



Rapport interview wave 3

ARNE OOSTERBOSCH EN LOES
VANMEERBEEK

Inleiding en doelstelling

Deze wave aan interviews vindt plaats in het einde van de definition- fase van het ontwerpproces. Voorafgaand vond er een discovery-fase plaats waarin werd besloten een interactieve tool te maken voor ouder en kind die het proces van het afbouwen van het tutgebruik minder emotioneel maakt. Het doel van deze wave van interviews is te achterhalen welke conceptualisatie het beste is voor deze tool, wat hier belangrijk is en wat niet. Dit wordt gedaan aan de hand van enkele uiteenlopende voorbeelden.

Deze fase bestaat uit 2 interviews met experten.

Het interview van de experten werd afgenumomen om een beeld te krijgen op de pedagogische aspecten van de tool zoals bijvoorbeeld welke beloningen kinderen motiveren. Ze geven informatie over pedagogische inzichten die de ouders ons niet kunnen bieden en vertellen meer over welke kenmerken het interface moet hebben voor de kinderen.

Onderzoeksvragen

- Wat zijn de goede en slechte aspecten van de concepten?
 - Welke aspecten zijn het meest stimulerend voor het kind?
- In hoeverre ondersteunen de voorgestelde (fysieke) concepten kinderen van 2–5 jaar bij het afbouwen van het gebruik van de tut?
- Welke ontwerpkeuzes (fysiek vs. digitaal, feedback, beloning) hebben de grootste invloed op motivatie en betrokkenheid van kinderen?
- Hoe moet de interface en omgeving (bv. inrichting van het huis, illustratiestijl) vorm worden gegeven om aan te sluiten bij de ontwikkelingsfase van 2–5 jaar?
- Wat is de rol van beloning en feedback (auditief, visueel, fysiek) in het leer- en afbouwproces van de tut, en wanneer zijn deze het meest effectief?
- Is het belangrijk dat de tut zichtbaar is of moet deze net niet zichtbaar zijn?

Werkwijze

In deze wave werden 2 interviews gedaan bij experten tussen 29 december 2025 en 15 januari 2026 (duur: ±30-45 min). De deelnemers werden via mail of telefonisch gerekruteerd en ondertekenden elk een informed consent die in bijlage terug te vinden zijn. De gesprekken werden opgenomen, getranscribeerd en geanalyseerd op analogieën.

De methode van deze interviews werden reeds in een interview protocol uitgeschreven.

Samenvatting

In deze tweede wave van interviews werden twee experten geïnterviewd om pedagogische inzichten te verkrijgen voor het ontwerpen van een interactieve tool die kinderen van 2–5 jaar ondersteunt bij het afleren van de tut. De focus lag op conceptualisatie, motivatie, beloning, feedback, interface-opbouw en de zichtbaarheid van de tut.

De experten benadrukken het belang van groei over tijd, consistente beloningsstructuren en een simplistische en kleurrijke interface. Beloning en feedback blijken cruciaal voor motivatie. Echter dienen de keuze in beloningen beperkt te blijven, zodat de kinderen een gevoel van zelf autonomie krijgen, maar zodat de cognitive load niet te veel wordt.

Objectpermanentie is een fenomeen dat voorkomt bij jonge kinderen waarbij ze denken dat een voorwerp of persoon weg is wanneer ze deze niet kunnen zien.

Vergelijking Concepten

INTERVIEW 1:

De geïnterviewde ziet de tweede tool meer werkelijkheid worden; de kinderen zullen hier meer gemotiveerd door zijn. Het groeien over de tijd is hierin belangrijk.

INTERVIEW 2:

De geïnterviewde denkt dat concept 1 minder goed ontvangen gaan worden door de kinderen omdat dit minder goed aansluit bij de leefwereld van de kinderen. Ze gaan dit nog niet begrijpen. Het tweede concept sluit meer aan bij hun leefwereld.

Feedback

INTERVIEW 1:

Een vervanging voor de tut is leuk, maar de geïnterviewde heeft niet veel inzicht of dit al dan niet nut heeft. Het is een leuke toevoeging. De ouders zorgen voor deze vervanging. '*Ik zou de ouders er iets in laten steken, dat is meer motivatie dan om te weten van "oh er zit iets leuk in om de tut weg te steken".*'

'Ik zou er een groot ding van maken, alle zintuigen prikkelen die je kunt, vooral als die de tut krijgt en als die de tut erin steekt eigenlijk ook. Ik zou beiden doen, want dat is kei goed als die de tut erin steekt, dan moet die het kindje heel fier laten voelen dat die zijn tut daarin heeft gestoken.'

De interactie van de figuurtjes is een leuke bijzaak, de beloning zelf, iets krijgen, gaat hen het meest motiveren.

INTERVIEW 2:

De geïnterviewde zou de tut niet vervangen door een ander object, aangezien het afleren van de tut ook draait rond het zelfstandig worden van het kind. Dit bereik je hier niet mee.

Auditieve feedback in de vorm van woorden werkt het best bij deze leeftijdsgroep, dit zullen ze het beste begrijpen. '*Het heeft meer effect dan een geluidje, omdat dat weer een extra associatie is die kinderen moeten leggen.*'

De interactie van de figuurtjes is een leuke bijzaak. Voor het tutgebruik af te leren heeft dit niet veel meerwaarde.

'We hebben altijd gezien: één vorm van feedback is genoeg. Maar een positieve zin of woord is altijd wel fijn.'

Beloning

INTERVIEW 1:

Het kind moet elke keer een beloning krijgen nadat deze de tut heeft afgegeven. Hier mag er niet te veel keuze in zijn, het kind moet kiezen tussen 3 objecten die hetzelfde zijn maar bv. in kleur verschillen. ‘*Ik zou ze iets laten kiezen, dat kan bv. dezelfde beer in 3 verschillende kleuren zijn, dat de beloning voor iedereen hetzelfde is maar dat die toch zo dat autonomiegevoel heeft.*’

Om het kind te motiveren kan er een balk ingesteld worden onderaan het scherm waarop het tijdsverloop wordt weergegeven. Hierop staan 4 sterren. Na de 2^{de} ster krijgen ze een grote beloning. Dit is de tijd ingesteld door de ouders. De kinderen kunnen dan beslissen om de tut langer in de tool te laten en meer sterren te verdienen en dus zo meer en grotere beloningen te ontvangen. Een eerste beloning is er om het kind alsnog te motiveren, het is een kleine beloning die het kind krijgt wanneer deze te vroeg de tut uit de tool neemt. ‘De grote van de beloning zou ik laten afhangen van het aantal sterren dat ze krijgen.’ ‘De kinderen kunnen ze zelf zien hoever ze zitten van hoe groot gaat mijn beloning zijn?’ ‘Je kunt ook zeggen dat ze altijd tot de vierde ster moet gaan, maar als die ineens een crisis krijgt en de ouders hebben zoiets van “we hebben hier geen zin in en we geven de tut” dat die nog steeds iets krijgt, een kleinere beloning, afhankelijk van waar de tijdslijn was, want hij heeft zijn tut wel even weggedaan.’

De tijd om sterren te verdienen neemt toe naarmate het kind langer de tut gebruikt. ‘In het begin kan die lijn snel gaan, dan moet het kindje minder lang zijn tut weggedaan hebben voor een grote beloning, en dan gaat die dat minder snel merken als na een tijdje dat ding trager gaat gaan, want de balk blijft gewoon heel de tijd zo gaan.’

De kinderen moeten zelf ontdekkend met de tool overweg gaan. Ze moeten zelf ondervinden dat meer sterren overeenkomt met grotere beloningen. Interface kan wel aangeven welke beloning het kind krijgt als het nog even wacht.

Beloning

INTERVIEW 2:

De geïnterviewde vindt dat er te veel keuze mogelijkheden zijn voor de kinderen. Beter zijn de keuzes beperkt tot 3 keuzes waaruit de kinderen kunnen kiezen. Het idee van spullen kopen is te complex bij de leeftijdsgroep.

Het kind moet telkens beloond worden. Wanneer het kind een zekere inspanning heeft geleverd maar de tijd niet heeft behaald, krijgt het nog steeds een kleine beloning.

De tijd die nodig is om een bepaald aantal sterren te verdienen, neemt toe met het gebruik van de tool. Hoe langer de tool in gebruik is, hoe langer het duurt om sterren te verdienen,

'Een beloning is het meest krachtigste als die direct volgt op het gedrag dat zich gesteld heeft.'

'Kinderen gaan die fysieke sterretjes kwijtspelen, dat is een drama dat je kan vermijden.'

Er worden standaardtijden ingesteld aangezien ouders niet of moeilijk zullen weten welke tijdsspannen geschikt zijn maar de ouders kunnen deze aanpassen.

Opbouw interface

INTERVIEW 1:

De geïnterviewde zou de eerste twee momenten dat het kind de tut in te tool streekt twee grote beloningen geven, zoals het bed en een eerste figuurtje. Dat geeft een grote motivatie. ‘Dan weet die van als ik daar geraak dan krijg ik iets.’

‘Ik denk dat ik daar onlangs een artikel van gezien heb, die zeiden dat zo de heel simplistische dingen met heel veel kleur zoals Nijntje, Tiktak en al die dingen veel beter zijn dan al de heel gedetailleerde dingen die ze nu aan het maken zijn.’ De interface kan best simpel en heel kleurrijk zijn.

‘Ik zou in het begin grote dingen geven zodat ze duidelijk zien dat het huisje gevuld begint te geraken.’

Herkenning met hun eigen huisje is een meerwaarde.

De geïnterviewde denkt dat één enkele interface van het huisje voldoende is.

Opbouw interface

INTERVIEW 2:

'Zeker bij die jonge kindjes trekken felle kleuren wel hard aan, en dat zijn best nog jonge kinderen, dan helpen simplistische, eerder abstracte figuren, beter dan figuurtjes met heel veel detail. Zodat het redelijk snel duidelijk is wat het is.'

'Ik zou het redelijk simpel houden, want kinderen hebben ook nog niet heel veel woordenschat dus als je er dan dingen gaat inzetten waar ze misschien de naam nog niet van weten of die te ver gaan dan lijkt mij dat moeilijk. Het is ook zo een bed, een koelkast, een keuken, dat is redelijk cultuurinsensitief, iedereen heeft wel een bed. Maar speelgoed is heel cultureel bepaald.'

'Ik denk dat het wel motiveert als er al een figuurtje aanwezig is omdat dat dan beetje een vriendje vormt.'

Zichtbaarheid tut

INTERVIEW 1:

'Dat is een ding, dat heet objectpermanentie, je hebt zelfs, dat is een voorbeeld dat wij in de lessen gezien hebben: Het kindje zit op een dekentje en je hebt een balletje, kindje ziet een balletje, je legt het balletje onder het dekentje en het kindje denkt dat het balletje weg is. Daarom dat kinderen soms ook super hard beginnen wenen als mama en papa weggaan of in een andere kamer zijn, gewoon omdat ze die niet zien en dus denken "die zijn weg". Dat is vooral voor de hele jonge, tegen dat ze 5 zijn is dat weg. Dat is voor de jonge kindjes die hun tut wegsteken, die gaan het inderdaad niet snappen.'

INTERVIEW 2:

Door objectpermanentie denken sommige kinderen dat hun tut echt weg is.

Resultaten

Uit de expertinterviews kwamen de volgende kernresultaten naar voren:

Conceptkeuze en motivatie

De tweede conceptuele tool werd als realistischer en motiverender ervaren. Dit vooral door de visuele groei over tijd die zorgt voor een verhoogde motivatie bij kinderen.

Beloning

Kinderen moeten bij het terug nemen van de tut steeds een beloning ontvangen, waarbij de grootte van de beloning gekoppeld is aan de duur dat de tut werd weggelegd. Beperkte keuzevrijheid (bijvoorbeeld hetzelfde object in verschillende kleuren) versterkt het autonomiegevoel zonder het kind te overprikkelen. Ook tussentijdse, kleinere beloningen blijken belangrijk om frustratie te voorkomen.

Feedback

Feedback dient multisensorisch zijn: visueel, auditief en eventueel fysiek. Vooral het moment waarop het kind de tut in de tool plaatst, is cruciaal voor positieve bekrachtiging.

Interface en vormgeving

Een eenvoudige, kleurrijke en herkenbare interface sluit het best aan bij de doelgroep. Referenties naar de eigen leefwereld (zoals een huisje dat lijkt op het eigen huis) vergroten de betrokkenheid. Te gedetailleerde of complexe interfaces werken eerder averechts voor kinderen in deze leeftijdsgroep.

Zichtbaarheid van de tut

De zichtbaarheid van de tut is sterk leeftijdsafhankelijk. Jongere kinderen (rond 2–3 jaar) hebben moeite met objectpermanentie en begrijpen minder goed dat de tut nog bestaat als deze niet langer zichtbaar is.

Discussie

Beide experten geven aan dat het tweede concept beter aansluit bij de leefwereld van jonge kinderen, daarnaast door de zichtbare groei over tijd die een gevoel van vooruitgang en trots stimuleert.

Beloning blijkt een doorslaggevende factor. Elk gesteld gedrag moet gevolgd worden door een beloning, waarbij beperkte keuzevrijheid belangrijk is om overprikkeling te vermijden en het autonomiegevoel te ondersteunen. Ook kleinere beloningen zijn nodig wanneer het kind inspanning levert maar het einddoel niet behaalt, om motivatie te behouden.

Op het vlak van feedback geven de experten aan dat auditieve feedback in de vorm van woorden effectiever is dan abstracte geluiden. Interactieve figuurtjes, worden gezien als een leuke maar ondergeschikte toevoeging.

Daarnaast benadrukken de experten het belang van een eenvoudige, kleurrijke en herkenbare interface die aansluit bij de leefwereld van het kind. Te complexe of gedetailleerde interfaces werken minder goed. Tot slot blijkt dat de zichtbaarheid van de tut belangrijk is door objectpermanentie bij jongere kinderen, op jonge leeftijd denken kinderen dat de tut echt weg is wanneer deze niet zichtbaar is. Op latere leeftijd is dit niet meer van belang.

Conclusie

De expertinterviews tonen aan dat een succesvolle tool voor het afreren van de tut moet inzetten op groei, eenvoudige visuele feedback en een duidelijke beloningsstructuur. Beloning en feedback zijn belangrijk voor blijvende motivatie. Een simpele, kleurrijke interface met herkenbare elementen en beperkte keuzes werkt het best bij kinderen van de vooropgestelde leeftijdscategorie.

Implicaties

Voor het verdere ontwerp van de tool betekenen deze inzichten dat:

- Het concept moet focussen op progressie over tijd, visueel zichtbaar gemaakt voor het kind.
- Beloningssystemen gradueel moet blijven.
- De interface simpel, kleurrijk en herkenbaar voor het kind, met aanpasbare zichtbaarheid van de tut.
- Ouders actief betrokken worden in het geven van feedback en beloning.
- De interface in de leefwereld van de kinderen blijft, er komt niets in voor wat de kinderen nog niet kennen in hun woordenschat