Beschrijf welke en hoe technologische hulpmiddelen je in kunt zetten bij de volgende doelgroepen.

Beschrijf waarom je daarmee de kwaliteit van leven vergroot.

* Verstandelijk gehandicapten   
  Welke: effect onderzoek Time-Totem

Hoe: het apparaat bestaat uit een zuil met verwisselbare afbeeldingen die elk een activiteit visualiseren. De afbeelding kan op een ingesteld tijdstip een signaallamp gaan branden. Er kan ook een geluidsignaal worden toegevoegd.

Waarom : de begrippen als straks, nu , over 5 minuten en na afloop zijn voor hun moeilijk te begrijpen en in te schatten.  
  
Welke : pictogrammen  
  
Hoe : op pictogrammen staan allemaal soorten activiteiten in plaatjes en hoe je deze activiteit zou moeten uit voeren doormiddel van plaatjes staan de stappen beschreven en kunnen cliënten dit goed aflezen en uitvoeren.

Waarom: op deze manier snapt iemand het beter en kan het ook minder snel fout gaan. Uitleg snappen de mensen vaak niet omdat ze dan de draad al snel kwijt zijn door het volgen van plaatjes in stappen snappen ze dit veel sneller.

* Lichamelijk gehandicapten:

Welke : de duopraat dit is voor mensen met spraak problemen. Via dit apparaat kunnen ze communiceren met een ander.   
  
Hoe: DuoPraat werkt met een licht aanraak baar scherm. Het heeft een dubbel tekstdisplay zodat iemand die tegenover je zit, direct kan meelezen wat je typt. De zinnen kunnen vervolgens worden uitgesproken door een duidelijke stem.

Waarom : omdat iemand op deze manier wel kan communiceren en sociale contacten kan maken. En ook gehoord kan worden en mensen diegene ook kunnen begrijpen.

* Speciaal onderwijs

Welke: chrome book met taal& reken leer apps in spelletjes vorm.

Hoe: bijv rekentuin heb je spelletjes kan je rekenen en muntjes verdienen hierdoor kan je dan weer dingen kopen op het spelletje.

Waarom: zo blijven ze toch reken en doen ze het ook met plezier. Zelfde geld voor taal.

* Dementerende ouderen

Welke: een digitale dementie klok

Hoe : een digitale dementie klok geeft een compleet overzicht van alle gegevens die de dementerende ouderen kunnen helpen om bij de tijd te blijven

Waarom: zodat ze weten welke datum het is en hoelaat het is enz.

* Jongeren/ kinderen met ASS

Welke: een sociale robot

Hoe : dit is een robot met een vlak gezicht met weinig emotie en heeft geen vooroordeel ook is deze robot geduldig, de robot helpt het kind wanneer hij of zij overstuur is of behoefde heeft aan sociale contacten.

Waarom: zo behoud hij of zij sociale contacten en voelt diegene zich niet eenzaam. Ook leer je zo om te gaan met emoties.

* Jongeren/kinderen met ADHD

Welke: een avonturenspel ''pan+it commander''

Hoe: Het spel bestaat uit een ruimteonderzoeker met een eigen ruimte schip en bemanning moesten zij de aarde redden door grondstoffen en mineralen van andere planten te halen

Waarom: zodat ze efficentiënt met hun tijd omgaan en verantwoordelijk met hun gedrag leren omgaan. Maar ook leren ze efficiënt met hun tijd om te gaan