**Wat vind ik belangrijk wanneer ik kijk naar lees hulpmiddelen?**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Opgenomen spraak** | **Voorlees software** | **Spelling thema spelletjes** |
| **Duidelijkheid** | Hoe duidelijker hoe beter | Duidelijkheid is hier erg belangrijk | Wel duidelijk niet te makkelijk |
| **Snelheid** | Of er moeten verschillende snelheid opnames zijn of de snelheid van spraak moet aanpasbaar zijn | Snelheid aanpassen kan handig zijn maar conflicteert misschien met het programma | Snelheid vergroot over tijd om moeilijkheid te vergroten |
| **Extra uitleg** | Extra uitleg kan handig zijn maar zou als toegevoegde hulpmiddel toegevoegd moeten worden en voornamelijk gebruikt worden als woordenboek | Hier kan het erg handig zijn omdat niet alle software is even vanzelfsprekend, dus een handleiding van wat alles doet met veel plaatjes is het beste | Spelletjes kunnen een hoop informatie bevatten, om deze rede lijkt het mij handig |
| **Manier van spreken** | Algemeen Nederlands of welke andere taal dan ook in zijn meest basis vorm, als iemand met een dialect het inspreekt kan dit wel maar word de persoon verzocht zijn/haar accent te onderdrukken | Afhankelijk van de software kan er op verschillende manieren worden gesproken | Als er überhaupt gesproken word kan dit op verschillende manieren, correctheid is niet van belang in dit geval |
| **Zoek mogelijkheid** | Het is handig als je een stuk tekst kan opzoeken omdat je anders misschien wel 10 minuten aan band moet luisteren tot je bent waar je gebleven was | Zoeken is denk ik minder belangrijk in dit geval maar kan nog steeds erg handig zijn | Informatie of uitleg van functies moet aanwezig zijn in een spelletje |
| **Dynamiek** | Spraak hoeft niet super dynamisch te zijn, zolang het ook maar niet eentonig is | Keuze uit verschillende spraak stemmen, toon hoogte kunnen veranderen, volume zijn voorbeelden van mogelijke dynamische verschillen | Spelletjes die constant hetzelfde zijn beginnen vaak al snel te vervelen, dus meer dynamiek maakt het spel leuker en daarmee speelbaarder |
| **Prijs** | Zover ik weet kan deze maatregel een flinke duit kosten | Een groot deel van de nodige stappen zijn hier al gezet en de koste kunnen van niets tot niet zo veel variëren | Een taal georiënteerd spelletje zou ik niet duurder dan 20 euro maken op release, |
| **Correcte spelling** | In het geval van een audio fragment luisteren zal het correcte grammatica zijn in plaats van spelling, als de grammatica niet klopt kan je net zo goed zonder hulpmiddel gaan werken | In dit geval zal correcte spelling een grotere rol spelen, als er namelijk iets zo niet klopt dat zelfs de software niet weet wat het er mee aan moet zal het onzin uitkramen en word de gebruiker misschien verward | Een taal georiënteerd spel zal zonder twijfel iets met spelling doen, het zou dus mogelijk kunnen zijn dat er opzettelijk foute spelling in zit en dat je eerst alle fouten moet verbeteren voor je naar het volgende onderdeel kan |
| **Uitgebreid** | Wanneer het om naar een luister band gaat heb ik liever dat het fragment niet al te lang is anders raak ik na een tijdje mijn concentratie kwijt | Verschillende stemmen, snelheid, alle mogelijke tekst (van gesproken talen) | Verschillende soorten spelletjes allemaal met spelling als thema |
| **Gebruiker vriendelijk** | Digitaal denk ik dat deze hulpmiddel erg gebruikers vriendelijk kan zijn, uit ervaring weet ik dat een speciaal apparaat ervoor in het begin flink lastig is | Een programma als deze zou enorm uitgebreid kunnen zijn en daarmee minder gebruik vriendelijk door alle inhoud, maar het kan ook compact en makkelijk te gebruiken zijn | Spelletjes zijn over het algemeen ontworpen om gebruiksvriendelijk te zijn (goed ontworpen en geprogrammeerd) met moeilijkheid heeft dit gelukkig niet veel te maken |
| **Leerzaam** | Vooral in de uitspraak van woorden zal dit onderdeel leerzaam zijn, ook helpt het leren mee lezen terwijl iets voorgelezen word | Dit onderdeel kan leerzaam zijn mits het goed word toegepast | Ik zou kunnen beargumenteren dat dit het doel is van een spelling spelletje en als het ook nog leuk is dan is dat een goede bijkomstigheid. |
| **Leuk** | Het kan enorm vermoeiend zijn om naar een persoon te luisteren die niet leuk klinkt, dus het moet wel dergelijk een niveau van leuk zijn | Dit kan leuk zijn, vooral als er wat trucs zijn waarmee je met het programma kan spelen | Als je wilt dat gebruikers blijven spelen zal het leuk moeten zijn |
| **Persoonlijk** | Als een audio fragment je persoonlijk weet te raken, dan ben je veel meer betrokken bij wat er verteld word | Dit kan zeer onpersoonlijk zijn, vooral als je Microsoft Sam als voorlees stem gebruikt | Een spelletje heeft een hoge immersie gehalte dus kan met wat simpele trucs de persoonlijkheid vergroten |