DAGBLAD VAN HET NOORDEN

21 juni 2019 , pag. 22

Digitale escaperoom helpt kinderen met autisme

FRANK VON HEBEL

GRONINGEN Ontsnappen uit een escaperoom, een strip maken: drie onderwijsinstellingen ontwikkelden games die kinderen met autisme helpen sociale vaardigheden aan te leren.

De games zijn gisteren gepresenteerd op Hogeschool Windesheim in Zwolle, die ze samen ontwikkelde met projectleider NHL Stenden en de Hanzehogeschool. De games zijn bedoeld voor kinderen in de leeftijd van 8 tot 12 jaar. „Kinderen in deze leeftijd groeien op in een digitale omgeving en ja, ze spelen ook online games'', legt lector Nick Degens van de Hanzehogeschool uit.

Hij benadrukt dat de games een aanvulling zijn op bestaande trainingen. „De sessies met therapeuten zijn natuurlijk heel waardevol, maar het valt in de praktijk niet altijd mee om thuis te oefenen. Daarbij kunnen deze games helpen.''

Hoe? „Een van de games heet Ascaped, waarbij moet je proberen samen uit een digitale escaperoom te komen. Drie kinderen moeten dan samenwerken, aanwijzingen vinden en overleggen. Daar komt qua interactie heel wat bij kijken.''

Een andere game heet Mijn Strip. „Kinderen maken dan eigenlijk hun eigen verhaal. Ze vertellen over hun interesses, talenten en wat ze bezighoudt. En dan hebben we nog een tussenvorm waarbij je leert omgaan met situaties die je bijvoorbeeld op straat tegenkomt. Zo word je geconfronteerd met een oude mevrouw die iets is kwijtgeraakt. Hoe ga je daarmee om? Herken je de emotie bij de ander? Zie je ook wat de impact van jouw reactie op de ander kan zijn?''

Degens vindt het belangrijk dat de games niet onderin een la belanden. „Het is prachtig dat de games er zijn, maar het is onze ambitie om deze met een bedrijf of instantie verder uit te werken, zodat de kinderen er ook daadwerkelijk mee aan de slag kunnen gaan in de toekomst.''

In de game Mijn Strip maken kinderen hun eigen verhaal.