

3. JUNI 2019



SJOBOKS

handig voor thuis en onderweg

ONBEPERKT SPELEN

Ergotherapie **ZU
YD**

DIANA BREUER
LARISSA FRENTZEN
MARIE MOHR
ISABELLE WALLISER

SJOBOKS – onbeperkt spelen

Een kwalitatief onderzoek naar de informatiebehoefte van betrokkenen van kinderen met een beperking

03-06-2019

Opleiding ergotherapie, Zuyd Hogeschool

Opdrachtgever: E. Hagendoren, J. Heijkers

Namens het Expertisecentrum voor Innovatieve Zorg en Technologie (EIZT) en het Lectoraat Ondersteunende Technologie van Zuyd Hogeschool

Begeleidend docent: R. van den Heuvel

Tweede beoordelaar: J. Heijkers

Auteurs: D. Breuer, 1562134

L. Frentzen, 1554573

M. Mohr, 1523651

I. Walliser, 1533169

VOORWOORD

Deze bachelorscriptie onderzoekt en beschrijft de informatiebehoefte van ouders, therapeuten en leerkrachten van kinderen met een beperking met betrekking tot spel activiteiten, kleine hulpmiddelen en aanpassingsmogelijkheden. Het uiteindelijke doel van dit onderzoek is om de website 'Sjoboks' uit te breiden met de keuze optie 'onbeperkt spelen'. Dit onderzoek is gedaan in het kader van de afstudeerfase van de opleiding ergotherapie door de studenten Diana Breuer, Larissa Frentzen, Marie Mohr en Isabelle Walliser.

Deze scriptie is geschreven in samenwerking met het Expertisecentrum voor Innovatieve Zorg en Technologie (EIZT) en het lectoraat Ondersteunende Technologie in de Zorg. Door deze instanties werd de website in 2007 opgericht voor ouderen met dementie.

Graag willen wij Renée van den Heuvel bedanken voor de fijne samenwerking, de tijdsinvestering en het geven van duidelijke feedback. We kijken terug op een prettige en vooral leerzame tijd. Ten tweede willen we Edith Hagedoren en Jeanne Heijkers als opdrachtgever en vertegenwoordiger van het lectoraat Ondersteunende Technologie in de Zorg en het EIZT bedanken. Bedankt voor de leuke en leerzame opdracht, de tijdsinvestering en de hulp door middel van met ons meedenken en geven van nuttige informatie. Het was een mooie tijd. Tevens willen we Yaël Ottenhoff bedanken voor het proeflezen van al onze stukken. Bovendien willen wij David Wild voor de motiverende ondersteuning tijdens onze afstudeerfase bedanken. Ten slotte willen we alle betrokkenen bij het onderzoek bedanken voor hun tijd en het meedenken in onze studie.

Wij wensen iedereen veel leesplezier toe,

Diana Breuer, Larissa Frentzen, Marie Mohr en Isabelle Walliser

Heerlen, 03-06-2019

SAMENVATTING

CONTEXT EN VRAAGSTELLING

Kinderen hebben recht op rust, ontspanning en de mogelijkheid om te participeren in spel en vrijetijdsactiviteiten passend bij hun leeftijd, zo hebben ook kinderen met een beperking hier recht op. Uit onderzoek blijkt dat kinderen met een beperking vaak belemmeringen ervaren tijdens de participatie in spelactiviteiten. De belemmeringen kunnen op drie vlakken liggen: bij het kind zelf als persoon, de sociale omgeving en de fysieke omgeving.

Om de participatie van kinderen met een beperking te bevorderen, bestaat de mogelijkheid om van aangepast speelgoed, kleine hulpmiddelen en nieuwe ontwikkelingen binnen de technologie gebruik te maken. Uit literatuur en ervaringen van de opdrachtgever blijkt dat er een tekort is aan informatie met betrekking tot aangepast speelgoed, speelactiviteiten en kleine hulpmiddelen.

In de scriptie 'onbeperkt spelen' zal het onderzoek naar de informatiebehoefte van betrokkenen van kinderen met een beperking op het gebied van spelen en kleine hulpmiddelen worden beschreven. Daarnaast is gekeken naar de vraag hoe de betrokkenen de informatie op de website 'Sjoboks' terug willen zien.

METHODE

In het kader van een kwalitatieve studie zijn acht deelnemers geïnterviewd. Plaatsgevonden hebben zes semigestructureerde diepte-interviews en een focus-groep discussie.

RESULTATEN

De resultaten laten zien dat informatie ontbreekt met betrekking tot computer en onlinespellen, fantasiespellen, practice play en manipulerend spel. Daarnaast willen de participanten alternatieven voor bestaand spelmateriaal en aanpassingsmogelijkheden op de website terug kunnen zien. Voor een duidelijke opbouw van de website zouden de participanten een categorisering aan de hand van soorten spel, vaardigheden of handelingsgebieden willen hebben.

CONCLUSIE

Concluderend kan gesteld worden dat de onderzoeksvraag doormiddel van de studie beantwoord is. Met betrekking tot spel en kleine hulpmiddelen is veel informatie naar voren gekomen. Dit vormt een basis voor het onderdeel 'spelen' van de website 'Sjoboks'.

SUMMARY

CONTEXT AND QUESTION

Every child has the right to relax, play and take part in a wide range of cultural and artistic activities. It is emphasized that children with disabilities are also entitled to this. Research shows that children with disabilities often experience obstacles in the participation of playful activities. The obstacles can be threefold: with the child itself as a person, the social environment and the physical environment.

In order to promote the participation of children with disabilities, there is the possibility of using adapted toys, small tools and new technology. Literature and experiences show a lack of information on adapted toys, play activities and small devices.

The thesis 'onbeperkt spelen' describes the research on the needs of information of those involved in the support of children with disabilities in the field of play and small aids. Furthermore, the question of how those involved with children with a disability want to see the information on the website 'Sjoboks' has been examined.

METHOD

In order to achieve the results, a qualitative study with eight participants was conducted. Six semi-structured in-depth interviews and a focus group discussion took place.

RESULTS

The results show that there is a lack of information regarding computer and online games, fantasy games, practice play and manipulative play. Furthermore, the participants wish to see alternatives for existing game material and adjustment options on the website. In order to have a clear structure of the website, the participants wish to have a categorization based on, for example, game types, abilities or areas of action.

CONCLUSION

In conclusion, it can be said that the main research question has been answered through the survey. A high amount of information on games and small tools has been obtained. This forms a basis to design the website 'Sjoboks'.

INHOUDSOPGAVE

Voorwoord.....	II
Samenvatting.....	III
Context en vraagstelling.....	III
Methode.....	III
Resultaten	III
Conclusie	III
Summary.....	IV
Context and question	IV
Method.....	IV
Results	IV
Conclusion	IV
Begrippenlijst.....	VII
Hoofdstuk 1: Inleiding en theoretisch kader	1
1.1. Leeswijzer.....	1
1.2. Inleiding.....	1
1.2.1. Probleemstelling.....	4
1.2.2. Vraagstelling	4
1.2.3. Doelstelling.....	5
1.3. Theoretisch kader	5
1.3.1. Definities van spel	6
1.3.2. Ontwikkeling van het kind	9
1.3.3. Person-Environment-Occupation-Performance-Model (PEOP-model).....	11
Hoofdstuk 2: Methodiek.....	13
2.1. Ontwerp (Onderzoeksdesign)	13
2.2. Participanten en werving (Sampling)	13
2.3. Procedure	14
2.4. Dataverzameling.....	15
2.4.1. Focusgroep discussie	15
2.4.2. Individuele diepte-interviews	16
2.5. Data-analyse.....	17
2.6. Ethische overwegingen	18
Hoofdstuk 3: Resultaten en product	19
3.1. Resultaat vanuit onderzoek.....	19
3.1.1. participanten.....	19

3.1.2. Doelgroep	20
3.1.2. Spelen	25
3.1.3. Informatie	28
3.1.4. Website	32
3.2. Ontwikkeld product.....	35
Hoofdstuk 4: Discussie en Conclusie	36
4.1. Discussie	36
4.1.1. Sterke en zwakke punten van het onderzoek	37
4.1.2. Aanbevelingen voor vervolgonderzoek	39
4.1.3. Toepasbaarheid voor ergotherapie	39
4.2. Conclusie	40
Deelvraag 1: Spelactiviteiten	40
Deelvraag 2: Ervaren beperkingen en mogelijke oplossingen	40
Deelvraag 3: Informatiebehoefte	41
Deelvraag 4: Categorisering	41
Deelvraag 5: Gebruik website	42
Hoofdstuk 5: Aanbevelingen voor de praktijk	43
Bibliografie	45
Bijlagen	48
Bijlage 1: Oproep participanten	48
Bijlage 2: Informatiebrief	49
Bijlage 3: Informed consent	52
Bijlage 4: Topiclijst.....	53
Bijlage 5: Interviewguide	54
Bijlage 5.1. interviewguide focusgroep discussie professionals	54
Bijlage 5.2. Interviewguide focusgroep discussie ouders	59
Bijlage 5.3. Interviewguide individueel	63
Bijlage 6: Codeboom	68
Bijlage 7: Voorbeeld van codering a.h.v. fragment uit transcript?	69

Begrip	Uitleg
Beperking	Een beperking komt voort uit een aandoening. Dit heeft als gevolg, dat mensen in de deelname aan activiteiten belemmerd worden.
Directed-content-analysis	Dit is een manier van interpreteren van de getranscribeerde interviews. Onder dit proces vallen het maken van een codeboom en drie stappen van codering, het open, het axiaal en het selectief coderen. Deze vorm van analyse is gebaseerd op literatuur en theorie.
EIZT	Expertisecentrum voor innovatie en technologie. Dit is de opdrachtgever van het onderzoek.
Fysieke omgeving (physical environment)	De fysieke omgeving omvat alle gebouwen, ruimtes, meubels en tastbare objecten om iemand heen.
Lectoraat ondersteunende technologie in de zorg van Zuyd Hogeschool	Het Lectoraat ondersteunende technologie in de zorg van Zuyd Hogeschool is de opdrachtgever van het onderzoek.
LUDI	LUDI is een internationaal netwerk met als doel het spelen rondom kinderen met beperkingen te onderzoeken.
Handelen (Occupation)	Beschrijft het handelen van de mens.
Onderzoekscyclus	De onderzoekscyclus is een procesmodel om de structuur van kwalitatief onderzoek vorm te geven.
Participanten	Participanten zijn de deelnemers van het onderzoek.
Participatie	Participatie is de deelname aan activiteiten binnen de maatschappij.

PEOP-model	Het ergotherapeutisch Person-Environment-Occupation-Performance-model is een cliënt-gecentreerd model met als doel het verklaren van menselijk gedrag.
Uitvoering (Performance)	Beschrijft de individuele uitvoering van rollen, activiteiten en taken op basis van de interactie tussen de persoon, de omgeving en de handelingen.
Persoon (Person)	Beschrijft alle intrinsieke, persoonlijke factoren.
Sjoboks	‘Sjoboks’ is een informatiewebsite voor ouderen met handige tips en hulpmiddelen voor het dagelijks leven. Deze wordt uitgebreid naar tips en hulpmiddelen betreffend spel voor kinderen met een beperking.
Sociale omgeving (Social environment)	Dit is de sociale context waarin iemand handelt en omvat alle personen waar iemand mee te maken krijgt in het dagelijks leven.
Spelen	Spelen is een reeks vrijwillige, intrinsiek gemotiveerde activiteiten die samenhangen met recreatief genot en plezier.
Transcriptie	Een transcriptie is de letterlijk uitgeschreven versie van een interview.

HOOFDSTUK 1: INLEIDING EN THEORETISCH KADER

1.1. LEESWIJZER

In hoofdstuk 1 wordt ingegaan op de probleem-, vraag- en doelstelling van het onderzoek en worden deze gekoppeld aan theoretische kaders. Hoofdstuk 2 presenteert het onderzoeksdesign en de methodiek hiervan. Uit hoofdstuk 3 komen de verkregen resultaten naar voren en wordt het ontwikkeld product beschreven. In Hoofdstuk 4 wordt de conclusie en discussie van dit onderzoek beschreven en antwoord gegeven op de onderzoeksvraag. Hoofdstuk 5 geeft aanbevelingen voor de praktijk. Ten slotte worden de bijlagen weergegeven.

1.2. INLEIDING

In 2013 werd geschat dat in Nederland tussen 109.000 en 129.000 kinderen met een beperking (exclusief psychiatrie) waren. Dit is ongeveer 3,5 % van alle kinderen tussen 0 en 17 jaar. Ongeveer 90 % van de kinderen met een beperking hebben een enkelvoudige beperking en 10 % een meervoudige beperking (combinatie van lichamelijke en verstandelijke beperking). Geschat wordt dat ongeveer 57,4 % van de kinderen met beperking een verstandelijke beperking, 19,6 % een lichamelijke beperking en 13,4 % een zintuiglijke beperking hebben. Voor kinderen met een psychiatrische stoornis bestaan er geen betrouwbare en duidelijke cijfers. Volgens het handboek 'Kinder- en Jeugdpsychiatrie (2014)' hebben in Nederland tussen 8 % en 24 % van de kinderen tussen 0 en 18 jaar een psychiatrische stoornis. De volgende stoornissen komen hierbij het meest voor: depressie, angst, ADHD, eetstoornissen en stoornissen in het autistisch spectrum (ASS) (Duijf, 2018).

Ongeveer 2 % ($\pm$ 68.000) van alle kinderen in Nederland hadden in 2012 specialistische zorg of voorzieningen nodig. In de komende jaren gaat de langdurige zorg veranderen doordat het Nederlandse zorgstelsel onder druk staat. Terwijl steeds meer mensen behoefte aan zorg hebben zijn er steeds minder zorgverleners ter beschikking om de zorg te leveren (EIZT / ZTL, 2019). Bovendien stijgen de zorguitgaven zodat er behoefte is aan een vernieuwing van de werkwijzen en technologieën binnen de zorg.

Zorg vernieuwen, verbeteren en effectiever maken is een enorme uitdaging waarmee zich verschillende organisaties en stakeholders bezighouden. Dit zijn onder andere het Expertisecentrum voor Innovatieve Zorg en Technologie (EIZT) en het kenniscentrum voor Technologie in de Zorg (ZTL). De samenwerking vindt plaats tussen bedrijven die nieuwe technologieën ontwikkelen en toepassen en zorginstellingen die in de praktijk zien waar innovatiebehoefte aan bestaat. Dit gebeurt met onderzoekers die nieuwe zorgconcepten ontwikkelen en met onderwijsinstellingen die de

zorgverleners van morgen opleiden en bijscholen. Het EIZT en het ZTL vormen de kern van dit netwerk. Deze brengen de activiteiten bij elkaar om op een systematische en structurele manier bij te dragen aan een verbetering van de kwaliteit van zorgbehoevende mensen. Het doel is om een toekomstbestendige zorg, een gezonde zorg economie en een nieuwe bedrijvigheid te bevorderen (EIZT / ZTL, 2019).

Binnen de ergotherapie staat het handelen van de mens centraal. Door mensen met een bepaalde ziekte in het dagelijks leven ondersteuning te bieden wil men activiteiten mogelijk maken die voor hun belangrijk zijn. De aandacht gaat steeds meer van 'ziekt en zorg' naar 'gedrag en gezondheid'. Dit betekent dat de mogelijkheden van een mens gebruikt worden om het handelen optimaal te ondersteunen (HAN Ergotherapie, 2019). Spelen is een belangrijke factor in de ontwikkeling van kinderen. Ze hebben de mogelijkheid om met plezier hun vaardigheden te ontwikkelen. Daarom is het belangrijk dat vooral kinderen met een beperking ook thuis de kans krijgen om zonder belemmering te spelen.

Spelen is fundamenteel voor de fysieke, mentale, sociale en emotionele ontwikkeling van kinderen. Artikel 31 van de United Nations Convention on the Rights of the Child (UNCRC) beschrijft dat alle kinderen recht hebben op rust, ontspanning en de mogelijkheden om te participeren in spel en vrijetijdsactiviteiten passend bij hun leeftijd (United Nations, 2013). Nederland heeft 1990 de VN-Kinderrechtenverdrag ondertekend en 1995 geratificeerd en is sindsdien verplicht zich aan het verdrag te houden (Defence for Children, 2019). Benadrukt wordt dat ook kinderen met een beperking hier recht op hebben. Voor hun geldt dat ze in de participatie in speelactiviteiten vaak belemmeringen ervaren, waardoor ze niet kunnen deelnemen aan spelactiviteiten. Factoren, die kinderen kunnen belemmeren in de participatie liggen op drie verschillende vlakken, namelijk het kind zelf als persoon (Shikako-Thomas, Majnemer, Law, & Lach, 2008) de sociale omgeving (voornamelijk het gezin) en de fysieke omgeving (King, et al., 2006).

Kinderen met een beperking ervaren bij het spelen met gewoon speelgoed vaak problemen omdat onderdelen van het speelgoed doordat bijvoorbeeld knoppen te klein, lettertjes of afbeeldingen niet goed herkenbaar of geluiden te zacht zijn. Ook raken kinderen vaak overprikkeld, omdat speelgoed met te veel visuele en auditieve details gepresenteerd wordt. De ervaren problemen zijn afhankelijk van de beperking die de kinderen hebben. Het is lastig om voor elk kind het passende speelgoed te vinden.

Uit onderzoek blijkt dat aangepast speelgoed, kleine hulpmiddelen en nieuwe ontwikkelingen binnen de technologie in de zorg kunnen worden ingezet om de participatie in spelactiviteiten mogelijk te

maken, te ondersteunen en/of te versterken (Bergström, 2018). Echter blijkt uit literatuur dat er een tekort is aan informatie met betrekking tot de boven genoemde onderwerpen binnen de sociale omgeving van kinderen met een beperking (Encarnação, Ray-Kaeser, Bianquin, & (Eds.), 2018).

Het doel van deze scriptie is om betrokkenen van kinderen met een beperking te ondersteunen in het vinden van informatie over aanpassingsmogelijkheden, kleine hulpmiddelen en materialen met betrekking tot spel. Om dit te bereiken, wordt de website 'Sjoboks' uitgebreid naar het onderdeel 'onbeperkt spelen' voor kinderen met een beperking.

'Sjoboks' is een in 2007 opgerichte website om ouders en chronisch zieken onafhankelijke informatie te bieden over handige producten en eenvoudige hulpmiddelen, die het dagelijks leven makkelijker maken en de zelfredzaamheid verhogen (zie Afbeelding 1). De website 'Sjoboks' werd ontwikkeld door het expertisecentrum voor innovatieve technologie en het lectoraat ondersteunende technologie van Zuyd Hogeschool. Het is de bedoeling dat de uitbreiding naar de keuzeoptie 'onbeperkt spelen' van de website aansluit op de informatiebehoeften, eisen en wensen van ouders, therapeuten, leerkrachten, verzorgenden, mensen met een beperking en iedereen die hier behoefte aan heeft (Expertisecentrum voor Innovatieve Zorg en Technologie, & Lectoraat Ondersteunende Technologie in de Zorg., 2007).



Afbeelding 1: 'Sjoboks'

Hoe wordt in 'Sjoboks' gezocht (zie Afbeelding 1)?

- De buttons 'thuis', 'onderweg' en 'advies' aan de linker kant van de pagina vormen de hoofdcategorieën.
- Door de button 'thuis' aan te klikken, worden op de volgende pagina producten voor thuis getoond.
- Wanneer de button 'onderweg' aangeklikt wordt, worden op de volgende pagina producten voor onderweg getoond.
- Via de button 'advies' (verwijst naar de site van Ergotherapie Nederland) kan gezocht worden naar ergotherapeuten in de buurt, waar men meer informatie/advies kan vragen.
- Na het aanklikken van de buttons 'thuis' of 'onderweg' verschijnt vervolgens een scherm met een foto en witte pijlen, die aangeklikt kunnen worden. De witte pijlen vormen de subcategorieën 'badkamer', 'toiletruimte', 'trappenhuis', 'woonkamer', 'keuken', 'hobbykamer', 'bijkeuken', 'slaapkamer', 'tuin', 'persoonlijk', 'toegang' en 'apps' voor de categorie 'thuis' en 'te voet', 'fiets', 'auto' en 'winkel' voor de categorie 'onderweg'. Door een van deze pijlen aan te klikken wordt een foto getoond van de desbetreffende situatie.
- Op deze foto's zijn rode icoontjes met een 'i' te vinden. Door hierop te klikken verschijnt onder in beeld een balk met producten. Om de volledige informatie te lezen kan op een product uit de balk geklikt worden. Sommige producten hebben een filmpje.
- De 'terug' button kan aangeklikt worden om naar het vorige scherm terug te gaan. Ook zijn de buttons 'thuis', 'onderweg' en 'advies' doorgaans beschikbaar aan de linkerkant.

1.2.1. PROBLEEMSTELLING

Zoals in de inleiding hierboven beschreven blijkt uit literatuur dat er een tekort is aan informatie over aangepast speelgoed, kleine hulpmiddelen en nieuwe ontwikkelingen binnen de technologie die kunnen worden ingezet om de participatie in spelactiviteiten te ondersteunen. Hierdoor ervaren betrokkenen van kinderen met een beperking problemen bij de zoektocht naar de hierboven benoemde informatie om kinderen met een beperking optimaal te kunnen ondersteunen. Om deze reden is het wenselijk dat er een database voor spel en hulpmiddelen gevormd wordt die voor betrokkenen van kinderen met een beperking toegankelijk en eenvoudig te handhaven is (Besio, Bulgarelli, & Stanncheva-Popkostadinova, 2018).

1.2.2. VRAAGSTELLING

De hoofdvraag die met behulp van dit onderzoek zal worden beantwoord, zal hieronder beschreven worden. Om de hoofdvraag te beantwoorden is gewerkt met verschillende deelvragen die tevens worden toegelicht.

HOOFDVRAAG

Welke informatiebehoeften op het gebied van spelen en kleine hulpmiddelen hebben ouders, therapeuten, leerkrachten en verzorgenden die te maken hebben met kinderen met een beperking en hoe moet deze informatie op de website 'Sjoboks' worden geïntegreerd?

DEELVRAGEN

- Wat zijn relevante spelactiviteiten, die kinderen met een beperking uit willen voeren?
- Welke problemen worden in spelactiviteiten met kinderen met een beperking ervaren en welke oplossingen bestaan hiervoor?
- Wat willen participanten bijvoorbeeld ouders, therapeuten etc. op het gebied van spelen en kleine hulpmiddelen voor kinderen met een beperking kunnen vinden?
- Op welke manier kan de informatie met betrekking tot 'spelen en kleine hulpmiddelen voor het dagelijks leven voor kinderen met een beperking' op een duidelijke manier gestructureerd worden?
- Wat maakt een website gebruiksvriendelijk en hoe willen betrokkenen de website kunnen gebruiken?

1.2.3. DOELSTELLING

Het doel van dit onderzoek is de participatie van kinderen met een beperking te stimuleren door informatie over aanpassingsmogelijkheden, kleine hulpmiddelen en materialen op het gebied van spel en dagelijkse activiteiten beschikbaar te maken voor ouders, therapeuten, leerkrachten en verzorgenden die te maken hebben met kinderen met een beperking. Door middel van de website 'Sjoboks' zullen deze betrokkenen een onbeperkte toegang tot spel voor kinderen met een beperking kunnen bieden.

Om tot de achtergrondinformatie te komen en het onderzoek vorm te kunnen geven is er gebruik gemaakt van verschillende relevante en recente literatuurstukken. Hierbij werd volgens de stappen van Evidence Based Practice (EBP) gewerkt. Aan de hand van de Lets en Law beoordelingslijsten voor kwalitatief en kwantitatief onderzoek zijn de literatuurstukken beoordeeld zodat de kwaliteit in dit onderzoek gewaarborgd wordt (Cochrane Netherlands, 2019).

1.3. THEORETISCH KADER

In het theoretisch kader worden theorieën en modellen beschreven die betrekking hebben op het onderwerp van de scriptie 'onbeperkt spelen'. De keuze voor bepaalde theorieën en modellen geeft

richting binnen het onderzoek omdat hierop voortgebouwd wordt in volgende onderzoeksfasen. Met behulp van het theoretisch kader wordt het geheel afgebakend.

1.3.1. DEFINITIES VAN SPEL

In de literatuur vindt men verschillende definities van 'spelen'. Volgens (Garvey, 1990) is spelen een reeks vrijwillige, intrinsiek gemotiveerde activiteiten die samenhangen met recreatief genot en plezier. Hier worden de drie dimensies van spelen benoemd: plezier, zelfsturing en intrinsieke aandrijving (Case-Smith & Miller Kuhaneck, 2008).

INTERNATIONAL CLASSIFICATION OF FUNCTIONING, DISABILITY AND HEALTH FOR CHILDREN AND YOUTH (ICF-CY)

De International Classification of Functioning, Disability and Health for Children and Youth (ICF-CY) is de eerste afgeleide classificatie van de ICF-classificatie. Deze is ontwikkeld omdat de ICF in de praktijk het functioneren van kinderen en jongeren onvoldoende kon beschrijven. De ICF-CY biedt vooral een verbreding van uitgangspunten om de groei en ontwikkeling van kinderen en jongeren te beschrijven. Inhoudelijk is de ICF-CY meer gebaseerd op een aantal internationale verdragen over de rechten van kinderen, zoals het VN-verdrag inzake de rechten van het kind (1989). De ICF-CY is voornamelijk uitgebreid met de aspecten leren, spelen en ontwikkelingsproces (Cup & Kinébanian, 2013).



Afbeelding 2: (WHO Collaborating Centre for the Family of International Classifications (FIC) in the Netherlands , 2019)

Wanneer er naar de indeling van de ICF-CY (zie afbeelding 2) gekeken wordt staat het spelen op twee plekken centraal; 'd1 LEREN EN TOEPASSEN VAN KENNIS' en 'd8 BELANGRIJKE LEVENSGEBIEDEN' (World Health Organisation, 2019). Deze indeling laat zien dat 'spelen' opgesplitst kan worden in verschillende deelaspecten waar uiteindelijk verschillende 'soorten spel' uit voortkomen die in de volgende paragraaf uitgelegd worden.

In dit onderzoek wordt er voornamelijk naar het spelen als belangrijk levensgebied (d8) gekeken waaronder de deelname aan spelen (d880) valt wat uiteindelijk invloed heeft op de participatie binnen de maatschappij. Participatie betreft de deelname aan het maatschappelijke leven door te handelen. Het handelen binnen de context van dit onderzoek is dan het spelen. Door te spelen participeert een

kind in de eigen context en worden gezondheid en welzijn (well-being) beïnvloed (Satink & Van de Velde, 2013). Deze wisselwerking van verschillende factoren komt terug in het later beschreven PEOP-model.

LUDI-CLASSIFICATIE VAN SOORTEN SPEL

Binnen dit onderzoek zal er gebruikt gemaakt worden van een classificatie van verschillende soorten spel. Op het vakgebied van pedagogiek evenals psychologie wordt spel al lang onderzocht. Door de jaren heen zijn er verschillende classificaties ontstaan die geclusterd kunnen worden binnen twee dimensies. De eerste betreft de cognitieve complexiteit geïmpliceerd door verschillende soorten spel en de tweede betreft de mate van sociale interactie waarin het kind betrokken is tijdens het spelen. In andere classificaties worden verschillende ontwikkelingsstadia omschreven, gerelateerd aan de algemene cognitieve en/of sociale ontwikkeling van kinderen. De oorspronkelijke cognitieve classificatie die door Piaget (1945) werd ontwikkeld, is in de loop der tijd steeds verder uitgebreid en gedeeltelijk veranderd door andere onderzoekers (Bulgarelli & Bianquin, 2016).

LUDI, een internationaal onderzoeksnetwerk, ontwikkeld om het spelen rondom kinderen met beperkingen te onderzoeken, introduceerde een nieuwe classificatie van verschillende soorten (Encarnação, Ray-Kaeser, Bianquin, & (Eds.), 2018). Het project streefde onder andere naar een classificatie van soorten spelen in een gemeenschappelijke taal. Deze werd ontwikkeld door vak deskundigen en wetenschappers, die dagelijks op het gebied van spelen met kinderen met een beperking werken. De nieuwe classificatie (zie tabel 1) die LUDI ontwikkeld heeft, is vooral geïnspireerd door de cognitieve dimensies van de classificaties die ontwikkeld zijn door Piaget (1945) en Smilansky (1968) en door de sociale dimensie van Parten & Mildred (1932). In de LUDI-classificatie moet elk soort spel beschouwd worden als een categorie die kan worden uitgebreid. Het biedt een overzicht van alle soorten spel, die in verschillende literatuur staan vermeld. Bovendien kunnen de verschillende soorten spel uit de cognitieve dimensie chronologisch worden beschouwd binnen de cognitieve ontwikkeling van kinderen. Hier interageren verschillende aspecten van de classificatie met die van de ontwikkelingstheorieën van Piaget en Erikson (zie paragraaf 1.3.2.). De classificatie van LUDI biedt goede handvaten om structuur te kunnen bieden bij het ordenen van informatie die later verkregen wordt uit de dataverzameling binnen dit onderzoek.

Dimension	Type of play
Cognitive	Practice Symbolic Constructive Play with rules (including video games)
Social	Solitary Parallel Associative Cooperative

Tabel 1: LUDI-classificatie van soorten spel (Bulgarelli & Bianquin, 2016).

De vier soorten spel die binnen de cognitieve dimensie vallen komen naar voren binnen een bepaalde leeftijdsfase van kinderen zonder beperking (zie tabel 1). Elk soort spel uit de cognitieve dimensie kan gespeeld worden op verschillende sociale niveaus, zoals deze voortkomen in de sociale dimensie. Hoe ouder kinderen worden hoe meer spelers participeren, ideeën worden ingebracht en nieuwe vaardigheden en gewoonte worden ontwikkeld. Dit leidt tot een complexer niveau voor de soorten spel per cognitief niveau (Bulgarelli & Bianquin, 2016).

1.3.2. ONTWIKKELING VAN HET KIND

Binnen dit onderzoek ligt de focus op de ontwikkeling van kinderen met een beperking. Daarom is het belangrijk voldoende kennis over de reguliere ontwikkeling van een kind te hebben. De twee onderstaande theorieën zullen elkaar aanvullen omdat de cognitieve en sociaal-emotionele aspecten met elkaar interageren en uiteindelijk ter onderbouwing van het ordenen van informatie op de website dienen.

PIAGET

Piaget beschreef vier ontwikkelingsfasen die aansluiten op verschillende cognitieve dimensies die bij het spelen van toepassing zijn. Piaget wordt vaak in verbinding gebracht met het constructivisme. Dit houdt in dat leren als actief sociaal proces van kennisverwerving wordt gezien. Hierbij gaat het om het beeld dat de lerende persoon maakt van de aangereikte kennis (Peeters, 2017). Die drie belangrijkste processen die hierbij een rol spelen zijn het genereren van hypothesen, experimenteren en conclusies trekken uit observaties. Piaget veronderstelde dat kinderen geen extrinsieke beloning nodig hebben maar dat leren op zich al een beloning is, waardoor de kinderen intrinsiek gemotiveerd worden. Hij was van mening dat het potentieel om te leren zich met de leeftijd ontwikkelt. Hij onderscheidt drie mechanismen waarmee kennis vergaard wordt: assimilatie, accommodatie en equilibratie. Assimilatie (aanpassing) betekent dat nieuwe informatie vertaald wordt naar een begrijpbare vorm.

Accommodatie (aanbrengen van kennis) betekent dat oude informatie gebruikt wordt om deze in nieuwe informatie te integreren. Door equilibratie (onderhouden van kennis) worden deze twee mechanismen in evenwicht gebracht. Dit wordt tegenwoordig vaak omschreven als zelfregulatie (Verhulst, 2003).

Piaget formuleerde vier ontwikkelingsfasen:

- Sensomotorische fase, 0-2 jaar (6 sub-stadia), waarin het kind vooral handelt op basis van zintuigelijke indrukken.
- Pre-operationele fase, 2-7 jaar, waarin imitatie een belangrijke rol speelt.
- Concreet operationele fase, 6-12 jaar, waarin het kind al logische verbanden kan zien, maar nog steeds behoefte heeft aan concreet materiaal.
- Formeel operationele fase, 12 jaar en ouder, vanaf hier is het kind in staat om abstract te redeneren.

ERIKSON

Aanvullend op Piaget is gekozen voor de theorie van Erikson omdat de ontwikkeling van autonomie en zelfontplooiing in deze theorie een centrale rol spelen. Dit zijn centrale doelstellingen binnen de ergotherapie die doormiddel van dit onderzoek versterkt worden.

Erikson zag de menselijke ontwikkeling als een levenslang proces. Volgens hem moet de mens in de loop van zijn leven acht levensvaardigheden (zie tabel 2) in acht levensfasen opdoen om te kunnen functioneren. Iedere fase in de ontwikkeling wordt gekenmerkt door een conflict, die in ieder fase opgelost moet worden. In het gunstige geval monden twee tegenpolen uit elke fase in deugd of vitale sterkte uit. Als zij niet uitmonden, stagneert de persoonlijkheidsontwikkeling en het conflict wordt niet uitgewerkt (Tartuffel, 2019).

Het PEOP-model is een transactief model, wat uitgaat van een wisselwerking en/ of dynamiek tussen de persoon en zijn omgeving. Dit systeemmodel beschrijft het menselijk handelen als een uitkomst van de dynamiek tussen occupational-performance (het uitvoeren van activiteiten, taken en rollen), karakteristiek van de persoon en karakteristiek van de omgeving. Het leidt allemaal tot kwaliteit van leven en welzijn van de persoon (Le Granse et. Al, 2012). Bij het gebruiken van dit model binnen de ergotherapie wordt uitgegaan van een top-down benadering.

Het model kan in het onderzoek gebruikt worden om informatie op een gestructureerde manier in kaart te brengen en duidelijk te ordenen. Daarnaast kan het model als leidraad dienen bij het opzetten van een interviewguide. De topics kunnen aan de hand van het model worden opgesteld. Daardoor zal de verkregen informatie een ergotherapeutisch perspectief krijgen (Le Granse et. Al, 2012).

HOOFDSTUK 2: METHODIEK

In dit hoofdstuk wordt ingegaan op het onderzoeksdesign, de werving en beschrijving van participanten, de procedure van het onderzoek en de manier van dataverzameling en -analyse. Ten slotte zijn de ethische overwegingen beschreven.

2.1. ONTWERP (ONDERZOEKSDESIGN)

Voor dit onderzoek is gebruikt gemaakt van een kwalitatief onderzoeksdesign met als doel het verhelderen van indrukken en meningen van een bepaalde doelgroep. De onderzoeksvraag richt zich daarom op behoeftes en wensen van de participanten, die tevens binnen de ergotherapie centraal staan. Daarom is de vraagstelling van deze studie passend bij het ergotherapeutisch perspectief (van der Hulst & Wouda, 2013).

2.2. PARTICIPANTEN EN WERVING (SAMPLING)

Ouders, therapeuten, leerkrachten en verzorgenden vormen de doelgroep van dit onderzoek omdat zij uiteindelijk de eindgebruikers van de website zullen zijn. Het is de bedoeling, dat de doelgroep te maken heeft met kinderen met lichamelijke, zintuigelijke, verstandelijke en psychische beperkingen die problemen tijdens het spelen ervaren. In de rapportage 'kinderen met een handicap in tel' zijn kinderen met psychiatrische stoornissen niet geïnccludeerd (Tierolf & Oudenampsen, 2013). Echter worden in dit onderzoek alle kinderen met beperking geïnccludeerd, waaronder ook kinderen met chronische psychische problemen. Deze kinderen kunnen net als alle andere kinderen met beperkingen problemen op het gebied van spelen ervaren.

Aangezien het korte tijdsbestek van het onderzoek is gekozen voor een kleine steekproef. Om respondenten voor het onderzoek te werven zijn de principes van criterion sampling aangehouden. Dit betekent, dat bepaalde criteria voor de deelname aan de studie zijn opgesteld waaraan de participanten moeten voldoen en die door middel van een aanmeldingslink zijn gecontroleerd (Moser & Korstjens, 2018). De selecte steekproef is op basis van bepaalde eigenschappen doelgericht geselecteerd. Om de groep zo representatief mogelijk te maken is gekozen voor een gemengde doelgroep. De criteria voor kinderen zijn opgesteld om duidelijk te maken aan welke criteria kinderen van betrokkenen moeten voldoen (zie tabel 2).

<i>Inclusiecriteria</i>	<i>Exclusiecriteria</i>
Ouders van kinderen met...	
Cognitieve en/of lichamelijke beperking	Geen interesse in spel
Ontwikkelingsleeftijd 0 – 18 jaar	Geen beperkingen tijdens het spelen
Problemen met spelen	Ontwikkelingsleeftijd boven de 18 jaar
Interesse in spelen	
Ouders/ therapeuten/ leerkrachten/ verzorgenden etc. die...	
Vragen kunnen begrijpen	Nederlandse taal niet beheersen
Nederlandse taal beheersen	

Tabel 2: In- en exclusiecriteria

De participanten van het onderzoek zijn via verschillende kanalen benaderd, zoals lokale Facebook-groepen, contacten van docenten, studenten met (stage-)ervaring met kinderen met een beperking, eigen contacten en het LUDI-netwerk. Hiervoor is een oproep ontworpen (zie bijlage 1) en via deze kanalen verspreid met een link voor het online-aanmeldingsformulier. Het online-aanmeldingsformulier is als middel gebruikt om participanten aan de hand van in- en exclusiecriteria te selecteren. Het bevatte de volgende onderdelen:

- Contactgegevens
- Kenmerken participanten (beroep, leeftijd, relatie tot kinderen)
- Kenmerken kinderen (mate van beperking, ontwikkelings- en kalenderleeftijd)

Aan de hand van de verkregen informatie zijn participanten geworven. Vervolgens hebben de participanten een uitgebreide informatiebrief ontvangen (zie bijlage 2) en werden afspraken gepland. Om toestemming van de participanten te verkrijgen voor het verwerken van informatie, is gebruik gemaakt van een schriftelijke informed-consent (zie bijlage 3) (Moser & Korstjens, 2018).

2.3. PROCEDURE

Om een duidelijke structuur aan het onderzoek te geven is gewerkt volgens de vier stappen van de onderzoeks-cyclus. Deze omvat de stappen ontwerpen, verzamelen, analyseren en evalueren (Polit & Beck, 2008). De ontwerpfase omvat de planning van het onderzoek, waarin bepaald is welke middelen er gebruikt werden voor het beantwoorden van de onderzoeksvraag. Vervolgens is hier begonnen met het werven van participanten. De fase van verzamelen zou twee focusgroep discussies en vier tot zes individuele diepte-interviews omvatten. Indien dit niet mogelijk zou zijn, zouden in plaats van de focusgroep discussies 12 individuele diepte-interviews afgenomen worden. Deze zijn vormgegeven

aan de hand van een semigestructureerd interviewgide met de categorieën: spelactiviteiten, ervaren beperkingen, informatiebehoefte en ordening van informatie (zie bijlage 4). Aan iedere categorie zijn subcategorieën en vragen toegekend (zie bijlage 5). De categorieën zijn aan de hand van de topiclijst, het PEOP-model, de ICF-CY en de ontwikkelingstheorieën van Piaget en Erikson opgesteld. Deze zijn getoetst doormiddel van een pilot. In de analysefase zijn alle focusgroepen en interviews getranscribeerd en geanalyseerd. Ten slotte werd de evaluatiefase doorlopen.

Op basis van de verkregen informatie is de inhoud en de indeling van de website 'Sjoboks' vormgegeven. Dit is bepaald door de participanten. Samen met een softwareontwikkelaar is de verkregen data vertaald naar de invulling van de website. Het bestaande design van de website is aangehouden. Echter is de site met nieuwe categorieën, foto's en inhoud voorzien.

2.4. DATAVERZAMELING

2.4.1. FOCUSGROEP DISCUSSIE

In het kader van het onderzoek was gepland om twee focusgroep discussies uit te voeren. Door middel van deze focusgroep discussies zijn de informatiebehoeftes, eisen en wensen omtrent aangepast speelgoed en kleine hulpmiddelen van de participanten in kaart gebracht en hoe zij deze informatie terug willen vinden (Moser & Korstjens, 2018). De focusgroepen zouden 60 tot 90 minuten duren. Tijdens de bijeenkomst zouden er één gespreksleider en één observator aanwezig zijn. Het gesprek werd aan de hand van een semigestructureerd interview uitgevoerd (Moser & Korstjens, 2018). Om de betrouwbaarheid en reproduceerbaarheid te waarborgen zijn de interviews allemaal door één onderzoeker uitgevoerd.

Participanten hadden door een focusgroep discussie de mogelijkheid om op elkaar in te gaan, elkaar aan te vullen en door inbreng van anderen dieper over het onderwerp na te denken. Door deze interactie van de deelnemers zou een duidelijk beeld ontstaan wat te generaliseren is op een groot deel van de onderzoekspopulatie. Tevens is binnen een homogene groep een veilige omgeving gecreëerd, waarin iedereen zijn mening durfde te uiten. Het doel hiervan was dat de participanten met ongeveer dezelfde uitgangspunten de groep binnen komen en daardoor meer diepte bereikt kon worden. Tevens kunnen bij een heterogene groep de behoeftes van de deelnemers afwijkend zijn.

Vooraf aan de focusgroepen is een interviewgide (zie bijlage 5) en een topiclijst (zie bijlage 4) als leidraad voor het gesprek opgesteld. Hiervoor zijn verschillende theoretische kaders gebruikt zoals de ontwikkeling van het kind, het PEOP-model en de LUDI-classificatie van soorten spel. Uit deze kaders werd de volgende topiclijst (zie bijlage 4) met de volgende topic's opgesteld:

- Speelactiviteiten
- Ervaren beperkingen
- Informatiebehoefte
- Ordening van Informatie

Om de kwaliteit van de topiclijst en de interviewgide te waarborgen is er vooraf een pilot met medestudenten uitgevoerd. Hierdoor werd gecontroleerd of de vragen duidelijk en volledig waren en bij de topics pasten. In de pilot kwam naar voren dat de opbouw en de vraagstellingen duidelijk waren, de vragen waren relevant en het was niet nodig om aanpassing te doen naar aanleiding van de pilot.

Van de focusgroepen werden audio-opnames gemaakt die later getranscribeerd werden. De opnames zijn woordelijk getranscribeerd en opvallende stiltes en observaties werden meegenomen in de transcripties (Dingemanse, 2018).

2.4.2. INDIVIDUELE DIEPTE-INTERVIEWS

Naast de focusgroep discussie zouden vier tot zes diepte-interviews à 30 - 60 minuten met therapeuten, ervaringsdeskundigen en ouders afgenomen worden. Deze zijn allemaal door dezelfde interviewer uitgevoerd en één observator was aanwezig. Hiermee is de verkregen data uit de focusgroepen aangevuld en bevestigd. Tevens werd er binnen de diepte-interviews meer ingegaan op de individuele behoeften en wensen dan binnen de groepsdiscussie (Moser & Korstjens, 2018).

Binnen het onderzoek zijn kinderen zelf niet betrokken omdat de vraagstelling zich voornamelijk richt op de wensen en behoeften van ouders en andere betrokkenen, die de doelgroep van dit onderzoek vormen als eindgebruikers van het product. Om ervaringen van mensen die zelf betrokken zijn niet achterwege te laten is een diepte-interview met iemand met een beperking uitgevoerd.

Tijdens de individuele diepte-interviews werd ook gebruik gemaakt van de topiclijst (zie tabel 3) en de semigestructureerde interviewgide. De interviews zijn opgenomen zoals bij de focusgroep en werden dezelfde regels toegepast voor het transcriberen van deze opnames.

2.5. DATA-ANALYSE

De getranscribeerde interviews zijn door middel van een directed-content analysis geanalyseerd. Eerst werden de interviews door de onderzoekers zorgvuldig gelezen, vervolgens werden de belangrijkste tekststukken gemarkeerd (Hsieh & Shannon, 2005). Nadat deze stappen doorlopen zijn, zijn de drie stappen van coderen uitgevoerd. Eerst is open gecodeerd, wat betekent dat labels aan tekstfragmenten en woorden zijn gegeven (Hsieh & Shannon, 2005). In de volgende stap is axiaal gecodeerd. Hierbij zijn codes aan de labels uit de vorige stap gegeven, om deze samen te vatten. De volgende stap hield het selectief coderen in. Door het vormen van hoofdcategorieën zijn er relaties gelegd tussen de resultaten van stap twee. De axiale codes zijn aan de hand van de topiclijst en vaker terugkomende resultaten opgesteld. De topiclijst en de codes zijn ontwikkeld op basis van de, in het theoretische kader beschreven, theorieën. Hierbij vormden het PEOP- model, de ontwikkelingstheorieën van Piaget en Erikson, de ICF- CY en de LUDI- classificatie een grondslag. Op basis van de gevormde codes is een codeboom aangemaakt (zie bijlage 6). Om een gelijke manier van coderen te waarborgen is het eerste transcript gezamenlijk bewerkt.

De directed content-analysis is vormgegeven aan de hand van een tabel (zie bijlage 7). In de eerste kolom staat met wie het interview is uitgevoerd. In kolom twee is het antwoord van de participant te zien. In dit antwoord zijn belangrijke punten voor het onderzoek gemarkeerd. In de derde kolom zijn de open codes uit de tekst gehaald om in de volgende kolom de axiale codes toe te kunnen wijzen (Dingemanse, 2018). De axiale codes zijn gebaseerd op de topiclijst van de interviewgids (zie bijlage 4) en de open codes.

Nadat de resultaten geanalyseerd zijn heeft een member check plaatsgevonden. Een samenvatting van alle resultaten is naar de participanten verstuurd. De participanten hadden zo nog de mogelijkheid dingen aan te vullen en/of feedback te geven. Hierbij was het belangrijk om te achterhalen of de eigen standpunten van de participanten voldoende terugkwamen.

In dit onderzoek moesten verschillende doelgroepen betrokken worden. In de gesprekken werden ouders, therapeuten en andere verzorgenden van kinderen met een beperking geïnccludeerd. Indien een van de groepen niet beschikbaar was voor een gesprek kreeg deze groep een adviesrol. Na een nieuwe werving kregen de participanten de resultaten met betrekking tot de informatiebehoefte en de opbouw van de website toegestuurd om hierop te kunnen reageren. Ze hebben op dit moment een adviesrol ingenomen omdat ze de mogelijkheid hadden om aanvulling en commentaar op de resultaten te geven. Deze commentaren zijn uiteindelijk nog verwerkt in de data-analyse.

2.6. ETHISCHE OVERWEGINGEN

Om te waarborgen dat de resultaten van het onderzoek niet door de bevindingen van de onderzoekers beïnvloed worden zijn de subjectieve bevindingen na ieder interview besproken. Het doel hiervan was dat de bevindingen zo weinig mogelijk verwerkt werden in de interpretatie van de resultaten van de scriptie. Ieder interview is door één onderzoeker uitgevoerd. Hierbij was elke keer een observator aanwezig om aanvulling te geven. Doordat één onderzoeker de interviews uitgevoerd heeft konden betrouwbaarheid en reproductie gewaarborgd worden. Daarnaast zijn alle transcripties, door een onderzoeker die niet betrokken was aan het interview, opnieuw beluisterd en doorgenomen, ter controle. Aan de hand van één transcriptie zijn de codes vormgegeven. Daarna is ieder onderzoeker individueel met het analyseren van andere transcripties aan de slag gegaan.

De transcripties en de scriptie zullen eigendom zijn van Zuyd Hogeschool en zullen 10 jaar worden opgeslagen. De persoonlijke gegevens van de participanten zijn binnen dit onderzoek geheimgehouden om de anonimiteit te kunnen waarborgen. De namen van de participanten zijn vervangen door een P-nummer zodat deze binnen de transcripties geheimgehouden kunnen worden. Voorafgaand aan het onderzoek zijn de participanten doormiddel van een informatiebrief voldoende geïnformeerd. Ze hebben een informed consent getekend waarin ze akkoord gingen met het verwerken en opslagen van persoonlijke informatie.

HOOFDSTUK 3: RESULTATEN EN PRODUCT

In dit hoofdstuk zullen de resultaten die voortgekomen zijn uit het onderzoek beschreven worden. Het hoofdstuk is opgedeeld in vier paragrafen. De indeling van de verschillende paragrafen met daarbij behorende subparagrafen is gebaseerd op het Person-Environment-Occupation-Performance Model (PEOP-model) en andere theorieën en modellen zoals beschreven in het theoretisch kader in hoofdstuk 1.2.3. (Satink & Van de Velde, 2013). De paragrafen participanten, doelgroep, spelen, informatie en website zijn ontstaan bij het analyseren van de gegevens en worden in bijlage 6 als codeboom weergegeven.

3.1. RESULTAAT VANUIT ONDERZOEK

3.1.1. PARTICIPANTEN

Aan dit onderzoek hebben 11 participanten meegedaan. De groep bestond uit zeven therapeuten, drie ouders, één ambulant begeleider in het speciaal onderwijs en één ervaringsdeskundige. Tien van de 11 participanten waren vrouwelijk en één participant (therapeut) was mannelijk. Twee participanten hebben aan de focusgroep deelgenomen en zes participanten hebben meegedaan bij de individuele diepte-interviews. De ouders (N=3) hebben vanuit een adviesrol de verkregen resultaten doorgelezen en aangevuld. De meeste participanten waren tussen 41 - 55 (N= 4) jaar en tussen 56-65 (N=3) jaar oud. In de leeftijdscategorie 18-30 en 30-40 zitten telkens twee participanten. De participanten hebben met lichamelijke/motorische (N= 7), cognitieve/mentale (N= 4), sociaal-emotionele (N= 6) en communicatieve vaardigheden te maken (N=5). Zes participanten komen in aanraking met enkelvoudige beperkingen en zes met meervoudige beperkingen. Hieronder vallen lichte (N=4), matige (N=4), ernstige (N=7) en zeer ernstige (N=4) beperkingen. Sommige participanten hebben met verschillende doelgroepen en mate van beperkingen te maken. De kalenderleeftijden van de kinderen variëren tussen 2-7 (N=3), 7-12 (N=5), 12+ (N=6) en de ontwikkelingsleeftijden variëren tussen 0-2 (N=4), 2-7 (N=6), 7-12 (N=3) en 12+ (N=4). Van één ouder met een kind met een meervoudige beperking is de mate en de soort van de beperking niet bekend. Dit geldt ook voor de kalender- en ontwikkelingsleeftijd. De ervaringsdeskundige valt in de leeftijdscategorie 18-30 (kalender en ontwikkelingsleeftijd), heeft een ernstige, enkelvoudige, lichamelijke beperking.

3.1.2. DOELGROEP

ENVIRONMENT: KENMERKEN EINDGEBRUIKERS WEBSITE (PARTICIPANTEN ONDERZOEK)

Er werd gezegd dat mensen die met kinderen werken deze meestal kennen en weten in welke fase van de ontwikkeling de kinderen zich bevinden. Bij de zoektocht naar informatie over spel, die meestal plaatsvindt op internet, kijken de betrokkenen meestal eerst welke beperking het kind heeft en wat het kind überhaupt kan. Toch is het vaak lastig om informatie over spelen op te zoeken. Het kost meestal heel veel tijd om informatie op te zoeken omdat er op veel plekken informatie te vinden is (Quote 1). De participanten noemden veel verschillende websites waar ze hun informatie vandaan halen.

Quote 1: *‘Ja precies, dus het is als je het hebt over zoeken dat heel veel dingen op aparte plekken staan, dat je dus zelf moet gaan verzamelen en dat mis ik wel. De zoektocht kost vaak meer tijd dan dat je uiteindelijk eruit haalt aan wat bruikbaar is om te gebruiken’* (Interview 1).

Ouders en andere betrokkenen wisselen volgens de deelnemers onderling veel informatie over spelen uit. Social-media-kanalen en forums waar men vragen kan stellen en elkaar antwoord kan geven worden hiervoor veel bekeken. Participanten gaven aan dat ze het belangrijk vinden om met elkaar te kunnen communiceren om informatie uit te wisselen. Bovendien kwam naar voren dat de meesten betrokkenen graag een overzichtelijke plek met informatie over spelen willen hebben (Quote 2).

Quote 2: *‘Wat ik nu vooral merk is dat er heel veel verschillende leveranciers zijn er dus heel veel aanbod is. Maar eigenlijk is er geen helder overzicht van wat er eigenlijk überhaupt allemaal is’* (Interview 5).

PERSON: KENMERKEN DOELGROEP (KINDEREN MET EEN BEPERKING)

Uit de gesprekken kwam naar voren dat er gewerkt wordt met kinderen met verschillende beperkingen die gecategoriseerd kunnen worden in lichamelijke, verstandelijke, zintuigelijke of psychische beperkingen. Deze beperkingen kunnen ook meervoudig zijn, wanneer een combinatie van

beperkingen aanwezig is. Bij al deze beperkingen is onderscheid te maken in de mate van een beperking, deze kan licht tot ernstig zijn.

De participanten gaven aan dat het belangrijk is om in acht te nemen dat elk kind met een beperking een individu is met een eigen persoonlijkheid en een eigen karakter. Dat betekent dat het ene kind een spel heel leuk kan vinden terwijl het andere kind het helemaal niet leuk vindt. Dit kan te maken hebben met de leeftijd, het geslacht en de interesses die een kind heeft (Quote 3). Zo werd gezegd dat jongere kinderen vooral spelen doordat ze dingen namaken of nabouwen en met simpele materialen spelen om deze te verkennen. Oudere kinderen daarentegen spelen vaker spellen waarbij ze zich aan regels dienen te houden, wat voor jongere kinderen moeilijk is, omdat ze deze vaak nog niet begrijpen. Daarom is winnen en verliezen bij jongere kinderen vaak moeilijk bij het samenspelen. Het gaat bij de uitkomsten voornamelijk om kinderen die een kalenderleeftijd tussen 2 en 18 jaar hebben.

Quote 3: *‘Dat is natuurlijk afhankelijk van de leeftijd en ook of het jongetjes of meisjes zijn. Hoewel dat tegenwoordig niet meer zo zou mogen zijn. Wat komt heel veel terug? Ik denk dat bij hele kleintjes dan heb je het over de blokken en vormpjes passen en het kleien, zand en dat soort dingen dat vinden kinderen leuk’* (Interview 1).

Participanten gaven aan dat vaardigheden die een kind heeft een belangrijke rol spelen bij de keuze voor verschillende materialen en activiteiten omtrent het spelen. Hierbij werden vaardigheden benoemd zoals coördinatie, motorische vaardigheden, de manier van prikkelverwerking, de manier van leren en sociale vaardigheden.

Daarnaast kwam uit de gesprekken naar voren dat een gelijke mate van uitdaging en plezier nodig is bij het spelen, zodat kinderen betrokken blijven bij deze activiteit. Wanneer kinderen bijvoorbeeld een activiteit aangeboden wordt waar ze niet goed in zijn, of die ze vanwege hun beperking niet kunnen uitvoeren zal dit voornamelijk frustratie opleveren. Participanten gaven aan dat kinderen dan geen interesse meer tonen in het spelen of een spel niet afmaken, waardoor de deelname aan de maatschappij belemmerd wordt.

LICHAMELIJKE BEPERKINGEN

Een voorbeeld van een motorische beperking, die uit een gesprek naar voren kwam, is Developmental Coördination Disorder (DCD). Gezegd werd dat kinderen met een motorische beperking problemen ervaren in de fijne en grove motoriek waardoor spelen moeilijk is, omdat ze hun handen letterlijk niet goed kunnen gebruiken. Samenspelen met leeftijdsgenoten is door een onhandige en afwijkende motoriek vaak belemmerd, waardoor deze kinderen het samenspel vaak uit de weg gaan omdat ze bang zijn dat ze uitgelachen worden. Bovendien is het verplaatsen op speelplaatsen of het aannemen van een uitgangshouding tijdens het spel voor kinderen met een motorische beperking erg lastig. Deze kinderen zitten alleen en spelen voor zichzelf (Quote 4).

Quote 4: *‘Bij kinderen met DCD die hebben de neiging om heel veel achter schermen te zitten omdat het ook veilig is omdat ze dan weinig hoeven te bewegen omdat hun onhandige motoriek afwijkt ten opzichte van hun leeftijdsgenoten. Dat ze wel uitgelachen worden. Dus die zitten heel veel achter schermen terwijl je zou willen dat ze juist ook meer gaan buiten spelen’* (Focusgroep, deelnemer 2).

Een ander voorbeeld dat naar voren kwam is, dat gezonde kinderen vaak met materialen die in elkaar kunnen worden gezet, zoals Playmobile en Lego, spelen. Een kind met spasme kan met dit soort speelgoed niet spelen. Tevens wordt het bedienen van een computer door deze groep kinderen als moeilijk ervaren. Wanneer er bijvoorbeeld maar een hand gebruikt kan worden is het schakelen tussen muis en toetsenbord moeilijk en kost vaak heel veel moeite. Gezegd werd dat snelle spellen waar men snel moet reageren niet goed lukken wanneer de handen niet functioneren zoals het kind zou willen.

Daarenboven kwam in het onderzoek informatie naar voren over kinderen met een zintuiglijke beperking zoals dove of slechthorende kinderen (auditieve beperking) of kinderen met een taalontwikkelingsstoornis (TOS) die het reguliere onderwijs volgen, maar wel extra begeleiding nodig hebben. Deze groep kinderen ervaart beperkingen op het gebied van spelen doordat ze moeite hebben met de taal en het geheugen. Een taalontwikkelingsstoornis kan zowel cognitief als lichamelijk van aard zijn.

Uit de interviews kwam naar voren dat wanneer met te veel kinderen samengespeeld wordt, het voor kinderen met een auditieve beperking moeilijk is om alle informatie om hen heen te filteren, omdat ze bijvoorbeeld moeite hebben met richtingshoren (Quote 5). Wanneer een spel gespeeld wordt waarin het niet altijd mogelijk is het gezicht of de mimiek van de tegenspeler te zien, of het spel te snel gaat en regels veranderen, zal het kind met de auditieve beperking volgens de participanten moeite hebben om regels te kunnen volgen. Hierdoor zal het kind bij complexe regels afhaken. Zonder lipbeeld is bijna geen begrip mogelijk. Hierdoor zal het kind snel de rol van de toeschouwer aannemen. Door niet altijd zichtbare non-verbale communicatie in het spel komen bij de kinderen vaak twijfels op en voelen ze zich daardoor buitengesloten. Dit gebeurt bijvoorbeeld ook bij computerspellen die vaak auditief ingericht zijn en spelers tegen elkaar moet roepen. Er werd gezegd dat het niet altijd mogelijk is om gebruik te maken van een koptelefoon, omdat hoorapparaten of andere apparatuur dan in de weg zitten.

Quote 5: *‘Bij de TOS-kinderen is dat zo omdat ze dan van te veel kanten informatie krijgen wat ze niet allemaal kunnen opslaan. Zeker als het een spel is met bijvoorbeeld meer dan vier kinderen. Je hebt wel eens spellen waar zes of acht kinderen aan deelnemen dat redden ze niet omdat ze dan niet kunnen filteren, wie zei nu wat en wie wil nu wat wie moet doen. Bij de doven en slechthorenden is het met name het richtingshoren waar zij dan moeite mee hebben. Dat gaat vaak in een spel heel snel. Hey jij zegt iets en dat ze alleen maar aan het zoeken zijn wie zegt nou eigenlijk iets en als dat wederom niet ondersteund wordt met gebaren of een visuele actie ja dan haken ze af dan kunnen ze het niet volgen dan gaat het gesprek te snel voor hun’* (Interview 2).

VERSTANDELIJKE BEPERKINGEN

Uit de gesprekken kwam naar voren dat kinderen met een verstandelijke beperking langzamer leren en ook vaak een achterstand in de ontwikkelingsleeftijd hebben. Bij deze groep kinderen betekent te veel prikkels minder goede prestaties en begrijpen ze niet altijd alles, waardoor samenspelen lastig is.

Er werd gezegd dat de concentratie bij kinderen met een verstandelijke beperking vaak vermindert is waardoor moeilijke en lange taken niet worden volgehouden. Hierdoor houden de kinderen zelfstandig spelen niet lang vol.

ERNSTIGE MEERVOUDIGE BEPERKINGEN

Participanten gaven aan dat kinderen met een ernstige meervoudige beperking bij het spelen niet uitgedaagd worden, omdat ze handelingsstappen van het spelen in hun gedachten niet kunnen omzetten. Soms begrijpen kinderen met ernstige meervoudige beperking wel nog wat onderdelen van het spel, maar kunnen ze de taak niet uitvoeren. Bij kinderen met een ernstige meervoudige beperking gaat het voornamelijk om spelactiviteiten die lichamelijke functies activeren, zoals zintuigen waarbij het gaat om voelen en plezierbeleving en minder om het eindresultaat (Quote 6). Spelen moet dan aangedragen worden omdat de kinderen het meestal zelf niet kunnen. Tevens werd gezegd dat sommige kinderen snel bang worden wanneer een speelgoed een te hard geluid maakt.

Quote 6: *‘Ik denk dat je zeker bij kinderen met een beperking met klei en dingen maken veel meer bereikt dan met alleen babbelen. Ik denk dat als het gaat over puur het hebben van plezier kun je ook inderdaad klei of met water of met deeg spelen... Het hoeft allemaal niet tot een resultaat te leiden het gaat om het plezier in de activiteit wat daar... ja als je het hebt over wat er dan voor hormonen losgemaakt worden daar gaat het om en het gaat nooit om een eindresultaat bij kinderen met een beperking. Het gaat vooral om het op dat moment plezier hebben in wat je doet’* (Interview 1).

PSYCHISCHE STOORNISSEN (ONTWIKKELINGSSTOORNIS)

Uit de gesprekken kwamen verschillende ontwikkelingsstoornissen naar voren zoals ADHD, autisme of kinderen die problemen hebben op het sociaal-emotioneel gebied. Participanten zeiden dat bij deze groep kinderen de informatie-/prikkelverwerking anders is. Informatie komt allemaal op dezelfde manier binnen, maar wordt anders verwerkt. Daarom hebben veel kinderen uit deze groep last van te veel prikkels. Voor kinderen die met ADHD of een stoornis uit het ASS-spectrum gediagnosticeerd zijn, is het moeilijk om zich aan een structuur binnen een spel te houden. Ze hebben dan extra duidelijke regels nodig, waarin bijvoorbeeld het begin en het einde duidelijk gemaakt worden. Bovendien vinden deze kinderen het moeilijk zich in te leven in een andere persoon waardoor zij onder andere moeite hebben met rollenspellen en ze liever alleen spelen. De kinderen raken snel gefrustreerd waardoor spellen niet afgemaakt worden.

Een aantal participanten gaven aan dat kinderen vaak problemen met concentratie en prikkelverwerking ervaren. Therapeuten gaven aan dat zulke problemen dan in schoolse activiteiten teruggezien worden, doordat het kind bijvoorbeeld schrijfproblematiek ervaart. Tevens werd

gezegd dat kinderen veel achter de laptop en tablet zitten en te weinig spelen en bewegen. Dit wordt ook als belemmering gezien. Spelen en bewegen is belangrijk, omdat zodanig de concentratie wordt gestimuleerd. Als het kind een speelactiviteit leuk vindt, blijft het langer alert en zal zich daardoor beter kunnen concentreren. Bovendien werd gezegd dat verschillend, reeds bestaand speelmateriaal, vaak voor kinderen onbekend is, omdat ze het niet kennen vanuit de thuissituatie. Wanneer het kind te weinig speelt en beweegt ontwikkelen de motorische vaardigheden minder goed. Hierdoor kan er op school een achterstand ontwikkeld worden. Bovendien werd gezegd dat door te veel te zitten of te weinig te bewegen vaardigheden slechter worden of niet normaal ontwikkelen, wanneer bijvoorbeeld buiten gespeeld wordt. Een voorbeeld van een schoolvaardigheid die genoemd werd, is de pengreep. Doordat kinderen niet spelen en zich bewegen kunnen ze hun lichaam niet optimaal ontdekken. Daardoor weten ze niet goed hoe ze hun lichaam moeten inzetten. Dit kan te maken hebben met een verstoorde waarneming die voortkomt uit het ziektebeeld.

3.1.2. SPELEN

Om het concept spelen te beschrijven en helder te krijgen zijn de participanten gevraagd om over hun ervaringen met spel en speelgoed te vertellen. Tijdens de interviews zijn de volgende categorieën naar voren gekomen: spelactiviteiten en spelmaterialen, aangepast speelmateriaal, kleine hulpmiddelen, aanpassingen in spel en aanpassingen in de omgeving.

OCCUPATION & ENVIRONMENT: SPELACTIVITEITEN EN SPELMATERIALEN

Bij het inventariseren van de spelmaterialen en handige hulpmiddelen, kwam uit de interviews naar voren dat veel gebruikt wordt gemaakt van gewone dingen uit het dagelijks leven (Quote 7). Kijkend naar spellen zijn dat klei, water en brooddeeg voor de hele jonge kinderen. Vervolgens noemden de participanten bijvoorbeeld het met de handen zoeken in een bak met rijst en zand, stro en beestjes.

Quote 7: *‘Het herkennen van gewone dingen, hoe handig dat kan zijn, he? Bijvoorbeeld bij ‘Blokker’ of bij ‘Ikea’ kijken en zien van oh ja dat is gewoon bestek, maar doordat het een bepaalde vorm heeft zelf door dat het een dik handvat heeft’* (Focusgroep, deelnemer 2).

Uit de interviews bleek dat participanten verschillende soorten practice Play tegenkomen. Bij jongere kinderen zijn dat bijvoorbeeld in- en uitstop werkjes zoals staafjes met een gatenbord of met dingen in een doos te leggen. Dat kan ook met een pot uit de keuken met houten lepels waar ze de lepels in

en uit kunnen proppen of met pennen en een etui. Het is duidelijk dat er bij de participanten behoefte bestaat aan adviezen over hoe dagelijkse, goedkope dingen op een speelse manier kunnen worden ingezet (Quote 8). Dit is door verschillende participanten benadrukt. Deze spellen zijn voornamelijk interessant voor jongere kinderen, omdat ze meestal goed vast te pakken en schoon te houden zijn.

Quote 8: *‘Ja eigenlijk hele eenvoudige en niet al te dure dingen die werken het best’* (Interview 7).

Kijkend naar practice Play benoemden de participanten vaak buitenactiviteiten zoals schommelen, trampolinespringen, fietsen, loopkarretjes of balspellen met verschillende soorten ballen. Hierbij horen ook activiteiten in de speeltuin, met glijbanen en klimrekken. Ook het gooien en rollen van dingen tegen muur en raam wordt geobserveerd (Quote 9).

Quote 9: *‘En de jongens gaan veel vechten met stokken die rond liggen en dergelijks wel. Met dingen gooien, tegen de muur, tegen de ramen, wat niet mag. Maar, ja. Daar moet ins van kracht uit.’* (Focusgroep, deelnemer 1)

Bovendien gaven de participanten aan vaak constructie-spellen terug te zien, zoals het bouwen en omgooien van blokkentorens of stapelbekers en het bouwen van een treinkring. Spellens zoals memory, puzzels, ‘Playmobil’, ‘Duplo’, ‘Quadro’ en ‘Lego’ zijn heel populair bij de participanten (Quote 10). Handvaardigheden zoals knippen, plakken en tekenen kwamen ook naar voren tijdens de interviews.

Quote 10: *‘Wat ze heel veel doen is allemaal visuele dingen dus dingen waar ze of geen taal bij hoeven te gebruiken dus het puzzelen, het bouwen, de lego, de constructiematerialen, uhm ja inderdaad en vooral de dingen die geen taal nodig hebben’* (Interview 2).

Op het gebied van manipulerend spel worden door de participanten strijkkralen genoemd, kralen rijgen en armbandjes vlechten met ‘Loom’ of ‘Scooby-Doo’ bandjes. Vier op een rij vinden kinderen

leuk en dit stimuleert de fijne motoriek. Activiteiten zoals 'Window-Colour' en een stok met magneetje om vissen te vangen werden ook genoemd. De participanten gaven aan dat oudere kinderen vooral competitie spellen leuk vinden. Bijvoorbeeld bordspellen omdat ze kunnen winnen of verliezen en dat spannend voor hun is.

Volgens de geïnterviewden zijn vooral oudere kinderen veel bezig met televisie kijken, technologische en online spellen op de computer, 'Ipad' en spelcomputers zoals 'Playstation' en 'Xbox' (Quote 11). Dit soort spel lijkt volgens de participanten een grote rol te spelen. Voorbeelden van spellen die gespeeld worden zijn 'Tovertafel' en apps zoals 'Woord' of andere digitale puzzels en spellen die geluid maken. 'Eduware', een website om zelf programma's te maken en 'Steam' een online platform worden teruggezien. Bovendien benoemden de participanten online spellen zoals 'Battlefield', 'Minecraft', 'Call of Duty', 'Counterstrike' en 'Fortnite'. Een speeltheek kan bijvoorbeeld ook verschillende spelactiviteiten en materialen aanbieden die uitleenbaar zijn, gaf een participant aan.

Quote 11: *'We wonen in zo een kleine straatje zeg maar en dan gingen zij vaak al buitenspelen in de zomer met z'n allen maar ja ik kan daar wel een beetje achteraan hobbelen maar meedoen kan ik dan toch niet.. Ja eigenlijk het meeste van m'n vrije tijd wat ik vroeger deed en ook nu nog doe is steeds achter de PC. En aan de pc heb ik een heleboel vrijheid die ik zonder pc niet echt heb'* (Interview 10).

In de interviews benoemden de participanten ten slotte fantasie spellen als soort spel dat kinderen graag spelen. Dit vooral in de vorm van goochelen, dingen met een pop naspelen of verkleiden met een mand of koffer met oude kleren.

OCCUPATION: AANGEPAST SPEL

Tijdens het spel kunnen regels aangepast worden naar behoeftes van het kind. Het kind kan bijvoorbeeld een bepaalde taak of rol krijgen die het wel uit kan voeren, om beter te kunnen participeren. Een advies vanuit een participant was om bestaande spellen zodanig te omschrijven dat ze toegankelijk worden voor kinderen met beperking. De spellen kunnen bijvoorbeeld vertaald worden naar gebarentaal of begeleid worden door tolken.

ENVIRONMENT: AANGEPAST SPELMATERIAAL EN AANPASSINGEN

Op het gebied van hulpmiddelen en aangepast spel materiaal worden bijvoorbeeld prikkelarm speelgoed en technische aanpassingen benoemd. Technische aanpassingen kunnen bijvoorbeeld alternatieve aansturingsmogelijkheden voor computer of tablet zijn (Quote 12). Voorbeelden van alternatieve aansturingsmogelijkheden zijn eenknopsbedieningen, oog-aansturingen of gebruikelijke toetsenborden, muizen of praatprogramma's. Hierbij horen solo-apparaten, trilwekkers, ringleidingen, telefoonversterkers, flitslampen, beeldtelefoons en digiborden.

Quote 12: *'Je hoeft het spel aan zich niet aanpassen het is vaak de techniek erom heen die je dan even aan moet passen. Even. Tussen aanhalingstekens.'*(Interview 2).

Daarnaast gaven de participanten aan dat ze fietsen met drie wielen, waar men de voeten kan vastmaken of die je met twee mensen naast elkaar kan besturen, terugzien. Ze benoemden ook aangepaste schommels, bijvoorbeeld met vestjes en netjes. Bovendien is er veel vraag naar materialen om iets te bevestigen en naar materialen die niet in de gewone speelgoedwinkel verkrijgbaar zijn.

Volgens de participanten is de uitgangspositie voor het spelen een belangrijk onderdeel. Dit geldt bijvoorbeeld voor het zitten op een stoel, een kruk of bank. Hierbij kan men denken aan een wiebelkussen als voorziening. Op het motorische vlak kan bijvoorbeeld een spalk kan de benodigde motorische ondersteuning bieden om bepaalde activiteiten uit te kunnen voeren.

3.1.3. INFORMATIE

In het kader van de gevoerde interviews is achterhaald welke informatie binnen 'Sjoboks' teruggevonden moet worden en op welke manier deze informatie het beste geordend kan worden.

PERSON & ENVIRONMENT: INFORMATIEBEHOEFTE

Over het algemeen mist men een plek, waar alle informatie teruggevonden kan worden. Het grote probleem is, dat de zoektocht vaak meer tijd kost dan de dingen die eruit worden gehaald. Op verschillende sites is veel informatie te vinden over spelen en kleine hulpmiddelen. Volgens participanten is er geen helder overzicht van het hele aanbod (Quote 13). 'Sjoboks' zal een plek moeten bieden, waar informatie snel en overzichtelijk gefilterd kan worden.

Quote 13: *‘Ja wat ik nu vooral merk is dat er heel veel verschillende leveranciers zijn er is dus heel veel aanbod. Maar eigenlijk is er geen helder overzicht van wat er eigenlijk überhaupt allemaal is’* (Interview 5).

Hier kan aanvullend naar andere bronnen verwezen worden om informatie te vinden. Voorbeelden ervan zijn de websites ‘Ullewaeh’, ‘Toys for two hands’ of ‘Sensocare’ om materialen te kunnen vinden. Aanvullend kan Amazon aangeraden worden om materialen te kunnen kopen. De participanten waren het erover eens dat spelen een aparte knop op de website moet krijgen. Deze kan tevens door ouderen (60+) gebruikt worden, die graag spelen en aanpassingen nodig hebben. Onder deze knop wilden de participanten verschillende dingen terugzien. Ten eerste moet aangepast spelmateriaal op de site terugkomen. Hier zullen veel kinderen gebruik van kunnen maken. Ouders hebben veel informatie nodig over welk spelmateriaal geschikt is voor het kind (Quote 14). Participanten wilden tevens bestaand speelgoed zo omschrijven dat dit toegankelijk wordt voor kinderen met een beperking.

Quote 14: *‘En informatie, in de kinderrevalidatie hebben ouders wel heel veel informatie nodig over welk spelmateriaal is nu wel geschikt voor mijn kind, zo waar kan ik nou zoeken en wat wel en wat niet. Dus kenmerken van spelmateriaal en hoe kun je dat terug vinden’*(Focusgroep, deelnemer 2).

Aan alle speelmaterialen moeten duidelijke opdrachten gekoppeld zijn. Ouders wilden graag meerdere suggesties terugzien wat er met een bepaald materiaal gedaan kan worden. Kinderen moeten de kans krijgen om de opdracht te begrijpen, zonder dat ze hier gesproken taal of geluid bij nodig hebben. Filmpjes maken de opdrachten duidelijker voor kinderen en ouders. Kinderen hebben of ondersteunende gebaren nodig of volledige Nederlandse gebarentaal en het moet allemaal heel visueel zijn (Quote 15). Om dit te kunnen waarborgen werden schrijf- of gebarentolken aangeraden. Bovendien wordt vaak gezocht naar visuele ondersteuning van woordenschat.

Quote 15: *‘Die hebben vaak het lipbeeld nodig om te kunnen verstaan en als een stem uit de computer komt dan kunnen ze het niet volgen. Dus ze hebben of ondersteunende gebaren nodig of volledige Nederlandse gebarentaal’* (Interview 2).

Participanten gaven aan informatie over alle ontwikkelingsgebieden terug te willen vinden. Hierbij hoort informatie over het prikkelen van verschillende zintuigen, eenvoudig speelgoed, materialen uit het dagelijks leven en materialen voor het stimuleren van de fijne motoriek. Bovendien is de aandacht voor het buitenspelen belangrijk, omdat andere dingen naar voren komen dan bij het binnenspelen. Bij ieder speelgoed en hulpmiddel dat aangeraden wordt is het belangrijk, dat verteld wordt waar dit terug te vinden is. Dit geldt volgens ouders ook voor materialen die niet direct speelgoed zijn, maar helpen in de sociale deelname aan spel. Ten slotte is het nodig dat gebruiks- en leeftijdsadviezen duidelijk worden.

ENVIRONMENT: ORDERING VAN INFORMATIE

Er zijn door de participanten verschillende manieren aangeboden om de informatie te clusteren. In eerste instantie zijn in en om het huis en spel twee verschillende dingen. Hierbij kan gebruik gemaakt worden van de drie handelingsgebieden binnen de ergotherapie (Quote 16). Dit zijn wonen/zorgen, leren/werken en spelen/ vrije tijd. Als alle drie onderdelen onder een grote knop vallen wordt dit onoverzichtelijk. Participanten geven aan dat het dan erg lastig wordt om de informatie overzichtelijk te clusteren. Daarom richt zich het onderzoek op het handelingsgebied spelen/ vrije tijd.

Quote 16: *‘Ja nou ik zou dan bij handelingsgebieden beginnen en dan kijken van dan kom je waarschijnlijk bij spellen en soorten spel en dan is de vraag van werken jullie ook de handelingsgebieden uit of doet dat iemand anders’* (Focusgroep, deelnemer 1).

Het is duidelijk geworden dat informatie in en om het huis aan de hand van ruimtes geordend kan worden. Hiervoor zou de indeling van de bestaande website verder toegespitst kunnen worden op kinderen. Onder ADL-hulpmiddelen vallen zowel hulpmiddelen voor de zelfzorg, voor het eten, voor het schrijven en knutselen en algemeen kleine hulpmiddelen, die binnen `s huis gebruikt kunnen worden. Onder de zelfzorg en het eten willen de participanten informatie terug kunnen vinden over speciale bekertjes, aangepast bestek, broodtrommels en hulpmiddelen voor het aankleden en wassen. Voor het schrijven en knutselen is het belangrijk om te weten welke speciale pennen en scharen er zijn en waar deze te verkrijgen zijn. Aanvullend moeten manieren of hulpmiddelen aangeboden worden om te voorkomen, dat papier verschuift (Quote 17).

Quote 17: *‘Dan denk ik bestek, bekers, misschien wat hulpmiddeltjes voor koken. Zie ik ook wel. Bij ons koken zeker ook met de ouderen kinderen, koken ze ook in groepen. Laatst kwam er een vraag voor een plank waar dat je, waar je goed iets tussen kunt klemmen’* (Interview 7).

Dit zijn allemaal hulpmiddelen, die op school gebruikt kunnen worden. Als er gekeken wordt naar de kleine hulpmiddelen moet informatie verstrekt worden over behoeftes die kinderen hebben, zoals bijvoorbeeld een kauwbehoefte. Tevens kan hier gekeken worden naar de voorwaarden om goed te kunnen participeren of te spelen. Volgens de participanten kunnen bijvoorbeeld adviezen en hulpmiddelen aangeraden worden met betrekking tot het goed aan tafel zitten.

Informatie omtrent spelen kan op verschillende manieren geordend worden. Het is vaker naar voren gekomen dat het fijn is om te ordenen aan de hand van beperkingen. Hierdoor weet de gebruiker meteen wat handig is voor het kind. Daardoor kan snel een afbakening gemaakt worden en de informatie wordt duidelijk gefilterd. Om de hoeveelheid categorieën te verminderen is benoemd, dat het handig is om de site te sorteren naar soorten beperkingen zoals fysiek, cognitief of sociaal-emotioneel en niet naar specifieke diagnoses. Hierdoor kan meer informatie op de site terecht. Echter is het voor sommige mensen confronterend om een categorisering aan de hand van beperkingen te maken. Voor de deelnemende ouders kan dit wel, maar dan moet het woord beperking vermeden worden door dit te vertalen naar het woord mogelijkheden.

Quote 18: *‘Ja ik denk dat je dan alles moet onderverdelen in wat voor welke specifieke beperkingen geschikt is zeg maar’* (Interview 1).

Een andere optie is de categorisering naar leeftijd. Hier kan aangegeven worden wat voor welke leeftijd de uitdaging bij de spelmaterialen is. Hierin moet nog bepaald worden of de ontwikkelingsleeftijd, de kalenderleeftijd of de fase van ontwikkeling aan wordt gegeven. Dit moet goed inzichtelijk zijn voor de eindgebruiker. Echter werd aangegeven dat een categorisering op basis van de leeftijd niet voor elk speelgoed geschikt is (Quote 19). De participanten zijn daarnaast op zoek naar leeftijdsafhankelijke informatie. Een andere optie voor het ordenen van informatie is de categorisering aan de hand van een hulpvraag. Hierdoor kan men kijken wat het kind kan en welke

vaardigheden nog ontwikkeld moeten worden (Quote 19). Hierbij valt te denken aan de ontwikkeling van de fijne motoriek of concentratie. De zoeker kan inschatten wat hij zoekt en welke problemen het kind ervaart, zonder dat meteen sprake is van een beperking.

Quote 19: *‘Ja dat kun je dan daar al niet want als iemand zegt als daar staat 6-10, noem eens wat, dan weet ik niet hoe jullie dat bedoeld hebben, bedoelen jullie dan de biologische leeftijd en dan denk ik nou nee daar moet ik daar niet kijken... Of bedoelen jullie... als dat dan niet helder is... dan kun je beter je richten nou wat is de problematiek en wat voor spellen zijn daarvoor’* (Interview 1).

De informatie kan vervolgens aan de hand van zintuigen opgedeeld worden. Een andere optie is om de site in te vullen aan de hand van handelingen die een kind op een dag doet. Hierdoor kan de zoeker bij iedere handeling de passende spellen en hulpmiddelen vinden. Deze indelingsmethode is onafhankelijk van beperking en leeftijd. Een laatste optie is om de categorieën vorm te geven aan de hand van verschillende soorten spel. Hieronder vallen dan dingen zoals alleen spelen en met anderen spelen. Dit is in principe voor iedereen handig zoeken, maar gaat minder in op handelingsproblemen en beperkingen.

3.1.4. WEBSITE

Omdat uit de onderzoeken veel commentaren met betrekking tot de website kwamen zijn deze in dit hoofdstuk behandeld.

ENVIRONMENT: BEKENDHEID ‘SJOBOKS’

Uit de interviews is naar voren gekomen dat de website ‘Sjoboks’ bij veel participanten nog niet bekend is. Een manier om de website bekender te maken zou via social-media-kanalen kunnen zijn. De uitgever van ‘Sjoboks’ kan hierbij gebruik maken van bijvoorbeeld Facebook, Instagram of Twitter. (Quote 20).

Quote 20: *‘Facebook, twitter, insta, dus al die sociale kanalen’* (Interview 2).

De therapeuten en ouders vonden het belangrijk dat de website beter via 'Google' op te zoeken moet zijn. Voor sommige participanten is niet duidelijk hoe de website 'Sjoboks' door de eindgebruikers gevonden kan worden of hoe de aandacht op de site kan worden getrokken. Vooral ouders gaven aan dat ze de naam 'Sjoboks' niet handig vinden, omdat niet meteen helder wordt wat de website kan bieden en er geen relatie met hulpmiddelen kan worden gelegd (Quote 21). Daardoor ervaren participanten de website als beperkt.

Quote 21: *'Wanneer bijvoorbeeld naar 'kleine hulpmiddelen' op 'Google' gezocht wordt, plopt de site van 'Sjoboks' niet in de bovenste zoekresultaten op'* (Interview 2).

ENVIRONMENT: OPBOUW 'SJOBOKS'

De participanten vonden de huidige 'Sjoboks' een leuke site, die eenvoudig in gebruik is en waar de informatie op een goede manier verdeeld is. Andere participanten waren van mening dat de opmaak van de website leuk is, maar dat er meer computervaardigheden van de eindgebruikers verwacht kan worden. Dat gebruik is gemaakt van pijlen met pictogrammen vonden participanten een goede manier om de website duidelijk op te bouwen. De website Sjoboks biedt nu veel informatie op technologisch gebied. De participanten zagen een groeikans voor de site. Wat de participanten belangrijk vonden om de site te optimaliseren is dat bijvoorbeeld een aparte site voor kinderen wordt aangemaakt. Op de website 'Sjoboks' zou dan een link naar de website 'Sjoboks-Kids' geplaatst kunnen worden. Andere participanten waren van mening, dat op de huidige website 'Sjoboks' een onderdeel voor kinderen gemaakt kan worden met een extra kleur. De participanten vonden blauw een passende kleur. Deze button zou dan bijvoorbeeld 'Sjoboks Kids' of 'Spel' genoemd kunnen worden (Quote 22 en 23). Het is belangrijk om hier een eenvoudige term voor te gebruiken, waarbij de focus op spel ligt. Andere participanten gaven aan een onderverdeling in hulpmiddelen en spel terug te willen vinden op de website. De eindgebruikers van de website 'Sjoboks' zijn therapeuten, ouders en verzorgenden van kinderen met een beperking. Participanten gaven aan dat de website ook gericht moet worden op jongeren tussen 10 en 20 jaar. De website dient zo ingericht te worden dat de jongeren de website zelf kunnen bekijken en gebruiken.

Quote 22: *'Ik vind zelf 'Sjoboks kids' al leuk als button'* (Focusgroep, deelnemer 2).

Quote 23: *‘Ja precies en dan zou daar ook ergens eentje zijn spel/ spelen of ja’* (Interview 2).

INFORMATIE-UITWISSELING

De participanten gaven aan dat ze de mogelijkheid willen hebben om op de ‘Sjoboks’ website met andere gebruikers in contact te kunnen komen. Vooral ouders benoemden dat ze het fijn zouden vinden als ze een forum op de website terug kunnen vinden, waar uitwisseling van ervaringen en informatie tussen de gebruikers van de website plaats kan vinden. Een idee is om het forum door iemand te laten modereren die wel kennis daarvan heeft. Binnen het forum zouden dan bijvoorbeeld tips kunnen worden geplaatst. Participanten vonden het verder belangrijk om contact op te kunnen nemen met de beheerders van de website om input te geven en vragen te stellen. De participanten wilden ook reacties van andere gebruikers kunnen zien. Een interactie onder de gebruikers vonden zij een belangrijk punt. Een andere manier om op de hoogte te blijven zou volgens de participanten het maken van een nieuwsbrief kunnen zijn (Quote 24). Daarnaast kan een button met actuele informatie op de website worden geplaatst. In dit kader gaven ouders tevens aan dat het fijn zou zijn om zelf tips te kunnen geven en vragen over producten te kunnen stellen. Dit maakt de website interactiever en de producten blijven recent.

Quote 24: *‘Een soort nieuwsbrief en waar je ook misschien reacties van gebruikers geplaatst kunnen worden’* (Interview 1).

Om de overzichtelijkheid te vergroten, zouden de participanten een zoekfunctie terug willen zien. Daarnaast vonden de participanten het zoeken met icoontjes een goede manier om tot een resultaat te komen. Door een keuze te maken voor een beknopt aantal thema’s zal de kwaliteit van de informatiebladen gewaarborgd worden. Bovendien zou het voor ouders fijn zijn om meteen andere suggesties voor speelgoed te krijgen. Dit zou de zoektocht voor ouders kunnen ondersteunen. Een andere aanvulling was, dat het handig zou zijn om een lijstje met de favoriete producten aan te kunnen maken. Ouders hebben hierbij verwezen naar de platform ‘Pinterest’, waar dit al mogelijk is. Gebruikers moeten hierdoor niet iedere keer opnieuw naar de reeds gevonden artikelen zoeken.

Deelnemers van het onderzoek zouden graag de informatietekst op ‘Sjoboks’ aangepast willen zien. De site is nu gericht op ouderen en mensen met een beperking. In de informatietekst zou duidelijk

naar voren moeten komen dat de website een onderdeel voor kinderen bevat (Quote 25). Daarnaast is het voor participanten belangrijk dat het onderdeel “spelen” ook ideeën voor ouderen met een beperking zou kunnen opleveren, omdat deze spelen eveneens als een leuke activiteit beschouwen.

Quote 25: *‘Uitleg van de site dat je daar wel in ieder geval kinderen bij benoemd anders gaan mensen gewoon niet doorklikken naar die tegel onbeperkt spelen, of gaan jullie het noemen of zoiets’* (Interview 1).

3.2. ONTWIKKELD PRODUCT

Aan de hand van de verzamelde data kan de website ‘Sjoboks’ worden uitgebreid naar de doelgroep kinderen. Inhoudelijk wordt hier ingegaan op speelgoed, speelmaterialen en kleine hulpmiddelen voor spel. Binnen deze website wordt er een aparte button op de startpagina aangemaakt voor de toegang. De button heeft de naam ‘spelen’. Vanuit de button kom je op een foto met maximaal 10 pijlen terecht die de categorisering van de materialen vormt. Uiteindelijk worden 25 informatiebladen gevuld met speelgoed, speelmaterialen en kleine hulpmiddelen. Deze informatiebladen geven een beschrijving van het soort product en omvatten handige adviezen voor het gebruik hiervan, geschreven in taalniveau B1.

De ordening van de informatiebladen ziet er als volgt uit:

- Soort product
- Omschrijving product
- Toepassing product
- Tips
- Prijs
- Verkrijgbaarheid
- Vergoedingsmogelijkheid
- Foto's
- Eventueel link naar filmpje

HOOFDSTUK 4: DISCUSSIE EN CONCLUSIE

In dit hoofdstuk worden de resultaten en het proces van het onderzoek kritisch beschouwd. Op basis hiervan worden conclusies getrokken. Ten slotte worden adviezen ten aanzien van vervolgonderzoek gegeven.

4.1. DISCUSSIE

Het doel van het onderzoek was de informatiebehoefte van ouders, therapeuten, leerkrachten en verzorgenden die te maken hebben met kinderen met een beperking op het gebied van spelen en kleine hulpmiddelen te achterhalen. De wensen met betrekking tot de ordening en opmaak van de website 'Sjoboks' zijn daarnaast geïnventariseerd.

Uit de interviews bleek dat relevante spelactiviteiten die kinderen met een beperking graag spelen, computer-/onlinespellen, bordspellen, fantasiespellen, constructiespellen, practice play en manipulerend spel zijn. Deze soorten spel komen overeen met de LUDI-classificatie voor spel (Bulgarelli & Bianquin, 2016). Het verschil tussen de resultaten en de LUDI-classificatie is dat de participanten een onderscheid maken tussen computer-/onlinespellen en bordspellen die in de LUDI-classificatie beiden onder games with rules geplaatst kunnen worden. Tevens wordt er nog een onderscheid gemaakt tussen practice play, wat zich meer op grof motorische spellen richt, en manipulatief spel, waar de nadruk op fijne motoriek ligt. Deze twee benoemde soorten spel vallen in de LUDI-classificatie allebei onder practice play. Uit de interviews in dit onderzoek is gebleken dat factoren zoals leeftijd, geslacht en vaardigheidsniveau een belangrijke rol spelen bij de voorkeuren in spel die kinderen hebben. Dit wordt in de onderzoeken van Miller & Kuhaneck (2008) en Case-Smith & Kuhaneck (2008) tevens bevestigd.

Kijkend naar de hierboven beschreven soorten spel bestaat er informatiebehoefte naar alternatieven en aanpassingsmodelijkheden voor bestaand spelmateriaal. Deze informatiebehoefte komt overeen met beschreven mogelijkheden die voortkomen uit richtlijnen die ontwikkeld zijn voor het vinden van passende spelmogelijkheden en inclusive-design (Encarnação, Ray-Kaeser, Bianquin, & (Eds.), 2018) (Mullick, 2013). Aansluitend hierop is onderzoek gedaan naar robots en ICT-spelmateriaal voor kinderen met een fysieke beperking waarbij verschillende technische bedieningsmogelijkheden naar voren zijn gekomen (van den Heuvel, Lexis, Gelderblom, Jansens, & de Witte, 2015) die passen bij de informatiebehoefte.

De wensen met betrekking tot de ordening van de informatie op de website lopen heel erg uit elkaar. Zo willen participanten een categorisering aan de hand van handelingsgebieden, vaardigheden of

soorten spel zien. Indelingen aan de hand van beperkingen of leeftijd kwamen ook naar voren maar zijn uiteindelijk uitgesloten omdat deze volgens de participanten niet geschikt lijken. Aan de hand van beperkingen zou confronterend zijn omdat bijvoorbeeld niet ieder kind met dezelfde beperking, dezelfde behoeftes en interesses heeft. Bij de indeling qua leeftijd kwam naar voren dat het dan niet duidelijk zou zijn of de kalenderleeftijd of de ontwikkelingsleeftijd bedoeld is. In de literatuur zijn daar vergelijkbaar grote verschillen in gemaakt als er bijvoorbeeld gekeken wordt naar de theorie van (Piaget, 1945), waar de nadruk ligt op de cognitieve ontwikkeling, terwijl Erikson meer de nadruk legt op de sociaal-emotionele ontwikkeling (Tartuffel, 2019). Wanneer er met ontwikkelingsleeftijd gewerkt wordt, kan dit goede handvaten bieden in de ondersteuning van de kinderen, omdat het niveau bepaald is waarop iemand functioneert. Toch kan dit zogenaamde niveau-denken heel confronterend zijn voor betrokkenen en is ontwikkelingsleeftijd niet altijd evengoed vast te stellen (Fortior, 2019).

4.1.1.1. STERKE EN ZWAKKE PUNTEN VAN HET ONDERZOEK

Aan het begin van het afstudeeronderzoek is door middel van verschillende literatuurbronnen en literatuurstudies een theoretisch kader opgesteld. Daarna zijn de participanten geworven. Hiervoor is een oproep (zie bijlage 1) opgesteld en via verschillende media verspreid. Binnen de aangegeven tijd hebben 12 participanten zich aangemeld voor deelname. Van deze 12 participanten waren twee bereid om een focusgroep-discussie aan te gaan, wat minder dan de verwachte aanmeldingen waren. Het bleek niet haalbaar om een focusgroep te realiseren. Daarom is besloten om 12 individuele interviews te houden met de participanten. Van de 12 gecontacteerde mensen hebben negen mensen gereageerd, waarvan uiteindelijk met zeven participanten een individueel diepte-interview is gehouden. Door de kleine steekproef is de generaliseerbaarheid alsnog niet op de populatie gewaarborgd. Tevens werd geen saturatie bereikt, omdat hier te weinig participanten voor waren. Aangezien dit een beperkende factor was voor het onderzoek zijn aanvullend een focusgroep discussie en een interview met een ervaringsdeskundige uitgevoerd. Normaliter zou een focusgroep uit zeven tot tien deelnemers bestaan (Kwaliteitsinstituut voor de gezondheidszorg CBO, 2004). De gevoerde focusgroep discussie vond echter maar met twee ergotherapeuten plaats. Dit maakte de groep kwalitatief minder sterk, omdat niet de gewenste diepgang door uitwisseling tussen de participanten bereikt kon worden. Voor de uitvoering van de focusgroep zijn meer dan twee mensen benadert, maar er kwam geen afspraak tot stand. Echter zijn uit de focusgroep discussie wel nieuwe relevante resultaten opkomen, die de individuele diepte-interviews aan konden vullen. Uiteindelijk zijn er in het kader van dit onderzoek 7 individuele diepte-interviews en een focusgroep discussie gevoerd. Voorafgaand aan de interviews is er een pilot met medestudenten doorgevoerd om de topiclijst van

de interviewgids op de interne validiteit te testen. Een minder sterk punt van dit onderzoek, was dat de steekproef niet de hele doelgroep dekte. Aangezien het korte tijdsbestek van de studie was het niet mogelijk om een interview met ouders te plannen. Dit heeft ermee te maken, dat ouders van kinderen met een beperking meer moeite hebben met het organiseren van een oppas. Tevens gebeurt het vaker dat deze ouders net voor het gesprek afzeggen vanwege privéomstandigheden. Daarom hebben ouders een adviesrol gekregen doordat ze de resultaten, met betrekking tot de informatiebehoefte en de website, proef mochten lezen. Ten gevolge hiervan hebben de meningen van ouders wel in de resultaten verwerkt kunnen worden. Desondanks had een interview met ouders een hogere meerwaarde gehad en vormt dit een beperkende factor aan dit onderzoek. Ook moet worden vermeld dat de gegevens van een ouder niet compleet zijn. Hier missen de leeftijd van de ouder, de leeftijd van de kinderen waar zij mee samen werkt en de mate van beperking waar zij mee te maken heeft.

Vanwege het geringe tijdsbestek en de kleine steekproef van deze studie is er geen sprake van generaliseerbaarheid op de gehele populatie. Om een breed beeld te verkrijgen, zijn zo veel mogelijk verschillende doelgroepen meegenomen in het onderzoek. Uiteindelijk zijn voldoende overeenkomsten en verschillen in de antwoorden te herkennen. Hierdoor kunnen duidelijke afwegingen gemaakt worden om invulling aan de website 'Sjoboks' te geven. Alle participanten hebben feedback gegeven op de bestaande website. Dit was niet meegenomen in de interviewgids. Dit wordt wel meegenomen in de aanbevelingen voor vervolgonderzoek of vervolgstappen.

Anders dan in de planning aangegeven zijn ten gevolge van het korte tijdsbestek alle interviews door verschillende onderzoekers uitgevoerd. Dit vormt wel een afwijking van de planning maar geen zwakker punt van het onderzoek, omdat de objectiviteit van de interviews gewaarborgd is. De interviews worden niet door persoonlijke bevindingen beïnvloedt. Van alle interviews zijn audio-opnames gemaakt. Op basis van deze audio-opnames zijn de interviews woordelijk getranscribeerd. Dit is door verschillende onderzoekers gedaan. De transcripties zijn voor de waarborging van kwaliteit door een tweede onderzoeker doorgelezen en gecontroleerd. Daarna zijn alle transcripties door middel van de directed content analysis methode geanalyseerd (Hsieh & Shannon, 2005). Voor een gezamenlijke analysemethode is de eerste transcriptie met alle onderzoekers samen geanalyseerd. Op basis hiervan ontstond de codeboom. Om deze altijd recent te houden en een goede kwaliteit van codes te kunnen waarborgen zijn nieuwe codes altijd met elkaar besproken. Hierdoor werd de codeboom aangevuld en alle informatie konden in de codes geplaatst worden.

4.1.2. AANBEVELINGEN VOOR VERVOLGONDERZOEK

Om een optimaal resultaat voor de website 'Sjoboks' te bereiken, zullen verschillende stappen genomen moeten worden. Voor vervolgonderzoek wordt aanbevolen dat ouders meer betrokken worden. Hiervan wordt een andere inbreng verwacht dan van alleen professionals. De mening van ouders is belangrijk om tot een compleet resultaat te komen. De studie zal tevens voor meer generaliseerbaarheid van de resultaten een langer tijdsbestek moeten omvatten. Dit leidt tot de kans om meer participanten te kunnen benaderen. Bovendien kwam uit de interviews naar voren dat de participanten naar voorkeur twee buttons voor kinderen zouden willen. Een van deze buttons kan gevuld worden met informatie met betrekking tot spelen en de andere button met kleine hulpmiddelen en alles wat het dagelijks leven van een kind betreft. Om dit verder uit te kunnen breiden zal hier meer onderzoek naar de behoefte van ouders gedaan moeten worden. Tot slot gaven de participanten aan dat de opbouw van de website niet optimaal is. Vaak kwam naar voren dat het niet aantrekkelijk genoeg of te simpel gehouden is. Om de website aantrekkelijker te maken zou hier verder onderzoek naar gedaan kunnen worden.

4.1.3. TOEPASBAARHEID VOOR ERGOTHERAPIE

Binnen de ergotherapie wordt gewerkt volgens de zes pijlers client-centered, occupation-based, context-based, evidence-based, technology-based en population-based (Cup, van Hartingsveldt, de Vries-Uiterweerd, & Saenger, 2017). Alle pijlers worden in deze studie meegenomen. Hier moet vooral het technology-based werken benoemd worden. Door het aanmaken van een website wordt de technologie binnen de ergotherapie verder uitgebreid. De website kan een grote meerwaarde hebben voor een brede doelgroep. Ten eerste biedt het de kans om cliënten te empoweren. In het teken van de ergotherapie betekend dit, dat mensen leren om zelf regie te nemen over hun eigen situatie (Logister-Proost & Ammeraal, 2012). De website ondersteunt dit door informatie te bieden over wat ouders en andere betrokkenen zelfstandig toe kunnen passen. Hierdoor hoeven zij niet altijd hulp te krijgen van een specialist. Voor ouders is dit fijn omdat ze zelfstandig in staat zijn om hun kind mogelijkheden te bieden. Om dit verder te ondersteunen kan de website tijdens behandelingen van therapeuten aangeraden worden. Daardoor wordt de bekendheid van de website groter. Daarnaast biedt de website een platform voor beginnende beroepsbeoefenaars en stagiaires. Op deze website kunnen ze materialen en hulpmiddelen vinden om in een behandeling te gebruiken of aan cliënten te adviseren.

4.2. CONCLUSIE

In de conclusie wordt antwoord gegeven op de onderzoeksvraag. Hierin worden alle resultaten die relevant zijn om de onderzoeksvraag te beantwoorden behandeld. De te beantwoorden onderzoeksvraag is:

‘Welke informatiebehoeften op het gebied van spelen en kleine hulpmiddelen hebben ouders, therapeuten, leerkrachten en verzorgenden die te maken hebben met kinderen met een beperking en hoe moet deze informatie op de website ‘Sjoboks’ weergegeven worden?’

De conclusies hiervan zijn per deelvraag geformuleerd.

DEELVRAAG 1: SPELACTIVITEITEN

Wat zijn relevante spelactiviteiten, die kinderen uit willen voeren?

Uit de resultaten is gebleken dat de volgende zes spelactiviteiten het meest belangrijk zijn voor kinderen:

- Computer-/Onlinespellen
- Bordspellen
- Fantasiespellen
- Constructiespellen
- Practice Play
- Manipulerend spel

DEELVRAAG 2: ERVAREN BEPERKINGEN EN MOGELIJKE OPLOSSINGEN

Welke problemen worden in spelactiviteiten met kinderen met een beperking ervaren en welke oplossingen bestaan hiervoor?

Volgens participanten ervaren kinderen tijdens het spelen beperkingen op de volgende gebieden:

- Fijne en grove motoriek
- Mobiliteit
- Cognitieve vaardigheden
- Communicatieve vaardigheden

- Sociaal-emotioneel gedrag

Op het gebied van mogelijke oplossingen blijkt dat er veel hulpmiddelen voor het dagelijks leven bekend zijn. Echter mist de link hoe deze binnen spelactiviteiten toegepast kunnen worden. Dit komt naar voren in de volgende paragraaf over de informatiebehoefte.

DEELVRAAG 3: INFORMATIEBEHOEFTE

Wat willen participanten bijvoorbeeld ouders, therapeuten etc. op het gebied van spelen en kleine hulpmiddelen voor kinderen met een beperking kunnen vinden?

Uit de resultaten is gebleken dat de participanten behoefte hebben aan informatie over spel en kleine hulpmiddelen die overzichtelijk op één plek terug te vinden is. Het blijkt dat alle boven genoemde spelactiviteiten terug moeten komen. Aanvullend moeten aanpassingen op de volgende gebieden aangeboden worden:

- Alternatieven voor bestaand spelmateriaal
- Aanpassingsmogelijkheden (zowel spel als omgeving)
- Handige dagelijkse dingen die op een speelse manier kunnen worden gebruikt
- Kleine hulpmiddelen met betrekking tot spel en dagelijkse activiteiten

DEELVRAAG 4: CATEGORISERING

Op welke manier kan de informatie met betrekking tot 'spelen en kleine hulpmiddelen voor het dagelijks leven voor kinderen met een beperking' op een duidelijke manier gestructureerd worden?

Het is gebleken dat er veel verschillende mogelijkheden zijn om de indeling vorm te geven. Door de participanten zijn de volgende categorieën uitgesloten:

- Categorisering aan de hand van beperkingen
- Categorisering aan de hand van de ontwikkelings-/kalenderleeftijd

De voorkeur voor het ordenen van informatie zijn de volgende categorieën:

- Aan de hand van de handelingsgebieden
- Aan de hand van de vaardigheden
- Aan de hand van soorten spel (eventueel LUDI)

DEELVRAAG 5: GEBRUIK WEBSITE

Wat maakt een website gebruiksvriendelijk en hoe willen betrokkenen de website kunnen gebruiken?

Uit de resultaten is gebleken dat de volgende kenmerken belangrijk zijn voor een gebruiksvriendelijke website:

- Duidelijk verschil maken tussen de doelgroepen ouderen en kinderen
- Voor de doelgroep kinderen een verschil maken tussen spel en andere dagelijkse activiteiten
- Inrichten van een zoekfunctie
- Mogelijkheid bieden voor uitwisseling van informatie in een forum
- Simpel taal gebruik
- Nieuwsbrief over nieuwe ontwikkelingen op de website

Concluderend kan gesteld worden dat betrokkenen van kinderen met een beperking alle informatie over spelen op één overzichtelijke plek terug willen vinden. De gevonden resultaten zullen in de categorieën 'soorten spel' worden weergegeven. Hieronder vallen de in deelvraag 1 genoemde spelactiviteiten. Om het niveau B1/ B2 te bereiken worden begrippen zoals 'constructiespel' tot simpelere woorden vertaald. Bijvoorbeeld van 'constructiespel' tot 'bouwen'.

Volgens het Expertisecentrum voor toegankelijke ICT zijn er bepaalde criteria waaraan moet worden voldaan zodat een website gebruiksvriendelijk en voor iedereen toegankelijk is. Het Expertisecentrum voor toegankelijke ICT heeft een richtlijn ontwikkeld waaraan zich websiteontwikkelaars kunnen oriënteren (Accessibility Foundation Expertise center for quality and accessibility of internet and software, 2008). Hieronder vallen bijvoorbeeld dat tekstcontent leesbaar en begrijpelijk is, er manieren worden geboden om gebruikers helpen te navigeren, content te vinden en te bepalen waar ze zijn. Dus dat webpagina's bijvoorbeeld titels hebben die het doel duidelijk beschrijven. Een ander criteria is dat er op onderscheidbaarheid wordt gelet. Voor gebruikers moet het makkelijk zijn om content te kunnen horen en te kunnen zien, hieronder valt bijvoorbeeld de scheiding van voorgrond en achtergrond. Verder moeten voor alle niet-tekstuele inhoud tekstalternatieven worden geleverd, zodat de inhoud in andere vormen kan worden veranderd die mensen nodig hebben, zoals grote letters, braille, spraak, symbolen of eenvoudigere taal. De website 'Sjoboks' biedt de mogelijkheid de tekstgrootte aan te passen, buttons hebben een duidelijk contrast tot de achtergrond en tekstfragmenten kunnen worden voorgelezen. De functie van de website wordt op een

begrijpelijke manier uitgelegd. Het taalniveau ligt bij B1/B2. 'Sjoboks' is op basis van deze criteria ontwikkeld, het doel is dat ook het onderdeel 'Spelen' aan deze criteria voldoet.

HOOFDSTUK 5: AANBEVELINGEN VOOR DE PRAKTIJK

Aanbevelingen voor de opdrachtgever en beheerder van de website 'Sjoboks' zijn om de website bekender te maken. Een advies zou zijn om een link van de website te delen via social-mediakanalen om hierdoor de bekendheid te vergroten. Tevens is aan te bevelen om te kijken naar de trefwoorden van de website en deze zodanig aan te passen dat de website eerder en vaker wordt getoond.

Bovendien is aan te bevelen dat het onderdeel voor kinderen een aparte website krijgt waar vanuit 'Sjoboks' naar verwezen wordt. Dit omdat er dan meer mogelijkheden zijn om de categorieën op een handige en overzichtelijke manier te ordenen. Een andere optie hiervoor zou een toegang/button voor kinderen aan de linker kant van de startpagina zijn die bijvoorbeeld blauw is. De naam op de button zal simpel zijn en betrekking tot spel moeten hebben.

Een forum voor onderlinge uitwisselingen van de gebruikers is aan te bevelen. Hierdoor kunnen de gebruikers elkaar ondersteunen door het geven van tips en adviezen en kunnen ze op elkaar reageren. Bovendien zou het mogelijk zijn om een beheerder voor het forum in te schakelen. Dit geeft de gebruikers de kans om met de beheerder in contact te komen. Aanvullend zou een zoekfunctie sneller en gericht zoeken voor specifieke onderdelen mogelijk maken. Een nieuwsbrief of een button met actuele informatie zou tevens ook een aanbeveling zijn. Dit zodat de gebruikers op de hoogte worden gehouden van nieuwe producten. Gebruikers krijgen deze aangereikt zonder eigen initiatief te moeten nemen.

Het zou tevens een aanbeveling zijn om de informatietekst over 'Sjoboks' aan te passen om duidelijk te maken dat ook adviezen voor kinderen worden gegeven. Het onderdeel spelen zou op de website voor volwassenen meer naar voren kunnen komen.

Voor gebruikers van de website is aan te bevelen om mee te werken aan de verbetering en actualiteit van 'Sjoboks'. Dit kan bijvoorbeeld door zelf materialen aan te bevelen aan de beheerders van de site. Ter aanvulling zouden gebruikers ook in gesprek met de beheerders kunnen gaan over hoe ze informatie nog uit willen wisselen. Dit maakt de site levendiger en zorgt voor een betere kwaliteit van de site. Om gebruikers hiervoor te stimuleren zou een feedback tool op de site helpen.

Ten slotte kan aan alle doelgroepen aanbevolen worden om de site bekender te maken door ze meer te gebruiken. Door de site in de beroepspraktijk te gebruiken zal ze ook voor ouders bekender worden.

Dit maakt dat ouders zelfstandiger worden in het zoeken en vinden van passend spelmateriaal voor de kinderen.

BIBLIOGRAFIE

- Accessibility Foundation Expertise center for quality and accessibility of internet and software. (2008, December 11). Retrieved Mei 31, 2019, from Richtlijnen voor Toegankelijkheid van Webcontent (WCAG) 2.0: <https://www.w3.org/Translations/WCAG20-nl/>
- Alghamdi, M. S., Chiarello, L. A., Palisano, R. J., & McCoy, S. W. (2017). Understanding participation of children with cerebral palsy in family and recreational activities. *Research in Developmental Disabilities*, pp. 96-104. doi:<https://doi.org/10.1016/j.ridd.2017.07.006>
- Bergström, C. (2018, juni 1). Ergotherapie Nederland Commissie Zorgtechnologie. Utrecht, Nederland.
- Besio, S., Bulgarelli, D., & Stanncheva-Popkostadinova, V. (2018). *Evaluation of childrens' play*. Warsaw/ Berlin/ Boston: De Gruyter.
- Bulgarelli, D., & Bianquin, N. (2016). 3 Conceptual Review of Play. *Play Development in Children with Disabilities*, pp. 58 - 70. doi:<https://doi.org/10.1515/9783110522143-005>
- Case-Smith, J., & Miller Kuhaneck, H. (2008). Play Preferences of Typically Developing Children and Children With Developmental Delays Between Ages 3 and 7 Years. *OTJR: Occupation, Participation and Health*, pp. 19-28.
- Case-Smith, J., & Miller Kuhaneck, H. (2008). Play Preferences of Typically Developing Children and Children With Developmental Delays Between Ages 3 and 7 Years. *OTJR: Occupation, Participation and Health*, 28(1), pp. 19-28. doi:<https://doi.org/10.3928/15394492-2>
- Cochrane Netherlands. (2019). *Cochrane Netherlands*. Retrieved from Beoordelingsformulieren en andere downloads: <https://netherlands.cochrane.org/beoordelingsformulieren-en-andere-downloads>
- Cup, E., & Kinébanian, A. (2013). 7.3.5 ICF voor kinderen en jongeren (ICF-CY). In M. la Granse, M. van Hartingsveldt, & A. Kinébanian, *Grondslagen van de ergotherapie* (p. 198). Amsterdam: Reed Business.
- Cup, E., van Hartingsveldt, M., de Vries-Uiterweerd, A., & Saenger, S. (2017). Ergotherapeut. In M. le Granse, M. van Hartingsveldt, & A. Kinébanian, *Grondslagen van de Ergotherapie* (5 ed., pp. 165 - 184). Houten: Bohn Stafleu van Loghum.
- Defence for Children. (2019). Retrieved april 24, 2019, from <https://defenceforchildren.nl/kinderrechten/geschiedenis>.
- Dingemanse, K. (2018, December 31). *Uitien stappenplan voor het coderen van interviews*. Retrieved from Scribbr: <https://www.scribbr.nl/onderzoeksmethoden/coderen-interview/>
- Duijf, M. (2018). *Allesoversport.nl*. Retrieved april 24, 2019, from <https://www.allesoversport.nl/artikel/feiten-en-cijfers-over-het-aantal-mensen-met-een-beperking/>
- EIZT / ZTL. (2019). *Innovaties in de Zorg*. Retrieved from Over EIZT / ZTL: www.innovatiesindezorg.eu
- Encarnação, P., Ray-Kaesler, S., Bianquin, N., & (Eds.). (2018). *Guidelines for supporting children with disabilities` play*. Warsaw/Berlin: De Gruyter.
- Expertisecentrum voor Innovatieve Zorg en Technologie, & Lectoraat Ondersteunende Technologie in de Zorg. (2007). Retrieved Mei 27, 2019, from <https://www.sjoboks.nl/>.

- Expertisecentrum voor innovatieve zorg en technologie. (2017, januari 26). *Sjoboks: website met handige hulpmiddelen voor ouderen*. Opgehaald van www.innovatieindezorg.nl:
<http://www.innovatiesindezorg.eu/algemeen/nieuws/sjoboks-website-met-handige-hulpmiddelen-voor-ouderen/>
- Fortior. (2019). *Fortior*. Retrieved from De voor en nadelen van werken met ontwikkelingsleeftijden:
<https://www.fortior.info/blogs/de-voor-en-nadelen-van-werken-met-ontwikkelingsleeftijden/>
- Garvey, C. (1990). *Play*. Cambridge, United Kingdom: Harvard University Press.
- HAN Ergotherapie. (2019). *HAN Ergotherapie*. Retrieved from Onze Visie op Ergotherapie:
<https://www.ergotherapiestuderen.nl/#onzevisieopergotherapie>
- Het Middelpunt. (2019). *Lichamelijke beperking*. Retrieved from Het Middelpunt:
<https://www.hetmiddelpunt.nl/informatie/doelgroepen/lichamelijke-beperking>
- Hsieh, H. F., & Shannon, S. (2005). Three Approaches to Qualitative Content Analysis. *Qualitative health research*, pp. 1277-1288.
- Hsieh, H.-F., & Shannon, S. (2005, November 9). Three Approaches to Qualitative Content Analysis. *Qualitative Health Research, Vol. 15 No. 9*, pp. 1277 - 1288.
- King, G., Law, M., Hanna, S., King, S., Hurley, P., Rosenbaum, P., . . . Petrenchik, T. (2006, September). Predictors of the Leisure and Recreation Participation of Children With Physical Disabilities: A Structural Equation Modeling Analysis. *Children's Health Care*, pp. 209-234.
doi:10.1207/s15326888chc3503_2
- Kwaliteitsinstituut voor de gezondheidszorg CBO. (2004, september). Handleiding focusgroepen.
- Le Granse, M., van Hartingsveldt, M., & Kinébanian, A. (2012). H 19: een aantal occupation-based modellen. In M. Le Granse, M. van Hartingsveldt, & A. Kinébanian, *Grondslagen van de ergotherapie* (4 ed., pp. 480-482). Bohn Stafleu van Loghum.
- Logister-Proost, I., & Ammeraal, M. (2012). Herstelondersteuning, op weg naar zelfmanagement, empowerment en inclusie. In M. le Granse, M. van Hartingsveldt, & A. Kinébanian, *Grondslagen van de ergotherapie* (pp. 127 - 145). Amsterdam: Reed Business.
- Miller, E., & Kuhaneck, H. (2008). Children's Perceptions of Play Experiences and Play Preferences: A Qualitative Study. *American Journal of Occupational Therapy*, 62(4), pp. 407–415.
doi:<https://doi.org/10.5014/ajot.62.4.407>
- Moser, A., & Korstjens, I. (2018). Series: Practical guidance to qualitative research. Part 3: Sampling, data collection and analysis . *European Journal of General Practice* , pp. 9-18.
- Mullick, A. (2013). Inclusive indoor play: An approach to developing inclusive design guidelines. *Work*, 44(Supplement 1), pp. 5–17. doi:<https://doi.org/10.3233/WOR-121489>
- Parten, M. B. (1932). Social play among preschool children. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 27, pp. 243 - 69.
- Peeters, W. (2017). *Vernieuwenderwijs*. Retrieved from Het gedachtegoed van Jean Piaget:
<https://www.vernieuwenderwijs.nl/gedachtegoed-jean-piaget/>

- Piaget, J. (1945). *Play, dreams and imitations in childhood*. London: UK: Tylor & Francis.
- Polit, D. F., & Beck, C. T. (2008). *Nursing research: Generating and assessing evidence for nursing practice*. Lippincott Williams & Wilkins.
- Satink, T., & Van de Velde, D. (2013). 2 Kerndomein van de ergotherapie. In M. la Ganse, M. van Hartingsveldt, & A. Kinébanian, *Grondslagen van de ergotherapie* (p. 77). Amsterdam: Reed Business.
- Satink, T., & Van de Velde, D. (2013). 2 Kerndomeinen van de ergotherapie. In M. le Granse, M. van Hartingsveldt, & A. Kinébanian, *Grondslagen van de Ergotherapie* (p. 77). Amsterdam: Reed Business.
- Shikako-Thomas, K., Majnemer, A., Law, M., & Lach, L. (2008). Determinants of Participation in Leisure Activities in Children and Youth with Cerebral Palsy: Systematic Review. *Physical & Occupational Therapy In Pediatrics*, pp. 155 - 169. doi:10.1080/01942630802031834
- Smilansky, S. (1968). *The effects of sociodramatic play on disadvantaged preschool children*. New York: NY: Wiley.
- Tartuffel. (2019, maart 14). *Mens en samenleving*. Retrieved from Acht levensfasen/ontwikkelingsfasen van de mens: Erikson: <https://mens-en-samenleving.infonu.nl/psychologie/34088-acht-levensfasenontwikkelingsfasen-van-de-mens-erikson.html>
- Tierolf, B., & Oudenampsen, D. (2013). Kinderen met een handicap in Tel, Kerngegevens per Provincie, gemeente en wijk. Utrecht.
- United Nations. (2013). General comment No. 17 (2013) on the right of the child to rest, leisure, play, recreational activities, cultural life and the arts (art. 31). *Convention on the Rights of the Child* (pp. 1-22). UN Committee on the Rights of the Child (CRC).
- van den Heuvel, R., Lexis, M., Gelderblom, G., Jansens, M., & de Witte, L. (2015, september 2). Robots and ICT to support play in children with severe physical disabilities: a systematic review. *Disability and Rehabilitation: Assitive technology*, pp. p. 1-15.
- van der Hulst, P., & Wouda, P. (2013). 25 Kwaliteitszorg. In M. le Granse, M. van Hartingsveldt, & A. Kinébanian, *Grondslagen van de Ergotherapie* (pp. 624 - 626). Amsterdam: Reed Business.
- Verhulst, F. C. (2003). *De ontwikkeling van het kind*. Assen: Koninklijke van Gorcum.
- WHO Collaborating Centre for the Family of International Classifications (FIC) in the Netherlands . (2019). *ICF-CY: International Classification of Functioning, Disability and Health for Children and Youth*. Retrieved from <https://www.whofic.nl/familie-van-internationale-classificaties/afgeleide-classificaties/icf-cy>
- World Health Organisation. (2019, 3 28). *ICF Browser*. Retrieved from <http://apps.who.int/classifications/icfbrowser/>



GEZOCHT

ouders, verzorgers, leerkrachten en therapeuten van kinderen met een beperking

Onbeperkt spelen – ‘Sjoboks’

Locatie groepsgesprekken: Zuyd Hogeschool, opleiding ergotherapie te Heerlen

Locatie individueel: in overleg. (ook via skype mogelijk)

Tijd: tussen 08-04-2019 en 18-04-2019 (datum en tijd in overleg)

Wil je deel uit maken van een expertgroep bij de zoektocht naar informatie over (aangepast/ technologisch) speelgoed, handige tips en hulpmiddelen omtrent spelen en het dagelijkse leven voor kinderen met een beperking? We willen de vrij toegankelijke website ‘Sjoboks’ samen met jullie uitbreiden naar de doelgroep kinderen. ‘Sjoboks’ is een website voor volwassenen met beperkingen die onafhankelijke informatie biedt over handige producten voor het dagelijkse leven.

In het kader van onze afstudeeropdracht ‘onbeperkt spelen’ zijn we benieuwd naar jullie wensen en behoeften en willen we weten, hoe en welke informatie jullie willen vinden, om kinderen met een beperking beter te kunnen ondersteunen. Onder het genot van een kopje koffie en iets lekkers zouden wij graag met jullie in gesprek gaan. Een groepsgesprek met 6 à 12 personen duurt ongeveer 1,5 uur. Individuele gesprekken zullen 30 tot 60 minuten duren.

SJOBOKS
handig voor thuis en onderweg

**ZU
YD**
Zuyd
Hogeschool

Ben jij iemand die:

Te maken heeft met
kinderen met een
beperking die in een
ontwikkelingsleeftijd
tussen 0 en 18 jaar?

Het lastig vindt om
passend speelgoed te
vinden?

Op zoek is naar een
overzicht van handige
hulpmiddelen?

Ervaringen en wensen
wilt delen?

Meld u dan aan via
onderstaande link!

<https://docs.google.com/forms/d/1WFKUYThSc-w5v4f2G9KYzdcGDxgQEALrSN3GWHr0710/edit?usp=sharing>

DIANA BREUER, LARISSA
FRENTZEN, MARIE MOHR,
ISABELLE WALLISER



1554573frentzen@zuyd.nl

☎: +491525-5773216

Geachte heer/ mevrouw,

Wij vragen u vriendelijk om mee te doen aan het medisch-wetenschappelijk onderzoek 'Onbeperkt spelen – Sjoboks'. Deelname aan dit onderzoek is geheel vrijblijvend. Voordat u de beslissing neemt, is het belangrijk om meer te weten over het onderzoek. Lees deze informatiebrief rustig door. Bespreek het met uw partner, vrienden of familie. Hebt u na het lezen van de informatie nog vragen? Dan kunt u terecht bij de onderzoekers. Op bladzijde 3 vindt u de contactgegevens.

WAT IS HET DOEL VAN HET ONDERZOEK?

In het kader van het onderzoek zal de website 'Sjoboks' worden uitgebreid naar de doelgroep kinderen tussen 0 en 18 jaar met een beperking. Sjoboks is een in 2007 opgerichte website om ouderen en chronisch zieken d.m.v. handige producten te ondersteunen in het dagelijks leven. Het is een gebruiksvriendelijke site, waar mensen tips over verschillende gebieden uit het dagelijks leven kunnen vinden (Expertisecentrum voor innovatieve zorg en technologie, 2017). De website Sjoboks is ontwikkeld door het expertisecentrum voor innovatieve zorg en technologie en het lectoraat ondersteunende technologie van Zuyd Hogeschool. Omdat blijkt dat niet alleen ouderen behoefte aan informatie hebben, maar ook mensen die te maken hebben met kinderen met een beperking, zal de website worden uitgebreid. De vraag naar een website over spelmogelijkheden en hulpmiddelen voor kinderen met een beperking neemt steeds meer toe. D.m.v. individuele gesprekken en groepsdiscussies zal er informatie m.b.t. de wensen en behoeftes van betrokkenen worden achterhaald.

HOE WORDT HET ONDERZOEK UITGEVOERD?

In het kader van het onderzoek worden individuele gesprekken en groepsdiscussies gevoerd. Als u aangemeld bent voor een individueel gesprek wordt er een afspraak van 60 minuten gepland, waar u samen met 2 onderzoekers in gesprek gaat. Het gesprek zal worden opgenomen zodat er een transcriptie van kan worden gemaakt. Hierdoor kan de informatie op een later tijdstip geanalyseerd worden.

Als u aangemeld bent voor een groepsdiscussie wordt er samen met een groep van 6 tot 12 deelnemers een bijeenkomst van 90 minuten gepland. Deze groepsdiscussie wordt eveneens opgenomen en getranscribeerd om op een later tijdstip een analyse te kunnen maken.

Uiteindelijk zal alle informatie in een consensus bijeenkomst gepresenteerd worden of via email aan alle deelnemers toegestuurd worden. Hierdoor krijgt u de kans om feedback en aanvulling te geven.

WAT WORDT ER VAN U VERWACHT?

Er wordt verwacht dat u 60 tot 90 minuten tijd in het onderzoek kunt investeren. Er wordt ervan uitgegaan dat u open staat voor het beantwoorden van vragen m.b.t. uw informatiebehoefte op het gebied van spelmogelijkheden en kleine hulpmiddelen voor kinderen met een beperking.

Binnen een groepsdiscussie wordt er verwacht dat iedereen respect toont tegenover andere deelnemers. De verkregen informatie uit de discussie zal door iedere deelnemer vertrouwelijk moeten worden behandeld.

WAT ZIJN VOOR- EN NADELEN VAN DEELNAME AAN DIT ONDERZOEK?

U heeft zelf geen voordeel van deelname aan dit onderzoek. In de toekomst kan het onderzoek door uw medewerking wel nuttige gegevens voor u en kinderen met een beperking opleveren.

Nadelen van deelname aan dit onderzoek zijn:

- Tijdsinvestering
- Evt. reiskosten
- Geen vergoeding

WAT GEBEURT ER ALS U NIET WENST DEEL TE NEMEN AAN DIT ONDERZOEK?

U beslist zelf of u meedoet aan het onderzoek. Deelname is vrijwillig. Als u besluit niet mee te doen, hoeft u verder niets te doen. U hoeft niets te tekenen. Bij deelname heeft u altijd nog het recht te stoppen met het onderzoek. U hoeft hier geen reden voor aan te geven.

WAT GEBEURT ER ALS HET ONDERZOEK IS AFGELOPEN?

Als het onderzoek afgelopen is zal de verkregen informatie in een scriptie verwerkt worden. Uiteindelijk wordt n.a.v. de scriptie de uitbreiding van de website 'Sjoboks' vormgegeven. Deze zal voor iedereen toegankelijk zijn.

WAT GEBEURT ER MET UW GEGEVENS?

De gegevens zullen na afloop van het onderzoek 10 jaar worden opgeslagen voor eventuele vervolgonderzoeken. U zal ervan op de hoogte gesteld worden als uw gegevens gebruikt worden voor een vervolgonderzoek. U heeft dan opnieuw de mogelijkheid om toestemming hiervoor te geven.

GEEN VERGOEDING VOOR DIT ONDERZOEK

Dit onderzoek is geheel vrijblijvend en er zullen geen vergoedingen (in welke vorm dan ook) worden uitgekeerd. Naast uw tijdsinvestering ontstaan er verder geen kosten voor u.

WILT U VERDER NOG IETS WETEN?

Wilt u verder nog iets weten, neem dan graag telefonisch of via mail contact met ons op.

Contactgegevens: Mail: Larissa Frentzen, 1554573frentzen@zuyd.nl

 Telefoon: Diana Breuer, 00491525-5773216

Indien u klachten heeft over dit onderzoek dan kunt u dit bespreken met de onderzoeker. Wilt u dit liever niet, dan kunt u zich richten aan de verantwoordelijke begeleider van Zuyd Hogeschool, Renée van den Heuvel.

Contactgegevens: Mail: renee.vandenheuvel@zuyd.nl

TOESTEMMINGSVERKLARING

Onbeperkt spelen – Sjoboks

- Ik heb de informatie voor de deelname aan het onderzoek gelezen en heb aanvullende vragen kunnen stellen. Mijn vragen zijn voldoende beantwoord. Ik had voldoende tijd om te beslissen of ik meedoe.
- Ik ben me er bewust van dat de deelname vrijblijvend is. Ik ben me er ook bewust van dat ik op ieder moment kan beslissen om toch niet mee te doen. Daarvoor hoef ik geen reden aan te geven.
- Ik weet, dat de opdrachtgever, scriptiebegeleider en tweede beoordelaar toegang tot mijn gegevens hebben en geef hier toestemming voor. Ik heb het recht om de wijze waarop mijn gegevens zijn opgeslagen in te zien.
- Ik geef toestemming om mijn gegevens te gebruiken, voor de doelen die in de informatiebrief staan. Mocht er aanleiding zijn om de gegevens te gebruiken voor een ander onderzoeksdoel dan zal opnieuw toestemming aan mij gevraagd moeten worden.
- Ik geef toestemming om gegevens tot 10 jaar na afloop van het onderzoek te bewaren voor nadere analyse in het kader van dit onderzoek (indien van toepassing).
- Ik geef **wel/ geen** toestemming om mij na dit onderzoek opnieuw te benaderen voor een vervolgonderzoek.

Naam deelnemer:

Handtekening:

Datum: ____-____-____

Ik verklaar hierbij dat ik de deelnemer voldoende heb geïnformeerd over het genoemde onderzoek.

Als er tijdens het onderzoek informatie bekend wordt die de toestemming van de deelnemer zou kunnen beïnvloeden, dan breng ik hem/ haar daarvan tijdig op de hoogte op een wijze waardoor ik zeker van ben dat de informatie de deelnemer bereikt heeft.

Naam onderzoeker:

Handtekening:

Datum: ____-____-____

TOPICLIJST			
Nr.	Topic	Nr.	Subtopic
1.	<i>Ervaren beperkingen</i>		
		1.1.	P: vanuit het kind
		1.2.	E: vanuit fysieke/sociale omgeving
		1.3.	O: vanuit de taak
		1.4.	P: mate van deelname/participatie
2.	<i>Informatiebehoefte</i>		
		2.1.	Speelgoed
		2.2.	Hulpmiddelen voor ADL en spelen
3.	<i>Soorten spel</i>		
		3.1.	Manipulerend spel
		3.2.	'Doen-als-of' spel
		3.3.	Constructie spel
		3.4.	Spelen met spelregels
4.	<i>Ordering van informatie</i>		
		4.1.	Categorisering
		4.2.	Opmaak website

INTERVIEWGUIDE – Professionals (90 minuten)	
Introductie (15 min.)	
<i>Introduceer het gesprek met de onderstaande informatie. Houd de aangeven volgorde aan.</i>	
Intro - toestemmingsverklaring	Voorstellen: - Voordat we beginnen, mogen we ‘je’ aanhouden? - Wij zijn erg blij dat jullie deel willen nemen aan deze discussiegroep. - Als het goed is, heeft net iedereen de toestemmingsverklaring ondertekend.
Doel van het onderzoek	Door de deelnamen aan dit onderzoek helpen jullie ons om de website ‘Sjoboks’ uit te breiden naar de doelgroep kinderen met een beperking. Momenteel is ‘Sjoboks’ een website voor volwassenen met beperkingen die onafhankelijke informatie biedt over handige producten voor het dagelijks leven. In het kader van onze afstudeeropdracht ‘onbeperkt spelen’ zijn we benieuwd naar jullie wensen en behoeften en willen we weten, hoe en welke informatie jullie willen vinden, om kinderen met een beperking beter te kunnen ondersteunen.
Onderwerpen	De volgende onderwerpen komen aan bod: - Speelactiviteiten - Ervaren beperkingen - Informatiebehoefte op het gebied van hulpmiddelen en spel - Ordening van informatie
Anonimiteit en vertrouwelijkheid	Dit interview is anoniem, dat wil zeggen dat jullie persoonlijke gegevens niet gebruikt of genoemd zullen worden. Daarnaast zullen de dingen die jullie ons vertellen en de informatie die jullie ons geven alleen voor dit onderzoek gebruikt worden.

Vroegtijdig stoppen	Als jullie tijdens het interview besluiten dat jullie niet meer verder willen gaan, dan mogen jullie dat ten alle tijden aangeven en stoppen.
Opname	- Zoals jullie zien hebben wij opnameapparatuur meegenomen, waarmee dit gesprek wordt opgenomen. - Vanuit de wet is voorgeschreven dat we jullie, wel eerst om toestemming vragen als we gebruikmaken van opnameapparatuur. Als het goed is gaat iedereen hiermee akkoord.
Taken benoemen	Ik zal de discussiegroep leiden en ...vult daarbij aan. ... en ... zullen de discussie observeren en aantekeningen maken.
Variabelen, topics, centrale vragen en subvragen (60 min.)	
<i>Alle variabelen, topics en centrale vragen moeten aan bod komen</i>	
Kennismaking - Beroep - Doelgroep	Kunnen jullie in 2 a 3 zinnen kort iets vertellen over jullie beroep en met welke doelgroep jullie werken?
Ervaren beperkingen - P: vanuit kind - E: vanuit omgeving - O: vanuit taak - P: mate van deelname/participatie	<i>We willen nu ingaan op de participatie van kinderen tijdens het spel.</i> Kunnen jullie iets vertellen over de beperkingen/problemen die de kinderen ervaren tijdens het spelen? Subvragen: - Welke problemen bij het spelen zijn er vanuit de beperkingen van de kinderen? - Welke belemmeringen zijn er in de fysieke omgeving? - Welke belemmeringen zijn er in de sociale omgeving? Wat zijn belemmerende factoren tijdens de uitvoer van spelactiviteiten?

Informatiebehoefte - Speelgoed - Hulpmiddelen voor ADL en spelen	Welke informatie missen jullie bij de zoektocht naar passend speelgoed, spelvormen en kleine hulpmiddelen voor het dagelijks leven om kinderen te ondersteunen? Subvragen: - Welke informatie willen jullie hebben over (aangepast) speelgoed? - Welke informatie willen jullie hebben over hoe het kind op een andere manier zou kunnen spelen? - Welke hulpmiddelen voor het spelen en speelgoed willen jullie vinden? - Welke hulpmiddelen voor andere dagelijkse activiteiten willen jullie vinden?
Soorten spel - Manipulerend spel - 'doen-als-of' spel - Constructie spel - Spelen met regels	Kunnen jullie iets vertellen over verschillende soorten spel die jullie tegenkomen in de beroepspraktijk? Subvragen: - Welke materialen, speelgoed en activiteiten zijn er verder nog te benoemen op het gebied van "<u>soort spel</u>"? Werkvorm: - Afhankelijk van de grootte van de groep individueel of in werkgroepjes van 2 of 3 personen - Samen brainstormen over verschillende soorten spel en opschrijven op Post-Its - Kort presenteren van de Post-Its Indien we merken dat er van een of meerdere soorten spel nog niet voldoende informatie is willen we de 4 categorieën aanreiken om de deelnemers de kans te geven om hierop aan te vullen.
Ordering van informatie - Categorisering	Hier kunt u de bestaande website zien. De opmaak van de website blijft bestaan, maar inhoudelijk moet er nog een

- Opmaak website	manier voor de ordening gevonden worden. Er moeten twee stappen worden bepaald; 1. de 'kinderen-startpagina' met de pijltjes en de inhoud hiervan en 2. de vervolgpagina's van de pijltjes met foto's en infopunten. Hier mogen jullie invulling aan geven. D.m.v. de post-its willen we samen een mogelijke ordening maken. Wat vinden jullie een fijne manier om de informatie overzichtelijk terug te kunnen vinden? Subvragen: - beperkingen etc. - Indien mogelijk: welke aanpassingen qua opmaak zijn wenselijk (bediening van website) Werkvorm: De deelnemers reiken mogelijke categorisering aan. Deze worden door de gesprekleidster opgeschreven, zodat de post-its van de vorige stap geordend kunnen worden. Afsluitende vraag: - Zijn er nog aanvullingen voor wat er in de categorieën te staan moet komen?
Afsluiting (15 min.)	
Afsluiting interview	- Willen jullie nog iets toevoegen aan deze discussie? - Zijn er nog dingen die niet aan bod zijn gekomen in het gesprek maar die jullie wel belangrijk vinden om te vertellen? - Wat vonden jullie van de discussieronde?
Member-check	Het gesprek zal worden uitgewerkt en de bevindingen uit de andere discussierondes zullen samengevat worden en in een verdere bijeenkomst van ca. 1 uur gepresenteerd worden. Om te controleren of wij de resultaten volledig en goed geïnterpreteerd

	hebben, nodigen wij jullie voor een verdere bijeenkomst uit die plaats zal vinden in de week van...
Bedanken voor het interview	Wij willen jullie graag bedanken voor jullie tijd en deelname aan de discussie. Wij hopen dat jullie het gevoel hebben dat jullie jullie bevindingen goed naar voren hebben kunnen brengen.

INTERVIEWGUIDE – Ouders 90 minuten	
Introductie (15 min.)	
Introduceer het gesprek met de onderstaande informatie. Houd de aangeven volgorde aan.	
Intro - toestemmingsverklaring	Voorstellen: - Voordat we beginnen, mogen we ‘je’ aanhouden? - Wij zijn erg blij dat jullie deel willen nemen aan deze discussiegroep. - Als het goed is, heeft net iedereen de toestemmingsverklaring ondertekend.
Doel van het onderzoek	Door de deelnamen aan dit onderzoek helpen jullie ons om de website ‘Sjoboks’ uit te breiden naar de doelgroep kinderen met een beperking. Momenteel is ‘Sjoboks’ een website voor volwassenen met beperkingen die onafhankelijke informatie biedt over handige producten voor het dagelijks leven. In het kader van onze afstudeeropdracht ‘onbeperkt spelen’ zijn we benieuwd naar jullie wensen en behoeften en willen we weten, hoe en welke informatie jullie willen vinden, om kinderen met een beperking beter te kunnen ondersteunen.
Onderwerpen	De volgende onderwerpen komen aan bod: - Speelactiviteiten - Ervaren beperkingen - Informatiebehoefte op het gebied van hulpmiddelen en spel - Ordening van informatie
Anonimiteit en vertrouwelijkheid	Dit interview is anoniem, dat wil zeggen dat jullie persoonlijke gegevens niet gebruikt of genoemd zullen worden. Daarnaast zullen de dingen die jullie ons vertellen en de informatie die jullie ons geven alleen voor dit onderzoek gebruikt worden.
Vroegtijdig stoppen	Als jullie tijdens het interview besluiten dat jullie niet meer verder willen gaan, dan mogen jullie dat ten alle tijden aangeven en stoppen.

Opname	Zoals jullie zien hebben wij opnameapparatuur meegenomen, waarmee dit gesprek wordt opgenomen. Vanuit de wet is voorgeschreven dat we jullie, wel eerst om toestemming vragen als we gebruikmaken van opnameapparatuur. Als het goed is gaat iedereen hiermee akkoord.
Taken benoemen	Ik zal de discussiegroep leiden en ...vult daarbij aan. ... en ... zullen de discussie observeren en aantekeningen maken.
Variabelen, topics, centrale vragen en subvragen (60 min.)	
<i>Alle variabelen, topics en centrale vragen moeten aan bot komen</i>	
Kennismaking - Leeftijd kinderen - Beperking(en)	Ik stel voor dat iedereen zich even aan elkaar voorstelt en daarna kort iets verteld over zijn kind? Subvragen: - Hoe oud is het kind? - Welke beperkingen heeft het kind?
Ervaren beperkingen - P: vanuit kind - E: vanuit omgeving - O: vanuit taak - P: mate van deelname/ participatie	<i>We willen nu ingaan op de participatie/deelname van kinderen tijdens het spel.</i> Kunnen jullie iets vertellen over de beperkingen/problemen die de kinderen ervaren tijdens het spelen? Subvragen: - Welke problemen bij het spelen zijn er vanuit de beperkingen van de kinderen? - Welke belemmeringen zijn er in de fysieke omgeving? - Welke belemmeringen zijn er in de sociale omgeving? Wat zijn belemmerende factoren tijdens de uitvoer van speelse activiteiten?
Informatiebehoefte - Speelgoed	Welke informatie missen jullie bij de zoektocht naar passend speelgoed, spelvormen en kleine hulpmiddelen voor het dagelijks leven om kinderen te ondersteunen?

- Hulpmiddelen voor ADL en spelen	Subvragen: - Welke informatie willen jullie hebben over (aangepast) speelgoed? - Welke informatie willen jullie hebben over hoe het kind op een andere manier zou kunnen spelen? - Welke hulpmiddelen voor het spelen en speelgoed willen jullie vinden? - Welke hulpmiddelen voor andere dagelijkse activiteiten willen jullie vinden?
Soorten spel - Manipulerend spel - 'doen-als-of' spel - Constructie spel - Spelen met regels	Kunnen jullie iets vertellen over verschillende soorten spel die jullie kind leuk vindt? Subvragen: - Welke materialen, speelgoed en activiteiten zijn er verder nog te benoemen op het gebied van "<u>soort spel</u>"? Werkvorm: - Afhankelijk van de grootte van de groep individueel of in werkgroepjes van 2 of 3 personen - Samen brainstormen over verschillende soorten spel en opschrijven op Post-Its - Kort presenteren van de Post-Its Indien we merken dat er van een of meerdere soorten spel nog niet voldoende informatie is willen we de 4 categorieën aanreiken om de deelnemers de kans te geven om hierop aan te vullen.
Ordering van informatie - Categorisering - Opmaak website	<i>Hier kunt u de bestaande website zien. De opmaak van de website blijft bestaan, maar inhoudelijk moet er nog een manier voor de ordering gevonden worden. Er moeten twee stappen worden bepaald; 1. de 'kinderen-startpagina' met de pijltjes en de inhoud hiervan en 2. de vervolgpagina's van de</i>

	<i>pijltjes met foto's en infopunten. Hier mogen jullie invulling aan geven. D.m.v. de post-its willen we samen een mogelijke ordening maken.</i> Wat vinden jullie een fijne manier om de informatie overzichtelijk terug te kunnen vinden? Subvragen: - beperkingen etc. - Indien mogelijk: welke aanpassingen qua opmaak zijn wenselijk (bediening van website) Werkvorm: De deelnemers reiken mogelijke categorisering aan. Deze worden door de gesprekleidster opgeschreven, zodat de post-its van de vorige stap geordend kunnen worden. Afsluitende vraag: Zijn er nog aanvullingen voor wat er in de categorieën te staan moet komen?
Afsluiting (15 min.)	
Afsluiting interview	- Willen jullie nog iets toevoegen aan deze discussie? - Zijn er nog dingen die niet aan bod zijn gekomen in het gesprek maar die jullie wel belangrijk vinden om te vertellen? - Wat vonden jullie van de discussieronde?
Member-check	Het gesprek zal worden uitgewerkt en de bevindingen uit de andere discussierondes zullen samengevat worden en in een verdere bijeenkomst van ca. 1 uur gepresenteerd worden. Om te controleren of wij de resultaten volledig en goed geïnterpreteerd hebben, nodigen wij jullie voor een verdere bijeenkomst uit die plaats zal vinden in de week van...

Bedanken voor het interview	Wij willen jullie graag bedanken voor jullie tijd en deelname aan de discussie. Wij hopen dat jullie het gevoel hebben dat jullie jullie bevindingen goed naar voren hebben kunnen brengen.
------------------------------------	---

BIJLAGE 5.3. INTERVIEWGUIDE INDIVIDUEEL

INTERVIEWGUIDE – Individueel 60 minuten	
Introductie (10 min.)	
<i>Introduceer het gesprek met de onderstaande informatie. Houd de aangeven volgorde aan.</i>	
Intro - toestemmingsverklaring	Voorstellen: - Voordat we beginnen, mogen we ‘je’ aanhouden? - Wij zijn erg blij dat jij deel wilt nemen aan dit onderzoek. - Als het goed is, heb je net de toestemmingsverklaring ondertekend.
Doel van het onderzoek	Door de deelnamen aan dit onderzoek help jij ons om de website ‘Sjoboks’ uit te breiden naar de doelgroep kinderen met een beperking. Momenteel is ‘Sjoboks’ een website voor volwassenen met beperkingen die onafhankelijke informatie biedt over handige producten voor het dagelijks leven. In het kader van onze afstudeeropdracht ‘onbeperkt spelen’ zijn we benieuwd naar je wensen en behoeften en willen we weten, hoe en welke informatie jij wilt vinden, om kinderen met een beperking beter te kunnen ondersteunen.
Onderwerpen	De volgende onderwerpen komen aan bod: - Speelactiviteiten - Ervaren beperkingen - Informatiebehoefte op het gebied van hulpmiddelen en spel - Ordening van informatie
Anonimiteit en vertrouwelijkheid	Dit interview is anoniem, dat wil zeggen dat jouw persoonlijke gegevens niet gebruikt of genoemd zullen worden. Daarnaast zullen de dingen die je ons vertelt en de informatie die je ons geeft alleen voor dit onderzoek gebruikt worden.

Vroegtijdig stoppen	Als je tijdens het interview besluit dat je niet meer verder wilt gaan, dan mag je dat ten alle tijden aangeven en stoppen.
Opname	Zoals je ziet hebben wij opnameapparatuur meegenomen, waarmee dit gesprek wordt opgenomen. Vanuit de wet is voorgeschreven dat we jouw wel eerst om toestemming vragen als we gebruikmaken van opnameapparatuur.
Taken benoemen	Ik zal het interview leiden en ...vult daarbij aan.
Variabelen, topics, centrale vragen en subvragen (40 min.)	
<i>Alle variabelen, topics en centrale vragen moeten aan bod komen</i>	
Kennismaking - Leeftijd kinderen - Beperking(en) - Evt. beroep	Wil je je korts aan ons voorstellen en kort iets vertellen over je kind/ je beroep? Subvragen: - Hoe oud is het kind? - Welke beperkingen heeft het kind? - Met welke doelgroep werk je samen?
Ervaren beperkingen - P: vanuit kind - E: vanuit omgeving - O: vanuit taak - P: mate van deelname/participatie	<i>We willen nu ingaan op de deelname/participatie van kinderen tijdens het spel.</i> Kun je iets vertellen over de beperkingen/problemen die de kinderen ervaren tijdens het spelen? Subvragen: - Welke problemen bij het spelen zijn er vanuit de beperkingen van de kinderen? - Welke belemmeringen zijn er in de fysieke omgeving? - Welke belemmeringen zijn er in de sociale omgeving? - Wat zijn belemmerende factoren tijdens de uitvoer van speelse activiteiten?

Informatiebehoefte - Speelgoed - Hulpmiddelen voor ADL en spelen	Welke informatie mis je bij de zoektocht naar passend speelgoed, speelactiviteiten en kleine hulpmiddelen voor het dagelijks leven om kinderen te ondersteunen? Subvragen: - Welke informatie wil je hebben over (aangepast) speelgoed? - Welke informatie wil je hebben over hoe het kind op een andere manier zou kunnen spelen? - Welke hulpmiddelen voor het spelen en speelgoed wil je vinden? - Welke hulpmiddelen voor andere dagelijkse activiteiten wil je vinden?
Soorten spel - Manipulerend spel - 'doen-als-of' spel - Constructie spel - Spelen met regels	Kun je iets vertellen over verschillende soorten spel die je kind leuk vindt/ kinderen leuk vinden? Subvragen: - Welke materialen, speelgoed en activiteiten zijn er verder nog te benoemen op het gebied van "<u>soort spel</u>"? Werkvorm: Indien we merken dat er van een of meerdere soorten spel nog niet voldoende informatie is willen we de 4 categorieën aanreiken om de deelnemer de kans te geven om hierop aan te vullen. Dit gaan we in vorm van een mindmap doen, waar ook op geschreven kan worden.
Ordering van informatie - Categorisering - Opmaak website	<i>Hier kunt u de bestaande website zien. De opmaak van de website blijft bestaan, maar inhoudelijk moet er nog een manier voor de ordening gevonden worden. Er moeten twee stappen worden bepaald; 1. de 'kinderen-startpagina' met de pijltjes en de inhoud hiervan en 2. de vervolgpagina's van de pijltjes met foto's en infopunten. Hier mogen jullie invulling aan geven.</i>

	Wat vinden jullie een fijne manier om de informatie overzichtelijk terug te kunnen vinden? Subvragen: - Beperkingen etc. - Indien mogelijk: welke aanpassingen qua opmaak zijn wenselijk (bediening van website) Werkvorm: De deelnemer reikt mogelijke categorisering aan. Hiervoor krijgt hij een wit papier en een pen en mag de categorisering naar eigen voorkeur invullen. Afsluitende vraag: Zijn er nog aanvullingen voor wat er in de categorieën te staan moet komen?
Afsluiting (10 min.)	
Afsluiting interview	- Wil je nog iets toevoegen aan dit interview? - Zijn er nog dingen die niet aan bod zijn gekomen in het gesprek maar die je wel belangrijk vindt om te vertellen? - Wat vonden je van dit interview?
Member-check	Het gesprek zal worden uitgewerkt en de bevindingen uit de andere discussierondes en interviews zullen samengevat worden en in een verdere bijeenkomst van ca. 1 uur gepresenteerd worden. Om te controleren of wij de resultaten volledig en goed geïnterpreteerd hebben, nodigen wij jou voor een verdere bijeenkomst uit die plaats zal vinden in de week van...

Bedanken voor het interview

Wij willen je graag bedanken voor je tijd en deelname aan dit onderzoek. Wij hopen dat je het gevoel hebt dat je jouw bevindingen goed naar voren hebt kunnen brengen.

<i>Codes</i>	
<i>Doelgroep</i>	Kenmerken doelgroep
	Ervaren beperking
	Kenmerken participanten / eindgebruikers website
<i>Spelen</i>	Spelmaterialen
	Spelactiviteit
	Aangepast spelmateriaal
	Kleine hulpmiddelen
	Aanpassingen spel
	Aanpassing in omgeving
<i>Informatie</i>	Categorisering van informatie
	Informatiebehoefte
	Informatiebronnen
	ADL-hulpmiddelen
<i>Website</i>	Kritiek website
	Opmerkingen website Sjoboks
	Opmerkingen website Kids
	Verbeterpunten website

P7	Dan denk ik <u>bestek, bekers</u>, misschien wat <u>hulpmiddeltjes voor koken</u>. Zie ik ook wel. Bij ons koken zeker ook met de ouderen kinderen, koken ze ook in groepen. Laatst kwam er een vraag voor een <u>plank</u> waar dat je, <u>waar je goed iets tussen kunt klemmen</u>. Dus ben ik daarvoor gaan zoeken. Dan ja qua <u>aangepast speelgoed</u>, <u>eenvoudig speelgoed</u> denk ik dat dat ook altijd belangrijk is. <u>Manieren om iets te bevestigen</u>. Hoe bevestig ik dingetjes. Eh en dan op het gebied van de <u>sensorische integratie</u> eigenlijk ja en al dat. Wat wil je op dat gebied hulpmiddeltjes. <u>Kauwmaterialen, bijtmaterialen</u>, dingen om (10:00), <u>waar wat aan te beleven is</u>, eigenlijk de materialen die <u>niet in de reguliere speelgoedwinkels</u> te krijgen zijn. Die denk ik. Dan zon sides als 'sensocare' en ik kom daar even niet op maar, dat je dat soort sites daarna linkt. Je hebt bijvoorbeeld ook 'toys' voor 'two hands' een side waar je makkelijk speelgoed vindt. Dat je daar ouders. Dat je daar sneller heen kunt. En kunt kijken wat is er eigenlijk en wat zou bij mijn kind passen en wat kan ik met het verjaardag geven want dat zijn ook vaak vragen. Wat moet ik nog geven? Dus dat denk ik.	Bestek, bekers en hulpmiddelen voor koken bijk plank waar je goed iets tussen kunt klemmen Aangepast of eenvoudig speelgoed Manieren om iets te bevestigen Op het gebied van sensorische integratie, kauw/bijtmaterialen of waar wat aan te beleven is Materialen die niet in de gewone speelgoedwinkel verkrijgbaar zijn Website: sensocare Website: toys for two hands	ADL hulpmiddelen Informatiebehoefte aanpassingen in spel (materialen) Informatiebehoefte ADL hulpmiddelen Aangepast Spelmateriaal Informatiebronnen
O4	Ok dank je. Kan je iets vertellen over verschillende soorten spel die je.. die de kinderen leuk vinden en ja ook met welke materialen en speelgoed, ja.		
P7	Wat veel gebruikt wordt, ofzo?		
O4	Ja wat veel gebruikt wordt. Ja ook wat de kinderen zelf leuk vinden.		
P7	Ja wat best populair is zijn van die <u>stapelbekertjes</u>. Die je zo <u>in en uit elkaar</u> kunt doen, die je kunt <u>stapelen</u>, dat je die <u>tores om kunt gooien</u>. Dat blijft altijd leuk. Gewoon <u>in en uit stop werkjes</u> van die <u>staafjes in zon gatenbord</u>, van die kleine <u>pinnetjes</u> in de gatenbord dat is best saai maar als je dat een beetje met spelvorm doet dat eh, wat is ook nog wel leuk? Eh <u>puzzels, de pop, zand, stro nu</u>	Stapelbekertjes, in en uit elkaar, toren bouwen en omgooien In en uit stop werkjes met pinnetjes of staafjes in de gatenbord • Puzzels • Pop • Zand en water	Spelmateriaal Spelactiviteiten en materialen spelmateriaal

	met beestjes eh water en dat soort. Klei, brooddeeg maken we, hele, ja eigenlijk hele eenvoudige en niet al te dure dingen die werken het best. <u>Dingen die geluid maken</u>, speelgoed. Dat je eh iets ergens in moet doen en daar komt een geluidje als beloning. Dat spreek ook altijd erg aan. Ik ben even het speelgoedkast voor ogen aan het halen. Eh spullen, <u>dingen die je wel met twee handen moet vindt ik ook altijd wel prettig zoals kralen rijgen</u>, dat moet met twee handen. Ik heb zon spel daar heb je een, dat ga ik hier niet, heb je zon <u>stok met een magneetje en dan vang je een vis en dan moet je hem met de andere hand die vis daaraf halen</u> zo dat soort dingen. Wat ook populair is bij kinderen is de computer en daar heb je, dat is misschien ook nog wel iets, het heeft ook met spel te maken dat het voor ouder ook makkelijk is om daar achter te komen hoe kan ik nu het werk op de computer makkelijker maken voor mijn kind.	• Stro met beestjes • Klei of brooddeeg maken • Dingen die geluid maken • Speelgoed waar je met twee handen moet werken: kralen rijgen • Stok met magneetje om vissen te vangen • Computer (1.4)	
O4	Ja zeker.		
P7	Bijvoorbeeld met <u>eenknops bediening</u> heb je tegenwoordig heel gemakkelijke die plug je in de USB en dan kun je van programma's eenknops bedieningen maken of <u>touchscreen</u>, dat werkt natuurlijk ook altijd goed. Dus op dat gebied is ook nog spel. Een <u>Ipad</u> is ook wel populair bij de kinderen. Hm ja wat doen ze nog? <u>Buiten spelen</u>, ook ja. <u>Schommels</u> is ook iets denk ik ook ja. Zon soort dingen is ook natuurlijk interessant. Buiten speelgoed is ook spel. <u>Aangepaste schommels</u>, van die <u>netjes</u> eh, <u>schommels met vestjes</u>..	Bediening computer: Eenknops bediening (met usb inpluggen) Touchscreen Ipad Buiten spelen met schommels Aangepaste schommels, netjes, schommels met vestjes	Aanpassingen spel Kleine hulpmiddelen Spelmaterialen Spelactiviteiten en materialen Aangepast spel Kleine hulpmiddelen
O4	Ja dat was heel veel al, super. Ik denk daar hebben we ook op super veel gebieden van spel nu informatie gekregen, toch? Heb je nog een vraag?		
O2	Ik heb wel nog een vraagje aanvullend aan de computers. Gaat het dan echt puur om het aanpassen van, dat je de een-knop bediening maakt of gaat het daarom...		

P7	Ja om de bediening.	Bediening ipad	Aanpassingen spel
O2	Niet om welke apps kan ik bijvoorbeeld gebruiken bij het kind of..	Handige apps voor kinderen	Spelmateriaal
P7	Ja dat zou ik ook wel, ja. Dat zou ook nog wel handig zijn.		
O2	Vroeg ik me even af, of dat ook een vraag is van ouders, want dat kan ik me wel voorstellen.		
P7	Ja.		
O2	Dat ze zich afvragen van wat is handig voor mijn kind.		
P7	Ja ook. Ja <u>welke apps, welke spelletjes</u> . Ja, ja.	Apps en spelletjes	Spelmateriaal
O2	Ja ok.		
O4	Ja, dus allebei?		
P7	Ja toch wel beide.		
O4	Ok. Dan gaan we nu even de website bekijken.		
P7	Is bijvoorbeeld, is misschien wel handig om te noemen, eh nu ben ik het even kwijt oh. 'Op maat' heten dat vroeger ' <u>Op maat eduware</u> '. Dat zijn, daar kun je zelf ook programma's in maken. Dat is heel een leuk programma voor kinderen. Met een knop kun je zelf zo je foto's inzetten met een geluidje ofzo. Of het nu 'Op maat eduware' nog heet, dat heeft een nieuwe naam gekregen. Dat kan zijn dat ik hem even kwijt ben nu, maar dat moet je even opzoeken, komt het vast goed. Waar je ook zelf spelletjes kunt maken, dat is ook altijd aantrekkelijk voor ouders natuurlijk. Kun je eigen foto's daarin kunt zetten voor je kind.	Website: Op maat eduware, zelf programmas in maken, fotos en geluiden inzetten, online zetten en delen	Spelmateriaal