



Leids Universitair  
Medisch Centrum

# Verbeterinitiatieven LUMC

*In dit magazine vindt u de verbeterinitiatieven  
waaruit een keuze is gemaakt voor inzending  
naar het NIAZ voor de NIAZ Jaarprijs 2018.*

DIRECTORAAT KWALITEIT EN PATIËNTVEILIGHEID  
NOVEMBER 2018



## HERO Project

### Probleem

Kinderen met een chronische aandoening die het ziekenhuis bezoeken voor een medische behandeling worden over het algemeen binnen de ziekenhuisomgeving voorbereid op een volgend bezoek. De veilige thuisomgeving wordt niet betrokken in de voorbereiding. Doordat kinderen onvoldoende zijn voorbereid, zien kinderen erg op tegen de behandeling in het ziekenhuis. Dit gaat gepaard met angst, stress. Soms heeft een kind bij een eerdere behandeling een trauma opgelopen waardoor de angst wordt vergroot. Dit trauma kan psychische gevolgen hebben op de langere termijn. Uit onderzoek blijkt dat ouders zich vaak miskent voelen in hun rol omdat de draaglast als verzorger erg hoog is.

### Doel

Het doel van Hospital Hero is om kinderen met een chronische aandoening die regelmatig het ziekenhuis bezoeken een positieve, minder stressvolle ziekenhuiservaring mee te geven. Door de thuis- en ziekenhuisomgeving virtueel en interactief aan elkaar te verbinden worden kinderen voorbereid op en begeleid tijdens hun behandeling in het ziekenhuis.

### Analyse van de huidige situatie

In NL zijn er 700.000 kinderen met een chronische aandoening, waarvan 475.000 tussen de 4-12 jaar. In Nederland is 1 van de 5 kinderen van 4 tot 12 jaar langdurig ziek. Kinderen met een chronische aandoening worden niet of nauwelijks in de thuissituatie voorbereid waardoor de angst en stress wordt vergroot.

Binnen het ziekenhuis worden kinderen voorbereid door de behandelend arts, verpleegkundige of pedagogisch medewerker. De interactiviteit, afleiding en spel ontbreken in bestaande informatiemiddelen.

### Hoe ziet het verbetertraject eruit?

De oplossing van Hospital Hero ondersteunt de ontwikkeling van interactieve middelen welke informatie, afleiding en spel combineren en de thuis- ziekenhuisomgeving aan elkaar verbinden. Hierdoor wordt de voorspelbaarheid vergroot en ervaart een kind minder stress bij een behandeling in het ziekenhuis. De middelen bieden zowel de ouders als het kind handvatten om zich voor te bereiden op en naar en in het ziekenhuis. De app is afgestemd op de belevingswereld van het kind. Met de Hospital Hero stimuleren we het kind en vergroten het coping gedrag door gedragsinterventies en technieken aan te leren, waardoor er meer veiligheid geboden kan worden tijdens medische procedures waaronder een bloedafname en de zorg meer kindgericht wordt.

Voor de App zijn er financiële middelen nodig om de beta versie te ontwikkelen en te testen in het ziekenhuis.

### Hoe is het uitgevoerd?

De app maakt gebruik van augmented reality technieken gecombineerd met principes van gaming. Visueel maakt het kind van te voren kennis met de afdeling. Thuis start de voorbereiding voor de behandeling. Het kind wordt meegenomen door het ziekenhuis en krijgt d.m.v pictogrammen uitgelegd wat hem te wachten staat bij bijvoorbeeld bloedafname. De app geeft informatie over de medische handeling en het kind wordt gecoacht. Het is geschikt voor zowel jongens als meisjes van 4-12 jaar.

### Is het geëvalueerd? Wat zijn de resultaten en komt de doelstelling overeen?

We hebben de app kleinschalig kunnen testen bij een aantal kinderen en ouders. Hieruit kwam naar voren dat het een prettig middel is ter voorbereiding op een ziekenhuis bezoek. Spelenderwijs kunnen kinderen zich voorbereiden. De app start in de veilige thuissituatie. Hij raakt vertrouwd met de ziekenhuis omgeving en krijgt uitleg over de behandeling. Hierdoor wordt de voorspelbaarheid vergroot en ervaart een kind minder stress en pijn tijdens een behandeling. Het biedt ouders en kind extra ondersteuning en handvatten.

Samenwerken tussen kind ouders en zorgverleners is de basis voor de ontwikkeling van de app. We hebben een klankbord groep opgezet waarin de kinderraad, arts, pedagogisch medewerkers, psycholoog en ouders hun input en evaluatie t.a.v. de app kunnen geven.

#### **Leverd de actie een verbetering op voor de patiëntenzorg?**

De app pakt de oorzaken van angst aan en vergroot het plezier. Een digitale begeleiding voor kinderen voorafgaand en tijdens ziekenhuisopname. Doel van de app is de ziekenhuisbezoek en behandeling zo aangenaam mogelijk te maken. De behandeling is voorspelbaar. De patiënt krijgt inzicht en grip op de behandeling. Op de eerste plaats

verloopt de medische procedure minder angstig voor de patiënt. Het helpt om medische ingrepen efficiënter en comfortabeler te laten verlopen. Tevens worden ingrepen minder vroegtijdig afgebroken. Trauma en psychische gevolgen op langere termijn zullen worden verminderd.

#### **Wat is de reikwijdte van het verbetertraject, afdelings breed, LUMC breed?**

De app is opschaalbaar. Het biedt mogelijkheid tot uitbreiding van verschillende elementen in de app, zoals het toevoegen van meerdere behandelingen en ontspanning en spel mogelijkheden. Tevens is de app niet alleen binnen de muren van het LUMC te gebruiken. Kan aangepast worden voor elk ziekenhuis. ■

