

HANDREIKING

Samen Gamen

Het gebruik van tabletgames in de logopedische
behandeling van jonge kinderen



De handreiking *Samen Gamen* is een product van het project DigiTaal: Taal leren met tabletgames
Uitgave van Hogeschool Utrecht,
Lectoraat Logopedie: Participatie door Communicatie

Colofon

Handreiking 'Samen Gamen'

Een uitgave van

Lectoraat Logopedie - Participatie door communicatie
Kenniscentrum Duurzaam en Gezond Leven
Hogeschool Utrecht

De handreiking is een product van het project *DigiTaal: Taal leren met tabletgames* (RAAK publiek 2015-02-10P). Het onderzoek is medegefinancierd door Regieorgaan SIA, onderdeel van de Nederlandse Organisatie voor Wetenschappelijk Onderzoek (NWO).

Auteurs

Johanna Schulting, MA, Hogeschool Utrecht
Marjan ter Harmsel, MA, Hogeschool Utrecht
Dr. Rob Zwitserlood, Hogeschool Utrecht
Dr. Margreet Luinge, Hanzehogeschool Groningen
Prof. Dr. Ellen Gerrits, Hogeschool Utrecht

Correspondentie:

Lectoraat Logopedie – Participatie door communicatie
Kenniscentrum Duurzaam en Gezond Leven
Hogeschool Utrecht
Heidelberglaan 7
3584 CS Utrecht
088 - 481 7869
secretariaat.lectorat.logopedie@hu.nl

Dankwoord

Wij willen graag alle consortiumpartners bedanken die hebben bijgedragen aan het tot stand komen van deze handreiking; Hanzehogeschool Groningen, Koninklijke Auris Groep, Koninklijke Kentalis, Pento, NSDSK en de NVLF. Een bijzonder dankwoord aan dr. Margreet Luinge en dr. Henderien Steenbeek, Hanzehogeschool Groningen die het onderzoeksproces hebben begeleid.

Verder willen wij alle logopedisten en video-interactiebegeleiders bedanken die aan het onderzoek hebben bijgedragen.

Voor hulp bij de dataverwerking willen wij onze dank uitspreken aan de onderzoeksassistent Emma Klaassen (MA) en de honours-studenten logopedie Eva Steijger en Francine van Oel van Hogeschool Groningen en Iris Duivenvoorden van Hogeschool Utrecht.

© Hogeschool Utrecht, Utrecht, oktober 2018

Bronvermelding is verplicht. Verveelvoudigen voor eigen gebruik of intern gebruik is toegestaan.

INHOUDSOPGAVE

INLEIDING	1
1 ACHTERGROND	2
1.1 Onderzoeksmethode	2
1.2 Interactie tijdens taaltherapie met tabletgames versus taaltherapie met traditioneel materiaal	3
2 AANBEVELINGEN	5
2.1 Voorbereiding van therapie met een tablet	5
2.2 Regie houden over de tablet	6
2.3 Logopedische strategieën ter bevordering van communicatie en interactie	7
2.3.1 Strategieën algemeen	7
2.3.2 Strategieën non-verbaal	8
2.3.3 Strategieën verbaal	8
SLOTOPMERKING	10
BIJLAGEN	11
Bijlage 1 <i>Videovoorbeeld 1</i>	11
Bijlage 2 <i>Videovoorbeeld 2</i>	11
Bijlage 3 <i>Videovoorbeeld 3</i>	11
Bijlage 4 <i>Videovoorbeeld 4</i>	12
Bijlage 5 <i>Videovoorbeeld 5</i>	12
Bijlage 6 <i>Videovoorbeeld 6</i>	12
Bijlage 7 <i>Videovoorbeeld 7</i>	13
Bijlage 8 <i>Videovoorbeeld 8</i>	13

INLEIDING

Met de komst van de tablet in de logopedische behandeling zijn nieuwe mogelijkheden ontstaan om therapie voor kinderen met taalontwikkelingsstoornissen (TOS) vorm te geven. Logopedisten hebben echter veel vragen over het gebruik van tabletgames. Hoe kun je tabletgames zinvol inzetten? Gaat het gamen niet ten koste van de interactie? Hoe kan ik voorkomen dat het kind zich alleen op het beeldscherm focust?

In 2015 heeft het lectoraat Logopedie, Participatie door Communicatie van de Hogeschool Utrecht met verschillende instellingen een consortium gevormd dat vragen uit de praktijk omtrent het inzetten van tabletgames in taaltherapie heeft gebundeld en vertaald naar onderzoeksvragen. Tot het consortium behoren Hanzehogeschool Groningen, de Koninklijke Auris Groep, Koninklijke Kentalis, NSDSK, Pento en de Nederlandse Vereniging voor Logopedie en Foniatrie (NVLF). Uit deze samenwerking is het project 'DigiTaal - Taal leren met tabletgames' ontstaan. In dit project zijn drie deelstudies uitgevoerd naar de toepasbaarheid van tabletgames in taaltherapie bij jonge kinderen met een TOS.

In het eerste onderzoek is de doorzoekbare database *LogoGames.nl* ontwikkeld waarin logopedisten games kunnen selecteren die geschikt zijn voor gebruik tijdens taaltherapie. Daarnaast kunnen logopedisten op deze website zelf tabletgames beoordelen met een speciaal hiervoor ontwikkelde beoordelingslijst. In het tweede onderzoek is het effect van games in taaltherapie op de passieve woordenschat van jonge kinderen met TOS onderzocht. Uit de effectstudie blijkt dat de kinderen evenveel woorden leren bij therapie met een tabletgame als bij therapie met traditioneel spelmateriaal. Het nieuwe medium mag dus als aanvullend materiaal voor logopedische therapieën serieus worden genomen. Verder onderzoek naar inzet van tabletgames in andere logopedische behandeldomeinen is uiteraard nog nodig. Het derde onderzoek richtte zich op het optimaliseren van communicatie en interactie tijdens het gebruik van games in taaltherapie. De opbrengst van deze deelstudie is de handreiking *Samen Gamen*.

Het doel van deze handreiking is om logopedisten te ondersteunen bij het *Samen Gamen*, het toepassen van tabletgames in taaltherapie met jonge kinderen. We geven aanbevelingen over hoe je tabletgames op een juiste manier kunt inzetten om de communicatie en interactie tijdens het *Samen Gamen* te optimaliseren. Om tot deze aanbevelingen te komen is binnen het project DigiTaal onderzoek gedaan naar de verschillen in de interactie en communicatie tussen kind en logopedist tijdens taaltherapie met tabletgames en tijdens taaltherapie met traditioneel materiaal. Daarnaast hebben logopedisten onder begeleiding van een video-interactiebegeleider aan de hand van gemaakte videobeelden positieve interactiemomenten tijdens gamen geïdentificeerd en besproken. De logopedisten hebben geleerd om deze interactiemomenten vervolgens zelf te herkennen en uit te bouwen, waardoor hun expertise over *Samen Gamen* is vergroot. De opbrengst aan best practices hebben wij vertaald naar aanbevelingen voor logopedisten.

In het eerste hoofdstuk worden de gehanteerde onderzoeksmethode (1.1) en de resultaten uit het exploratieve onderzoek naar de verschillen in interactie tijdens taaltherapie met tabletgames versus traditioneel materiaal (1.2) beschreven.

In het tweede hoofdstuk worden de aanbevelingen voor *Samen Gamen* gepresenteerd. De aanbevelingen zijn onderverdeeld in de drie categorieën:

- voorbereiding van therapie met een tablet
- regie houden over de tablet
- logopedische strategieën ter bevordering van communicatie en interactie tijdens *Samen Gamen*.

In de slotopmerking wordt een conclusie over de belangrijkste bevindingen ten aanzien van het gebruik van tabletgames in taaltherapie gegeven.

1 ACHTERGROND

1.1 Onderzoeksmethode

Aan dit onderzoek hebben zeven logopedisten van Kentalis, drie logopedisten van de NSDSK en twee video-interactiebegeleiders van Kentalis en NSDSK deelgenomen. De kinderen die aan het onderzoek hebben meegedaan waren peuters en kleuters onder behandeling bij de NSDSK en Kentalis (leeftijdsbereik: 2;10-5;9 jaar). Om de best practices voor *Samen Gamem* te kunnen identificeren, zijn verschillende onderzoeksstappen uitgevoerd (figuur 1).



Figuur 1: Overzicht stappen in het onderzoek

In de **eerste stap** werd een literatuuronderzoek uitgevoerd met als doel het opstellen van een begrippenkader over interactie en logopedische strategieën ter bevordering van communicatie en interactie bij jonge kinderen met spraak- en taalproblemen. In de gevonden studies werd behandeling uitgevoerd met traditioneel materiaal. Tegelijkertijd hebben 6 logopedisten hun eerste behandelsessie van 30 minuten uitgevoerd, waarbij 15 minuten therapie met een tablet game werd gegeven en 15 minuten met traditioneel materiaal (**stap 2**). Elke logopedist gebruikte in elke behandelsessie beide materialen. De helft van de logopedisten startte met een tabletgame en de andere helft met traditioneel materiaal. Op deze manier is geprobeerd te voorkomen dat factoren als concentratie van het kind invloed hadden op de vergelijkbaarheid van de condities. Daarnaast is het materiaal zo vergelijkbaar mogelijk gemaakt, d.w.z. als er bijvoorbeeld een memoryspel op de tablet werd gekozen, dan was het traditionele materiaal ook een memoryspel. De logopedisten hebben elke sessie een passend behandelgoal voor het kind gekozen. De behandelingen richtten zich vooral op woordenschat, zinsbouw en pragmatiek. De behandelsessies werden opgenomen en de videobeelden werden na elke ronde door de logopedist en de video-interactiebegeleider (VIB'er) bekeken en besproken. Het doel van het gesprek was het verbeteren van de interactie tijdens therapie met tabletgames. In het gesprek legde de VIB'er de nadruk op succesvolle interactiemomenten in beide behandelcondities, met aandacht voor onder andere (aan)kijken, ontvangst van contactinitiatieven en

beurtname. Op die manier leerde de logopedist om goede interactiemomenten te herkennen en uit te bouwen.

Om inzicht in het natuurlijke interactiegedrag (d.w.z. *zonder* scholing door de VIB'er en *zonder* de kennis van het begrippenkader uit de literatuurstudie) tussen kind en logopedist bij therapie met tabletgames en met traditioneel materiaal te krijgen, is ervoor gekozen om 10 logopedist-kind-koppels op hun interactiegedrag te onderzoeken. Op deze manier ontstond er een completer beeld van wat logopedisten in de natuurlijke situatie aan interactiegedrag laten zien, dan met uitsluitend de zes logopedisten van het VIB-traject. Om tot 10 casussen te komen, zijn vier extra logopedisten gevraagd om één behandeling van 30 minuten op te nemen (**stap 3**). Deze vier logopedisten hebben niet deelgenomen aan het VIB-traject. Ook bij de vier extra opnames werden 15 minuten therapie met tabletgames en 15 minuten therapie met traditioneel materiaal gegeven. De resultaten uit deze analyse worden in de volgende paragraaf (2.2) toegelicht.

In **stap 4** werd het begrippenkader over interactie en logopedische strategieën (zie **stap 1**) in een feedbackronde aan de logopedisten voorgelegd. Dit begrippenkader is vervolgens met hen en de VIB'ers geëvalueerd en aangepast; ontbrekende strategieën zijn aangevuld. Het definitieve begrippenkader vormde de basis voor turf- en observatieschema's voor de video-analyses naar het interactiegedrag en de ingezette strategieën in **stap 7**. Daarnaast gaf het de logopedisten extra input over het bevorderen van interactie en communicatie voor de volgende twee behandelsessies (**stap 5**). Na de tweede en derde behandeling ontvingen de logopedisten weer feedback van de VIB'er gericht op het verbeteren van de interactie en communicatie tijdens *Samen Gamem*. Na afloop van het VIB-traject hebben de logopedisten en de VIB'ers hun persoonlijke best practices geselecteerd en opgestuurd. De onderzoekers hebben deze best practices samengevat en in categorieën ingedeeld. In een afsluitende bijeenkomst met de logopedisten en VIB'ers zijn deze best practices besproken via een consensus procedure en vastgelegd (**stap 6**).

Tot slot hebben wij de videobeelden van de eerste behandelsessies (stap 2 en 3) van tabletgames en traditioneel materiaal onderzocht op mogelijke verschillen in het interactiegedrag zoals initiatieven, responsen en aantal beurten. Daarnaast hebben wij de ingezette verbale en non-verbale logopedische strategieën in beide behandelcondities met elkaar vergeleken (**stap 7**).

1.2 Interactie tijdens taaltherapie met tabletgames versus taaltherapie met traditioneel materiaal

Om vast te stellen of logopedist en kind ander interactiegedrag laten zien bij therapie met tabletgames dan bij therapie met traditioneel materiaal hebben wij de video's geanalyseerd van een natuurlijke therapiesituatie, zonder begeleiding door de VIB'er (zie stap 3 in de methode).

Uit dit exploratieve onderzoek naar de interactie tussen kind en logopedist blijkt dat logopedisten bij taaltherapie met tabletgames vaker initiatief nemen dan bij traditioneel materiaal. Mogelijk is het verschil in initiatief nemen te verklaren doordat logopedisten de communicatie bij therapie met tabletgames meer willen sturen om te voorkomen dat het kind zich te veel op het beeldscherm focust. De behoefte om het kind meer te willen sturen, kwam ook tijdens de VIB-gesprekken aan bod. Logopedisten hadden het idee dat beurtwisseling bij therapie met traditioneel materiaal meer vanzelf gaat en dat zij bij therapie met tabletgames meer hun best moesten doen om de interactie gaande te houden. De gekozen best practices voor *Samen Gamem* zijn dan ook gericht op het optimaliseren van communicatie en interactie, bijvoorbeeld met passende logopedische strategieën zoals gerichte stimulatie, afspraken over beurtnames enz.

Verder hebben we in de analyse ook de interactiestijlen van de logopedisten geobserveerd. We hebben een onderscheid gemaakt tussen een faciliterende en directieve interactiestijl. Bij een faciliterende stijl volgt de logopedist het kind, becommentarieert handelingen en breidt uitingen uit. Bij een directieve stijl stuurt de logopedist de communicatie, kiest geregeld een gespreksonderwerp en geeft opdrachten. We zien wat

de interactiestijl betreft geen verschil tussen de twee behandelcondities, maar wel tussen de verschillende logopedisten. De logopedisten die een meer directieve interactiestijl hanteren bij therapie met tabletgames doen dit ook bij het behandelen met traditioneel materiaal.

Daarnaast blijkt dat de logopedisten in beide behandelcondities over het algemeen dezelfde logopedische strategieën inzetten. Verbale strategieën die veel werden toegepast, waren *aangepaste intonatie*, *aangepast spreektempo*, *zelfspraak* en *beschrijven*. Non-verbale strategieën die veel werden toegepast, waren *ondersteunende mimiek*, *gebaren* en *wijzen*. Maar er zijn ook verschillen geobserveerd. Bij therapie met traditioneel materiaal was in vergelijking met therapie met tabletgames duidelijk meer oogcontact tussen kind en logopedist. Bij therapie met tabletgames bekrachtigden logopedisten vaker uitingen van het kind en werden meer uitroepen (“Oh!”, “Oeps!” etc.) geobserveerd. Deze verschillen sluiten aan bij de eerder genoemde bevinding dat logopedisten het idee hebben dat zij bij therapie met tabletgames meer hun best moeten doen om de interactie gaande te houden.

Bij de kinderen is geen verschil gevonden in het aantal initiatieven tot interactie en het aantal responsen tussen beide therapiecondities. Dat is een opvallend, maar positief resultaat, aangezien dit afwijkt van de verwachting dat kinderen zich voornamelijk op het beeldscherm zouden focussen tijdens therapie met tabletgames.

2 AANBEVELINGEN

De onderstaande aanbevelingen zijn voortgekomen uit onderzoek gericht op taaltherapie voor peuters en kleuters met TOS en hebben dan ook betrekking op deze doelgroep.

Vanzelfsprekend is het een voorwaarde dat zowel logopedist als kind gemotiveerd is om met een tablet te werken.

De aanbevelingen zijn onderverdeeld in drie categorieën:

1. Voorbereiding van therapie met tabletgames
2. Regie houden over de tablet tijdens *Samen Gamem*
3. Bruikbare logopedische strategieën voor therapie met tabletgames.

Bij sommige aanbevelingen wordt ter illustratie verwezen naar een videovoorbeeld.

2.1 Voorbereiding van therapie met een tablet

Net als bij elk ander therapiemateriaal is het ook bij de keuze voor een tabletgame belangrijk om na te gaan of de game aansluit bij het ontwikkelingsniveau van het kind. Denk hierbij bijvoorbeeld aan motorische vaardigheden, gedeelde aandacht (joint attention) en werkgeheugen.

De onderstaande aanbevelingen zijn gericht op de voorbereiding van *Samen Gamem*.

Aanbeveling	Toelichting
Selecteer een geschikte tabletgame, bijvoorbeeld op <i>LogoGames.nl</i> .	Denk bijvoorbeeld aan de volgende punten: <ul style="list-style-type: none">- Kies een game waarbij je zelf het tempo kunt bepalen.- Het is handig als herhaling van acties mogelijk is in de tabletgame.- Kies een tabletgame die niet te veel visuele prikkels geeft.
Zorg ervoor dat je de game zelf goed kent.	Wees goed voorbereid om adequaat te kunnen handelen en reageren. Zorg dat je de verschillende stappen en de mogelijkheden van de game kent.
Positie tablet: <ul style="list-style-type: none">- rechtop (in houder of op tablet-kussen)- flexibel, zodat de tablet binnen en buiten bereik van kind gehouden kan worden. Videovoorbeeld 1 Videovoorbeeld 2	De tablet plat op de tafel leggen bleek niet geschikt te zijn, omdat oogcontact met het kind dan moeilijker is. Soms moet de logopedist kunnen ingrijpen en de tablet even verder weg van het kind kunnen zetten.

<p>Positie kind en logopedist: OF</p> <ul style="list-style-type: none"> - 90 graden hoek aan tafel - naar elkaar toegewend - tablet in het midden  <p>Videovoorbeeld 1 Videovoorbeeld 2</p> <p>OF</p> <ul style="list-style-type: none"> - tegenover elkaar - logopedist houdt tablet nauw voor haar lichaam en kan zo oogcontact houden en van boven op tablet kijken. <p>Videovoorbeeld 3</p>	<p>Zorg ervoor dat oogcontact mogelijk is en dat beiden het beeldscherm kunnen zien.</p> <p>Het kind hoeft niet per se op een stoel te (blijven) zitten. Je mag hier creatief en flexibel mee omgaan.</p>
<p>Geef kort en duidelijk uitleg over de inhoud en werkwijze van de game.</p> <p>Videovoorbeeld 1 Videovoorbeeld 4</p>	<p>Vertel kort hoe de game werkt. Benoem de handelingen en doe ze kort voor. Oefen eventueel even samen. Inleiden: plaats de game in context. <u>Voorbeeld:</u> "We gaan zo vissen vangen. Heb jij wel eens een vis gevangen? Ik ga je laten zien hoe het moet. Doe mij maar na."</p>
<p>Maak afspraken over <i>Samen Gamem</i>.</p> <p>Videovoorbeeld 4</p>	<p>Noem aan het begin dat jullie samen gaan spelen, meestal zijn kinderen gewend om alleen op een tablet te spelen! Geef aan dat de tablet van jou is (de logopedist houdt de controle over de tablet). Leg beurtgedrag uit.</p>

2.2 Regie houden over de tablet

Vaak zijn kinderen gewend om alleen op de tablet te spelen en focussen zich daardoor al gauw op het beeldscherm. Om te voorkomen dat het kind deze houding ook tijdens de logopedische therapie inneemt, moet de logopedist duidelijk maken dat het om *Samen Gamem* gaat en het proces bewaken.

De onderstaande aanbevelingen zijn gericht op het regie houden tijdens *Samen Gamem*.

Aanbeveling	Toelichting
Herinner aan gemaakte afspraken.	Afspraken over beurtgedrag enz. Belangrijk is dat je dit op een positieve manier doet. Zeg niet steeds: "Nee, je mag er niet aankomen", maar benadruk positief wat wel mag. Neem daarbij een voorbeeldrol aan (verbaal en non-verbaal).

Houd de tablet binnen je eigen bereik. Videovoorbeeld 5 Videovoorbeeld 6	Op deze manier kun je de tablet buiten het bereik van het kind houden als het kind zich te veel op het beeldscherm focust of de afspraken (bijvoorbeeld bij beurtgedrag) niet nakomt.
Ondersteun het kind in het gebruik van de tablet.	Doe handelingen/handbewegingen voor. Voer samen bewegingen uit (bijvoorbeeld swipen).
Houd het tempo van de spelsituatie onder controle. Videovoorbeeld 3	Las bewuste pauzes in. Rem het kind af door zijn aandacht te vangen, houd bijvoorbeeld de hand even vast, raak het kind even aan of geef dat verbaal aan: "Wacht even", "Ho!", "Wat gebeurt hier?" Zet het beeld even stil (pauzeren). Stel vragen, bijvoorbeeld door te reflecteren op wat er gebeurt. Als het kind alleen maar handelingen wil doen en te snel gaat, kun je het bijvoorbeeld afremmen door een vraag te stellen.

2.3 Logopedische strategieën ter bevordering van communicatie en interactie

Tijdens therapie met kinderen maakt de logopedist gebruik van logopedische strategieën om het kind te stimuleren om aan de communicatie deel te nemen. In onderstaande tabellen worden de strategieën die logopedisten geschikt vonden voor therapie met tabletgames gepresenteerd. Deze zijn aangevuld met strategieën die vaak bleken voor te komen in de video-opnames. **NB** De strategieën die hier worden aanbevolen zijn geen *nieuwe* strategieën, maar zijn door logopedisten specifiek voor therapie met tabletgames passend bevonden.

Als algemene, overkoepelende aanbeveling voor het creëren van een optimaal communicatief klimaat wordt aangeraden om tijdens therapie met tabletgames zoveel mogelijk de KWL-principes (Kijken-Wachten-Luisteren, ook Hanen principes of VAT genoemd) toe te passen (2.3.1). Tegelijkertijd is het belangrijk om tijdens samen gamen gedeelde aandacht en interactie te waarborgen. Daarvoor worden specifieke non-verbale strategieën (2.3.2) en verbale strategieën aanbevolen (2.3.3). De verbale en non-verbale strategieën kunnen uiteraard ook in combinatie worden ingezet (bijvoorbeeld het natuurlijke gebaar *wijzen* in combinatie met een *aanvulzin*).

2.3.1 Strategieën algemeen

Aanbeveling	Toelichting
Pas de KWL-principes toe.	Ook tijdens <i>Samen Gamen</i> is het mogelijk om de initiatieven van het kind te volgen en daarop in te spelen. Kijk naar wat het kind ziet gebeuren in de game en wat het doet. Wees ook alert op kleine non-verbale initiatieven van het kind. Let erop dat je zelf alert blijft en je niet te veel op de tabletgame richt.

2.3.2 Strategieën non-verbaal

Aanbeveling	Toelichting
Ga op ooghoogte zitten, wend je naar het kind en neem een open houding aan.	Op deze manier ben je beschikbaar voor het kind.
Zoek regelmatig oogcontact. Videovoorbeeld 1 Videovoorbeeld 2	Hierdoor wordt het kind eraan herinnerd dat jullie niet alleen gamen, maar ook communiceren.
Zet uitnodigende mimiek in.	Op deze manier richt je de aandacht ook weer op jou en wordt duidelijk dat jullie <i>Samen Gamem</i> . Het kind kan op jou reageren.
Richt de aandacht van het kind geregeld op het gesprek of op jou. Videovoorbeeld 7	Dit kan bijvoorbeeld door het kind even aan te raken of de tablet weg te halen.
Geef duidelijke ontvangstbevestiging.	Laat het kind merken dat je hem hoort en/of ziet, door bijvoorbeeld te knikken.
Maak gebruik van gebaren. Videovoorbeeld 2 Videovoorbeeld 6	Het kan zowel om natuurlijke gebaren gaan (bijvoorbeeld wijzen of zwaaien, om het kind alert te maken) of om Nederlands met Gebaren (NMG) (om de boodschap te ondersteunen).
Initieer een handeling.	Dit stimuleert tot nadoen.
Herhaal handelingen van het kind.	Herhaling stimuleert beurtwisseling en lokt zodoende reacties uit.
Doe bewegingen uit de tabletgame na (real play). Videovoorbeeld 5	Door handelingen uit de tabletgame na te doen, wordt een nieuwe dimensie aan het <i>Samen Gamem</i> toegevoegd waarover gepraat kan worden. Bovendien komt het kind van de stoel af en zorgt het voor beweging tussendoor. Je kunt ook vergelijkbaar traditioneel spel materiaal als afwisseling inzetten.

2.3.3 Strategieën verbaal

Aanbeveling	Toelichting
Pas gerichte stimulatie (frequent aanbod doeluitingen) toe.	Bijvoorbeeld als je een bepaalde grammaticale structuur wilt oefenen, benoem je handelingen uit de game veelvuldig met je doelstructuur.
Zet uitnodigende intonatie in.	Met de juiste klemtoon kun je de interesse van het kind wekken en een reactie uitlokken (imitatie) of het tot participatie stimuleren.
Geef complimenten.	De tabletgame heeft vaak al een beloningssysteem, maar vergeet niet om met positieve feedback het kind te stimuleren.
Richt de aandacht van het kind geregeld op het gesprek of op jou.	Dit kan bijvoorbeeld door de naam van het kind te noemen of om expliciet aandacht te vragen ("Let goed op!").

Geef duidelijke ontvangstbevestiging.	Laat het kind merken dat je hem hoort en/of ziet tijdens gamen, door verbale uitingen zoals “aah”, “oké”, “uhuh” of “ja, dat klopt”.
Maak gebruik van zelfspraak (vertellen wat je doet of denkt).	Goed toepasbaar in tabletgames omdat er zoveel handelingen zijn die je kunt beschrijven. Doe dit vooral als het kind zelf nog weinig verbaal is en/of als imitatie het doel is.
Maak gebruik van parallelspraak (vertellen wat het kind doet).	Het kind kan veel handelingen uitvoeren op de tablet. Deze kun jij verwoorden. Dit stimuleert het kind om zich ook verbaal te uiten.
Herhaal uitingen van het kind.	Tabletgames bieden vaak veel herhaalmogelijkheden.
Geef opdrachten.	Veel tabletgames bieden de mogelijkheid om handelingen uit te voeren. Aan de handelingen kunnen opdrachten gekoppeld worden.
Bied aanvulzinnen aan.	In veel games worden handelingen uitgevoerd zoals het verplaatsen van elementen (bijvoorbeeld eten in een pan). Aanvulzinnen zijn hier een handige strategie (“Ik doe het vlees in de ...”).
Stel vragen: - open vragen - denkvragen - vragen buiten het hier-en-nu. Videovoorbeeld 3 Videovoorbeeld 6	Hiermee verleg je de focus van de game weer naar het gesprek. Afhankelijk van de situatie en het taalniveau van het kind.
Zeg iets wat niet klopt of raar is.	Je probeert hiermee een reactie uit te lokken. Op deze manier wordt de eventuele focus van de game of/ het beeldscherm weer naar het gesprek verlegd.
Lok actief beurtwisseling uit. Videovoorbeeld 8	Door bijvoorbeeld te zeggen: “Nu jij”, “Nu ik” bij taken in de tabletgame.

SLOTOPMERKING

Het werken met tabletgames is nieuw terrein binnen de logopedische therapie. Logopedisten zoeken naar een zinvol gebruik om dit aantrekkelijke materiaal voor therapie in te kunnen zetten. We hopen dat we met deze handreiking een eerste stap in deze richting hebben gezet. Net als ander therapiemateriaal moet niet uit het oog worden verloren dat het gebruiken van een tabletgame geen doel op zich is maar een middel om het (behandel)doel te bereiken. Uit ons exploratieve onderzoek blijkt dat bij therapie met tabletgames het gaande houden van de communicatie en interactie beter moet worden bewaakt dan bij therapie met traditioneel materiaal. In deze handreiking geven we handvatten die hierop inspelen.

Vooraf de aanbevelingen over de voorbereiding van de therapie en het houden van de regie over de tablet wijken af van de 'gewone' therapie met traditioneel materiaal en zullen het meeste bijdragen aan succesvol *Samen Gamem*. De aanbevolen logopedische strategieën zijn een selectie van bekende strategieën die ook goed bleken te werken in therapie met tabletgames. Uit het exploratieve onderzoek naar de interactie en communicatie (zonder scholing door de VIB'er) kwam naar voren dat voor een groot deel dezelfde strategieën in beide behandelcondities werden gebruikt.

De resultaten uit deze eerste studie zijn gebaseerd op een beperkt aantal logopedisten. We hopen dat er nog veel vervolgonderzoek komt naar best practices en effectiviteit. Desalniettemin denken we dat de aanbevelingen uit deze studie waardevol zijn voor de praktijk. Verder hopen wij dat informatie over therapie met tabletgames een plaats zal krijgen binnen het curriculum van opleidingen Logopedie.

BIJLAGEN

Bijlage 1 Videovoorbeeld 1

Link: [Videovoorbeeld 1](#)

Duur: 59 seconden

Tabletgame: boek Pim en Pom

Voorbeelden van:

- positie tablet (in standaard)
- positie kind en logopedist (90 graden hoek)
- gericht oogcontact zoeken
- korte inleiding van de tabletgame
- uitnodigende mimiek
- uitnodigende intonatie
- gebaren om aandacht te trekken

Bijlage 2 Videovoorbeeld 2

Link: [Videovoorbeeld 2](#)

Duur: 1,26 minuten

Tabletgame: Educatieve spelletjes voor kinderen peuters (dominospelletje)

Voorbeelden van:

- positie kind en logopedist (90 graden hoek)
- positie tablet (op tabletkussen)
- gericht oogcontact zoeken
- op ooghoogte zitten
- regie over tablet houden
- gebaren (om aandacht van het kind op de logopedist te richten)
- aanvulzinnen

Bijlage 3 Videovoorbeeld 3

Link: [Videovoorbeeld 3](#)

Duur: 1,37 minuten

Tabletgame: boek Timo en het toverstokje

Voorbeelden van:

- positie tablet (tablet recht op en voor lichaam logopedist)
- positie kind en logopedist (tablet voor lichaam logopedist en tegenover elkaar)
- vragen stellen: open vragen en vragen buiten het hier en nu
- uitnodigende intonatie
- tempo spelsituatie onder controle houden
- pauze inlassen/aanvulzin ("Ik word zo boos als....." en kind maakt vervolgens de zin af.)
- herhalen uiting kind

Bijlage 4 Videovoorbeeld 4

Link: [Videovoorbeeld 4](#)

Duur: 1,45 minuten

Tabletgame: Animal Puzzle

Voorbeelden van:

- inleiding tabletgame
- afspraken over beurname en spelregels
- tablet binnen eigen bereik houden
- positie kind en logopedist (90 graden hoek)
- gericht oogcontact zoeken
- aanvulzinnen

Bijlage 5 Videovoorbeeld 5

Link: [Videovoorbeeld 5](#)

Duur: 1,04 minuten

Tabletgame: Educatieve spelletjes voor kinderen peuters (dominospelletje)

Voorbeelden van:

- positie tablet (op tabletkussen)
- positie kind en logopedist (90 graden hoek)
- gericht oogcontact zoeken
- bewegingen nadoen uit tablet (stampen)
- gebaren
- regie houden over tablet (wegschuiven van het kind tijdens het stellen van vragen)
- gesloten en open vraag stellen (daarna mag het kind een taak op de tablet uitvoeren)

Bijlage 6 Videovoorbeeld 6

Link: [Videovoorbeeld 6](#)

Duur: 2,17 minuten

Tabletgame: boek Pim en Pom op safari

Voorbeelden van:

- positie kind en logopedist (tegenover van elkaar)
- positie tablet (rechttop tussen kind en logopedist)
- aandacht van het kind richten ("Pas op!" en gebaar (bek open))
- uitnodigende intonatie
- uitnodigende mimiek
- vragen stellen
- modellering ("Ook een krokodil." en "Bek dicht.")

Bijlage 7 *Videovoorbeeld 7*

Link: [Videovoorbeeld 7](#)

Duur: 34 seconden

Tabletgame: Dr. Panda Hospital

Voorbeelden van:

- positie kind en logopedist (90 graden hoek)
- inleiding game
- aandacht van het kind richten (aanraken, aantippen en naam noemen)
- tablet binnen eigen bereik houden
- uitnodigende intonatie
- gericht oogcontact zoeken

Bijlage 8 *Videovoorbeeld 8*

Link: [Videovoorbeeld 8](#)

Duur: 42 seconden

Tabletgame: Dieren Kleurplaat

Voorbeelden van:

- positie kind en logopedist (90 graden hoek)
- beurtwisseling stimuleren
- gericht oogcontact zoeken
- tablet binnen eigen bereik houden
- uitnodigende intonatie