

A person with long dark hair is smiling and holding a black smartphone. The phone's screen displays the FactZ logo, which consists of a blue circle with a white outline and the word 'FactZ' in a stylized blue font. Below the circle, the text 'de kennisgame over zorgtechnologie' is written in white. The person's hand is visible, holding the phone from the right side. The background is a blurred grey.

FactZ

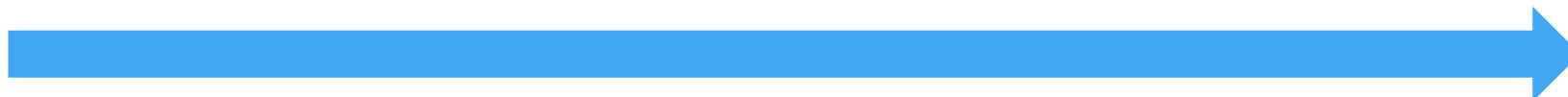
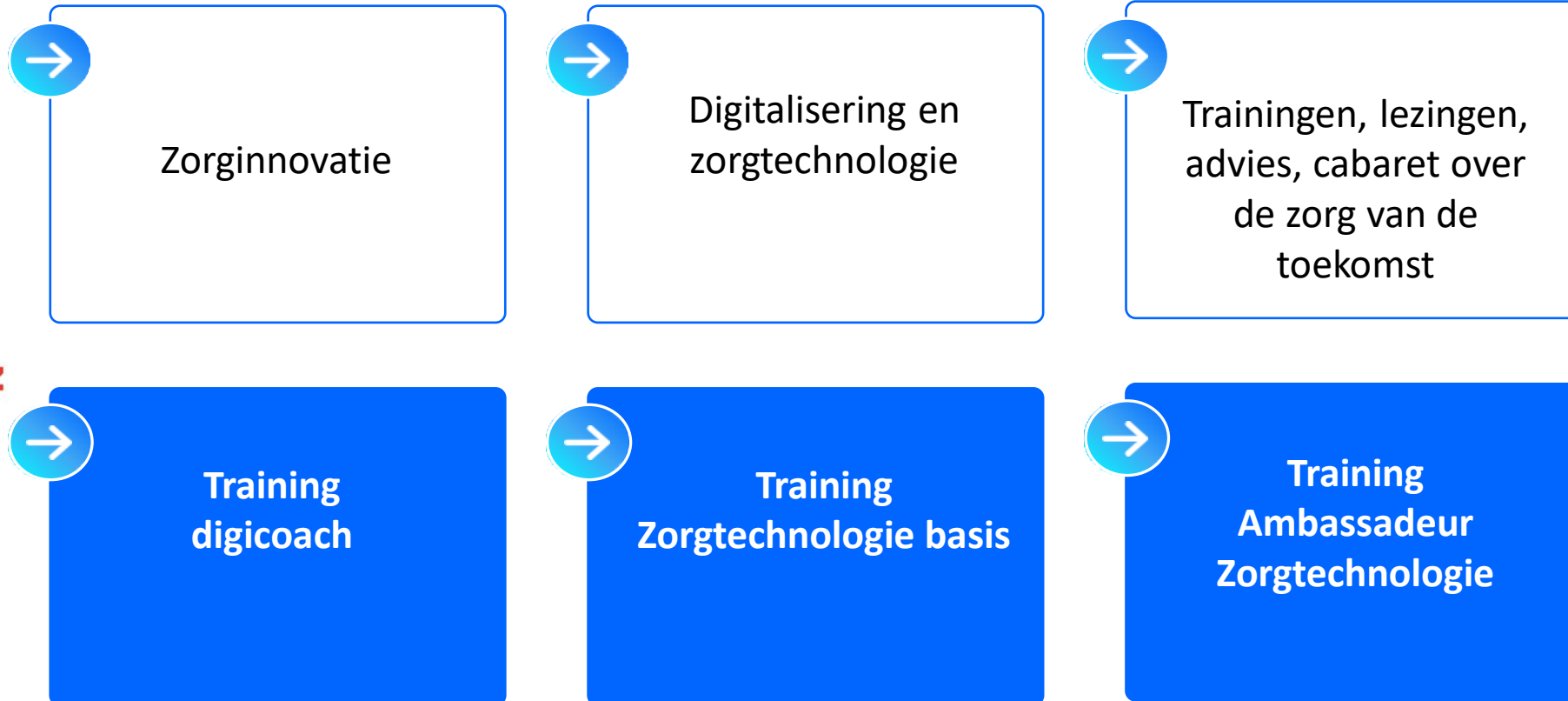
de kennisgame over
zorgtechnologie

FactZ
de kennisgame over
zorgtechnologie

ZORGTECHNOLOGIE, DE TOEKOMST VAN DE ZORG

- Kennismaken
- Wat, voor wie, waarom en hoe?
- Inzoomen op de inhoud
- Een account en dan?
- De lancering!





Peer- to- peer leren

Even voorstellen



Marijke Bult
PR & implementatie



Esther van den Barg
Accountbeheer



Suzanne Verheijden
Eigenaar & ontwikkelaar

Meer over de Technologie & Zorg Academie



Het LivingLab



- Infotruck & Infostand
- Infotheek
- Projecten

Rob Nijhuis, Erik Derkink en Eric Wolkotte





Idee, inhoud, eigendom, verkoop
en implementatie



Inhoudelijk meedenken en testen

Wat zie jij als uitdagingen bij de inzet
van zorgtechnologie in jouw
organisatie/ opleiding/ omgeving?

CHAT

Zorgtechnologie, kans of bedreiging?

- Onbekend voor veel zorgmedewerkers
- Niet duidelijk waarvoor het kan worden ingezet
- Ontwikkelingen gaan snel
- Complexiteit van zorgvragen neemt toe
- Arbeidsmarkt problematiek, te weinig capaciteit
- Inzet zorgtechnologie is onvermijdelijk en waardevol



Wat is FactZ?



- ▶ Kennisgame FactZ is een **training** over zorgtechnologie in de vorm van een game die je kunt spelen op je telefoon of tablet.
- ▶ Via korte uitleg, multiple choice vragen, voorbeelden en toelichting leren deelnemers wat zorgtechnologie is en hoe het ingezet kan worden als aanvulling op de warme zorg.
- ▶ FactZ maakt medewerkers snel en spelenderwijs vertrouwd met de kansen die zorgtechnologie biedt voor medewerkers, patiënten/cliënten en zorginstellingen.

Het doel van de training



Een volwaardige training:

- Kennis van Zorgtechnologie (wat houdt het in)
- Introductie van uiteenlopende zorgtechnologie-producten
- Leren wanneer en waarvoor je zorgtechnologie inzet
- Uitleg: niet in plaats van, maar als aanvulling op warme zorg
- Kansen én risico's bij het inzetten



Voor iedereen die zijn of haar kennis over zorgtechnologie wil vergroten en borgen



Begeleider/ verzorger/
behandelaar



Ambassadeur/ manager/
innovator



Student/ docent

Twée soorten programma's / abonnementen

BASIS VG

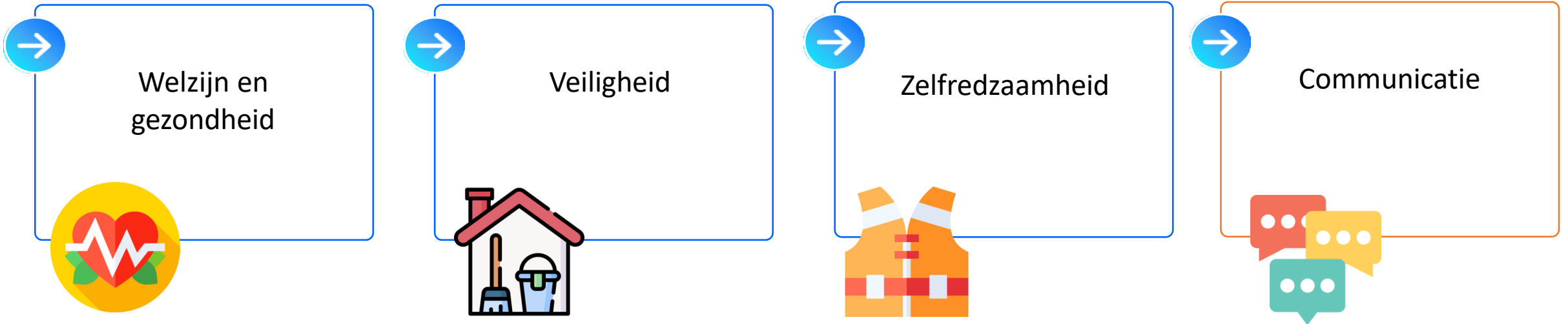
- Introductie zorgtechnologie (44)
- Technologie en clientdoelen (32)
- Privacy en ethiek (37)
- Producten Welzijn/ gezondheid (91)
- Producten Zelfredzaamheid en comm. (47)
- Producten Veiligheid (30)
- **EXTRA:** Apps en websites (55)

AMBASSADEUR VG

- Gezondheidsvaardigheden (33)
- Implementeren (73)
- Zorg op afstand (30)
- En alle onderdelen uit BASIS!

De game is geaccrediteerd bij Accreditatiebureau Kwaliteitsregister V&V en Register Zorgprofessionals (respectievelijk 9 en 16 punten). Binnenkort waarschijnlijk ook voor Paramedici.

Waarom deze indeling producten?



1 Aandachtspan

- 20 minuten maximaal in klassikale setting
- <5 minuten realiteit binnen dagelijkse werkzaamheden

FactZ ► leren op de plaats en de tijd die bij jou past

2 Capaciteit

- Leercapaciteit en aanvangsniveau verschilt per individu
- Elk individu heeft de juiste balans tussen leercapaciteit en uitdaging (Flow)

FactZ ► keuze tussen basis & ambassadeur en vragen die moeilijk zijn voor gebruiker worden herhaald

3 Retentie

- 80% van nieuw aangeleerde kennis is binnen 30 dagen vergeten zonder continue herhaling
- Continue herhaling op het juiste moment, essentieel voor lange termijn geheugen

FactZ ► herhaling totdat je het weet! Slimme algoritmes berekenen wanneer dat is.

4 Motivatie

Gevoel van Autonomie

Hoog niveau van vrijheid. Er zijn deadlines, maar de deelnemer bepaalt zelf waar, wanneer, wat en hoeveel.

Gevoel van Competentie

Juiste balans tussen de individuele leercapaciteit en de uitdaging. (Flow). Performance based rewards. Directe feedback op fouten

Gevoel van Verbondenheid

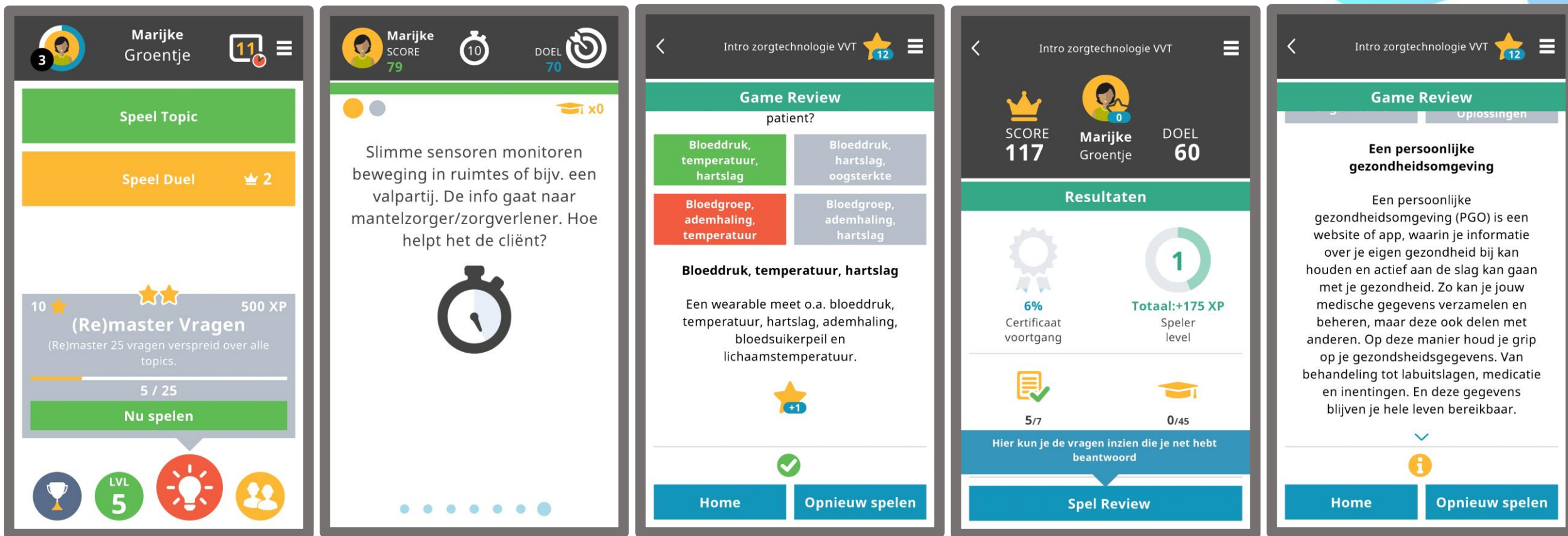
Gebruiksgemak. Relevantie. Fouten maken zonder consequenties. Puntengroei, statusgroei en beloningen

Knowingo⁺

HQ in Breda, Netherlands
Winner of the Accenture innovation award
for most impactful learning solution



De game



1 Snelle toegang, op elk tijdstip

2 Waardevolle content aangeboden in een bewezen methode

3 Leren en borgen met herhaling van vragen

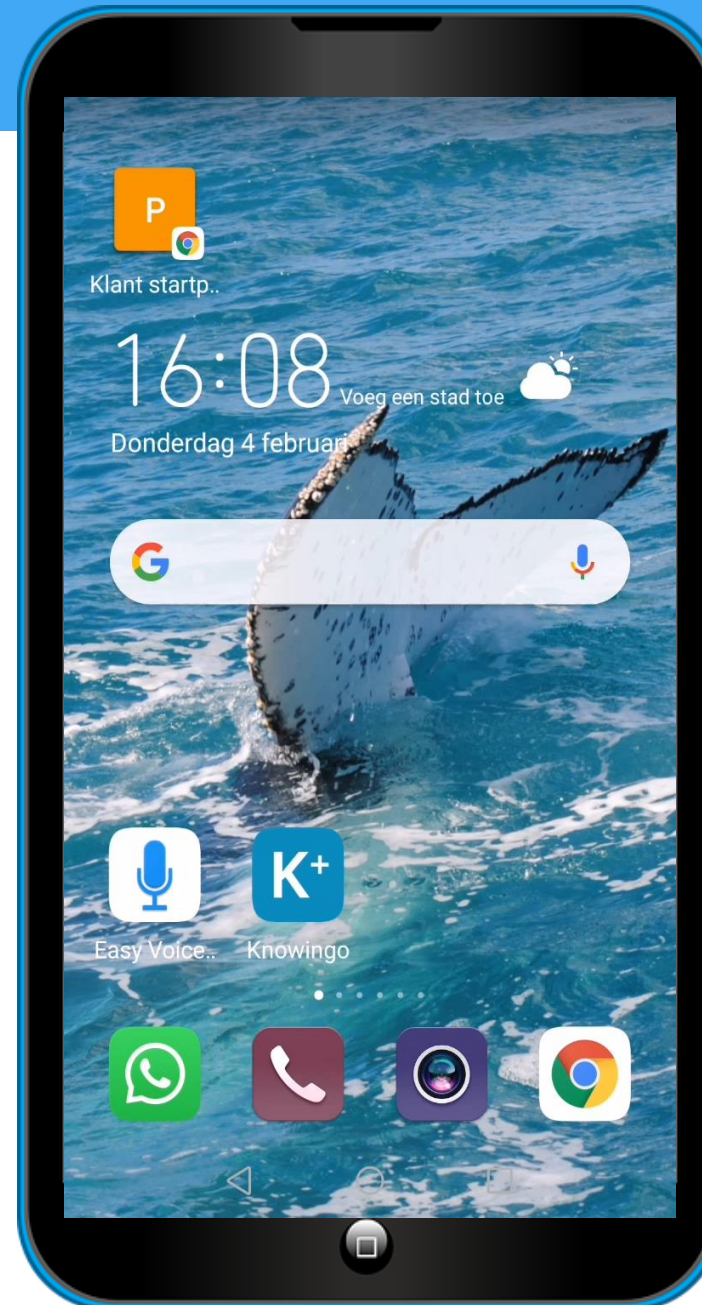
4 Op speelse wijze met duels en scores

5 Leren van wat je nog niet wist

Hoe werkt het?

FactZ

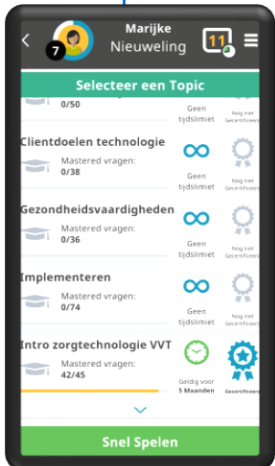
- Knowingo app kiezen
- FactZ laadt snel
- Kiezen: topic spelen of duel
- Kies een topic
- Vraag verschijnt
- Antwoordopties komen in beeld
- Kies je antwoord
- Goed of fout



→ Topic Spelen

Snel leren door een topic te spelen: 7 vragen die elk binnen een aantal seconden worden beantwoordt.

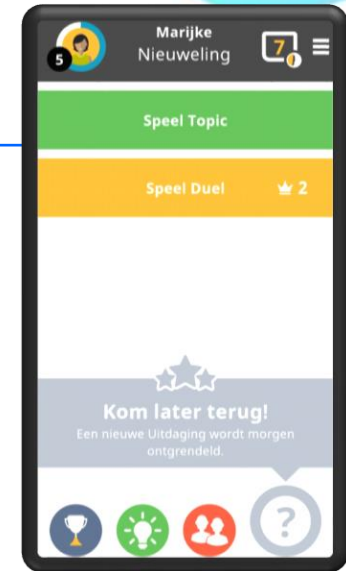
Vragen die niet goed zijn beantwoord, worden uitgelegd, zodat de deelnemer er van leert. De vragen komen vaker terug, zodat ze worden onthouden.

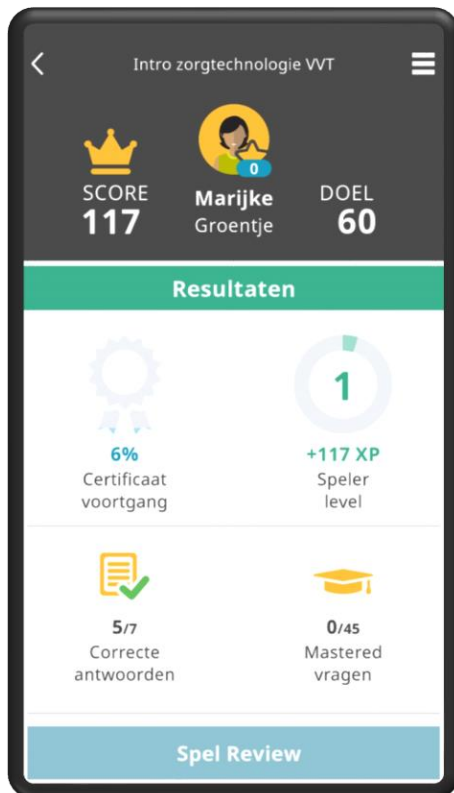


→ Duel

Door een duel te spelen kan de deelnemer leren én de vaardigheden met die van anderen te vergelijken.

FactZ koppelt deelnemers aan iemand met een vergelijkbaar niveau. Een stimulerende manier om kennis te vergroten.





→ De juiste antwoorden

Wanneer de deelnemer een reeks van 7 vragen heeft afgerond, zijn de resultaten te zien.

De antwoorden op vragen die de deelnemer niet goed had, zijn te vinden via Spel Review.

De deelnemer ziet dan het gegeven onjuiste antwoord (rood vakje) en het juiste antwoord (groen vakje). Daarnaast wordt extra informatie en uitleg gegeven.



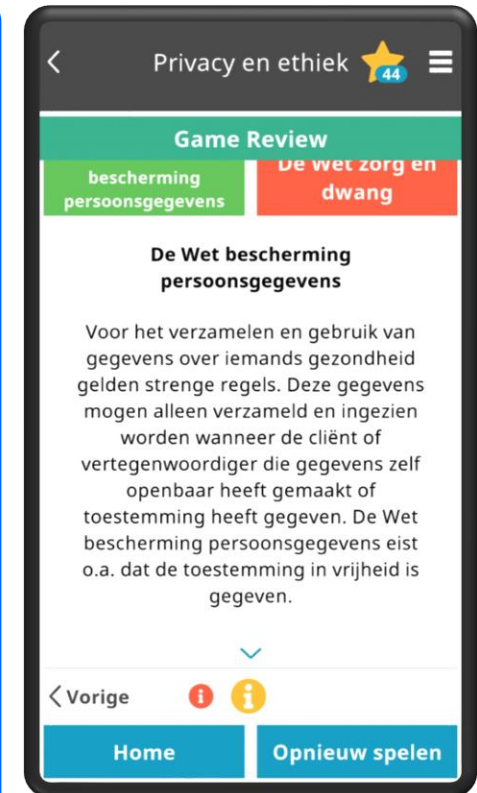
Van fouten leer je!

→ Je leert van je antwoorden

Deelnemers die weinig van zorgtechnologie weten, hebben natuurlijk niet alle vragen goed. En dat is prima, want juist van je fouten leer je! Zo werkt de FactZ app.

Is het verkeerde antwoord gegeven, dan krijg je niet alleen het juiste antwoord te zien, maar ook meer uitleg.

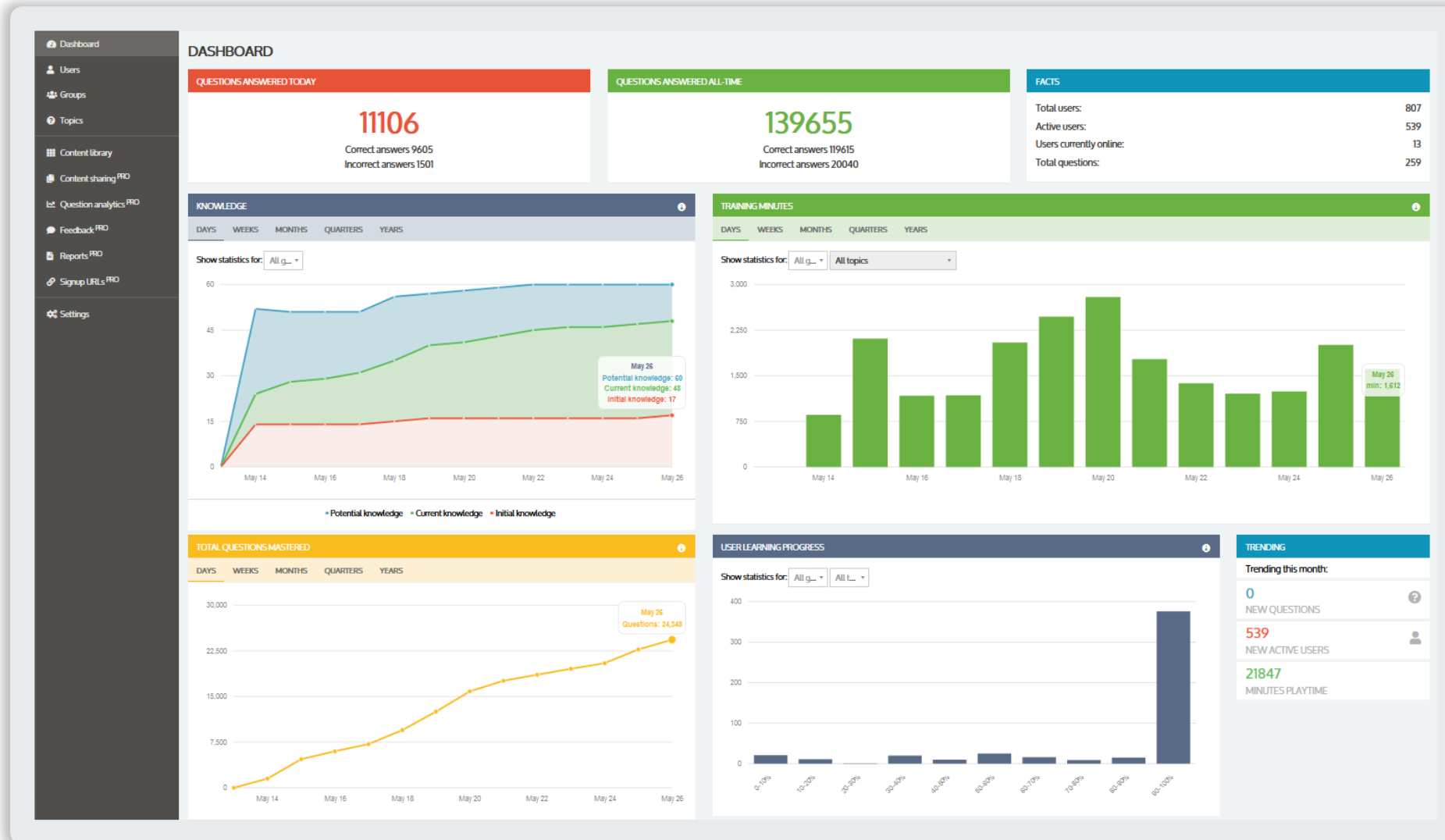
De game zorgt ervoor dat je de onderwerpen zo vaak krijgt aangeboden als nodig is, om de kennis te onthouden.



- 1 Vergroten van kennis op een snelle en laagdrempelige manier**
Sectorgerichte content, mogelijkheid tot keuze van modules en extra content
- 2 Zorgt dat het nooit meer vergeten wordt**
Door gebruik te maken van intelligent leren & AI algoritmen
- 3 Data en stuurgegevens voor management en dagelijkse leiding**
Beter begrip van kennis binnen de organisatie. Het creëren van een cultuur van continu leren. Optie, geen verplichting.

Knowingo⁺

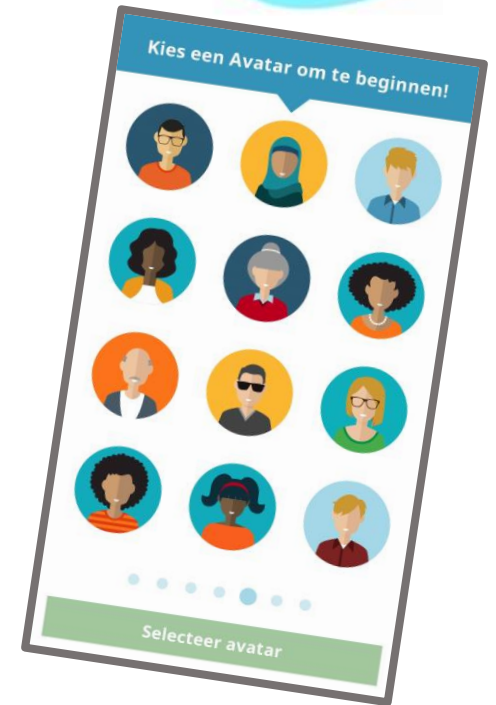
Resultaten deelbaar (alle data met behoud van privacy)



Proces ► van interesse naar certificaat



1. Account aanschaffen (individueel/ team of organisatie)
2. Game downloaden op tablet of telefoon (Android en iOS)
3. Inloggen met mailadres en eigen wachtwoord
4. Topic kiezen of een duel aangaan met een collega
5. Vragen beantwoorden en leren wanneer het jou uitkomt
6. Zien wat juist was en de achtergrondinformatie lezen (evt. met linkje)
7. Herhalen wat je nog niet wist op de tijd die het algoritme aanbeveelt
8. 80% van de vragen 2 x goed beantwoord? ► certificaat! (binnenkort geaccrediteerd)



Een paar voorbeelden van vragen



Marijke
SCORE
30



10



DOEL
80



EHealth is informatie- en communicatietechnologie om gezondheid en zorg te ondersteunen of te verbeteren. Wat is een voorbeeld van eHealth?





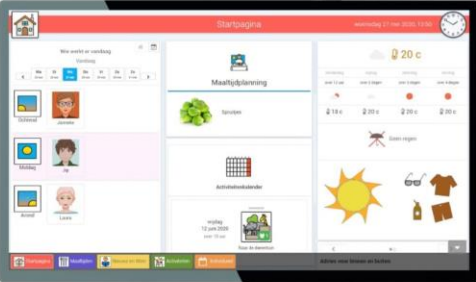
Marijke
SCORE
0



10



DOEL
140



MijnEigenPlan heeft ook digitale informatieborden die cliënten informeren over o.a wie er werkt, wat ze eten, wat ze gaan doen. Wat levert dit op?





Suzanne
SCORE
0



10



DOEL
70



Welke verantwoordelijkheid van organisaties legt de AVG, (Algemene Verordening Gegevensbescherming) van mei 2018 vast?

Beschermt jou bij fouten technologie	Beschermen gegevens en privacy cliënt
Verplichting om in de Cloud te werken	Verplichting tot veilige wachtwoorden



Marijke
SCORE
99



10



DOEL
140



Hoe heet dit product waarmee cliënten hun woordenschat kunnen vergroten of kunnen communiceren als spraak een uitdaging is?

TouchToTell	Tobie3
Talk2me	Talkie

Voor welke functies/rollen in jouw organisaties zie jij een meerwaarde voor de training met deze kennisgame?
(chat)

Zorgprofessional Marianne: Staan leuke verrassende vragen in en de moeilijkheidsgraad is prima. Voor elk wat wils denk ik. App lijkt goed in elkaar te zitten, is duidelijk en overzichtelijk met leuke afwisselende vragen en makkelijk om mee te werken”.

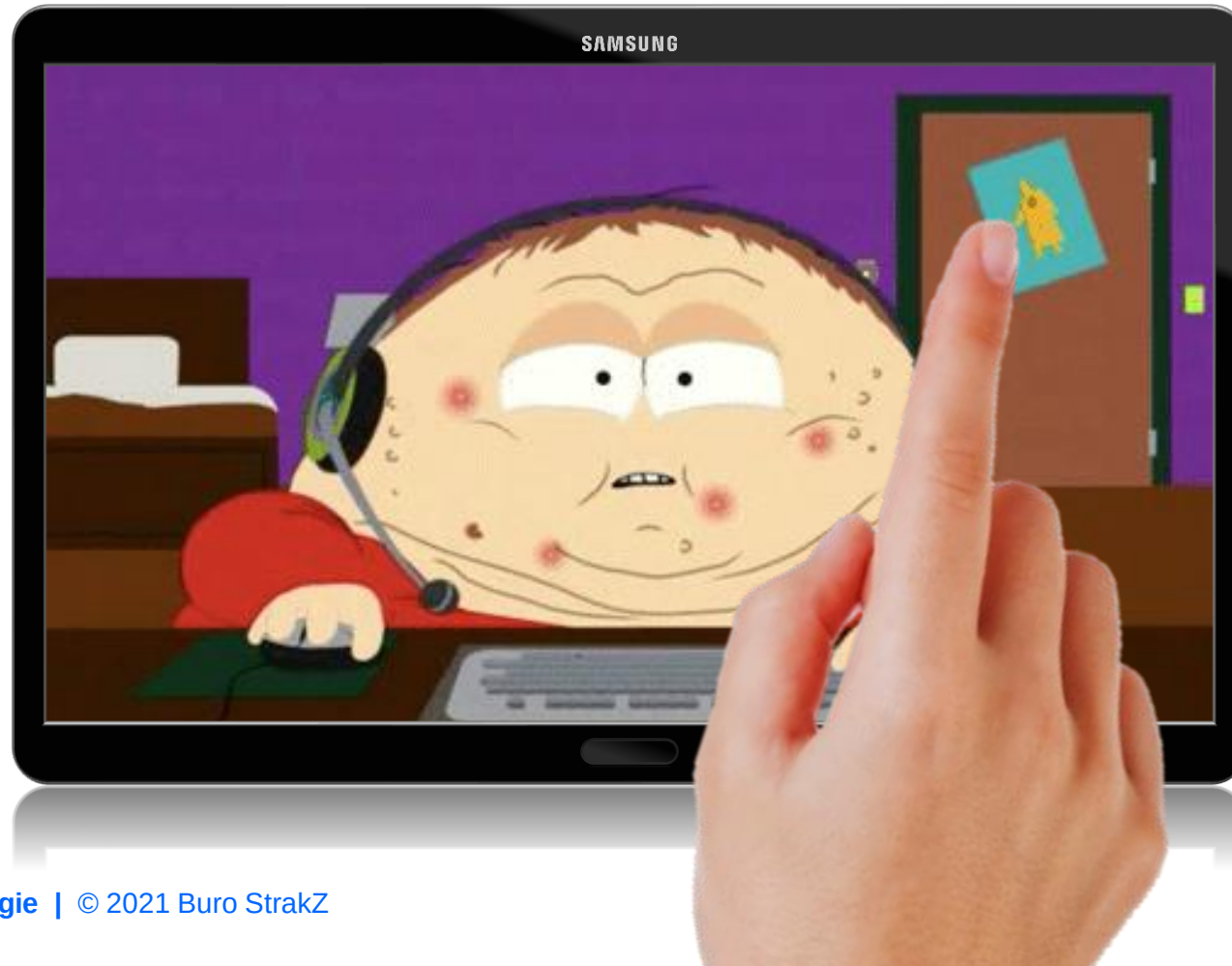
Verpleegkundigen in opleiding Esmee en Jasmijn: “Wij vinden de app er allebei goed uitzien. Het werkt naar behoren en er worden leuke uitdagende vragen in gesteld. Ook is het leuk dat jullie een gamemodus hebben opgenomen!”

Zorginnovator Elle: “Tof om te doen! Ik had snel door hoe het werkte. Het lijkt mij leuk als zorgprofessional om tegen je collega’s te kunnen strijden. Een vraag fout beantwoorden is niet erg: je krijgt aanvullende informatie. Basiskennis is niet per se nodig: je leert tijdens de game.”

Innovatiemanager Ralph: “Tof dat er een gamereview is, zodat je echt leert. Het deel voor gevorderden is uitdagender, alhoewel ik bij de basis ook genoeg ‘fouten’ maakte 😊. Ben ook wel benieuwd naar de ‘achterkant’ voor een organisatie of manager/teamleider. Kun je daar toffe dingen mee doen?”

Coördinator Living Lab Erik: “Er zit een mooie uitdaging om door te gaan en werkt verslavend – je wilt het certificaat halen. Ik moest in het begin erg wennen aan de snelheid. 10 sec is nl kort om alle antwoorden te lezen. Leuke interactieve manier om te leren. Ook goed dat de antwoorden niet op dezelfde plekken terug komen bij herhalingen.”

“Het werkt verslavend!” 😊



Wat kost de training van FactZ?



Kosten opleiding

Aantal deelnemers*	Basis	Ambassadeur
1-50	€ 139,-	€ 199,-
51-100	€ 135,-	€ 192,-
101-250	€ 132,50	€ 188,50
251-500	€ 130,-	€ 185,-
> 500	Prijs in overleg	

* Prijs per persoon exclusief BTW

- Voor één jaar
- Automatische beëindiging

RESULTAAT

Nog even samengevat: wat levert het op om te leren via FactZ, de kennisgame voor zorgtechnologie?

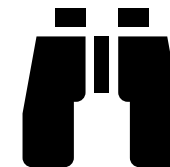
- Kennis van de verschillende mogelijkheden én onmogelijkheden van de laatste zorgontwikkelingen.
- Inzicht dat zorgtechnologie de mogelijkheid kan bieden om meer persoonsgerichte zorg te verlenen.
- Kennis en vaardigheden om te bepalen welke zorgtechnologie het leven van de cliënt/patiënt kan verbeteren en/of het werk van de zorgmedewerker kan verlichten.
- Voldoende kennis en vertrouwen om met cliënten en verwanten de verschillende technologische opties te bespreken.
- Een certificaat training Zorgtechnologie.
- Eén jaar lang de mogelijkheid om op speelse wijze kennis bij te houden en jezelf te blijven ontwikkelen via de kennisgame.



Marijke: 06-49929173



kennisgame@burostrakz.nl



www.factzgame.nl

Bij een afname van **minimaal 10 abonnementen** voor 1 organisatie die voor 1 mei start krijg je:

- een **basisabonnement** tijdelijk voor € 116 en/of
 - een **ambassadeursabonnement** voor € 166
- tot 1 maart 2022.

Exclusief BTW

Aanvullend aanbod



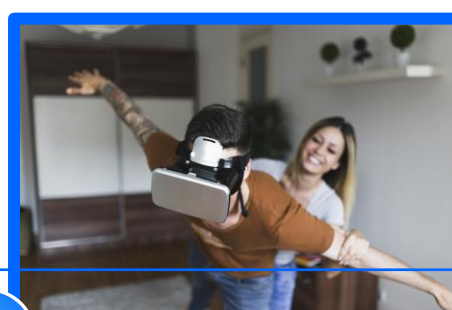
Lezing voor
management of
zorgprofessionals

Online
of live



Training
Zorgtechnologie Basis
1 dag

Incompany
of op
locatie



Training
Ambassadeur
Zorgtechnologie
2 dagen

Korting bij
combinatie
game & training



Training Creatief
denken of
Procesbegeleider
Creatief denken

Incompany
of op
locatie

De lancering!

Dank aan Marijke, Esther, Rob, testers en alle leveranciers die meegewerkt hebben aan deze game!



Vragen?

FactZ

