

Bevorderen van plezierige fysieke activiteiten en kwaliteit van leven bij dementie: onderzoek naar de (kosten)effectiviteit van exergaming

Projectgroep

Joeke van Santen, Marije Holstege, Olivier Blanson
Henkemans, Annemieke van Straten, Ralph de Vries, Marian Schoone, Judith Bosmans, Ronald Valk, Carla Scholten, Joris Wieringa, Marjolein Smit, Sjef van Bommel, Rose-Marie Dröes, Franka Meiland



Landelijke Werkgroep Ontmoetingscentra, 20 maart 2018



HilverZorg
Jezelf blijven.



Sjef van Bommel

TNO innovation
for life

Positieve effecten van bewegen, o.a. voor cognitief en lichamelijk functioneren, gedrag en stemming, en belasting voor naasten.



Belemmeringen om te bewegen, o.a. onveilig gevoel, oriëntatieproblemen, geen passend aanbod of negatief beeld hiervan

- 70% van thuiswonenden stoppen met activiteiten door gebrek aan zelfvertrouwen
- 40% komt nauwelijks de deur uit



EXERCISES

GAMING



Waarom interactief fietsen?

- Herkenbaar
- Sluit aan bij mogelijkheden, intuïtief te bedienen
- Nieuwsgierigheid, onderdompeling, verbeelding
- Cognitief stimulerend (beelden van omgeving en/of vroeger)
- Veilig
- Samen fietsen of alleen, of toekijken
- Competitie element



mrt 2016 - sept 2019

Pilot onderzoek:

Observeren huidige exergaming praktijken:
wat werkt wel en niet? En bij wie?

Literatuur- en webonderzoek



Evaluatie onderzoek: randomised controlled trial naar (kosten)effectiviteit van exergaming in vergelijking met reguliere activiteiten in dagcentra

- 24 dagcentra (= doel, **we zoeken er nu nog 5!!!**)
- Loting: exergaming of (voorlopig) nog niet
- Aanbod van exergaming o.b.v. het pilotonderzoek

- Heeft exergaming in vergelijking met reguliere activiteiten in dagcentra
 - Positieve effecten op mate van fysieke activiteiten;
 - En op lichamelijk, cognitief, emotioneel en sociaal functioneren; kwaliteit van leven van mensen met dementie en de mantelzorgers?
 - Is exergaming kosten-effectief?
- Hoe waarderen deelnemers de exergaming activiteiten (tevredenheid/plezier) en is dit gerelateerd aan kenmerken van de deelnemer of context?
- Hoe kunnen exergames succesvol worden geïmplementeerd voor mensen met dementie?



Wat betekent meedoen?

- Fikse korting voor alle deelnemende locaties
- Subsidiemogelijkheden voor aanschaf
- Financiële vergoeding
- Geeft mensen een gevoel van betekenis & persoonlijke aandacht
- Onderzoek bij deelnemers in dagcentra bij aanvang en na 3 en na 6 maanden
- Mantelzorgers interviewen wij telefonisch



Meedoen kan helaas niet altijd als uw dagcentrum al meedoet aan een ander onderzoek, zoals bijv. OC 3.0 (neem bij twijfel aub contact op)

Wilt u meer weten?

- Neem een folder mee
- Stuur mij een e-mail: j.vandermolen@vumc.nl
- Bel: 020-7884612 of 06-40883215



- Heeft uw locatie al exergaming? Dan kunt u nog steeds meedoen!
- Aanmelden kan tot en met mei 2018

Dank voor uw aandacht



Dit onderzoek wordt uitgevoerd in samenwerking met projectpartners:



HilverZorg
Jezelf blijven.



Sjef van Bommel



Met dank aan:



alzheimer
nederland



Deltaplan
Dementie



ZonMw

Meer informatie: j.vandermolen@vumc.nl

Funding

The research presented is carried out as part of the Marie Curie Innovative Training Network (ITN) action, H2020-MSCA-ITN-2015, grant agreement number 676265; ZonMw/Alzheimer Nederland, file number project 70-73305-98-629; and Stichting Dioraphte, project number 16 02 04 03.