

Achtergrondinformatie bij project In Touch.

In Nederland is er terecht veel belangstelling voor de kwaliteit van zorg voor mensen met dementie en naar innovatie in de zorg om de toenemende vraag naar zorg het hoofd te kunnen bieden. Tegelijkertijd wordt de zorg ook steeds meer op de kwaliteit van leven gericht, bv. Belevingsgerichte zorg. Daarbij komt ook geluk en plezier aan de orde, niet in de laatste plaats door de reeds langer ingezette vernieuwing in de zorg voor ouderen in Rotterdam bij Humanitas (Becker, 2003). Het is belangrijk mensen met dementie te stimuleren en te ondersteunen om actief te blijven. Met name in de eerste en tweede fase van het ziekteproces leidt dit tot resultaten. Maar ook in latere fases is het niet uitgesloten een resultaat te kunnen boeken. Het is echter gezien de praktische beperkingen lastig daar voldoende variatie in te brengen. Het aanbrenge van variatie en keuzemogelijkheden wordt ook internationaal aanbevolen door de Alzheimer's Association (2009):

Engagement in meaningful activities is one of the critical elements of good dementia care. Activities help residents maintain their functional abilities and can enhance quality of life. Recommendations are based on three goals

- 1) Offer many opportunities each day for providing a context with personal meaning, a sense of community, choices and fun.
- 2) Design interactions to do with – not to do for - the resident.
- 3) Respect resident preferences, even if the resident prefers solitude.

In Rotterdam werken de professionals in de zorg voor mensen met dementie al op beperkte schaal met multi media toepassingen, zoals de Verhalentafel en de BrainTrainerPlus™. In de bestaande contacten van de professionals binnen de drie grote ouderenzorgorganisaties met de medewerkers van de Hogeschool Rotterdam bleek enerzijds dat hun enthousiasme voor innovatieve toepassingen groot was, dat ze graag plezier wilden brengen in activiteiten, dat de behoeften in de praktijk overeen kwamen, maar ook dat de bestaande toepassingen niet voor de oplossing van al hun vragen konden zorgen.

Hieronder volgen citaten van professionals, zoals wij die hebben opgetekend tijdens onze veelvuldige contacten. Wij hebben deze geclusterd en becommentarieerd. De quotes en het commentaar betreffende de context zijn ook goedgekeurd door vertegenwoordigers van professionals, namelijk de contactpersonen uit de zorgorganisaties uit het consortium.

“Ik heb een kast met materiaal dat langzaam veroudert”

“Mijn doelgroep verandert, er komen mensen met dementie bij die andere herinneringen en interesses hebben, dan pakweg 10 jaar geleden.”

In de dagbehandeling wordt er bijvoorbeeld al lang veel gebruik gemaakt van spel materiaal uit boeken. Het probleem hierbij is dat de laatste paar jaar geen uitgaven meer op dit gebied verschijnen. Professionals hebben veel ervaring met het materiaal en weet welke spelvormen (raadsels, puzzels e.d.) gewaardeerd worden door mensen met dementie. Zij geven echter aan dat het materiaal een update zou moeten hebben omdat de groep mensen met dementie natuurlijk ook verandert: een nieuwe generatie met andere herinneringen, interesses en, niet te vergeten, verschillende culturen. Dit materiaal zou ook in digitale spelvorm regelmatig een update kunnen krijgen.

“Er zijn veel mogelijkheden voor activiteiten in een groep, ook met nieuwe technologie, zoals de verhalentafel. Er zijn echter steeds meer mensen die veel liever zelf bezig zijn in plaats van met een groepsactiviteit mee te doen of naar een dagopvang te gaan. Echter: er is niet altijd ruimte om iemand individueel te begeleiden.”

“Sommige mensen raken overprikkeld in een groepsactiviteit, die krijgen nu weinig gelegenheid om zelf iets leuks te kunnen ervaren.”

Onderprikkeling, waardoor mensen inactief worden en zelfs in slaap vallen, komt vaak voor. Professionals willen dan ook graag activiteiten doen met mensen met dementie. Voor activiteiten is altijd inzet van personeel en/of vrijwilligers nodig, maar het wordt steeds meer woekeren met tijd. De activiteiten worden vaak in groepsverband beoefend, ook een multimediale zoals de Verhalentafel. Deze staat op een centrale plaats in het gebouw, waardoor iedereen hem zou kunnen gebruiken, maar mensen met dementie moeten wel begeleid worden naar de tafel en in de huiskamer van de "thuisunit" is ook personeel nodig. Nog moeilijker wordt het als men ook aan wensen voor individuele activiteiten of 1 op 1 tegemoet wil komen. Een soort reminiscentiespel dat mensen alleen kunnen spelen, is er niet. Ook het overprikkelen is moeilijk tegen te gaan in een gezamenlijk aanbod; wat voor de een precies goed is, is voor de andere al te veel.

"Nieuwe hulpmiddelen zijn vaak duur en kunnen niet zelf aangepast worden. Het is erg leuk, maar de inzet blijft beperkt."

"Er staat niet eens iets van Feijenoord in!"

"Is het mogelijk om aan bedlegerige klanten activiteiten aan te bieden?"

Als een ouderenzorgorganisatie alleen met behulp van sponsoring een hulpmiddel met een touch screen kan aanschaffen, zou er veel gebruik van gemaakt moeten kunnen worden. Als blijkt dat er beperkingen zijn in het gebruik door het beschikbare materiaal, bv. niets over de lokale voetbalclub of door het moeten halen en brengen van mensen om achter een touch screen te kunnen zitten, die een tafelopstelling vraagt, is dat erg jammer.

Een hulpmiddel dat steeds met (goedkope) applicaties geupdate en uitgebreid zou kunnen worden en dat mobiel is en op verschillende plaatsen gebruikt kan worden (ook op schoot in een rolstoel of in bed), zou een welkome aanvulling zijn.

Hoe de huidige middelen gebruikt worden en wat de beperkingen zijn, zou onderzocht moeten worden om een goed antwoord te kunnen geven. In de voorbereiding van dit project zijn we al met het articuleren van deze vraag begonnen.

"We zijn op zoek naar meer dingen die weer eens wat nieuws brengen"

Op dit moment wordt er ook in de zorg gewerkt met een digitale braintrainer, oorspronkelijk ontwikkeld voor ouderen zonder dementie. Deze is ontwikkeld door Qiosq, een Rotterdams bedrijf. Twee ouderenzorgorganisaties hebben dit product gekregen via sponsors, vanwege de kostbaarheid. Dit is een voorbeeld dat de professionals in de zorg graag nieuwe spelvormen willen inzetten en van een product dat samen met de praktijk, in dit geval een verzorgingshuis, is ontwikkeld. De mensen met dementie die hier, vaak met begeleiding, mee kunnen spelen, vinden het erg leuk en doen het graag (meer dan eigenlijk mogelijk is).

De professionals willen ook graag een duurzame aanvulling in de vorm van individuele happy games, gemakkelijk bruikbaar op verschillende locaties, eenvoudig te updaten en eventueel ook voor andere doeleinden, -groepen inzetbaar.

"We hebben veel ervaring met het inschatten van wat mensen aan kunnen, ook door spelactiviteiten"

"Wij kunnen veel zien aan hoe mensen zich bij een activiteit gedragen; je kan zien of ze achteruit gaan of niet, zonder dat ze tests hoeven te ondergaan."

Professionals willen graag informatie over de huidige (cognitieve en motorische) capaciteit van hun cliënten om te kunnen gebruiken voor het afstemmen van de zorg. Hoe mensen met dementie activiteiten doen, kan inzicht verschaffen over hun capaciteiten.

We kunnen onderzoeken of en hoe loggegevens van een touch screen een bron van informatie kan zijn. En hoe zorgprofessionals dit kunnen gebruiken voor het zorg-/behandelplan.

Zou het mogelijk zijn om spelletjes voor mensen met dementie te ontwikkelen voor de iPad?

Is de iPad wel geschikt te maken voor hantering door mensen met dementie?

Wat touch screen technologie betreft, is de iPad op dit moment (nog) de beste. De bediening van het touch screen is zeer eenvoudig en de mogelijkheden zijn legio. De ontwikkeling van applicaties voor de iPad is relatief eenvoudig en het is bovendien een gemakkelijk verplaatsbaar en handzaam instrument. Interessant is zeker om te zien hoe de iPad wordt gebruikt door de oudere, maar net zo interessant is wat de professional er van kan leren in het kader van de mogelijkheden en beperkingen van de oudere, als input voor het zorgproces. Naast de St. Andrews University reageerden andere consortiumpartners direct enthousiast omdat door de belangstelling rond de iPad, de potentie ervan direct bij iedereen duidelijk is. Iedereen relateert ook aan het "fun"-element dat niet zo vaak voorkomt in de zorg voor mensen met dementie (zie ook Nijhof et al, 2009). In overleg met de praktijk hebben we ter voorbereiding een student IPO een afstudeeropdracht gegeven om een nieuwe comfortabele, robuuste en duurzame behuizing te ontwerpen. Als er games gespeeld gaan worden door mensen met dementie is het belangrijk dat zij niet gefrustreerd raken door het onbedoeld stoppen van de game of het onklaar raken van de iPad. Het ontwerpen en ook het uittesten van een duurzame en robuuste behuizing (een soort hoes) van de iPad, zodat de gebruikers met dementie comfortabel met de iPad kunnen werken en niet per ongeluk uit de game kunnen raken, hoort daarom binnen dit project thuis.

"In het verpleeghuis proberen we ook de achtergrond/cultuur van de mensen zoveel mogelijk te benaderen. De een heeft behoefte aan klassieke muziek en de ander meer aan volkszangers. Het glas wijn bij het eten hoort er voor sommigen ook bij."

"Er komen steeds meer mensen uit een andere cultuur bij, daar moeten we ook rekening mee houden, maar in de huidige multi mediale hulpmiddelen is dat niet gebeurd."

"Is het mogelijk om spelactiviteiten te personifiëren, zodat we de behoefte van de klant beter kunnen beantwoorden?"

De verschillende culturele en sociale achtergrond van mensen met dementie (in Rotterdam) is een belangrijk onderwerp en wordt door de professionals gevraagd mee te nemen in de spelontwikkeling, afhankelijk van de behoefte binnen de settingen waar ook het onderzoek plaats vindt. Dat zou gaan om simpele varianten zoals eenvoudige instructies in een te kiezen taal/dialect tot meer ingrijpende varianten, zoals video materiaal uit andere culturen en variaties in afbeeldingen (voorwerpen, kleding, etc.).

Ter voorbereiding hebben studenten van gezondheidszorgopleidingen al binnen de zorgvorm dagbehandeling in samenwerking met zorgprofessionals door middel van gesprekken met mensen met dementie gepeild waar hun interesses liggen.

Mensen praatten bijvoorbeeld over huisdieren en activiteiten die ze daar graag zelf mee wilden doen:

Meneer Ja, nee, ja weet je, het is hier in Hoek van Holland, dus eh het is dicht bij de kust. Het is hier vandaan ook niet zo ver rijden. Als je van Spijkenisse afgaat dan eh zit je zo in eh Hoek van Holland.

Interviewer En dan lekker over het strand wandelen? Meneer En dan een strandwandeling, de hond erbij en dan eh beginnen. En zeiknat mee terugnemen. Interviewer Ja, want die wil het water in.

Meneer Die gaat het water in en als ie eruit komt, dan is ie nat hoor. Dan staat ie te schudden.

Interviewer Dat is lekker. Met de hond een eindje wandelen, dat ziet u wel zitten? Meneer Ja, dat doe ik graag, dat doet ie zo graag. Maar het is maar een klein hondje gelukkig, niet zo'n grote.

Interviewer Dan hoeft u ook niet van die lange wandelingen te maken. Meneer En hij trekt niet.

Deze meneer kan, zoals zoveel mensen met dementie, niet meer zelf een hond uitlaten en zeker niet daarvoor naar het strand rijden. Maar hij praat erover alsof hij het nog dagelijks doet. Als er bevestiging komt van de professionals dat een spel met een hond aantrekkelijk zou zijn voor

meerdere cliënten, zou dit bijvoorbeeld een concept op kunnen leveren van een simpel spel, waar je op een strand een hond ziet lopen en waar een stok ligt, die je weg kunt gooien met een aanraking. Hond haalt dan de stok op, ook als deze in het water belandt. De achtergrond (strand) zou ook aangepast kunnen worden.

Een ander voorbeeld is kleding en accessoires uitzoeken:

Mevrouw Ja, goed ja, een dagje naar Den Haag. En dan moet je wel een hoop geld bij je hebben. Ik vind het zo leuk om naar hoedjes te kijken altijd. In Den Haag heb je nog van die, die maken. En ik heb ze vroeger ook altijd gehad, maar dan was het ook gewoon heel normaal als je een leuke zomerhoed had of wat dan ook. En ik had toevallig een gezicht met een dat ze zeiden: ja hoor jij hebt altijd leuke hoedjes en het staat je altijd goed [.....]Toevallig heb ik hem van de week nog in mijn handen gehad, heel leuk grijs hoedje met een klein veertje, weet je wel. Echt heel leuk. En ze zegt: niet weg doen hoor, want als wij een beetje leuke dingen gaan doen of wat dan ook dan zegt ze dan wil ik hem hebben. Ik zei: voorlopig krijg je hem niet. Misschien komt er nog wel een hoeden...ja dat het dan gewoon dan wel en dan niet, dan is dat in de mode en dan is dat in de mode.

Deze mevrouw praat enthousiast over hoedjes, maar voor een andere mevrouw ziet een hoofdbedekking er heel anders uit dan een leuk grijs hoedje met een veertje. Denk bijvoorbeeld aan de mooie Surinaamse hoofdtoeien. Voor kleine kinderen is een eenvoudige game met een aankleedpop op de markt. Dat voorbeeld en het feit dat het uitzoeken van kleding wellicht nog veel dames met dementie aanspreekt, zou tot een game met variaties in kleding kunnen leiden, passend bij de culturele achtergrond.

