

Teddypy



Ted Godyla	500685196
Quendoline Jansen	500681691
Kasper Wiegiers	500684523
Dorian Ponte	500682960
Maaïke Tol	500681027
Kelvin van Amstel	500677296





Voor Serious Request en het Rode Kruis zijn wij voor de actie van dit jaar, 2015, een oplossing gaan bedenken voor een probleem. Maar om tot een oplossing te komen moesten wij het probleem helder formuleren. Maar waar moesten wij gaan kijken?

In dit verslag zal aan bod komen wat wij voor eisen hebben opgesteld, de doelgroep, probleemstelling en hoofdvraag is. Aan de hand hiervan is er onderzoek gedaan en met de resultaten hebben wij een concept bedacht. Dit concept heeft natuurlijk richtlijnen in hoe het ontworpen, ingezet en gepromoot moet worden. Verder is er aan de hand van een plan van eisen een toekomst plan gemaakt en gekeken of het concept daar nu ook al aan voldoet.

Met ondersteuning van bedrijven die zich hebben ingezet door middel van workshops, feedback en gesprekken. 24 uur lang zijn wij in een team van zes studenten hiermee aan de slag gegaan. Hieruit is een waanzinnig mooi concept ontstaan, waar wij toekomst in zien.



Inleiding	3
Inhoudsopgave	5
Het concept	7
Vooronderzoek	7
Prototype	8
Platform	9
Plan van eisen	11
Reflecties	13
Quendoline Jansen	13
Maaïke tol	14
Kelvin van Amstel	15
Bronnen	17
Bijlage	19
Bijlage ma1.1	19

Het concept

Vooronderzoek

Voor Serious Request en het Rode Kruis zijn wij voor de actie van dit jaar, een oplossing gaan bedenken. Maar om tot een oplossing te komen moesten wij het probleem helder formuleren.

Natuurlijk moeten wij op een deel van de betrokken groepen gaan richten van de stille ramp. De doelgroep waar wij op gaan richten zijn jonge kinderen tussen de vier en tien jaar oud die getraumatiseerd zijn en in de huidige conflictgebieden leven.

Wij hebben gekeken wat er elk jaar een factor is wat terug blijft komen, dat was dat de stille ramp na Serious Request verzakt qua aandacht. Dit hebben wij samen getrokken met het probleem van getraumatiseerde kinderen die behoefte hebben aan educatie, maar niet kunnen volgen door hun trauma. De volgende probleemstelling is eruit gekomen:

‘Kinderen hebben geen manier om de trauma te verwerken. Hierdoor krijgen zij een intellectueel en educatieve achterstand’.

Bij deze probleemstelling hebben wij de volgende hoofdvraag bedacht. Om deze hoofdvraag te kunnen beantwoorden hebben wij deelvragen bedacht die wij door middel van onderzoek zullen gaan beantwoorden en zo de hoofdvraag uiteindelijk kunnen beantwoorden. De hoofdvraag luidde:

‘Hoe en met wat kunnen wij de trauma helpen te verwerken bij een kind tussen de vier en de tien jaar oud, die in huidige conflictgebieden leven?’

Wij hadden hierbij verschillende deelvragen opgesteld en beantwoord. Met deze antwoorden hebben wij de hoofdvraag kunnen beantwoorden en hiermee zijn wij gaan brainstormen over een concept. Dit waren de deelvragen:

1. Hoe wordt in westerse landen gehandeld bij kinderen met trauma's?
2. Waar hebben kinderen hulp bij nodig in conflictgebieden?
3. Hoe houd je een serieus onderwerp toch leuk en interessant voor kinderen?
4. Waar moet er allemaal rekening mee gehouden worden voor kinderen in de huidige conflictgebieden?
5. Wat zijn de onkosten van een langdurig project/campagne?

Als uiteindelijk antwoord op de hoofdvraag hadden wij het volgende gevonden:

‘Het concept moet spelendewijs iets persoonlijks brengen wat het kind bij zich kan houden. Dit concept moet inzetbaar zijn bij het verhelpen van de trauma, zodat het kind niet direct geconfronteerd wordt met de gebeurtenissen die hij heeft meegemaakt’.



Het prototype

Na een aantal brainstormsessies zijn wij tot het volgende concept gekomen. Het product is iets wat het kind bij zich kan houden en persoonlijk kan maken. Daarnaast moet het inzetbaar zijn bij het verwerken van een trauma.

Wij zijn uiteindelijk bij een pluche knuffel uitgekomen de Teddypy, waar dan verschillende elementen opgeplakt kan worden. Hierdoor kan je je eigen knuffel van maken. Het personaliseren van de beer is goed te gebruiken in het verwerkingsproces. Kinderen hebben altijd een reden voor keuzes die zij maken. Door op een leuke manier met de beer erover te praten of er iets over te vragen, voelt een kind zich voor het blok gezet en durft dan eerder iets te zeggen. De Teddpy zorgt dus dat er een barrière verdwijnt bij het verwerken van een trauma.



Gevolg hiervan is dat kinderen hun hoofd weer leef kunnen maken. Hierdoor hebben zij meer aandacht voor onderwijs. Dit is belangrijk in conflictgebieden, want hierdoor hebben zij een kans op een goede toekomst.

De stukken die op de Teddypy gezet kunnen worden, worden door workshops op basisscholen gemaakt. Hierdoor blijven de onkosten laag. Scholen kunnen toolkits aanschaffen, waar vele attributen in zitten. Deze attributen zijn onderanderen vilt, stof, naald en draad, wol en een Teddypy. De Teddypy dient als voorbeeld waar de kinderen hun zelfgemaakte onderdeel op kunnen basseren. Met de andere attributen kunnen de kinderen los gaan. Iets van vilt, van gaas, van wol of toch van stof? Het kan niet gek genoeg, laat staan de verschillende kleuren waarin de attributen zullen geleverd worden.



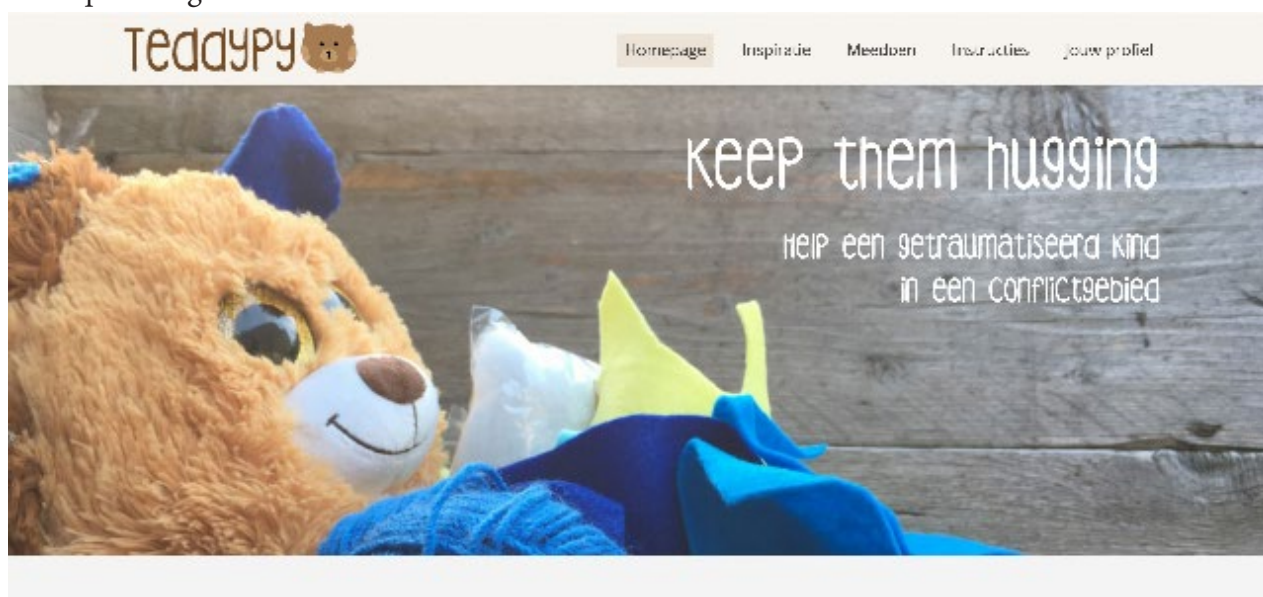


Het platform

Naast de Teddypy is er ook een platform ontworpen en gemaakt. Hierop kunnen mensen die een toolkit hebben besteld, om onderdelen te maken voor de Teddypy, inspiratie opdoen of juist hun ideeën delen. Op deze manier ontstaat er een community van mensen die zich inzetten om elkaar te helpen om uiteindelijk de ultieme onderdelen voor de Teddypy te maken, waar de kinderen in conflictgebieden volop gebruik van kunnen maken.

Op het platform kunnen mensen een eigen profiel aanmaken. Met dit profiel kunnen zij dan foto's uploaden van ideeën. Het is buiten inspiratie om, ook ergens anders voor bedoeld. Vaak zijn er opmerkingen van mensen dat ze niet kunnen zien waar hun donatie of hulp ten goede komt. Daarom willen wij dit platform ook inzetten als feedback. Met behulp van foto's en verhalen willen wij laten zien dat de Teddypy ook echt werkt en terecht komt bij de kinderen.

Op deze manieren zorgt het platform ervoor dat de actie lang overeind kan blijven staan, zonder dat na Serious Request wegzakt.



De Teddypy is echt een hulpstuk bij kinderen in de huidige conflictlanden. Het personaliseren is voor een kind leuk en interactief. Het observeren en praten over de kleuren, vormen en texturen kan voor een kind niet een groot iets zijn, maar voor specialisten kan dit helpen het kind te begrijpen. Dit is waar het allemaal om gaat.

Dit concept is zeker inzetbaar en ook grootschalig. Toekomst perspectief heeft het zeker. Jammer genoeg zal een trauma altijd in de wereld blijven, dus is het belangrijk hier een hulpmiddel bij te ontwikkelen die helpt met het verwerkingsproces.

In het volgende hoofdstuk wordt duidelijk aan de hand van het plan van eisen in hoeverre het concept nu geslaagd is volgens de eisen waaraan het moet voldoen en of het daarnaast ook inzetbaar is in de toekomst.



Dit programma van eisen vormt een geordende lijst van eisen die de leidraad zijn voor de ontwikkeling van het prototype die gemaakt is als oplossing voor de probleemstelling, die in het begin van dit document is gegeven.

Interne randvoorwaarden

- Het prototype moet antwoord geven op de deelvragen en hiermee indirect antwoord op hoofdvraag.
- Het Rode Kruis moet het kunnen overnemen en gebruiken om in te zetten voor het goede doel 'Keep them going'.

Externe randvoorwaarden

- Het op te leveren product hoeft geen digitale of analoge oplossing te zijn. De uiteindelijke oplossing ligt niet vast. De keuze ligt aan het team die tijdens de iteraties tot een besluit komt.

Functionele eisen

- Moet de kinderen helpen met het begeleiden van het verwerken van een trauma.
- Moet betaalbaar zijn en grootschalig inzetbaar.
- Het Rode Kruis moet het prototype kunnen inzetten.

Interactie eisen

- De kinderen moeten een eigen wending kunnen geven aan het concept.
- De kinderen moeten veilig en vertrouwd kunnen voelen bij het concept.
- Niet alleen kinderen maar ook ouders en mensen die verweg van het conflict staan moeten het concept begrijpen.
- De mensen die zich inzetten voor dit goede doel moeten terugkoppeling krijgen.
- De mensen die zich inzetten voor dit goede doel moeten eigen invulling kunnen geven en delen met anderen.
- De actie moet gedeeld worden en aandacht krijgen.

Als wij het concept vergelijken met het plan van eisen. Komt het op vele punten overeen. Het pakt echt een probleem aan van het Rode Kruis. Ook is het groot inzetbaar zonder enorme onkosten te maken. Verder is het ook zo ontworpen dat elk kind, maakt niet uit waar, met of zonder handicap of alleen. Het is inzetbaar en zorgt op een spelendewijs dat het verwerkingsproces ondersteund wordt.

De ondersteuning is belangrijk en wordt goed gedekt. De eisen die gesteld waren zijn goed verwerkt. Kinderen gaan het ook echt zien als spelen en uit het eerder inzetten van spelvormen, in het westen, is gebleken dat het effect heeft op het verwerkingsproces.



Quendoline Jansen

De eerste keer dat ik aan een hackathon meedeed was meteen een groot succes! Naast Ted Godyla kende ik niemand in m'n groepje, en toch was bijna iedereen uit het derde jaar! Het was een hele 'opluchting' om eens met anderen te werken, en dat ging heel goed! Het fijne met zo'n hackathon is dat iedereen gemotiveerd is (je hebt je er immers voor opgegeven en betaald).

Als je zoiets doet, is het moeilijk om te beginnen, ik nam in het begin even de leiding met het voorstellen en elkaar vertellen wat ieders expertise is, daarna bespraken we alles vrij democratisch. Je moet maar geluk hebben met zo'n groepje.

Ik heb me vooral bezig gehouden met wireframing en daarna een klein beetje helpen met de website. Dat laatste deed ik samen met Ted Godyla en Kevin van Amstel. Dit deden we via Github, dus we zaten elkaar niet in de weg en het ging lekker vlot.

Ik vond het eigenlijk - ondanks het slaaptekort- zeer goed gaan! Heb veel geleerd over ux-tools van Tam Tam en dat gebruik ik ook in het huidige project.



Maaïke Tol

Wat ik tijdens de Hackaton voornamelijk geleerd heb is het punt om samen te werken met mensen die je nog niet kent. Op Kasper na was er niemand in het team die ik eerder gesproken heb gedurende dat ik op deze opleiding zit. Van niemand had ik dus enig idee wat zijn/haar kwaliteiten waren. Het is mooi om te zien dat je met elkaars sterke punten binnen 24 uur een prototype kunt maken.

Binnen de opdracht heb ik me voornamelijk gericht op het concept zelf, wie zijn we en wat willen we uitstralen? Verder heb ik samen met Kasper Wiegers en Dorian Ponte gewerkt aan de knuffel. Samen met Kasper heb ik het ontwerp gemaakt: wat moet er allemaal mogelijk zijn met de knuffel en wat moet er bijgeleverd worden.

Het concept rondom de knuffelbeer en de toolkit box is dus hetgene waar ik me op gefocust heb, en om toe te geven was het niet al te makkelijk. We waren namelijk s' nachts bezig met het verzinnen van wat er allemaal nodig was. De dag daarna gelijk zodra de winkels open gingen, gingen wij op pad om alles te gaan kopen. Om daarna daadwerkelijk de knuffelbeer in elkaar te kunnen gaan zetten.

Het was een flinke uitdaging omdat we natuurlijk niet precies wisten of we de materialen wel zo konden gaan kopen, gelukkig is alles goed gegaan en is er een mooi eindresultaat behaald.



Kelvin van Amstel

Tijdens de Hackaton voor Serious Request heb ik enkele nieuwe dingen geleerd en ook punten verbeterd aan mij zelf. Ik zat in een team van derdejaarsstudenten, ik wist niet of ik hierbij wel op hetzelfde niveau zat. Dit sloeg later nergens op, want ik heb gewoon mijn aandeel gekregen in het prototype en zij waren ook bereidt om mij te helpen.

Ten eerste heb ik de basis geleerd en structuur van PHP. Dit komt doordat Ted Godyla hierin beheerst was en het grootste gedeelte van de website heeft opgezet. Hij heeft daarna mij laten zien hoe het werkt en hoe het in elkaar steekt. Daarnaast heb ik zelf ook aan een klein deel van de website gewerkt. Dit ging moeilijk, maar beetje bij beetje is het gelukt.

Verder heb ik tijdens brainstormsessies in het begin goed meegedaan. Iedereen was enthousiast. Soms viel het enthousiasme en de activiteit een beetje weg. Ik heb een paar keer de beslissing genomen om te zeggen dat we nog een paar minuten door gingen en toen even met iets anders verder gingen. Zo bleef iedereen fris en bleven we niet te lang op één bepaald idee hangen. Dus sessies leiden is bij mij iets wat ik nooit deed, maar nu wel gedaan had.

Daarnaast ben ik ook bezig geweest met het ontwerp van het platform samen met Quendoline Jansen, Ted Godyla en Dorian Ponte. Vooral Quendoline was hier goed mee bezig. Hierdoor heb ik zelf eigenlijk doorgekregen dat het verschik niet super groot is qua niveau, maar dat je gewoon moet proberen en moet itereren. Door alle schetsen en besprekingen over het ontwerp, heb ik een goede verbeterde basis gekregen om te ontwerpen als het aankomt op websites.

Wat bij mij ook altijd een puntje van kritiek is, is assertiviteit. Dit ontbreekt er nog wel eens bij mij. Daarom wilde ik ook vanaf het begin het eindproduct presenteren, zodat ik dan ook de volle 24 uur moest vasthouden dat ik het wilde gaan doen. Ik heb uiteindelijk gepresenteerd en het ging goed. De jury had amper vragen, het verhaal was duidelijk en alles was aan bod gekomen. Ik heb dus twee punten voor mij hiermee verbeterd. Het assertief zijn, wat niet alleen op het willen van presenteren terugslaat, maar ook op het brainstormen. Het presenteren, wat bij mij altijd moeizaam gaat, is goed verlopen. Het maken van de presentatie en uitsluiten wat nu echt belangrijk is om te vertellen, is een klein proces geweest waar ik moeite mee had, maar wel gelukt is.

Kortom, ik heb veel geleerd van mijn teamgenoten. Ontwerpen, PHP en presenteren. Daarbij heb ik zelf assertiviteit voor mij verbeterd en het leiden van gesprekken en/of sessies. Ik had in het begin van de Hackaton niet gedacht dat wij als team, een product zouden neerzetten, wat wij uiteindelijk toch gedaan hebben.



1. Kidspot (z.j.) *Learning styles in children*. Verkregen op 14 december 2015 via <http://www.kidspot.com.au/school/primary/learning-and-behaviour/learning-styles-in-children>
2. Mentaalbeter (z.j.) *Kenmerken van trauma*. Verkregen op 14 december 2015 via <https://www.mentaalbeter.nl/Pages/nl-NL/Jong-Trauma/trauma-kenmerken>
3. Mentaalbeter (z.j.) *Behandeling van trauma*. Verkregen op 14 december 2015 via <https://www.mentaalbeter.nl/Pages/nl-NL/Jong-Trauma/behandeling-trauma>
4. Emergis (z.j.) *Traumabehandeling kinderen en jongeren*. Verkregen op 14 december 2015 via <http://www.emergis.nl/ik-zoek-hulp/ons-hulp-aanbod/trauma/posttraumatische-stresstoornis/behandeling-kinderen/>
5. Nicoline Hoekstra (maart 2012) *Speltherapie na vroegkinderlijk trauma; een neurobiologische onderbouwing*. [PDF] Verkregen op 14 december 2015 via <https://www.nicolinehoekstra.nl/wp-content/uploads/2012/04/Speltherapie-na-vroegkinderlijk-trauma.pdf>
6. Unicef (2015) *Fixing the broken promise of education*. [PDF] Verkregen op 14 december 2015 via <http://www.uis.unesco.org/Education/Documents/oosci-global-report-en.pdf>



Bijlage 1.1

Kinderen die last hebben van een trauma hebben dat op verschillende levensgebieden. Dit kan tot uiting komen in gedrag op school, thuis en in de omgang met leeftijdsgenoten. Er bestaan verschillende soorten stoornissen waarin een trauma tot uiting kan komen. Per stoornissen zien we verschillende kenmerken.

Posttraumatische stressstoornis

Kinderen kunnen na een zeer stressvolle gebeurtenis een posttraumatische stressstoornis (PTSS) ontwikkelen. Dat kan bijvoorbeeld gebeuren na lichamelijk of seksueel misbruik, het slachtoffer of getuige zijn van geweld of het meemaken van een natuurramp of oorlogsgeweld.

De kenmerken van PTSS, het kind heeft vaak:

- nachtmerries
- slaapproblemen
- last van prikkelbaar zijn
- concentratieproblemen
- herbelevingen

Traumabehandeling kinderen en jongeren

Het doel van traumabehandeling is dat kinderen en jongeren met een post-traumatische stress-stoornis (PTSS) hulp krijgen waardoor hun klachten verminderen of verdwijnen:

Je leert de erge gebeurtenis een plaats te geven.

Je leert weer een normaal leven te leiden zonder dat je steeds bang bent dat jou iets overkomt.

Je leert terug te denken aan de gebeurtenissen zonder last te krijgen heftige emoties of overstuur te raken.

Traumabehandeling kan bestaan uit een of meerdere behandelvormen. Zie onderstaande lijst.

Gedragstherapie (imaginaire exposure)

Cognitieve therapie (verandering van de betekenisgeving)

EMDR (Eye Movement Desensitization and Reprocessing)

Kortdurende eclecticische therapie

Speltherapie

Psychodynamische therapie (voltooiing van de informatieverwerking)

Dramatherapie

Beeldende therapie

Narratieve Sandplay

Rollenspel

Schrijftherapie Write Junior

Samen met de therapeut maakt de kind schrijfofdrachten op de computer. Ze schrijven op wat er gebeurd is en wat het kind dacht en voelde. Jonge kinderen kunnen tekeningen maken. Denk je dat het allemaal jouw schuld is? Heb je het gevoel dat je het hebt uitgelokt? Dat je het verkeerd hebt aangepakt? De therapeut buigt de vervelende gedachten om naar helpende gedachten.

EMDR

We maken een overzicht van je trauma's, gedachten en gevoelens. Daarna maakt de therapeut tikjes op je hand of bewegingen voor je ogen terwijl je denkt aan de erge gebeurtenis. Bij deze behandeling hoef je niet zoveel te praten. Daarom kunnen ook hele jonge kinderen deze behandeling krijgen. Deze module duurt korter dan de andere modules. EMDR mag alleen gegeven worden door therapeuten die hiervoor speciaal zijn opgeleid.



Trauma focused cognitieve gedragstherapie

In deze behandeling verwerk je je trauma. Je vertelt of tekent stap voor stap wat er is gebeurd. In het begin kan dat best eng of spannend zijn. Later wordt dit minder. De therapeut zorgt ervoor dat je emoties niet te heftig worden. Ook praat je over wat je over jezelf denkt. Voel je je stom, schuldig of...?

Speltherapie

Speltherapie is vooral voor jonge kinderen. Tijdens deze therapie kan het kind met speelgoed uitbeelden wat er is gebeurd. Ze leren op die manier om te gaan met de erge gebeurtenis.

Wat is het verschil tussen speltherapie en andere therapie?

Speltherapie is een intensieve, tijdelijk hulp aan kinderen in de vorm van spelen. Spelen is de meest natuurlijke manier waarop kinderen zich uiten. Je sluit je dan aan bij waar het kind zich het meest prettig bij voelt en waar veranderen het meest makkelijk gaat.

In Nederland is bij de speltherapeut speelgoed te vinden als: playmobil, een poppenhuis, een kasteel met ridders, een zandbak, lego, verkleedkleding of spelletjes (bijv. dammen). Ook tekenen en knutselen is mogelijk.

Medicatie

Soms kan het kind medicijnen krijgen. Meestal gebeurt dat als de klachten erg hardnekkig zijn of de behandeling zonder medicijnen onvoldoende resultaat geeft.

De fasen van verwerking

Fase 1, Verbreking van de integriteit (onschendbaarheid) van het systeem

Mensen worden zodanig lichamelijk en/of psychisch verwond dat de integriteit van het bestaande leven wordt doorbroken. Hierdoor ontstaat lichamelijke en/of psychische pijn.

Fase 2, Tijdelijk herstel

Overlevingsstrategieën worden ontwikkeld om de pijnlijke ervaringen, de angst en hulpeloosheid niet meer te voelen, of te ontlopen/ontwijken. Het tijdelijke herstel is gericht op veiligheid en herstel.

Fase 3, Het opruimen van dode vormen

De pijnlijke ervaringen worden niet meer weggedrongen maar bewust toegelaten. De verdrongen pijn moet weer gevoeld worden.

Fase 4, Regeneratie (herstel) of reparatie

In deze fase wordt op zoek gegaan naar een nieuwe invulling en zingeving van het bestaan.

Fase 5, Reorganisatie

De nieuwverworven inzichten en ervaringen worden steeds weer geïntegreerd in het dagelijkse leven. Pijnlijke ervaringen worden gezien als behorend bij het leven.