

DIGIDOEBOEK

HOE KUN JE DIGITALE DAGBESTEDING & WARM CONTACT AANBIEDEN BINNEN DE LANGDURENDE ZORG? Neem een kijkje in het magazine met bevindingen, ervaringen en tips om zelf aan de slag te gaan!

2021/22



Waardigheid
en trots op locatie

Vilans

Inhoud

Januari 2022

VOORUIT, EERST EEN TERUGBLIK

Digitale wegen bewandelen brengt ons ver, maar niet overal naartoe. Die les kunnen we wel trekken uit de afgelopen periode waarin familie, vrienden, en collega's voornamelijk bestonden uit pixels op een scherm. Ook het contact tussen begeleider en cliënt werd gemist, bijvoorbeeld door het sluiten van de dagbesteding. Dit werd regelmatig vervangen door een virtueel moment. Maar digitaal contact kan en zal de warmte van een omhelzing of de sociale verbinding tijdens een goed gesprek niet vervangen. Het gevoel van nabijheid en verbondenheid met een groep is simpelweg niet hetzelfde wanneer je op de knop 'deelnemen' drukt. Dan voel je je misschien nog wel het meest verbonden met de Wi-Fi-verbinding. Desondanks heeft de pandemie onze blik op (digitaal) contact en digitale middelen verruimd. Het biedt zeker ook kansen! Zo kijken we binnen de langdurende zorg bijvoorbeeld op een nieuwe innovatieve manier naar dagbesteding. In verpleeghuizen en de gehandicaptenzorg zien ze ook na de coronaversoepelingen meerwaarde van digitale activiteiten als aanvulling op het reguliere aanbod. Om zo dagbesteding meer op maat aan te bieden of cliënten te bereiken die niet in staat zijn fysiek naar een locatie te komen. Kortom, we zijn binnen de langdurende zorg gaan zoeken naar manieren om via de digitale wegen toch de bestemming **warm & zinvol contact op afstand** te bereiken.



4
4-5
6
8

Aanpak

Intro uitleg van het Digidoeboek

Tijdslijn overzicht activiteiten in 2021

Terugblik werkplaatsen in 2021

Honingraatmodel

Verkennen

Visie op digitale dagbesteding

Doelgroep voor digitale dagbesteding

Zelf aan de slag 1 Gesprekskaartjes

18
20
24

Uitproberen

Uitprobeerbboxen wat zat er in?

Zelf aan de slag 2 mix 'n match

26
28
36
38

Evalueren

In beeld fotorapportage

Effectenkaart wat levert het op?

Aan het woord deelnemende organisatie

39
40
41

Inzichten van Stichting Aafje

Meer weten? andere publicaties Vilans

Dankwoord, referenties

42

Colofon



Intro

Wat leuk dat je het Digidoeboek hebt geopend! Dit boek komt voort uit de ervaringen van zorgorganisaties, uit zowel de Verpleeg- en Verzorgings- tehuizen en thuiszorg (VVT) als de gehandicaptenzorg (GHZ), met digitale activiteiten en warm contact op afstand. Als Vilans hebben we gemerkt dat door corona binnen de langdurende zorg de ogen geopend zijn voor innovatieve manieren voor contact en dagbesteding op afstand.

Hoewel de coronamaatregelen en gevolgen directe aanleiding waren voor het opstarten van digitale dagbesteding, is digitale dagbesteding ook voor de langere termijn een waardevolle oplossing. De verwachting is namelijk dat het aantal mensen dat behoefte heeft aan dagbesteding toeneemt en dat het aanbod aan fysieke dagbesteding deze vraag niet kan



bijbenen. Het is een nieuwe manier van zorg en vergt een andere aanpak. Verschillende zorgorganisaties zijn deze digitale mogelijkheden aan het verkennen of proberen dit al uit in de praktijk.

Als Vilans hebben wij het afgelopen jaar zorgorganisaties bij elkaar gebracht om onderling kennis met elkaar te delen om zo van elkaar te leren. Tien zorgorganisaties zijn aan de slag gegaan om op een praktische wijze te onderzoeken hoe digitale dagbesteding kan worden aangeboden, wat daarvoor nodig is en hoe je warm contact kunt faciliteren. We hebben een traject doorlopen bestaande uit verschillende digitale en fysieke werkplaatsen. Organisaties kregen daarnaast de kans om in hun eigen organisatie een uitprobeerbox met verschillende technologieën in te zetten. De geleerde lessen en praktijkervaringen die de zorgorganisaties hebben opgedaan zijn

gebundeld in dit Digidoeboek. Het doel van dit boek is om je te inspireren en op ideeën te brengen hoe je zelf aan de slag kan en laagdrempelig kan experimenteren met digitale dagbesteding en warm contact. Ben jij een dagbestedingscoach, persoonlijk begeleider of een innovatiemedewerker en wil je ook graag de digitale mogelijkheden verkennen voor jouw cliënten? Lees dan vooral verder! Je vindt in dit boek onder andere inspirerende verhalen en foto's, leuke opdrachten en praktische tips. Het doel van dit Digidoeboek is om je te inspireren en op ideeën te brengen. Je vindt in dit Digidoeboek verhalen, voorbeelden en suggesties. Hiermee kun je zelf aan de slag en laagdrempelig experimenteren met digitale dagbesteding en warm contact.

Webinar digitale dagbesteding



70 deelnemers
Mei 2021

*Aanmelding open
werkplaatsen digitale
dagbesteding en warm
contact*

Eerste verkenning thema's

met aangemelde organisaties
van zowel ouderenzorg als
gehandicaptensector



9 deelnemende
organisaties,
verdeeld over 2 groepen
Online



Juni 2021

Uitprobeerboxen testen

Werkplaats #1



9 deelnemende
organisaties,
verdeeld over 2 groepen



Vilans



September 2021

Werkplaats #2



10 deelnemende
organisaties,
verdeeld over 2 groepen



Vilans



Oktober 2021

Werkplaats #3



6 deelnemende
organisaties



Online



November 2021

Werkplaatsen

Het afgelopen jaar hebben we in totaal drie verdiepende werkplaatsen georganiseerd. Werkplaatsen zijn bijeenkomsten waarin zorgprofessionals van deelnemende organisaties zelf actief aan de slag gaan met een bepaald thema, in dit geval 'Digitale Dagbesteding' en Warm Contact' Mede door corona zijn de afgelopen twee jaar binnen de langdurende zorg veel initiatieven op deze thema's gestart. Het belangrijkste doel van deze werkplaatsen was dan ook om zorgorganisaties met elkaar te verbinden om kennis en ervaringen uit te wisselen.

Daarnaast wilden we organisaties inspireren over de mogelijkheden van 'Digitale Dagbesteding' en 'Warm Contact', bijvoorbeeld door het inzetten van twee verschillende uitprobeerboxen. Elke box had een eigen thema en bevatte een aantal (technologische) toepassingen die je kunt gebruiken om digitale activiteiten aan te bieden of digitaal contact te verrijken. Box A, met het thema 'een zintuiglijke beleving' was gericht op het bieden van

ondersteuning en het stimuleren van tast, zicht en gehoor tijdens (digitale) contactmomenten. Box B, met het thema 'een nieuwe blik op contact' was gericht op het ontdekken van technologische innovaties op het gebied van communicatie. Verder bevatte deze boxen handvatten en ideeën over hoe de producten uitgetest konden worden. Deze uitprobeerboxen mochten de organisaties gedurende een aantal weken gebruiken binnen hun organisatie.

Wil je meer weten over deze uitprobeerboxen? Neem dan een kijkje op [pagina 20](#).



Het uitproberen van de producten was niet de enige inspiratiebron van de werkplaatsen. In de werkplaatsen deelden verschillende gastspekers hun kennis en ervaringen met de deelnemers in de vorm van een presentatie of groepsgesprek. Verscheidene thema's kwamen aan bod, waaronder bestaande platformen voor het aanbieden van digitale dagbesteding zoals [digidagbesteding.nl](#), Ardice en Compaan. We behandelde ook innovaties op het gebied van communicatie technologieën, bijvoorbeeld het interactief [gamen op afstand met een Virtual Reality \(VR\) bril](#). Als laatste hebben we aandacht besteed aan de speerpunten voor succes van een digitale

service voor de langdurende zorg. We gaan in het Digidoeboek in op een van deze speerpunten, namelijk het ontwikkelen van een gedragen visie. Je kunt de uitwerking hiervan vinden op [pagina 12](#).

Zelf ervaren – creatieve beeldende online workshop

Een aantal weken voor de laatste werkplaats kondigde de overheid verscherpingen aan van de coronamaatregelen. Hierdoor werd de relevantie van het project en de werkplaatsen nog duidelijker. Deze laatste werkplaats kon helaas niet meer fysiek plaatsvinden. Maar wat kon dan wel? Het antwoord: je inleven in een cliënt door deel te nemen aan een online activiteit! De omschakeling naar een online werkplaats vormde namelijk een uitgelezen kans voor het opdoen van eigen ervaringen met digitale dagbesteding.

Om de deelnemers te prikkelen verder te denken dan het aanbieden van een online quiz hebben we samengewerkt met de Maskermeiden uit de cultuursector. De Maskermeiden zijn gedurende de coronacrisis gestart met het organiseren van beeldende online workshops voor thuiswonende ouderen in samenwerking met zorgorganisatie Patyna [1]. Alle deelnemers aan de werkplaats ontvingen thuis een pakketje met daarin de benodigde creatieve middelen, zodat ze vanuit hun woonkamer of zolderkamer zelf mee konden doen.

Deelnemers gingen tijdens de werkplaats aan de slag met kwasten en verf om één van de basisemoties, in dit geval blij, weer te geven op het masker dat voor hen lag. De Maskermeiden begeleiden iedereen op een gezellige en interactieve wijze. Door het stellen van vragen als 'Wat heb jij vandaag gedaan wat je blij maakte?' werd gestimuleerd om met elkaar het gesprek aan te gaan. Door middel van kunst kan je op deze manier moeilijke onderwerpen bespreekbaar maken. Naderhand reageerden de deelnemers erg positief!



Ook geïnspireerd geraakt? Kijk eens tussen [dit overzicht aan creatieve oplossingen ten tijden van corona](#). Voor meer voorbeelden hoe in vulling te geven aan een online activiteit bekijk dan [pagina 24](#).

Een aantal feitjes over de werkplaatsen:

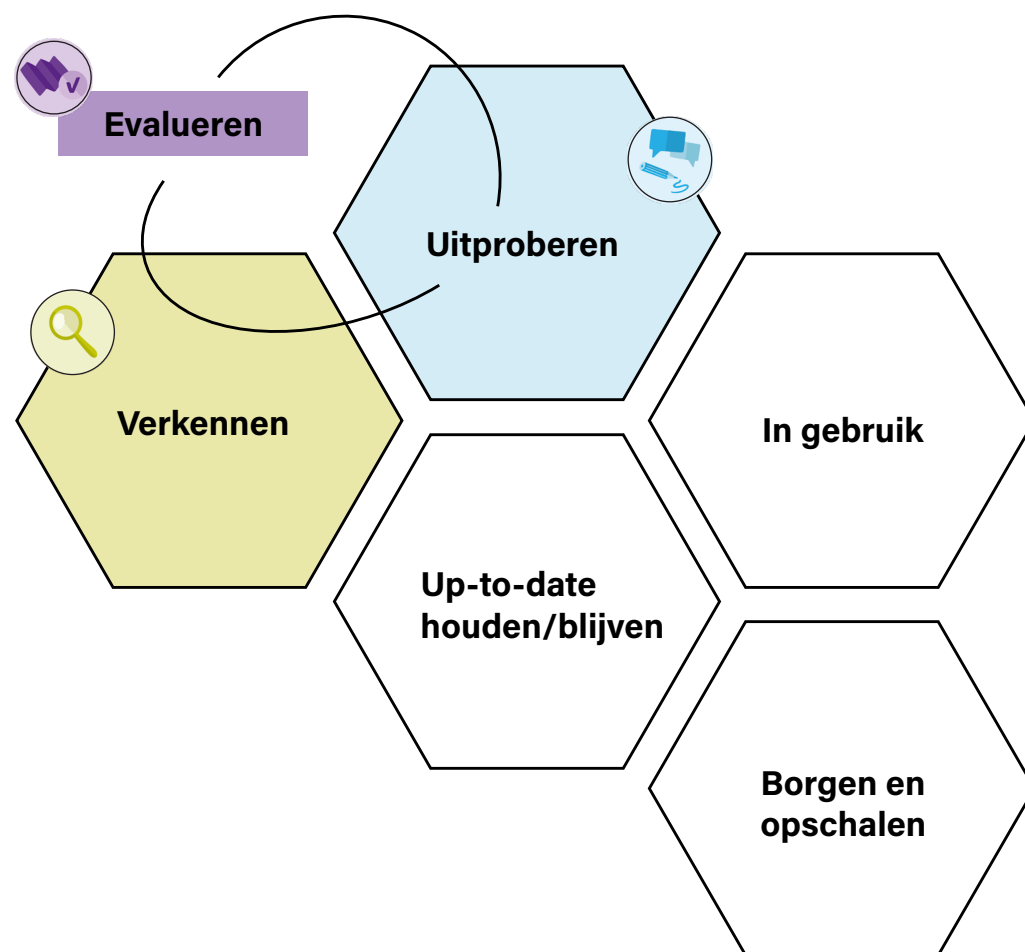
**10 organisaties
(7 VVT en 3 GGZ)
ca. 18 deelnemers
3 gastsprekers
10 handgel flacons
3 online bijeenkomsten
2 fysieke bijeenkomsten
11 blij maskers**

Honingraat_{model}

Wanneer je als organisatie met (nieuwe) technologie gaat werken is het van belang stil te staan bij het doel van de technologie en de visie van de organisatie. Binnen Vilans maken wij daarvoor gebruik van het zogeheten Honingraatmodel [2]. Dit model biedt houvast tijdens het implementeren van (nieuwe)

technologie. Het model bevat vijf noodzakelijke fasen voor de implementatie en opschaling van technologie in de zorgpraktijk. Belangrijk hierbij is dat de fasen iteratief kunnen verlopen. Tijdens de uitprobeerfase kan bijvoorbeeld geconcludeerd worden dat het nodig is om weer terug te gaan

naar het verkennen. Daarom is het belangrijk om constant te evalueren en op basis van de inzichten die je op doet de volgende stap te bepalen. Gezien de experimentele aard van het project en de relatief korte testperiode, lag in dit project de focus op fasen van het **1. Verkennen & 2. Uitproberen**



Verkennen



Wat betekent (digitale) dagbesteding voor jou?

Binnen de WT en GHZ zien we een groot aanbod aan dagbesteding voor een diverse groep cliënten, denk bijvoorbeeld aan ouderen (met dementie), mensen met Niet-aangeboren-hersenletsel, mensen met een licht verstandelijke beperking of ernstig meervoudige beperking. De dagbesteding kan verschillende doelen hebben. Zo kan het voor cliënten van meerwaarde zijn door het geven van bijvoorbeeld dag structuur, sociale ontmoeting, bewegen, trainen van het geheugen, persoonlijke ontwikkeling of vervanging van school/en of werk. Tegelijkertijd heeft dagbesteding als doel om de mantelzorger te ontlasten [3]. De verwachting is dat het aantal mensen dat behoefte heeft aan dagbesteding de komende jaren alleen maar toeneemt en het aanbod aan fysieke dagbesteding deze vraag niet kan bijbenen. Het aanbieden van digitale activiteiten naast het reguliere aanbod kan dan een uitkomst zijn.

De term “digitale dagbesteding” heb je misschien al eens eerder voorbij horen komen. Zeker in de afgelopen twee jaar, waarin dagbesteding niet altijd op locatie in groepen kon worden georganiseerd. Het aanbod

en van digitale dagbestedingsactiviteiten kan uitkomst bieden. Cliënten kunnen, ondanks alle restricties, deelnemen aan allerlei sociale, creatieve en bewegingsactiviteiten.

De term ‘digitale dagbesteding’ kan voor iedereen een iets andere betekenis hebben of een andere invulling krijgen. Zo kan een doel van digitale dagbesteding bijvoorbeeld zijn om meer mensen gelijktijdig te laten deelnemen aan dagbesteding door thuiswonende cliënten digitaal activiteiten te bieden. Of om cliënten op locatie een grotere diversiteit aan activiteiten te kunnen aanbieden. Bijvoorbeeld doordat cliënten van één locatie digitaal kunnen aansluiten bij de dagbesteding van een andere locatie. Of de dagbestedingscoach krijgt de ruimte om iemand wat meer persoonlijke aandacht te geven terwijl een andere cliënt zelfstandig bezig is met een individuele digitale activiteit. Kortom, veel verschillende doelen waarvoor je digitale activiteiten kunt aanbieden. Denk dus vooraf na over welke doelen je wilt bereiken zodat je daar rekening mee kunt houden bij het verder vormgeven van de digitale activiteiten.

De verkenningsfase is gericht op het formuleren van nieuwe vragen door het ophalen van wensen en behoeften, het creëren van bewustwording bij bestuur, management en zorgprofessionals en het verkrijgen van inzicht in de huidige stand van zaken (o.a. het innovatieklimaat en bereidheid voor transformatie).

Ofwel: Ga opzoek naar inspiratie, wat is en kan er allemaal al? Waar zijn andere organisaties mee bezig? Wat betekent digitale dagbesteding en warm contact voor jouw organisatie? Ga ook in gesprek met betrokkenen om zo de wensen en behoeften in kaart te brengen. Uiteraard behoren de cliënten tot deze groep, maar vergeet ook zeker de medewerkers (denk aan begeleiders, dagbestedingscoaches, teamleiders, ICT-medewerkers) en naasten niet! Gebruik deze informatie om na te denken over een (toekomst)visie van jullie eigen organisaties op dit gebied. Deze visie vormt een leidraad tijdens het opzetten en organiseren van digitale activiteiten met oog voor warm contact.

Er bestaan veel verschillende vormen van digitale dagbesteding. Op basis van de ervaringen van organisaties die wij als Vilans gesproken hebben kunnen we die die grofweg indelen in de volgende drie categorieën:

1. Niet-interactief: denk hierbij aan een online programma of videokanaal. Veelal zonder begeleiding

2. Gedeeltelijk interactief: bijvoorbeeld een livestream met chatfunctie

3. Interactief: hieronder valt bijvoorbeeld een online koffie-uurtje. Intensieve begeleiding



Meer inspiratie hoe invulling te geven aan digitale activiteiten?

Kijk dan op [pagina 12](#).

Warm contact

De digitale dagbesteding is uiteraard geen vervanging van, maar aanvulling op de bestaande dagbesteding. Het onderlinge sociale element en de warmte van het samenzijn blijft onverminderd belangrijk. Wanneer de activiteit en het sociale contact digitaal plaatsvindt, is dit contact natuurlijk heel anders vergeleken met fysiek bij elkaar komen. Het gevoel van nabijheid, sociale connectie met de groep en warmte is toch een stuk lastiger te waarborgen vanachter een scherm. Bij het opzetten van

digitale dagbesteding is het daarom belangrijk om stil te staan bij het potentiële gemis aan warmte, tijdens digitaal contact. Maar fysieke aanwezigheid hoeft niet altijd een vereiste te zijn voor warm contact. Onderwerpen als telepresence, het gevoel van sociale en fysieke aanwezigheid via een digitaal medium, worden al sinds de jaren '90 van de vorige eeuw bestudeerd [4].

Bij digitale communicatie denken we veelal aan elkaar horen en zien. Maar voor warm contact kan ook het tastzintuig een belangrijke rol spelen. Vanuit deze gedachte zijn we gaan verkennen op welke manier we het digitaal contact toch zo warm mogelijk kunnen maken, bijvoorbeeld door te kijken naar de mogelijkheden van gemedieerde aanraking; een aanraking op afstand door middel van technologie.

Daarbij is het belangrijk om eerst na te denken over wat warm contact nu precies inhoudt. Dit kan voor iedereen weer iets anders betekenen. We hebben al een aantal definities opgehaald, maar we zijn ook wel benieuwd; wat is warm contact voor jou en voor je cliënt?

Bekijk [hier](#) de infographic van Movisie over de alternatieve dagbesteding tijdens de Coronacrisis.



‘warm contact is ‘echt contact, naar elkaar luisteren en er voor elkaar zijn’

‘persoonlijke contact, gedachten en gevoelens delen’

‘je begrepen voelen in je communicatie’

‘dat er naar je geluisterd wordt en je begrepen voelt’



Visie

Als digitale dagbesteding een nieuwe vorm van dagbesteding is die je gaat aanbieden, is het belangrijk dat je weet hoe je dit vorm gaat geven en waar je in de toekomst naar streeft binnen de organisatie. Hiervoor is het essentieel dat je een visie formuleert en deze helder voor ogen hebt.

Een visie geeft richting om zo een doel te behalen. Een visie geeft vaak antwoord op de vraag: waar gaan we heen? Het geeft richting en helpt om het project uit te voeren en gerichte resultaten te bereiken. De visie geeft immers aan welke koers je wilt varen. Een duidelijke visie ondersteunt ook het beslissingsproces. Tevens, kan je altijd terugvallen op de visie wanneer er twijfel is of ergens geen zekerheid over is. "Als we hiermee verder gaan, is dat dan in lijn met onze visie?"

Visievorming kost tijd en vergt een goede voorbereiding. Als de visie eenmaal staat heb je daar later veel

profijt van. Zie het als een bloembol die je in de aarde zet. Dit doe je al in de wintermaanden, zodat je in het voorjaar kan genieten van de mooie bloemen die opkomen. Besteed dus tijdig voldoende aandacht aan het vormen van de visie. Betrek hier de juiste mensen bij; denk aan bestuurders, beleidsmedewerkers, dagbestedingscoaches, zorgmedewerkers en niet te vergeten betrek ook de cliënten en diens mantelzorgers.

Denk bij het vormen van je visie niet aan de korte termijn, maar focus je op de toekomst. Hoe ziet de dagbesteding van de toekomst eruit. Hoe zien jullie dit over 5 jaar. Welke ontwikkelingen en trends zijn er gaande? Denk aan: welke gevolgen heeft digitale dagbesteding voor de organisatie, cliënten, medewerkers en mantelzorgers? Op welke manier zou digitale dagbesteding een meer-waarde kunnen hebben? Welke doelen wil je met digitale dagbesteding bereiken?

Voorbeelden van doelstellingen:

- 'Onzichtbare' cliënten blijven bereiken
- Meer mogelijkheden creëren voor verschillende activiteiten

- Meer activering en juiste prikkels bieden
- Meer ondersteuning thuis kunnen bieden
- Het bieden van de mogelijkheid om deel te nemen aan mensen die niet fysiek naar een locatie kunnen komen.
- Stap kleiner maken naar de reguliere dagbesteding
- Cognitieve stimulatie

Later verbind je je doelen aan je visie en maak je een strategisch plan. Blik tijdens het vormgeven en inzetten van digitale dagbesteding ook terug op de visie om zo de juiste richting te blijven behouden.

Naast visievorming zijn ook andere elementen van belang. Neem dit ook mee in de voorbereiding!

- Financiering op orde
- Daadkrachtig Projectteam



"Bloembollen vroeg in de aarde, geven straks meer waarde"

De doelgroep

Voor wie is digitale dagbesteding?

Dit lijkt een makkelijke vraag, maar het kan best lastig zijn om hier een duidelijk antwoord op te formuleren. Is het gericht op intramuraal of extramuraal? Pak je het persoonsgericht aan of is het slim om onderscheid te maken tussen verschillende doelgroepen (PG,

somatisch, ernstige meervoudige beperking (EMB etc.))? Wil je het preventief inzetten of bij cliënten die al naar dagbesteding gaan? In de verkenningsfase kan je in kaart brengen wie precies je doelgroep is, zodat je het aanbod goed kunt afstemmen op de behoeften en wensen van deze cliënten. Om je doelgroep te bepalen kun je gebruik maken van persona's.

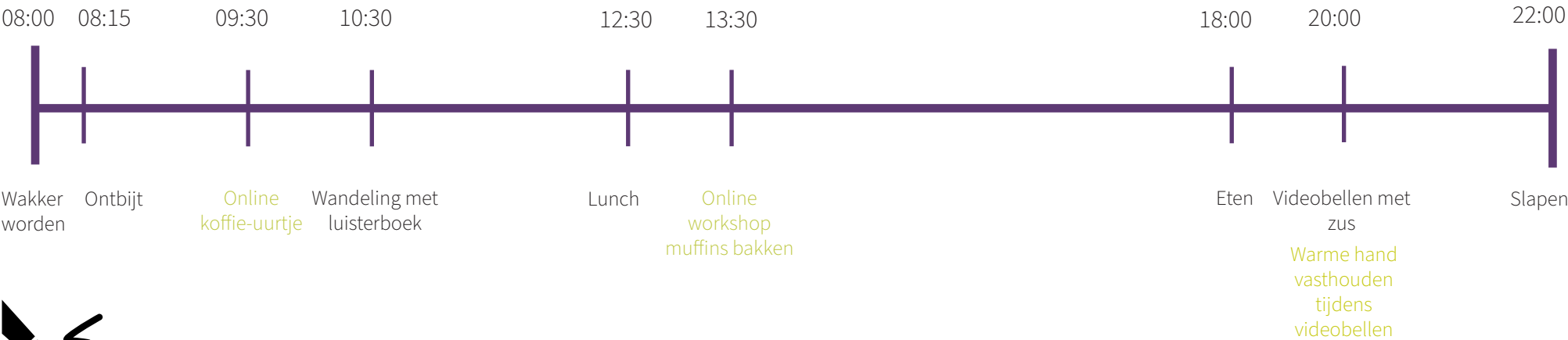
Persona's zijn beschrijvingen van fictieve personen die jouw doelgroep vertegenwoordigen. Naast een omschrijving over de persoon, zie je hoe een dag uit de week van deze persoon eruit ziet. Dit kan je gebruiken om te kijken hoe zo'n zelfde dag eruit kan zien wanneer iemand aan digitale activiteiten meedoet. Maak ook bijvoorbeeld een tijdlijn van hoe een

dag van een cliënt eruit ziet met reguliere dagbesteding en vul die aan waar digitale activiteiten om op die manier inzicht te krijgen in wat je wil aanbieden en op welke manier. Om een persona en tijdlijn te maken is het belangrijk dat je in gesprek gaat met mensen van je doelgroep, zodat je een beter beeld krijgt van hun wensen en behoeften.

Uiteindelijk draait het allemaal om hen! Op de volgende pagina vind je voorbeelden van gesprekskaartjes die je kunt gebruiken om in gesprek te gaan.

“Je hebt door die gesprekken ook een stukje individuele aandacht voor iemands interesse. Door het gesprek kwam ik er bijvoorbeeld achter dat iemand een tablet heeft en zelf al veel spelletjes doet”

Voorbeeld van tijdlijn van een persona (tekst in groen zijn ideeën voor digitale dagbesteding en warm contact):



Even voorstellen	Info
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	

Even voorstellen	Info
Drie dagen per week ga ik naar de dagbesteding. Daar werk ik in de bakkerij om koekjes en taarten te bakken. Soms sta ik ook in de winkel om ze te verkopen. In het weekend ga ik vaak een dagje naar mijn zus toe.	Ik ben Ben. Ik ga naar therapie omdat ik een licht verstandelijke beperking heb. Ook ga ik naar de dagbesteding.

Onderstaande persona en tijdlijn zijn zelf in te vullen met behulp van de gesprekskaartjes



De doelgroep

Gesprekskaartjes

Wat heb je nodig om via telefoon/tablet/computer mee te kunnen doen?

Noem drie dingen die je niet zo leuk vindt aan de dagbesteding. Waarom?

Noem drie dingen die je leuk vindt aan de dagbesteding.

Welk deel van de dag vind je/ u het leukste? Waarom?

Als alles mogelijk zou zijn, hoe zou jouw ideale dagbesteding er dan uitzien? Wat voor activiteit, waar, met wie, hoe, hoe lang. Droom erop los!

Neem ook je collega's mee!

Ook voor de collega's en medewerkers is dit een nieuwe manier van werken. Er komt van alles bij kijken, zoals leren omgaan met bepaalde technologie, leren jezelf digitaal te presenteren, een groep actief betrekken via een scherm. Zorg dus dat je de medewerkers vanaf het begin betrekt en ook bij hen vraagt welke kansen zij zien of waar ze tegen aanlopen.

Welke kansen & uitdagingen zie jij voor digitale dagbesteding? Wat lijkt jou lastig of wat lijkt jou juist van meerwaarde?

Wat versta jij onder warm contact? Beschrijf dit eens. Hoe zou jij ervoor zorgen dat digitale dagbesteding wel warm contact oplevert?

Wat heb jij nodig om digitaal dagbesteding te begeleiden? Zie je jezelf nu of in de toekomst digitale dagbesteding verzorgen? Waarom wel of waarom niet?

Kun je een beschrijving geven van een dag waarop je dagbesteding begeleidt?

Wat doe je, met wie ben je, wat gaat er goed / niet goed?

Uitproberen



Uit de verkennende fase blijkt misschien dat de verschillen in wensen en interesses groot zijn. Waar de een dol is op boeken lezen, gaat de ander liever met muziek aan de slag tijdens de dagbesteding. Daarnaast kunnen de mogelijkheden en voorzieningen voor de (digitale) dagbesteding ook verschillen. In de uitprobeerfase draait het vervolgens om het zinvol uitproberen van technologieën en het in kaart brengen van randvoorwaarden voor de uiteindelijke implementatie.

Wanneer cliënten gebruik maken van de technologieën en hulpmiddelen is het natuurlijk belangrijk dat het gebruik ervan goed bevalt, gemakkelijk gaat en ook helpt om de doelstellingen te bereiken.

De methode van een aantal toepassingen uitproberen in een kort tijdsbestek (2-3 weken) kan al leiden tot interessante inzichten en inspiratie. Zeker bij het organiseren van digitale activiteiten kan je kleinschalig beginnen met het uitproberen. Organiseer bijvoorbeeld eens een online koffieochtend voor drie cliënten en kijk waar je tegenaan loopt. Deze ervaringen kunnen helpend zijn om de noodzakelijke randvoorwaarden voor verder implementatie in kaart te brengen.

Uitprobeerboxen

Om inspiratie te bieden aan de diverse doelgroepen en organisaties, hebben we tijdens dit traject twee verschillende uitprobeerboxen samengesteld. Elke box had een eigen thema: 'Zintuigelijke beleving' en 'Nieuwe blik op contact'. Beide boxen bevatten een aantal toepassingen met daarnaast tips over hoe deze toepassingen ingezet kunnen worden. Dit zijn enkel voorbeelden ter inspiratie, maak er vooral gebruik van en vul aan met je eigen ideeën!



Uitprobeerboxen

Box A: Zintuigelijke beleving

Box A had als thema ‘een zintuigelijke beleving’. De box bevatte dan ook voornamelijk producten die gericht zijn op het stimuleren van de zintuigen. De toepassingen boden ondersteuning en stimuleerden tast, zicht en gehoor tijdens (digitale) contactmomenten.

Een schermvergroter kon bijvoorbeeld helpen om het scherm van een telefoon, tablet of laptop beter te kunnen zien. De vergrote beelden kunnen het beeldbellen of bekijken van bijvoorbeeld films vergemakkelijken. De vergroter komt met een ingebouwde standaard, waardoor de smartphone ook niet zelf vastgehouden hoeft te worden.

Een gevoel van warmte kan verlichting of ontspanning bieden. Denk bijvoorbeeld aan de warmte die een kruik of een kersenpitten kussen afgeeft. Het vasthouden en voelen van een dergelijk kussen kan als prettig ervaren worden tijdens online activiteiten of juist tijdens een moment van rust. In deze box zat **een kersenpitten kussen in de vorm van een arm**. Op deze manier symboliseert het kussen het vastpakken van een menselijke arm.

Muziek luisteren, films kijken of gamen zijn natuurlijk al zintuig prikkelende ervaringen op zich,

maar wat als we deze ervaring nog rijker kunnen maken? Met deze **geluidsband om de borst of middel** hoorde je niet alleen de muziek, je voelde het ook!

Box A bevatte daarnaast ook een aantal **koptelefoons**. Deze waren breed inzetbaar, bijvoorbeeld tijdens het muziek/luisterboek luisteren, film kijken, beeldbellen, of bijvoorbeeld in combinatie met de

geluidsband. Het gebruik van de koptelefoon kon de focus van bewoners bevorderen omdat omgevingsgeluiden minder aanwezig zijn. Ook in een ruimte waar anderen aanwezig zijn, kon er rustig naar muziek geluisterd worden zonder dat iemand er last van ondervond.



“Door digitale dagbesteding hopen wij cliënten op een andere manier te prikkelen en te activeren.”



Box B: Nieuwe blik op contact

Box B, met thema ‘een nieuwe blik op contact’ was gericht op het ontdekken van technologische innovaties op het gebied van communicatie. Allereerst komen een helder geluid en een duidelijk beeld het beeldbellen zeker ten goede! Om die reden hadden we **een speaker en webcam** toegevoegd aan deze box. Met name in gesprekken in een groepsetting kunnen deze van pas komen. Denk bijvoorbeeld aan een situatie waar mensen zowel fysiek als digitaal aansluiten bij de dagbesteding. Degenen die vanuit huis, of vanuit hun kamer aansluiten kunnen alles bij de dagbesteding goed volgen.

Beeldbellen is natuurlijk een fijne manier om elkaar toch te kunnen zien en spreken. Echter, de warmte van een aanraking en omhelzing kan (nog) niet worden gevangen in een online gesprek. Er zijn van die momenten dat je een vriend of familielid gewoon even zou willen aanraken. Die mogelijkheid is er niet altijd, als je bijvoorbeeld niet bij elkaar bent. Met de huidige innovaties op het gebied van communicatie technologieën worden hier wel stappen in gezet. Een voorbeeld zijn **de armbandjes van FeelHey**. Deze zijn speciaal bedacht om de fysieke afstand te overbruggen en elkaar, ondanks dat je niet direct bij elkaar bent, aan te raken. De armbandjes communiceren met elkaar door

middel van twee smartphones met Bluetooth. Als de een het armbandje aanraakt, dan wordt deze aanraking verstuurd naar de ander. Hij of zij voelt dan een licht kneepje aan de pols. De armbandjes kunnen uiteraard ook in gezamenlijkheid worden uitgetest!

En de tablet vasthouden én deze gebruiken om bijvoorbeeld te bellen of aan te sluiten bij de digitale dagbesteding kan een lastige opgave zijn. Uit de praktijk zagen we dat mensen hierdoor soms aange- wezen zijn op anderen voor hulp bij

het tabletgebruik. Met deze **verstelbare tablethouder** kan de tablet stabiel staan en zelfstandig bediend worden.

De virtual Reality bril biedt de kans op een kijkje in een andere wereld. Wanneer je door de **VR bril** kijkt, kijk je in een andere wereld. Deze gesimuleerde wereld kan fictief, maar ook heel realistisch zijn. Bekijk bijvoorbeeld de zeven wereld- wonderen of waan je op het strand vanuit je eigen stoel.

De Somnox slaap/knuffel robot biedt ook een bijzondere sensorische ervaring. Het kussen is namelijk voorzien van een aantal bijzondere functionaliteiten. Zo kan het kussen een ademhaling simuleren. Wanneer je het kussen vastpakt en omhelst, voel je de op- en neerwaartse beweging van het kussen. De gesimuleerde ademhal- ing heeft een rustgevende werking, wat bevorderlijk kan zijn tijdens een (digitaal) contactmoment.

Wat ook heel goed in Box B zou passen, is **de Padbot**. Het is een

klein rijdend robotje waar je een smartphone op kunt zetten. Doordat het robotje op afstand te besturen is vanaf een andere smartphone, is het mogelijk om tijdens een beeldbel- gesprek door de ruimte te bewegen. Ondanks dat je niet in dezelfde ruimte bevindt, kan het op deze manier toch een beetje zo aan- voelen, dit wordt ook wel ‘telepresence’ genoemd. De robot kon helaas door wat mankementen en logistieke problemen niet worden toegevoegd aan de box, maar dient alsnog als inspiratie!



Mix & Match

Uitleg mix&match

Wil je zelf aan de slag met digitale dagbesteding en warm contact, bedenk dan welk doel je wilt bereiken en welk type digitale dagbesteding en activiteiten daar het beste bij passen. Kijk vervolgens welke (technologische)producten je daarbij het beste kunt gebruiken. Begin dus bij de doelen en behoeften en zoek daar de

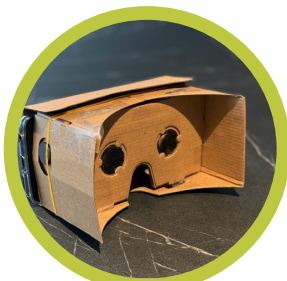
technologie bij in plaats van andersom! In het midden van dit werkblad zijn drie vakken te zien. Elk vak staat voor een type digitale dagbesteding. Naar deze vakken worden lijnen getrokken om zo te mixen en te matchen. Aan de linkerkant staan producten die je kunt gebruiken bij het opzetten van digitale activiteiten. Daarbij maken we onderscheid tussen producten die als hulpmiddel

dienen en producten die het contact kunnen verrijken. Aan de rechterkant staan voorbeelden van activiteiten die uitgevoerd kunnen worden. Wat past bij elkaar, en wat zou jij willen uitproberen? Trek lijnen om je combinaties te maken!

De lege vakjes kan je zelf invullen met eigen ideeën



Verrijken van contact



Hulpmiddel





Trek lijnen om combinaties te maken. Wat past bij wat.

Niet-interactieve vorm van dagbesteding
bv online programma of videokanaal

Gedeeltelijk interactieve vorm van dagbesteding
bv livestream met chat

Interactieve vorm van dagbesteding
bv online koffieuurtje

Sporten en bewegen: labyrint fietsen

Vooraf opgenomen video's (sport, bakken), e-learnings en digitale spelletjes tonen

Opzetten van livestream met chatfunctie

Puzzels, podcasts en virtuele tours door musea

Stuur een pakketje op met knutsel materialen en ga creatief aan de slag!

Interactieve online stadswandeling

Cognitief: amusement en spel bijv. quiz/bingo, braintrainer, smart tv (beginnende vorm van dementie)

Zingen en/of zitdansen via livestream

Digitale ontmoetingsuurtje: nieuws van de dag, tafelgesprek, geheugen activiteit, muziek activiteit

Evalueren

Het evalueren, is bedoeld om de opgedane inzichten en ervaringen inzichtelijk te maken. Heeft het uitproberen geholpen met het verkrijgen van nieuwe ideeën en ambities voor de digitale dagbesteding, zo mogelijk op een warme en gebruiksvriendelijke manier?

De evaluaties kunnen bijdragen aan het verder uitrollen van een digitale dagbesteding op een gebruiksvriendelijke en geschikte manier die overeenkomt met de wensen en behoeften van cliënten. Het kan natuurlijk zo zijn dat er toepassingen of andere punten naar voren zijn gekomen die niet goed bevielen of die niet goed werkten voor de doelgroep. Ook dit zijn hele interessante inzichten die meegenomen kunnen worden naar een eventueel vervolg! Misschien zijn er wel suggesties ontstaan voor het uitproberen van nieuwe toepassingen. Allemaal zeer nuttige informatie voor de organisatie en wellicht zelfs ook voor andere organisaties!

“Evaluaties helpen je om digitale dagbesteding steeds te verbeteren, zodat deze steeds meer aansluit op de behoeften van je cliënten.”

“Het is ook leuk om zo’n box op tafel te zetten, het maakt nieuwsgierig en het prikkelt mensen om deze uit te proberen.”

“Deze cliënt heeft meestal een koptelefoon op, maar met de speaker kon diegene het veel beter horen. Dit was verrassend tijdens het uitproberen.”

Zelf aan de slag: Evaluatievragen

Voldeed de toepassing aan de verwachting? Waarom wel/niet?

.....
.....

Wat zou je de volgende keer anders aanpakken?

.....
.....

Wat heb je geleerd door de toepassing uit te proberen?

.....
.....

In hoeverre sluit de toepassing aan bij de wensen en behoeften van de bewoners?

.....
.....

Welke ideeën heeft de uitprobeerbox je/jullie gegeven voor het opzetten van digitale dagbesteding?

.....
.....
.....



Ervaringen in beeld

Het uitproberen van de boxen werkte inspirerend bij de verschillende organisaties. Cliënten reageerden positief en zijn nieuwsgierig om iets nieuws uit te proberen. Ook kan zo'n initiatief het innovatieklimaat binnen een organisatie ondersteunen.

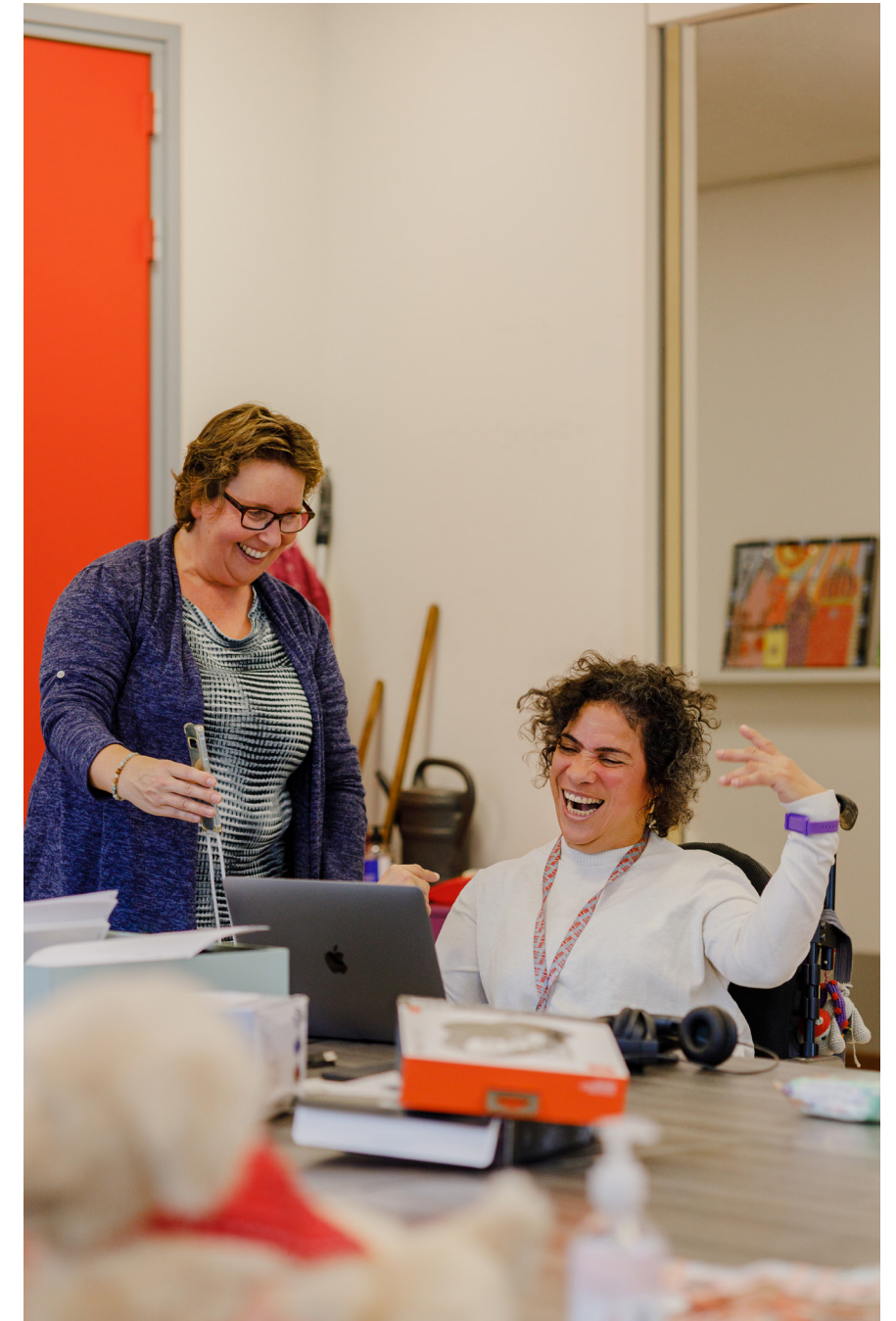
Een kanttekening die geplaatst werd was dat de materialen uit de box vooral belevingsproducten zijn en geen dagbestedingsproducten. Er lijkt een extra tussenstap nodig om de beleving daadwerkelijk onderdeel uit te laten maken van de (digitale) dagbesteding; "technologie is leuk, maar wat dan?" Context is daarbij enorm belangrijk; in welke setting en met welke content bied je het aan? Nadruk werd dan ook gelegd op de

randvoorwaarden zoals goed beeld en geluid. Dit maakt dat de speaker, webcam en schermvergroter in de smaak vielen.

Verschiede reacties kwamen er op de warme hand. Aan de ene kant leidde het zwarte uiterlijk tot negatieve ervaringen. Ook omdat in de vingers geen pitten zitten. Deze worden dus niet warm, waardoor ze eerder als vreemd dan aantrekkelijk worden ervaren. Aan de andere kant waren er ook positieve reacties met name door de warmte die de hand afgeeft, bijvoorbeeld bij een cliënt met dementie. Het lijkt dat de hand met name van meerwaarde kan zijn voor mensen met EMB of mensen met dementie en minder geschikt voor de doelgroep van de preventieve dagbesteding.



"De hand was wat eng. Alle zintuigelijke dingen die het heeft, de geur, de kleur, de vingers, maar de warmte gaf wel verlichting bij iemand met fysieke klachten. We gaan nu wel iets soortgelijks bestellen."





“Uit een gesprek met de gesprekskaartjes kwam naar voren dat meneer gek is op YouTube filmpjes. Op basis van de interesse die daaruit naar voren kwam, ronkende motoren en straaljagers, hebben we dit in combinatie met de geluidsband ingezet. Dat werkt goed!”

“Een koptelefoon kan ervoor zorgen dat iemand zich totaal op iets kan focussen, zonder afleiding van de omgeving”

Meerdere organisaties gaven aan de koptelefoon en schermvergroter vaker te gaan gebruiken. Ook een van de dagbestedingscoaches zelf heeft gebruik gemaakt van de koptelefoon tijdens het digitale ontmoetingsuurtje dat hij begeleidde.

De speaker is ook op verschillende manier ingezet, bijvoorbeeld op locatie in een kleine groep cliënten, maar ook individueel thuis bij een slechthorende cliënt. Dankzij de speaker konden ze het goed horen en daardoor ook goed volgen.





“Het mooie aan VR bril is dat je beleving binnen kunt halen, ook al is deze niet heel goed. Het is jammer dat er nog geen platform met content is speciaal gericht op ouderen.”



De VR-bril is door meerdere organisaties ingezet om cliënten iets te laten beleven wat ze in het dagelijkse leven niet (kunnen) ondernemen. Zo heeft een organisatie een cliënt in een rolstoel laten ervaren hoe het is om in een achtbaan te zitten. Deze cliënt vond het enorm leuk om dit een keer te ervaren.

Er zijn verschillende manieren waarop de VR bril ingezet kan worden. Een voorbeeld is dat de bril aan een groot scherm gekoppeld is, waar iedereen kan meekijken met wat diegene met de bril op ziet. Een goede introductie van de VR bril is erg belangrijk. Je moet cliënten echt meenemen in de voorbereiding richting zo'n virtuele ervaring.



Geleerde lessen

Ontlasten van de mantelzorg:

Wanneer digitale dagbesteding een aanvulling is op het reguliere aanbod kan het de mantelzorg ook voor meerdere kortere momenten gedurende de week ontlasten. Aan de andere kant kan het zijn dat de mantelzorg juist vaker thuis moet zijn om de cliënt te ondersteunen, omdat de cliënt bijvoorbeeld niet zo digivaardig is. Het kan ook voorkomen dat de mantelzorg graag meedoet met de activiteiten. Online is dat goed mogelijk. Het is dus zoeken naar de balans waarbij de mantelzorg meer wordt ontlast of juist meer ondersteund.

Starten met digitale dagbesteding:

Organisaties geven aan dat het verstandig is om klein te beginnen en dat de randvoorwaardes op orde zijn, zowel bij de zorgorganisatie als bij de cliënt thuis. Denk aan goede wifi, werkende apparatuur, juiste apps geïnstalleerd etc. Ook is het goed om de nieuwe dienst te promoten bij je eigen cliënten, maar hang ook eens flyers op of geef eens een presentatie bij andere medewerkers zoals wijkverpleegkundigen, casemanagers, huishoudelijke hulpen, zodat zij ook weten

wat er wordt aangeboden en cliënt en hierop kunnen wijzen. Zorg daarmee ook dat digitale dagbesteding echt als onderdeel van het reguliere aanbod wordt gezien. Dan schrikt het niet af, maar is duidelijk dat hete en uitbreiding van het reguliere aanbod is.

Rol van dagbestedingscoach:

Door de dagbestedingscoaches die digitale dagbesteding aanbieden wordt aangegeven dat een uur digitaal intensiever is dan een voor de groep staan. Ze moeten gefocust blijven en kunnen niet zomaar even pauze nemen. De tip is om als dagbestedingscoach niet alles zelf te verzorgen. Laat bijvoorbeeld een kunstworkshop geven door iemand uit de cultuursector. Plan daarnaast ook pauze in, zodat je zelf en ook de cliënten even een moment rust hebben tussen-door.

Interactief aanbod VS. niet-interactief aanbod:

Bij het aanbieden van niet-interactieve digitale activiteiten kan een cliënt helemaal zelf bepalen wat, waar en wanneer hij/zij iets wil doen. Bij interactieve activiteiten is de client afhankelijk van het tijdstip waarop deze activiteit plaatsvindt. Voordeel is wel dat tijdens deze activiteiten ook interactie met andere cliënten mogelijk is en de cliënt alsnog zelf heel makkelijk kan kiezen om wel of niet mee te doen.



Bij één van de organisaties hebben niet-interactief digitale dagbesteding aangeboden en bleek dat extramurale cliënten, in dit geval ouder-en, vooraf geüploade filmpjes niet zo interessant vonden. Zij gaan liever naar fysieke dagbesteding, ook omdat zij daar anderen ontmoeten. Voor intramurale cliënten was het fijn om naar de geüploade filmpjes te kijken (niet-interactief) omdat dit hen extra prikkels gaf.

"Je zit in eigen omgeving, maar je bent wel in gesprek met anderen. Het is fijn dat je dat vanuit je eigen plek kan doen. Het is een mooie aanvulling op gewone dagbesteding. Je wordt niet meer zo huiverig. Medebewoners kwamen bij mij, en zo konden ze ook meekijken." - cliënt



Effectenkaart

Wat levert digitale dagbesteding op?

Om te onderzoeken wat het organiseren van digitale activiteiten oplevert is het goed om (verwachte) effecten in kaart te brengen, bijvoorbeeld met behulp van een effectenkaart. In een effectenkaart beschrijf je welke doelgroep betrokken wordt, welke (digitale) activiteiten er worden georganiseerd, welke kosten hiermee gepaard gaan en welke effecten dit oplevert en voor wie. Dit kunnen directe effecten zijn (korte termijn), maar ook kun je beschrijven wat het op de langer termijn oplevert.

Hiernaast vind je een voorbeeld voor een effectenkaart gericht op het organiseren van (gedeeltelijke) interactieve & niet-interactieve digitale activiteiten. Dit voorbeeld is gebaseerd op de ervaringen die organisaties van de werkplaats hebben gedeeld. Het is een eerste aanzet en kan je ideeën geven wat het zou kunnen opleveren voor jouw organisatie! Het is geen compleet overzicht, dus ga vooral ook zelf aan de slag en vul het overzicht aan met je eigen ervaringen!

Belangrijk om te zorgen dat digitale dagbesteding als onderdeel van het regulier aanbod gezien gaat worden. "Je wilt niet dat het cliënten afschrikt op het moment dat je niet duidelijk maakt dat het een uitbreiding is op het huidige aanbod."

Veel organisaties zijn zoekende naar financiering. Om het digitale dagbesteding te laten slagen is het belangrijk dat het ook gedeclareerd kan worden.

Ervaring organisatie en leverancier: "Als je in gesprek gaat met de gemeente is er al best wat mogelijk. Dit verschilt wel per gemeente, maar er wordt al over nagedacht. Dit komt nu wel op gang."

Investeren in digitale dagbesteding		De doelgroep: gebaseerd op ervaringen met cliënten voornamelijk extramuraal: ouderen (preventief, PG en somatiek) en cliënten met een beperking.	
Activiteiten: (gedeeltelijke) interactieve & niet-interactieve digitale activiteiten.			
	Organisatie	Directe effecten Wat levert de activiteit op? Wat verandert er concreet doordat de activiteit er is?	Lange termijn effecten Waar dragen de activiteiten op de langere termijn aan bij?
		• Locatie overstijgende activiteiten • Diverse aanbod activiteiten • Innovatief • •	• Meer klanten; bereikt nieuwe doelgroepen • Preventie • Groter aanbod activiteiten • Samenwerking tussen locaties en met andere organisaties • •
	Client	• Ontmoet nieuwe mensen • Biedt mogelijkheid om ervaringen uit te wisselen • Keuze uit meer activiteiten • Meedoen vanuit vertrouwde omgeving • Digitaal vaardiger • Activiteiten volgen op eigen tijd • •	• Groter sociaal netwerk; ook buiten de digitale ontmoetingen om • Minder eenzaam • Persoonsgericht aanbod • Minder reistijd; geen vervoer nodig • Meer regie in daginvulling; qua dag, tijdstip, type activiteit • Duidelijke PR: 'Normaal' geworden om ook digitaal activiteiten te volgen • •
	Medewerkers	• Nieuwe manier van begeleiden • Bereikt nieuwe groep cliënten (niet alleen cliënten van de fysieke locatie) • Intensiever dan fysieke dagbesteding • •	• Nieuwe activiteiten bedenken en aanbieden • Nieuwe manier van werken niet voor iedereen geschikt • Meer collega's die het gaan uitvoeren naarmate dienst bekender wordt • •
	Mantelzorger	• Mantelzorger kan ook op kortdurende momenten ontlast worden • Mantelzorger wordt minder ontlast; klant is meer thuis • Mogelijkheid om mantelzorger actiever te betrekken (indien gewenst) • •	• Meer mogelijkheden om ontlast te worden. • Duidelijke PR; 'Normale' dienst waar naast aan kan deelnemen • •
	Kosten	• Investering in materiaal (laptop, camera etc.) • Investering in uren medewerkers (training) • •	• Meer op maat geleverde zorg • Groter bereik cliënten • Minder kosten ruimtes & vervoer • •



Aan het woord



DE ONTWIKKELING VAN DIGITALE DAGBESTEDING BIJ STICHTING AAFJE

In 2020 startte Stichting Aafje met een pilot digitale dagbesteding. Dit werd als zodanig positief ervaren door hun cliënten en medewerkers dat zij afgelopen jaar hebben besloten om digitale dagbesteding als een vaste dienst binnen hun organisatie aan te bieden.

Stichting Aafje heeft momenteel vijf groepen die samen digitale dagbesteding volgen. Een groep gaat van start wanneer er twee of meer mensen zich hiervoor hebben aangemeld. De groepjes die binnen Stichting Aafje van start zijn gegaan, zijn doelgroep gebonden. Zo is er een groep gestart met mensen die

geheugenproblemen hebben, maar ook een groep zonder een indicatie voor de dagbesteding. Tijdens een intakegesprek wordt er samen met de cliënt gekeken hoe goed zijn of haar digitale vaardigheden zijn. Als het nodig is, kan de cliënt tijdens de digitale dagbesteding hulp krijgen bij deze digitale aspecten van een vrijwilliger.

Na de intakegesprekken en het samenstellen van de groepjes kan de digitale dagbesteding van start gaan. Alle groepjes komen vervolgens één middag per week een uur tot anderhalf uur digitaal samen. Stichting Aafje merkt dat er gewoon behoefte is aan contact

“Digitaal contact hebben met elkaar is heel fijn wanneer fysiek contact niet mogelijk is.”

binnen de groepjes. Dit werd voornamelijk duidelijk tijdens de sluiting van de fysieke dagbestedingslocaties. Klanten misten toen het contact met elkaar en met de dagbestedingscoach. Digitaal contact biedt dan een oplossing. **“Digitaal contact hebben is heel fijn wanneer fysiek contact niet mogelijk is”**. Digitale dagbesteding is volgens Stichting Aafje geen vervanging voor de fysieke dagbesteding, maar wel een goede aanvulling. Door de digitale dagbesteding zijn er binnen Aafje nieuwe vriendschappen ontstaan. **“Zij spreken bijvoorbeeld af om te wandelen, ook buiten het uurtje digitaal om”**.

Bij het aanbieden van een nieuwe dienst komen er veel zaken om de hoek kijken. “De eerste vijf maanden van 2021 zijn we bezig geweest met het opstellen van een goed plan, je wilt een nieuwe dienst goed laten aansluiten op onder andere je werkproces, maar ook de wet- en regelgeving zoals de AVG wet”. Hier- naast lees je nog meer tips voor de opzet van jouw eigen digitale dagbesteding.

Beluister [hier](#) de podcast van NRC vandaag op Spotify, waar de pilot van Aafje aan bod komt.

Tips van Stichting Aafje :

- **STEL EEN TEAM SAMEN** - Ga op zoek naar enthousiaste collega's binnen de organisatie. Samen sta je sterker!
- **LAAT JE DOELGROEP MEEDENKEN** – doe dit vanaf het begin. Zij kunnen je het beste vertellen wat wel en niet werkt, waardoor je de digitale dagbesteding nog beter kunt maken.
- **BEGIN KLEIN** - Zo hou je het overzichtelijk en kun je makkelijker kleine aanpassingen maken. Start met 1 à 2 pilot groepjes. Test met de doelgroep wat zij leuk vinden en wat zij willen voordat je je dienst aan meerdere groepen aanbiedt.
- **KIES EEN PAKKENDE NAAM** - Gebruik een term voor je dienst die aanspreekt. Digitale Dagbesteding kan afschrikken wanneer iemand nog geen indicatie voor de dagbesteding heeft. Bij Stichting Aafje gebruiken ze de term Digitaal Ontmoetingsuurtje.

Meer weten?

Bekijk ook onze eerdere publicaties voor meer informatie over warm contact en digitale dagbesteding!



Warm contact Publicatie

Publicatie warm contact op afstand, juni 2021. Lees in dit artikel de verkenning die is gedaan met betrekking tot warm contact op afstand in de langdurende zorg.



Digitale dagbesteding Publicatie

Publicatie digitale dagbesteding december 2020. In 2020 is er een publicatie online geplaatst over digitale dagbesteding, gebaseerd op een pilot bij Stichting Aafje. Lees hier het artikel.



Dagbesteding in coronatijd

Podcast

Publicatie & podcast afleveringen, oktober 2021. In de periode van juli tot en met september 2020 spraken onderzoekers van Vilans 105 mensen van Elver en Vanboeijen.

Dankwoord

We willen alle zorgorganisaties die hebben deelgenomen aan de werkplaatsen heel erg bedanken voor het delen van hun ervaringen waarmee we dit kennisproduct

hebben kunnen vormgeven. Speciale dank ook aan Viva! Zorggroep en Gemiva-SVG groep dat we langs mochten komen om te fotograferen. Daarnaast willen we via

deze weg ook de gastsprekers bedanken voor hun bijdrage het afgelopen jaar.

Deel ook jullie ervaringen!

Mede door corona zijn veel zorgorganisaties, zowel in de VVT als Gehandicaptensector, de afgelopen twee jaar aan de slag gegaan met Digitale dagbesteding met daarbij oog voor Warm Contact. De eerste pilots zijn inmiddels

uitgevoerd en de eerste ervaringen zijn opgehaald. Het afgelopen jaar hebben wij als Vilans naast het verder verkennen van deze thema's ook nadrukkelijk ingezet op het bij elkaar brengen van zorgorganisaties om van elkaar te leren. Als Vilans

blijven we komend jaar de ontwikkelingen op deze thema's volgen en brengen we organisaties graag bij elkaar.

Ben jij ook bezig met een initiatief rondom deze thema's en wil je je ervaringen delen? Neem dan contact op met i.bierhoff@vilans.nl of m.terstal@vilans.nl.

Referenties

[1] <https://publicaties.zonmw.nl/projecten-creatieve-oplossingen-aanpak-coronavirus-covid-19/creatieve-oplossingen-ouderen/#c60776>

[2] Suijkerbuijk, Sandra & C.C., Cornelisse & van der Weegen, Sanne & Nap, Henk Herman. (2021). TVZ 4 2021 Technologie implementeren met het honingraatmodel. TVZ - Verpleegkunde in praktijk en wetenschap. 2021. 14-17. 10.1186/1748.

[3] Andersson Elffers Felix; in opdracht van de Vereniging Gehandicaptenzorg Nederland (VGN). Rapportage: ontwikkelingen in dagbesteding: kansen en knelpunten van. 2021.

[4] IJsselsteijn, W. A. (2005). History of telepresence. In O. Schreer, P. Kauff, & T. Sikora (Eds.), 3D videocommunication : algorithms, concepts and real-time systems in human centred communication(pp. 7-21). Wiley.

Colofon

Vilans

Vilans is de landelijke kennisorganisatie voor de langdurige zorg. Samen met cliënten, naasten, zorgprofessionals en andere betrokken partijen werken wedagelijks aan het aanbieden van de juiste kennis, op de juiste plek, persoonlijk en op maat.
www.vilans.nl

Disclaimer

Deze uitgave is met grote zorgvuldigheid en met gebruikmaking van de meest actuele gegevens tot stand gekomen. Het is echter niet geheel uitgesloten dat de informatie in deze uitgave onjuistheden en/of onvolkomenheden bevat. Vilans aanvaardt geen aansprakelijkheid voor directe of indirecte schade ontstaan door eventuele onjuistheden en/of onvolkomenheden. Aan de inhoud van deze uitgave kunnen geen rechten worden ontleend.

Deze uitgave mag zonder toestemming van Vilans voor nietcommercieel gebruik worden gedownload en verveelvoudigd. Delen uit deze tekst mogen worden overgenomen met bronvermelding. Voorts alle rechten voorbehouden.

© Vilans, januari 2022



Vilans



**Waardigheid
en trots op locatie**

Auteurs

Minke ter Stal
Dianne Vasseur
Lotte Smit
Xandra van Megen
Valerie de Groot
Ilse Bierhoff

Ontwerp

Xandra van Megen
Dianne Vasseur

Beeldmateriaal

Daphne van Drenth

Contactpersoon

Minke ter Stal | m.terstal@vilans.nl

Churchilllaan 11
3527 GV Utrecht
030 789 23 00

info@vilans.nl
www.vilans.nl