

OUDEREN OP EEN ANDERE MANIER BEGELEIDEN: SPELEN OM TE STIMULEREN EN TE DELEN

Voor activiteitenbegeleiders, zorgverleners, thuiszorgmedewerkers en mantelzorgers die ouderen begeleiden

Gebruik spel en digitale middelen om te stimuleren, verbinding te creëren en de begeleiding te personaliseren

Duur : 4 uur	Modules : 7 modules
Lessen : 30 lessen	Doelgroep : Professionals en naasten die ouderen begeleiden
Formaat : 100 % online, asynchroon	Aanbieder : N° 11757351875
Certificering : Qualiopi	Tarief : Op aanvraag

www.dynseo.com/nos-formations | contact@dynseo.com | 09 66 93 84 22

Opleidingsbeschrijving

Deze training biedt alle sleutels om spel en tablet te gebruiken als middelen voor cognitieve stimulatie en het creëren van verbinding met ouderen. U leert hoe u de tablet aan een oudere kunt presenteren, de interface en activiteiten kunt aanpassen aan verschillende profielen, en geleidelijke autonomie kunt bevorderen. U ontdekt hoe u veelvoorkomende drempels kunt overwinnen en spellen kunt aanpassen aan specifieke pathologieën. Na deze training bent u in staat om succesvolle speelsessies te organiseren en te begeleiden, een vertrouwensrelatie te creëren door middel van spel, en spel te integreren in het levensproject of het therapeutisch project.

Module-overzicht

MODULE 1	De bijdragen van de digitale wereld, een nieuw medium voor ouderen	3 lessen
MODULE 2	Het omgaan met de tablet, tips en praktische strategieën	4 lessen
MODULE 3	Strategieën om het spel aan te passen aan profielen en behoeften	4 lessen
MODULE 4	De rol van de animator, de helper of de naaste	4 lessen
MODULE 5	Een speelsessie organiseren en leiden	4 lessen
MODULE 6	De Dynseo-spellen, hulpmiddelen om verbindingen te creëren	3 lessen
MODULE 7	DYNSEO Volgplatform, een controle op het werk	5 lessen

Leerdoelen

Leerdoelen

- Het belang van spel voor ouderen begrijpen: plezier, cognitieve stimulatie, waardering en sociale verbinding
- Rekening houden met het niveau van autonomie en het activiteitsniveau aanpassen
- De tablet aan een oudere voorstellen en aanpassen aan individuele behoeften
- Geleidelijke autonomie bevorderen en gebruikelijke rituelen creëren
- Drempels voor deelname overwinnen: angst voor falen, gebrek aan gewoonte, verlies van vertrouwen
- Activiteiten aanpassen aan cognitieve stoornissen (Alzheimer, Parkinson, post-beroerte)
- Een vertrouwensrelatie door middel van spel creëren
- Deelname aanmoedigen zonder te infantiliserend
- Weten wanneer de activiteit moet worden gestopt of aangepast
- Spel integreren in het levens- of therapeutisch project
- Een speelsessie voorbereiden en begeleiden (individueel of collectief)
- Een heterogene groep beheren en aandacht trekken en vasthouden
- De sessie achteraf evalueren en waarderen
- EDITH en JOE applicaties gebruiken voor cognitieve stimulatie en verbinding
- Het DYNSEO volgplatform gebruiken om prestaties te volgen en het therapeutisch project te optimaliseren

Algemene informatie

Duur	4 uur - Volledige training verdeeld over 7 progressieve modules
Doelgroep	Activiteitenbegeleiders in verpleeghuizen, zorgverleners, thuiszorgmedewerkers, mantelzorgers en naasten die ouderen — zelfstandig of kwetsbaar — begeleiden
Vereisten	Geen, training toegankelijk voor iedereen
Tarief	Op aanvraag - BTW niet van toepassing (artikel 261-4-4° van het CGI)
Certificering	Qualiopi - Attest van afronding van de opleiding
Organisme	DYNSEO - Registratienummer activiteit: 11757351875

Les 1 - Les 1: De tablet als hulpmiddel voor cognitieve stimulatie

- Het belang van rekening houden met het niveau van autonomie van de senior
- Autonome senioren: stimulatie en uitdaging met complexe spellen
- Kwetsbare senioren: toegankelijkheid en succes met eenvoudige spellen
- Aangepast spel = plezier en stimulatie; slecht aangepast = ontmoediging

Les 2 - Les 2: Hoe de tablet aan de oudere voor te stellen

- Het eerste contact is cruciaal voor motivatie en betrokkenheid
- Tonen dat de tablet bekende activiteiten mogelijk maakt
- Langzame gebaren met uitleg, verantwoordelijkheden geleidelijk verhogen
- Het tempo van de persoon respecteren en aanvankelijke weigeringen accepteren

Les 3 - Les 3: Praktische tips en strategieën

- Een senior die alleen één spel wil spelen: ontdekken waarom en vergelijkbare spellen voorstellen
- Een competitieve senior: teams creëren of competitiviteit als hefboom gebruiken
- Accepteren dat verandering tijd kost en de senior bij beslissingen betrekken

Les 1 - Les 1: De tablet aanpassen aan de behoeften van elke senior

- De interface vereenvoudigen: schoon scherm met grote, duidelijke iconen
- Rekening houden met sensorische capaciteiten (zicht, gehoor) en motoriek
- Interesses en persoonlijkheid respecteren om de ervaring te personaliseren
- De ervaring aanpassen = de persoon in zijn individualiteit erkennen

Les 2 - Les 2: Stimuleren van geleidelijke autonomie

- Begin met eenvoudige gebaren en laat de senior het zelf doen
- Geef stabiele en herhalende referentiepunten, accepteer fouten
- Pas je aan het individuele tempo aan en geef concrete doelen
- Kleine overwinningen = motivatie en versterkt vertrouwen

Les 3 - Les 3: De gebruikelijke rituelen

- Routines helpen ouderen zich veiliger en autonomer te voelen
- Observeer faciliterend gedrag en consolideer gepersonaliseerde routines
- Het ritueel bereidt de hersenen en het lichaam voor op de activiteit
- Versterkt de relatie door momenten van rust en gedeeld plezier

Les 4 - Les 4: Wat te doen als de senior weigert de tablet te gebruiken

- Vragen waarom de senior de tablet niet wil gebruiken
- Bekende activiteiten voorstellen om de voordelen te tonen
- Het doel is niet onmiddellijk slagen, maar geleidelijke acceptatie
- De activiteit niet opdringen, begeleiden om de tablet te accepteren

Les 1 - Les 1: Hoe de remmen op te heffen (angst voor falen, gebrek aan gewoonte, verlies van vertrouwen)

- Angst voor falen: fouten accepteren, inspanning waarderen, ontspannen sfeer creëren
- Gebrek aan gewoonte: spel geleidelijk introduceren, regelmatige rituelen creëren
- Verlies van vertrouwen: elke succes waarderen, geschikt niveau van uitdaging aanbieden
- Deze obstakels zijn geen kwade wil maar weerspiegeling van ervaringen en angsten

Les 2 - Les 2: Autonome senior vs kwetsbare senior - het juiste activiteitsniveau kiezen

- Autonome senioren: complexere spellen die nadenken, geheugen en logica vereisen
- Kwetsbare senioren: toegankelijke spellen, plezier van deelname en gevoel van succes
- Overstimulatie vermijden en niet infantiliseren
- Juiste balans tussen toegankelijkheid, respect en aangepaste stimulans

Les 3 - Les 3: Aanpassen voor cognitieve stoornissen (Alzheimer, Parkinson, post-beroerte)

- Alzheimer: eenvoudige spellen, visuele ondersteuning, frequente herinneringen
- Parkinson: snelheid vermijden, focussen op reflectie, stylus toestaan
- Post-beroerte: instructies vereenvoudigen, materiaal aan functionele kant plaatsen, taken opsplitsen
- Focussen op wat de persoon nog kan doen en daarop voortbouwen

Les 4 - Les 4: Voorbeelden van geslaagde animaties (verzorgingshuis, thuis, familie)

- In EHPAD: collectieve quiz of collaboratieve puzzel voor heterogene groepen
- Thuis: spel als hulpmiddel voor compliciteit tussen professional en senior
- In familie: intergenerationele spellen die banden versterken
- Gemeenschappelijke ingrediënten: aangepaste activiteit, welwillende sfeer, waardering, gedeeld plezier

MODULE 4

De rol van de animator, de helper of de naaste

4 lessen

Les 1 - Les 1: Een vertrouwensband opbouwen door middel van spel

- Spel creëert een ruimte waar fouten geen ernstige gevolgen hebben
- De animator wordt partner in het spel, niet alleen hulpverlener
- Luisteren en observeren, waarderen in plaats van corrigeren
- Vertrouwen in het spel versterkt vertrouwen in de relatie

Les 2 - Les 2: De deelname aanmoedigen zonder te infantiliserend

- Levenservaring waarderen en volwassen taal gebruiken
- Inspanning benadrukken, niet alleen resultaat
- Betekenis geven aan deelname en collectief centraal plaatsen
- Te kinderlijke toon vermijden die als vernederend wordt ervaren

Les 3 - Les 3: Weten wanneer de activiteit moet worden gestopt of aangepast

- Tekenen van vermoeidheid herkennen: afname concentratie, zuchten, gesloten houding
- Desinteresse detecteren en variant voorstellen zonder aan te dringen
- Frustratie beheren door moeilijkheid aan te passen of coöperatieve modus te introduceren
- Stoppen betekent niet opgeven – soms is aanpassen voldoende

Les 4 - Les 4: Spel integreren in het levens- of therapeutisch project

- Voorkeuren identificeren en regelmatige afspraken creëren
- Spel gebruiken als middel voor gerichte stimulatie van cognitieve functies
- Verzorgers, animatoren en families betrekken bij het project
- Feedback noteren en delen om het project aan te passen

MODULE 5

Een speelsessie organiseren en leiden

4 lessen

Les 1 - Les 1: Een sessie voorbereiden - materiaal, duur, doelstellingen

- Materiaal controleren: tablet opgeladen, applicaties geïnstalleerd, accessoires beschikbaar
- Duur afstemmen: 10-15 min individueel, tot 30 min collectief
- Duidelijke doelen definiëren: cognitief, sociaal of emotioneel
- Goed voorbereid = deel van het succes van de sessie

Les 2 - Les 2: Een heterogene groep beheren (niveaus, stoornissen, persoonlijkheden)

- Progressieve niveaus voorstellen, teamantwoorden toestaan
- Specifieke aanpassingen voor cognitieve of motorische problemen
- Ruimte geven aan iedereen, dominantie beheren en gereserveerden aanmoedigen
- Op samenwerking inzetten in plaats van concurrentie

Les 3 - Les 3: Tips om aandacht te trekken en vasthouden

- Zorg voor een dynamische en duidelijke start
- Stem en blik gebruiken, formats variëren
- Actief deelnemen mogelijk maken, verrassingen introduceren
- De omgeving verzorgen voor goede concentratie

Les 4 - Les 4: Evalueren en waarderen van de sessie achteraf

- Successen benadrukken en feedback van deelnemers verzamelen
- Persoonlijke reflectie van de animator over aandacht en deelname
- Observaties noteren om toekomstige sessies te verbeteren
- Collectieve waardering om saamhorigheid te versterken

MODULE 6

De Dynseo-spellen, hulpmiddelen om verbindingen te creëren

3 lessen

Les 1 - Les 1: De toepassingen EDITH en JOE

- Meer dan 30 hersentrainingsspellen voor cognitieve functies en verbinding
- Structuur: spellen, coach, prestaties met gepersonaliseerde feedback
- Stemming volgen na 15 minuten spelen
- Moeilijkheidsniveau kiezen om motivatie te behouden

Les 2 - Les 2: De collectieve en individuele spellen

- Groepsactiviteiten: scherm projecteren, competitie creëren, samen plezier hebben
- Individuele opvolging: de persoon kennen om spellen aan te passen
- Omgeving kiezen: speciale ruimte in instelling, rustige ruimte thuis
- Verschillende aangepaste spellen in JOE en EDITH voor elk type activiteit

Les 3 - Les 3: De DYNSEO-spellen om herinneringen te activeren

- Culturele spellen die herinneringen oproepen en discussie starten
- Twee spelers spellen met modi "Tegenover elkaar" en "Buzzer"
- Voorbeelden: Wereldreis, Oma Kookt, Het verloren gedicht
- Spellenspel creëren verbinding tussen professional en senior

MODULE 7

DYNSEO Volgplatform, een controle op het werk

5 lessen

Les 1 - Les 1: Het belang van het volgen van de stemming

- Negatieve stemming = teken dat er iets mis is in het leven
- Rustig moment zoeken om erover te praten zonder beschuldigingen
- Samen een oplossing vinden, de senior actief laten voelen
- Tijdens negatieve stemming: eenvoudige spellen voor vertrouwen

Les 2 - Les 2: Het volgplatform - algemene presentatie

- Dashboard met algemene informatie: partijen, tijd, niveaus, scores
- Alarmenoverzicht voor alle gebruikers: gebruik, prestaties, stemming
- Alarmen helpen veranderingen snel identificeren en interventie aanpassen
- Detecteren wat niet altijd opvalt tijdens sessies

Les 3 - Les 3: Het volgplatform - gedetailleerde functies

- Kalender: gebruiksfrequentie, spellen, partijen en scores volgen
- Profiel tabblad: persoonlijke statistieken, grafieken downloaden in Excel/PDF
- Adviezen van coaches en aanbevelingen van spellen per doelstelling
- Technische fiches per spel: vaardigheden, nuttigheid, geschikt voor pathologieën

Les 4 - Les 4: De platform gebruiken voor het therapeutisch project

- Grafieken observeren: evolutie van prestaties en gebruik in de tijd
- Resultaten en motivatie interpreteren om spellen te kiezen
- Niveau kiezen op basis van doelen: reactietijd of perceptie oefenen
- Prestaties delen met familie en zorgprofessionals

Les 5 - Les 5: Tips en praktische strategieën voor het gebruik van applicaties

- Senior wil niet meedoen: vragen waarom, tablet opzijleggen, gerelateerd spel voorstellen
- Nieuwe spellen introduceren: vooraf aankondigen, samen ontdekken, eerst testen
- Motivatie beheren: visuele lijst maken, tijd vastleggen, afsluiting anticiperen
- Stoppen of doorgaan: afvinken wat bereikt is, activiteit toevoegen voor volgende sessie

Lesmethoden

- 100% online training, toegankelijk vanaf uw computer of tablet

- Vooruitgang in uw eigen tempo, wanneer u wilt, zonder tijdsdruk
- Professionele volgplatform om voortgang te beheren
- Concrete hulpmiddelen en strategieën direct toepasbaar
- Bonus: Ontdekking van EDITH en JOE applicaties met 30+ spellen

www.dynseo.com/nos-formations | contact@dynseo.com | 09 66 93 84 22

Document établi par DYNSEO - Dernière update : Mai 2026