# eHELD: Praktische toepassing van digitale middelen in de hulpverleningspraktijk

## Inleiding

Stelt u zich wel eens deze vraag: ‘Hoe bied ik hulpverlening in de praktijk in tijden waarin mijn cliënten digitaler zijn dan ik?’ Dan is deze module iets voor u! De module is in samenwerking met het PAOS-fonds[[1]](#footnote-1) opgezet en bedoeld voor hulpverleners die dagelijks horen over het belang van eHealth, maar geen idee hebben hoe ze dit in hun dagelijkse zorgpraktijk vorm kunnen geven en vaak het gevoel hebben dat ze achterlopen op alle ontwikkelingen in de digitale wereld. Deze module is bij uitstek geschikt voor de hulpverleners die ondanks hun ‘digivrees’ toch de eerste stappen durven te zetten in deze onbekende digitale wereld.

## Inhoud module

De module eHeld is gericht op een eerste verkenning van het gebruik van digitale middelen in de hulpverleningspraktijk. Deze module besteedt aandacht aan het gebruik van internet- en mobiele toepassingen. We nemen een kijkje in de wereld van de online communiceren en maken kennis met het ‘fun’-element van video-games en de rol hiervan in het leven van de hedendaagse cliënt. De module bestaat uit het vergroten van (wetenschappelijke) kennis over de algemene stand van zaken rondom eHealth en de voor- en nadelen van het gebruik van digitale middelen. Maar we gaan ook een stap verder: u ervaart en ontdekt deze wereld vol nieuwe mogelijkheden en u gaat gradueel experimenteren met het inpassen ervan in de alledaagse praktijk van de hulpverlening.

Door de kennis en vaardigheden die u opdoet leert u de digitale wereld van uw cliënt beter te begrijpen waardoor u beter kunt aansluiten bij zijn/haar belevingswereld. U leert vaardigheden in het online communiceren met cliënten. U leert laagdrempelige toepassingen kennen waarmee u uw zorg kunt moderniseren en die het hulpverleningsproces makkelijker en waar mogelijk ook effectiever maken voor de cliënt en voor uzelf.

## Doelgroep

De module is bedoeld voor hulpverleners die op HBO en academisch niveau psychologische hulp verlenen aan kinderen, jongeren en volwassenen. De module gaat uit van een academisch denkniveau.

## Opzet module

De module bestaat uit 5 dagdelen, bestaande uit een eerste introductie en kennismaking met de digitale wereld, 3 themabijeenkomsten (online communiceren, games en mobiele toepassingen) en een afsluitende follow-up bijeenkomst, waarin aan de hand van een casus cursisten demonstreren wat hun ervaringen zijn met het inpassen van digitale middelen in de behandeling van de betreffende cliënt.

Hiernaast is er de mogelijkheid om een extra dagdeel gratis gebruik te maken van een van de onderwijsruimtes om te experimenteren met middelen/apparatuur die u zelf niet tot uw beschikking heeft.

## Werkwijze

#### De insteek van deze module is dat wij u helpen uw zorg te moderniseren. Dat leert u niet door alleen te luisteren naar hoe dat moet, maar vooral door zelf te experimenteren, zelf (en met anderen) te ervaren en hierop te reflecteren.

#### Actief leren: koppeling theorie en praktijk

* Elke bijeenkomst bereidt de deelnemer voor aan de hand van literatuur en aan de hand van een praktijkgerichte opdracht die de deelnemer van tevoren van de docent ontvangt. De ervaring die de deelnemer opdoet met de praktijkopdracht wordt ingebracht in het cursorisch onderwijs.
* De rode draad wordt gevormd door een casus uit de eigen hulpverleningspraktijk: Gedurende de module wordt het geleerde toegepast in het hulpverleningsproces. Een reflectie hierop wordt door iedere cursist gepresenteerd in de afsluitende vijfde bijeenkomst.
* Elke bijeenkomst uploaden de cursisten vragen waarvoor zij graag aandacht willen in de les.
* Tijdens de cursus krijgt de cursist de opdracht om één of een aantal door de docent uitgekozen internettoepassingen te bestuderen en binnen één van de bijeenkomsten te presenteren aan medecursisten middels een korte pitch van maximaal 5 minuten.
* Aan het eind van iedere bijeenkomst construeert de cursist zijn/haar eigen ‘fact-sheet’ waarin hij/zij de drie belangrijkste kennispunten opneemt en 1 digitale vorm kiest die de cursist de week volgend op de bijeenkomst gaat uitproberen.
* De werkvormen tijdens de bijeenkomsten zijn divers en stimuleren eigen activiteit.

#### Leren met en van elkaar

De modules en werkvormen zijn zo gekozen dat de cursisten behalve van de docenten ook zoveel mogelijk van elkaar leren. Cursisten werken samen aan opdrachten. Zowel tijdens de les als voor of na de les via de elektronische leeromgeving. Ook kunnen cursisten gebruik maken van het discussieforum dat in de elektronische leeromgeving is ingericht. Hier kunnen de cursisten elkaar buiten de lesdagen om vinden voor advies. Tijdens de laatste bijeenkomst zullen de deelnemers elkaar de reflectie op hun casus presenteren. Wat werkt en wat werkt niet en waarom?

#### Er wordt gebruik gemaakt van een elektronische leeromgeving waarin alle informatie rond de module te vinden is en waarin opdrachten geupload kunnen worden. Tijdens de bijeenkomsten gaan we uit van het principe van ‘bring your own device’: cursisten nemen hun eigen smartphone, tablet of laptop mee.

## Inhoud van de cursorische bijeenkomsten

### Dag 1: Introductie

Docenten: dr. Rowella Kuijpers en dr. Wiede Vissers

#### Doelstellingen

Cursisten:

* Hebben een globaal overzicht van de huidige stand van zaken omtrent het gebruik van eHealth in Nederland
* Zijn zich bewust van hun eigen beeldvorming en die van de maatschappij rondom het gebruik van digitale middelen in het algemeen en binnen de hulpverlening in het bijzonder
* Hebben kennis van de voor- en nadelen van de inzet van technologie in de zorg
* Zijn geïntrigeerd door en nieuwsgierig naar de mogelijkheden van de digitale middelen, eHealth

#### Programma

Kennismaking met digitale middelen (games, online communicatie en mHealth)

* + De groep stelt zich aan elkaar voor en brengt zijn grootste succes- en zijn grootst faalervaring met digitale middelen in de zorgpraktijk in.
  + Korte videofragmenten en enkele apps worden getoond om te inspireren.
* Mogelijkheden en beperkingen van digitale middelen
  + Stand van de wetenschap wordt gedeeld middels college.
* De techniek en mechanismen achter de digitale middelen.
  + Kennis rondom persuasieve technieken komt aan bod middels college en middels ervaren welke technieken wel en welke niet overtuigen. Ervaringen van de deelnemers met adherentie en hoe adherentie in therapie kan worden verhoogd door de inzet van digitale middelen worden verkend.
* Stand van zaken eHealth in Nederland
  + Middels stellingen wordt het kennisniveau van de cursisten gepeild en misverstanden ontdekt. Middels college wordt kennis gegeven.
* Beeldvorming en wetenschap: o.a. over verslaving, online pesten, agressie, technologisering van zorg en Privacy, veiligheid en verantwoordelijkheid. Middels college komt dit aan de orde.

### Dag 2: Online communiceren

Docent: dr. Wiede Vissers

#### Doelstellingen

Cursisten:

* Krijgen inzichten in de randvoorwaarden voor online communiceren met cliënten
* Krijgen meer inzicht in wanneer online communiceren kan worden toegepast en wanneer een traditioneel (face to face) contact passender is
* Leren helder en bondig communiceren met cliënten via digitale media
* Leren onduidelijkheden of dubbelzinnigheden in de communicatie voorkomen

#### Programma

* Chatten
* E-mailen
* Blended behandelingen (face to face gecombineerd met digitale interventies)
* Omgang met crises zoals suïcidedreiging
* Juridische status van de communicatie en dossiervorming/-plicht
* Stimulering en begrenzing van online communicatie aan de kant van de client

Deze bijeenkomst kent het karakter van een interactieve training.

Na een korte informatieve introductie waarin enkele kaders van online en schriftelijk communiceren aan bod komen gaan de deelnemers zelf aan de slag met gerichte schrijfoedeningen. Verschillende behandelcasussen worden daarbij gebruikt. De verschillen in schrijfstijl worden plenair gedeeld en vergeleken.

Cursisten gaan vervolgens in subgroepen uiteen met een casus waarin een mogelijke suïcidedreiging wordt negebootst en bespreken hoe zij hier op een professionele manier mee om zouden gaan. Bij de plenaire bespreking hiervan komt ook het thema begrenzing van online communicatie aan de orde.

### Dag 3: Basics of gaming

Docent: drs. Elke Schoneveld

#### Doelstellingen

Cursisten:

* Hebben kennis van verschillende soorten games en de verschillende functies ervan
* Hebben zelf ervaren welke gevoelens games kunnen oproepen
* Hebben een overzicht van de wetenschappelijke kennis (state of the art) over het gebruik van video games in therapie en de effecten van video games op gedrag en ontwikkeling van kinderen, adolescenten en volwassenen
* Hebben kennis van de toekomstige mogelijkheden voor het gebruik van games in relatie tot evidence-based therapeutische technieken (dwz ontspanning, gerichte concentratie, *attentional bias modification*, exposure, impulscontrole, flexibiliteit en werkgeheugen)
* Hebben inzicht in de betekenis en rol van games in het leven van cliënten: verslaving, agressie, sociaal
* Zijn in staat om met deze kennis aan te sluiten bij de leefwereld van de cliënt en hierover te communiceren

#### Programma

* Bespreken praktijkgerichte opdracht (bespreken ervaring van cursisten)
* Introductie: game genres en game functies (presentatie docent)
* Game-ervaring cursisten
* Games en emoties (presentatie docent)
* Pitch internet toepassing cursisten (door cursisten)
* Games in therapie: effecten (presentatie docent)
* Games en evidence-based therapeutische technieken (presentatie docent)
* Betekenis / rol games voor cliënt (presentatie docent)
* Vragen
* Fact-sheet (kennispunten en te proberen digitale vorm) bespreken

### Dag 4: Internet- en mobiele toepassingen (m-health)

Docent: dr. Rowella Kuijpers

#### Doelstellingen

Cursisten:

* Hebben een overzicht van de beschikbare mobiele applicaties voor verschillende doelstellingen/problematieken
* Zijn in staat de kwaliteit van apps te evalueren op basis van theoretische achtergrond, wetenschappelijke evidentie en praktische toepasbaarheid
* Zijn bekend met de voor- en nadelen van de mobiele applicaties
* Zijn in staat verschillende mobiele applicaties direct toe te passen binnen hun eigen hulpverleningspraktijk

#### Programma

* Apps voor verschillende typen problematiek en doelen
* Voor en nadelen van apps
* Evaluatie kwaliteit
* Toepassing in de praktijk

### Module 5: Terugkombijeenkomst en reflectie

Docent: dr. Rowella Kuijpers

#### Doelstellingen

De cursist:

* Maakt op basis van cliëntkenmerken en de problematiek een keuze voor een of meer van de digitale middelen
* Neemt de toepassing van deze middelen op binnen de behandeling en in het behandelplan
* Evalueert het gebruik van de middelen op zowel inhoudsniveau als toepasbaarheid

#### Programma

* Presentatie van casuïstiek
* Eventueel aandacht voor een extra door de cursisten aangedragen onderwerp.

## Toetsing

De toetsing is ontwikkelingsgericht. Gedurende de module bouwt de cursist een portfolio op in de elektronische leeromgeving. Aan het eind van het traject bevat het portfolio:

* De ‘fact-sheet’
* Een beschrijving van de praktijkopdracht per bijeenkomst
* Een verslag van de ervaringen met de wekelijks gekozen digitale middelen
* De casuspresentatie (reflectieopdracht)

## Literatuur

### Algemeen

Schalken, F. (2013). *Handboek online hulpverlening. Met internet zorg en welzijn verbeteren. Onderwijseditie.* Tweede geheel herziene druk. Bohn Stafleu van Loghum.

***Let op:*** Bovenstaande versie betreft de onderwijseditie. Er is ook een ‘managementeditie’. Dit bevat een extra deel dat betrekking heeft op organisatorische en implementatie aspecten. Geïnteresseerden zijn natuurlijk vrij deze editie aan te schaffen.

### Dag 1: Introductie

Blankers, M., Donker, T., & Riper, H. (2013). E-Mental Health in Nederland. De Psycholoog, 48, 12-23.

Andersson, G., Carlbring, P., Ljótsson, B., & Hedman, E. (2013). Guided Internet-Based CBT for Common Mental Disorders. Journal of Contemporary Psychotherapy, 43, 223-233.

Uit Schalken, F. (2013). Hoofdstuk 1. Wat is online hulpverlening (25 pagina’s)

Uit Schalken, F. (2013). Hoofdstuk 3. Kiezen voor online hulpverlening (9 pagina’s)

Uit Schalken, F. (2013). Hoofdstuk 8 uit de Management Editie. Techniek (7pagina’s).

Uit Schalken, F. (2013). Hoofdstuk 9. uit de Management Editie. Veiligheid (12 pagina’s)

### Dag 2: Online communiceren

Uit Schalken, F. (2013). Hoofdstuk 5. Online Hulpverlening: een vak apart (8 pagina’s)

Uit Schalken, F. (2013). Hoofdstuk 6. Online communiceren via synchroon contact (14 pagina’s)

Uit Schalken, F. (2013). Hoofdstuk 7. Online communiceren via asynchroon contact (9 pagina’s)

Schalkwijk, F. (2015). Psychotherapeuten, cliënten en social media. *de Psycholoog, 4*, 30-37

### Dag 3: Basics of gaming

Verplicht:

Granic, I., Lobel, A., Poppelaars, M., & Engels, R. C. (2015). Videospellen: de positieve effecten. *Kind & Adolescent*, *36*(1), 1-22.

Wilkinson, N., Ang, R. P., & Goh, D. H. (2008). Online video game therapy for mental health concerns: a review. *International journal of social psychiatry*,*54*(4), 370-382.

Horne-Moyer, H. L., Moyer, B. H., Messer, D. C., & Messer, E. S. (2014). The Use of Electronic Games in Therapy: a Review with Clinical Implications.*Current psychiatry reports*, *16*(12), 1-9.

Aanbevolen literatuur:

Li, J., Theng, Y. L., & Foo, S. (2014). Game-based digital interventions for depression therapy: a systematic review and meta-analysis. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, *17*(8), 519-527.

Beaumont, R., Rotolone, C., & Sofronoff, K. (2015). THE SECRET AGENT SOCIETY SOCIAL SKILLS PROGRAM FOR CHILDREN WITH HIGH‐FUNCTIONING AUTISM SPECTRUM DISORDERS: A COMPARISON OF TWO SCHOOL VARIANTS. *Psychology in the Schools*, *52*(4), 390-402.

Dovis, S., Van der Oord, S., Wiers, R. W., & Prins, P. J. (2015). Improving executive functioning in children with ADHD: Training multiple executive functions within the context of a computer game. A randomized double-blind placebo controlled trial. *10(4)*, e0121651

### Dag 4: Internet- en mobiele toepassingen (m-health)

Verplicht:

Boudreaux, E. D., Waring, M. E., Hayes, R. B., Sadasivam, R. S., Mullen, S., & Pagoto, S. (2014). Evaluating and selecting mobile health apps: Strategies for health care providers and health care organizations. *TBM, 4*, 363-371. [doi: 10.1007/s13142-014-0293-9](https://dx.doi.org/10.1007/s13142-014-0293-9)

Clough, B. A., & Casey, L. M. (2015). The smart therapist: A look to the future of smartphones and mHealth technologies in psychotherapy. *Professional Psychology: Research and Practice, 46*, 147-153. [doi: 10.1037/pro0000011](http://dx.doi.org/10.1037/pro0000011)

Luxton, D. D., McCann, R. A., Bush, N. E., Mishkind, M. C., & Reger, G. M. (2011). mHealth for mental health: Integrating smartphone technology in behavioural health care. *Professional Psychology: Research and Practice, 42*, 505-512. [doi: 10.1037/a0024485](https://dx.doi.org/10.1037/a0024485)

Aanvullende literatuur:

Jones, D. J., Anton, M., Gonzalez, M., Honeycutt, A., Khavjou, O., Forehand, R., & Parent, J. (2015). Incorporating mobile phone technologies to expand evidence based care. *Cognitive and Behavioural Practice, 22*, 281-290. [doi:10.1016/j.cbpra.2014.06.002](http://dx.doi.org.proxy.ubn.ru.nl/10.1016/j.cbpra.2014.06.002)

Price, M., Yuen, E. K., Goetter, E. M., Herbert, J. D., Forman, e. M., Acierno, R., & Ruggiero, K. J. (2014). mHealth: A mechanism to deliver more accessible, more effective mental health care. *Clinical Psychology and Psychotherapy, 21*, 427-436. [doi: 10.1002/cpp.1855](https://dx.doi.org/10.1002/cpp.1855)

## Studiebelasting

|  |  |
| --- | --- |
| **Activiteit** | **Uren** |
| Cursorisch onderwijs | 15 uur |
| Voorbereiding cursorisch onderwijs (literatuur en opdrachten) | 15 uur |
| Casuspresentatie | 5 uur |
| **Totaal** | **35 uur** |

## Planning

De bijeenkomsten vinden plaats op de maandagavond en zijn als volgt gepland:

* 9 en 23 april, 14 en 28 mei, 25 juni 2018

Tijden zijn van 17.00 tot 20.15 uur, elke bijeenkomst bevat een pauze van een kwartier.

## Locatie

Nijmegen, Toernooiveld 5

## Kosten

625 euro,- (eventuele boeken zijn niet bij de prijs inbegrepen, digitale literatuur wordt in de elektronische leeromgeving geplaatst.)

## Accreditatie

Accreditatie wordt aangevraagd bij FGzPt, NIP K&J / NVO OG, NIP-Eerstelijnspsychologie

1. Het PAOS-fonds ondersteunt projecten zonder winstoogmerk die betrekking hebben op nascholing van hoger opgeleiden op sociaal wetenschappelijk terrein. [↑](#footnote-ref-1)