

Naar verwachting zal de serious game eind 2017 beschikbaar komen voor scholen en ouders

Naar het voortgezet onderwijs met een serious game

let's go!

Voor veel kinderen is de overgang van basisschool naar middelbaar onderwijs een belangrijke, maar spannende stap. Ze krijgen te maken met een onbekend, groter schoolgebouw, frequente wisselingen van leraren en lokalen en nieuwe klasgenoten. Dit vraagt veel van de flexibiliteit en sociale vaardigheden van kinderen. En juist dat is vaak extra lastig voor kinderen met autisme.

Kinderen met autisme kunnen zich als gevolg van hun sociale kwetsbaarheid geïsoleerd en/of buitengesloten voelen en daarom niet graag naar school gaan, laat staan van school veranderen. De extra uitdagingen en de spanning die zo'n grote verandering veroorzaakt kan zelfs resulteren in ernstige problemen, zoals een toename van de autisme-kenmerken, een verergering van angst- en depressieve klachten, slechtere leerprestaties, schoolverzuim en voortijdig schoolverlaten⁶.

Een steeds grotere groep

Uit onderzoek van het Nederlands Autisme Register⁴ blijkt dat dertig procent van de kinderen met een diagnose autisme regulier basisonderwijs volgt; bijna veertig procent volgt regulier voortgezet onderwijs. Daarnaast is er een omvangrijke groep die geen klinische

diagnose autisme heeft, maar vanwege hun sociale communicatieproblemen functionele aanpassingsproblemen hebben: ongeveer vijftien procent van alle kinderen^{3,5}. Met de invoering van Passend Onderwijs is het streven dat een steeds groter deel van deze groepen kinderen regulier onderwijs kan gaan volgen.

Belang van programma's voor een soepele overgang

Om de overgang naar de middelbare school voor deze kwetsbare kinderen te versoepelen is het belangrijk dat op de basisschool programma's worden ingezet die deze leerlingen helpen om goed voorbereid de overstap te kunnen maken. Liefst evidence-based. En zo'n programma is er helaas nog niet.

Waarom een serious game?

Een serious game waarin kinderen spelenderwijs voorbereid worden op het voortgezet onderwijs kan helpen om die overgang te versoepelen. Serious gaming blijkt binnen de kinder- en jeugdpsychiatrie veel potentie te hebben bij het ondersteunen van kwetsbare doelgroepen². Serious games zijn erop gericht gedragsverandering te stimuleren door binnen een digitale spelomgeving kennis en vaardigheden aan te leren en/of gedrag te veranderen¹. In een serious game kunnen vaardigheden getraind worden en leren kinderen te anticiperen op moeilijke situaties of problemen, zonder de consequenties die dit in 'real life' zou hebben.

Kinderen betrokken bij de ontwikkeling

Binnen de studie FLOW (www.hr.nl/flow) werkt een consortium bestaande uit domeindeskundigen, game ontwikkelaars, praktijkinstellingen en opleidings- en onderzoeksinstituten én kinderen met autisme aan de ontwikkeling van een serious game waarmee kinderen in groep 8, voorafgaand aan de schooltransitie, vaardigheden leren die zij nodig hebben om deze transitie op een prettige, veilige manier te doorlopen.

Kinderen krijgen zelf regie

De game biedt kinderen zélf meer regie. Het doel is om met behulp van de game het zelfmanagement van kinderen met autisme te versterken op twee belangrijke thema's: flexibiliteit en sociale relaties. De serious game beoogt kinderen spelenderwijs en preventief wegwijs te maken in verschillende scenario's die zij tegen kunnen komen in het voortgezet onderwijs en die een beroep doen op flexibiliteit

Referenties

- 1 ANNETTA, L. (2010). THE "I'S" HAVE IT: A FRAMEWORK FOR SERIOUS EDUCATIONAL GAME DESIGN. REVIEW OF GENERAL PSYCHOLOGY, 14, 105-112.
- 2 BUL, K. C. M., RUIJTER, A. M., DE, WINGERDEN, M. VAN, & MARAS, A. (2013). IS E-HEALTH BEHANDELING BINNEN DE KINDER- EN JEUGDPsYCHIATRIE EFFECTIEF? EEN SYSTEMATISCHE REVIEW VAN RANDOMIZED CONTROLLED TRIALS. TIJDSCHRIFT VOOR GEZONDHEIDSWETENSCHAPPEN, 91(7), 437-447.
- 3 CONSTANTINO, J. N. & GRUBER, C. P. (2012). SOCIAL RESPONSIVENESS SCALE, SECOND EDITION (SRS-2). LOS ANGELES, CA: WESTERN PSYCHOLOGICAL SERVICES.
- 4 NEDERLANDS AUTISME REGISTER (2015). RAPPORTAGE 2015. AMSTERDAM: VRIJE UNIVERSITEIT AMSTERDAM EN NEDERLANDSE VERENIGING VOOR AUTISME.
- 5 SKUSE, D. H., MANDY, W., STEER, C., MILLER, L. M., GOODMAN, R., LAWRENCE, K., EMOND, A., & GOLDING, J. (2009). SOCIAL COMMUNICATION COMPETENCE AND FUNCTIONAL ADAPTATION IN A GENERAL POPULATION OF CHILDREN: PRELIMINARY EVIDENCE FOR SEX-BY-VERBAL ID DIFFERENTIAL RISK. JOURNAL OF THE AMERICAN ACADEMY OF CHILD AND ADOLESCENT PSYCHIATRY, 28, 128-136.
- 6 TOBIN, H., STAUNTON, S., MANDY, W. P. L., SKUSE, D., HELLRIEGEL, J., BAYKANER, O., & MURIN, M. (2012). A QUALITATIVE EXAMINATION OF PARENTAL EXPERIENCE OF THE TRANSITION TO MAINSTREAM SECONDARY SCHOOL FOR CHILDREN WITH AUTISM SPECTRUM DISORDER. EDUCATIONAL AND CHILD PSYCHOLOGY, 29, 75-85.

Academische Werkplaatsen Autisme

De NVA is actief betrokken bij de Academische Werkplaatsen Autisme **Reach-Aut** en **Samen Doen**. In deze werkplaatsen vindt samenwerking plaats tussen wetenschap, praktijk en ervaringsdeskundigheid.

Meer informatie:

www.reach-aut.nl en www.autisme-samendoen.nl

De ontwikkeling van de serious game (www.hr.nl/flow) wordt aangestuurd vanuit werkgroep 2: Transitie kindertijd - toerusting en toeleiding in het onderwijs. Trekkers van deze werkgroep zijn Chris Kuiper en Patricia Vuijk.

en communicatieve vaardigheden. Denk aan onverwachte lesuitval, frequente wisselingen van docenten, veelvuldige interacties met medeleerlingen en onrust tijdens ongestructureerde momenten.

Preventief

Door de game al in groep 8 van de basisschool te laten spelen wordt geprobeerd al voor de feitelijke overgang stress te verminderen, zodat kinderen met plezier en vertrouwen naar de nieuwe school toe gaan. Daarnaast worden modules ontwikkeld die kinderen kunnen spelen wanneer zij zich op de school voor voortgezet onderwijs in acute stresssituaties bevinden, of wanneer zij deze situaties voelen aankomen.

Ondersteuning voor leraren en onderwijsbegeleiders

Naast de game worden professionaliseringsmodules ontwikkeld voor leraren en onderwijsbegeleiders. Het inzien van alle gegevens (zoals de spelresultaten, de oplossingsstrategieën en de moeilijk te nemen hindernissen) die voortkomen uit de game maakt het voor leraren mogelijk om de voortgang en de gemaakte keuzes van kinderen in te zien en hierop samen te reflecteren. De module voor onderwijsbegeleiders is gericht op het ondersteunen van leraren en ouders om met deze methode te werken. Beide modules hebben als overkoepelend doel om datgene wat de kinderen leren in de game ook toe te laten passen in de klas. De effectiviteit van deze aanpak wordt wetenschappelijk getoetst in een pilotstudie. •

Staat uw kind voor de overgang naar het voortgezet onderwijs?

Kijk dan eens op www.autisme.nl/onderwijs onder 'een passende school vinden' voor tips om deze overgang in goede banen te leiden.