

Spelenderwijs gamen in neuropsychologische revalidatie na CVA

Gepubliceerd: 16-10-2012 Laatste bijgewerkt: 18-07-2024

Een game-aanbod, gericht op verbeteren van het cognitief functioneren, toetsen op effect bij mensen met cognitieve problemen na een CVA.

Ethische beoordeling	Goedgekeurd WMO
Status	Werving gestopt
Type aandoening	Overige aandoening
Onderzoekstype	Interventie onderzoek

Samenvatting

ID

NL-OMON37155

Bron

ToetsingOnline

Verkorte titel

Spelenderwijs

Aandoening

- Overige aandoening
- Vasculaire hemorragische aandoeningen

Synoniemen aandoening

hersenvloeding, herseninfarct

Aandoening

CVA

Betreft onderzoek met

Mensen

Ondersteuning

Primaire sponsor: De Haagse Hogeschool

Overige ondersteuning: Revalidatiefonds

Onderzoeksproduct en/of interventie

Trefwoord: cognitieve training, CVA, gamen, revalidatie

Uitkomstmaten

Primaire uitkomstmaten

Effectuitkomstmaten

1. score op games
2. score op gevalideerde cognitieve tests en vragenlijsten
3. resultaat op een functionele, alledaagse (cognitieve) taak.

Secundaire uitkomstmaten

zelf ervaren cognitieve problemen

self efficacy

QOL

door partner/mantelzorger ervaren cognitieve problemen

Toelichting onderzoek

Achtergrond van het onderzoek

Jaarlijks worden 41.000 mensen in Nederland getroffen door een CVA. Functionele cognitieve beperkingen in aandacht, (werk)geheugen, tempo van informatieverwerking, executieve functies, sociale communicatie en emotionele controle zijn veel voorkomende, vaak chronische gevolgen. Cognitieve revalidatie is gericht op verbetering van het dagelijks functioneren door training, het herleren van oude routines, aanleren van nieuwe strategieën, gebruik maken van compensatoire mechanismen en/ of het leren accepteren van en

omgaan met de blijvende gevolgen van het hersenletsel. Een goede game houdt de aandacht en motivatie langer vast door een visueel rijke en afwisselende omgeving, geeft direct feedback en is adaptief (tempo, dosering, niveau), waardoor intensiever en langdurig oefenen gestimuleerd wordt. Gamen maakt oefenen in de thuisomgeving mogelijk met het voordeel van zelfmanagement: eigen regie en controle over wanneer, waar, hoe lang, wat en met wie geoefend wordt.

Doel van het onderzoek

Een game-aanbod, gericht op verbeteren van het cognitief functioneren, toetsen op effect bij mensen met cognitieve problemen na een CVA.

Onderzoeksopzet

Randomised Clinical Trial (RCT) waarin het effect van een interventie, gebruik makend van commercieel verkrijgbare computergames, wordt vergeleken met het verstrekken van informatie, die niet gericht zijn op het verbeteren van het cognitief functioneren bij patiënten die een CVA hebben gehad.

Onderzoeksproduct en/of interventie

Via een voor dit project ontworpen website krijgt de deelnemer middels een login code toegang tot een set games. De interventie bestaat uit gamen: de cognitieve games dienen 8 weken lang, 5 dagen per week, ca. 15-20 minuten per dag gespeeld te worden.

Inschatting van belasting en risico

belasting (directe tijd):

metingen pre-post-follow-up (8 weken na interventie) elk 1 uur: 3 uur (+ reistijd)

startbijeenkomst 45

minuten: 45 min (+ reistijd)

interventie 8 weken x 5 dagen x ca 15-20 min
13.5 uur

partner/mantelzorger: pre-post-follow-up (8 weken na interventie) metingen
10 min: 30 min

Contactpersonen

Publiek

De Haagse Hogeschool

Johanna Westerdijkplein 75
Den Haag 5221EN
NL

Wetenschappelijk

De Haagse Hogeschool

Johanna Westerdijkplein 75
Den Haag 5221EN
NL

Locaties

Landen waar het onderzoek wordt uitgevoerd

Netherlands

Deelname eisen

Leeftijd

Volwassenen (18-64 jaar)
65 jaar en ouder

Belangrijkste voorwaarden om deel te mogen nemen (Inclusiecriteria)

CVA, 12-36 maanden na ontstaan; 45-74 jaar;
Nederlands begrijpend, lezend en sprekend;
in bezit van een computer met internetaansluiting en ervaring met gebruik van internet en e-mail.
Motorisch in staat tot bedienen pijlentoetsen en muis. Visueel in staat om volledig beeldscherm waar te nemen en stimuli te verwerken.

Belangrijkste redenen om niet deel te kunnen nemen

(Exclusiecriteria)

Extreme overgevoeligheid voor visuele stimuli, epilepsie, depressie.

Onderzoeksopzet

Opzet

Type:	Interventie onderzoek
Onderzoeksmodel:	Cross-over
Toewijzing:	Gerandomiseerd
Blinding:	Open / niet geblindeerd

Doel: Behandeling / therapie

Deelname

Nederland	
Status:	Werving gestopt
(Verwachte) startdatum:	01-11-2012
Aantal proefpersonen:	120
Type:	Werkelijke startdatum

Ethische beoordeling

Goedgekeurd WMO	
Datum:	16-10-2012
Soort:	Eerste indiening
Toetsingscommissie:	METC Leiden-Den Haag-Delft (Leiden)
	metc-ldd@lumc.nl

Registraties

Opgevolgd door onderstaande (mogelijk meer actuele) registratie

Geen registraties gevonden.

Andere (mogelijk minder actuele) registraties in dit register

Geen registraties gevonden.

In overige registers

Register	ID
CCMO	NL41003.058.12