



dienst voor
logopedie,
stottertherapie en
leerstoornissen

Nieuwsbrief 436, 27 februari 2017

Inhoud : wij steunen de verdere ontwikkeling van Karaton schoolresultaten zeggen niet alles
durf af te stappen van tempolezen

Wij steunen de verdere ontwikkeling van Karaton.

Karaton is een pedagogisch computerspel om kinderen met dyslexie of leesproblemen met plezier verder te laten oefenen buiten de momenten van therapie of andere individuele ondersteuning. Het is een avonturenspeel waarin taal op een creatieve manier verwerkt is.

Logopedisten en ouders kunnen kinderen opvolgen via een webplatform. Alle oefeningen zijn wetenschappelijk onderbouwd en volledig aanpasbaar aan de noden van ieder individueel kind. Zo kan de logopedist gericht werken en opvolgen.

Om de afwerking van dit product te financieren deed het bedrijf Happs, een innovatieve Belgische start-up, met medewerking van Koen Wauters, een beroep op crowdfunding.

(Crowdfunding is een publieke financiering die in Brugge het nieuws haalde naar aanleiding van de toepassing ervan bij de aanleg van de ondergrondse bierpijpleiding van de brouwerij 'De Halve Maan'.)

Iedereen kon voor 15 februari voor een willekeurig bedrag inschrijven en ontvangt daarvoor enkele leuke voordelen bij het verschijnen van het spel. Er diende nog geld ingezameld om de stemmen voor het spel te laten inspreken, de webplatformen voor de ouders en de logopedisten te laten uitbouwen en de verhaallijn van het spel te laten uitschrijven.

Wij deden enthousiast mee omdat wij sterk geloven in de mogelijkheden van Karaton.

Stichter en initiatiefnemer, Hannes Hauwaert: *"Ik weet uit eigen ervaringen hoe zwaar het soms kan zijn te leven met dyslexie. Tijdens mijn zeer positieve logopediesessies werd ik geholpen om uitdagingen aan te gaan. Dit bracht mij op het idee om een game te ontwikkelen voor leerlingen met leesproblemen."*

Daarenboven bleek een student die wij zopas succesvol begeleidden bij het presenteren en verdedigen van zijn eindwerk aan Howest Kortrijk over Virtual Reality (waarmee hij trouwens ook onmiddellijk het nieuws haalde op VRT en Focus !), ook nog verdere stage te lopen bij Happs en mee te werken aan de eindfase van de ontwikkeling van Karaton!

Wat meer toelichtingen :

In Vlaanderen lijdt **3-5% van de kinderen** aan **dyslexie**. Daarbovenop wordt nog eens **10%** als **leeszwak** beschouwd. Dit komt neer op zo'n **62.000 kinderen!**

In onze wereld is vrijwel alles gerelateerd aan lezen. Problemen met lezen kunnen zorgen voor frustratie bij kinderen en kunnen een levenslange belemmering vormen. Daarom wil Karaton kinderen op een juiste manier motiveren om positief tegen lezen aan te kijken.

Een heel aantal van deze kinderen moet immers extra oefenen om een geschikt leesniveau te halen. Dit werkt soms zeer demotiverend want niemand maakt graag extra oefeningen, en al helemaal niet als je er niet goed in bent.

Een kind gemotiveerd houden tijdens dit leerproces speelt dus een cruciale rol. Om hierbij te helpen wordt Karaton ontwikkeld. Karaton, een avonturengame die plezier en educatie combineert en zo de leesmotivatie bij kinderen verhoogt.

Uit bevraging (en eigen ervaring), is gebleken dat motivatie vaak een knelpunt is bij kinderen met dyslexie. Ondanks het harde werk van de logopedist, de school en de ouders, blijft het moeilijk om deze kinderen te motiveren om verder te oefenen in iets waar ze niet goed in zijn en wat ze niet graag doen. Hoewel de motivatie tijdens de therapie soms wel oké is, daalt deze vaak wanneer het kind zelf verder moet oefenen terwijl vriendjes zich vermaken met leukere activiteiten.

Wanneer een kind minder gemotiveerd is, zal het automatisch minder bijleren. Met Karaton hopen de makers de motivatie bij de kinderen hoog te houden, zowel tijdens als buiten de therapie. Het is algemeen geweten dat motivatie er voor kan zorgen dat kinderen sneller en meer bijleren.

Karaton is zo ontworpen dat de klassieke leermethoden omgevormd worden tot ludieke spelletjes. De kinderen worden beloond voor hun moeite en hun werk, wat er voor zorgt dat ze een extra 'push' krijgen om verder te oefenen.

Het spel is volledig aanpasbaar, wat het voor de logopedist een stuk gemakkelijker maakt.

Dit zorgt er voor dat er ook tijdens de therapie kan ingespeeld worden op de noden van elk kind.

Dankzij het webplatform dat aan het spel gekoppeld is, kan de logopedist ook perfect opvolgen wat het kind thuis doet, of het geoefend heeft en hoeveel, wat er goed ging en wat juist niet.

Zo kan de logopedist een duidelijke diagnose stellen over waar de problemen buiten de therapie liggen, aan de hand van de statistieken die het spel doorgeeft.

Deze tonen aan waar er nog moeilijkheden liggen als de logopedist **niet** aanwezig is om het kind te helpen. Hier kan dan weer op ingespeeld worden bij de volgende logopediesessie.

En voor de ouders ?

Iedereen weet dat het als ouder enorm moeilijk is om een kind iets te laten doen dat het niet wil.

Dit wordt nog erger als de motivatie bij het kind ver te zoeken is. Hoe gemakkelijk zou het zijn om je kind gewoon een spel te laten spelen?

Daar speelt Karaton perfect op in. Karaton combineert de academisch onderbouwde oefeningen van de logopedist met ludieke spelletjes. Het kind wordt voor zijn inspanningen beloond, wat zorgt voor extra motivatie om verder te blijven oefenen.

Kinderen kunnen volledig autonoom spelen, wat het voor de ouder een stuk gemakkelijker maakt. De opvolging gebeurt door een webplatform waar de ouders kunnen zien hoeveel het kind geoefend heeft. Het webplatform zorgt er ook voor dat er tips kunnen gegeven worden om dingen samen met het kind te doen. Dit zorgt voor extra motivatie om verder te oefenen.

Kinderen leren en lezen beter, sneller en met meer plezier!

Wij houden u via onze nieuwsbrieven zeker op de hoogte van de verdere evolutie en hopelijk van het officieel op de markt komen van Karaton, vermoedelijk einde maart.

Schoolresultaten zeggen niet alles!

Wie het op school goed doet ziet zeker zijn kansen op een betere toekomst groeien. Hierover bestaat weinig twijfel. Maar ook voor leerlingen waarvoor de schoolperiode er een is van vooral frustratie en bijna permanent falen, blijft er hoop! Een aansprekend voorbeeld :

De inmiddels schatrijke Chinese zakenman Jack Ma is 52 en topman en medeoprichter van Alibaba, een digitale gigant met handelsplaatsen voor zakenmensen en particulieren, die dominant is in China en ook snel groeit daarbuiten.

Ma leek nochtans niet voor het succes weggelegd. Als student zakte hij meermaals voor de toelatingsproeven voor het lager, het middelbaar en het hoger onderwijs. Op het ingangsexamen voor de universiteit scoorde hij slechts 1/120 voor wiskunde!

Zijn kandidatuur voor de prestigieuze Amerikaanse universiteit Harvard werd maar liefst tien keer geweigerd.

Uiteindelijk studeerde hij met veel moeite af als leraar Engels aan een kleine Chinese universiteit.

Daarna werd hij voor maar liefst 30 banen geweigerd. Zijn eerste succes boekte hij als prille dertiger met een klein bedrijfje dat websites maakte voor Chinese ondernemingen.

Men noemt hem momenteel 'Jack Magic'.

Zijn huidige vermogen wordt geschat op ruim 28 miljard dollar... (Bron : Trends Magazine , 2 februari 2017)

Durf af te stappen van tempo- lezen!

Kinderen verbeteren hun leesteknik door eenzelfde tekst meerdere keren te lezen. Tijd is daarbij niet van belang. Maar elk kind is anders. Voor sommige kinderen werkt een wedstrijdlement zoals het steeds sneller lezen van een tekst net motiverend. Terwijl zulke oefeningen voor andere kinderen faalangst of stress veroorzaken. Leraren (en ouders) moeten afwegen welke soort oefeningen zinvol zijn voor elk kind.(Bron : Prof Annemie Desoete in Klasse voor ouders, februari 2017)

*Wenst u de mailversie van onze maandelijkse nieuwsbrief niet langer te ontvangen, mail dan 'uitschrijven aub' naar pittery@evonet.be
Interesse in vorige exemplaren? U vindt deze terug op www.dienstvoorlogopedie.be , nieuwsbrief, archief.*