

Nieuwsbrief 4 ZINnig januari 2020

Via deze Nieuwsbrief van het onderzoeksproject ZINnig brengen we u op de hoogte van de activiteiten binnen het project. Deze nieuwsbrief is bedoeld voor alle betrokkenen en geïnteresseerden in het project ZINnig.

In deze nieuwsbrief

- Blog van Marieke van de Poppe
- Bruikbaarheidsstudie Webapplicatie Spontane Taalanalyse
- Ontwikkeling van de behandelmethode
- Consortiumbijeenkomst 10 januari 2020
- Valorisatiegroep
- Vervanging Marvin Fernandes
- Agenda

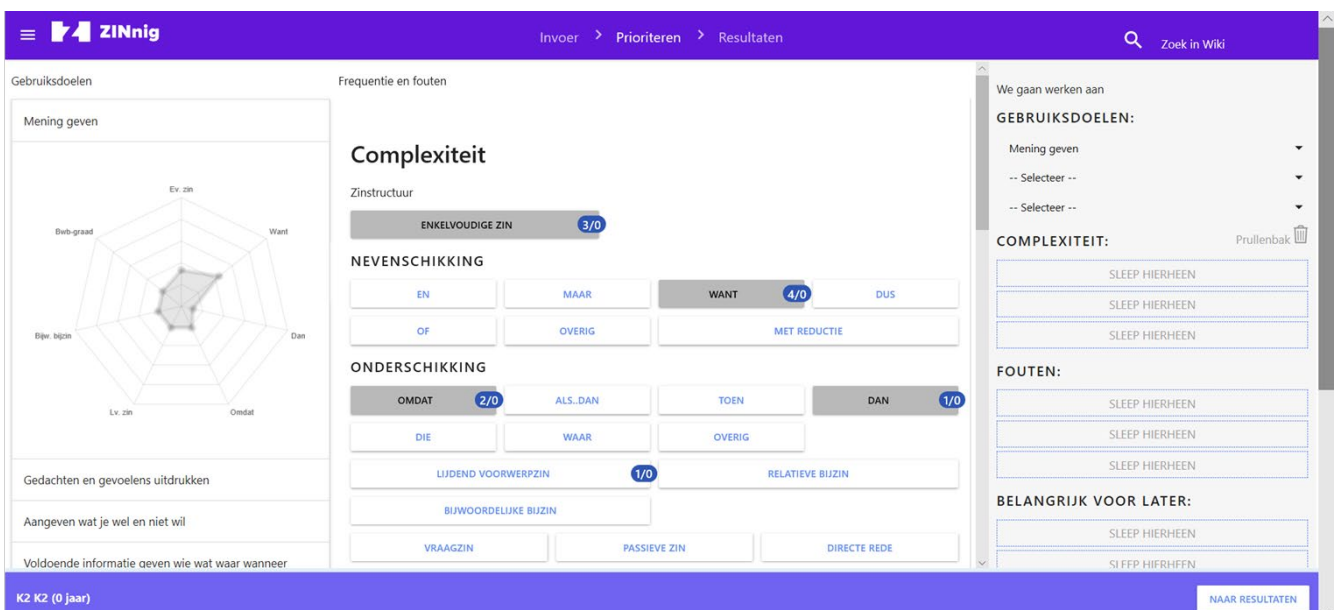
Blog van Marieke van de Poppe

In haar [blog](#) deelt Marieke haar ervaringen met het project ZINnig en geeft ze weer hoe zij heeft kunnen bijdragen aan de ontwikkeling van de webapplicatie en handreiking voor Spontane Taalanalyse en de behandelmethode met de game.



“Ik ben trots dat ik mee mag doen met dit project. De twee jaar van ZINnig zijn bijna voorbij en ik verwacht dat er in mei 2020 een mooi product ligt voor de behandeling van grammaticale problemen bij kinderen met TOS van 7-10 jaar!

Bruikbaarheidsstudie – Webapplicatie Spontane Taalanalyse



The screenshot displays the ZINnig web application interface. The top navigation bar includes the ZINnig logo, a menu icon, and navigation links for 'Invoer', 'Prioriteren', and 'Resultaten'. A search bar labeled 'Zoek in Wiki' is also present. The main content area is divided into several sections:

- Gebruiksdoelen (Usage Goals):** A section on the left with a radar chart titled 'Mening geven' (Giving an opinion) and a list of goals: 'Gedachten en gevoelens uitdrukken', 'Aangeven wat je wel en niet wil', and 'Voldoende informatie geven wie wat waar wanneer'.
- Frequentie en fouten (Frequency and errors):** A central section titled 'Complexiteit' (Complexity) showing various grammatical structures with associated scores: 'ENKELVOUDIGE ZIN' (3/0), 'NEVENSCHIKKING' (EN, MAAR, WANT 4/0, DUS), 'ONDERSCHIKKING' (OMDAT 2/0, ALS-DAN, TOEN, DAN 1/0, DIE, WAAR, OVERIG), 'LIJDEND VOORWERPZIN' (1/0), 'RELATIEVE BIJZIN', 'BIJWOORDELIJKE BIJZIN', 'VRAAGZIN', 'PASSIEVE ZIN', and 'DIRECTE REDE'.
- Right sidebar:** A panel titled 'We gaan werken aan' (We are working on) containing sections for 'GEBRUIKSDOELLEN' (Usage Goals), 'COMPLEXITEIT' (Complexity), 'FOUTEN' (Errors), and 'BELANGRIJK VOOR LATER' (Important for later), each with a 'SLEEP HIERHEEN' (Move here) button.

The bottom of the interface shows 'K2 K2 (0 jaar)' on the left and a 'NAAR RESULTATEN' (To results) button on the right.

De bruikbaarheid van het prototype van de webapplicatie Spontane Taalanalyse, ontwikkeld ter ondersteuning van spontane taal analyses (STA) en het prioriteren van grammaticale behandeldoelen, is door een aantal logopediestudenten van Fontys Hogeschool en Hogeschool Utrecht onderzocht.

Zes logopedisten uit ons consortium en elf logopedisten buiten het consortium is gevraagd de applicatie te gebruiken. Hiervan zijn video-opnames gemaakt van het beeldscherm en de reacties van de logopedist, zodat precies kan worden geanalyseerd wat werkt en nog niet goed werkt in de applicatie. Daarnaast is een vragenlijst ingevuld en zijn interviews gehouden. Er is zowel gekeken naar de bruikbaarheid van de applicatie voor de uitvoering van STA, als voor het opstellen en prioriteren van grammaticale doelen. De studenten hebben de logopedisten onder andere bevraagd naar de technische mogelijkheden, de vormgeving, het gebruiksgemak en de volledigheid van de applicatie. In de komende periode worden de resultaten geanalyseerd. Op basis van deze uitkomsten, wordt de webapplicatie verder aangepast.

Het uitvoeren van deze bruikbaarheidsstudie en het aanpassen van de webapplicatie wordt mede mogelijk gemaakt met een subsidie van het Damsté-Terpstra Fonds. We willen de logopedisten die hebben meegewerkt heel hartelijk danken voor hun inzet!

Ontwikkeling van de behandelmethode

Een van de doelen van het project ZINnig is het ontwikkelen van een metalinguïstisch therapieprogramma voor grammaticale problemen bij kinderen met TOS in de leeftijd van 7 tot 10 jaar. Hiervoor worden zowel een serious game als concreet materiaal ontwikkeld. Dit doen we samen met het bedrijf Game Tailors, voorheen OrbitGames. Aan beide onderdelen is de afgelopen periode verder gewerkt.

Tijdens drie scrum sessies is samen met de logopedisten gekeken naar de inhoud en de toepassing van de game. Verschillende ontwerpen voor de game, de gebruikte machientjes die de verschillende woordsoorten aanduiden, het themaverhaal van een alien die op de aarde is geland en de spelopdracht 'Maak een schonere wereld' met behulp van drones en 'plasticsoep'-stofzuigers zijn besproken en uitgetoetst.

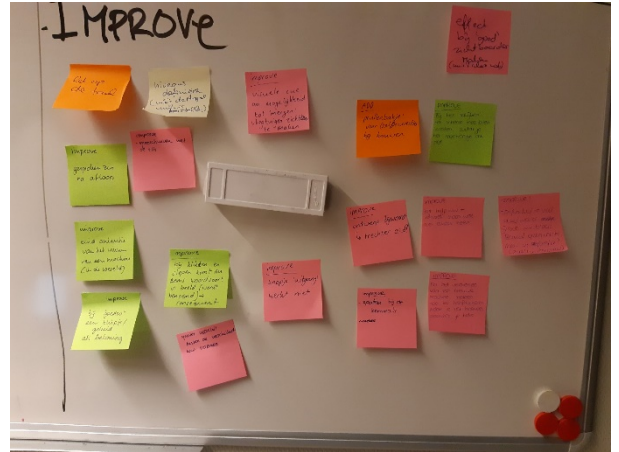
Daarnaast zijn prototypes voor het concrete materiaal gemaakt, met dezelfde machientjes voor de woordsoorten als in de game, maar dan met magneetjes. Aan de hand van rollenspellen is het gebruik van deze concrete machientjes in de behandeling getest. Daarbij is ook gekeken of materiaal dat de logopedisten al in hun eigen praktijk gebruiken als aanvulling kan worden ingezet.

De resultaten van elke sessie vormden de input voor de verdere ontwikkeling van de game en het concreet materiaal.



Consortiumbijeenkomst 10 januari 2020

Tijdens de consortiumbijeenkomst op 10 januari is de stand van zaken van het project besproken. De game is door alle aanwezigen uitgeprobeerd. De reacties waren positief, er werd heel fanatiek gespeeld. In het spel werd geprobeerd zo veel mogelijk van de aarde te redden, door de drones bos aan te laten planten. Vervolgens gaven de aanwezigen een oordeel over de app, door via geeltjes aan te geven welke onderdelen van de app moeten blijven (KEEP), welke verbeterd moeten worden (IMPROVE), welke aspecten nog toegevoegd moeten worden (ADD) en welke moeten worden verwijderd (KILL). Ook hiermee kunnen de ontwikkelaars weer aan de slag. In het tweede deel van de avond is het concrete materiaal besproken. De deelnemers is gevraagd aan de hand van een voorbeeld welke inhoud de werkmap zou moeten bevatten. De vraag kwam naar voren of het concrete materiaal wel in een werkmap zou moeten komen of dat er andere (digitale) mogelijkheden zijn. Ook werd geopperd de machientjes 3D te maken. Kortom, weer genoeg input voor de onderzoekers om mee verder te gaan!

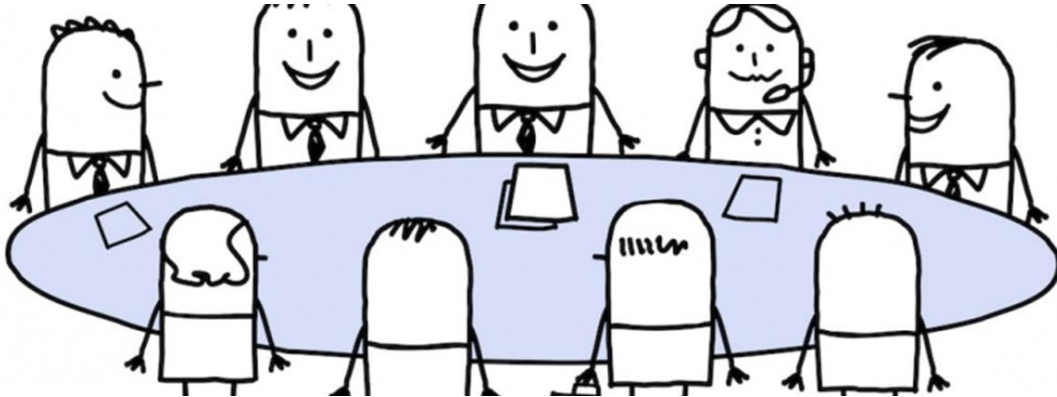


De volgende consortiumbijeenkomst is maandag 9 maart 2020.

De laatste consortiumbijeenkomst is gepland op maandag 25 mei 2020.



Valorisatiegroep



In het project ZINNig worden verschillende producten ontwikkeld die de logopedisten in de praktijk kunnen helpen bij de behandeling van kinderen met TOS. Deze producten zijn een webapplicatie met een handreiking ter ondersteuning bij STA en een behandelmethode bestaand uit een serious game en concreet materiaal die logopedisten kunnen inzetten bij taaltherapie.

Om te zorgen dat de ontwikkelde eindproducten hun weg vinden naar de logopedisten is de Valorisatiegroep samengesteld. Deze groep bestaat uit een moeder van een kind met TOS en tevens ondernemer, de adviseur PR & communicatie van AURIS, een vertegenwoordiger van de NVLF, een valorisatie- en subsidie medewerker van de HU en een aantal andere betrokkenen bij het project. In een aantal bijeenkomsten wisselen we met de deelnemers van gedachten over vragen als: wat willen we bereiken met de verschillende tools, wat zou een goede aanbieder zijn, welke implementatie strategieën zijn er, hoe krijgen we de applicatie onder de aandacht van de logopedist, hoe stimuleren we het gebruik ervan, aan welke randvoorwaarden moet worden voldaan, denk hierbij aan financieringsstructuren, vergoeding van tijd etc.?

De eerste bijeenkomst is vooral besteed aan kennismaken en bespreken wat een ieders inbreng kan zijn. Hiervoor is een valorisatiematrix ingevuld, waarin iedereen heeft aangegeven wat zijn of haar belang is om deel te nemen aan de werkgroep, welke kennis hij of zij kan inbrengen, aan welke kennis behoefte is en wat hij of zij wil bereiken met de STA app en Serious Game en hoe dat vormgegeven kan worden. Op 10 februari staat de tweede bijeenkomst gepland.

Vervanging Marvin Fernandes

Een van de onderzoekers in het project, Marvin Fernandes, heeft een nieuwe uitdaging gevonden bij de Hogeschool van Amsterdam en gaatons daarom verlaten. Hij wordt in het onderzoek vervangen door Jeroen van Grondelle, eveneens als onderzoeker verbonden bij het lectoraat Betekenisvol Digitaal Innoveren.

Jeroens expertise ligt op het raakvlak van technologie en de nieuwe werkwijzen en diensten die daardoor mogelijk worden.

Hij zal zich in ZINNig met name richten op het schrijven van een publicatie over de ontwikkeling van de webapplicatie Spontane Taalanalyse en de bruikbaarheidsstudie. Daarnaast heeft hij een inbreng ten behoeve van het vervolg van het project en neemt hij deel aan de Valorisatiegroep.

Agenda

Over ZINNig worden tijdens verschillende bijeenkomsten een presentatie verzorgd:

- 6 maart 2020: Poster TaalStaal
- 26 maart 2020: Workshop regiostudiedag Auris
- 2 april 2020: Parallelsessie Simea

Voor meer informatie over het project, kijk op onze website!

Geef deze nieuwsbrief gerust door aan andere belangstellenden, Zij kunnen zich voor deze nieuwsbrief inschrijven via dit [formulier](#).

ZINnig is een project dat uitgevoerd wordt in samenwerking met MKB-logopediepraktijken, brancheorganisatie NVLF, Universiteit Utrecht, Hanzehogeschool Groningen, Koninklijke Auris Groep en de HU Lectoraten Logopedie – Participatie door Communicatie en Digital Smart Services.

InAlmere Logopedie
Logopediepraktijk Fleringen
Logopedie Kanaleneiland BV
Logopediepraktijk Mirjam
Logopediepraktijk Oude-Tonge
Logopedie Utrecht Zuid
Logopediepraktijk Westrand
Logopedie Zeist West
Logopediepraktijk Zuilen
TaalZet

ZINnig wordt gesubsidieerd door SIA Raak, projectnummer RAAK MKB07.002



Logopediepraktijk Kanaleneiland



www.ZINnig.hu.nl