

1. Stottertherapie heeft tot doel de communicatie en sociale participatie te verbeteren door middel van verschillende methoden en technieken.

2. De overdrachtsfase omvat het toepassen van aangeleerde vaardigheden in praktijksituaties, wat een uitdaging kan zijn.

3. Virtual reality (VR) is in andere therapieën gebruikt om patiënten ongevoelig te maken voor gevreesde situaties en kan een nuttig hulpmiddel zijn bij stottertherapie.

4. Een studie testte VR-scenario's met stotterpatiënten en ontdekte dat VR potentieel heeft als hulpmiddel voor overdracht bij stottertherapie, maar verder onderzoek is nodig om de effectiviteit en haalbaarheid ervan te bepalen (Vaezipour et al., 2021).

1. De testdeelnemers kozen het meest geschikte scenario voor hen, waarbij scenario 2 het meest werd gekozen.

2. Het prototype is geoptimaliseerd op basis van feedback, waaronder het toevoegen van factoren die de spreekdruk verhogen.

3. De VR-ervaring bleek realistisch, maar er werden verbeteringen voorgesteld voor meer realistische interacties en instellingen.

4. Deelnemers zagen VR als een nuttig hulpmiddel om te oefenen en zich voor te bereiden op situaties uit het echte leven in de stottertherapie. (Bron: onderzoeksdocument)

1. VR kan een nuttig hulpmiddel zijn in de overdrachtsfase van stottertherapie.

2. Het tweede prototype, met meer interactieve 360°-scenario's, was realistischer en meeslepender.

3. Realistische interactie, scenario en technologische implementatie zijn belangrijke factoren voor de effectiviteit van VR.

4. (Jong) volwassenen die stotteren zijn bereid om VR in therapie te gebruiken, maar verder onderzoek is nodig om de implementatie te verfijnen en de redenen voor niet-gebruik te begrijpen. (Van der Meulen e.a., 2021)