

Gezamenlijke pijlers binnen de Intensieve revalidatie

Revalidatie is gericht op het herwinnen van motorische functies en/of het leren compenseren van verloren functies. De wetenschap laat zien dat intensieve revalidatie leidt tot betere resultaten op de lange termijn. Er wordt er in de revalidatie steeds meer gebruik gemaakt van 'gamification', er zijn namelijk vele overlappende pijlers tussen het motorisch leren en de spelindustrie.



Motorisch leren

- Aanleren en/of verbeteren van motorische taken.
- Gebruik makend van sensorische input om de juiste motorische actie te kiezen.



Serious game design

- Gebruik makend van aantrekkingskracht en motivatie van game design.
- Gamemechanics als onderdelen om gedrag te manipuleren

Therapie doel



In revalidatie gericht op verbeteren van activiteit en participatie. Verborgen in het spel, waardoor de speler therapie vergeet.

Context

Door contextueel te trainen wordt er getraind in de echte omgeving van de speler. Het getrainde blijft langer en op een hoger niveau aanwezig. Het spel aan laten sluiten bij de belevingswereld van de speler zorgt voor meer betrokkenheid.



Plezier

Meer plezier zorgt voor meer motivatie. Het spel is zo leuk, dat er vergeten wordt dat er aan een gericht doel wordt gewerkt.



Impliciet leren

Impliciet geleerde vaardigheden zijn beter bestand tegen stress en mentale druk en beklijven langer.

Spelvormen lokken impliciet leren uit.



Externe focus

Het richten van de aandacht op effecten van de beweging in de omgeving, zorgt voor een betere bewegingsuitvoering: de automatische en reflexmatige sturing van bewegingen.

De aandacht wordt in het spel gelegd op het effect van de beweging.



Beloningen

Faciliteert dopamine productie, wat neurale plasticiteit en leren stimuleert. Waardoor gewenst beweggedrag vaker wordt vertoond.

Faciliteert behoefte voor competitie, waardoor spelers vaker willen spelen.



Multi sensorisch

Als twee neuronen tegelijk geactiveerd worden, zullen zij een nieuw neuraal netwerk vormen. Wat zorgt voor sneller en meer herstel.

Door verschillende sensorische prikkels te geven wordt het spel meer als 'echte wereld' ervaren.



Betrokkenheid

Belangrijk om betrokken te blijven bij de eigen doelen om langdurig dezelfde beweging te trainen.

Door een verhaallijn en competitie element worden spelers in het spel betrokken.



Motivatie

Belangrijk om revalidanten meer betrokken te laten zijn bij therapie.

Gewenst gedrag motiveren met behulp van elementen als punten, verhaallijn en feedback.



Differentieel leren

Variatie tijdens het leren dwingt het brein om telkens nieuwe oplossingen te zoeken. Het geleerde beklijft hierdoor langer.

Door variatie aan te brengen in het gamedesign blijft het spel je verrassen wat tot langdurige motivatie leidt.



Foutloos leren

De taak wordt zo eenvoudig mogelijk ingericht en er worden weinig fouten gemaakt, hierdoor verkrijgt de revalidant meer vertrouwen in de eigen motoriek.

Door middel van positieve feedback en weinig mogelijkheid tot falen, wordt blijft de speler betrokken en gemotiveerd.



Feedback

Feedback gericht op het resultaat van de beweging zorgt voor een beter leereffect.

Verschillende vormen van positieve feedback zorgen voor gevoelens van competentie door de speler.