



Thuis in het Verpleeghuis
Waardigheid en trots op elke locatie

Sevagram voorziet met dementiegame in behoefte aan kennis over dementie



Sevagram is ambitieus. Het wil niet alleen met de eigen organisatie de zorg verbeteren, maar ook een rol spelen in de maatschappij voor de mensen om de organisatie heen. De recente loot aan de stam is de dementiegame. Een intensief traject van twee jaar ging eraan vooraf.

Het ontwikkelen van medewerkers staat hoog in het vaandel bij Sevagram. Zo kan iedere medewerker die dat wil, zich laten bijscholen op het vlak van ouderen met dementie. Daarvoor heeft de eigen vakgroep psychologie vijf modules ontwikkeld, het tekent de ambitie.

Yvonne Huveneers, Hoofd Vorming en Opleiding van Sevagram, liep al enige tijd met de gedachte dat ze 'iets moesten' met dementie als gevolg van de veranderingen in de langdurige zorg. Daardoor immers blijven mensen langer thuis wonen en spelen de eerste tekenen van dementie zich voornamelijk achter de voordeur af. Opname in een verpleeghuis komt pas veel later ter sprake.

Verpleeghuissetting

Huveneers vroeg zich af wat dat betekent voor de mensen om zo iemand heen. Mantelzorgers, andere familieleden of verwanten; het kan haast niet anders dan dat zij met vragen zitten, De medewerkers in verpleeghuizen op hun beurt, worden met een zwaardere zorgvraag geconfronteerd, omdat het immers langer duurt voordat cliënten worden opgenomen is ook de complexiteit van zorg toegenomen. De behoefte aan scholing en vorming onder medewerkers is dus toegenomen, concludeerde Sevagram.

Wat te doen? Een e-learningmodule is weliswaar geschikt voor medewerkers, maar niet voor familie en mantelzorgers. Huveneers: “Beroepsmatig denk ik al snel aan een blended leervorm in combinatie met e-learning, maar ik wilde verder kijken dan dat.”

Inzetten speltechnieken

En zo werd het idee van een game geboren. Huveneers nam contact op met Goal043; een bedrijf in serious gaming, ofwel het inzetten van speltechnieken om bepaalde leerdoelen te realiseren. Zij waren meteen enthousiast; zouden uiteindelijk extra dimensies bedenken en het spelelement verder uitwerken.

Een spel, of game, dat is het dus echt geworden. Met verschillende verhaallijnen en binnen die verhaallijnen verschillende niveaus die stuk voor stuk moeten worden gespeeld om weer een niveau hoger te kunnen belanden. Verschillende vormen van dementie komen erin voor, met elk hun eigen kenmerken.

Ook zijn er tips in verwerkt opdat de gamer leert hoe je in bepaalde situaties het beste kunt reageren. Want daar was het immers allemaal om te doen: op een leuke manier kennis opdoen opdat mensen zich ‘empowered’ weten in het contact met een persoon met dementie. Sommige van die tips, in de bejegeningssfeer, kunnen echter ook confronterend zijn. Met ‘Oh-dan doe ik dat dus niet goed’ tot mogelijk gevolg.



Rol provincie

Medewerkers die het spel hebben uitgespeeld, hebben daarmee de eerste module van de vijf modules over dementie afgerond. Maar zoals gezegd heeft de game een veel bredere doelgroep. Dat heeft aan de ene kant te maken met het verantwoordelijkheidsgevoel van de mensen achter de game, voor de wereld om de organisatie heen. Maar het heeft ook te maken met de rol van de provincie.

Dat zit zo. In het begin was het lastig partijen enthousiast te krijgen voor het idee om een game te maken. Daarom heeft Sevagram eerst een demoversie ontwikkeld, hierdoor werd het makkelijker medewerking te krijgen. Hier werd de provincie Limburg mee over de streep getrokken, net als Alzheimer Vereniging Limburg, een belangrijke kennispartner voor Sevagram in dezen. De provincie zou met een subsidiebijdrage participeren in het realiseren van de game.

Voordeel demo

Een ander voordeel van de demo was, dat de game bij verschillende doelgroepen getest kon worden. Medewerkers, cliënten, mantelzorgers: allemaal speelden zij de game en de resultaten hielpen om die weer verder te kunnen ontwikkelen.

Wat daardoor onder meer veranderde was de laatste fase van dementie bij een van de personages in de game. Dat leverde zoveel verdriet op bij een van de proefpersonen, dat besloten werd die scene te schrappen. Huveneers: “Voor medewerkers was het zinvol geweest, maar voor mantelzorgers was het te heftig. Dan moet je het niet doen.”

Die mantelzorgers waren met name voor de provincie een belangrijke doelgroep. Zij immers staan onder druk door de veranderingen in de langdurige zorg. Inspanningen gericht op de mantelzorgers worden door de provincie Limburg dan ook hoog aangeslagen.

Achternamiddag

Een game bouwen, dat doe je niet even op een achternamiddag. Dat weet Huveneers inmiddels als geen ander, ze heeft dat wat onderschat. Samen met Jo Geesink, staffunctionaris e-learning, heeft zij er heel wat uren binnen én buiten de muren van haar werkkamer mee doorgebracht. Met de wijsheid van nu zou het een stuk sneller gaan, maar een game bouwen, doe je meestal niet twee keer achter elkaar.

De samenwerking met de gamebouwer verliep voorspoedig. De inhoud nam Sevagram voor z'n rekening, de techniek Goal043. Zij bleven hameren op het spelelement zegt Huveneers. “Veel mensen vinden gamen leuk en een spelelement zorgt ervoor dat mensen terugkomen. Dat weten zij als geen ander.”

The image shows a screenshot of a game interface designed to look like an open spiral-bound notebook. The background is a wood-grain pattern. The notebook has two pages. On the left page, there is a circular portrait of an elderly man. Below the portrait, the text reads: "Naar de winkel", "Mevrouw Geisers stuurt haar man naar de winkel voor een paar boodschappen.", "Ze heeft gezegd wat ze nodig heeft en heeft hem een boodschappenlijstje meegegeven.", and "Toch heeft hij bij thuiskomst niet alle boodschappen bij zich." On the right page, the text reads: "Zodra je op start klikt loopt de heer Geisers naar de supermarkt.", "Onderweg zullen we je een aantal vragen stellen. Door de vragen correct te beantwoorden zorg je ervoor dat meneer Geisers zich goed voelt." Below the text on the right page, there is a small illustration of a shopping basket filled with various fruits and vegetables, and a notepad with a pencil. The notepad lists: "Boter", "2 Eieren", "Bread", "Kaas", and "Ham". On the far left and right edges of the notebook, there are circular buttons labeled "SLUIT" and "START" respectively.

Huveneers liet haar eigen kind in de game optreden als een van de kleinkinderen die erin voorkomen. Maar ook vroeg zij haar kind (12) om alle levels uit te spelen, zodat zij kon beoordelen hoe de filmpjes waren geworden. Maar dat ging zomaar niet, zei haar zoon. “Hij had nog niet op alle levels ‘goud’ dus was niet bereid naar de volgende ronde te gaan. Zo werkt dat dus: een game maakt dat je doorgaat; dat verhoogt natuurlijk het leereffect. Het heeft dus een belangrijke functie, dat spelelement. Ook om te leren.”

Prachtige handen

Ook een 93-jarige vrijwilliger werd gevraagd om een rol te vervullen. De prachtige handen van de vrouw die vlaai snijdt, zijn van haar. Een van de receptionisten speelt zichzelf en vele collega's en vrienden werden als stem of als persoon gevraagd voor een rol in de game. Uiteindelijk waren maar drie professionele stemmen nodig. Vanwege het beperkte budget een noodzaak. Het is daardoor ook echt een product van de gehele organisatie geworden.

Het spelen van de game is niet verplicht voor medewerkers. Zij die de modules over dementie willen volgen, zullen wel de game eerst moeten uitspelen, voordat zij naar module twee mogen.

De Alzheimer Vereniging Limburg gaat wetenschappelijk onderzoek doen naar het nut van de game. Wat heeft iemand geleerd nadat die is gespeeld? En wat is dan het mogelijke effect? Dat zijn vragen die zij hopen te beantwoorden.

Huisarts

De huisarts is ook een belangrijke kennispartner geweest bij het ontwikkelen van de game. De provincie drong daar ook op aan. Mensen belandden vaak pas bij de huisarts als er al een heleboel is gebeurd, soms heel onprettige situaties. De eerste symptomen van dementie worden vaak onderschat of weggewuifd als een natuurlijk ouderdomsverschijnsel.



Mensen die wel bij de huisarts belandden maar ofwel nog geen goed zicht hebben op de symptomen die spelen bij zichzelf of de partner, of er nog niet aan toe zijn om die symptomen te onderkennen, vertellen de huisarts daardoor niet altijd wat nodig is om de diagnose dementie te kunnen stellen. Huveneers: “Het blijkt dat er nog veel met de mantel der liefde bedekt wordt, , waardoor de juiste zorg en behandeling uitblijft.”

Dat het een ziektebeeld blijkt te zijn, dringt soms als harde waarheid door. Voor Joke Dekker bijvoorbeeld, die niet met haar echte naam in dit artikel wil staan. Haar vader vertoont verschijnselen die erg lijken op die van mensen met beginnende dementie, maar wil er niets over horen noch naar de huisarts. Haar moeder wilde tot voor kort ook van niets weten en weet de veranderingen aan de ouderdom. Herkenbaar wil Dekker daarom niet zijn, maar haar verhaal is exemplarisch.

Motorische problemen

Haar moeder wilde de game wel met haar spelen, vertelt ze. “Ik heb vooraf een scene uitgezocht waarin ik mijn vader herkende. Hij heeft ongelukjes, lijkt onhandiger dan vroeger. Hij morst met eten, heeft ook andere motorische problemen, verliest zijn kracht. Hij kan heel bozig reageren als wij hem daarmee confronteren. Hij is helemaal geen boze man, maar hij is duidelijk onmachtig. Hij wordt er ook onzeker van, dat hij dingen niet meer kan, gaat twijfelen aan beslissingen. Hij weet wel dat er iets is, maar is er niet aan toe om naar de huisarts te gaan.”

Door het spelen van de game vallen bij haar moeder langzamerhand de schellen van de ogen, merkt Dekker. De game speelt een rol in het bewustwordingsproces van haar moeder. “De game is laagdrempelig en laat haar op een geleidelijke manier zien wat mogelijk gaande is.”

Denkt Huveneers niet dat de game een schok kan zijn voor wie nog niet onder ogen wil zien dat een naaste verschijnselen van dementie vertoont? “Ik heb al gemerkt dat degene die er nog niet aan toe is om het onder ogen te zien, de game niet zal gaan spelen. Veel situaties zijn vooral voor de omgeving van iemand met een beginnende dementie uiterst herkenbaar. Voor mensen die zover zijn dat ze daar wat mee willen doen, zal de game hen wellicht verder helpen.”

Interview door Ellen Kleverlaan

Meer weten

- Ook de Dementiegame spelen? Ga naar www.dementiegame.nl
- Download het artikel ‘Dementiegame’ gratis beschikbaar, *De Limburger*, Annelies Hendriks, 30 maart 2016
- L1 [interviewde op 21 september 2016 Marion Schmitz en Gea Broekema over de dementiegame](#)
- Bezoek de [website van Sevagram](#)

tags:

[Dementie](#) (145), [Opleiden](#) (77), [Technologie](#) (196)

thema:

[Gebruik van hulpbronnen](#) (123)