

‘Het leven van TOBI’ voor jongeren met een neuro-motorische beperking

HoGent | Beernaert Iense, Desnijder Delphine, Chandler Viktor, Vandevyvere Febe en Waelpuut

Bibiche | Bachelor Orthopedagogie - Academiejaar 2021-2022 | iense.beernaert@gmail.com

Begeleid door Caroline Desot

Probleemstelling en onderzoeksdoel

In de voorziening Dominiek Savio bestond reeds een spel, het TOBI-spel, dat inzette op het stimuleren van de sociale vaardigheden bij jongeren met een neuro-motorische beperking. Dit spel was niet langer afgestemd op de meer voorkomende comorbiditeiten bij de doelgroep en op de veranderde actuele thema's die spelen bij de jongeren. Het doel van ons bachelorproefproject was om het bestaande TOBI-spel kritisch te herbekijken en een spel te ontwikkelen dat voldoet aan de gevraagde criteria. Onze onderzoeksvraag luidde als volgt: **‘Hoe kunnen we een spel creëren voor jongeren van 12 tot 16 jaar met een neuro-motorische beperking en bijhorende comorbiditeit, uit het buitengewoon onderwijs Dominiek Savio, afgestemd op hun noden, waarbij we sociale vaardigheden stimuleren?’.**

Methode

De grote onderzoeksvraag werd onderverdeeld in deelvragen. Aan de hand van deze vragen konden we op een gestructureerde manier informatie gaan verzamelen over het praktijkvraagstuk. Dit deden we eerst en vooral aan de hand van een literatuurstudie. Meer praktijkgerichte informatie werd verzameld via interviews, photovoices en observaties.

Doorheen het hele proces van het ontwikkelen van het spel, maakten wij gebruik van de methode van Design Thinking.

Resultaten

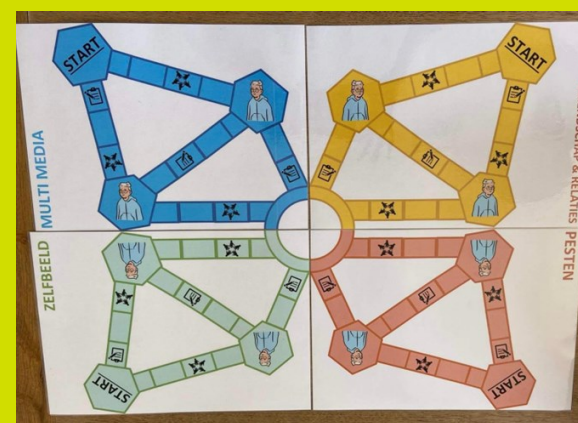
Uit deze uitgebreide informatieverzameling kregen wij veel bruikbare gegevens om te verwerken in (de opmaak van) het spel. Voorbeelden zijn het visueel maken van het spel, aan de slag gaan met sociale media, het gebruiken van een mix van actieve en passieve opdrachten, etc. We vergrootten de visualisatie in het spel door gebruik te maken van een TOBI-figuurtje.

Als eindproduct kwamen wij tot een spel dat draaide rond vier grote thema's, namelijk zelfbeeld, multimedia, pesten en vriendschappen & relaties. Voor de lay-out baseerden wij ons op het spel 'Levensweg'. Door het spel op die manier weer te geven, focusten wij ons op het vergroten van de keuzevrijheid van de jongeren. Ze kunnen namelijk zelf kiezen welke kant ze willen opgaan. Bij elk thema zijn er drie soorten opdrachten mogelijk: stellingen, doe-opdrachten en gedachten en gevoelens. Ons spel is vooral gemaakt voor OV4-leerlingen.

In het spel zijn er heel veel regels en stappen verwerkt. Daarom ontwikkelden wij een opdrachtenbundel en handleiding. Zo is het voor de begeleiders duidelijk hoe het spel gespeeld wordt.



Het TOBI-figuurtje



Afgewerkte spel: 'Het leven van TOBI'