

# GAMES FOR HEALTH EUROPE 2026

Van Doolhof naar Richting  
De impact van Harms escaperoom in de praktijk

Tanneke Severijn,

reg. programmamanager AWIZ Salland



GAMES FOR HEALTH  
EUROPE

**DISCLOSURE SLIDE**  
for presentations at the

**GAMES FOR HEALTH EUROPE 2026** CONFERENCE

I herewith confirm that there is not any conflict of interest with the conference organization or any of its sponsors.

# Waar komen we vandaan?

We legden een basis in de adoptie en acceptatie van technologieën.



# 2023 en verder

We bouwen op de basis voort en we richten ons op verdere implementatie en opschaling van technologieën.

## 2019 Onderzoek

Onder ruim 500 medewerkers



Wat is er allemaal?



Waar kan ik het voor inzetten?



Hoe moet ik dat doen?

2019 - 2022

## Harm's Escape Room

### Koploper



Nu weet ik hoe technologieën kunnen helpen.

Ik zie welke technologieën er in onze organisatie zijn.

## Online Bieb

## Leen je Robot op Maat



Fijn dat we zo makkelijk iets kunnen testen.

## Keuzehulp Floortje



Ik vind snel welke technologie het beste past bij mijn cliënt.

## Resultaten

Technologie is nuttig in ons werk.



Ja!



Meer resultaten zien?

Klik op de iconen in dit vak voor meer informatie.

## Hoe kunnen mensen langer thuis blijven wonen?

Welke woning-aanpassingen zijn er nodig?



Hoe bieden we verpleegzorg thuis met monitoring-systemen?



Samen met: 4. Passende zorg en 6. Netwerksamenwerking & infrastructuur

## Anders werken in de Zorg Salland



We delen onze onderzoeksgegevens om samen verder te komen.

## We bestendigen onze basis

We maken alle tools beschikbaar voor andere organisaties, zorgprofessionals en bewoners in Salland.





 YouTube



### **Maak kennis met Harm's Escape Room voor de zor**

We laten u graag kennis maken met de eerste escape room zorgtechnologie in de langdurige zorg! Om zorgtechnologie kunnen we niet meer heen. Van een slimme medicijndispenser en

# Ervaringen Solis

## Scholing & Enthousiasme

- Alle medewerkers geschoold via Harms Escaperoom
- Enthousiast en soms verrast over de inhoud
- Beseffen dat verder kijken naar de cliënt belangrijk is

## Andere inzichten

- Collega's leren elkaar op een andere manier kennen
- Medewerkers proberen technologieën zelf uit, zonder drempel

## Meer aanvragen & Lagere drempel

- Meer aanvragen via Leen je Robot op Maat
- Bekendheid technologie vergroot
- Drempel om technologie in te zetten is verlaagd

*Je krijgt heel veel indrukken. Ik heb geleerd dat het vooral belangrijk is om te luisteren naar het verhaal dat Harm vertelt.*

*Fijn om de mogelijkheden van zorgtechnologie op deze speelse manier te ervaren.*

# Resultaten enquêtes

509 zorgprofessionals vulden de vragenlijst in (voor én na de training) – 92% vrouw, gemiddeld 45 jaar oud, 18 jaar werkervaring.

509

Deelnemers

92%

Vrouw

45

Gemiddelde leeftijd

39,7%

Nieuwsgierig naar technologie

Kijkt uit naar het uitproberen van nieuwe technologieën

Na afloop van Harms Escape Room gaven deelnemers significant vaker aan dat...

Technologie nuttig vinden tijdens cliëntcontact

Voldoende kennis hebben om technologie te gebruiken

Technologie duidelijk en begrijpelijk vinden

Omgaan met technologie gemakkelijk is

Technologie maakt het werk interessanter

Technologie in te willen zetten in de komende twee maanden

7,8

Programma

8,0

Begeleiding

7,5

Relevantie voor het werk



## Koploper Actie Leer Netwerk (2022)

---

Genomineerde impactmakersprijs (2021)

**Wij zijn  
Koploper**  
Actie Leer Netwerk



# Resultaten AWIZ Midden-Brabant

# Lessons Learned & Aanbevelingen

## Bewustwording & Ervaring

Medewerkers ervaren technologie zelf, waardoor het minder abstract wordt.

## Koppeling aan de praktijk

Begin bij het verhaal van de bewoner en kies daar passende technologie bij.

## Medewerkers als ambassadeurs

Na de training komen vaker eigen ideeën en vragen om technologie te testen.

## Breed inzetten: ook niet-zorg & cliënten

Laat ook niet-zorgprofessionals en cliënten(raadsleden) meedoen.

## Eerste stap, niet de laatste

De escaperoom is een startpunt voor implementatie en borging.



**GAMES FOR HEALTH**  
EUROPE

