



Betreft: Uitnodiging onderzoek Virtual Reality methode voor kinderen met gedragsproblemen

Geachte heer/mevrouw,

Met deze brief willen wij uw school graag uitnodigen om mee te doen aan een onderzoek vanuit de Universiteit Utrecht. Het doel van het onderzoeksproject is om de diagnostiek en behandeling van agressieproblemen te verbeteren door inzet van Virtual Reality (VR).

Achtergrond van het onderzoek: Waarom Virtual Reality?

Uit wetenschappelijk onderzoek blijkt dat kinderen met gedragsproblemen moeite hebben om hun boosheid te reguleren. Ook maken zij vaker denkfouten. Ze denken bijvoorbeeld vaker dat agressie de beste manier is om hun zin te krijgen of dat klasgenoten altijd hen moeten hebben. Virtual Reality biedt de mogelijkheid om kinderen binnen een veilige omgeving met uitdagende sociale situaties te laten oefenen. Zo kunnen zij leren om positiever te denken en beter met hun boosheid om te gaan. De Universiteit Utrecht zal daarom onderzoeken of VR kan bijdragen aan effectievere diagnostiek en behandeling van agressieve denkfouten en gedragsproblemen.



Het onderzoeksproject: Wat gaat er de komende jaren gebeuren?

De Universiteit Utrecht voert een 4-jarig project uit naar Virtual Reality voor gedragsproblemen. De doelgroep bestaat uit jongens met gedragsproblemen en een leeftijd tussen de 8 en 12 jaar. Het onderzoek bestaat uit drie fasen:

- 1) Het ontwikkelen van uitdagende sociale situaties binnen VR (2018).
- 2) Het vaststellen van boosheidsregulatie en denkfouten middels VR (2018).
- 3) Het behandelen van gedragsproblemen middels VR (2019-2021).



Momenteel zoeken wij kinderen die kunnen deelnemen aan de eerste fase van het onderzoek. Per september zoeken wij 100 kinderen die kunnen deelnemen aan de tweede fase van het onderzoek.

Waaruit bestaat de Virtual Reality?

Kinderen die meedoen aan het onderzoek, krijgen een VR bril op waardoor zij een virtueel klaslokaal zien. In dit klaslokaal ontmoeten zij virtuele kinderen waarmee zij spellen spelen, zoals het omgooien van blikken of het bouwen van torens met blokken. Tijdens sommige spellen ontstaan uitdagende situaties, zoals spullen die kapot gaan, of een wedstrijd verliezen. Na afloop van elk spel zal de onderzoeker enkele vragen stellen aan kinderen over hun gevoelens en gedachtes tijdens de uitdagende situatie. Op basis van deze gegevens kunnen wij de situaties selecteren die het meest geschikt zijn voor de diagnostiek en behandeling van denkfouten. We hebben al een eerste *try-out* gedaan waaruit blijkt dat kinderen de VR erg leuk vinden.

Wat houdt deelname in?

We zijn op zoek naar 40 jongens binnen de leeftijd van 8-12 jaar, waarvan 20 jongens met gedragsproblemen (de doelgroep van de behandelmethode) en 20 jongens zonder (de vergelijkingsgroep). De kinderen kunnen gewoon op school meedoen: De onderzoekers zullen met de VR naar de school toe komen. Het onderzoek verloopt als volgt:

- Als uw school wil deelnemen brengen wij graag eerst een kennismakingsbezoek aan de leerkrachten en IB-er. Wij kunnen dan ook meteen bespreken in welke ruimte wij op welke momenten het onderzoek zouden kunnen uitvoeren. Hiervoor is op de testmomenten een kamer van minimaal 3m bij 3m nodig voor de VR.
- Daarna krijgen alle ouders en kinderen een informatie- en toestemmingsbrief van de onderzoekers. In overleg kunnen wij deze brief versturen of u helpen dit vanuit school te doen.
- Kinderen zullen alleen deelnemen als hun ouders/verzorgers hier toestemming voor hebben gegeven. Dit is in overeenstemming met de Wet Medisch Wetenschappelijk Onderzoek, waar ons onderzoek aan getoetst is.
- Vervolgens zullen we leerkrachten vragen om twee vragenlijsten in te vullen over gedragsproblemen en autisme spectrum symptomen van kinderen die mee mogen doen. Dit duurt ongeveer 10 minuten per kind. Op basis van deze gegevens wordt besloten welke jongens kunnen meedoen.
- Deelnemende jongens worden twee keer een uur door ons uit de klas opgehaald. De eerste keer doen zij mee met de VR. Een week later worden zij nogmaals opgehaald. Dit keer doen zij een gestructureerd interview dat bedoeld is om denkfouten in kaart te brengen. Op deze manier kunnen wij de nieuwe VR-methode vergelijken met de huidige methode.

Waarom deelnemen?

Uw deelname zal belangrijke kennis opleveren. De eerste fase van het onderzoek is namelijk nodig om vervolgens een effectieve diagnostiek- en behandelmethode te ontwikkelen. Deze methode zal worden ingezet en onderzocht binnen de geestelijke gezondheidszorg (GGZ). Wij vinden het belangrijk om ook op korte termijn iets voor uw school te kunnen betekenen. Indien u hierin interesse heeft, kunnen wij bijvoorbeeld een workshop over gedragsproblemen aanbieden aan uw leerkrachten op basis van de meest recente bevindingen over effectieve aanpak van gedragsproblemen.

In verband met privacy kunnen wij geen informatie verstrekken over individuele leerlingen of klassen, maar wel over de resultaten van het gehele project.

Contactgegevens

Als u vragen of opmerkingen heeft over het onderzoek kunt u contact opnemen met Dr. Esmee Verhulp .

Haar contactgegevens zijn:

E.e.verhulp@uu.nl

030 – 253.8645

Binnenkort nemen wij telefonisch contact met u op om te bespreken of u mee zou willen werken aan dit onderzoek. Wij hopen natuurlijk dat u positief kunt reageren.

Met vriendelijke groet,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Bram Orobio de Castro', with a long horizontal flourish extending to the right.

Prof. Dr. Bram Orobio de Castro,
Projectleider
Hoogleraar Ontwikkelingspsychologie
Universiteit Utrecht