

# Nieuwsbrief

## Digitale Simulaties en the i-iX

Nieuws en  
meer over het  
gebruik van  
digitale simula-  
ties in het  
onderwijs

Nummer 3 • februari 2018 • ICT in het onderwijs • [ICTO-DS@politieacademie.nl](mailto:ICTO-DS@politieacademie.nl)  
• (eind)redactie Ronald Christiaans

### Inleiding

Deze derde nieuwsbrief informeert je over de ontwikkelingen met betrekking tot het thema digitaal simuleren en over de ontwikkelingen met betrekking tot the i-iX. De redactie nodigt je nog steeds uit om inhoud voor de nieuwsbrief aan te leveren. Heb je iets te melden over het gebruik van digitale simulaties binnen jouw team of organisatie? Lever dan een artikel aan, bij voorkeur niet te lang en voorzien van een foto.

Veel leesplezier!

### Oplevering Escaperoom

De samenwerking tussen de Politie(academie) en het Windesheim beperkt zich niet tot de ontwikkeling van digitale producten. 8 februari is een Escaperoom in gebruik genomen zoals te lezen was in dagblad De Stentor:

*“De formule van een escaperoom komt volgens bedenker Arno Musch van de politie goed van pas bij het bijhouden van parate kennis. „Tijdens de opleiding is er veel aandacht voor wets- en rechtskennis, maar in de hectiek van het werk komt dat nog maar weinig langs. Hier draait alles om parate kennis. Pas je die goed toe, dan wordt dat beloond aanwijzingen voor de toegang tot de volgende kamer.”*

*In de vijf verschillende ruimtes komen allerlei onderwerpen voorbij. Van de opiumwet tot fouilleren en staande houden en doorzoeken van een huis of bedrijf. Agenten moeten drugsvondsten doen in woningen en op zoek gaan naar mogelijke verdachten. De escaperoom is tot eind april al volgeboekt. Dat zijn samen zo'n vierhonderd politiemensen. Het gaat er allemaal behoorlijk serieus aan toe, zegt Musch. „Het klinkt als een spel maar iedereen weet dat je hier alleen doorheen komt op basis van een juist gebruik van je bevoegdheden. Je doet hier de dingen die je in je dagelijks werk ook tegenkomt. Dat we het niet in een klaslokaal of in de kelder van het politiebureau doen draagt ook bij aan het realistische scenario. <https://www.destentor.nl/apeldoorn/zwolse-studenten-maken-escaperoom-voor-politie-in-apeldoorn-a89c3710/>”*

*Terug naar inhoud*

### Inhoud

- [Inleiding](#)
- [Oplevering Escaperoom](#)
- [Bezoek aan DITSS](#)
- [Netwerk\(analyse\) Digitale Simulaties](#)
- [Werkbezoek Maastricht UMC](#)
- [Bezoek Eye4Vision](#)
- [2<sup>de</sup> inspiratiesessie Digitale Simulaties](#)
- [Interessante links](#)
- [Agenda](#)

## Bezoek aan DITSS

In het kader van het inzichtelijk krijgen van het netwerk is een bezoek gebracht aan DITSS. Gesproken is met de directeur van DITSS, Leon Verver. Stichting Dutch Institute for Technology, Safety & Security (DITSS) is een non-profit organisatie, die zich richt op een veilige samenleving door samen met partners te zoeken naar oplossingen, die leiden tot nieuwe inzichten en kennis. Stichting DITSS is een onafhankelijke, transparante en facilitaire regieorganisatie, die veiligheidsvraagstukken, innovaties en business met elkaar verbinden. Hiertoe bouwt Stichting DITSS aan een zogenaamd Smart Innovation Platform van relevante partners voor het innemen en beoordelen van die ideeën en behoeften, en het toetsen van de haalbaarheid en productie van innovatie- en projectvoorstellen. De thema's van stichting DITSS sluiten aan bij de geprioriteerde thema's van onze doelgroepen, zoals de lokale overheden, rijksoverheid, gemeenten, Nationale Politie, veiligheidsregio, Defensie en zorgsector. Deze keuze vormt de waarborg voor concrete verbinding met onze publieke en private partners in moderne werkvormen zoals multiple-helix. Kijk verder op: <https://www.brainport.nl/ditss>

In het kader van samenwerken, verbinden en versterken gaat gekeken worden welke rol DITSS kan spelen bij de ontwikkeling van nieuwe digitale simulaties.

*Terug naar inhoud*

---

## Netwerk(analyse) Digitale Simulaties

Naast een bezoek aan DITSS, zijn er deze maand meer netwerkactiviteiten ontplooid. Op het gebied van ondermijning is gesproken met de eenheid Midden Nederland over de inzet van digitale simulaties. Het gaat dan met name om het ondersteunen van de multidisciplinaire ondermijningsteams. Hier zou XVR on Scene een rol in kunnen gaan spelen maar ook de 360 graden beelden van de Landelijke Eenheid zouden hier iets kunnen betekenen. Met de collega's van de Recherchekundige opleiding is ook gesproken over de inzet van digitale simulaties. Naast de mogelijkheden zoals bij ondermijning herkend, zijn hier ook mogelijkheden met AR. Deze verkenning gaat vervolgd worden. Hetzelfde gesprek is gevoerd in het kader van het thema Mentale Kracht. En er is tot slot kennis gemaakt met een docent integrale veiligheid van de NHL Stenden over de toepassing van digitale simulaties bij de opleiding integrale veiligheid. Het netwerk met betrekking tot digitale simulaties breidt zich steeds verder uit. Het wordt daarmee ook steeds onoverzichtelijker en dat is dan ook de reden dat contact is gezocht en gevonden met de SAXION hogeschool. Studenten van de opleiding security management gaan een netwerkanalyse digitale simulaties uitvoeren. Deze opdracht wordt uitgevoerd onder vlag van het Landelijk Platform Simulaties waarbij de Politieacademie als product owner zal optreden. Naast inzicht in het netwerk, zal de analyse ook inzicht moeten brengen in geldstromen en in de in gebruik zijnde Digitale Simulaties per organisatie. Voor de zomer zal het resultaat van deze analyse beschikbaar zijn.

*Terug naar inhoud*

---

## Werkbezoek Maastricht UMC

In het kader van gluren bij de burens is een werkbezoek gebracht aan het Maastricht UMC. Mooi om te zien hoe simulaties worden benut om medisch personeel te trainen. Poppen die als ware het echte mensen reageren op de medische handelingen waarbij de focus ligt op de skills en niet op het proces. Dat geldt ook voor andere simulaties. Er wordt hierbij zeer beperkt gebruik gemaakt van VR of AR tools. Wel is geconstateerd dat er heel veel kansen zijn om Digitale Simulaties toe te passen. En om nog even terug te komen op het trainen van het proces. Het volgende plaatje geeft aan dat hier wel degelijk aandacht voor is.

## DS Agenda 2018

Maart

- 12: 15.00 – 17.00 > DS spreekuur in the i-iX
- 27: 09.30 – 16.30 > DS inspiratiesessies XVR en Eye4vision

April

- 9: 14.00 – 17.00 > DS spreekuur in the i-iX

Mei

- 7: 14.00 – 17.00 > DS spreekuur in the i-iX
- 15-17: **ITEC, Stuttgart**
- 16: **Leren met VR in Eindhoven**
- 17-18: **VRX Europe 2018, Amsterdam**

Juni

- 6: themabijeenkomst Digitale Simulaties en Leiderschap
- 11: 14.00 – 17.00 > DS spreekuur in the i-iX
- 12: presentaties student projecten
- 14: **Robotica en AI in het onderwijs, Rotterdam**

*Terug naar inhoud*

## Crew Resource Management

### Hoofdpunten

1. Ken je omgeving
2. Anticipeer en maak een plan
3. Roep tijdig hulp in
4. Leid en volg zelfverzekerd
5. Verdeel het werk (10 sec voor 10 min)
6. Mobiliseer alle beschikbare middelen
7. Communiceer effectief – spreek luid en duidelijk
8. Gebruik alle beschikbare informatie
9. Voorkom en herstel fixatie fouten
10. Controleer en controleer nogmaals  
(veronderstel nooit iets)
11. Gebruik geheugensteuntjes
12. Evalueer herhaaldelijk (10 sec voor 10 min)
13. Werk als een team  
(coördineer met en steun anderen)
14. Verdeel aandacht verstandig
15. Stel prioriteiten dynamisch

Marcus Rai, David Gaba, Steve Howard and Peter Dieckmann  
Ch. 6 Human Performance and Patient Safety in Millers Anesthesia, 7<sup>th</sup> ed., 2010

[Terug naar inhoud](#)

## Bezoek Eye4Vision

Zoals in de vorige nieuwsbrief aangekondigd, is er een gesprek geweest met Eye4Vision, hierbij waren ook twee collega's van IDU (instroom, doorstroom, uitstroom) aanwezig. "Eye4Vision biedt onder andere het eYe4tactical- Perform under Pressure- assessment en trainingsconcept aan. Dit onderdeel de afgelopen jaren ontwikkeld op basis van eerdere ervaringen met een keur van (top)sporters, autoracing (Formule 3&4) en een aantal pilots bij onder meer DSI, NLMARSOF. Het is volledig afgestemd op de behoefte van de Special Forces, politie, brandweer en overige tactische beroepen.

Dit maakt het eYe4tactical-Perform under Pressure-, een uniek screenings en trainingsconcept waarmee de visuele, cognitieve en sensorische vaardigheden, welke nodig zijn om op dit hoogste niveau te kunnen acteren, significant (evidence based) verbeteren. Binnen dit ontwikkelde protocol maakt Eye4tactical-Perform under Pressure- gebruik van diverse screenings en trainingmethoden die elkaar waar nodig versterken en aanvullen (o.a. NeuroTracker, Dynavision, Ultimeyes, Righteye, Vizualedge, VisioncoachTrainer).

Eye4Vision heeft een eigen R&D met binnen- en buitenlandse kennispartijen (onder meer de VU, faculteit MOVE en de Universiteit van Montreal) en is de unieke en enige licentiehouders van het concept en de bijbehorende protocollen van eye4tactical (Perform under Pressure).

Op basis van de uitkomsten van de screening kan het concept effectief ingezet worden ter verbetering en verbreding van het visuele veld en aandacht door training van het visuele, cognitieve en sensomotorische systeem (waarneming, verwerking en uitvoering). Na training zal de Situational Awareness toenemen, tactical cues worden sneller herkend en tunnelvisie voorkomen, waardoor er een betere Tactical Awareness ontstaat. De prestatie van de deelnemer zal daardoor aantoonbaar (evidence based) verbeteren.

Tevens is het mogelijk om het concept bij werving/selectie toe te passen en als interventie training bij stressgerelateerde klachten ter vermindering van stressoren tijdens actieve en passieve dienst. In het YouTube filmpje meer informatie: <https://youtu.be/ypdWdO5H3j0>

Tijdens de inspiratiesessie van 27 maart zal Eye4Vision de middagworkshop verzorgen, hierbij zijn ook de DSI en de Brandweer Amsterdam Amstelland betrokken. Aanmelden kan via het bekende mailadres.

[Terug naar inhoud](#)

## 2<sup>de</sup> inspiratiesessie Digitale Simulaties



28 februari trok de tweede inspiratiesessie digitale simulaties ruim 30 deelnemers. Aanwezig waren brandweercollega's en collega's vanuit de eenheden en van de Politieacademie. Teveel mensen voor in the i-iX dus deze keer was A0.10, de VR trainingsruimte, plaats van handeling. In de ochtend nam IJsfontein ons mee in hun wereld

van de Digitale Simulaties. De doelstelling van deze IJsfonteinsessie was het inzicht geven in mogelijkheden spelend leren te versterken. De voorbeelden die voorbij kwamen waren: zorg( dementie-experience), publieke ruimte, kinderen, jongeren, bv. Gezond eten, bewegen, Kinderboekenweek, taal, waterlinie museum Utrecht!, spelen Van Gogh museum, (Cyber)Securitygames, veiligheid op het spoor, defensie, missies (stormpaal). Voor meer informatie zie ook: <https://www.ijsfontein.nl/>.

Hun visie met betrekking tot leren is dat het uitgangspunt is dat mensen intrinsiek gemotiveerd zijn en zelf verantwoordelijk gemaakt kunnen worden voor het eigen leerplan. De focus moet liggen op kleine stapjes voorwaarts, het werken met beloningen en het leren om beter te worden. Bij "Het ontwerpen van nieuwsgierigheid" zijn de volgende thema's beschikbaar:

- Doel wat groter is dan jezelf, purpose
- Sociale verbondenheid creëren, belonging
- Mastery, het gevoel, besef dat ik beter word! Laat progressie zien
- Zelfbeschikking, zélf verantwoordelijk zijn, ik moet handelen

Deze vier thema's komen terug in de spellen.

Ten behoeve van het vergroten van bewustwording met betrekking tot cyber heeft men de Elevatorgame ontwikkeld. Deze Elevatorgame is echter nog niet operationeel. Op het moment dat de game operationeel is, zal ik dat middels deze nieuwsbrief met jullie delen. Op voorhand kun je meer informatie over de game terug vinden via de volgende links:

<https://www.ijsfontein.nl/projecten/elevator>,

<https://www.surf.nl/nieuws/2018/02/surf-neemt-de-elevator-game-over-van-cio-platform-nederland.html>.



[Terug naar inhoud](#)

---

## Interessante links

In het kader van het trainen van politiestudenten op het thema wapenkennis, wordt gekeken naar de toepassing van AR. Hoe dit er uit zou kunnen komen te zien, laat het volgende filmpje zien: <https://www.youtube.com/watch?v=P9KPJIA5yds>.

Ook zou AR ingezet kunnen worden bij bijvoorbeeld een voertuigcontrole, om te zien of alle spullen aanwezig zijn die aanwezig zouden moeten zijn. Dat zou er dan ongeveer als volgt uit kunnen zien: <https://www.youtube.com/watch?v=8iVSCpk0xOw>.

How Virtual Reality Affects Actual Reality. The technology helps quarterbacks learn plays, first responders recover from PTSD, and everyone get a grip on climate change. Een lezenswaardig artikel over de toepassing van VR: <https://news.nationalgeographic.com/2018/02/virtual-reality-helping-nfl-quarterbacks--first-responders/>.

Interessant onderzoek over angst en cybersickness:

*The use of virtual reality (VR) in psychological treatment is expected to increase. Cybersickness (CS) is a negative side effect of VR exposure and is associated with treatment dropout. This study aimed to investigate the following: (a) if gender differences in CS can be replicated, (b) if differences in anxiety and CS symptoms between patients and controls can be replicated, and (c) whether the relationship between exposure to VR and CS symptoms is mediated by anxiety.*

<http://online.liebertpub.com/doi/abs/10.1089/cyber.2017.0082>.

[Terug naar inhoud](#)

---

# Nieuws uit de i-iX

De afgelopen maand, februari, hebben zich geen schokkende zaken in the i-iX voor gedaan. De studenten van Windesheim zijn nog elke donderdag druk doende met de ontwikkeling van hun producten en verder is het business as usual.

[Terug naar inhoud](#)

