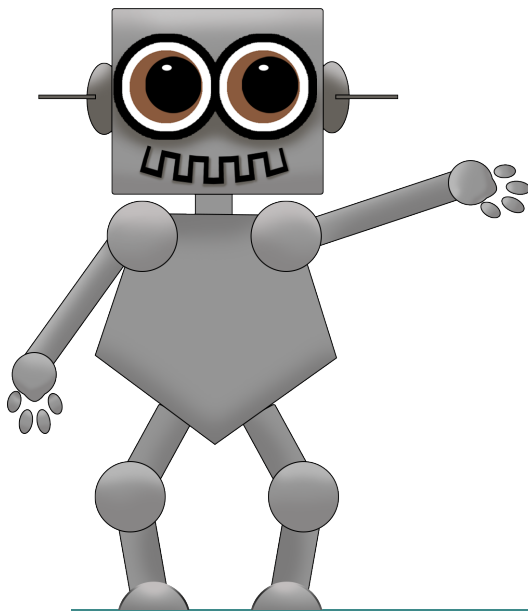


De ontwikkeling van een applicatie die
de sociale en emotionele vaardigheden
van kinderen ondersteunt.



The Centre for eHealth and Wellbeing Research

Eline de Wall

Bachelor Eindopdracht
Industrieel Ontwerpen
Universiteit Twente





De ontwikkeling van een applicatie die de sociale en emotionele vaardigheden van kinderen ondersteunt.

Bachelor Eindopdracht

Eline de Wall

S1500570

Opleiding

Bachelor Industrieel Ontwerpen

Faculteit Construerende Technische Wetenschappen

Universiteit Twente

Gebouw de Horst, NR. 20

7500 AE Enschede

In opdracht van

The Centre for eHealth and Wellbeing Research

Faculteit Behavioural, Management and Social science

Drienerlolaan 5

7522 NB Enschede

Beoordelingscommissie

Voorzitter: Mascha C. van der Voort

UT-begeleider: Geke D.S. Ludden

Begeleider The Centre for eHealth and Wellbeing Research: Aleisha Clarke

Bachelortentamen: 14 juli 2016

UNIVERSITEIT TWENTE.

Voorwoord

Gedurende 12 weken heb ik gewerkt aan mijn bachelor opdracht bij Het Centre for eHealth and Wellbeing Research. Zij zijn al vier jaar bezig met de ontwikkeling van een nieuw programma, namelijk het Positief Educatie Programma (PEP). PEP wordt toegepast op twee basisscholen. Hierbij is het sturen van geluk een belangrijk thema.

Deze opdracht is uitgevoerd onder begeleiding van Aleisha Clarke. Aleisha heeft zelf als basisschooljuf gewerkt in Ierland. Op die school zag zij dat heel veel kinderen een slechte thuissituatie hadden. Dit had invloed op de emotionele ontwikkeling van het kind. Zij was als juf meer bezig om de emotionele vaardigheden aan te leren, dan om les te geven. Deze kinderen inspireerden haar om het onderzoek in te gaan. Zij is onderzoek gaan doen naar kinderen met emotionele problemen.

Later is ze verhuisd naar Nederland en is onderzoek gaan doen voor PEP. Zij is bezig met het opzetten van een nieuwe mobiele applicatie om de sociale en emotionele vaardigheden te ondersteunen. Ik heb haar geholpen met de ontwikkeling van deze applicatie.

Afgelopen maanden heb ik met plezier gewerkt aan het ontwerp van de applicatie. Ik wil Aleisha Clarke graag bedanken voor haar begeleiding en samenwerking. Ook wil ik Geke Ludden bedanken voor haar hulp en nuttige feedback.



Samenvatting

In opdracht van het Het Centre for eHealth and Wellbeing Research wordt er een applicatie ontwikkeld om de emotionele en sociale vaardigheden bij kinderen van 6 tot en met 8 jaar te ondersteunen. Deze applicatie is een aanvulling op het lessysteem van de basisschool. De applicatie zal dan ook buiten schooltijd samen met de ouder worden gespeeld. Op deze manier leren ouder en kind samen de emotionele en sociale vaardigheden. Ook zal door de applicatie de relatie tussen ouder en kind kunnen verbeteren. Deze applicatie zal bestaan uit vijf modules. In dit verslag wordt één van de vijf modules uitgewerkt, namelijk 'Emotionele vaardigheden'.

Om helder te krijgen hoe de applicatie een toevoeging kan zijn op het huidige aanbod, vond eerst een concurrentieanalyse plaats. Er werd onder andere gekeken naar applicaties, die gaan over emotionele en sociale vaardigheden. Daarnaast werden boeken en trainingen onderzocht, die sociale en emotionele vaardigheden ondersteunen. Vervolgens werd er gekeken naar vernieuwende applicaties, omdat de applicatie in ontwikkeling moet worden neergezet als een vernieuwend product.

Om meer inzicht te krijgen in de verwachtingen van de doelgroep, is er een interview gehouden met een aantal ouders van kinderen (6-8 jaar). Er werd uitgelegd wat het doel is van de applicatie en hoe dit doel bereikt gaat worden door middel van leuke activiteiten. Daarna werd er gevraagd naar de mening van de ouders. Deze meningen zijn meegenomen bij de ontwikkeling van de applicatie. Ook is er een workshop gehouden met kinderen rond de 8 jaar. Door middel van leuke opdrachten is er naar de mening van de kinderen gevraagd. De kinderen konden hun emoties uiten door middel van het plakken van stickers en ze mochten hun favoriete karakter

samenstellen. De uitkomsten van de workshop zijn ook meegenomen bij de ontwikkeling van de applicatie.

Na deze verschillende analyses werden er ideeën gegenereerd. Er werden verhalen bedacht en karakters gecreëerd om de content van de vijf modules te ondersteunen. Aan de hand van de workshop met de kinderen werden er twee karakters gekozen om verder te ontwikkelen. Ook zijn er tien leuke activiteiten gemaakt om de emotionele vaardigheden te ondersteunen. Met vijf activiteiten zijn er gebruikstesten uitgevoerd. Er zijn observaties gedaan en er is naar de mening van ouder en kind gevraagd. Op basis van deze gebruikersevaluatie is er een verbeterde versie van de vijf activiteiten ontwikkeld. Naar aanleiding van de gebruikerstest is het uiteindelijke karakter gekozen om verder ontwikkeld te worden. Tot slot zijn er aanbevelingen gedaan voor de uiteindelijke ontwikkeling van de app.

Summary

The Centre for eHealth and Wellbeing Research is developing an application to support the emotional and social skills of children aged 6 to 8 years. This application is an addition to the lessons children receive in primary school. The application will be played after school together with the parent. In this way, the parent and child learn the emotional and social skills together. Also, the application is designed to enhance the parent-child relationship. This application consists of five modules. This paper shows the developing of one module, namely 'Emotional skills'.

In order to properly design this application a market research had to be done. In addition to examining applications aimed at supporting children's emotional and social skills, books and courses that support social and emotional skills were also reviewed. Also innovative applications were examined, because the application under development must be an innovative product. To gain more insight into the expectations of the target group, and focus group was carried out with a number of parents. Parents were informed about the purpose of the application and how this goal will be achieved through fun activities. Then, the opinion of the parents was obtained. These opinions were taken into account in the development of the application. Also a workshop was carried out two groups of children age 8 years. Through activity based assignments, the opinion of the children regarding characters in the programme and problem scenarios was obtained. The children were able to express their emotions through pasting stickers and they were allowed to select their favourite character. The results of the workshop were also taken into account in the development of the application.

Following these various analyses, ideas were

generated. Stories were invented and characters were created to support the content of the five modules. There were two characters selected on the basis of the workshop with the children. Ten fun and engaging activities were designed to support the emotional skills.

User testing of five activities were carried out with six parents and their children. During the user tests, observations were made and after the test, the opinions of the parent and child were asked. Based on the user evaluation, these five activities were improved after each test. In response to the user test, the final character was chosen for further development. Finally, recommendations were made for the further development of the app.



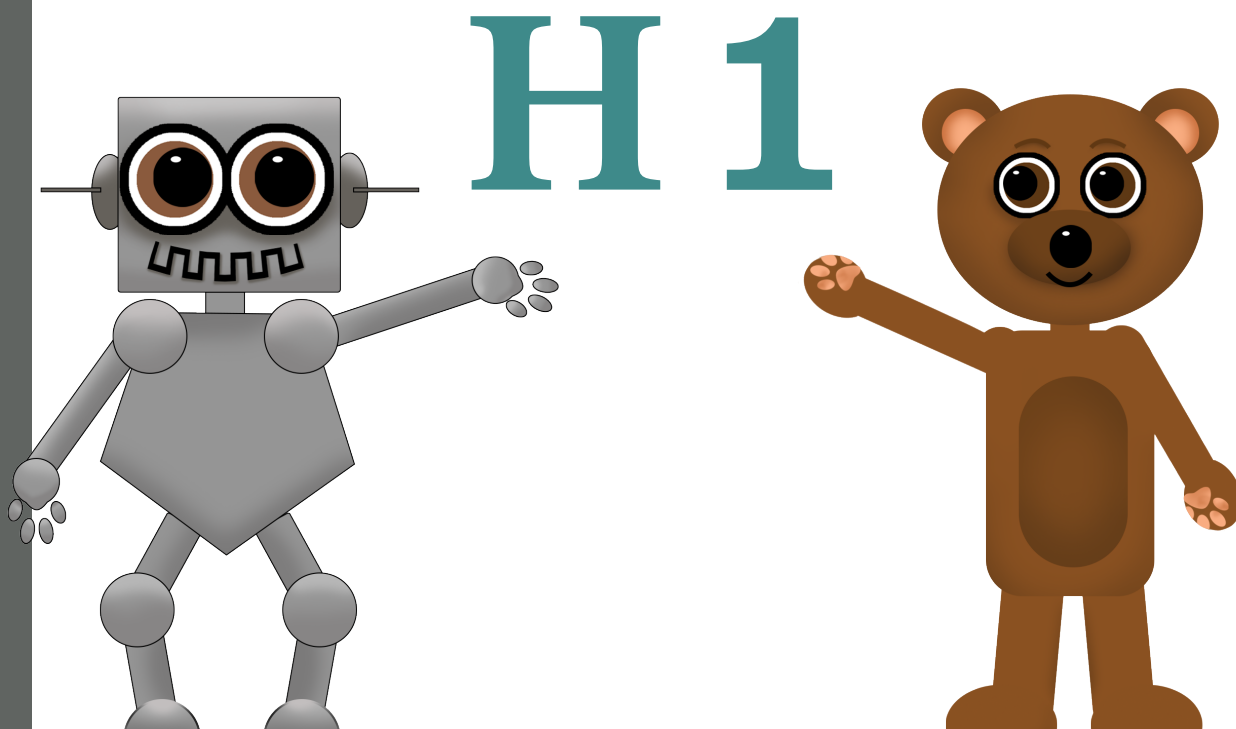
INHOUDSOPGAVE

Voorwoord	4
Samenvatting	5
Summary	6
Inleiding	9
1.1 Belanghebbende	10
1.2 projectkader	10
1.3 Doelstelling	11
1.4 Leeswijzer	11
Analyse	12
2.1 Concurrentie	13
2.2 Doelgroep	18
2.3 Algemene conclusie	19
Eerste gebruikers studie	20
3.1 Interview met ouders	21
3.2 Workshop met kinderen	23
Programma van Eisen en Wensen	31
Ideegeneralisatie	33
Ontwerp module	37
5.1 Concept Robot	38
5.2 Concept Teddybeer	38
5.3 Activiteiten	39
5.4 Beloningen	43
5.5 Verschillende modules	43
5.6 Tips voor de ouders	43
5.7 Overzicht	43
Tweede gebruikers studie	44
6.1 Gebruikerstest	45
Aanpassingen ontwerp module	51
7.1 Aanpassingen	52
Conclusie &	54
Aanbevelingen	54
8.1 Conclusie	55
8.2 Aanbevelingen	57
Referenties	58

Inleiding

In opdracht van het Het Centre for eHealth and Wellbeing Research wordt er een applicatie op de markt gebracht om de sociale en emotionele vaardigheden bij kinderen te ondersteunen. Het Positief Educatie Programma houdt zich bezig met de ontwikkeling van deze applicatie. Deze vaardigheden zijn heel belangrijk in ons dagelijks leven en horen bij een gezonde ontwikkeling van kinderen.

In dit hoofdstuk wordt kennisgemaakt met de bedrijven en organisaties, die belang hebben bij de ontwikkeling van de applicatie. Daarna wordt uitgelegd wat het project zal inhouden en wat het doel is van het project. Tot slot is er een leeswijzer om u wegwijs te maken in het verslag.



1.1 Belanghebbende

Faculty of Behavioural, Management and Social sciences

Het centre for eHealth and Wellbeing is gevestigd in de faculteit Faculty of Behavioural, Management and Social sciences (BMS) aan de Universiteit van Twente. De BMS heeft als doel een sleutelrol te spelen in het begrijpen, gezamenlijk ontwikkelen en analyseren van innovaties in de samenleving. Aan de hand van social engineering integreert BMS deze technologische ontwikkelingen in de samenleving, zowel op publiek als particulier niveau, waarbij we het gedrag en de behoeften van mensen scherp in het oog houden. Om dit te kunnen doen, heeft BMS hoogwaardige kennis in huis van de vakgebieden psychologie, bedrijfskunde, bestuurskunde, communicatiewetenschappen, filosofie, onderwijskunde en gezondheidswetenschappen. Al deze kennis staat in het teken van het aangaan en oplossen van maatschappelijke uitdagingen. [1]

Centre for eHealth and Wellbeing Research

Bij het Centre for eHealth and Wellbeing Research wordt psychologische kennis gebruikt bij het ontwikkelen van een product. Ook zijn er vernieuwingen op technologisch gebied van welzijn van de mens, gezondheid en persoonlijke verzorging. Er wordt veel onderzoek gedaan naar hoe applicaties mensen kunnen ondersteunen bij het ontwikkelen van bepaalde vaardigheden.[1]

Positief Educatie Programma (PEP)

PEP is ontwikkeld door de Katholieke Universiteit Leuven en de Universiteit Twente. Een belangrijk thema van PEP is het sturen van geluk. PEP wil een integrale aanpak om een positief schoolklimaat te realiseren. Een team van de Universiteit Twente onder leiding

van prof. Ernst Bohlmeijer werkt samen met Consent. Consent beheert alle openbare basisscholen in de gemeenten Enschede, Oldenzaal, Losser en Dinkelland. Het idee is, dat PEP als hele schoolbenadering bijdraagt aan de sociaal-emotionele ontwikkeling van kinderen, aan verbetering van de leerprestaties en aan vermindering van gedragsproblemen en pestgedrag. De kinderen ontdekken wat bijdraagt aan geluk en wat zij zelf kunnen doen om hun geluk te vergroten. [2]

Basisscholen

Met steun van het Fonds Kinderpostzegels wordt dit jaar een pilot project uitgevoerd op twee basisscholen: Basisschool A en Basisschool B. Op tal van manieren wordt met PEP aan de verbetering van het welbevinden en de betrokkenheid van de leerlingen bij de lesstof gewerkt. Onder meer door het stimuleren van individuele talenten en goede karaktereigenschappen, het versterken van positieve emoties, het bevorderen van sociale vaardigheden en het aanleren van empathie en compassie. [3]

1.2 projectkader

Het Centre for eHealth and Wellbeing Research is bezig met het ontwikkelen van een mobiele applicatie. De mobiele applicatie moet kinderen en ouders ondersteunen bij het leren van sociale en emotionele vaardigheden. Voor een deel leren kinderen deze vaardigheden op school, maar het is ook belangrijk dat ouders hierbij betrokken worden. Doordat ouders niet op een specifieke tijd beschikbaar zijn, het te druk hebben of het niet van belang achten, wordt dit vaak verwaarloosd. Het Centre for eHealth and Wellbeing Research is daarom bezig met het ontwikkelen van een mobiele applicatie, die deze vaardigheden ondersteunt. Ouders en kinderen kunnen dan op hun eigen moment en op iedere gewenste plek hiermee oefenen. Voor



deze applicaties is het van groot belang, dat het ontwerp aansluit bij de beoogde doelgroep en motiveert ze te gebruiken. De mobiele applicatie zal bestaan uit vijf modules. In module één worden er oefeningen gedaan om een goed zelfbeeld te creëren. In module twee worden de emotionele vaardigheden ondersteund. In module drie worden de sociale vaardigheden beoefend. In module vier worden er oefeningen aangeboden om bewust te worden van jezelf en je omgeving. In de laatste module wordt er gekeken naar hoe je problemen kunt oplossen.

1.3 Doelstelling

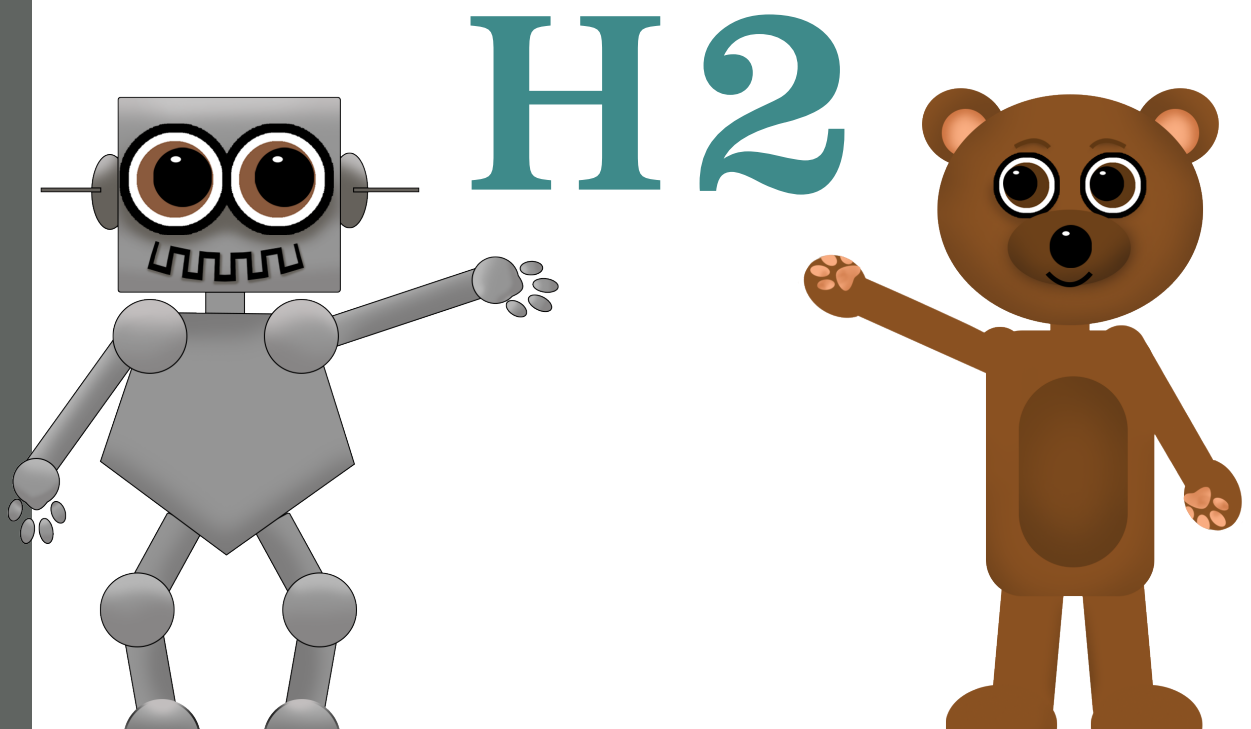
Bij deze opdracht wordt de hierboven genoemde applicatie verder ontwikkeld. Het doel van deze opdracht is om de opbouw van de applicatie te bedenken en de module 'emotionele vaardigheden' te ontwerpen. De applicatie is bedoeld voor kinderen van 6 tot 8 jaar met een lagere sociaaleconomische status, ouders en leraren. De inhoud van het programma moet worden vormgegeven op een speelse, aantrekkelijke manier, zodat de verschillende gebruikers zelfstandig de nieuwe applicatie kunnen gebruiken en uiteindelijk de aangeleerde vaardigheden in de praktijk kunnen brengen. Dit zal gedaan worden door een analyse te maken van de doelgroep. Ook zal marktonderzoek worden verricht. Er zal gekeken worden naar bestaande applicaties, maar ook naar boeken en trainingen die gaan over de sociale- en emotionele ondersteuning. Ook zullen er gebruikstesten worden uitgevoerd. Deze uitkomsten zullen worden gebruikt bij het verdere ontwerpproces van de applicatie. Dit alles zal binnen een tijdsbestek van drie maanden plaatsvinden.

1.4 Leeswijzer

Er zal eerst een analyse gemaakt worden van de bestaande applicaties, die sociale en emotionele vaardigheden ondersteunen. Ook zal er gekeken worden naar boeken en trainingen, die gericht zijn om sociale en emotionele ondersteuning. Verder zal er een analyse van de doelgroep gemaakt worden. Dit zal allemaal in het hoofdstuk 'Analyse' beschreven worden. Er is ook naar de mening van de doelgroep gevraagd. Er is een interview gehouden met de ouders en een workshop georganiseerd met de kinderen. Dit wordt allemaal beschreven in het hoofdstuk 'Eerste gebruikers studie'. Op basis van de analyse en de eerste gebruikers studie is er een Programma van eisen en wensen opgesteld. Vervolgens zijn er ideeën gegenereerd. Deze ideeën zullen worden weergegeven in het hoofdstuk 'Ideegeneratie'. Met behulp van de ideeën en de meningen van de kinderen zijn er karakters gecreëerd en verhalen bedacht. Ook zijn er activiteiten voor de module 'Emotionele vaardigheden' verder ontwikkeld. Deze karakters en activiteiten staan in het hoofdstuk 'Ontwerp module'. Met vijf activiteiten zijn er gebruikstesten uitgevoerd. Er zijn observaties gedaan en er is naar de mening van de ouder en het kind gevraagd. Dit staat beschreven in het hoofdstuk 'Tweede gebruikers studie'. De meningen zijn later weer verwerkt in de vijf activiteiten. Naar aanleiding van de gebruikerstest is het uiteindelijke karakter gekozen om verder ontwikkeld te worden. Dit staat in het hoofdstuk 'Aanpassingen module ontwerp'. Tot slot zijn er aanbevelingen gedaan voor de uiteindelijke ontwikkeling van de applicatie.

Analyse

In dit hoofdstuk worden verschillende onderwerpen geanalyseerd. Eerst wordt er gekeken naar de concurrentie. Welke applicaties bestaan er al? Zijn er nog andere middelen, die sociale en emotionele vaardigheden ondersteunen? Daarna wordt er gekeken naar vernieuwende applicaties, omdat de applicatie in ontwikkeling moet worden neergezet als een vernieuwend product. Ook wordt de doelgroep geanalyseerd.





2.1 Concurrentie

Om een duidelijk beeld te krijgen over wat er al is ontwikkeld op sociaal en emotioneel vlak, moet er een marktonderzoek gedaan worden. Er moet gekeken worden naar de bestaande applicaties op sociaal en emotioneel gebied. Ook moet er gekeken worden naar vernieuwende applicaties. Het is belangrijk, dat onze applicatie goed op de markt ligt en vernieuwing helpt daar aardig aan mee. Er moet ook gekeken worden naar boeken en fysieke trainingen.

Applicaties voor sociale en emotionele vaardigheden

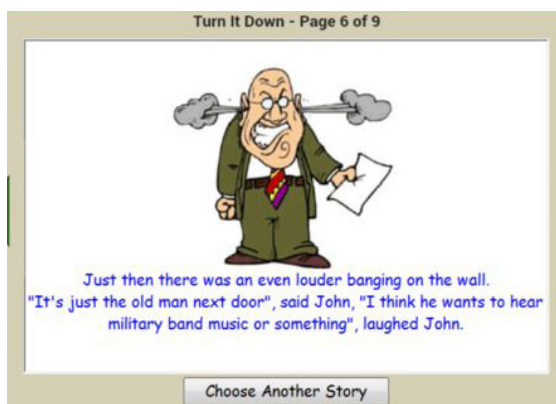
Mission Rescue Kloog

Deze applicatie is ontworpen om op een leuke manier de sociale vaardigheden te oefenen. Het is bedoeld voor kinderen met autisme en asperger. De applicatie heeft 17 aparte lessen om een bepaalde sociale vaardigheid te oefenen. Het wordt aanbevolen om deze app samen met een ouder, verzorger of leraar te beoefenen om de oefeningen zo goed mogelijk te begrijpen.

De applicatie gaat over Kloog de alien. Kloog belandt met zijn ruimteschip op de aarde. Kloog is helemaal onbekend met de sociale vaardigheden en gewoontes op aarde. De gebruiker van de applicatie moet Kloog helpen om deze vaardigheden weer te leren met behulp van de 17 lessen. Als de gebruiker een les goed heeft voltooid, dan krijgt Kloog als beloning, namelijk een deel van zijn benzine voor zijn ruimteschip, zodat hij uiteindelijk weer terug naar zijn planeet kan.[4]



Figuur 1: Mission Rescue Kloog



Figuur 2: Social Stories

Social Stories

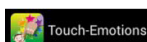
Bij deze applicatie worden er verhalen verteld bij bepaalde plaatjes. Het is zeer eenvoudig en is geschikt voor alle leeftijden. Deze applicatie helpt inzicht te krijgen in wat je kan verwachten bij bepaalde situaties. De applicatie kan inzicht geven om angsten te overwinnen en inzicht geven in bepaalde situaties. De verhalen gaan over: het krijgen van aandacht in de klas, vieze hawnden, niezen, kijken waar je naar toe gaat, het voeren van een goed gesprek, spelen met vrienden, iets afslaan en wachten op je beurt. De applicatie kan gespeeld worden op een mobiel en tablet.[5]

Social Story Superhero

Deze applicatie bevat verschillende spelletjes om kinderen dagelijkse problemen en sociale vaardigheden te leren. De app heeft drie verschillende leerfasen. 1. Interactie met de tien verschillende dierkarakters. 2. De vaardigheid om volgordes te bepalen. 3. Het beoefenen van de geleerde vaardigheden en kinderen belonen. De kinderen kunnen hun eigen karakter, achtergrond en verhaal bepalen. Dit leert kinderen beslissingen te nemen.[6]



Figuur 3: Social Story superhero



happy

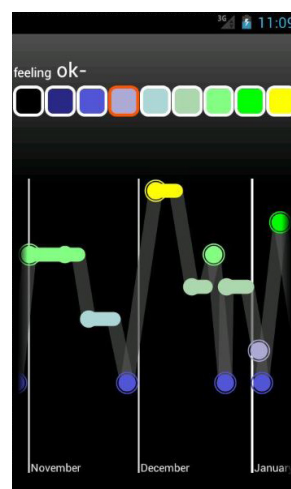
Figuur 4: Touch-Emotions

Touch-Emotions

Deze applicatie benadert kinderen in de beginfase van hun leerproces op visueel gebied met het leren van emoties en gezichtsuitdrukkingen. Door op het plaatje te drukken, krijg je het woord te zien en te horen. Deze applicatie is speciaal ontworpen voor kinderen, die het moeilijk vinden om te leren, praten en luisteren. Ook is deze applicatie bedoeld voor kinderen, die het moeilijk vinden om gezichtsuitdrukkingen te interpreteren, zoals kinderen met het syndroom van Down of kinderen met ASD. [7]

How are you feeling?

Deze applicatie geeft inzicht wanneer en waarom je je voelt zoals je je voelt. Het voelt altijd goed als je iemand vertelt hoe je je voelt. De applicatie vraagt hoe je je voelt en houdt al die gegevens bij. Je kan op deze manier altijd zien hoe je je voelde op een bepaald moment. Je kan ook beschrijven, waarom je je zo voelt. Je kan deze app als een widget op je home screen installeren, zodat het je gemakkelijker maakt het niet te vergeten. [8]



Figuur 5: How are you feeling?



Figuur 6: Avokiddo Emotions

Avokiddo Emotions

Deze applicatie gaat over een gekke zebra, een verlegen schaap, een vrolijke giraf en een bescheiden eland. Avokiddo Emotions laat kinderen van alle leeftijden gevoelens verkennen door middel van fantasiespelletjes. Bij deze app wordt empathie ontwikkeld door zowel de positieve als de negatieve emoties van de dieren te verbinden met hun oorzaken. Ook moeten er voorspellingen gedaan worden, hoe ze zullen reageren bij verschillende situaties. Er zijn geen regels of verwachtingen, behalve gewoon plezier beleven tijdens het aanleren van sociale vaardigheden. Zelfs voor de allerjongste fans, die nog niet helemaal in staat zijn om emoties te begrijpen, is het leuk om te spelen. [9]

Vernieuwende applicaties



Figuur 7: Osmo

Osmo

Osmo is een interactief product voor de iPad. Osmo bestaat uit drie spellen, namelijk Tangram, Newton en Words. Bij de bestelling van Osmo krijg je gekleurde geometrische figuren, een speciale stift, letterkaartjes, een standaard voor de iPad en een spiegelreflector, die je op de camera van de iPad kan zetten. Met de spiegelreflector kan de camera figuren en handelingen herkennen. De spellen zijn gratis te downloaden. Bij Words moet je letters in het werkveld schuiven om woorden

af te maken. Bij Tangram moet je de geometrische figuren zo plaatsen dat het juiste figuur ontstaat. De iPad herkent de blokjes en de letters en geeft feedback.

Bij Newton moet je objecten plaatsen in het speelveld om een balletje de goede kant op te laten stuiten. Een object kan alles zijn, wat de camera herkent: handen, getekende lijnen, de geometrische figuren enzovoort. [10] [11]

iPawn: Interactieve bordspellen op je iPad

iPawn is bedacht door koninklijke Jumbo. Met iPawn speel je met echte speelfiguren of pionnen op je iPad. Er worden spellen gespeeld zoals: Ganzenbord, Slangen & Ladders, Air Hockey of Hengelspel. Door de iPawn speelfiguren worden verrassende animaties en speciale effecten op de iPad geactiveerd, waarmee het spel nagenoeg letterlijk tot leven komt. [12]



Figuur 8: iPawn



Figuur 9: Game Changer

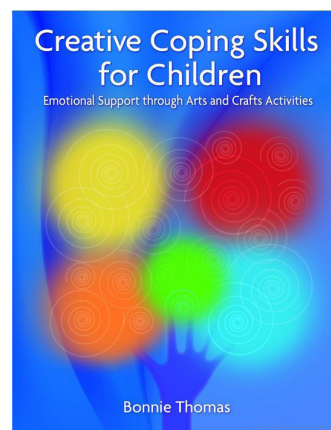
De GameChanger

De GameChanger kan je met de hele familie spelen. Het is een integratie van het traditionele bordspel met de iPad. Klik de iPad aan de connector in het midden, plaats de speelvelden eromheen en de iPad wordt een interactief onderdeel van je speelbord. De iPad houdt bij, waar de speelfiguren staan en welke opdracht je krijgt. In totaal zijn er 9 verschillende speelvelden/spellen waaronder Ik hou van Holland en Wildlife. Alle 9 spellen zijn gratis te downloaden in de AppStore. [13]

Boek

Creative Coping Skills for Children: Emotional Support through Arts and Crafts Activities

Dit doe-het-zelf boek bestaat uit een verzameling van leuke, flexibele en beproefde activiteiten. Dit boek is speciaal ontworpen om kinderen te helpen, die behoefte hebben aan extra emotionele ondersteuning van de coping vaardigheden, die bij hen het beste past. Bij elke activiteit staan de benodigde materialen en het bevat duidelijke gebruiksaanwijzingen. Er is iets voor ieder kind. De projecten omvatten: het maken van wens feeën, dromenvangers, mandala's, strips en tong twisters. Het geeft eenvoudige ideeën voor direct te kalmeren, zoals bellen blazen en het afspelen van muziek. Dit boek staat vol met leuke, eenvoudige, creatieve ideeën voor projecten voor ouders van kinderen van 3-12 jaar, leerkrachten, begeleiders, spel therapeuten, maatschappelijk werkers, en alle professionals die met kinderen werken. [14]



Figuur 10: Creatief Coping Skills for Children

Trainingen voor sociale en emotionele vaardigheden

Psychologen en docenten vinden de vaardigheden, die worden geleerd bij SEL (Social and emotional skills learning) heel belangrijk voor het dagelijkse leven. Het is heel belangrijk om deze vaardigheden onder de knie te krijgen. Hierbij leer je onder andere:

Zelfbewustwording = De mogelijkheid om emoties, gedachten en bepaald gedrag te herkennen.

Zelf management = De mogelijkheid om emoties gedachten en gedrag in verschillende situaties te regelen.

Sociale bewustwording = De mogelijkheid om je in te leven in anderen met verschillende achtergronden en culturen. Ook het begrijpen van de normen en waarden voor gedrag. En het herkennen van communicatie middelen en ondersteuning.

Sociale vaardigheden = Het vermogen om gezond en lonende relaties met diverse afzonderlijke groepen vast te stellen en te onderhouden. Dit houdt in: actief luisteren, duidelijk communiceren,



samenwerken, weerstaan van ongepaste sociale druk, constructief onderhandelen van conflicten en hulp aanbieden wanneer dat nodig is.

Verantwoordelijk beslissingen maken = De mogelijkheid om constructieve en verantwoordelijke beslissingen te maken over persoonlijk gedrag gebaseerd op ethische normen, veiligheid en sociale normen.

Het leerprogramma van de meeste SEL trainingen is voor volwassenen en concentreert zich op gestructureerde lessen, ongeveer 20-40 minuten les en één keer per week een jaar lang of soms wel meerdere jaren. De lessen zijn merendeels experimenteel, actieve benaderingen, bijvoorbeeld rollenspellen, om leren aan te moedigen. Om de emotionele en sociale vaardigheden goed onder de knie te krijgen, zijn experimentele oefeningen heel belangrijk. Het doel van de trainingen is om de geleerde vaardigheden later in de praktijk te brengen. [15]

Conclusie

Er zijn al best veel applicaties op de markt, die sociale vaardigheden ondersteunen. Echter zijn deze applicaties voor het merendeel gericht op mensen met autisme of asperger. Dit is niet heel vreemd, aangezien deze groep mensen moeite heeft met sociale vaardigheden. Er zijn nauwelijks applicaties, die aangeboden worden aan kinderen zonder een aandoening. Het is belangrijk dat ook zij weten om te gaan met bepaalde situaties. Ook is het zo dat er weinig applicaties zijn, die zich richten op emotionele vaardigheden. Dit geeft ons de ruimte voor een vernieuwende applicatie.

Bij de applicaties Mission rescue Kloog, Social Story Superhero en Avokiddo Emotions zie je veel overeenkomsten. Ten eerste worden de opdrachten gedaan met behulp van spelletjes. Ook hebben de applicaties een verhaal met één of meerdere karakters. De karakters zijn de rode draad van het verhaal, die beloningen uitdelen bij het behalen van een opdracht. Deze beloningen hebben te maken met het verhaal van het karakter. Dit zijn belangrijke elementen om ook in de nieuwe applicatie te integreren. Een interactief bordspel op de iPad is een goed idee voor het eindspel. Aan het eind van elke module komt er een eindspel. In het eindspel komen alle vaardigheden terug die in de module geleerd zijn. Door middel van een bordspel op de

iPad kunnen deze vaardigheden weer herhaald worden.

Het doe-het-zelf boek is een goede inspiratiebron voor leuke activiteiten. Dit boek is ook gericht voor volwassenen, die met kinderen werken. De vaardigheden die bij Social and emotional skills learning geleerd worden, zullen ook bij de applicatie geleerd worden. De lessen duren ongeveer 20-40 minuten in de week en zijn voor volwassenen bedoeld. Als wij de concentratie van het kind willen behouden, dan moet de duur van de trainingen per week dus sowieso minder dan 40 minuten zijn.

Eisen voor de applicatie

Uit het onderzoek naar de concurrentie, zijn er een paar eisen opgesteld. Deze eisen zijn opgesteld om er voor te zorgen dat de applicatie zich bij de concurrentie aansluit. De eisen staan hieronder gegeven.

- De applicatie moet spelelementen bevatten.
- De applicatie moet een verhaal bevatten.
- De applicatie moet een karakter bevatten.
- Het karakter moet een doel hebben, die moet worden behaald aan het eind het spel.
- De applicatie moet beloningen uitdelen bij een voltooide opdracht.
- De applicatie moet niet meer dan 40 minuten per week in beslag nemen.

2.2 Doelgroep

De applicatie is bedoeld voor kinderen tussen de 6 en de 8 jaar en hun ouders. Hieronder wordt er onderzoek gedaan naar de ontwikkeling van kinderen op technologisch gebied. De ouders van de kinderen komen aan bod bij het hoofdstuk 'Eerste gebruikers studie'.

Kinderen op technologisch gebied

Hoe ver is de ontwikkeling van een kind tussen de 6 en 8 jaar op technologisch gebied? Sonia Chaisson and Carl Gutwin[16] hebben in een wetenschappelijk artikel een uitgebreide analyse gemaakt over het onderzoek naar technologie voor kinderen. Het is moeilijk om kinderen op technologisch gebied te onderzoeken, omdat ze de computer niet voor productiviteit gebruiken, maar voor onderwijs en vermaak. Designers moeten daarom niet alleen op de interfaces letten, maar ook op hoe de kinderen betrokken kunnen blijven.

In het artikel wordt de ontwikkeling van een kind op drie manieren gecategoriseerd, namelijk cognitief, lichamelijk en sociaal/emotioneel. Met behulp van het artikel heb ik de designprincipes voor kinderen hieronder samengevat. Dat heb ik gedaan aan de hand van deze drie categorieën.

Cognitief

De meeste (volwassen)applicaties bevatten veel tekst en een lastige vocabulaire. Kinderen begrijpen die tekst nog niet, daarom moet veel tekst vermeden worden. In plaats van tekst kunnen er grafische metaforen gebruikt worden. Dit helpt kinderen de tekst te begrijpen. Het beste is om een mogelijkheid te hebben om de instructies op een leeftijd passend formaat te maken. Er kan bijvoorbeeld een mogelijkheid zijn om de instructies voor te lezen. De instructies moeten gemakkelijk te begrijpen en gemakkelijk te onthouden zijn.

Kinderen verwachten, dat er na elke actie een resultaat komt. Als er niet meteen een resultaat

komt, drukken de kinderen net zo lang op de knop, totdat er wel een resultaat komt. Het is erg belangrijk, dat er feedback komt op een actie, hierdoor worden de kinderen naar nieuwe leeraspecten geleid. Een systeem kunnen gebruiken zonder instructie nodig te hebben is ook belangrijk bij kinderen.

Iconen die te zien zijn in de applicatie, moeten herkenbaar zijn en betekenisvol.

Strommen [17] heeft ontdekt, dat kinderen (6-8 jaar) de interface niet verkennen op een systematische manier. Ze herkennen vaak de plaatsen niet, waar ze al eerder geweest zijn.

Als de omgeving belangrijk is voor de kinderen, dan is het handig om een spoor te geven of een overzichtskaart te laten zien.

Kinderen zijn goed in inleven, ze kunnen zichzelf snel vergelijken met een karakter uit het spel en zich bevinden in bepaalde situaties, alsof ze er in het echte leven ook inzitten.

Lichamelijk

Voor jonge kinderen voor wie de coördinatie nog niet heel goed is ontwikkeld, is een tablet in vergelijking met een computer een uitkomst. Het touchscreen biedt namelijk een simpel alternatief voor een muis en toetsenbord. Inkpen[18] heeft ontdekt, dat de richt-en-klik interface makkelijker is voor kinderen (9-13 jaar) dan de sleep-en-laten-vallen interface. Ook moeten de iconen groot genoeg zijn en ver uit elkaar liggen om te voorkomen, dat er op het verkeerde icoon wordt gedrukt.

Sociale en emotionele ontwikkeling

Een succesvol interface geeft kinderen de controle over de omgeving en laat ze zelf het tempo bepalen. Bij het ontwerpen van een applicatie om kinderen bepaalde vaardigheden te leren, moeten we ervoor zorgen, dat kinderen er tijd aan besteden en erbij betrokken blijven. Dit kunnen we doen door vermaak, zodat het kind afgeleid wordt van het uiteindelijke doel. Een geanimeerde karakter werkt heel goed als



vermaak, maar hij moet niet te opdringerig zijn. De karakters bereiden kinderen voor op wat er gaat komen of het karakter kan complimenten geven, als ze een taak goed hebben uitgevoerd, maar ze moeten wel goed getimed zijn. De belangrijkste factor om de aandacht van kinderen erbij te houden, is het geven van een beloning. Als kinderen een taak goed afronden, krijgen ze een compliment. Als kinderen niet geslaagd zijn, dan krijgen ze een aanmoediging. Een scorebord is heel belangrijk, dit helpt de kinderen hun concentratie bij hun taak te houden.

De technologie geeft kinderen de kans om te communiceren op een minder enge manier dan face-to-face. Dit geeft de mogelijkheid voor verlegen kinderen of kinderen, die communicatie heel moeilijk vinden, om er mee te oefenen¹⁹. Wel is het zo, dat kinderen het heel leuk vinden om samen met technologie te spelen en hun ervaringen te delen met vrienden of familie.

Eisen voor de kinderen

Uit de analyse van de doelgroep kunnen een aantal eisen opgesteld worden. De applicatie moet aan deze eisen voldoen, zodat de applicatie op technisch gebied bij de doelgroep aansluit.

- De applicatie moet zo min mogelijk tekst bevatten.
- De instructies moeten makkelijk te begrijpen zijn
- De instructies moeten voorgelezen kunnen worden.
- Op elke actie moet feedback komen.
- Het systeem moet te gebruiken zijn zonder een instructie nodig te hebben.
- De iconen moeten herkenbaar zijn voor kinderen tussen de 6 en 8 jaar.
- De applicatie moet een overzichtskaart bevatten.
- De applicatie moet een richt-en-klik interface bevatten.
- De iconen moeten minstens 15mm² zijn.

- De iconen moeten met minstens 15mm uit elkaar liggen.

De kinderen moeten bij de applicatie betrokken blijven.

- De applicatie moet een karakter bevatten.
- Het karakter moet een beloningen uitdelen.
- Het karakter moet complimenten geven.
- De applicatie moet de score van hun beloningen bijhouden.

2.3 Algemene conclusie

Er zijn veel applicaties op de markt, die sociale vaardigheden ondersteunen. Echter zijn er maar weinig applicaties, die gericht zijn op kinderen zonder een sociale aandoening. Ook is het zo, dat er weinig applicaties zijn, die zich richten op emotionele vaardigheden. Dit geeft ons de ruimte voor een vernieuwende applicatie. De bedoeling is, dat de nieuwe applicatie wordt aangeboden op reguliere basisscholen. Ook kinderen zonder een sociale aandoening zullen dus van deze applicatie gebruik maken.

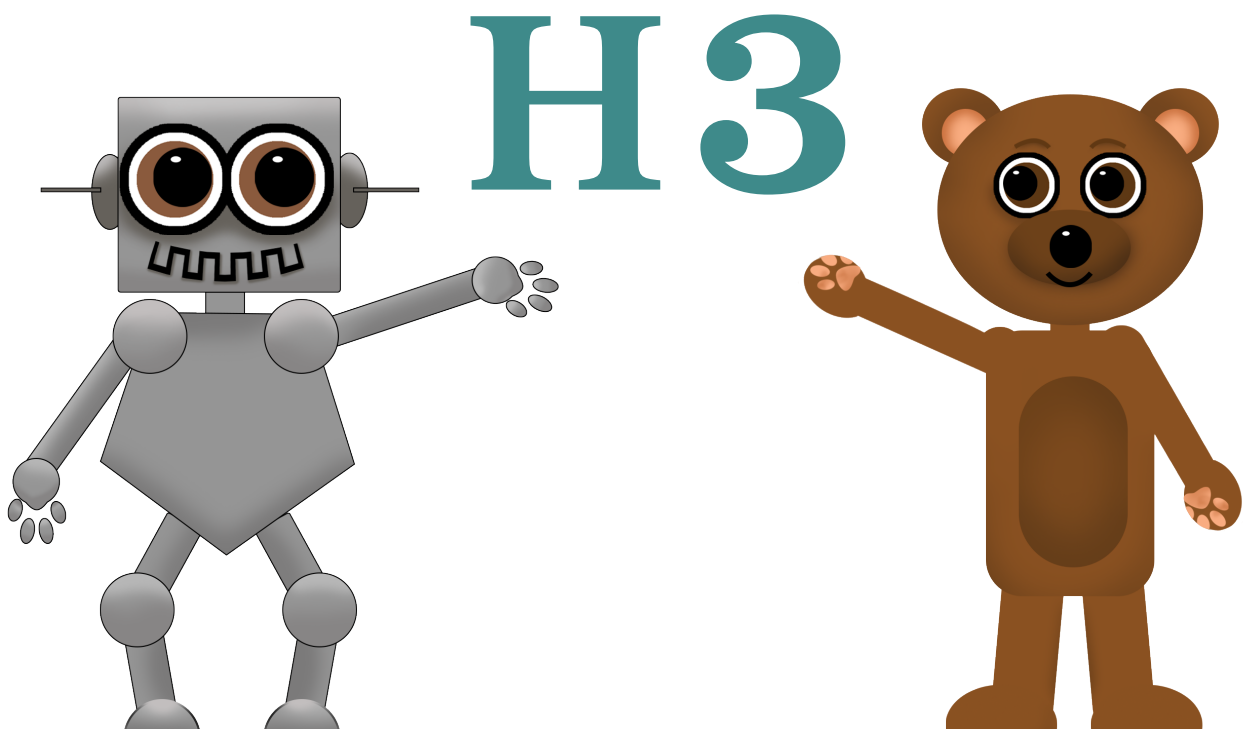
Het zou leuk zijn, als er een vernieuwend element in de applicatie komt, maar dit zal geen eis zijn. De applicatie zal ook goed kunnen functioneren als er geen vernieuwende elementen in zitten. Dit zal dus als wens gezien worden.

Om de concentratie bij de kinderen erbij te houden, zal de applicatie maximaal 40 minuten per week in beslag nemen. Ideaal zou zijn, als het minder dan twintig minuten zou duren. Dit zal dan ook als wens worden toegevoegd in het programma van eisen en wensen.

Eerste gebruikers studie

In dit hoofdstuk wordt er naar de mening van de doelgroep gevraagd. Eerst is er gekeken naar de mening van de ouders en vervolgens is er gekeken naar de interesses van de kinderen. Om inzicht te krijgen in wat de verwachtingen van de ouders zijn, is er een interview gehouden met vier ouders van kinderen tussen de 6 en 8 jaar. Het interview is gehouden op basisschool A.

Ook zijn er twee workshops gegeven, eentje op basisschool A en eentje op basisschool B. Het doel van de workshop was om beter inzicht te krijgen in de interesses van kinderen tussen 6 en 8 jaar oud, zodat wij een product kunnen ontwikkelen, dat hen aanspreekt.





3.1 Interview met ouders

In het begin is er uitgelegd, waar onze applicatie over gaat en wat voor een vaardigheden er geoefend gaan worden. Daarna hebben we even een kort voorstel rondje gedaan om ze een beeld te geven met wat voor een mensen ze te maken hebben. Vervolgens hebben we vragen gesteld zoals; wat is jullie indruk van het programma? Zouden jullie het leuk vinden om de mobiele applicatie te gebruiken? Denk je dat het programma voordelen heeft voor het kind? Enzovoort. Verder hebben zij aan ons ook vragen gesteld over het programma en hebben ze ons goede tips gegeven hoe we dit zouden kunnen aanpakken. Hieronder worden de belangrijkste bevindingen beschreven. Het hele interview staat in bijlage A.

Uitkomsten

Over het algemeen waren de ouders enthousiast over het programma. Ze vonden het erg nuttig en ze vinden de rol van ouders heel belangrijk om de kinderen deze vaardigheden aan te leren. De ouders zijn namelijk als het ware de spiegel voor een kind.

Als school is afgelopen, hebben de kinderen misschien geen zin meer om de applicatie te spelen, daarom is het belangrijk dat de kinderen het samen doen met ouders. Kinderen vinden het wel leuk om samen met ouders wat te doen. De ouders zouden niet uit zichzelf in de AppStore gaan zoeken naar zo een applicatie, dus er zou reclame voor gemaakt moeten worden via school of de GGD. De ouders vonden het een goed idee om er aan het begin van het schooljaar al reclame voor te maken. Ouderdag zou misschien een goede gelegenheid zijn. Ook vonden de ouders het handig om deze applicatie aan te bieden als preventie voor de ontwikkeling van emotionele problemen en niet als de problemen al zijn ontstaan. Als het probleem al is ontstaan, dan is het moeilijker om de applicatie aan te bieden. De ouders zouden niet uit zichzelf naar een psycholoog gaan, de applicatie zou een

goede tussenoplossing zijn.

Over de inhoud van de opdrachten hebben de ouders een paar goede tips gegeven. Ze gaven bijvoorbeeld de tip om filmpje in te voegen, zodat de applicatie de aandacht houdt bij het kind. Bij één van de opdrachten gaven ze de tip om niet een kleur te geven bij een emotie, maar om ze zelf de kleur met de emotie te verbinden. Deze tip gaven ze, omdat kinderen een voorkeur hebben voor bepaalde kleuren, hierdoor gebruiken ze alleen maar de kleur die ze mooi vinden en niet de kleur die past bij de juiste emotie. Ook vonden ze dat je emoties niet met een smiley kan uitbeelden, het moet een echt persoon zijn, want sommige liggen dicht bij elkaar en je ziet het verschil nauwelijks als het met een smiley uitgebeeld wordt. Ook iemands houding moet te zien zijn om een emotie goed uit te beelden. Het is ook belangrijk om niet alleen een emotie te herkennen, maar ook om erop te reageren.

De ouders zouden er ook graag onderwerpen in zien zoals: hoe om te gaan met nachtmerries, plassen in bed of scheidingen van ouders. Ze vinden het vooral belangrijk, dat pesten erin wordt behandeld. Hoe zou je pesten herkennen? Hoe komt het bij een ander aan?

Een ouder zou het ook handig vinden, als ze zelf kon kiezen, welke onderwerpen ze kan behandelen. Een zoekfunctie zou handig zijn, zodat je naar een oefening kan zoeken als je ergens problemen mee hebt.

Een andere ouder vond, dat de problemen die geoefend worden echt passend bij de leeftijd moeten zijn. Boze buien bijvoorbeeld passen echt bij een bepaalde leeftijd. Een andere ouder vond weer, dat je als ouder ook moet kunnen relativeren, 'het zijn maar fases'.

Er was ook een vraag of de applicatie in meerdere talen komt, want culturen verschillen heel erg van elkaar, dus dan zouden de opdrachten ook anders moeten zijn. Buitenlandse mensen hebben een andere achtergrond.

Een ouder vroeg zich af of het toevoegen van

een persoonlijkheidstest misschien een goed idee was. 'Als je niet bewust bent van dingen, dan stap je er gemakkelijk overheen'. De andere ouders vonden dit geen goed idee. Een ouder vond dan de drempel te groot worden om aan de applicatie te beginnen.

De kinderen van deze ouders spelen niet vaak op de telefoon, maar wel op de tablet of de computer. Het zou misschien een idee zijn om de applicatie ook online op de computer te zetten.

Conclusie

Voor de ontwikkeling van de applicatie is het erg goed, dat de ouders positief waren over de applicatie. Zij waren het er mee eens, dat de rol van de ouder heel belangrijk is om de emotionele vaardigheden bij hun kind aan te leren.

Een nuttige opmerking van een ouder was, dat er reclame voor de applicatie gemaakt moet worden. Een applicatie die de emotionele en sociale vaardigheden ondersteunt, zal inderdaad niet op eigen initiatief door een ouder gezocht gaan worden in de appstore. De bedoeling is dan ook, dat de applicatie aangeboden gaat worden door de basisschool. Na de ontwikkeling van de applicatie zal het Positief Educatie Programma (zie hoofdstuk Inleiding) zijn best doen om de applicatie bij basisscholen aan te bieden. Ook is het de bedoeling, dat de applicatie aan het begin van het schooljaar wordt aangeboden.

De tips die de ouders gaven waren erg nuttig. De applicatie zal filmpjes bevatten, om de aandacht bij kinderen te houden. Ook zullen de kinderen bij een bepaalde opdracht zelf een kleur bij een emotie kiezen, in plaats van dat de kleur al bij de emotie gegeven is. Ook zullen we proberen geen smileys in de applicatie te voegen maar foto's van echte mensen.

Ook was er een nuttige opmerking, dat de applicatie ook oplossingen kan geven voor problemen op emotioneel gebied. Nu wordt de emotie alleen maar herkend, maar hoe wordt er mee om gegaan?

De onderwerpen die de ouders voorstelden (hoe om te gaan met nachtmerries, plassen in bed, pesten of scheidingen van ouders), passen niet heel erg bij de module 'emotionele vaardigheden', maar het zijn goede onderwerpen om in de andere modules uit te werken.

De mogelijkheid van een zoekfunctie is een goed idee, maar de bedoeling van de applicatie is wel, dat alle onderwerpen behandeld moeten worden. In toevoeging op de activiteiten voor de kinderen, zal er ook een aparte applicatie komen voor de ouders. In deze applicatie zullen elke week tips te zien zijn, die passen bij de activiteiten van die week. Bij deze applicatie zal het wel een goede optie zijn om een zoekfunctie toe te voegen.

Het uiteindelijke doel is, dat de applicatie in meerdere talen komt. Eerst wordt er gefocust op de ontwikkeling van de Nederlandse applicatie, daarna worden andere mogelijkheden bekeken. De ouders gaven een goede tip om de applicatie online te zetten, zodat ze het op de computer kunnen spelen. De kinderen spelen namelijk veel vaker op de computer, dan op de telefoon. Deze tip zullen we opvolgen en de applicatie beschikbaar maken voor de tablet en computer.

Eisen voor de ouders

Aan de hand van het interview, zijn er een paar eisen naar voren gekomen. De eisen staan hier onder beschreven.

- Er moet reclame voor de applicatie gemaakt worden.
- De applicatie moet worden aangeboden als preventie.
- De applicatie moet filmpjes bevatten.
- De emoties moeten worden geoefend met behulp van menselijke gezichten.
- De applicatie moet oplossingen geven voor problemen op emotioneel gebied.
- De applicatie moet op de tablet of computer te bespelen zijn.

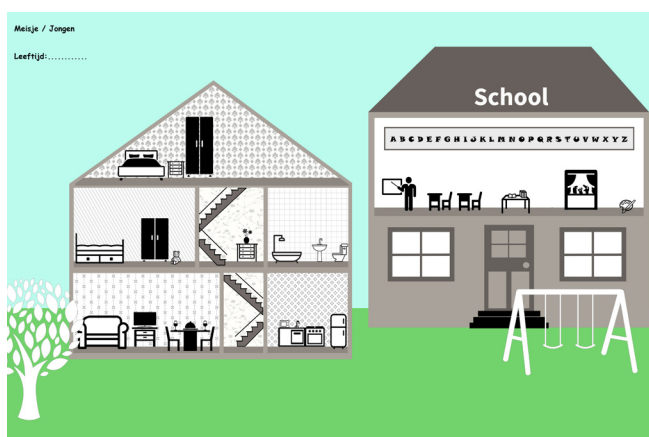


3.2 Workshop met kinderen

Bij de workshops bij basisschool A en basisschool B hebben Aleisha en ik elk kind een tekening van een huis en school gegeven, zie figuur 11. Er werd gevraagd of ze vaak een bepaalde emotie voelde op een bepaalde plek. Ook hebben wij de kinderen gevraagd om hun favoriete karakter te kiezen. De twee opdrachten staan hieronder beschreven. De opzet van de twee workshops is te zien in bijlage B.

Het uiten van emoties

De kinderen moesten een sticker plakken op de plaats waar zij zich vaak boos, verdrietig, alleen, blij en jaloers voelden. Daarna konden ze vertellen, waarom ze zich op die plek zo voelde. Op deze manier werd de kinderen op een indirecte manier naar hun emoties gevraagd. Met de antwoorden van deze workshop baseren wij de scenario's van de applicatie. Ook werd er een duidelijk beeld geschapen, op welk niveau op emotioneel gebied de kinderen zich bevonden. Het verschil tussen beide scholen was goed te zien.



Figuur 11: Tekening voor de workshop

uitkomsten

De uitkomsten van de workshops zijn te zien in bijlage C en F. Hieronder zijn de belangrijkste bevindingen samengevat.

De kinderen op basisschool B hadden veel negatieve uitspraken hadden over school. Het commentaar wat ze hadden, was onder andere: Ik heb altijd ruzie op school; ik haat school; ik mag nooit iets op school. Ook waren er veel negatieve reacties over hun thuis situatie: 'Ik ben vaak alleen thuis en dan mag ik niet buitenspelen, ik moet de hele tijd binnen zitten'; 'ik mag nooit iets thuis en mijn broer slaat me altijd'; 'ik heb thuis geen situatie', deze jongen voelde geen enkele emotie thuis, hij plakte alle stickers op school. In tegenstelling tot basisschool B hadden de kinderen op basisschool A helemaal geen negatieve uitspraken over school of hun thuissituatie.

Bijna alle kinderen van basisschool B waren jaloers op groep zes, omdat zij veel vaker mochten buitenspelen dan hun klas. Een meisje was soms ook jaloers op haar broer, omdat hij wel snoep had en zij niet. Eén jongen van basisschool B voelt zich altijd verdrietig in de hal, omdat hij daar altijd moet zitten, als hij straf heeft. Als de kinderen van basisschool B zich blij voelen, dan zijn ze aan het gamen of kijken ze televisie.

Niet alleen de kinderen van basisschool B voelen zich blij als ze gamen of televisie kijken, ook de meerderheid van de kinderen op basisschool A voelt zich dan blij. Een paar kinderen van basisschool A voelden zich jaloers als hun broer of zus wel mag gamen en zij niet. Ook zijn ze jaloers op school als de ander meer Pokémon kaarten heeft. Bij de vraag waar je je vaak alleen voelt, heeft de helft van de kinderen van basisschool A de badkamer geantwoord. Dit antwoord is iets wat uit zijn verband gerukt, maar is zeker waar.

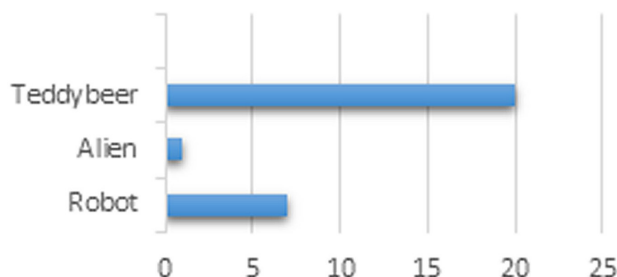
Het kiezen van een karakter

Zes kinderen van basisschool A kregen keus uit de negen hoofden van robots, aliens en teddyberen. Ook kregen ze de keus uit zes lichamen van robots, aliens en teddyberen (zie bladzijde 25, 26 en 27 of bijlage D). Van de negen hoofden mochten ze de twee leukste hoofden en de twee minst leuke hoofden kiezen. Ook mochten ze van de zes lichamen de twee leukste en de twee minst leuke lichamen uitzoeken. Daarna konden ze de twee leukste combinaties van hoofden en lichamen uitzoeken. Dit werd genoteerd op het invulformulier (bijlage E).

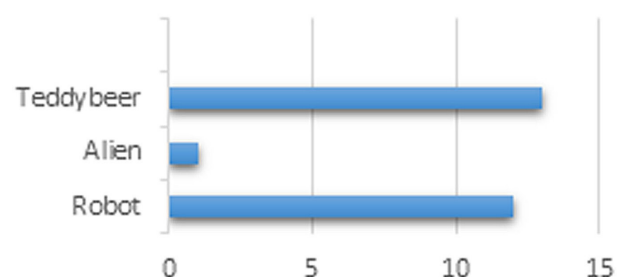
Bij de workshop van basisschool A bleek dat negen hoofden wel erg veel was om uit te kiezen. Op basis van de meningen van de kinderen, zijn er drie hoofden verwijderd en zes hoofden overgebleven. Met zes hoofden en zes lichamen van robots, aliens en teddyberen hebben wij de workshop gedaan met zes kinderen van basisschool B.

Uitkomsten

Met de leukste combinaties van de teddybeer, robot en alien, naar mening van de kinderen, hebben we de kinderen in de hele klas laten beoordelen welke zij het leukste vinden. De uitkomsten staan in tabel 1 en 2. In tabel 1 en 2 is te zien, dat teddybeer het meest geliefd is bij beide scholen. Echter is het zo dat alle meisjes stemden op de teddybeer en de meeste jongens stemden op de robot. De alien was duidelijk het minst geliefd bij de kinderen.

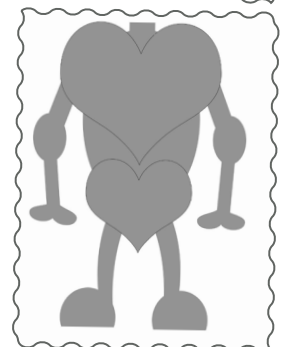
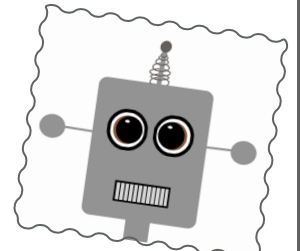
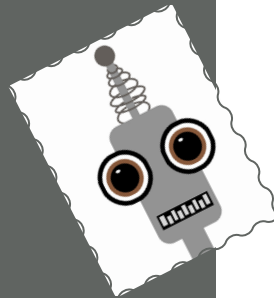
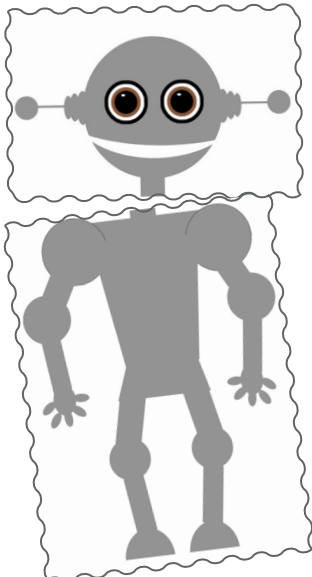
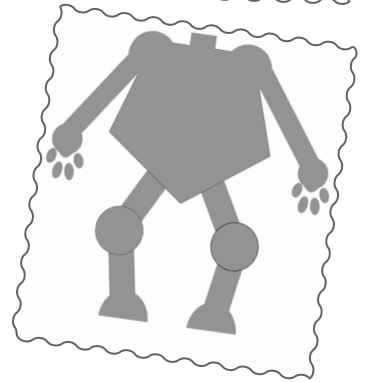
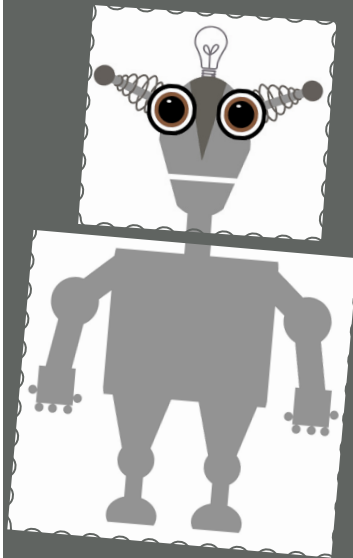
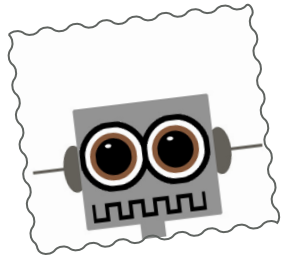
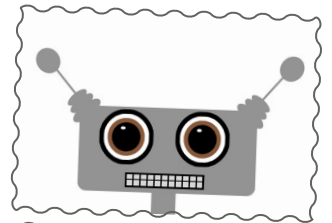
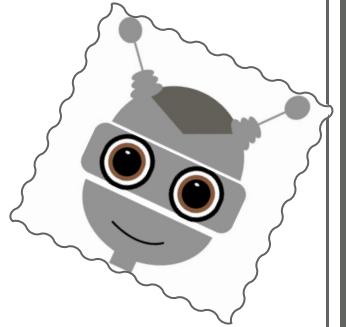
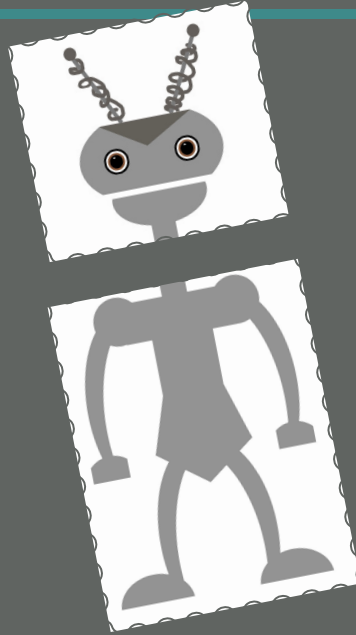
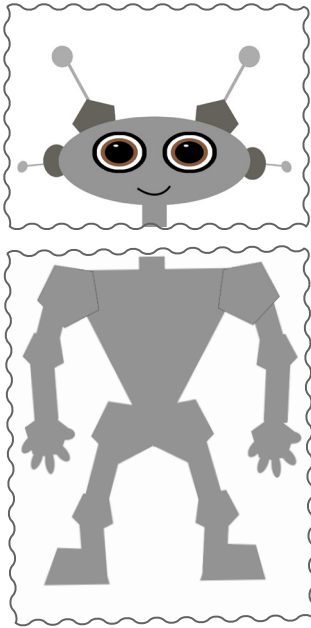


Tabel 1: Uitkomsten Basisschool A

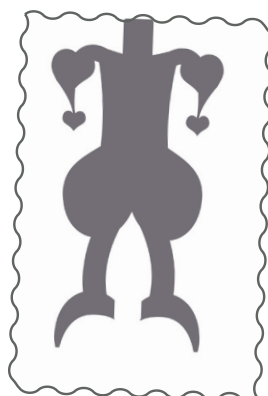
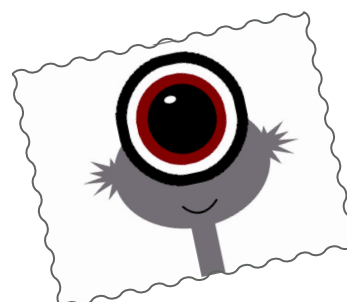
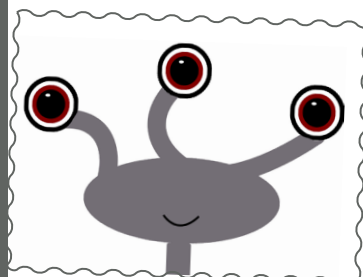
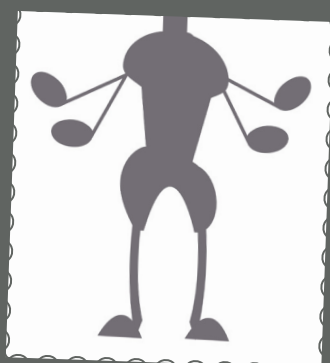
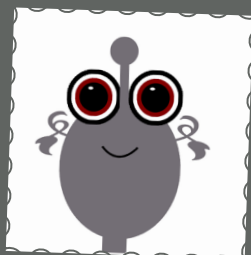
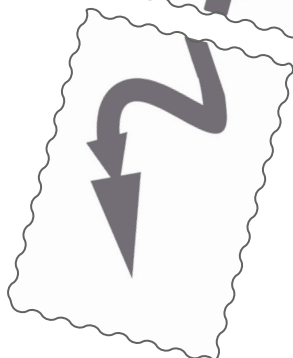
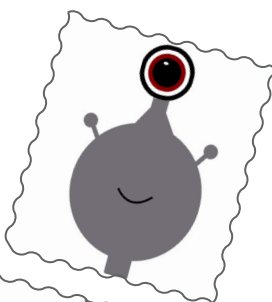
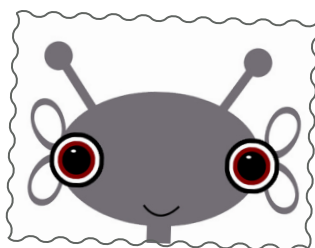
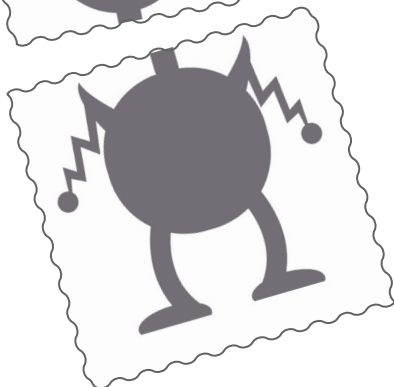
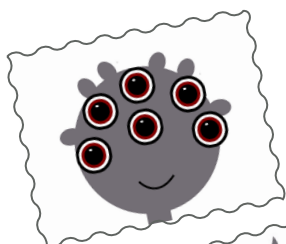


Tabel 2: Uitkomsten basisschool B

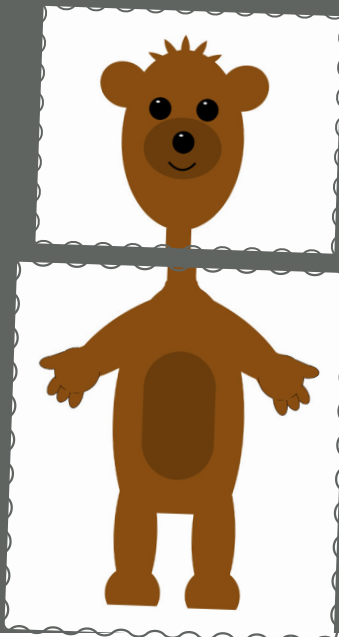
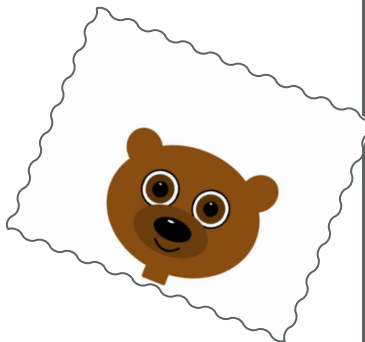
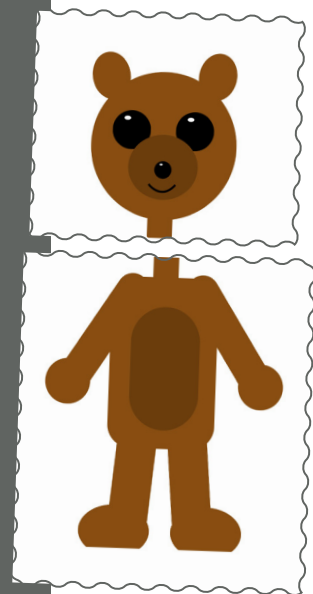
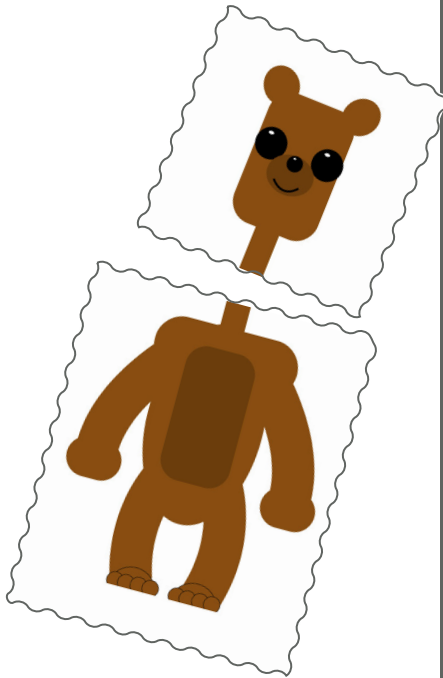
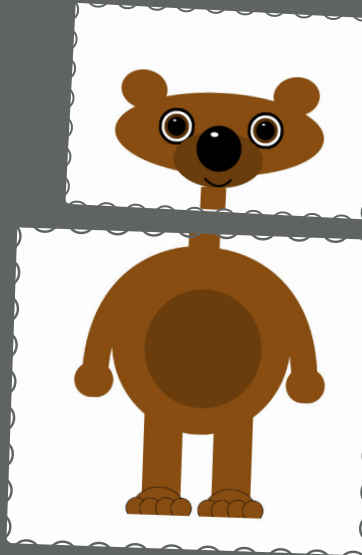
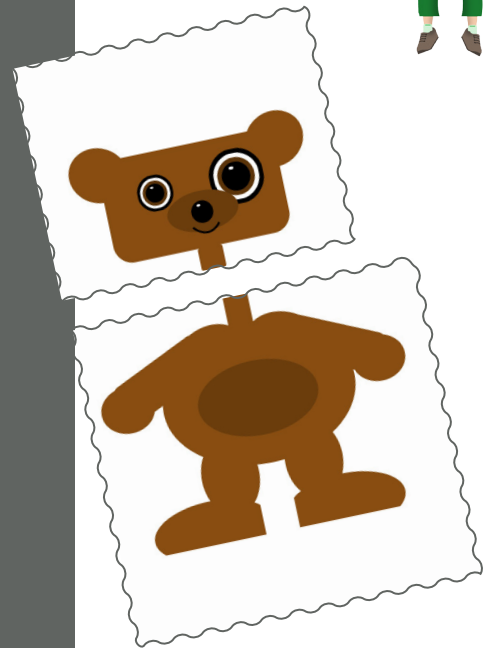
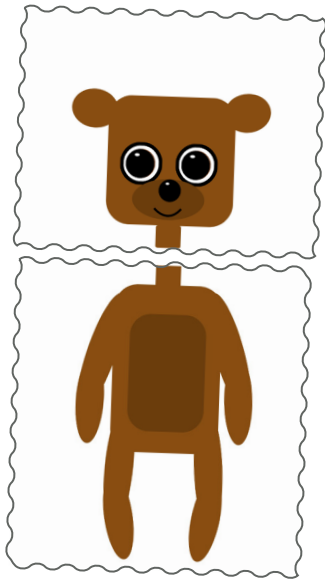
Robot



Alien

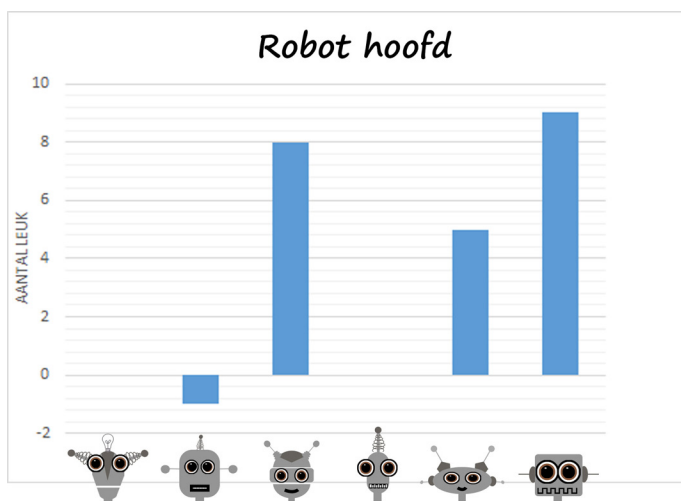


Teddybeer

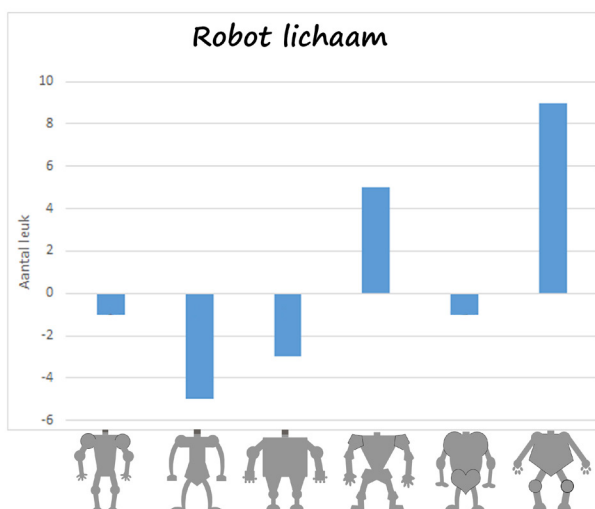


Robot

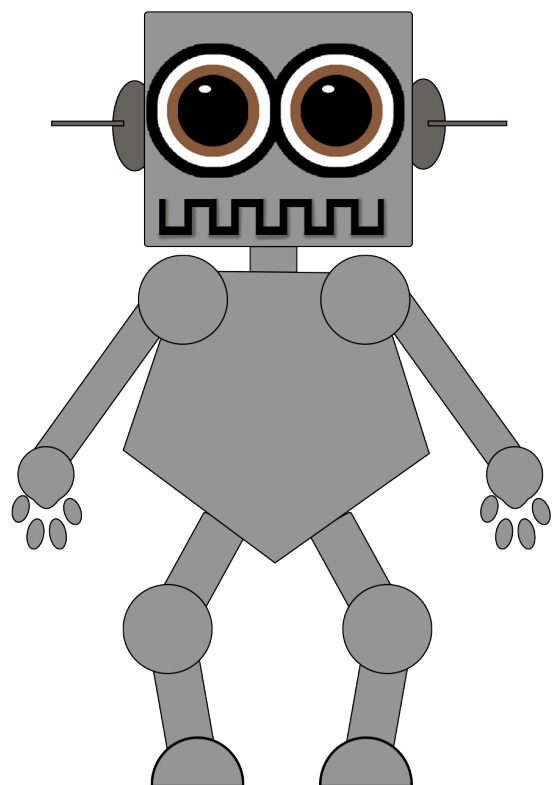
In de tabellen 3 en 4 staan het aantal stemmen voor de robot hoofden en robot lichamen. Er werd één punt uitgedeeld als er 'leuk' werd gestemd. Er ging een punt af als er 'niet leuk' werd gestemd. 'Extra leuk' telde voor twee punten. Met het leukste hoofd en het leukste lichaam is een Robot ontstaan, zie figuur 12.



Tabel 3: Robot hoofden



Tabel 3: Robot lichamen

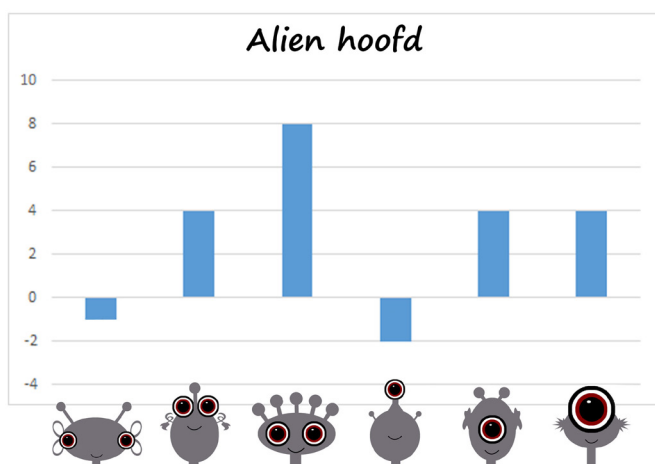


Figuur 12 : Robot

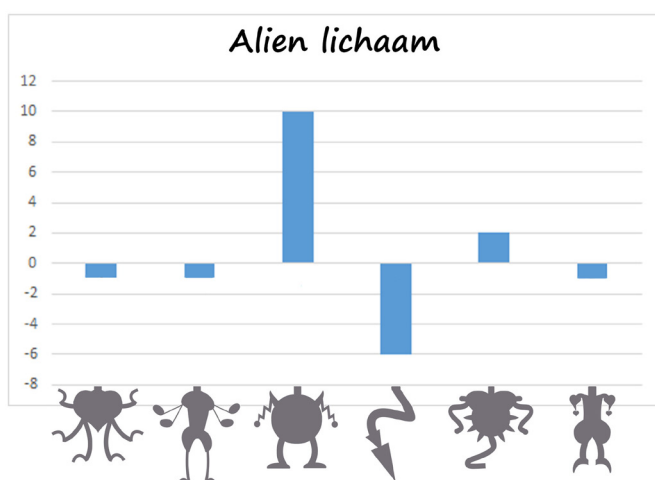


Alien

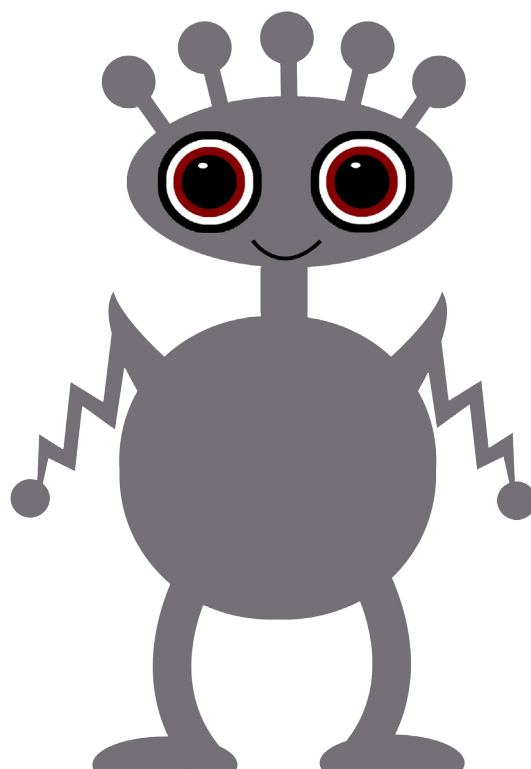
In de tabellen 5 en 6 staan het aantal stemmen voor de alien hoofden en alien lichamen. Bij figuur 13 is hetzelfde gedaan als bij de robot. De leukste hoofden en lichamen zijn samengevoegd.



Tabel 5: Alien hoofden



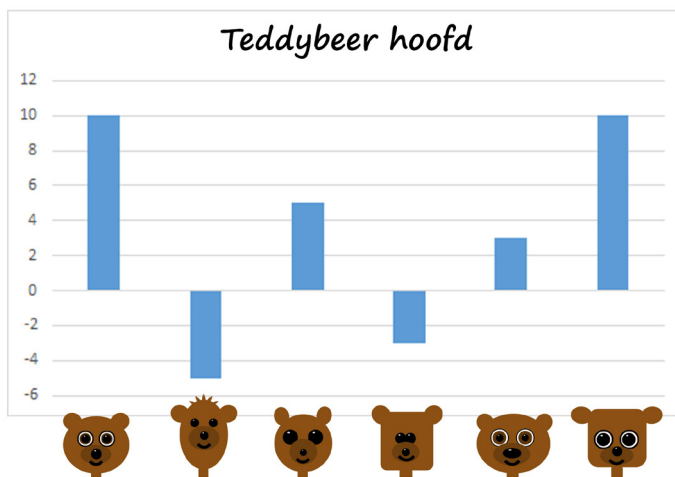
Tabel 6: Alien lichamen



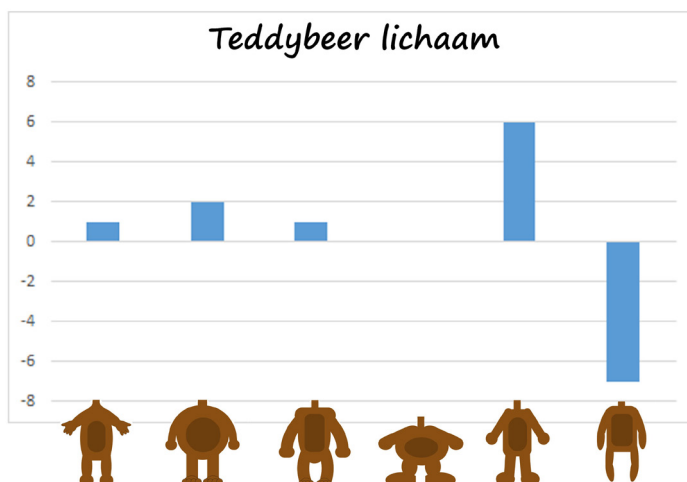
Figuur 13 : Alien

Teddybeer

In de tabellen 7 en 8 staan het aantal stemmen voor de teddybeer hoofden en teddybeer lichamen. Bij figuur 14 staat de teddybeer afgebeeld met het leukste hoofd en het leukste lichaam.



Tabel 7: Teddyberen hoofden



Tabel 8: Teddyberen lichamen



Figuur 14 : Teddybeer



Programma van Eisen en Wensen

In het programma van eisen zijn alle eisen uit de analyse en de meningen van de ouders en kinderen samengevoegd. De algemene eisen staan er ook in vermeld. Dit zijn de eisen die voor het ontwerp-proces al gegeven waren. Het doel is om aan zoveel mogelijk eisen te voldoen. Ook zijn er wensen toegevoegd. Deze wensen hoeven niet noodzakelijk voltooid te worden, maar het is wel mooi meegenomen als ze voldoen.

Eisen

Algemene eisen

- De applicatie moet voor ondersteuning zorgen om de emotionele vaardigheden leren te begrijpen.
- De applicatie moet oplossingen geven voor problemen op emotioneel gebied.
- De applicatie moet door kind en ouder samen gespeeld worden.
- De applicatie moet thuis na schooltijd gespeeld worden.
- De applicatie moet worden aangeboden als preventie.
- De applicatie moet over een periode van vier maanden te bespelen zijn.
- De applicatie moet niet meer dan 40 minuten per week in beslag nemen.
- De applicatie moet te bespelen zijn op de tablet of computer.
- Er moet reclame voor de applicatie gemaakt worden.

Doelgroep

- De applicatie moet te bedienen zijn door kinderen tussen de 6 en 8 jaar.
 - De applicatie moet niet meer dan vier regels tekst op een pagina bevatten.
 - De instructies moeten makkelijk te begrijpen zijn
 - De instructies moeten voorgelezen worden.
 - Op elke actie moet feedback komen.
 - Het systeem moet te gebruiken zijn zonder een instructie nodig te hebben.
 - De iconen moeten herkenbaar zijn voor kinderen tussen de 6 en 8 jaar.
 - De applicatie moet een overzichtskaart bevatten.
 - De applicatie moet een richt-en-klik interface bevatten.
 - De iconen moeten minstens 15mm² zijn.
 - De iconen moeten met minstens 15mm uit elkaar liggen.
- De applicatie moet de interesse van kinderen tussen de 6 en 8 jaar wekken.
 - De applicatie moet filmpjes bevatten
 - De emoties moeten worden geoefend met behulp van menselijke gezichten.
 - De moeilijkheidsgraad van de opdrachten moet passen bij kinderen tussen de 6 en 8 jaar.
 - De applicatie moet te bedienen zijn door ouders van kinderen tussen de 6 en 8 jaar.
 -

Inhoud van de applicatie

- De applicatie moet interessant zijn voor de ouder van het kind.
- De applicatie moet het kind blijven motiveren het spel te blijven spelen.
 - De applicatie moet een verhaal bevatten.
 - De applicatie moet een karakter bevatten.

Programma van Eisen en Wensen

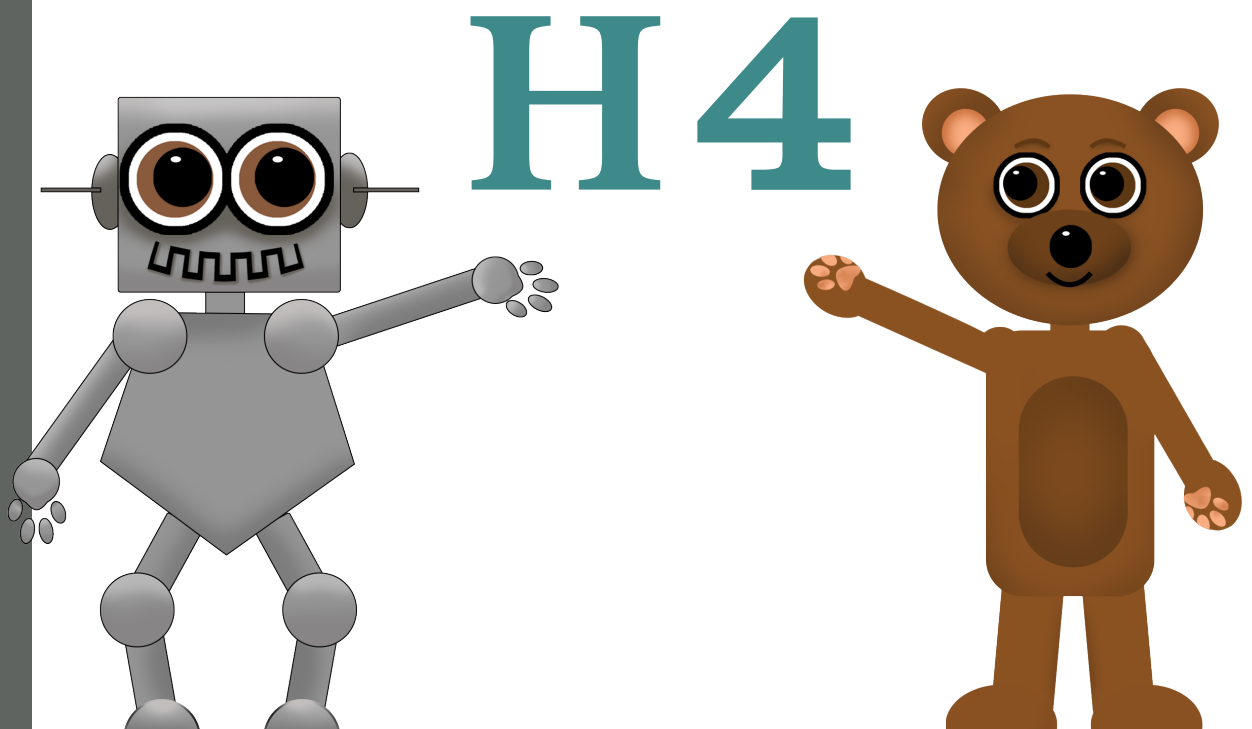
- Het karakter moet een doel hebben, die moet worden behaald aan het eind het spel.
- De applicatie moet beloningen uitdelen bij een voltooide opdracht.
- Het karakter moet complimenten geven.
- De applicatie moet de score van hun beloningen bijhouden.

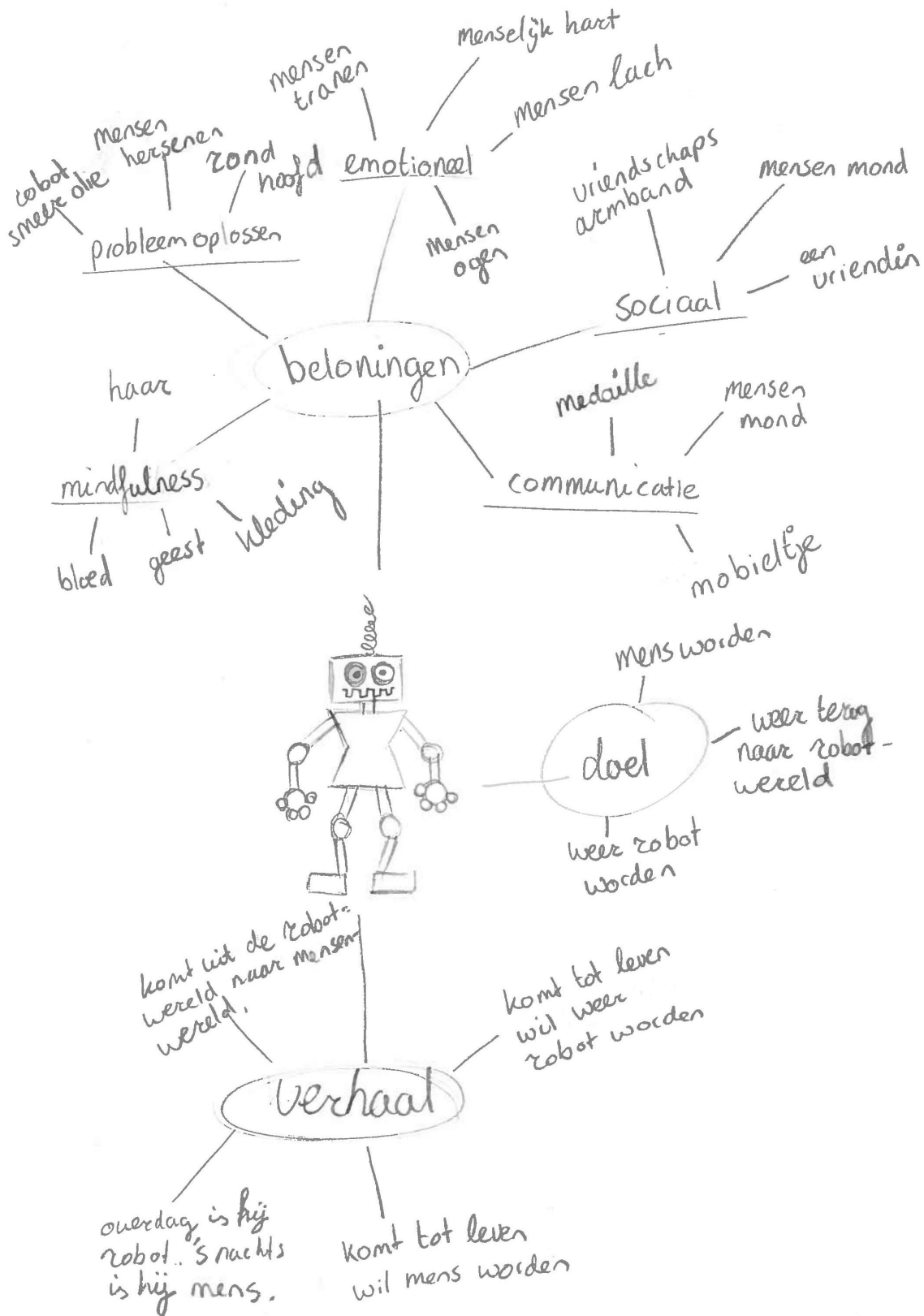
Wensen

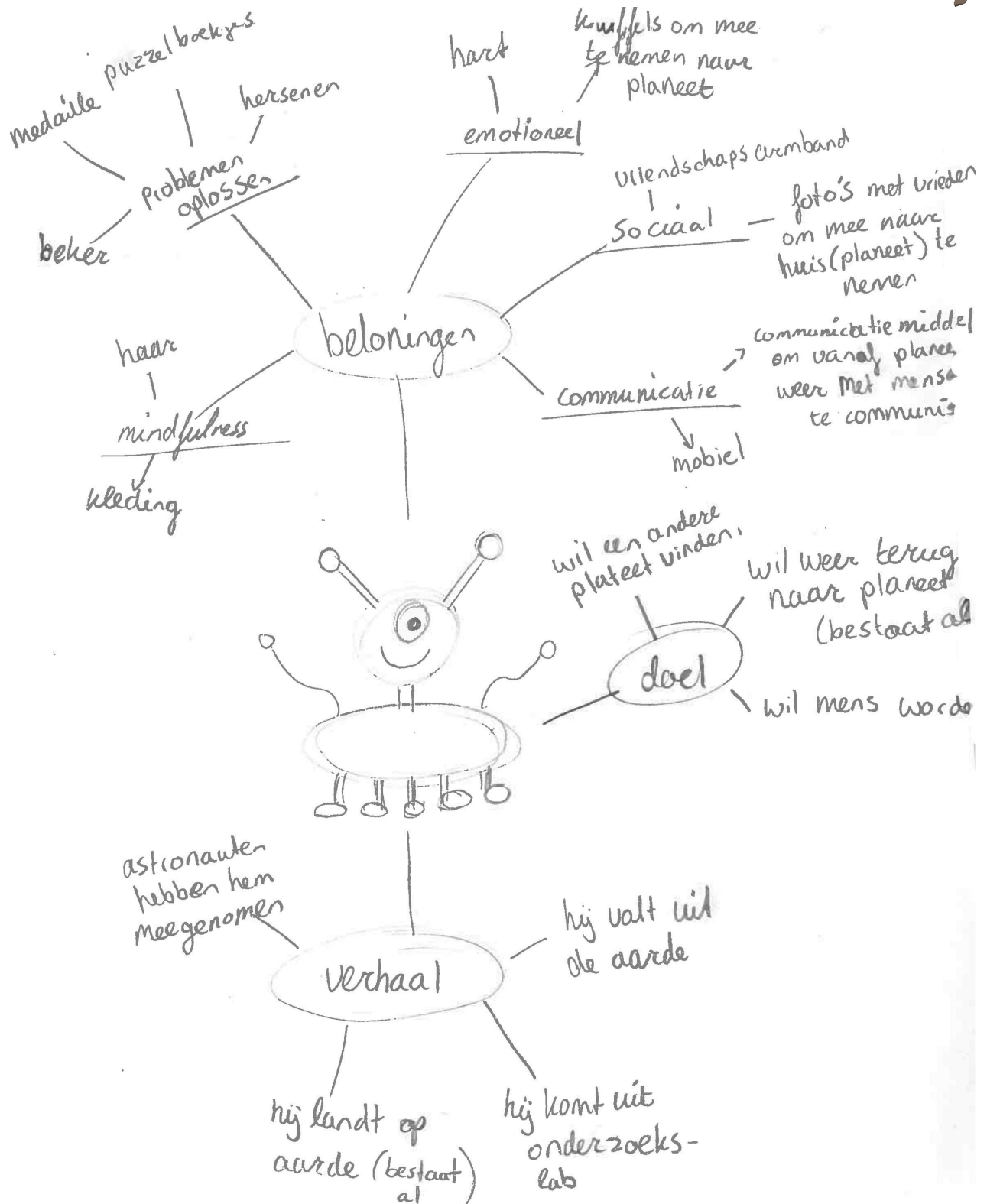
- De applicatie moet een vernieuwende technologie bevatten.
- De applicatie moet niet meer dan 20 minuten per week in beslag nemen.
- De applicatie moet worden aangeboden door basisscholen.

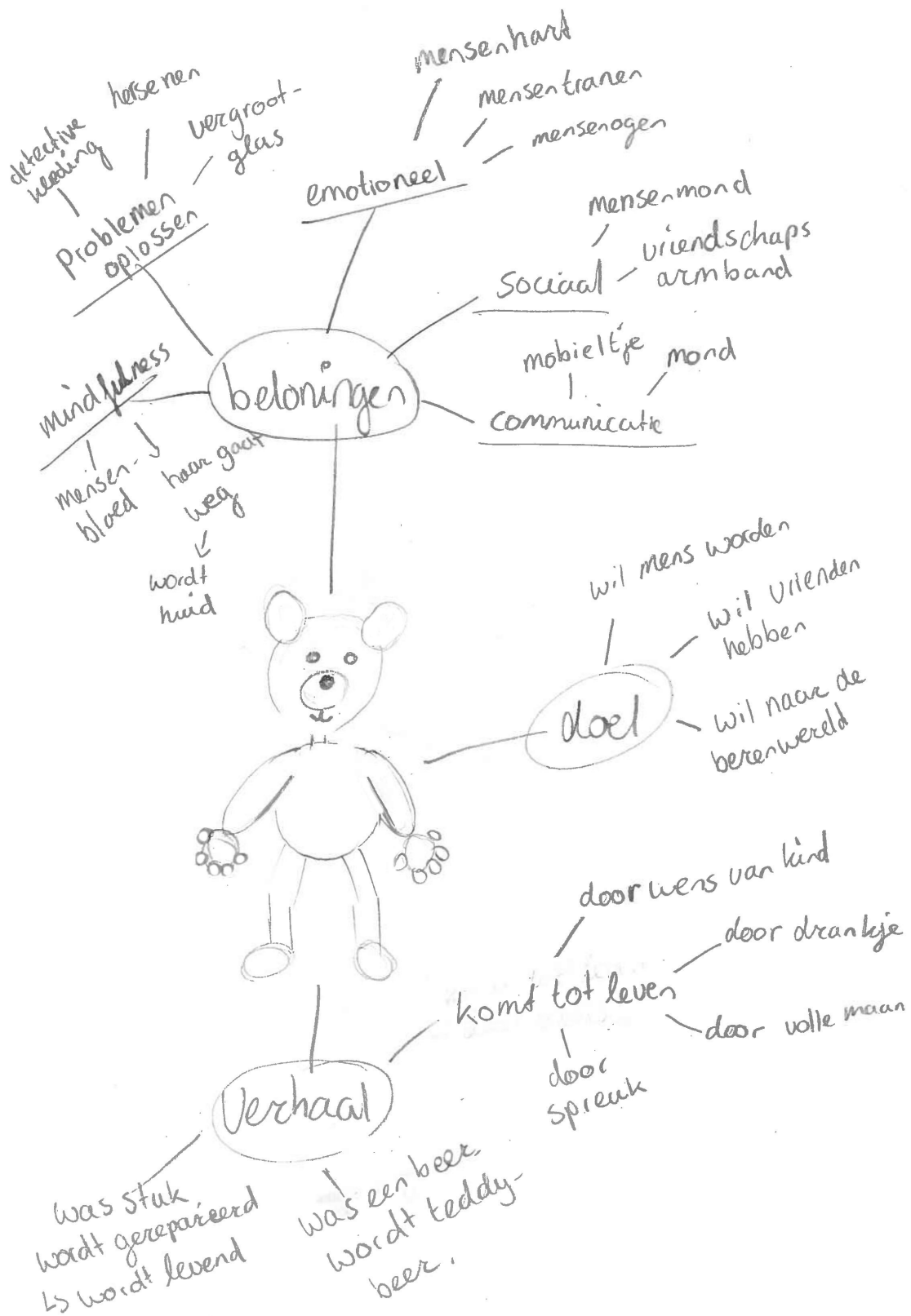
Ideegeneralisatie

Uit de analyse blijkt, dat het belangrijk is om de applicatie een verhaal te laten bevatten om de kinderen te motiveren om door te blijven spelen. Dit gebeurt door een karakter een doel te laten hebben. Naarmate het verhaal vordert, hoe meer het karakter zijn doel bereikt. Het is dus de taak om een karakter te bedenken, dat een doel heeft. Het idee is om het karakter in de mensenwereld te laten verschijnen. Doordat het karakter nieuw in de mensenwereld is, weet hij/zij niet hoe hij/zij zich moet gedragen in de mensenwereld. Dit is een goede reden om het karakter de sociale en emotionele vaardigheden aan te leren. De gebruiker van de applicatie zal het karakter helpen om deze vaardigheden aan te leren. Ondertussen leert de gebruiker zelf ook deze vaardigheden.



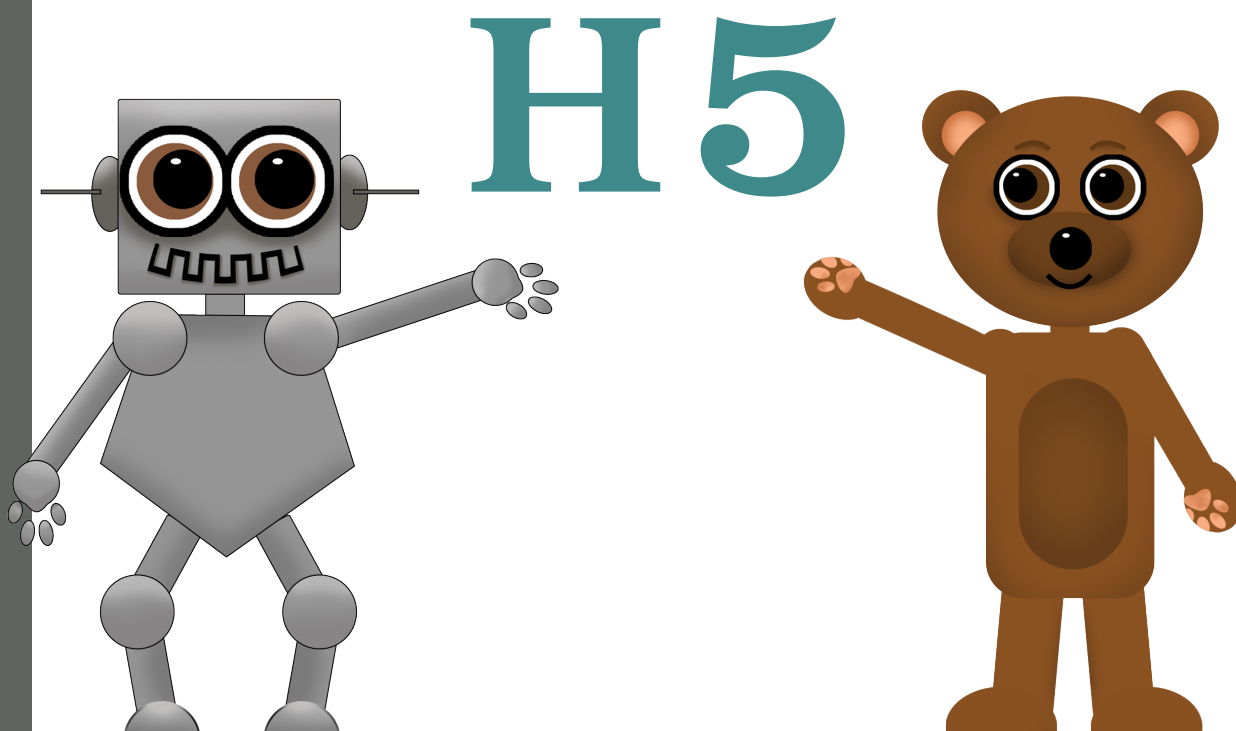






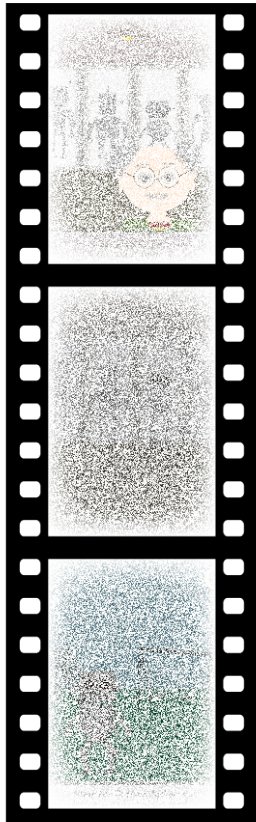
Ontwerp module

In dit hoofdstuk zijn de twee concepten, de robot en de teddybeer, beter uitgewerkt. Ook zijn er voor elke module beloningen bedacht. Deze beloningen hebben te maken met de inhoud van de module. Daarnaast zijn er tien activiteiten ontworpen om de emotionele vaardigheden te ondersteunen.



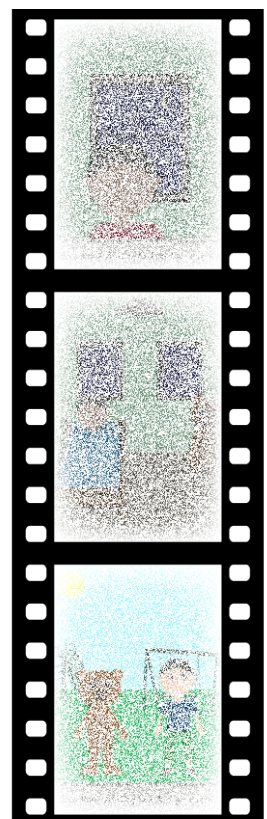
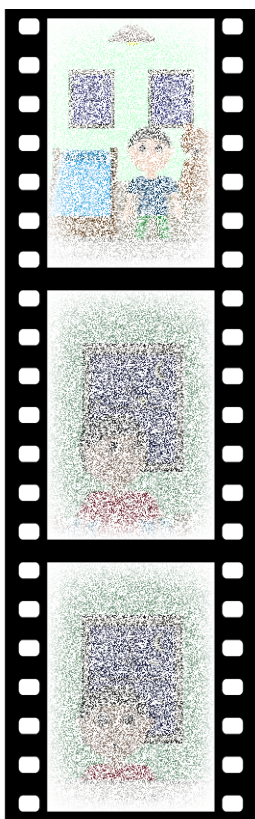
5.1 Concept Robot

Het verhaal van Rob de robot is te zien in het confidentieel bijlageverslag.



5.2 Concept Teddybeer

Het verhaal van Rob de teddybeer is te zien in het confidentieel bijlageverslag.





5.3 Activiteiten

Er zijn tien activiteiten bedacht om de sociale en emotionele vaardigheden te ondersteunen. Deze staan beschreven in het confidentieel bijlageverslag.

5.4 Beloningen

Na elke opdracht krijgt Rob een beloning. In het confidentieel bijlageverslag staan de filmpjes en uitleg van de beloningen voor iedere module.

5.5 Verschillende modules

De verschillende modules worden gespeeld op steeds een andere bestemming. Deze bestemmingen worden beschreven in het confidentieel bijlageverslag.

5.6 Tips voor de ouders

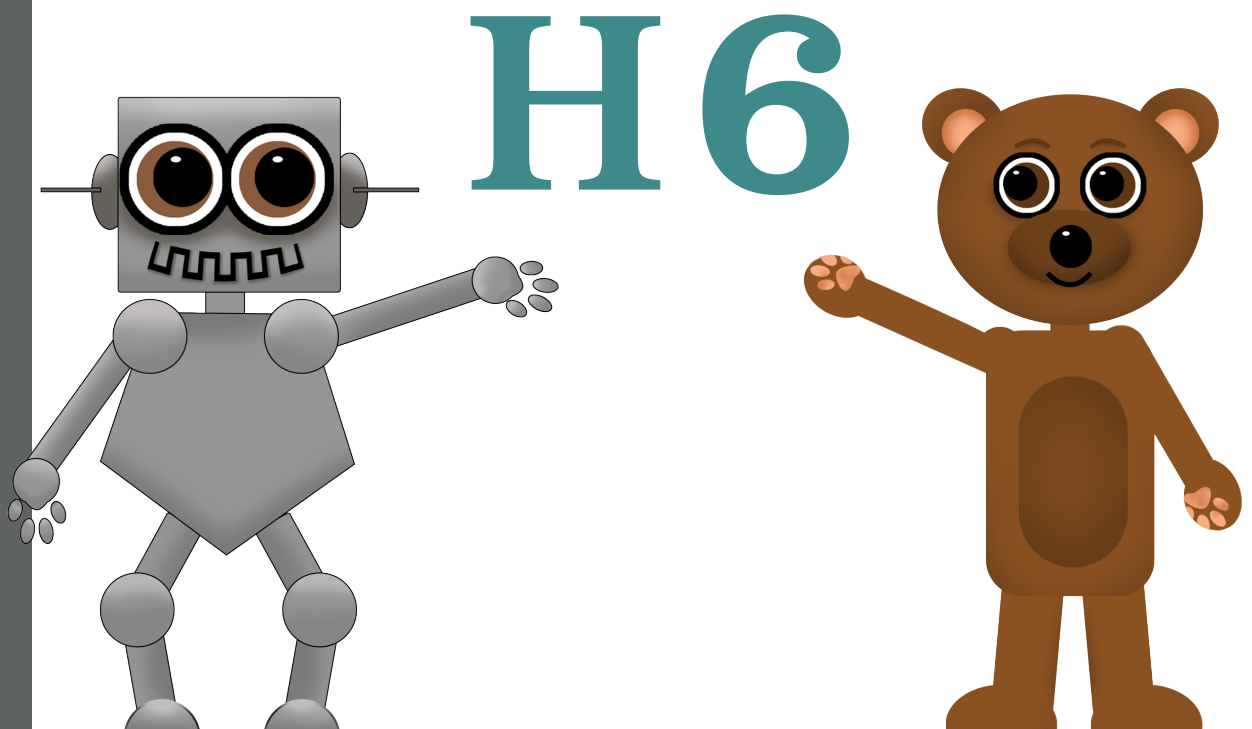
In toevoeging op de applicatie voor de kinderen, is er een aparte applicatie voor de ouders. Deze applicatie wordt beschreven in het confidentieel bijlageverslag.

5.7 Overzicht

Er is een overzicht gemaakt van het totale systeem. Dit systeem staat afgebeeld in het confidentieel bijlageverslag.

Tweede gebruikers studie

Na een afgeronde module van de emotionele vaardigheden werd het tijd om de activiteiten te gaan testen. De test was bedoeld om te kijken welke problemen er ontstonden bij het spelen van de applicatie. Ook werd er gevraagd naar de mening van het kind en de mening van de ouder. In totaal is de applicatie met drie ouders en kinderen van basisschool A en drie ouders en kinderen van basisschool B getest.



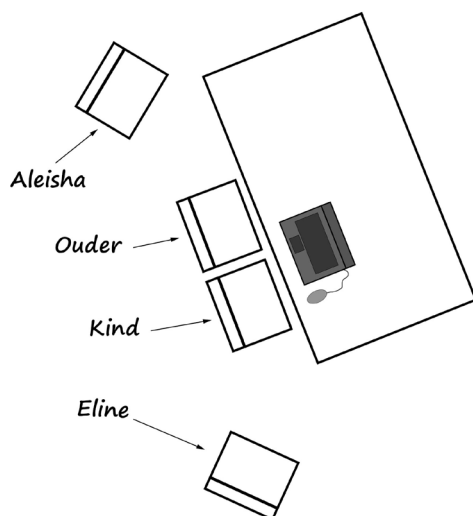


6.1 Gebruikerstest

Aan het begin van de test lieten wij het verhaal van de robot zien. Daarna moest het kind samen met de ouder vijf activiteiten spelen, namelijk activiteit 3,4,7, 9 en het eindspel. Deze activiteiten zijn uitgekozen, omdat ze samen met de ouder gespeeld moeten worden en de inhoud van de meeste spellen omvatten. De bedoeling was, dat het kind en de ouder zelf deze opdrachten gingen maken. Als ze vragen hadden over de activiteiten, dan konden ze die stellen. Ondertussen werden de handelingen, die ze deden geobserveerd door Aleisha en mij. Deze vijf activiteiten namen in totaal een half uur in beslag. Dit was voldoende tijd om het kind geconcentreerd te houden tijdens de test. Na de vijf activiteiten lieten wij het verhaal van de teddybeer zien. Het kind mocht kiezen welk verhaal, de robot of de teddybeer, ze het leukst vonden. Ook werd er gevraagd welke activiteiten ze het leukst/minst leuk vonden. Na de vragen aan het kind kreeg hij of zij een kleurplaat (bijlage H) en werd er naar de mening van de ouder gevraagd.

Opstelling

In figuur 27 staat de opstelling van de gebruikerstest afgebeeld.



Figuur 27: Opstelling gebruikstest

Het was de bedoeling, dat het kind de muis ging bedienen. Ook bij de uiteindelijke applicatie is het de bedoeling, dat het kind de applicatie bedient. De ouder zat ernaast en deed mee aan de opdrachten. Ook las de ouder de teksten voor, in de uiteindelijke applicatie is het de bedoeling, dat de teksten ingesproken worden. Ik zat schuin achter het kind om goed te zien wat er op het scherm gebeurde, maar ook om de muis te kunnen bedienen bij noodgevallen. Aleisha zat schuin achter de ouder om ook goed beeld te krijgen op het scherm, maar ook om uiteindelijk vragen te kunnen stellen aan de ouder. De vragen staan in bijlage G.

Uitkomsten

In bijlage I staan de notulen van de gebruikerstesten. In de notulen staan de observaties van de handelingen tijdens de test en de antwoorden van de vragen, die zijn gesteld. Door te observeren hoe de kinderen de applicatie bedienden, kwamen de problemen, die ontstonden snel naar voren. Het ging hierbij vooral om kleine dingen, zoals pijlen die misten of plaatjes die misleidend waren. Na elke gebruikerstest werden er een paar aanpassingen gemaakt. Beetje bij beetje werden de fouten eruit gehaald. Op deze manier ontstonden er steeds minder problemen naar mate de gebruikerstesten vorderden. Door vragen te stellen aan de kinderen en hun ouders, werd duidelijk of de applicatie aan de verwachtingen van de doelgroep voldoet. Er werden vragen gesteld over onder andere de gebruiksvriendelijkheid en de relevantie van de applicatie. Op de volgende bladzijde worden de belangrijkste ondervindingen van de observaties en de vragen samengevat.

Tweede gebruikers studie

Observaties

Bij het kijken naar de handeling van het kind en ouder, is er niet alleen gekeken naar het probleem, maar ook naar de oplossing van het probleem, zie tabel 9.

Observatie	Probleem	oplossing
Het 'goed gedaan' scherm is te lang in beeld. De kinderen worden ongeduldig en blijven op het scherm klikken totdat er een ander scherm verschijnt.	Er zit geen snelheid in het spel, waardoor de kinderen hun concentratie verliezen.	Het scherm minder lang in beeld houden. Of een pijltje in de hoek zodat ze zelf kunnen bepalen hoe lang het scherm in beeld blijft.
Activiteit 3: Kind vindt, dat er geen tijd bij dit spel moet zijn, de moeder vindt van wel.	Het kind wil zoveel mogelijk emoties uitbeelden, maar de moeder wil niet, dat het spel te lang duurt.	In plaats van 40 seconden is de tijd uitgebreid tot een minuut.
Activiteit 3: Het kind mag als eerste emoties uitdrukken, maar weet niet wat de bedoeling is.	De ouder moet eerst uitleggen hoe het moet. Dit kost tijd.	De ouder eerst laten beginnen met emoties uitdrukken, zodat het kind een voorbeeld krijgt.
Activiteit 3: De emotiekaarten 'jaloers' en 'bezorgd' waren moeilijk voor het kind.	Het kind kon jaloers en bezorgd niet uitbeelden, daardoor liep het spel dood.	De emotiekaarten 'jaloers' en bezorgd later in het rijtje zetten, zodat eerst de makkelijke emoties geraden moeten worden.
Activiteit 4: bij uitleg van het spel komt steeds de vraag 'waar zijn de dobbelstenen dan?'	Er ontstaat verwarring. De kinderen weten niet op ze zelf dobbelstenen moeten halen of dat dat later in het spel komt.	De plaatjes van de dobbelstenen worden weggehaald.
Activiteit 4: het voorbeeld wordt steeds heel snel weg geklikt.	Ouder en kind weten niet precies, wat ze bij het spel moeten doen.	Een duidelijke knop maken met de tekst: Druk op de knop om een voorbeeld te zien.
Activiteit 4: Er wordt te snel op 'gelukt' gedrukt.	De opdracht wordt niet voldoende uitgevoerd.	De knop 'gelukt' later in het scherm laten verschijnen.
Activiteit 4: Het duurt even voordat moeder en kind er achter komen dat er eerst op 'dobbel' en dan op 'stop' gedrukt moet worden om de dobbelsteen te laten werken.	Er ontstaat verwarring en er worden onnodig veel acties verricht om de dobbelsteen te laten werken.	Bij de echte applicatie moeten de dobbelsteen automatisch stoppen.
Activiteit 7: De plaatjes bij de uitleg zijn verwarrend. Het is niet duidelijk of je iets met die plaatjes moet doen.	Er ontstaat verwarring.	De plaatjes weghalen.



Activiteit 7: Er wordt al met de thermometer geschoven, voordat de tekst is voorgelezen.	Het doel van de opdracht wordt niet bereikt.	De thermometer later in beeld later verschijnen, zodat eerst de tekst wordt gelezen en daarna de thermometer verschoven kan worden.
Activiteit 7: Het kind voelt zich blij in zijn hoofd terwijl er het woord 'hoofdpijn' bij staat.	Er wordt al vastgelegd dat je hoofdpijn in je hoofd hebt, terwijl dat vaak niet het geval is.	De woorden weghalen, zodat het kind zelf kan uitleggen, waarom hij zich blij in zijn hoofd voelt.
Activiteit 9: De ouder wist geen goede emotie bij het scenario 'overwerken'.	De ouder kiest een emotie, die eigenlijk niet bij het scenario past.	Het scenario 'overwerken' weghalen en vervangen door een ander verhaal.
Eindspel: Ouder en kind kunnen de dobbelsteen altijd zes laten zijn.	De dobbelsteen is te traag, waardoor er een nummer gekozen kan worden. Het eindspel komt zo niet tot zijn recht.	De dobbelsteen sneller maken. Bij de echte applicatie moet de dobbelsteen automatisch gerold worden.
Eindspel: De vragen woorden te snel beantwoord, omdat het kind heel graag wil dobbelen.	De spel bereikt zijn doel niet. De nadruk van het spel ligt juist bij de vragen.	Niets. De ouder moet ervoor zorgen, dat het kind in bedwang wordt gehouden.

Tabel 9: Observaties van de gebruikerstest

Mening van het kind.

Welk karakter vond je het leukst?

Drie kinderen kozen voor de robot en drie kinderen kozen voor de teddybeer. Daarbij vonden de meeste kinderen het heel moeilijk om een karakter te kiezen. Als we kijken naar de mening van de broertjes (2 van zes jaar) en zus (9 jaar), dan wint de robot.

Welke activiteit is het leukst?

Een grote meerderheid koos voor activiteit 3. Bij deze opdracht moesten ouder en kind zelf de emoties uitdrukken met hun gezicht. De reden die de kinderen gaven was, dat ze het leuk vonden om iets (interactiefs) te doen. Bij de andere activiteiten ging de aandacht meer naar het praten over emoties. Ook het eindspel was in trek bij de kinderen. Dit kwam ook onder andere door het interactieve element van de opdracht.

Welke opdracht is het minst leuk?

Er was geen overheersend antwoord. De meeste kinderen wisten het niet zo goed. Twee kinderen vonden activiteit 4 het minst leuk. Bij deze opdracht moesten de kinderen verhaaltjes bedenken over Tim met een gegeven emotie en omgeving. Opvallend was, dat deze twee kinderen ook heel veel moeite hadden bij opdracht 4. Het ene kind vond het woord 'buitengesloten' moeilijk en het andere kind had moeite met verhalen bedenken in het geheel. Hierdoor zat er geen tempo in het spel en werd het ook minder leuk.

Als de applicatie helemaal af is, zou je het dan nog een keer willen spelen?

Deze vraag was het belangrijkste. Als het kind niet enthousiast is over de app, dan wordt de applicatie niet of met tegenzin gespeeld. Gelukkig was dit niet het geval, de meeste

reacties waren positief, er werd met enthousiasme ja gezegd. Twee kinderen gaven een beetje twijfelend antwoord. Het ene kind zei wel 'ja, maar ik speel het liever niet met mijn moeder.' Het andere kind zei eerst nee, maar toen de vraag gesteld werd 'waarom niet?', zei hij toch ja. Ditzelfde kind had moeite met het bedenken van verhalen. Dit zou een verband kunnen hebben met elkaar.

Mening van de ouder.

Was de uitleg makkelijk te begrijpen?

De ouders waren het er allemaal over eens, dat de tekst in de applicatie gemakkelijk te begrijpen was. In de uitleg waren er wel een paar dingen die verwarring brachten; het was bijvoorbeeld niet duidelijk, wanneer er een voorbeeld kwam of wanneer het spel officieel gestart was. Met een paar kleine aanpassingen is dit probleem verholpen.

Paste de moeilijkheid van de taal goed bij het kind?

De moeilijkheid van de taal vonden ze ook prima. Woorden zoals 'emotie' of 'vaardigheid' zouden misschien lastig zijn, maar dat kan wel uitgelegd worden. De bedoeling was, dat de vader of de moeder de teksten ging voorlezen. Twee kinderen wilden de teksten heel graag zelf voorlezen. Dit ging bij beide kinderen prima. Soms hadden ze wat moeite met de zinsopbouw. Dit is daarna ook aangepast.

De ouder bij de eerste gebruikerstest vond de gesproken tekst van de scenario's veel te oubollig. Dit had te maken met het feit, dat we de teksten met 20% vertraagd hadden. De gedachten hierachter was, dat de kinderen anders niet mee konden lezen met de tekst, die eronder stond. Uit de gebruikerstest bleek, dat het kind sowieso niet met de teksten mee leest. Na de tweede gebruikerstest waren de teksten weer gecorrigeerd naar 100%. Ook werd de zware mannenstem van Tim vervangen door een meisjesstem.

Eén ouder vond de tekst in de filmpjes zelfs

wat aan de kinderachtige kant. 'De kinderen zijn inmiddels allemaal televisie programma's gewend met 3D poppetjes, die heel snel praten.' Dit is zeker waar, maar de ouder moet zich ook realiseren, dat dit een testversie is van de echte applicatie. In de echte applicatie is het de bedoeling, dat de poppetjes 3D worden gemaakt met snel gesproken stemmen.

Vond je het leuk om samen met je kind deze activiteiten te doen?

Bijna alle ouders vonden het leuk om de activiteiten met hun kind te doen. 'Meestal zitten kinderen alleen. Het was leuk om dit keer samen een spel te doen.'

Eén ouder vond het niet zo leuk om de activiteiten met het kind te doen. De ouder vond, dat ze maar weinig respons van het kind kreeg, waardoor het niet meer leuk was. 'Omdat hij niet meewerkt, is het niet meer leuk om de activiteiten te doen.'

Vond je de activiteiten interessant?

Veel ouders zeiden, dat sommige opdrachten de ogen opent. De kinderen praten ineens over bepaalde gevoelens, die ze nog nooit eerder hadden uitgesproken.

Hoe vond je de speelduur van de activiteiten?

Bij de gebruikerstest werden vijf activiteiten in gemiddeld een half uur gespeeld. Dit betekent, dat één activiteit ongeveer zes minuten duurt. In één week worden drie activiteiten gespeeld, dus ongeveer 20 minuten.

Alle ouders vonden 20 minuten spelen in een week prima. Zes minuten per spel was ook goed, want het is altijd lastig om de concentratie erbij te houden, als het te lang duurt. 'Meestal heb je geen tijd maar 20 minuten is prima.'

Waren de activiteiten interactief / leuk / betrokken genoeg?

De eerste opdracht onderscheid zich van de rest, omdat je bij die opdracht echt bezig bent. De opdrachten erna komen op hetzelfde neer. Steeds komen dezelfde emoties terug, maar dan in een ander jasje.



Welke activiteit vond je het leukst?

De meningen verschilden bij deze vraag. Twee ouders vonden het eindspel het leukst, omdat alle opdrachten dan bij elkaar komen. Het was alleen wel jammer, dat de vragen snel werden afgeraffeld, omdat de kinderen graag wilden dobbelen. Twee ouders waren het met hun kinderen eens en kozen ook voor activiteit 3. De andere twee ouders kozen voor activiteit 4.

Welke activiteit vond je het minst leuk? Waarom?

Bij alle ouders was er geen een stomme activiteit bijgebleven. 'niets wat eruit springt'. Een ouder zei wel, dat hij niet meer zo goed wist, welke activiteiten er ook al weer waren, omdat alle activiteiten heel erg op elkaar leken. Activiteit 3 onderscheidde zich wel van de rest, omdat daar een interactief element is zit.

Waren de activiteiten nuttig?

De ouders vonden de activiteiten heel nuttig. Bij bijna alle gebruikerstesten kwam de opmerking 'ik praat bijna nooit over mijn emoties met mijn kind'. Dit is een goede aanleiding om emoties bespreekbaar te maken. 'Hoe meer je over gevoelens praat, hoe makkelijker het gaat.' Veel kinderen spelen spelletjes op de tablet in hun eentje, veel ouders vinden het leuk om een keer een spel te doen met zijn tweeën. Deze applicatie is goed om emoties te herkennen, maar een paar ouders misten wel een deel met uitleg hoe je moet omgaan met de emoties. 'Nu kan je het herkennen, maar er moeten ook oplossingen komen.'

Deze activiteiten zijn ontwikkeld om het kind te helpen om emoties te herkennen en om emoties uit te uiten.

Denk je dat de activiteiten hun doel bereiken?

Alle ouders vonden dat de activiteiten hun doel bereiken. De ouder kan veel dingen uitleggen, het kind kan hier veel van leren. De vraag was wel of het doel uitgebreid genoeg

was. Moet er ook niet gekeken worden naar hoe je moet omgaan met emoties?

Een ouder vond ook, dat er meer soorten vragen moeten komen en meer omgevingen. Jaloers kan je namelijk op verschillende manieren zijn, het kan afhangen van de omgeving.

Wat vind je van de tips voor de ouders?

De ouders vonden de tips erg handig. De tips zijn wel opendeuren, maar het is goed om erop gewezen te worden.

Een ouder had tijdens de activiteiten zelf ook moeite met uitbeelden en begrijpen van emoties. Zij vond de uitleg van de emoties erg handig, zodat zij ook het kind kan helpen met de emoties, als zij de emoties niet begrijpt.

Zou je tips willen ontvangen in toevoeging van de online activiteiten met je kind?

Ja, alle ouders zouden de tips wel willen ontvangen. De manier hoe ze de tips willen ontvangen, is wel verschillend. De meeste willen de tips wel via hun mobiel ontvangen. Het zou fijn zijn, als er een mogelijkheid is om spam te vermijden. De ouder moet zelf de keuze hebben om een pop-up bericht te ontvangen of niet. Een andere ouder stelde ook voor om een kleine website te maken in toevoeging op de app, zodat ouders zich makkelijk kunnen aanmelden om de tips te kunnen ontvangen. Weer een andere ouder vond het niet nodig om er een aparte app van te maken. Hij vond het te veel gedoe met twee apps. Volgens hem zouden de tips het best in dezelfde applicatie kunnen staan.

Denk je dat de ouders deze tips zullen opvolgen?

Een moeder had les gehad in positieve opvoeding. Zij kreeg daar ook zulke tips, maar ze kwam toch weer in haar oude patroon terug. 'Je leert er wel wat van, maar het is moeilijk je er aan te houden.' Een andere moeder had ook een opvoedcursus gehad. Zij kreeg daar ook zulke tips en houdt zich daar nog steeds aan. 'Sommige dingen vergeet je gewoon niet.'

Denk je, dat andere ouders en kinderen van de school geïnteresseerd zullen zijn in deze applicatie? Zo nee, waarom niet?

De meeste ouders denken, dat er wel een aantal ouders geïnteresseerd zullen zijn. De ouders die snappen wat het doel is van de applicatie, zullen het wel gaan spelen.

Een ouder van basisschool B denkt, dat er niet veel ouders op basisschool B geïnteresseerd zullen zijn. Ze vindt, dat het probleem niet bij de app ligt, maar bij de ouders. 'Op school zijn veel laagopgeleide ouders. Ze zien het niet als leuk, uitdagend of gezellig. Ouders die meer betrokken en ontwikkeld zijn, zullen meer interesse hebben. Veel ouders van Basisschool B denken: Gaat toch prima, dus waarom zou ik extra doen?'. Ze vindt, dat eerst de betrokkenheid van de ouder moet komen, voordat de applicatie gespeeld kan worden.

Is er training voor de ouders nodig, voordat ze deze app kunnen spelen met hun kind?

Alle ouders van de test vonden, dat er geen training nodig was. 'Nee juist niet. Blanco erin word je meer bewust'. De app is goed als hij zichzelf wijst. De uitleg van de spelletjes moet wel goed zijn. De reden waarom deze applicatie aangeboden wordt, moet ook duidelijk zijn. Eén ouder had wel moeite met het uitdrukken van sommige emoties. Deze ouder zou wel graag meer informatie over de emoties willen.

Conclusie gebruikerstest

De gebruikerstest was zeer nuttig. Hierin kwam vooral naar voren, dat hele kleine veranderingen in de applicatie veel verwarring doet verdwijnen. Uit de vragen van de gebruikerstest blijkt, dat er geen overheersende voorkeur is naar een bepaald karakter. Daarom zijn Aleisha en ik zelf gaan kijken, welk karakter het best past bij de applicatie. We zijn tot de conclusie gekomen, dat de robot het mooiste kan veranderen in een mens. Daarom is er ook besloten om verder te gaan met de robot.

Veel kinderen en ouders vonden het interactieve

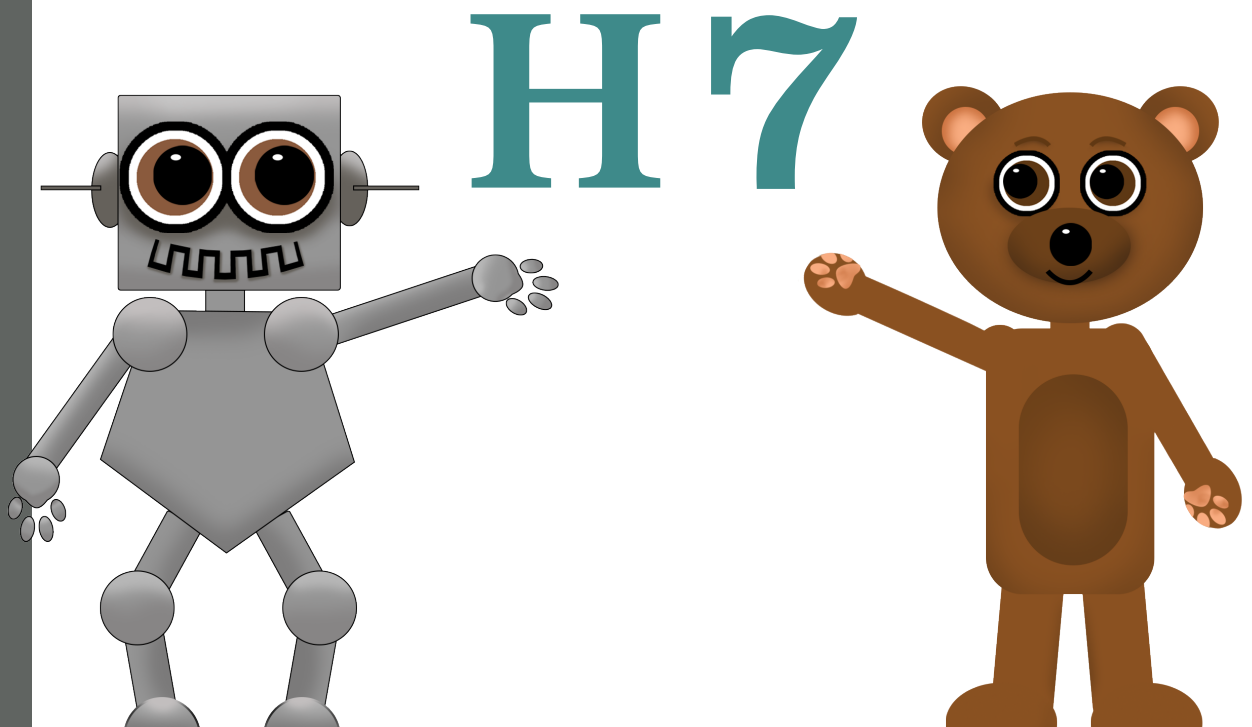
spel het leukst, namelijk activiteit 3. Om aan de verwachtingen van de doelgroep te voldoen, moeten er meer activiteiten interactief gemaakt worden. Hier kan bij de activiteiten van de andere modules rekening mee worden gehouden. De ouder, die het niet zo leuk vond om met het kind samen de opdrachten te doen, was erg veeleisend van het kind. Terwijl het kind zich hetzelfde gedroeg als de andere kinderen, ergerde de moeder zich toch aan het gedrag van het kind. Bij dit spel is het niet goed om heel erg veeleisend te zijn. Een kind kan je niet dwingen om over gevoelens te praten. Als gevolg van de veeleisendheid van de moeder vond het kind het ook niet meer leuk om het spel te spelen. Toen we vroegen of hij dit spel later nog een keer zou willen spelen, antwoordde hij 'ja, maar ik speel het liever niet met mijn moeder.'

'Nu kan je het herkennen, maar er moeten ook oplossingen komen.' Deze opmerking is meerdere keren gemaakt. Dit onderwerp komt echter wel aan bod in module 5. In module 5 wordt namelijk behandeld hoe je moet omgaan met problemen. Waarschijnlijk komt deze module te laat en zouden er in module 2 ook opdrachten moeten komen, om ouder en kind te leren om goed om te gaan met de emoties.

De ouder die moeite had met emoties uitdrukken, wilde graag wat meer informatie over de emoties. Ze vond wel, dat er geen training nodig was, voordat de app gespeeld kan worden met haar kind. De aparte app voor de ouders is hiervoor een handige oplossing. Hierin worden de emoties uitgelegd. Het doel van de applicatie wordt hierin ook uitgelegd.

Aanpassingen ontwerp module

In het vorige hoofdstuk zijn problemen beschreven, die ontstonden tijdens de gebruikerstest. Ook zijn er in het vorige hoofdstuk, oplossingen gegeven voor deze problemen. Deze oplossingen zijn in dit hoofdstuk verwerkt.



7.1 Aanpassingen

Scenario

In het vorige hoofdstuk is geconcludeerd, dat de applicatie verder in ontwikkeling gaat met het karakter Rob de robot. Rob de robot kan op een meer natuurlijke wijze veranderen in een mens, zie figuur 28. Het nieuwe scenario van Rob de robot is te zien in bijlage J.6. Dit scenario is verbeterd naar aanleiding van het commentaar van de ouders en kinderen bij de tweede gebruikerstest. De stem van Tim heeft bijvoorbeeld geen zware mannenstem meer, maar een meisjesstem. Ook is de snelheid van de stemmen weer terug gezet van 80% naar 100%. Niet alleen de stemmen zijn versneld, maar ook het beeld heeft meer tempo gekregen.



Figuur 28: Rob de robot als mens

Start van het spel

Aan het begin van het spel heeft het kind de mogelijkheid, om te kiezen of 'Tim' een meisje of jongen moet zijn. Ook mag het kind zijn of haar naam invoeren, zodat bij elke opdracht het kind persoonlijk aangesproken kan worden. In de ontworpen activiteiten is het kind Wouter genoemd, echter de ouder wordt wel nog 'je vader of je moeder' genoemd, dit zou

confronterend voor het kind kunnen zijn, als het kind bijvoorbeeld geen vader of moeder meer heeft. Daarom moet bij de echte applicatie de ouder ook zijn of haar naam invoeren.

De vijf activiteiten

De vijf activiteiten die bij de gebruikerstest getest waren, zijn verbeterd. De oplossingen die bij het vorige hoofdstuk gegeven waren, zijn toegepast op de activiteiten. De uiteindelijke activiteiten zijn te zien in bijlage J.5. Hieronder staan de belangrijkste veranderingen beschreven.

Activiteit 3

In plaatst van 40 seconden duurt het spel een minuut. Dit geeft de kinderen de mogelijkheid om meer emoties uit te beelden. Ook moet de ouder in plaats van het kind eerst beginnen. Op deze manier kan het kind eerst bij de ouder de emoties afkijken. Bij de gebruikerstest liep het spel vaak stuk, omdat de moeilijke emoties niet uitgebeeld konden worden. De moeilijke emoties zijn nu achteraan in het rijtje gezet, zodat eerst de makkelijke uitgebeeld kunnen worden.

Activiteit 4

Bij dit spel stonden veel verwarrende plaatjes. Deze plaatjes zijn verwijderd of vervangen door andere plaatjes. Er is bij de uitleg voor deze opdracht ook een voorbeeld knop gekomen. Op deze manier moeten de kinderen bewust op een knop drukken om een voorbeeld te zien. Dit zorgt ervoor dat het voorbeeld niet snel weg geklikt wordt.

Activiteit 7

Bij deze opdracht waren ook veel verwarrende plaatjes. Deze plaatjes zijn ook verwijderd of vervangen door andere plaatjes. Daarnaast zijn de woorden, die stonden naast de lichaamsdelen van Tim, verwijderd. Op deze manier wordt een lichaamsdeel niet meteen vastgelegd met een gevoel. Het kind moet zelf kunnen bepalen, welk gevoel hij of zij voelt bij een bepaald lichaamsdeel. Dit gevoel moet overlegd worden met de ouder, dit wordt ook aangegeven.



Activiteit 9

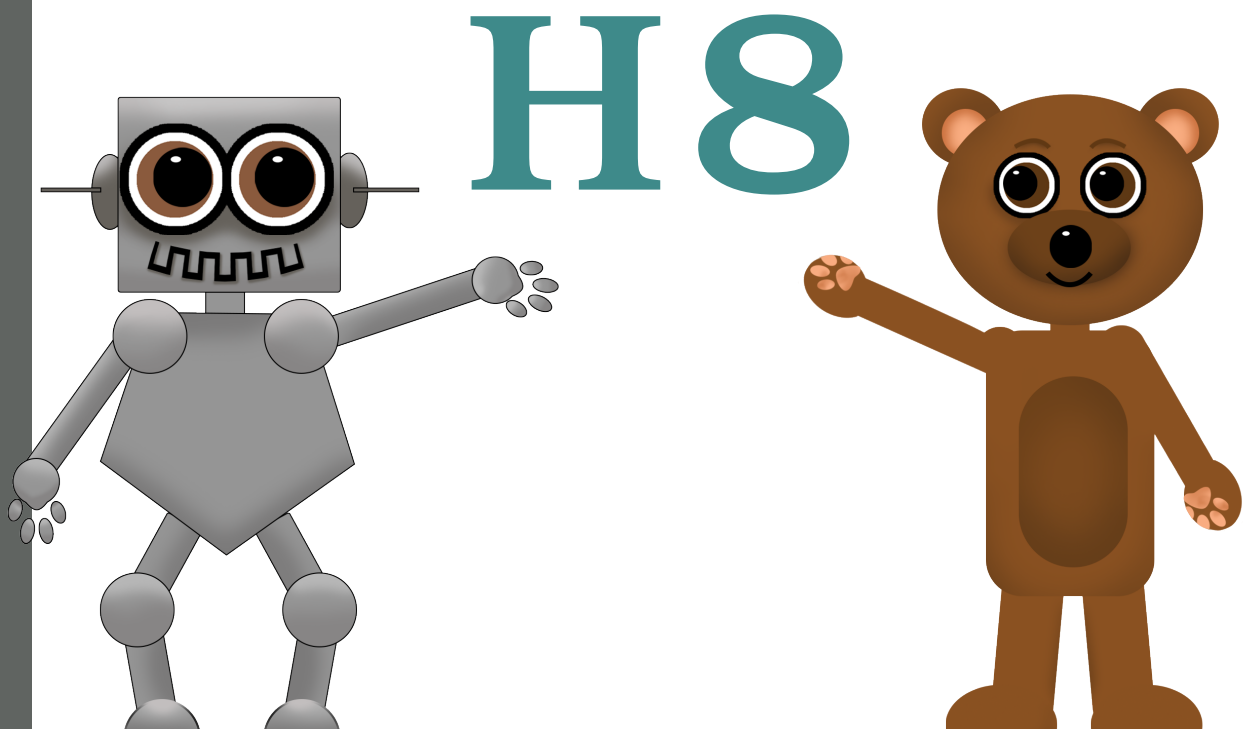
Bij deze opdracht is niet veel veranderd, er ontstonden namelijk weinig problemen bij deze opdracht. Twee ouders konden geen emotie bedenken bij het scenario 'ik moet langer op mijn werk blijven van de baas'. Dit scenario is vervangen door 'vanavond eten we mijn lievelingseten'. Ook zijn de plaatjes versneld, zodat er meer snelheid in het spel komt.

Eindopdracht

Bij dit spel is de dobbelsteen versneld, zodat het kind en de ouder niet meer zelf kunnen kiezen, welk getal er gegooid wordt. Bij het echte spel moet er een animatie van een echte dobbelsteen komen.

Conclusie & Aanbevelingen

Dit project had als doel om, één van de vijf modules te ontwerpen van een applicatie, die de emotionele en de sociale vaardigheden van kinderen ondersteunt. Om de applicatie succesvol op de markt te kunnen brengen en om aan de verwachtingen van de doelgroep te voldoen, zijn een aantal eisen en wensen opgesteld. In dit hoofdstuk wordt bekeken welke eisen en wensen voldoen. Ook worden er aanbevelingen gegeven voor de verdere ontwikkeling van de applicatie.





Conclusie & Aanbevelingen

8.1 Conclusie

Behaalde eisen en wensen

In tabel 10 wordt gekeken of de eisen en wensen gehaald zijn. Een + betekent behaald en een – betekent niet behaald. Bij eisen met een +/- is het discutabel of hij wel of niet behaald is. Op de volgende pagina zijn deze discutabele eisen en wensen toegelicht. Ook worden er een aantal andere eisen en wensen besproken.

1	De applicatie moet voor ondersteuning zorgen om de emotionele vaardigheden leren te begrijpen.	+
2	De applicatie moet oplossingen geven voor problemen op emotioneel gebied.	+
3	De applicatie moet door kind en ouder samen gespeeld worden.	+
4	De applicatie moet thuis na schooltijd gespeeld worden.	+
5	De applicatie moet worden aangeboden als preventie.	+
6	De applicatie moet over een periode van vier maanden te bespelen zijn.	+
7	De applicatie moet niet meer dan 40 minuten per week in beslag nemen.	+
8	De applicatie moet te bespelen zijn op de tablet of computer.	+
9	De applicatie moet niet meer dan vier regels tekst op een pagina bevatten.	+
10	De instructies moeten makkelijk te begrijpen zijn	+
11	De instructies moeten voorgelezen kunnen worden.	+/-
12	Op elke actie moet feedback komen.	+
13	Het systeem moet te gebruiken zijn zonder een instructie nodig te hebben.	+/-
14	De iconen moeten herkenbaar zijn voor kinderen tussen de 6 en 8 jaar.	+
15	De applicatie moet een overzichtskaart bevatten.	+
16	De applicatie moet een richt-en-klik interface bevatten.	+
17	De iconen moeten minstens 15mm ² zijn.	+
18	De iconen moeten met minstens 15mm uit elkaar liggen.	+
19	De applicatie moet te bedienen zijn door ouders van kinderen tussen de 6 en 8 jaar.	+
20	De applicatie moet filmpjes bevatten	+
21	De emoties moeten worden geoefend met behulp van menselijke gezichten.	+/-
22	De moeilijkheidsgraad van de opdrachten moet passen bij kinderen tussen de 6 en 8 jaar	+
23	De applicatie moet interessant zijn voor de ouder van het kind.	+
24	De applicatie moet een verhaal bevatten.	+
25	De applicatie moet een karakter bevatten.	+
26	Het karakter moet een doel hebben, die moet worden behaald aan het eind het spel.	+
27	Het karakter moet beloningen uitdelen bij een voltooide opdracht.	+
28	De beloningen moeten het kind helpen om zijn/haar doel te bereiken.	+
29	De applicatie moet een vernieuwende technologie bevatten.	+/-
30	De applicatie moet niet meer dan 20 minuten per week in beslag nemen.	+
31	De applicatie moet worden aangeboden door basisscholen.	+/-

2) De applicatie moet oplossingen geven voor problemen op emotioneel gebied.

In module 2 'Emotionele vaardigheden' wordt er geleerd hoe je emoties moet herkennen. De ouders die ter sprake kwamen in hoofdstuk 3 'Eerste gebruikers studie', vonden dat er ook oplossingen moeten komen voor de emoties, die herkend worden. Dit wordt echter in Module 5 behandeld.

6) De applicatie moet over een periode van vier maanden te bespelen zijn.

De applicatie bestaat uit vijf modules. Iedere module neemt ongeveer drie weken in beslag. In totaal zal de applicatie dus rond de 15 weken in beslag nemen. Dit zit onder de vier maanden.

7) De applicatie moet niet meer dan 40 minuten per week in beslag nemen

30) De applicatie moet niet meer dan 20 minuten per week in beslag nemen.

Eén module bestaat uit ongeveer tien opdrachten en iedere opdracht duurt rond de 6 minuten. Er worden drie opdrachten per week gespeeld. Per week neemt de applicatie dus ongeveer 18 minuten in beslag. De eis en de wens worden dus allebei behaald.

11) De instructies moeten voorgelezen kunnen worden.

Bij de gebruikstest werden de instructies nog voorgelezen door de ouders. In de echte applicatie zal dit wel ingesproken worden.

12) Op elke actie moet feedback komen.

Deze eis is getest aan de hand van de tweede gebruikerstest. Er werd gekeken naar waar de kinderen op klikten en de reacties daarop. Op de onderdelen waar geen feedback op kwam, zijn verwijderd. Na de gebruikerstest kan ik concluderen, dat bij de vijf geteste activiteiten, op elke actie feedback komt.

13) Het systeem moet te gebruiken zijn zonder een instructie nodig te hebben.

De applicatie is te gebruiken zonder instructie, maar het doel van de applicatie is dan moeilijk over te brengen. Het doel van de applicatie is niet alleen om de sociale en emotionele vaardigheden bij kinderen aan te leren, maar ook om ouder en kind dichterbij elkaar te brengen. Als ouders en kinderen niet weten wat ermee beoefend wordt, dan zal de motivatie ook minder aanwezig zijn om het spel te spelen. Het is aan de basisscholen de taak om dit doel over te brengen.

21) De emoties moeten worden geoefend met behulp van menselijke gezichten.

Er is zoveel mogelijk geprobeerd oefeningen te maken, waarmee ouders en kinderen naar elkaar emoties moeten uitbeelden. Op deze manier leert het kind van de ouder verschillende gezichtsuitdrukkingen. Er zijn ook oefeningen, waarbij de kinderen emoties leren met behulp van een verhaal. Het is echter wel zo, dat bij deze opdrachten verschillende emotie uitdrukkingen in beeld komen door middel van een poppetje. Dit is gedaan om het verhaal te versterken.

29) De applicatie moet een vernieuwende technologie bevatten.

Op dit moment is de eindopdracht nog met een oubollig bordspel, maar de bedoeling is, dat het speelbord uiteindelijk op de tablet te zien is net als iPawn of the GameChanger (zie hoofdstuk 'Analyse'). De applicatie zal dan wel vernieuwende technologie bevatten.

Conclusie

Als de applicatie verder in ontwikkeling gaat, dan zou de applicatie aan alle eisen en wensen kunnen voldoen. Ik concludeer hieruit, dat de applicatie op de goede weg in ontwikkeling is.



8.2 Aanbevelingen

In dit verslag is de module 'Emotionele vaardigheden' ontworpen en de opbouw van de applicatie bedacht. De applicatie is klaar om verder ontwikkeld te worden. Hieronder worden aanbevelingen gedaan voor de aankomende applicatie ontwikkelaars.

Voorgestelde onderwerpen

De onderwerpen die de ouders voorstelden (hoe om te gaan met nachtmerries, plassen in bed, pesten of scheidingen van ouders), passen niet heel erg bij de module 'emotionele vaardigheden', maar het zijn goede onderwerpen om in de andere modules uit te werken.

Beloningen

De beloningen voor modules 'zelfbeeld te creëren' en module 'sociale vaardigheden' respectievelijk een drankje om menselijke spieren te krijgen en een vriendschapsketting, zijn niet optimaal, er moet iets anders voor bedacht worden. Deze twee beloningen zijn namelijk niet direct verbonden met het lichaam van Rob. De kinderen kunnen dan moeilijk de link leggen tussen de geleerde vaardigheden en de beloningen.

Oplossingen voor de emoties.

Bij de tweede gebruikerstest is meerdere keren de opmerking gemaakt: 'Nu kan je het herkennen, maar er moeten ook oplossingen komen.'. De activiteiten die zijn ontworpen, zijn allemaal gericht op het uiten van emoties en emoties herkennen. Er zouden ook opdrachten moeten komen, om ouder en kind te leren om goed om te gaan met de emoties. In module 5 wordt het thema 'het zoeken naar oplossingen' wel behandeld, dit is echter te laat in het spel om als vervolg te dienen voor module 2. Misschien is het een idee om module 5 achter module 2 te plaatsen.

Eindopdracht digitaal bordspel

Bij elk eindspel van iedere module zal het spel 'glijbanen en wipwappen' gespeeld worden. Dit spel geeft een mooie mogelijkheid om alle vragen nog een keer te herhalen. Op dit moment bevat het spel een bordspel en robotjes, die dienen als pionnetjes. De kaarten met vragen en de dobbelsteen is wel digitaal. Mijn advies is om het bordspel ook digitaal te maken, zodat er een vernieuwend element in de applicatie zit. Dit trekt de markt meer aan.

Interactief element

Uit de tweede gebruikerstest bleek, dat de kinderen en ouders het interactieve spel het leukst vonden, namelijk activiteit 3. Om aan de verwachtingen van de doelgroep te voldoen, moeten er meer activiteiten interactief gemaakt worden. Hier kan bij de activiteiten van de andere modules rekening mee gehouden worden.

Het karakter in 3D

Helemaal mooi zou zijn om het karakter in 3D te maken. Dit spreekt de kinderen meer aan en het past beter bij deze tijd.

Referenties

Literatuur:

[1] utwente. *bms*

<https://www.utwente.nl/organisatie/structuur/faculteiten/bms/>

Geraadpleegd op 04-04-2016

[2] Consent. *Pilot positief educatie programma*

http://www.consent-enschede.nl/nieuws/diplomatenpost/diplomatenpost_26/pilot_positief_educatie_programma_in_volle_gang/

Bijgewerkt op: Week 51, december 2014

Geraadpleegd op 25-06-2016

[3] utnieuws . *PEP*

http://www.utnieuws.nl/nieuws/63014/PEP_moet_scholier_gelukkiger_maken

Bijgewerkt op: 14 juni 2016, 14:36

Geraadpleegd op 25-06-2016

[4] Google Play. *Mission Rescue Kloog*

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rescue.kloog>

Bijgewerkt op: 31-05-15

Geraadpleegd op: 11-04-2016

[5] Google Play. *Social Stories*

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.greylollltwit.socialstories>

Bijgewerkt op: 27-07-2014

Geraadpleegd op: 11-04-2016

[6] Google Play. *Social Story Hero*

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.binaryport.asim.Social_Story_Hero

Bijgewerkt op: 13-03-2016

Geraadpleegd op: 11-04-2016

[7] Google Play. *Touch emotions*

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.specialiapps.touchemotions>

Bijgewerkt op: 25-03-2016

Geraadpleegd op: 11-04-2016

[8] Google Play. *How are you feeling?*

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.readyrickshaw.hayf>

Bijgewerkt op: 12-03-2013

Geraadpleegd op: 28-04-2016



- [9] Google Play. *Avokiddo emotions*
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.avokiddo.games.google.emotions>
Bijgewerkt op: 09-01-2016
Geraadpleegd op: 28-04-2016
- [10] Apple Accessories. *Osmo*
<http://www.apple.com/nl/shop/product/HJCP2ZM/A/osmo-genius-kit-gamesysteem-voor-ipad>
Bijgewerkt op: 2016
Geraadpleegd: 02-05-2016
- [11] Bright. *Osmo*
<https://www.bright.nl/eerste-indruk-osmo>
Bijgewerkt op: 30-09-2014
Geraadpleegd op: 02-05-2016
- [12] Koninklijke Jumbo. *iPawn*
<http://www.jumbo.eu/nl-nl/ipawn/>
Bijgewerkt op: 2016
Geraadpleegd op: 02-05-2016
- [13] Identity Games. *The GameChanger*.
<http://identitygames.nl/particulier/spellen/153-gamechanger-multiplayer-game-board-voor-ipad>
Geraadpleegd op: 02-05-2016
- [14] Bonnie Thomas (2009). *Creative Coping Skills for Children: Emotional Support through Arts and Crafts Activities*. Jessica Kingsley Publishers. 190.
- [15] Slovák, P., Gilad-Bahrach, R., Fitzpatrick, G.(2015) *Designing Social and Emotional Skills Training: The Challenges and Opportunities for Technology Support*. Microsoft Research (USA) & Vienna University of Technology, Vienna, Austria
- [16] Chaisson, S., and Gutwin, C. (2005). *Design principles for children's Technology*. Department of computer science, University of Saskatchewan. HCI-TR-2005-02
- [17] Strommen, E. Children's use of mouse-based interfaces. to control virtual travel, *Proc.ACM CHI* 1994, 405-410.
- [18] Inkpen, K. Drag-and-Drop Versus Point-and-Click. *Mouse Interaction Styles for Children.ACM ToCHI*. v.8, no.1, 2001, 1-33.
- [19] Druin, A., and Inkpen, K. When are Personal. Technologies for Children? *Personal and Ubiquitous. Computing* v.5, 2001, 191-194

Figuren:

Figuur 1: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rescue.kloog>

Figuur 2: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.greylollltwit.socialstories>

Figuur 3: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.binaryport.asim.Social_Story_Hero

Figuur 4: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.specialiapps.touchemotions>

Figuur 5: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.readyrickshaw.hayf>

Figuur 6: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.avokiddo.games.google.emotions>

Figuur 7: <http://www.apple.com/nl/shop/product/HJCP2ZM/A/osmo-genius-kit-gamesysteem-voor-ipad>

Figuur 8: <https://www.frankwatching.com/nieuws/ipawn-interactieve-bordspellen-op-je-ipad/>

Figuur 9: <http://www.conrad.be/ce/nl/product/046564/Gamechanger-multiplayer-spel-voor-iPad>

Figuur 10: [https://books.google.](https://books.google.fts+Activities&ots=LqmHK17r2K&sig=xZbDu4mxlbSEvOOjjgPukrfQUtU#v=onepage&q=Creative%20Coping%20Skills%20for%20Children%3A%20Emotional%20Support%20through%20Arts%20and%20Crafts%20Activities&f=false)

[fts+Activities&ots=LqmHK17r2K&sig=xZbDu4mxlbSEvOOjjgPukrfQUtU#v=onepage&q=Creative%20Coping%20Skills%20for%20Children%3A%20Emotional%20Support%20through%20Arts%20and%20Crafts%20Activities&f=false](https://books.google.fts+Activities&ots=LqmHK17r2K&sig=xZbDu4mxlbSEvOOjjgPukrfQUtU#v=onepage&q=Creative%20Coping%20Skills%20for%20Children%3A%20Emotional%20Support%20through%20Arts%20and%20Crafts%20Activities&f=false)

Bijlagen

INHOUDSOPGAVE

<u>Bijlage A Interview met Ouders</u>	<u>4</u>
<u>Bijlage B workshop uitleg</u>	<u>8</u>
<u>Bijlage C.1 Workshop Basisschool A</u>	<u>9</u>
<u>Bijlage C.2 workshop basisschool B</u>	<u>12</u>
<u>Bijlage D koppen en hoofden</u>	<u>15</u>
<u>Bijlage E.1 Invulformulier versie1</u>	<u>18</u>
<u>Bijlage E .2 Invulformulier versie2</u>	<u>19</u>
<u>Bijlage F notulen workshop kinderen</u>	<u>22</u>
<u>Bijlage G vragen gebruikerstest</u>	<u>24</u>
<u>Bijlage H kleurplaten</u>	<u>25</u>
<u>Bijlage I.1 Notulen gebruikerstest</u>	<u>27</u>
<u>Bijlage I.2 Notulen gebruikerstest</u>	<u>29</u>
<u>Bijlage I.3 Notulen gebruikerstest</u>	<u>31</u>
<u>Bijlage I.4 Notulen gebruikerstest</u>	<u>33</u>
<u>Bijlage I.5 Notulen gebruikerstest</u>	<u>35</u>
<u>Bijlage I.6 Notulen gebruikerstest</u>	<u>36</u>
<u>Bijlage J CD</u>	<u>38</u>

Bijlage A Interview met Ouders

Is het voor school of de app store? Dat moet nog onderzocht/bepaald worden. Ouder 1 kan het niet voorstellen dat hij het zelf op zou zoeken in de app store. Er zou reclame voor gemaakt moeten worden. Reclame bij ggd of school(aanbeveling).

-Hoe lang zijn de modules? drie weken. Een of twee keer per week->6 per modules

-Gaan jullie werken met smiles of met gezichten? Ouders vinden gezichten beter. Expressies krijgen steeds meer vorm, onderzoek dat een gezicht herkenbaarder is Werkelijkheid. Dus de ouders vinden geen smiles.

-Emoties liggen dicht bij elkaar je ziet het verschil nauwelijks niet, moeilijk om te duiden. Foto's of filmpje goed idee! Dan kan je heel je lichaam zien. Heel je lichaam praat mee. Hoe beeld ik het uit zonder gezicht?

Zouden jullie dat doen met je kinderen? Het is belangrijk om te weten wat de emoties zijn, maar hoe gaat hij er mee om, wat is het gevolg van de emotie die plaatsvindt. Ouders zijn belangrijk, kinderen kijken op naar hun ouders. Medewerking met ouders is goed, want het kind kijkt naar de ouders! Het is lastig om te meten of een kind luistert/braaf is, want ouders hebben verschillende meningen.

Kleuren wordt lastig want het wordt een kleur (voorkeur voor kleur)r, beter om kader te geven. Goed duidelijk maken waar de kleuren voor staan.

Waar zijn de vragen op gebaseerd? Gebaseerd op evidence based strategies. Getoetst

Ouder 1

Aantal kinderen en leeftijd: jongen 13, jongen 9 , meisje 6

Ouder 2

Aantal kinderen en leeftijd: jongen 6, jongen 8

Ouder 3

Aantal kinderen en leeftijd: jongen 5, meisje 4 , jongen 1,5

Ouder 4

Aantal kinderen en leeftijd: meisje 9, jongen 8, jongen 6

Introduce Parent-Child Programme

Hoofdvragen:

- Wat is jullie indruk van het programma?
 - Zou je dit samen met je kind elke week willen doen?
 - Nuttig, hier kan je wat mee.
 - Als er op het rapport staat; ze loopt achter sociaal emotioneel, dan is het handig als je er wat aan kan doen. Handig dat de applicatie bestaat.
 - School arts psycholoog... kan je ook doen
 - Aparte onderdelen kan je doen, ouders sturen naar een bepaalde opdracht.
 - ouder 3: Wie er wat aan doet doet er wat mee.
 - Vinden kinderen het leuk om te doen?
 - Ouder 1: Het jongste meisje zou het leuk vinden, de oudste jongen niet.
 - Ouder 4: zou het ergens tussendoor wel willen doen, niet verplicht.
 - Ouder 2: Als er een filmpje is dan zijn ze geïnteresseerd. De jongens ze doen snel met bewegingen mee op een filmpje, micky mouse; doe maar mee! veel bewegingen.
 - Goed voor op gang te helpen door filmpje, doe samen dit.... Als ze gemotiveerd raken filmpje!! Niet lezen! Meer aandacht daardoor.
 - Niet alleen in huis doen, maar ook op school. Met elkaar overleggen,
 - herhaling!! Terugkoppelen. Opdracht... de volgende keer gaan we dit doen...
 - Hoe was je dag?? Goed. korte antwoorden gaan ze niet diep op in. Kinderen vragen aan ouders hoe was je dag. Op een andere manier ga je je vragen stellen die je wil weten.

- Denk je dat het programma voordelen heeft voor het kind?

Ouder 3: Als school is afgelopen hebben ze er misschien geen zin meer in. Belangrijk dat je het samen doet met ouders, misschien is het nieuw voor de ouders.

Ouder 4: Kinderen vinden het wel leuk om met ouders wat te doen.

Voor ouders niet te veel voorbereiden. Ouders moeten zich bewust van zijn dat alleen met kind belangrijk is. Speciaal moment. Tip voor ouders. Bewust maken hoe ga je met emoties om. Ouders zijn een spiegel voor kind.

Het is voor beide leerzaam.

Vaak op automatische piloot.

- Zijn er nog belangrijke vaardigheden waar we op kunnen focussen?— particular skills that you would like your children to develop?

Ouder 1: Alles komt erin terug.

Kom je ergens zelf niet aan toe. Kind afhankelijk. Hoe ga je met dingen om. Jongste boosheid, andere omgaan met emoties. Alle kinderen zijn anders. Behoefte aan niet een systeem maar aparte onderdelen.

Helpfunctie, doorverwijzen naar onderdeel voor een bepaalde vaardigheid .

Ouders nemen een belangrijke functie in, extra informatie.

Er kunnen ook onderwerpen komen als:

- Hoe ga je met scheidingen om? Ouders willen daar bewust mee omgaan. Belangrijke vindplek.
- Nachtmerries
- Plassen in bed

Kinderen zijn opeens heel verdrietig.

Ouders willen vaak zelf oplossingen zoeken, dan een psycholoog? Goede uitkomst is dan de app.

Centrale plek voor problemen. Zoeken op de app naar een probleem en dat kan je dan oefenen.

Ouder 3: Belangrijk dat het passend is bij een bepaalde leeftijd, boze buien passen bij een leeftijd, je kan erover lezen.

Margret: Als ouder moet je relativieren, het zijn maar fases.

Wordt pesten ook behandeld in de applicatie? Ja conflicten, problemen op school.

Pesten gebeurt niet bewust, het is een geintje maar het voelt naar? het gevoel is belangrijk! Hoe komt het bij een ander aan?

Pesten moet herkend worden... app: dit komt over als pesten...

Emoties herkennen, maar hoe moet je erop reageren? Actie-reactie

De ene kind is gevoeliger dan de andere.

Coping problemen herkent hij wel signalen van emoties?? Filmpje zijn hiervoor handig. Wat is pesten en wat is niet pesten? Erover praten, maar eerst herkennen? filmpjes.

Ouder 3: De modules staan niet los van elkaar, het overlapt elkaar heel erg.

Is het in meerdere talen? Twents???)

Hebben buitenlandse mensen andere behoeftes? Andere achtergrond.

Hebben jullie naar sociale emotionele methodes gekeken die ze op scholen hebben?

Hebben jullie persoonlijkheidstesten? Als je niet bewust bent van dingen, dan stap je er makkelijk overheen.

Ouder 2: Ouders zich eerst laten testen? Goed idee?

Ouder 1, 3: Nee, te gecompliceerd, de druppel wordt te groot. Hoe ver wil je gaan als ouder?

Ouder 4: Je kan zo een test ergens in het programma stoppen. Daar weer tips voor geven.

Wanneer laat je de kinderen starten met zo een programma? Preventief? Of pas als er al probleem is?

Preventief is veel laag drempeliger! Vriendelijker. Extra toevoeging.

Ouders met kinderen samen op school beginnen. Ouderdag? Laten kennis maken met de app. Resultaten meegeven van PEP. Positieve kanten. Aan het begin van het schooljaar. Ouder 4: Eerste bijeenkomst is altijd druk bezocht.

Ouder 2: Flagpagemark gogal. spel ontworpen, waar ben ik goed in? 15 minuten waar ligt mijn kracht.

- Hebben jullie een smartphone of tablet?
 - Spelen ze met apps? En welke?

Tablet!! Telefoon niet zoveel. Online via internet bereikbaar, voor mensen die geen tablet hebben, online app.

Bijlage B workshop uitleg

Workshop kinderen(6-8 jaar)

Hallo wij zijn Eline en Aleisha

Wij gaan een app maken. Weet een van jullie wat een app is? Wat voor een apps spelen jullie dan? Spelen jullie dat op je mobieltje of tablet?

Onze app gaat over emotie en het leren omgaan met anderen. We hebben voor de app een karakter nodig en nu willen we van jullie weten welke karakter jullie het leukst vinden.

De plaatjes van de robots

- Leg de hoofden neer op volgorde van leuk naar minder leuk.
- Leg de lichamen neer op volgorde van leuk naar minder leuk.
- maak nu de drie leukste combinaties.

De plaatjes van de aliens

- Leg de hoofden neer op volgorde van leuk naar minder leuk.
- Leg de lichamen neer op volgorde van leuk naar minder leuk.
- maak nu de drie leukste combinaties.

De plaatjes van de teddyberen

- Leg de hoofden neer op volgorde van leuk naar minder leuk.
- Leg de lichamen neer op volgorde van leuk naar minder leuk.
- maak nu de drie leukste combinaties.

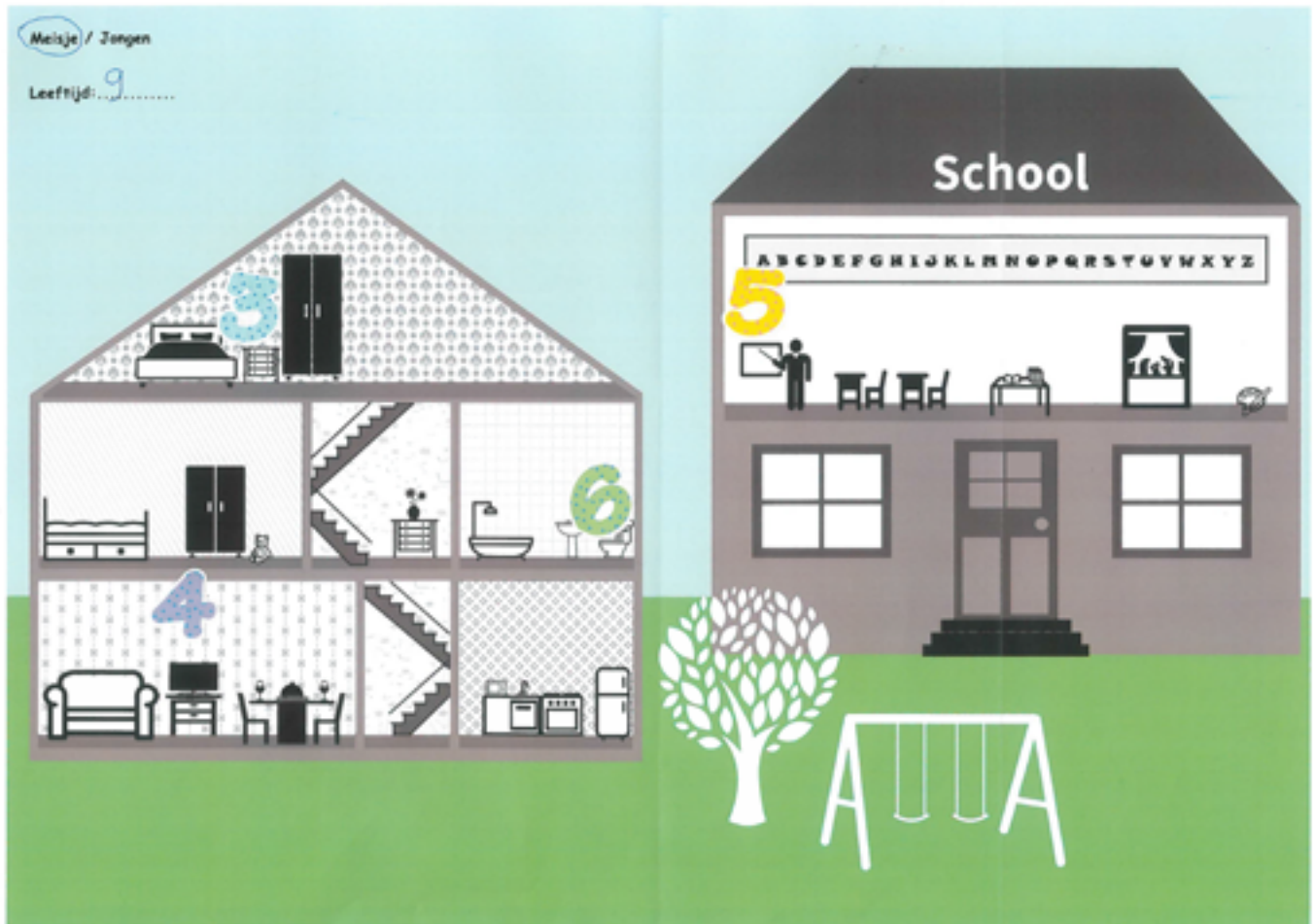
Kijk naar de negen combinaties, welke vinden jullie het allerleukste om met te spelen in een app?

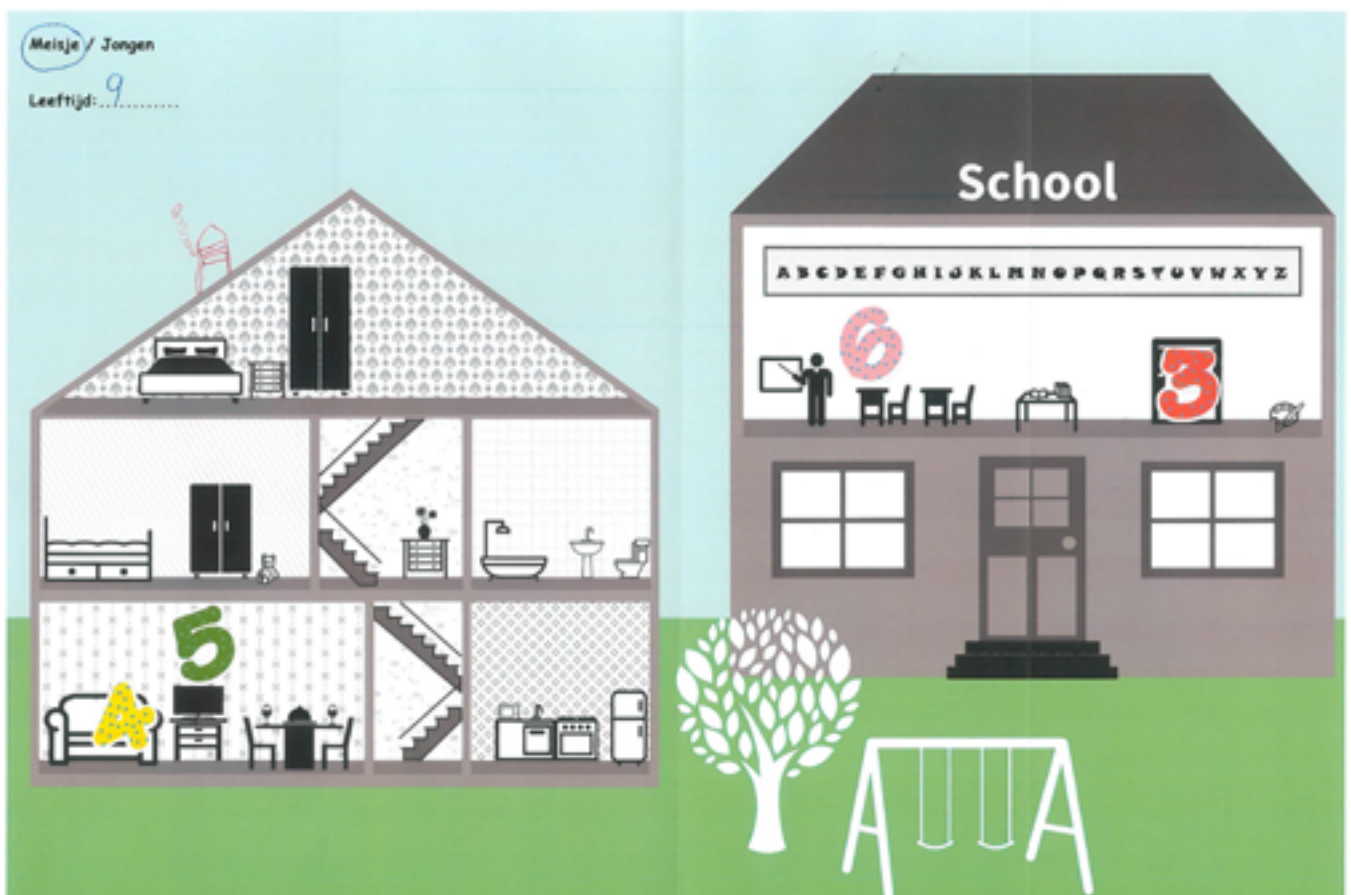
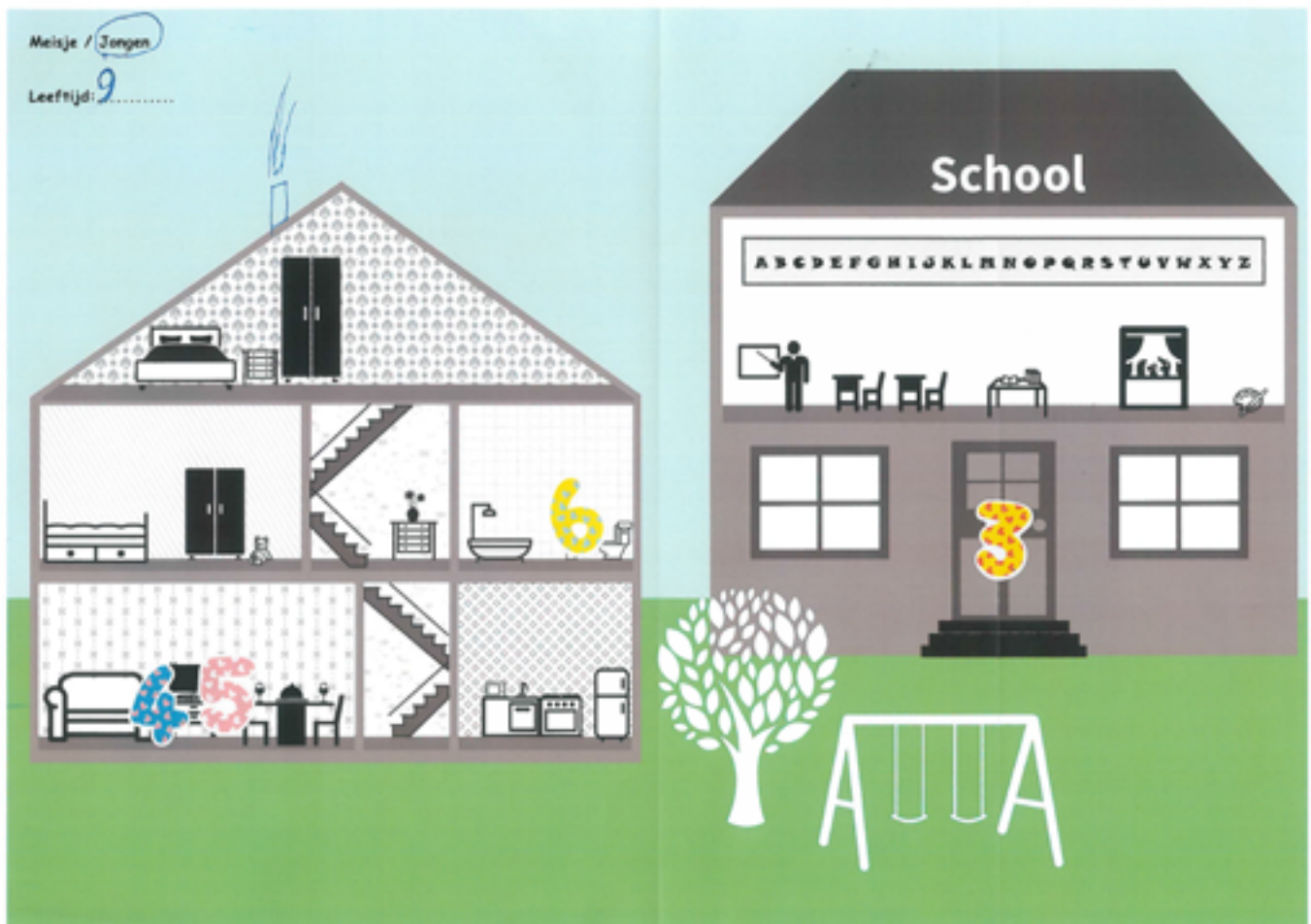
(Ze krijgen het huis/school blaadje.)

Jullie zijn nu allemaal een huis en een school voor je. Als jullie kijken naar dit huis en jullie eigen huis, mist er dan nog een kamer? (teken dat maar op de zolder)

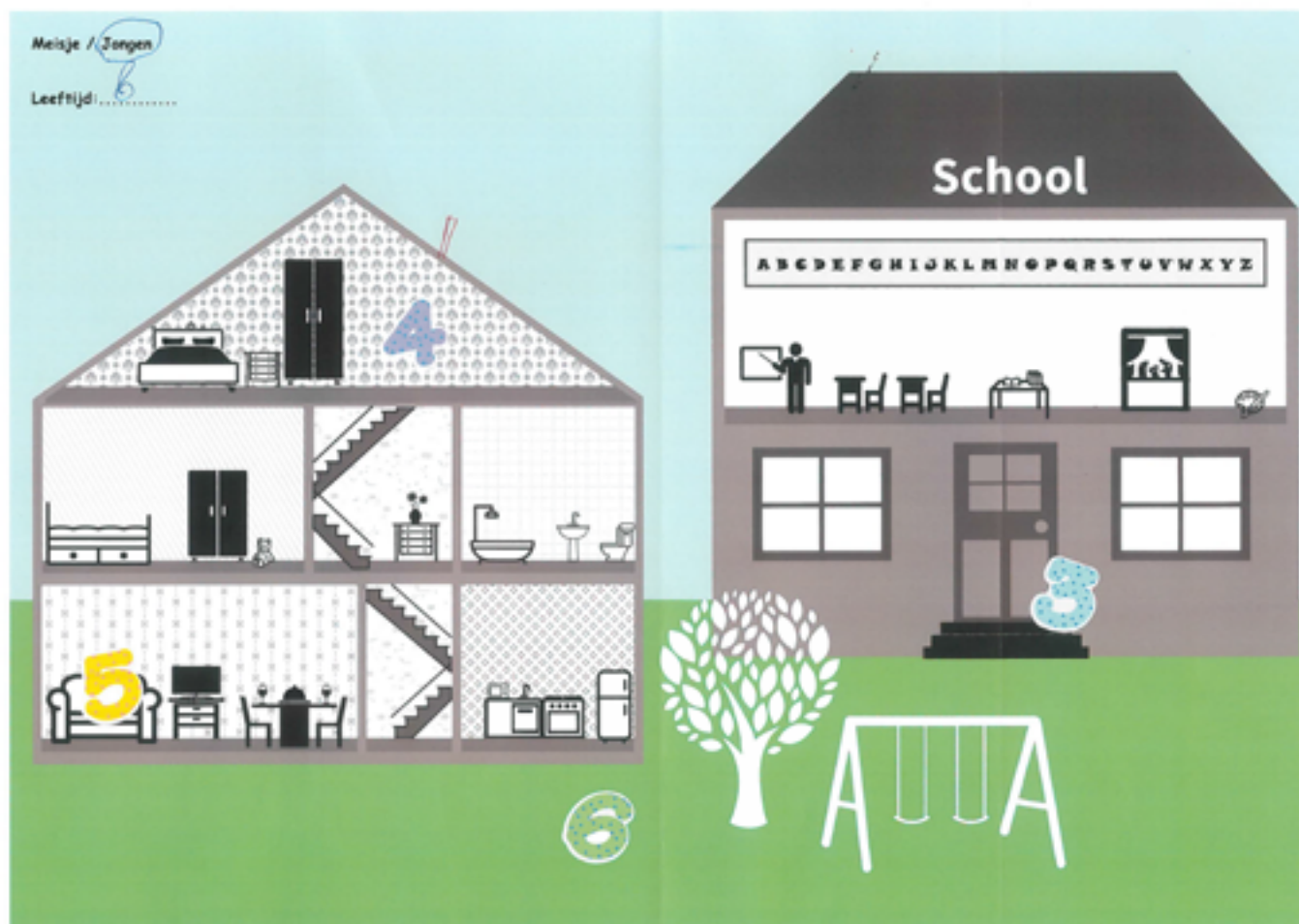
- Als jullie boos zijn in waar ben je dan het liefst? (plak de sticker nummer 1)
- Als jullie blij zijn in waar kamer ben je dan het liefst? (plak de stickers nummer 4 of 7)
- Verdrietig (3 of 8)
- jaloers (5 of 9)
- alleen (6 of 0)

Bijlage C.1 Workshop basisschool A

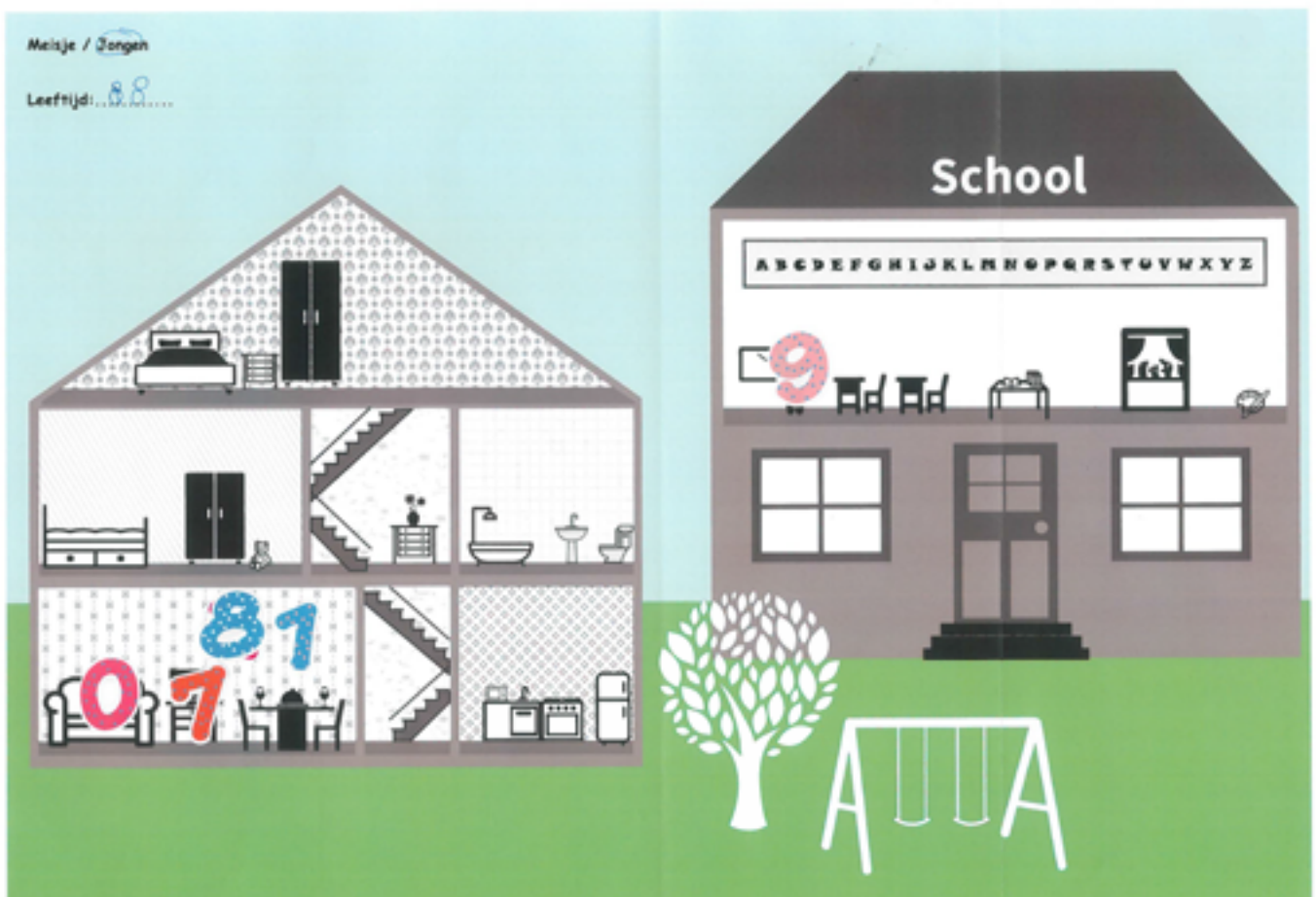
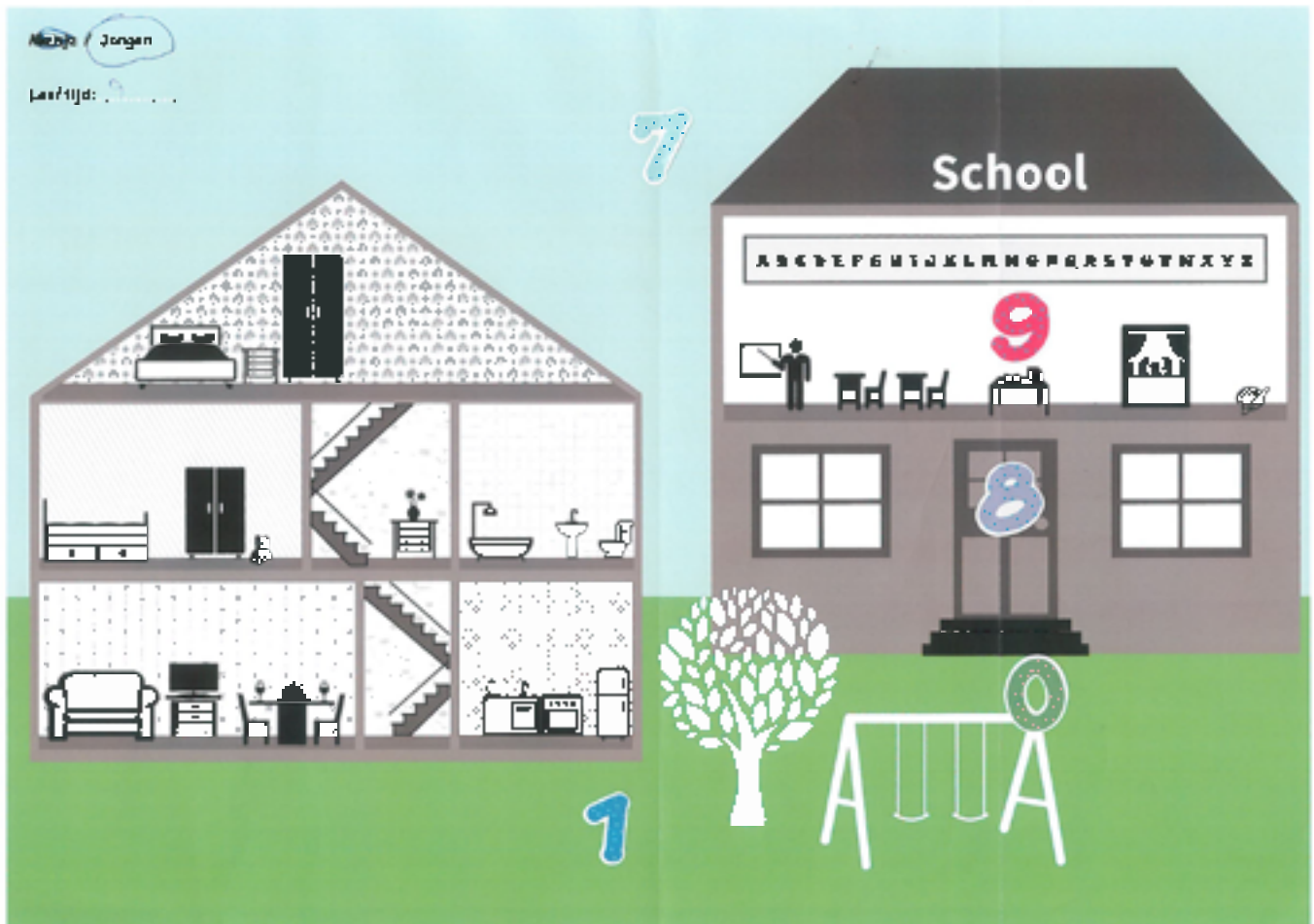




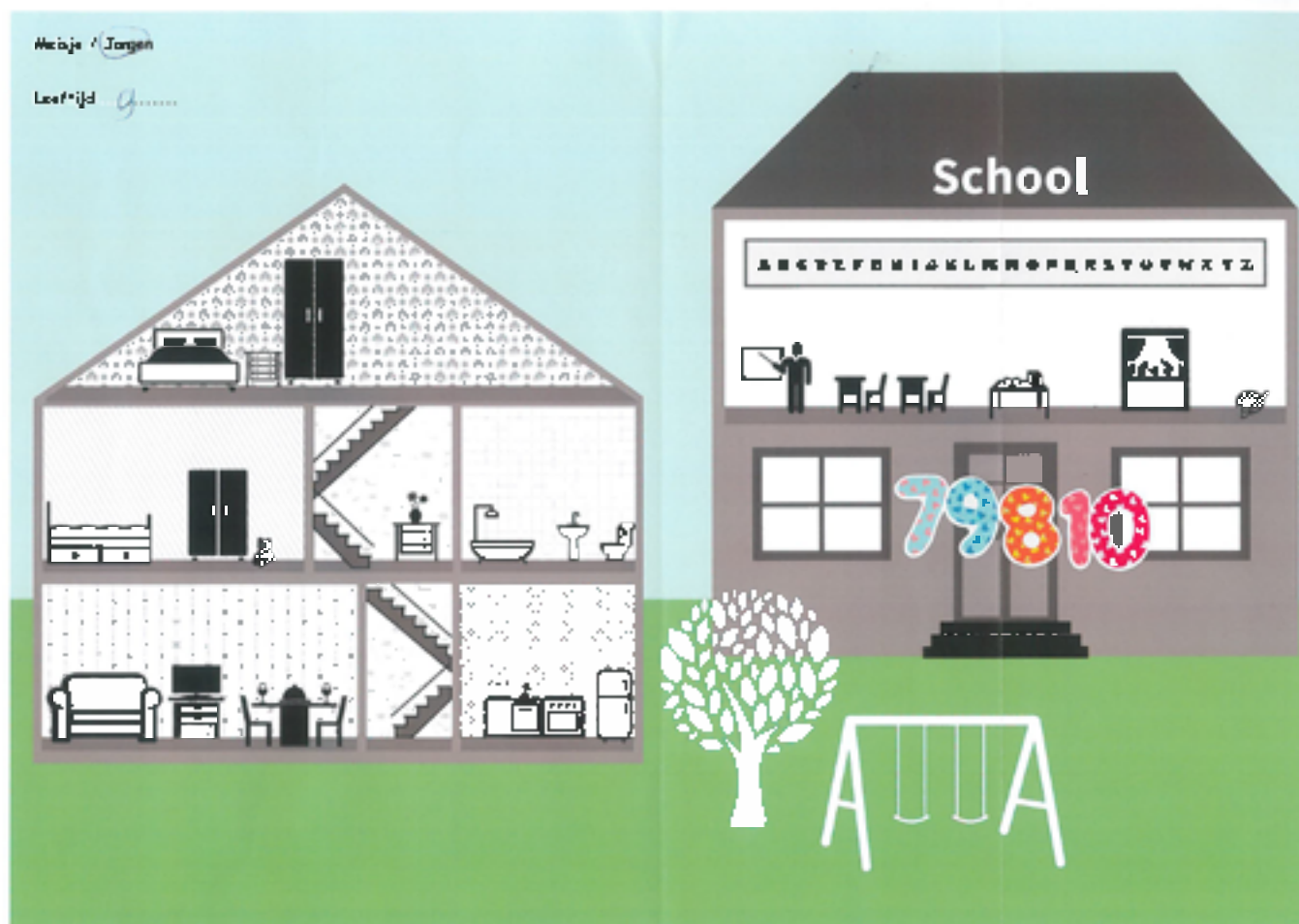
Bijlage C.1

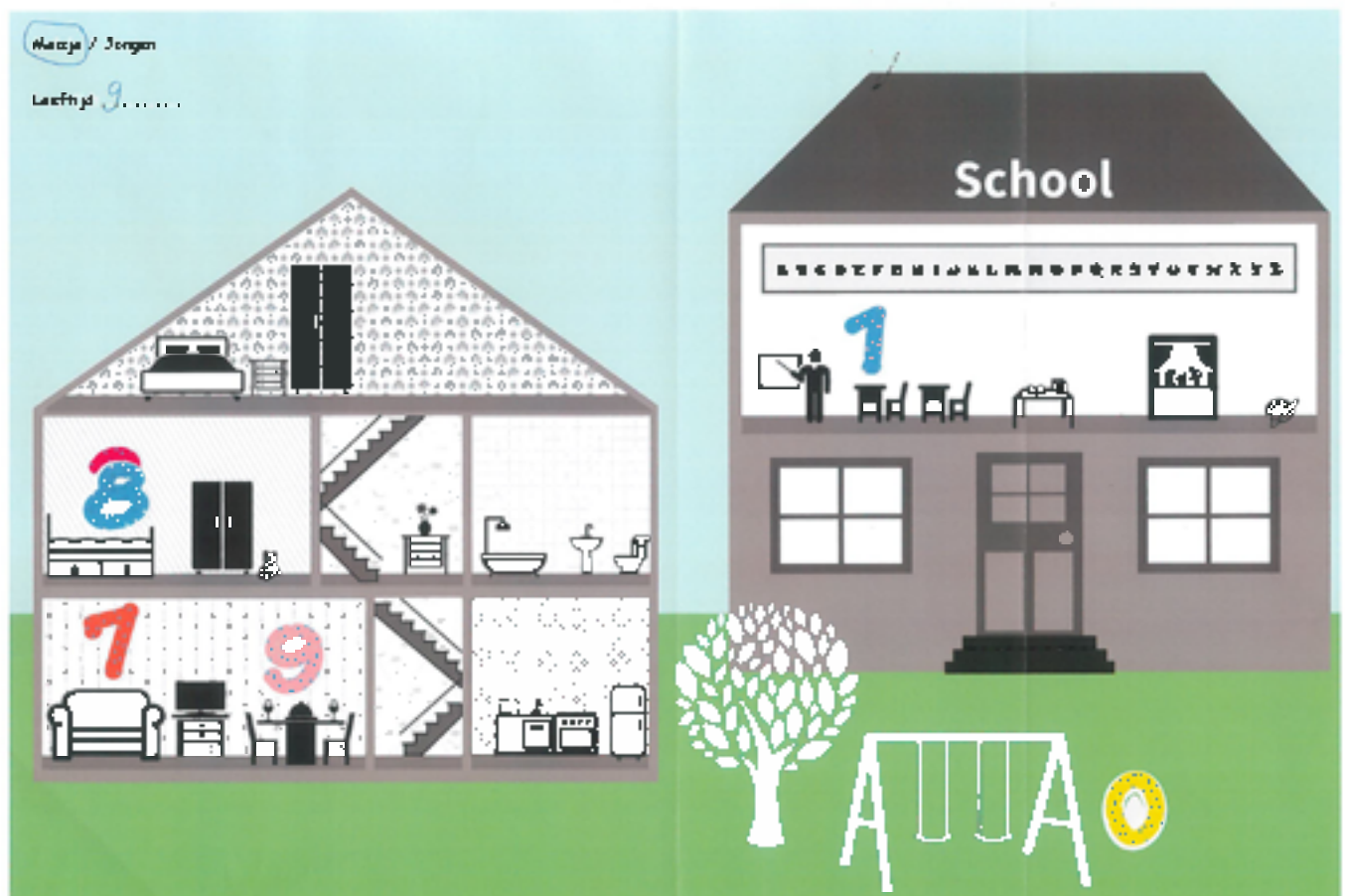
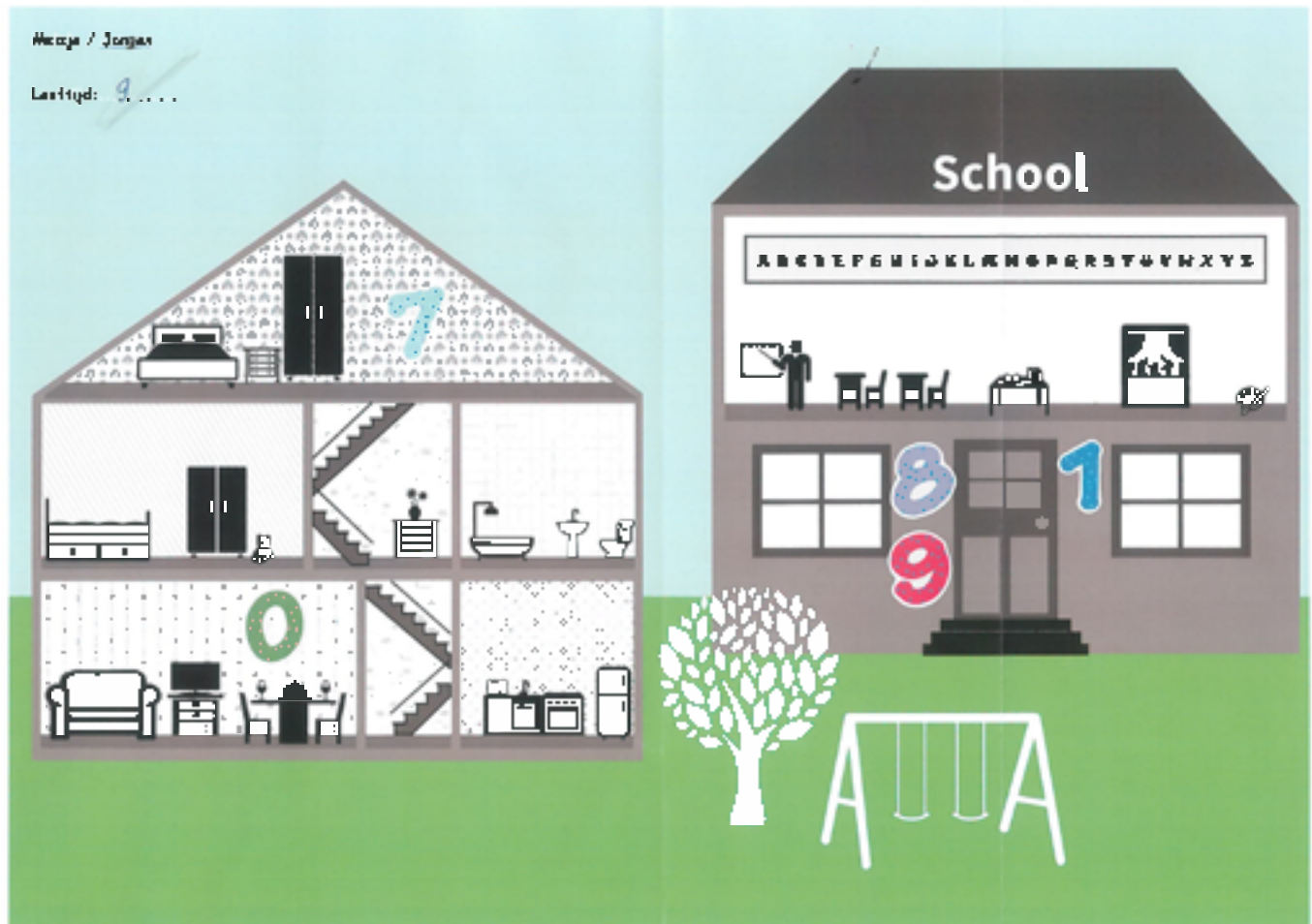


Bijlage C.2 workshop basisschool B

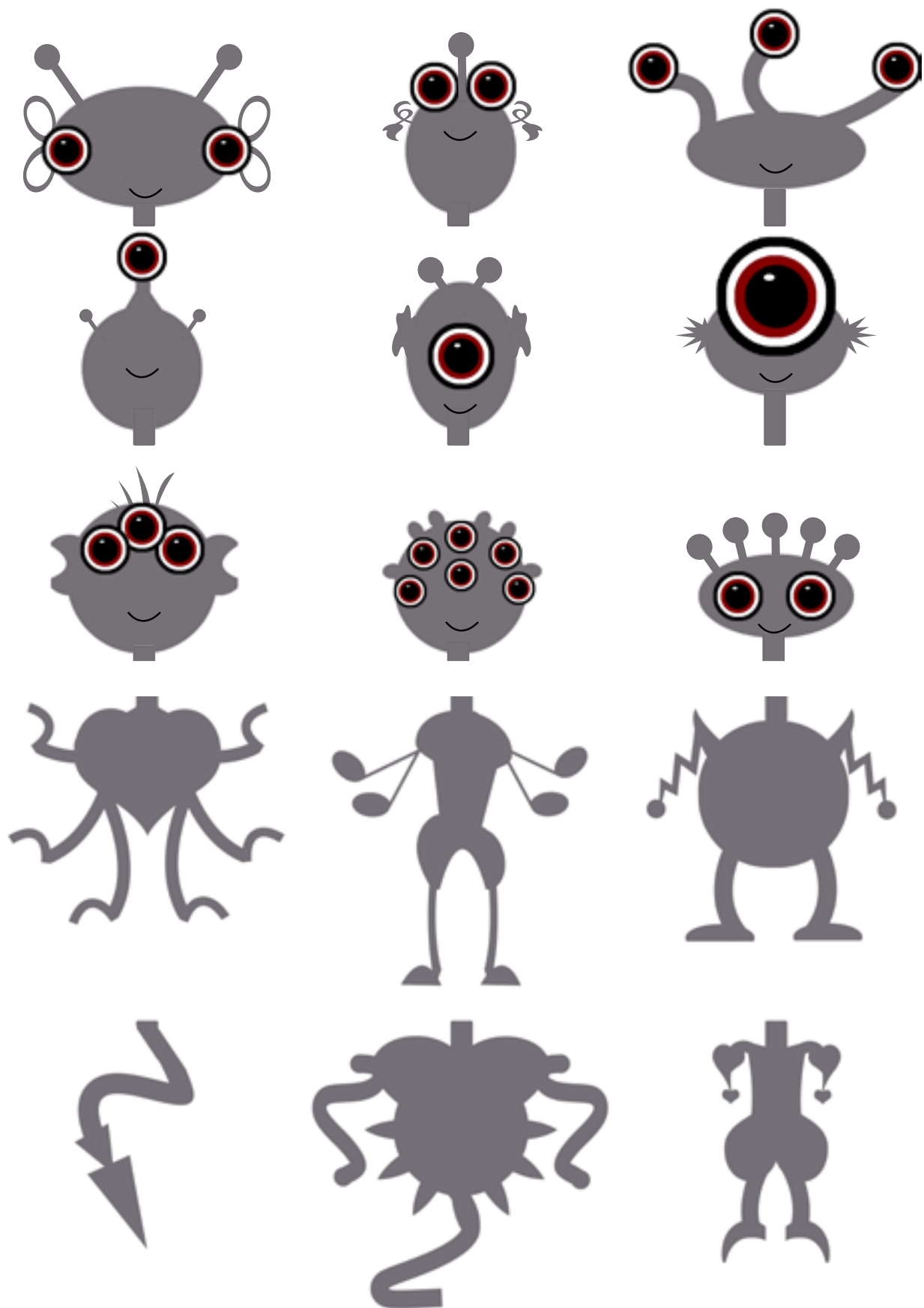


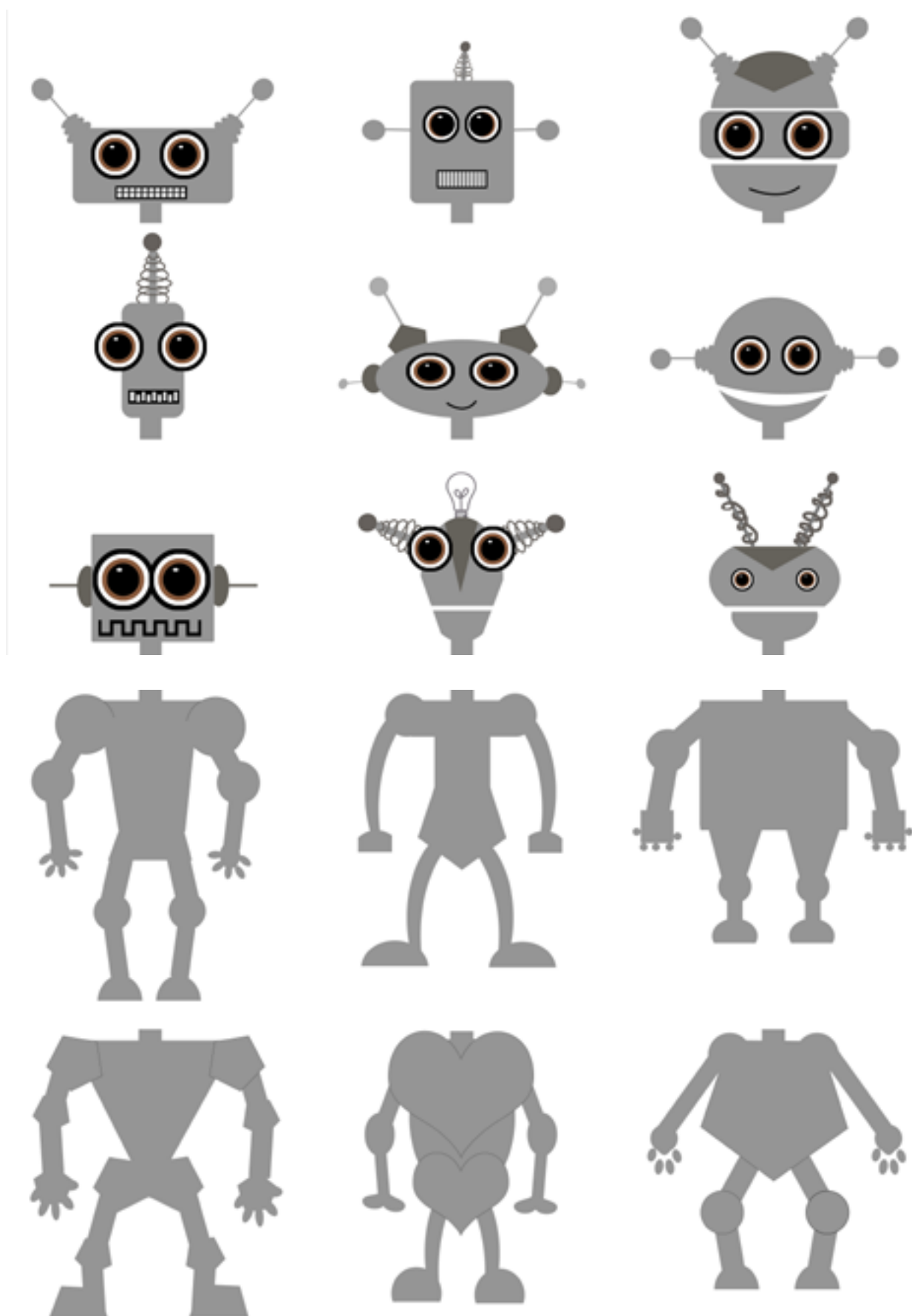
Bijlage C.2

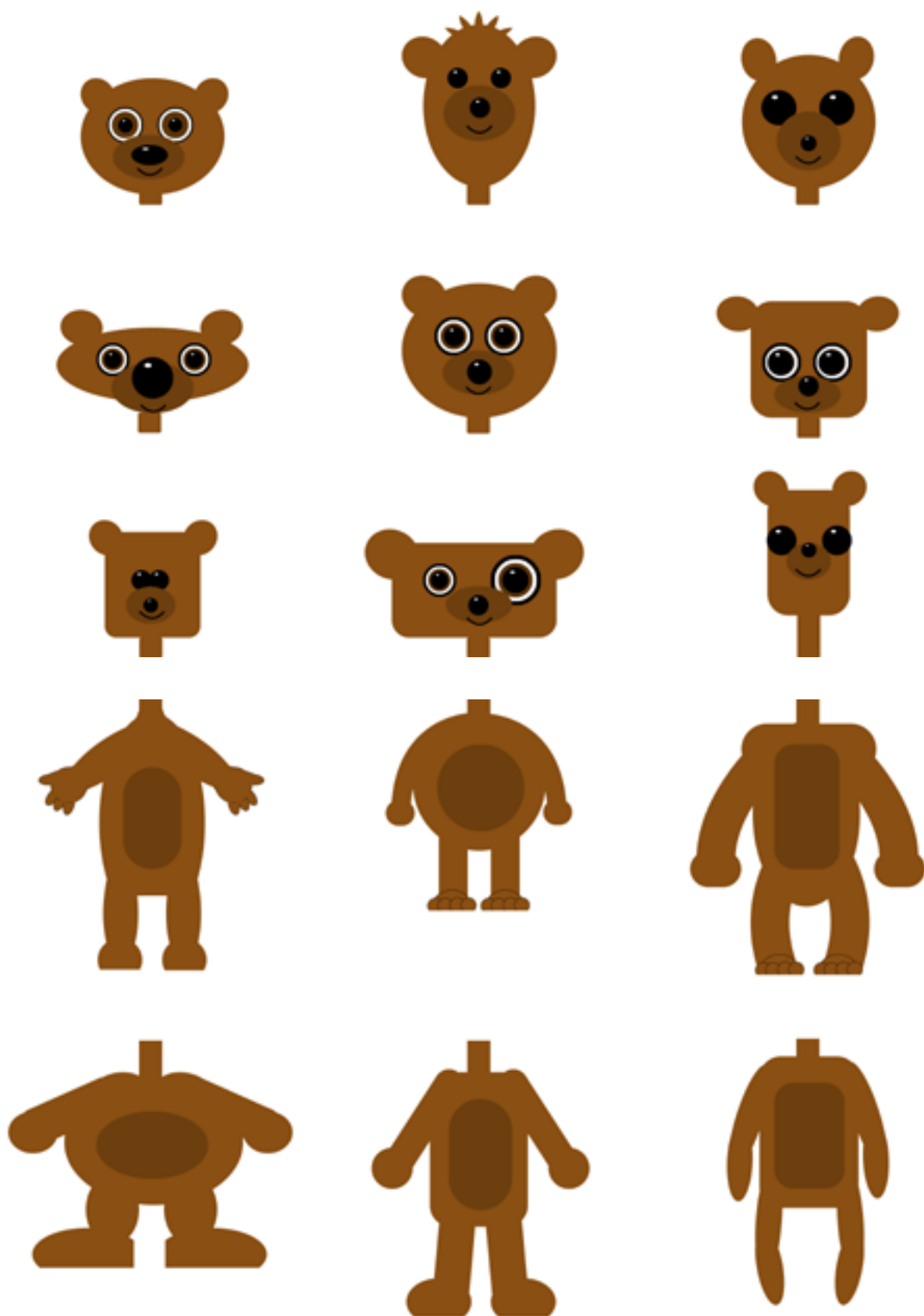




Bijlage D koppen en hoofden







Bijlage E.1 Invulformulier versie1

Kind :.....

j/m

leeftijd:.....

ROBOT

Volgorde hoofden: minder leuk<.....>leuk

Volgorde van lichamen: minder leuk<.....>leuk

Drie leukste Combinaties:

1.....-.....

2.....-.....

3.....-.....

ALIEN

Volgorde hoofden: minder leuk<.....>leuk

Volgorde van lichamen: minder leuk<.....>leuk

Drie leukste Combinaties:

1.....-.....

2.....-.....

3.....-.....

TEDDYBEER

Volgorde hoofden: minder leuk<.....>leuk

Volgorde van lichamen: minder leuk<.....>leuk

Drie leukste Combinaties:

1.....-.....

2.....-.....

3.....-.....

Bijlage E.2 Invulformulier versie2

ROBOT HOOFD

Kind 1 :.....

Volgorde hoofden: minder leuk<.....>leuk

Kind 2 :.....

Volgorde hoofden: minder leuk<.....>leuk

Kind 3 :.....

Volgorde hoofden: minder leuk<.....>leuk

Kind 4 :.....

Volgorde hoofden: minder leuk<.....>leuk

Kind 5 :.....

Volgorde hoofden: minder leuk<.....>leuk

Kind 6 :.....

Volgorde hoofden: minder leuk<.....>leuk

Bijlage E.2

ROBOT LICHAAM

Kind 1 :.....

Volgorde lichamen: minder leuk<.....>leuk

Kind 2 :.....

Volgorde lichamen: minder leuk<.....>leuk

Kind 3 :.....

Volgorde lichamen: minder leuk<.....>leuk

Kind 4 :.....

Volgorde lichamen: minder leuk<.....>leuk

Kind 5 :.....

Volgorde lichamen: minder leuk<.....>leuk

Kind 6 :.....

Volgorde lichamen: minder leuk<.....>leuk

ROBOT COMBINATIES

Kind 1 :.....

Twee leukste Combinaties:

Hoofd - Lichaam

1.....-.....

2.....-.....

Kind 2 :.....

Twee leukste Combinaties:

Hoofd - Lichaam

1.....-.....

2.....-.....

Kind 3 :.....

Twee leukste Combinaties:

Hoofd - Lichaam

1.....-.....

2.....-.....

Kind 4 :.....

Twee leukste Combinaties:

Hoofd - Lichaam

1.....-.....

2.....-.....

Kind 5 :.....

Twee leukste Combinaties:

Hoofd - Lichaam

1.....-.....

2.....-.....

Kind 6 :.....

Twee leukste Combinaties:

Hoofd - Lichaam

1.....-.....

2.....-.....

Bijlage F notulen workshop kinderen

Aantekeningen doelgroep kinderen test basisschool B

Spelen jullie vaak met apps?

Nee, ik speel liever buiten.

Ja, Robots vs zombies

Ja, Whatsapp

Op welke plaats voelen jullie je weleens boos?

School, er is vaak ruzie op school en er een lerares die altijd schreeuwt

School, ik haat school

Thuis, ik mag nooit iets thuis en dan word ik geslagen

Overall in huis

Op welke plaats voelen jullie je wel eens verdrietig?

In de hal, want daar moet ik altijd zitten als ik straf heb.

Woonkamer, ik mag vaak niet op de playstation.

Op welke plaats ben je wel eens jaloers?

Ik ben jaloers op groep zes, want zij mogen wel altijd buiten spelen.

Thuis, want mijn broer heeft snoep

Op welke plaats voel je je weleens alleen?

Buiten, want vaak wil niemand met me spelen.

Thuis, ik ben vaak alleen thuis

Thuis, Ik moet de hele tijd binnen zitten, omdat ik vaak alleen thuis ben.

Op welke plaats ben je vaak blij?

Overall blij

Als ik aan het gamen of tv kijken ben.

Aantekeningen doelgroep kinderen test Basisschool A

Spelen jullie vaak met apps?

Ja!

Snapchat, whatsapp, minecraft

Waar spelen jullie vooral de apps op?

op de tablet

3 telefoon

Op welke plaats voelen jullie je wel eens verdrietig?

School

Op welke plaats ben je wel eens jaloers?

Buiten, als ik speel met pockémonkaarten

In de klas

Als mijn broer wel mag gamen en ik niet.

Op welke plaats voel je je weleens alleen?

Op de wc

Op welke plaats ben je vaak blij?

Woonkamer, dan kan ik gamen/tv kijken.

Buiten!

Bijlage G vragen gebruikerstest

Child Questions:

- Wat vind je van de applicatie?
- Welk spel vond je het leukste?
- Waren er dingen die je niet leuk vond om te doen?
- Zou je dit spel nog een keer willen spelen met je vader/ moeder?

Child activity: kleurplaat robot / teddy beer

Parent Questions:

gebruiksvriendelijk

- Was het makkelijk te begrijpen wat je moest doen?
- Paste de moeilijkheid van de taal goed bij het kind?

Attention

- Vond je het leuk om samen met je kind deze activiteiten te doen?
- Vond je de activiteiten interessant?
- Hoe vond je de speelduur van de activiteiten?
- Waren de activiteiten interactief / leuk/ betrokken genoeg?
- Welke activiteit vond je het leukst?
- Welke activiteit vond je het minst leuk? Waarom?

Relevance

- Waren de activiteiten nuttig?

Confidence

Deze activiteiten zijn ontwikkeld om jouw kind te helpen om emoties te herkennen en om emoties uit te uiten.

- o Denk je dat deze online activiteiten dit doel bereiken?
- o Denk je dat deze online activiteiten een voordeel hebben voor het kind?

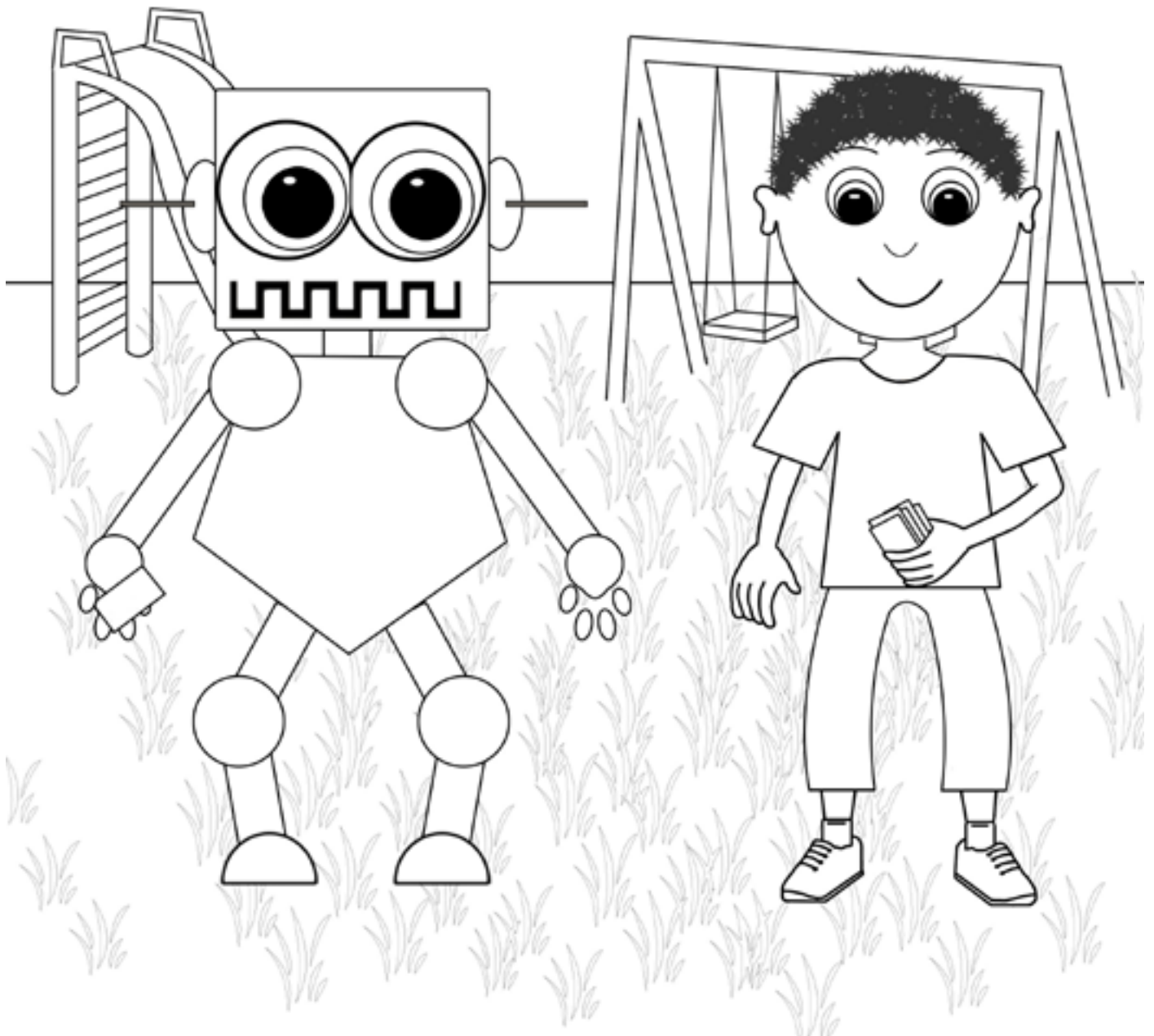
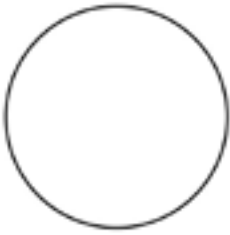
We hebben je ook een paar tips laten zien, dat jullie zullen ontvangen via een aparte app.

- o Wat vind je van de tips?
- o Zou je tips willen ontvangen in toevoeging van de online activiteiten met je kind?
- o Denk je dat de ouders deze tips zullen opvolgen?

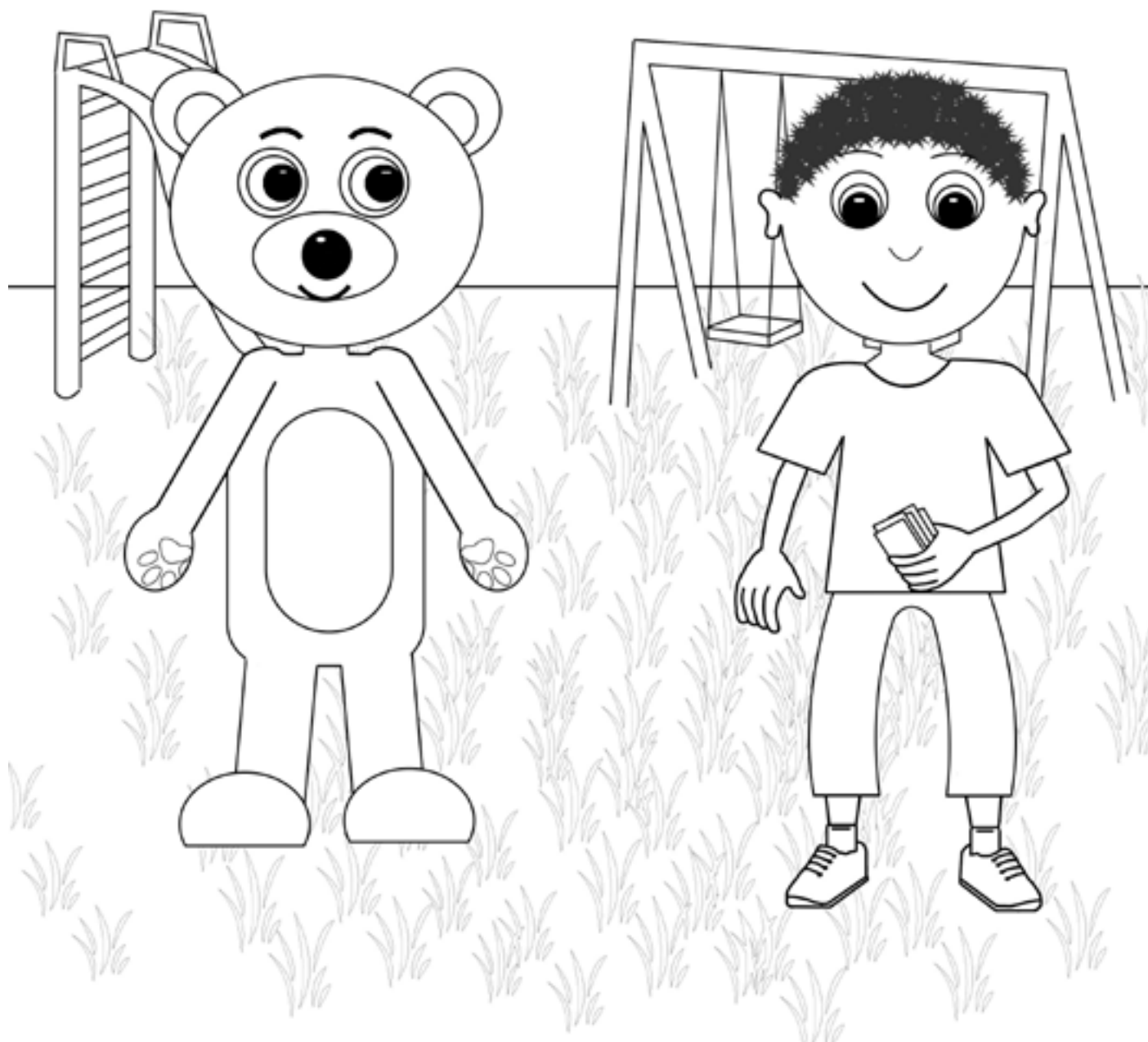
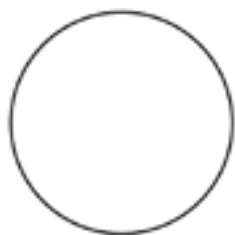
Implementation

- Denk je dat andere ouders en kinderen van de school geïnteresseerd zullen zijn in deze applicatie? Waarom niet?
- Denk je dat andere ouders en kinderen van de school deze applicatie zullen gaan spelen?
- Is er training voor de ouders nodig voordat ze deze app kunnen spelen met hun kind?

Bijlage H kleurplaten



Bijlage H



Bijlage I.1 Notulen gebruikerstest

Test 5 juni 2016

Activiteit 3

- 1e goed gedaan moet sneller
- Kind vindt dat er geen tijd moet zijn, moeder vindt van wel
- emotie en vaardigheid te moeilijk? Nee

Activiteit 4

- Waar zijn de dobbelstenen?
- Ik weet een verhaal in de klas en niet op school.
- Het verhaal gaat niet over Tim
- Hele uitgebreide verhalen.
- Goed gedaan duurt te lang.

Activiteit 7

- Bolletje schuiven moeilijk.
- Bij de thermometer was uitleg nodig door moeder.
- Pokémonkaarten is goed voorbeeld
- Ze voelde alles in de buik.
- Ze dacht dat alles wat ze deed goed was, omdat er elke keer goed gedaan stond.
- Bij bang staat er eerst Tim en dan Rob.

Activiteit 9

- Bij voorbeeld komt start het spel erg laat.
- Plaatjes sneller.
- Meerdere emoties tegelijkertijd kiezen?
- Overwerken is geen goed voorbeeld.

Activiteit 10

- pijl niet goed zichtbaar
 - Pijl terug moeilijk
 - Meer uitleg bij wipwap en glijbanen.
 - Wipwap was lastig
 - drukt heel snel op gelukt zonder de vraag te beantwoorden.
 - dobbelsteen sneller!
- ‘Beschrijf een tijd wanneer je je jaloers voelde’ kan makkelijker!! -> Wanneer voelde je je jaloers?

Vragen aan (kind)

Welk verhaal was het leukst? Robot (maar was moeilijk kiezen)
Welke activiteit was het leukst? De eerste, gezichtsuitdrukkingen
Stomst? Weet ik niet
Zou je het later nog een keer willen spelen als het helemaal af is? ja

Vragen aan (ouder)

- Alle uitleg was duidelijk beschreven.
- moeilijkheid van de taal was goed. Nu was ze haastig.
- leuk om samen met kind te doen. Meestal zitten kinderen alleen. Leuk om dit keer samen te doen. Open-

Bijlage I.1

baring/bewustwording tijdens opdracht het opent de ogen.

-interessant ja. Leuk.

-speelduur. 6 minuten dit keer per opdracht. Is prima. 20 minuten per week. Meestal heb je geen tijd maar 20 minuten is prima

-zinvol. Alleen overwerken wist niet welke emoties. Paste niet in het spel. Iets kwijtraken paste wel.

-welke activiteit vond je het leukst? gezichtsuitdrukking activiteit 1.

-misschien uitleg bij voel het in je lichaam. Belangrijk stuk.

-nuttig ja.

-denk je dat ander ouders geïnteresseerd zullen zijn? Een paar. We hebben wel dezelfde struggels.

-Uitleg van de mail. Mag meer praktisch. Leuk spelletje voor kind en ouder. Game is vaag. Meer aanprijzen.

Leer over emoties.

-is er trainingen nodig voor de app? Nee juist niet. Blanco erin word je meer bewust.

Tip

Nu weet je hoe je emoties moet herkennen maar hoe ga je er mee om?

Stemmen zijn belangrijk. Oubollige stem. Moet normaal tempo

Bijlage I.2 Notulen gebruikerstest

Test met

15 juni 2016

Activiteit 3

- De titel wordt steeds voorgelezen
- Handiger om de ouder eerst te laten beginnen
- Emotie Jaloers is moeilijk

Activiteit 4

- knippen moet sneller.
- Het plaatje over dobbelstenen moet weg.
- Duurde even voordat de stopknop duidelijk is
- Boos kwam vaak voor
- Verhalen gaan weer niet over Tim

Activiteit 7

- Thermometer moet weer uitgelegd worden.
- Ze overleggen niet over wat ze kiezen-> Tekst toevoegen: bespreek het met je ouders

Activiteit 9

Alles ging wel goed

Activiteit 10

- Bij voorbeeld komt start het spel erg laat.
- Dobbelsteen sneller!!
- De kaarten herhalen zich.
- Ze overleggen niet, misschien tekst toevoegen: bespreek het met je ouders

Vragen aan (kind)

Welk verhaal was het leukst? Teddybeer

Welke activiteit was het leukst? De 1e, gezichtsuitdrukkingen

Welke activiteit was het minst leuk? Weet ik niet zo goed

Zou je het later nog een keer willen spelen als het helemaal af is? Ja

Vragen aan (ouder)

Hoe was de moeilijkheid van de taal? Goed

Mensenwereld raar.

Leuk om met het kind te doen

Wel leuk en interessant om samen met het kind te doen. Leuk om verhaaltjes te vertellen.

Lang genoeg. Waren de spellen. Drie spellen in de week is genoeg. Zelf soms geen tijd. Soms kom je er niet aan toe. Bijvoorbeeld voorlezen van een boek.

Leuk interactief

Welke was het leukst? Activiteit 2 Verhalen vertellen.

Lichaam zonder woorden. Misschien wel buik kriebels.

Nuttig? Ja. Kind kan je dingen uitleggen.

Bereikt het zijn doel? Ja je kan dingen uitleggen en dan kan het kind het begrijpen

Andere ouders geïnteresseerd? Aantal ouders

Training voor de ouder nodig? Korte uitleg. Gebruik veel de pijltjes. Tekst misschien met druk op de knop, de

Bijlage I.2

opdracht volgt hierna.

Tips voor ouders zijn goed

Zullen de ouders deze tips opvolgen?

Ik heb al les gehad in positieve opvoeding. Maar je komt toch weer in je oude patroon terug. Je leert er wel wat van maar het is moeilijk je er aan te houden

Tip

Mensenwereld is raar, misschien grote mensenwereld

‘Werkend krijgen’ is moeilijk misschien ‘tot leven komt’.

Bijlage I.3 Notulen gebruikerstest

Test met

16 juni

Activiteit 3

-Het is niet duidelijk wanneer het spel begint.

In de tekst zeggen: hoe volgt een voorbeeld. En start het spel moet groot in het midden

-In de uitleg begint het kind eerst, maar de ouder begint.

- Emotie Jaloers is moeilijk

Activiteit 4

-het kind begreep het woord buitengesloten niet. Vader moest het uitleggen.

-Hoe jaloers is Tim? Niet zo want hij kijkt niet zo jaloers.

Activiteit 7

-Weer niet duidelijk dat er eerst een voorbeeld is.

-Niet duidelijk wanneer het spel begint.

-Bij het scenario overwerken is geen juiste emotie.

Activiteit 9

Er mist een m bij maar!

..., die wint..

Waar is de dobbelsteen?

Activiteit 10

-stopknop is te makkelijk, je kan steeds een zes gooien. Of sneller of geen stopknop, maar automatisch laten stoppen.

- misschien een legenda net als bij ganzenbord?

Vragen aan (kind)

Welk verhaal is het leukst? Robot. Zijn broertje (6 jaar) vond ook de robot.

Eerste spel was het leukst, gezichten uitdrukken.

Zou je het nog een keer willen spelen? Eerst nee, daarna kwam de vraag waarom niet en toen ja.

Vragen aan (ouder)

Uitleg was goed alleen kleine dingetjes, bijvoorbeeld het was niet duidelijk wanneer er een voorbeeld kwam en wanneer het spel begon

Moeilijkheid van de taal was goed, kleine dingetjes kan je zelf uitleggen

Ja was leuk om te doen, je hebt er wel wat aan

Speelduur is goed half uur is ook goed.

Interactief, professor 3D enzo wat meer fancy, plat is minder interessant

Laatste spel was het leukst, waar alles bij elkaar komt.

Minst leuk weet ik niet.

Nuttig? Kan ik niet bepalen. Hoe meer je over gevoelens praat, hoe makkelijker. Dus uiteindelijk wel.

Het kan het doel bereiken. Meer soorten vragen. Jaloers verschillende manieren, meer verhalen per emotie. onderscheid in sport thuis school.

Andere ouders geïnteresseerd? Denk het wel.. als het helemaal ontwikkeld is wel. Misschien een landkaart.

Elke keer ergens anders. Als je op school bent, dan ook vragen over school hebben.

Is er training nodig voor het spelen van de app? De app is goed als hij zichzelf wijst. Uitleg moet wel goed

Bijlage I.3

zijn. Waarom is dit ontwikkeld.

Tips

Wat zijn de oplossingen van de problemen die je hebt herkend?

Misschien boek van de week erbij

Via website een account maken.

Bijlage I.4 Notulen gebruikerstest

Test met

21 juni 2016

Activiteit 3

- Tijd is op gaat te snel weg.
- ouder: Uitbeelden is alleen met gezicht?
- Bezorgd was moeilijk bij kind.

Activiteit 4

- uitleg was nodig van vader
- Ongerust is moeilijk
- 2x ongerust
- Kind drukte steeds naast het pijltje.

Activiteit 7

- Plaatjes verwarrend
- Op het begin wordt er niet over de uitslag van de thermometer gepraat, later wel weer.

Activiteit 9

- ouder: Goede vragen.

Activiteit 10

- Dobbel-stop is lastig->bij de echte app moet hij vanzelf stoppen.
- Er wordt niet dieper op de vraag ingegaan
- Beschrijf een tijd wanneer je je bang voelde->wanneer voelde je je bang? Is beter!
- Ouder: er moet ook een knop niet gelukt komen.

Scenario beer: de eerste zin gaat te snel.

Vragen aan (kind)

Welk verhaal was het leukst? Teddybeer
Leukste spel? Emoties uitdrukken 1e
Stomste spel? Eindspel
Zou je het nog een keer willen spelen? Ja, het was leuk.
Ze ging liever dit spel spelen dan naar gym.
De dobbelsteen moet automatisch stoppen.

Vragen aan (ouder)

Wat vind je ervan? De activiteiten lijken heel erg op elkaar. De eerste maakt indruk. De rest weet je het onderscheid niet. Wel leuk grappig wel te doen.
Nuttig? Ja het is goed om te leren herkennen. het draagt bij om het bespreekbaar te maken. Je komt dingen te weten. Het is een aanleiding om dingen te vertellen.
Makkelijk te begrijpen? Ja bij het uitbeelden is makkelijker om bij het kind de bekende emoties eerst te doen.
Moeilijkheid van de taal? Goed misschien te makkelijk. Teddybeer is te kinderachtig.
Ik ben bang dat hij niet aard bij meneer de groot. Tim is bang dat de teddybeer het niet gaat redde.
Vond je het leuk om samen te spelen? Ja vond ik leuk.
15 minuten is prima! Een op een ga je bijna nooit voor zitten
Welke activiteit was het leukst? Wanneer voelde je je boos? Goed om bespreekbaar te maken.

Bijlage I.4

Verhaaltje lezen is ook leuk

Minst leuk? Was niet echt iets.

Bij het eindspel optie niet gelukt erbij?

Zullen de anderen geïnteresseerd zijn? Denk ik wel. Misschien niet allemaal. Je moet het doel van het spel snappen.

Het is niet echt een cool spelletje. Het Initiatief moet bij de ouders liggen om het spelletje te spelen.

Er is geen training nodig.

Er zijn heel veel verhalen waar emoties in zitten. Misschien kan je een boek bij de app geven?

Vond je de tips voor de ouders nuttig? Ja, de tip zou ik bij het spel voegen, niet een aparte app. Pop-up bericht op de tablet. En eventueel verhaaltjes erbij.

De tips zijn opendeuren, maar het is goed om er op gewezen te worden.

Nu kan je het herkennen, maar er moeten ook oplossingen komen.

Bijlage I.5 Notulen gebruikerstest

Test met

21 juni 2016

Activiteit 3

Verbaasd is moeilijk voor ouder.

Bezorgd is moeilijk voor kind, moet later bij kind.

Activiteit 4

Ouder leest verhaaltje steeds niet goed voor.

Voorbeeld wordt snel overgeslagen.

Er wordt steeds te snel op gelukt gedrukt.

Verdrietig in het park 2x

Activiteit 7

Er wordt al met de thermometer geschoven voordat de tekst is voorgelezen.

Tekst werd bij de eerste twee emoties niet goed gelezen.

Kind drukt te snel op knoppen.

Kind wil klaar zijn, want hij wil op het schoolplein spelen.

Activiteit 9

Bij scenario van de autosleutels was ik eerder geïrriteerd dan boos.

Activiteit 10

Kind wil naar buiten

Kind drukt te snel op gelukt.

Vragen aan kind

Welk verhaal vond je het leukst? Robot

Leukste spel? Eindspel

Stomst? Dat je verhalen over Tim moest verzinnen.

Zou je het nog een keer willen spelen? Ja

Hij gaat liever buitenspelen, maar hij doet het spel wel liever dan les hebben.

Vragen aan (ouder)

Ik vind het heel belangrijk dat kinderen over emoties praten

Nuttig? Ja zeker weten

Makkelijk te begrijpen? Ja

Moeilijkheid van de taal? Goed verbaasd moeilijk.

Vond jij het leuk? Ja zeker

Speelduur van de activiteiten? Is prima. Goed te doen

Welke activiteit het leukst? verhalen over jezelf.

Alle activiteiten wel leuk.

Bereikt het zijn doel? Ja het is handig om het op spelende wijs te doen

Andere ouders geïnteresseerd? Denk ik wel. ik ben niet de enige met een gesloten kind

Training voor de ouders nodig? Nee denk het niet, is makkelijk te begrijpen.

Tip zijn handig, vooral uitleg van emoties zijn handig.

Bijlage I.6 Notulen gebruikerstest

Test met

21 juni 2016

Activiteit 3

- kind wil zelf voorlezen
- moeder en kind raadde goed de emoties.

Activiteit 4

- Kind: 'Onee niet naar school! School is het stomste wat er is.'
- Voorbeeld wordt niet voorgelezen.
- Het duurde even voordat duidelijk werd dat er op stop gedrukt moest worden-> bij het echte spel moet hij automatisch stoppen.
- 'Tim is bang in het zwembad' gelukt. Kind begreep de opdracht niet. Pas nadat moeder het deed, snapte hij de opdracht.

Activiteit 7

- De plaatjes bij de uitleg zijn verwarrend. Het is niet duidelijk of je iets met de plaatsjes moet doen.
- Kind vindt het lastig zich in Tim te verplaatsen.
- Moeder houdt hem heel erg in bedwang.
- Kind doet zoals elk kind op die leeftijd doet, maar moeder stoort zich daar heel erg aan. Moeder vindt het daarom minder leuk worden om met het kind te spelen. Kind kijkt bijvoorbeeld niet goed naar haar als ze een emotie uitdrukt of hij overlegt niet waarom hij een bepaalde emotie voelt.
- Moeder wil goed bespreken. kind niet.
- Pokémonkaarten zijn niet hip in Basisschool B.

Activiteit 9

- Van de uitleg snapt de jongen niks, maar als hij het voorbeeld ziet wel.
- hij voelt zich blij want, jongen: 'waar moet ik dat dan schrijven?'

Activiteit 10

- 'Alweer naar de speeltuin? We gaan nooit naar huis.'
- 'professor heeft toch niet verteld aan Tim dat hij nog maar één stukje hoeft?'
- Blijft lastig om in Tim in te leven.
- Er ontstaan goede gesprekken.
- Moeder: 'je kijkt te weinig naar mij! We moeten het samen doen!'
- een verhaal bedenken over jaloers is lastig.
- De ogen van de beer zijn eng.

Vragen aan (kind)

- Leukste? Teddy. Broertje (6 jaar) Robot.
- Leukste activiteit? Eindspel.
- Minst leuke activiteit? Weet ik niet.
- Zou je het nog een keer willen spelen? Ja ik vond het leuk, maar ik vind het jammer dat je het met je vader of moeder moet spelen.

Vragen aan (ouder)

- Wat vind je ervan? Anders wat het gaat over emoties. Confronterend dat hij geen contact met mij maakt. Is heftig

Nuttig? Ja voor allebei zelfs we kinderen 6 en 8. Hij praat alleen maar tegen het beeldscherm is belangrijk dat we dit doen

Makkelijk te begrijpen!

Moeilijkheid van de taal goed? Ja maar ij de zin 'ga je vader of moeder snel halen opbouw van de zin is moeilijk.'

Vond jij het leuk. Nou....wel leuk, maar weinig respons van kind waardoor het niet meer leuk is. Omdat hij niet meewerkt is het niet meer leuk.

Speelduur goed? Ja sommige zijn heel kort dat is goed! Concentratie is moeilijk om er bij te huden als het te lang duurt.

Als kind het in zijn eentje kan doen dan zou hij het wel downloaden.

Interactie is er wel. Maar leuk... gaat wel. Elke opdracht komt op hetzelfde neer. Steeds dezelfde emoties komen terug. Maar dan in een ander jasje.

Eindspel is leuk, maar wordt wel snel afgeraffeld, omdat de kinderen graag willen dobbelen. Emoties in 60 seconden vond ik ook leuk

Wat vond je het minst leuk? Niks wat eruit springt

Bereikt het zijn doel? Ze worden bewust ervan dat is goed.

Anderen spelen? Niet veel. Op school zijn veel laagopgeleide ouders. Ze zien het niet als leuk uitdagend of gezellig. Ouders die meer betrokken zijn/ontwikkeld zullen meer interesse hebben. Veel ouders van basisschool B denken: Gaat toch prima dus waarom zou ik extra doen?

Betrokkenheid moet eerst komen en dan de applicatie.

Is er training voor de ouders nodig? Nee.

Wat vind je van de tips? Goed om ouders bewust te maken.

Elke week nuttig? Ja waarom niet. Als het niet nuttig is dan stop je gewoon.

Ik heb een opvoedcursus gehad. Wij kregen daar ook zulke tips en sommige dingen vergeet je gewoon niet.

Bijlage J _{CD}

Zie video bestanden

