

# ‘Meer digitale disbalans in voortgezet speciaal onderwijs’

31 januari 2022



In het voortgezet speciaal onderwijs bestaan dan ook veel zorgen over problematisch gamegedrag en gebruik van sociale media bij hun leerlingen. Het is [volgens het Trimbos](#) belangrijk dat ouders en leerkrachten de mechanismes begrijpen die achter dit gedrag schuilgaan zodat leerlingen goed begeleid kunnen worden.

## **Goede digitale balans**

Voor een goede digitale balans is niet alleen de exacte tijdsduur van belang die een jongere voor een scherm besteed, maar ook wát jij of zij doet. Het kan zijn dat een leerling urenlang achter de computer zit, maar daar een ingewikkeld spel speelt waarbij hij diverse vaardigheden opdoet en online in contact is met zijn vrienden. Dan levert de schermtijd ook iets positiefs op.

Toch is het voor leerlingen met Autisme Spectrum Stoornis (ASS) of ADHD lastiger om een gezonde digitale balans te behouden. Zo is de interactie met andere gamers vaak voorspelbaar. Dit spreekt leerlingen met een ASS aan, omdat ze buiten het gamen vaak weinig contact hebben met anderen.

‘Dit komt waarschijnlijk doordat zij meer moeite hebben met sociaal-emotionele en communicatieve vaardigheden’, schrijft het Trimbos. ‘Ze voelen zich dan ook vaker eenzaam. Toch geven veel leerlingen met een ASS de voorkeur aan individuele activiteiten. Hier lenen

(single player) games zich uitstekend voor. Doordat games in veel van hun behoeften voldoen, bestaat het risico dat deze leerlingen meer tijd willen besteden aan gamen dan aan andere activiteiten. Hierdoor kan gemakkelijker een digitale disbalans ontstaan.'

## **Moeilijker stoppen met gamen**

Leerlingen met ADHD hebben op hun beurt vaker moeite met het vasthouden van aandacht, het omgaan met impulsiviteit, het weerstaan van (snelle) beloningen en het omgaan met onrustige gedachten. Voor hen is het daarom moeilijker om te stoppen met gamen. Zowel leerlingen met een ASS of met ADHD kunnen ook hypergefocust raken op hun hobby. Zij kunnen zich hierdoor makkelijker langdurig verliezen in gamen of sociale media.

Sommige leerlingen met een ASS of ADHD gebruiken games of sociale media om te ontsnappen uit de werkelijkheid, als een manier om om te gaan met ervaren spanningen. Dit kan positief zijn, maar te veel (vluchten) leidt tot problemen. Daarnaast grijpen de leerlingen soms ook naar games en sociale media tegen verveling of opzoek naar uitdaging die ze in het onderwijs missen.

## **Digitale disbalans**

Ook de leeftijd van de leerling (hoe jonger, hoe kwetsbaarder), de signalerende rol van ouders en de invloed van vrienden spelen een rol. Daarnaast kunnen manipulerende eigenschappen van sociale media en games het moeilijker maken voor de leerlingen om gezonde keuzes te maken en zo een digitale disbalans te krijgen.

'[Een verkenning naar de digitale disbalans in het voortgezet speciaal onderwijs](#)' bestond uit een literatuuronderzoek en interviews met professionals en leerlingen uit het cluster 4-onderwijs.

## **Invloed games op gedrag**

Het Trimbos Instituut [heeft onlangs](#) het proces van gameontwerp in kaart gebracht om gedragsbeïnvloeding van de gamer in games zichtbaar en bespreekbaar te maken. Daarbij hebben de betrokken onderzoekers gekeken of games mensen soms langer bezighouden dan gezond is. Maar ook of gaming kan helpen juist gezonder te worden.

*Lees vanaf 18 februari in editie 1 van ICT&health, 2022 het artikel over de (positieve) impact van serious games.*