

Bruggen bouwen tussen generaties: spelenderwijs verbinding creëren tijdens een intergenerationeel kamp

Departement: Gezondheid & Wetenschap

Opleiding: Bachelor Ergotherapie

Academiejaar: 2024-2025

Joke Lambrechts
Gitte Verbeeck & Hanne Debrabander
Anne Cornu

Samenvatting

Woonzorgcentrum Verbert-Verrijdt organiseert elke schoolvakantie een intergenerationeel kamp, maar het contact tussen de ouderen en de kinderen verloopt hierbij niet altijd vanzelfsprekend. Vanuit het woonzorgcentrum werd de vraag gesteld hoe de ergotherapeut het intergenerationeel kamp zo kan organiseren dat het contact tussen ouderen en kinderen optimaal gestimuleerd wordt, met als uiteindelijke doel het versterken van hun verbinding.

Er wordt informatie gezocht via literatuur, gesprekken met experts en voorafgaande observaties. Op basis van deze gegevens worden er vier activiteiten opgesteld met elk een eigen vorm van interactie. Tijdens het intergenerationeel kamp worden er meetinstrumenten ingezet om de ervaringen van de kinderen en van de ouderen in kaart te brengen. De methoden die gebruikt worden om deze gegevens te verzamelen, worden aangepast aan de doelgroepen. Ze leveren zowel kwalitatieve als kwantitatieve gegevens op.

Aan het intergenerationeel kamp nemen 17 ouderen (met een gemiddelde leeftijd van 88 jaar) en 6 kinderen (met leeftijden tussen de 2,5 en de 10 jaar) deel. Per activiteit wordt er een selectie van deelnemers gemaakt, zodat de activiteiten afgestemd zijn op hun mogelijkheden en interesses. De scores die de deelnemers aan de activiteiten geven zijn over het algemeen hoog, maar toch blijkt de communicatie en de verbinding tussen de ouderen en de kinderen niet bij elke activiteit vanzelfsprekend. Activiteiten met één-op-één interactie en interactie met één kind en twee ouderen scoren hoger dan groepsactiviteiten of activiteiten met twee kinderen en één oudere.

Dit onderzoek bevat enkele beperkingen. De kleine steekproef zorgt voor een lagere betrouwbaarheid van de resultaten. Daarnaast is elke activiteit gekoppeld aan één interactievorm, waardoor de evaluaties zich mogelijk te veel richten op de activiteit zelf. Verder is er een verschil tussen de evaluatiemethoden van de kinderen en van de ouderen. Zo is die van de kinderen eerder compact, waardoor deze geen gedetailleerde gegevens oplevert. De ouderen hebben een meer uitgebreide methode, maar deze is niet helemaal betrouwbaar door cognitieve beperkingen bij sommige bewoners. Voor vervolgonderzoek wordt er daarom aangeraden om evaluatiemethoden te ontwikkelen die meer betrouwbare gegevens opleveren. Bovendien is het aan te raden om dezelfde activiteit met verschillende interactievormen te testen bij een grotere groep, om zo de meest effectieve interactiemethode te bepalen.

Abstract

During each school holiday, residential care centre Verbert-Verrijdt organises an intergenerational camp, but currently the contact between the elderly and the children is not always easy. The residential care centre asked how an occupational therapist could organise the intergenerational camp in such a way that the contact between the elderly and the children is optimally stimulated, with the ultimate goal of strengthening their connection.

Information is being gathered through literature, discussions with experts and preliminary observations. Based on these insights, four activities are being developed, each with its own form of interaction. During the intergenerational camp, measuring instruments are being used to explore the experiences of the children and the elderly. The data collection methods are adapted to the target groups. They provide both qualitative and quantitative data.

17 elderly people (with an average age of 88) and 6 children (aged between 2,5 and 10 years) participate in the intergenerational camp. A selection of participants is made for each activity, in such a way that the activities are tailored to their capabilities and interests. The scores the participants give to the activities are generally high, but the communication and the connection between the elderly and the children do not appear to be easy in every activity. Activities with one-on-one interaction and interaction with one child and two elderly people score tend to receive higher scores than group activities or activities with two children and one elderly person.

This study has some limitations. The small sample size contributes to lower reliability of the results. In addition, each activity is linked to one form of interaction, which means that the evaluations may focus too much on the activity itself. Furthermore, there is a difference between the evaluation methods of the children and the elderly. For example, the children's method is rather compact, which means that it does not provide detailed data. The elderly have a more extensive method, but this is not entirely reliable due to cognitive impairments in some residents. For further research, it is therefore recommended to develop evaluation methods that provide more reliable data. In addition, it is recommended to test the same activity with different forms of interaction in a larger group, in order to determine the most effective interaction method.

Voorwoord

Tijdens mijn eindstage ergotherapie in woonzorgcentrum Verbert-Verrijdt kreeg ik de kans om mijn eindwerk uit te voeren rond het organiseren van een intergenerationeel kamp. Ikzelf werk graag met zowel kinderen als met ouderen, daarom sprak het onderwerp mij meteen aan. De combinatie van beide doelgroepen leek me heel interessant. Graag wou ik ook te weten komen wat mijn rol als toekomstige ergotherapeut hierin zou kunnen zijn.

Allereerst wil ik Gitte Verbeeck en Hanne Debrabander bedanken voor hun vertrouwen in mij om het intergenerationeel kamp bij hen te organiseren en uit te voeren. Hun begeleiding en ondersteuning als externe promotoren waren van grote waarde bij het voorbereiden, uitvoeren en schrijven van mijn eindwerk. Verder wil ik ook alle collega's bedanken die mee hebben bijgedragen aan de realisatie van mijn eindwerk.

Ook wil ik graag de deelnemers bedanken, zowel de ouderen uit het woonzorgcentrum als de kinderen die deelnamen. Zonder hun actieve deelname tijdens het intergenerationeel kamp en hun medewerking aan de evaluaties, had het kamp niet kunnen plaatsvinden.

Natuurlijk wil ik mijn interne promotor, Anne Cornu, bedanken. Haar begeleiding en feedback waren cruciaal gedurende het hele proces van mijn eindwerk. Ze bracht me op ideeën en hielp me bij het vormgeven en structureren van mijn werk.

Verder wil ik ook de experts bedanken die bereid waren om mee te werken aan mijn onderzoek door hun kennis en ervaringen met mij te delen. De informatie die zij me hebben gegeven was heel waardevol om mijn eindwerk op voort te kunnen bouwen.

Tot slot wil ik mijn ouders bedanken voor hun steun en betrokkenheid bij het uitvoeren en schrijven van mijn eindwerk. Zonder hun hulp was het proces een stuk moeilijker geweest.

Inhoud

Samenvatting.....	
Abstract	
Voorwoord	
Inhoud	
1. Inleiding	1
2. Methode.....	5
2.1 Populatie.....	5
2.1.1 Setting	5
2.1.2 Deelnemers	5
2.2 Voorbereidende fase.....	6
2.2.1 Literatuuronderzoek.....	6
2.2.2 Gesprekken met experts.....	6
2.2.3 Voorafgaande observaties.....	7
2.2.4 Aanpak in het samenstellen van activiteiten	7
2.3 De rol van de ergotherapeut	7
2.4 Onderbouwing IG-programma	8
2.5 Activiteitenprogramma	10
2.5.1 Quadro.....	10
2.5.2 Spellencircuit	11
2.5.3 Muziekbingo.....	11
2.5.4 Wafels bakken	11
2.6 Onderbouwing per activiteit	12
2.6.1 Onderbouwing Quadro	12
2.6.2 Onderbouwing spellencircuit.....	12
2.6.3 Onderbouwing muziekbingo	14
2.6.4 Onderbouwing wafels bakken.....	15
2.7 Selectie van deelnemers.....	16
2.8 Meetinstrumenten	16
2.8.1 Smileyometer en This or That-methode.....	16
2.8.2 Mixed Methods Approach	17
3. Resultaten.....	19
4. Discussie	23

5.	Conclusie	29
6.	Referenties	30
	Bibliografie	30
	Figurenlijst	34
	Bijlagen.....	35

1. Inleiding

Door fysieke en/of mentale veranderingen hebben ouderen vaak meer ondersteuning nodig in het dagelijks leven. Hierdoor komen velen terecht in woonzorgcentra. Door deze veranderingen in hun leven, lopen ouderen een verhoogd risico op eenzaamheid en sociale isolatie. Dit kan een impact hebben op hun mentale en fysieke gezondheid (Gualano et al., 2017) (Courtin & Knapp, 2015). Door de vergrijzing van de bevolking komen deze negatieve gevolgen van veroudering steeds vaker voor. Sociale netwerken en relaties nemen geleidelijk af naarmate men ouder wordt, onder andere door het overlijden van naasten. Een vergrijzende bevolking wordt daarom kwetsbaarder, wat het risico op een slechtere gezondheid en vroegtijdige sterfte vergroot (Zhong et al., 2020).

Een onderzoek van Peters et al. (2021) toont aan dat het probleem nog is toegenomen door de COVID-19-pandemie. Gedurende deze periode moesten mensen afstand houden van elkaar, waardoor er over het algemeen minder sociale contacten konden ontstaan. Voor de veiligheid werden jongeren en ouderen vaak gescheiden gehouden, waardoor er geen sprake was van het opbouwen van een sociale connectie tussen deze doelgroepen.

Volgens Zhong et al. (2020) is een effectieve manier om sociale isolatie tegen te gaan, het creëren van een intergenerationele gemeenschap. Dit type gemeenschap richt zich op het tegengaan van leeftijdsdiscriminatie en legt de nadruk op omgevingen die sociale interactie en samenwerking tussen verschillende generaties bevorderen. Intergenerationele programma's of IG-programma's maken deel uit van initiatieven die actief oud worden willen ondersteunen (Gualano et al., 2017). Het is een actief proces dat zich richt op het samenbrengen van generaties, waarbij activiteiten worden aangeboden die voor beide doelgroepen voordelig kunnen zijn. Op deze manier ontstaat er een hechtere gemeenschap met wederzijds respect.

Volgens een onderzoek van Peters et al. (2021) is het contact tussen ouderen en kinderen bewezen effectief. Het vermindert sociale isolatie, bevordert de cognitieve gezondheid en verbetert het psychologisch welzijn, persoonlijke ontwikkeling, zinvolheid en empowerment bij ouderen. Carette (2025) toonde aan dat ouderen het contact met kinderen kunnen ervaren als een waardevol en gezellig moment. Tijdens deze interacties voelen ze zich nuttig en gewaardeerd, wat bijdraagt aan een positiever zelfbeeld. Verder kan het ook hun sociaal

netwerk uitbreiden, wat kan leiden tot een verbeterd welzijn en een betere cognitieve gezondheid. Verbondenheid met kinderen kan hen ook het gevoel geven weer jonger te zijn.

Door de toenemende sociale isolatie worden IG-programma's steeds populairder. Ook een andere bron van Aday et al. (1996) toont aan dat deze programma's positieve gevoelens bij de deelnemers zouden oproepen. Ook in een studie van Gualano et al. (2017) werd de impact van deze activiteiten op zowel de deelnemende kinderen als de deelnemende ouderen onderzocht. Ouderen hadden een beter beeld van hun eigen gezondheid en ervaarden minder stress en depressieve gevoelens. Kinderen creëerden een positievere houding tegenover de ouderen, die langdurig blijft aanhouden.

IG-programma's helpen de kloof tussen ouderen en kinderen verkleinen (Gualano et al., 2017). Kinderen ontwikkelen vaak een stereotiep beeld van ouderen en voelen zich ongemakkelijk bij het idee van zelf te verouderen (Aday et al., 1996). Door middel van vragenlijsten, semantische beschrijvingen en interviews werd er uit het onderzoek van Gualano et al. (2017) duidelijk dat kinderen, door deelname aan IG-activiteiten, van jongs af aan al meer respect tonen naar ouderen toe. Ouderen kunnen hun levenswijsheid en ervaringen delen met de kinderen. Tijd doorbrengen met ouderen zorgt er dan ook voor dat kinderen beter zullen begrijpen hoe belangrijk thema's als inclusie, wederzijdse hulp en respect voor anderen zijn. Op deze manier worden de kinderen ook geïnspireerd om bij te dragen aan een rechtvaardige samenleving (Carette, 2025).

Er is ook bewijs dat IG-activiteiten positieve gevolgen hebben op de mentale gezondheid. Studies tonen aan dat er een vermindering van angst, depressie en eenzaamheid bij ouderen is, doordat er een veilige, sociale ruimte gecreëerd wordt. Hier kunnen ze hun emoties en zorgen delen. Door cognitieve uitdagingen op te nemen in IG-activiteiten, kan dit er ook voor zorgen dat er nieuwe hersenverbindingen ontstaan. Dit kan leiden tot verbeteringen in hun executieve functies zoals plannen, aandacht en geheugen (Krzeczkowska et al., 2021).

Naast de positieve impact op de mentale gezondheid van ouderen, hebben deze activiteiten ook gunstige effecten op de fysieke gezondheid. Ouderen die anders eerder inactief zijn, zullen door de kinderen gestimuleerd worden om deel te nemen aan IG-activiteiten en zo ook in beweging te komen. Op deze manier kan er een verbetering komen in de kracht en de mobiliteit van de ouderen (Krzeczkowska et al., 2021).

IG-activiteiten hebben dus heel veel potentieel om een positieve bijdrage te leveren aan beide doelgroepen, maar toch is het niet zonder uitdagingen en leveren ze niet altijd positieve resultaten op. Uit een onderzoek van Lyndon & Moss (2022) werd ontdekt dat als kinderen niet voorbereid waren, dat ze de interactie met de bewoners van het woonzorgcentrum een grote uitdaging vinden, zeker als het gaat om kwetsbare bewoners of bewoners met vergevorderde dementie. Toch blijkt uit een onderzoek van Hernandez et al. (2020) dat zowel mensen met als zonder cognitieve beperkingen geschikt zijn voor deelname aan IG-activiteiten, mits voldoende aandacht voor de correcte aanpak.

Het is belangrijk dat ergotherapeuten hun rol verbreden en verder kijken dan enkel naar het individu, de gemeenschapsontwikkeling moet hierin betrokken worden. Gemeenschappen moeten met elkaar verbonden worden door middel van sociale participatie (Cowen et al., 2024). Daarom is het belangrijk om als ergotherapeut ouderen en kinderen samen te brengen. Zij zetten mee in op het welzijn en de gezondheid van de mensen.

De uitvoering van dit eindwerk richt zich op het organiseren van een IG-kamp met als doel te onderzoeken welke factoren de interactie bevorderen, om uiteindelijk de verbinding tussen ouderen en kinderen te versterken. Het onderzoek vertrekt vanuit de maatschappelijke uitdagingen die gepaard gaan met veroudering. IG-activiteiten hebben een groot potentieel om hierop in te spelen, maar het contact tussen beide doelgroepen is niet altijd vanzelfsprekend. Daarom wordt er onderzocht hoe het kamp zo ingericht kan worden dat het bijdraagt aan het versterken van de band tussen generaties, en op die manier ook aan het welzijn van ouderen.

Bij de organisatie wordt er bekeken welke activiteiten een meerwaarde kunnen bieden voor beide doelgroepen, en wat er nodig is om de interactie te stimuleren. Het doel is om waardevolle vormen van contact te ontdekken die de kloof tussen generaties helpen verkleinen, zodat het kamp in de toekomst een grotere positieve impact kan hebben. De onderzoeksvraag luidt dan ook: 'Hoe kan de ergotherapeut het intergenerationeel kamp zo organiseren dat het contact tussen ouderen in een woonzorgcentrum en kinderen optimaal gestimuleerd wordt, met als uiteindelijke doel het versterken van hun verbinding?' De inzichten uit dit eindwerk kunnen bijdragen aan het verbeteren van toekomstige IG-kampen en het vergroten van hun effect.

Dit onderzoek combineert inzichten uit de literatuur en gesprekken met experts. Aan de hand van het PEO-model (Person – Environment – Occupation) en de verkregen informatie, organiseert de ergotherapeut een IG-kamp waarin het optimaliseren van de “fit”, tussen de individuen, de omgeving en de activiteit, centraal staat. Dit model bekijkt hoe deze drie elementen elkaar wederzijds beïnvloeden. De activiteiten kunnen op deze manier afgestemd worden op de noden en de interesses van beide doelgroepen, want volgens een casestudy van Hernandez et al. (2020) is het belangrijk om een persoonsgerichte benadering toe te passen.

Er werden via onderzoek al een aantal methoden bekeken om de interactie tussen de doelgroepen te versterken. Zo blijkt uit een vergelijking van verschillende onderzoeken van Cohen-Mansfield & Muff (2021) dat één-op-één contact de kans op zinvolle verbindingen vergroot. Een ander onderzoek vertelt dat één-op-één interactie enkel nuttig is wanneer er voldoende begeleiding en structuur is (Aguilera-Hermida et al., 2019).

Om op zoek te gaan naar de beste aanpak om de interactie te stimuleren wordt er na afloop en tijdens het kamp geëvalueerd hoe de kinderen en ouders de activiteiten beleven of beleefd hebben en welke inzichten dit heeft opgeleverd. Volgens het onderzoek van Gualano et al. (2017) kunnen reflectiemomenten zowel kinderen als ouders helpen in het verwerken en waarderen van de ervaringen. Dit onderzoek maakt gebruik van een Mixed Methods-benadering, waarbij zowel kwalitatieve als kwantitatieve gegevens verzameld worden, om een zo groot mogelijk beeld te verkrijgen.

2. Methode

2.1 Populatie

2.1.1 Setting

Dit eindwerk richt zich op de organisatie van een intergenerationeel kamp (IG-kamp) dat uitgevoerd zal worden in woonzorgcentrum Verbert-Verrijdt in Schoten. Dit kamp zal plaatsvinden tijdens de paasvakantie, op 7 en 8 april 2025. In het woonzorgcentrum wordt er elke schoolvakantie een IG-kamp georganiseerd, maar de interactie tussen de ouderen en de kinderen verloopt hierbij niet altijd vanzelfsprekend. Vanuit het woonzorgcentrum werd de vraag gesteld om op onderzoek te gaan naar hoe de interactie tussen beide doelgroepen tijdens een intergenerationeel kamp geoptimaliseerd kan worden, zodat het kamp in de toekomst tot positievere resultaten kan leiden.

2.1.2 Deelnemers

Aan het kamp nemen ouderen deel die wonen in woonzorgcentrum Verbert-Verrijdt met een leeftijd van 65 jaar of ouder. Het aantal deelnemende ouderen varieert per activiteit, afhankelijk van de vorm van interactie die wordt toegepast en de opzet van de betreffende activiteit. De bewoners worden geselecteerd op basis van hun specifieke mogelijkheden, interesses en behoeften. Vanuit ergotherapeutisch perspectief wordt er aandacht besteed aan het feit dat de ouderen op een zinvolle manier kunnen deelnemen aan de georganiseerde activiteiten. Daarom worden de activiteiten afgestemd op hun fysieke en cognitieve capaciteiten, zodat ze betekenisvol zijn en een bijdrage kunnen leveren aan de levenskwaliteit van de bewoners.

Standaard nemen kinderen tussen 2,5 en 12 jaar deel aan het kamp, met een meerderheid van kinderen tussen 3 en 5 jaar oud. Hierbij gaat het om kinderen die tijdens hun schoolvakantie worden opgevangen in een grote ruimte (vergaderzaal) op het gelijkvloers van het woonzorgcentrum. Bij het bedenken van de activiteiten wordt er ook aandacht besteed aan het ontwikkelingsniveau en de interesses van de kinderen. Op deze manier worden zij ook actief betrokken in de activiteiten, wat betekenisvolle momenten en interacties creëert die ten goede kunnen komen aan het welzijn van de kinderen.

2.2 Voorbereidende fase

Voordat het IG-kamp georganiseerd kan worden, is het noodzakelijk om voldoende informatie te verzamelen over de interesses, de mogelijkheden en de beperkingen van zowel de kinderen als de ouderen. Daarnaast is het belangrijk om inzicht te krijgen in de rol van de ergotherapeut bij de organisatie van een dergelijk kamp. Deze informatie helpt bij het ontwikkelen van activiteiten die aansluiten bij de voorkeuren van beide doelgroepen, zodat er een passend en waardevol programma kan ontstaan.

Om een zo breed mogelijk beeld hierover te krijgen, worden verschillende informatiebronnen geraadpleegd. Op deze manier worden er inzichten uit de theorie en de praktijk gecombineerd, wat zorgt voor een goede basis om het IG-programma samen te stellen. Zo sluit het kamp aan bij de behoeften en mogelijkheden van de deelnemers, maar is het ook evidence-based opgebouwd.

2.2.1 Literatuuronderzoek

Tijdens de voorbereidingen van het kamp wordt er literatuuronderzoek uitgevoerd om informatie te verkrijgen uit vergelijkbare settings. De zoektocht naar studies, artikelen en onderzoeken geeft een beter inzicht in geschikte IG-activiteiten en methoden om de interactie tussen kinderen en ouderen te bevorderen. Er wordt gekeken naar de verschillende voor- en nadelen van specifieke activiteitscategorieën. Op basis van de verkregen informatie kan een lijst opgesteld worden met mogelijke activiteiten die aansluiten bij de verschillende bevindingen uit de literatuur, die al bewezen effectief bleken te zijn. Er wordt verder ook op zoek gegaan naar interactievormen die voordien al succesvol bleken te zijn in IG-programma's.

2.2.2 Gesprekken met experts

Om meer informatie te verkrijgen voor de organisatie van een IG-kamp, wordt er contact opgenomen met experts op het gebied van IG-activiteiten. Hierbij gaat het onder anderen over ergotherapeuten uit verschillende woonzorgcentra. Verder wordt er ook gezocht naar andere professionals of ervaringsdeskundigen in dit onderwerp. Het doel hiervan is om via gesprekken hun ervaringen en inzichten te verkennen, en zo aanbevelingen te verzamelen die nuttig zijn in de organisatie van het kamp.

2.2.3 Voorafgaande observaties

Om een beter zicht te verkrijgen op de participatie van de ouderen tijdens activiteiten, wordt er vooraf geobserveerd tijdens groepsactiviteiten die plaatsvinden in het woonzorgcentrum. Hierbij wordt specifiek gelet op hun motivatie, actieve deelname, sociale interactie, cognitieve mogelijkheden en mobiliteit. Deze observaties bieden waardevolle inzichten in welke activiteiten ouderen zouden stimuleren voor deelname en welke voorwaarden nodig zijn om hun betrokkenheid te vergroten, met als uiteindelijke doel hun welzijn en levenskwaliteit te verhogen.

Tijdens het kamp dat zal plaatsvinden in de krokusvakantie van 2025, zal er één volledige dag geobserveerd worden om te analyseren hoe het kamp op dit moment wordt georganiseerd en uitgevoerd. Er zal hierbij specifiek gekeken worden naar hoe de interactie tussen de ouderen en de kinderen tijdens de uitvoering van activiteiten verloopt, en waar de obstakels zich bevinden die de interactie belemmeren.

2.2.4 Aanpak in het samenstellen van activiteiten

Tijdens het IG-kamp zullen er vier activiteiten plaatsvinden met elk een andere vorm van interactie. Deze activiteiten worden samengesteld aan de hand van de verzamelde inzichten. Er wordt bewust gekozen om gebruik te maken van verschillende manieren waarop de deelnemers in contact gaan met elkaar, omdat dit een groter beeld zal geven over welke benaderingen het meest bijdragen aan een succesvolle interactie tussen de doelgroepen.

Het uiteindelijke doel van het onderzoek is, om op basis van al de verkregen inzichten, een leidraad te bieden aan ergotherapeuten voor de organisatie en de optimalisatie van toekomstige IG-kampen.

Om te kijken naar de effecten van de verschillende interactievormen, zullen er tijdens en na het kamp evaluatiemethoden worden ingezet. Zo zal er een vergroot beeld ontstaan van de effectiviteit van verschillende aanpakken.

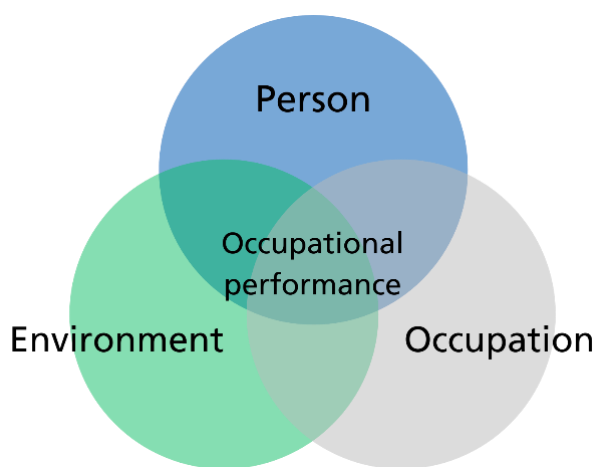
2.3 De rol van de ergotherapeut

De rol van de ergotherapeut is essentieel bij het organiseren van IG-programma's. Een ergotherapeut (in dit verslag verder aangeduid met de letter 'E.') met al velen jaren ervaring in het organiseren van IG-activiteiten in een woonzorgcentrum geeft aan dat het doel altijd

moet zijn om een goede connectie tussen de generaties tot stand te brengen. Beide doelgroepen moeten zich op hun gemak voelen en actief kunnen deelnemen. De ergotherapeut zorgt ervoor dat de activiteiten zowel voor ouderen als voor kinderen haalbaar zijn, hierbij wordt rekening gehouden met de mogelijkheden en beperkingen van beide doelgroepen.

Volgens een casestudy van Hernandez et al. (2020) is het ook belangrijk om altijd een persoonsgerichte benadering toe te passen. Zo wordt er gericht gekeken naar de noden, voorkeuren en interesses van beide doelgroepen, wat mede zorgt voor een succes van de interactie tussen de generaties.

Aan de hand van de verkregen inzichten, wordt het PEO-model ingezet. Dit model kijkt naar de wisselwerking tussen de persoon, de omgeving en de activiteit. De ergotherapeut zorgt ervoor dat deze drie elementen goed op elkaar aansluiten om een zo groot mogelijke 'fit' te verkrijgen, wat staat voor een optimale afstemming tussen de drie elementen.



Figuur 12 -(Occupational Therapy For Children (Brent)) :: Central London Community Healthcare NHS Trust, z.d.)

Activiteit: er wordt zorgvuldig gekeken naar passende activiteiten om aan te kunnen bieden tijdens het IG-kamp.

Persoon: de ergotherapeut zal kijken naar de mogelijkheden en beperkingen van beide doelgroepen, en wat hun noden, behoeften en interesses zijn.

Omgeving: de omgeving wordt aangepast zodat deze toegankelijk is en rust biedt, maar toch voldoende prikkels bevat, zodat beide generaties actief kunnen deelnemen.

2.4 Onderbouwing IG-programma

Een onderzoek naar de effectiviteit van IG-activiteiten toont aan dat de sterkste interactie tussen ouderen en kinderen plaatsvindt tijdens activiteiten waarin het gesprek tussen de deelnemers gestimuleerd wordt, en bij minder gestructureerde activiteiten (Gualano et al., 2017). In de studie van Morita en Kobayashi (2013) werden twee soorten IG-programma's vergeleken, namelijk een performance based programma, waarbij kinderen zingen en

dansen, en een sociaal georiënteerd programma waar ouderen en kinderen samen spelletjes spelen. Uit de resultaten werd aangetoond dat sociaal georiënteerde programma's zorgen voor meer positief en betrokken gedrag, waardoor er ook meer onderlinge gesprekken plaatsvonden tussen de doelgroepen. Ook werden er meer glimlachen waargenomen in de sociaal-georiënteerde groep, wat erop neerkomt dat deze activiteiten effectiever waren in het bevorderen van sociale interactie en betrokkenheid.

Er zal bewust gekozen worden om te werken met verschillende vormen van interactie, zoals groepsinteractie, één-op-één interactie, enzovoort. Deze interactievormen zijn uitgekozen aan de hand van de tegenstrijdige inzichten die uit de verzamelde informatie naar voren kwamen. Uit de voorafgaande observaties en de ervaringen van E., bleek dat het opsplitsen van de kinderen beter werkt om de interactie met de ouderen te verbeteren. Een kleuterjuf (verder in dit verslag aangeduid met de letter 'K.') gaf daarentegen aan de kinderen niet gescheiden te houden, zodat ze niet bang of verlegen worden. Dit kan ook een invloed hebben op de interactie. Door verschillende interactievormen aan te bieden tijdens het kamp, wordt er ingespeeld op beide perspectieven.

Tijdens de krokusvakantie werd al snel duidelijk dat het eerste contact tussen de kinderen en de bewoners niet altijd vanzelfsprekend verloopt. Zo werden de kinderen aangemoedigd om een eenvoudige "dank u" te zeggen nadat ze tekeningen in ontvangst namen van de ouderen. Dit toonde aan dat er moet ingezet worden op laagdrempelige interactiemomenten, en dat begeleiding en structuur nodig is om de kloof tussen generaties te overbruggen. Uit eerdere praktijkervaringen merkt K. op dat kinderen niet meteen openstaan voor contact met onbekenden. Ze raadt daarom aan om te starten met een korte voorstelling waarin er een duidelijke uitleg wordt gegeven over de activiteiten, en waarin de kinderen worden aangemoedigd om de oudere te begroeten en zichzelf voor te stellen. Op deze manier is de drempel tot contact minder groot en voelen de kinderen zich sneller op hun gemak.

Tijdens de voorafgaande observaties worden er al een aantal cruciale aspecten duidelijk waarmee rekening gehouden moet worden bij de opstelling van activiteiten. Zo wordt er opgemerkt dat de mobiliteit van de bewoners in het woonzorgcentrum sterk varieert. Dit was al meteen een belangrijk aandachtspunt bij het selecteren van activiteiten, omdat deze toegankelijk moeten zijn voor alle deelnemende bewoners. Ook werd er duidelijk dat sociale interactie essentieel is. Zo ontstonden er tijdens activiteiten in het woonzorgcentrum vaak spontane gesprekken en samenwerking tussen de bewoners, wat zichtbaar een bijdrage

levert aan hun emotioneel welbevinden. De bewoners leken vooral te genieten van groepsgevoel, samenwerking en speelse competitie. Ze kregen hierbij een lach op hun gezicht en gaven na de activiteit ook vaak aan dat ze ervan genoten hadden.

De activiteiten vinden plaats in een grote zaal in het woonzorgcentrum. Volgens een onderzoek van Lyndon & Moss (2022) is het bieden van open ruimtes, zowel op het vlak van ruimte als van tijd, een belangrijke factor om ervoor te zorgen dat ouderen en kinderen actiever deel kunnen nemen, en dat ze makkelijker in contact gaan met elkaar.

Gedurende het IG-kamp wordt er per activiteit voldoende begeleiding voorzien, zodat de activiteiten vlot kunnen verlopen. Zo zal er een kinderbegeleider aanwezig zijn, een medewerker van het woonzorgcentrum en een vrijwilliger. Tijdens de activiteiten is het als begeleider belangrijk om mee te gaan in het moment, en zich aan te passen aan het gedrag van de ouderen en de kinderen (Lyndon & Moss, 2022).

Volgens het onderzoek van Lyndon & Moss (2022) is het ook belangrijk om ervoor te zorgen dat de ouderen en de kinderen regelmatig contact hebben, of een korte periode van intensief contact. Om verder onderzoek te doen naar de beste interactie, wordt er daarom gekozen om een aantal bewoners telkens te laten samenwerken met hetzelfde kind, om op deze manier te kijken of de band sterker wordt. E. sluit zich hierbij aan omdat zij uit eerdere ervaringen opmerkte dat wanneer kinderen terugkomen voor een vervolgactiviteit, dat ze vaak de ouderen waarmee ze eerder samenwerkten herkennen en meteen naar hen toegaan.

2.5 Activiteitenprogramma

Bij elke activiteit wordt een andere aanpak gebruikt om de interactie tussen beide doelgroepen te stimuleren. De vier activiteiten zijn:

2.5.1 Quadro

Bij deze activiteit zullen de kinderen samen met de ouderen een speelstructuur opbouwen met Quadro (een kleurrijk bouwsysteem bestaande uit verschillende soorten buizen die in elkaar geschoven en vastgeschroefd worden, waarmee je grote structuren kunt opbouwen) aan de hand van een stappenplan. Deze speelstructuur kan voor de rest van de week gebruikt worden door de kinderen. Eén van de werknemers van het woonzorgcentrum voert

deze activiteit standaard uit aan de start van een IG-kamp. Deze activiteit zal in groep worden uitgevoerd, waardoor ze hun krachten en kennissen moeten bundelen om tot een succesvol resultaat te kunnen komen. Er wordt dus een samenwerking vereist met de mannelijke bewoners van het woonzorgcentrum, aangezien zij meer geïnteresseerd zijn in 'bouwen'. Door de kampen heen is de activiteit uitgegroeid tot een vaste traditie.

2.5.2 Spellencircuit

Deze activiteit omvat een gevarieerd aanbod aan kraampjes met korte activiteiten waarbij de deelnemers telkens moeten doorschuiven naar een volgende activiteit. De opdrachten bij de kraampjes variëren van cognitieve uitdagingen en creatieve expressie tot oefeningen voor de fijne motoriek en fysieke stimulatie. De deelnemers krijgen per kraampje vier minuten de tijd en moeten in deze tijdsduur proberen zo veel mogelijk punten te verzamelen. Na afloop van de vier minuten klinkt er een alarmsignaal dat aangeeft dat de tijd om is. De activiteit zal uitgevoerd worden in duo's, waarbij telkens één kind gekoppeld wordt aan één bewoner, waardoor er een één-op-één interactie ontstaat.

2.5.3 Muziekbingo

Deze activiteit bestaat uit een samenstelling van kinderliedjes en liedjes van vroeger. Elke groep krijgt één bingokaart waarop prenten staan die geassocieerd zijn met de liedjes die worden afgespeeld. Wanneer er een liedje wordt opgezet, moeten de deelnemers achterhalen welke prent hierbij hoort. Dit doen ze door hun kennis te bundelen. Denken ze de juiste prent gevonden te hebben, dan mogen ze hierop een jeton leggen. Om na te gaan of dit antwoord juist is, wordt de bijpassende prent getoond. De groep die als eerste een volle bingokaart heeft, wint de muziekbingo. Elke groep zal bestaan uit twee bewoners en één kind, waarbij het kind tussen beide bewoners plaatsneemt. Elke groep zal aan een aparte tafel zitten.

2.5.4 Wafels bakken

Als laatste activiteit wordt er gekozen om wafels te bakken aan de hand van een visueel stappenplan met prenten en teksten. Op één van de tafels zullen alle ingrediënten geplaatst worden, met daarop een kaartje met de benaming en de hoeveelheid van het product dat in de kom zit. De groepen zullen elk aan een aparte tafel plaatsnemen en elke groep zal bestaan uit één bewoner en twee kinderen.

2.6 Onderbouwing per activiteit

2.6.1 Onderbouwing Quadro

Het kamp zal van start gaan met een groepsactiviteit, Quadro, waarbij de ouderen in een kring zitten, en de kinderen zich hiertussen vermengen. Hierbij zullen ze samen een speelstructuur moeten opbouwen. Door samen aan een project te werken, ontstaat er niet alleen een gevoel van voldoening, maar ook van verbondenheid (Gamliel & Gabay, 2013).

Deze aanpak wordt al een langere tijd toegepast bij IG-programma's, maar tot nu toe is er nog weinig wetenschappelijk bewijs over de effectiviteit ervan op vlak van het bevorderen van de IG-interactie. Daarom wordt er tijdens de activiteit 'Quadro' geobserveerd of de groepsinteractie spontaan tot stand komt, of dat er ondersteuning nodig is om het contact tussen de deelnemers te stimuleren. Door de uitvoering van de activiteit kan er ook een beter zicht ontstaan op de wijze waarop bewoners en kinderen spontaan met elkaar communiceren en samenwerken.

2.6.2 Onderbouwing spellencircuit

In de namiddag van de eerste dag van het kamp zal het spellencircuit plaatsvinden. E. geeft aan dat uit haar ervaringen de activiteiten die zowel ouderen als kinderen aanspreken, variëren van fysieke beweging tot cognitieve stimulatie. Activiteiten die competitie en samenwerking bevorderen worden als zeer betekenisvol ervaren. E. benadrukt dat interactieve en motorisch gerichte activiteiten dus goed aansluiten bij de wensen van beide doelgroepen.

Ook uit Admin (2024) blijkt dat er uit het spelen van cognitieve spelletjes veel voordelen kunnen gehaald worden. Spelletjes zoals memory, ganzenbord en kwartet kunnen worden aangepast aan het niveau van de kinderen en de mogelijkheden van de deelnemende ouderen. Dit soort spelletjes kunnen een bijdrage leveren aan een positieve interactie met kinderen. Ook creatieve activiteiten spelen een belangrijke rol in de ontwikkeling van het kind.

Het samen uitvoeren van bewegingsactiviteiten wordt gezien als stimulerend om interactie te bevorderen (Admin, 2024), maar hierbij is het dan belangrijk dat er gradaties worden voorzien zodat ook de ouderen actief kunnen deelnemen.

Er wordt tijdens het spellencircuit gebruik gemaakt van een grote variatie aan activiteiten die op deze bevindingen aansluiten. De activiteit sluit ook aan bij het onderzoek van Morita en Kobayashi (2013), waarin wordt aangegeven dat sociaal georiënteerde activiteiten zorgen voor meer interactie en betrokkenheid.

In dit spel wordt gebruik gemaakt van een tijdsblok van vier minuten per activiteit. Dit speelse element wordt bewust gekozen op advies van K., die aangeeft dat het werken met tijdsblokken en een geluidsignaal niet alleen zorgt voor structuur en een vlotter verloop van de activiteit, maar dat het ook de concentratie kan verbeteren. Voor de kinderen creëert dit bovendien ook een spannend spelelement dat de motivatie verhoogd voor een actieve deelname.

Bij het spellencircuit worden de deelnemers opgesplitst in duo's, waarbij telkens één kind wordt gekoppeld aan één bewoner uit het woonzorgcentrum. Uit de praktijk weet E. dat er betekenisvolle contacten ontstaan wanneer één kind met één oudere wordt gekoppeld. Ook uit de literatuur blijkt dat één-op-één contact de kans op zinvolle verbindingen vergroot, vooral wanneer de kinderen herhaaldelijk gekoppeld worden met dezelfde oudere (Cohen-Mansfield & Muff, 2021). Volgens de bevindingen van E. is het beter om geen twee kinderen naast elkaar te plaatsen. Op die manier zijn ze minder geneigd om in contact te gaan met elkaar.

Dit werd ook duidelijk tijdens de observatie die eerder plaatsvond in de krokusvakantie. Hierbij waren er twee groepen, waarbij één van de groepen bestond uit vier kinderen en één oudere. De kinderen uit deze groep zaten allemaal samen aan één kant van de tafel, wat duidelijk zorgde voor een afstand met de bewoner. De kinderen gingen hierdoor veel in contact met elkaar, maar de interactie met de bewoner bleef eerder beperkt.

Uit een onderzoek van Aguilera-Hermida et al. (2019) blijkt dat één-op-één interactie enkel nuttig is wanneer er voldoende begeleiding en structuur is, omdat de deelnemers zich anders onzeker kunnen voelen. Wanneer er geen duidelijkheid is in wat ze moeten uitvoeren, kan de kans dat ze een IG-uitwisseling voortzetten, verkleinen. Ook zullen zowel de ouderen als de kinderen hier minder plezier uit halen. Aangezien het spellencircuit een heel gestructureerde activiteit is, wordt er hierbij één-op-één contact ingezet.

2.6.3 Onderbouwing muziekbingo

Naast de groepsactiviteit (Quadro) en de één-op-één interactie (spellencircuit), wordt er ook een activiteit georganiseerd waarbij er gewerkt wordt in groepjes van drie. Er wordt een mix van kinderliedjes en liedjes voor ouderen aangeboden, wat maakt dat de interessegebieden van beide generaties worden aangesproken. Hierdoor wordt er een positieve sfeer gecreëerd waarin beide generaties zich gezien voelen, wat volgens E. de sleutel is tot een succesvolle IG-interactie. Ook kan het stimulerend werken, wat een actieve deelname bevordert.

Door een mix van liedjes aan te bieden die beide generaties aanspreken, beschikken zowel de kinderen als de ouderen over een evenredige hoeveelheid kennis. Dit maakt dat er een gelijkwaardige samenwerking tot stand komt, wat volgens een onderzoek van Cohen-Mansfield en Muff (2021) als zinvol wordt ervaren.

Uit de observaties van het IG-kamp in de krokusvakantie werd duidelijk dat het beter werkt om meerdere ouderen aan één kind te koppelen in plaats van omgekeerd. In de groep waar één kind moest samenwerken met meerdere ouderen, verliep het contact namelijk spontaner. Dit kwam doordat de oudere deelnemers een actievere rol opnamen. Daarom wordt er gekozen om twee ouderen te koppelen aan één kind tijdens de muziekbingo, zodat ook deze aanpak onderzocht kan worden.

Volgens de ervaringen van K. zijn activiteiten waarbij muziek wordt ingezet zeer geschikt voor kleuters. Muziek kan dienen als een krachtig middel om de sfeer te verbeteren en emoties bij kinderen te versterken, wat op deze manier ook hun betrokkenheid kan vergroten. Ze geeft aan dat muziek vaak een aanleiding vormt tot actieve deelname, waardoor het dus een uitstekende keuze zou zijn om dit in te zetten tijdens IG-activiteiten. Volgens een IG-muziekprogramma van David et al. (2018) heeft muziek een bewezen positief effect op mensen. Het bevordert niet alleen de sfeer, maar kan ook helpen bij het overbruggen van IG-kloven. Ook kan muziek bijdragen aan een verhoogde levenskwaliteit bij beide doelgroepen.

Uit de praktijkervaringen van E. blijken activiteiten zoals bingo, geheugentraining en zoektochten succesvol. Toch viel het tijdens de observaties van activiteiten op dat bewoners positief reageerden op cognitieve stimulatie, maar enkel als deze niet te complex was. Wanneer activiteiten te moeilijk waren of een individueel antwoord vereisten, werden er bij sommige bewoners tekenen van stress of verwarring opgemerkt. Dit zou kunnen leiden tot

een gevoel van onzekerheid, wat een invloed kan hebben op de betrokkenheid en het plezier dat ze aan de activiteit beleven. Daarom is het belangrijk om ervoor te zorgen dat de muziekbingo laagdrempelig is en uitgevoerd wordt in groepen van drie, zodat er geen individueel antwoord nodig is.

2.6.4 Onderbouwing wafels bakken

Door de tegenstrijdigheden in de ervaringen, waarbij E. aangaf dat één-op-één interactie beter werkt en K. net het voorstel gaf om kinderen samen te plaatsen, wordt er gekozen om tijdens het wafels bakken twee kinderen te koppelen aan één bewoner. Door ook deze aanpak uit te proberen, kan er verder onderzoek gedaan worden naar de meest positieve opstelling voor een goede IG-interactie.

K. benoemt bakken en koken als geschikte activiteiten om uit te voeren met jonge kinderen. Naast het feit dat kinderen iets kunnen bijleren door samen met ouderen te bakken, zorgt het ook voor een resultaat waar kinderen trots op kunnen zijn. Ze kunnen daarna ook samen met de ouderen ervan proeven, wat ook weer kan zorgen voor een gezellig moment waarin de band tussen de generaties versterkt kan worden.

Volgens een onderzoek van Admin (2024) bevordert samen koken en bakken de samenwerking en het gevoel van eigenwaarde. Dit kan een bijdrage leveren aan een positieve interactie tussen de generaties.

Uit eerdere praktijkervaringen geeft K. aan dat een duidelijke taakverdeling tijdens het bakken van groot belang is, zodat iedereen weet wat er van hen verwacht wordt. Volgens haar zijn duidelijke visuele instructies hierbij essentieel, zowel voor de kinderen als voor de ouderen. Een visueel stappenplan kan ook helpen om het samenwerken te ondersteunen, op deze manier kunnen beide doelgroepen gemakkelijker meehelpen. Daarom zal er voor de wafelbakactiviteit voor elke groep een visueel stappenplan voorzien worden. Dit stappenplan zal bestaan uit afbeeldingen gericht op de kinderen en een duidelijke tekst voor de ouderen.

Aangezien de ouderen meer ervaring hebben met bakken dan de kinderen, hebben ze de mogelijkheid hen bepaalde technieken aan te leren. Ze kunnen de kinderen begeleiden en op deze manier een betekenisvolle rol vervullen, wat volgens een tijdsteekproefonderzoek van Morita en Kobayashi (2013) hun zelfvertrouwen kan vergroten. Ze kunnen zich

gewaardeerd en belangrijk voelen, dit kan vervolgens hun gevoel van eigenwaarde sterker maken. Bovendien helpt het zich herinneren aan hun rol in de samenleving.

2.7 Selectie van deelnemers

Na de keuze van de activiteiten zijn de bewoners geselecteerd voor deelname. Daarbij is bewust gekozen om zowel ouderen met als zonder cognitieve beperkingen te betrekken. Uit de casestudy van Hernandez et al. (2020) blijken IG-activiteiten namelijk zinvol voor alle ouderen, mits ze aangepast zijn aan de mogelijkheden van de deelnemende bewoners.

Voor de start van het IG-kamp ontvangen de bewoners een persoonlijke uitnodiging voor de activiteit(en). Na eerdere observaties werd namelijk duidelijk dat sommige bewoners spontaan naar een activiteit kwamen in het woonzorgcentrum, terwijl anderen pas na een persoonlijke uitnodiging op hun kamer overtuigd konden worden. Daarom is een persoonlijke benadering heel belangrijk. Tijdens het overhandigen van de uitnodiging wordt een korte uitleg gegeven over de inhoud van de activiteit, zodat de ouderen zich kunnen voorbereiden. Dit kan ook een gunstig effect hebben op de mate van betrokkenheid van de bewoner en het verhogen van de motivatie om deel te nemen.

Volgens het onderzoek van Lyndon & Moss (2022) is het ook belangrijk om ervoor te zorgen dat de ouderen en de kinderen regelmatig contact hebben, of een korte periode van intensief contact. Om verder onderzoek te doen naar de beste interactie, wordt er daarom gekozen om een aantal bewoners telkens te laten samenwerken met hetzelfde kind, om op deze manier te kijken of de band sterker wordt. E. sluit zich hierbij aan, omdat zij uit eerdere ervaringen opmerkte dat wanneer kinderen terugkomen voor een vervolgactiviteit, dat ze vaak de ouderen waarmee ze eerder samenwerkten herkennen en meteen naar hen toegaan.

2.8 Meetinstrumenten

2.8.1 Smileyometer en This or That-methode

Om de ervaringen van de deelnemende kinderen tijdens het IG-kamp in kaart te kunnen brengen, wordt er gekozen voor twee evaluatiemethoden die aangepast zijn aan hun leeftijd en taalbegrip, namelijk de Smileyometer en de This or That-methode.

De Smileyometer wordt tijdens het kamp actief ingezet bij alle deelnemende kinderen. Dit is een schaal met vijf gezichtjes, variërend van verdrietig (1) tot blij (5). Bij de start van het kamp krijgt elk kind een eigen Smileyometer op naam. Hierbij zit ook een wasknijper waarmee ze hun smileykeuze kunnen aanduiden. Aan de hand van een korte en duidelijke uitleg leren de kinderen hoe ze moeten omgaan met deze schaal. Na elke activiteit worden de kinderen apart bevraagd hoe ze de activiteit ervaren hebben en kunnen ze hun gevoel hierbij aanduiden. Deze vijfpuntenschaal is een laagdrempelige methode die kinderen op een speelse manier aanzet om hun gevoelens te uiten. Uit onderzoek blijkt echter dat deze methode mogelijk minder betrouwbaar is, zeker bij jonge kinderen (Zaman et al., 2013). Daarom wordt deze schaal voornamelijk gebruikt als een eerste kijk op hun ervaring, en niet als een correcte en objectieve meting.

Door de mindere betrouwbaarheid wordt ook de This or That-methode ingezet. Hierbij kiezen de kinderen aan het einde van het kamp telkens uit twee activiteiten waaraan ze hebben deelgenomen en duiden ze aan welke van de twee ze de leukste vonden. Uiteindelijk moeten ze uit hun twee uitgekozen activiteiten hun favoriet aanduiden. Deze methode richt zich op het achterhalen van voorkeuren en levert volgens onderzoek een hogere betrouwbaarheid op (Zaman et al., 2013). Door deze methode in te zetten op het einde van het tweedaags kamp, kan er gericht geëvalueerd worden welke activiteiten bij de kinderen het meest in de smaak vallen.

Door beide evaluatiemethoden te combineren, wordt er ook rekening gehouden met de ontwikkelingsverschillen tussen de verschillende deelnemende kinderen. Deze aanpak draagt bij aan een vergroot beeld van hun beleving tijdens de activiteiten van het kamp.

2.8.2 Mixed Methods Approach

In dit onderzoek wordt gebruik gemaakt van de Mixed Methods Approach om de ervaringen van de ouders tijdens de activiteiten te evalueren. Deze evaluatiemethode wordt ondersteund door het onderzoek van Creswell (2009) die stelt dat het combineren van kwalitatieve en kwantitatieve gegevens noodzakelijk is om zowel de 'wat' als de 'waarom' van een bepaalde ervaring te begrijpen. Kwantitatieve vragen kunnen meetbare data opleveren. Kwalitatieve vragen bieden daarbij een diepere kijk in de persoonlijke ervaringen en de gevoelens van de deelnemers. Hoewel het onderzoek van Creswell (2009) zich niet specifiek richt op ouders, biedt de Mixed Methods Approach elementen aan die goed toepasbaar zijn op het onderzoeken van de ervaringen van ouders. In deze context zal dit

meetinstrument niet enkel duidelijk maken hoeveel ouders tevreden waren over de activiteit, maar ook waarom ze deze als positief of negatief ervaarden.

Na elke activiteit wordt er individueel een vragenlijst afgenomen bij de bewoners die hebben deelgenomen. De kwantitatieve vragen worden gescoord op vijf punten, van negatief (1) naar positief (5). De vragen gaan als volgt:

1. Hoe tevreden was je over de activiteit?
2. Hoe nuttig vond je de activiteit voor jouw welzijn?
3. In hoeverre vond je het leuk om tijd door te brengen met de kinderen?
4. Hoe verliep de samenwerking met de kinderen?
5. Hoe beoordeel je de communicatie tussen jou en het kind/de kinderen?
6. Zou je willen deelnemen aan soortgelijke activiteiten in de toekomst?

Daarnaast worden er ook vijf open vragen gesteld, waarbij ze hun persoonlijke beleving extra kunnen toelichten. Deze vragen gaan als volgt:

1. Wat vond je het leukste aan de activiteit?
2. Hoe voelde je je tijdens de activiteit, en waarom voelde je je zo?
3. Wat vond je van de interactie tussen jou en de kinderen, was er iets bijzonder dat goed of juist niet goed verliep?
4. Heb je het gevoel dat de activiteit je sociale verbinding met het kind heeft versterkt, en op welke manier dan?
5. Hoe heeft de activiteit invloed gehad op je welzijn?

Bij het opstellen van vragen voor de vragenlijst werd rekening gehouden met thema's zoals welzijn, sociale verbondenheid en interactie. Deze onderwerpen sluiten aan bij de doelstellingen van het onderzoek, zodat er uit de vragenlijst nuttige en bruikbare informatie voortkomt die een beeld geeft van de ervaringen van de deelnemers. De vragen bevatten eenvoudige en duidelijke taal.

3. Resultaten

Aan dit onderzoek namen 17 bewoners van woonzorgcentrum Verbert-Verrijdt deel, met leeftijden tussen 72 en 98 jaar en een gemiddelde leeftijd van 88 jaar. Binnen deze groep was sprake van een grote diversiteit in zowel cognitieve als fysieke mogelijkheden. Er werd per activiteit een selectie gemaakt van de bewoners op basis van hun interesses en mogelijkheden, zodat iedereen actief kon deelnemen. Daarnaast namen er 6 kinderen deel, met leeftijden tussen de 2,5 en de 10 jaar oud, met de meerderheid van de kinderen tussen de 3 en de 5 jaar.

De ervaringen van de kinderen tijdens het kamp werden geëvalueerd aan de hand van de Smileyometer na elke activiteit, en de This or That-methode op het einde van het IG-kamp. Bij de ouderen werd er gebruikgemaakt van de Mixed-Methods Approach, waarbij er na elke activiteit bij elke bewoner die had deelgenomen individueel een vragenlijst werd afgenomen. De resultaten worden hieronder per activiteit beschreven:

Deelnemers Quadro:

6 kinderen: K1, K2, K3, K4, K5, K6

5 ouderen: O1, O2, O3, O4, O5

Resultaten Quadro:

Smileyometer:

Zoals te zien is in Figuur 1 (bijlage, pagina 35), gaf K1 een score van 3/5 en K6 een score van 2/5. De anderen (K2, K3 en K4) gaven allemaal een score van 5/5.

This or That-methode:

K2 koos aan de hand van de This or That-methode Quadro uit als favoriete activiteit. K5 koos Quadro boven het spellencircuit, maar koos daarna het wafels bakken boven de Quadro-activiteit. Ook K3 koos Quadro boven het spellencircuit, maar verkoos daarna de muziekbingo.

Kwantitatieve gegevens:

De gemiddelde score van de tevredenheid bedroeg 4,2/5 (zie Figuur 2 in de bijlage, pagina 35), O1 gaf hierbij een score van 3, en O4 en O5 gaven elks een 4. Bij het welzijn kwam het gemiddelde uit op een 4,4/5, waarbij O5 een score van 3 gaf en O2 een score van 4. De beleving van de tijd met de kinderen werd gescoord met een gemiddelde van 4,8/5, met de laagste score van 4 (O5). De samenwerking met de kinderen kreeg een gemiddelde score van 4,6/5, waarbij O2 een score gaf van 3/5. Bij de communicatie kwam een gemiddelde van

4,4/5 tot stand, aangezien O2 een 2 had gescoord. Bij de deelname in de toekomst kwam er een gemiddelde uit van 4/5, waarbij O5 een 4 gaf, en O2 een 1.

Kwalitatieve gegevens:

De meeste bewoners gaven aan dat het samenwerken en bezig zijn met de kinderen het leukst was aan de activiteit. O2 en O3 vonden het eerder leuk om gewoon te kijken naar hoe de kinderen bezig waren. De bewoners vertelden zich zeer goed te voelen tijdens de activiteit, omdat het eens een afwisseling was van wat er normaal wordt gedaan. Ze gaven aan dat de communicatie niet altijd even goed verliep, volgens O4 hangt dit af van het kindje. O1 gaf aan dat de kinderen in het begin verlegen waren, maar dat ze open kwamen naarmate het gesprek vorderde. O1 en O4 gaven aan zich heel gelukkig te voelen, en O3 moest terugdenken aan vroeger.

Deelnemers spellencircuit:

6 kinderen: K1, K2, K3, K4, K5, K6

6 ouders: O6, O7, O8, O9, O10, O11

Resultaten spellencircuit:

Smileyometer:

Op Figuur 3 (bijlage, pagina 36) is te zien dat K3 een 4 op 5 gaf, terwijl al de andere kinderen een score van 5/5 gaven.

This or That-methode:

K1 en K4 kozen het spellencircuit uit boven de Quadro-activiteit, maar verkozen daarna wafels bakken uit als favoriete activiteit.

Kwantitatieve gegevens:

In Figuur 4 (bijlage, pagina 36) is te zien dat al de bewoners op de tevredenheid een 5/5 scoorden. Bij het welzijn was er een gemiddelde score van 4,7/5. O6 en O7 gaven hierbij een score van 4. Het doorbrengen van tijd met de kinderen verkreeg een gemiddelde van 4,7/5, waarbij O8 en O9 een score van 4 gaven. Er werd een gemiddelde van 4,7/5 gescoord op de samenwerking met de kinderen, O6 en O8 gaven hierop een score van 4. De communicatie met de kinderen heeft een score van 4,3/5, met de laagste score van 3 (O9) en twee keer een score van 4 (O7 en O8). Bij de deelname in de toekomst kwam er een gemiddelde score van 4,7/5 tot stand, waarbij O8 een score van 3 gaf.

Kwalitatieve gegevens:

De bewoners gaven aan dat ze het leukst aan de activiteit de sfeer en de variatie vonden. O10 en O11 gaven aan dat ze zich ontspannen voelden tijdens de activiteit. De bewoners zeiden zich goed te voelen en O7 gaf aan herinneringen aan vroeger te hebben opgehaald.

De bewoners gaven aan dat het contact met de kinderen spontaan verliep, en dat de kinderen telkens losser kwamen. O7 voelde met de kennismaking meteen een band met het kind. O6 vertelde dat het kind echt oogcontact hield, en telkens zocht waar ze was. De bewoners gaven aan dat de kinderen een goede hulp waren. O9 vertelde dat het kindje wat meer schuw was, maar dat de sociale verbinding wel groter zou kunnen worden door meerdere ontmoetingen. De bewoners zeiden dat ze zich goed voelden bij de kinderen.

Deelnemers muziekbingo:

5 kinderen: K1, K2, K3, K4, K5

10 ouderen: O4, O7, O9, O11, O12, O13, O14, O15, O16, O17

Resultaten muziekbingo:

Smileyometer:

Al de kinderen gaven een maximale score van 5/5 op de Smileyometer (zie Figuur 5 in de bijlage, pagina 37).

This or That-methode

Bij de This or That-methode verkoos K3 muziekbingo als favoriete activiteit uit al de activiteiten van het kamp.

Kwantitatieve gegevens:

Door de bewoners werd er een gemiddelde tevredenheid van 4,6/5 vastgesteld (zie Figuur 6 in de bijlage, pagina 37), O7 scoorde hierop een 3, O13 en O15 gaven het een 4. Bij het welzijn was er ook een gemiddelde score van 4,6/5 gegeven, waarbij O15 een 3 gaf en O7 en O13 beide een 4. Al de bewoners gaven een score van 5 op hoeverre ze het leuk vonden om tijd door te brengen met de kinderen. De samenwerking kreeg van de bewoners een gemiddelde score van 4,8/5, waarbij O15 en O16 een 4 gaven. Bij de communicatie kwam een score van 4,3/5 tot stand, met 5 keer een score van 4 en één keer een score van 3. De toekomstige deelname kreeg een 4,7/5, met O15 die een 3 gaf en O13 een 4.

Kwalitatieve gegevens:

De samenwerking, de reacties van de kinderen en de sfeer door de muziek werden positief ervaren door de bewoners, dit gaven ze zelf aan. De bewoners vertelden zich ontspannen te voelen, O4 gaf aan een gevoel van connectie te voelen met het kind, maar hij vertelde ook dat de andere bewoner meer in contact ging met het kind. O7 gaf aan dat er altijd interactie was, soms luidop en soms oogcontact. O13 en O14 gaven aan goed te hebben kunnen praten met het kind. O11 gaf aan dat het kind haar herkende van de vorige activiteit, dus dat het contact meteen goed verliep. Sommige bewoners gaven aan dat de sociale verbinding

niet per se versterkt is. O13 en O14 gaven aan zich gelukkiger te voelen, en ook O12 gaf aan dat de activiteit een heel goede invloed heeft gehad op haar welzijn.

Deelnemers wafels bakken:

5 kinderen: K1, K2, K3, K4, K5

3 ouderen: O6, O11, O13

Resultaten wafels bakken:

Smileyometer:

Op Figuur 7 (bijlage, pagina 38) is te zien dat de kinderen een score gaven van 5/5, enkel K3 gaf 3/5.

This or That-methode:

K1, K4 en K5 verkozen het wafels bakken als hun favoriete activiteit. K2 koos wafels bakken boven de muziekbingo, maar koos daarna toch het Quadro uit als favoriet.

Kwantitatieve gegevens:

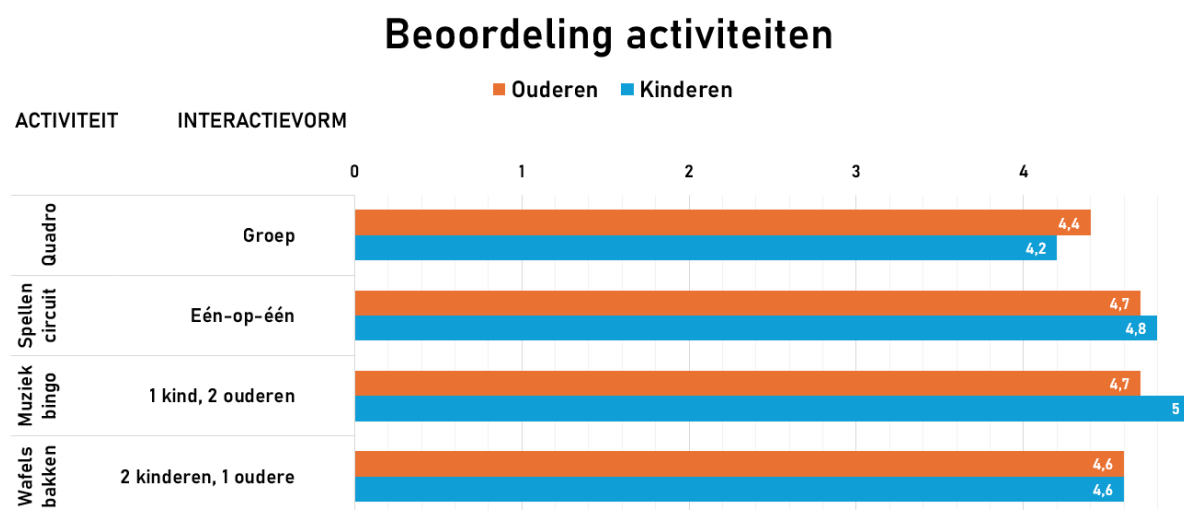
De tevredenheid over de activiteit werd door elke bewoner beoordeeld met een 5/5 (zie Figuur 8 in de bijlage, pagina 38). Hoe nuttig ze de activiteit vonden, werd door alle bewoners beoordeeld met een 4/5. De beleving van de tijd met de kinderen kwam op een gemiddelde van 4,7/5, O13 gaf hierbij een 4. Voor de samenwerking met de kinderen gaven de bewoners een gemiddelde score van 4,7/5, O6 scoorde hierbij met een punt van 4. Bij de communicatie met de kinderen hadden al de bewoners een 4/5 gegeven. Al de bewoners wensten een toekomstige deelname, ze gaven allemaal een 5/5.

Kwalitatieve gegevens:

De bewoners zeiden dat het heel leuk was om de wafels op te eten, ze benoemden dit als een gezellig moment. O11 vertelde dat ze de samenwerking met K2 heel leuk vond, dit was al hun derde ontmoeting, waardoor O11 aangaf een band te voelen. O6 vertelde soms wat schrik te hebben, omdat ze het gevoel had dat ze de kinderen goed in het oog moest houden zodat ze zich geen pijn konden doen. O11 vertelde dat de activiteit goed was, maar als het langer zou hebben geduurd, zou het vermoeiend zijn. O6 vertelde dat ze drukke kinderen had, waardoor ze er zelf moeilijk iets kon tussen brengen. Ze gaf aan het te ervaren als een uitdaging. O13 zei dat de samenwerking vlot verliep en dat de kinderen het goed uitvoerden.

In Figuur 9 (bijlage, pagina 39) is de beoordeling van al de activiteiten door de kinderen weergegeven en in Figuur 10 (bijlage, pagina 39) die van alle activiteiten door de ouderen. Wanneer we alle gemiddelden samennemen, kunnen we concluderen dat muziekbingo (één kind met twee bewoners) het hoogst werd beoordeeld, gevolgd door het spellencircuit (één-

op-een interactie), vervolgens het wafels bakken (twee kinderen met één bewoner) en tot slot het Quadro (groepsinteractie). Figuur 11 hieronder geeft een duidelijke weergave van de resultaten.



Figuur 11 – Beoordeling van de gemiddelde scores per activiteit

4. Discussie

De probleemstelling van dit onderzoek luidde als volgt: 'Hoe kan de ergotherapeut het intergenerationeel kamp zo organiseren dat het contact tussen ouderen in een woonzorgcentrum en kinderen optimaal gestimuleerd wordt, met als uiteindelijke doel het versterken van hun verbinding?'. De resultaten uit dit IG-kamp bevestigen het onderzoek van Lyndon & Moss (2022) waarin werd aangehaald dat IG-activiteiten een groot potentieel hebben om een positieve bijdrage te leveren aan beide doelgroepen, maar dat het contact niet altijd vanzelfsprekend is. Uit de observaties en de kwalitatieve gegevens bleek dat beide generaties het kamp positief ervaarden, maar dat sommige vormen van interactie meer hadden bijgedragen aan het stimuleren van het contact en de verbinding tussen de doelgroepen. Dit was ook te zien in de kwantitatieve gegevens, waarbij bepaalde activiteiten volgens de beoordelingen van de deelnemers gemiddeld minder hoog scoorden dan andere. De manier waarop de activiteiten werden aangeboden, was van belang op de mate van verbinding die tot stand kwam tussen de kinderen en de ouderen en op hun persoonlijke beleving.

Een belemmering in dit onderzoek is de kleine steekproef waarmee het is uitgevoerd, wat maakt dat de betrouwbaarheid van de resultaten beperkt blijft. Ook was er een verschil tussen de evaluatiemethoden van de ouderen en van de kinderen, zo was die van de kinderen veel compacter, waardoor de gegevens minder gedetailleerd en betrouwbaar zijn. De keuze voor deze compacte methode werd gemaakt omdat kinderen over een kortere aandachtspanne beschikken, een uitgebreide methode zou ook moeilijker te begrijpen zijn voor hen. De evaluatiemethode van de ouderen was uitgebreider, waardoor er een duidelijker beeld gevormd kon worden van hun ervaringen en gevoelens bij de activiteiten. Toch is ook deze methode niet volledig betrouwbaar, aangezien sommige bewoners die deelnamen te maken hebben met cognitieve beperkingen. Dit kan ertoe leiden dat zij de vragen niet helemaal begrijpen en deze minder correct beantwoorden.

Nog een andere beperking in het onderzoek was dat er maar vier verschillende activiteiten plaatsvonden. Bij elke activiteit werd er één interactiemethode toegepast. Dit kan ertoe leiden dat de deelnemers vooral gaan kijken naar hoe leuk ze de activiteit vonden, in plaats van zich te richten op hun ervaring van de interactie. Dit kan de resultaten beïnvloeden.

De Quadro-activiteit scoorde gemiddeld het laagst in de kwantitatieve gegevens (zie Figuur 11, pagina 23). K6 motiveerde zijn lage score door te zeggen dat hij liever individueel aan de opdracht had gewerkt. Tijdens de activiteit werd er ook opgemerkt dat K6 zich afzonderde en het contact met de bewoners niet aanging. Sommige kinderen kunnen de aanwezigheid van meerdere ouderen tegelijk wat overweldigend vinden, waardoor ze zich terugtrekken uit de groep. Toch kijken sommige kinderen positief terug op de activiteit, zoals K2 die de activiteit uitkoos als zijn favoriet. Uit de observaties bleek dan wel dat K2 eerder samenwerkte met de kinderen en de medewerkers, dan met de ouderen.

Al bij aanvang van de activiteit viel op dat het eerste contact tussen de kinderen en de ouderen moeizaam verliep. De kinderen moesten gestimuleerd worden om zich voor te stellen en een hand te geven. Pas wanneer een medewerker hen een specifieke bewoner aanwees, namen ze initiatief. Zonder deze aanwijzing maakten de kinderen weinig tot geen contact met de ouderen. Dit wijst erop dat de kinderen niet goed wisten met wie ze contact moesten maken binnen de groep, wat ertoe leidde dat ze afwachtend bleven in het aangaan van contact met de ouderen. Deze terughoudendheid werd bevestigd door O1, die vertelde dat de kinderen eerder verlegen waren.

O2 en O3 namen een observerende rol aan, er was hierbij geen sprake van samenwerking. De samenwerking werd dan ook het laagst gescoord bij deze activiteit (zie Figuur 10 in de bijlage, pagina 39). De betrokkenheid was dus niet bij alle bewoners even groot, wat mogelijks te maken heeft met het feit dat het een groepsactiviteit was. Ze moesten zelf hun rollen verdelen binnen de groep, wat kon zorgen voor verwarring en een minder actieve deelname. Dit had ook invloed op de interactie en samenwerking tijdens de activiteit, deze werd hierdoor belemmerd.

De Quadro-activiteit is een vaste traditie die telkens op de eerste dag van het IG-kamp plaatsvindt. De activiteit werd daardoor georganiseerd door een medewerker van de voorziening. Er werd op voorhand al rekening gehouden met dat deze groepsactiviteit mogelijk minder geschikt zou zijn om de interactie tussen de doelgroepen spontaan te stimuleren. Groepsactiviteiten hebben namelijk over het algemeen veel begeleiding nodig om goed te verlopen, zeker wanneer de deelnemers elkaar nog niet goed kennen.

In de literatuur was er ook nog weinig onderbouwing te vinden over het effect van groepsactiviteiten op de IG-interactie. Toch was deze activiteit nuttig om uit te voeren, zodat er kon bekeken worden hoeveel begeleiding er nodig is in een groepsactiviteit om de kinderen en de ouderen in contact met elkaar te brengen, en in welke mate er toch spontaan IG-contact ontstaat.

De resultaten tonen aan dat de Quadro-activiteit (groepsactiviteit) niet ideaal is om de interactie en de samenwerking tussen de doelgroepen te stimuleren. De kinderen kregen niet één specifieke oudere toegewezen om mee samen te werken en moesten hierdoor hun aandacht verdelen over meerdere ouderen tegelijk, wat voor hen overweldigend kon zijn omdat ze deze ouderen ook nog niet kenden. Wanneer de ouderen in contact wilden gaan door een vraag te stellen, bleef het contact eerder oppervlakkig en terughoudend langs de kant van de kinderen.

Het spellencircuit werd over het algemeen gemiddeld positiever beoordeeld door beide doelgroepen. De kinderen beoordeelden de activiteit allemaal heel positief (zie Figuur 3 in de bijlage, pagina 36). Dit wijst erop dat het spellencircuit door de kinderen als plezierig werd ervaren. Dit gaf al een eerste indruk op het effect van één-op-één interactie. De kinderen leken zich op hun gemak te voelen bij deze vorm van contact en gaven zelf aan een fijne ervaring te hebben gehad.

De kinderen werden op voorhand aangespoord om meteen een hand te geven en zich voor te stellen. Deze duidelijke boodschap stimuleerde hen dan ook om het eerste contact te maken. Dit werd bevestigd door O7 en O10 die hebben aangegeven dat ze meteen een band hadden met het kind. Deze bevindingen sluiten aan bij de eerdere praktijkervaringen van K., die had aangeraden om te starten met een korte voorstelling van de activiteit, waarin de kinderen ook worden aangemoedigd om de ouderen te begroeten en zichzelf voor te stellen. Dit had een duidelijk positief effect op de interactie tussen de doelgroepen.

Uit de verkregen resultaten werd opgemerkt dat de activiteiten uit het spellencircuit goed aansloten bij de mogelijkheden en de interesses van de kinderen en de ouderen. Beide doelgroepen konden actief deelnemen. Deze actieve deelname werd nog meer gestimuleerd door het tijdslelement van vier minuten. Deze bevindingen sluiten aan bij de aanbevelingen van K., die als tip gaf om tijdslelementen toe te voegen om de aandacht en de betrokkenheid van de kinderen vast te houden. Ook bevestigen de resultaten de inzichten van Admin (2024), waarin werd benadrukt dat cognitieve spelletjes, maar ook motorische spelletjes worden gezien als stimulerend, en kunnen bijdragen aan het bevorderen van een positieve interactie.

O10 sloot zich hierbij aan, zij gaf aan dat ze veel hulp had aan het kind, en dat ze samen tot oplossingen kwamen. Ook O7 zei dat het kind actief mee dacht en spontaan zei “Nee, ik zou het zo doen”, waardoor ze samen tot een oplossing kwamen. De één-op-één interactie had een positieve invloed op de mate van contact. Dit sluit aan bij de bevindingen van E., die aangaf dat één-op-één contact de kans op zinvolle verbindingen vergroot. Uit het onderzoek van Aguilera-Hermida et al. (2019) bleek dat het enkel nuttig is wanneer er voldoende begeleiding en structuur is, dit was ook het geval tijdens de activiteit. O7 bevestigde dit door te zeggen dat de organisatie goed in elkaar zat, waardoor het spel vlot kon verlopen.

Ook O6 ervaaarde het één-op-één contact met K5 als positief, K5 zocht veel oogcontact met haar. Ook O11 vertelde dat K2 heel mondig was, ze vulde dit aan met: “Het kindje was een schat, ik kreeg zelfs een zoen”. Doorheen het spellencircuit hadden de bewoners en de kinderen een lach op hun gezicht. Hieruit kan geconcludeerd worden dat één-op-één interactie bij een gestructureerde activiteit een positieve invloed heeft op de interactie tussen de doelgroepen.

De muziekbingo scoorde gemiddeld het hoogst in de kwantitatieve gegevens (zie Figuur 11, pagina 23). Al de kinderen plaatsten hun wasknijper op de heel blij smiley (zie Figuur 5 in de bijlage, pagina 37) en konden aangeven dat ze het dan ook heel leuk vonden. K3 koos de activiteit zelfs uit als haar favoriete activiteit, dit laat zien dat ze het positief ervaren hadden en dat het plaatsen van één kind tussen twee bewoners geen angst opwekte.

O7 werd opnieuw in een groep geplaatst met K1 zoals bij het spellencircuit, ook O11 werd opnieuw bij K5 geplaatst. Ze gaven beiden aan dat de kinderen meteen herkenning hadden en dat het contact heel soepel verliep. Uit de observaties bleek ook dat K1 en K5 niet enkel aandacht hadden voor hun vertrouwde oudere, maar ook voor de andere bewoner die naast hen zat. Er werd opgemerkt dat ze de aandacht goed konden verdelen. Zo zat ook O15 bij K1. Ze gaf aan dat K1 snel op haar gemak was en meteen met haar in contact ging.

Veel ouderen gaven ook aan dat ze genoten van de muziek, en dat ze opmerkten dat ook de kinderen heel enthousiast waren. Dit sluit aan bij de bevindingen van K., die zei dat muziek een positief effect heeft en de aanleiding vormt tot een actieve deelname. Ook bevordert het volgens David et al. (2018) niet alleen de sfeer, maar helpt het ook bij het overbruggen van IG-kloven. Ook dit sluit nauw aan, aangezien veel ouderen konden aangeven dat de kinderen meteen openstonden voor interactie en vlot samenwerkten.

Ook was het een goed idee om te werken met een mix van kinderliedjes en liedjes van vroeger, want er werd door observaties meteen gezien dat er een gelijkwaardige samenwerking tot stand kwam, zoals volgens Cohen-Mansfield en Muff (2021) als zinvol wordt ervaren. Wanneer er een kinderliedje begon af te spelen, werd er meteen gezien dat de kinderen het prentje aanduiden op de bingokaart. Ze lieten aan de ouderen zien dat ze het antwoord wisten. Wanneer er een liedje van vroeger werd gespeeld, werd er opgemerkt dat de ouderen het prentje aanduiden, en dat ze het kind stimuleerden om een jeton op deze prent te leggen. Opvallend was dat de ouderen dan ook meezongen met het lied en richtten dit naar het kind, dit vormde dus een goed communicatiemiddel. De kinderen maakten dan oogcontact en kregen een lach op hun gezicht.

De bewoners gaven aan dat ze de activiteit hadden ervaren als plezierig en ontspannend. Ook ouderen met cognitieve en/of motorische beperkingen konden vlot deelnemen. Ze merkten dat ze na de activiteit nog lang moesten terugdenken aan het kindje waarmee ze

hadden samengewerkt. Zo stelde O17 twee weken daarna de vraag wanneer er nog zo een activiteit plaatsvond, omdat ze het zo leuk vond.

Op voorhand was er de verwachting dat het voor de kinderen overweldigend kon aanvoelen om zich tussen twee onbekende ouderen te moeten plaatsen. Hierbij werd gedacht dat het zou kunnen leiden tot terughoudendheid van het kind. Dit bleek echter niet het geval tijdens de muziekbingo. In geen enkele groep was er sprake van angst of terughoudendheid. Deze methode van interactie bleek dus een positief effect te hebben op de interactie tussen beide doelgroepen.

Als laatste activiteit vond het wafels bakken plaats. Deze activiteit scoorde gemiddeld minder goed dan het spellencircuit en de muziekbingo (zie Figuur 11, pagina 23). K3 vertelde dat ze niet goed wist wat ze moest doen gedurende de activiteit. Dit werd ook tijdens de observatie opgemerkt, zo nam het andere kindje in haar groep eerder het voortouw. K1, K4 en K5 duidde deze activiteit allemaal aan als hun favoriet, hierbij vertelden ze dat ze de wafels heel lekker vonden, wat er dus op wees dat ze niet echt rekening hielden met de rest van de activiteit. Ze focusten zich vooral op het opeten van de wafels. Hiermee kan geconcludeerd worden dat de groepsverdeling wat moeizaam verloopt wanneer er twee kinderen samen worden geplaatst.

O11 werd opnieuw gekoppeld met K2, zij werkten in een groep van 2, aangezien er maar vijf kinderen aanwezig waren. Hieruit kunnen dus geen conclusies getrokken worden over de manier van interactie. Ze ervoeren het contact wel als heel positief. O11 gaf aan dat ze zich goed voelt bij K2, en dat ze zeker nog met hem wil samenwerken in de toekomst. Dit bevestigt het onderzoek van Lyndon & Moss (2022), waarin ze zeggen dat het contact verbetert als de ouderen en de kinderen regelmatig contact hebben of een korte periode van intensief contact.

O6 en O13 gaven de activiteit een iets mindere score. O6 vertelde dat ze de kinderen goed in het oog moest houden en dat ze wat druk waren. Ze gaf aan dat ze niet veel erover te zeggen had. De kinderen waren eerder met elkaar bezig, waardoor ze veel energie kregen. Dit stond samen met de bevindingen die E. al eerder had aangegeven. Deze ervaring spreekt het onderzoek van Morita en Kobayashi (2013) tegen, waarbij gezegd werd dat de ouderen een betekenisvolle rol kunnen spelen en zo hun zelfvertrouwen vergroten. De

deelnemende bewoners ervaren eerder een gevoel van onzekerheid en stress gedurende de activiteit, aangezien ze met twee kinderen tegelijk moesten samenwerken.

5. Conclusie

Uit dit kleinschalige onderzoek kan gesteld worden dat de ergotherapeut een belangrijke rol kan spelen in het versterken van de verbinding tussen ouderen en kinderen. Dit kan door het organiseren van een intergenerationeel kamp waarin gestructureerde en begeleide activiteiten plaatsvinden, die afgestemd worden op de individuen en hun omgeving.

Uit de resultaten blijkt dat vooral activiteiten met één-op-één interactie en activiteiten met interactie tussen één kind met twee bewoners het meest positief zijn in het bevorderen van het contact gedurende de activiteiten. Deze inzichten kunnen dienen als leidraad bij het organiseren van toekomstige intergenerationele kampen in woonzorgcentrum Verbert-Verrijdt. Zo kan de verbinding tussen de generaties versterkt worden.

Toch moeten de resultaten uit het onderzoek met voorzichtigheid geïnterpreteerd worden, aangezien het onderzoek enkele beperkingen bevat. Er is grootschaliger onderzoek nodig om de bevindingen van dit onderzoek te kunnen bevestigen.

Voor vervolgonderzoek wordt aangeraden om op zoek te gaan naar een grotere steekproef. Ook is het aan te raden om vergelijkbare evaluatiemethoden te ontwikkelen voor beide doelgroepen, zodat hun antwoorden beter op elkaar afgestemd zijn. Verder moeten deze methoden aangepast worden aan hun mogelijkheden. Zo kan er meer correcte en gedetailleerde informatie verzameld worden.

Daarnaast lijkt het nuttig om in een vervolgonderzoek meerdere interactiemethoden in te zetten binnen één activiteit, en deze vervolgens te herhalen in andere activiteiten. Op deze manier kunnen de resultaten beter vergeleken worden, wat kan zorgen voor een meer betrouwbaar resultaat over de meest waardevolle manier van interactie om de verbinding tussen ouderen en kinderen te versterken.

6. Referenties

Bibliografie

Aday, R. H., Aday, K. L., Arnold, J. L., & Bendix, S. L. (1996). Changing Children's Perceptions of the Elderly: *Gerontology & Geriatrics Education*, 16(3), 37–51.
https://doi.org/10.1300/j021v16n03_04

Admin. (2024, 1 maart). Leuke manieren om interactie met kinderen te stimuleren - Interactie begint hier, interactief verbinden en. *Interactie begint hier, interactief verbinden en inspirerend delen*. <https://www.interacts.nl/blog/leuke-manieren-om-interactie-met-kinderen-te-stimuleren/>

Aguilera-Hermida, A. P., Anderson, E. A., & Negrón, V. A. (2019). Intergenerational Activities that Promote Engaging Conversations are Preferred among Young and Older Adults. *Journal Of Intergenerational Relationships*, 18(1), 71–87.
<https://doi.org/10.1080/15350770.2019.1608346>

Carette, M. (2025, februari 3). 3 goede redenen om ouderen en jongeren samen te brengen. GoodPlanet Belgium. <https://www.goodplanet.be/nl/3-goede-redenen-om-ouderen-en-jongeren-samen-te-brengen/>

Cohen-Mansfield, J., & Muff, A. (2021). Processes and structures in intergenerational programs: a comparison across different types of programs. *International Psychogeriatrics*, 33(12), 1297–1308. <https://doi.org/10.1017/s1041610221000922>

Courtin, E., & Knapp, M. (2015). Social isolation, loneliness and health in old age: a scoping review. *Health & Social Care in The Community*, 25(3), 799–812.
<https://doi.org/10.1111/hsc.12311>

Cowen, K., Collins, T., Carr, S., & Menzfeld, G. W. (2024). The role of Occupational Therapy in community development to combat social isolation and loneliness. *British Journal Of Occupational Therapy*, 87(7), 434–442.
<https://doi.org/10.1177/03080226241239564>

Creswell, J. W. (2009). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. SAGE Publications, Inc.
https://www.ucg.ac.me/skladiste/blog_609332/objava_105202/fajlovi/Creswell.pdf

David, J., Yeung, M., Vu, J., Got, T., & Mackinnon, C. (2018). Connecting the young and the young at heart: an intergenerational music program. *Journal Of Intergenerational Relationships*, 16(3), 330–338.
<https://doi.org/10.1080/15350770.2018.1477436>

Gamliel, T., & Gabay, N. (2013). Knowledge Exchange, Social Interactions, and Empowerment in an Intergenerational Technology Program at School. *Educational Gerontology*, 40(8), 597–617. <https://doi.org/10.1080/03601277.2013.863097>

Gualano, M. R., Voglino, G., Bert, F., Thomas, R., Camussi, E., & Siliquini, R. (2017). The impact of intergenerational programs on children and older adults: a review. *International Psychogeriatrics*, 30(4), 451–468. <https://doi.org/10.1017/s104161021700182x>

Hernandez, G. B. R., Murray, C. M., & Stanley, M. (2020). An intergenerational playgroup in an Australian residential aged-care setting: A qualitative case study. *Health & Social Care in The Community*, 30(2), 488–497. <https://doi.org/10.1111/hsc.13149>

Krzeczkowska, A., Spalding, D. M., McGeown, W. J., Gow, A. J., Carlson, M. C., & Nicholls, L. A. B. (2021). A systematic review of the impacts of intergenerational engagement on older adults' cognitive, social, and health outcomes. *Ageing Research Reviews*, 71, 101400. <https://doi.org/10.1016/j.arr.2021.101400>

Lyndon, S., & Moss, H. (2022). Creating Meaningful Interactions for Young Children, Older Friends, and Nursery School Practitioners within an Intergenerational Project. *Early Childhood Education Journal*, 51(4), 755–764. <https://doi.org/10.1007/s10643-022-01330-5>

Morita, K., & Kobayashi, M. (2013). Interactive programs with preschool children bring smiles and conversation to older adults: time-sampling study. *BMC Geriatrics*, 13(1). <https://doi.org/10.1186/1471-2318-13-111>

Occupational therapy for children (Brent) :: Central London Community Healthcare NHS Trust. (z.d.). <https://clch.nhs.uk/services/occupational-therapy-children-brent>

Peters, R., Ee, N., Ward, S. A., Kenning, G., Radford, K., Goldwater, M., Dodge, H. H., Lewis, E., Xu, Y., Kudrna, G., Hamilton, M., Peters, J., Anstey, K. J., Lautenschlager, N. T., Fitzgerald, A., & Rockwood, K. (2021). Intergenerational Programmes bringing together community dwelling non-familial older adults and children: A Systematic Review. *Archives Of Gerontology And Geriatrics*, 94, 104356. <https://doi.org/10.1016/j.archger.2021.104356>

Sociale kaart. (z.d.). <https://www.desocialekaart.be/fiches/593704/algemeen>

Whear, R., Campbell, F., Rogers, M., Sutton, A., Robinson-Carter, E., Sharpe, R., -Cohen, S., Fergy, R., Garside, R., Kneale, D., Melendez-Torres, G. J., & Thompson-Coon, J. (2023). What is the effect of intergenerational activities on the wellbeing and mental health of older people?: A systematic review. *Campbell Systematic Reviews*, 19(4). <https://doi.org/10.1002/cl2.1355>

Zaman, B., Vanden Abeele, V., & De Grooff, D. (2013). Measuring product liking in preschool children: An evaluation of the Smileyometer and This or That methods. *International Journal Of Child-Computer Interaction*, 1(2), 61–70.
<https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2012.12.001>

Zhong, S., Lee, C., Foster, M. J., & Bian, J. (2020). Intergenerational communities: A systematic literature review of intergenerational interactions and older adults' health-related outcomes. *Social Science & Medicine*, 264, 113374.
<https://doi.org/10.1016/j.socscimed.2020.113374>

Gebruik van ChatGPT in het eindwerk (of een andere OpenAI tool)

Naam student: Joke Lambrechts
Student nummer: s143421
Titel eindwerk: Bruggen bouwen tussen generaties: verbinding creëren tijdens een intergenerationeel kamp
Interne promotor: Anne Cornu
Externe promotor: Gitte Verbeeck en Hanne Debrabander

Duid aan met een "X" wat van toepassing is:

☐ Ik heb GEEN gebruik gemaakt van ChatGPT of een andere AI schrijffassistent in mijn eindwerk.

☒ Ik heb WEL gebruikt gemaakt van een AI schrijffassistent in mijn eindwerk. Indien dit zo is specificeer welke AI schrijffassistent je gebruikte (bijvoorbeeld ChatGPT/GPT4/...):

ChatGPT

Duid aan met een "X" waarvoor je de AI schrijffassistent/Open AI (bijvoorbeeld ChatGPT) gebruikte in het eindwerk (meerdere opties zijn mogelijk):

☒ AI schrijffassistent/Open AI (bijvoorbeeld ChatGPT) werd enkel gebruikt voor taalgebruik in het eindwerk

- *Gedragscode:* dit gebruik van de AI schrijffassistent is vergelijkbaar met het gebruik van een spellingscontrole.

☐ AI schrijffassistent/Open AI (bijvoorbeeld ChatGPT) werd gebruikt als zoekmachine om informatie op te zoeken over een bepaald onderwerp

- *Gedragscode:* dit gebruik van de AI schrijffassistent is vergelijkbaar met het gebruik van Google of Wikipedia. Let op dat de output van een AI schrijffassistent evolueert en kan veranderen doorheen de tijd.

☐ AI schrijffassistent/Open AI (bijvoorbeeld ChatGPT) werd gebruikt voor een literatuur zoektocht

- *Gedragscode:* dit gebruik van de AI schrijffassistent is vergelijkbaar met het gebruik van Google Scholar search. Houd er echter rekening mee dat sommige AI-schrijffassistenten, zoals ChatGPT, mogelijk geen of verkeerde referenties opleveren. Als student ben je zelf verantwoordelijk voor het verder controleren en verifiëren van de afwezigheid of juistheid van referenties.

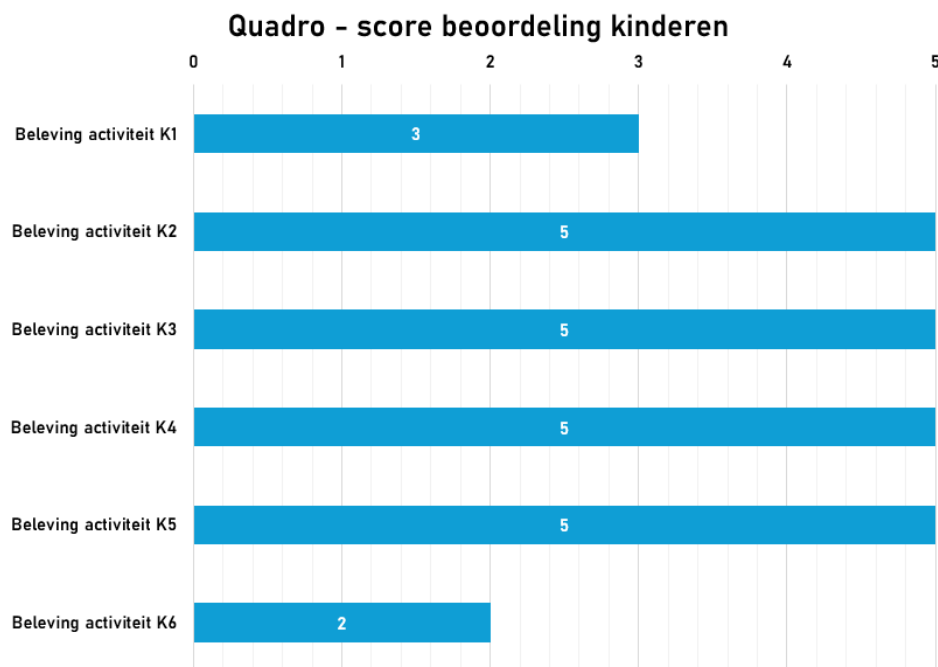
☐ AI schrijffassistent/Open AI (bijvoorbeeld ChatGPT) werd gebruikt om paragrafen en / of alinea's tekst te genereren

- *Gedragscode:* het invoegen van volledige tekstblokken zonder aanhalingstekens vanuit ChatGPT (of een ander AI-schrijfhulpmiddel) in je eindwerk is niet toegestaan. Volgens artikel 21 van het onderwijs- en examenreglement wordt elk gedrag van een student in het kader van het eindwerk waardoor de student het geheel of gedeeltelijk onmogelijk maakt of tracht te maken om een juist oordeel te vormen over diens kennis, inzicht en/of de vaardigheden als

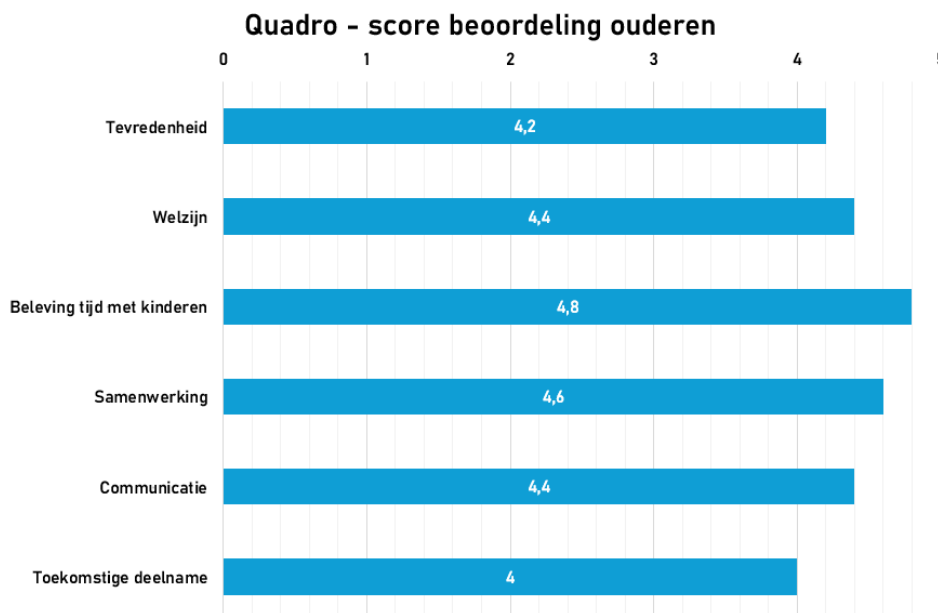
Figurenlijst

Figuur	Benaming	Paginanummer
Figuur 1	Quadro score beoordeling kinderen	Bijlage, pagina 35
Figuur 2	Quadro score beoordeling ouderen	Bijlage, pagina 35
Figuur 3	Spellencircuit score beoordeling kinderen	Bijlage, pagina 36
Figuur 4	Spellencircuit score beoordeling ouderen	Bijlage, pagina 36
Figuur 5	Muziekbingo score beoordeling kinderen	Bijlage, pagina 37
Figuur 6	Muziekbingo score beoordeling ouderen	Bijlage, pagina 37
Figuur 7	Wafels bakken score beoordeling kinderen	Bijlage, pagina 38
Figuur 8	Wafels bakken score beoordeling ouderen	Bijlage, pagina 38
Figuur 9	Beoordeling activiteiten kinderen	Bijlage, pagina 39
Figuur 10	Beoordeling activiteiten ouderen	Bijlage, pagina 39
Figuur 11	Beoordeling van de gemiddelde scores per activiteit	Methode, pagina 23
Figuur 12	Het PEO model	Methode, pagina 8

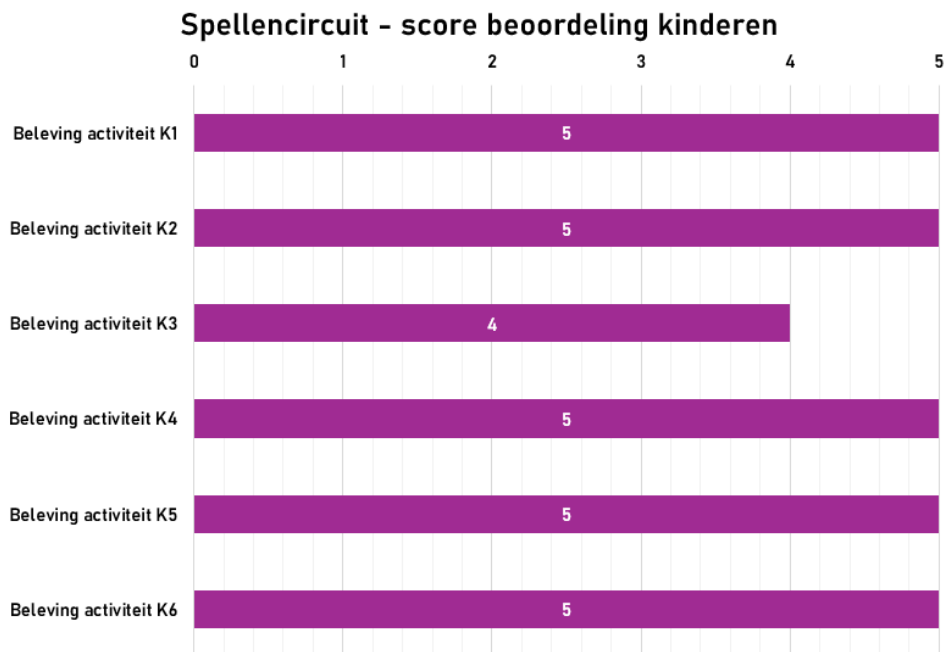
Bijlagen



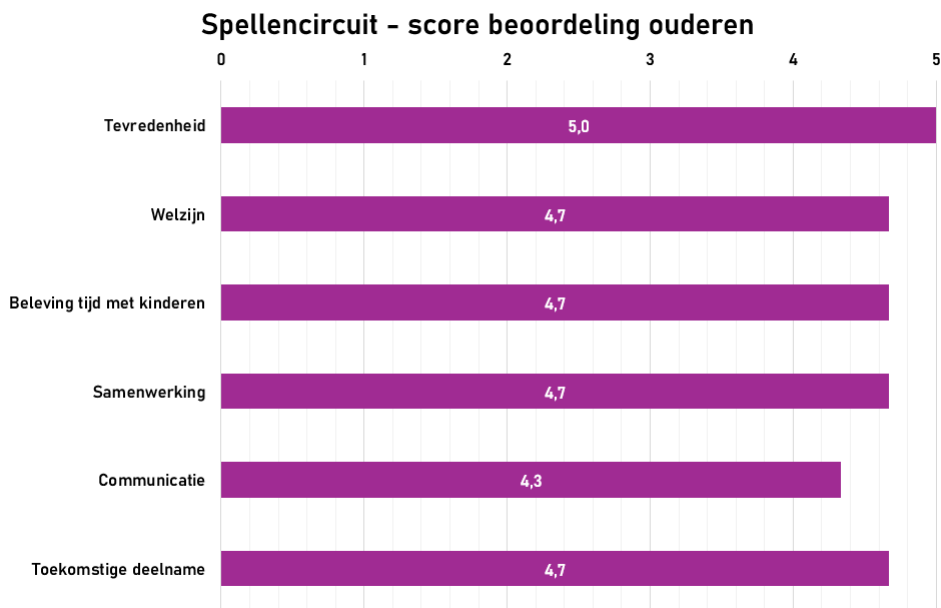
Figuur 1 – Quadro score beoordeling kinderen



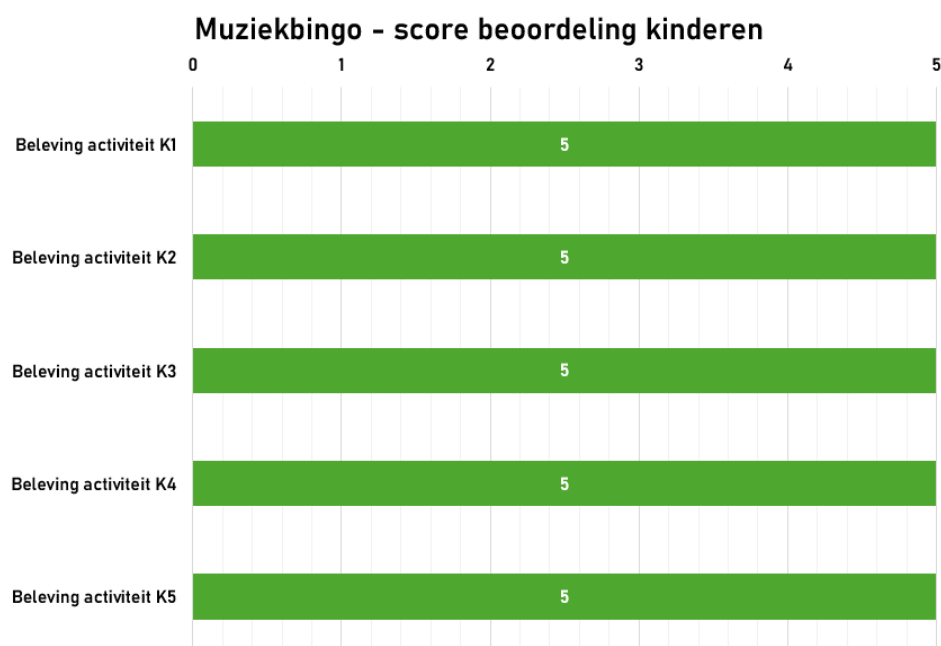
Figuur 2 – Quadro score beoordeling ouderen



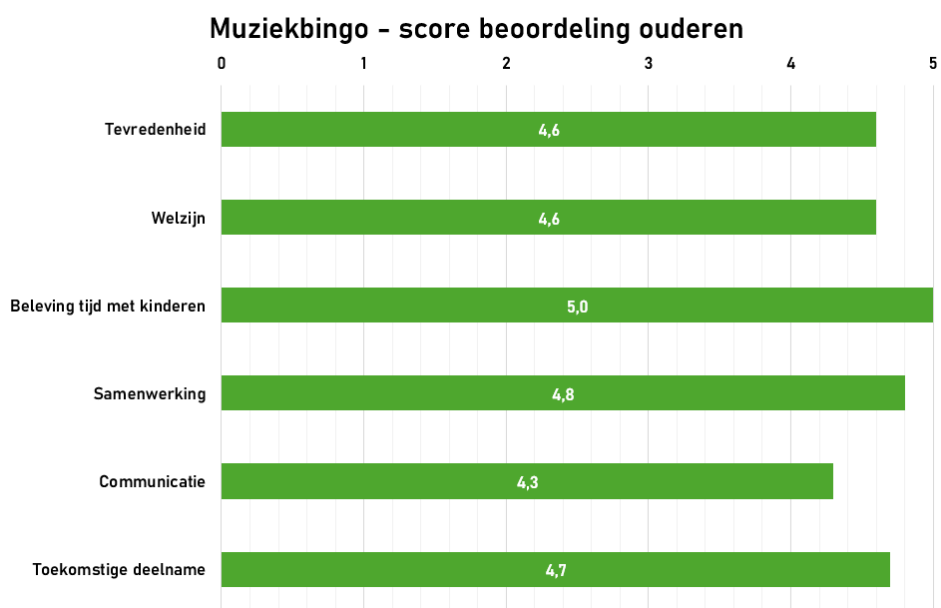
Figuur 3 – Spellencircuit score beoordeling kinderen



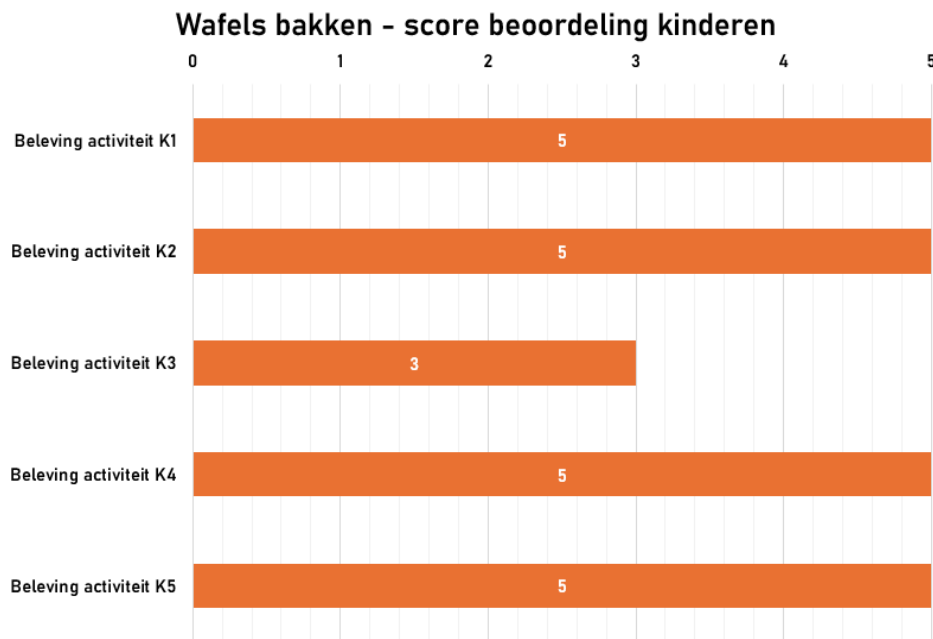
Figuur 4 – Spellencircuit score beoordeling ouderen



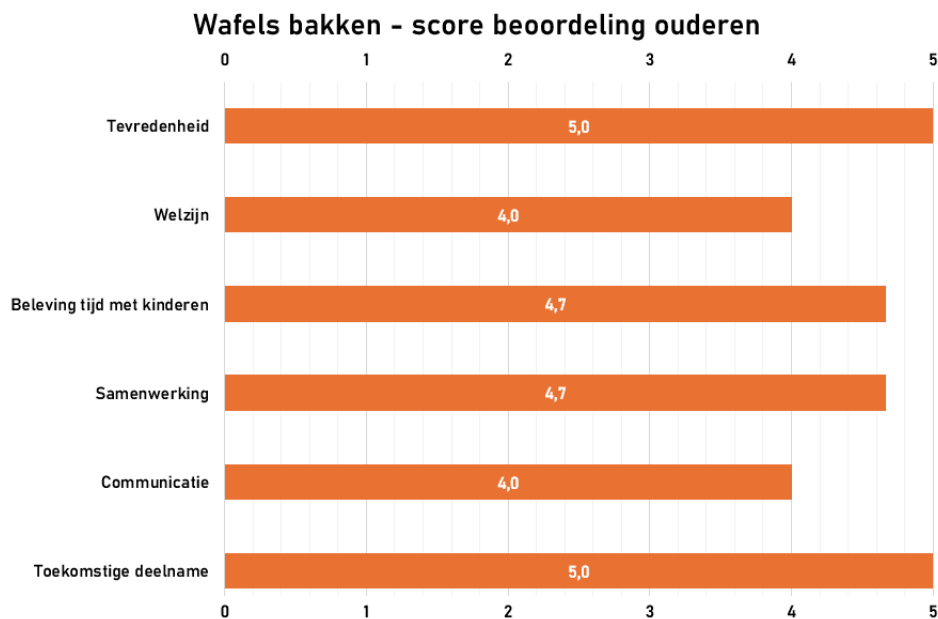
Figuur 5 – Muziekbingo score beoordeling kinderen



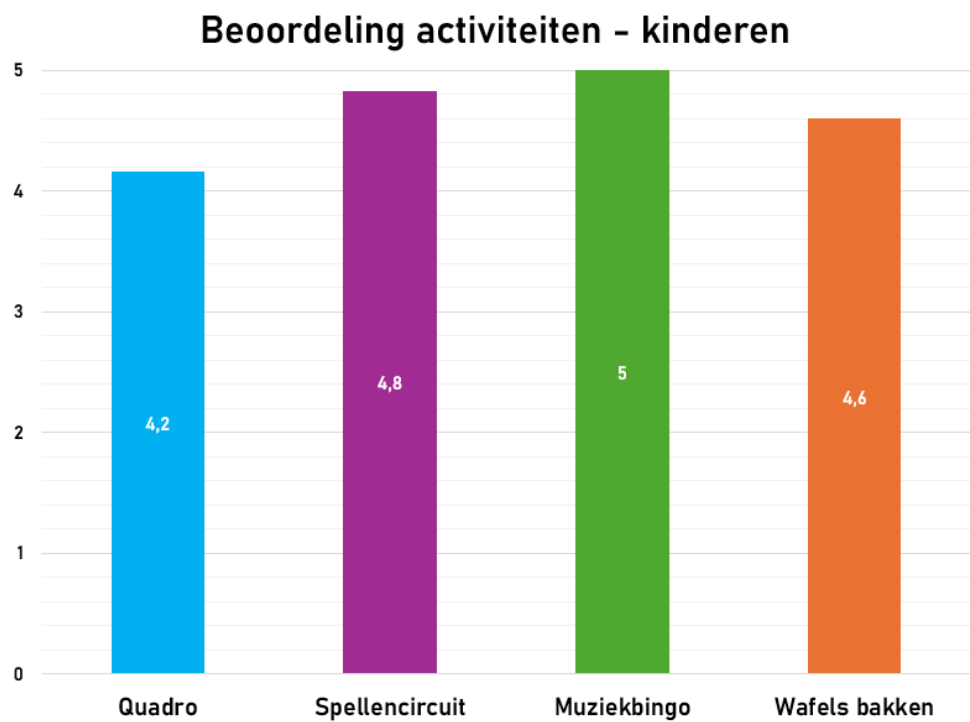
Figuur 6 – Muziekbingo score beoordeling ouderen



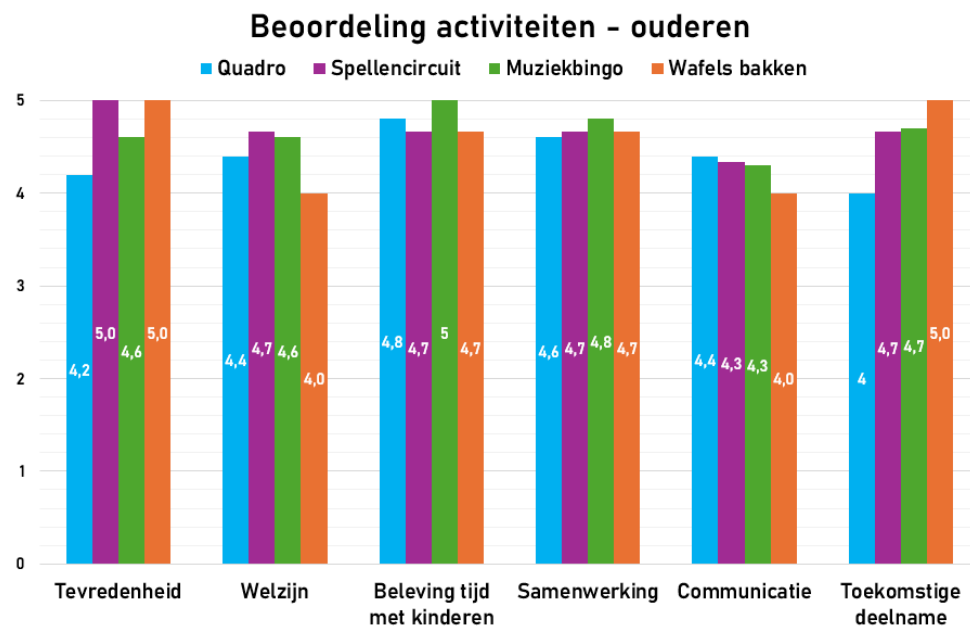
Figuur 7 – Wafels bakken score beoordeling kinderen



Figuur 8 – Wafels bakken score beoordeling ouders



Figuur 9 – Beoordeling activiteiten kinderen



Figuur 10 – Beoordeling activiteiten ouderen