

DigiTAAL:

Selectie van tabletgames voor taaltherapie bij kinderen met TOS

Marjan ter Harmse¹, Johanna Schulting¹, Ander de Keijzer², Rob Zwitserlood¹, Peia Prawiro-Atmodjo³ & Ellen Gerrits¹

¹Hogeschool Utrecht, ²Lectoraat Logopedie; Hogeschool Utrecht, Lectoraat ADIS & ³Koninklijke Kentalis

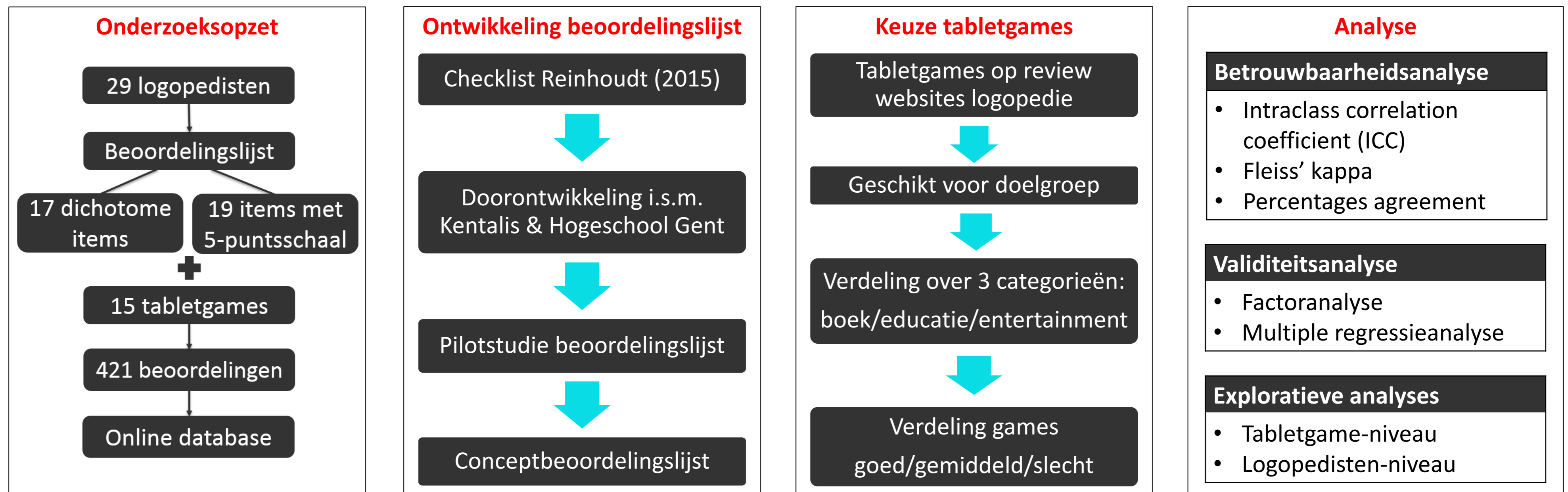
INTRODUCTIE

- Tabletgames zijn aantrekkelijk speelgoed voor jonge kinderen.
- Logopedisten vragen zich af welke eigenschappen een tabletgame bruikbaar maken voor taaltherapie.

Onderzoeksvraag

Welke tabletgames zijn geschikt materiaal voor het verbeteren van de taalvaardigheid van kinderen tussen 2 – 6 jaar met een taalontwikkelingsstoornis?

METHODE

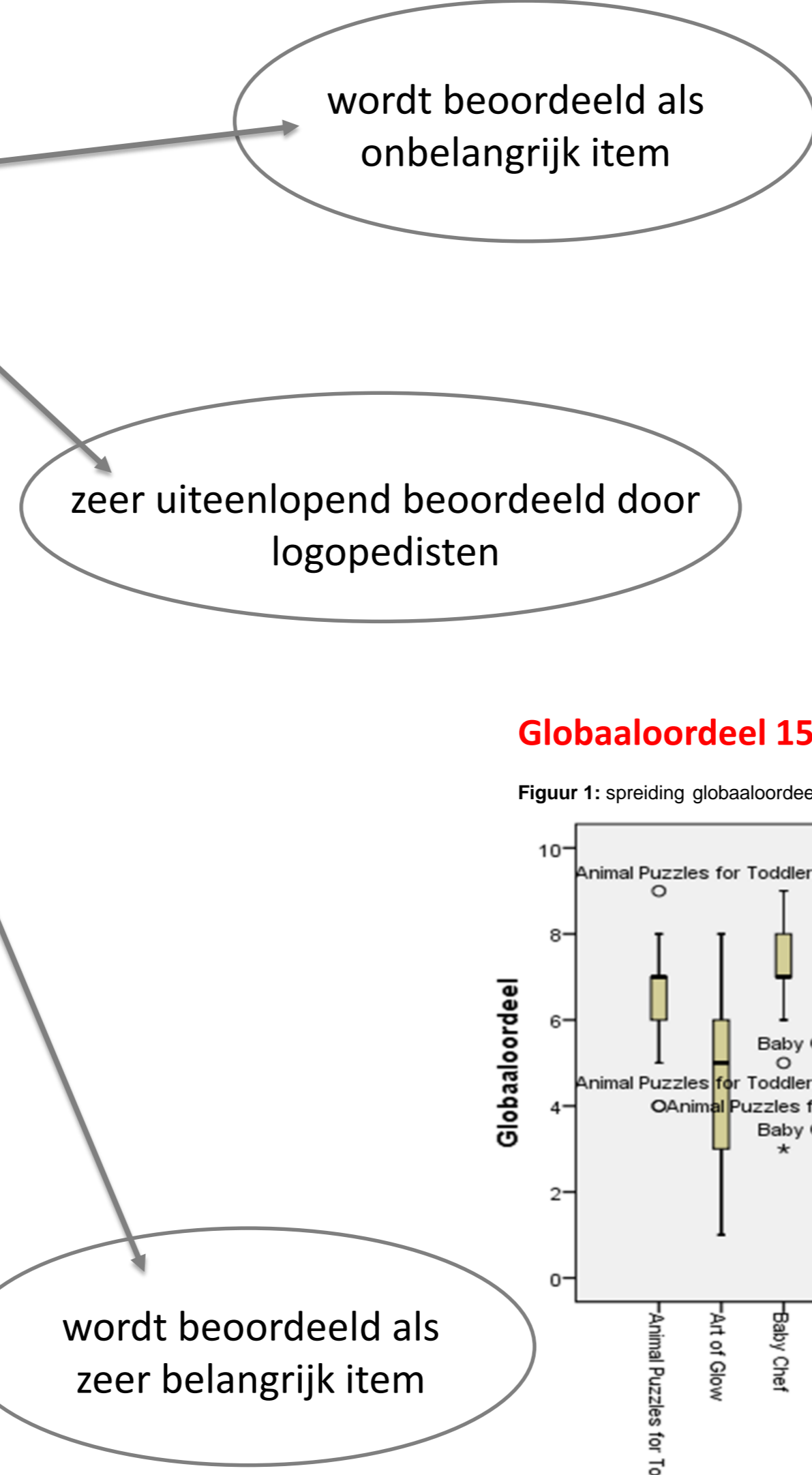


VOORLOPIGE RESULTATEN

Conceptbeoordelingslijst

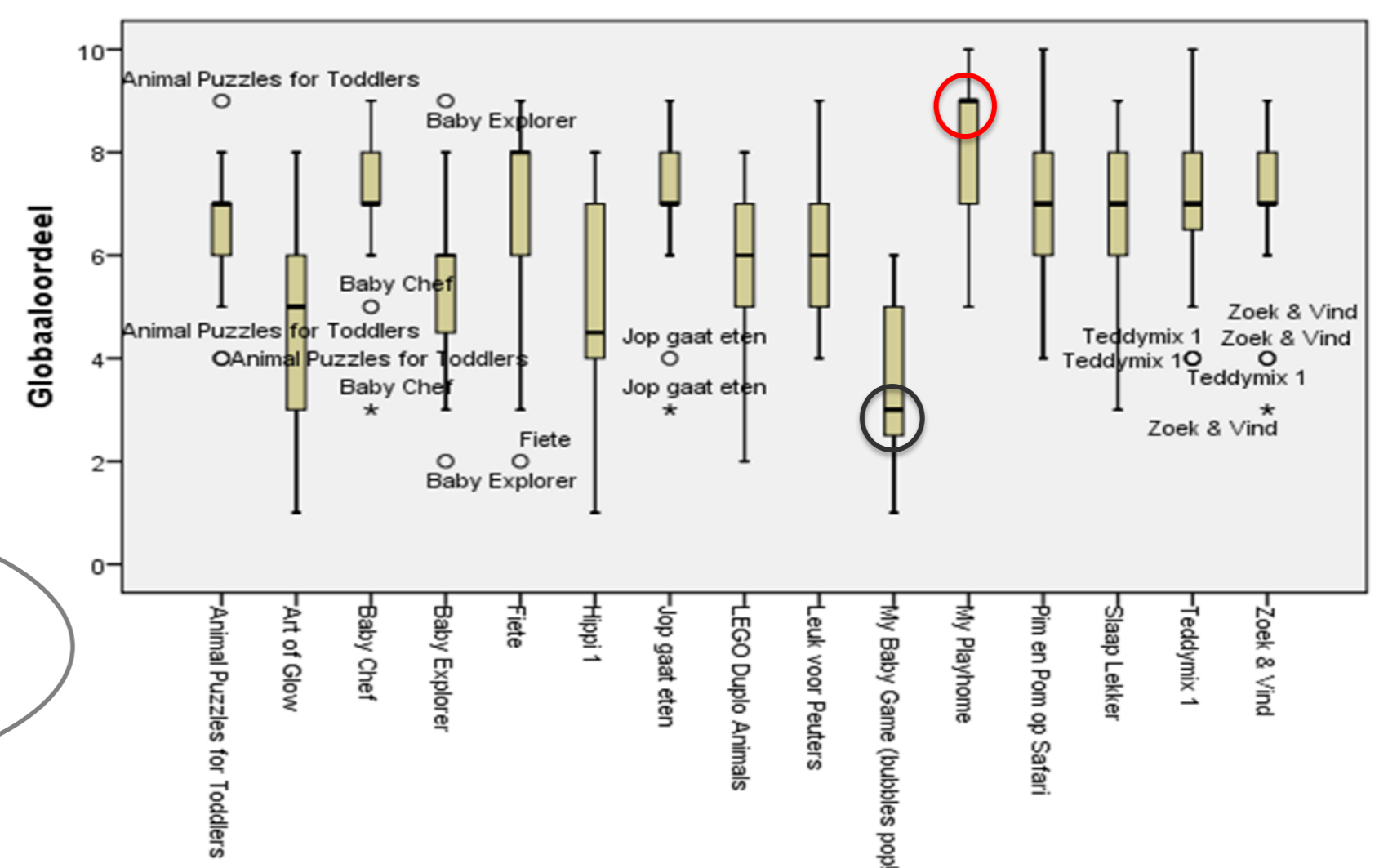
Tabel 1: Items concept-beoordelingslijst

Nr.	Stelling
1	Het is mogelijk om eigen materiaal toe te voegen aan de game.
2	De inhoud van de game (zoals aanpassingen, afbeeldingen, prestaties etc.) kan worden gedeeld met derden.
3	Soms heb je achtergrondmuziek die storend is. Ik kan het uitschakelen zonder dat ik ook meteen de gesproken instructies uitschakel.
4	Ik had snel door hoe de game werkt.
5	Kinderen krijgen de kans om gemaakte fouten te herstellen.
6	Ik vind de game overzichtelijk.
7	Ik vind dat er voldoende interactie mogelijk is tijdens het spelen met de game.
8	Ik kan controle houden over de start van het volgende spelonderdeel.
9	Ik ben tevreden over de controle die ik kan houden over wanneer het volgende spelonderdeel start.
10	Het is mogelijk om het tempo van de game aan te passen.
11	Ik ben tevreden met de opties om het tempo van de game aan te passen.
12	Het is mogelijk om het niveau van de game aan te passen.
13	Ik ben tevreden met de opties van de tabletgame om het niveau aan te passen.
14	Ik vind dat de game voldoende oefenbeurten biedt.
15	Ik vind dat de game voldoende variatie in thema biedt.
16	Ik vind dat de game voldoende variatie in spelvorm biedt.
17	Ik vind dat je meer dan één aspect van taal kan oefenen met de game.
18	Ik kan gemakkelijk een behandeldoel voor taaltherapie aan de game koppelen.
19	Ik vind dat de game voldoende kansen biedt om logopedische technieken toe te passen.
20	Ik vind de game geschikt om mee te geven als huiswerkopdracht.
21	De game geeft aan of een kind iets goed of fout heeft gedaan.
22	De game heeft een beloningssysteem.
23	Kinderen met TOS hebben snel door hoe de game werkt.
24	Kinderen met TOS kunnen gemakkelijk hun aandacht bij de game houden.
25	Kinderen spelen de game graag.
26	Kinderen kunnen de game gemakkelijk bedienen.
27	Ik vind dat de game duidelijke en herkenbare afbeeldingen heeft.
28	Ik vind de gebruikte stemmen en/of geluiden helder en duidelijk.
29	De gesproken taal van de game is Nederlands of er wordt helemaal geen gesproken taal gebruikt.
30	De geschreven taal in de game is Nederlands of er wordt geen gebruik gemaakt van geschreven taal.
31	De game is vrij van taal-, spelling- en andere fouten.
32	De game heeft een gratis demoversie.
33	Er zijn reclame pop-ups in de game.
34	Het is mogelijk om verschillende accounts aan te maken.
35	Ik vind dat de game binnen een acceptabele tijd klaar is voor gebruik.
36	Ik vind de prijs-kwaliteit verhouding van de game goed.



Globaaloordeel 15 tabletgames

Figuur 1: spreiding globaaloordeel per tabletgame (cijfer 1-10)



OPBRENGSTEN PER MEDIO 2018

