



Universiteit Utrecht

Dialogue trainer

Studenten handleiding

teachingsupport@uu.nl

1. Inleiding

Met DialogueTrainer kun jij als student oefenen met een simulatie, voor bijvoorbeeld een slechtnieuwsgepsrek. Het personage reageert met zowel tekst als emotie op de keuzes die je maakt en deze keuzes leiden tot een score.

DialogueTrainer kan worden ingezet als voorbereiding op het face-to-face oefenen van gespreksvaardigheden, zodat je kunt oefenen met verschillende soorten gesprekken.

Met opmerkingen [R(1): Zou deze inleiding meer betrekken op de student. In de trent van 'met DialogueTrainer kun jij als student oefenen met een simulatie, voor bijvoorbeeld een slechtnieuwsgepsrek'.

2. Inloggen

Om in te loggen, ga je naar de website van DialogueTrainer (<https://nl.dialoguetrainer.app/login>). Je krijgt onderstaande afbeelding te zien.

Als je vervolgens op 'Log in via Solis-ID' klikt, kun je inloggen met je Solis-id

Nadat je hebt ingelogd met je Solis-id, kom je op de startpagina van DialogueTrainer terecht.

3. Deelnamecode

Een docent kan ook via een deelnamecode scenario's delen met een groep. Deze link kan de docent met de groep delen via Blackboard, Teams, mail, of een andere weg. Wanneer de docent de link deelt, kun je als student op de link drukken en kom je terecht in de omgeving waarin de scenario's gedeeld zijn. Op deze manier zie je alleen scenario's die voor jou als student relevant zijn.

4. Oefenen van een scenario

Het oefenen van een scenario gaat via de deelnamecode van de docent. Ook kun je alle andere scenario's oefenen die zichtbaar zijn op de startpagina. Wanneer je op het juiste oefenscenario drukt, zul je automatisch starten. Per scenario zal het beginscherm verschillen, maar het zal vrijwel altijd starten met informatie, zoals in het volgende scherm te zien [is](#).



In dit scherm staat alle informatie die je nodig hebt om het scenario goed te starten. Er wordt vaak belangrijke informatie gegeven en er staat wat jouw boodschap moet zijn. Wanneer je op de blauwe knop onderaan drukt, kun je verder spelen. Je komt dan op het scherm met het virtuele personage met wie je het gesprek gaat voeren.



Zoals je ziet kun je hier een gesprek met het personage starten. In dit geval wordt er slechts één optie gegeven om tegen het virtuele personage te zeggen. Het kan voorkomen dat er maar één optie is, maar vaker zullen er meer opties zijn waaruit je kunt kiezen. Het is dan aan jou om de keuze te maken welke van deze opties je tegen het personage zegt.

De keuzes die je maakt zullen beoordeeld worden aan de hand de instellingen die de docent heeft ingesteld vooraf. Wanneer je voor een optie kiest, zul je direct zien hoe deze keuze beoordeeld wordt. Je kunt dit ook uitzetten door op de derde knop van de bovenste rij te klikken. Op deze manier zie je tijdens het gesprek geen beoordeling.



De eerste knop in de bovenste rij is bedoeld om de informatie die je in het begin hebt gekregen terug te lezen. Met de tweede knop kun je het gesprek tot dat moment teruglezen. De A met het minnetje en het plusje zijn ervoor en erachter is bedoeld om de grootte van het lettertype aan te passen.

Met opmerkingen [R(2): Is er een screenshot van een scenario met meerdere antwoordopties? Is misschien praktischer voor studenten om dat te zien, aangezien dat vaker voorkomt

Met opmerkingen [R(3): Misschien een rode ovaal toevoegen linksboven zodat studenten weten om welke knoppen het gaat?


Wanneer je het gehele scenario doorlopen hebt, verschijnt de knop 'view assessment'. Wanneer je hierop drukt, kom je bij de beoordeling uit. Ook kan hier feedback staan over waarom deze keuze juist of minder juist is. Hieronder zie je het overzicht van zo'n beoordeling.


Results


Directheid	55%
Klantvriendelijkheid	90%
Invoelingsvermogen	100%
Duidelijkheid	100%
Gevoelsreflecties	80%
Totaal	85


Zoals je ziet wordt er op een aantal punten beoordeeld, waardoor je gemakkelijk kunt zien op welke punten je nog beter kunt oefenen en welke punten al goed gaan. Wanneer je naar beneden scrolt, zie je het gesprek nog eens met de keuzes die jij gemaakt hebt en de feedback op deze keuzes.

History and feedback

 Hallo, daar was ik weer!

 Hallo mevrouw van Dam, kom Luna!

 Ik had verwacht dat ik pas over 2 weken hoefde te komen, maar hier ben ik dan met mijn lieve Luna.

 Ik heb u gevraagd om naar de praktijk te komen. Ik heb namelijk slecht nieuws voor u, mevrouw van Dam.

Feedback
Goed dat je de naam van de eigenaar en van de hond weet.

Klantvriendelijkheid

Feedback
Goed dat je meteen inleidt naar het slechte nieuws.

Directheid

Klantvriendelijkheid

Wanneer je alle feedback en scores hebt bekeken, kun je de pagina afsluiten of teruggaan naar de startpagina. Als je het gesprek nogmaals wilt doorlopen, kun je dat via dezelfde weg doen als de eerste keer of via de replayknop die bovenaan het scherm met de score verschijnt.

Heb je vragen of ondersteuning nodig bij het gebruik van Dialoguetrainer? Neem dan contact met ons op. Ook als je opmerkingen of vragen over deze handleiding hebt horen we het graag.

Praktische ondersteuning

Educate-it ondersteuningsbalie

Adres: Universiteitsbibliotheek Uithof, tweede verdieping, rode balie

Openingstijden: Elke werkdag van 8.30u - 17.00u

Telefoon: 030 253 2197

E-mail: teachingsupport@uu.nl

Website: <https://educate-it-uu.sites.uu.nl>