

Chapter 3: Empathic Handover workshop results

Empathic Discussion

De uitkomsten van de co-creatie sessies met mantelzorgers en mensen met dementie zijn uitgewerkt in abstracte vragen.

Doel van de discussie: Affect, begrip, gevoel en begrip

Waar doen belevingen, emoties en of situaties van persoon met dementie (P) en/of mantelzorger (MZ) ontwerpteam aan denken?

Individuele mindmap door design team leden en reflectie.



Resultaten:

Situatie	Gedachte, gevoel
Buitenland verjaardag, bezoek We gaan gezellig, kom op	Buitengesloten, ongemakkelijk, (uitge)lachen
School reünie	Geen zin, afrekening, geslaagd of niet
Receptie, conferentie	Verplicht, schuldgevoel, spijt, wil vluchten, bloedhekel, lang en saai
Collega gaat met klant meegaan, solo gaan	Je laat me zitten, dit willen we niet
Kinderen	Je laat ze zitten, schuldig, maar kan er niets aan doen

Eerste bezoek schoonouders , iemand ziek, overleden, in rouw	Bang, vermijden, hoe aanspreken, toon? Iedereen voelt zich slecht, vermijden
Vriend stoer extrovert buitenshuis, introvert binnenshuis	Wat deed je gek, raar, nu leuk persoonlijkheid
Hulpeloze, negatieve mensen, slachtoffergedrag	Bloednerveus, onrustig, niet te begrijpen, onbetrouwbaar, kom op
Uitleg geven en niemand snapt het	Machteloos, onmacht
Geheim	Poppenkast, tussen wal en schip
Checken op tijd binnen door manager	Opstandig, expres later komen, niet snappen, lekker rellen
Militaire dienst	Andere controle pakken, autoriteit, macht
Ziekenhuisopname	Boos, woest, controle kwijt, weg willen
Politie, totaal niet redelijk	Afstemmen, ik geef me over, maar eigenlijk boos, pisnijdig, agressief
Auto parkeren	Waar is ie nu, zoveel heb ik nog niet gedronken, twijfel
Dingen automatisch doen, niet bij stilstaan	En dan kwijt zijn, twijfel
Vriendin vertelt film verkeerd na	Schamen, irriteren, nu deugd

Empathic Role Play

Resoneer met mensen met dementie en mantelzorger(s)

De vloer op. Een groep acteert en voelt in. Toeschouwers observeren en noteren gedrag, gevoel, gedachte en uitspraken. Vervolgens samen reflecteren.

Twee opdrachten:

- Pillendoos situatie (luister naar 'opdrachten' en voer ze uit)
- Visite, strijkijzer situatie, betrekken versus negeren, overheen praten

Resultaten

Pillen:

Gevoel acteurs:

P: 'Trance, wat gaat het snel, ik houd het niet bij, wat moet ik nou doen?' ; 'ik merkte de aanwezigheid van MZ niet meer op, ik hoorde haar ook niet toen ze contact zocht'

MZ: 'wat zit ie te doen?' ; 'houd maar even op'; 'ik help wel even'

Observaties:

P: onbeholpenheid, chaotisch, verward, nerveus, gevecht in hoofd, focus, geobsedeerd, niet bewust van aanwezigheid mantelzorger, ongemakkelijk, ontvankelijk, ik mis een plan, zijn doel, 'moet ik niet helpen', 'weet niet wat ie doet', 'waarom ga je door', 'waarom kijk ik hiernaar',

MZ: complimenteaus, geduld, begrip

Visite:

Gevoel acteurs:

P: 'mijn taak wordt me ontnomen op slinkse wijze'; 'wat moeten die 2 hier'; 'ze strijken kleding van mijn man, ze spannen samen'; 'vervelend, en weinig tegen in te brengen'; 'ik ben overwonnen'; 'ik heb zin om fysieke kracht te gebruiken'; 'ik voel me betutteld', 'ik word apathisch door hoe ze met me omgaan, door het negeren'.

MZ partner: 'bloed irritant'; 'ik probeerde bal hoog te houden, mijn paniek was groot,'; 'ik probeerde te controleren en dat ging me ook tegen staan'; 'je verzuipt erin, dat de buurvrouw kwam was opluchting'; 'wij hadden de oplossersrol en spanden samen'

MZ buur: 'je komt om te helpen, maar voelt je ook ongemakkelijk'; 'overnemen van de partner irritant'; 'ik moet nuttig zijn'

Observaties:

P kon niets, was er niet bij, over hoofd praten, MZ en buur begrijpen niet dat P het wel kan, 2 dialogen, P niet serieus genomen, bevestiging vragen aan P, maar niet echt betrekken, zielig voor P, autoritaire buur, 'doe jij maar niet', geïrriteerde P

Empathic ideation

Pas de inzichten toe in ideegeneratie

Laat emotionele connectie, los en stap in de help modus met meer begrip.

Verlaat de dementie wereld en ontwerp vanuit mensen met dementie en hun partners een dementie experience.

Hoe kunnen we de gevoelens en het begrip dat los kwam in discussie en role play inzetten in het belevingsontwerp van de simulator? Ga individueel bedenken welke ideeën zouden kunnen werken.

Brainstorm individueel

Nav VOEL HET (inleving)

nu CREER HET (genereer belevings ideeën voor DE simulatie)

en MAAK HET tastbaar (visualiseer in 3D, tinker)

en SPEEL HET uit (presenteer hoe een bezoeker door belevingsidee gaat)

Brainstorm allen

Koppel, combineer belevingsideeën indien mogelijk

Resultaten:

- a. tunnel met deuren: je komt nergens, alleen, eenzaam, aanwijzingen helpen niet
- b. keuken schets: oneigenlijk gebruik, steelpan op senseo, bloemen, boodschappen
- c. 3D projectie: holte, rondom ogen, blikken, emoties

- d. twee deuren experiment: melk/koffie -> e i -> ..
- e. doolhof: helpende hand of toch niet, strips met beelden die bewegen (AH en ambulance wisselen elkaar af), fysieke (on)balans, stoel en tafel verbinden met touw oid, relaties in de war schoppen, rollen spel perceptie wijzigt bij langslopen
- f. hoek: ruimte met zinnen en verhalen, gelach, in gezelschap getrokken worden door een vraag
- g. twee routes: MZ en P (voor en achter schermen)

NB: ik word meegenomen en raak het langzaam kwijt, progressie, dementiefilter, perceptie werkelijkheid