

GEBRUIKERSHANDLEIDING ROBINS WERELD



INLEIDING

Wat fijn dat je aan de slag gaat met Robins Wereld! Deze handleiding is bedoeld voor begeleiders en ouders die kinderen willen begeleiden bij het spelen van deze serious game. Hierin vind je uitleg over de belangrijkste aspecten van het spel.

Heb je na het lezen van deze handleiding nog vragen? Neem dan gerust contact met ons op!

Met vriendelijke groet,
Team Robin



OVER ROBINS WERELD

Robins Wereld is een online educatie game en is speciaal ontwikkeld voor kinderen met een matige tot ernstige verstandelijke beperking. De game bestaat uit verschillende spellen en moedigt kinderen aan om te leren leren. Robins Wereld maakt het leren leuk. En dat is belangrijk, zeker bij kinderen met een verstandelijke beperking voor wie leren vaak een uitdaging is.

Duidelijk is dat het ontwikkelen van het vermogen tot opletten, onthouden en organiseren essentieel is om het leren vermogen te vergroten. Verder blijkt uit onderzoek dat een spelomgeving met beloningen en succeservaringen daarvoor de beste manier is. Dit alles komt samen in de educatieve game Robins Wereld.

Gericht op executieve functies

Robins Wereld bevat 12 verschillende spellen, elk gericht op het trainen van specifieke executieve functies. Deze functies, zoals aandacht, geheugen, organisatie, en motivatie, vormen de essentiële bouwstenen voor effectief leren en ontwikkeling. Elk spel is zorgvuldig ontworpen om deze vaardigheden te versterken. Met de spellen trainen we de vaardigheden:



Aandacht



impulscontrole



Probleemoplossend
Vermogen



Werkgeheugen

Voor wie?

Robins Wereld is speciaal ontwikkeld voor met een matige tot ernstige verstandelijke beperking. Deze kinderen vertonen vaak ineffectief leergedrag, waardoor hun leerpotentieel niet volledig benut wordt. Door middel van Robins Wereld worden zij uitgenodigd om op een boeiende en stimulerende manier essentiële leervaardigheden te trainen en te versterken. Robins Wereld sluit aan op de belevingswereld van kinderen tot 12 jaar of met een ontwikkelingsleeftijd tot 7 jaar.



ROBINS WERELD DOWNLOADEN

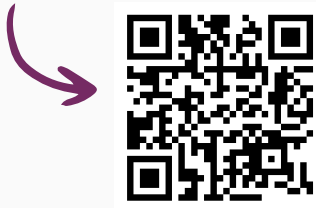
De spellen van Robins Wereld zijn speciaal ontworpen voor gebruik op iPads of Android tablets.



Account voor Robins Wereld

Om toegang te hebben tot alle spellen van Robins Wereld en Robins Wereld in te richten op basis van jullie behoeften, is het nodig een licentie te hebben. Zonder account kunnen er slechts twee van de twaalf spellen gespeeld worden.

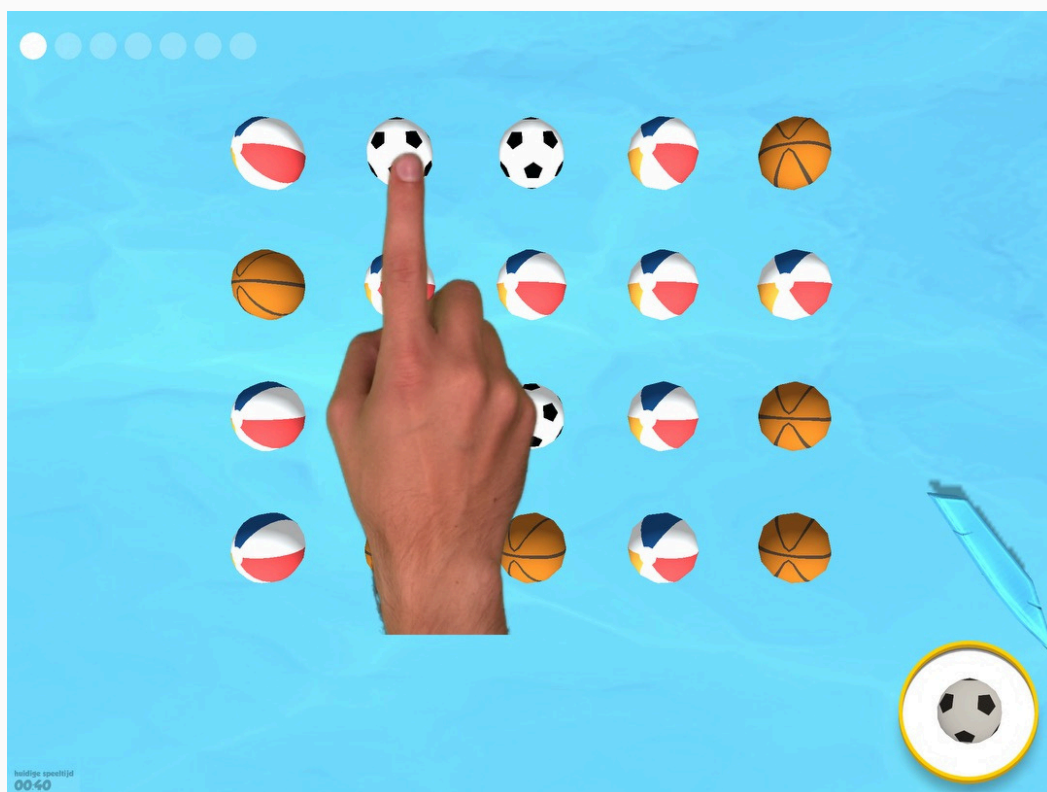
Heb je nog geen account en wil je daar meer informatie over? Neem dan contact op met info@mediaheads.nl.



OPBOUW VAN DE SPELLEN

In Robins Wereld beleeft een kind samen met het personage Robin avontuurlijke spellen die gericht zijn op het trainen van effectief leergedrag.

De spellen hebben een vaste structuur. Ze beginnen met een introductie- en oefenlevel (level 0), waarin de doelstellingen en de geboden hulp aan het kind worden uitgelegd en geoefend. Vervolgens kan het kind meerdere levels spelen die geleidelijk moeilijker worden.



Uitleg van het spel doormiddel van aanwijzingen en begeleidende spraak.

Ingebouwde hulp

Tijdens het spelen is er ingebouwde hulp beschikbaar. Deze hulp verschijnt op vaste momenten in verschillende spelsituaties, zoals wanneer het kind langere tijd niets doet, willekeurig op het scherm tikt, of fouten maakt. De hulp varieert van gesproken tekst tot visuele aanwijzingen en geeft directe feedback op het spelgedrag van het kind, waardoor het leerproces wordt geoptimaliseerd.

Adaptiviteit

Tijdens het spelen wordt het niveau aangepast aan de vaardigheden van de speler, zodat deze optimaal kunnen worden getraind. Maakt de speler veel fouten, dan gaat hij een stapje terug in het spel. Bij teveel fouten, gaat het kind naar een volgend spel om zo frustratie te voorkomen. Gaat een kind juist heel gemakkelijk door de spellen heen, dan slaat hij een level over.

OVERZICHT VAN DE TE TRAINEN EXECUTIEVE FUNCTIES PER SPEL

Vaardigheid Opletten	Spel
Selectieve aandacht	Flitsen Zoek de bananen Lopende band (ook inhibitie)
Volhouden aandacht	Zoek maar op Verzamelen
Inhibitie	Banenen verzamelen Maak ze beter
Vaardigheid Onthouden	Spel
Werkgeheugen visueel	Memory Spoorbouwen/maak de rails Verstoppertje (ook aandacht)
Werkgeheugen auditief	Trommelen
Vaardigheid Organiseren	Spel
Cognitieve flexibiliteit	Draai de buizen

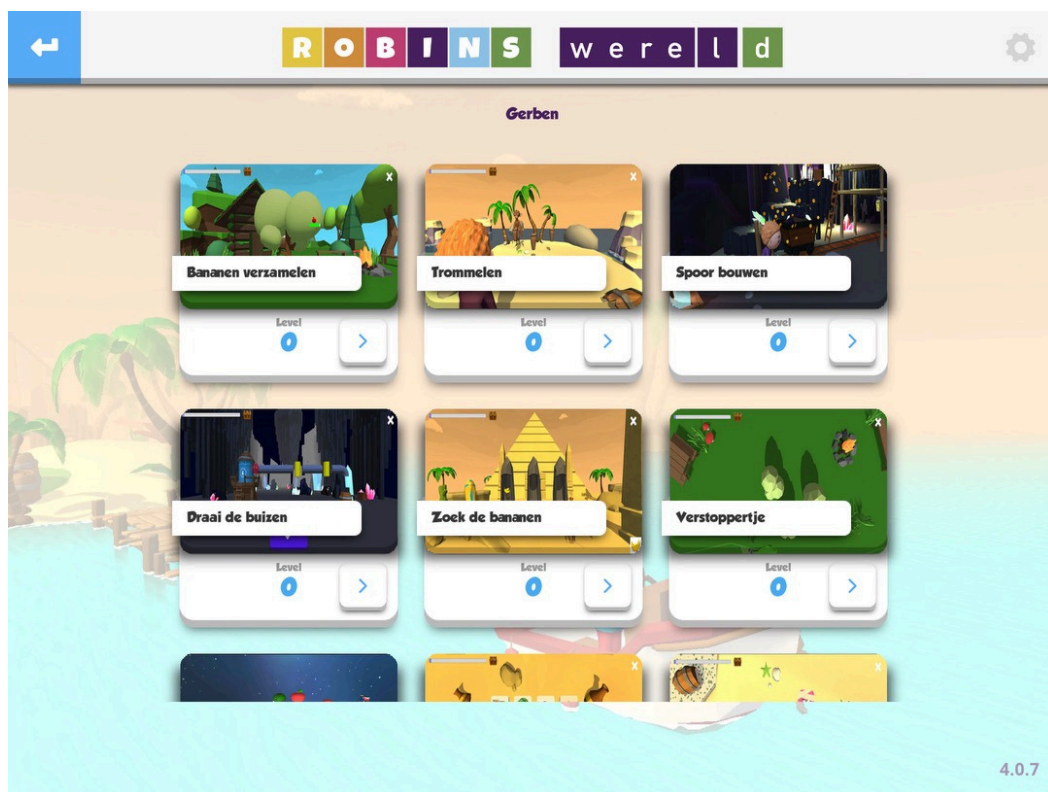
INSTELLINGEN

Programma

Door een kind te selecteren, zie je welke programma's er specifiek voor dit kind zijn ingericht. Zijn er geen programma's ingericht, dan is enkel vrij spelen mogelijk. Je kunt een programma aanmaken via de backend, zie hiervoor de instructie op de volgende pagina.

Vrij spelen

Als je bij de keuze van een programma kiest voor 'vrij spelen', dan kan een kind naar eigen wens alle spellen spelen. Daarbij kan ook aangegeven worden op welk level een spel gestart wordt. Bij vrij spelen wordt geen voortgang bijgehouden.



Overzicht van de spellen in 'vrij spelen' met de mogelijkheid om het level aan te passen.

Speeltijd

Tijdens het spelen staat in de linkerhoek de gespeelde tijd afgebeeld. De maximale speeltijd kan worden ingesteld via de backend (zie hoofdstuk backend in deze handleiding).

Sessie afbreken

Het is mogelijk een spel voortijdig af te breken. Dit door je door in de rechter bovenhoek te tikken. Hier zit een verborgen knop. Op het moment dat je dat aanraakt, verschijnt er een venster met de vraag een code in te voeren.



Het scherm dat verschijnt als je op de rechterbovenhoek klikt om het spel af te breken.

Instellingen

Op het tandwiel in de rechterbovenhoek van het scherm kun je verschillende instellingen aanpassen, denk daarbij bijvoorbeeld aan het volume van het achtergrondmuziekje of andere geluidjes tijdens het spelen.

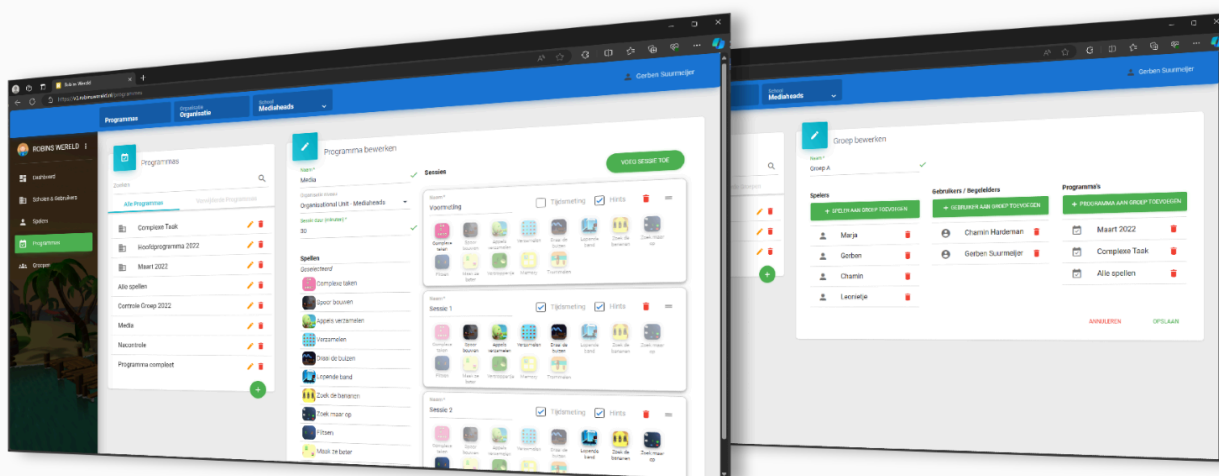
Quickstart

Wil je snel aan de slag met Robins Wereld? Kijk dan naar de quickstart op de laatste pagina van deze gebruikshandleiding!

BACKEND

De backend van Robins Wereld is een krachtig hulpmiddel voor leerkrachten en begeleiders in het speciaal onderwijs. Hier kunnen vestigingen, groepen, begeleiders en leerlingen worden toegevoegd, waardoor een gestructureerde en gepersonaliseerde leeromgeving ontstaat. Begeleiders kunnen een op maat gemaakt programma samenstellen door specifieke spellen te kiezen en de speelduur in te stellen. Dit stelt hen in staat om spelsessies aan te passen aan het niveau en de behoeften van elk kind.

Met een programma hebben begeleiders volledige controle over welke spellen worden getraind en in welke volgorde, en dit kan worden afgestemd per groep of meerdere groepen. Zo kunnen kinderen zelfstandig voor een bepaalde tijd aan de slag met Robins Wereld.



Video-instructie backend

Om het gebruik van de backend te vergemakkelijken, is er een instructievideo beschikbaar op YouTube die gedetailleerde richtlijnen biedt voor het inrichten ervan. Klik hier of scan de QR-code om naar de video-instructie te gaan.



HET ONTSTAAN VAN ROBINS WERELD

Robins Wereld is ontwikkeld vanuit een diepgeworteld geloof in de leerbaarheid van kinderen met een matige tot ernstige verstandelijke beperking. Het idee kwam voort uit de noodzaak voor een digitaal leermiddel dat nauw aansluit bij de behoeften van deze specifieke doelgroep. Kinderen met een matige tot ernstige verstandelijke beperking vertonen vaak ineffectief leergedrag, waardoor hun leerpotentieel niet optimaal benut wordt.

Door de focus te leggen op het versterken van effectief leergedrag, in plaats van enkel kennisoverdracht, kan deze doelgroep beter profiteren van het leeraanbod. Het spelen van een game biedt hierbij een unieke kans, aangezien kinderen vaak intrinsiek gemotiveerd zijn en zich langer kunnen concentreren op taken.

De ontwikkeling van Robins Wereld begon in 2018 in samenwerking tussen 's Heeren Loo en Mediaheads, met steun van het AFAS Foundation. In 2019 werd het prototype gelanceerd en uitgebreid getest met de doelgroep en hun begeleiders, wat resulteerde in waardevolle feedback om het spel verder te optimaliseren en aan te passen.

Iedereen is leerbaar

De oorsprong van Robins Wereld ligt in het geloof dat iedereen kan leren en het besef dat er voor deze doelgroep nog weinig digitale leermiddelen beschikbaar waren.

Marja Eding | GZ psycholoog 's Heeren Loo

Tijdens mijn werk zag ik dat kinderen met een matige tot ernstige verstandelijke beperking vaak ondermaats presteren bij traditionele testen, maar veel meer blijken te kunnen als ze het op een speelse manier wordt aangeboden. Het viel me op dat ze vaak nog niet over de juiste leervoorwaarden beschikken om goed te kunnen profiteren van onderwijs. Toen ik dit verder onderzocht, ontdekte ik dat er weinig educatieve games voor deze kinderen zijn. Dit inspireerde me om een serious game te ontwikkelen die specifiek gericht is op het vergroten van hun leervermogen.

Een educatieve game zoals Robins Wereld biedt vele voordelen voor kinderen met een verstandelijke beperking. Feuerstein stelde dat hersens als een spier werken en getraind kunnen worden. Een game is hiervoor een goede manier. Mijn eigen ervaring leert ook dat een spelomgeving met beloning en succeservaring een goede manier is om het leerpotentieel te vergroten. Kinderen kunnen hun aandacht langer vasthouden, krijgen frequente en onmiddellijke feedback, en ervaren plezier en motivatie tijdens het spelen."



EFFECTIVITEIT ROBINS WERELD

Uit praktijkgericht onderzoek blijkt dat een educatieve game als Robins Wereld kinderen met een matige tot ernstige verstandelijke beperking helpt om effectiever te leren. Dit werd bevestigd in een studie van gedragswetenschapper Jikke Damveld, uitgevoerd in opdracht van 's Heeren Loo en met financiële steun van de AFAS Foundation.

Positief Effect

In haar masterscriptie onderzocht Jikke Damveld samen met 's Heeren Loo in hoeverre Robins Wereld daadwerkelijk invloed heeft op het leergedrag.



Jikke Damveld | gedragswetenschapper 's Heeren Loo

“De onderzoeksresultaten waren voorzichtig positief. We zagen dat kinderen die het spel vaker speelden, meer vooruitgang boekten op taken die het algemene leervermogen meten. Wel was deze vooruitgang het grootst bij kinderen met een relatief hogere ontwikkelingsleeftijd. Zij lijken dus het meest te profiteren van Robins Wereld.”

Motivatie

Volgens Jikke speelt intelligentie een belangrijke rol in de effectiviteit van de game. “Voor sommige kinderen was Robins Wereld nog te uitdagend, wat kon leiden tot frustratie en een verminderde motivatie. Vooral kinderen met een laag ontwikkelingsniveau en bijkomende problematiek hadden moeite met het spelen van de game en het voltooien van alle testmomenten. Aan de andere kant haalden kinderen met een hogere ontwikkelingsleeftijd (ongeveer 6 jaar) het meeste voordeel uit de game. Deze feedback en andere praktijkervaringen hebben we meegenomen in de verdere ontwikkeling van Robins Wereld.”

FEEDBACK VOOR DOORONTWIKKELING

Robins Wereld is inmiddels te spelen op zowel Android als Apple devices. Het is mogelijk om op grotere schaal te worden ingezet. Verschillende zorgorganisaties en scholen binnen het speciaal onderwijs zijn aan de slag met de game. Samen met hen kijken we hoe Robins Wereld verder ontwikkeld kan worden en hoe het spel geborgd kan worden binnen deze organisaties.



Chamin Hardeman | System architect en Business Manager Mediaheads

"We willen er alles aan doen om zoveel mogelijk kinderen de mogelijkheid te bieden om kennis te maken met Robins Wereld en zo hun leergedrag te bevorderen. We bouwen nu hard aan een community, waarmee we deze prachtige educatieve game verder kunnen vormgeven en de doelgroep echt iets kunnen bieden waarmee zij op een leuke manier hun leervaardigheden kunnen trainen. Het uiteindelijke doel is dat kinderen met een matige tot ernstige verstandelijke beperking continu kunnen

blijven profiteren van deze educatieve game. Er is voor deze doelgroep geen schaalbaar alternatief. We hebben de techniek achter Robins Wereld zo ontworpen dat we kunnen omgaan met de verschillen binnen deze doelgroep. Vanuit de community krijgen we waardevolle feedback waarmee we doelgericht stappen kunnen zetten om de kinderen te helpen in hun eigen leerweg."

FEEDBACK? LAAT HET ONS WETEN!



Laurette Kamminga | Accountmanager Mediaheads

"Graag hoor ik terug wat jullie ervaringen zijn met Robins Wereld en vooral natuurlijk ook hoe de kinderen erop reageren. Deze feedback is voor ons heel waardevol. We gebruiken jullie input om Robins Wereld zoveel mogelijk te kunnen aansluiten op de leefwereld van de doelgroep!"



QUICKSTART VOOR DOCENTEN

Vorbereiding

Download de app: Ga naar de App- of Playstore en zoek naar 'Robins Wereld' (voeg hier het linkje toe). Als je nog geen account hebt, kun je twee spellen spelen. Met een account heb je toegang tot alle 12 spellen.

Op het moment dat je een licentie hebt, kunnen we een onboarding inplannen. Tijdens de onboarding nemen we je kort mee door de backend van het spel en richten we jullie account in.

Selecteer spellen: Kies van tevoren welke spellen het kind gaat spelen (meer info op pagina XX van deze handleiding).

Spelen

- Bereid de omgeving voor: Geef het kind een iPad of tablet.
- Vertel het kind dat jullie vandaag met Robins Wereld gaan spelen, of dat jullie verdergaan met Robins Wereld. Moedig het kind aan om goed te kijken en te luisteren naar wat er moet gebeuren. Leg uit dat het kind het spel helemaal zelf kan spelen. Moedig het kind aan om te beginnen en geef aan dat je beschikbaar bent om te helpen als dat nodig is.
- De begeleider observeert en grijpt alleen in als het kind vastloopt. De spellen zijn ontworpen zodat het kind in principe zelfstandig kan spelen.
- Op basis van onze ervaringen adviseren we om een kind gemiddeld 15-20 minuten te laten spelen. Dit hangt natuurlijk af van de concentratie en interesse van het kind. Een paar minuten voor het einde van de speeltijd, geeft de begeleider het signaal dat het spel gaat stoppen. Het kind mag dan nog even doorspelen om een level of spel af te ronden.

Na het spelen

De begeleider slaat het spel op, zodat de voortgang kan worden bijgehouden en ingezien.

MEER INFO OF CONTACT?

info@robinswereld.nl | robinswereld.nl

