

SoVaTass



LECTORAAT ICT-INNOVATIES IN DE ZORG

Een co-creatief ontwerp van een Digitaal Behavior Change Support System voor het trainen van sociale vaardigheden bij kinderen met autisme

ACHTERGROND

Kinderen met een autisme spectrum stoornis hebben vaak moeite met de ontwikkeling van sociale vaardigheden. Om hen hierin te ondersteunen zijn de nodige sociale vaardigheidstrainingen (SoVa-training) ontwikkeld. Helaas vinden kinderen in de leeftijd van 10-12 jaar uit deze doelgroep de trainingen vaak niet stimulerend en ze passen de geleerde vaardigheden weinig toe in hun dagelijkse leven.

Games en apps met interactieve oefeningen maken deze SoVa-trainingen mogelijk persoonlijker en gevarieerder, en daarmee leuker en effectiever. **Dit SoVaTAss-project ontwikkelt daarom een toolbox van digitale werkvormen voor kinderen van 10 tot 12 jaar met een autisme spectrum stoornis.** De werkvormen zijn nadrukkelijk in co-creatie met de kinderen, ouders en professionals (zorg & onderwijs) ontwikkeld.

TOOLBOX

De **Toolbox** bestaat uit drie digitale werkvormen – de Eilandgame, AscapedRoom en MijnStrip - waarvan de ontwerpkeuzes en gedragsbeïnvloedende elementen theoretisch zijn onderbouwd. Dat betekent dat er een opbouw in zit van zelf oefenen en leren van sociale basisvaardigheden tot aan samenwerken, overleggen en conflicten oplossen met meerdere kinderen.

De **'Eilandgame'** is een spel op een tablet dat een kind individueel speelt als thuisopdracht en waarin het als een postbode op een eiland een avontuur beleeft en allerlei mensen tegen komt. Het kind leert de basisbeginselen van sociale communicatie, zoals emotieherkenning, en het oefent met de eerste stappen in een conversatie.

Om de professionals handvatten te geven, houdt het spel bij welke keuzes het kind maakt tijdens het spelen. De trainer/behandelaar kan deze scores bekijken en hiermee op maat feedback geven en vervolgoefeningen bepalen.

Een co-creatief ontwerp van een Digitaal Behavior Change Support System voor het trainen van sociale vaardigheden bij kinderen met autisme

De 'AscapeRoom' is een *VirtualReality Escape Room* waarin drie kinderen fysiek samen spelen in dezelfde ruimte. Met tablets gaan de kinderen in een kamer op zoek naar allerlei virtuele objecten waarmee ze verschillende raadsels oplossen. Het spannende spel stimuleert sociale interactie tussen kinderen zoals onderhandelen, goed luisteren, samenwerken en anderen helpen. Het spel is ontworpen om ook op school in te kunnen zetten.

Met 'MijnStrip' brengen de leerlingen in een klas op een speelse en visuele manier hun eigen kenmerken, talenten en interesses in kaart. De kinderen krijgen verschillende vragen over zichzelf: wat vinden ze leuk, wat kunnen ze goed? Maar ook: waar aan kunnen anderen merken dat er iets aan de hand is? Wat moeten ze dan doen? De antwoorden worden verwerkt in een gepersonaliseerd stripverhaal. De gestelde vragen brengen gesprekken tussen kinderen op gang waardoor ze elkaar beter leren kennen. Daarbij wordt juist niet het 'anders zijn' benadrukt: iedereen is wel een beetje 'anders'. Deze werkvorm stimuleert de sociale omgeving tot meer empathie.

IMPLEMENTATIE

Bij het ontwerp van de digitale werkvormen is rekening gehouden met de omgeving waarin ze gebruikt gaan worden: bij de zorgaanbieders en scholen in het basis- en voortgezet onderwijs. Daarom dragen professionals (zoals behandelaren, kindercoaches en intern begeleiders) bij aan het ontwerp van de toolbox en de bijbehorende handleidingen en instructiemateriaal. Ook denken ze mee over de benodigde aanpassingen in hun werkwijze. Verder is een business model van de toolbox gemaakt en is een marktverkenning gedaan om tot duurzame inbedding in de praktijk te komen. Al deze activiteiten die als doel hebben de kans op succesvolle implementatie te vergroten, worden onder leiding van het lectoraat ICT-innovaties in de Zorg uitgevoerd.

SAMENWERKINGSPARTNERS

Het project is een samenwerking tussen NHL Stenden (pervoerder is het lectoraat iHuman – Zorg Welzijn Digitaal), Hanzehogeschool, Windesheim, de Rijksuniversiteit Groningen en het Rob Giel Onderzoekscentrum. Naast onderzoekers draaien er tientallen studenten mee van verschillende opleidingen zoals Verpleegkunde, Social Work, HBO-ICT, Technische Bedrijfskunde, Communication & Multimedia Design en de Master Digitale Innovatie in Zorg en Welzijn. In de uitvoering van het project zijn zes zorginstellingen en scholen betrokken, waarbij jeugd-GGZ organisatie Accare in het bijzonder bijdraagt aan zowel het onderzoek als de ontwikkeling van de toolbox. Het bedrijf 8D games ontwikkelt één van de spellen. Landelijke partners zijn het Nederlands Jeugdinstituut en het Kenniscentrum kinder- en jeugdpsychiatrie.

VERVOLGPLANNEN

Er wordt gewerkt aan een vervolgproject waarin samen met een breed netwerk van zorg- en onderwijsinstellingen de digitale toolbox verdieping en uitbreiding moet krijgen. Naast activiteiten om de digitale toolbox in een nieuwe SoVa-training te verwerken zal ook de implementatie hiervan een belangrijk onderdeel blijven. Er wordt tot slot een stapsgewijs effect-evaluatieonderzoek voorbereid ter validering van de SoVa-training inclusief digitale interventies.

Looptijd: februari 2017 – juli 2019

Meer informatie over het project is te vinden op de website van het Lectoraat ICT-innovaties in de Zorg.

(<https://www.windesheim.nl/lectoraat-ict-innovaties-in-de-zorg>)

Wil je meer weten, stuur dan een e-mail naar:

ictinnovaties-zorg@windesheim.nl

Dit project wordt mede mogelijk gemaakt door de RAAK Publiek subsidie van Regieorgaan SIA.