

Gamen en ICT in de Revalidatie

Klaasjan van Haastrecht
Projectmanager SmartLab en Innovatie

6.200
patiënten

waarvan

1.700
kinderen

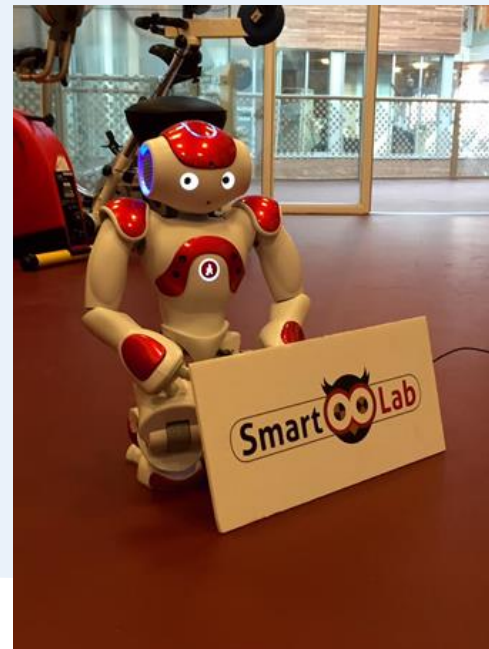


LOCATIES



100 
vrijwilligers

700 
medewerkers



Doelstelling SmartLab

Zorginnovatie: revalidatiebehandeling aanvullen met nieuwe technologie t.b.v. het vergroten van:

- motivatie, therapietrouw
- intensiteit, variatie oefenen
- continuïteit van zorg
- eigen regie en comfort (revalidant en mantelzorger)
- doelmatigheid van zorg (resultaat, tempo, tevredenheid, kosten, inzet professional)
-

Motorisch en cognitief gamen

- Waarom
- Hoe
 - Toepassingen
 - Hoe beoordelen
- Waar

A photograph of a person with brown hair, seen from the back, sitting and watching a television. The television is mounted on a red wall and displays a tennis match. To the right of the television, a cuckoo clock is also mounted on the wall. The person is wearing a white and black patterned shirt. The background is a solid red wall.

Waarom gamen?

- Populair, sluit aan bij belevingswereld, wat peers doen
- Ontwikkeling: o.a. bediening, content/cognitive demand , prijs
- Kwaliteiten:
 - Plezier - beloning, activeert, motivatie (flow)
 - Intensiteit en variatie
 - Uitdaging - verrassing, adaptief, competitie
 - Spelenderwijs leren
 - Verbeelding - personalisatie, activiteit, omgeving
 - Controle - omgeving, activiteit, succes
 - Feedback - real time, multi sensorisch, registratie

Figure 2 Competencies potentially enhanced by playing digital games

Cognition:

Perception
Attention
Understanding structures and meanings
Strategic thinking
Problem solving
Planning, management
Memory

Emotions & volition:

Emotional control
Stress control
Endurance

Personal competencies:

Self-observation
Self-critics
Self-efficacy
Identity
Emotional control

Motor control:

Eye-hand/foot coordination
Reaction time
Rhythmic abilities
Balance
Flexibility, endurance, strength

Social competencies:

Cooperation
Mutual support
Empathy
Interaction and communication
Moral judgements

Media competency:

Media knowledge
Self-regulated use
Active communication
Media design

Enkele voorbeelden

- Leap Motion
- Wii
- Filmpje WiiBol
- Xbox
- Eyeplay



Intelligent Rehabilitation Solution – de digitale fysiotherapeut?



TherapWii - game suggesties

Nederlands | English

Welke vaardigheid kies je?

Sociaal-emotioneel

Fysiek

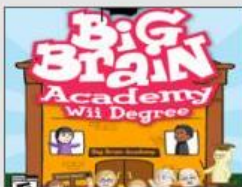
Cognitief

TherapWii-forum

Games



Animal Crossing



Big Brain Academy



Boom Blox



Cooking Mama



EA Sports Active



Kororinpa



Mario Kart



Mario & Sonic Olympic



p/games/2/fysiek



Waarom TherapWii

Gamen activeert, is leuk en gezellig om te doen. Je oefent spelenderwijs en vaak ongemerkt allerlei vaardigheden. Jongeren groeien op in een digitale wereld en gamen graag en veel, ook voor volwassenen en ouderen blijkt gamen goed bruikbaar in therapie.

...

[Lees meer](#)

Hoe werkt TherapWii?

Drie gekleurde tabbladen helpen om per behandeldoel de meest geschikte game te vinden. Per aangegeven game vind je specifieke informatie in tekst, symbolen beeld. Ook zie je een moeilijkheidsgraad, meer informatie vind je door hier met de cursor overheen te gaan.

Hoe – cognitief gamen

- Welke toepassingen zijn er
 - Lumosity
 - Braingymmer
- Hoe beoordelen wij deze toepassingen
 - Spelenderwijs onderzoek

Braingyammer

Introfilmpje Braingyammer

homegamestestsblog

Taal:
Nederlands ▼

INLOGGEN

PROBEER GRATIS

☒ Geheugen

☒ Logica

☒ Perceptie

☒ Snelheid

☒ Concentratie

☒ Aanbevolen

Kies je brain training game in het overzicht hieronder. Om in een specifieke categorie te trainen, maak hierboven je selectie. De 'aanbevolen' categorie bevat geselecteerde games op basis van jouw profiel en trainings voortgang.

Perceptie

Ruimtelijk inzicht



Totem

Snelheid

Flexibiliteit



Operator

Geheugen

Flexibiliteit



Drumsolo

Perceptie

Flexibiliteit



Bait Christmas

Geheugen

Werkgeheugen



Mentile Christmas

Geheugen

Werkgeheugen



Digit Christmas

Concentratie

Flexibiliteit



ShopShift Christmas

Perceptie

Flexibiliteit



Bait

Virtuele verkeertrainingsgame

Sophia
REVALIDATIE



Waar kun je gamen

- Overall!
- Thuis
- Onderweg
- Op school
- Tijdens therapie

Andere ICT toepassingen

- Medido



- Activ8



- Cue2Walk

Cue2Walk
keeping patients active 

Dank voor
uw aandacht !