

Spel en sociale interactie van kinderen met een visuele beperking tijdens het spelen met een Smart toy

Suzanne Verver, Mathijs Vervloed en Bert Steenbergen

Probleemstelling

Spel is een belangrijke situatie waarin kinderen kunnen oefenen met sociale interactie. Voor veel kinderen met een visuele beperking is samen spelen en interacteren met leeftijdsgenoten echter een uitdaging. Zij zijn geneigd om zich tot volwassenen te richten. Daarnaast is de spelontwikkeling van deze kinderen meestal vertraagd en is speelgoed vaak weinig betekenisvol. Dit beperkt de mogelijkheden voor kinderen met een visuele beperking om te oefenen met sociale interactie, wat participatie in de samenleving kan bemoeilijken.

Een **Smart toy** is een combinatie tussen alledaags speelgoed en technologie. In deze studie is de Smart toy interactief speelgoed dat tijdens het spelen geluiden en muziek produceert. Dit zal het materiaal levendiger en uitnodigender maken voor kinderen met een visuele beperking en zou onderlinge betrokkenheid tijdens het spelen kunnen vergroten.

Doel

- Spelcontact tussen kinderen met een visuele beperking en leeftijdsgenoten stimuleren met geschikt spelmateriaal, zodat kinderen met een visuele beperking voldoende mogelijkheden krijgen om te oefenen met sociale interactie.
- Kinderen mogelijkheden bieden om spelenderwijs te leren zonder afhankelijk te zijn van een volwassene.



Doelgroep

Kinderen in het basisonderwijs met een visuele beperking als primaire beperking. Zowel kinderen in het speciaal onderwijs als kinderen met AOB in het regulier onderwijs nemen deel, evenals ziende klasgenoten.



Verwachtingen

- Spelen met de Smart toy zet visueel beperkte kinderen aan tot meer en complexere vormen van spel en sociale interactie.
- De Smart toy stimuleert spelenderwijs leren, zonder dat hier een volwassene actief bij betrokken hoeft te zijn.

Opzet project

Het onderzoeksproject bestaat uit drie verschillende studies:

• Studie 1 (2015/2016):

Onderzoekt mogelijkheden van Smart toys om sociale interactie te bevorderen tussen kinderen met een visuele beperking.

Deelnemers: kinderen tussen 4 en 12 jaar op het SO

Design: tweetallen spelen 3 keer met de Smart toy en 3 keer met normaal speelgoed.

• Studie 2 (2016/2017):

Onderzoekt mogelijkheden van Smart toys om sociale interactie te bevorderen tussen kinderen met een visuele beperking en ziende kinderen.

Deelnemers: kinderen tussen 4 en 12 jaar op het regulier onderwijs met AOB en een ziende klasgenootje

Design: tweetallen spelen meerdere keren met de Smart toy en meerdere keren met normaal speelgoed.

• Studie 3 (2017/2018):

Onderzoekt mogelijkheden van Smart toys om kinderen met een visuele beperking spelenderwijs feitenkennis op te laten doen.

Deelnemers: kinderen tussen 4 en 12 jaar op het SO

Design: voor- en nameting, meerdere keren spelen in:

- Conditie 1: de Smart toy geeft feitenkennis.
- Conditie 2: een volwassene geeft feitenkennis en kinderen spelen met de Smart toy zonder feitenkennis.
- Conditie 3: er wordt met de Smart toy gespeeld zonder feitenkennis.

Contact: Suzanne Verver, MSc. Email: s.verver@pwo.ru.nl

Behavioural Science Institute, Radoud Universiteit

