

# Hand leiding

# COLOFON

Het Fieldlab spel is een uitgave van Fieldlabs.

**Bedenker:**

Maria Le Vecchia (HRM adviseur Zorgfix en Alice Bakker (programmamanager Fieldlabs).

**Redactie:**

Alice Bakker, Paulien Klap en Hilde Dankbaar

**Illustraties:**

Jantine Lanting;  
hollandse meesters, Utrecht

**Vormgeving:**

Rick Imambaks

In samenwerking met:  
sSquare

[www.sSquare.amsterdam](http://www.sSquare.amsterdam)  
April 2019 Amsterdam

**Euthanasie**

- Euthanasie moet strafbaar worden gesteld.
- Het “dood” pilletje moet in het basispakket van de zorgverzekeringen.

**Seksueel misbruik**

- Seksueel misbruik ligt bij het slachtoffer en de dader.
- Seksueel misbruik is het zelfde als seksuele intimidatie.

**Diversiteit.**

- Diversiteit is het probleem van de “witte” mensen.
- Diversiteit bestaat niet.

## BIJLAGE 5. Voorbeeld stellingen

### **Zelfredzaamheid:**

- Mensen kunnen veel meer zelf dan we (en zichzelf) denken.'
- Iemand die ondersteuning nodig heeft, kan vrijwel altijd samen met zijn persoonlijke netwerk passende oplossingen bedenken.
- Eigen regie in de zorg werkt niet.

### **Mantelzorg**

- Mantelzorgers zijn overbodig!
- Mantelzorg is een goedkope oplossing bedacht door de overheid.

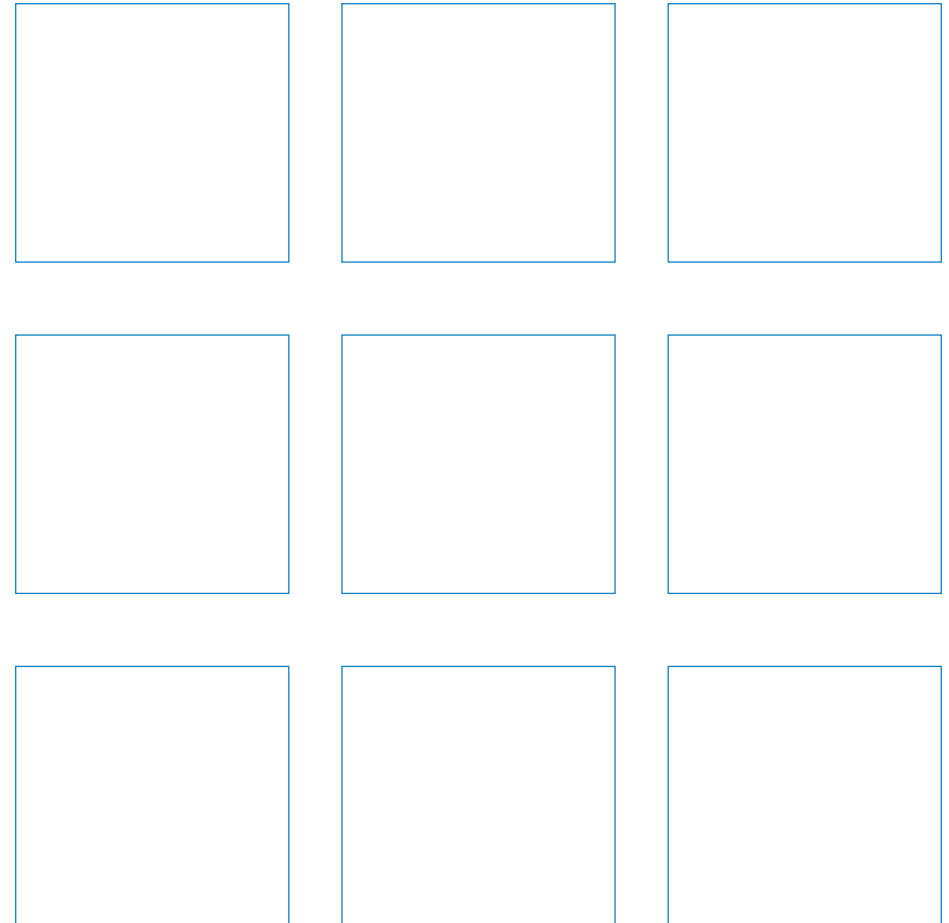
Voor meer informatie over het Fieldlab spel, ga naar [www.fieldlabs.nl](http://www.fieldlabs.nl)

### **Met Dank aan:**

Lize Dieterink (communicatie-medewerker Fieldlabs), Rowena Mulder (wijkverpleegkundige Zorgfix), Linda Heufke Kantelaar (docent ROC Flevoland), studenten van opleiding Zorg en Welzijn van ROC Flevoland voor hun bijdrage aan de ontwikkeling van dit spel. ,

# INHOUDSOPGAVE

Inleiding .....	06
Uitleg. Fieldlabs spel .....	12
Werkvorm 1. Werkvorm spelen .....	16
Werkvorm 2. Ideeën genereren .....	18
Werkvorm 3. Rondetafelgesprekken .....	20
Werkvorm 4. Toekomst van de zorg in de wijk .....	24
Werkvorm 5. Zorg in beeld .....	28
Bijlage 1; Genogram .....	30
Bijlage 2; Ecogram .....	32
Bijlage 3; Reflectie .....	34
Bijlage 4; Ideeën blad .....	36
Bijlage 5; Stellingen .....	38



## **BIJLAGE 4.** Ideeën genereren

Samenvatting casus en vraag:


# FIELD- LABS, ZORG IN DE WIJK IN DE 21E EEUW

## Check-out

- Welke inzichten of conclusies kun je uit de ervaring trekken?
- Welke acties kun je ondernemen op basis van wat je hebt geleerd?

Stel, indien relevant, deadlines op voor elk van de acties die je tijdens je reflectie hebt vastgesteld en deel ze met een medestudent of docent. Hij /zij kan je helpen bij het realiseren van je doelen.

## BIJLAGE 3. Reflectie

**Reflecteren** is bewust nadenken over je eigen handelen om op die manier je professionaliteit te vergroten.

### **Check-in.**

Wat vond je in het algemeen van de opdracht/spel/stellingen?

### **Check**

- Wat gebeurde er tijdens de opdracht/stpel/discussie?
- Welke ervaring heb ik op gedaan?
- Wat vond ik interessant?
- Wat vond ik minder interessant?
- Wat had ik nog niet eerder gedaan?
- Wat vond ik moeilijk?
- Wat heb ik geleerd?
- Waar wil ik meer over weten of leren?

'Fieldlabs, Zorg in de wijk in de 21e eeuw' richt zich op leren en ontmoeten in de sector Zorg en Welzijn.

We brengen onderwijs en zorg nader tot elkaar, waardoor de inhoud van de opleiding beter aansluit bij wat nodig is in de zorgpraktijk.

Studenten, docenten, cliënten en zorgprofessionals ontmoeten elkaar in een Fieldlab, waar ze met - en van elkaar leren

In 2017 is het project Zorg in de wijk in de 21e eeuw gestart in de grootstedelijke metropool regio Amsterdam en Almere.

Dit project heeft als doel de afstand tussen onderwijs en zorg te verkleinen en daardoor een positieve bijdrage te leveren aan de kwantiteit en kwaliteit van de toekomstige beroepsbeoefenaar.

De inhoudelijke uitgangspunten worden gevormd door onderwijsmodellen te hanteren vanuit de hybride leergedachten, door het werken in de wijk als

zorgomgeving te kiezen en door de focus op zorgtechnologie.

Daaruit zijn 6 programmalijnen ontwikkeld:

1. Beroepsprofiel van werken in de wijk, opgesteld in Canmeds rollen
2. Werving van studenten voor de wijk
3. Onderwijsontwikkeling
4. Leven lang leren
5. Beroepskolom vormgeven
6. Implementatie zorgtechnologie.

om de richting van de relatie aan te geven.

- Gewone lijnen geven aan dat de relatie normaal is.
- Stippellijnen geven aan dat er spanning is.
- Gekartelde lijnen geven aan dat er sprake is van een conflict.
- Met letters wordt aangegeven welke steun nodig is:
  - **P:** Praktische ondersteuning.
  - **G:** Gezelschap.
  - **A:** Advies en informatie.
  - **E:** Emotionele steun.

**Voor verdere informatie :**

Ecogram  
<http://www.invoorzorg.nl/docs/ivz/toolbox/familieparticipatie/Ecogram.pdf>

**Met dank aan Vilans.**



## BIJLAGE 2. Ecogram

**In een ecogram geef je aan welke personen/instellingen belangrijk zijn buiten het gezin. Bijvoorbeeld: vrienden, werk, onderwijs, politie, kerk, sociaal werk, clubs.**

**Je kunt in het ecogram ook personen opnemen van een instelling maar die moeten dan een betekenis hebben.**

**Je krijgt een overzicht van de mensen die ondersteuning kunnen bieden en/of je brengt in kaart wie er allemaal betrokken zijn bij de cliënt en op welke manier.**

### **Hoe maak je een ecogram?**

- Via lijnen worden de relaties aangegeven. Hoe dikker de lijn, hoe belangrijker de relatie.
- Pijltjes worden aangegeven

De programmalijnen 2 en 3 hebben de behoefte doen ontstaan naar een nieuw te ontwikkelen materiaal.

In samenwerking met de partners, zorginstelling Zorgfix (Almere) en de docenten en studenten van ROC van Flevoland, is dit project ten uitvoer gebracht en dit heeft geresulteerd in het ontwikkelen van het Fieldlabspel.

Het Fieldlabspel geeft de mogelijkheid om in een kennisomgeving real-life situaties te ervaren.

We willen met dit spel een leerrijke omgeving creëren waarin de wijk- en ketenzorg het uitgangspunt zijn.

Tevens zet dit spel studenten aan tot denken over mogelijkheden van de zorg en ondersteuning in de wijk voor cliënten en wordt 21st century-skills als creativiteit en samenwerken gestimuleerd.

## HANDLEIDING

Deze handleiding geeft u handvatten om het spel op verschillende manieren in te zetten. De handleiding start met de uitleg van het Fieldlabspel, daarna vindt u vijf werkvormen om het spel op een andere manier te spelen.

In de bijlagen vindt u ondersteunende informatie en een werkvorm voor reflectie.

Dit spel heeft als eerste doelgroep MBO-studenten die werkzaam zijn in zorg en welzijn. Het spel kan eveneens

### Hoe maak je een Genogram?

- Je begint met het maken van een stamboom.
- Een vierkant wordt gebruikt voor een mannelijke persoon.
- Een cirkel voor een vrouwelijke persoon.
- Horizontale lijnen tussen personen worden gebruikt voor samenlevingsvormen en verwantschappen.
- Verticale lijnen worden gebruikt voor afstamming.
- Een enkele lijn wordt aangebracht tussen personen die een goede relatie hebben.
- Een dubbele lijn bij een hele hechte relatie.
- Een stippellijn voor een afstandelijke relatie.
- Een gekartelde lijn voor een vijandige relatie.
- Een onderbroken lijn voor een afgebroken contact.

## BIJLAGE 1. Genogram

**Een genogram is een overzicht van het familiesysteem. Het vormt vaak een eerste stap waarbij iemand zich meer bewust wordt van zaken uit zijn/haar familiesysteem zoals bijvoorbeeld te vroeg gestorven leden, de eerste liefde van zijn/haar ouders, het uitsluiten van familieleden en dergelijke.**

**Zowel de levende – als de dode familieleden worden vermeld, de generatie van de vraaginbrenger zelf, zijn/haar eventuele partner en kinderen, de vraaginbrenger als kind tussen zijn broers en zussen en de generatie van zijn/haar ouders en grootouders.**

Het genogram geeft jou als professional inzicht in de familie en het netwerk rondom een cliënt.

Misschien zijn er familieleden waar je in eerste instantie niet aan had gedacht maar die toch kunnen ondersteunen.

worden gespeeld in wijkteams, met beleidsontwikkelaars en adviseurs.

Er zijn ook positieve ervaringen met gemengde teams van zorgprofessionals (in opleiding), beleidsmedewerkers en directies, cliënten en mantelzorgers.

De casuïstiek is gebaseerd op werkelijk bestaande situaties.

Aanpassingen in leeftijd, geslacht en andere combinaties van factoren hebben gezorgd voor bescherming van de privacy.

Veel speelplezier!  
Namens Het Fieldlab-team.

Voor aanvullingen en opmerkingen: [www.fieldlabs.nl](http://www.fieldlabs.nl)

# UITLEG FIELDLABSPEL

## Aantal spelers:

Het aantal spelers is afhankelijk van de gekozen spelvorm.

## Doel van het spel:

Leer de sociale kaart kennen, leer nadenken over mogelijkheden van de zorg en ondersteuning in de wijk. Leer het motiveren van je keuzes en leer te debatteren met collega's en andere betrokkenen rondom de zorg van de cliënt.

## Inhoud van het spel:

Er zijn 14 casussen, in iedere casus wordt een voorbeeld uit de

## Benodigdheden:

- A3 vellen
- Stiften
- 1 Fieldlabspel

## Stappenplan:

- De docent verdeelt de groep in tweetallen.
- De docent geeft alle tweetallen 3 A3 vellen.
- De docent geeft de tweetallen 1 casus.
- De docent geeft de tweetallen 20 minuten de tijd het genogram en ecogram te maken.
- Het genogram maken de studenten over zichzelf, de casus geeft hiervoor niet genoeg informatie.

- Daarna geeft de docent de studenten 10 minuten de tijd het genogram met elkaar te bespreken.
- De tweetallen presenteren de bevindingen over het genogram en lichten het ecogram toe.

## WERKVORM 5.

### De zorg in beeld

**Duur:**  
1 uur

**Inhoud:**

Het doel van deze werkvorm is dat de student zich bewust wordt van het netwerk rondom een cliënt. Door het maken van een genogram krijgt de student inzicht in de familie en de relatie met het familielid.

Door het ecogram in te vullen krijgt de student inzicht in het hele netwerk van zorg of zorgmogelijkheden om de student heen (bijlagen 1 en 2).

praktijk beschreven. Aan de hand van de casussen beoordelen studenten of een cliënt de juiste zorg en ondersteuning krijgt om zo lang mogelijk thuis te blijven wonen en de zelfregie te behouden.

Het biedt ook goede mogelijkheden om studenten zelf casuïstiek te laten aandragen uit hun dagelijkse werk.

Er zijn 42 kaartjes waar activiteiten, welzijnsorganisaties, sleutelfiguren en verschillende

organisaties uit de zorg op staan. Deze kaartjes kunnen de studenten gebruiken om de mogelijkheden van zorg en ondersteuning in de wijk bij een desbetreffende casus in te zetten.

Daarnaast zijn er een aantal blanco kaartjes die door u of de studenten zelf ingevuld kunnen worden.

De indeling van de kaartjes zijn afgeleid van de 4 zorgdomeinen van het Omaha systeem.

**1. Het fysiologische domein**

alles wat er op -, in en aan het lijf gebeurt.

**2. Het gezondheids-gerelateerde gedragsdomein:** alles wat de cliënt doet - en niet doet in relatie tot de gezondheid.

**3. Het omgevingsdomein:** alles rond de woning, de veiligheid van de omgeving en de financiën van de cliënt.

**4. Het psychosociale domein:** alles 'wat er in het hoofd omgaat' van cliënt en alles dat speelt binnen de directe omgeving van de cliënt, bijvoorbeeld binnen de familie.

**Bron:** <https://www.omahasystem.nl/omaha-classificatiesysteem.html>

**Aantal spelers:**

Afhankelijk van de gekozen werkvorm.

**Studenten:**

Bestudeer de sociale kaart van de woonomgeving van de studenten of de school en geef aan welke activiteiten of organisatie kunnen/kan worden toegevoegd.

- Gebruik als extra hulpmiddel de zelfredzaamheidmatrix of vergelijkbare hulplijsten.
- Het aantal spelers is 4 tot 6 personen.
- Bepaal tevoren hoe lang er overleg mag zijn per casus.

**Spel uitleg:**

Het spel kan op verschillende manieren gespeeld worden. In deze handleiding vindt u diverse werkvormen.

- Geconstateerd wordt “hier staan we nu, dit is onze ervaring”.
- De docent vraagt nu de student antwoord te geven op de volgende vragen en die op te schrijven op post-its. Deze worden geplaatst onder ‘Toekomst’.

1. Wie is belangrijk in de toekomst?
  2. Wat is belangrijk in de toekomst?
  3. Waar gaat het in de toekomst plaatsvinden?
  4. Waarom gaan we het in de toekomst zo doen?
  5. Hoe worden in de toekomst de zaken geregeld?
- Herhaling van stap 2 maar

de post-its worden nu op een apart vel geplaatst.

- De docent vraagt de studenten een foto van dit vel te maken.
- Alle studenten hebben nu een beeld van de toekomst van de zorg in de wijk.

#### **Thema's**

- preventie
- zorgtechnologie
- indiceren
- bijhouden risicolijsten
- elektronische dossiers
- financiering

#### **Tip!**

- Speel dit spel met verschillende leerjaren tegelijk. De derdejaars hebben meer ervaring en dit stimuleert de eerstejaars. Men kan het spel ook met BOL en BBL studenten tegelijk spelen.
- In de casussen komen een aantal thema's aan bod. Deze thema's komen uit de Kennisagenda Wijkverpleging. Uiteraard is het goed om aan te sluiten op andere mogelijke actuele situaties die studenten naar voren brengen.

#### **Thema's zijn:**

- Preventie
- Indicatiestelling
- Vastleggen van kwaliteit van zorg
- Complexe zorgsituaties
- Mantelzorg
- Vroeg-signalering
- Zelfmanagement
- Chronische zorg
- Acute zorg
- Psychische zorg.

## WERKVORM 1. Het netwerk

**Duur:**  
1 uur.

**Inhoud:**  
Studenten gaan aan de slag met het Fieldlabspel. Aan de hand van de casus bespreken zij in groepjes welke van de mensen/organisaties met betrekking tot de persoon uit de betreffende casus kunnen worden ingezet ter ondersteuning van de cliënt.

Er wordt één spelleider per groepje aangewezen. De spelleider houdt de tijd in de gaten (ongeveer 10 minuten per casus).

### **Benodigheden:**

- Lange rol behang aan de muur.
- Indeling rol behang in vier vlakken:
  1. Vroeger
  2. Nu
  3. Toekomst
- Post-its voor alle deelnemers

### **Stappenplan:**

- De docent kiest 1 of 2 casussen en leest die voor om een indruk te geven van de verschillende zorgvragen en bedenkt samen met de studenten een aantal oplossingen die in de wijk aanwezig zijn.
- De docent geeft alle studenten een pakje post-its.
- De docent leest de volgende

vragen voor en vraagt de studenten antwoorden op post-its te schrijven en onder het gedeelte 'Vroeger' te plakken (ongeveer 10 minuten).

1. Wie waren belangrijk?
  2. Wat was belangrijk?
  3. Waar vond het plaats?
  4. Waarom werd het zo gedaan?
  5. Hoe werden de zaken geregeld?
- De docent nodigt alle studenten uit om alle post-its te bekijken.
  - Bekijk de post-its, kijk of je patronen of zelfde thema's kunt ontdekken.
  - Deze gemeenschappelijke patronen of thema's worden onder 'Nu' geplaatst.



## WERKVORM 4. Toekomst v. d. zorg i. d. wijk

**Duur:**  
1 à 1,5 uur

**Inhoud:**  
Het doel van deze werkvorm is om een gedeeld beeld te creëren van de toekomst van de zorg in het recente verleden, het heden en de toekomst.

De studenten brengen de zorg van de afgelopen jaren, van het heden en van de toekomst in kaart. Vervolgens bekijken ze de kaart, identificeren ze patronen en vandaar uit creëren zij het beeld van de toekomst van de zorg in de wijk.

**Benodigdheden:**  
4 Fieldlabspelen

**Stappenplan:**

- De docent verdeelt de groep in kleinere groepen van maximaal 6 personen.
- De docent geeft ieder groepje 1 Fieldlabspel.
- Ieder groepje wijst een spelleider aan.
- De spelleider leest een casus voor en legt deze midden op tafel.
- De spelers bespreken nu welke organisaties en mensen de persoon in de casus kunnen ondersteunen

(de betreffende kaartjes worden om de casus heen neergelegd).

- De spelleider houdt de tijd in de gaten en geeft aan wanneer de tijd bijna voorbij is.
- De spelleider start de volgende casus.
- De docent stopt het spel tien minuten voor het einde.
- De spelleiders presenteren kort de uitkomsten.
- Studenten vullen individueel het reflectieformulier in (zie bijlage 3).
- De docent sluit af.

**Tip!**

Laat de studenten van alle casussen een foto maken.

## WERKVORM 2.

# Ideeën genereren

### **Inhoud:**

Het is de bedoeling om zoveel mogelijk ideeën (zorgactiviteiten) te bedenken.

De student start individueel door drie ideeën te bedenken. Daarna borduren de andere studenten daar op voort. Aan het einde hebben studenten een heleboel ideeën bedacht om tot een oplossing te komen en zij kiezen hieruit de beste.

Studenten worden aangesproken op hun creativiteit, hun beoordelend vermogen en op feedback- competenties.

Eveneens is dit een goede mogelijkheid voor docenten om een indruk te krijgen over reeds bestaande kennis.

### **Benodigdheden:**

- 2 fieldlabspellen (15 casussen per spel)
- Voor alle studenten een 'brainwritingsformulier'. (bijlage 4.)

- Iedere tafel wijst een host aan.
- De studenten gaan 10 minuten met elkaar in gesprek over de stelling.
- De host schrijft de belangrijkste zaken op.
- De docent geeft na 10 minuten aan dat de studenten van tafel moeten wisselen.
- De host geeft nu de nieuwe studenten een korte introductie op de stelling.
- Wanneer de studenten alle tafels hebben gehad, vraagt de docent de host per tafel de belangrijkste uitkomsten te presenteren.
- De docent sluit af.

### Thema's

- Zelfredzaamheid
- Mantelzorg
- Euthanasie/palliatieve zorg
- Verslaving
- Misbruik
- Diversiteit
- Armoede

### Tip!

Na deze bijeenkomst is het interessant om de casussen die al 'gespeeld' zijn nogmaals te bekijken en na te vragen of bestaande ideeën over passende zorg zijn veranderd.

### Stappenplan:

- De docent verdeelt de groep in kleinere groepen van 5 studenten.
- De docent geeft alle studenten een casus.
- Iedere student krijgt een vel papier zoals in de bijlage.
- Boven aan het papier schrijft ieder een samenvatting van de casus die hij of zij gekozen heeft.
- Iedereen vult de eerste drie vakjes in van het 'brainwritingsformulier'.
- Daarna ruilt men met een groepslid zijn/haar papier.
- De student leest de ideeën die hij/zij op papier heeft gekregen van het andere groepslid.
- De formulieren worden doorgegeven tot het hele vel vol is.
- Het formulier gaat nu nog 1x rond, iedere student omcirkelt het idee dat volgens hem/haar het beste is.
- Het formulier wordt

teruggeven aan de student die de eerste drie ideeën heeft opgeschreven.

- De student leest alle ideeën en kiest de beste.
- De studenten presenteren het beste idee aan elkaar.
- De docent sluit af.
- De spelleider start de volgende casus.
- De docent stopt het spel tien minuten voor het einde.
- De spelleiders presenteren kort de uitkomsten.
- Studenten vullen individueel het reflectieformulier in (zie bijlage 3).
- De docent sluit af.

### Tip!

Dit is een mooie gelegenheid om de relatie te leggen naar klinisch redeneren en ethische vraagstukken over kwaliteit van zorgbepaling en besluitvorming met cliënten binnen beperkte financiële mogelijkheden.

## WERKVORM 3.

### Ronde tafelgesprek

**Duur:**  
1 à 1,5 uur

**Inhoud:**  
Wat houdt de werkvorm  
rondetafelgesprekken in?

Het is een werkvorm om een  
levendige gezamenlijke dialoog  
op te zetten rondom vragen die  
er echt toe doen.

Dit gebeurt door in kleine  
groepen van vier á vijf studenten  
rond een tafeltje bij elkaar te  
komen en over één of meer  
thema's te praten. Per tafel wordt  
een host aangewezen.

Studenten gaan met elkaar in  
gesprek over stellingen m.b.t de  
thema's die de docent aangeeft.

De host plaatst in het midden  
van de 'mindmap' de stelling. De  
studenten praten hierover en  
plaatsen eigen opmerkingen (de  
belangrijkste) rondom de stelling.

De host is toehoorder en tijdens  
het wisselen van studenten  
aan de tafel vat hij/zij één en  
ander samen zodat hij/zij aan de  
nieuwe groep de belangrijkste  
opmerkingen kan mededelen.

Deze nieuwe studenten gaan  
naar aanleiding hiervan verder  
in gesprek.

**Benodigdheden:**

- A3 vellen
- Stiften
- Casus

**Stappenplan:**

- De docent deelt het lokaal in met 4 á 5 tafelblokken waar ongeveer 5 studenten aan kunnen zitten.
- De docent legt op iedere tafel een A3-vel en 5 stiften.
- De docent schrijft op ieder vel een stelling die bij het thema past (voorbeelden in bijlage 5).
- De docent deelt de groep in zodat er per tafel 5 studenten komen te zitten/staan.