

Leren presenteren met VR

1. Inleiding

Beter leren presenteren kan door het inzetten van *Virtual Reality*. Een student kan in een veilige, virtuele ruimte zijn presentatie oefenen, zo vaak hij maar wil. Tijdens de uitvoering kunnen verschillende aspecten worden gemeten:

- Waar kijk je?
- Hoe beweeg je je armen?
- Wat zijn je stopwoorden?
- Hoe gebruik je je stem?
- Wat gebeurt er met je hartslag?

Lab21 van Windesheim heeft, in samenwerking met *Brainstud*, een *Virtual Reality*-opstelling ontwikkeld die wordt gebruikt om studenten te laten reflecteren op hun presentatie(vaardigheden). In een pilot zijn we nu de toepassingsmogelijkheden en de didactische voordelen aan het onderzoeken.

2. Presentatiesessie

Bij een presentatiesessie is het belangrijk dat je niet alleen oefent, maar ook feedback krijgt, daarmee aan de slag gaat en je presentatie verbetert door deze opnieuw te doen. Een presentatiesessie doe je daarom ook met meerdere personen tegelijkertijd. Een presentatiesessie van een uur kan er als volgt uitzien:

- De computer en de *tool* worden opgestart.
- De rollen worden verdeeld (wie gaat als eerste presenteren, bedienen of observeren?). Belangrijk: bespreek welk soort publiek je wilt.
- Deelnemer 1 verkent het programma en probeert een eerste keer. [5 minuten]
- Deelnemers analyseren en evalueren. Er wordt feedback gegeven. Belangrijk: wat ga je de tweede keer anders doen, waar ga je mee experimenteren? [5 minuten]
- Deelnemer 1 presenteert een tweede keer en probeert dingen uit naar aanleiding

van de feedback. [5 minuten]

- De tweede presentatie wordt kort geëvalueerd. [2 à 3 minuten]
- De bestanden worden opgeslagen.

Daarna wordt deelnemer 2 de presentator en worden de andere rollen gewisseld. Tot slot wordt nog één keer doorgedraaid.

3. Rollen

Bij het werken met de *tool* 'Leren presenteren met VR' zijn er verschillende rollen en iedere aanwezige pakt een rol. De rollen worden gedurende de sessie gewisseld.

3.1 *Presentator*

Jij bent degene die de VR-bril gaat gebruiken. Probeer zo veel mogelijk je natuurlijke gedrag te laten zien en probeer tijdens de presentatie technieken uit de theorie toe te passen en te experimenteren. Je kunt namelijk net zo veel oefenen als je wilt. Je hebt niet de mogelijkheid om een papier vast te houden, dus gebruik je *PowerPoint* om daar de steekwoorden op te zetten. Zorg ervoor dat je je verhaal kent. Schrijf het bij voorkeur eens uit.

De eerste paar minuten dat je de bril op hebt, zal je het gevoel hebben dat het niet echt is en moet je even wennen aan de VR-omgeving. Dat is logisch, maar dat is bij een echte presentatie ook zo. Neem dus even de tijd om te wennen voor je je verhaal start. Als je gewend bent, kom je ook makkelijker in je verhaal en in het realistische karakter van de VR-omgeving. Het publiek is zo echt mogelijk gemaakt met diverse karakters. Het publiek kan soms te echt zijn, waardoor je je ongemakkelijk kunt voelen.

3.2 *Bediener van de PC*

Het bedienen van het publiek wordt gedaan door een andere persoon die in het lokaal zit waar de VR-tool staat. Deze persoon zit achter de PC. Je kunt met die persoon afstemmen voor welk soort publiek je wilt oefenen ('niet geïnteresseerd', 'heel geïnteresseerd', 'super enthousiast'). En ook welke afleidingen er mogen komen (een telefoon die afgaat, iemand komt binnen, enz.). De persoon achter de PC bepaalt of hij het verhaal interessant vindt of juist niet en kan het publiek de passende reactie laten geven. Stem die reactie ook af op de persoon die presenteert. Iemand die snel onzeker is, moet je meer vertrouwen geven door het publiek niet te heftig te laten reageren. Praat vooraf goed door wat je van elkaar verwacht.

3.3 *Observer*

De observator let op hoe de presentator het doet. Hij kijkt naar momenten die lastig zijn of waar iemand juist in de flow zit. Waar herken je die flow aan? Hij kijkt naar de opbouw van het verhaal, naar de houding, naar het stemgebruik (hoe hoog zit de adem van iemand?), kortom, naar de presentatietechnieken. Je schrijft dat soort momenten op en kunt dat na afloop ook terugkoppelen en vergelijken met de objectieve data.

4. Analyse

Om het presenteren te leren, is het belangrijk dat je veel oefent. Dat betekent: goed voorbereiden en de presentatie uitvoeren. Het is fijn om te ontdekken wat je successen en valkuilen zijn. Dat betekent: focus op presentatievaardigheden en -technieken. Feedback helpt je om inzicht te krijgen in je kwaliteiten en je aandachtspunten. De observant leert kritisch te kijken naar wat hij ziet én te luisteren naar wat hij hoort, waardoor de presentator, na afloop, weet hoe het ervoor staat. Om je te helpen focussen, is een checklist beschikbaar.

Na afronding van je presentatie krijg je een *dashboard*. In het *dashboard* staan verschillende onderdelen die je kunt analyseren. Bedenk dat de analyse geen beoordeling is, maar een middel om te leren. Het is de basis om ideeën te krijgen om te experimenteren. In presenteren ben je nooit uitgeleerd. En door te experimenteren en te oefenen, word je er steeds beter in.

5. Waarom VR gebruiken?

Marije Wielinga, eigenaar van *onlinespeechacademy* en Nederlands kampioen 'speechen' (<http://www.marijewielenga.nl/online-speechacademy/>), gebruikt de *VR-tool* in haar trainingen. Ze haalt daarvoor de volgende redenen aan:

- *De kracht van de realiteit* – In een training is het belangrijk om een veilige leeromgeving te creëren. En leerlingen te laten leren door ze te laten doen. Deze twee elementen kan je combineren binnen VR. Na de voorbereiding van een presentatie, kan je een praktijkervaring creëren zonder dat hij écht is. De virtuele wereld wekt stress op waar je mee hebt te dealen tijdens het oefenen. Toch is de leeromgeving veilig, omdat het publiek niet bestaat uit mensen van vlees en bloed.
- *Een objectieve meting van prestaties* – Het is verstandig om je publiek om feedback te vragen na het geven van een presentatie. De kans bestaat wel dat de bevindingen uiteenlopen, omdat ieder een eigen mening heeft en niemand 100% objectief is.

De computer is dat wel.

Tijdens je oefening met VR meet de *tool* waar en hoe lang je kijkt naar punten in het publiek. Hij brengt je toonhoogte en volume in beeld, en de bewegingen die je maakt. Binnenkort is het zelfs mogelijk om je hartslag te meten en om stopwoorden te tellen. Alles wordt aan het einde van je presentatie samengevat in een rapport. Super objectief en interessant.

- *Het monitoren van ontwikkeling* – Door op verschillende momenten te oefenen met de *tool* kan je metingen met elkaar vergelijken. Zo kan je zien hoe jouw spreekvaardigheid zicht ontwikkelt.
- *De mogelijkheid om zelfstandig te oefenen* – Mét begeleiding reageert je virtuele publiek op jouw presentatie. Van achter de knoppen kan je luisteraars op het puntje van hun stoel laten zitten. Of onrustig met elkaar laten smoezen. Maar ook zonder begeleiding heeft de VR-*tool* waarde. Het publiek beweegt niet mee en je zult zelfstandig de meting moeten analyseren. Maar, je beleeft wel de ervaring met het spreken voor een virtueel publiek. Wat heel wat anders is dan het gebruikelijke oefenen voor de spiegel.
- *De FUN factor* – Leren moet leuk zijn. Want als je plezier aan het leren beleeft, leer je sneller, gemakkelijker en meer. Spreken voor een virtueel publiek in een realistische setting geeft een kick. Daarmee werk je op een gave en onschuldige manier aan een van de grootste angsten die wij kennen als mens: spreken in het openbaar.