



WebWise

Multimedia- en Interactieontwerp project

24 Maart 2016

Katten

De kat behoort tot de familie van de panter. Dit zijn allemaal roofdieren. De huiskat zal ook een roofdier zijn.



▶ 58%



Karlijn Rozenstraten

Bram van den Akker

Spelend met de kat

Spelen is ook gezond voor de kat

Laura Hilhorst

Britt Ruigrok



Schrijven

Taal

11006226

10434100

11048999

10780491

Spelling

Lezen



UNIVERSITEIT VAN AMSTERDAM

wizenoze®

Inhoudsopgave

1. Concept
 - 1.1. Algemeen
 - 1.2. User stories
2. Uitleg design
 - 2.1. Stijl
 - 2.2. Interface foor kinderen
 - 2.2.1. Zoeken naar onderwerpen
 - 2.2.2. Onderwerppagina
 - 2.3. Interface voor ouders en docenten
 - 2.3.1. Algemeen
 - 2.3.2. Vooortgangsinterface
 - 2.3.3. Personalisatieinterface
 - 2.4. Interface voor content makers
 - 2.4.1. Algemeen
 - 2.4.2. Content toevoegen
 - 2.5. Prototype
3. Academische test
 - 3.1. Methode
 - 3.2. Testresultaten
 - 3.3. Conclusie
 - 3.4. Aanpassingen
 - 3.5. Discussie
4. Referenties
5. Appendix
 - 5.1. Wireframes
 - 5.2. Testscript en resultaten
 - 5.3. Verslag oriënterend onderzoek
 - 5.4 Slides presentatie

1. Concept

1.1 Algemeen

Kinderen beginnen tegenwoordig al op zeer jonge leeftijd met het gebruiken van technologie en het internet. Computers, telefoons en tablets zijn niet meer weg te denken uit onze maatschappij. Het is dus belangrijk dat kinderen op jonge leeftijd al de benodigde digitale vaardigheden aanleren om snel, efficiënt en veilig met deze media om te gaan. Ook in de klas wordt op de meeste basisscholen, soms al vanaf groep 1, gebruik gemaakt van computers en tablets. De zoekmachines zoals oudere kinderen en volwassenen die gebruiken, zijn echter niet geschikt voor kinderen die nog niet goed kunnen lezen en net beginnen met het gebruiken van internet (Schacter, J., Chung, G.K.W.K., Dorr, A., 1998). Ze zijn te tekstueel en er wordt veel content getoond die niet geschikt is voor kinderen. WebWise biedt hier een oplossing voor.

WebWise is een zoekmachine voor kinderen uit groep drie, die net beginnen met het leren van essentiële vaardigheden als lezen, schrijven en het gebruiken van computers. Met deze zoekmachine kunnen de kinderen content zoeken door middel van pictogrammen die geordend zijn op categorie. Naast het surfen op het internet ligt de focus ook op het educatieve gebied: WebWise heeft een geïntegreerd opdrachtensysteem waarbij automatisch op basis van de interesses en vaardigheden van de kinderen passende opdrachten worden gegenereerd over de onderwerpen die zij leuk vinden.

Ouders en docenten kunnen in WebWise nauw toezicht houden op het internetgebruik van hun kinderen of klas, iets dat belangrijk is tijdens de beïnvloedbare fase waarin kinderen uit groep drie zich bevinden. Door middel van de interface voor ouders en docenten kan makkelijk gefilterd worden op welke onderwerpen de kinderen dingen te zien krijgen en van welke vakken zij opdrachten krijgen. Ook kunnen zij in de interface zien hoe hun kinderen presteren op verschillende vlakken, en aan de hand daarvan aangeven op welke vlakken Webwise moet focussen bij het geven van opdrachten aan de kinderen.

WebWise is een toepassing die dus zowel in de klas als thuis gebruikt kan worden om kinderen veilig, spelenderwijs en educatief gebruik te laten maken van het internet.

1.2 User stories

Er is een aantal gebruikers dat gebruik zal maken van deze app. De userclass is ingedeeld op rol. (MIT 7, 2011) Het onderscheid wordt gemaakt tussen:

Het kind

De ouder/verzorger

De leraar

De contentmaker

Al deze gebruikers hebben verschillende eisen. Om hier een beeld van te krijgen zijn er user stories (Bloem, 2014) opgesteld voor deze gebruikers.

Als kind wil ik antwoorden op mijn vraag zonder dat ik deze hoef te stellen

Als kind wil ik spelenderwijs leren

Als kind wil ik zien wat ik leuk vind

Als kind wil ik niet wachten

Als kind wil ik zo min mogelijk hoeven lezen

Als docent wil ik bijhouden wat het kind thuis doet

Als docent wil ik zien wat de klas interessant vindt voor het lesprogramma

Als docent wil ik feedback geven aan ouders

Als ouder wil ik inzicht in wat het kind leert

Als ouder wil ik kunnen sturen in wat mijn kind leert

Als contentmaker wil ik vragen toe kunnen voegen

2. Uitleg design

2.1 Stijl

Om de applicatie voor de gebruiker en designers overzichtelijk te houden, is er gebruik gemaakt van een styling guide. Deze styling guide bevat afspraken over het design en verschillende templates die gebruikt kunnen worden door de designers.

Als baseline voor alle designs is de material design standaard van Google aangehouden. (Google Design, 2016) Dit zorgt ervoor dat voor alle gedefinieerd componenten een standaard beschikbaar is. Alle schermen worden ontworpen op de standaard iPad afmetingen (970px). Er is een basis template beschikbaar gesteld die gebruikt kan worden voor elke pagina in de ouder interface. Hierbij is gelet op verschillende tips van Viktor Persson en Rachel Been (2016). Voor het gebruik van knoppen en informatie is een template met verschillende type "nodes" beschikbaar gesteld. Deze template bevat een aantal designs voor cirkels, die verwerkt kunnen worden in knoppen, grafen en andere in-

terface onderdelen. Voor alle teksten moet het font Roboto gebruikt worden, de verschillende type Roboto zijn verspreid onder de groep om verwarring te voorkomen. Het lettertype Roboto is een sans-serif lettertype met weinig contrast. (Santa Maria, 2014) Om de leesbaarheid te vergroten is er gebruik gemaakt van witruimte. (Royal, 2007)

Verder is er ook een groot aantal material design icons verspreid binnen de groep, zodat alle icons consistent door de applicatie worden gebruikt.

Ook heeft de achtergrond een duidelijk contrast met de voorgrond. Daardoor is het goed te zien. (MIT 20, 2011) Door de simplicity van het design, is het design overzichtelijk. (MIT 18, 2011)

2.2 Interface voor kinderen

2.2.1 Zoeken naar onderwerpen

De interface voor kinderen is voor het grootste deel gebaseerd op pictogrammen, zodat kinderen die nog niet kunnen lezen toch kunnen navigeren door de applicatie. Om kinderen die kunnen lezen te ondersteunen en om kinderen die nog niet kunnen lezen te helpen leren, staat onder elk pictogram wel het bijbehorende woord.

De interface is weergegeven met een boomstructuur: hij begint met de "stam", de grote gele smiley, van waaruit de takken met hoofdonderwerpen afsplitsen, die vervolgens weer afsplitsen in sub-onderwerpen. Er is gekozen voor deze vorm omdat het verfijnen van een zoekopdracht door op steeds lagere niveaus specifieker te filteren het leggen van verbanden tussen onderwerpen en het leren indelen in categorieën bevordert.

Wanneer een kind op een hoofdonderwerp, zoals 'dieren', klikt, zoomt de interface in op het onderwerp met zijn sub-onderwerpen. De gele smiley blijft altijd bovenaan staan om terug te gaan naar het overzicht van de boom met hoofdonderwerpen. Dit zorgt voor consistentie in de applicatie, zodat de kinderen niet 'verdwaald' raken.

2.2.2 Onderwerppagina

Wanneer het kind het onderwerp dat hij zocht gevonden heeft en aangetikt heeft, opent zich een pagina over dat onderwerp. Op deze pagina wordt bovenin korte informatie over dat onderwerp getoond en een filmpje. Deze informatie is voor de minst ervaren gebruikers makkelijk te bekijken en te begrijpen. Rechts hiervan bevindt zich een opdracht over dat onderwerp.

Onderaan wordt gebruik gemaakt van de database met leeftijdsgerelateerde content van Wizenoze. Dit filter wordt ook gebruikt voor de beta-zoekmachine jouwzoekmachine.nl, waar kinderen die al ouder zijn dan de doelgroep van WebWise zoektermen kunnen intikken en hun leeftijd kunnen selecteren voor het zoeken, zodat zij content te zien krijgen die voor hun leeftijd geschikt is.

Om de opdracht op de pagina te beantwoorden, kan het kind het goede antwoord op de vraag aan tikken. Hierna krijgt hij feedback op zijn of haar antwoord. Wanneer het antwoord fout is, mag hij het nog één keer opnieuw proberen.

2.3 Interface voor ouders en docenten

2.3.1 Algemeen

De toezichthoudersinterface heeft twee belangrijke functies: het bekijken van de voortgang van een kind en het personaliseren van de app van het kind. De knoppen daarvoor zijn dan ook in alle schermen na het beginscherm aan de bovenkant van het scherm te zien.

Wanneer de interface voor ouders en docenten wordt geopend, verschijnt een overzicht van alle kinderen die de desbetreffende gebruiker hoort te zien. Er is gekozen om de kinderen weer te geven, in plaats van de functionaliteiten, vanuit het oogpunt dat het overzicht van kinderen meer informatie biedt dan alleen de twee knoppen naar de voortgang en de personalisatieinterface.

De ouder- en docenteninterface verschillen iets van elkaar, omdat de docent dingen kan aanpassen en zien voor de hele klas, en ouders alleen voor hun eigen kinderen. De docenteninterface heeft dan ook een 'klas' knop op de startpagina om tegelijkertijd veranderingen door te voeren voor alle kinderen van de klas.

2.3.2 Voortgangsinterface

Na het aanklikken van de 'voortgang'-knop verschijnt de interface waar de voortgang van het kind of de klas ingezien kan worden. Binnen de voortgangsinterface kunnen de interesses en de resultaten van de kinderen bekijken worden.

Voor een enkel kind worden resultaten weergegeven met bollen met daarin het vak. De grootte van de bol correspondeert met de hoogte van de score voor dat vak.

De resultaten van een klas worden weergegeven door middel van cirkeldiagrammen. Er is

gekozen voor cirkeldiagrammen omdat ze het ronde ontwerp van de applicatie ondersteunen en omdat ze in een oogopslag een goed beeld geven van hoe de klas in zijn algemeen scoort. Wanneer op de cirkeldiagrammen geklikt wordt, verschijnen er vier drop-down menu's met daarin de namen van kinderen en de exacte cijfers die ze gehaald hebben.

Interesses van een enkel kind en een klas worden op dezelfde manier weergegeven. Het lijkt op de manier waarop cijfers van een enkel kind worden weergegeven: De grootte van de bollen met de onderwerpen erin correspondeert met hoe vaak het kind dingen erover heeft opgezocht.

2.2.3 Personalisatieinterface

Wanneer na het selecteren van een kind de 'personaliseer'-knop wordt aangeklikt, verschijnt de interface waar de toezichthouder de content voor het kind kan aanpassen. Er zijn twee dingen die aangepast kunnen worden: de vakken die getoetst worden en de onderwerpen die het kind te zien krijgt. De vakken en onderwerpen worden in dezelfde soort boomstructuur als in de kinderinterface. Onderwerpen en sub-onderwerpen kunnen worden uitgeschakeld en ingeschakeld door op de betreffende tak te klikken. Linksboven zijn twee knoppen, een om terug te gaan naar het scherm met alle kinderen en de ander om te wisselen tussen onderwerpen en vakken. Ook hier kan de docent weer voor de hele klas takken aan- en uitzetten.

2.4 Interface voor content makers

2.4.1. Algemeen

De interface voor de content makers heeft maar één functie: vragen maken. Een content maker heeft dan ook niet de mogelijkheid om de gegevens van kinderen in te zien. Hier is bewust voor gekozen. De content makers worden opgeleid om goed met de applicatie te kunnen werken zodat het toevoegen van content gemakkelijk gedaan kan worden. Mocht het zo zijn dat een content maker kinderen heeft die gebruik maken van de applicatie, dan kan hij ze monitoren via de ouderinterface. De content maker interface en de ouder interface worden gescheiden te gehouden om het overzichtelijk te houden voor de gebruiker.

2.4.2. Content toevoegen

Het beginscherm van de content maker is het scherm is de boom met de vakken. Wanneer hij op een vak klikt moet hij de keuze maken tussen een meerkeuzevraag of een open vraag.

Zo heeft de content maker meteen de keuze gemaakt voor wel vak de vraag gemaakt wordt en wat voor soort de vraag is. Vervolgens kan hij dan de vraag gaan maken. De interface voor het maken van de vraag is redelijk simpel gebleven zodat het voor de maker gemakkelijk is om vragen toe te voegen. Wanneer hij de vraag heeft toegevoegd wordt de content maker weer terug geleid naar het scherm met de boom met de vakken zodat hij opnieuw een vraag kan maken.

2.5 Prototype

Om het prototype te kunnen weergeven is er gebruik gemaakt van InVision. Het is mogelijk om met dit programma een clickable demo (MIT 17, 2011) te maken van de designs. Deze demo's zijn hier te vinden:

Ouder interface: <https://invis.io/XF6MCMT-MC>

Leraar interface: <https://invis.io/ZJ6MCM2D5>

Kinder interface, contentmaker interface en

wireframes: <https://invis.io/546MCHSAB>

Omdat gebruikers maar één mapje mogen gebruiken op InVision zonder dat het verloopt of er voor betaald moet worden, bevinden de kinder en contentmaker interface zich in hetzelfde mapje als de wireframes. Voorafgaand aan het grafisch design zijn er wireframes gemaakt. (Bloem, 2014)

Om alle demo's te bekijken vanaf het eerste scherm kan het eerste scherm geopend worden van het onderwerp in het mapje. Tevens zijn alle losse schermen zichtbaar in deze mappen. Daarom zullen de wireframes en designs niet getoond worden in de appendix.

3. Academische test

3.1 Methode

De test die uitgevoerd is, is een usability test. (MIT 13, 2011) Het doel van de test was om de learnability te van de ouderinterface te testen en 'Curse of Knowledge' (Pinker, 2014) te voorkomen. Aan de hand van een testscript (zie appendix) werd de gebruiker gevraagd om drie korte taken uit te voeren. Hierbij werden tijd en audio opgenomen. Aan de hand van de problemen die de gebruikers hadden bij het uitvoeren van de taken hebben we het design aangepast. De test is uitgevoerd met 6 testpersonen welke geworven zijn binnen het Science Park. Er is gekozen voor 6 testpersonen omdat bij dat aantal volgens bevindingen van Valsplat (<http://mmito.info/files/slides/valsplat.pdf>) meer dan 80% van de problemen gevonden worden. In verband met de beschikbare tijd is besloten dat 80% ze-

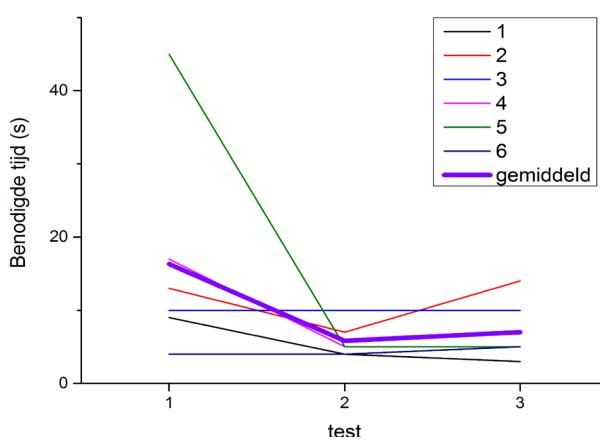
ker genoeg was in dit geval.

3.2 Testresultaten

Tijdens het uitvoeren van de tests is er vooral gekeken naar de self-reporting van de gebruikers. Door self-reporting kon efficiënt bepaald worden wat de gebruikers missen en wat zij prettig vinden. Om meer inzicht te krijgen in het gedrag van de gebruiker, werd ook de tijd die zij per vraag besteedden bijgehouden. Dit is in de grafiek hieronder te zien.

Zo is uit de grafiek af te leiden hoe de gebruiker over het algemeen langer doet over het oplossen van de eerste opdracht en vervolgens de laatste twee vrij snel vindt. Dit betekent dat de testgroep vrij snel geleerd heeft om de interface te gebruiken.

Benodigde tijd per test



Afbeelding 1. Grafiek waarin de benodigde tijd per test uitgezet is tegen de volgorde van de testen.

Gedurende de test bleek dat een groot deel van de testpersonen geneigd was om op ‘rekenen’ te drukken bij de eerste vraag, dit was een incorrecte affordance. (MIT 1, 2011) Toen niet niet werkte gingen zij pas naar ‘Personaliseer’. Vervolgens konden de testpersonen dan wel de vraag voltooien.

Een ander probleem wat naar voren kwam gedurende het testen, bleek dat het niet logisch was voor de testpersonen dat de grootte van de bolletjes samenhangt met de score van de vakken. Wel was het voor de testpersonen logisch dat de grootte van de bolletjes van de interesses stonden voor hoe groot de interesse in iets was.

3.3 Conclusie

Over het algemeen kostte de eerste opdracht die de ouders kregen aanzienlijk meer tijd dan de daarop volgende opdrachten. Hieruit zou je kunnen concluderen dat de learnability van

WebWise goed is. Opvallend is dat de derde opdracht gemiddeld iets meer tijd kostte dan de tweede. Dit verschil is echter zo klein, dat het te verwerpen is.

Ook valt op dat de benodigde tijden voor de eerste opdracht zeer uiteen liepen: van 4 tot 45 seconden. Dit zou kunnen betekenen dat er sprake was van een zeer diverse testgroep, wat betreft digitale vaardigheid.

Aan de grafiek is te zien dat bij de derde test de resultaten veel minder ver uit elkaar lagen. Hieruit kan geconcludeerd worden dat de learnability goed is. (MIT 2, 2011)

Zoals beschreven in de testresultaten, liepen de gebruikers tegen een probleem aan bij het opzoeken van de voortgang van de kinderen en werd ook niet altijd goed begrepen hoe een vak ‘uitgezet’ kan worden. Op basis hiervan zijn in

3.4 Aanpassingen

Bij het ontwerpen van de wireframes was het idee om een percentage te tonen van de voortgang van een onderwerp van een vak. Tijdens het ontwerpen van de grafische designs verwachten we dat dit ook kon zonder percentages: de grootte van de bol zou naar ons idee genoeg zijn om de verhoudingen tussen de vakken weer te geven.

Uit de user test bleek echter dat het scherm waar de resultaten van een individueel kind getoond worden percieved affordances bevat: alle testgebruikers dachten dat ze konden klikken op de bollen en raakten gefrustreerd toen ze erachter kwamen dat het (naar hun idee) niet werkte.

Ook bleek niet duidelijk dat bolletjes grootte aangeven wat de voortgang is. Bij de interesses was dit wel duidelijk, wellicht omdat interesse een minder concreet te meten variabele is.

Voor:



Na:



Voor de vakken is dit nu aangepast. Dit is te zien op de volgende pagina.

Als oplossing voor dit probleem is in de bollen bij de cijfers meer informatie toegevoegd: er is nu te zien wat het kind voor ieder aspect van het vak gehaald heeft. Er is gekozen voor deze oplossing boven het klikbaar maken van de bollen omdat er niet genoeg informatie te weergeven is om een hele pagina te vullen. Deze weergave

bespaart de gebruikers ook een extra navigatie-stap.

Een minder voorkomend probleem was dat er op "rekenen" geklikt wanneer de proefpersoon zocht naar personaliseren. Omdat deze fout steeds snel hersteld werd, hebben we besloten hier niets aan te doen. Het idee is dat de gebruiker de site frequent gebruikt en dat deze fout eenmalig gemaakt wordt. Het zal dus geen grote

problemen opleveren.

3.5 Discussie

Bij het analyseren van de resultaten bleek dat taak 1 verreweg de meeste tijd kostte om te voltooien. Vraag 2 en 3 gingen veel sneller. Dit zou kunnen betekenen dat de learnability van de interface groot is, dus dat de gebruikers de interface snel onder de knie hebben. Een alternatieve mogelijkheid is dat de opdrachten niet gelijk in niveau waren. Voor de laatste twee opdrachten hoefde de gebruiker een stap minder te ondernemen. Hij hoefde namelijk niet eerst een kind te kiezen. Wanneer het onderzoek opnieuw zou worden uitgevoerd, zou de volgorde van de opdrachten willekeurig moeten zijn om de ordering effects te vermijden. Hiervoor zou counterbalancing kunnen worden gebruikt. (MIT 14, 2011).

Ook zou er blocking kunnen plaatsvinden en zouden er meer verschillende testpersonen gebruikt kunnen worden, aangezien alle huidige testpersonen zich bevonden op het Science Park (MIT 14, 2011).

Er is geen beginscherm ontworpen waarop kan worden ingelogd als ouder, leraar of kind. Hier is bewust voor gekozen omdat het belangrijker was om te focussen op de inhoud

4. Referenties

Bloem, P. (2014). Reader MMIO. Pagina: 37.

Bloem, P. (2014). Reader MMIO. Pagina 97.

Fooij, C. van Mastbergen, L. (2016). College gebruikers onderzoek. Op internet: <http://mmio.info/files/slides/valsplat.pdf>, verkregen op 23 maart 2016.

Google Design. (2016) Op internet: <https://design.google.com/>, verkregen op 23 maart 2016.

MIT. (2011). Lecture 1. Usability.

MIT. (2011). Lecture 2. Learnability.

MIT. (2011). Lecture 7. Task analysis.

MIT. (2011). Lecture 13. User Testing.

MIT. (2011). Lecture 14: Controlled Experiments.

MIT. (2011). Lecture 17. Prototyping.

MIT. (2011). Lecture 18. Graphic Design.

MIT. (2011). Lecture 20. Color, design and typography.

Persson, V. Been, R (2016). Expressing Brand in Material. Op internet: <https://design.google.com/articles/expressing-brand-in-material/>

Pinker, S. (2014) Sense of Style. ISBN: 0670025895

Royal, B. (2007). The little red writing book. ISBN: 1982975213

Santa Maria, J. On web typography. (2014). ISBN: 1937557073

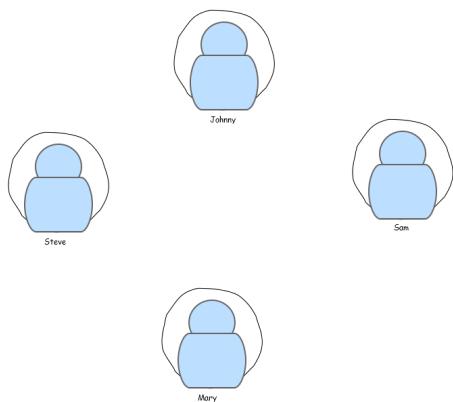
Schacter, J., Chung, G.K.W.K., Dorr, A.(1998). Children's internet searching on complex problems: Performance and process analyses. Op inernet: [http://onlinelibrary.wiley.com.proxy.uba.uva.nl:2048/doi/10.1002/\(SICI\)1097-4571\(199807\)49:9%3C840::AID-ASI9%3E3.0.CO;2-D/epdf](http://onlinelibrary.wiley.com.proxy.uba.uva.nl:2048/doi/10.1002/(SICI)1097-4571(199807)49:9%3C840::AID-ASI9%3E3.0.CO;2-D/epdf), verkregen op 20 maart 2016.

Algemene referenties

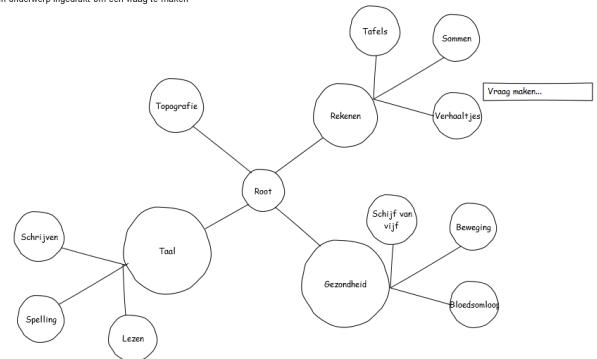
Krug, S. (2005). Don't make me think. ISBN: 0321344758

MIT. (2011). Lecture 5. Errors and user control.

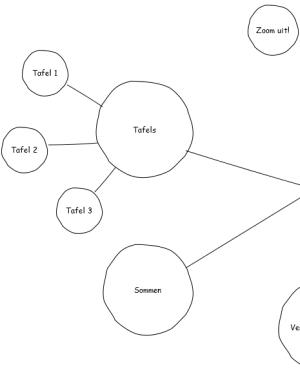
Weinschenk, S. (2011). 100 things every designer needs to know about people. ISBN: 0321767535



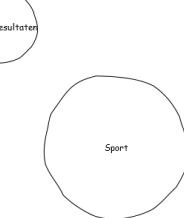
Houdt een onderwerp ingedrukt om een vraag te maken



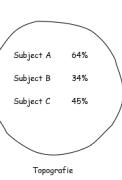
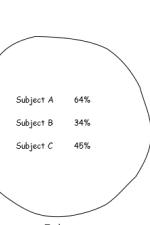
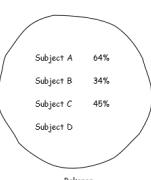
Terug



Terug



Bekijk interessen



Gezondheid

5. Appendix

5.1 Wireframes

5.2 Testscript en resultaten

Voorafgaand aan iedere test zijn de volgende dingen genoemd:

Voorstellen van ons

Concept van WebWise uitleggen

Testpersoon geruststellen: de interface wordt getest, niet de test persoon.

Vraag de gebruiker om toestemming om het gesprek op te nemen. (Afweging; liever zonder dat de gebruiker het weet, maar privacy weegt zwaarder)

Vraag of de gebruiker hardop wil praten.

Start de opname

Zet de timer aan, maar laat de gebruiker het niet zien.

Testpersoon 1:

"Stel, uw zoon, David, is goed in taal. Het lijkt u een goed idee om alle taalopdrachten uit te schakelen zodat uw zoon zich op andere vakken kan richten. Vind een manier om de taalopdrachten achterwege te laten in de oefeningen die hij aangeboden krijgt."

"Oke ik klik eerst op 'David' en dan 'taal' en dan 'personaliseren' en dan weer 'taal'. Ik denk dat het nu uitstaat."

"U bent benieuwd naar de voortgang van uw kind op het gebied van taal. Waar zou u dit kunnen vinden? Voer het uit."

"Oke ik ga naar 'voortgang' en dan 'taal' maar dit gaat nergens heen. 'Bekijk interesses', nee dat is het ook niet."

"U bent er al, de grootte van de bolletjes geven aan wat de voortgang van het vak is."

"U wilt weten wat de voornaamste interesses zijn van uw kind. Zoek uit hoe u dit kunt vinden."

"Hier staat "bekijk interesses" en dan weer op grootte denk ik? Dus dan dieren."

"Bedankt voor uw medewerking."

Testpersoon 2:

"Stel, uw zoon, David, is goed in taal. Het lijkt u een goed idee om alle taalopdrachten uit te schakelen zodat uw zoon zich op andere vakken kan richten. Vind een manier om de taalopdrachten achterwege te laten in de oefeningen die hij aangeboden krijgt."

"Ik klik op 'David'. Ik zie vier bolletjes met een verschillende grootte en ik snap niet echt wat ze betekenen. Is hij goed in gezondheid?"

"Ja dat klopt."

"Oke wat moet ik ook al weer doen?"

"Taal uitschakelen voor David."

"Oke 'personaliseer' en dan naar 'taal'. Ik heb nu taal uitgeschakeld, het wordt grijs dat maakt het wel duidelijk."

"U bent benieuwd naar de voortgang van uw kind op het gebied van taal. Waar zou u dit kunnen vinden? Voer het uit."

"Hier op 'taal' klikken. Nee toch niet?"

"U bent al op de juiste pagina"

"Oh dus dit is een representatie van zijn voortgang? Hoe kleiner het is hoe slechter het gaat met een vak?"

"Ja, de bolletjes corresponderen met de score van een vak. Vind u dit logisch?"

"Ja het is duidelijk dat de grootte van het bolletjes spreekt voor de voortgang van het vak maar dit is niet mijn eerste gedachtegang."

"U wilt weten wat de voornaamste interesses zijn van uw kind. Zoek uit hoe u dit kunt vinden."

"Bekijk interesses', en dan zie ik dat geschiedenis hem totaal niet boeit en dieren wel."

Testpersoon 3:

"Stel, uw zoon, David, is goed in taal. Het lijkt u een goed idee om alle taalopdrachten uit te schakelen zodat uw zoon zich op andere vakken kan richten. Vind een manier om de taalopdrachten achterwege te laten in de oefeningen die hij aangeboden krijgt."

"[klikt op David], 'personaliseer', 'taal'. Zo nu is hij uit."

"U bent benieuwd naar de voortgang van uw kind op het gebied van taal. Waar zou u dit kunnen vinden? Voer het uit."

"[klikt op voortgang] hier."

"U wilt weten wat de voornaamste interesses zijn van uw kind. Zoek uit hoe u dit kunt vinden."

"[klikt op bekijk interesse] hier."

"Wat is de voornaamste interesse?"

"Dieren."

"Dankuwel."

Testpersoon 4:

"Stel, uw zoon, David, is goed in taal. Het lijkt u een goed idee om alle taalopdrachten uit te schakelen zodat uw zoon zich op andere vakken kan richten. Vind een manier om de taalopdrachten achterwege te laten in de oefeningen die hij aangeboden krijgt."

"Klik op 'taal, dat werkt niet', 'personaliseer'

Testresultaten:

Testpersoon	1	2	3	4	5	6	Gemiddeld
Taak 1	9	13	10	17	45	4	16,33
Taak 2	4	7	10	5	5	4	5,83
Taak 3	3	14	10	5	5	5	7

dus. Klik op de link tussen vakken en taal, dat is het."

"U bent benieuwd naar de voortgang van uw kind op het gebied van taal. Waar zou u dit kunnen vinden? Voer het uit."

"Voortgang' klikken, en dan 'taal', 'taal', 'TAAL!' werkt niet. Dit is het gewoon?"

"Ja, de grootte van de bolletjes correspondeert met de score"

"Oh, ja dat is niet duidelijk nee. Misschien een percentage of een cijfer, meer detail."

"U wilt weten wat de voornaamste interesses zijn van uw kind. Zoek uit hoe u dit kunt vinden."

"Bekijk 'interesses', i guess, bolletjes betekenen dan wat hij veel googlet. Blijkbaar is David een zoofiel, houdt van dieren."

u een goed idee om alle taalopdrachten uit te schakelen zodat uw zoon zich op andere vakken kan richten. Vind een manier om de taalopdrachten achterwege te laten in de oefeningen die hij aangeboden krijgt."

[Klikt op 'personaliseer' en dan op 'taal'] "Oke, ik heb hem! Doei taal."

"U bent benieuwd naar de voortgang van uw kind op het gebied van taal. Waar zou u dit kunnen vinden? Voer het uit."

[Klikt op 'voortgang'] "Ja, gevonden. [Probeert op 'taal' te klikken] "Als hij het doet."

"U wilt weten wat de voornaamste interesses zijn van uw kind. Zoek uit hoe u dit kunt vinden."

[Klikt op 'bekijk interesses'] "Dat is dieren. Dieren vindt hij top."

Testpersoon 5:

"Stel, uw zoon, David, is goed in taal. Het lijkt u een goed idee om alle taalopdrachten uit te schakelen zodat uw zoon zich op andere vakken kan richten. Vind een manier om de taalopdrachten achterwege te laten in de oefeningen die hij aangeboden krijgt."

"Lijkt me een fantastisch plan om op 'David 'te klikken, en dan 'personaliseer', hij moet rekenen beter doen toch? Dan mag hij geen taal meer hebben (klikt op 'taal') zo."

"U bent benieuwd naar de voortgang van uw kind op het gebied van taal. Waar zou u dit kunnen vinden? Voer het uit."

"Ik ga voor het knopje 'voortgang', en dan naar 'taal'. (Hij loopt vast want 'taal' is niet klikbaar)

"U wilt weten wat de voornaamste interesses zijn van uw kind. Zoek uit hoe u dit kunt vinden."

"Van welk vak?"

"Gewoon zijn algemene interesses"

"Hier staat bekijk interesses. Dit [Dieren] ziet er heel groot uit. Ik denk dat dat de interesse is."

Testpersoon 6:

"Stel, uw zoon, David, is goed in taal. Het lijkt

5.3 Verslag oriënterend onderzoek Antwoorden en conclusies gecategoriseerd aan de hand van vragen

Waarvoor gebruik je internet?

Over het algemeen gaven kinderen aan gebruik te maken van de websites rekentuin en taalzee. Ook kijken sommige kinderen filmpjes op de website van Zapp, een televisiezender voor kinderen. Sommige kinderen wisten niet wat internet was. Uit hun verhalen kon ik opmaken dat sommige kinderen niet eens het verschil tussen een computer en televisie wisten, maar met de opkomst van de smart-tv en alle filmpjes op YouTube en uitzendinggemist wordt de grens natuurlijk ook steeds vager. Één jongetje gaf aan zelf filmpjes te maken en deze op YouTube te plaatsen.

Welke sites bezoek je?

Ook bij deze vraag gold dat de antwoorden sterk uiteen liepen. Spelletjes worden tegenwoordig meer via apps gespeeld dan via websites. Aan gezien websites als uitzendinggemist.nl ook een app hebben, kiezen kinderen (of ouders) eerder hiervoor dan dat ze deze via een browser bezoeken. Filmpjes over survivallen en van zogenaamde YouTubers vinden ze erg leuk.

Als je gebruik maakt van een computer of tablet, doe je dit dan met of zonder je ouders, grote broer of zus of leraar?

Hierover waren vrijwel alle kinderen het eens: Om te computeren heb ik papa of mama niet nodig. Alleen als er bijvoorbeeld een wachtwoord nodig is om in te loggen, moet papa of mama dat even doen.

Heb je weleens gehoord van Google? Zo ja, weet je wat je ermee kan?

Ongeveer 2 op de 3 kinderen hadden wel van Google gehoord. Sommige kinderen (ongeveer 1 op de 3) kenden Google van grote broers of zussen die een werkstuk moesten maken, maar zelf wisten ze niet echt wat je ermee kunt. Een antwoord dat ik een paar keer gehoord heb, is dat je Google kunt gebruiken om filmpjes op te zoeken.

Heb je een eigen laptop/computer/tablet/smartphone?

Een deel van de kinderen, ongeveer de helft, gaf

aan zelf een tablet of smartphone te hebben. Dit is belangrijk voor ons onderzoek. Ik denk dat je hieruit kunt opmaken dat het belangrijk is om ons met onze applicaties op deze devices te richten

Interesses

Op de vragen: Wat wil je later worden? Wat zijn je hobby's? En wat kijk je graag op televisie? Kwam vaak het antwoord dat de jongens vaak op voetbal en judo zitten en de meisjes vaak ballen. Ook zitten bijna alle kinderen in groep 3 nog op zwemles. Dit zijn dus belangrijke interesses. Een aanzienlijk deel van de kinderen zit ook op pianolessen, maar ik denk, uit eigen ervaring, dat dit op deze leeftijd vaak meer is omdat de ouders het leuk vinden dan omdat de kinderen het zelf heel interessant vinden.

Ook vinden kinderen dieren erg leuk, insecten werden genoemd, zijn dokters interessant en vallen draken, ridders en piraten in de smaak. Op televisie kijken kinderen graag naar programma's zoals Spongebob en Spangas. Wat hiervan lastig is, is dat er waarschijnlijk patent op zit en dat we dit dus niet zomaar als content kunnen gebruiken. Sommige kinderen waren groot fan van Dora, terwijl anderen Dora weer super kinderachtig vonden. Ze kijken graag naar Zapp, Nickelodeon, Disney Junior(of zoietjes) en Cartoon Network.

Kijk je weleens naar het Jeugdjournaal?

De meeste kinderen gaven aan dat ze regelmatig het Jeugdjournaal kijken, maar de meesten zeiden dat ze het niet echt leuk vinden. "Nieuws is saai", "Nieuws is voor grote mensen", "Er gebeuren allemaal vervelende dingen", "Ik vond het vervelend om te horen dat er iemand vermoord is" en "Echt super vet, er is gisteren iemand onthoofd!", kwamen allemaal naar voren.

Feitjes:

veel kinderen kijken naar NetFlix, wat ouderwets tv-kijken bijna overbodig maakt.
Het vadertje-en-moedertje spelen is op deze leeftijd nog niet voorbij. "vader", "moeder", "grootzus" en "baby" (de termen die ik vroeger zelf ook gebruikte), zijn misschien op de één of andere manier te betrekken bij ons onderzoek
De lerares gaf aan dat zij het belangrijk vindt dat ze de kinderen kan monitoren. Zien wat ze gedaan hebben en per klas of kind zien hoe ze op welk onderdeel scoren. Misschien is het ook fijn als we groepjes kunnen maken met kinderen van hetzelfde niveau, of juist waar kinderen van een hoog en een lag niveau in zitten, zodat ze elkaar kunnen helpen

5.4. Slides presentatie

De slides van de presentatie bij WizeNoze zijn te vinden op:

<https://docs.google.com/presentation/d/1QZC1BHNZVxtdKsj5Vha8gsktx-4m0e7t-nIBz0-WLMHY/pub?start=false&loop=false&delayms=3000>