



Nieuwsbrief 5 ZINnig juli 2020



Innovatie van taaltherapie voor kinderen met complexe taalproblemen

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.



Bruikbaarheidsstudie

Rianne Dommissie van Logopediepraktijk Oude-Tonge, logopedist van het consortium van ZINnig, heeft als eerste de ontwikkelde behandelmethode uitgeprobeerd.

[Lees hier haar ervaringen](#)



Quincy over haar deelname aan het project ZINnig

Quincy de Wissel is vierdejaars student Communicatie & Multimedia Design aan Hogeschool Utrecht. In het kader van haar afstudeeropdracht werkt ze mee aan het project ZINnig. Binnen dit project is een prototype van een serious game WaanZINnig ontwikkeld voor de (metalinguïstische) behandeling van grammaticale problemen bij kinderen met TOS. Quincy ontwerpt praatplaten voor in deze game. Ook denkt ze mee over hoe elementen uit de game kunnen worden omgezet naar concreet materiaal voor in de logopedische behandeling.

[Haar ervaringen deelt ze hier](#)

WaanZINnig

Red de wereld en oefen grammatica



Waanzinnig

Het project ZINnig startte twee jaar geleden en is alweer bijna in de eindfase. De afgelopen periode hebben we in co-design met logopedisten en het gamebedrijf Game Tailors een prototype van de serious game WaanZINnig ontwikkeld voor de behandeling van grammaticale problemen bij kinderen met TOS van 7-10 jaar. In de game leren kinderen spelenderwijs op een expliciete (metalinguïstische) manier grammaticale regels. Ze leren zinnen bouwen met gekleurde machines, waarbij elke machine een woordsoort representeert. De kleuren van de machines komen overeen met de kleuren van de LEGO®-blokjes in MetaTaal. De logopedist kan de oefenniveaus zelf selecteren.

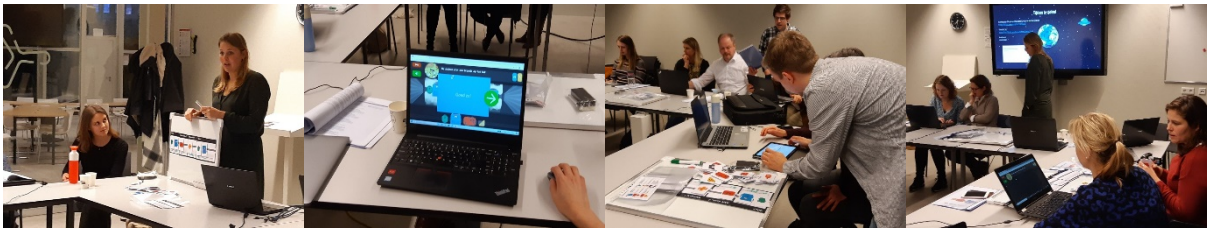
In de volgende stap van de ontwikkeling testen logopedisten uit het consortium de game in de praktijk. Vanwege het coronavirus is de bruikbaarheidstest helaas nog niet van start kunnen gaan. Wordt vervolgd dus!

[Kijk hier voor meer informatie en een voorproefje van de game](#)

Verslag INDIGO game conferentie

Op vrijdag 26 juni 2020 vond de INDIGO Game conferentie plaats, georganiseerd door Dutch Game Garden. Samen met Game Tailors is onze serious game WaanZINnig gepresenteerd aan andere gameontwikkelaars, uitgevers en vooral geïnteresseerde gamers. De conferentie werd voor de eerste maal online gehouden. Daardoor waren er minder bezoekers dan voorheen en was interactie met de bezoekers ook lastiger. Er werden vooral entertainment games gepresenteerd, waardoor onze serious game in positieve zin opviel! We kregen van verschillende deelnemers goede feedback over de vormgeving en het gebruik van muziek in de game.

[Lees hier meer](#)



Consortiumbijeenkomsten 9 maart 2020 en 15 juni 2020

De consortiumbijeenkomst van 9 maart stond geheel in het teken van de bruikbaarheidsstudie van het ontwikkelde behandelmateriaal, dus zowel de game als het concrete materiaal. De opzet, voorbereiding en uitvoering van de bruikbaarheidstest is besproken en het materiaal en de game zijn toegelicht en uitgetoet. Daarnaast heeft Quincy haar ontwerp voor de eerste praatplaat voor de game gepresenteerd en de aanwezige logopedisten om feedback gevraagd en de mogelijke toepassing ervan bij het concrete materiaal.

Precies een week later was de lockdown een feit en moesten de logopedisten overstappen op online logopedie. Hierdoor kon de bruikbaarheidstest niet van start gaan. Voor deze vertraging door de coronacrisis is bij SIA RAAK inmiddels uitstel en een extra subsidie aangevraagd. Op 15 juni hebben we een online consortiumbijeenkomst gehouden. De meeste logopedisten verwachten na de zomervakantie te kunnen starten met de bruikbaarheidstest. Logopedist Rianne Dommissie heeft de game al wel kunnen testen bij twee 7-jarige kinderen met TOS, en deelde tijdens de online consortiumbijeenkomst haar ervaringen.

In het tweede deel van de bijeenkomst deed Mirjam Koedijk namens een werkgroep van vier logopedisten uit het consortium verslag van hun onderzoek naar de mogelijkheden om kinderen te betrekken bij het opstellen van doelen voor de logopedische behandeling.

ZINnig op Auris Leergemeenschap online

Auris is een belangrijke samenwerkingspartner van het Lectoraat logopedie. Eens per jaar verzorgt het lectoraat de Auris Leergemeenschap. We geven updates van al ons lopende onderzoek en gaan met de deelnemers in gesprek. Dit keer konden we een update geven van project ZINnig, waaronder een sneak preview van de game WaanZINnig. De deelnemers waren enthousiast en denken dat kinderen de game heel leuk zullen vinden!.

Behandeldoelen opstellen samen met kinderen

Een werkgroep van het consortium, bestaande uit Rianne Dommissie, Lisette van der Velpen, Mirjam Koedijk en Alice Maas, heeft gewerkt aan een notitie over het opstellen van logopedische behandeldoelen samen met het kind. Hierbij is onder andere een inventarisatie gedaan van bestaande materialen en is een beslisboom ontworpen. Tijdens de consortiumbijeenkomst van 15 juni zijn deze bevindingen besproken. Een belangrijke conclusie hiervan was dat het waardevol is het kind te betrekken bij het opstellen van behandeldoelen. De wens om dit te doen ligt breder dan alleen voor het gebied van grammatica. We willen hier graag een vervolg aan geven en bekijken nog op welke manier we dit kunnen vormgeven. De notitie komt nog beschikbaar op de website van ZINnig.

Valorisatiegroep

Tijdens de eerste bijeenkomst van de Valorisatiegroep op 5 november 2019 zijn de mogelijkheden verkend om de webapplicatie voor spontane taalanalyse SponTaal en de behandelmethode met de serious game verder te ontwikkelen, zodat deze voor elke logopedist beschikbaar kunnen komen. Op 10 februari kwam deze groep opnieuw bijeen. Er is toen vooral gefocust op de concrete mogelijkheden voor de doorontwikkeling van de STA webapplicatie: wat is hiervoor nodig? waar zou deze kunnen worden ondergebracht? is er een model mogelijk voor langere samenwerkingen ten behoeve van het exploiteren van de webapplicatie, onderzoek en dataverzameling? wat zijn de kosten hiervan en wat zijn subsidies die we hiervoor zouden kunnen aanvragen? Veel vragen dus! Het is niet eenvoudig om digitale middelen duurzaam ter beschikking te stellen aan de beroepspraktijk. We gaan verder met de suggesties vanuit deze werkgroep.

Eindsymposium ZINNig

Donderdag 12 november 2020 van 13-17 uur

Tijdens dit eindsymposium willen we graag de resultaten van het onderzoek van ZINNig met jullie delen en dit project gezamenlijk feestelijk afsluiten. Het programma en de locatie volgen later.

Meld je alvast aan



We wensen je een waanzINNige zomer toe en tot ziens in september!

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 Betekenisvol Digitaal Innoveren.



Utrecht University



Hanzehogeschool
Groningen
University of Applied Sciences



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](#).