

# 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.

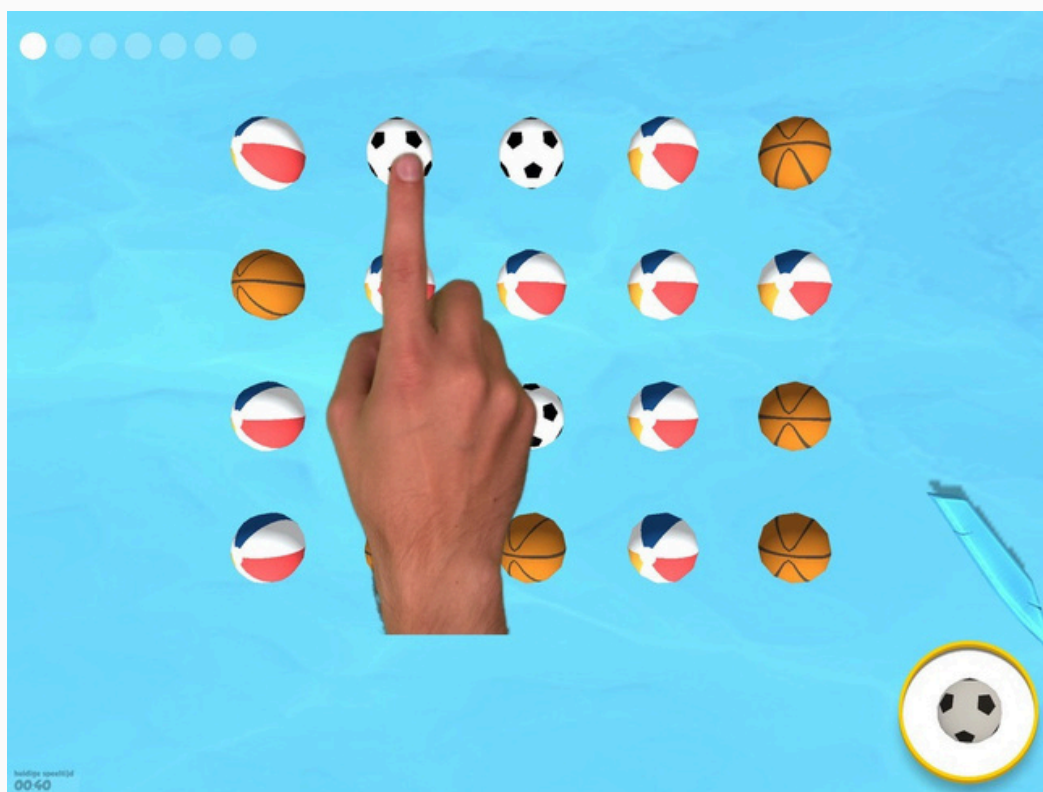
Heb je nog geen account en wil je daar meer informatie over? Neem dan contact op met [info@mediaheads.nl](mailto:info@mediaheads.nl).



## 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

# HANDLEIDING

In deze handleiding begeleiden we je stap voor stap bij het aanmaken van een account, het instellen van vestigingen, scholen, groepen, en spelers, en hoe je uiteindelijk aan de slag kunt met de app.

## 1. Aanmelden en beheerderstoegang

Bij het aanmelden voor Robins Wereld maken wij vanuit Mediaheads een account aan voor jullie organisatie. De aanvrager wordt als beheerder toegevoegd aan de backend van Robins Wereld. Zodra deze beheerder is toegevoegd, ontvangt hij/zij een bevestigingsmail met daarin de inloggegevens.

## 2. Vestigingen en scholen aanmaken

Voordat je met Robins Wereld kunt werken, is het noodzakelijk om vestigingen en scholen aan te maken. Dit kun je doen via het beheerdersgedeelte van Robins Wereld.

Bekijk onze instructievideo over het toevoegen van vestigingen aan jouw organisatie en het koppelen van gebruikers en beheerders: [Link naar video](#).



QR code naar instructievideo



Rollen binnen de organisatie

- **Gebruiker:** Kan de app gebruiken om spelers te laten spelen, maar kan geen nieuwe groepen of spelers aanmaken. Kan wel de voortgang van spelers inzien.
- **Beheerder:** Kan vestigingen, groepen, en spelers aanmaken en toegang tot de beheeromgeving.

Nadat een gebruiker is toegevoegd, ontvangt hij/zij een mail om het account te verifiëren. De gebruiker dient de stappen in de mail te volgen om het account te activeren.

### 3 Groepen aanmaken en spelers koppelen

Nu de vestigingen en gebruikers zijn aangemaakt, kun je groepen aanmaken en spelers toevoegen. Dit stelt je in staat om spelers met de game te laten spelen en hun voortgang te volgen.

Een begeleider of gebruiker is verantwoordelijk voor het begeleiden van de spelers. Wanneer je een groep aanmaakt, koppel je zowel spelers als een begeleider aan de groep.

Hoe je dit doet, wordt stap voor stap uitgelegd in deze video: [Link naar video](#). Na het voltooien van deze stap kan de begeleider op de app inloggen en aan de slag met de spelers!



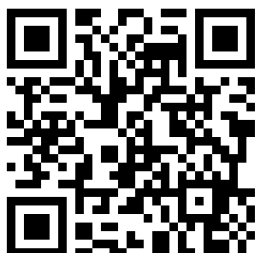
QR code naar instructievideo



### 4. Aan de slag met de app

Na het inloggen in de app zie je de scholen en groepen waar je aan gekoppeld bent, evenals de spelers in die groepen. Alle gebruikers en spelers die zijn toegevoegd in de beheerdersomgeving (stap 1 en 2) zijn hier terug te vinden.

Link naar de [video over de app zelf](#).



QR code naar video over spelen met de app.





# FUNCTIONIES BINNEN DE APP

## Spellen toevoegen aan een programma

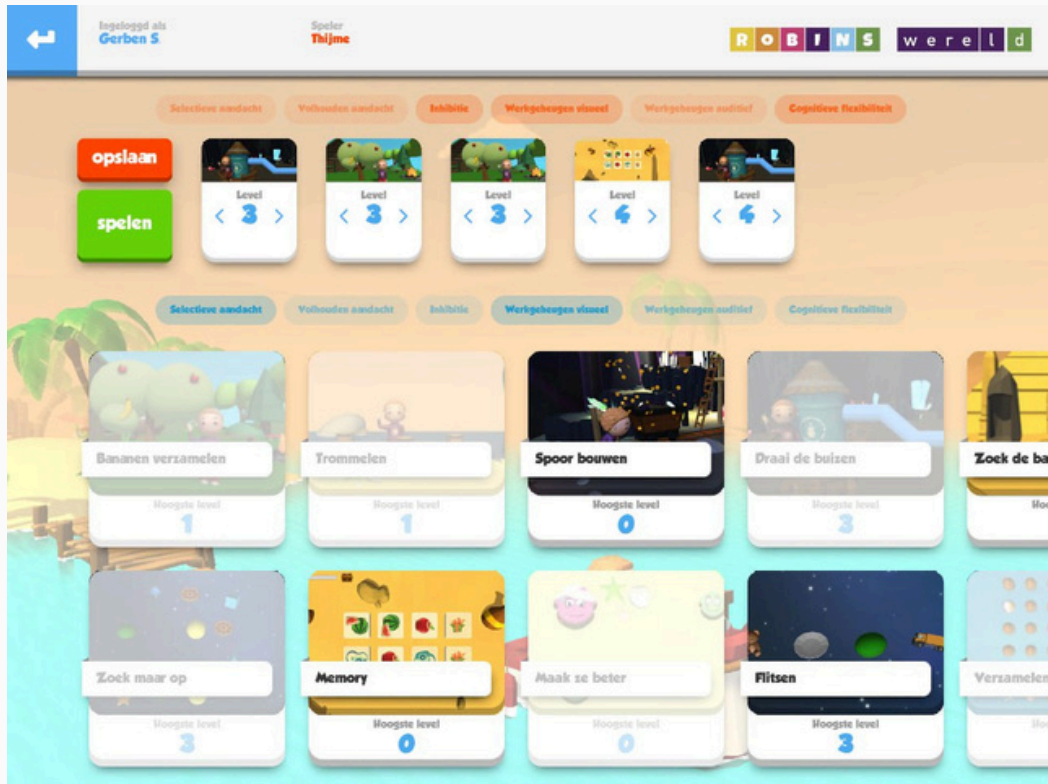
Boven het overzicht van alle beschikbare spellen kun je een selectie plaatsen. (naast de knoppen opslaan en spelen). Zo kun je een reeks spellen toevoegen aan een programma. Dit werkt als volgt:

- Klik op een spel in het overzicht.
- Selecteer de oranje knop met de tekst "Aan het programma toevoegen".
- Het geselecteerde spel wordt toegevoegd aan de rij bovenaan het scherm.

In deze rij kun je aangeven met welk level het spel gespeeld moet worden. Dit biedt de mogelijkheid om het programma volledig af te stemmen op de behoeften van de gebruiker.

## Filters voor executieve functies

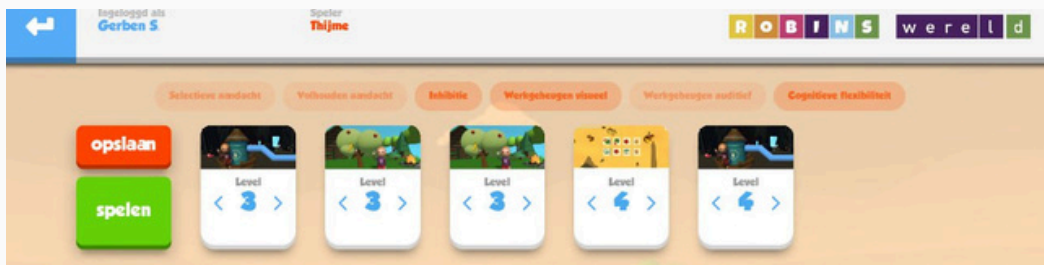
Je kunt filteren op executieve functies. Door een executieve functie te selecteren, zie je alleen de spellen die op die specifieke functie gericht zijn. Het is mogelijk om meerdere functies tegelijk te selecteren.



Op bovenstaande afbeelding zie je dat als je de executieve functies selectieve aandacht en werkgeheugen selecteert, alleen die spellen nog aan te klikken zijn om te spelen of in het programma te plaatsen.

## Meerdere levels van een spel toevoegen

Je kunt een spel meerdere keren toevoegen aan het programma, met telkens een ander level. Dit maakt het mogelijk om tijdens een sessie verschillende levels van hetzelfde spel te spelen, waardoor er meer variatie en uitdaging ontstaat. Wil je juist dat een kind vaker achter elkaar hetzelfde level speelt, dan kun je het spel er meerdere keren inzetten met hetzelfde level, zie ook de afbeelding hieronder.

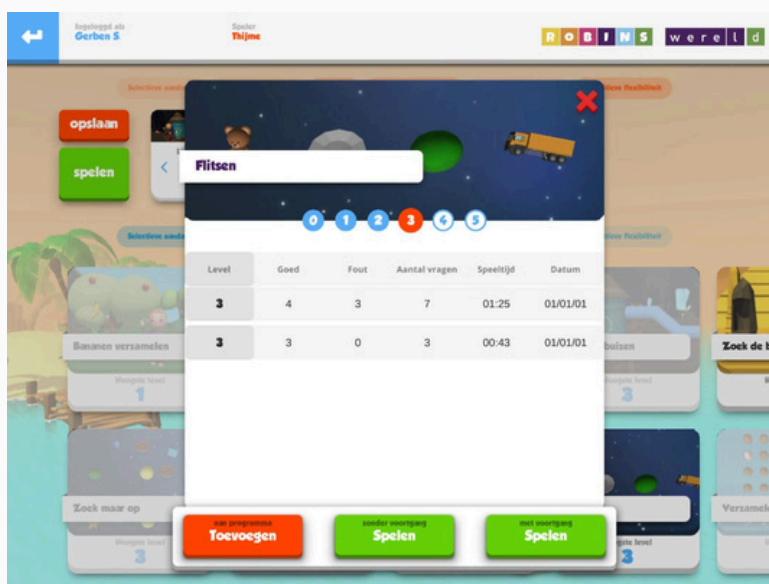


## Opslaan van spellen en voortgang

Spellen die aan een programma zijn toegevoegd, kunnen worden opgeslagen voor specifieke gebruikers. Hierbij zijn twee opties mogelijk:

1. Met voortgang: De voortgang van de gebruiker in het spel wordt opgeslagen.
2. Zonder voortgang: Het spel wordt opgeslagen zonder dat de voortgang wordt bijgehouden.

Daarnaast kun je de voortgang van een spel bekijken, zowel per spel als per level. Dit geeft inzicht in de prestaties en ontwikkelingen van de gebruiker.



## 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.

## 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!**

