

Spelenderwijs revalideren

Workshop



Inleiding

Binnen de kinderrevalidatie zijn we bezig met grote innovatieplannen. We zijn aan het oriënteren hoe we op termijn naar een ICT-infrastructuur kunnen gaan. Daarnaast zijn we een game concept aan het ontwikkelen met een eigen verhaallijn dat het High Intensity Interval Training (HIIT) programma ondersteunt. Deze game willen we binnenkort graag aan jullie laten zien en met jullie feedback de game verder ontwikkelen. De betrokkenheid van de kinderrevalidatie waarderen we heel erg en we zouden dat graag willen uitbreiden door het laten zien van concrete producten.

Met de workshop richten we op verdere gamificatie van de kinderrevalidatie. Silvan wil een brug leggen tussen het kind, de ouders en de professionals, waarbij het kind op gelijkwaardige positie kan komen en op een leuke wijze actief mee kan doen bij het vormen van zijn of haar de hulpvraag. Hiervoor willen we een bordspel maken die het kind en de ouder kan ondersteunen bij het vormen van de hulpvraag.

In de workshop hebben we een tweetal vragen geformuleerd die Silvan zal helpen bij het ontwikkelen van een bordspel. Met deze vragen willen we kijken naar het volgende: “Wat doen jullie nu in de huidige praktijk? Waar moeten we rekening mee houden? Welke ideeën of suggesties hebben jullie zelf in dat opzicht?” Daarnaast waren we ook benieuwd naar wat jullie met de driehoek, kind, ouder en professional doen.

Met jullie input en door ons verzamelde informatie hebben we een totaal plaatje kunnen vormen van de zaken die van belang zullen zijn bij het maken van een spel. die ingezet kan worden bij de transitie naar de follow-up fase van de revalidatie.

Vervolgens willen we eindigen met een paar spel concept schetsen. Met deze schetsen willen we jullie een in kijk geven in het ontwerp proces en jullie denkveld vergroten.

Workshop input

We hebben twee vragen voorgelegd die ons helpen bij het ontwerpen van een bordspel. Per vraag gaan we langs de punten die jullie hebben genoemd in de workshop.

De eerste vraag was: “Welke aanvullingen of verbeteringen zien jullie als het gaat om het versterken van de eigen regie bij het kind en de ouders in relatie tot bestaande methoden?” Hierbij noemden jullie de volgende punten:

- Het creëren van betekenis voor het kind.
- De activiteit moet het kind uitdagen.
- Het kind kan zelf keuzes maken.
- Het kind bepaald wanneer de activiteit binnen de gestelde tijd wordt uitgevoerd.
- Het kind kan zijn of haar sterke en zwakke punten ontdekken.
- Tegenover een activiteit is een passende beloning welkom, maar is afhankelijk van het kind of het noodzakelijk is. Een lange termijn beloning zou ook een optie kunnen zijn, maar is afhankelijk van het kind en de ouders.
- Het cognitief niveau van het kind moet minimaal boven een IQ van 70 zijn.
- Niet alle kinderen kunnen op ideeën komen, maar te veel opties geven helpt het kind ook niet verder.
- Het geven van opties kan de haalbaarheid in de weg zitten in de thuis omgeving.
- Het gebruik van beelden zorgt ervoor dat het kind beter de aandacht vast kan houden.
- Het spel is leeftijdsgebonden (tussen 6 en 12 jaar).
- Het spel is opgedeeld in mogelijkheden en beperkingen van het kind met DCD op fysiek niveau.

De tweede vraag was: “Hoe geven jullie nu het kind de ruimte om eigen meningen en ideeën in te brengen?” Met vervolgvraag: “Welk gevoel hebben jullie nu bij, wat het meeste zou kunnen helpen? Is dat een spel die mee helpt om die transitie te overbruggen? Hoe blijf je actief en hoe houd je daar een gesprek over?” Hierbij noemden jullie de volgende punten:

- Het kind de mogelijkheid geven de deelstap zelf te maken om iets te kiezen waar de interesse ligt, maar ook om het kind alert te houden bij het revalideren.
- Het kind laten kiezen uit een aantal mogelijkheden wanneer het kind moeite heeft met het kiezen. Wanneer er veel keuze mogelijkheden bestaan is het wenselijk dat deze afgebakend worden, zodat het kind niet overspoeld wordt.
- In gesprek blijven en samen evalueren met het kind en de ouders kunnen bijdragen aan het behoud van het geleerde.
- Het aanspreken van de intrinsieke motivatie bij het kind om iets actiefs te ondernemen en daarbij komen tot de kernwaarden van het kind en de ouders.
- Met wat er nu in de praktijk aanwezig is zou het spel een mooie aanvulling kunnen zijn bij de transitie en follow-up programma. Bij de pijnrevalidatie is dat al aanwezig, maar nog niet structureel bij de andere revalidaties waar het van toegevoegde waarde kan zijn.
- Het kind moet in staat zijn als eerste zijn mening te geven, voordat de ouders invulling geven.
- Het spel moet een middel zijn, waarbij het kind inzicht in zichzelf krijgt en van daaruit een vragenlijst kan beantwoorden. (Zoals het COPM.)
- Het kind structuur geven vooraf en van daaruit keuzes laten maken en mee laten denken.

Workshop uitkomsten

Uit de eerste vraag vonden we het opmerkelijkst dat het IQ van een bepaald niveau moet zijn om een bordspel te kunnen spelen. Daar hadden we nog niet bij stil gestaan. Daarnaast blijkt het een lastige kwestie een kind eigen keuze te geven.

Daarnaast kwam ook naar voren hoe dun de lijn is als het gaat om keuzes geven aan het kind. Je wilt een kind vrijheid geven, maar soms kan het niet anders en moet de keuze vrijheid ingeperkt worden. De andere punten zoals; het kind uitdagen, betekenis geven, visueel of uitbeeldend zijn en instelbaarheid laten zien dat jullie ook game designers zijn. Die creativiteit wordt bij elk kind weer op de proef gesteld om een oplossing te vinden en dat het kind uit zichzelf het doel wil bereiken.

Bij de tweede vraag werd ons duidelijk dat we mogelijk op het verkeerde waren gefocused. We hadden namelijk het idee dat het spel een toevoeging zou zijn tijdens het revalidatieproces hier in het praktijk. Dat bleek niet het geval, juist in de transitie fase en het follow-up programma zou het spel een toevoeging kunnen zijn.

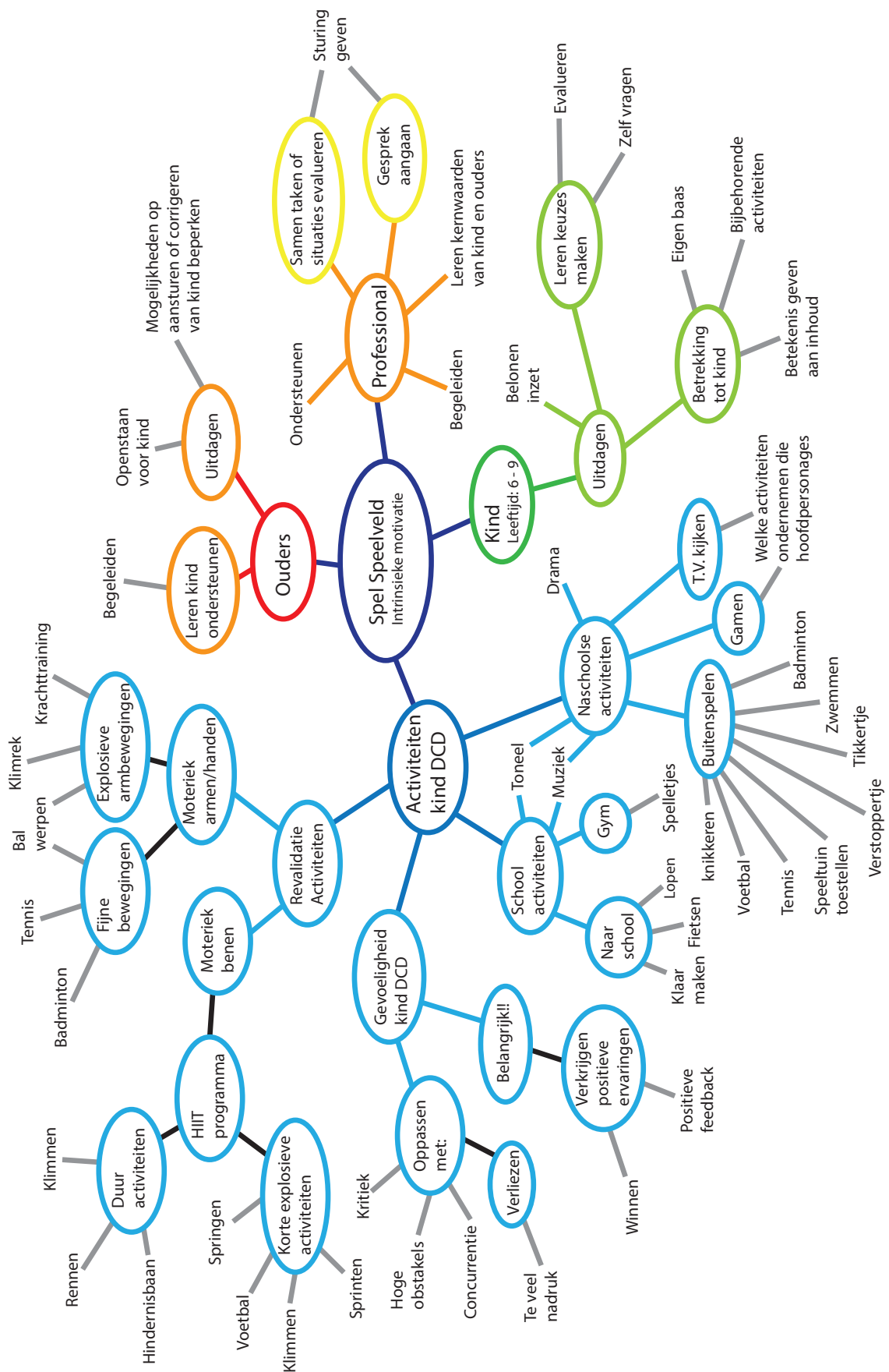
Daarnaast willen jullie ook ingesprek gaan met het kind en dat het kind ook zijn of haar mening kan uiten voordat deze gestuurd wordt door de ouder. Hieruit kwam voort de kwestie of je als professional tegen over het kind ook het kind al beïnvloed bij het maken van keuzes.

Met deze antwoorden hebben we een totaal plaatje kunnen maken van de aspecten die van belang zijn om het spel van toegevoegde waarde te voorzien. Tevens hebben we kennis van Developmental Coordination Disorder (DCD) die we in de voorgaande perioden hebben verzameld daarmee gebundeld in een mindmap. Zie figuur 1 op de volgende bladzijde.

In de mindmap staat het spel centraal met daar omheen; de ouders, de professional, het kind en de activiteiten van een kind met DCD. Voor het spel zijn de ouders, de professional en het kind de aspecten die in het spel terug moeten komen om van een succes te kunnen spreken. De activiteiten zijn voor het spel de ingrediënten, thema's en keuze mogelijkheden of combinaties daarvan. De mogelijke activiteiten die het kind kan doen zijn dan ook verre weg van volledig, maar het geeft een indicatie.

De mindmap brengt een aantal speerpunten aan het licht als het gaat om spel vormgeving en inhoud:

- Hoe worden ouders geactiveerd om een open gesprek aan te gaan met het kind?
- Hoe daagt het spel het kind, de ouders, maar ook de professional uit om het spel te spelen?
- Hoe kan het kind zijn interesses uiten in het spel?
- Hoe kunnen de ouders hun zorgen en wensen uiten?
- Hoe moedigt het spel het kind aan om zelf keuzes te maken?
- Welke spel elementen levert informatie op voor de professional met betrekking tot de hulpvraag?



Figuur 1: Spel speelveld mindmap

