen de 60 en 140 zit (daarbuiten meestal meetfout). Als je bijvoorbeeld wild beweegt, mist het apparaat soms een hartslag, en lijkt er ineens een hoge piek (snelle hartslag) of juist een hele langzame hartslag. Het is dan waarschijnlijk dat het om een meetfout gaat. Over zweetreactie (GSR) kun je niet veel zeggen over de waarde zelf. Er is namelijk geen “normale” baseline. Het gaat ook hierbij vooral om de wisselingen van een persoon, idem als bij hartslag: 1) verandering ten opzichte van baseline en 2) veranderingen tijdens de sessie / het scenario.

Het is belangrijk om te weten dat deze fysiologische data niet heel betrouwbaar is, doordat er meetfouten kunnen ontstaan (zoals hierboven omschreven). In VRAPT wordt de fysiologische data dan ook enkel gebruikt om deelnemers inzicht te geven in hun eigen (mogelijke) lichamelijke stressreactie. Het gaat erom dat je de opvallende patronen (stijgingen of dalingen) probeert te identificeren. Bijvoorbeeld: een deelnemer geeft aan dat hij geen spanning ervaart, terwijl je wel een stijging ziet in hartslag of huidgeleiding, dan kun je dit bespreekbaar maken. Zo help je de deelnemer om meer inzicht te krijgen in zijn lichamelijke stressreacties die hij wel of niet ervaart en hoe hij deze ervaart.

NB voor het wetenschappelijk onderzoek wordt de ruwe fysiologische data gebruikt. Deze kan meer betrouwbaar gebruikt worden, omdat we daar beter rekening kunnen houden met de meetfouten en ook de hartritmevariabiliteit nauwkeurig kunnen bepalen. Het is daarom essentieel om niet te vergeten iedere sessie een basismeting te doen en de subjectieve spanning goed bij te houden in het werkboek.

25 min.

INTRODUCTIE SESSIE 6

Start de sessie met een terugblik op de vorige sessie:

- Is de deelnemer nog met de vorige sessie bezig geweest?
- Heeft hij bijzonderheden relevant voor VRAPT meegemaakt op de afdeling of elders in de kliniek?
- Vraag of de deelnemer nog bezig geweest is met de toepassing: is er een agressieve situatie op de afdeling geweest? Zo ja, vraag de deelnemer naar de verschillende onderdelen: herkennen van emoties in het gezicht en het herkennen van verschillende niveaus van agressie.

In deze sessie ligt de focus op lichamelijke reacties wanneer je agressief bejegend wordt.

Neem het SIV-model er weer bij en vraag de deelnemer of hij het SIV-model uit kan leggen. Als dat lukt, vul je aan; als dat niet lukt, leg je het opnieuw uit. Dit om het voor sommige deelnemers niet te eenvoudig te maken en ook om in te schatten of deelnemers het model echt gaan begrijpen. Je kan dit bij sommige patiënten ook aan hen vragen, maar zorg dan wel dat het echt helder is en vul waar nodig aan. Onderstaande tekst is als leidraad te gebruiken:

*De derde stap uit het SIV-model is: **welk doel wil ik bereiken?** (wijs welk doel wil ik bereiken? aan). Gaat het om het doel dat je in een bepaalde situatie wilt bereiken. Dit wordt beïnvloed door emoties en lichamelijke spanning op dat moment. Plus, ervaringen uit het verleden hebben hier ook invloed op. Wanneer je heftige emoties ervaart, dan merk je dit vaak ook aan je lichamelijke spanning. Bijvoorbeeld: iemand voelt zich gespannen omdat hij eerder die dag uitgescholden is door een ander persoon. Door de spanning die hij lichamelijk ervaart zoals hoge hartslag, zweten, snellere ademhaling, reageert hij kort en geïrriteerd.*

Leg uit:

- *Wanneer je heftige emoties ervaart, zal je dit ook vaak merken aan je lichamelijke reactie. Namelijk: je lichaam wordt alert, maakt zich klaar voor actie, vluchten of vechten. Hartslag gaat*

omhoog, ademhaling versnelt, spieren spannen zich aan, je gaat wat meer zweten. Waarom? Dit is nuttig, want als er gevaar is moet je in actie kunnen komen. Maar het kan ook gebeuren als het niet nodig is, of te snel, of te heftig. Vooral als je vaak agressie hebt meegemaakt, of als je emoties/gedrag van anderen niet goed inschat, kan je lichaamsreactie doorschieten. En dan is het moeilijk om NIET in actie te komen. Als je wilt leren beter om te gaan met agressie, moet je goed weten welke signalen je lichaam geeft bij agressie van anderen, welke gevolgen dat heeft en hoe je er controle over kunt krijgen.

Leg hier een link met de leefgroep en vraag de deelnemer:

- *Ben je betrokken geweest in een situatie waarin iemand je uit probeerde te dagen? Wat deed het met je lichaam (hartslag, zweten, ...). Hoe ben je hier dan mee omgegaan?*
- Indien de deelnemer zelf geen voorbeelden kan bedenken, help hem dan op weg door bijvoorbeeld te zeggen: *Je hartslag gaat omhoog, je ademhaling versnelt, je spieren spannen aan, je krijgt zweethanden, enzovoort.* Geef indien mogelijk ook een eigen (niet te persoonlijk) voorbeeld.

Noteer in het werkboek welke lichamelijke reacties de deelnemer ervaart wanneer hij gespannen is

INTRODUCER FYSIOLOGISCHE METINGEN AAN DE DEELNEMER

Leg uit:

- In de volgende sessies gaan we jouw lichamelijke reacties meten.
 - Daarnaast vragen we je om zelf een inschatting te maken van je maximale lichamelijke spanning op een schaal van 0 tot 100.
 - *We gaan je hartslag meten door deze stickers op je borst te plakken [Laat ECG stickers zien] en daarnaast gaan we meten hoeveel je gaat zweten, door deze bandjes om je wijs- en ringvinger te plaatsen [Laat GSR-apparatuur zien].*
 - Vraag aan de deelnemer of hij hier vooraf nog vragen over heeft?
 - Wanneer de deelnemer geen vragen meer heeft dan kun je Nexus-4/10 gereedmaken.
-

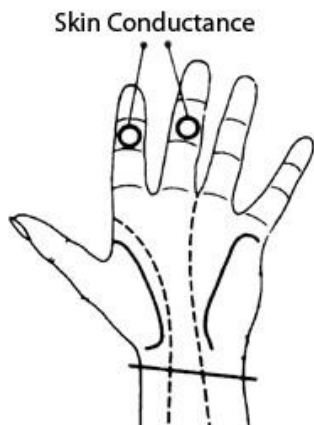
BASISMETING LICHAAMELIJKE STRESS

Leg uit dat tijdens deze meting de lichamelijke stress wordt gemeten door middel van het meten van de hartslag en de zweetgeleiding via sensoren die respectievelijk op de borst worden geplakt en op de vingers worden geplaatst. Vertel dat de deelnemer hier niets van merkt.

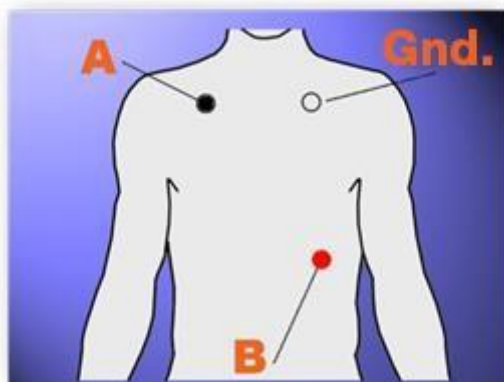
Doe een meting van vijf minuten terwijl de deelnemer rustig in een stoel zit. Bewegingen en praten beïnvloedt namelijk ook de meting!

Stappen basismeting Nexus-4/10:

- ❖ Vraag de deelnemer of hij links- of rechtshandig is (*en noteer in het werkboek*); de meetapparatuur moet allemaal worden aangesloten op de **NIET** dominante hand.
- ❖ Sluit een van de huidgeleidingssensoren aan op de middelvinger, op het middelste vingerkootje. Dit kan het best een beetje strak, om schuiven van de sensor te voorkomen.
- ❖ Sluit de andere sensor aan op de wijsvinger, ook op het middelste vingerkootje, zie onderstaande afbeelding. Het is belangrijk dat beide sensoren aan de onderkant van de vinger zitten.



- ❖ Plak de ECG sensoren op de borstkast zoals aangegeven op deze afbeelding.



Nexus-4/10

- **Poort Gnd.** Ground
- **Poort A&B** ECG (zwarte uiteinde kabel vastmaken aan elektrode A; rode uiteinde van kabel vastmaken aan elektrode B, zie afbeelding hierboven)
- **Poort C** GSR



- ❖ Zet de Nexus aan.
- ❖ Start VRAPT, ga naar de opdracht: "Agressiecatwalk" en klik op "Start Session" en controleer of de grafieken van de hartslag en huidgeleiding beginnen te lopen. Het komt een enkele keer voor dat het niet lukt om de hartslag of de zweetgeleiding te meten.

Let op! De VR-bril niet opzetten tijdens deze basismeting.

- ❖ Laat de deelnemer vijf minuten rustig in de stoel zitten.
- ❖ Stop de meting na vijf minuten → "StopSession".
- ❖ Laat de meetapparatuur zitten.

Voor de trainer – Grafieken met fysiologische data terughalen gaat als volgt:

- Op de desktop van de *therapist pc* staat een map genaamd: 'session logs'
Let op: beide pc's moeten aanstaan om het mapje te kunnen openen!
- De volgende data kun je dan zien:
 - Foto hartslag (*datum*-HR.PNG)
 - Foto huidgeleiding (*datum*-GSR.PNG)

DOELEN VAN SESSIE 6

- Signalen van je eigen lichaam beter aanvoelen bij boosheid / agressie wanneer je niet reageert.
- Signalen van je eigen lichaam beter aanvoelen bij boosheid / agressie wanneer je mag reageren zoals je wilt.
- Verbeteren van vaardigheden om lichamelijke spanning af te laten nemen en rustig te blijven.

INTRODUCTIE OPDRACHT: ERVAREN WAT UITLOKKING/UITDAGING MET LICHAAM DOET (DEEL 1)

- *In deze opdracht ga je ervaren wat het met je lichaam doet wanneer je agressief benaderd wordt door iemand, in dit geval een avatar.*
- *In de opdracht met de agressiecatwalk heb je gezien dat er verschillende niveaus van agressie zijn.*
- *In deze eerste opdracht is het de bedoeling dat je probeert uitlokking/uitdaging te verdragen zonder iets te zeggen of te doen.*

15 min.

OPDRACHT: AGRESSIECATWALK VOOR "ERVAREN WAT UITLOKKING/UITDAGING MET JE LICHAAM DOET (DEEL 1)"

- Start het VR-programma.
- **LET OP:** Sessienummers verspringen automatisch, dus deze niet aanpassen!!
- Klik op "Agressiecatwalk".
- Help de deelnemer met het opzetten van de Oculus en de koptelefoon.

The screenshot shows the VRAPT - Aggressiecatwalk interface. It includes a sidebar with the CleVR logo and status indicators for Network, CER Server, and Nexus. The main area is divided into several panels: Session (Client: Developer, Client length: 175, Sessie: 146, Status: Gestart, Tijd: 0:00:05), Opdracht (Opdracht: Agressiecatwalk, Wereld: Straat), Additionele karakters (Aantal: 15, Min: 0, Max: 37), Nexus (Nexus (0) with Start/Stop buttons, and various physiological data like Heart Rate ECG and Skin Conductance), CER Prediction (Gemeten: 00:00:00, Aggressiewaarde: 0, Vertrouwen: 0.00), Catwalk karakters (Geslacht: Man/Vrouw, Herkomst: Autochtoon/Allochtoon, and aggression levels: Niveau 1 - Neutraal, Niveau 2 - Een beetje geïrriteerd, Niveau 3 - Enigszins agressief, Niveau 4 - Agressief), and a table for Geraden agressie niveau.

Geraden	1	2	3	4
1	0	0	0	0
2	0	0	0	0
3	0	0	0	0
4	0	0	0	0

Selecteer op de interface

1. Geslacht van de avatar – man of vrouw;
 2. Herkomst van de avatar – autochtoon of allochtoon;
 3. Start met neutraal;
 4. “Stuur karakter”;
 5. Herhaal het bovenstaande een aantal keer en selecteer vervolgens niveau 2, herhaal dit ook een aantal keer. Selecteer vervolgens niveau 3 enzovoort totdat alle vier de niveaus herhaaldelijk op de catwalk zijn geweest.
- Stop de sessie, laat de deelnemer de bril afzetten en vraag de deelnemer:

Hoe hoog was je maximale spanning tijdens deze opdracht op een schaal van 0 tot 100?

0 = helemaal geen spanning en 100 = extreme spanning / kan niet hoger

Noteer het antwoord direct in het werkboek!

- Vraag de deelnemer: *Wat voelde je in lichaam? Wat zijn normaal dingen die je merkt in je lichaam als je gespannen bent, voelde dat nu? Voelde je dat je hartslag sneller ging of dat je ging zweten?*
- Geef de deelnemer feedback aan de hand van de grafieken. Met andere woorden, waren er opvallende stijgingen in hartslag (HR) of zweten (GSR)?
Bijvoorbeeld: *"ik zag dat je hartslag omhoog ging, voelde jij dat zelf ook? Herken je dat uit andere situatie?"* Of: *"jouw hartslag veranderde eigenlijk helemaal niet zo. Herken je dat je weinig lichamelijke reacties hebt op agressieve situaties?"*
- **Leg uit** dat ook wanneer je niet reageert en probeert rustig te blijven, de uitlokking/uitdaging wel degelijk iets met je lichaam kan doen.
 - ➔ Het kan ook zijn dat het niets met iemand doet. Zoals het SIV-model laat zien zijn er veel aspecten van agressie. Mensen zijn kwetsbaar voor agressie op verschillende onderdelen. De één vooral omdat hij emoties verkeerd inschat, de ander omdat zijn lichamelijke reactie heel sterk is, een derde omdat hij de vaardigheden niet heeft om in een situatie goed te reageren. Het is helemaal niet erg, en dus ook niet te verwachten, dat iemand bij sommige

oefeningen geen problemen heeft. Mocht de deelnemer geen lichamelijke reacties hebben, dan zou dit een indicatie kunnen zijn dat de deelnemer het niet goed herkent wanneer zijn spanning oploopt. De volgende vragen kun je de deelnemer stellen: *Herken je het dat je lichamelijk vrij rustig blijft in spannende situaties? Of komt het omdat deze oefening niet zo spannend voor je is?*

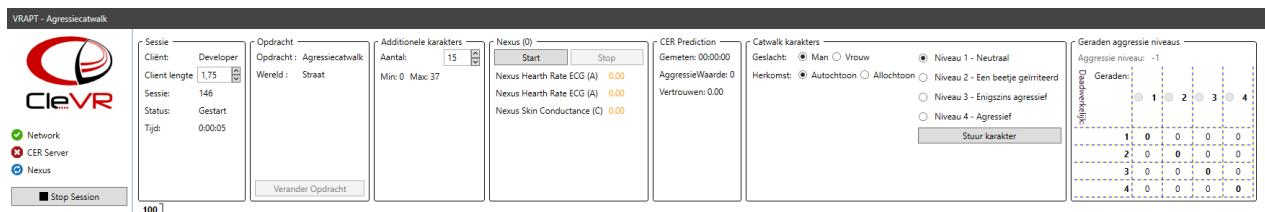
INTRODUCTIE OPDRACHT: ERVAREN WAT UITLOKKING/UITDAGING MET LICHAAM DOET (DEEL 2)

- *Zojuist heb je ervaren wat uitlokking/uitdaging met je lichaam doet terwijl je niet reageert.*
- *In deze opdracht mag je reageren zoals je normaal zou willen reageren, houd je vooral niet in!*
- ! Om ervoor te zorgen dat deelnemers echt los durven te gaan, oefen dit eerst zonder VR. Hoe reageert hij op uitdaging door een ander? Schreeuwen, wilde gebaren met armen, enzovoort? Geef zelf ook voorbeelden en doe ook wat voor, zodat de deelnemer zich vrij voelt om zichzelf te laten gaan tijdens deze opdracht.

OPDRACHT: AGRESSIECATWALK VOOR "ERVAREN WAT UITLOKKING/UITDAGING MET JE LICHAAM DOET (DEEL 2)"

15 min.

- Start het VR-programma.
- **LET OP:** Sessienummers verspringen automatisch, dus deze niet aanpassen!!
- Klik op "Agressiecatwalk".
- Help de deelnemer met het opzetten van de Oculus en de koptelefoon



Selecteer op de interface

1. Geslacht van de avatar – man of vrouw;
2. Herkomst van de avatar – autochtoon of allochtoon;
3. Start met neutraal;
4. “Stuur karakter”;
5. Herhaal het bovenstaande een aantal keer en selecteer vervolgens niveau 2, herhaal dit ook een aantal keer. Selecteer vervolgens niveau 3 enzovoort totdat alle vier de niveaus herhaaldelijk op de catwalk zijn geweest.

- Stop de sessie, laat de deelnemer de bril afzetten en vraag de deelnemer:

Hoe hoog was je maximale spanning tijdens deze opdracht op een schaal van 0 tot 100?

0 = helemaal geen spanning en 100 = extreme spanning / kan niet hoger

Noteer het antwoord direct in het werkboek!

- Vraag de deelnemer: *Wat voelde je in lichaam? Wat zijn normaal dingen die je merkt in je lichaam als je gespannen bent, voelde dat nu? Voelde je dat je hartslag sneller ging of dat je ging zweten?*
- Geef de deelnemer feedback aan de hand van de grafieken. Met andere woorden, waren er opvallende stijgingen in hartslag (HR) of zweten (GSR)?

Bijvoorbeeld: *"ik zag dat je hartslag omhoog ging, voelde jij dat zelf ook? Herken je dat uit andere situatie?"* Of: *"jouw hartslag veranderde eigenlijk helemaal niet zo. Herken je dat je weinig lichamelijke reacties hebt op agressieve situaties?"*

- **Leg uit** dat ook wanneer je niet reageert en probeert rustig te blijven, de uitlokking/uitdaging wel degelijk iets met je lichaam kan doen.

➔ Het kan ook zijn dat het niets met iemand doet. Zoals het SIV-model laat zien zijn er veel aspecten van agressie. Mensen zijn kwetsbaar voor agressie op verschillende onderdelen. De één vooral omdat hij emoties verkeerd inschat, de ander omdat zijn lichamelijke reactie heel sterk is, een derde omdat hij de vaardigheden niet heeft om in een situatie goed te reageren. Het is helemaal niet erg, en dus ook niet te verwachten, dat iemand bij sommige oefeningen geen problemen heeft. Mocht de deelnemer geen lichamelijke reacties hebben,

dan zou dit een indicatie kunnen zijn dat de deelnemer het niet goed herkent wanneer zijn spanning oploopt. De volgende vragen kun je de deelnemer stellen: *Herken je het dat je lichamelijk vrij rustig blijft in spannende situaties? Of komt het omdat deze oefening niet zo spannend voor je is?*

10 min.

EVALUATIE SESSIE 6

- Wat vond de deelnemer van deze opdrachten?
- Wat ging er goed?
- Waar had hij moeite mee?
- Hoe heeft hij het ervaren qua spanning? Voelt hij dat hij reageert op de agressie van de avatars? Zo ja, hoe dan?
- Maak samen de koppeling naar SIV-model en de leerdoelen uit sessie 2: (hoe) is hier aan gewerkt? Sta ook stil bij zwakke/kwetsbare kanten van deelnemer en waarom het belangrijk is hier oog voor te hebben/ rekening mee te houden.
- Moeten de leerdoelen worden aangescherpt?
- Lukt het de deelnemer om zijn spanning goed in te schatten op een schaal van 0 – 100? Bespreek ook waarom dit relevant is, ook wanneer dit moeilijk blijkt.

TOEPASSING

Vraag de deelnemer om deze week extra alert te zijn op zijn lichamelijke spanning. Zijn er situaties waarbij hij meer spanning ervaart?

SESSIE 7 – LATE INFORMATIEVERWERKING (DEEL II)

VOORBEREIDING

- ✓ Doorlezen protocol sessie 7
- ✓ Goed bestuderen van de verschillende manieren die in deze sessie aan bod komen
- ✓ Onderdeel welk doel wil ik bereiken? uit SIV-model nogmaals bestuderen
- ✓ Formuleer alvast opmerkingen of vragen die de deelnemer vervelend en/of frustrerend zal vinden
- ✓ Nexus en microfoon klaarzetten, zie pagina 20 voor de juiste instellingen van de microfoon; deze worden beiden in sessie 7 gebruikt
- ✓ **Clipmicrofoon voor de deelnemer klaarleggen!**
- ✓ **Niet vergeten: boxen uitzetten voordat je begint! Geluid gaat via oordopjes en oorschelpen**

15 min.

INTRODUCTIE SESSIE 7

Start de sessie met een terugblik op de vorige sessie:

- Is de deelnemer nog met de vorige sessie bezig geweest?
- Heeft hij bijzonderheden relevant voor VRAPT meegemaakt op de afdeling of elders in de kliniek?
- Vraag de deelnemer of hij nog bezig geweest is met de toepassing: is de deelnemer deze week extra alert geweest op zijn lichamelijke spanning. Zijn er situaties waarbij hij meer spanning ervaart?

Leg uit:

- *In de vorige sessie werd er gekeken naar lichamelijke reacties wanneer je word uitgedaagd wordt en je niet mag reageren of juist mocht reageren zoals je het liefst zou willen reageren.*
- *In deze sessie worden er manieren besproken die zouden kunnen helpen om beter om te gaan met uitlokking/uitdaging door anderen. Vraag aan de deelnemer of hij zichzelf misschien een situatie*

voor de geest kan halen waarin hij uitgedaagd werd door iemand en vraag hem hoe hij dit toen heeft opgelost.

Indien de deelnemer zelf geen manieren kan benoemen, help hem dan op weg. Hieronder een aantal voorbeelden, deze staan ook in de “informatie VRAPT” die deelnemer in sessie 1 ontvangen hebben. Het is goed om de deelnemer alle onderstaande manieren te laten ervaren. Door de deelnemer zelf ingebrachte ideeën en/of eigen ideeën van de trainer kunnen hieraan worden toegevoegd.

- Negeren, maar wel helpende gedachten formuleren, zoals 'hij is het niet waard om me druk te maken'. Of denken: 'ik weet dat ik straks minder boos ben', of 'ik ben al veel verder dan hij want ik kan wel rustig blijven', of 'juist geen agressie laten zien is moeilijker dan mijn oude gedrag, het is dus knap als ik iets anders doe'.
- Als trainer kun je samen met de deelnemer nadenken over passende helpende gedachten. Het is belangrijk dat deze gedachten goed bij de persoon passen, omdat het anders niet nuttig is. Bijvoorbeeld: voor sommige deelnemers helpt het om zich te realiseren wat je kwijtraakt als je je helemaal laat gaan, zoals verlof, maar voor andere deelnemers geeft dit juist meer stress.
- Tot tien tellen en dan pas reageren.
- Proberen rustig te blijven door helpende gedachten en dan vanuit deze rust reageren.
- Je aandacht verplaatsen naar je ademhaling, doe eventueel een ademhalingsoefening, of je voeten in je schoenen voelen en op die manier rust bewaren en dan pas reageren.

Indien de deelnemer geen vragen meer heeft, dan kan de Nexus gereed worden gemaakt en kunnen de elektroden en kabels bevestigd worden.

Vergeet niet de basismeting lichamelijke stress: zie pagina 55 en 56

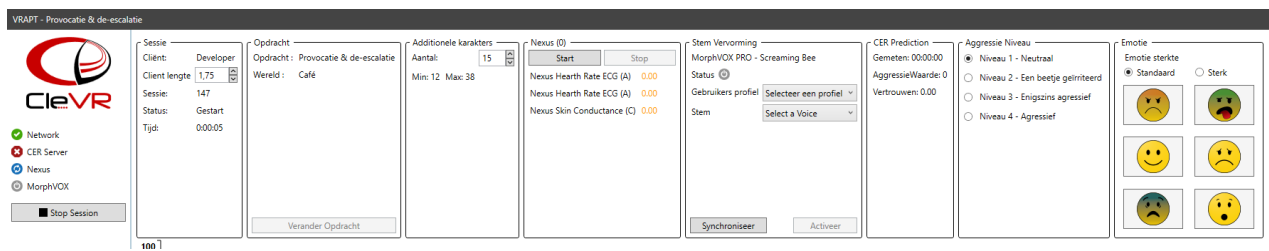
DOELEN VAN SESSIE 7

- Verbeteren van vaardigheden om lichamelijke spanning af te laten nemen.

20 min.

OPDRACHT: PROVOCATIE & DE-ESCALATIE

- Start het VR-programma.
- **LET OP:** Sessienummers verspringen automatisch, dus deze niet aanpassen!!
- Klik op “provocatie & de-escalatie” → **Let op:** Dit is andere oefening dan in voorgaande sessies!
- Help de deelnemer met het opzetten van de Oculus, de oordopjes, oorschelpen en bevestig de clipmicrofoon.



- Je komt dan op de interface. Zoals te zien is wordt hier gebruik gemaakt van stem vervorming. Daarnaast heb je rechts nog een aantal opties voor de avatars.

Op de interface kun je verschillende **emoties** selecteren die de avatar kan tonen:

Emoties: standaard of sterk	
* Boos	* Walging
* Blij	* Verdrietig
* Bang	* Verrast

- Moedig de deelnemer aan om tijdens de opdracht één van de zojuist besproken manieren en/of hulpmiddelen toe te passen tijdens de uitlokking/uitdaging.
Selecteer op de interface één van de vier agressie niveaus, de animaties zullen doorgaan op het geselecteerde niveau en via de microfoon kun je met de deelnemer communiceren. Gebruik hierbij de opmerkingen die je vooraf geformuleerd hebt. Gebruik de grafieken van de hartslag en huidgeleiding om te kijken wat er gebeurt. Indien de fysiologische metingen omlaag gaan, dan kan dat een teken zijn dat de gekozen manier werkt. Stop dan, vraag aan de deelnemer hoe het was, geef de deelnemer feedback en ga door met de volgende manier.

Let op: Ook als er weinig gebeurt na enkele minuten stoppen en volgende manier proberen. Wel enige tijd door gaan met agressieve uitspraken, zodat de deelnemer voldoende tijd heeft om te oefenen. Als je te snel stopt, is er de kans dat de spanning nog niet heeft kunnen oplopen en weer zakken.

Belangrijk! Niveau 1 is altijd neutraal, indien je niveau 1 selecteert blijven de lichaamsbewegingen van de avatar neutraal en kun je via de microfoon met de deelnemer communiceren.

- Stop de sessie, laat de deelnemer de bril afzetten en vraag de deelnemer:

Hoe hoog was je maximale spanning tijdens deze opdracht op een schaal van 0 tot 100?

0 = helemaal geen spanning en 100 = extreme spanning / kan niet hoger

Noteer het antwoord direct in het werkboek!

- Evaluer door samen te kijken naar de grafieken: ging de hartslag omhoog? En begon hij meer te zweten? Klopt dit met hoe de deelnemer het zelf voelde?
 - Hoe heeft de deelnemer de manier ervaren? Hielp het hem of juist niet?
 - Indien er geen vragen meer zijn, oefen dan dezelfde opdracht nog een keer maar laat de deelnemer een andere manier kiezen.
- Ga zo door totdat alle manieren minimaal 1x geoefend zijn.

Let op: vraag bij elke oefening ook spanning uit en noteer dit in het werkboek.

10 min.

EVALUATIE SESSIE 7

- Wat vond de deelnemer van deze opdrachten?
- Wat ging er goed? Welke manier werkte het beste voor de deelnemer?
- Waar had hij moeite mee?
- Hoe heeft hij het ervaren qua spanning? Voelt hij dat hij reageert op de agressie van de avatars? Zo ja, hoe dan? Zo niet, hoe kan dit misschien beter worden uitgelokt door trainer?

- Maak samen de koppeling naar SIV-model en de leerdoelen uit sessie 2: (hoe) is hier aan gewerkt? Als de conclusie is dat dit onderdeel moeilijk is voor de deelnemer, besteed hier dan ook aandacht aan. Waarom is dit relevant?
- Moeten de leerdoelen worden aangescherpt?

TOEPASSING

Kan de deelnemer situaties in de toekomst bedenken waarin deze manieren van pas zouden kunnen komen?

Stel dat er zich een vervelende situatie voordoet op de afdeling of elders in de kliniek, dan kan de deelnemer oefenen met de manieren om rustig te blijven.

SESSIE 8 – LATE INFORMATIEVERWERKING (DEEL III)

VOORBEREIDING

- ✓ Doorlezen protocol sessie 8.
- ✓ Terugblikken op sessie 7 en controleren of alle manieren / hulpmiddelen aan bod gekomen zijn, indien niet alles aan bod gekomen is, deze in sessie 8 eerst afronden.
- ✓ Onderdelen hoe zou ik kunnen reageren?, wat ga ik doen?, en reactie / gedrag uit SIV-model bestuderen.
- ✓ Nexus en microfoon klaarzetten, zie pagina 20 voor de juiste instellingen van de microfoon; deze worden beide in sessie 8 gebruikt.
- ✓ **Clipmicrofoon voor de deelnemer klaarleggen!**
- ✓ **Niet vergeten: boxen uitzetten voordat je begint! Geluid gaat via oordopjes en oorschelpen**

15 min.

INTRODUCTIE VAN SESSIE 8

Start de sessie met een terugblik op de vorige sessie:

- Is de deelnemer nog met de vorige sessie bezig geweest?
- Heeft hij bijzonderheden relevant voor VRAPT meegemaakt op de afdeling of elders in de kliniek?
- Vraag de deelnemer of hij nog bezig is geweest met de toepassing: is de deelnemer deze week extra alert geweest op zijn lichamelijke spanning? Zijn er situaties waarbij hij meer of juist minder spanning ervaart?

! Het kan zijn dat het in sessie 7 niet is gelukt om alle manieren en/of hulpmiddelen in de VR te oefenen, maak in dat geval eerst sessie 7 af. Ga na afronding van sessie 7 verder met onderstaande.

Neem het SIV-model er weer bij en vraag de deelnemer of hij het SIV-model uit kan leggen. Als dat lukt, vul je aan; als dat niet lukt, leg je het opnieuw uit. Dit om het voor sommige deelnemers niet te eenvoudig te maken en ook om in te schatten of deelnemers het model echt gaan begrijpen.

Je kan dit bij sommige patiënten ook aan hen vragen, maar zorg dan wel dat het echt helder is en vul waar nodig aan. Onderstaande tekst is als leidraad te gebruiken:

*De vierde, vijfde en zesde stap uit het SIV-model zijn: **hoe zou ik kunnen reageren?, wat ga ik doen?** en **reactie / gedrag** (wijs hoe zou ik kunnen reageren?, wat ga ik doen? en reactie / gedrag aan). Met hoe zou ik kunnen reageren om mijn gestelde doel te bereiken? bedoelen we het afwegen van verschillende reacties, hier hebben eerdere ervaringen en gekozen reacties invloed op. Bijvoorbeeld, als je in het verleden vaak dingen geregeld kreeg door je stem te verheffen, dan zal die reactie nu ook bij je opkomen.*

Bij de volgende stap, wat ga ik doen?, gaat het om de keuze die je maakt, hoe ga je reageren. In het zojuist genoemde voorbeeld besluit je nu om je stem te verheffen. (benoemen dat er ook andere opties zijn? maar minder logisch voelen wellicht?)

De laatste stap, reactie / gedrag, is je uiteindelijke reactie, oftewel je gedrag, in dit geval: stemverheffing.

Een ander voorbeeld (ook al in een eerdere sessie genoemd): wanneer iemand je iets weigert, kun je op verschillende manieren reageren. Zo kun je weglopen of ertegenin gaan en proberen om het toch voor elkaar te krijgen. Je ervaringen en eerdere reacties hebben invloed op de keuze die je maakt. Uiteindelijk maak je een keuze, zoals weglopen. Je loopt weg en daarmee is de cirkel rond.

DOELEN VAN SESSIE 8

- Beter reageren op de uitlokking/uitdaging van anderen (ondanks dat je wellicht emotioneel en/of lichamelijk gespannen bent).
- Leren en oefenen om anderen die agressief zijn rustiger te krijgen.
- Verbeteren van vaardigheden om lichamelijke spanning af te laten nemen.

INTRODUCTIE OPDRACHT: PROVOCATIE EN DE-ESCALATIE

Leg uit:

- *Ruzies zijn niet altijd te voorkomen en het zal wel eens gebeuren dat je gewild of ongewild betrokken raakt bij een incident, zowel in de kliniek als in de toekomst.*
- *In de vorige opdrachten is geoefend wat uitlokking/uitdaging met je lichaam doet. In deze opdracht staat oefenen met het verminderen van een agressief persoon centraal.*

- *In deze opdracht ligt de focus op het verminderen van agressie bij een ander persoon –in dit geval een agressieve avatar in de kroeg (gespeeld door de trainer). Het verminderen van agressie bij een ander persoon helpt je enerzijds om minder snel slachtoffer te worden en anderzijds om minder snel zelf de controle te verliezen.*
- *Vraag de deelnemer of hij een idee heeft hoe hij agressie bij een ander persoon kan verminderen?*

Als de deelnemer zelf geen suggesties heeft, help hem dan op weg:

- * Houd zelf je stemvolume laag.
- * Spreek op een rustig tempo.
- * Let op je ademhaling en lichaam.
- * Laat de ander uitpraten.
- * Toon begrip voor de boosheid van de ander.
- * Geef op rustige wijze de grens aan als een ander te ver gaat (bijvoorbeeld: "*ik begrijp dat je boos bent, maar ik vind het niet prettig dat je gaat schelden*").
- * Ga zelf niet gebaren en houd voldoende afstand van de ander.

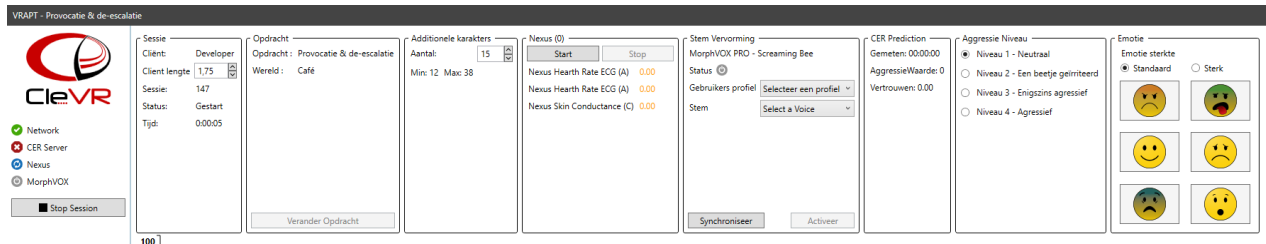
Als de deelnemer geen vragen meer heeft, dan kan de Nexus gereed worden gemaakt en kunnen de elektroden en kabels bevestigd worden.

Vergeet niet de basismeting lichamelijke stress: zie pagina 55 en 56

15 min. OPDRACHT: PROVOCATIE EN DE-ESCALATIE

- Start het VR-programma.
- **LET OP:** Sessienummers verspringen automatisch, dus deze niet aanpassen!!
- Klik op "provocatie en de-escalatie".

- Help de deelnemer met het opzetten van de Oculus, de oordopjes, oorschelpen en bevestig de clipmicrofoon.



- Je komt dan op de interface. Zoals te zien is wordt hier gebruik gemaakt van stem vervorming. Daarnaast heb je rechts nog een aantal opties voor de avatars.

Op de interface kun je verschillende **emoties** selecteren die de avatar kan tonen:

Emoties: standaard of sterk	
* Boos	* Walging
* Blij	* Verdrietig
* Bang	* Verrast

- Selecteer op de interface agressie niveau 4 (het hoogste niveau). De animaties zullen doorgaan op het geselecteerde niveau en via de microfoon kun je met de deelnemer communiceren.
- Als trainer ben je degene van wie de deelnemer de agressie moet verminderen. Je bent als trainer een agressief persoon in de kroeg, je kunt de onderstaande voorbeelden gebruiken:
 - Je bent boos omdat de deelnemer koffie over schoenen/kleren heeft gegooid.
 - Je bent boos op de deelnemer omdat hij je geduwd heeft.
 - Je bent boos op de deelnemer omdat hij naar je vriendin/vrouw zat te loeren.
 - Je herkent de deelnemer en vraagt boos/geïrriteerd: *"Hey, zit jij niet in die kliniek? Wat doe je hier in het café?"*
- Indien je vindt dat de deelnemer adequaat de-escaleert, dan kun je het level aanpassen naar beneden, indien je vindt dat de deelnemer niet adequaat de-escaleert, selecteer je nogmaals niveau 4 (het hoogste niveau). Gebruik hierbij de opmerkingen die je vooraf geformuleerd hebt.

Belangrijk! Niveau 1 is altijd neutraal, indien je niveau 1 selecteert, blijven de lichaamsbewegingen van de avatar neutraal en kun je via de microfoon met de deelnemer communiceren.

- Probeer samen met de deelnemer verschillende manieren uit en kijk wat werkt, maar probeer ook wat niet werkt. Als je als trainer vindt dat het goed gaat, dan kun je de agressie van de avatar af laten nemen door een lager agressie niveau te selecteren op de interface. Het is als trainer aan te raden om een beetje te variëren en het de deelnemer de ene keer iets makkelijker en de volgende keer iets moeilijker te maken. Als trainer kun je continu switchen tussen de vier verschillende niveaus die hierboven beschreven staan.
- Gebruik de grafieken van de hartslag en huidgeleiding om te kijken wat er gebeurt.
- Stop na 3 – 5 minuten, en vraag de deelnemer:

Hoe hoog was je maximale spanning tijdens deze opdracht op een schaal van 0 tot 100?

0 = helemaal geen spanning en 100 = extreme spanning / kan niet hoger

Noteer het antwoord direct in het werkboek!

- Geef de deelnemer feedback over de opdracht door naar de grafiek te kijken. Ging de hartslag omhoog? En begon hij te zweten? Had het verminderen van agressie invloed op zijn eigen agressie of niet?
- Herhaal deze opdracht meerdere keren, zodat alle verschillende manieren aan bod komen. Zorg hierbij ook dat je verschillend reageert. De ene keer kan je wat eerder rustig worden als avatar, zeker wanneer de deelnemer het goed doet. De andere keer kan je agressie wat langer laten aanhouden. Houd rekening met het optimale spanningsniveau van de deelnemer. Leg hiermee ook uit dat een juiste reactie niet altijd betekent dat de ander prettig reageert.

10 min.

EVALUATIE SESSIE 8

- Wat vond de deelnemer van deze opdracht?
- Wat ging er goed?
- Waar had hij moeite mee?

- Hoe heeft hij het ervaren qua spanning? Voelt hij dat hij reageert op de agressie van de avatars? Zo ja, hoe dan? Zo niet, heeft hij ideeën hoe dit beter kan worden uitgelokt door de trainer?
- Maak samen de koppeling naar SIV-model en de leerdoelen uit sessie 2: (hoe) is hier aan gewerkt? Als de conclusie is dat dit onderdeel moeilijk is voor de deelnemer, besteed hier dan ook aandacht aan. Waarom is dit relevant?
- Moeten de leerdoelen worden aangescherpt?

TOEPASSING

Kan de deelnemer situaties in de toekomst bedenken waarin deze manieren van pas zouden kunnen komen? Stel dat er zich een vervelende situatie voordoet op de afdeling of elders in de kliniek, dan kan de deelnemer oefenen met de manieren van rustig blijven en agressie te verminderen.

SESSIE 9 – LATE INFORMATIEVERWERKING (DEEL IV)

VOORBEREIDING

- ✓ Doorlezen protocol sessie 9.
- ✓ Goed bestuderen van de verschillende manieren die in deze sessie aan bod komen.
- ✓ Onderdelen hoe zou ik kunnen reageren?, wat ga ik doen?, en reactie / gedrag uit SIV-model bestuderen.
- ✓ Terugblikken op sessie 1 t/m 8 aan de hand van evaluatieformulieren per sessie.
- ✓ Het kan informatief zijn om ook bij de groepsleiding te informeren of zij veranderingen hebben gezien/gemerkt sinds de deelnemer gestart is met VRAPT.
- ✓ Formuleer alvast opmerkingen of vragen die de deelnemer vervelend en/of frustrerend zal vinden, of gebruik dezelfde opmerkingen uit sessie 7.
- ✓ Nexus en microfoon klaarzetten, zie pagina 20 voor de juiste instellingen van de microfoon; deze worden beide in sessie 9 gebruikt.
- ✓ **Clipmicrofoon voor de deelnemer klaarleggen!**
- ✓ **Niet vergeten: boxen uitzetten voordat je begint! Geluid gaat via oordopjes en oorschelpen**

20 min.

INTRODUCTIE SESSIE 9

Start de sessie met een terugblik op de vorige sessie:

- Is de deelnemer nog met de vorige sessie bezig geweest?
- Heeft hij bijzonderheden relevant voor VRAPT meegemaakt op de afdeling of elders in de kliniek?
- Vraag de deelnemer of hij nog bezig is geweest met de toepassing: is de deelnemer deze week extra alert geweest op zijn lichamelijke spanning. Zijn er situaties waarbij hij meer of juist minder spanning ervaart?

De helft van VRAPT zit erop en dit is een goed moment om terug te kijken op de eerste acht sessies.

- Vraag de deelnemer wat hij tot nu toe heeft geleerd? Dit kan gestructureerd worden door het per opdracht te bespreken: emotieherkenning, het snel herkennen van emoties, inschatten van niveaus van agressie, opdrachten over lichamelijke spanning en het verminderen van agressie.
- Neem de in sessie 2 geformuleerde SMART doelen uit het werkboek erbij en kijk welk doelen behaald zijn en aan welke doelen gewerkt kan worden. Daarnaast is er nu de mogelijkheid om leerdoelen aan te passen /aan te scherpen.
- Maak een koppeling naar de leefgroep en vraag de deelnemer of hij de voorbije weken in situaties is terecht gekomen op de leefgroep waarbij hij de onderdelen die hij getraind heeft, toe heeft kunnen passen? Zo ja, wat en wanneer? Zo nee, waarom niet? Ziet hij al oefenmogelijkheden voor de interactieve scenario's?

Vergeet niet de basismeting lichamelijke stress: zie pagina 55 en 56

INTRODUCTIE OPDRACHT: INTERACTIEVE SCENARIOS

Leg uit:

- *Van sessie 9 t/m 15 wordt er geoefend met interactieve scenario's. Per sessie is er ruimte voor ongeveer drie verschillende scenario's.*
- *Voor ieder rollenspel kunnen er verschillende opties worden geselecteerd. Zo kan ervoor gekozen worden om een andere virtuele omgeving (café, supermarkt, winkelstraat) of andere personen (mannen / vrouwen of autochtoon / allochtoon) uit te zoeken. Hiermee kun je variatie aanbrengen of hetzelfde rollenspel in een andere virtuele omgeving herhalen.*
- *De trainer kan variatie aanbrengen in het rollenspel, door meer of minder boosheid te laten zien; door sneller of minder snel in te gaan op interventies / manier die de deelnemer gebruikt.*

15 min.

INTRODUCTIE: SCENARIO – VOORDRINGEN

In dit interactieve scenario staat de deelnemer in een rij in de virtuele supermarkt. Wanneer hij bijna aan de beurt is kruipt er een avatar voor, deze rol wordt gespeeld door de trainer.

Virtuele omgeving	Geslacht en herkomst	Aantal avatars achtergrond
Supermarkt	Geslacht: man Herkomst: blank / gekleurd	15 → Indien de trainer wenst kan dit aantal naar beneden of boven aan worden gepast, dit dient te worden vermeld in het werkboek.

Leg uit:

*"De vierde, vijfde en zesde stap uit het SIV-model zijn: **hoe zou ik kunnen reageren?, wat ga ik doen? en reactie / gedrag** (wijs hoe zou ik kunnen reageren?, wat ga ik doen? en reactie / gedrag aan)."*

Vertel de deelnemer dat er iemand voor gaat kruipen terwijl hij in de rij staat aan de kassa en dat hij deze persoon aan moet spreken op zijn gedrag. Voordat je gaat starten met de Virtual Reality formuleer je samen met de deelnemer mogelijke reacties aan de hand van de onderstaande stappen.

Stap 1: hoe zou ik kunnen reageren? hiermee bedoelen we het afwegen van verschillende reacties, hier hebben eerdere ervaringen en gekozen reacties invloed op.

Laat de deelnemer voor hij start diverse reacties noteren die kan gebruiken wanneer er iemand voordringt.

Let erop dat er in ieder geval minstens drie verschillende reacties geformuleerd zijn: 1. Sub-assertief, 2. Assertief, 3. Agressief.

Indien de deelnemer zelf niet met voorbeelden komt help hem dan op weg met bijvoorbeeld: "iemand uitschelden".

Stap 2: wat ga ik doen? Hierbij gaat het om de keuze die je maakt, hoe ga je reageren.

Laat de deelnemer één reactie kiezen uit de reacties die hij bij stap 1 genoteerd heeft.

Indien de deelnemer zelf geen keuze maakt, kies dan een van de genoteerde reacties voor hem.

Stap 3: reactie / gedrag Dit is je uiteindelijke reactie, oftewel je gedrag. De zojuist bij stap 2 gekozen reactie.

! Herhaal in de bovenstaande stappen totdat alle reacties geoefend zijn in VR. De trainer kan de deelnemer laten zien welk effect de verschillende opties op hem hebben (door middel van reactie van de avatar) en tevens bespreken wat dit met hem doet.

Belangrijk: Geef de deelnemer voordat hij de VR-bril opzet de instructie om te kijken richting het karakter dat aan het afrekenen is. Indien de deelnemer dat niet doet, bestaat de mogelijkheid dat hij het voorkruipen niet ziet gebeuren, waardoor de essentie van dit scenario mogelijk gemist wordt.

Suggesties voor het virtuele rollenspel

Als trainer ben je vrij om te kiezen welke kant het scenario opgaat, dit heeft er ook mee te maken hoe je inschat dat de deelnemer zal reageren. Sommige deelnemers zullen bijvoorbeeld ook al uit hun slof schieten wanneer het scenario neutraal wordt gehouden, omdat dit wisselt per deelnemer. Onderstaand een aantal voorbeeldzinnen die je kunt gebruiken in het virtuele rollenspel, er kan gekozen worden voor passieve of agressieve(re) reacties, deze kunnen ook afgewisseld worden.

Passief	Agressief
<i>Wat is er aan de hand?</i>	<i>Wat sta je te kijken?</i>
<i>Sorry, ik heb maar één artikel om af te rekenen en ik heb haast</i>	<i>Wat doe je nu moeilijk, gek, ik heb maar één ding en bovendien heb ik haast</i>
<i>Ik had niet gezien dat jij ook in de rij stond, sorry!</i>	<i>Ja, ik zie ook wel dat jij in de rij staat, maar ik ga toch voor</i>
<i>Ik mag wel even voor, toch? Ik heb maar 1 artikel</i>	<i>Als ik jou was dan zou ik nu snel aan de kant gaan want ik sta hier nu en daarmee is het klaar</i>
<i>Mijn hond zit buiten in de kou te wachten, daarom heb ik haast</i>	<i>Doe nu maar niet zo moeilijk, je hebt me gehoord, ik ga voor, punt uit</i>

Hoe hoog was je maximale spanning tijdens deze opdracht op een schaal van 0 tot 100?

0 = helemaal geen spanning en 100 = extreme spanning / kan niet hoger

Noteer het antwoord direct in het werkboek!

OPDRACHT INTERACTIEVE SCENARIO'S

Vergeet niet de basismeting lichamelijke stress: zie pagina 55 en 56

- Start het VR-programma.
- **LET OP:** Sessienummers verspringen automatisch, dus deze niet aanpassen!!
- Klik op "Interactieve scenario's".
- Selecteer het scenario zoals aangegeven in het protocol, selecteer vervolgens ook de omgeving en de kenmerken van het karakter / de karakters zoals aangegeven in het protocol. De keuze van huidskleur is door de trainer zelf te bepalen.

The screenshot shows the 'VRAPT Wizard' window with the 'Scenario' tab selected. On the left, a sidebar lists 'Scenario', 'Karakters', 'Stem Vervormer', 'Sessie', and 'Wereld Laden'. The main area is titled 'Scenario' and contains three dropdown menus: 'Interactieve scenario's' (set to 'Interactieve scenario's'), 'Groepje' (set to 'Groepje'), and 'Straat' (set to 'Straat'). Below these is a list of options: 'Straat', 'Café', and 'Supermarkt'. A text box below the list states: 'het scenario gespeeld kan worden en welke andere keuzes er gemaakt kunnen worden.' Further down, a paragraph explains: 'In deze scenario's kan de trainer via de microfoon in de virtuele omgeving spreken met de deelnemer. Om dit zo realistisch mogelijk te maken, wordt er gebruik gemaakt van real time stemvervorming. Als man kun je een vrouwenstem selecteren en andersom.' At the bottom, there are three buttons: 'Annuleren', '< Vorige', and 'Volgende >'.

- Vervolgens kan er gekozen worden welke kenmerken het karakter heeft, ook dit staat aangegeven in het protocol. Bij sommige scenario's zijn er meerdere karkaters, selecteer dan voor alle karakters de gewenste kenmerken. Indien je een scenario herhaalt, dan kan er gekozen worden om de karakters van geslacht en of huidskleur te laten veranderen.

VRAPT Wizard

Karakters

Extra karakters: 15 Max: 36

Karakter 1

Geslacht: ☒ Man ☐ Vrouw

Herkomst: ☒ Autochtoon ☐ Allochtoon

Scenario

Karakters

Stem Vervormer

Sessie

Wereld Laden

Annuleren

< Vorige

Volgende >

VRAPT Wizard

Karakters

Extra karakters: 15 Max: 37

Karakter 1

Geslacht: ☒ Man ☐ Vrouw

Herkomst: ☒ Autochtoon ☐ Allochtoon

Karakter 2

Geslacht: ☒ Man ☐ Vrouw

Herkomst: ☒ Autochtoon ☐ Allochtoon

Karakter 3

Geslacht: ☒ Man ☐ Vrouw

Herkomst: ☒ Autochtoon ☐ Allochtoon

Scenario

Karakters

Stem Vervormer

Sessie

Wereld Laden

Annuleren

< Vorige

Volgende >

- Aanvullend kan er rechts boven nog gekozen worden voor het aantal extra karakters. Standaard zijn dit er 15, mocht je meer of minder karakters op de achtergrond willen, geef dat dan hier aan en klik vervolgens op "volgende".

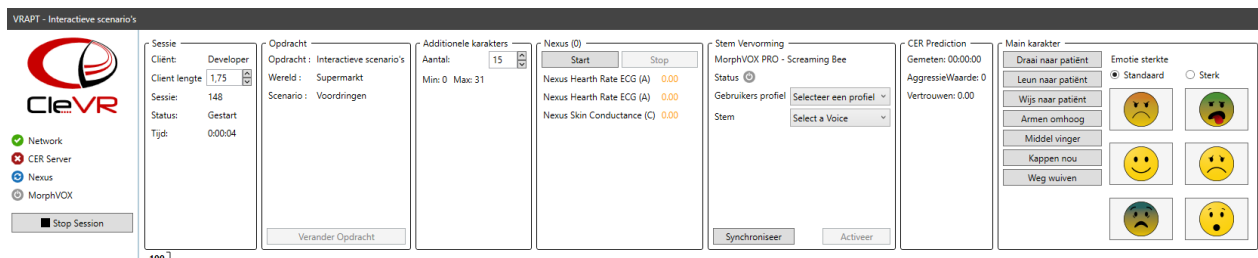
- Help de deelnemer met het opzetten van de Oculus, de oordopjes, oorschelpen en bevestig de clipmicrofoon.
- Je komt dan op de interface. Zoals te zien is wordt hier wederom gebruik gemaakt van stem vervorming. Daarnaast heb je rechts nog een aantal opties voor de avatars.

Op de interface kun je verschillende **emoties** selecteren die de avatar kan tonen:

Emoties: standaard of sterk	
* Boos	* Walging
* Blij	* Verdrietig
* Bang	* Verrast

Op de interface kun je verschillende **animaties** selecteren die de avatar kan tonen:

Specifieke animaties
* Draai naar patiënt
* Leun naar patiënt
* Wijs naar patiënt
* Armen omhoog
* Middelvinger
* Kappen nou
* Wegwuiven



EVALUATIE SESSIE 9

10 min.

- Wat vond de deelnemer van deze opdracht?
- Wat ging er goed?
- Waar had hij moeite mee?
- Hoe heeft hij het ervaren qua spanning? Voelt hij dat hij reageert op de agressie van de avatars? Zo ja, hoe dan? Zo niet, tips voor de trainer om dit meer uit te lokken.
- Maak samen de koppeling naar SIV-model. Op dit moment in de training zijn alle stappen van het SIV-model aan bod gekomen en afzonderlijk geoefend. In de rest van de training zullen alle stappen samen geïntegreerd worden en aan bod komen.
- Bespreek de leerdoelen uit sessie 2: (hoe) is hier aan gewerkt?
- Moeten de leerdoelen worden aangescherpt?

! Vergeet niet een kopie/scan/foto van het werkboek te sturen naar:

- FPC de Kijvelanden → Sarah van IJzendoorn, Sarah.van.IJzendoorn@kijvelanden.nl
 - Cc: s.klein.tuente@umcg.nl
- FPC Dr. S. van Mesdag → Vivian Rhemrev, V.Rhemrev@fpcvanmesdag.nl
 - Cc: s.klein.tuente@umcg.nl
- FPC Pompestichting → Erik Bulten, E.Bulten@pompestichting.nl
 - Cc: s.klein.tuente@umcg.nl

TOEPASSING

Vraag de deelnemer om op de afdeling en elders in de kliniek alert te blijven opletten hoe hij reageert op uitlokking/uitdaging of zelfs agressie van anderen. Op welke momenten hij zichzelf uitgedaagd gevoeld, enzovoort.

SESSIE 10 – LATE INFORMATIEVERWERKING (DEEL V)

VOORBEREIDING

- ✓ Doorlezen protocol sessie 10
- ✓ Goed bestuderen van de verschillende scenario's die in deze sessie aan bod komen en alvast zelf suggesties bedenken van passieve en agressieve zinnen die je kunt gebruiken
- ✓ Onderdelen hoe zou ik kunnen reageren? , wat ga ik doen?, en reactie / gedrag uit het SIV-model nogmaals bestuderen
- ✓ Nexus en microfoon klaarzetten, zie pagina 20 voor de juiste instellingen van de microfoon; deze worden beide in sessie 10 gebruikt
- ✓ **Clipmicrofoon voor de deelnemer klaarleggen!**
- ✓ **Niet vergeten: boxen uitzetten voordat je begint! Geluid gaat via oordopjes en oorschelpen**

BELANGRIJKE INFORMATIE VOOR TRAINERS BIJ INTERACTIEVE SCENARIO'S

De interactieve scenario's bieden de vrijheid om het de deelnemer soms wat moeilijker en soms wat gemakkelijker te maken. Het is belangrijk om goed te kijken wat de deelnemer zegt en doet, het moet voldoende uitdagend blijven. Het is goed om de deelnemer succeservaringen te laten opdoen, maar ook om het voldoende uitdagend te maken, zodat hij echt kan oefenen. Er is een bepaalde spanning nodig om te zorgen dat de deelnemer optimaal kan profiteren van de oefeningen. Zorg dat je dit dus voldoende afwisselt (succeservaringen en spanning), waarbij een succeservaring samen met het ervaren van voldoende spanning vermoedelijk het beste werkt. Echter, teveel spanning (uit de zogenaamde *window of tolerance*) werkt contraproductief.

Indien je als trainer:

1. Te snel klaar bent met de interactieve scenario's,
2. De deelnemer steeds op dezelfde manier reageert,
3. De deelnemer niet goed begrijpt dat je op verschillende manieren kunt reageren.

Neem dan de onderstaande stappen (die in sessie 9 besproken zijn) erbij. Kies een scenario, en laat de deelnemer verschillende manieren formuleren hoe je in deze situatie zou kunnen reageren (van sub-assertief tot agressief). Speel deze manieren uit in het interactieve scenario, zodat duidelijk wordt welke gevolgen welke manier van reageren heeft.

Stap 1: hoe zou ik kunnen reageren? hiermee bedoelen we het afwegen van verschillende reacties, hier hebben eerdere ervaringen en gekozen reacties invloed op.

Laat de deelnemer voor hij start diverse reacties noteren die kan gebruiken wanneer er iemand voordringt.

Let erop dat er in ieder geval minstens drie reacties geformuleerd zijn: 1. Sub-assertief, 2. Assertief, 3. Agressief.

Indien de deelnemer zelf niet met voorbeelden komt help hem dan op weg met bijvoorbeeld: "iemand uitschelden".

Stap 2: wat ga ik doen? Hierbij gaat het om de keuze die je maakt, hoe ga je reageren.

Laat de deelnemer één reactie kiezen uit de reacties die hij bij stap 1 genoteerd heeft.

Indien de deelnemer zelf geen keuze maakt, kies dan een van de genoteerde reacties voor hem.

Stap 3: reactie / gedrag Dit is je uiteindelijke reactie, oftewel je gedrag. De zojuist bij stap 2 gekozen reactie.

INTRODUCTIE SESSIE 10

Start de sessie met een terugblik op de vorige sessie:

- Is de deelnemer nog met de vorige sessie bezig geweest?
- Heeft hij bijzonderheden relevant voor VRAPT meegemaakt op de afdeling of elders in de kliniek?
- Vraag de deelnemer of hij nog bezig geweest is met de toepassing: Zijn hem de afgelopen dagen vergelijkbare situaties opvallen? Als er meerdere situaties zijn, kan de trainer de deelnemer laten focussen door hem te vragen zich op de 2 belangrijkste situaties te focussen. Loop deze situatie(s) samen met de deelnemer door aan de hand van het SIV-model.
- **Tip:** er zitten lege SIV-modellen achterin werkboek (zowel van deelnemer als van trainer).

Vergeet niet de basismeting lichamelijke stress (instructies pagina 55 + 56)

Voor gebruik van de VR, raadpleeg de instructies op pagina 77 t/m 79

15 min.

SCENARIO – GROEPJE

In dit scenario staat de deelnemer op straat en staat er een groepje van 3 vrouwelijke avatars² voor hem. De middelste van deze drie vrouwen is de rol die gespeeld wordt door de trainer.

Virtuele omgeving	Geslacht en herkomst	Aantal avatars achtergrond
Straat	Geslacht: vrouwen Herkomst: blank / gekleurd	15

Geef de deelnemer voordat het scenario start de volgende opdracht:

"Knoop een gesprekje aan met de drie dames die je tegenkomt en vraag of ze met je meegaan naar een kroeg."

Suggesties voor het virtuele rollenspel

Passief	Agressief
Hé, waarom kijk je naar ons?	Denk je echt dat wij met JOU meegaan? Mafkees
Waarom kijk je naar ons?	Hebben we iets van je aan ofzo?
Hebben wij elkaar al eens eerder gezien?	Jij bent echt een hele rare kerel
Waarom wil je dat wij meegaan naar de kroeg?	(onderling) Zoo, hij is echt lelijk! Kijkt echt raar/ wat een engerd
	Sta je hier nu nog steeds? Wij gaan echt niet mee. Freak!!

Hoe hoog was je maximale spanning tijdens deze opdracht op een schaal van 0 tot 100?

0 = helemaal geen spanning en 100 = extreme spanning / kan niet hoger

Noteer het antwoord direct in het werkboek!

² Als de deelnemer op mannen valt, kies dan voor een groepje mannen i.p.v. een groepje vrouwen.

SCENARIO - GESLOTEN

15 min.

In dit scenario moet de deelnemer een drankje bestellen aan de bar, maar de bar is inmiddels gesloten. De deelnemer is hiervan van op de hoogte en jij als trainer speelt in dit scenario de rol van barman. Het scenario begint als volgt: de deelnemer komt een drankje bestellen aan de bar, maar jij weigert het drankje te geven omdat de bar al gesloten is.

Virtuele omgeving	Geslacht en herkomst	Aantal avatars achtergrond
Café	Geslacht: man Herkomst: blank / gekleurd	15

Geef de deelnemer voordat het scenario start de volgende opdracht:

"Je staat aan de bar om een drankje te bestellen voor jezelf en iemand op wie je indruk wilt maken (een leuke man/vrouw). De bar is net gesloten, maar de barman is meestal niet moeilijk over te halen. Bovendien kregen andere mensen zojuist ook nog een drankje, dus zorg dat je tóch twee drankjes krijgt van de barman."

Suggesties voor het virtuele rollenspel

Passief	Agressief
<i>Sorry, ik kan geen drank meer schenken, de bar is gesloten</i>	<i>Nou zo te zien heb jij al genoeg drank gehad</i>
<i>Helaas, we hebben 20 minuten geleden de laatste ronde omgeroepen</i>	<i>Kun je niet lezen of wat is je probleem? De bar is gesloten</i>
<i>Morgenvroeg ben je vanaf 10 uur weer welkom voor een drankje</i>	<i>Dicht is dicht en nu opgesodemieterd!</i>
<i>Jammer, wij gaan sluiten, maar hiernaast is de kroeg vast nog wel open</i>	<i>Hèhè... sta je hier nu nog steeds? Je krijgt echt niets meer hoor!</i>
<i>De bar is dicht. Misschien voor jou ook tijd om naar huis te gaan?</i>	<i>Wat doe je hier nog? Ga terug naar je sneue leven!</i>

Hoe hoog was je maximale spanning tijdens deze opdracht op een schaal van 0 tot 100?

0 = helemaal geen spanning en 100 = extreme spanning / kan niet hoger

Noteer het antwoord direct in het werkboek!

SCENARIO - BARMAN

15 min.

In dit scenario zijn de rollen omgekeerd en is de deelnemer de barman. Net na sluitingstijd komt er een groepje van drie vrouwen³ naar de bar gelopen omdat zij een drankje willen bestellen. De rol van de middelste vrouw wordt gespeeld door de trainer. De vrouwen willen iets drinken, maar dit kan niet meer want de bar is inmiddels gesloten.

Virtuele omgeving	Geslacht en herkomst	Aantal avatars achtergrond
Café	Geslacht: vrouwen / mannen Herkomst: blank / gekleurd	15

Geef de deelnemer voordat het scenario start de volgende opdracht:

"De bar is gesloten en je mag de vrouwen geen drank meer geven, anders riskeer je je eigen baan."

Suggesties voor het virtuele rollenspel

Passief	Agressief
<i>Kom op geef ons gewoon nog een drankje, wij komen hier iedere week...</i>	<i>Nú drie drankjes of ik kom zelf achter de bar om het te pakken</i>
<i>Alsjeblieft? Nog één rondje, je kent ons toch?</i>	<i>Niet lullen, gewoon drie drankjes tappen voor ons!</i>
<i>Kun je geen uitzondering voor ons maken?</i>	<i>Wat sta je nu te kijken, geef gewoon drie drankjes en wij zijn stil</i>
<i>Wij hebben niet gehoord dat de laatste ronde al geweest is, dus je kunt ons toch nog wel een rondje geven?</i>	<i>Als je niet opschiet dan trek ik je over de bar, idioot</i>
<i>Als je ons een drankje geeft kunnen we nog wat langer bij je blijven...</i>	<i>Nou, dan geef je ons toch lekker niks, stakker!</i>

Hoe hoog was je maximale spanning tijdens deze opdracht op een schaal van 0 tot 100?

0 = helemaal geen spanning en 100 = extreme spanning / kan niet hoger

Noteer het antwoord direct in het werkboek!

³ Indien de deelnemer op mannen valt, kan er gekozen worden om drie mannen i.p.v. drie vrouwen naar de bar te laten lopen.

EVALUATIE SESSIE 10

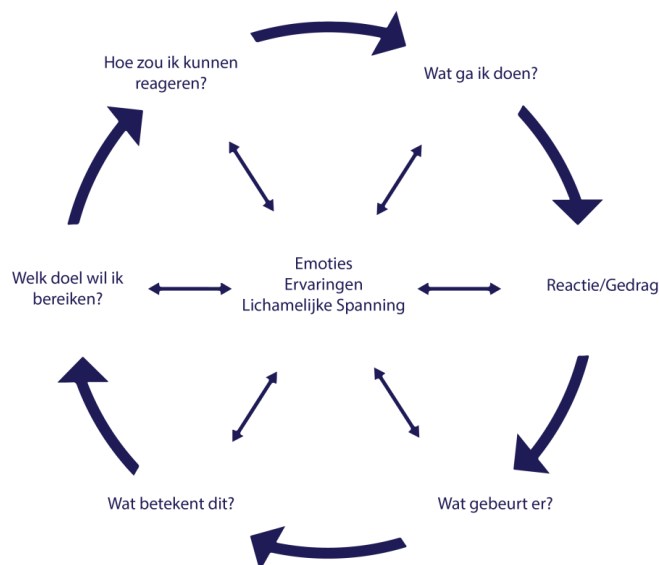
10 min.

- Wat vond de deelnemer van deze opdracht?
- Welk scenario ging de deelnemer het makkelijkst af? Welk scenario het minst makkelijk?
- Hoe heeft hij het ervaren qua spanning? Voelt hij dat hij reageert op de agressie van de avatars? Zo ja, hoe dan? Zo nee, hoe kan de trainer de deelnemer meer uitlokken?
- Maak samen de koppeling naar SIV-model en de leerdoelen uit sessie 2: (hoe) is hier aan gewerkt?
- Moeten de leerdoelen worden aangescherpt?

TOEPASSING

Aan de deelnemer vragen of hem de aankomende dagen vergelijkbare situaties opvallen? En of hem situaties opvallen waarin hij spanning ervaart? Daarnaast de vraag na te denken over situaties die hij in Virtual Reality zou willen oefenen. Deelnemer kan dit eventueel ook op de afdeling bespreken, bijvoorbeeld met zijn coach/mentor.

Let goed op alle stappen uit het SIV-model:



SESSIE 11 – LATE INFORMATIEVERWERKING (DEEL VI)

VOORBEREIDING

- ✓ Doorlezen protocol sessie 11
- ✓ Goed bestuderen van de verschillende scenario's die in deze sessie aan bod komen en alvast zelf suggesties bedenken van passieve en agressieve zinnen die je kunt gebruiken
- ✓ Onderdelen hoe zou ik kunnen reageren? , wat ga ik doen?, en reactie / gedrag uit SIV-model nogmaals bestuderen
- ✓ Nexus en microfoon klaarzetten, zie pagina 20 voor de juiste instellingen van de microfoon; deze worden beide in sessie 11 gebruikt
- ✓ **Clipmicrofoon voor de deelnemer klaarleggen!**
- ✓ **Niet vergeten: boxen uitzetten voordat je begint! Geluid gaat via oordopjes en oorschelpen**

INTRODUCTIE SESSIE 11

Start de sessie met een terugblik op de vorige sessie:

- Is de deelnemer nog met de vorige sessie bezig geweest?
- Heeft hij bijzonderheden relevant voor VRAPT meegemaakt op de afdeling of elders in de kliniek?
- Vraag de deelnemer of hij nog bezig geweest is met de toepassing: Zijn hem de afgelopen dagen vergelijkbare situaties opvallen? Als er meerdere situaties zijn, kan de trainer de deelnemer laten focussen door hem te vragen zich op de 2 belangrijkste situaties te focussen. Loop deze situatie(s) samen met de deelnemer door aan de hand van het SIV-model.
- **Tip:** er zitten lege SIV-modellen achterin werkboek (zowel van deelnemer als van trainer).

Vergeet niet de basismeting lichamelijke stress (instructies pagina 55 + 56)

Voor gebruik van de VR, raadpleeg de instructies op pagina 77 t/m 79

SCENARIO - GROEPJE

15 min.

In dit scenario staat de deelnemer in de supermarkt en staat er een groepje van drie mannelijke avatars voor hem. De middelste van deze drie mannen is de rol die gespeeld wordt door de trainer.

Virtuele omgeving	Geslacht en herkomst	Aantal avatars achtergrond
Supermarkt	Geslacht: man Herkomst: blank / gekleurd	15

Geef de deelnemer voordat het scenario start de volgende opdracht:

"Vraag waar het WC-papier staat." → I.p.v. WC-papier kan ook gekozen worden voor een ander product waar lompe opmerkingen over gemaakt kunnen worden. Wees creatief!

Suggesties voor het virtuele rollenspel

Als trainer ben je vrij om te kiezen welke kant het scenario opgaat, dit heeft er ook mee te maken hoe je inschat dat de deelnemer zal reageren. Probeer de deelnemer in dit geval wel wat uit te lokken en te prikkelen, want het scenario zelf is redelijk neutraal. Onderstaand een aantal voorbeeldzinnen die je kunt gebruiken in het virtuele rollenspel, er kan gekozen worden voor passieve of agressieve(re) reacties, deze kunnen ook afgewisseld worden.

Passief	Agressief
Hé, wat doe jij hier in de supermarkt?	Hahaha, moet je die loser zien!
Weet jij waar de hagelslag staat?	Wat doe jij hier? Hoor jij niet vast te zitten?
Weet jij misschien of we hier sigaretten kunnen kopen?	Hoezo kom je ons iets vragen, idioot? Ga zelf zoeken!
Hé, lang niet gezien, hoe is het ermee?	Ga eens aan de kant, hufter!
Mag ik er misschien even langs? / mag ik er even bij?	Moet je schijten jongen?

Hoe hoog was je maximale spanning tijdens deze opdracht op een schaal van 0 tot 100?

0 = helemaal geen spanning en 100 = extreme spanning / kan niet hoger

Noteer het antwoord direct in het werkboek!

SCENARIO - BEVEILIGER

15 min.

In dit scenario is het de bedoeling dat de deelnemer een kwartier voor sluitingstijd de supermarkt nog in mag om een essentieel onderdeel te halen. De deelnemer moet vanavond koken voor de leefgroep, maar hij is de aardappelen vergeten. Als trainer speel je de beveiligger van de supermarkt.

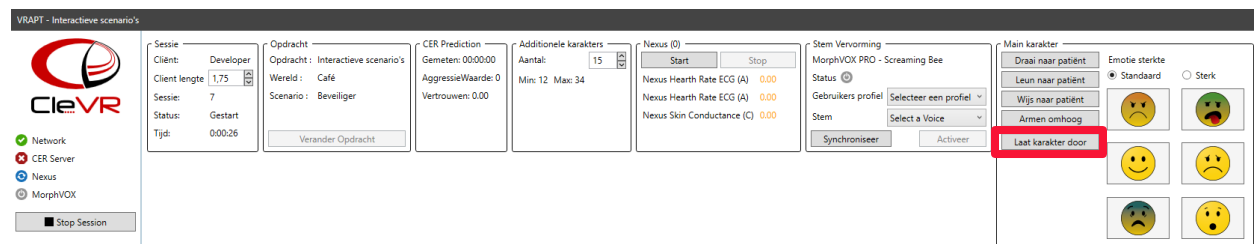
Virtuele omgeving	Geslacht en herkomst	Aantal avatars achtergrond
Supermarkt	n.v.t. er is maar één bewaker (man)	15

Geef de deelnemer voordat het scenario start de volgende opdracht:

"Je hebt aardappels nodig omdat je vanavond op de afdeling moet koken. Je hebt dit etentje zelf georganiseerd, omdat je al eerder op je kop hebt gehad van de groep dat de maaltijd niet te eten was. Helaas gaat de supermarkt bijna dicht, dus zorg ervoor dat de beveiligger je tóch binnen laat"

EXTRA OPTIE INTERFACE

Er is een knop op de interface waar aangevinkt kan worden **"laat iemand door"**. Dit houdt in dat de beveiligger knikt en een avatar wél de supermarkt in mag. Dit kan een extra trigger zijn voor de deelnemer.



Suggesties voor het virtuele rollenspel

Passief	Agressief
Sorry, we gaan zo sluiten, dus ik kan je echt niet meer naar binnen laten	Zie je niet dat we de winkel gaan sluiten? Kom morgen maar terug!
Je zegt dat je alleen aardappels moet halen, maar iedereen zegt altijd dat ze maar één ding hoeven te halen	Ja ja, één ding halen, dat zeggen ze allemaal dat ze maar één ding hoeven te halen!
Gisteren heb ik ook nog iemand naar binnen gelaten om kwart voor, maar daardoor kon niemand hier op tijd naar huis	Ik zeg het nu nog één laatste keer: GA NAAR HUIS
Het is inderdaad heel vervelend, misschien kun je het nog bij een andere supermarkt proberen	Welk deel van de zin: de supermarkt gaat zo sluiten heb je niet begrepen?
Morgenvroeg om 8:00 is de winkel weer open	Moet ik het even voor je spellen? Sluiten: S-L-U-I-T-E-N

Hoe hoog was je maximale spanning tijdens deze opdracht op een schaal van 0 tot 100?

0 = helemaal geen spanning en 100 = extreme spanning / kan niet hoger

Noteer het antwoord direct in het werkboek!

15 min.

SCENARIO - BLANCO

In dit scenario kun je samen met de deelnemer een scenario verzinnen in een van de drie omgevingen: café, supermarkt of winkelstraat. Je kunt er eventueel ook voor kiezen om een situatie uit de kliniek te oefenen, maar er is geen 'kliniek omgeving' dus daar is dan enige verbeeldingskracht voor nodig. Vraag de deelnemer waar hij graag mee zou willen oefenen? Indien de deelnemer zelf geen suggesties heeft, dan kun je als trainer je creativiteit gebruiken.

Mocht dit om de een of andere reden niet lukken, dan kan er ook voor gekozen worden om een scenario uit sessie 9, 10 of 11 opnieuw te doen, bijvoorbeeld met een avatar van het andere geslacht of een andere herkomst om toch wat variatie aan te brengen.

Extra suggesties om een (blanco) interactief scenario te starten:

- Waarom liep jij net tegen mij aan?! (café, supermarkt, winkelstraat)
- Hoezo duwde jij mij net opzij? (café, supermarkt, winkelstraat)
- Zat jij nou naar mijn vriendin te kijken idioot? (café, winkelstraat)
- Je gooide net bier/koffie over mij heen! (café)
- Wat doe jij hier?! Hoor jij niet vast (of in zo'n kliniek met gekken) te zitten? (café, supermarkt, winkelstraat)
- Waarom liep jij net zo vlak langs mijn vriendin? Wilde je haar soms aanraken viezerik? (café, winkelstraat)
- Mijn vriendin daar zegt dat jij haar net aanraakte/naar haar borsten keek (café, winkelstraat)
- Wat doe jij hier? Zoek jij ruzie ofzo?! (café, supermarkt, winkelstraat)
- He ben jij niet de ex van mijn zus/vriendin/buurvrouw? (café, supermarkt, winkelstraat)

Virtuele omgeving	Geslacht en herkomst	Aantal avatars achtergrond
Café Supermarkt Winkelstraat	Geslacht: man / vrouw Herkomst: blank / gekleurd	15

Hoe hoog was je maximale spanning tijdens deze opdracht op een schaal van 0 tot 100?

0 = helemaal geen spanning en 100 = extreme spanning / kan niet hoger

Noteer het antwoord direct in het werkboek!

10 min.

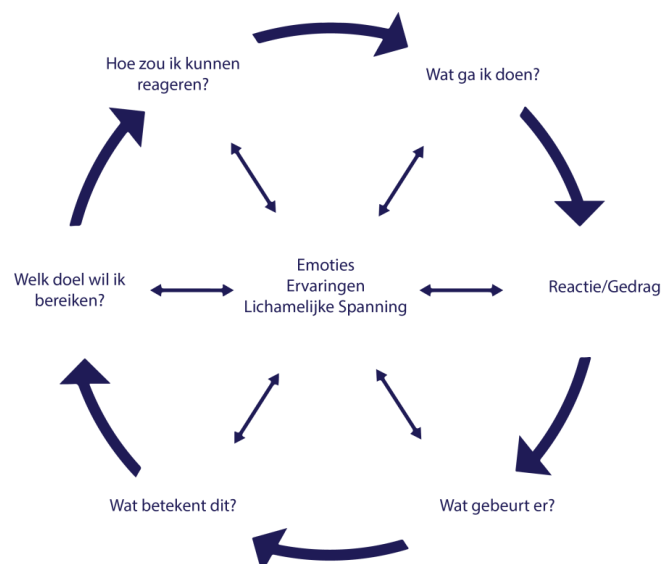
EVALUATIE SESSIE 11

- Wat vond de deelnemer van deze opdracht?
- Welk scenario ging de deelnemer het makkelijkst af? Welk scenario het minst makkelijk?
- Hoe heeft hij het ervaren qua spanning? Voelt hij dat hij reageert op de agressie van de avatars? Zo ja, hoe dan?
- Maak samen de koppeling naar SIV-model en de leerdoelen uit sessie 2: (hoe) is hier aan gewerkt? Als de conclusie is dat bepaalde zaken moeilijk zijn voor de deelnemer, besteed hier dan ook aandacht aan. Waarom is dit relevant?
- Moeten de leerdoelen worden aangescherpt?

TOEPASSING

Aan de deelnemer vragen of hem de aankomende dagen vergelijkbare situaties opvallen? En of hem situaties opvallen waarin hij spanning ervaart? Daarnaast de vraag na te denken over situaties die hij in Virtual Reality zou willen oefenen. Deelnemer kan dit eventueel ook op de afdeling bespreken, bijvoorbeeld met zijn coach/mentor.

Let goed op alle stappen uit het SIV-model:



SESSIE 12 – LATE INFORMATIEVERWERKING (DEEL VII)

VOORBEREIDING

- ✓ Doorlezen protocol sessie 12
- ✓ Goed bestuderen van de verschillende scenario's die in deze sessie aan bod komen en alvast zelf suggesties bedenken van passieve en agressieve zinnen die je kunt gebruiken
- ✓ Onderdelen hoe zou ik kunnen reageren? , wat ga ik doen?, en reactie / gedrag uit SIV-model nogmaals bestuderen
- ✓ Nexus en microfoon klaarzetten, zie pagina 20 voor de juiste instellingen van de microfoon; deze worden beide in sessie 12 gebruikt
- ✓ **Clipmicrofoon voor de deelnemer klaarleggen!**
- ✓ **Niet vergeten: boxen uitzetten voordat je begint! Geluid gaat via oordopjes en oorschelpen**

10 min.

INTRODUCTIE SESSIE 12

Start de sessie met een terugblik op de vorige sessie:

- Is de deelnemer nog met de vorige sessie bezig geweest?
- Heeft hij bijzonderheden relevant voor VRAPT meegemaakt op de afdeling of elders in de kliniek?
- Vraag de deelnemer of hij nog bezig geweest is met de toepassing: Zijn hem de afgelopen dagen vergelijkbare situaties opvallen? Als er meerdere situaties zijn, kan de trainer de deelnemer laten focussen door hem te vragen zich op de 2 belangrijkste situaties te focussen. Loop deze situatie(s) samen met de deelnemer door aan de hand van het SIV-model.
- **Tip:** er zitten lege SIV-modellen achterin werkboek (zowel van deelnemer als van trainer).

Vergeet niet de basismeting lichamelijke stress (instructies pagina 55 + 56)

Voor gebruik van de VR, raadpleeg de instructies op pagina 77 t/m 79

15 min.

SCENARIO - POLITIE

In dit scenario wordt de deelnemer verdacht / beschuldigd van iets door een politieagent. Als trainer ben je de politieagent, dit is altijd een man, dus vergeet niet een mannenstem te selecteren.

Virtuele omgeving	Geslacht en herkomst	Aantal avatars achtergrond
Straat	n.v.t. er is maar één politieagent (man)	15

Geef de deelnemer voordat het scenario start de volgende opdracht:

"De politieagent gaat je zo direct beschuldigen van iets dat je niet gedaan hebt, zorg ervoor dat je de politie kunt overtuigen dat je echt onschuldig bent"

Suggesties voor het virtuele rollenspel

Als trainer ben je vrij om te kiezen welke kant het scenario opgaat, dit heeft er ook mee te maken hoe je inschat dat de deelnemer zal reageren. Sommige deelnemers zullen bijvoorbeeld ook al uit hun slof schieten wanneer het scenario neutraal wordt gehouden, omdat dit wisselt per deelnemer. Onderstaand een aantal voorbeeldzinnen die je kunt gebruiken in het virtuele rollenspel, er kan gekozen worden voor passieve of agressieve(re) reacties, deze kunnen ook afgewisseld worden.

Passief	Agressief
<i>Hé, ik zag jou zojuist fietsen, maar dat is verboden want dit is een voetgangerszone</i>	<i>Jij krijgt nu een forse bekeuring want je fietste zojuist door deze voetgangerszone</i>
<i>Waarom fietste je hier zojuist door deze straat? Er staan overal borden dat dit verboden is</i>	<i>Jij hoeft niet zo'n grote mond te hebben, want anders krijg je er nog een bekeuring bij</i>
<i>Het maakt me niet uit dat je haast hebt, het is en blijft verboden om hier te fietsen</i>	<i>Het maakt me niet uit wat jij zegt/denkt/vindt, ik zag jou net fietsen en dat is niet de bedoeling!</i>
<i>Weet je wat je hier nu fout deed?</i>	<i>Je weet, de politie heeft altijd gelijk</i>
	<i>Is die fiets überhaupt wel van jou?</i>

Hoe hoog was je maximale spanning tijdens deze opdracht op een schaal van 0 tot 100?

0 = helemaal geen spanning en 100 = extreme spanning / kan niet hoger

Noteer het antwoord direct in het werkboek!

15 min.

SCENARIO - GROEPJE

In dit scenario staat de deelnemer in het café en staat er een groepje van drie vrouwelijke⁴ avatars voor hem. De middelste van deze drie vrouwen is de rol die gespeeld wordt door de trainer. De deelnemer is in zijn favoriete kroeg en staat te wachten op zijn vriend. De trainer begint dit scenario door tegen de deelnemer te gaan praten en hem te beledigen / zeiken.

Virtuele omgeving	Geslacht en herkomst	Aantal avatars achtergrond
Café	Geslacht: vrouwen / mannen Herkomst: blank / gekleurd	15

Geef de deelnemer voordat het scenario start de volgende opdracht:

"Je bent in je favoriete kroeg en staat te wachten op een vriend."

Suggesties voor het virtuele rollenspel

Passief	Agressief
<i>Sta je op iemand te wachten?</i>	<i>Moet je hem daar zien staan, wat een sukkel</i>
<i>Wil jij ook een drankje?</i>	<i>Ga jij eens snel een rondje voor ons drieën halen!</i>
<i>Leuk café is dit, vind je ook niet?</i>	<i>Of ik met je wil dansen? Wat denk je zelf?!</i>
<i>Kom je hier vaker?</i>	<i>Zo he, die broek van hem is lelijk!</i>
<i>Wat duurt het hier lang voordat je je drankje krijgt hè?</i>	<i>Die trage barman is nog sneller van begrip dan jij!</i>
	<i>Dit is al het derde café waar ik je zie. Ben je ons aan het volgen ofzo?</i>

Hoe hoog was je maximale spanning tijdens deze opdracht op een schaal van 0 tot 100?

0 = helemaal geen spanning en 100 = extreme spanning / kan niet hoger

Noteer het antwoord direct in het werkboek!

⁴ Of drie mannelijke avatars

SCENARIO - BLANCO

15 min.

In dit scenario kun je samen met de deelnemer een scenario verzinnen in een van de drie omgevingen: café, supermarkt of winkelstraat. Je kunt er eventueel ook voor kiezen om een situatie uit de kliniek te oefenen, maar er is geen 'kliniek omgeving' dus daar is dan enige verbeeldingskracht voor nodig. Vraag de deelnemer waar hij graag mee zou willen oefenen? Indien de deelnemer zelf geen suggesties heeft, dan kun je als trainer je creativiteit gebruiken.

Mocht dit om de een of andere reden niet lukken, dan kan er ook voor gekozen worden om een scenario uit sessie 9, 10, 11 of 12 opnieuw te doen, bijvoorbeeld met een avatar van het andere geslacht of een andere herkomst om toch wat variatie aan te brengen.

Extra suggesties om een (blanco) interactief scenario te starten:

- Waarom liep jij net tegen mij aan?! (café, supermarkt, winkelstraat)
- Hoezo duwde jij mij net opzij? (café, supermarkt, winkelstraat)
- Zat jij nou naar mijn vriendin te kijken idioot? (café, winkelstraat)
- Je gooide net bier/koffie over mij heen! (café)
- Wat doe jij hier?! Hoor jij niet vast (of in zo'n kliniek met gekken) te zitten? (café, supermarkt, winkelstraat)
- Waarom liep jij net zo vlak langs mijn vriendin? Wilde je haar soms aanraken viezerik? (café, winkelstraat)
- Mijn vriendin daar zegt dat jij haar net aanraakte/naar haar borsten keek (café, winkelstraat)
- Wat doe jij hier? Zoek jij ruzie ofzo?! (café, supermarkt, winkelstraat)
- He ben jij niet de ex van mijn zus/vriendin/buurvrouw? (café, supermarkt, winkelstraat)
- Volgens mij ken ik jou, mijn neef had problemen met jou. Wat doe jij hier?! (café, supermarkt, winkelstraat)
- Types zoals jij laat ik sowieso niet binnen (scenario: beveiliging)

Virtuele omgeving	Geslacht en herkomst	Aantal avatars achtergrond
Café	Geslacht: man / vrouw Herkomst: blank / gekleurd	15
Supermarkt		
Winkelstraat		

Hoe hoog was je maximale spanning tijdens deze opdracht op een schaal van 0 tot 100?

0 = helemaal geen spanning en 100 = extreme spanning / kan niet hoger

Noteer het antwoord direct in het werkboek!

10 min.

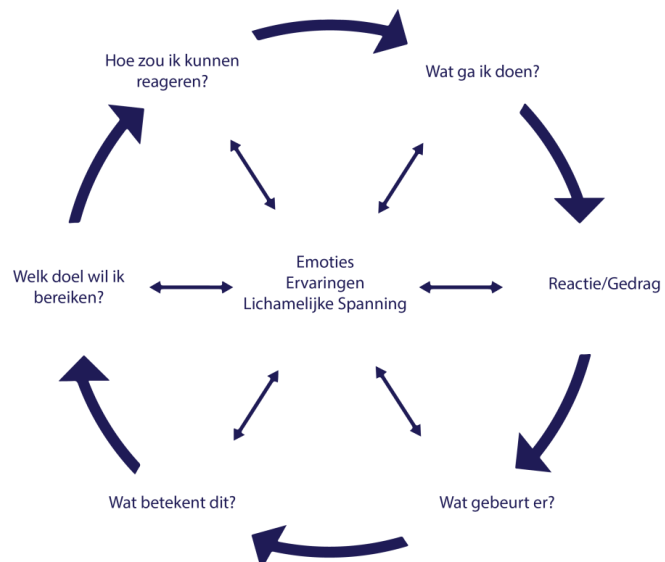
EVALUATIE SESSIE 12

- Wat vond de deelnemer van deze opdracht?
- Welk scenario ging de deelnemer het makkelijkst af? Welk scenario het minst makkelijk?
- Hoe heeft hij het ervaren qua spanning? Voelt hij dat hij reageert op de agressie van de avatars? Zo ja, hoe dan?
- Maak samen de koppeling naar SIV-model en de leerdoelen uit sessie 2: (hoe) is hier aan gewerkt? Als de conclusie is dat bepaalde zaken moeilijk zijn voor de deelnemer, besteed hier dan ook aandacht aan. Waarom is dit relevant?
- Moeten de leerdoelen worden aangescherpt?

TOEPASSING

Aan de deelnemer vragen of hem de aankomende dagen vergelijkbare situaties opvallen? En of hem situaties opvallen waarin hij spanning ervaart? Daarnaast de vraag na te denken over situaties die hij in Virtual Reality zou willen oefenen. Deelnemer kan dit eventueel ook op de afdeling bespreken, bijvoorbeeld met zijn coach/mentor.

Let goed op alle stappen uit het SIV-model:



SESSIE 13 – LATE INFORMATIEVERWERKING (DEEL VIII)

VOORBEREIDING

- ✓ Doorlezen protocol sessie 13
- ✓ Goed bestuderen van de verschillende scenario's die in deze sessie aan bod komen en alvast zelf suggesties bedenken van passieve en agressieve zinnen die je kunt gebruiken
- ✓ Onderdelen hoe zou ik kunnen reageren? , wat ga ik doen?, en reactie / gedrag uit SIV-model nogmaals bestuderen
- ✓ Nexus en microfoon klaarzetten, zie pagina 20 voor de juiste instellingen van de microfoon; deze worden beide in sessie 13 gebruikt
- ✓ **Clipmicrofoon voor de deelnemer klaarleggen!**
- ✓ **Niet vergeten: boxen uitzetten voordat je begint! Geluid gaat via oordopjes en oorschelpen**

5 min.

INTRODUCTIE SESSIE 13

Start de sessie met een terugblik op de vorige sessie:

- Is de deelnemer nog met de vorige sessie bezig geweest?
- Heeft hij bijzonderheden relevant voor VRAPT meegemaakt op de afdeling of elders in de kliniek?
- Vraag de deelnemer of hij nog bezig geweest is met de toepassing: Zijn hem de afgelopen dagen vergelijkbare situaties opvallen? Als er meerdere situaties zijn, kan de trainer de deelnemer laten focussen door hem te vragen zich op de 2 belangrijkste situaties te focussen. Loop deze situatie(s) samen met de deelnemer door aan de hand van het SIV-model.
- **Tip:** er zitten lege SIV-modellen achterin werkboek (zowel van deelnemer als van trainer).

Vergeet niet de basismeting lichamelijke stress (instructies pagina 55 + 56)

Voor gebruik van de VR, raadpleeg de instructies op pagina 77 t/m 79

15 min.

SCENARIO - BEVEILIGER

In dit scenario is het de bedoeling dat de deelnemer zijn jas gaat halen in het café. Hij is zijn jas vergeten en ook is hij het bonnetje van zijn jas kwijt. Als trainer speel je de rol van beveiligiger buiten het café.

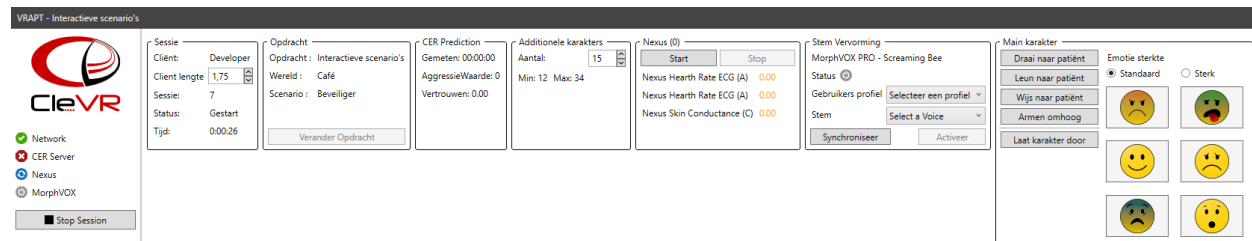
Virtuele omgeving	Geslacht en herkomst	Aantal avatars achtergrond
Café	n.v.t. er is maar één bewaker (man)	15

Geef de deelnemer voordat het scenario start de volgende opdracht:

"Je bent vanavond in dit café geweest, maar je bent je jas vergeten. Helaas ben je ook het bonnetje van je jas kwijt. Probeer toch het café in te lopen om je jas te halen. Je huissleutels zitten ook in deze jas"

EXTRA OPTIE INTERFACE

Er is een knop op de interface waar aangevinkt kan worden **"laat iemand door"**. Dit houdt in dat de beveiligiger knikt en een avatar wél het café in mag. Dit kan een extra trigger zijn voor de deelnemer.



Passief	Agressief
Nee, ik kan je er echt niet meer naar binnen laten gaan, morgenvroeg om 10:00 uur zijn we weer open	Nee, natuurlijk kun je er nu niet meer in, het café is gesloten
Ja, het is heel vervelend dat je jas er nog hangt, maar ik kan je echt niet naar binnen laten	Iedereen komt altijd met de mooiste praatjes, mijn jas hangt er nog, ik had echt een bonnetje, enzovoort Omschrijf je jas morgen maar en dan zien we wel of die er hangt en nu wegwezen
Ik kan je niet helpen, je zult toch echt morgen moeten terugkomen	Altijd die gekkigheid, mijn jas hangt er nog, ik heb het koud bla bla bla. Ga gewoon lekker naar huis
Als ik jou nu naar binnen laat dan moet ik die mensen achter je ook naar binnen laten en dan rol ik van de ene discussie in de andere	Als je het koud hebt op je fiets, dan neem je toch een taxi
Kun je vertellen hoe de jas eruit ziet en wat erin zit? Dan kan ik straks kijken of deze er nog hangt. Maar ik kan je nu helaas niet binnenlaten	Die grote smoel van je houdt je wel warm toch?

Hoe hoog was je maximale spanning tijdens deze opdracht op een schaal van 0 tot 100?

0 = helemaal geen spanning en 100 = extreme spanning / kan niet hoger

Noteer het antwoord direct in het werkboek!

15 min.

SCENARIO – VOORDRINGEN

Dit scenario is gelijk aan het eerste scenario uit sessie 9, echter nu wordt er een vrouwelijke avatar geselecteerd die voordringt in plaats van een mannelijke, deze rol wordt gespeeld door de trainer. Dit keer wordt er niet voor besproken hoe deelnemer kan reageren, maar start het scenario direct. Let wederom op dat deelnemer de goede kant op kijkt (richting avatar die afreken), zodat hij niet mist dat er iemand voordringt. Als extra onderdeel kan de trainer de deelnemer (in)direct beschuldigen dat hij te dichtbij komt / staat.

Virtuele omgeving	Geslacht en herkomst	Aantal avatars achtergrond
Supermarkt	Geslacht: vrouw Herkomst: blank / gekleurd	15

Geef de deelnemer voordat het scenario start de volgende opdracht:

"Spreek de voordringer aan op zijn/haar gedrag."

Suggesties voor het virtuele rollenspel

Passief	Agressief
<i>Wat is er aan de hand?</i>	<i>Wat sta je te kijken?</i>
<i>Sorry ik heb maar één artikel om af te rekenen en ik heb haast</i>	<i>Wat doe je nu moeilijk, gek, ik heb maar één ding en bovendien heb ik haast</i>
<i>Ik had niet gezien dat jij ook in de rij stond, sorry!</i>	<i>Ja ik zie ook wel dat jij in de rij staat, maar ik ga toch voor</i>
<i>Mijn hond zit buiten in de kou te wachten, daarom heb ik haast</i>	<i>Als ik jou was dan zou ik nu snel aan de kant gaan want ik sta hier nu en daarmee is het klaar</i>
<i>Ik mag wel even voor, toch? Ik heb maar 1 artikel</i>	<i>Je staat wel erg dicht op me, viezerik!</i>
	<i>Probeer je me aan te raken? Gatverdamme man, ga weg!</i>

Hoe hoog was je maximale spanning tijdens deze opdracht op een schaal van 0 tot 100?

0 = helemaal geen spanning en 100 = extreme spanning / kan niet hoger

Noteer het antwoord direct in het werkboek!

SCENARIO - BLANCO

15 min.

In dit scenario kun je samen met de deelnemer een scenario verzinnen in een van de drie omgevingen: café, supermarkt of winkelstraat. Je kunt er eventueel ook voor kiezen om een situatie uit de kliniek te oefenen, maar er is geen 'kliniek omgeving' dus daar is dan enige verbeeldingskracht voor nodig. Vraag de deelnemer waar hij graag mee zou willen oefenen? Indien de deelnemer zelf geen suggesties heeft, dan kun je als trainer je creativiteit gebruiken.

Extra suggesties om een (blanco) interactief scenario te starten:

- Waarom liep jij net tegen mij aan?! (café, supermarkt, winkelstraat)
- Hoezo duwde jij mij net opzij? (café, supermarkt, winkelstraat)
- Zat jij nou naar mijn vriendin te kijken idioot? (café, winkelstraat)
- Je gooide net bier/koffie over mij heen! (café)
- Wat doe jij hier?! Hoor jij niet vast (of in zo'n kliniek met gekken) te zitten? (café, supermarkt, winkelstraat)
- Waarom liep jij net zo vlak langs mijn vriendin? Wilde je haar soms aanraken viezerik? (café, winkelstraat)
- Mijn vriendin daar zegt dat jij haar net aanraakte/naar haar borsten keek (café, winkelstraat)
- Wat doe jij hier? Zoek jij ruzie ofzo?! (café, supermarkt, winkelstraat)
- He ben jij niet de ex van mijn zus/vriendin/buurvrouw? (café, supermarkt, winkelstraat)
- Volgens mij ken ik jou, mijn neef had problemen met jou. Wat doe jij hier?! (café, supermarkt, winkelstraat)
- Types zoals jij laat ik sowieso niet binnen (scenario: beveiliging)

Virtuele omgeving	Geslacht en herkomst	Aantal avatars achtergrond
Café	Geslacht: man / vrouw Herkomst: blank / gekleurd	15
Supermarkt		
Winkelstraat		

Hoe hoog was je maximale spanning tijdens deze opdracht op een schaal van 0 tot 100?

0 = helemaal geen spanning en 100 = extreme spanning / kan niet hoger

Noteer het antwoord direct in het werkboek!

EVALUATIE SESSIE 13

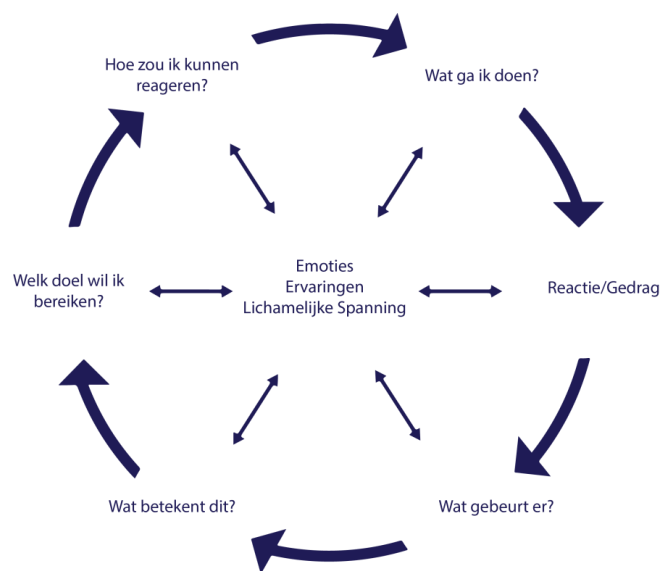
10 min.

- Wat vond de deelnemer van deze opdracht?
- Welk scenario ging de deelnemer het makkelijkst af? Welk scenario het minst makkelijk?
- Hoe heeft hij het ervaren qua spanning? Voelt hij dat hij reageert op de agressie van de avatars? Zo ja, hoe dan? Zo niet, hoe kan trainer de deelnemer meer uit lokken? Of welke situaties kunnen geoefend worden die meer spanning geven?
- Maak samen de koppeling naar SIV-model en de leerdoelen uit sessie 2: (hoe) is hier aan gewerkt? Als de conclusie is dat bepaalde zaken moeilijk zijn voor de deelnemer, besteed hier dan ook aandacht aan. Waarom is dit relevant?
- Moeten de leerdoelen worden aangescherpt?

TOEPASSING

Aan de deelnemer vragen of hem de aankomende dagen vergelijkbare situaties opvallen? En of hem situaties opvallen waarin hij spanning ervaart? Daarnaast de vraag na te denken over situaties die hij in Virtual Reality zou willen oefenen. Deelnemer kan dit eventueel ook op de afdeling bespreken, bijvoorbeeld met zijn coach/mentor.

Let goed op alle stappen uit het SIV-model:



SESSIE 14 – LATE INFORMATIEVERWERKING (DEEL IX)

VOORBEREIDING

- ✓ Doorlezen protocol sessie 14
- ✓ Goed bestuderen van de verschillende scenario's die in deze sessie aan bod komen en alvast zelf suggesties bedenken van passieve en agressieve zinnen die je kunt gebruiken
- ✓ Onderdelen hoe zou ik kunnen reageren? , wat ga ik doen?, en reactie / gedrag uit SIV-model nogmaals bestuderen
- ✓ Nexus en microfoon klaarzetten, zie pagina 20 voor de juiste instellingen van de microfoon; deze worden beide in sessie 14 gebruikt
- ✓ **Clipmicrofoon voor de deelnemer klaarleggen!**
- ✓ **Niet vergeten: boxen uitzetten voordat je begint! Geluid gaat via oordopjes en oorschelpen**

5 min.

INTRODUCTIE SESSIE 14

Start de sessie met een terugblik op de vorige sessie:

- Is de deelnemer nog met de vorige sessie bezig geweest?
- Heeft hij bijzonderheden relevant voor VRAPT meegemaakt op de afdeling of elders in de kliniek?
- Vraag de deelnemer of hij nog bezig geweest is met de toepassing: Zijn hem de afgelopen dagen vergelijkbare situaties opvallen? Als er meerdere situaties zijn, kan de trainer de deelnemer laten focussen door hem te vragen zich op de 2 belangrijkste situaties te focussen. Loop deze situatie(s) samen met de deelnemer door aan de hand van het SIV-model.
- **Tip:** er zitten lege SIV-modellen achterin werkboek (zowel van deelnemer als van trainer).

Vergeet niet de basismeting lichamelijke stress (instructies pagina 55 + 56)

Voor gebruik van de VR, raadpleeg de instructies op pagina 77 t/m 79

SCENARIO - BARMAN

15 min.

Dit is hetzelfde scenario als in sessie 10; alleen komen er nu drie mannen (of vrouwen, indien de vorige keer al voor mannen is gekozen) in plaats van drie vrouwen (of mannen) naar de bar. In dit scenario is de deelnemer de barman en komt er een groepje van naar de bar gelopen omdat zij een drankje willen bestellen. De rol van de middelste man/(vrouw) wordt gespeeld door de trainer. Ze willen iets drinken, maar dit kan niet want de bar is gesloten.

Virtuele omgeving	Geslacht en herkomst	Aantal avatars achtergrond
Café	Geslacht: mannen / vrouwen Herkomst: blank / gekleurd	15

Geef de deelnemer voordat het scenario start de volgende opdracht:

"De bar is gesloten en je mag de mensen geen drank meer geven, anders riskeer je je eigen baan."

Suggesties voor het virtuele rollenspel

Als trainer ben je vrij om te kiezen welke kant het scenario opgaat, dit heeft er ook mee te maken hoe je inschat dat de deelnemer zal reageren. Sommige deelnemers zullen bijvoorbeeld ook al uit hun slof schieten wanneer het scenario neutraal wordt gehouden, omdat dit wisselt per deelnemer. Onderstaand een aantal voorbeeldzinnen die je kunt gebruiken in het virtuele rollenspel, er kan gekozen worden voor passieve of agressieve(re) reacties, deze kunnen ook afgewisseld worden.

Passief	Agressief
<i>Kom op geef ons gewoon nog een drankje, wij komen hier iedere week...</i>	<i>Nú drie drankjes of ik kom zelf achter de bar om het te pakken</i>
<i>Als je blijft? Nog één rondje, je kent ons toch?</i>	<i>Niet lullen, gewoon drie drankjes tappen voor ons!</i>
<i>Kun je geen uitzondering voor ons maken?</i>	<i>Als we nu niets krijgen, wachten we je zo wel even op!</i>
<i>Wij hebben niet gehoord dat de laatste ronde al geweest is, dus je kunt ons toch nog wel een rondje geven?</i>	<i>Als je niet opschiet dan trek ik je over de bar, idioot</i>

Hoe hoog was je maximale spanning tijdens deze opdracht op een schaal van 0 tot 100?

0 = helemaal geen spanning en 100 = extreme spanning / kan niet hoger

Noteer het antwoord direct in het werkboek!

15 min.

SCENARIO - POLITIE

Dit is hetzelfde scenario als in sessie 12; alleen speelt het nu af in de supermarkt. De deelnemer wordt verdacht / beschuldigd van iets door een politieagent. Als trainer ben je de politieagent, dit is altijd een man, dus vergeet niet een mannenstem te selecteren. Zorg er voor dat je het scenario zo insteekt dat deelnemer sowieso iets bij zich heeft, dus dat er geen discussie ontstaat of deelnemer al dan niet een tas heeft.

Virtuele omgeving	Geslacht en herkomst	Aantal avatars achtergrond
Supermarkt	n.v.t. er is maar één politieagent (man)	15

Geef de deelnemer voordat het scenario start de volgende opdracht:

"De politieagent gaat je zo direct beschuldigen van iets dat je niet gedaan hebt. Hij zegt dat je de ketchup gestolen hebt, maar die heb je zojuist gekocht bij een andere winkel. Zorg er in ieder geval voor dat je de politie kunt overtuigen dat je echt onschuldig bent."

Suggesties voor het virtuele rollenspel

Passief	Agressief
<i>Goedemorgen! Kan ik jouw ID-kaart misschien even zien?</i>	<i>Ik zag je zojuist wel een blikje cola in je jaszak stoppen!</i>
<i>Goedemiddag! Hoe gaat het?</i>	<i>Hey! Wat dacht jij dat je aan het doen bent daar?!</i>
<i>Dit is een routine controle, mag ik jouw tas even controleren?</i>	<i>Maak je tas maar even open, dan kan ik even controleren of je niets aan het stelen bent</i>
<i>Blijft u maar even staan en laat maar zien wat er allemaal in de tas zit</i>	<i>Niks mee te maken dat die anderen niet gecontroleerd worden. En nu heel snel die tas openmaken!</i>
<i>Meneer! Zou u even met mij mee willen lopen</i>	<i>Hey! Wat ben je aan het doen! Leg dat eens heel gauw terug! (o.i.d. in ieder geval publiekelijk i.p.v. discreet)</i>
	<i>Ja ja mannetje, jij hebt vast een strafblad. Ik ken die types zoals jij maar altijd goed.</i>
	<i>Wil je verder in de problemen komen, of geef je gewoon toe dat je probeerde iets te stelen?</i>

Hoe hoog was je maximale spanning tijdens deze opdracht op een schaal van 0 tot 100?

0 = helemaal geen spanning en 100 = extreme spanning / kan niet hoger

Noteer het antwoord direct in het werkboek!

15 min.

SCENARIO - BLANCO

In dit scenario kun je samen met de deelnemer een scenario verzinnen in een van de drie omgevingen: café, supermarkt of winkelstraat. Je kunt er eventueel ook voor kiezen om een situatie uit de kliniek te oefenen, maar er is geen 'kliniek omgeving' dus daar is dan enige verbeeldingskracht voor nodig. Vraag de deelnemer waar hij graag mee zou willen oefenen? Indien de deelnemer zelf geen suggesties heeft, dan kun je als trainer je creativiteit gebruiken.

Extra suggesties om een (blanco) interactief scenario te starten:

- Waarom liep jij net tegen mij aan?! (café, supermarkt, winkelstraat)
- Hoezo duwde jij mij net opzij? (café, supermarkt, winkelstraat)
- Zat jij nou naar mijn vriendin te kijken idioot? (café, winkelstraat)
- Je gooide net bier/koffie over mij heen! (café)
- Wat doe jij hier?! Hoor jij niet vast (of in zo'n kliniek met gekken) te zitten? (café, supermarkt, winkelstraat)
- Waarom liep jij net zo vlak langs mijn vriendin? Wilde je haar soms aanraken viezerik? (café, winkelstraat)
- Mijn vriendin daar zegt dat jij haar net aanraakte/naar haar borsten keek (café, winkelstraat)
- Wat doe jij hier? Zoek jij ruzie ofzo?! (café, supermarkt, winkelstraat)
- He ben jij niet de ex van mijn zus/vriendin/buurvrouw? (café, supermarkt, winkelstraat)
- Volgens mij ken ik jou, mijn neef had problemen met jou. Wat doe jij hier?! (café, supermarkt, winkelstraat)
- Types zoals jij laat ik sowieso niet binnen (scenario: beveiliging)

Virtuele omgeving	Geslacht en herkomst	Aantal avatars achtergrond
Café Supermarkt Winkelstraat	Geslacht: man / vrouw Herkomst: blank / gekleurd	15

Hoe hoog was je maximale spanning tijdens deze opdracht op een schaal van 0 tot 100?

0 = helemaal geen spanning en 100 = extreme spanning / kan niet hoger

Noteer het antwoord direct in het werkboek!

EVALUATIE SESSIE 14

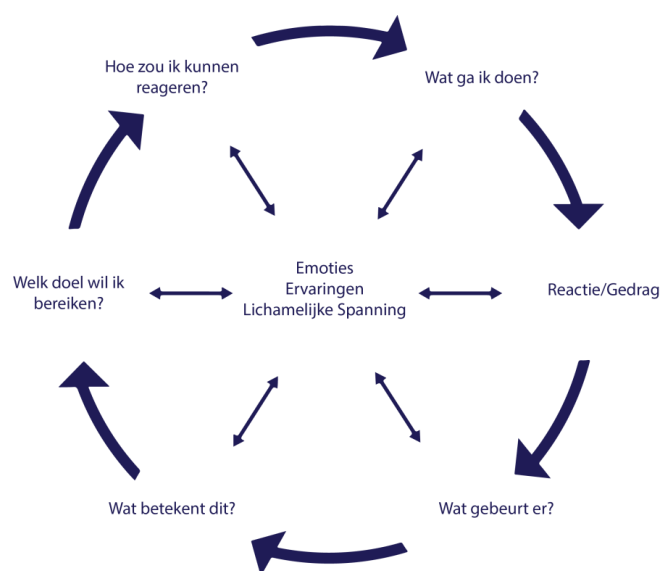
10 min.

- Wat vond de deelnemer van deze opdracht?
- Welk scenario ging de deelnemer het makkelijkst af? Welk scenario het minst?
- Hoe heeft hij het ervaren qua spanning? Voelt hij dat hij reageert op de agressie van de avatars? Zo ja, hoe dan? Zo niet, wat kan de trainer doen om meer uit te dagen? Heeft deelnemer nog suggesties voor oefensituaties?
- Maak samen de koppeling naar SIV-model en de leerdoelen uit sessie 2: (hoe) is hier aan gewerkt? Als de conclusie is dat bepaalde zaken moeilijk zijn voor de deelnemer, besteed hier dan ook aandacht aan. Waarom is dit relevant?
- Moeten de leerdoelen worden aangescherpt?

TOEPASSING

Aan de deelnemer vragen of hem de aankomende dagen vergelijkbare situaties opvallen? En of hem situaties opvallen waarin hij spanning ervaart? Daarnaast de vraag na te denken over situaties die hij in Virtual Reality zou willen oefenen. Deelnemer kan dit eventueel ook op de afdeling bespreken, bijvoorbeeld met zijn coach/mentor.

Let goed op alle stappen uit het SIV-model:



SESSIE 15 – LATE INFORMATIEVERWERKING (DEEL X)

VOORBEREIDING

- ✓ Doorlezen protocol sessie 15
- ✓ Alvast drie verschillende scenario's verzinnen, of uit vorige sessie halen en alvast zelf suggesties bedenken van agressieve of minder agressieve zinnen die je kunt gebruiken
- ✓ Onderdelen hoe zou ik kunnen reageren?, wat ga ik doen?, en reactie / gedrag uit het SIV-model nogmaals bestuderen
- ✓ Nexus en microfoon klaarzetten, zie pagina 20 voor de juiste instellingen van de microfoon; deze worden beide in sessie 10 gebruikt
- ✓ **Clipmicrofoon voor de deelnemer klaarleggen!**
- ✓ **Niet vergeten: boxen uitzetten voordat je begint! Geluid gaat via oordopjes en oorschelpen**

5 min.

INTRODUCTIE SESSIE 15

Start de sessie met een terugblik op de vorige sessie:

- Is de deelnemer nog met de vorige sessie bezig geweest?
- Heeft hij bijzonderheden relevant voor VRAPT meegemaakt op de afdeling of elders in de kliniek?
- Vraag de deelnemer of hij nog bezig geweest is met de toepassing: Zijn hem de afgelopen dagen vergelijkbare situaties opvallen? Als er meerdere situaties zijn, kan de trainer de deelnemer laten focussen door hem te vragen zich op de 2 belangrijkste situaties te focussen. Loop deze situatie(s) door aan de hand van het SIV-model.
- **Tip:** er zitten lege SIV-modellen achterin werkboek (zowel van deelnemer als van trainer).

Vergeet niet de basismeting lichamelijke stress (instructies pagina 55 + 56)

Voor gebruik van de VR, raadpleeg de instructies op pagina 77 t/m 79

INTRODUCTIE

In deze sessie werken we alleen nog met blanco scenario's. Het is de bedoeling dat je er drie doet tijdens deze sessie. Er zijn verschillende mogelijkheden:

- Er kan gekozen worden om een scenario uit sessie 10 t/m 14 letterlijk te herhalen. Zeker wanneer dit moeilijk was voor de deelnemer, kan dit een positieve ervaring zijn.
- Er kan gekozen worden om het scenario te herhalen in een *andere virtuele omgeving en/of met een avatar van het andere geslacht en/of met een avatar met een andere etniciteit*.
- Als het de deelnemer eerder nog niet zo moeilijk is gemaakt, kan de moeilijkheid/spanning worden opgevoerd.
- Met de deelnemer bespreken wat hij nog zou willen oefenen Hier heeft deelnemer als het goed is al over nagedacht.

Bijvoorbeeld een situatie met een staflid of medepatiënt naspelen, of een situatie van vroeger, of een verwachte situatie in de toekomst op verlof.

Extra suggesties om een (blanco) interactief scenario te starten:

- Waarom liep jij net tegen mij aan?! (café, supermarkt, winkelstraat)
- Hoezo duwde jij mij net opzij? (café, supermarkt, winkelstraat)
- Zat jij nou naar mijn vriendin te kijken idioot? (café, winkelstraat)
- Wat doe jij hier?! Hoor jij niet vast (of in zo'n kliniek met gekken) te zitten? (café, supermarkt, winkelstraat)
- Waarom liep jij net zo vlak langs mijn vriendin? Wilde je haar soms aanraken viezerik? (café, winkelstraat)
- Mijn vriendin daar zegt dat jij haar net aanraakte/naar haar borsten keek (café, winkelstraat)
- Wat doe jij hier? Zoek jij ruzie ofzo?! (café, supermarkt, winkelstraat)
- He ben jij niet de ex van mijn zus/vriendin/buurvrouw? (café, supermarkt, winkelstraat)
- Volgens mij ken ik jou, mijn neef had problemen met jou. Wat doe jij hier?! (café, supermarkt, winkelstraat)
- Types zoals jij laat ik sowieso niet binnen (scenario: beveiliging)

Hoe hoog was je maximale spanning tijdens deze opdracht op een schaal van 0 tot 100?

0 = helemaal geen spanning en 100 = extreme spanning / kan niet hoger

Noteer het antwoord direct in het werkboek!

10 min

EVALUATIE sessie 15

- Wat vond de deelnemer van deze opdracht?
- Welk scenario ging de deelnemer het makkelijkst af? Welk scenario het minst makkelijk?
- Hoe heeft hij het ervaren qua spanning? Voelt hij dat hij reageert op de agressie van de avatars? Zo ja, hoe dan?
- Maak samen de koppeling naar SIV-model en de leerdoelen uit sessie 2: (hoe) is hier aan gewerkt? Als de conclusie is dat bepaalde zaken moeilijk zijn voor de deelnemer, besteed hier dan ook aandacht aan. Waarom is dit relevant?
- Moeten de leerdoelen worden aangescherpt?

TOEPASSING

De deelnemer vragen of hem de aankomende dagen vergelijkbare situaties opvallen? Ter voorbereiding op laatste sessie: De deelnemer vragen na te denken over wat hij aan deze training gehad heeft. Heeft hij aan doelen kunnen werken? Merkt hij effect in dagelijks leven/ op afdeling? (hoe) kan hij verder met wat hij heeft geleerd?

SESSIE 16 – EVALUATIE

VOORBEREIDING

- ✓ Terugblikken op alle sessies aan de hand van het werkboek en zowel positieve ontwikkelingen als aandachtspunten formuleren
- ✓ Het SIV-model erbij pakken en alle stappen uit de cirkel nog eens bekijken
- ✓ Voor elk van de zes stappen in het SIV-model evalueren hoe de patiënt veranderd is in gedrag.
- ✓ Input vragen aan de sociotherapeut op de leefgroep of de patiënt in de groep ander gedrag laat zien.

INTRODUCTIE SESSIE 16

Start de sessie met een terugblik op de vorige sessie:

- Is de deelnemer nog met de vorige sessie bezig geweest?
- Heeft hij bijzonderheden relevant voor VRAPT meegemaakt op de afdeling of elders in de kliniek?
- Vraag de deelnemer of hij nog bezig geweest is met de toepassing: Zijn hem de afgelopen dagen vergelijkbare situaties opvallen? Als er meerdere situaties zijn, kan de trainer de deelnemer laten focussen door hem te vragen zich op de 2 belangrijkste situaties te focussen. Loop deze situatie(s) door aan de hand van het SIV-model.
- **Tip:** er zitten lege SIV-modellen achterin werkboek (zowel van deelnemer als van trainer).

Vraag de deelnemer: **! Noteer beide antwoorden in het werkboek.**

- Van welke opdracht hij het meeste heeft geleerd?
- Van welke opdracht hij het minste heeft geleerd?

Om de deelnemer te helpen bij het formuleren van zijn antwoord staan alle opdrachten nog een keer opgesomd op de volgende pagina.

VERSCHILLENDE OPDRACHTEN UIT VRAPT

- Gebruik tijdens het bespreken van de verschillende opdrachten voorbeelden uit de training → *"weet je nog? Toen je emoties moest herkennen van mensen op straat of toen je ervoor moest zorgen dat die mensen achter de bar rustiger werden?"* enzovoort.

I. De eerste twee stappen uit het model zijn **wat gebeurt er?** en **wat betekent dit?**

Opdrachten:

- ❖ Het herkennen van emoties: hierbij heb je geoefend met het herkennen van verschillende gezichtsemoties;
- ❖ Het zo snel mogelijk herkennen van emoties: hierbij heb je geoefend met het snel herkennen van één emotie, terwijl je meerdere gezichtsemoties te zien kreeg;
- ❖ Het inschatten van verschillende niveaus van agressie: Hierbij heb je geoefend met het herkennen van verschillende niveaus van agressie.

II. In sessie 6 t/m 15 van deze training zijn er verschillende opdrachten doorlopen die focusten op **welk doel wil ik bereiken?, hoe zou ik kunnen reageren?, wat ga ik doen?** en **gedrag**.

Opdrachten:

- ❖ Ervaren wat agressie en uitlokking/uitdaging met je lichaam deed wanneer je helemaal niet mocht reageren;
- ❖ Ervaren wat agressie en uitlokking/uitdaging met je lichaam deed wanneer je mocht reageren zoals je wou;
- ❖ Beter reageren op agressie en uitlokking/uitdaging door anderen (ondanks dat je misschien emotioneel en/of lichamelijk gespannen werd);
- ❖ Het verminderen van agressie door anderen, in dit geval een agressief persoon;
- ❖ Het oefenen met verschillende interactieve rollenspellen: samen met de trainer heb je geoefend om beter te reageren in alledaagse situaties waarin je agressief kon worden. Dit waren zowel rollenspellen die al vast stonden, als oefenen met eigen ingebrachte situaties.

EVALUATIE VAN DE LEERDOELEN

- Evalueren van de leerdoelen die opgesteld zijn in sessie 2;
- Terugblikken op de gehele training;
- Terugkoppeling van positieve ontwikkelingen en aandachtspunten die de trainer in het werkboek geformuleerd heeft.

SUGGESTIES VAN DEELNEMER VOOR VERBETERING

- Wat zou de deelnemer liever anders zien?
- Wat vond de deelnemer van de moeilijkheid van de training? + *eventuele toelichting*
 - Te moeilijk
 - Precies goed
 - Voldoende uitdagend
 - Redelijk, sommige opdrachten te makkelijk
 - Te makkelijk
- Sluit de training aan op het overige behandelaanbod? Zo ja, waarom; zo nee, waarom niet?
- Hoeveel heeft de deelnemer aan deze training gehad? Geef aan op een schaal van 0 tot 100.
- In welke mate zal de training de deelnemer helpen bij het uit de weg gaan van agressief gedrag? Geef aan op een schaal van 0 tot 100.

SUGGESTIES VAN TRAINER VOOR VERBETERING

- Wat zou de trainer liever anders zien?
- Wat vond de trainer van de moeilijkheid van de training? + *eventuele toelichting*
 - Te moeilijk
 - Precies goed
 - Voldoende uitdagend
 - Redelijk, sommige opdrachten te makkelijk
 - Te makkelijk
- Sluit de training aan op het overige behandelaanbod? Zo ja, waarom; zo nee, waarom niet?

- Hoeveel heeft de deelnemer volgens de trainer aan deze training gehad? Geef aan op een school van 0 tot 100.
- In welke mate denkt de trainer dat de training de deelnemer zal helpen om agressief gedrag uit de weg te gaan? Geef aan op een schaal van 0 tot 100.

REFERENTIES

- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002). Human aggression. *Psychology*, 53(1), 27.
- Bandura, A. (1997). Self-efficacy: The exercise of self-control.
- Bogaerts, S., Polak, M., Spreen, M., & Zwets, A. (2012). High and Low Aggressive Narcissism and Anti-social Lifestyle in Relationship to Impulsivity, Hostility, and Empathy in a Group of Forensic Patients in the Netherlands. *Journal of Forensic Psychology Practice*, 12(2), 147–162.
<http://doi.org/10.1080/15228932.2012.650144>
- Cima, M., & Raine, A. (2009). Distinct characteristics of psychopathy relate to different subtypes of aggression. *Personality and Individual Differences*, 47(8), 835–840.
<http://doi.org/10.1016/j.paid.2009.06.031>
- Crick, N. R., & Dodge, K. A. (1994). A review and reformulation of social information-processing mechanisms in children's social adjustment. *Psychological bulletin*, 115(1), 74.
- Dack, C., Ross, J., Papadopoulos, C., Stewart, D., & Bowers, L. (2013). A review and meta-analysis of the patient factors associated with psychiatric in-patient aggression. *Acta Psychiatrica Scandinavica*, 127(4), 255–268. <http://doi.org/10.1111/acps.12053>
- Davis, S., Nesbitt, K., & Nalivaiko, E. (2014). A Systematic Review of Cybersickness. In *Proceedings of the 2014 Conference on Interactive Entertainment - IE2014* (pp. 1–9). New York, New York, USA: ACM Press. <http://doi.org/10.1145/2677758.2677780>
- De Castro, B. O., Veerman, J. W., Koops, W., Bosch, J. D., & Monshouwer, H. J. (2002). Hostile attribution of intent and aggressive behavior: A meta - analysis. *Child development*, 73(3), 916-934.
- Dodge, K. A. (1986). A social information processing model of social competence in children. In *Minnesota symposium on child psychology* (Vol. 18, pp. 77-125).

- Dodge, K. A., & Coie, J. D. (1987). Social-information-processing factors in reactive and proactive aggression in children's peer groups. *Journal of personality and social psychology*, 53(6), 1146.
- Fung, A. L.-C., Raine, A., & Gao, Y. (2009). Cross-cultural generalizability of the Reactive-Proactive Aggression Questionnaire (RPQ). *Journal of Personality Assessment*, 91(5), 473–479. <http://doi.org/10.1080/00223890903088420>
- Gilbert, F., Daffern, M., Talevski, D., & Ogloff, J. R. (2013). Criminal Justice and. *Flora*, 40, 119.
- LaViola, J. J. (2000). A discussion of cybersickness in virtual environments. *ACM SIGCHI Bulletin*, 32(1), 47–56. <http://doi.org/10.1145/333329.333344>
- Lobbestael, J., Cima, M., & Arntz, A. (2013). The relationship between adult reactive and proactive aggression, hostile interpretation bias, and antisocial personality disorder. *Journal of Personality Disorders*, 27(1), 53–66. <http://doi.org/10.1521/pedi.2013.27.1.53>
- Lobbestael, J., Cima, M., & Lemmens, A. (2015). The relationship between personality disorder traits and reactive versus proactive motivation for aggression. *Psychiatry Research*, 229(1-2), 155–160. <http://doi.org/10.1016/j.psychres.2015.07.052>
- Miyahira, S. D., Folen, R. A., Stetz, M., Rizzo, A., & Kawasaki, M. M. (2010). Use of immersive virtual reality for treating anger. *Stud Health Technol Inform*, 154, 82-86.
- Moskowitz, G. B. (2005). *Social cognition: Understanding self and others*. Guilford Press.
- Needham, I., Abderhalden, C., Meer, R., Dassen, T., Haug, H. J., Halfens, R. J. G., & Fischer, J. E. (2004). The effectiveness of two interventions in the management of patient violence in acute mental inpatient settings: report on a pilot study. *Journal of Psychiatric and Mental Health Nursing*, 11(5), 595–601. <http://doi.org/10.1111/j.1365-2850.2004.00767.x>
- Oostermeijer, S., Nieuwenhuijzen, M., van de Ven, P. M., Popma, A., & Jansen, L. M. C. (2016). Social information processing problems related to reactive and proactive aggression of adolescents in residential treatment. *Personality and Individual Differences*, 90, 54-60.

- Peterson, J., Skeem, J. L., Hart, E., Vidal, S., & Keith, F. (2010). Analyzing offense patterns as a function of mental illness to test the criminalization hypothesis. *Psychiatric Services*, 61(12), 1217–1222. <http://doi.org/10.1176/appi.ps.61.12.1217>
- Poulin, F., & Boivin, M. (2000). Reactive and proactive aggression: evidence of a two-factor model. *Psychological Assessment*, 12(2), 115–122. <http://doi.org/10.1037/1040-3590.12.2.115>
- Raine, A., Dodge, K., Loeber, R., Gatzke-kopp, L., Lynam, D., Stouthamer-loeber, M., & Liu, J. (2006). The Reactive–Proactive Aggression Questionnaire: Differential Correlates of Reactive and Proactive Aggression in Adolescent Boys. *Aggressive Behavior*, 32(2), 159–171. <http://doi.org/10.1002/ab.20115>.
- Rebenitsch, L. (2015). Managing cybersickness in virtual reality. *XRDS: Crossroads, The ACM Magazine for Students*, 22(1), 46–51. <http://doi.org/10.1145/2810054>
- Scarpa, A., Tanaka, A., & Chiara Haden, S. (2008). Biosocial bases of reactive and proactive aggression: The roles of community violence exposure and heart rate. *Journal of Community Psychology*, 36(8), 969–988.
- Steadham, J. a., & Rogers, R. (2013). Predictors of Reactive and Instrumental Aggression in Jail Detainees: An Initial Examination. *Journal of Forensic Psychology Practice*, 13(5), 411–428. <http://doi.org/10.1080/15228932.2013.847350>
- Syngelaki, E. M., Moore, S. C., Savage, J. C., Fairchild, G., & Van Goozen, S. H. (2009). Executive functioning and risky decision making in young male offenders. *Criminal Justice and Behavior*, 36(11), 1213–1227.
- Tapscott, J. L., Hancock, M., & Hoaken, P. N. S. (2012). Severity and Frequency of Reactive and Instrumental Violent Offending: Divergent Validity of Subtypes of Violence in an Adult Forensic Sample. *Criminal Justice and Behavior*, 39(2), 202–219. <http://doi.org/10.1177/0093854811429647>

- Veling, W., Moritz, S., & van der Gaag, M. (2014). Brave New Worlds—Review and Update on Virtual Reality Assessment and Treatment in Psychosis. *Schizophrenia bulletin*, sbu125.
- Vitacco, M. J., Van Rybroek, G. J., Rogstad, J. E., Yahr, L. E., Tomony, J. D., & Saewert, E. (2009). Predicting short-term institutional aggression in forensic patients: A multi-trait method for understanding subtypes of aggression. *Law and Human Behavior*, 33(4), 308–319.
<http://doi.org/10.1007/s10979-008-9155-7>
- Warburton, W. a., & Anderson, C. a. (2015). Aggression, Social Psychology of. *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences* (Second Edi, Vol. 1). Elsevier.
<http://doi.org/10.1016/B978-0-08-097086-8.24002-6>

RUIMTE VOOR AANTEKENINGEN

