

Wii daag(t) je uit?

Arend de Kloet

orthopedagoog, gz-psycholoog Sophia Revalidatie
lector Revalidatie Haagse Hogeschool




DE HAAGSE
HOGESCHOOL

- Introductie
- Gamen?
- Wii daag(t) je uit?
 - Inventariserend onderzoek
 - Effectmeting
 - Vervolgplannen
- Discussie

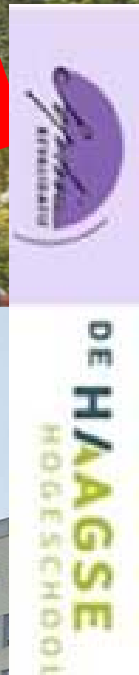


PR revalidatie
Innovatie
Onderzoek

lectorat Revalidatie



Werkveld
Kennisonwikkeling
Praktijkgericht onderzoek



- PR revalidatie, Sophia en NAH
- Samenwerking revalidatie-HBO

participatie jongeren met NAH

- Onderzoek incidentie, gevolgen en participatie
- **Onderzoek “Wii daag(t) je uit?”**
- Project participatiemodel
- Project landelijke samenwerking
- Project Brains4U
- Project aangepast sporten
- Project gezinsgerichte ondersteuning (Braga)

www.hhs.nl > lectoraten en onderzoek > revalidatie

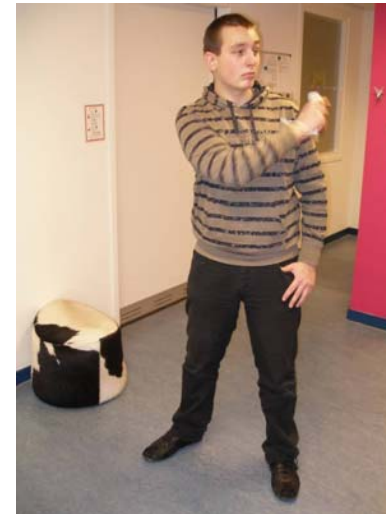
waarom gamen

- Populair: 40 % bevolking, 90% jongeren
- Ontwikkeling: bediening, visueel uitvoering, cognitieve demand en complexiteit
- Kwaliteiten:
 - . Plezier – beloningssysteem, flow
 - . Uitdaging – verrassing, variatie, competitie
 - . Verbeelding
 - . Controle – omgeving, activiteit, succes



waarom Wii

- bewegingsgevoelige, draadloze remote; 1-2-handig
- natuurlijke, intuïtieve bewegingen; grote bewegingen
- feedback; visueel, auditief, tactiel
- variatie in games
- beeldscherm
- instructies visueel, persoonlijk
- 1-4 personen
- internet
- oefening -resultaat
- registreert resultaat (leercurve, stimulans)
- Wii betaalbaar, in ontwikkeling, populair



Janssen Ermers

FysioPraxis september 2010

Gamelab : individueel en groepsgewijs
inzetten van gamen op kinderafdeling

“Geef je het behandeldoel een uitdagend jasje
dat aansluit bij de patiënt?”

Beter met plezier: Wii daag(t) je uit?



Fonds 1818



HHS
Academie Sport

Onderzoekers
Monique Berger (hoofdonderzoeker)
Thea Vliet Vlieland (hoofdonderzoeker)
Arend de Kloet (hoofdonderzoeker, projectleider)

Adviesgroep
Bouwien Smits-Engelsman
Marjolijn Ketelaar
Jose Ermers
Wijnand Ijsselsteijn
Henri Hurkmans / Rita van den Berg

Univ. Leuven
TU Eindhoven
ErasmusMC

Kenniskring
Karen Stein van Callenfels
(instructieprogramma)
Inge Verhoeven

HHS
Academie TIS
TU Delft

HHS
(academie TIS)
(academie voor Sport)

alle patiënten
50 jongeren

therapeuten
revalidatieartsen
leerkrachten

Onderzoekers
Jolanda de Kort
Marieke Janssen
Rogier Keemink
Klaasjan van Haastrecht
Erik van Elleswijk
Joep Janssen
Yannick van het Leven
Bas van der Ham

Sophia
Revalidatie
De Hoogstraat
Mariendael

Wii daag(t) je uit?

Is de Nintendo Wii bruikbaar binnen de revalidatie (als aanvulling op therapie)?

- Inventarisatiestudie
- Effectstudie



DE HAAGSE
HOGESCHOOL

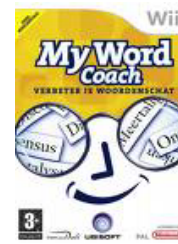


Inventarisatiestudie

Doel inventarisatie:

- Ervaringen opdoen en verzamelen
- Hoe/wanneer/waar/aan wie aanbieden
- Knelpunten





15 games domeinen

- bewegen: ROM benen en armen, kracht, ritme, timing, balans, praxis, tweehandig
- cognitie: concentratie, geheugen, tempo
- communicatie: taalbegrip, woordenschat
- waarneming: visueel, auditief, tactiel, bewegingsgevoel
- emotioneel: plezier, competentiebeleving, grens verleggen, ontspannen
- sociaal: samen zijn, spelen, werken



SBL 3 juni 2010



Effectstudie

Leidt bij jongeren (leeftijd 12-18 jaar) en jong-volwassenen (18-25 jaar) met NAH het gebruik van de Nintendo Wii tot

- a. meer sociale participatie?
 - groei sociale contacten (aard en aantal minuten per week contact en hieraan ontleende competentiebeleving) en
 - toename actieve vrijetijdsbesteding (aard en aantal minuten per week actief bewegen en ervaren plezier)
- b. verbetering uitvoering dagelijkse activiteiten en cognitieve vaardigheden?



Effectstudie

Leidt bij jongeren (leeftijd 12-18 jaar) en jong-volwassenen (18-25 jaar) met NAH het gebruik van de Nintendo Wii tot

a. meer sociale participatie?

groei sociale contacten (aard en aantal minuten per week contact en hieraan ontleende competentiebeleving) en

toename actieve vrijetijdsbesteding (aard en aantal minuten per week actief bewegen en ervaren plezier)

b. verbetering uitvoering dagelijkse activiteiten en cognitieve vaardigheden?



1-10-2010

eindresultaten

- Gamematrix
- Pilot effectmeting
- Instructieprogramma



SBL 3 juni 2010

ik ...

jij ...

Wii!

vervolgplan

- Implementatie instructieprogramma kinderen en jongeren
- Effectonderzoek CP en NAH multicent
- Balanstraining ontwikkelen
-



Onderzoek naar de gebruiksmogelijkheden van de Wii in de revalidatie.

Meedoen? > Informeer bij je therapeut