

'Dit is ook een erkenning voor een hele groep mensen'

Robins Wereld is in Nederland de eerste educatieve game die speciaal werd ontwikkeld voor mensen met een matige of ernstige verstandelijke beperking. Het doel is: leren leren. Siemone gaat ermee aan de slag. 'Het mooiste vind ik dat ze zo trots is.'

De ogen van Siemone Zuidema (20) beginnen te stralen als de tablet voor haar neergelegd wordt. Haar vader Pieter zet het apparaat aan en start een game op: Robins Wereld. Terwijl die nog laadt, begint Siemone al enthousiast over het scherm te swipen. 'Heel even wachten nog Siemone', zegt Pieter. Maar Siemone kan niet wachten, want ze weet wat er gaat komen. Siemone heeft een IQ van 23. Pieter: 'Wat precies haar beperking is, weten we niet. Na de zoveelste test hebben we gezegd: het maakt ons ook niet uit, houd maar op met die molen. Laten we vooral zorgen dat ze een goed leven heeft.'

Siemone zat in de testgroep voor de game. Dat testen gebeurde op een grote computer met een *touch screen*. Vandaag speelt ze voor het eerst op een tablet. Een nieuwe stap in de ontwikkeling van de game. Marja Eding en Chamin Hardeman zijn ook aanwezig. Eding is gezondheidszorgpsycholoog bij 's Heeren Loo

DOOR HATTUM HOEKSTRA FOTO'S HAN MULDER



gaming

Siemone met haar vader Pieter Zuidema: 'Zolang die tablet op tafel ligt, is haar hele lijf daarop gericht.'





en nam in 2017 het initiatief voor de ontwikkeling van Robins Wereld. Hardeman is eigenaar van Mediaheads, het bedrijf dat de game bouwt.

Leuke opdrachten

Robins wereld draait – uiteraard – om Robin. En Robin heeft hulp nodig bij zijn avonturen. De ene keer is hij zijn bal kwijt (achter welke van de vier pilaren ligt 'ie?), de andere keer draait hij waterbuizen zo dat het water weer op de bloemen kan stromen. Wie Robins Wereld speelt, kiest zelf zijn opdrachten – of laat dat doen door een begeleider. De ene opdracht is lastiger dan de andere, maar het principe is gelijk: lukt het je niet in één keer? Dan krijg je hulp. Met een hint, in de vorm van een hand die op het scherm verschijnt en je de opdracht voordoet. En heb je de opdracht, of een deel ervan, afgerond? Dan word je beloond. Met vrolijke muziek, of een apendans.

Dat klinkt eenvoudig, maar er zit veel achter. Eding: 'Het spel moet natuurlijk leuk zijn, maar vooral mensen stimuleren om te leren. En ze daarbij helpen. Ik neem veel intelligentietesten af, en bij deze doelgroep is dat eigenlijk altijd een frustrerende ervaring. Je weet van tevoren al dat je met regulier testmateriaal alleen bodemscores gaat halen. Op een gegeven moment kreeg ik van een jongen met een matige beperking de puzzelstukjes en



'Zolang die tablet op tafel ligt, is haar hele lijf daarop gericht.'

de blokjes naar mijn hoofd. Toen heb ik op mijn telefoon een appje voor peuters gedownload, met in essentie dezelfde opdracht als uit de fysieke test. En dat lukte hem wel! Computers doen iets met mensen. Een scherm maakt het makkelijker om je aandacht te richten, want het is vaak veel leuker vormgegeven. En doordat een game heel direct reageert, is het motiverender. Bovendien kun je in een game hulp inbouwen. Dan zie je ook hoe mensen wel kunnen leren - en daar heb je meer aan dan alleen meten wat iemand nu kan en weet.'

Geen gebrek aan motivatie

Aan motivatie heeft Siemone in ieder geval geen gebrek. Het lijkt haar ook niet uit te maken of ze speelt op een tablet



1 Chamin Hardeman van Mediaheads: 'Voor deze doelgroep is bijna geen digitaal aanbod.'

2 Siemone Zuidema speelt net zo lief op een tablet als op een ander scherm.

3 Gezondheidszorg psycholoog Marja Eding: 'Computers doen iets met mensen.'

of een ander scherm. Ze lacht veel en hard. Op haar gezicht wisselen pret en verbazing elkaar af. Vader Pieter begeleidt haar – soms wil Siemone te snel, soms is ze even afgeleid. Als Pieter haar aantikt, is de focus snel weer op het scherm. Bijna een half uur zijn Siemone en Pieter druk met de avonturen in Robins Wereld.

Pieter: 'Ik vind het heel goed gaan. Siemone is altijd snel afgeleid, maar nu is de aandacht ook zo weer terug. En ik zie ook aan haar houding dat ze wil spelen. Zolang die tablet op tafel ligt, is haar hele lijf daarop gericht. Ze is niet een keer rechtop gaan zitten. Het mooiste vind ik dat ze zo trots is. Dat zie je aan haar houding, haar mimiek, de manier waarop ze lacht. Logisch ook, want ze ziet het altijd als andere mensen met hun telefoon of computer bezig zijn. Dat kan en mag zij nu ook. Dat is ook een soort erkenning voor een hele groep mensen.'

Die erkenning was er nauwelijks, vertelt Hardeman: 'Voor deze doelgroep is bijna geen digitaal aanbod. En zeker geen aanbod dat leuk, volwassen en volwaardig is – maar ook weer niet te moeilijk. Als deze mensen al eens een game spelen, is het er een die bedoeld is voor peuters. De behoefte aan een meer toegespitste game is breed. Van ZML-scholen tot dagbestedingscentra: het regent aanmeldingen om met Robins Wereld aan de slag te gaan.'

Opletten, onthouden en organiseren

Vraag genoeg dus, maar het ontwikkelen was en is een lastig traject. Eding: 'De game richt zich op drie vaardigheden: opletten, onthouden en organiseren. Als je die traint, heb je daar ook in de rest van je leven profijt van. Je leert er beter door te leren. Door de brede doelgroep is differentiatie essentieel. De eerste versie testten we op een ZML-school, en toen bleek de hoogste moeilijkheidsgraad te laag. Daarna testten we op een kinderdagverblijf, en daar bleek de laagste moeilijkheid nog te lastig. Dan zijn er duizend dingen om aan te sleutelen, van de hoeveelheid tekst tot de kleur van de knoppen. Soms zijn details heel bepalend. Er was één spelonderdeel waarbij de testgroep niet beter ging presteren, maar juist minder. Bleek dat de muziekjes die je hoorde als je iets niet goed deed, veel te leuk waren. Dat werkte als een soort beloning.'

Nu ligt het prototype van Robins Wereld er dus. Mét goede testresultaten. Eding: 'Het trainingseffect is er. Vrijwel iedereen komt steeds verder in het spel, heeft minder hints nodig en blijft langer gefocust.' Hardeman: 'Maar we ontwikkelen nog wel verder. Het spel kan zich nog beter aanpassen aan het niveau van de speler, waardoor het leren meer vanzelf gaat. We willen meer incentives inbouwen om door te gaan als het moeilijk wordt. En we willen Robins Wereld nog verder uitbreiden, zodat mensen met een matige beperking langer door kunnen spelen. Daar gaan we het komende jaar mee bezig.'

De ontwikkeling van deze game is mede mogelijk gemaakt door de AFAS Foundation.

> ROBINSWERELD.NL

