

Recept

1. Begin met het vaststellen van je leerdoel:

Welke (combinatie van) sociale signalen wil je de kinderen aanleren?
Wat vind je daarbij belangrijk? Herkenning, interpretatie?
Welke emoties neem je hierbij mee, of neem je ze allemaal een beetje?

2. Wat maken deze sociale signalen moeilijk? Welke factoren bepalen de complexiteit?

Pluk de vaardigheid nu langzamerhand uit elkaar en analyseer waarom de sociale signalen als moeilijk ervaren kunnen worden.

3. Hoe laat iemand zien dat hij/zij deze sociale signalen kan herkennen of interpreteren?

Wat moet het kind laten zien, en hoe?

4. Wat voor oefenmethode kan je inzetten om dit niveau te bereiken?

Op wat voor manier gaat het kind zijn/haar vaardigheden verbeteren omtrent de gekozen sociale signalen?

5. Waarmee ga je het kind overhalen om deze oefenmethode te gebruiken om beter te worden? (spelcomponenten)

Bedenk een mooi verhaal, of een uitdaging, omtrent de sociale signalen. Iets wat het kind wil meemaken of halen. Je kan hierbij ook denken in een speldeel.

6. Hoe gaat het spel om met fouten die het kind maakt? En hoe vier je overwinningen?

Hoe krijgt het kind feedback, en zijn er consequenties? Hoe ziet het kind zijn progressie in het spel (iets om trots op te zijn!).

7. Welke vrijheden/autonomie heb ik als speler in dit spel? Wat kan ik zelf nog bepalen?

Als speler wil ik autonomie hebben, ik moet keuzes kunnen maken en het gevoel hebben dat ik invloed uitoefen op het spel. Hoeveel autonomie geef je mij om te bepalen wat ik wil doen?

Ingrediënten

(Je mag ingrediënten die hier niet genoemd worden gewoon op-schrijven)

- Sociale signalen

- Gezichtsuitdrukking
- Stemklank
- Lichaamshouding
- Gebaren
- Context/situatie
- Emoties
-

- Oefenmethoden

- Imitatie
- Modeling (voordoen)
- Herhaling
- Video-opname + terugkijken en reflecteren
- Rollenspel
-

- Spelcomponenten

- | | |
|--|--|
| <input type="radio"/> Interactievorm | Hoe speelt het kind het spel? |
| <input type="radio"/> Uitdaging & complexiteit | Wat maakt het moeilijk? |
| <input type="radio"/> Feedback & beloning | Goed of fout, wanneer weet het kind dat? |
| <input type="radio"/> Doelen | Wat moet het kind behalen? Waarom? |
| <input type="radio"/> Verhaal | Wat speelt er zich af en waarom is dat leuk? |
| <input type="radio"/> Autonomie | Wat mag het kind zelf bepalen? |
| <input type="radio"/> | |

Ontwerpvoorwaarden

- **Laat de interactievorm zo nauw mogelijk aansluiten op de vaardigheid die je wilt oefenen.**

Dit houdt in dat hetgeen wat je het kind wilt leren ook zoveel mogelijk lijkt op wat het kind tijdens het spelen continu doet.

Bijvoorbeeld: als het kind moet leren om te interpreteren waarom iemand zijn /haar houding boosheid uitstraalt, dan moet het kind op interactieniveau informatie kunnen verzamelen om die vraag te beantwoorden.

- **Een verhaal is zeer motiverend, maar moet coherent zijn met de doelen en handelingen in het spel.**

Als ik in een verhaal mijn vriend moet redden, dan moeten mijn doelen en handelingen daar een verband mee hebben. Als ik hem/haar kan redden door emoties van gezichten af te lezen, dan moet er binnen het verhaal een reden zijn waarom specifiek emoties aflezen de oplossing is.

- **Feedback moet direct plaatsvinden en moet op een -voor de wereld van het spel gezien- realistische manier duidelijk gemaakt worden.**

Als ik bij het redden van mijn vriend een fout maak, dan moet ik dat meteen weten en moet het binnen het verhaal consequenties hebben. Een pop-up scherm met informatie doet het tegenovergestelde. Een karakter dat een monoloog afsteekt is al beter, maar dan moet dat binnen de rol en verwachting van dat karakter passen.

- **Gebruik de ondersteuning vanuit het spel en de moeilijkheidsgraad van de te herkennen signalen om een gebalanceerd complexiteitsniveau te creëren (en deze rustig op te bouwen).**

Kinderen met ASS kunnen veel moeite hebben met het herkennen en interpreteren van emoties en sociale situaties. Een sociale situatie heeft dan ook veel factoren die meewegen en signalen die afgegeven worden.

Daarnaast heb je als bedenker van een spel zelf controle over hoeveel informatie het kind krijgt, hoeveel ondersteuning het spel biedt (denk aan tips, aanwijzingen), en wanneer die ondersteuning en informatie geboden wordt.

Afhankelijk van je leerdoel en de vaardigheden van het kind is het jouw taak om een afweging te maken tussen hoeveel je van het kind verwacht en hoeveel je het kind daarbij helpt.

Alleen maar helpen zorgt ervoor dat er geen uitdaging is en het dus niet interessant is. Wees te strikt en je verliest het kind omdat deze gefrustreerd of in de war raakt. Denk dus goed na over deze balans!