



PLAY ROOM



INFOFICHE

EXECUTIEVE FUNCTIES & SMARTGAMES PLAYROOM

Vik Pauwels & Lara Geerardyn

Deze informatieve fiche is ontworpen om leerkrachten en ouders te ondersteunen bij het gericht inzetten van de digitale logische denkspellen van SmartGames Playroom ter bevordering van de executieve functies (EF's).

WAT ZIJN EXECUTIEVE FUNCTIES?

Executieve functies (EF's) is de verzamelnaam voor die cruciale processen in ons brein die ons helpen om de 'baas' te zijn over ons gedrag, onze gedachten en onze gevoelens. Ze werken als de 'bestuurder' van al ons handelen, zodat we doelgericht kunnen werken en vlot kunnen functioneren in sociale situaties.

WAAROM ZIJN DEZE EXECUTIEVE FUNCTIES BELANGRIJK?

Belangrijk om te weten: kinderen worden niet geboren met deze vaardigheden, maar met het potentieel om ze te ontwikkelen. Sterke executieve functies zijn dan ook cruciaal voor van alles: van succes op school en vriendschappen tot een kwaliteitsvol leven. Wist je dat ze vaak zelfs betere voorspellers voor succes zijn dan het IQ? Aangezien het kinderbrein nog volop in de groei is, hebben ze onze begeleiding en veel oefenkansen nodig om deze vaardigheden te versterken.

DIGITAAL PUZZELLEN EN ZELFSTURING?

SmartGames Playroom biedt een motiverende omgeving waarin kinderen hun brein trainen via uitdagende videospellen. In een digitale setting fungeert de computer als de scheidsrechter: fouten worden direct gesignaleerd en de opstelling staat altijd klaar. Dit vraagt echter extra veel van de zelfsturing. Zonder fysieke stukken om vast te pakken, is de verleiding groot om snel en lukraak te klikken (trial and error). Deze fiche helpt begeleiders om de overstap van "gewoon een spelletje spelen" naar een bewuste training van de executieve functies (EF's) te maken.



DEFINITIE

NIVEAU LEERKRACHT/OUDER

Informatie selecteren uit digitale prikkels en de focus vasthouden op het doel.

NIVEAU KIND

"Ik kijk goed naar de opdracht op het scherm en laat me niet afleiden."

DOEL

Het kind/de leerling leert de relevante visuele informatie op het scherm te filteren en de focus bij de puzzeloplossing te houden.

MOGELIJKE ACTIES EN INTERACTIES

VOOR HET SPEL

CREËER EEN RUSTZONE
Sluit overbodige tabbladen of apps om de visuele focus enkel bij de Playroom te houden.

TIJDENS HET SPEL

BENOEM HET DETAIL
Benoem welk specifiek detail op het scherm nu de aandacht verdient.

GEbruik DE VINGER
Gebruik de vinger op het scherm om het kind/de leerling te helpen een bepaald spoor te volgen.

HERSTEL DE FOCUS
Merk op wanneer de blik afdwaalt van het scherm en herstel de focusknop.

NA HET SPEL

VRAAG NAAR AFLEIDERS
Vraag welke geluiden of animaties op het scherm het meest afleidend waren.



DEFINITIE

NIVEAU LEERKRACHT/OUDER

Het onderdrukken van de drang om lukraak te klikken zonder eerst een denkstap te zetten.

NIVEAU KIND

"Ik denk eerst na voor ik ergens op klik."

DOEL

Het kind/de leerling leert een bewuste "klik-pauze" in te lassen om gericht en planmatig te handelen op het scherm.

MOGELIJKE ACTIES EN INTERACTIES

VOOR HET SPEL

HERHAAL DE AFSpraak
Herhaal de afspraak: "Eerst vertellen wat je gaat doen, dan pas klikken".

HANDEN OP SCHOOT
Plaats de handen op de schoot tot het plan voor de volgende zet luidop is uitgesproken.

STEL EEN CONCREET WERKPUNT OP
Bepaal een concreet werkpunt, bijvoorbeeld: "Vandaag klik ik maximaal 3 keer per 30 seconden".

TIJDENS HET SPEL

FYSIEK STOPSIGNAAL
Gebruik een fysiek stopsignaal (zoals een handgebaar) als het kind/de leerling te snel begint te 'gokken'.

MODEL LUIDOP DENKEN
Zeg: "Ik wil nu heel snel op dit stukje klikken, maar ik wacht even om te kijken of het wel past".

NA HET SPEL

REFLECTEER MET DE INZETMETER
Bespreek hoeveel moeite het kostte om de "klik-vingers" te bedwingen.



DEFINITIE

NIVEAU LEERKRACHT/OUDER

Het onthouden van de level-regels en beperkingen terwijl de puzzel digitaal wordt opgelost.

NIVEAU KIND

"Ik houd het doel van dit level goed in mijn hoofd terwijl ik speel."

DOEL

Het kind/de leerling kan de specifieke randvoorwaarden van een digitaal level hanteren zonder de draad kwijt te raken.

MOGELIJKE ACTIES EN INTERACTIES

VOOR HET SPEL

LAAT KIND/LEERLING OPDRACHT UITLEGGEN

Laat het kind/de leerling de opdracht van het scherm in eigen woorden uitleggen voor de start.

ACTIVEER VOORKENNIS

Vraag: *"Welke strategie hielp in het vorige level die we hier weer kunnen gebruiken?"*

TIJDENS HET SPEL

STIMULEER ZELFSpraak

Laat het kind/de leerling zachtjes de regels herhalen tijdens het slepen van de stukken.

WIJS OP VISUELE INDICATOREN

Wijs op visuele indicatoren op het scherm die de regels samenvatten.

NA HET SPEL

BESPREEK DE OVERLOAD

Bespreek op welk moment er een 'overload' in het hoofd ontstond door te veel informatie.



DEFINITIE

NIVEAU LEERKRACHT/OUDER

Het vlot kunnen wisselen van aanpak wanneer de digitale puzzel blokkeert.

NIVEAU KIND

"Als mijn oplossing op het scherm niet werkt, reset ik de puzzel en probeer ik een ander idee."

DOEL

Het kind/de leerling leert de 'reset-knop' mentaal en digitaal te gebruiken om een foute strategie los te laten.

MOGELIJKE ACTIES EN INTERACTIES

VOOR HET SPEL

WAARSCHUW VOOR DE 'INSTINKER'

Zeg dat het level een 'instinker' kan bevatten waarbij het eerste idee waarschijnlijk niet werkt.

TIJDENS HET SPEL

STEL DE 'WONDERVRAAG'

Als het kind/de leerling vastloopt, vraag: "Stel dat dit blokje op een heel andere plek moet, waar zou dat zijn?"

MOEDIG WISSEN AAN

Moedig aan om de digitale opstelling volledig te wissen als een strategie niet vlot loopt.

VRAAG NAAR EEN ANDERE BOEG

Vraag halverwege: *"Is het tijd om het over een andere boeg te gooien?"*

NA HET SPEL

REFLECTEER OVER WISSEN

Vraag: *"Hoe voelde het om een bijna voltooide puzzel te wissen en opnieuw te beginnen?"*

EF #05 PLANNEN EN ORGANISEREN



DEFINITIE



NIVEAU LEERKRACHT/OUDER

Een logische volgorde bepalen in het digitale oplossingsproces.



NIVEAU KIND

"Ik weet welk stukje ik eerst moet verplaatsen om mijn doel te halen."

DOEL

Het kind/de leerling ontwikkelt een systematische stapsgewijze aanpak om de digitale uitdaging te voltooien.

MOGELIJKE ACTIES EN INTERACTIES



VOOR HET SPEL

WAT IS JE PLAN?

Vraag: "Wat is je plan om dit level aan te pakken? Wat klik je eerst aan?"

BENOEM DE EERSTE STAPPEN

Laat het kind/de leerling de eerste drie stappen van de oplossing hardop benoemen voor de eerste klik.



TIJDENS HET SPEL

VOLGORDE BIJHOUDEN

Gebruik een extern hulpmiddel (zoals een wisbordje) om de volgorde van de stappen visueel bij te houden.

PLAN BIJSTUREN

Vraag af en toe: "Is je plan nog goed, of moet je bijsturen door de reactie van het spel?"



NA HET SPEL

GEBRUIK DE 'PLANMETER'

Vraag: "Was dit een 'superplan' of ben je gewoon begonnen?"

EF #06 PROBLEEMOPLOSSEN DENKEN



DEFINITIE



NIVEAU LEERKRACHT/OUDER

Digitale hindernissen analyseren en een plan maken om deze systematisch te overwinnen.



NIVEAU KIND

"Ik zoek zelf uit hoe ik dit probleem op het scherm oplos."

DOEL

Het kind/de leerling overwint digitale blokkades door logisch redeneren in plaats van lukraak de hint-knop te gebruiken.

MOGELIJKE ACTIES EN INTERACTIES



VOOR HET SPEL

VERWACHT DE HINDERNISSEN

Laat het kind/de leerling vooraf nadenken over welke lastige situaties ze in dit speltype verwachten.

OVERLOOP DE VIER VRAGEN

Bespreek de vaste 'vier vragen': Wat is het probleem? Wat is mijn plan? Voer ik het uit? Hoe ging het?



TIJDENS HET SPEL

MAAK DE HINDERNIS CONCREET

Vraag: "Welk stukje blokkeert nu precies de rest?"

STIMULEER EERST EIGEN INZET

Stimuleer eerst eigen inzet voordat de digitale 'hint' of hulpfunctie wordt ingeschakeld.



NA HET SPEL

STA STIL BIJ DE 'MASTERY'

Zeg: "Je hebt de hindernis zelf overwonnen, hoe voel je je nu?"

GEDRAGSEVALUATIE

EF #07



DEFINITIE



NIVEAU LEERKRACHT/OUDER

Het objectief analyseren van de eigen inzet en digitale speelstrategie.



NIVEAU KIND

"Ik kijk naar hoe ik gespeeld heb en leer daarvan voor het volgende level."

DOEL

Het kind/de leerling leert kritisch te reflecteren op zijn eigen leerproces en inzet tijdens de digitale sessie.

MOGELIJKE ACTIES EN INTERACTIES



VOOR HET SPEL

LAAT LEVEL KIEZEN EN MOTIVEREN

Laat het kind/de leerling zelf een level kiezen en vragen: "Waarom kies je juist dit niveau?".



TIJDENS HET SPEL

VRAAG NAAR TEVREDENHEID OVER AANPAK

Vraag halverwege: "Ben je tevreden over hoe je het aanpakt?".



NA HET SPEL

GEbruik DE 'INZETMETER'

Vraag: "Hoe hard heb je vandaag je best gedaan op een schaal van 1 tot 10?".

MAAK DE TRANSFER NAAR DE KLAS

Vraag: "Welke slimme truc heb je hier gebruikt die je morgen ook bij rekenen kan helpen?".

EMOTIEREGULATIE

EF #07



DEFINITIE



NIVEAU LEERKRACHT/OUDER

Het herkennen en beheersen van frustratie wanneer een digitaal level (te) moeilijk lijkt.



NIVEAU KIND

"Ik blijf rustig, ook als het even niet lukt."

DOEL

Het kind/de leerling leert om te gaan met de spanning en de "overprikkeling" van het videospel zonder op te geven.

MOGELIJKE ACTIES EN INTERACTIES



VOOR HET SPEL

BENADruk GROEI

Zeg dat 'vastzitten' een teken is dat je brein aan het groeien is.

KIES PASSEND NIVEAU

Kies een passend startniveau om faalervaringen te vermijden (bv. niet te hoog beginnen).



TIJDENS HET SPEL

GEEF EEN PROCESCOMPLIMENT

Zeg: "Ik zie dat je rustig blijft, ook al is dit een lastig stukje!".

LAS ADEMruimte IN

Merk op wanneer de frustratie oploopt (harder klikken, zuchten) en las een korte 'scherm-pauze' in.

BUIG NEGATIEVE GEDACHTEN OM

Buig negatieve gedachten ("Ik kan dit spel niet") om naar helpende gedachten ("Dit level is een goede breintraining").



NA HET SPEL

BESPREEK DE BOOSHEID

Vraag: "Wat deed je toen je je een beetje boos voelde omdat het niet lukte?".