

Online psychologische hulpverlening: digitale depressie of grote sprong voorwaarts?

26/10/2020

14.00-17.00u

Geert Crombez
Femke Ongena
Ernst Koster
Mattias Desmet
Tom Van Daele
Femke De Backere
Tiffany Naets



Organisatie

GAP - De vereniging van Gentse Alumni Psychologie
PSYNC - Het interdisciplinair consortium 'Samen-werken voor mentale gezondheid'

Programma

14 - 15u30: Inleiding en sprekers 1-4
15u30 - 15u45: pauze
15u45 - 16u45: spreker 5-7
16u30 - 17u: discussie en vragen

Praktisch

Deelname is gratis maar registratie verplicht via www.gap-online.ugent.be/onlinepsy
Het event gaat door online. Daarvoor krijg je tijdig een deelname link doorgestuurd via e-mail.

Overzicht sprekers



Prof. Geert Crombez

Hoogleraar gezondheidspsychologie (UGent)

Digitale interventies in de praktijk: Over het kaf en het koren.

Onderwerp: Technologie biedt enorme mogelijkheden voor eHealth en digitale interventies en het aantal digitale interventies in ontwikkeling of op de markt neemt exponentieel toe, ook voor de klinische psycholoog. In de presentatie gaan we in op handvatten om bruikbare tools te selecteren.



Dr. Tom Van Daele

Expertisecel Psychologie, Technologie & Samenleving, Thomas More-hogeschool.

Van COVID tot kans? E-mental health & de pandemie

Onderwerp: De aanvang van de Coronacrisis ging gepaard met een digitaliseringsgolf binnen de geestelijke gezondheidszorg. Vooral online consultaties speelden hierbij een prominente rol. Sommigen zagen voor e-mental health een mijlpaal, een kans om digitalisering een permanente intrrede te laten doen als een betekenisvolle toevoeging aan het hulpverleningsproces. Om dat potentieel zo optimaal mogelijk te benutten, staan we stil bij belangrijke aandachtspunten.



Prof. Mattias Desmet

Professor klinische psychologie UGent.

Digitale Depressie

Onderwerp: Met de coronacrisis nam online hulpverlening een grote sprong voorwaarts. In sommige gevallen bleken online sessies processen op gang te brengen die voorheen geblokkeerd zaten. Maar over het algemeen viel toch op dat online gesprekken gekenmerkt worden door een bepaalde stroefheid en frustratie die niet aanwezig is in een 'gewoon' gesprek. In mijn bijdrage vraag ik me af hoe we deze effecten op psychologisch vlak kunnen begrijpen.



Prof. Ernst Koster

Universiteit Gent en Psychologenpraktijk De Burcht.

Initiatieven omtrent mentale zorg tijdens COVID-19: Wat kan het klinisch veld betekenen?

Onderwerp: Psychologische ondersteuning en hulpverlening zijn cruciaal tijdens de coronacrisis. In mijn presentatie ga ik in op verschillende initiatieven vanuit de klinische praktijk voor hulpverleners en voor patiënten. Voor medische hulpverleners vertaalden we specifieke behandelprotocollen en richtlijnen voor stresshantering tijdens de coronacrisis. We ontwikkelden daarnaast het Pillar.chat initiatief evenals een behandelprotocol voor de nazorg van patiënten post covid-19. In deze context bespreek ik de voordelen van het scientist-practitioner model, e-health en een open science benadering.



Tiffany Naets

Universiteit Gent, Klinische Ontwikkelingspsychologie (CCAP) & Odisee Hogeschool, Voedings- en Dieetkunde.

Van innovatie tot implementatie: e-health in de dagelijkse klinische praktijk.

Onderwerp: Is e-health echt het antwoord op de uitdagingen anno 2020? Het implementatievraagstuk blijft een van de belangrijkste uitdagingen bij het innoveren van psychologische hulpverlening en dat is voor e-health niet anders. Enkel wanneer we actief inzetten om de kloof tussen wetenschap en praktijk te overbruggen, zal e-health de verwachtingen daadwerkelijk kunnen waarmaken.

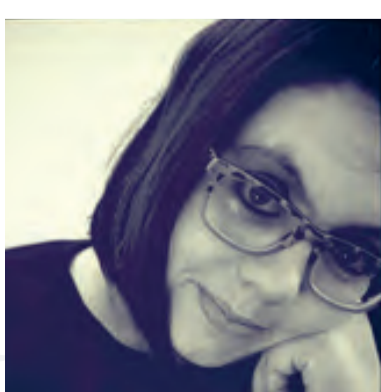


Dr. Femke De Backere

Dr. ir. Femke De Backere, IDLab - UGent - imec.

Kunnen serious games bijdragen aan onze mentale gezondheidszorg?

Onderwerp: Wanneer we spreken over serious games dan denken we al snel aan apps zoals PokemonGo en DuoLingo. Serious games vinden echter meer en meer hun ingang in de medische wereld waar we ze op verschillende manieren kunnen gebruiken en integreren in het behandelproces. Maar wat zijn serious games precies? Hoe kunnen we ze inzetten voor mentale gezondheidszorg en wat zijn de voor- en nadelen? Ook de uitdagingen die nog voor ons liggen om serious games in de (mentale) gezondheidszorg tot een succes te maken, komen aan bod.



Prof. Femke Ongenaë

Prof. Dr. Femke Ongenaë, IDLab - UGent - imec

Virtual reality, apps & wearables voor angsttherapie

Onderwerp: Er is heel wat bewijsmateriaal voor de positieve effecten van blootstellingstherapie voor angststoornissen. Echter, deze behandeling is tijdrovend en duur, en het (veelvuldig) nabootsen van de precieze omstandigheden is vaak een moeilijke opgave. Imec.icon project PATRONUS onderzocht hoe serious games en virtual reality (VR) kunnen geïntegreerd worden in het behandelingsproces. In deze presentatie wordt een overzicht gegeven van de gebruikte en ontwikkelde technologie (wearables, VR, mobiele applicaties) en hun potentiële meerwaarde voor het behandelen van angst.