
RAPPORTERING – DEVELOPMENT 1

Voor de rapportering wordt teruggegrepen naar het protocol

MATCONFIGURATIE

Wat is gebruiksvriendelijker 1 grote interactieve mat of meerdere losse tegels?

De gebruikers kregen van ons de tegels en mochten deze op een manier naar keuze leggen. Het viel op dat er een verschil in aanpak was tussen mannen en vrouwen. De vrouwen leggen de tegels ver uit elkaar dat dit een echte uitdaging wordt. De heren kozen voor het gemak, de tegeltjes in een rechthoekige vorm vergelijkbaar met de vaste mat, maar toch nog los dat het een echte stappen te zetten

De gebruikers gaven tijdens het testen spontaan nieuwe ideeën van mogelijke spelvormen afhankelijk van hoe de losse tegels werden gelegd. Zo werd voorgesteld dat de tegels ook gebruikt kunnen worden voor een hinkelspel. Ook hebben 2 van onze gebruikers samen het spel beginnen spelen. Dit toont aan dat de flexibiliteit van de losse tegels mogelijkheden biedt voor diverse spellen.

De meeste gebruikers gaven aan dat een vaste tegelopstelling minder praktisch zou zijn. Dit omdat alles te dicht op elkaar zou gaan liggen, dit zou de uitdaging en de bewegingsvrijheid hinderen.

ONDERSTEUNING EN EVENWICHT

Welke hoogte van ondersteuning biedt het meest stabiliteit? Welke opstelling werkt hierbij best?

De hoogte van een tafel of een lage stoelleuning was waar onze gebruikers intuïtief naar grepen toen we hen de mogelijkheid gaven. Dit toont aan dat deze hoogte als steunpunt het prettigst zou worden ervaren.

Toch gaven onze gebruikers aan dat een leuning voor hen niet per se noodzakelijk was, aangezien ze zeer mobiel zijn en nog een relatief goed evenwicht hebben. Ze suggereerden wel andere hulpmiddelen zoals een kruk of wandelstok om meer bewegingsvrijheid te hebben, zonder volledig afhankelijk te zijn van een vaste leuning.

Wanneer de stoel als steunpunt werd gebruikt, werd deze meestal in het midden van de opstelling geplaatst, deze opstelling werd voor de ouderen dan meestal een cirkelachtige vorm. Dit wijst erop dat de ouderen graag een centrale steun hebben waarrond ze vrij kunnen bewegen.

MEMORY-SPELLEN

Welke spelvariant is het meest uitdagend voor ouderen: een patroon nadoen of een verkenningsspel waarbij 2 dezelfde tegels worden gezocht?

Beide spelvarianten werden goed ontvangen. Er werd opgemerkt dat de ene persoon het ene spel sneller onder de knie heeft dan de ander. Toch bleek de tijd om het spel door te hebben en het te voltooien relatief hetzelfde te zijn.

Een belangrijke observatie was dat de fysieke en mentale belasting na 20-30 minuten spelen. Uitspraken zoals "goh ik voel het toch wel al in me heupen en benen hoor" en "Dat nadenken is wel lastig hoor" kwamen naar boven. Dit zorgde ervoor dat sommige deelnemers sneller verstrooid waren in het langdurig spelen.

Daarnaast ontstonden frustraties, wanneer het spel een 2^e maal werd gespeeld. Sommige ouderen hadden moeite met de sequentie van het vorige en het huidige spel te scheiden. Dit zorgt ervoor dat in de verdere ontwikkeling van dit spel ervoor moet gezorgd worden dat de frustraties moeten worden tegengegaan met positieve elementen.

BEWEGINGSPATROON

Als er moet worden verplaatst naar een 2^e tegel, beweegt de gebruiker direct naar deze tegel of keert hij/zij terug naar een beginpositie?

Het werd al snel duidelijk dat onze gebruikers van de ene tegel meteen naar de andere tegel stappen zonder een bewuste startpositie. Ook wanneer dit in een vorm ligt die plaats laat om een beginpositie aan te nemen.

Zelfs wanneer expliciet werd gevraagd om uit een stationaire positie te beginnen. Na korte tijd vielen ze terug in hun natuurlijke patroon en bewogen ze automatisch naar de volgende tegel, zonder bewust stil te staan bij de tussenliggende stappen.

ACTIVEREN VAN EEN TEGEL

Hoe activeren de gebruikers de tegel intuïtief en stabiel?

Initieel leek het ons logisch om met beide voeten op een tegel te staan, omdat dit het meest stabiliteit biedt om rond te kijken en te zoeken naar de volgende tegel. Dit was echter in de praktijk niet zo.

De ouderen bewogen van tegel naar tegel door steeds met 1 voet te stappen. Alleen wanneer ze langer moesten nadenken of een rustmoment namen, kwamen beide voeten samen op een tegel te staan

Opvallend was ook dat het kort aantikken met de top van de voet, zoals waargenomen bij onze eerder wave testen, in deze omgeving helemaal niet voorkwam.

FOTO'S TIJDENS DE TESTEN:



