Dossier - Digitale dagbesteding

Digitale Dagbesteding voor mensen met een beperking – leren van pioniers

1 oktober 2024

Martine De Zitter, Charlotte Vanbleu; Wim Duran

Dagbesteding voor mensen met een beperking is in evolutie

Dagbesteding voor mensen met een beperking neemt diverse vormen aan. VAPH-voorzieningen zorgen overdag voor een zinvolle invulling, bijvoorbeeld koken, creatieve activiteiten, zelfredzaamheidstraining of sociale vaardigheidstraining. Daarnaast zijn er ook uitstappen, vrijetijdsactiviteiten, zorgboerderijen of ondersteuning bij werk of leren,…

De dagbesteding evolueert. Zo zien we een verschuiving van ‘intra- murale’ dagbesteding naar meer deelnemen ‘in’ de maatschappij. Ook de invulling van dagbesteding verbreedt: van belevingsgericht aanbod naar ontwikkelingsgerichte en arbeidsgerichte dagbesteding in de samenleving. En in Vlaanderen en Nederland wordt geëxperimenteerd met digitale activiteiten voor dagbesteding en vrije tijd. Vooral tijdens de COVID pandemie zochten voorzieningen voor mensen met een beperking naar alternatieve vormen van dagbesteding. Toen werden de persoonlijke contacten beperkt en activiteiten konden niet langer in de vertrouwde omgeving en de vertrouwde dagstructuur plaatsvinden.

De dagbesteding in voorzieningen staat voor meerdere uitdagingen. Nu al kampt de ‘zorgsector’ met personeelstekorten. De verwachting is dat dit alleen maar zal toenemen. De behoefte aan dagbesteding zal toenemen en het aanbod aan fysieke dagbesteding zal mogelijks deze vraag niet kunnen bijbenen.

Voorzieningen maken ook melding van een groeiende groep mensen met complexere problematieken of grotere zorgnoden, die vragen om een aanbod op maat. Een individueel aanbod is soms nodig, maar niet altijd haalbaar.

De klassieke dagbesteding op locatie is bovendien niet voor iedereen toegankelijk of aangewezen. Prangend zijn de toenemende wachtlijsten in de VAPH-zorg en de beperkte budgetten voor mensen met een beperking. Maar ook los daarvan, zijn er mensen met een reële ondersteuningsnood voor wie de verplaatsing naar de dagbestedingslocatie of het functioneren in een groep moeilijk is.

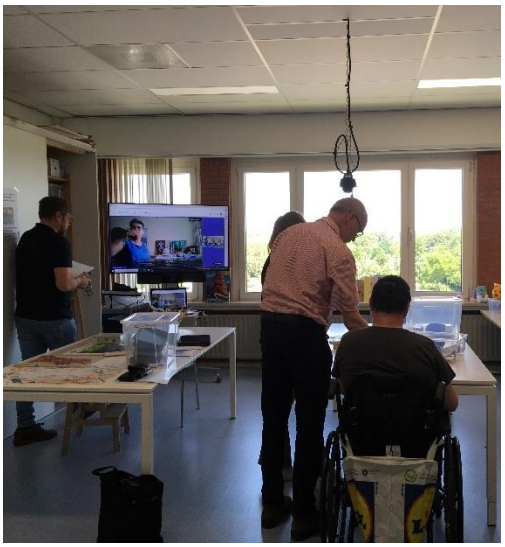
Kan digitale dagbesteding hier een deel van de oplossing betekenen? Op termijn misschien wel, maar op dit moment zit **digitale dagbesteding** voor personen met een beperking nog **in de pioniersfase**.

Dat blijkt uit het praktijkgericht wetenschappelijk onderzoeksproject Digi-act in Arteveldehogeschool dat focust op hoe online dagbesteding voor mensen met verstandelijke beperking via een digitaal platform vorm kan krijgen.

"Een digitaal activiteitenaanbod als aanvulling op de fysieke dagbesteding biedt voordelen. Zo scheelt het bijvoorbeeld verplaatsingstijd, kost het minder energie en cliënten kunnen aansluiten waar en wanneer ze maar willen! "
(InteraktContour, 22 juni 2023)

Digitale dagbesteding: waar hebben we het over?

Meedoen aan digitale activiteiten


Bijschrift: Een deelnemer bij IC sluit online aan bij een diamantpaintingactiviteit op locatie.

Digitale dagbesteding omschrijven we als:

- meedoen aan dagbestedings- of vrijetijdsactiviteiten
- via een online platform of website van achter de computer, smartphone of tablet
- thuis of in een voorziening

Digitale dagbesteding kan aangeboden worden ter vervanging, naast of aanvullend op de fysieke dagbesteding.

Het digitaal aanbod kan bestaan uit:

- Aanbod dat de gebruikers kunnen volgen wanneer ze dat willen (24 u op 24u) en zonder begeleiding: bijv. filmpjes, spelletjes, (bewegings)oefeningen …
- Online 'live' activiteiten die begeleid worden en waaraan de mensen van thuis uit of vanuit de locatie deelnemen. Bijv. een quiz, actua-uurtje, bingo …

Activiteiten kunnen enkel online worden aangeboden maar ook een blended vorm is mogelijk. Daarbij sluiten deelnemers online aan bij de 'live' activiteiten op de locatie. Of de deelnemers op locatie sluiten 'online' aan bij.



Bijschrift: een online bingo waarbij deelnemers van thuis uit kunnen inbellen

Het digitaal aanbod wordt geplaatst op of verloopt via een website of **digitaal platform** .

Startende organisaties kunnen ook digitaal aanbod realiseren zónder het te bundelen op een digitaal platform door bijvoorbeeld :

- links naar digitale tools en -aanbod op de smartphone of tablet van de doelgroep voorzien
- links naar bestaand digitaal aanbod te bundelen op www.symbaloo.com (en deze pagina's delen met de doelgroep)

Digitale dagbesteding in de praktijk: een stand van zaken

Uit de verkenningsfase van het Digi-actonderzoek bleek dat er in Vlaanderen nog geen digitale dagbesteding structureel (meerdere dagen per week) wordt aangeboden. Wel worden hier en daar interessante digitale initiatieven ontwikkeld die kunnen worden ingezet in dagbesteding of vrije tijd.

Er wordt geëxperimenteerd met digitaal aanbod op een afgeschermd deel van de organisatiewebsite of cliënten maken kennis creatieve apps, educatieve spellen, virtuele bezoeken, en sociale interacties tijdens een atelier of workshop.

Digitale ateliers zijn wekelijks dagbestedingsactiviteiten waar gebruikers, onder begeleiding, digitale oefenkansen krijgen. Dit kan gaan over spelen van favoriete spelletjes spelen, het

bekijken van filmpjes maar evenzeer over het bewerken van foto's tot het aanbieden van informatie over veilig surfen op het internet.

Soms wordt het aanbod van mogelijke digitale activiteiten gebundeld op een digitaal platform. Enkele voorbeelden:

Praatplaat is een luisterwebsite, vooral gericht op mensen met een lichte en matige verstandelijke beperking. Deze mensen kunnen zo zelfstandig zoeken naar informatie zonder dat ze moeten lezen. Het publiek toegankelijk deel van de website bevat digitale activiteiten zoals verhaaltjes en afbeeldingen maken, een quiz of memory spelen … Daarnaast is er ook een afgeschermd deel voor de cliënten van Voluit vzw, de betrokken voorziening. Daarop zijn ook de verjaardagen, foto's van uitstapjes, weekmenu's beschikbaar.

Het digitaal aanbod kan aanvullend worden gebruikt in de dagbesteding op locatie of door iedereen van thuis uit.

- Bekijk hier het aanbod op Praatplaat

In juni 2024 werd **DagPanda** gelanceerd. Het is een online platform voor jongeren met een beperking die (nog) geen aansluiting vinden op de fysieke dagondersteuning. Het platform bevat nu voornamelijk vooraf opgenomen filmpjes over uiteenlopende thema's maar er worden ook geëxperimenteerd met live online activiteiten waarbij een begeleider of een cliënt (uit één van de organisaties) online een activiteit aanbiedt en waar abonnees online aan kunnen deelnemen. Daarnaast bekijkt men hoe abonnees elkaar een aantal keer per jaar fysiek kunnen ontmoeten.

In **Nederland** zijn sinds 2021 een tiental **pilootprojecten** gestart met een digitaal dagbestedingsplatform maar op één na, werd dit nergens verder uitgerold. Anno 2024 is er bij onze Noorderburen welgeteld één organisatie: InteraktContour die digitale dagbesteding voor mensen met een niet aangeboren hersenletsel **structureel aanbiedt en implementeert** in haar werking.

Bij **InteraktContour** kan meedoen aan de activiteiten van digitale dagbesteding op drie verschillende manieren. Er zijn activiteiten waarbij de hele groep online aansluit en er zijn activiteiten waar een deel van de groep meedoet op een dagbestedingslocatie en een deel online aansluit. Tot slot is er ook een aanbod dat 24 uur per dag, 7 dagen per week beschikbaar is. Dit aanbod volgen cliënten individueel op een moment dat hen het beste past!
De digitale dagbestedingsactiviteiten zijn tot nu toe enkel toegankelijk voor de eigen cliënten (met een indicatiestelling) maar daar komt op termijn verandering in.

- Maak in dit filmpje kennis met digitale Dagbesteding van InteraktContour

Meer weten?

De praktijk bij InteraktContour werd als casus doorgelicht in het Digi-actProject.

> Bekijk hier het dossier 'Digitale dagbesteding in InteraktContour' dat de resultaten van de casusanalyse beschrijft aan de hand van 9 aspecten die van belang zijn voor het succesvol implementeren van (nieuwe) onlinehulptoepassingen of zorgtechnologie.

Intussen groeit ook in Vlaanderen de interesse om digidagbesteding verder te verkennen. Dat toont de grote opkomst tijdens de inspiratiedag Inclusief Digitaal Actief over digitale inclusie voor mensen met een beperking en online activiteiten bij dagbesteding of vrije tijd (Gent, 22 februari '24) en de uitwisseling tijdens 2 digidenkplaats bijeenkomsten over digitale dagbesteding.

Belang van visie

"Wat wil je waartoe bereiken voor wie? En welk aanbod wil je daartoe inzetten? Gaat het om ontspanning, cognitieve activiteiten, lotgenotencontact? Elk dag van de week? Een vast aanbod op vaste dagen?"

De beweegredenen om digitale activiteiten bij dagbesteding of vrije tijd aan te bieden zijn divers zijn en bepalen mee hoe de dagbesteding er zal uitzien. Maar, starten met digitale dagbesteding doe je niet zomaar. Het vraagt een ander soort organisatie en heeft impact op cliënten, medewerkers, de organisatie.

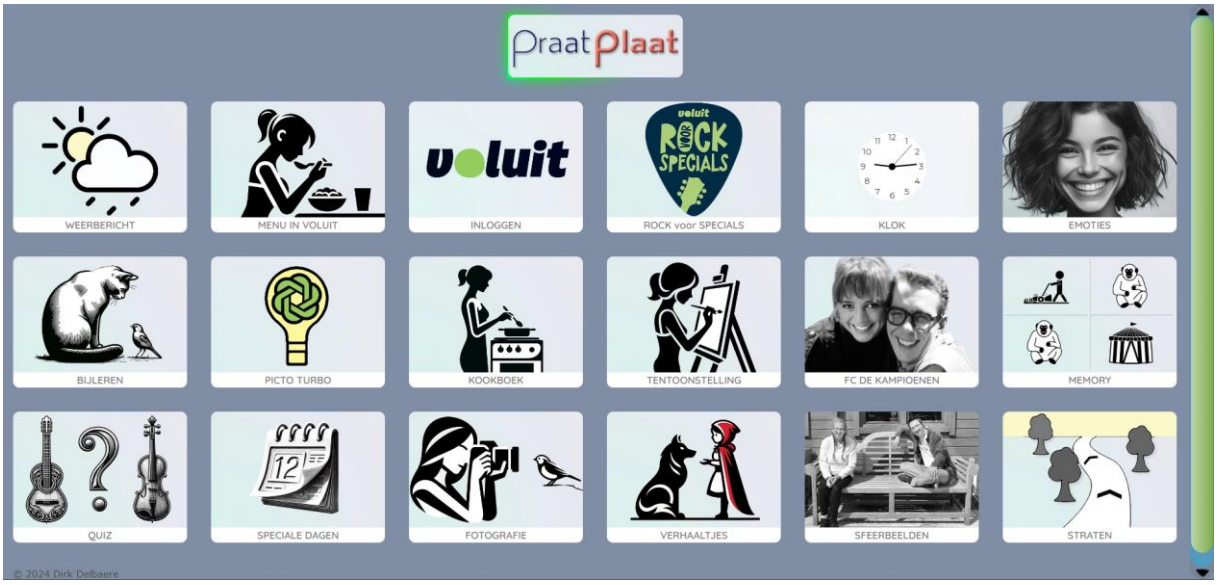
Wat wil je bereiken en hoe doe je dat?

Het is belangrijk om eerst een visie en kader te ontwikkelen. En het uitwerken van zo een visie gebeurt best samen met personen met een handicap of eventueel met vertegenwoordigers.

In het digi-actproject werd een instrument ontworpen om samen visie te vormen rond digidagbesteding. Een topiclijst met vragen helpt om het doel en de richting te bepalen die je als organisatie of samenwerkingsverband wil uitgaan.

- Download hier het visie-instrument

Digitaal aanbod en digitaal platform



Illustratie: foto van platform van de luisterwebsite Praatplaat

Geen digitale dagbesteding zonder (digitaal) aanbod en activiteiten. Dat digitaal aanbod wordt geplaatst op een digitaal platform en via dat platform zijn idealiter ook 'real time' online groepsactiviteiten mogelijk.

Raamwerk voor toegankelijk aanbod op digitaal platform.

Organisaties die een website of platform willen maken met digitale activiteiten: filmpjes, informatie, (links naar) spelletjes, recreatieve of educatieve content, moeten met veel dingen rekening houden zodat hun gebruikers, mensen met een beperking, die vlot kunnen gebruiken.

In het project Digi-act is een **raamwerk** ontwikkeld voor het vormgeven van een digitaal dagbestedingsplatform voor personen met een licht tot matig verstandelijke beperking en voor de activiteiten die erop geplaatst worden.

Als je wil nadenken over kwaliteitsvolle digitale activiteiten en hoe die online plaatsen, kan dit raamwerk je helpen. Het inventariseert parameters die belangrijk zijn voor kwalitatief en toegankelijk aanbod op een digitaal platform.

- Startende organisaties kunnen het raamwerk gebruiken als toetssteen bij het vormgeven van een (dagbestedings)platform en van het soort aanbod en de wijze waarop dat wordt ontsloten. Het kan ook houvast bieden om met de ontwikkelaar van een platform in gesprek te gaan.
- Organisaties die reeds digitale activiteiten op hun platform of website aanbieden kunnen dit kader gebruiken om de wijze waarop ze het aanbod ontsluiten te optimaliseren.

➢ Download hier het Raamwerk vorminggeving digitaal dagbestedingsplatform

Gebruik maken van bestaand inspirerend aanbod?

Een vlot werkend toegankelijk digitaal platform ontwikkel je niet van vandaag op morgen. Behalve de financiële kost voor het ontwikkelen of kopen van een platform is het ontwikkelen en aanbieden van voldoende content en activiteiten een grote uitdaging.
Dat hoeft je niet te beletten om als organisatie toch al te starten met digitale activiteiten met je doelgroep. Je kan bijvoorbeeld ook:

- links naar bestaande digitale tools en -aanbod op de smartphone of tablet van je cliënt of doelgroep plaatsen.
  Bijv. De website Eigen Regie van Downsyndroom.nl toont overzichtelijke en helder apps die mensen met een verstandelijke beperking helpen bij het dagelijks leven.
- links naar digitaal aanbod bundelen op www.symbaloo.com en deze pagina's delen met je cliënt of doelgroep

Meer inspiratie
In deze presentatie vind je enkele inspirerende voorbeelden van websites en platformen waarop digitale activiteiten voor mensen met een beperking op verschillende manieren vorm krijgen.

Digitaal aanbod/activiteiten ontwerpen

> *"Digitale activiteiten ontwikkel je op een andere manier? Het ontwikkelen van activiteiten is geen 'copy paste' van bestaand fysiek aanbod. Het vraagt om andere competenties en een andere organisatie."*
>
> *(Roy Miller, ontwikkelaar digidagbestedingsplatform).*

Het uitwerken van digitale activiteiten vraagt een andere aanpak, waarbij je met verschillende factoren rekening moet houden.

Met het DigiDoe boek worden tips en tricks gebundeld voor de begeleider die aan de slag wil gaan met het ontwerpen van digitale activiteiten. Wij baseren ons hiervoor op zowel het online screenen van digitale activiteiten, als interviews met ontwikkelaars van digitale activiteiten.

Doorheen de verschillende stappen van de ontwikkeling van digitale activiteiten, worden systematische bevindingen uitgewerkt die de ontwikkelaar kunnen helpen in de uitbouw van een digitaal aanbod.

Hier vind je het DigiDoe Boek

Doelgroep betrekken bij ontwikkeling van activiteiten en platform?

Alhoewel er nog maar onderzoek gevoerd werd naar de manier waarop personen met een beperking zelf denken over een digitaal aanbod van vrijetijds- en dagbestedingsactiviteiten, lijkt het betrekken van de toekomstige gebruikers meer dan zinvol.

Niet alleen kan de persoon zelf aangeven hoe een online activiteit best vorm krijgt, ook is het noodzakelijk te kijken welk aanbod zinvol en interessant lijkt. Uit een focusgroep met deelnemers verbonden aan 'Onze Nieuwe Toekomst', leren wij alle deelnemers digitaal actief

zijn of willen zijn. De inhoud van de activiteiten zijn echter onvoldoende afgestemd op hun eigen interesses en noden of zijn moeilijk toegankelijk.

Wanneer wij de stem van de (toekomstige) gebruiker van bij het begin meenemen in het ontwerp, kan ons dit heel veel leren over zowel de inhoud als vormgeving van de digitale activiteit.

De filmpjes op DagPanda zijn gemaakt door de medewerkers van De Vijver en Kompas, vaak samen met de jongeren met een verstandelijke beperking en die brengen hen sowieso in beeld. Er zijn ook een aantal vloggers met een verstandelijke beperking die mee content aanleveren

Vanuit Nederland is Mo-online.nl aan de slag met digitale activiteiten. Op hun online platform vind je allerlei activiteiten terug waar mensen met een beperking een actieve rol opnemen in de activiteiten zelf.

Ook op social media vinden wij enkele voorbeelden: Chef Adam Libby toont (onder andere op facebook) hoe hij zijn favoriete gerechten klaarmaakt.

Stand van zaken en wat in de toekomst?

Randvoorwaarden voor digitale dagbesteding? Wat hebben organisaties nodig?

Alhoewel eind 2022 (in Nederland) enkele organisaties experimenteerden met de uitbouw van digitale dagbesteding, merken wij - anno 2024 - dat slechts enkele van deze organisaties ook effectief aan de slag zijn gegaan met een online aanbod.

Volgens de ontwikkelaars van digitale dagbesteding is een duidelijk visie rond wat digitale dagbesteding moet heel belangrijk. Het introduceren van nieuwe technologie of digitale werkvorm in een organisatie vraagt om een voldoende groot **draagvlak**. Directie of beleidsmakers moeten **bewust kiezen** voor deze nieuwe vorm.

Het uitwerken van digitale dagbesteding vraagt ook een andere manier van organiseren. Hierbij zijn volgende zaken heel belangrijk:

- Vorming, training en opleiding van personeel
  Vertrouwdheid van begeleiders met digitale dagbesteding is noodzakelijk. Voor begeleiders zijn de digitale mogelijkheden heel vaak een onbekend terrein. Het blijven inzetten op wat is het juist (en wat niet?), wat kan het zijn (en wat niet?) en hoe verhoudt het digitale aanbod zich tot de fysieke dagbesteding zijn belangrijk onderwerpen.
  Daarnaast dienen begeleiders ook getraind te worden in het omgaan met deze digitale mogelijkheden. Begeleiders dienen vertrouwd te raken met een digitale manier van werken en in het contact nemen met hun cliënten of gebruikers.

- Vorming, training en opleiding van cliënten
  Ook met (toekomstige) gebruikers het gesprek aangaan omtrent de mogelijkheden van een digitaal aanbod, lijkt zinvol.
  Daarnaast spreekt het voor zich dat ook zij recht hebben op (gepaste) ondersteuning in het omgaan met de digitale wereld.

- Aankoop van materiaal
  Het is tevens belangrijk dat het materiaal dat gebruikt wordt, kwalitatief en bruikbaar is.

- Financiering

  De huidige digitale initiatieven zijn uitgewerkt met middelen die niet gefinancierd werden vanuit de overheid. Organisaties deden zelf inspanningen om fondsen te werven zodat deze initiatieven tot stand kunnen komen. Er is echter nood aan een zowel
  - structurele middelen (via projectsubsidies,...) om de digitale dagbesteding op punt te krijgen als
  - laagdrempelig regelkader om de investeringen via de persoonsvolgende financiering te kunnen bekostigen.

Uitdagingen voor digitale dagbesteding?

Het verder uitwerken van een gedragen visie omtrent de positionering van digitale dagbesteding blijft een belangrijke uitdaging in de toekomst. Hierin is het noodzakelijk om de stem van de toekomstige gebruiker een volwaardige plaats te geven. Voor welke activiteiten wil hij digitaal aansluiten (en voor welke niet)? Hoe moet een online activiteit er uit zien? Wat helpt in de vormgeving zodat het gebruik van een website of platform makkelijker verloopt.

Het uitbouwen van een digitaal aanbod vraagt middelen. Het is duidelijk dat, om activiteiten rendabel te maken voor organisaties, samenwerking noodzakelijk zal zijn. Hierbij lijkt het zinvol om over de verschillende sectoren na te denken over hoe en onder welke vorm een dergelijke samenwerking zinvol kan zijn.

Bronnen en linken

Meer lezen over dagbesteding op

https://www.kennispleingehandicaptensector.nl/thema-s/dagbesteding-en-werken

Lees meer: https://www.kennispleingehandicaptensector.nl/actueel/nieuws/resultaten-vragenlijst-technologie-in-gebruik-zijn-bekend

Vereniging Gehandicaptenzorg Nederland. *Transitie naar een toekomstbestendige gehandicaptenzorg, Landelijk akkoord gehandicaptenzorg VGN-ZN 2022 – 2026*, 13 p

https://www.vgn.nl/kanslijnen-transitie-toekomstbestendige-gehandicaptenzorg