

**Gezond
& zeker**

In actie voor veilig, energiek en gezond werken

Spelenderwijs Zorg Innoveren met Harm's Escape Room



PLANETREE

&happy



Spelenderwijs zorg innoveren met Escape Room Trainingen

Door Planetree & Happy

Samen één missie



Over Planetree en &happy

Interactive Learning Rooms zijn ontwikkeld door Planetree en &happy, samen met zorgorganisaties, medewerkers en cliënten. Planetree en &happy werken samen om dezelfde missie te realiseren: de zorg persoonsgerichter maken. Zorg die de kwaliteit van leven en het welzijn vergroot en werk leuker maakt.

Planetree zet zorgorganisaties in beweging om mensen die zorg geven en zij die het krijgen optimaal te verbinden. &happy ontwerpt samen met zorgorganisaties spellen waarmee het gedrag van mensen op een duurzame manier wordt beïnvloed.

Over Games for Health

Games for Health ontwerpt samen met zorgorganisaties spellen waarmee het gedrag van mensen op een duurzame manier wordt beïnvloed. &Happy en Planetree zorgen dat deze spellen voor de zorg beschikbaar zijn om hun gezamenlijke missie te realiseren.

Wie zijn wij?



Simone Coenen
Specialist Serious Games



Linda van der Leest
Specialist Mensgerichte Zorg

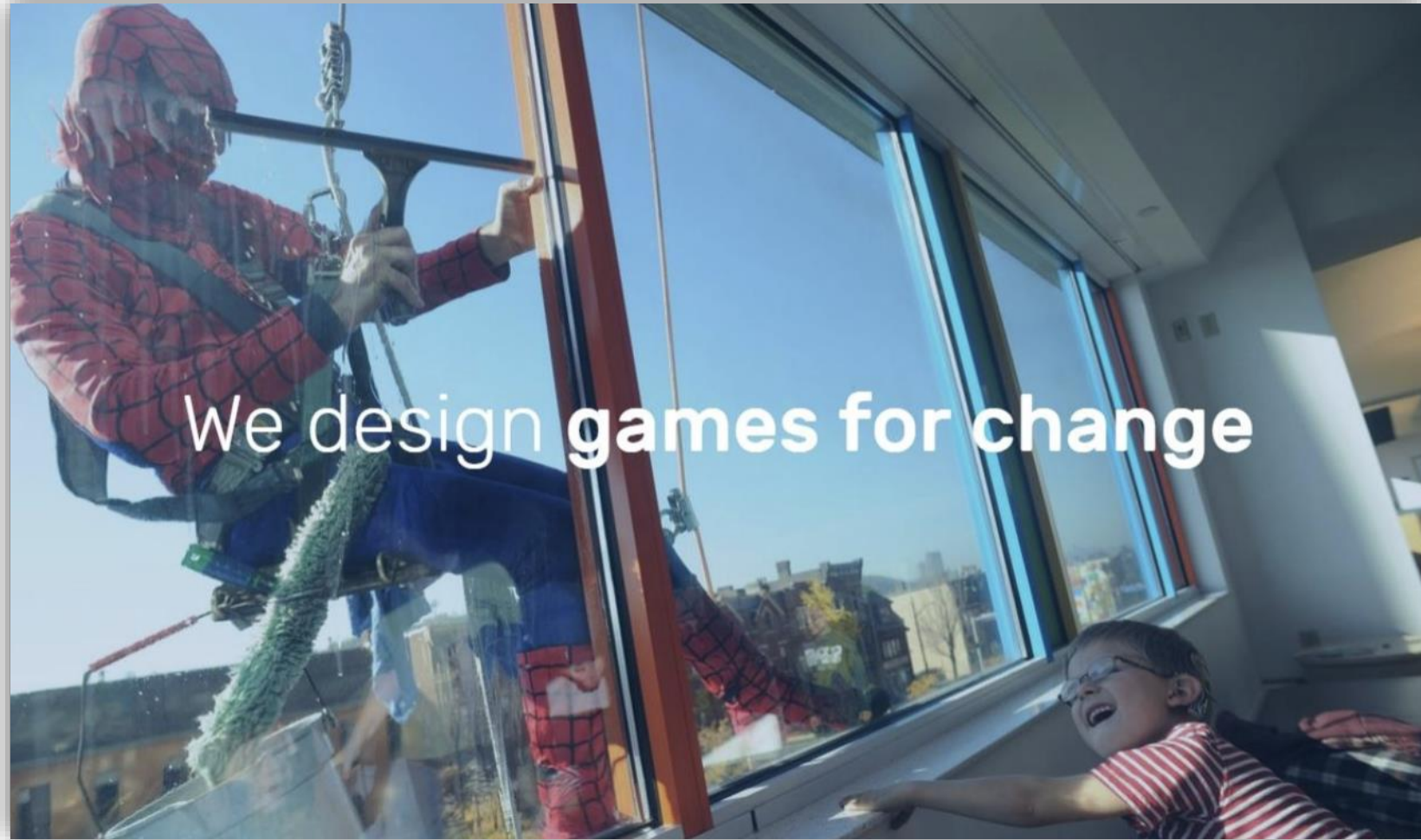
Positieve Psychologie



Positieve psychologie focust zich op de gevoelens of gedachten **die je graag wilt bereiken of voelen, zoals veerkracht, hoop, moed, en vertrouwen**. Op deze manier kijkt de positieve psychologie niet naar ziekte, zwakte en problemen, maar juist **naar kracht, welbevinden en optimaal functioneren**.



Serious Gaming



We design **games for change**

Wetenschappelijk bewijs

Gezond
& zeker
In actie voor veilig, energiek en gezond werken

PEDIATRICS®

OFFICIAL JOURNAL OF THE AMERICAN ACADEMY OF PEDIATRICS

A Video Game Improves Behavioral Outcomes in Adolescents and Young Adults With Cancer: A Randomized Trial

Pamela M. Kato, Steve W. Cole, Andrew S. Bradlyn and Brad H. Pollock
Pediatrics 2008;122:e305-e317
DOI: 10.1542/peds.2007-3134

The online version of this article, along with updated information and services, is located on the World Wide Web at:
<http://www.pediatrics.org/cgi/content/full/122/2/e305>

ARTICLE IN PRESS

JAMA vol 294 (2005) e1-e6



JAMDA

Journal homepage: www.jamda.com



Original Study

A Randomized Controlled Trial on Teaching Geriatric Medical Decision Making and Cost Consciousness With the Serious Game GeriatricX

Joep Lagro MD, PhD^{a,*}, Marjolijn H.J. van de Pol MD^b, Annalies Laan MD^a, Fanny J. Huijbregts-Verheyden MSc^c, Lia C.R. Fluit MD, PhD^d, Marcel G.M. Olde Rikkert MD, PhD^a

^aDepartment of Geriatric Medicine, Radboud University Medical Center, Nijmegen, The Netherlands
^bDepartment of Primary and Community Care, Radboud University Medical Center, Nijmegen, The Netherlands
^cInstitute for (Neu) Medical Education, Radboud University Medical Center, Nijmegen, The Netherlands

Keywords:
Medical decision making
serious games
medical education
geriatric medicine

ABSTRACT

Objective: Medical students often lack training in complex geriatric medical decision making. We therefore developed the serious game, GeriatricX, for training medical decision making with weighing patient preferences, and appropriateness and costs of medical care. We hypothesized that education with GeriatricX would improve the ability to deal with geriatric decision making and also increase cost consciousness.



Journal of Adolescent Health 41 (2007) 265-270

JOURNAL OF
ADOLESCENT
HEALTH

Original article

Improvement in Cancer-Related Knowledge Following Use of a Psychoeducational Video Game for Adolescents and Young Adults with Cancer

Ivan L. Beale, M.Sc., Ph.D.^{a,*}, Pamela M. Kato, Ed.M., Ph.D.^{b,c},
Veronica M. Marin-Bowling^b, Nicole Guthrie, M.S.^b, and Steve W. Cole, Ph.D.^d

^aSchool of Psychology, University of New South Wales, New South Wales, Australia

^bHopland, Palo Alto, California

^cDepartment of Pediatrics, Stanford University, Stanford, California

^dUniversity of California-Los Angeles School of Medicine, Los Angeles, California

Manuscript received September 12, 2006; manuscript accepted April 11, 2007

Abstract

Purpose: Adolescents with chronic illnesses have been shown to have management and treatment issues resulting in poor outcomes. These issues may arise from non-interest in self care and illness knowledge. A video game, "Re-Mission," was developed to actively involve young people with cancer in their own treatment. Re-Mission provides opportunities to learn about cancer and its treatment.

JOURNAL OF MEDICAL INTERNET RESEARCH

Aalbers et al

Original Paper

Puzzling With Online Games (BAM-COG): Reliability, Validity, and Feasibility of an Online Self-Monitor for Cognitive Performance in Aging Adults

Teun Aalbers^{1,2}, MSc; Maria A E Baars^{1,2}, PhD; Marcel G M Olde Rikkert^{1,2}, MD, PhD; Roy P C Kessels^{1,4}, PhD

¹Radboud University Medical Center, Department of Geriatric Medicine, Nijmegen, Netherlands

²Radboud University Medical Center, Radboud Alzheimer Center, Nijmegen, Netherlands

³Radboud University Nijmegen, Donders Institute for Brain, Cognition and Behaviour, Nijmegen, Netherlands

⁴Radboud University Medical Center, Department of Medical Psychology, Nijmegen, Netherlands

Corresponding Author:

Teun Aalbers, MSc
Radboud University Medical Center
Department of Geriatric Medicine
Donsier Postlaan 4
Nijmegen, 6500 HB
Netherlands
Phone: 31 243619807
Fax: 31 243617408
Email: teun.aalbers@radboudumc.nl

Abstract

Background: Online interventions are gaining increasingly at cognitive outcome measures but so far no easy and fast self-monitors

Beleefde kwaliteit



Magic Castle Hotel

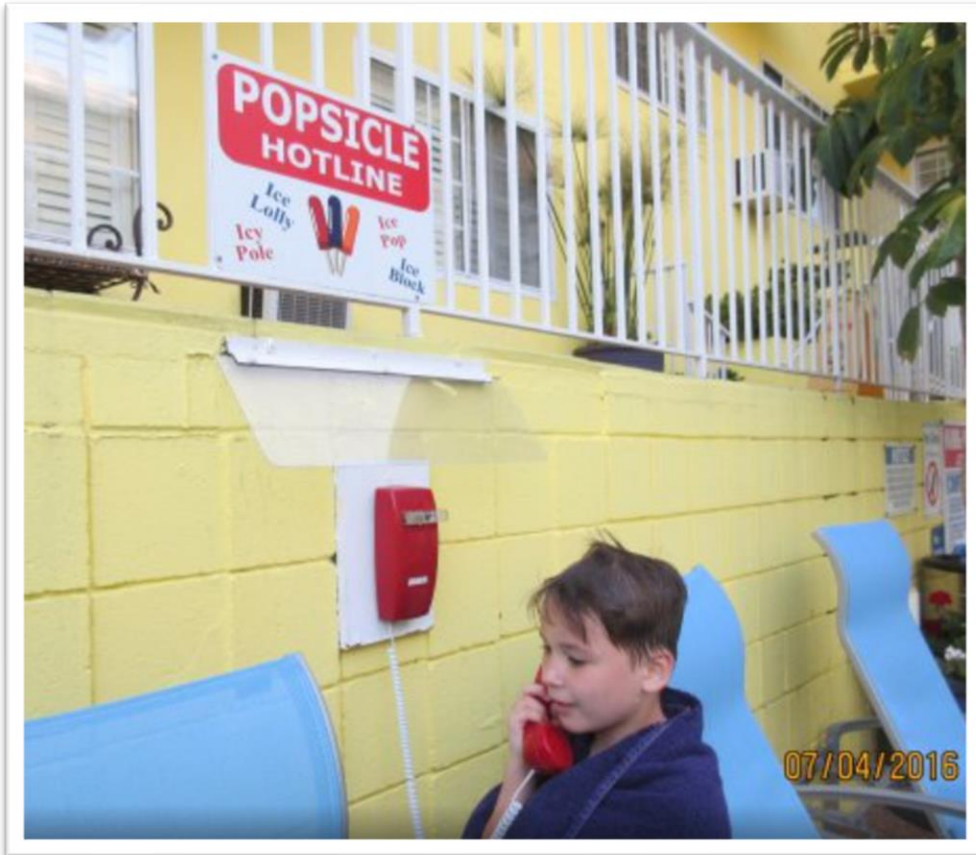


4.5 Excellent  3,575 reviews

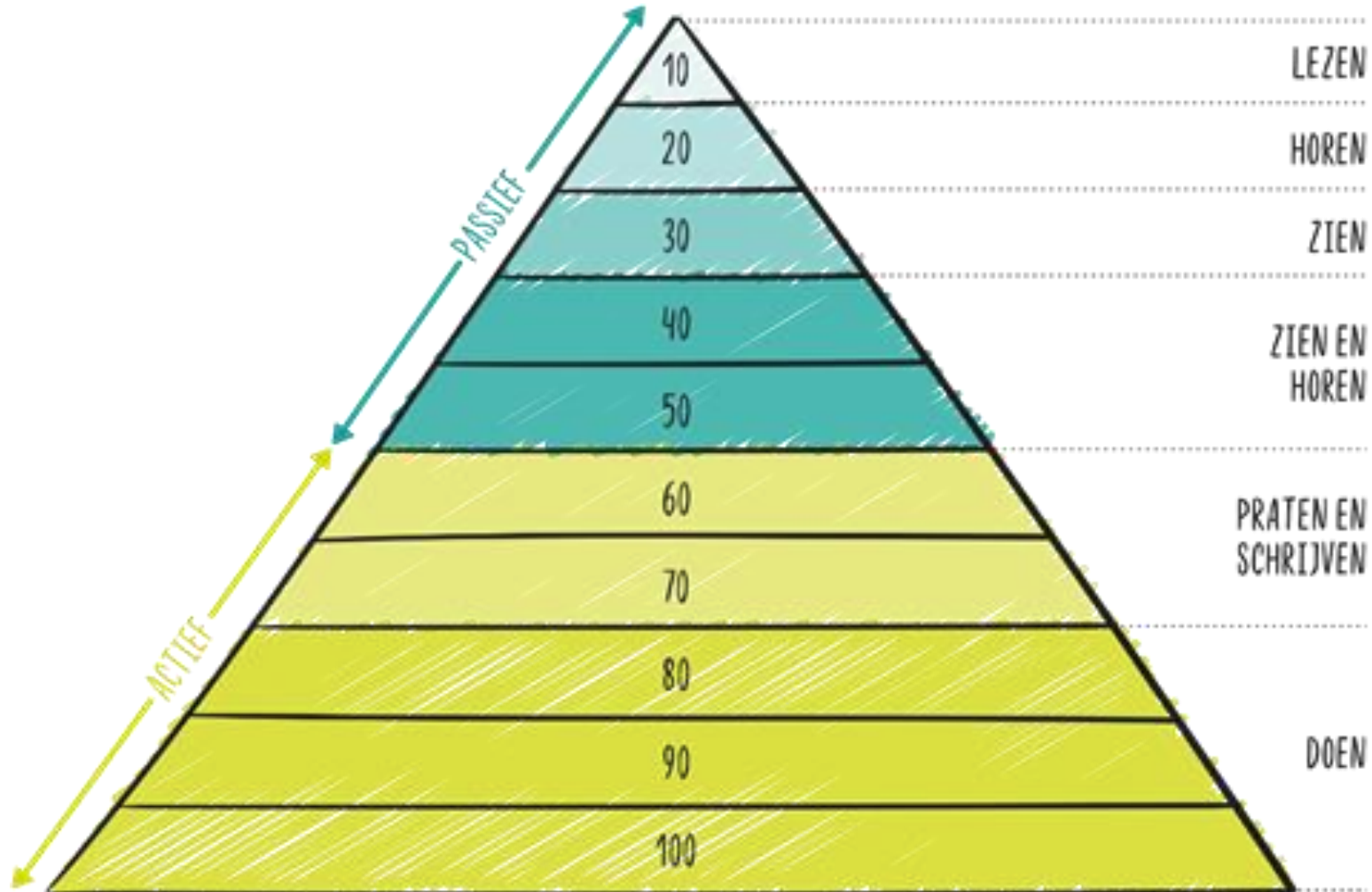
#5 of 409 hotels in Los Angeles

*“Mensen vergeten wat
je hebt gezegd,
mensen vergeten wat
je hebt gedaan,
maar ze vergeten nooit
hoe je ze liet voelen.”
Maya Angelou*

Mensgerichte Beleving



Leren door te doen



Bron: Cone of experience

Mensgerichte zorg



**Samen maken we
mensgerichte zorg
vanzelfsprekend!**

Nieuw gedrag door spel

Gezond
& zeker
In actie voor veilig, energiek en gezond werken



Puzzels en storytelling

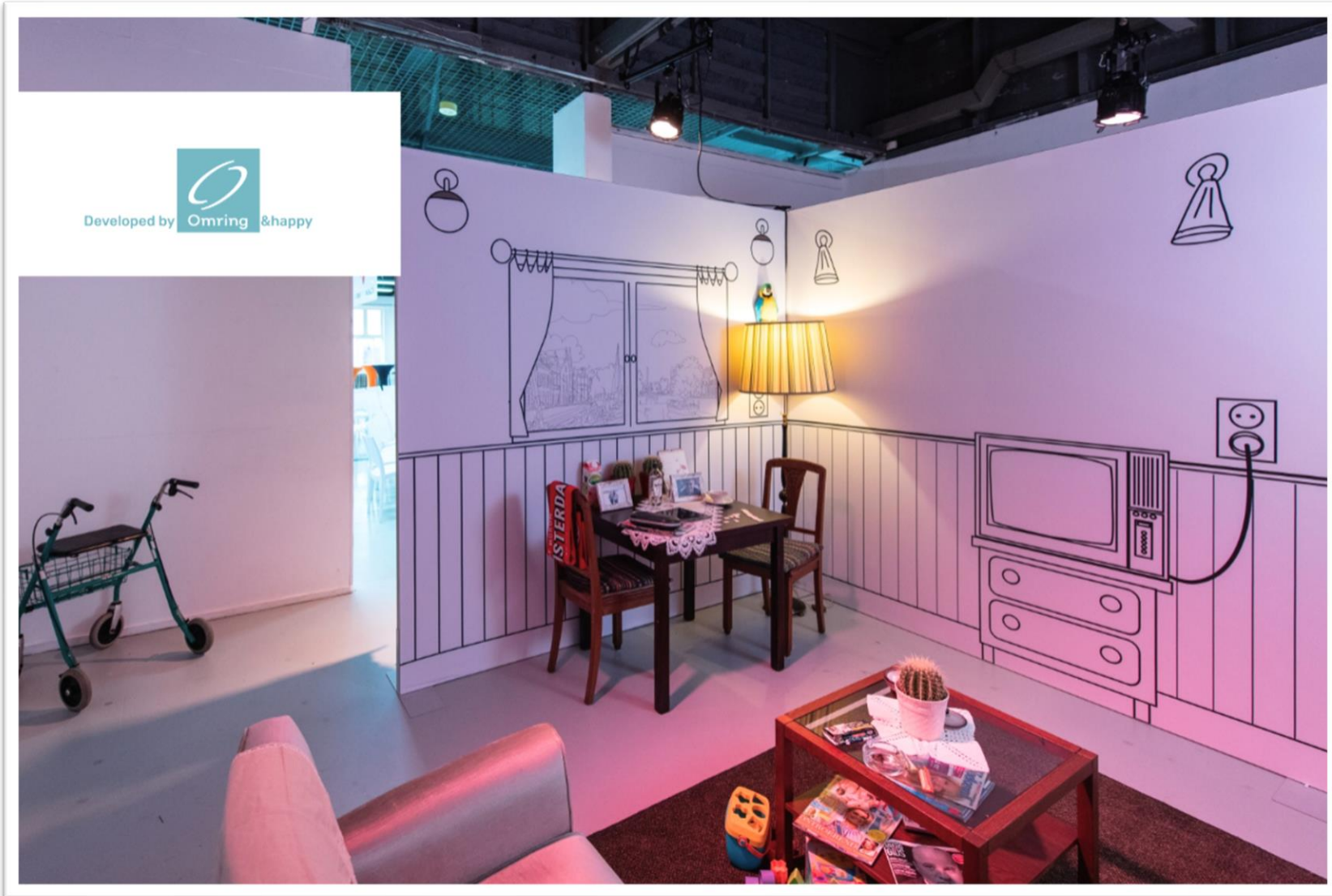


“It is much more important to know what sort of a patient has a disease than what sort of a disease a patient has.”

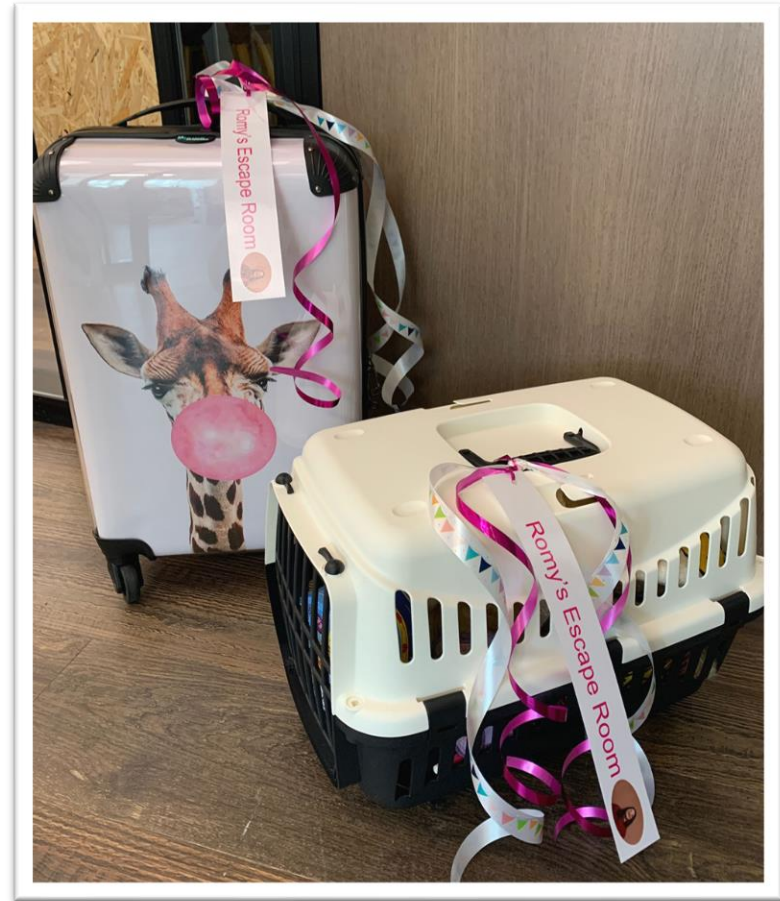
Sir William Osler



Met zorgorganisaties



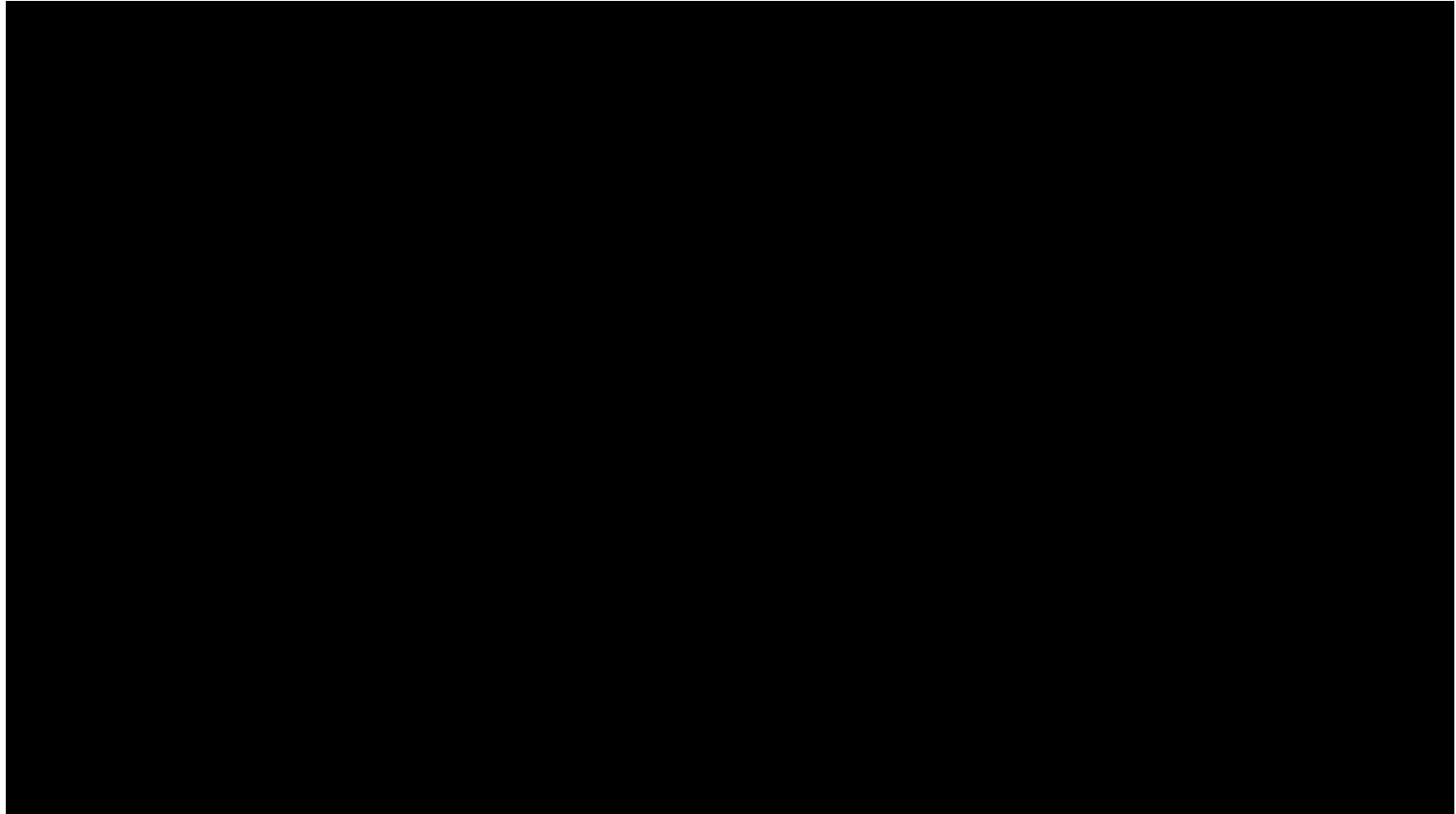
Hoe mensgericht zijn we?



Inzichten -> Ander gedrag



Romy's Escape Room



Teamgedrag



Ervaringen van deelnemers?



Hoe relevant/belangrijk is het spelen van Ria's Escape Room voor je werk?



Percentage deelnemers die het aanbevelen



Hoe beoordeel je deze training in haar totaliteit?



Aantal training deelnemers

"Ik kijk nu ook anders naar de zorgvrager, niet alleen hoe ze zijn maar ook waar ze vandaan komen"

"Via dit spel leer je prachtige vaardigheden van objectief zijn en goed observeren."

"Verschillende facetten komen aan de orde zoals samenwerken, teamwork, luisteren, observeren en omgaan met tijd."

The screenshot shows a web interface for a client profile. At the top, there are navigation icons for Home and Clients, a clock showing 43:32, and utility icons. The main content area is a form with the following fields:

Clíent-nummer	Ik ben Ria Engel	Mijn burgerlijke staat is bijv. vrijgezel	Ik ben van geloof Rooms-katholiek
Clíentgegevens ▶	Mijn geslacht is Vrouw	Ik ben getrouwd op dd/mm/yyyy	Hoeveel kleinkinderen heb ik 5
Agenda ▶	Ik kom uit bijv. Utrecht	Van beroep was ik bijv. ondernemer	
Clíentprofiel ▼	Mijn geboortedatum is 16/07/1923	Mijn man heet Naam	Verder



Met interactieve leeromgeving spelenderwijs de zorg verbeteren

Dat creativiteit van groot belang is om te ontsnappen, bewezen 61 jaar geleden drie gevangenen die op miraculeuze wijze ontsnapt uit de beruchte gevangenis op het eiland Alcatraz. Hoe bangstigend het is om gevangen te zitten, kan je ervaren bij 'prisonescape'. Een geweldige ervaring om in teamverband echt opgesloten te worden, om vervolgens te proberen om te ontsnappen. Dat ook daarbij creativiteit - in combinatie met actief observeren - een rol speelt, heb ik mogen ervaren in de koepelgevangenis te Breda. Als één van de weinigen van ons team wist ik te ontsnappen. En heel bevrijdend gevoel!

& DOOR RENÉ LUGIES

Dat onder de toenemende druk in de zorg de aandacht voor de cliënt/patiënt verloren dreigt te gaan, is inmiddels wel een bekend gegeven. Het is niet zonder reden dat de Nederlandse overheid programma's als 'Waardegedreven zorg' in het leven heeft geroepen. Dat diverse zorginstellingen zelf met initiatieven komen om medewerkers te ondersteunen in hun werkzaamheden, is heel positief. Zo is er inmiddels een scala aan escaperooms ontwikkeld, waarin medewerkers vaardigheden in het omgaan met cliënten trainen.

Spelenderwijs en interactief leren zij zo beter

te observeren, wordt hun creativiteit gestimuleerd en verbeteren zij hun digitale en andere skills zoals op het gebied van patiëntveiligheid. Bij de ontwikkeling daarvan vinden veel zorginstellingen de weg naar de creatieve (serious game) sector, waarbij co-creatie essentieel is. Zoals met Ria, Gerda, Arie en Nicky.

Greep uit het assortiment

Wie is Ria? Het leren kennen van cliënten is van levensbelang, het helpt zorgmedewerkers om meer mensgerichte zorg te kunnen leveren. Maar op welke manier leer je een cliënt eigenlijk echt kennen? Door het spelen van Ria's escaperoom wordt ervaren hoe je in korte tijd heel veel over een cliënt te weten kan komen.

In de drukte en chaos op de Intensive Care is het moeilijk om persoonlijke aandacht te bieden aan de net opgenomen patiënt. Maar ook op de IC is het van belang om niet alleen de direct noodzakelijk informatie over de patiënt te krijgen. Omstandigheden thuis en/of de sociale omgeving kunnen een rol spelen bij het nemen van beslissingen. In Gerda's escaperoom leren IC-verpleegkundigen zich bewust te worden van persoonsgerichte zorg.

Arie reageert niet op een telefoontje van zijn dochter. Wanneer de verpleegkundigen naar zijn kamer gaan hangt er een briefje op zijn deur: Arie is boos! De oorzaak: Arie heeft het gevoel dat veel in zijn dagelijkse leven voor



Escaperooms versnellen adoptie van zorgtechnologie

Tijdens de Slimme Zorg Estafette 2024 maakten medewerkers van het Ministerie van VWS kennis met twee Escaperooms, Harm en Romy. VWS speelt een belangrijke rol in de Slimme Zorg Estafette, namelijk: "Om een bijdrage te kunnen leveren aan ieders gezondheid en welzijn, moeten we blijven innoveren en de gezamenlijke opgaven in zorg en welzijn samen aanpakken. Slimme zorg is één van de manieren om dit te doen". En: "Het levert een directe bijdrage aan de juiste zorg op de juiste plek. Ook biedt slimme zorg kansen voor professionals om hun werk anders en prettiger in te richten. Zorginnovatie is niet meer weg te denken uit de gezondheidszorg van vandaag en de toekomst." Exact waar de interactieve Learningrooms een belangrijke bijdrage aan leveren: het versnellen van de adoptie van zorginnovaties.

& DOOR RENÉ LUGIES

En greep uit de enthousiaste reacties van de meer dan 20 deelnemers, waaronder de waarnemend directeur-generaal Langhuurige zorg, Jaap van Delden: "Heel mooi om met lijf & leden samen te leren." En andere VWS medewerkers: "Wat een bijzondere ervaring! Bedankt voor de leuke sessie en de toech wel verrassende - reflectie achteraf. Echt een aanrader!", "Slimme Zorg. Leer door te ervaren", "De Escaperooms hebben veel indruk gemaakt." Deze positieve reacties van VWS waren aanle-

ding voor mij om twee actieve gebruikers van de Escaperoom Harm nader aan de tand te voelen in een persoonlijk gesprek: Paul Arnold van Actiefzorg en Nathalie Vogelzang van Attent Zorg & Behandeling.

Waarom Escaperooms

Actiefzorg neemt deel aan het programma Anders werken in de zorg. Zorgtechnologie speelt daarin een belangrijke rol. Daarbij wordt de Schijf van Vijf¹ gehanteerd, de inzet van zorgtechnologie tenzij de cliënt het zelf reg kan. Doel is om met hetzelfde aantal zorgmedewerkers meer mensen met een zorgvraag te kunnen hel-

pen. Zorgtechnologie wordt ingezet in goed overleg met familie, mantelzorg en sociaal netwerk.

Terwijl er al gebruik gemaakt werd van virtuele thuiszorg zagen ze bij Actiefzorg toch het aantal gebruikers achter blijven. En omdat de aanschaf, de keuze van de juiste technologie en de inzet van zorgtechnologie aanpassing en inzet van medewerkers vraagt ging Paul op zoek naar een middel om vooral de adoptie te versnellen. Zo kwam hij via Planetree bij 'Harm' terecht. Met een groep van medewerkers uit de verschillende onderdelen van Actiefzorg deden zij hun eerste ervaring op, met als gevolg dat ó



Bewijs effect Escape Rooms



In 2023 heeft Anders Werken in de Zorg regio Midden-Brabant samen met vier VVT-organisaties onderzocht of serious gaming een effectief hulpmiddel is bij de adoptie van zorgtechnologie. 76 medewerkers van deelnemende organisaties hebben het programma van Harm's escape room doorlopen.

Dit bestond o.a. uit een 0- en 1-meting, de Escape Room, een digitale les en concrete handvaten om met zorgtechnologie aan de slag te gaan in de dagelijkse praktijk.



76 deelnemers

Gemiddeld 48 jaar oud en 19,3 jaar werkzaam in de zorg.

Functies: wijkverpleegkundige, verzorgende IG en medewerkers wonden en welzijn.



"Zorgtechnologie kan je een bepaalde vrijheid geven ondanks je medische achtergrond."

"Er zijn veel meer mogelijkheden met zorgtechnologie dan ik had verwacht."



PLANETREE

&happy

Impact



Beeldvorming



Er is meer begrip onder zorgmedewerkers voor het werken met zorgtechnologie als het doel ervan duidelijk is.



Kennis en vaardigheden



De kennis en vaardigheden over het mensgericht inzetten van zorgtechnologie groeien en men ziet mogelijkheden om het gesprek aan te gaan met de cliënt.



Motivatie



Het enthousiasme over zorgtechnologie stijgt enorm en medewerkers verwachten dat zorgtechnologie het werk interessanter maakt en hen tijd bespaart.



Nut en noodzaak



Medewerkers zijn geactiveerd en van plan om de komende maanden zorgtechnologie in te zetten.



In de organisatie

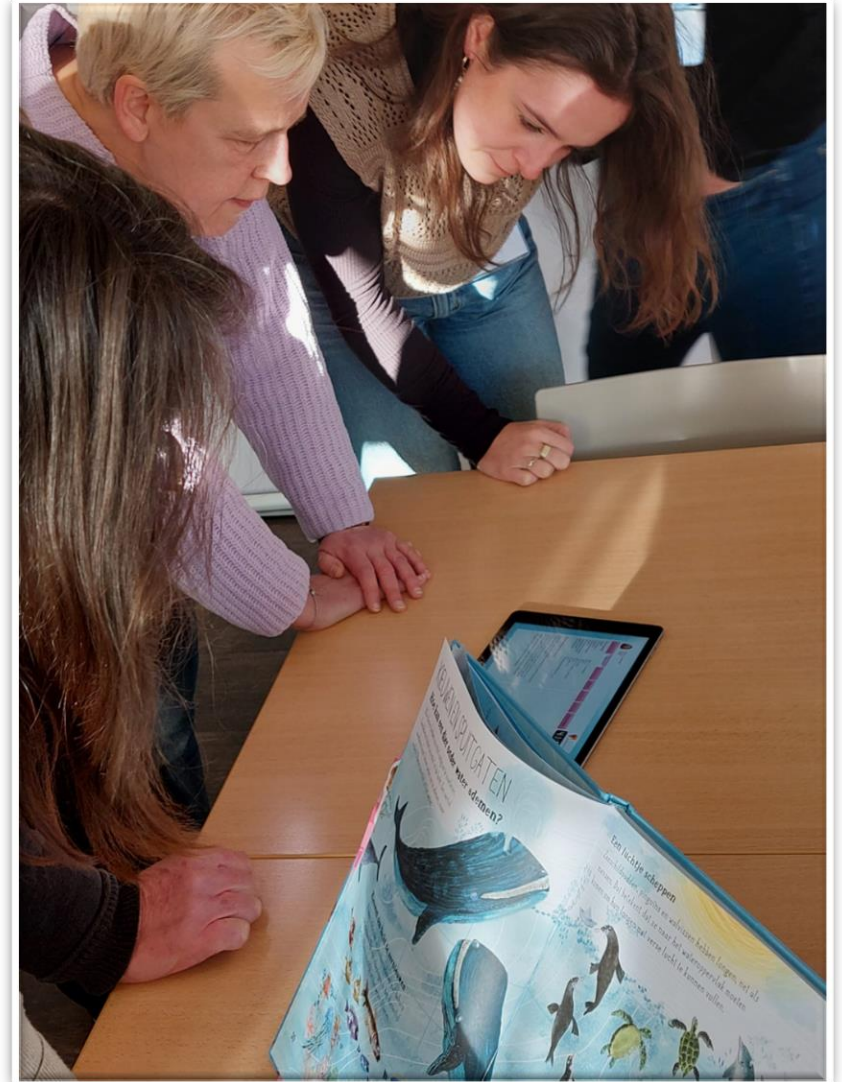


De bekendheid en stimulering van het eigen zorgtechnologie-proces van de organisatie is van essentieel belang.



Dit is Harm

Kracht van ambassadeurs



Complexiteit op maat



Meer informatie



interactivelearningrooms.nl



IMPOSSIBLE.

Bedankt!



Linda van der Leest

Specialist Mensgerichte Zorg

Planetree



PLANETREE

**MAAKT ZORG BETER,
WERK LEUKER,
KOESTERT DE AARDE.**

