

THUISGEBRUIKERS HANDLEIDING



INLEIDING

Wat fijn dat je aan de slag gaat met Robins Wereld! Deze handleiding is bedoeld voor ouders/verzorgers die hun kind 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 educatieve 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.

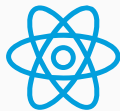
Duidelijk is dat het ontwikkelen van het vermogen tot opletten, onthouden en organiseren essentieel is om het leren vermogen te vergroten. Verder blijkt uit onderzoek dat een spelomgeving met beloningen en succeservaringen daarvoor de beste manier is. Dit alles komt samen in de educatieve game Robins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

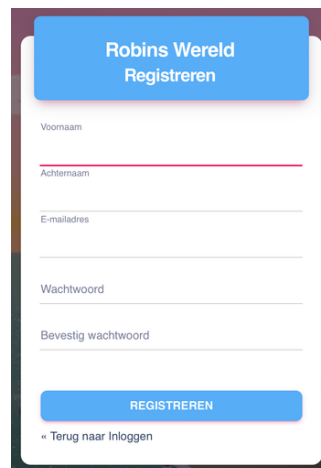
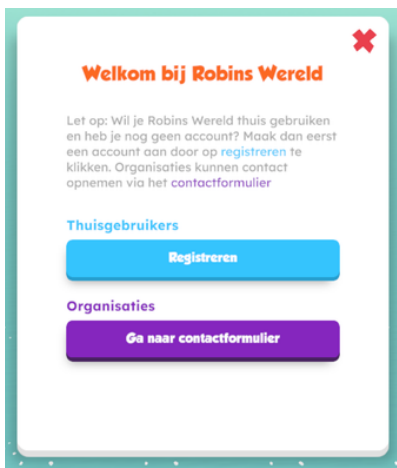
ROBINS WERELD DOWNLOADEN

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

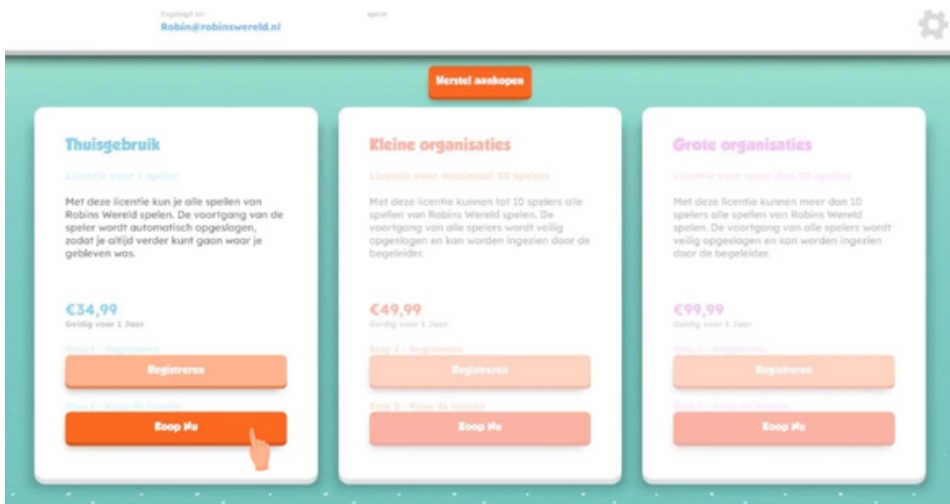


Account voor Robins Wereld

Om toegang te hebben tot alle spellen van Robins Wereld en Robins Wereld in te richten op basis van de behoeften, is het nodig een licentie te hebben. Zonder account kunnen er slechts twee van de twaalf spellen gespeeld worden en is het niet mogelijk om de vordering van de speler te bekijken. Registreer je als **thuisgebruiker**.



Nadat je geregistreerd bent, kun je inloggen met je account in de app van Robins Wereld. Hier schaf je de licentie voor thuisgebruikers aan door op de knop **koop nu** te klikken, daarna kun je direct aan de slag met Robins Wereld!



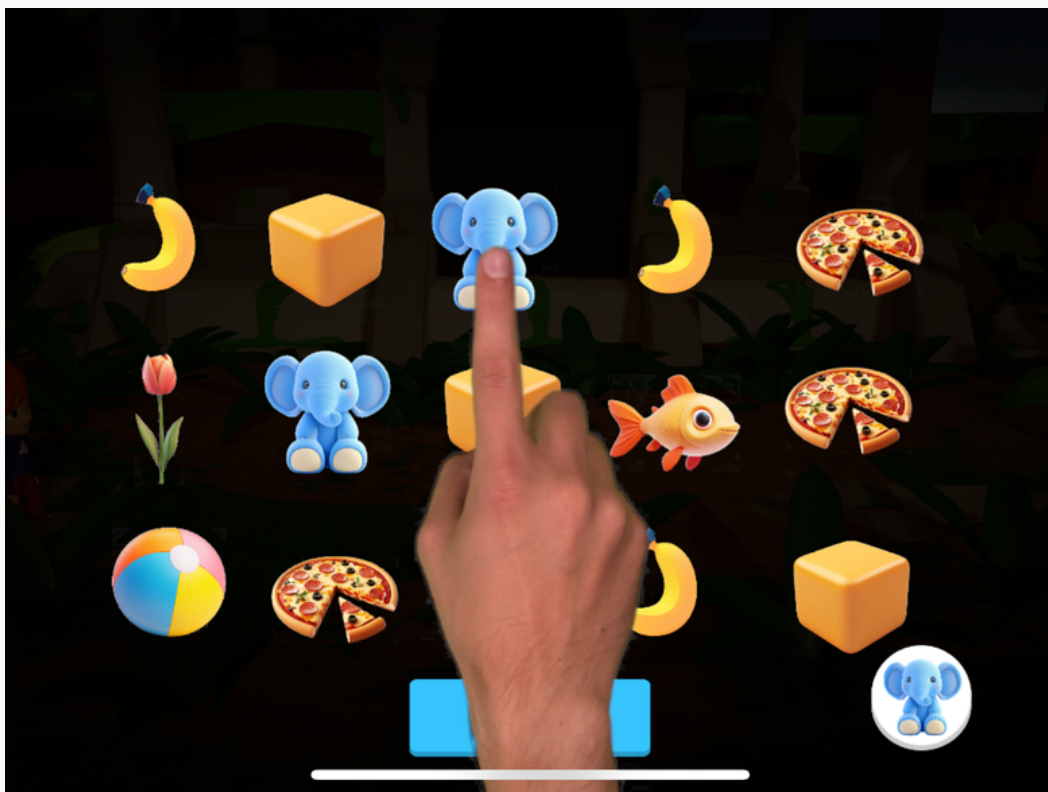
OPBOUW VAN DE SPELLEN

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 de speler worden uitgelegd en geoefend. Vervolgens kan de speler meerdere levels spelen die geleidelijk moeilijker worden.

Ingebouwde hulp

Tijdens het spelen is er ingebouwde hulp beschikbaar. Deze hulp verschijnt op vaste momenten in verschillende spelsituaties, zoals wanneer de speler 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 de speler, 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 de speler naar een volgend spel om zo frustratie te voorkomen. Gaat een speler juist heel gemakkelijk door de spellen heen, dan slaat hij een level over.

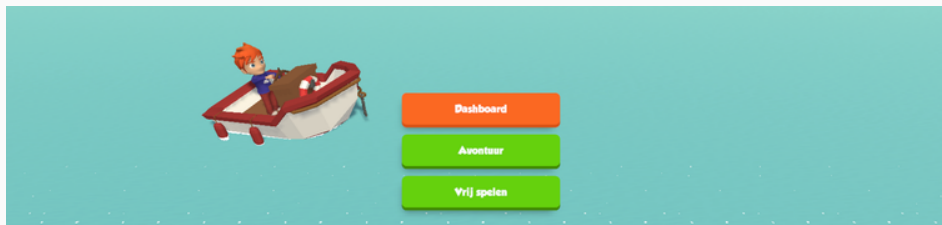
OVERZICHT EXECUTIEVE FUNCTIES PER SPEL

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

FUNCTIONIES BINNEN DE APP

1. Spellen toevoegen aan een programma in het Dashboard

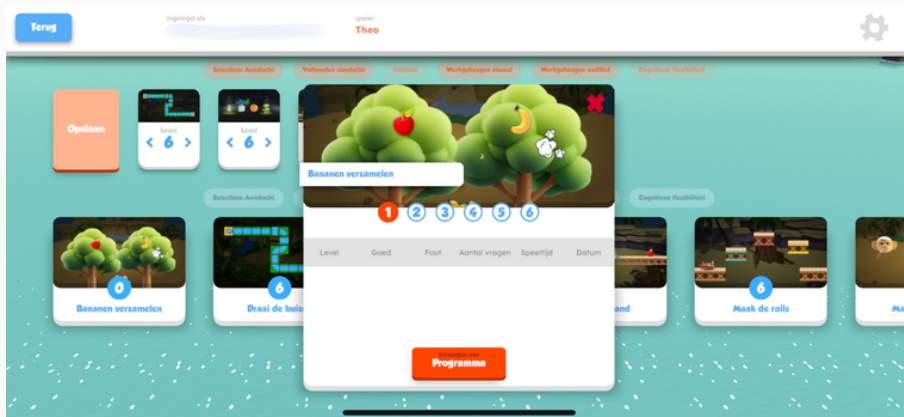
Er zijn twee verschillende modi waarin je Robins Wereld kunt spelen: **avontuur modus** en **vrijspelen modus**. In de **vrijspelen modus** kun je alle spellen van Robins Wereld aanklikken en gelijk spelen.



Voordat je in **avontuur modus** kunt gaan spelen, heb je een programma nodig. Klik hiervoor op **dashboard**. Hier vind je het overzicht van alle beschikbare spellen en kun je een selectie plaatsen in het programma. Een reeks spellen toevoegen werkt als volgt:

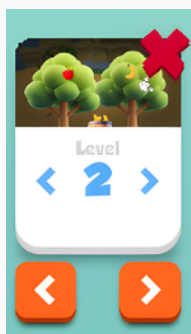
Stap 1. Klik op een spel in het overzicht.

Stap 2. Klik op de oranje knop met de tekst **Toevoegen aan programma**.



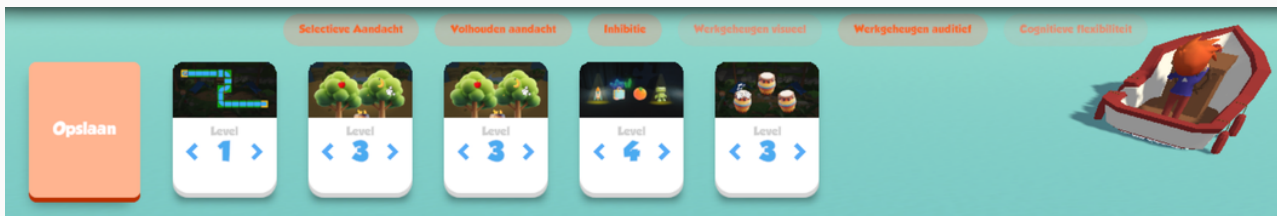
Het geselecteerde spel wordt toegevoegd aan de rij bovenaan het scherm. In deze rij kun je ook aangeven met welk level het spel gespeeld moet worden. Door op de **pijltjes** naast het level te klikken, verander je het level. Dit biedt de mogelijkheid om het programma volledig af te stemmen op de behoeften en niveau van de speler.

De volgorde van het programma is aan te passen door op het spel in het programma te klikken. Er verschijnen pijltjes waarbij je het spel van links naar rechts kunt verschuiven en eventueel kunt verwijderen. Vergeet niet om het programma **op te slaan** voordat je wilt gaan spelen.



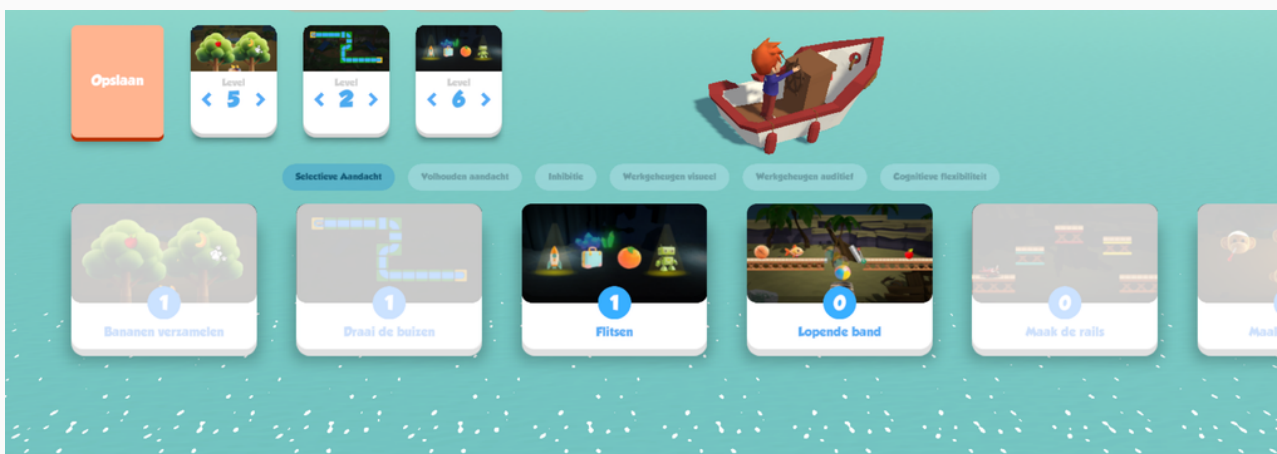
2. Meerdere levels van een spel toevoegen

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 speler vaker achter elkaar hetzelfde level speelt, dan kun je het spel meerdere keren toevoegen met hetzelfde level.



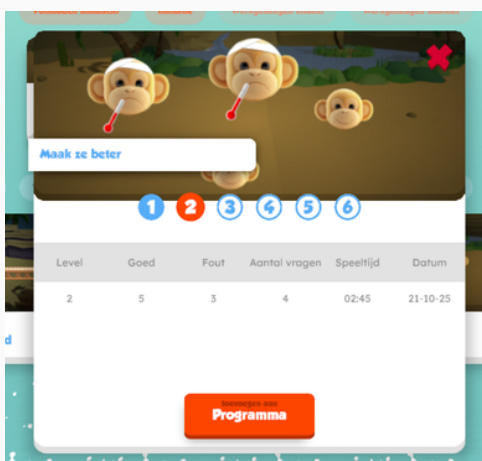
3. Filters voor executieve functies

Je kunt filteren op executieve functie. Door een executieve functie te selecteren, zie je alleen de spellen die op die specifieke executieve functie gericht zijn. Het is mogelijk om meerdere functies tegelijk te selecteren. Op onderstaande afbeelding zie je dat als je de executieve functie **selectieve aandacht** selecteert, alleen de bijbehorende spellen nog aan te klikken zijn om in het programma te plaatsen.



4. Voortgang bekijken

Je kunt de voortgang van een speler bekijken, zowel per spel als per level, door op het spel te klikken. Dit geeft inzicht in de prestaties en ontwikkelingen van de speler.



5. Sessie afbreken

Het is mogelijk een spel voortijdig af te breken. Dit doe je door in de rechterbovenhoek op het **kruisje** te tikken. Op het moment dat je op het kruisje klikt, verschijnt er een venster met de vraag een code in te voeren.



6. Instellingen

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

In de instellingen vind je ook de gegevens van de aangeschafte licentie, de geselecteerde taal en de mogelijkheid om uit te loggen.

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 succes-ervaring 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!

