



Als het over jeugd gaat!

Ideeënboek ICT en Jeugdzorg

**Praktijkvoorbeelden online hulpverlening,
serious gaming en e-learning**

K2 Brabants Kenniscentrum Jeugd

Fawzi Salih


November 2012

Colofon

Inspiratieboek ICT en Zorg

Teksten en samenstelling: De heer F. Salih

Uitgave: K2 Brabants Kenniscentrum Jeugd
Koningsweg 2
Postbus 1430
5200 BL 's-Hertogenbosch
(073) 614 17 74
mail@K2.nl
www.K2.nl

Deze publicatie is tot stand gekomen met subsidie/mede met subsidie van de  provincie Noord-Brabant.

© Teksten in deze uitgave mogen alleen na toestemming van K2 worden overgenomen.
Overname van beeldmateriaal is niet toegestaan.

Inhoud

AINLEIDING	5
1. ONLINE HULPVERLENING.....	7
1.1 WAT IS HET?	7
1.2 WELKE VORMEN BESTAAN ER?.....	8
1.3 WELKE VOOR- EN NADELEN BIEDT HET?.....	8
1.4 PRAKTIJKVOORBEELDEN.....	9
1.4.1 99gram.nl.....	9
1.4.2 Blogboek.....	9
1.4.3 CJG App.....	9
1.4.4 CJG Haarlemmermeer	10
1.4.5 Else, virtuele assistent CJG Tiel.....	10
1.4.6 Feel the ViBe.....	10
1.4.7 GGD Gelderland Midden start met inzet social media	11
1.4.8 Internetfilm voor jongeren over uitgaan en alcohol.....	11
1.4.9 Jestaatnietalleen.nl	11
1.4.10 Jeugdcloud.....	12
1.4.11 Jong Florence.....	13
1.4.12 MeXtra.....	13
1.4.13 Mijn Verhaal 2.0.....	13
1.4.14 Survivalkid	14
1.4.15 Yammer bij Spirit	14
2. SERIOUS GAMING.....	15
2.1 WAT IS HET?	15
2.1 WELKE VORMEN BESTAAN ER?.....	15
2.3 WELKE VOOR- EN NADELEN BIEDT HET?.....	16
2.4 PRAKTIJKVOORBEELDEN.....	16
2.4.1 A Room of my Own.....	16
2.4.2 Divo's buzz.....	16
2.4.3 Droomhuis	17
2.4.4 GO VMBO Game.....	17
2.4.5 HealSeeker.....	17
2.4.6 No Credit, Game Over.....	18
2.4.7 Vinni	18
3. E-LEARNING.....	19
3.1 WAT IS HET?	19
3.2 WELKE VORMEN BESTAAN ER?.....	19
3.3 WELKE VOOR- EN NADELEN BIEDT HET?.....	20
3.4 PRAKTIJKVOORBEELDEN.....	21
3.4.1 KNMG Meldcode kindermishandeling.....	21
3.4.2 KopOpOuders.nl	21
3.4.3 Vrijwilligers vinden en binden.....	21

4.	ICT TOEPASSINGEN IN ANDERE ZORGSECTOREN	22
4.1	ONLINE HULPVERLENING.....	22
4.1.1	<i>App voor screening borstkanker.....</i>	22
4.1.2	<i>Coaching op afstand.....</i>	22
4.1.3	<i>FaceTalk.....</i>	22
4.1.4	<i>iPad voor cliënten Thuiszorg.....</i>	23
4.1.5	<i>Zorg voor elkaar</i>	23
4.1.6	<i>Zorg- en WelzijnsInfoPortaal (ZWIP)</i>	23
4.2	SERIOUS GAMING.....	24
4.2.1	<i>Aanpakken grensoverschrijdend gedrag</i>	24
4.2.2	<i>Ambulance Control.....</i>	24
4.2.3	<i>HeartVille.....</i>	24
4.2.4	<i>Who Cares!.....</i>	24
4.3	E-LEARNING	25
4.3.1	<i>Alzheimer Experience</i>	25
4.3.2	<i>E-nursing</i>	25
4.3.3	<i>U woont nu hier.....</i>	25
5.	ZELF AAN DE SLAG	26
	GERAADPLEEGDE BRONNEN	27

Inleiding

Gemeenten krijgen vanaf 2015 de verantwoordelijkheid voor alle ondersteuning, hulp en zorg aan jeugdigen en ouders. Van opvoedcursus, zorg aan jeugdigen met een licht verstandelijke beperking tot verblijf bij pleegouders. Op dit moment zijn veel gemeenten en uitvoeringsinstellingen druk bezig deze transitie voor te bereiden.

Volgens het Rijk moet de Transitie Jeugdzorg meer zijn dan een simpele overheveling van bestuurlijke en financiële verantwoordelijkheden. Er is een **transformatie** nodig in de organisatie van de jeugdzorg en de werkwijzen daarbij. Het gebruik van informatie- communicatietechnologie (ICT) biedt hierbij nieuwe mogelijkheden.

De inzet van ICT draagt bij aan een versterking van het zorg- en hulpverleningsaanbod en een betere samenwerking tussen professionals. Bovendien vergemakkelijkt en vergroot ICT de toegang tot hulp voor jeugdigen en hun ouders.

In vervolg op het onderzoek [Digitale Kansen voor de Brabantse Jeugdzorg](#) (Abrahams, 2011) zijn we op zoek gegaan naar actuele en inspirerende praktijkvoorbeelden van de onderstaande ICT toepassingen in de jeugdzorg. Hierbij hebben we onder meer gezocht naar voorbeelden van Social Media toepassingen.

1. Online hulpverlening
2. Serious gaming
3. E-learning

Leeswijzer

Het resultaat van onze zoektocht naar inspirerende praktijkvoorbeelden vindt u terug in dit Ideeënboek. In **hoofdstuk 1** vindt u de voorbeelden over online hulpverlening. De praktijkvoorbeelden over serious gaming staan in **hoofdstuk 2** en in **hoofdstuk 3** gaan we in op e-learning. In ieder hoofdstuk gaan we eerst in op wat de ICT toepassing inhoudt, welke vormen er bestaan en welke voor- en nadelen het biedt. In **hoofdstuk 4** kijken we hoe andere zorgsectoren gebruik maken van online hulpverlening, serious gaming en e-learning. We sluiten het Ideeënboek af met in **hoofdstuk 5** een aantal handreikingen om zelf aan de slag te gaan met ICT in de jeugdzorg.

Heeft U zelf inspirerende praktijkvoorbeelden? Stuur dan een e-mail naar fawzi.salih@k2.nl. U kunt Fawzi ook bereiken via Twitter door een tweet of Direct Message te sturen naar [@Jeugdbeleid](#).

K2 Brabants Kenniscentrum Jeugd,
's-Hertogenbosch, november 2012

1. Online hulpverlening

In dit hoofdstuk gaan we eerst in op wat online hulpverlening is, welke vormen er bestaan en welke voor- en nadelen het biedt. Vervolgens beschrijven we in het kort een aantal inspirerende voorbeelden uit de praktijk van de jeugdzorg.

1.1 Wat is het?

'Hulp die instellingen bieden bij psychische, sociale of maatschappelijke problemen waarbij gebruik gemaakt wordt van internettechnologie.' (Schalken et al., 2010)

De definitie van Schalken et al. richt zich niet op ondersteunende zorg- en of hulpverleningsprocessen. In het begrip e-health (Raad voor de Volksgezondheid, 2002) komen deze processen wel terug.

'Het gebruik van informatie- en communicatietechnologieën, en met name internettechnologie, om gezondheid en gezondheidszorg te ondersteunen of te verbeteren.' (Schalken et al., 2010)

Online hulpverlening heeft drie kenmerken:

1. *Onafhankelijk van tijd en plaats*

Bij face-to-face hulp zijn hulpvrager en hulpverlener fysiek in dezelfde ruimte. Hulpverlener en hulpvrager zijn op dezelfde plaats en op hetzelfde moment met elkaar in gesprek. Dit is bij online hulpverlening vaak niet het geval. Hulpvrager en hulpverlener zijn meestal niet in dezelfde ruimte. Ook kan de hulp tijdonafhankelijk zijn. Een hulpvrager kan bijvoorbeeld op elk moment van de dag een zelftest uitvoeren of een e-mail sturen naar een hulpverlener. (Schalken et al., 2010)

2. *Minder zintuiglijke waarnemingen*

Bij face-to-face hulp wordt op drie niveaus gecommuniceerd: verbaal (letterlijke inhoud), non-verbaal (houding, gezichtsuitdrukking, et cetera) en paralinguaal (stem, intonatie, et cetera). Bij online hulpvormen verdwijnt de paralinguale en non-verbale communicatie en blijft alleen de verbale communicatie over. (Schalken et al., 2010)

3. *Communicatie via technische hulpmiddelen*

Online hulpverlening vindt plaats via ICT. Dit vormt een groot contrast met andere vormen van hulp, waarbij ICT alleen een rol speelt in ondersteunende processen (zoals registratie en dossiervorming). (Schalken et al., 2010)

1.2 Welke vormen bestaan er?

Er bestaan drie vormen van online hulpverlening:

1. *Passieve hulpvormen*

Passieve hulpvormen kenmerken zich doordat de hulpvrager iets leest of bekijkt, zonder dat hij zelf actief aan de slag gaat. Voorbeelden zijn websites met statische informatie of een rubriek met veelgestelde vragen. In technische zin zijn passieve hulpvormen weinig complex en omdat de hulpvragers geen privacygegevens achterlaten zijn de veiligheidsrisico's gering. (Schalken et al., 2010)

2. *Actieve hulpvormen*

Bij actieve hulpvormen moet de hulpvrager zelf aan de slag, bijvoorbeeld door een tekst in te sturen of bij een test antwoorden aan te vinken. De drempel om er gebruik van te maken is daardoor iets hoger dan bij passieve hulpvormen. De eigen ervaring van de hulpvrager staat bij actieve hulpvormen centraal. Voorbeelden zijn zelftests, een chatbot (hulpvorm waarbij je kunt praten met een computer) of een online zelfhulpprogramma (programma waarbij geen ondersteuning beschikbaar is van een hulpverlener). (Schalken et al., 2010)

3. *Interactieve hulpvormen*

Bij interactieve hulpbronnen beïnvloeden gebruikers elkaar onderling. Er is communicatie tussen hulpvragers onderling of tussen hulpvrager(s) en hulpverlener(s). De hulpverlener moet tijd steken in iedere ontvangen bijdragen. Voorbeelden zijn forums, e-mailcontact of chat. (Schalken et al., 2010)

1.3 Welke voor- en nadelen biedt het?

Volgens Schalken et. al. (2010) kent online hulpverlening de volgende voor- en nadelen:

Voordelen	Nadelen
Makkelijker toegang tot hulpverlening voor hulpvrager.	Complexe financiering hulpverlening.
Grotere openheid bij hulpvrager.	Veiligheidsrisico's.
Niet vergeten van relevante informatie door hulpvrager.	Vermindering betrokkenheid hulpvrager.
Minder snel vooroordelen bij betrokkenen.	Missen van relevante informatie door betrokkenen.
Eenvoudiger bewaren en onderzoeken van transcripten door instelling.	Eerder misverstanden en conflicten tussen betrokkenen.
Tijd voor reflectie bij betrokkenen.	Lastiger doorverwijzen door hulpverlener.
	Lastiger ingrijpen bij crisis door hulpverlener.
	Afhankelijk van toegang, kennis en vaardigheden van internet bij hulpvrager.
	Mogelijkheid van technische storingen.
	Virtuele identiteit hulpvrager.

Tabel 1. Overzicht van mogelijke kansen en bedreigingen van online hulpverlening

1.4 Praktijkvoorbeelden

1.4.1 99gram.nl

99gram.nl is een online platform over eten, gewicht en uiterlijk. Het platform richt zich op meisjes tussen de 14 en 23 jaar met een bovenmatige interesse voor gewicht, eten en uiterlijk. Via het platform kunnen meisjes deelnemen aan een forum en online behandeling volgen. Ook bestaat de mogelijkheid om te chatten met deskundigen en vragen per mail te stellen. Het platform is een initiatief van het [Centrum voor Eetstoornissen](#) van [Accare](#).

Meer informatie

Rozemarijn Vos vertelt u graag meer over 99gram.nl. U kunt haar bereiken via r.vos@accare.nl.

1.4.2 Blogboek

[Blogboek](#) is een digitale tool voor ouders van zorgkinderen. De toepassing vervangt de dagelijkse communicatie rondom het kind en houdt de voortgang van ontwikkel- of behandelpunten bij. Alle professionals rondom het kind kunnen deelnemen aan Blogboek, waardoor samenwerking ontstaat en afstemming van de behandeling eenvoudiger is. Blogboek gaat over schotten heen. Zowel onderwijs als zorg zijn erbij betrokken. Tevens is het vernieuwend dat Blogboek van de ouder is. Dit past geheel in de transformatie binnen de jeugdzorg (zelfregie en de klant centraal) en de ontwikkeling naar passend onderwijs. Blogboek is een initiatief van [Stichting Inklus](#) .

Meer informatie

Johannes (tel. 06-1736 2885 / mail johannes@blogboek.com) en Sanne-Lot (tel. 06-2504 0825 / mail sanne-lot@blogboek.com) van Stichting Inklus vertellen u graag meer over Blogboek.

1.4.3 CJG App

De Centra voor Jeugd en Gezin (CJG) in meer dan 21 gemeenten (o.a. Breda, Den Bosch en Bergeijk) maken gebruik van de [CJG App](#). Met de komst van deze App kunnen kinderen, jongeren en ouders voortaan op elk gewenst moment en op elke gewenste locatie via hun smartphone antwoord krijgen op opgroei- en opvoedvragen. Daarnaast kunnen de CJG's zelft via de App het laatste nieuws verspreiden. Veel ouders en jeugdigen beschikken over een iPhone. Daarom is de CJG App in eerste instantie geschikt gemaakt voor dit type smartphone. In de nabije toekomst is de App ook beschikbaar voor Android toestellen. De CJG App is ontwikkeld door [DamenRomijn](#).

Meer informatie

DamenRomijn is onlangs failliet gegaan. Het is nog niet duidelijk wie het beheer van de CJG App overneemt.

1.4.4 CJG Haarlemmermeer

Professionals in het [Centrum voor Jeugd en Gezin \(CJG\)](#) werken samen via het open source platform Ning. Verder gebruiken ze Skype om zaken met elkaar af te stemmen. Google Docs en Google Forms worden gebruikt om samen documenten op te stellen en aantekeningen te registreren. Google Calendar wordt gebruikt om agenda's te delen. Yammer wordt gebruikt om snel vragen aan elkaar te stellen. Daarnaast beschikken de professionals over een eigen iPad. De inzet van al deze technologie heeft bijgedragen aan een verbetering van de samenwerking en kennisdeling.

Meer informatie

Henri Kardaun vertelt u graag meer over deze vernieuwende werkwijze. U kunt hem bereiken via h.kardaun@haarlemmermeer.nl.

1.4.5 Else, virtuele assistent CJG Tiel

[Else](#) is de virtuele medewerker van het Centrum voor Jeugd en Gezin (CJG). Else beantwoordt vragen van ouders en opvoeders over zwangerschap, opgroeien en opvoeden. Daarvoor maakt ze gebruik van de teksten uit de landelijke CJG-informatiebank van Stichting Opvoeden.nl. Naast ouders, helpt de virtuele assistent ook jongeren met hun vragen en problemen op de jongerenwebsites van het CJG. Else is ontwikkeld door [BiblionetID](#), [Future Farm](#) en [ReadSpeaker](#).

Meer informatie

Roelof Huisman vertelt u graag meer over Else. U kunt hem bereiken via R.Huisman@biblionetid.nl.

1.4.6 Feel the ViBe

[Feel the ViBe](#) staat voor Feel the Violence Beaten. Het is een internet gebaseerde zelfhulpmethode voor jongeren tussen de 12 en 25 jaar die thuis te maken hebben met geweld. Ze kunnen elkaar op een (besloten) online platform ontmoeten om ervaringen te delen en informatie te zoeken. Verder bestaat de mogelijkheid om vragen te stellen aan experts. De afdeling Eerstelijns geneeskunde van het [UMC St Radboud](#) heeft Feel the ViBe ontwikkeld als vervolg op een project, waarin moeders met kinderen worden ondersteund bij moeilijke gezinssituaties. Hierbij bleek dat er veel behoefte is aan ondersteuning voor de kinderen.

Meer informatie

Vul voor meer informatie het [contactformulier](#) op de website in. Er wordt dan zo snel mogelijk contact met u opgenomen.

1.4.7 GGD Gelderland Midden start met inzet social media

De GGD Gelderland Midden start met de inzet van [Twitter](#) en [Facebook](#) voor jongeren. Deze worden speciaal ingezet om jongeren voor te lichten op het gebied van gezondheid. De GGD zal jongeren dagelijks voorzien van tips op het gebied van opgroeien, alcohol, drugs, seks en andere gezondheidszaken. Ook hebben jongeren hier de gelegenheid om vragen te stellen, die zonodig kunnen worden beantwoord door een jeugdarts of -verpleegkundige. Met de inzet van social media hoopt GGD Gelderland Midden informatie voor jongeren over gezondheid op een gemakkelijke manier te kunnen aanbieden. Daarnaast stelt het de jongeren in de gelegenheid op een laagdrempelige manier antwoord te krijgen op gezondheidsvragen.

Meer informatie

De afdeling Communicatie van GGD Gelderland Midden vertelt u graag meer over dit initiatief. Bel voor meer informatie met 0800 - 8446 000.

1.4.8 Internetfilm voor jongeren over uitgaan en alcohol

[SndBites](#) is een interactieve film voor jongeren tussen 15 en 18 jaar op ROC's en VMBO's. De film gaat over de ervaringen van vier jongeren met alcohol, SOA's en gehoorschade en speelt zich af in een discotheek. Via de gesprekken en ervaringen van deze jongeren wil SndBites aanzetten tot zelfreflectie over de eigen leefstijl. De internationaal succesvolle DJ Dem Slackers en de populaire acteur Alex Hendrickx (bekend van Spangas en de nieuwe film De Verbouwing) spelen een hoofdrol in SndBites. Naast het bekijken van SndBites op www.SndBites.nl kunnen jongeren lid worden van de SndBites-hyves. Ook op Facebook kunnen jongeren met SndBites in contact komen. Hier kunnen zij de laatste updates van SndBites lezen en 'liken'. SndBites is een initiatief van het Trimbos-instituut, Soa Aids Nederland en het Centrum Media en Gezondheid.

Meer informatie

Lonneke van Leeuwen vertelt u graag meer over dit initiatief. U kunt haar bereiken door een e-mail te sturen naar lleeuwen@trimbos.nl.

1.4.9 Jestaatnietalleen.nl

Jestaatnietalleen.nl is een online platform ter preventie van suïcide en het herkennen van suïcidale gedachten bij Turkse, Marokkaanse en Surinaamse-Hindoestaanse meisjes. Op het platform vinden de meisjes achtergrondinformatie en ervaringsverhalen. Verder is het mogelijk om te chatten met deskundigen en een zelftest te doen. Het platform is een initiatief van [MOVISIE](#), [Marokko Media](#) en [Indian Feelings](#).

Meer informatie

Hanneke Velten vertel u graag meer over jestaatnietalleen.nl. U kunt haar bereiken door te bellen naar 030 – 789 21 10.

1.4.10 Jeugdcloud

Ieder kind krijgt bij geboorte een beveiligde online omgeving, die de rest van je leven met je meegroeit. De [Jeugdcloud](#) helpt gezinnen op eigen kracht antwoorden bij hun zorg- en ondersteuningsvragen te vinden. Waarbij we het gezin vrij laten in hun keuze tot hulp, of de weg er naar toe.

De jeugdcloud bestaat in de basis uit vier apps.

- 1 Met de zelfhulp app google je naar antwoord op jouw vragen. Er zijn door professionals ontwikkelde filmpjes, zelftesten en recepten. In communities beantwoorden jonge ouders elkaars vragen.
- 2 De jeugdcloud bevat jouw gezinsdossier, dat je zelf beheert. Jij geeft jeugdartsen, hulpverleners, docenten, en familieleden toegang. Hierdoor werkt niemand meer langs elkaar heen, en kunnen ze zonder privacy-beperkingen onbeperkt informatie met elkaar uitwisselen.
- 3 Op de zorgmarktplaats kies je zelf jouw hulpverleners. De gemeente laat hiervoor aanbieders op een marktplaats reageren op jouw vraag. Zij maken een innovatief pakket en bepalen zelf de prijs. Jij kiest uit het aanbod op basis van die prijs, beschikbaarheid, locatie, aantrekkelijkheid en effectiviteit. Je laat je beïnvloeden door de waardering van andere cliënten. Hoe ervaren zij de zorg van deze hulpverlener?
- 4 Je betaalt het gekozen zorgaanbod met jouw eigen virtuele budget. Dit krijg je toegewezen van de gemeente. Je kunt jouw budget alleen besteden op de marktplaats. Je kunt zelf bijbetalen en budgetten uitwisselen.

Het gezin staat centraal. Wanneer zij niet op eigen kracht een hulpvraag kunnen formuleren, ondersteunt een 'eigen kracht coach'. Ook die kun je zelf online kiezen.

Familie, buurt en vrienden spelen een belangrijke rol bij oplossen van problemen. Ook de school en andere maatschappelijke organisaties ondersteunen de ontwikkeling van het kind via de jeugdcloud. Zo gaan we van eigen kracht naar samen kracht.

80% van de vragen lossen de amateur hulpverleners rond het gezin op. 20% blijft over voor professionele hulp. Aanbieders, groot of klein, online en offline, van binnen en van buiten de gemeenten, kunnen zich zo specialiseren op vraagstukken waar echt behoefte aan is.

De kracht van dit concept neemt sterk toe als we niet alleen vanuit jeugdzorg, maar ook vanuit WMO, onderwijs, gezondheidszorg en werken naar vermogen op deze manier gaan organiseren.

Meer informatie

Laurens Waling vertelt u graag meer over dit initiatief. U kunt Laurens bereiken door een e-mail te sturen l.waling@alares.nl. Ook kunt u Laurens bereiken via Twitter: @laurenswaling.nl.

1.4.11 Jong Florence

Het Haagse consultatiebureau [Jong Florence](#) maakt actief gebruik van [Twitter](#) en [Facebook](#). Medewerkers publiceren korte berichten met daarin alledaagse tips over opvoeden en nieuwe cursussen. Ouders blijven hierdoor op de hoogte. Bovendien kunnen ze via Twitter en Facebook rechtstreeks vragen stellen aan medewerkers. Jong Florence heeft met dit initiatief in 2011 de JGZ Innovatieprijs gewonnen.

Meer informatie

Ivonne Plekkenpol vertelt u graag meer over deze vernieuwende werkwijze. U kunt haar bereiken door een e-mail te sturen naar i.plekkenpol@jongflorence.nl.

1.4.12 MeXtra

[MeXtra](#) is een gebruiksvriendelijk systeem voor het methodisch opstellen van digitale ondersteunings- en zorgplannen. Het systeem biedt uitgekende mogelijkheden voor rapportage op doelen ten behoeve van de dagelijkse overdracht. Om cliënten toegang tot hun dossier te geven en zelf hun bevindingen vast te leggen is het systeem grondig aangepast. Cliënten en de mensen in hun netwerk kunnen nu als gebruiker in MeXtra worden toegevoegd. Hulpverleners kunnen aangeven wat deze gebruikers wel en niet mogen. Zo is het mogelijk om doelen aan een cliënt te koppelen zodat zij zelf op de voortgang van dat doel kunnen rapporteren. Het verhoogt het commitment in de behandeling als mensen zelf mee kunnen en mogen doen. MeXtra is ontwikkeld door [Symax](#).

Meer informatie

Geert Klein Breteler vertelt u graag meer over de mogelijkheden van MeXtra. U kunt hem bereiken door een e-mail te sturen naar geert@symax.nl.

1.4.13 Mijn Verhaal 2.0

Met [Mijn Verhaal 2.0](#) kunnen jongeren in de jeugdzorg hun eigen verhaal vertellen en vastleggen in een eigen digitale dossier. Dit kan de vorm van gedichten, verhalen en foto's. Vervolgens sluit de hulpverlener daar op aan. Mijn Verhaal 2.0 verlaagt de administratieve lastendruk voor jongeren en hulpverleners. Bovendien versterkt het de Eigen Kracht van jongeren. Het project Mijn Verhaal 2.0 is een initiatief van de 'open innovatie coalitie' van jeugdzorgorganisaties en expertisebureaus: [Ambig](#), [BMC Advies & Management](#), [Combinatie Jeugdzorg](#), [Jarabee](#), [Rubicon](#) en [Thorax](#).

Meer informatie

Voor meer informatie kunt u het [contactformulier](#) op de website invullen. Er wordt dan zo snel mogelijk contact met u opgenomen.

1.4.14 Survivalkid

Het online platform [Survivalkid](#) richt zich op kinderen met een psychisch ziek of verslaafd familielid. Op het besloten gedeelte van de website vinden kinderen achtergrondinformatie, ervaringsverhalen, blogs van professionals, oefeningen, zelftesten en mogelijkheden om met elkaar en/of met een coach te chatten. Ook bestaat de mogelijkheid om met een coach te e-mailen. Survivalkid is een initiatief van [Indigo](#) en [GGZ Drenthe](#).

Meer informatie

Petra Windmeijer of Louisa Drost vertellen u graag meer over Survivalkid. U kunt hen bereiken door te bellen met 0592 – 33 41 97.

1.4.15 Yammer bij Spirit

Medewerkers van jeugdzorgaanbieder [Spirit](#) om met elkaar in contact te staan, kennis uit te wisselen, inzichten te creëren en onderlinge samenwerking te stimuleren. Het initiatief begon in januari 2011 begon. De afdeling communicatie nodigde via een mail iedereen uit om Yammer te gebruiken. Een aantal koplopers is toen begonnen. Op dit moment gebruiken 500 van de 1200 medewerkers Yammer.

Meer informatie

Theo Schut vertelt u graag meer over dit initiatief. U kunt hem bereiken door een e-mail te sturen t.schut@spirit.nl.

2. Serious gaming

In dit hoofdstuk gaan we eerst in op wat serious gaming is, welke vormen er bestaan en welke voor- en nadelen het biedt. Vervolgens beschrijven we een aantal inspirerende voorbeelden uit de praktijk van de jeugdzorg.

2.1 Wat is het?

'Een serious game is een computerspel met een serieus doel: gebruikers spelenderwijs informeren en hen kennis en vaardigheden eigen laten maken'. (Schalken et al., 2010)

2.1 Welke vormen bestaan er?

Er bestaan verschillende vormen van serious gaming. Velde et al. (2007). geeft in tabel 2 een classificatie¹ naar markt en speltype.

Markt	Speltype
Leger	<ul style="list-style-type: none">• Flight simulators• First-person shooters• Technology-assisted role play
Onderwijs	<ul style="list-style-type: none">• Interactive spreadsheets• Game-based models• Branching stories
Zakelijke markt / overheid	<ul style="list-style-type: none">• Prototype simulation• Marketing mini-game (business games)• Advergames• Virtual productions• Virtual labs
Gezondheidszorg	<ul style="list-style-type: none">• Exergames• Pain relief• Therapy• Motor skills<ul style="list-style-type: none">○ Rehabilitation (patients)○ Train operating skills (medical professionals)
Maatschappelijk middenveld	<ul style="list-style-type: none">• Political games• News games• Activist ('moral') games

Tabel 2. Overzicht vormen serious gaming

¹ Zie voor een overzicht van maar dan 500 games de portal van [Social Impact Games](#).

2.3 Welke voor- en nadelen biedt het?

Eelco Braad (Lecture Game Design & Development) aan de Hanzehogeschool Groningen noemt in een Power Point presentatie de volgende voor- en nadelen van serious gaming:

Voordelen	Nadelen
Simulaties zijn voordelig t.o.v. real-life oefeningen (kosten).	Het ontwikkelen van games is arbeidsintensief en complex.
Directe feedback.	Games zijn slecht onderhoudbaar en aanpasbaar.
De inhoud is gemakkelijk te sturen en (individueel) aan te passen.	Games zijn niet voor iedereen even makkelijk toegankelijk.
Door entertainment staan spelers meer open voor leren.	

Tabel 3. Overzicht voor- en nadelen serious gaming

2.4 Praktijkvoorbeelden

2.4.1 A Room of my Own

[Stichting Valkenhorst](#) werkt aan de ontwikkeling van een computerspel voor slachtoffers van huiselijk geweld. Het spel kan online gespeeld worden als vorm van therapie. Het gaat om een serieus spel met de naam 'A Room of my own'. Jan de Werd, directeur Stichting Valkenhorst, heeft het spel zelf bedacht en wil het wereldwijd gaan inzetten. Op Youtube is de [trailer](#) van het spel te zien.

Meer informatie

Jan de Werd vertelt u graag meer over dit initiatief. U kunt hem het beste bereiken door een e-mail te sturen naar dir-secr@safegroup.nl.

2.4.2 Divo's buzz

[Divo's Buzz](#) is een serious gezondheidsgame voor kinderen, tieners en onderwijzers. Spelers kiezen tussen verschillende quizzen over drugs, of spelen een spelletje waarin beelden gekoppeld moeten worden aan beschrijvingen. De negatieve invloeden van drugs en alcohol worden getoond met behulp van feedbackanimaties van showmaster Divo. Het spel is ontwikkeld door [RANJ](#).

Meer informatie

De medewerkers van [RANJ](#) vertellen u graag meer over dit initiatief. U kunt de medewerkers het beste bereiken door een e-mail te sturen naar info@ranj.nl.

2.4.3 Droomhuis

In mei 2012 heeft het [Dr. Leo Kannerhuis](#) in samenwerking met [RANJ](#) de serious game droomhuis gepresenteerd. Doel van de game is het bieden van ondersteuning bij zelfredzaamheid. De game is met name bedoeld om de overgang naar de eigen woonsituatie te vergemakkelijken. Het principe van de game is dat taken uitgevoerd moeten worden in het werkelijke leven en dat het droomhuis de speler van feedback voorziet. Hiervoor ontvangt de speler punten en spullen kopen voor zijn droomhuis of inwisselen voor real-life beloningen. Een virtuele coach geeft instructies en houdt toezicht op de uitvoering. De speler kan deze coach vragen om hulpmiddelen bij het uitvoeren van zijn taken.

Meer informatie

Renze van den Noort vertelt u graag meer over dit initiatief. U kunt hem het beste bereiken door een e-mail te sturen naar r.vandenoort@leokannerhuis.nl.

2.4.4 GO VMBO Game

De [Go VMBO Game](#) is een educatieve game die toekomstige brugklassers en hun ouders bij de hand neemt en het onderwijssysteem inzichtelijk maakt. Door het spel te spelen, doen leerlingen kennis op over het voortgezet onderwijs en kunnen zij zich beter oriënteren op hun toekomst. Het spel heeft als doel het VMBO positief onder de aandacht te brengen en (toekomstig) leerlingen, ouders en docenten, de nieuwe ontwikkelingen in en rond het VMBO te laten zien en beleven. Go VMBO! is een initiatief van [Stichting Platforms VMBO](#) en het Ministerie van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap (OCW).

Meer informatie

Stichting Platforms VMBO vertelt u graag meer over dit initiatief. U kunt de stichting het beste bereiken door een e-mail te sturen naar info@platformsvmbo.nl.

2.4.5 HealSeeker

[Stichting Yulius](#), [RANJ](#) en Janssen Pharmaceutica hebben een eerste versie van een leerzaam computerspel ontwikkeld voor kinderen met ADHD in de leeftijd van 8 tot en met 11 jaar. Door verschillende opdrachten binnen het spel uit te voeren, oefenen zij met het efficiënt inzetten van tijd, plannen, organiseren en om rekening te houden met anderen. Kinderen met ADHD blijken zeer gemotiveerd en geïnteresseerd te zijn om een dergelijk computerspel te spelen en zitten doorgaans meer geconcentreerd achter de computer.

De verwachting is dat het computerspel Healseeker, als aanvulling op de huidige behandeling, een bijdrage zou kunnen leveren aan het trainen van vaardigheden op het gebied van plannen, organiseren, tijd inschatten en sociaal gedrag. Van november 2011 tot en met maart 2012 is er een kleinschalig onderzoek uitgevoerd om te bekijken wat kinderen van het spel vonden, hoe vaak ze het spel speelden en of ouders en kinderen tevreden waren over het spel. Daarnaast werd er onderzocht of kinderen daadwerkelijk van het computerspel leren.

Dit onderzoek draagt bij aan toekomstig onderzoek naar een dergelijk computerspel als aanvullende behandeling voor ADHD. Hoewel de eerste resultaten positief zijn moet er nog meer onderzoek plaatsvinden om aan te tonen dat kinderen daadwerkelijk van het computerspel leren.

Op dit moment wordt de eerste versie van het computerspel Healseeker verder aangepast en uitgebreid. In het derde kwartaal van 2012 zal er een groter onderzoek naar de mogelijke leereffecten van het computerspel plaatsvinden.

Meer informatie

Annik Willem vertelt u graag meer over dit initiatief. U kunt haar het beste bereiken door een e-mail te sturen naar a.willems@its.jnj.com.

2.4.6 No Credit, Game Over

[No Credit, Game Over!](#) is een digitaal stadsspel dat door en voor jongeren is ontwikkeld. Op een interactieve manier ondervinden Leerlingen uit de 3^{de} graad hoe ze in de schulden kunnen terechtkomen, maar belangrijker, hoe ze er kunnen uittraken. Op deze manier worden ze gewapend tegen de valkuilen van de modern consumptiemaatschappij. Het spel is een initiatief van de [Vlaamse Stedelijke Jeugddienst van Hasselt](#) en [EW32](#).

Meer informatie

De medewerkers van EW32 vertellen u graag meer over dit initiatief. U kunt EW32 het beste bereiken door het [contactformulier](#) op de website in te vullen.

2.4.7 Vinni

Mensen met een verstandelijke beperking kunnen [Vinni](#) op de iPod Touch gebruiken om hun mening te uiten, simpelweg door een foto te maken en daar een Vinni-emoticon aan toe te voegen. De begeleider kan alle vastgelegde foto's plus mening, de Vinni-foto's, bekijken op de iPad. Hij kan dan samen met de cliënt de Vinni-foto's terugzien om er samen over te praten.

Meer informatie

Vinni is het afstudeerproject van [Femke van Droogte](#) en [Hilde de Wit](#). Beide zijn hiermee afgestudeerd voor hun Master of Arts in [Creative Design for Digital Cultures](#), met Interaction Design als specialiteit. Zij vertellen u graag meer.

3. E-learning

In dit hoofdstuk gaan we eerst in op wat e-learning is, welke vormen er bestaan en welke voor- en nadelen het biedt. Vervolgens beschrijven we een aantal inspirerende voorbeelden uit de praktijk van de jeugdzorg.

3.1 Wat is het?

Gebruik van nieuwe multimediatechnologieën en internet om de kwaliteit van het leren te verbeteren door middel van het vergemakkelijken van de toegang tot hulpbronnen en diensten, alsmede door uitwisseling en samenwerking op afstand. (Fransen, 2007)

3.2 Welke vormen bestaan er?

E-learning kan op verschillende manieren worden ingezet om leren vorm te geven. Volgens de website [website e-learning](#) is dit sterk afhankelijk van de volgende factoren:

- *Formeel - informeel leren*
Van formeel leren is sprake als leren doelbewust en systematisch plaatsvindt. Een organisatie is initiatiefnemer van dit leren dat de vorm heeft van een cursus of training. Voorbeelden: online cursus, cursus op CD-ROM of een digitale toets bij een klassikaal verzorgde cursus, Informeel leren vindt meer spontaan plaats, op initiatief van deelnemers zelf. Voorbeelden: Database die geraadpleegd kan worden door deelnemers of collega's die MSN gebruiken om elkaar op afstand om hulp te vragen.
- *Didactiek:*
Een ander didactisch aspect is de mate van begeleiding die deelnemers kunnen krijgen. Een begeleider vervult bij e-learning namelijk vier rollen, die niet geautomatiseerd kunnen worden:
 1. Pedagogisch-didactische rol
 2. Rol van leermanager
 3. Sociale rol
 4. Rol van de technische ondersteuner
- *Asynchroon - synchroon*
Bij het vormgeven van e-learning kan gekozen worden voor synchroon of asynchroon leren. Bij asynchroon leren gaat het om een leersituatie waarin de interactie in tijd vertraagd is. Deelnemers kunnen onafhankelijk van tijd en plaats in hun eigen tijdschema en tempo leren. Bij synchroon e-learning bevinden de deelnemers zich niet op dezelfde plaats, maar voeren zij wel leeractiviteiten op hetzelfde moment uit. Meestal gaat het daarbij om bijeenkomsten die begeleid worden door een moderator of om bijeenkomsten waar één persoon op afstand een inleiding verzorgd.
- *Mate van technologie*
Hoe e-learning wordt vormgegeven hangt ook af van het soort technologie dat wordt ingezet en vooral de mate waarin technologie wordt gebruikt.

3.3 Welke voor- en nadelen biedt het?

De [website e-learning](#) noemt de volgende voor- en nadelen van e-learning:

Voordelen	Nadelen
<p>Flexibiliteit</p> <p>Deelnemers hebben tot 24 uur en zeven dagen per week toegang tot de leeromgeving. Een deelnemer kan de lesstof in zijn eigen tempo en wanneer het hem uitkomt tot zich nemen.</p>	<p>Vereiste houding en vaardigheden</p> <p>E-learning doet een fors beroep op de werkdiscipline van deelnemers. Het vraagt een hoge inzet en een goede motivatie. Ook behoort een cursist te beschikken over ICT-vaardigheden. Niet iedere deelnemers is geschikt voor e-learning.</p>
<p>Besparing trainingstijd</p> <p>Bij e-learning kunnen deelnemers beter in eigen tempo leren en net zo veel tijd aan de training besteden, als zij dat nodig hebben.</p>	<p>Voorkeur voor leren</p> <p>De meeste deelnemers leren het liefste via persoonlijke contacten. Diverse onderzoeken wijzen uit dat deelnemers ICT vermijden.</p>
<p>Sneller leren</p> <p>Het is mogelijk om meer deelnemers in kortere tijd te trainen. Je kunt met één trainer meer deelnemers bereiken dan voorheen.</p>	<p>Weerstand</p> <p>De invoering van e-learning leidt tot een andere manier van leren. Trainers zullen op een andere manier moeten gaan werken en zijn daartoe lang niet altijd bereid.</p>
<p>Actuele, consistente, kennis</p> <p>Trainers kunnen het cursusmateriaal makkelijk up-to-date houden door in een handomdraai voor een geheel netwerk een aanpassing te doen, waardoor de deelnemers toegang hebben tot de meest actuele informatie.</p>	<p>Leren in eigen tijd</p> <p>Deelnemers kunnen ongemotiveerd raken als hun werkgever ze verplicht om de cursus in eigen tijd te volgen.</p>
<p>Didactische meerwaarde</p> <p>Een belangrijke winst van e-learning, is het feit dat het mogelijk is met ICT een rijkere leeromgeving te maken.</p>	<p>Grote investeren</p> <p>Het ontwikkelen van kwalitatief goede online leerstof is arbeidsintensief en vraagt een grote investering.</p>
<p>Werken en leren integreren</p> <p>Deelnemers kunnen op verschillende locaties gemakkelijker werken aan een gezamenlijk nieuw project en ICT gebruiken om informatie op te zoeken en om met elkaar te communiceren. Leren en werken vinden geïntegreerd plaats.</p>	
<p>Samenwerkend leren</p> <p>Dankzij ICT kunnen krachtige, flexibele, leeromgevingen worden vormgegeven waarin deelnemers samen kunnen leren.</p>	
<p>Competentiegericht leren</p> <p>Deelnemers kunnen met behulp van ICT ook competentiegericht leren. Ze doen eerst een test om te zien welke competenties ze kunnen verbeteren en op basis daarvan kan de e-learning cursus starten.</p>	

Tabel 4. Overzicht voor- en nadelen e-learning

3.4 Praktijkvoorbeelden

3.4.1 KNMG Meldcode kindermishandeling

De [KNMG](#) en [Medisch Contact](#) hebben met deskundigen uit het veld een [gratis e-learningmodule](#) over de KNMG-Meldcode Kindermishandeling gerealiseerd. In casuïstiek op video komen de dilemma's van twee artsen die te maken krijgen met een vermoeden van kindermishandeling aan bod. Aan de hand van theorie en toetsvragen worden de rechten en plichten van artsen in een dergelijke situatie behandeld. De module is bedoeld voor alle (aankomend) artsen die te maken kunnen krijgen met kindermishandeling.

Meer informatie

Geen aanvullende contactinformatie beschikbaar.

3.4.2 KopOpOuders.nl

De [online cursus KopOpOuders.nl](#) is bedoeld voor ouders met psychische en/of verslavingsproblemen die één of meer kinderen hebben in de leeftijd van 1-18 jaar. Tijdens de cursus leren ouders hoe ze kans kunnen verkleinen op problemen bij hun kind. Ook leren de ouders hoe ze op een ontspannen manier een goede ouder kunnen zijn. Tijdens de cursus is er ruimte om ervaringen uit te wisselen met de andere cursisten. De online cursus is een initiatief van het [Trimbos Instituut](#). Voor de uitvoering van de online cursus is het Trimbos-instituut een samenwerking aangegaan met [GGnet](#), [Mondriaan](#), [Dimence](#), [GGZ Vincent van Gogh](#) en [GGZ Oost-Brabant](#).

Meer informatie

Vul voor meer informatie het [contactformulier](#) van de website in. Een medewerker van het [Trimbos Instituut](#) neemt vervolgens contact met u op.

3.4.3 Vrijwilligers vinden en binden

Het e-learningprogramma [Vrijwilligers vinden en binden](#) leert vrijwilligersorganisaties op een eenvoudige en aantrekkelijke manier hoe ze de werving en begeleiding van vrijwilligers succesvol kunnen aanpakken. Deelnemers bekijken online een video en beantwoorden interactieve vragen waarmee ze direct feedback krijgen op de gemaakte keuzes. Met dit e-learningprogramma kunnen vrijwilligersorganisaties op elk moment van de dag en vanuit huis de basisbeginselen van vrijwilligersmanagement leren. Het programma wordt aangeboden door de [Vrijwilligerswerk Academie](#).

Meer informatie

Voor meer informatie over dit initiatief kunt u contact opnemen met Willem-Jan de Gast. U kunt hem bereiken door een e-mail te sturen naar wj.degast@movisie.nl.

4. ICT toepassingen in andere zorgsectoren

In dit hoofdstuk kijken we hoe andere zorgsectoren gebruik maken van online hulpverlening, serious gaming en e-learning. Wellicht biedt het u inspiratie voor de ontwikkeling van ICT toepassingen in de jeugdzorg.

4.1 Online hulpverlening

4.1.1 App voor screening borstkanker

Met de app RisicoBorstkanker kunnen huisartsen vaststellen of patiënten een verhoogd risico op erfelijke borstkanker hebben. Huisarts en patiënt beantwoorden zeven vragen. Vervolgens krijgt de huisarts te zien of een patiënt in aanmerking komt voor preventieve controles of erfelijkheidsadvies. Een online versie van de applicatie is beschikbaar op www.umcn.nl/verwijzers.

Meer informatie

Voor meer informatie kunt u een e-mail sturen naar mevrouw professor. dr. N. Hoogerbrugge van het UMC St. Radboud: erfelijkheid@umcn.nl.

4.1.2 Coaching op afstand

[Centric](#) heeft samen met het [UMCG Centrum voor Revalidatie](#) een app ontwikkeld waarmee cliënten en coaches op afstand met elkaar communiceren via iPad's. De app biedt met name ondersteuning bij problemen van praktische aard, zoals het gebruik van hulpmiddelen of bij hulpvragen op sociaal-emotioneel vlak. Met de camera's in de iPad is het voor de cliënt mogelijk elkaar te zien tijdens het spreken en bepaalde voorwerpen of handelingen aan de coach te tonen. Op basis van de ervaringen tijdens de verschillende fases van de pilot wordt besloten of een uitrol plaatsvindt. De app is ontwikkeld in het kader van [Rehab-4-Life](#), een vernieuwingsproject voor mensen met Niet Aangeboren Hersenletsel (NAH) in de regio Groningen.

Meer informatie

Voor meer informatie kunt u contact opnemen met Denise Nieuwdorp van Centric: denise.nieuwdorp@centric.eu.

4.1.3 FaceTalk

[FaceTalk](#) is een virtuele spreekkamer. Met deze toepassing is het mogelijk om via een beveiligde internetverbinding videogesprekken te voeren met patiënten en zorgverleners. Daardoor kunnen patiënten niet alleen vanuit huis vertellen wat voor probleem zij ondervinden, maar kunnen zij het ook daadwerkelijk laten zien. De zorgverlener kijkt mee via het beeldscherm en kan ook anderen uitnodigen om aan het gesprek deel te nemen, zoals een specialist, de eigen huisarts, lotgenoten of een mantelzorger. Ook kunnen zorgverleners onderling eenvoudig met elkaar van gedachten wisselen zonder ingewikkelde koppelingen of apparatuur.

Meer informatie

Voor meer informatie kun u een e-mail sturen naar het supportteam van FaceTalk: info@facetalk.nl.

4.1.4 iPad voor cliënten Thuiszorg

[Sensire](#) was een van de eerste zorgorganisaties in Nederland die experimenteerde met [beeldzorg](#) : zorg door videocontact via een tablet. Na een aantal pilots werd beeldzorg in mei 2012 structureel onderdeel van de zorgverlening. Sensire maakt hierbij gebruik van het Nieuwe PAL4: een combinatie van zorg- en welzijnsgerelateerde content en de mogelijkheid tot videocontact, die werkt via de iPad van Apple. Met deze combinatie, ook wel PAL4-iPad genoemd, krijgen inmiddels ruim 700 ouderen en chronisch zieken in de Achterhoek Zorg en Begeleiding op Afstand. Deze begeleiding bestaat uit videocommunicatie met de eigen wijkverpleegkundige of de 24-uurs Medisch Service Centrale van Sensire (MSC).

Meer informatie

Voor meer informatie kunt u contact opnemen met Tonnie Vogel van Sensire. U kunt haar het beste bereiken door een e-mail te sturen naar info@sensire.nl.

4.1.5 Zorg voor elkaar

[Zorgvoorelkaar.com](#) is een online marktplaats voor vrijwillige hulp en professionele zorg. Via deze website kunnen ouderen, gehandicapten, chronisch zieken én hun mantelzorgers met een hulpvraag makkelijk in contact komen met vrijwilligers en professionals bij hen in de buurt. Zorgvoorelkaar.com is actief in Breda, Den Bosch, Etten-Leur, Eindhoven, Geldrop-Mierlo, Vught en Westland.

Meer informatie

Voor meer informatie kunt u een e-mail sturen naar info@zorgvoorelkaar.com of bellen met 088 - 8000603.

4.1.6 Zorg- en WelzijnsInfoPortaal (ZWIP)

Het [ZWIP](#) is een ICT-toepassing in de ouderenzorg. Centraal staat de oudere zelf. De toepassing ondersteunt het zorgproces en kent de volgende functies:

- Fungeert als een digitale overlegtafel: via het ZWIP wisselen zorgprofessionals onderling veilig en snel actuele zorg- en welzijnsinformatie uit. Het ZWIP brengt daarmee professionals in een virtuele overlegtafel bij elkaar en bevordert zo multidisciplinaire samenwerking.
- Bevat een multidisciplinair zorgplan.
- Ondersteuning het fysieke en / of digitale multidisciplinair overleg.
- Versterkt de rol van de casemanager of zorgcoördinator.

Meer informatie

Voor meer informatie kunt u contact opnemen met UMC St Radboud: 024 - 36 19 295 of info@zwip.nl.

4.2 Serious gaming

4.2.1 Aanpakken grensoverschrijdend gedrag

In opdracht van het UMC St Radboud heeft [Ijsfontein](#) een serious game ontwikkeld waarmee de ABC-methode voor het omgaan met grensoverschrijdend gedrag geoefend en getoetst kan worden. De game is bedoeld om medewerkers grensoverschrijdend gedrag te laten herkennen en te oefenen hoe je hier slim op in kunt spelen met behulp van de ABC-methode. De game dient als voorbereiding op een rollenspel - training en vervangt een theorieboek.

Meer informatie

Voor meer informatie kunt u contact opnemen met Marko van der Vegt: marko@ijsfontein.nl of 020-3300111.

4.2.2 Ambulance Control

Met de serious game [Amulance Control](#) wil de [Veiligheidsregio Noord-Holland Noord](#) meer begrip creëren voor meldkamermedewerkers van de ambulancezorg en ambulancebemanningen, omdat zij regelmatig te maken krijgen met agressie. In Ambulance Control zit de speler op de stoel van een centralist van de meldkamer ambulancezorg. De speler beantwoordt 112-meldingen en moet door het stellen van vragen beoordelen of hij een ambulance met spoed inzet. Het spel is ontwikkeld door [Flavour](#).

Meer informatie

Voor meer informatie kunt u een e-mail sturen naar contact@flavour.nl.

4.2.3 HeartVille

De serious game HeartVille helpt patiënten met een ernstige psychiatrische stoornis om hun levensstijl aan te passen. De spelers worden uitgedaagd om het geruïneerde dorp HeartVille om te toveren tot een paradijs. Ze kunnen punten verdienen door omstandigheden in het echte leven te verbeteren. Het spel is nog in ontwikkeling en heeft in april 2012 de eerste Future of Health Award gewonnen. HeartVille is bedacht door [game- en app ontwikkelaar Qlvr](#).

Meer informatie:

Voor meer informatie kunt u contact opnemen met Jaap Gerritsen van Qlvr: jaap@qlvr.nl.

4.2.4 Who Cares!

Zorgorganisatie [Vierstroom](#) heeft met de game [Who Cares!](#) een wervingsmethode ontwikkeld waarmee het werkzoekenden in de zorg wil aanspreken. Al spelenderwijs kan ervaren worden wat het werken in de zorg inhoudt, wat er allemaal bij komt kijken en wat de organisatie te bieden heeft.

Meer informatie

Voor meer informatie kunt u contact opnemen met Monique Tent van Vierstroom. U kunt haar bereiken door een e-mail te sturen naar m.tent@vierstroom.nl

4.3 E-learning

4.3.1 Alzheimer Experience

De [Alzheimer Experience](#) is een gratis, online, interactieve mediaproductie, waarin het leven van een persoon met Alzheimer gevolgd wordt, gezien door de ogen van de patiënt zelf. Het verhaal is opgebouwd rondom 22 gefilmde scènes waarbij wordt gefocust op belevingen die typisch zijn voor mensen met Alzheimer. De scènes zijn sterk emotioneel geladen, waardoor een grote impact bij de kijker teweeg gebracht wordt. De Alzheimer Experience is een initiatief van Anne-Mei The en Marco Ouwehand.

Meer informatie

Voor meer informatie kunt u een e-mail sturen naar info@alzheimereperience.nl of bellen met 020 – 820 11 90.

4.3.2 E-nursing

[E-nursing](#) is een organisatie gespecialiseerd in e-learning voor professionals in de gezondheidszorg. Samen met deskundigen op het gebied van didactiek, informatiekunde en informatica heeft E-nursing een digitale leeromgeving ontwikkeld waarbij op overzichtelijke wijze theorie en praktijkkennis worden gepresenteerd. Op dit moment worden de volgende online cursussen aangeboden:

- Complementaire zorg
- Management & Kwaliteit
- Pijn & Palliatieve zorg
- Verpleegkunde algemeen
- Voorbehouden handelingen

Meer informatie

Voor meer informatie kunt u een e-mail sturen naar info@e-nursing.nl.

4.3.3 U woont nu hier

Het e-learning programma [U woont nu hier](#) biedt zorgmedewerkers van nivo 2 t/m 4 een basisprogramma op de onderwerpen: kleinschalig wonen, belevingsgerichte zorg en het Zorgleefplan. Het e-learning programma bestaat uit de volgende zeven modules:

1. Dementie en het wankel evenwicht
2. Normen en waarden
3. Werken in de psychogeriatric: wat is verplegen
4. Werken in de psychogeriatric: wat is wonen
5. Het medisch model, wonen en disciplines
6. Familie en anticiperend rouwen.
7. Wettelijke regelingen, nieuwe ontwikkelingen en diversen

Meer informatie

Voor meer informatie kunt u contact opnemen met Gerke de Boer: 0512 - 511854 / 06 - 53692417.

5. Zelf aan de slag

Abrahams et al. (2011) doen in [Digitale Kansen voor de Brabantse Jeugdzorg](#) de volgende handreikingen om zelf aan de slag te gaan met toepassing van ICT in de jeugdzorg:

- Onderzoek waar de behoeften bij jongeren en ouders ligt. Huidig onderzoek is vooral gericht op de behoeften aan de hulpgevende kant, maar betrek ook de hulpvragende kant.
- Verbreed de focus van onderzoek. Nu is onderzoek naar ICT-toepassingen vooral gericht op 'Wat is er?', maar de vraag die gesteld zou moeten worden luidt: 'Wat levert het op?'.
- Betrek jongeren, ouders en professionals bij de ontwikkeling van ICT-toepassingen. Zonder draagvlak is de kans op succes gering.
- Begin klein en creëer vertrouwen. Gezien de bevinding dat de behoefte vooral gefocust is op de passieve vormen van ICT, wordt aanbevolen met deze 'quick wins' te starten. Wanneer op dit level het vertrouwen gewonnen is (met name ook op het gebied van privacy), is de stap naar actief en interactief minder gevoelig.
- Investeer in kennisontwikkeling: samen werken, samen delen, samen experimenteren en samen uitvoeren.
- Zorg voor stimulering van innovatie ontwikkelingen. Deze stimulering betreft de financiële mogelijkheden, maar ook de mogelijkheden van koplopers (zowel op het niveau van instellingen, maar ook individuele professionals binnen een instelling).

Geïnteresseerd?

Onze adviseurs [Sanne Abrahams](#) en [Bas Wesseldijk](#) ondersteunen u graag bij de ontwikkeling en implementatie van ICT toepassingen in de jeugdzorg.

Geraadpleegde bronnen

Documenten

- Abrahams, Sanne et al. (2011). *Digitale kansen voor de Brabantse Jeugdzorg: deskresearch en behoefteonderzoek*. 's-Hertogenbosch: K2 Adviesbureau voor Jeugdvragestukken.
http://www.k2.nl/media/45838/rapport_digitale_kansen_voor_de_brabantse_jeugdzorg.pdf, geraadpleegd op 20 augustus 2012
- *Agressie : aanpakken*. IJsfontein.
<http://www.ijsfontein.nl/projecten/non-profit/grensoverschrijdend-gedrag>, geraadpleegd op 19 november 2012
- Braad, Eelco. *Serious Games*. Groningen: Instituut voor Communicatie & Media, Hanzehogeschool Groningen. <http://tinyurl.com/8pacg5t>, geraadpleegd op 20 augustus 2012
- E-learning. *Voor- en nadelen van e-learning*
<http://www.e-learning.nl/Elearning/Voorennadelenvanelearning.aspx> , geraadpleegd op 20 augustus, 2012
- E-learning.nl . *Vormen van e-learning*
<http://www.e-learning.nl/subpage.aspx?l1=4&l2=12>. Geraadpleegd op 20 augustus 2012
- Fransen, J. & Swager, P. (2007). *Blended Learning in de praktijk: een kwestie van kiezen*. Lectoraat eLearning Hogeschool INHolland. <http://tinyurl.com/98kr47u> , geraadpleegd op 20 augustus 2012
- HealSeeker. Yulius Academie
<http://www.yuliusacademie.nl/nl/node/161>, geraadpleegd op 20 augustus 2012
- Kranenburg, K. van et al. (2006). *Serious gaming: onderzoek naar knelpunten en mogelijkheden van serious gaming*. Delft: TNO.
- *No Credit, Game Over – Brugge* (2012). EW32
<http://www.ew32.be/events/nocreditgameover-brugge/>
- Noort, Renze van den (2012). *Serious game opgeleverd*. Autismeplein.nl
<http://www.autismeplein.nl/serious-game-bijna-klaar/>, geraadpleegd op 20 augustus 2012
- Schalken, F. et al. (2010). *Handboek online hulpverlening: hoe onpersoonlijk contact heel persoonlijk wordt*. Houten: Bohn Stafleu van Loghum.
- *Serious game HeartVille wint 200.000 euro*. Zorgvisie.nl
<http://www.zorgvisie.nl/ICT/13673/Serious-game-HeartVille-wint-200.000-euro.htm>, geraadpleegd op 19 november 2012

- *Veilig en Gezond Thuis : Zorg op Afstand onmisbaar onderdeel zorg Sensire*
http://www.skipr.nl/wosmedia/641/digizine_sensire.pdf, geraadpleegd op 14 november 2012
- Velde, R. te et al. (2007). *Serious Games : sectoroverschrijdende technologie- en marktverkenning*
- *Vrouwenopvang ontwikkeld therapeutisch computerspel* (2012). Utrecht: MOVISIE
http://www.huiselijkgeweld.nl/nieuws/2012/250412_vrouwenopvang-ontwikkelt-therapeutisch-computerspel- , geraadpleegd op 20 augustus 2012

Websites

- www.99gram.nl
- www.alares.nl
- www.alzheimerexperience.nl
- www.ambulancecontrol.nl
- www.blogboek.com
- www.cjgapp.nl
- www.e-nursing.nl
- www.facetalk.nl
- www.feel-the-vibe.nl
- www.gerkedeboer.nl
- <http://goedopgelost.overheid.nl/>
- www.govmbo.nl
- www.jestaatnietalleen.nl
- www.mijnverhaalmijntaal.nl
- www.ranj.com
- www.sensire.nl
- www.sndbites.nl
- www.survivalkid.nl
- www.vierstroom.nl/game
- <http://vinni.hku.nl/concept.html>
- www.zorgvoorelkaar.com
- www.zwip.nl