

# PROJECT SOCIALE RELATIES EN ICT

leren omgaan met beperking - meer zelf doen en welzijn

**samenvatting in gewone mensentaal**

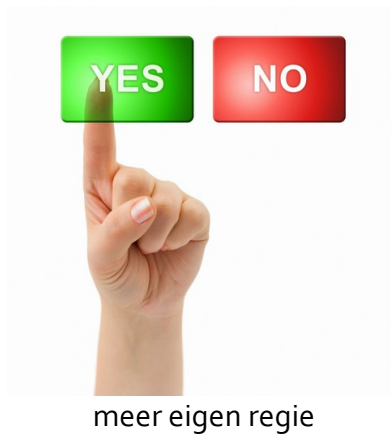
(belangrijke woorden zijn **groot**)

# PROJECT SOCIALE RELATIES EN ICT

## leren omgaan met beperking, meer autonomie en welzijn door **ict**

### Wat is het voor project?

Dit project gaat over mensen met een verstandelijke beperking. Mensen die langdurig zorg nodig hebben. Met ernstige beperkingen en/of gedragsproblemen. We willen hen helpen door speciale computerprogramma's en computerspelletjes. (ict) Die willen we ontwikkelen en testen. Samen met andere organisaties.



### Doel van het project

1. Gedragsproblemen van mensen met een beperking nemen af
2. Mensen met een beperking en hun omgeving kunnen (nog beter)omgaan met de beperking. Hierdoor zijn ze zelfstandiger , hun relaties zijn beter en ze zijn gelukkiger;
3. De samenwerking tussen cliënten, familie, en professionals is versterkt.

### Wat onderzoeken en ontwikkelen we

1. Zorgt het regelmatig werken met ons computerspel JIJ&IK (serious game) ervoor dat mensen met een LVB beter mee kunnen doen in de samenleving?  
(LVB= licht verstandelijke beperking)
2. We ontwikkelen het instrument "Aansluiten en stimuleren (A&S) voor familie en begeleiders van mensen met een EMB.  
(EMB= ernstige meervoudige beperking)  
Dit instrument helpt familie en begeleiders om nog beter en sneller aan te sluiten bij hun kind/cliënt. Hierdoor verminderen stress en gedragsproblemen bij deze doelgroep en wordt de ontwikkeling van het kind/de cliënt gestimuleerd.
3. We ontwikkelen een app voor ouders en begeleiders van mensen met een middelmatige verstandelijke beperking (MVB) en lichte verstandelijke beperking (LVB)

## Meer info over de plannen

### Computerspel

Door het computerspel leer je/krijg je:

- beter **nadenken** over eigen gedrag
- beter **inleven** in ander
- meer **begrip** te hebben voor ander
- **minder stress** in omgang met ander

De **effecten** van het spelen van het computerspel, **meten** we vooraf en na het spel.

### Instrument

Het instrument moet ouders en begeleiders helpen om goed aan te sluiten bij hun kind of cliënt. Uit onderzoek weten we dat een goede relatie stress en gedragsproblemen vermindert.

De **betrouwbaarheid** van het instrument meten we met "de slimme sok". Met deze sok kunnen we meten of iemand stress heeft.

### APP

We hebben al een app ontwikkeld voor ouders en begeleiders van de doelgroep EMB.

Nu gaan we er één ontwikkelen voor **ouders** en **begeleiders** van mensen met **MVB** en

**LVB**. In de app staat veel **informatie** over ondersteuning die mensen met MVB en LVB

nodig hebben. De app helpt om sensitief te reageren. Dit is zo reageren dat het kind of de cliënt **geen extra stress** krijgt. Of waardoor stress en spanning afneemt.

De **effecten** van de app gaan we **meten**.

## We doen het samen

1. Mensen met een beperking, familie, begeleiders en gedragsdeskundigen van Bartiméus, ASVZ, Cordaan en Ons Tweede Thuis
2. Professoren en Doctors van de Vrije Universiteit (VU) en de Technische Universiteit (TU)
3. Studenten van Hogescholen en Universiteiten en van het MBO-onderwijs
4. Mensen uit netwerk: Vilans, Stichting Downsyndroom, Accessibility, Kennisplein, Prader Willi Fonds



VRIJE  
UNIVERSITEIT  
AMSTERDAM

