

WAAROM HET A is for App Project?

Jacqueline Tordoir
Project Manager

KU LEUVEN

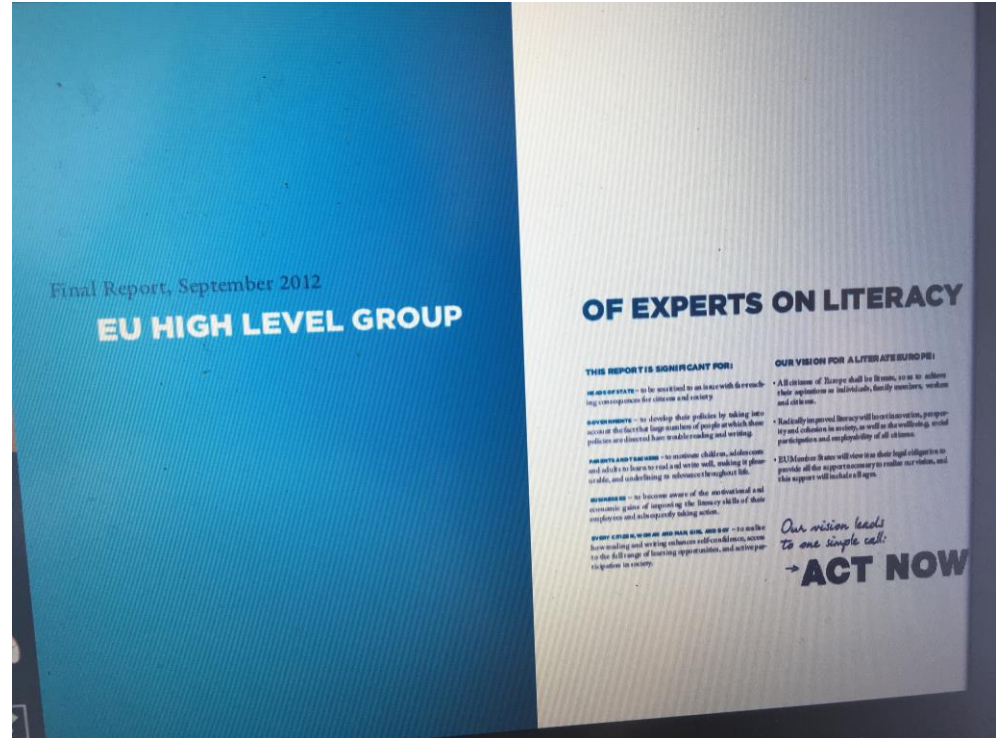


Een samenwerkings project



A is for App, hoe is het begonnen?

- Being literate is essential in European society today, as literacy opens the door to progress, power, privilege, and opportunity over a lifetime. Literacy education is an essential component of children's education as they move from 'learning to read' to 'reading to learn'. Those not meeting the required standards for literacy are in danger of falling behind or dropping out: According to the EU High Level Report "*One in five 15 year-olds, lack basic reading and writing skills*".



A is for App, hoe is het begonnen?



En waarom apps / games?

Fun en vertrouwd medium bij kinderen

Motiverend door beloningsysteem

Sluit aan bij belevingswereld door visuele beelden

Adaptief:

- minimale faalervaring (ca 75% correct)
- Problemen kunnen worden herhaald op speelse wijze

Intensieve blootstelling mogelijk

Veilige omgeving

Minder therapeut-tijd nodig



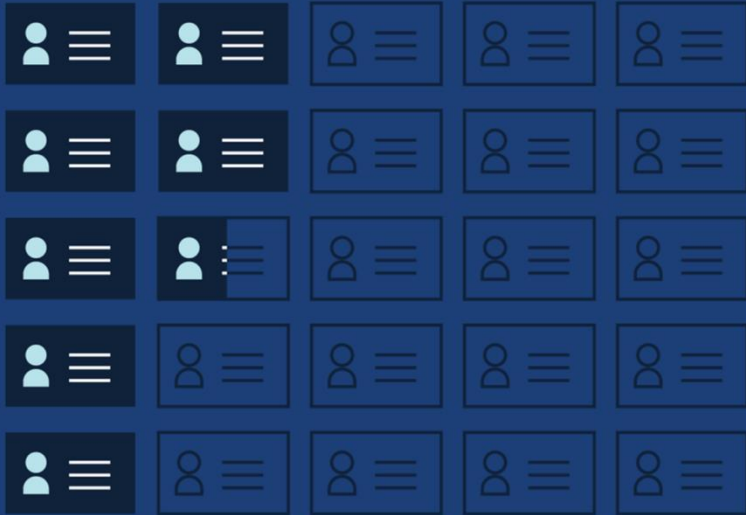
Why Aren't Schools Using the Apps They Pay For?

By Emily Tate

Nov 8, 2018



A median of 30% of licenses are used



And, a median of 97.6% of licenses are never used intensively

Engagement



Many apps intended to be used for large amounts of time had low patterns of usage. However, there are some bright spots.

Vragen die rezen.....

Welke Apps zijn leuk en leerzaam?

Hoe kunnen leerkrachten Apps integreren in de klas?

Waarom veel Apps voor decoderen ... weinig voor vloeiend lezen?

Wie kan hierbij helpen?

Een aantal vaststellingen...

Wetenschappers
vertalen kennis niet
naar praktijk

App developers
gebruiken
wetenschappelijke
kennis niet

App developers
kennen wensen en
grenzen van
scholen niet

Beleidsmakers en
scholen weten niet
wat developers
kunnen

Beleidsmakers zijn
niet op hoogte en
faciliteren niet
(goed)

Een lange weg 2013 naar nu....

Partners vinden in
4 landen

Samen het project
schrijven

- Hoe betrekken we iedereen?
- Wat is de rol van scholen, leerkrachten, ouders, kinderen, wetenschappers, app developers, centra voor dyslexie?

Het project
indienen bij de
Europese
Commissie

- Drie keer in 2014, 2015 en 2017
- Twee keer in UK, nu in België
- KU Leuven coordineert

September 2018 –
September 2021:
aan de slag!

- Apps voor leesvloeiendheid vinden en testen
- App curriculum schrijven voor de scholen
- Blauwdruk voor kwaliteitseisen schrijven voor verdere App ontwikkeling

PARTNERS



The University of Sheffield.

British Dyslexia
Association



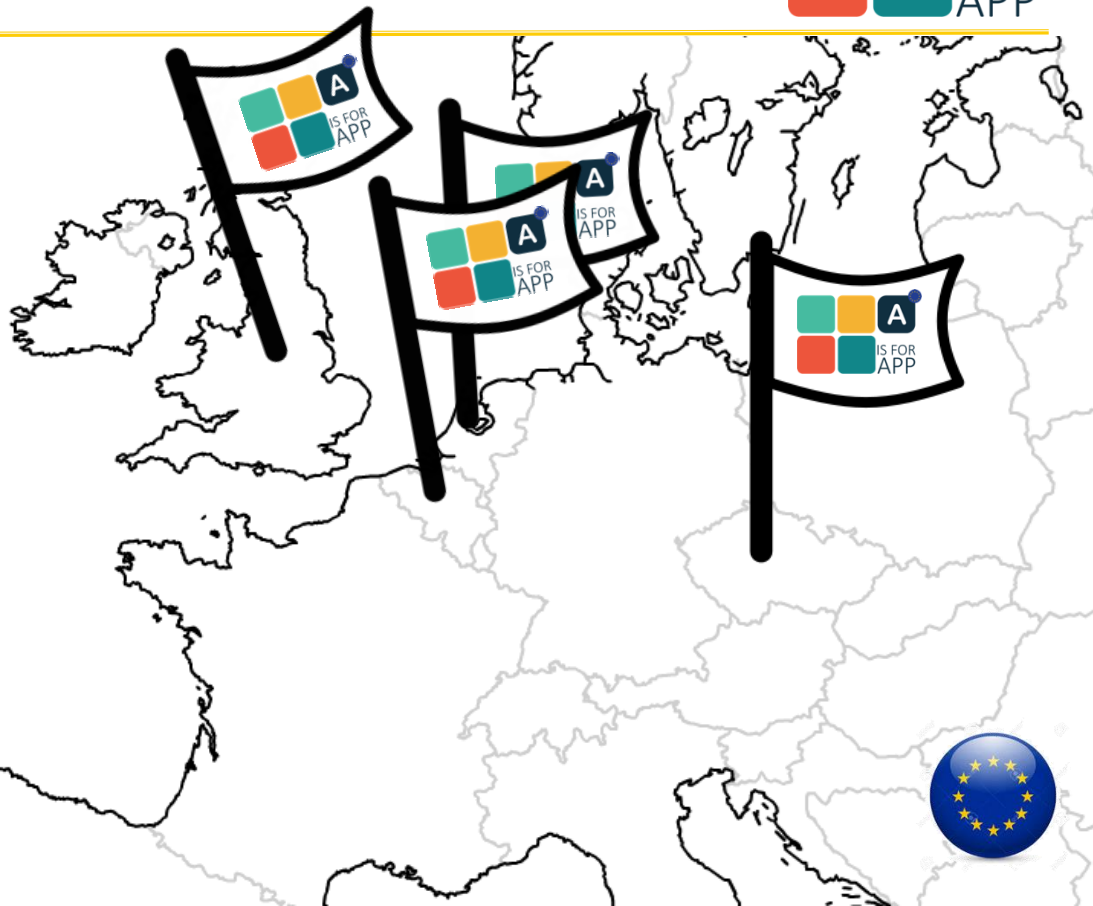
TU Delft
gamefab.

Nederlands
Kwaliteitsinstituut
Dyslexie

NKD






NETWERK
leerproblemen
Vlaanderen



Activiteiten



- Inventarisatie beschikbare apps 
- Stakeholders
 - Ik kaart brengen
 - betrekken, van ze leren: kennis + wensen & Informeren 
- Meest belovende apps uitproberen 
 - Leren wat is effectief
 - Leren wat motiveert de leerlingen
 - Leren wat wel en niet geschikt is voor schoolgebruik
- online portal
 - Informatie over kenmerken goede app (voor school / ontwikkelaar / beleidsmaker)
 - Informatie over beschikbare apps
 - Uitwisseling kennis, ervaringen, tips

Welke onderdelen vindt u belangrijk?



- Aansluiten bij methode, onafhankelijk methode
- (Lees)motivatie kind
- Makkelijk te bedienen
- Ook thuis te gebruiken
- Steunend voor leerkracht
- Adaptief
- Tekst lezen of alleen woord lezen
- Directe feedback aan leerling
- Help-functie
- Instructies (simulaties/video's)

Een samenwerkings project



Zijn we in de 21ST
Century?

Vloeiend lezen in Game of
Thrones...

- <https://www.youtube.com/watch?v=UnA2Jz7dibc>



Meer Info?

Website: www.aisforapp.eu

Facebook: Like ons op Facebook:

A is for App: Groundbreaking Apps Increasing Fluency for Struggling Readers

Twitter: @aisforapp

Vragen? jacqueline.tordoir@kuleuven.be

Op de hoogte blijven? Mail of website



