



Thuis in het Verpleeghuis
Waardigheid en trots op elke locatie

Spelenderwijs leren over dementie met de dementiegame van Sevagram en tanteLouise



Je ontwikkelt het idee voor een dementiegame, en voordat je goed en wel begonnen bent kom je erachter dat iemand anders al een soortgelijke game heeft ontwikkeld. ‘Toen ik dat hoorde dacht ik: hé iemand is ons voor geweest’, zegt Linda Pluijmen-Schijven, manager O&O van tanteLouise. ‘De insteek was iets anders, maar het was wel aanvullend op wat wij in ons hoofd hadden.’ Dan kun je balen dat die ander eerder was, maar je kunt ook de telefoon grijpen en vragen of je kunt samenwerken aan verdere ontwikkeling. Dus begon bij Yvonne Huveneers, hoofd V&O bij Sevagram, de telefoon te rinkelen.

De achtergrond? Zowel tanteLouise als Sevagram zijn deelnemers aan Waardigheid en trots. De eerste binnen het thema “Vrijheid en veiligheid – BOPZ” en de tweede binnen het thema “Mantelzorg, cliënt, professional”. Als een van de verbeterplannen bedacht tanteLouise een app voor medewerkers om zelfredzaamheid en eigen regie van de cliënt te vergroten door medewerkers extra scholing over dementie te geven. De bedoeling was medewerkers via korte leerinterventies kennis en inzicht te geven over de belevingswereld van cliënten met dementie. Sevagram had een net iets ander idee: een interactieve dementietrainer ontwikkelen primair bedoeld voor mantelzorgers, familieleden, vrienden en burens van mensen met dementie binnen Sevagram. ‘Het is min of meer toevallig dat dit zo gelopen is’, zegt Huveneers, ‘want het idee is ontstaan als app voor de

zorgprofessionals maar daarvoor kregen we de subsidie niet voor elkaar. De provincie zei er juist baat bij te hebben iets voor de mantelzorgers en andere partijen te ontwikkelen.'

Linda Pluijmen-Schijven, manager O&O van tanteLouise en Yvonne Huveneers, hoofd V&O bij Sevagram:

'Dan ben je geen concurrenten maar collega's en is op basis van vertrouwen heel veel mogelijk.'

Uitgebreidere toepassing

Sevagram was blij met dat telefoontje van tanteLouise. Huveneers: 'Wij vonden het heel mooi dat tanteLouise de app wilde uitbreiden om die ook geschikt te maken voor zorgprofessionals. Daar wordt die app alleen maar beter van.' Pluijmen vult aan: 'We hebben elkaar echt gevonden. Onze organisaties zijn vergelijkbaar in omvang, visie en innovatiebehoefte. Bovendien zijn Yvonne en ik allebei verantwoordelijk voor opleidingen en we hadden allebei onze raden van bestuur direct achter ons toen we voorstelden om samen te werken. Dan ben je geen concurrenten maar collega's en is op basis van vertrouwen heel veel mogelijk. We waren al met de praktische uitvoering van start gegaan voordat er een contract lag.'

Dat contract gaat niet uit van een verdienmodel. Huveneers: 'We bieden de game gratis aan in de appstores dus er is geen gedoe over de verdeling van de opbrengst. Wij hebben natuurlijk al geïnvesteerd in het platform waarop de dementiegame draait, daarnaast investeren we de tijd die nodig is om tanteLouise te ondersteunen met de scripts. Zo breiden we de app uit met een extra level en tanteLouise levert de inhoud aan en betaalt Goal043 voor de technische dienstverlening die hiervoor nodig is.'

Snel en zorgvuldig

Omdat weinig zakelijke afspraken hoefden te worden gemaakt, kon de ontwikkeling snel gaan. Alle filmmateriaal voor het extra level is inmiddels klaar en de technische inrichting ook. 'Bij de publicatie van dit artikel is de livegang dus waarschijnlijk al een feit en anders volgt die in ieder geval heel snel', zegt Huveneers. 'Die snelheid betekent overigens niet dat we niet zorgvuldig hebben gewerkt. De scripts moeten echt kloppen voordat je de filmpjes gaat maken. En die moeten natuurlijk ook kloppen, net als de begeleidende tekst. Heel mooi is dat het dankzij de samenwerking is gelukt om tot technische verbetering te komen die ervoor zorgt dat een minder groot bestand hoeft te worden gedownload om de game te kunnen spelen. Dat komt de gebruiksvriendelijkheid ten goede.'

'Je wordt in een scenario gezogen', zegt Pluijmen, 'de app biedt echt een beleving, hij maakt de wereld van iemand met dementie tastbaar. Heel waardevol voor mantelzorgers natuurlijk, maar net zo waardevol voor zorgprofessionals. En ook voor de mensen die in de huishouding of in de horeca werken, want die krijgen in hun werk ook met mensen met dementie te maken.' Huveneers vult aan: 'In ieder level zit een game-element dat je laat zien hoe lastig het is om met dementie te leven. En er zitten verdiepingsvragen met game-

elementen in die meer inzicht bieden in het ziektebeeld. Hiermee kun je zien hoe je eigen gedrag en de reactie van degene met dementie elkaar beïnvloeden. Aan die samenhang wordt in de routine van de dagelijkse praktijk toch vaak voorbijgegaan.'

Voor goud gaan

In de opzet verschillen de levels voor de zorgprofessionals en voor de mantelzorgers niet van elkaar, maar inhoudelijk toch wel. 'Dat is ook logisch', zegt Pluijmen. 'Als mantelzorger ben je de partner van iemand met dementie, als medewerker heb je een andere rol.' Huveneers: 'Voor de zorgprofessionals zit er bovendien meer theorie achter. Die heeft al meer basiskennis over het ziektebeeld, dus dan is er ruimte voor kennisverdieping.'

Bij de ontwikkeling van de app zijn de verschillende levels voorgelegd aan de cliëntenraden. Huveneers: 'Het gevolg hiervan is dat een aantal levels in de app voor de mantelzorgers uiteindelijk niet zijn opgenomen omdat ze te confronterend waren.' De eindversie is vervolgens in groepen getest. 'De mantelzorgers gaven daarbij aan verbaasd te zijn over hoeveel bij het ziektebeeld hoort', zegt Huveneers. 'Dit leidt tot meer begrip voor de mens met dementie, ze kunnen bepaald gedrag beter begrijpen. Verder kwam eruit dat het gamingaspect erg goed werkt. Dat geeft een heel andere uitdaging dan scholing. We hebben inmiddels ook afgesproken dat zorgprofessionals de scholing die we op het gebied van dementie aanbieden pas mogen doen als ze eerst de game hebben gespeeld.'

Het game-element wordt versterkt doordat de speler op ieder level medailles kan winnen. Huveneers: 'We zien dat mensen het niet kunnen uitstaan als ze niet op ieder level de gouden medaille scoren. Ze gaan dan net zo lang door tot dit wel lukt. Prachtig natuurlijk, want zo blijven ze leren.'

Doelstellingen tanteLouise

Het resultaat dat tanteLouise beoogt met de extra scholing die het de medewerkers biedt over dementie is:

- Medewerkers hebben meer kennis van dementie
- Medewerkers herkennen en stimuleren de zelfredzaamheid van bewoners met dementie
- Medewerkers passen hun benaderingswijze aan de belevingswereld van bewoners met dementie aan
- Bewoners met dementie zijn zelfredzamer en houden zoveel mogelijk regie over het eigen leven
- Bewoners met dementie zijn rustiger en hebben minder medicatie nodig.[/spotlight]

De app biedt de medewerkers via korte leerinterventies kennis en inzicht van de belevingswereld van bewoners met dementie. De app bevat gamification-elementen om de intrinsieke motivatie van de medewerkers te stimuleren. De app werkt met korte interventies (maximaal vier minuten). Medewerkers hoeven dus niet in één keer alle levels te doorlopen, maar zijn wel continu met kennisverhoging bezig.

Doelstellingen Sevagram

Het resultaat dat Sevagram met de app betoogt voor mantelzorgers is:

- De algemene kennis over het ziektebeeld dementie is verbeterd
- De bejegening van cliënten met dementie is verbeterd, waardoor deze zelf in hun waarde blijven.
- Familieleden, vrijwilligers en mantelzorgers worden ondersteund bij de dagelijkse zorg voor mensen met dementie
- Deelnemers kunnen zich beter inleven in de persoon met dementie. Deelnemers raken bewust van de mate waarin hun eigen gedrag de persoon met dementie beïnvloedt en kunnen dit doelgericht aanpassen
- Deelnemers wisselen via het forum ervaringen uit en ondersteunen elkaar. [/spotlight]

De game sluit aan bij de programma's die binnen Sevagram door psychologen, gedragsdeskundigen en hulpverleners zijn opgesteld om de eigen medewerkers te trainen. Samen met de deze deskundigen heeft Sevagram een vertaling van deze programma's gemaakt naar de doelgroep mantelzorgers, familieleden, vrienden en burens van mensen met dementie met als einddoel juist voor deze mensen de wereld een beetje beter te maken.

Tip

Een belangrijke tip voor iedereen die als zorgprofessional of als mantelzorger met mensen met dementie te maken heeft: hou de appstores in de gaten. De dementiegame helpt beide partijen om het ziektebeeld beter te begrijpen en dus beter in te spelen op het gedrag dat mensen met dementie vertonen. De app is gratis beschikbaar voor iedereen.

Radio-uitzending OUDstanding

Op zaterdag 3 juni stond tanteLouise centraal in de eerste uitzending van de radioserie OUDstanding (NPO 1) met positieve verhalen over de ouderenzorg. In de uitzending

Meer weten

- Ook de Dementiegame spelen: Je kunt het dementiespel op je computer of laptop spelen via www.dementiegame.nl. Ook kun je het downloaden op je smartphone of tablet. Daarvoor moet je de app downloaden:
 - [Download de app voor iPhone en iPad](#)
 - [Download de app voor Android](#)

tags:

[Technologie](#) (101), [Vrijheidsbeperking](#) (58)

thema's:

Gebruik van hulpbronnen (138), Technologie (168), Veilige zorg en ondersteuning (200)