



Voorwoord

De toenemende digitalisering brengt ingrijpende veranderingen met zich mee, in allerlei sectoren. Nieuwe mogelijkheden voor communicatie, monitoring en analyse roepen vragen op. Wat is de positie van de mens in deze omgeving, hoe staat het met data, met privacy, wat doen algoritmes en wat willen gebruikers eigenlijk? Begeleidingsethiek is ethiek die zich specifiek met dit soort vragen bezighoudt. Hij is gebaseerd op techniekfilosofie, die uitgaat van eeuwenoude verwevenheid tussen mens en technologie.

De Aanpak Begeleidingsethiek is een concrete aanpak waarin betrokkenen met elkaar in dialoog gaan over de effecten van de nieuwe technologie én de waarden die daarbij in het geding komen. Dat zijn vaak waarden gelieerd aan autonomie van de gebruiker, efficiëntie van het proces, transparantie van het algoritme, privacy, et cetera.

Tijdens de sessie komen verschillende stakeholders als gebruikers, ontwikkelaars, beleidsvormers en beslissers met elkaar in gesprek. Na de dialoog hebben de deelnemers ethische handelingsopties gegenereerd, waarvan verschillende vaak direct opgepakt kunnen worden. Er is gezamenlijk gekeken welke waarden we in het digitale domein belangrijk vinden en hoe we die willen verankeren en borgen in digitale processen en handelingen. Dit alles om ook bij verdere digitalisering op het vertrouwen van de samenleving en de participanten kunnen blijven rekenen. Dit is niet in één stap te realiseren het is een continu proces waarin deze workshop een schakel is.



Workshop aanpak begeleidingsethiek

Initiatiefnemers: Marian Soepenbergh (Landstede MBO), Evelien Lammers (Landstede MBO)

Moderatoren: Evelien Lammers (Landstede MBO), Edwin Borst (ECP)

Op donderdag 6 november 2025 organiseerde Landstede MBO op initiatief van Marian Soepenbergh en Evelien Lammers (Landstede MBO) een sessie begeleidingsethiek over de casus Room for Care / Immersive Room. Aan de workshop namen 14 deelnemers (zie bijlage voor specificatie) deel onder leiding van Evelien Lammers (Landstede MBO) en Edwin Borst (ECP).

De doelstelling is tweeledig:

▷ Leren tijdens de workshop

- Welke effecten, waarden en actoren worden genoemd
- Welke handelingsopties zijn er om de toepassing te verbeteren

▷ Leren over de Aanpak Begeleidingsethiek

- Hoe kan de organisatie deze methodiek gebruiken rondom ethische kwesties en technologie-implementaties

Het verslag bevat de volgende elementen:

▷ Toelichting op de Aanpak Begeleidingsethiek

▷ Weerslag van de workshop



Aanpak begeleidingsethiek



De aanpak bevat de volgende fasen:

Fase 0 Introductie

Introductie over de doelstelling en een toelichting op het model en het gedachtengoed

Fase 1 Toelichting

Hoe ziet de technologie eruit en in welke context wordt deze toegepast

Fase 2 Dialoog

- ▷ Een korte ronde waarin de deelnemers aan de workshop de betrokken actoren benoemen
- ▷ Brainwrite waar deelnemers mogelijke effecten benoemen en bespreken
- ▷ Benoemen van waarden die een rol spelen bij die effecten

Fase 3 Handelingsopties

In subgroepjes gaan de deelnemers op zoek naar handelingsopties vanuit de technologie, de omgeving en het individu.



Fase 1

Technologie en context

Uitleg over de technologie

Landstede MBO locatie Dokterspad (Zwolle) beschikt sinds enkele jaren over het Innovatief Trainingscentrum (ITC) voor alle zorg- en welzijnsopleidingen van Landstede MBO. Binnen het ITC wordt o.a. simulatieonderwijs vormgegeven en gestimuleerd op verschillende manieren, waaronder middels de Immersive Room. De Immersive Room is een interactieve ruimte waarin er op verschillende manieren getraind en geoefend kan worden door studenten. De ruimte zelf is een lokaal met op drie van de vier wanden een van plafond tot vloer projectiemogelijkheid, op de vierde wand hangt een monitor waar eventueel aanvullend een Teamsverbinding opgezet kan worden. De drie projectiewanden zijn met behulp van sensoren interactief te maken. Het geheel is aangestuurd met een in de ruimte aanwezige tablet. Er zijn verschillende soorten content mogelijk, er kunnen bijvoorbeeld 3d-opnames van bestaande instellingen gemaakt en geprojecteerd worden. Studenten kunnen hierdoor ondergedompeld worden in een auditieve en visuele interactieve ervaring met levensechte omstandigheden. Studenten kunnen daar leren op hun eigen tempo, zonder de stress of druk van de 'echte' ervaring. Docenten kunnen laagdrempelig eigen content maken en worden hierbij actief ondersteund.

Verdere uitleg over de inzet

In onze onderzoekswerkplaats, genaamd Room-for-Care, richten we ons op het onderzoeken en implementeren van de Immersive Room om de aansluiting en de benutting hiervan binnen het huidige onderwijsprogramma te ontwikkelen. In de naam van onze onderzoekswerkplaats Room-for-Care komen verschillende concepten bij elkaar: (1) het gaat om de fysieke ruimte, namelijk de Immersive Room (2) binnen de Zorg- en Welzijnsopleidingen (Care), tevens is de onderzoekswerkplaats een plek waarin (3) docenten de mentale ruimte (Room) kunnen creëren en benutten om onderzoekend aan de slag te gaan, (4) met aandacht voor het leren van en met elkaar (Care). Binnen de onderzoekswerkplaats werken we met een onderbouwde en cyclische aanpak, geïnspireerd op elementen van innoverend werken (Lambriex e.a., 2020) en work-based-research (Costley e.a., 2010). Onze aanpak is gericht op collectief onderzoeken en leren binnen een multidisciplinaire groep.



De volgende onderzoeksvraag staat centraal: Hoe kan de Immersive Room optimaal benut worden bij het opleiden van studenten binnen de Zorg- en Welzijnsopleidingen van Landstede MBO en wat betekent dit voor het handelen en professionalisering van de onderwijsprofessionals?

Hieruit voortvloeiend staat de volgende vraag centraal tijdens de sessie: Wat is van belang (waardevol) bij het gebruikmaken van de Immersive Room als leeromgeving?



Fase 2

Dialogoog

In deze tweede fase gaan de deelnemers in gesprek over wie er betrokken zijn bij de inzet en het gebruik van de Immersive Room. Ook buigen zij zich over de positieve en negatieve effecten van deze inzet, en benoemen zij belangrijke waarden waar rekening mee gehouden moet worden bij de inzet van een dergelijke toepassing.

Betrokkenen:

Bij de betrokkenen is de vraag wie er betrokken is of geraakt wordt door de case. De deelnemers aan tafel vertegenwoordigen al een deel van die betrokkenen. Ze noemen de volgende betrokkenen:

- Studenten
- Docenten
- Werkveld
- ICT-ondersteuning
- Onderwijsondersteuning
- Gamedesign
- Ontwikkelaars van content
- RV: Onderwijs / Kwaliteit en bedrijfsvoering
- Onderzoekers
- Roostermaker
- Leidinggevenden (faciliteren)
- Beleidsmakers
- Subsidiegevers
- Collegascholen / Regionale werkgroep
- AVG-functionaris
- Leveranciers
- TSC

De vraag aan de deelnemers was om in het vervolg van de sessie ook te proberen vanuit deze perspectieven hun inbreng te geven.



Effecten:

De vraag is hier welke positieve en negatieve effecten de invoering en het gebruik van de Immersive Room hebben.

Positieve effecten

- Studenten kunnen hun energie kwijt, omdat ze actief bezig zijn
- Trial en error in een veilige omgeving (veilig leren)
- Motorisch geheugen wordt geactiveerd
- Leerrendement zou hoger kunnen zijn
- Beter doordenken van je onderwijsontwerp
- Meer afwisseling in de werkvormen
- Meer mogelijkheden om met het echte leven te oefenen
- Je eigen creativiteit is de grens
- Samenwerken met studenten om content te maken
- Je kan feedback krijgen in een gesimuleerde omgeving
- Leeromgeving wordt als interessanter beleefd
- Breder inzetbaar ook voor rust en welzijn
- Met open dagen een eyecatcher
- Duurzaamheid in het gebruik van de middelen
- Focus voor student en docent
- Voorbereiding stage is zichtbaar in het werkveld, bijv. onvoorziene situaties. De stageplek zelf kennismaken met doelgroepen

Negatieve effecten

- Eenmalige inroostering is ingewikkeld
- Meer uren maken om elke student te bedienen
- Kan niet in grote (klas) groepen
- Vraagt veel nieuwe contentontwikkeling
- Als het niet realistisch is, haken mensen af
- De techniek moet wel werken, anders ben je weer weg
- Het is duurder dan een boek, afhankelijk van de inzet
- Het uitrollen binnen de school vergt tijd, wilskracht en bevoegdheid
- Niet duurzaam in energiegebruik
- Goeie kwaliteit van de beelden gebruiken, anders neemt de beleving af
- Heeft geen stabiele bluetoothconnectie, is lastig voor het maken van content
- Haalt de Immersive Room het in de wedloop met VR?



Waarden:

De relevante waarden zijn door de facilitators geïnventariseerd terwijl de deelnemers bezig waren met het benoemen van effecten. Achter veel effecten gaan waarden schuil. Die lijst is gedeeld met de deelnemers en door hen besproken en aangevuld. Dat leverde de volgende lijst met waarden op, waarbij de vet gedrukte waarden zijn geprioriteerd door de deelnemers:

Waarden	
Gezondheid/welzijn	Samenwerking
Kwaliteit van onderwijs (leerrendement)	Effectiviteit
Veiligheid	Continuïteit van de organisatie
Efficiëntie (leerrendement)	Duurzaamheid
Arbeidsvreugde/vakmanschap	Concentratie
Menselijk contact	Leerplezier
Betrouwbaarheid	



Fase 3

Handelingsopties

In het proces van het opstellen van de handelingsopties zijn de waarden uit de vorige fase meegenomen. De deelnemers kregen een uitleg over de verschillende categorieën binnen de handelingsopties. Het kan bijvoorbeeld gaan over het ontwerp van de technologie, het aanpassen van de omgeving waarbinnen de toepassing functioneert en het gedrag van mensen. De deelnemers worden in drie werkgroepen verdeeld en gaan ieder aan de slag met een van deze drie gespreksonderwerpen. Dat leidt tot handelingsopties per categorie.

Technologie:

- Techniek moet werken
- To do list / beslisboom: wat doe je als (Kwaliteit, efficiëntie, arbeidsvreugde, leerplezier)
- Key user aanstellen voor 5 dagen per week (Efficiëntie)
- Samenwerken tussen actoren (student media, ontwerper, ICT, werkvelden, regionale scholen) zodat kwaliteit van beeld en geluid optimaal is (Vakmanschap, leerplezier)
- Toekomstbestendig: project starten voor AI-integratie (Kwaliteit van onderwijs, arbeidsvreugde, leerplezier)



Omgeving:

- Ruimte moet beschikbaar zijn -> doelgerichte roostering + op tijd checken, eigenaarschap duidelijk
- Fallback -> alternatieve les + klaslokaal
- Meekijken -> tribunebank voor studenten
- Toetsenbord en muis buiten de ruimte -> kabel
- Controlroom/scenarioruimte voor docenten
- Content: validatie van meerwaarde
 - Onderwijskundig
 - Studenten
 - Inhoud
- Toewerken naar zelfstandig oefenen zonder docent
- Studenten bouwen zelf en bepalen zelf wat ze daar willen doen
- Meer docenten op deze les

Mens:

- Goede instructies / gereedschapskist voor docenten
- Cursus/workshop voor docenten om de Immersive Room in te zetten
- Zelfvertrouwen docent vergroten: dit kan ik wel
- Inspiratie vergroten, laten ervaren. Studenten laten vertellen: zo werkt het
- Gebruiksvriendelijke software
- Gemotiveerde docenten vragen en faciliteren
- Begeleiding in de Immersive Room faciliteren
- Digitale geletterdheid vergroten
- Onderzoeksvaardigheden
- Studenten laten meeontwikkelen van content
- Onderwijsontwerp aanpassen vanuit de teams. Wat kan in het curriculum, bijv. blended learning
- Als docent: veilig leren / fouten maken bespreekbaar maken (coachingsvaardigheden)
- Didactiek aanpassen aan de Immersive Room i.v.m. de verandering van de rol van de docent
- Docent = deskundig in de “levensechte” situatie



Terugblik en afronding

Aan het einde van de workshop wordt teruggekeken en besproken wat de Aanpak Begeleidingsethiek concreet heeft opgeleverd. De deelnemers geven aan dat het veel nieuwe inzichten oplevert en dat er in korte tijd veel wordt gerealiseerd. Daarnaast wordt de brede groep van deelnemers als meerwaarde ervaren. De combinatie van een duidelijke casus, enthousiaste deelnemers, en een aanpak die zorgt voor duidelijke uitkomsten in een korte tijd was dus een succes.



De deelnemers

1. **Marco Zwiers** Landstede MBO (student)
2. **Huibert Roubos** Landstede MBO (student)
3. **Wess Nijmeyer** Landstede MBO (student)
4. **Marian Soepenbergh** Landstede MBO
5. **Martijn Boven** Landstede MBO
6. **Bernice Boxman** Landstede MBO
7. **Willy Reijrink-te Kronnie** Graafschap College
8. **Melanie Schokker** Landstede MBO
9. **Rik Agterhuis** Landstede MBO (student)
10. **Marloes Postema-Hermes** Landstede MBO
11. **Corine Bouwes** BMC
12. **Esther Dorrestijn** BMC
13. **Nick Klokke** Landstede MBO
14. **Anders Kropveld** SURF

Moderatoren:

Evelien Lammers (Landstede MBO), Edwin Borst (ECP)





Verslag workshop
Aanpak Begeleidingsethiek
Room for Care / Immersive Room

Meer informatie over de Aanpak Begeleidingsethiek,
waaronder dit verslag, vindt u op

www.begeleidingsethiek.nl