

Factsheet Good Practices & Ideas

GENERO is het netwerk voor ouderenzorg voor de regio Zuidwest-Nederland. Het netwerk is in 2008 gestart vanuit het Nationaal Programma Ouderenzorg (NPO) om de zorg voor ouderen met complexe hulpvragen te verbeteren. Good Practices & Ideas voor zorg en ondersteuning van (kwetsbare) ouderen zijn bijeengebracht, om van elkaar te leren en inspiratie op te doen voor de praktijk van ouderenzorg en -welzijn. GENERO voert ook drie transitie-experimenten uit om samenhang, kwaliteit en betaalbaarheid van ouderenzorg te verbeteren: Even buurten, Keten zorg Ouderen Walcheren, Zorgprogramma voor Preventie en Herstel. www.erasmusmc.nl/genero.

Good Idea – Polygoon in beweging

Domein: Preventie – Technologie

Regio: Overijssel (Deventer)

Serious game

Polygoon in beweging is een spel ('serious game') om ouderen te stimuleren om meer te bewegen. Het is ontwikkeld voor 55-plussers die minder vitaal zijn, maar nog wel voldoende kunnen bewegen. De bedoeling is dat deze senioren op langere termijn fitter worden en daardoor langer zelfstandig thuis kunnen blijven wonen.

Hoe werkt het?

Via *Polygoon in beweging* kunnen ouderen bewegen tijdens het kijken naar een 'polygoonjournaal'. Het spel maakt gebruik van 1800 verschillende fragmenten uit de beeldbank van het polygoonjournaal. Het journaal laat de ouderen een virtuele reis maken naar hun jeugd en laat ze hierbij en passant opdrachten uitvoeren waarbij ze, zonder het vaak te merken, continu in beweging zijn. Voorbeelden van fragmenten en spellen die voorbijkomen in het polygoonjournaal zijn:

- Op de kermis in de Jordaan slaan op de 'Kop van Jut'.
- Samen tekenen met Pablo Picasso.
- Voeren van appels en balen hooi aan een olifant in Artis ergens halverwege de jaren vijftig van de twintigste eeuw.

Omdat ouderen niet altijd ervaren zijn met het bedienen van een computer, is virtuele spelleider *Anne* ontwikkeld. *Anne* legt het spel uit en begeleidt de speler tijdens het spel. De speler kan via spraak en bewegingen opdrachten geven aan *Anne* en zo aangeven welk spel hij of zij graag wil doen. Een interface is daardoor overbodig. De bewegingen die de speler moet uitvoeren, worden geregistreerd met een Kinect-camera¹. Deze bewegingen worden vervolgens uitgebeeld door een virtueel persoon op een computerscherm zodat de speler kan zien welke bewegingen hij of zij uitvoert.

De bewegingen die tijdens de spelen gedaan worden, zijn gebaseerd op adviezen van fysiotherapeuten en andere zorgprofessionals (zoals activiteitenbegeleiders, geriatriespecialisten). Deze bewegingen zijn niet alleen gericht op het verbeteren van fysieke fitheid, maar ook op stimulatie van bepaalde hersengebieden, waardoor vergeetachtigheid wordt tegengegaan.

Het spel is uitgebreid getest onder groepen ouderen waarna het spel is aangepast aan hun wensen en mogelijkheden. Zo wordt het spel bijvoorbeeld ook toegankelijk gemaakt voor ouderen die in een rolstoel zitten. In maart 2012 is het spel klaar om breed te gaan inzetten voor ouderen.

¹ Camera die de bewegingen van personen registreert.

Praktisch overzicht

Organisatie	WeAct
Specifiek doel	Ouderen plezier laten hebben en stimuleren om meer te bewegen
Doelgroep	Minder vitale 55-plussers die nog wel voldoende kunnen bewegen
Ontwikkeling	<ul style="list-style-type: none">• WeAct• Little Chicken Game Company• Virtask
Uitvoering en rolverdeling	Het bedrijf WeAct gaat over de inhoud van de games en bewaakt de methodiek. Little Chicken Game Company bouwt de spelelementen in het spel en Virtask, gespecialiseerd in kunstmatige intelligentie, werkt aan het spraakgestuurde deel van <i>Anne</i> .
Sinds wanneer in praktijk	In maart 2012 is het spel <i>Polygoon in beweging</i> klaar om te worden ingezet in de praktijk.
Resultaten tot nu toe?	Er zijn nog geen resultaten bekend.
Reacties van de doelgroep	Er is veel belangstelling vanuit bewoners en medewerkers van verzorgingshuizen. Mensen vinden het leuk om het spel te spelen. Reacties van ouderen zijn onderzocht tijdens testdagen en verwerkt in de definitief te realiseren <i>serious game</i> .
Financiering	Provincie Overijssel financiert het project.
Randvoorwaarden voor implementatie	Ouderen en instellingen die <i>Polygoon in Beweging</i> willen gebruiken, hebben een computer en een Kinect-camera nodig.
Succesfactoren en belemmerende factoren	Succesfactor: <ul style="list-style-type: none">• Ontwikkeling van tv met geïntegreerde computer (als smart-tv's) en vernieuwd Windows-programma (met geïntegreerd Kinect). Belemmerende factor: <ul style="list-style-type: none">• Er is een bepaalde oppervlakte nodig om het spel te kunnen spelen. Er wordt nu gewerkt aan een versie waarvoor minder ruimte nodig is.
Contactpersoon	Annemarie Johannes; a.johannes@virtask.nl of Henny Grave; h.grave@weact.nl
Website	www.weact.nl en www.virtask.nl

