

instellingen	wis alles		hips							openvouwen	wis woord	ongedaan
kletsen	mensen	eten/drinken	lichaam	tijd	school	vrije tijd	huis	onderweg	dieren/natuur	media/extra's	toetsenbord	cijfers 123
enkelvoud	meervoud										grammatica (vooraf)	woorden samenvoegen
	een f	het	•••	ols ()?	en +	moor O		•••	waar - 👾	wat a Correction	wie C	•••
mijn ©	jouw P	onze (2) (2) (2) (2) (2) (2) (2) (2) (2) (2) (2) (2) (2) (2) (2)	000	in L	ор 	van ■→□	, voor	000	door Ç	dan O	hier	hallo
Ŗ	mama Ng A	zijn		zin in iets lekkers				hartige snack		, iiet		dank je wel
		hebben		ougurk	chips	crackertjes	Doritos			ook	Veel	kloor Co
()	Ç, Ş	doen	9.9 9	naturel chips	toon	olijven	paprika chips		weg	20 7 7	•••	oh oh
	alle	gaan A		pinda	tomaatjes	zoute stengel		knabbelen	drinken	eten		°K Q
jullie	iets	kunnen	moeten					uitdelen @	komen	kijken		weet ik niet
zij	samen → ■™ ←	a a a a a a a a a a a a a a a a a a a	willen	zout					opruimen	pakken	spelen	dog Ø
JA	000	worden	zullen	gooed	groot	lekker		•••	weten	zitten		NEE

SCORE V2.0

Gebruikershandleiding

© Copyright Jabbla

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd, overgedragen, overgeschreven, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand of vertaald in enige taal of computertaal in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, optisch, chemisch, handmatig of op een andere manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Jabbla.

Dit document is de oorspronkelijke gebruikershandleiding.

Versie 20211015

Inhoud

Α	Ir	nleid	ing	3
	1	Begr	ippen	3
	2	Acht	ergrond SCORE	3
	3	Sym	- g	A
	4	Synn Waa		 A
	4	vvoo	rdenschaf en versies	4
В	A	an o	de slag	5
	1	Het	begin	5
	2	Mod	elleren	5
	3	Stap	penplan focuswoorden	5
	4	Oefe	nmomenten creëren	7
	5	Voor	heelden van hetekenisvalle communicatiemomenten	7
C	0			
C	U	nde	rzoek	9
	1	Over	zicht onderzoek	9
	2	Obse	ervatielijst	9
	3	Late	n vertellen aan de hand van eigen ervaring	9
	4	Test	binnen Mind Express	10
_	-			
D	S	COF	te binnen Mind Express	11
	1	Opb	ouw van Score	11
		1.1	Structuur	11
		1.2	De instellingen-menubalk weergeven	11
		1.3	Het dynamische blok op volledig scherm weergeven	
		1.4	Categorieën en subcategorieën	12
		1.5	Organisatie van de woordenschat	
		1.6 1.7	Urganisatie van de woordgroepen	15
	2	I./		······1/ 17
	4	Dasis		10
		2.1	Len boodschap samenstellen	10
		2.2	Fen voorvoegsel toevoegen aan een woord	10 18
		2.4	Een achtervoegsel toevoegen aan een woord	
	3	Gran	nmatica	
		31	De grammatica gebruiken	10
		3.2	Grammatica (vooraf) activeren	
		3.3	Grammatica (vooraf) gebruiken	
	4	Het	Score-toetsenbord	20
		4.1	De kaart met kleine letters en speciale tekens openen	20
		4.2	De kaart met hoofdletters openen	20
		4.3	Eenmalig een hoofdletter invoegen	20
		4.4	De fonetische kaart openen	21
		4.5	De kaart met cijfers openen	21
		4.6	Woordvoorspelling	21
		4.7	Spellingscorrectie	22
	5	Med	ia/extra′s	22
		5.1	Muziek beluisteren	
		5.2	Internetradio beluisteren	22
		5.3	YouTube-tilmpjes bekijken	22

SCORE V2.0

	5.4	Een film bekijken	
	5.5	Een fotoalbum of digitaal prentenboek bekijken	
	5.6	Een Visual Scene Display maken	
	5.7	Een foto nemen	
	5.8	Met dobbelstenen gooien	
	5.9	Een e-mail sturen	
	5.10	E-mails lezen	
	5.11	De rekenmachine gebruiken	
	5.12	Een sms sturen	
	5.13	Sms'jes bekijken	
_	5.14	Meer tuncties toevoegen	
6	Teks	st opslaan en gebruiken	25
	6.1	Een tekst opslaan	
	6.2	Een opgeslagen tekst openen, lezen, printen en verzenden	
	6.3	Een opgeslagen tekst verwijderen	
7	Het	verslagboek	
	7.1	Een zin(sdeel) of woord opslaan in het verslagboek	
	7.2	Een zin(sdeel) of woord verwijderen uit het verslagboek	
	7.3	Een zin(sdeel) of woord uit het verslagboek gebruiken	
8	Het	logboek	
	8.1	Het logboek aan- en uitzetten	
	8.2	Items verwijderen uit het logboek	
9	Scor	re aanpassen voor de gebruiker	
	9.1	Een nieuwe subcategorie toevoegen	
	9.2	Een woord of zin(sdeel) toevoegen	
	9.3	Een dynamisch blok personaliseren	
	9.4	Een vakje verbergen	
	9.5	De lay-out van de kernwoordenschat wijzigen	
	9.6	De lay-out van de (sub)categorieën wijzigen	
	9.7	Een dikker kader rond een vakje maken of verwijderen	
	9.8	De grootte van de woordenschat instellen	
B	iilac	1en	32
	1.45		
1	Woo	ordenlijst meest frequente woorden bij kinderen	
2	Stap	ppenplan focuswoorden (uitgebreid)	
3	Fone	etische transcriptie	35
	3.1	Acapela	
	3.2	Realspeak	
	3.3	Vocalizer	
4	Liter	ratuur	
l I r	ıdex	(41

E

A Inleiding

1 Begrippen

SCORE bestaat uit een set communicatiematerialen, zowel non-tech als high-tech. Deze bladensets vinden hun oorsprong in de Keulse Communicatiematerialen en zijn het resultaat van meerdere onderzoeken naar het taalgebruik van kinderen en jongeren met en zonder beperking. Eén van de belangrijkste kenmerken van SCORE is de constante lay-out met kern- en randwoordenschat op dezelfde posities. Hierdoor wordt het communiceren voor zowel de OC-gebruiker als de omgeving vergemakkelijkt.

De term kernwoordenschat verwijst naar de 200 meest frequente woorden binnen een taal, welke worden gebruikt gedurende de hele dag onafhankelijk van de activiteit, plaats, context, onderwerp en leeftijdsgroep. Kernwoorden bestaan vooral uit functiewoorden zoals voorzetsels (**in**, **op**), voegwoorden (**en**, **omdat**), persoonlijke voornaamwoorden (**ik**, **jij**), lidwoorden (**de**, **het**) et cetera. Tevens komen in deze lijst van hoogfrequente woorden ook werkwoorden als **gaan, lopen** en bijvoeglijke naamwoorden als **goed, mooi** voor.

Kernwoorden gebruiken we de hele dag, zoals in de zinnen: **heb jij dat gehoord- ik heb iets leuks meegemaakt- wat was dat- ik weet het niet.** De specifieke context verschaft de benodigde informatie om te begrijpen wat bedoeld wordt met de gesproken 'kernzinnen'. Zo kan je de zin 'ik wil nog meer' zowel tijdens het eten, spelen en tv kijken gebruiken.

Randwoordenschat is nodig om te spreken over bepaalde onderwerpen en om meer te specificeren. Het bevat vooral zelfstandige naamwoorden (appel, auto), werkwoorden (eten, rijden) en bijvoeglijke naamwoorden (lekker, blauw). In combinatie met randwoordenschat of themawoordenschat kunnen goede zinnen worden gemaakt (bijvoorbeeld: de fles cola gaat niet open, kun jij helpen?).

SCORE draait onder de software Mind Express. De non-tech versie kan worden aangepast en kan worden afgedrukt met Mind Express Print. De high-tech versie wordt gebruikt in de volledige Mind Express software.

2 Achtergrond SCORE

De kernwoordenschat van SCORE is gebaseerd op meerdere onderzoeken, uitgevoerd door prof. J. Boenisch (universiteit van Keulen), naar het taalgebruik van kinderen en jongeren met en zonder beperking. Onderzocht werd welke woorden in het dagelijks leven vaak voorkomen en dus op een communicatiehulpmiddel niet zouden mogen ontbreken.

De onderzoeken tonen aan dat relatief weinig woorden zeer frequent worden gebruikt. Zo maken circa 200 woorden maar liefst 80% van de gesproken taal uit (Boenisch, Soto, 2015).

De kernwoordenschat voor de Nederlandse versie is gebaseerd op een analyse van woordenlijsten zoals het Frequentiewoordenboek Nederlands, lijst Schlichting, Amsterdamse woordenlijst en 1001 woordenlijst. Gelet is op de frequentie van woorden bij zowel volwassenen en kinderen met en zonder beperking. Daarom zijn ook woordenlijsten uit onderzoeken naar kernwoordenschat bij kinderen met syndroom van Down (Deckers, van Zaalen, van Balkom & Verhoeven 2017) meegenomen.

Tevens is bij de vertaling vanuit het Duits rekening gehouden met culturele invloeden en komen ook de typisch Nederlandse begrippen voor in SCORE.

Naast de kernwoordenschat is aan de hand van deze lijsten een randwoordenschat samengesteld die varieert per versie. Op de A3 placemat vind je enkele randwoorden in het midden; in de communicatieklapper kan je zelf de randwoordenschat vullen. Ook in de volledige digitale versie SCORE hebben randwoorden hun eigen vaste positie gekregen, geordend per categorie.

Op deze wijze is een bladenset ontstaan die direct inzetbaar is, zowel non-tech als high-tech. SCORE is een top-down methode. Een complete set die op details nog maar aanpassing behoeft, zoals namen van personen.

Door de grote woordenschat binnen SCORE kan de gebruiker alles zeggen en heeft hij of zij meer kansen om te communiceren op een zelf bepaald tijdstip, over een zelf bepaald onderwerp met zelf gekozen woorden. De OCgebruiker wordt door SCORE gestimuleerd om niet alleen keuzes te maken in het eten en speelgoed, maar over veel meer te communiceren zoals grapjes maken, doen alsof en een verhaal vertellen.

De ontwikkeling van taal is niet alleen maar gericht op het gebruik en de uitbreiding van de woordenschat; SCORE geeft hiernaast ook veel aandacht aan de vorm waarin dit gebeurt. Niet alleen maar met gebruik van randwoorden (auto rijden) maar in een correcte Nederlandse zin (de auto rijdt).

3 Symbolensets

SCORE NL is verkrijgbaar met SymbolStix symbolen. Met de vertaalfunctie binnen Mind Express kun je echter heel snel de complete set met één druk op de knop omzetten naar een andere bibliotheek waarvan je een licentie hebt zoals PCS of Widgit.

4 Woordenschat en versies

Er zijn verschillende versies van de non-tech en high-tech materialen.

De non-tech materialen bestaan uit een pakket van:

- A4 kaart met 40 symbolen
- A3 placemat met 40 symbolen
- A3 placemat met 140 symbolen
- Communicatieklapper met 200 symbolen kernwoordenschat en in het midden de randwoordenschat
- Muurkaart

De high-tech bladenset is opgebouwd uit een set die in stappen uitbreidbaar is van ongeveer 500 tot de meest uitgebreider versie van zo'n 3500 woorden.

De indeling van de bladen is bij deze versies identiek: de positie van woorden blijft gelijk in de verschillende versies.

SCORE heeft ten opzichte van andere bladensets een unieke eigenschap: alle 3500 begrippen zijn al geprogrammeerd en kunnen stap voor stap zichtbaar gemaakt worden door de begeleider, zie De grootte van de woordenschat instellen op pagina 30. De begrippen zijn al in de juiste categorieën geplaatst en de OC-gebruiker hoeft niet te wennen aan grote wijzigingen in zijn of haar bladenset. Omdat de begrippen wel te zien zijn bij het programmeren kan de OC-gebruiker samen met de begeleider op zoek gaan naar gewenste symbolen. Hierdoor wordt de autonomie van de niet-sprekende absoluut vergroot. Om woorden en het pad er naar toe te zoeken in de verschillende versies, zie Woord zoeken in SCORE op pagina 17.

B Aan de slag

1 Het begin

Beginnen met het gebruik van een woordenschat is niet altijd eenvoudig. Waar begin je mee en waarom is een kernwoordenschat ook alweer zo belangrijk?

Kernwoorden zijn veel vaker inzetbaar dan de concrete woorden zoals appel of auto. Kernwoorden komen in alle situaties voor. Wanneer een kind eenmaal een kernwoord geleerd heeft, ligt de toepasbaarheid veel hoger. Om een succesvolle gesprekspartner te zijn, hoeft een kind een beperkt repertoire aan kernwoorden te leren in tegenstelling tot een grotere hoeveelheid themawoorden die veel minder frequent voorkomen in de communicatie.

Omdat kernwoordenschat vaak wordt weergegeven door abstracte symbolen (bijvoorbeeld hebben, ik, nog) is het nodig om deze echt aan te leren. Dit leren kost tijd en zal veel moeten worden herhaald. Ga er bij het leren vanuit dat de OCgebruiker zich de kernwoordenschat eigen KAN maken als er genoeg communicatieve situaties worden gecreëerd.

Bedenk hoe fijn het is als een kind direct en zonder al teveel inspanning ervaart hoe leuk het is om met de gekozen woordenschat **mama** te laten **komen** en **nog een keer** en **nog een keer**, om **hallo** of **doei** te zeggen tegen je klasgenoten, om deel te nemen aan het gesprek met **grapje** en **oké**, of papa gedag te zeggen aan de telefoon met **dag papa**. Dit zijn voorbeelden van woorden die al op startpagina in SCORE te vinden zijn, alsmede in de communicatieklapper en zelfs op de A4 symbolenkaart.

Het valt meteen op dat deze kernwoorden in allerlei communicatieve situaties kunnen worden toegepast, de hele dag door, en niet alleen maar gericht zijn op het maken van keuzes of benoemen van voorwerpen.

Hoe te starten wordt door het individu zelf bepaald: welke vragen, commentaren, groeten en onderwerpen zijn motiverend voor die persoon?

Eerste boodschappen zouden:

- zeer motiverend moeten zijn voor de OC-gebruiker,
- positieve reacties in de omgeving moeten uitlokken,
- de mogelijkheid moeten bieden om deel te nemen in besluitvorming, interactie en het uiten van je mening.

2 Modelleren

Ondersteun als gesprekspartner direct vanaf het begin je eigen spraak met het modelleren in SCORE. Gesprekspartners zijn niet alleen de logopedist maar ook de ouders, leerkrachten, begeleiders, familie, vrienden, broers, zussen et cetera.

Modelleren betekent dat je de gebruiker toont hoe het ondersteunend communicatiemiddel kan worden gebruikt. Het gaat niet alleen om het aanwijzen waar een symbool zich bevindt maar meer om voor te doen hoe een begrip toegepast wordt en hoe dat kan worden gecombineerd met andere woorden.

Ondersteun je spraak dus met het aanwijzen van symbolen en foto's. Dat kan zowel op een high-tech vorm (SCORE op computer of Tellus/Mobi of non-tech vorm (Communicatieklapper of A4/A3 kaart) zijn.

De gesprekspartner modelleert altijd net wat langere uitingen dan de OC-gebruiker zelf toepast. Wijs niet te lange zinnen aan. Maak zelf ook korte zinnen. Als een kind zelf alleen het begrip 'mama' toepast, voeg daar dan 1 tot 3 begrippen aan toe zoals 'mama komt'. Vraag niet aan het kind om de zin te herhalen. Wees alleen een voorbeeld en niet meer dan dat.

Modelleer in alle contexten, dus niet alleen maar tijdens het half uur logopedie of tijdens vaste begeleidingsuren op school maar ook tijdens het eten en spelen.

Door dit dagelijks te doen leert het kind sneller de locatie en het gebruik van de begrippen. Tevens wordt de spreeksnelheid automatisch vertraagd wat ten goede komt aan het verwerken van de informatie bij de OC-gebruiker. Door het kind de juiste taal aan te bieden (symbolentaal) is de kans dat het kind terugspreekt in dezelfde symbolentaal groter.

3 Stappenplan focuswoorden

SCORE streeft naar flexibel gebruik van woordcombinaties en het gebruik van grammaticale functies. Zonder idee van hoe men iemand kan begroeten of een eigen mening kan geven met behulp van een ondersteunend communicatiemiddel is het nog moeilijk om dit in verschillende situaties toe te passen. Om zowel de OC-gebruiker als de begeleiders te helpen in dit proces, is het handig om te starten met slechts een paar woorden en stap voor stap nieuwe woorden en grammaticale vormen toe te voegen.

Gail van Tatenhove adviseert om een set van zo'n 150 doelwoorden vast te stellen die een kind zich eigen kan maken gedurende een langere periode.

Voor het stap voor stap leren gebruiken kan men focuswoorden gebruiken (Sachse/Willke, 2011): selecteer een aantal kernwoorden (maximaal 5-6). Kies woorden uit verschillende woordsoorten (van verschillende kleurcodes) en gebruik deze woorden vaker gedurende een bepaalde periode. Pas deze focuswoorden minimaal 6 weken toe voordat er bekeken wordt of het kind deze woorden beheerst en kan toepassen/combineren. Gewoon de focuswoorden modelleren gedurende 6 weken is al een grote ondersteuning voor de OC-gebruiker. Het komt vaak voor dat het kind pas een tijd later de gemodelleerde woorden zelf gaat toepassen in zijn of haar communicatie. Na 6 weken kan worden besloten om te blijven werken met deze focuswoorden of om nieuwe woorden te selecteren. Blijf niet oneindig hangen in het aanleren van 5 woorden en pas 5 nieuwe woorden op te starten als het kind de eerste 5 actief laat zien. Zo verloopt het immers in de normale spraak-taal ontwikkeling ook niet!

SCORE biedt de mogelijkheid om de focuswoorden extra te laten opvallen door er een dikker kader eromheen te plaatsen, zie Een dikker kader rond een vakje maken of verwijderen op pagina 30.

Het is ook nuttig om eens gedurende een aantal weken in te zoomen op een grammaticale functie. Deze kan eveneens worden voorzien van een dikker kader.

Het extra laten opvallen is niet alleen handig voor de OC-gebruiker maar ook voor de gesprekspartners. Iedereen weet dan vanzelf welke woorden extra aandacht nodig hebben.

Het is bij een stappenplan belangrijk dat één persoon dit coördineert en de focuswoorden aanstuurt. Dit moet altijd in overleg met betrokkenen zijn.

Hoeveel woorden worden gebruikt tijdens het modelleren hangt af van het kind en de situatie zelf. Gail van Tatenhove geeft als advies om 2-3 meer woorden toe te voegen aan wat het kind al zelf actief communiceert. Dus als het kind zegt 'mama' kun je daar aan toevoegen 'ja, mama komt'.

Focuswoorden	Opmerking	Voorbeeld modelleren
ja, nee, komen, hier, mee	De gesprekspartner is vrij om hier extra	Mama komt
	de naam van het kind, mama, papa,	Ja, hier is papa
	juf.	Nee, hondje moet hier komen
		Auto, kom eens hier
		Pop mee , mama mee , juf mee .
Op, ohoh, maken, nu/nou, zo	Voeg afhankelijk van het spel extra	De auto er op .
	randwoorden toe zoals rijden, auto, boe, vallen, hoog, boem.	Rijden nu ?
		Auto vallen, ohoh .
		Toren maken zo ?
		Blokje op, zo op .
		Vallen nu ? Ohoh gevallen.
Deze/die, dat/dit, kijken, is, daar	Combineer met dingen als bal, pop,	Die is daar.
	hond, poes, boek.	Waar moet deze? Deze daar?
		Kijk bal!
		Bal is daar .

Voorbeeld focuswoorden, zie ook de bijlage Stappenplan focuswoorden (uitgebreid) op pagina 33:

De woorden ja en nee komen tijdens elke volgende periode aan bod en worden altijd als focuswoord gezien.

Kinderen hebben vaak meer aandacht voor het einde van de zin. Plaats daarom focuswoorden vooral aan het eind van de zin zodat daar de nadruk op komt te liggen. Gebruik bij voorkeur de zin 'de auto is daar' in plaats van 'daar is de auto' als het focuswoord 'daar' is. Ga bij het combineren van woorden ook uit van dit principe. Plaats dan de twee focuswoorden op het eind. Als het focuswoord 'meer' is, kun je combinaties uitlokken van 'ik wil meer limonade' of 'ik wil meer snoepjes'.

Zegt het kind 'ik speel gisteren' geef dan een bevestiging in de juiste vorm 'ja goed zo, jij zegt 'ik speelde gisteren'. Dit hoef je ook niet extra op SCORE aan te wijzen, anders voelt het kind dat hij/zij continue wordt verbeterd. Dat gebeurt ook niet bij normaal sprekende kinderen.

Zorg dat de communicatie zo natuurlijk mogelijk blijft voelen. Ga niet oefenen in het aanwijzen van plaatjes of het formuleren van zinnen op verzoek. Modelleer en wees een voorbeeld. Lok daarnaast communicatie uit in functionele contexten door oefenmomenten te creëren.

4 Oefenmomenten creëren

Om het kind te leren hoe deze de kernwoorden kan inzetten, kun je naast het spontane dagelijkse modelleren ook bewust communicatieve oefensituaties creëren. Deze moeten wel betekenisvol zijn om te voorkomen dat het kind voelt dat zijn vaardigheden worden getest.

5 Voorbeelden van betekenisvolle communicatiemomenten

Focuswoorden: open, uit, klaar, jij, doen, helpen.

1. Met dieren en boerderij spelen

Modelleer tijdens het spelen diverse begrippen in de zin zoals:

Deurtje open doen. Hek open.

Jij doen? Helpen?

Varken moet er uit. Paard uit. Alle dieren uit. Klaar.

Uitlokken van taal:

Bij het starten met het boerderijspel ga je samen eerst alle dieren uit de speelgoedkist halen. Je zegt: varken uit, paard uit, schaap uit. Wacht hierna een aantal seconden en kijk of het kind dit overneemt.

Laat een dier naar de deur van de boerderij lopen en laat hem plaatsnemen in het hok en vragen of de deur open mag. Doe een aantal keer voor: deur open doen. Wacht een paar seconden en creëer een moment om dit ook toe te passen. Maak er een spelletje van met gekke geluiden.

Aan het eind van de activiteit gaan de dieren weer terug in de speelgoedkist. Geef elkaar een beurt en leg om de beurt een dier terug in de kist met de zin 'jij doen'. Op het eind is alles 'klaar'.

2. Koekjes bakken

Modelleer begrippen rondom het bakken. Laat het koekjes bakken eerst ervaren en modelleer hierbij de begrippen.

Meel in **doen**, eieren in **doen**, boter in **doen**

Nu kneden, jij doen?

In de oven **doen**? Helpen?

De oven kan **uit**

Oven open doen

Koekjes **uit** de oven. Ze zijn **klaar**.

Uitlokken:

Tijdens de tweede keer koekjes bakken kun je in plaats van alleen modelleren nu ook begrippen uitlokken zoals:

Meel in doen, eieren in doen, boter... . Wacht af of het kind nu de begrippen toe past. Ga niets eisen of vragen; creëer slechts een moment waarin het kind kan deelnemen.

Haal stap voor stap de koekjes uit de oven door te zeggen het eerste koekje er uit, tweede koekje uit, derde koekje uit, vierde koekjes.... Zeg 'zo nu zijn we'.... Wacht af of het kind 'klaar' zegt.

In de bijlage is een complete lijst met focuswoorden opgenomen met suggesties voor combinaties. De totale lijst bevat 20 stappen met gemiddeld 5 focuswoorden. Elke stap zal circa 6 weken aan bod komen voor naar de volgende stap overgegaan wordt. Neem hiervoor voldoende de tijd: snel is goed, maar goed is beter! Bij de ontwikkeling van focuswoorden is ernaar gestreefd om de belangrijkste 100 woorden aan bod te laten komen. Naast de focuswoorden zijn suggesties voor randwoorden zoals bal en pop opgenomen. Zo komen de 150 meest frequente woorden aan bod.

Deze woordenlijst is samengesteld naar aanleiding van een onderzoek naar verschillende woordenlijsten (woordfrequentie) in het Nederlands. Er is gekeken naar de woordfrequentie binnen verschillende doelgroepen zoals zich normaal ontwikkelende kinderen, volwassenen en bijvoorbeeld kinderen met syndroom van Down (Tiberius & Schoonheim 2014, Deckers, van Zaalen, van Balkom & Verhoeven 2017, Schlichting, L., Sluyzer, B. & Verburg. M.: Mijn eerste Van Dale, Utrecht, 2009).

In de opbouw is tevens rekening gehouden met een logische volgorde in communicatieve en grammaticale ontwikkeling. Er is getracht zoveel mogelijk de normale spraak-taal ontwikkeling te volgen, niet alleen op inhoud (woordfrequentie) maar ook met betrekking tot vorm (grammatica) en gebruik (communicatieve functies). Hierbij is onder andere gebruik gemaakt van de methoden Gramat (Bol, 1989) en Beginnende Communicatie (Dungen, L. van den & Boon, N. den, 2001). Om te voorkomen dat je communicatiefuncties aan bod laat komen voordat een kind eraan toe is, kan je de stappen één voor één doorlopen. Zo is het raadzaam om niet te beginnen met verleden tijd, maar eerst het voltooid deelwoord aan te bieden. Het voltooid deelwoord maakt een kind zich meestal eigen rond de leeftijd van 2,0 tot 2,6 jaar en de verleden tijd pas een fase later van 2,6 tot 3,0 jaar.

Ook met betrekking tot het gebruik van communicatie is een opbouw in ontwikkeling. Zo zal een kind niet beginnen met wie-wat-waar vragen stellen, maar zal het eerst vertellen wat het ziet.

Bij de focuswoorden gaat de aandacht in eerste instantie uit naar de kernwoorden. Als suggestie zijn bij elke stap enkele randwoorden aangegeven, maar je bent echter vrij om hierin te variëren. De keuze van randwoorden is gebaseerd op de woordenlijst van meest frequente woorden.

Na het doorlopen van deze 20 stappen zal het kind minimaal 150 woorden van deze woordenlijst beheersen, waarvan in ieder geval 100 kernwoorden.

C Onderzoek

1 Overzicht onderzoek

Om na een periode van 5-6 weken te evalueren of de focuswoorden voldoende worden beheerst, kan je onderzoek doen op verschillende manieren. Voorop gesteld staat dat een losstaand onderzoek zijn beperkingen heeft. Het kind kan voelen dat hij of zij getest wordt en kan onder deze druk minder presteren. Tevens is het doen van alleen een test niet voldoende betrouwbaar omdat een kind het aangeboden testmateriaal wellicht niet goed begrijpt. Daarom wordt bij de evaluatie van focuswoorden getracht om dit zo betrouwbaar mogelijk te doen. In deze handleiding worden drie methodes aangereikt die bij voorkeur alle drie worden toegepast:

- 1. Observatielijst op pagina 9.
- 2. Laten vertellen aan de hand van eigen ervaring op pagina 9
- 3. Test binnen Mind Express op pagina 10

2 Observatielijst

In week 5 of 6 van de cyclus van focuswoorden wordt een lijst bijgehouden van wat het kind actief in de communicatie bijhoudt. Volgens onderstaand voorbeeld kan je het gebruik van focuswoorden scoren. Maak onderscheid in echt spontaan gebruik of na uitlokking.

Fase	Focuswoord	Actief gebruik na uitlokken	Spontaan gebruik op eigen initiatief	
1	Ja	Wel/niet	Wel/niet	
	Nee	Wel/niet	Wel/niet	
	Komen	Wel/niet	Wel/niet	
	Hier	Wel/niet	Wel/niet	
	Mee	Wel/niet	Wel/niet	
2	Ор	Wel/niet	Wel/niet	
	Ohoh	Wel/niet	Wel/niet	
	Maken	Wel/niet	Wel/niet	
	Nu/nou	Wel/niet	Wel/niet	
	Zo	Wel/niet	Wel/niet	

3 Laten vertellen aan de hand van eigen ervaring

Maak tijdens de eerste weken van de fase van focuswoorden een aantal foto's en filmopnames van de situatie waarin de focuswoorden voorkwamen. Dit is lastig, maar het proberen waard. Hiermee kun je een kind namelijk makkelijker testen dan met vreemd testmateriaal. Het kind kan vanuit zijn of haar eigen ervaring makkelijker vertellen. Stel vragen als: wat deden we hier! Wat had je hier verteld?

Een handig middel hierbij is het gebruik van een logboek, zie Het logboek aan- en uitzetten op pagina 27. Tijdens het bekijken van de foto's neem je binnen SCORE in Mind Express als het ware op welke begrippen het kind allemaal selecteert. Deze logfunctie kan je gebruiken in testsituaties en om te bekijken wat het kind spontaan communiceert. Belangrijk hierbij is wel dat je nadenkt over privacy van de gevoerde gesprekken. Het is niet prettig voor de OC-gebruiker te weten dat zijn uitingen worden opgenomen zonder dat hij/zij dit weet.

Let erop dat je de taal op dat moment niet modelleert, want deze uitingen zijn in het logboek niet te onderscheiden van de uitingen van het kind. In het logboek is te zien welke uitingen het kind produceert en via welke route symbolen worden gevonden. Bij een langere tekst is het mogelijk om focuswoorden op te sporen door het logbestand eerst te exporteren en te zoeken op bepaalde woorden. Voor meer informatie over de logfunctie, gebruik de helpfunctie van Mind Express: kies **Menu** > **(?)** Help.

instellingen	wis alles	ik kon d	laar kiiken o	f spelen						openvouwen	wis woord	ongedaan
*	×	\$ = \$	₽1 🕐 🦿	- 🥵						\sim	$\langle\!\langle \times$	•
kletsen	mensen	eten/drinken	lichaam	tijd	school	vrije tijd	huis	onderweg	dieren/natuur	media/extra's	toetsenbord	cijfers
<u>୧</u> ୭୨	200	<u> </u>	TA	\bigcirc	₽				1			123
tegenwoordig	verleden	toekomst	volt deelw		maar	een	de	is	van	die	grammatica (vooraf)	woorden samenvoege
Ť	**	** →	A		*			=	■→□	•~~h	 .	₽€
de		het	•••		en +	moor	ø.	•••	waar		wie	
	lour			() <i>a</i> r		- 11	¥2 •		daar	das	Lay"	hallo
	*		000	L		■ →[]	õ	000	₽~ 1	2		
ik o	mama	zijn	le .	ik kunnen ver	leden daar kij	ken of spelen			meer	niet	nog	dank je wel
e Pr	Ĩ ₩₩	=	4						÷.		~ 2	R
, in the second se	papa 0 0	hebben	2e						nu O	ook	veel	klaar
J-X	n for the second seco	Ä	J						Ť0	* *	· • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	~ [©] ¶
hij	zij	doen	3e						weg	zo		oh oh
9.9	ų ų	7	.							-	•••	×
wij	alle	goan	mv						drinken	eten	geven	ОК
		n K	$\bigcirc \bigcirc$						1	××	X.	<u> </u>
jullie	iets	kunnen	moeten						komen	kijken	maken	weet ik niet
<u>ም-</u> ሕ _ዋ	2	=	*						Ŷ	•••••	X1	1 Re
zij 1990	samen	mogen	willen	logboek	alle items	laatste 5 items		logboek	opruimen	pakken	spelen	dag ⊘≠
_\$\$\$		NTV-	4	aan	verwijderen	verwijderen		uit	1 and a	-4		R
1.4		worden	zullen	goed	groot	lekker	mooi		weten 10	zitten Q		NEE
JA	000	\Rightarrow	8	×1		(ق	N.	•••	À	TT I	•••	INEE

Figuur 1: Logboek

4 Test binnen Mind Express

Een derde manier om de focuswoorden te bekijken, is het maken van een matchtaak binnen Mind Express. Hierbij ziet het kind foto's van de focuswoorden zoals 'komen' en 'hier'. Per fase kan je in Mind Express een aantal foto's/ afbeeldingen plaatsen. Deze afbeeldingen kan je oproepen in het fotoalbum bij de categorie **media/extra's**. Omdat de kernwoorden vaak abstracte begrippen zijn, is het lastig om hier de juiste afbeeldingen voor te vinden. Het kan zijn dat het kind het geboden testmateriaal niet begrijpt. Daarom mag deze taak zeker niet op zichzelf staan.

Gebruik ook hier weer de logfunctie om de uitingen na afloop te bekijken, zie Het logboek op pagina 26.

instellingen	wis alles									openvouwen	wis woord	ongedaan
*	×									\sim	×≫	•
kletsen	mensen	eten/drinken	lichaam	tijd	school	vrije tijd	huis	onderweg	dieren/natuur	media/extra's	toetsenbord	cijfers
6.9	202		.B.B.	\bigcirc	<mark>}</mark>		88		l and a second s	- 1		123
muziek	internet radio	YouTube	films	foto's	VSD	camera	dobbelsteen	Mail sturen	Mail postvak		grammatica (vooraf)	woorden samenvoeger
y.e.					las	<u> </u>					 .	EE
-m	-	het	•••	ols ()?	en +	e e e e e e e e e e e e e e e e e e e	×.	•••	woor	***** *****		•••
miin O	jouw () () () () () () () () () () () () ()	onze	000	in L	ор 	van ■→□	voor Op	000	daar Ç	dian Ope	hier R.	hallo
,	mama NG A	zijn							er er	, niet	nog	dank je wel
C C C C C C C C C C C C C C C C C C C	papa	hebben							Q.	ook	veel	
Ç, Ç	e e e e e e e e e e e e e e e e e e e	doen	30 () () () () () () () () () () () () ()		1	Ra.	me		weg	20 	•••	oh oh
wij	alle	goon A							drinken	eten B	geven	à
jullie Orașa	iets	kunnen	moeten						komen	kijken		weet ik niet
	samen →■■+	mogen Coole Coole Coole	willen	<				G	opruimen	pakken	spelen	dog K
JA	000	worden	zullen	goed	groot	lekker		•••	weten	zitten TJAT	•••	NEE

Figuur 2: Fotoalbum bekijken

D SCORE binnen Mind Express

1 Opbouw van Score

1.1 Structuur



Onderdeel	Uitleg
Functies	Algemene functieknoppen: instellingen, wissen, ongedaan maken, toetsenbord, cijfers,
Notitievak	Toont de gevormde zinnen.
Categorieën	Hoofdcategorieën van de woordenschat.
Keuzebalk	Toont de subcategorieën van de woordenschat, de instellingen-menubalk, de toetsenbordfuncties. Kies de knop rechtsboven voor volledig scherm.
Statisch gedeelte	Toont steeds dezelfde kernwoordenschat.
Dynamisch blok	Toont naargelang de gekozen (sub)categorieën andere woordenschat (rand- en kernwoordenschat).

1.2 De instellingen-menubalk weergeven

De menubalk geeft de tijd, de datum, de batterijstatus, de stop-spreken toets (als de gebruiker per ongeluk het notitievak laat uitspreken), volumetoetsen, instructiefilmpjes, een toets om de lay-out van de communicatiekaart te wijzigen, het logboek en de grammatica-vooraf-toets weer.



Kies het vakje 🗱 **Instellingen**. De menubalk verschijnt.

1.3 Het dynamische blok op volledig scherm weergeven



Het kan nuttig zijn om het dynamische blok weer te geven op volledig scherm:

- om de weergave te vereenvoudigen, bijvoorbeeld in het kader van visus en verwerking
- om eenvoudiger de randwoordenschat in het dynamische middenblok te verkennen

Kies het vakje in de rechterbovenhoek van de subcategorie. Dit vakje visualiseert de subcategorie. Het dynamische blok vult nu het volledige scherm. Kies opnieuw het vakje in de rechterbovenhoek om de volledige schermweergave te verlaten.

1.4 Categorieën en subcategorieën

Op de tweede rij van SCORE staan 11 categorieën. Op de derde rij, in de keuzebalk, staan de subcategorieën van de geselecteerde categorie, tenzij de menubalk wordt weergegeven, zie De instellingen-menubalk weergeven op pagina 11. Als je een categorie selecteert worden de subcategorieën getoond en laat het dynamische blok het blad van de eerste subcategorie zien. Selecteer een subcategorie om de volgende bladen te zien.

In het dynamische blok staat rechtsboven een indicatie van de subcategorie. Dit vakje kan je gebruiken om het dynamische blok op volledig scherm weer te geven, zie Het dynamische blok op volledig scherm weergeven op pagina 12.

De categorieën zijn voorzien van kleurcodering. Deze kan je verwijderen, zie De lay-out van de (sub)categorieën wijzigen op pagina 29 .

Categorie	Naam	Uitleg
kletsen	kletsen	Blauw vanwege gevoelens/bijvoeglijke naamwoorden zoals boos en blij.
mensen	mensen	Geel vanwege de personen (net als de persoonlijke voornaamwoorden).

Categorie	Naam	Uitleg
eten/drinken	eten/drinken	Grijs vanwege het bestek.
lichaam	lichaam	Rood vanwege het bewegen.
tijd	tijd	Paars zoals veel bijwoorden (laat, even).
school	school	Lichtblauw vanwege de dingen die je leert zoals de lidwoorden.
vrije tijd	vrije tijd	Roze vanwege de roze pop waarmee je speelt of je smartphonehoesje.
huis	huis	Lichtgrijs zoals het cement van het huis.
onderweg	onderweg	Bruin zoals het pad waarop je loopt.
dieren/natuur	dieren/natuur	Groen zoals de planten en bomen.

1.5 Organisatie van de woordenschat

Je kan de grootte van de woordenschat aanpassen aan het niveau van de gebruiker, zie De grootte van de woordenschat instellen op pagina 30.

Hoog frequente woorden zijn gepositioneerd in het statische gedeelte rondom het dynamische blok. Deze woorden zijn ingedeeld per woordgroep en voorzien van een kleurcodering. Omdat lang niet alle hoogfrequente woorden op het scherm passen, zijn linktoetsen gemaakt naar een tweede laag. Bij de vraagwoorden staan bijvoorbeeld de 3 hoogst frequente woorden (waar-wat-wie) op het startscherm. Voor meer vraagwoorden kies je de linktoets met de drie puntjes: Hierna verschijnen de andere vraagwoorden in het dynamische blok.



Soms staan de woorden logisch geordend zoals de persoonlijke voornaamwoorden me-mij en je-jou. Meestal gebeurt de ordening echter alfabetisch, zoals te zien is bij de bijvoeglijke naamwoorden.

me	mij	je O O	jou O O O O O O O O	meer persoonlijke voornaamwoorden
hem	haar Oo A	zijn T	ze O S	
©© ¢∱∱∱	ons	men		
jullie Constant Const				
ze	hen	hun ©©		
Ŭ			zich	

Figuur 3: Persoonlijke voornaamwoorden



Figuur 4: Bijvoegelijke naamwoorden

De randwoordenschat is geplaatst in het dynamische blok. Deze zijn ingedeeld naar categorie zoals lichaam en subcategorieën zoals lichaamsdelen, kleding, ziekte en slapen.

Binnen deze subcategorieën zijn niet alleen zelfstandige woorden zoals jurk en broek geplaatst, maar vind je bijpassende begrippen zoals aantrekken, lelijk en sociale uitdrukkingen als 'je ziet er mooi uit'. Om deze begrippen snel te vinden is weer gewerkt met kleurcodering en alfabetische ordening. Bij de keuze van begrippen is gekeken naar functionele inzetbaarheid in de situatie en zodoende is het dynamische blok als een 'sociaal script' te gebruiken.

andersom	je ziet er mooi uit			
badjas	beha	bikini	blouse	aandoen
broek	broekspijp	broekzak	capuchon	aankleden
das R	hakken	handschoen	hemd	aantrekken O
hoofddoek	jas	jurk	kleding	dragen
lelijk	mooi Q O	prachtig		•••

Figuur 5: Subcategorie kleren

Het duidelijkste voorbeeld van het sociaal script is te vinden bij de categorie kletsen. Dit is tevens het scherm wat je ziet bij het opstarten van SCORE. In deze categorie staan allerlei woorden en zinnen om gesprekken te starten en te sturen.

alsjeblieft	doei	goedemorgen	grapje	snel contact
hoe gaat het?	hoi	iets leuks gedaan	iets leuks doen	ik wil je iets laten zien
mag ik meedoen?	sorry	tot morgen	tot ziens	wat gedaan gisteren?
wat heb jij daar?	wat vertellen	wil jij meedoen?		

Figuur 6: Categorie Kletsen

1.6 Organisatie van de woordgroepen

De posities van de verschillende woordgroepen helpen om een correcte zin of vraag te bouwen in de leesrichting van links naar rechts. Bijvoorbeeld: ik wil chips.

instellingen	wis alles	ik wil c	hips							openvouwen	wis woord	ongedaan
*	×	\$₹	3							\sim	×≫	•
kletsen	mensen	eten/drinken	lichaam 9 0	tijd	school	vrije tijd	huis	onderweg	dieren/natuur	media/extra's	toetsenbord	cijfers
<u> </u>	1 00	<u></u>	**	0	ABC.			100 A	1			123
enkelvoud	meervoud	verkleinvorm	verkleinvorm mv								grammatica (vooraf)	woorden samenvoegen
	•	rų (🎾 🗖 🗖								<u> </u>	₽€
de	een /	het		als (•)?	en 📕	maar O	e ^{of}		waar	wat	wie J	
* 8	** /	*	••••	TP	-	• h	12 💿	••••		21/~	et,	
mijn	jouw P- 2	onze © © ©			op	van	Voor O		daar	dan 💽	hier	hallo LQ
	· /		000			— — L;	9	000	1×1	<i>₩</i>	<u> </u>	s
	mama Rege	zijn		zin in iets lekkers				hartige snack		niet	nog	dank je wel
i Ciii	papa	hebben	20	augurk	chips	crackerties	Doritos		nu	ook	veel	klaar
P R R	Å ##Å		9 -0 1-4			A	2		Q To	*	.	ୖଡ଼ୣ
hij 🕜 🎒	2] (2) (2)	doen	3e @ @	naturel chips		olijven	paprika chips		weg	zo		oh oh
1-1	14	J.	ĨŇ	2							•••	×
wij	alle	gaan	mv	pinda	tomaatjes	zoute stengel		knabbelen	drinken	eten	geven	ОК
00		a 4	00	Ś	•	9		No.	Ç.	ę,	%_ %	Â,
jullie	iets	kunnen	moeten					uitdelen	komen	kijken	maken	weet ik niet
<u></u>	2	=						ୄଌ୶ଡ଼	i i i i i i i i i i i i i i i i i i i	••••	×-	₹₽¢
zij	samen	mogen	willen 💋	zout					opruimen	pakken	spelen	dog
- M		10	*	h 🖏					R.			Ř
		worden	zullen 💭	goed	groot	lekker	mooi		weten	zitten		
JA	000	\Rightarrow	8	%		3		•••	Ě	T A T	•••	NEE

Figuur 7: Positie van de woordgroepen

De kleurcodering van de woordgroepen zijn volgens de Modified Fitzgerald Key codering waarbij de kinderen door de kleuren en symbolen leren om de verschillende woordsoorten te herkennen.

Het gebruik van kleuren en vormen vergroot de kennis over regels rondom zinsbouw. Het gebruik van deze kleuren maakt het mogelijk om taal (grammatica) onderwijs te combineren met de interventie rondom het communicatie ondersteunend hulpmiddel. Het is een manier om te visualiseren dat de zin is opgebouwd uit verschillende stukjes:

1	instellingen	wis alles	ik wilch	nips							openvouwen	wis woord	ongedaan
	*	×									\sim	<×	•
	kletsen	mensen	eten/drinken	lichaam	tijd	school	vrije tijd	huis	onderweg	dieren/natuur	media/extra's	toetsenbord	cijfers
	<u> </u>	5 86	a	- 	\bigcirc	NBC S			1934	1			123
	eten	drinken	tafeldekken	koud	broodsoort	warm	toetje	fruit	groenten	lekkers		grammatica (vooraf)	woorden samen voegen
		Ø	X	- E	S		S	-			•••	<u> </u>	₽€
1	de The second se		het	1) () () () () () () () () () () () () ()	en +	- 		•••9	woor 			•••
	mijn O	jouw P	onze O O O S S S	000 10	in L	op 	van ■→□	Ŏ	000	daar Ç~ 1	dan O	hier	hallo
2		mama NGRA	zijn		bah G	dat aangeven?	een beetje	genoeg O	eten		×	nog	dank je wel
	g J	papa	hebben		het is op	ik heb trek	smakelijk eten	we gaan eten	blazen	₽°⊃	ook	veel	klaar Oo
	Ç, Ç	e e	doen	ې ۲	broodtrommel	hapje	delen စဥ္	eten Ç	happen	weg	20	7	Shoh
	wii	alle 3	goon Å	00 5	honger	kruimels	kauwen	kiezen	knoeien		eten R		ă,
	julie PAA	iets	kunnen	moeten	slab	stukje	ikken	slikken	smakken	komen K	kijken		weet ik niet
	21	samen →■₩	mogen Color	willen	lekker	vies	snijden	verhongeren	· · · ·	opruimen	pakken	spelen	dog A
	JA	000	worden		goed	groot	lekker			weten	zitten	•••	NEE

Figuur 8: De verschillende woordgroepen

Nr	Woordgroep
1	Lidwoorden en aanwijzende voornaamwoorden
2	Persoonlijke en bezittelijke voornaamwoorden
3	Hulpwerkwoorden
4	Bijvoeglijke naamwoorden
5	Zelfstandige naamwoorden
6	Hoofdwerkwoorden

Nr	Woordgroep
7	Korte boodschappen
8	Bijwoorden
9	Vraagwoorden
10	Voorzetsels
11	Voegwoorden

De structuur van het dynamische blok heeft dezelfde opbouw:



Figuur 9: Woordgroepen in de randwoordenschat

- korte boodschappen (7)
- zelfstandige naamwoorden (5)
- bijvoeglijke naamwoorden (4)
- hoofdwerkwoorden (6)

Het is aanbevolen om het vakje rechtsonder in het dynamische blok altijd leeg te laten zodat hier een link naar een tweede pagina kan worden gemaakt zonder dat je symbolen moet verplaatsen.

Woord zoeken in SCORE 1.7

Je kan tijdens het modelleren eenvoudig een doelwoord (en het selectiepad er naar toe) opzoeken. Het kan nuttig zijn om bijvoorbeeld tijdens het personaliseren na te gaan of een woord al in SCORE staat en welke selecties de gebruiker moet uitvoeren om het woord te kunnen selecteren.



Als je een toetsenbord kan gebruiken, kan je ook onmiddellijk **Ctrl + F** indrukken, het woord typen in het invoerveld van het dialoogvenster **Zoeken** en een zoekresultaat kiezen.

- 1. Voer het woord in de notitie met behulp van:
 - een fysiek toetsenbord •
 - het schermtoetsenbord •
 - een letterkaart in Score, zie De kaart met kleine letters en speciale tekens openen op pagina 20 •
- 2. Kies **instellingen**.
- 3. Kies 💽 woord zoeken.

Het dialoogvenster **Zoeken** verschijnt.

4. Kies een zoekresultaat (als er geen zoekresultaten zijn, kies **OK** om af te sluiten).

Het eerste vakje van het pad dat moet worden gevolgd om het woord te vinden wordt aangeduid in kleur.

5. Kies telkens het gekleurde vakje om het volgende vakje van het pad aan te duiden met een kleur tot je bij het zoekwoord komt.

2 Basisfuncties

2.1 Een boodschap samenstellen

Wanneer een woord is geselecteerd, verschijnt de basisvorm in het notitievak en wordt deze meteen uitgesproken. Hierna is het mogelijk de vorm te veranderen, bijvoorbeeld naar de 3^e persoon bij een werkwoord. Het wijzigen kan meerdere keren zodat de leerling ook kan luisteren naar de verschillende vormen en de juiste kan kiezen.

Meerdere woorden kunnen achter elkaar worden geplaatst en zo een zin vormen. Kies het notitievak om de hele zin te beluisteren.

Wissen van het notitievak kan op verschillende manieren:

Wat?	Kies het vakje
Wis alles in het notitievak	🔀 wis alles
Wis het laatste woord	wis woord
Maak de laatste actie ongedaan	🕤 ongedaan

2.2 Woorden samenvoegen

Je kan woorden samen voegen tot een nieuw woord.

Zie ook:

- Een voorvoegsel toevoegen aan een woord op pagina 18
- Een achtervoegsel toevoegen aan een woord op pagina 18
- 1. Kies het eerste woord.
- 2. Kies het tweede woord.
- 3. Kies **be woorden samenvoegen**.

2.3 Een voorvoegsel toevoegen aan een woord

Om voor- en achtervoegsels te kunnen toevoegen aan een woord moet je eerst de knop **grammatica (vooraf)** beschikbaar maken, zie Grammatica (vooraf) activeren op pagina 19.

Zie ook:

- Een achtervoegsel toevoegen aan een woord op pagina 18
- Woorden samenvoegen op pagina 18
- 1. Kies 🔀 grammatica (vooraf).
- 2. Kies **tussenvoegsels**.

De voorvoegsels staan nu in de bovenste vakjes van het dynamische blok.

- 3. Kies het voorvoegsel.
- 4. Kies het woord dat na het voorvoegsel moet worden toegevoegd.

2.4 Een achtervoegsel toevoegen aan een woord

Om voor- en achtervoegsels te kunnen toevoegen aan een woord moet je eerst de knop **grammatica (vooraf)** beschikbaar maken, zie Grammatica (vooraf) activeren op pagina 19.

Zie ook:

- Een voorvoegsel toevoegen aan een woord op pagina 18
- Woorden samenvoegen op pagina 18
- 1. Kies het woord waaraan het achtervoegsel moet worden toegevoegd.
- 2. Kies 🔀 grammatica (vooraf).

3. Kies **tussenvoegsels**.

De achtervoegsels staan nu in de onderste vakjes van het dynamische blok.

4. Kies het achtervoegsel.

3 Grammatica

3.1 De grammatica gebruiken

Het ondersteunen van de taalontwikkeling van de OC-gebruiker is één van de belangrijkste doelen van de interventie. De OC-gebruiker helpen om beter te communiceren heeft grote invloed op de sociale en cognitieve ontwikkeling.

Naast het ontwikkelen van een grotere woordenschat en het bevorderen van de functionele communicatie speelt ook de vorm, de grammatica, een grote rol. De OC-gebruiker moet woorden kunnen veranderen, zodat deze een andere betekenis krijgen, en creatief kunnen zijn met taal. Zoals alle kinderen zelf woorden verzinnen en gaan spelen met taal moeten kinderen met een communicatie ondersteunend hulpmiddel (COH) deze ontwikkeling ook door kunnen maken en kunnen experimenteren met de verschillende grammaticale vormen.

Daarom vervoegt SCORE niet alleen automatisch maar kan de OC-gebruiker ook zelf vormen wijzigen bij:

- werkwoorden: vervoegingen zoals de 1^e of 2^e persoon en vormen als verleden tijd, toekomstige tijd en voltooid deelwoord.
- bijvoeglijke naamwoorden: uitgang -, vergrotende en overtreffende trap.
- zelfstandige naamwoorden: enkelvoud, meervoud, verkleinvorm en verkleinvorm meervoud.

Het is ook mogelijk om vooraf een vervoeging of verbuiging op te geven. Zo krijg je meteen de juiste vorm te horen en niet eerst de basisvorm, zie Grammatica (vooraf) gebruiken op pagina 20. Hiervoor dien je de **grammatica (vooraf)**-knop te activeren, zie Grammatica (vooraf) activeren op pagina 19.

instellingen	wis alles	hebben heb	hebt heeft he	zal hebben ge	ehad					openvouwen	wis woord	ongedaan
kletsen	mensen	eten/drinken	lichaam	tijd	school	vrije tijd	huis	onderweg	dieren/natuur	media/extra's	toetsenbord	cijfers
<u>G</u> @D		<u></u>	77	0	¥ ^{sc} ∱			****	,			123
tegenwoordig	verleden	toekomst	volt deelw		COC MAN	de		20	dot	en +	grammatica (vooraf)	voorden samenvoege
de	een f	het	•••		en +	moor		•••	woor +		wie C	•••
min O M	jouw © S	onze © © ©	000	in L	ор 	van ■→[]	,	000	daar Ç	dan O	hier	hallo
j.		zijn		alsjeblieft	doei T	goedemorgen	grapje Grapje	snel contact		niet		dank je wel
	papa	hebben	200 200 1	hoe gaat het?	hoi	iets leuks gedaan	iets leuks doen	ik wil je iets laten zien	Ç.	ook	veel	klaar Oo
e e	zij Operation	doen S	3- 9. 9	mag ik meedoen?			tot ziens	wat gedaan gisteren?	weg		•••	en en
	olle	goon A		wat heb jij daar?	wat vertellen	wil jij meedoen?			drinken	eten R	geven Reserved	ă,
jullie P-AA	iets	kunnen	moeten						komen K	kijken	maken	weet ik niet
2) 200	samen →■■+	mogen Coo	willen						opruimen	pakken	spelen	dog A
JA	000	worden	zullen	goed	groot	lekker			weten	zitten TJ (T		NEE

Figuur 10: Werkwoorden vervoegen

Als de leerling nog niet toe is aan bepaalde grammaticale vervoegingen kunnen deze altijd tijdelijk worden uitgeschakeld.

3.2 Grammatica (vooraf) activeren

Het is mogelijk om vooraf een vervoeging of verbuiging op te geven, zie Grammatica (vooraf) gebruiken op pagina 20. Je kan ook voor- en achtervoegsels toevoegen aan een woord. Voor al deze mogelijkheden dien je de grammatica (vooraf) te activeren.

- 1. Selecteer Instellingen.
- 2. Selecteer grammatica (vooraf).
- 3. Selecteer **Ja** om te bevestigen.

3.3 Grammatica (vooraf) gebruiken

Om **grammatica (vooraf)** te kunnen gebruiken moet je eerst de knop **grammatica (vooraf)** beschikbaar maken, zie Grammatica (vooraf) activeren op pagina 19.

- 1. Kies 🗹 grammatica (vooraf).
- 2. Voer één van de volgende acties uit:
 - In de rij volgend werkwoord:, selecteer de nodige vakjes voor de verbuigingen van het werkwoord
 - In de rij **volgend werkwoord:**, selecteer ... en in de rij **volgend zelfstandig naamwoord:** die nu verschijnt, selecteer de verbuiging van het zelfstandig naamwoord.

4 Het Score-toetsenbord

Om de geletterdheid te stimuleren heeft de OC-gebruiker binnen SCORE toegang tot letterkaarten en cijferkaarten. Via deze kaarten kan de gebruiker tekens invoeren die je op een toetsenbord kan terugvinden. De letterkaarten zijn alfabetisch geordend, maar kunnen voor de gebruiker individueel worden aangepast.

Er zijn kaarten voor

- kleine letters, zie De kaart met kleine letters en speciale tekens openen op pagina 20
- hoofdletters, zie De kaart met hoofdletters openen op pagina 20
- cijfers, zie De kaart met cijfers openen op pagina 21
- speciale tekens, zie De kaart met kleine letters en speciale tekens openen op pagina 20
- fonetische tekens, zie De fonetische kaart openen op pagina 21

Tijdens het invoeren van letters, zal SCORE ook:

- woorden voorspellen, zie Woordvoorspelling op pagina 21
- alternatieven voorstellen als de gebruiker een fout invoert, zie .Spellingscorrectie op pagina 22

4.1 De kaart met kleine letters en speciale tekens openen

De kaart met kleine letters laat de gebruiker toe om kleine letters of speciale tekens in te voeren.

Tijdens het gebruik van de kaart met (kleine) letters/speciale tekens kan je eenmalig een hoofdletter invoegen en daarna automatisch terugkeren naar de kaart met kleine letters/speciale tekens, zie Eenmalig een hoofdletter invoegen op pagina 20. Om permanent hoofdletters te gebruiken zie De kaart met hoofdletters openen op pagina 20.

- 1. Kies **toetsenbord**.
 - In de subcategorieën verschijnen verschillende letterkaarten.
- 2. Kies abc letters/speciale tekens.

de kaart met kleine letters wordt getoond.

3. Kies ... om de speciale tekens te tonen.

4.2 De kaart met hoofdletters openen

De kaart met hoofdletters laat de gebruiker toe om permanent hoofdletters in te voegen. Je kan de gebruiker tijdens het invoegen van kleine letters ook eenmalig een hoofdletter laten invoeren, zie Eenmalig een hoofdletter invoegen op pagina 20.

1. Kies 📷 toetsenbord.

In de subcategorieën verschijnen verschillende letterkaarten.

2. Kies **ABC hoofdletters**.

de kaart met hoofdletters wordt getoond.

4.3 Eenmalig een hoofdletter invoegen

De kaart laat de gebruiker toe om tijdens het gebruik van de kaart met (kleine) letters/kleine letters (zie De kaart met kleine letters en speciale tekens openen op pagina 20) eenmalig een hoofdletter in te voegen en daarna automatisch

terug te keren naar de kaart met kleine letters/speciale tekens. De eerste stap van deze procedure is dus vaak al uitgevoerd.

- Als de letterkaarten nog niet getoond worden, kies toetsenbord. In de subcategorieën verschijnen verschillende letterkaarten.
- 2. Kies An hoofdletter maken.
- Selecteer de hoofdletter die je nodig hebt.
 De hoofdletter wordt ingevoerd en de kaart letters/speciale tekens wordt weer actief. Je kan nu verder kleine letters selecteren of via ... speciale tekens kiezen.

4.4 De fonetische kaart openen

De fonetische kaart laat de gebruiker toe om klanken te laten invoeren:

- a,b,c,
- aa, ee, ie, oo, uu
- oe, ui, eu, ei, ij, ou, au,
- (d)e
- aai, ooin oei, eeuw, ieuw
- sj, sch, ng, ch
- 1. Kies 📷 toetsenbord.

In de subcategorieën verschijnen verschillende letterkaarten.

2. Kies abc 🕑 fonetisch.

de eerste kaart met fonetische letters (korte klanken) wordt getoond.

3. Kies ... om te bladeren door de fonetische kaarten.

4.5 De kaart met cijfers openen

De kaarten met cijfers laten de gebruiker toe om cijfers, getallen, rangtelwoorden en cijferbewerkingstekens in te voeren:

- 1, 2, ...12
- 20, 30, 40, ... 100
- 200, 300, 400, 500 en 1000
- eerste, tweede, ... tiende
- +, -, x, /
- 1. Kies 123 cijfers.

De eerste kaart met cijfers wordt getoond.

2. Kies ... om te bladeren door de cijferkaarten.

4.6 Woordvoorspelling

Score is voorzien van een aantal woordvoorspellingsvakjes. Als de gebruiker via het **toetsenbord** letters invoert (zie Het Score-toetsenbord op pagina 20), dan voorspellen deze vakjes het woord en symbool (indien beschikbaar) dat de gebruiker mogelijk invoert.

In het voorbeeld hieronder werden de letters 'hon' ingevoerd. De voorspellingsvakjes tonen de woorden 'hond', 'honger', 'honden', 'honderd' en 'honderden' met een symbool (indien beschikbaar)

instellingen	wis alles	hon								openvouwen	wis woord	orgedoon
kletsen	mensen	eten/drinken	And A	eja Sja	school	P	huis	onderweg	dieren/hatuur	media/extrais	toetsenbord	cites 123
abc	ABC	abc 🙂	hoofdletter maken	Ř	horger	honden	honderd 100	honderden	Nord	handen		somenvoegen
-		-	•••	? ?	•• +		¢.	•••	***	- Č?		•••

OPMERKING

Naast de woordvoorspellingsvakjes, zijn er ook alternatieve woordvoorspellingsvakjes die o.a. spellingscorrectie mogelijk maken, zie Spellingscorrectie op pagina 22.

4.7 Spellingscorrectie

Score is voorzien van twee vakjes die alternatieve woorden en bijhorende symbolen voorstellen als de gebruiker via het **toetsenbord** letters invoert (zie Het Score-toetsenbord op pagina 20). Deze functie is gebaseerd op de actie **Alternatieve voorspelling** van Mind Express. Voor meer informatie, zie de helpfunctie van Mind Express: kies **Menu** > (?) **Help**.

Deze vakjes bevinden zich naast de gewone woordvoorspellingsvakjes, zie Woordvoorspelling op pagina 21.

In het voorbeeld hieronder werd foutief het woord 'hont' ingevoerd. De voorspellingsvakjes tonen de alternatieven 'hond' en 'hondje'.

I.	instellingen	wis alles	hont								openvouwen	wis woord	ongedaan
	*	×									$\mathbf{\vee}$	×≫	•
I	kletsen	mensen	eten/drinken	lichoom	tjd	SCHOOL	vrije fijd	huis	onderweg	dieren/natuur	media/extra's	toetsenbord	cijfers
	39			ÅÅ	0		200			X			123
ł	letters/speciale	hoofdletters	fonetisch	hoofdletter maken					-	hond	honde	grammatica	woorden
	abc	ABC	abc 🙂	Aa						Å	4	(vooro ^r)	samenvoegen
ł	de	een	het		als	en	moor	of		waar	wat	wie	
	-		-	•••	? ?	+	\$	8	•••	*	₩ .	Ŷ	•••

5 Media/extra's

In deze categorie **W media/extra's** staan voorbeelden van pagina's die kunnen worden gecreëerd in het dynamische blok. Het voordeel hiervan is het gebruik van foto's, film, enzovoort met hier omheen weer de kernwoordenschat zodat het kind hierover kan vertellen zonder te schakelen naar een andere pagina.

Score voorziet in deze categorie ook instructies en een sjabloon om een VSD te maken, zie Een Visual Scene Display maken op pagina 23.

Een overzicht van de andere reeds geïntegreerde mogelijkheden:

- Muziek beluisteren op pagina 22
- Internetradio beluisteren op pagina 22
- YouTube-filmpjes bekijken op pagina 22
- Een film bekijken op pagina 23
- Een fotoalbum of digitaal prentenboek bekijken op pagina 23
- Een foto nemen op pagina 24
- Met dobbelstenen gooien op pagina 24
- Een e-mail sturen op pagina 24
- E-mails lezen op pagina 24
- De rekenmachine gebruiken op pagina 24
- Een sms sturen op pagina 24
- Sms'jes bekijken op pagina 24

Je kan ook Meer functies toevoegen op pagina 25.

5.1 Muziek beluisteren

- Kies de categorie 🔜 media/extra's.
- 2. Kies de subcategorie 💅 muziek.

5.2 Internetradio beluisteren

- 1. Kies de categorie 💂 media/extra's.
- 2. Kies de subcategorie 📷 internet radio.

5.3 YouTube-filmpjes bekijken

- 1. Kies de categorie 🛃 media/extra's.
- 2. Kies de subcategorie 📷 YouTube.

5.4 Een film bekijken

Je kan een film afspelen die je hebt toegevoegd in de dynamische lijst > Films. Voor meer informatie, zie de helpfunctie van Mind Express: kies **Menu** > **Help**.



- 1. Kies de categorie 💂 media/extra's.
- 2. Kies de subcategorie **F# films**.

5.5 Een fotoalbum of digitaal prentenboek bekijken

De OC-gebruiker kan zelf door een fotoalbum bladeren en erover vertellen. Boeken kunnen ook als pagina-afbeeldingen, fotoalbum of dus als een digitaal prentenboek worden verwerkt.

		Hier staan je Selecteer ee naar het foto	fotoboekjes. en vakje, om boek te gaan.		
uitstap III IIII IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII	mijn gezin/familie	eigen fotoboek 1			
eigen fotoboek 2	eigen fotoboek 3	eigen fotoboek 4			
	Naar camera-foto's				
				<	



- 1. Kies de categorie 💂 media/extra's.
- 2. Kies de subcategorie **en foto's**.

In het dynamische blok kan je nu een fotoboek kiezen en er vervolgens door bladeren, laten afspelen

5.6 Een Visual Scene Display maken

In Score is een Visual Screen Display (VSD) een communicatiekaart over een bepaald onderwerp die visueel en qua woordenschat sterk aansluit bij de leefomgeving van de gebruiker. Score voorziet instructies en een sjabloon om een VSD te maken.

- 1. Kies de categorie 💂 media/extra's.
- Kies de subcategorie VSD. Het VSD-sjabloon met de instructies verschijnt in het dynamische blok.
- 3. Volg de instructies om de VSD-communicatiekaart aan te maken.

5.7 Een foto nemen

- Kies de categorie **Se media/extra's**.
- Kies de subcategorie a camera.

Je kan nu een foto nemen, van camera wisselen als je toestel meerdere camera's heeft, naar je fotoboek met camerafoto's gaan, ...

5.8 Met dobbelstenen gooien

- Kies de categorie 🔜 media/extra's.
- Kies de subcategorie a dobbelsteen.
 Je kan nu met één of twee dobbelstenen gooien en het resultaat laten uitspreken.

5.9 Een e-mail sturen

- 1. Kies de categorie 🔜 media/extra's.
- Kies de subcategorie Mail sturen.
 Volg de instructies die in het dynamische blok verschijnen.

5.10 E-mails lezen

- Kies de categorie 🔜 media/extra's.
- Kies de subcategorie Rail postvak.
 Je kan nu door het e-mail postvak bladeren en je e-mails lezen.

5.11 De rekenmachine gebruiken

SCORE bevat een rekenmachine om eenvoudige berekeningen te maken en voor te lezen.

- Kies de categorie statistica media/extra's.
- 2. Kies
- 3. Kies de subcategorie **Frekenmachine**.
- Kies de cijfers en bewerkingen en kies om de berekening uit te voeren. De oplossing wordt uitgerekend en de hele berekening wordt voorgelezen.

5.12 Een sms sturen

- Kies de categorie 🔜 media/extra's.
- 2. Kies
- Kies de subcategorie SMS sturen.
 Volg de instructies die in het dynamische blok verschijnen.

5.13 Sms'jes bekijken

- Kies de categorie 🛃 media/extra's.
- 2. Kies
- Kies de subcategorie SMS postvak.
 Je kan nu door het sms-postvak bladeren en je sms'jes bekijken.

5.14 Meer functies toevoegen

In de categorie **Media/Extra's** kunnen nog andere subcategorieën worden toegevoegd, zie Een nieuwe subcategorie toevoegen op pagina 28. Bijvoorbeeld een kalender of afstandsbediening. In andere bladensets zijn hier volop voorbeelden van verkrijgbaar. Kijk ook op www.mindexpress.be om voorbeeldkaarten te downloaden.

6 Tekst opslaan en gebruiken

De gebruiker kan een woord, zin of tekst volledig opslaan voor later gebruik.

De gebruiker kan:

- Een tekst opslaan op pagina 25
- Een opgeslagen tekst openen, lezen, printen en verzenden op pagina 25
- Een opgeslagen tekst verwijderen op pagina 26

6.1 Een tekst opslaan

- 1. Geef de tekst in het notitievak in.
- 2. Kies 🔽 openvouwen.
- 3. Navigeer door de tekst, via de navigatieknoppen.



- 4. Kies 🔁 enter om een nieuwe alinea te maken in de tekst.
- Kies opslaan.
 De tekst en de symbolen worden bewaard in een vakje links.

6.2 Een opgeslagen tekst openen, lezen, printen en verzenden

Je kan een opgeslagen tekst openen, aanpassen, laten voorlezen en afdrukken.

1. Kies 🗸 openvouwen.

- Kies in de linker vakken de tekst die je wil openen.
 Gebruik eventueel de knoppen
 om de tekst op te zoeken.
- 3. Kies één van de volgende vakjes:

Vakje	Uitleg
📮 lees zin	Om de zin waar de cursor in staat te lezen.
📃 lees paragraaf	Om de alinea waar de cursor in staat te lezen.
📑 print	Om de inhoud van het notitievak af te drukken.

Vakje	Uitleg
च् ஹ zend als sms	Om de tekst als sms te versturen. Je moet eerst nog een contactpersoon kiezen in het adresboek. Jouw toestel moet over een SIM-kaart beschikken.
≂⊠ zend als e-mail	Om de tekst als e-mail te versturen. Je moet eerst nog een contactpersoon kiezen in het adresboek.

4. Kies 🔼 dichtvouwen om terug te keren naar het startscherm.

6.3 Een opgeslagen tekst verwijderen

- 1. Kies 🔽 openvouwen.
- 2. Kies m verwijderen.
- 3. Kies het vakje waarvan je de inhoud wil verwijderen.
- 4. Kies 🔼 dichtvouwen om terug te keren naar het startscherm.

7 Het verslagboek

De gebruiker kan nieuw bedachte woorden, zinnen of zinsdelen opslaan in de subcategorie **verslagboek** van de categorie **kletsen**. De gebruiker kan deze dan later hergebruiken.

De gebruiker kan:

- Een zin(sdeel) of woord opslaan in het verslagboek op pagina 26
- Een zin(sdeel) of woord uit het verslagboek gebruiken op pagina 26
- Een zin(sdeel) of woord uit het verslagboek gebruiken op pagina 26

7.1 Een zin(sdeel) of woord opslaan in het verslagboek

- 1. Voer het woord, de zin of het zinsdeel in dat je wil opslaan, eventueel via het **toetsenbord** voor woorden die niet voorkomen in SCORE.
- 2. Kies de categorie 📀 kletsen.
- 3. Kies de subcategorie ... > **verslagboek**.
- 4. Volg de instructies in het dynamisch blok.

7.2 Een zin(sdeel) of woord verwijderen uit het verslagboek

- 1. Kies de categorie 😣 kletsen.
- 2. Kies de subcategorie ... > **[]] verslagboek**.
- 3. Kies 🔀 wis alles.
- Kies ∃→ boodschap opslaan.
- 5. Kies het vakje in het logboek dat je wil leegmaken.

7.3 Een zin(sdeel) of woord uit het verslagboek gebruiken

- 1. Kies de categorie 😒 kletsen.
- 2. Kies de subcategorie **...** > **[]** verslagboek.
- 3. Kies het gewenste zin(sdeel) of woord in het verslagboek.

8 Het logboek

Je kan de acties van de gebruiker in SCORE bijhouden in het logboek. Met de resultaten kan je als begeleider de communicatie analyseren en verbeteringen aanbrengen.

Bijvoorbeeld: je stelt via het loggen vast dat bepaalde vakjes veel of weinig werden gekozen door de gebruiker. Je kan op basis van deze loginformatie de communicatiekaart bijsturen.

Je kan:

- Het logboek aan- en uitzetten op pagina 27
- Items verwijderen uit het logboek op pagina 27

8.1 Het logboek aan- en uitzetten

Je kan de acties die gebeuren in SCORE bijhouden in een logbestand. Met de resultaten kan de begeleider de communicatie analyseren en verbeteringen aanbrengen.

Bijvoorbeeld: De begeleider stelt via het loggen vast dat bepaalde vakjes veel of weinig werden gekozen door de gebruiker. De begeleider kan op basis van deze loginformatie de communicatiekaart bijsturen.

Kies 🙀 Instellingen.

2. Kies 📃 Logboek.

Het wachtwoord-dialoogvenster verschijnt.

- 3. Kies de cijfers van het wachtwoord en bevestig met 🔽. Het standaardwachtwoord is 1234.
- Het dynamische blok en de vakjes eronder dienen nu respectievelijk als het logboek en de logboekfuncties.
- 4. Kies één van de volgende functies:
 - logboek aan, om het loggen aan te zetten.
 - logboek uit, om het loggen uit te zetten.

8.2 Items verwijderen uit het logboek

Je kan:

- 5 items per keer verwijderen uit het logboek (enkel als het logboek aanstaat, zie Het logboek aan- en uitzetten op pagina 27).
- alle items in één keer verwijderen uit het logboek
- 1. Kies 🗱 Instellingen.
- Kies Logboek. Het wachtwoord-dialoogvenster verschijnt.
- 3. Kies de cijfers van het wachtwoord en bevestig met 📈. Het standaardwachtwoord is 1234.

Het dynamische blok en de vakjes eronder dienen nu respectievelijk als het logboek en de logboekfuncties.

- 4. Kies één van de volgende functies:
 - laatste 5 items verwijderen
 - alle items verwijderen

9 Score aanpassen voor de gebruiker

Je kan zelf heel wat wijzigen in SCORE. Het is echter aanbevolen om zoveel mogelijk de structuur van SCORE te bewaren en zoveel mogelijk bestaande categorieën en subcategorieën uit te breiden in plaats van nieuwe aan te maken.

Je kan binnen SCORE:

- Een nieuwe subcategorie toevoegen op pagina 28
- Een woord of zin(sdeel) toevoegen op pagina 28
- Een dynamisch blok personaliseren op pagina 28
- De lay-out van de kernwoordenschat wijzigen op pagina 29
- De lay-out van de (sub)categorieën wijzigen op pagina 29

SCORE V2.0

- Een dikker kader rond een vakje maken of verwijderen op pagina 30 om bijvoorbeeld focuswoorden of grammaticale functies te laten opvallen
- De grootte van de woordenschat instellen op pagina 30

Via Mind Express kan je:

- Een vakje verbergen, zie ook Een vakje verbergen op pagina 29
- De spraak in stellen
- De opmaak van een pagina instellen
- Een vakje bewerken (stijl, grammatica, uitspraak, ...)
- Extra functionaliteiten aanmaken: adresboek, agenda, camera, diavoorstelling, ...

Voor meer informatie, zie de helpfunctie van Mind Express: kies **Menu** > (?) **Help**.

9.1 Een nieuwe subcategorie toevoegen

- 1. Selecteer de categorie en subcategorie.
- 2. In de subcategorie, kies ... tot het vakje 🚲 nieuw blad zichtbaar is.
- 3. Kies **⇒**, ∎, ∈ nieuw blad.
- 4. Druk op F2 of kies E Menu > Bewerken.
- 5. Dubbelklik waar je de inhoud wil bewerken:
 - in de derde rij van de subcategorieën om de naam en figuur toe te voegen van de subcategorie.
 - in het dynamische blok om vakjes te vullen. Voeg in het vakje rechtsboven de naam en figuur van de subcategorie toe; de acties om naar volledig scherm te gaan zijn reeds toegevoegd, zie Het dynamische blok op volledig scherm weergeven op pagina 12.
- 6. Kies 🔣 om op te slaan.
- 7. Kies 🔽 of druk op **F2** om te stoppen met bewerken.
- 8. Druk op Home.

9.2 Een woord of zin(sdeel) toevoegen

Het is belangrijk om woorden toe te voegen aan de standaard woordenschat zoals de namen van personen en individuele interesses.

De stijl van een vakje hangt af van de categorie waartoe het woord in dat vakje behoort en van de plaats in de communicatiekaart. Bijvoorbeeld: een bijvoeglijk naamwoord heeft een lichtblauwe achtergrond en blauwe rand. Er is een klein verschil in de stijl als het woord wordt geplaatst in de hoofdcategorie, subcategorie of in het dynamische blok. Het consequent gebruikt van de verschillende stijlen bieden de OC-gebruiker meer overzicht op het scherm.

Om eigen woorden, zinsdelen en zinnen toe te voegen volgens de Score-principes en om de juiste stijl toe te passen en acties toe te voegen gebruik je best het stappenplan dat je in score zelf als volgt kan raadplegen:

- 1. Kies **89** Kletsen.
- 2. In de subcategorie, kies
- Kies seen nieuw plaatje. Het stappenplan wordt getoond.

9.3 Een dynamisch blok personaliseren

Het kan nuttig zijn bepaalde dynamische blokken te personaliseren, bijvoorbeeld:

- de foto's van de gebruiker, gezinsleden, vrienden, huisdieren, ...
- een pagina 'over mij' met het lievelingseten, hobby's, ...
- favoriete tv-programma's, idolen, ...
- 1. Navigeer naar het dynamische blok, bijvoorbeeld **kletsen** > ... > over mij.
- 2. Druk op **F2** of kies **Menu > Bewerken**.
- 3. Dubbelklik in het dynamische blok.

- 4. Kies een vakje en pas de figuur, het label of tekstactie aan. Vervang bijvoorbeeld de figuur van het vakje 'dit is mijn huisdier' door een echte foto van de hond, het label door 'dit is mijn hond Max' en de tekstactie door 'dit is Max onze hond'.
- 5. Kies 🔣 om op te slaan.
- 6. Kies 🔽 of druk op **F2** om te stoppen met bewerken.
- 7. Druk op Home.

9.4 Een vakje verbergen

In Mind Express kan je instellen of een vakje zichtbaar is of niet. Het is mogelijk om woorden, subcategorieën en grammaticale functies zichtbaar/onzichtbaar te maken. Ook het vakje met de drie punten om te verwijzen naar de tweede laag kan worden verborgen als de OC-gebruiker nog te veel bladert.

In SCORE is een complete woordenschat te vinden, maar soms zijn de woorden niet aangepast aan een bepaalde leeftijdsgroep zoals bijvoorbeeld woordenschat rond seksualiteit. Dan kan het verbergen van vakjes nodig zijn.

Onzichtbare vakjes kunnen niet worden bewerkt en zichtbaar worden gemaakt via de rechtermuistoets.

Voor meer informatie, zie de helpfunctie van Mind Express: kies **Menu** > (?) **Help**.

9.5 De lay-out van de kernwoordenschat wijzigen

Je kan de vakjes van de kernwoordenschat op twee manieren tonen:

- enkel met een gekleurde rand
- opgevuld met een kleur



1. Kies 💽 Instellingen.

2. Kies **Lay-out wijzigen**.

Het wachtwoord-dialoogvenster verschijnt.

- Kies de cijfers van het wachtwoord en bevestig met . Het standaardwachtwoord is 1234.
 Op de derde rij verschijnen de functies om de lay-out wijzigen.
- 4. Kies één van volgende opties:
 - Kern: enkel rand
 - 💮 Kern: kleur

9.6 De lay-out van de (sub)categorieën wijzigen

Je kan de vakjes van de categorieën en subcategorieën op twee manieren tonen:

- in de gebruikelijke kleurcode van de categorieën en subcategorieën
- in de vereenvoudigde blauwe lay-out

SCORE V2.0



- 1. Kies 🙀 Instellingen.
- 2. Kies 🗹 Lay-out wijzigen.
 - Het wachtwoord-dialoogvenster verschijnt.
- Kies de cijfers van het wachtwoord en bevestig met . Het standaardwachtwoord is 1234.
 Op de derde rij verschijnen de functies om de lay-out wijzigen.
- 4. Kies één van volgende opties:
 - Categorie: blauw
 - Categorie: kleur

9.7 Een dikker kader rond een vakje maken of verwijderen

SCORE biedt de mogelijkheid om de focuswoorden extra te laten opvallen door er een dikker kader eromheen te plaatsen.

Het is ook nuttig om eens gedurende een aantal weken in te zoomen op een grammaticale functie. Deze kan eveneens worden voorzien van een dikker kader.

Het extra laten opvallen is niet alleen handig voor de OC-gebruiker maar ook voor de gesprekspartners. Iedereen weet dan vanzelf welke woorden extra aandacht nodig hebben.

- 1. Kies 🗱 Instellingen.
- 2. Kies **Lay-out wijzigen**.

Het wachtwoord-dialoogvenster verschijnt.

- Kies de cijfers van het wachtwoord en bevestig met . Het standaardwachtwoord is 1234.
 Op de derde rij verschijnen de functies om de lay-out wijzigen.
- 4. Kies **Focuswoord instellen**.
- 5. Kies het vakje waarrond je de kader dikker wil maken of verwijderen.

9.8 De grootte van de woordenschat instellen

Je kan het aantal woorden dat SCORE toont aan de gebruiker, instellen. Op die manier kan je starten met een gereduceerde versie en stap voor stap symbolen zichtbaar maken.

A

OPMERKING

Voordat je een nieuw woord wilt toevoegen in de gereduceerde versie, controleer eerst of het woord verborgen is zodat het woord meteen op de juiste plek zichtbaar kan worden gemaakt.



TIP

Het is mogelijk woorden/symbolen te zoeken met de zoekfunctie in SCORE, zie Woord zoeken in SCORE op pagina 17.

OC-gebruikers hanteren regelmatig de zin 'het symbool ontbreekt'. Het is vaak moeilijk om erachter te komen wat de OC-gebruiker mist. Hij/zij kan dit immers zelf moeilijk aangeven en het omschrijven van begrippen vraagt veel van een kind. Ga in dat geval samen in de software zoeken. Laat alle verborgen plaatjes zien binnen de aangegeven categorie. Hiermee kan de OC-gebruiker wellicht makkelijker aangeven wat er ontbrak. Hierdoor wordt ook de autonomie van de gebruiker bevorderd.

- 1. Kies 🗱 Instellingen.
- 2. Kies 🛒 Lay-out wijzigen.

Het wachtwoord-dialoogvenster verschijnt.

Kies de cijfers van het wachtwoord en bevestig met . Het standaardwachtwoord is 1234.
 Op de derde rij verschijnen de functies om de lay-out wijzigen.

4. Kies één van volgende opties:

- 📑 500
- 👔 2000
- Uitgebreid
- Volledig

E Bijlagen

1 Woordenlijst meest frequente woorden bij kinderen

Op basis van vergelijkingsonderzoek tussen 8 woordenlijsten.

SCORE V2.0

Frequentie (7/8x)	Frequentie 6x	Frequentie 5x	Frequentie 4x	Frequentie 3x	Frequentie 2x	
ja	daar	dat	alle	appel	al	mee
nee	dag	deze	auto	au	alleen	meer
ор	die	doen	de	bal	als	meisje
	hebben	en	drie	bij	alsjeblieft	moeten
	hier	gaan	een	blauw	altijd	mooi
	ik	is	één	dit	ander	naam (eigen)
	in	mij	eten	drinken	bah	niets
	ja	mijn	goed	geel	banaan	nieuw
	jij	nog	hallo	geven	beetje	of
	kijken	nu/nou	het	groot	binnen	oké
	niet	van	hij	hoe	blij	oma
	zijn	voor	klaar	hond	boe	omdat
		wat	komen	juf	boek	onder
		willen	kunnen	kaas	buiten	ons
		zeggen	maken	klein	dan	ора
			naar	lekker	dankjewel	openmaken
			ook	maar	eerst	oud
			twee	mama	even	over
			wij	met	geen	paard
			zij	mogen	halen	poepen
			zij	oh	hap	poes
			zitten	open	heel	rood
			zo	рара	hoog	slapen
			waar	рор	horen	snel
				uit	houden(van)	spelen
				weer	huis	staan
				weg	jas	stoppen
				weten	jouw	toch
				wie	keer	vallen
				zien	kind	veel
				zullen	kleuren	vier
					koe	vinden
					koekje	vogel
					krijgen	waarom
					kus	wanneer
					laten	wel
					lopen	werken

2 Stappenplan focuswoorden (uitgebreid)



TIP SCORE binnen Mind Express biedt de mogelijkheid om de focuswoorden extra te laten opvallen door er een dikker kader eromheen te plaatsen. Zie hiervoor Een dikker kader rond een vakje maken of verwijderen op pagina 30.

	Focuswoorden	Suggestie voor randwoorden	Functie communicatie
1	Ja, nee, (mee), hier, komen.	Papa, mama, juf, eigen naam.	Interactie, iemand roepen.
	(mee: communicatiebinder of	Papa, komen.	
	SCORE laag 2).	Ja, hier is papa.	
		Hier komen. Mama mee.	
2	Op, maken, ohoh, nu/nou, zo	Auto, rijden, boe, vallen, hoog.	Expressie en controle: verbazing
		Blokje op, toren maken. Toren is hoog. Nu vallen? Ohoh toren vallen.	en aansturen van nandeling.
		Baan maken zo?	
		Nu! Ohoh vallen.	
3	Deze/die, dat/dit, kijken, is, daar	Bal, pop, hond, poes, boek.	Representatie: de aandacht
		Die daar. Kijk hond is daar. Kijk! Deze is daar.	vestigen.
4	Nog, keer, meer, stoppen, ik, wil	Appel, banaan, kaas, hap, lekker.	Controle: handelingen sturen en stoppen
		Dat is lekker, ik wil nog meer. Ik wil stoppen. Nog een hap.	
5	Niet, voor, mij, hebben, ander	Eten, drinken, bah, koekje.	Controle: weigeren en handeling
		Ik wil niet. Ik wil een ander koekje eten. Koekje is voor mij. Koekje hebben.	5101 611.
6	Dag, hallo, zien, weer/nog, een	Opa, oma, kus, huis, vogel, paard.	Sociaal: groeten en afscheid
		Ik zie oma. Hallo oma. Daar is oma weer. Ik zie een paard, dag paard.	je ziet.
7	Weg, zijn, alle, en, staan, veel.	Lopen, koe.	Representatie: zeggen wat je ziet.
	Grammatica: meervoud.	Alle koeien staan in de wei. Koe en koe en koe. Waar zijn de koeien? Koeien lopen weg!	
8	De, ook, in, weten, zitten.	Bal, pop.	Representatie: antwoord geven op
		Ik weet het.	een vidag.
		De pop zit daar in.	
		De bal zit daar ook in.	
9	Open, uit, klaar, doen, jij, helpen	Blauw, geel, rood, kleuren, openmaken.	Controle: vragen om voorwerp of activiteit.
		Ik wil kleuren. Jij helpen. Die moet open, jij doen. Blauw uit, geel uit. Nu klaar.	
	1		l

SCORE V2.0

	Focuswoorden	Suggestie voor randwoorden	Functie communicatie
10	Moeten, hij, altijd, au, groot, klein Grammatica: uitgang -e.	Poepen, plassen, slapen, kind, pop, mooi. Hij moet plassen. Pop is altijd mooi. Mooie pop. Kleine pop. Pop heeft au.	Expressie: gevoel of fysieke toestand uitdrukken.
11	Waar, 1-2-3, vinden, onder, wij, al.	Snel, vier. Waar is mama? Kan jij mama al vinden? Onder de tafel.	Representatie: zelf een vraag stellen.
12	Wie, mijn, geen, het, van, nieuw.	Meisje, jongen, jas, oud. Van wie is die jas? Mijn jas is oud. Het meisje heeft een nieuwe jas. Die heeft geen jas.	Representatie: zelf een vraag stellen en vertellen.
13	Mogen, geven, zij (mv), wel. Grammatica: voltooid deelwoord.	Dat mag niet. Zij hebben dat gepakt. Die moeten zij geven. Dat mag wel.	Controle: iets verbieden of goedkeuren.
14	Goed, kunnen, zij (ev), als, jou/ jouw.	Zij kan goed werken. Net zo goed als jou. Jouw tekening is mooi.	Sociaal: een compliment geven.
15	Gaan, naar, eerst, dan, zullen, spelen.	Werken, buiten, binnen. Eerst werken, dan gaan we naar buiten. Dan zullen we spelen. Dan gaan we naar binnen.	Controle: vertellen wat je gaat doen.
16	Wat, zeggen, horen, niets, of.	Wat zeg je? Ik hoor niets. Zeg je appel of aardbei?	Interactie: vragen om herhaling.
17	Houden van, heel, met, over, wanneer. Grammatica: verleden tijd.	Blij. Wanneer ga jij op vakantie. Over een week. Ben jij heel blij? Ik houd van vakantie. Ik ga met papa en mama over 2 weken.	Representatie: vertellen of vragen stellen over verleden.
18	Alsjeblieft, dankjewel, oké, halen, bij.	Ga jij dat halen bij de juf? Oké ik ga dat halen. Alsjeblieft, dankjewel.	Sociaal: bedanken, iets gaan halen/geven.
19	Waarom, omdat, alleen, laten, beetje.	Boos. Waarom moet ik je alleen laten? Omdat ik een beetje boos ben.	Controle: handelingen sturen. Expressie: gevoel.
20	Maar, even, krijgen, toch, hoe, ons.	Hoe kun je die plaatjes krijgen? Even vragen bij de winkel. Maar niet bij ons. Wel waar, toch!	Controle: handeling sturen en informeren.

3 Fonetische transcriptie

Score maakt voor fonetische transcriptie gebruik van één van volgende opties:

- Acapela
- Realspeak

SCORE V2.0

Vocalizer

In Mind Express wordt naargelang de versie de volgende fonetische transcriptie ondersteund:

- Mind Express 4: Acapela en Realspeak
- Mind Express 5: Acapela en Vocalizer

3.1 Acapela

Tabel 1: Klinkers en tweeklanken

Symbool	Transcriptie	Zoals in:
I	b l1 t	bid
E	b E1 t	bed
Y	b Y1 t s	buts
0	b O1 s	bos
@	r e1 d @	rede
i	b i1 t	bied
е	b e1 t	beet
у	b y1 t	buut
2	b 21 k	beuk
a	b a1 t	baat
u	b u1 k	boek
0	b o1 t	boot
Ei	b Ei1 t	bijt
9у	b 9y1 t	buit
Au	b Au1 t	bout
E:	k A r j E:1 r @	carrière
E~	t E~1 b r @	timbre
A~	S A~ s O~1	chanson
0~	b O~ b O~1	bonbon
A	b A1 k	bak

Tabel 2: Medeklinkers

Symbool	Transcriptie	Zoals in:
q	p A1 t	pad
t	t A1 k	tak
tj	p O1 tj @	potje
k	k A1 t	kat
b	b A1 t	bad
d	d A1 k	dak
a	z A1 g d u k	zakdoek
f	fi1ts	fiets

Symbool	Transcriptie	Zoals in:
s	s A1 p	sap
S	S a1 l	sjaal
x	l A1 x	lach
v	v A1 t	vat
z	z A1 t	zat
Z	p A n t a1 Z @	plantage
G	r e1 G @	regen
h	h 9y1 s	huis
w	snelw@	sneeuwen
j	a1j@	aaien
	A1 I @	alle
r	h a1 r	haar
m	m A1 t	mat
n	n A1 t	nat
N	I A1 N	lang
nj	A1 nj @ r	anjer

3.2 Realspeak

Tabel 3: Klinkers en tweeklanken

Symbool	Transcriptie	Zoals in:
A	ʻpAk	pak
a	'pars	paars
E	ʻpEt	pet
е	'vel	veel
I	ʻplt	pit
i	ʻpit	Piet
0	ʻpÖt	pot
0	ʻpot	poot
u	'vut	voet
\$	'd\$	de
у	vyr	vuur
^	p^t	put
e+	'be+k	beuk
E&I	'hE&I	hij
^&у	ʻt^&yn	tuin
A&u	ʻvrA&u	vrouw
E:	Pri.'mE:r	primair

SCORE V2.0

Symbool	Transcriptie	Zoals in:
A%~	A%~.gA.Z\$.′mEnt	engagement
E%~	LE%~.Z\$.'ri	lingerie
O%~	bO%~.'bO%~	bonbon
E+%~	PAr.'fE+%~	parfum
E+	E+.vr\$	oeuvre

Tabel 4: Medeklinkers

Symbool	Transcriptie	Zoals in:
р	'pot	poot
b	'bot	boot
t	'tun	toen
d	'dun	doen
k	ʻzAk	zak
f	ʻfits	fiets
v	'vel	veel
s	′sAp	sap
Z	ʻzAp	zap
S	'Sal	sjaal
Z	Zur. 'nal	journaal
x	ʻlAx	lach
G	'Gut	goed
g	ʻzAg.duk	zakdoek
w	ʻniw	nieuw
I	ʻlAx	lach
r	'rot	rood
j	ʻjot	jood
h	'hut	hoed
m	'mut	moed
n	ʻnit	niet
nK	'bAnK	bang
n~	'bAn~o	banjo
? (glottal stop)	G\$′?ar.z\$lt	geaarzeld

3.3 Vocalizer

Tabel 5: Klinkers en tweeklanken

Symbool	Transcriptie	Zoals in:
A	ʻpAk	pak

Symbool	Transcriptie	Zoals in:
a	'pars	paars
E	ʻpEt	pet
e	'vel	veel
I	ʻplt	pit
i	ʻpit	Piet
0	ʻpÖt	pot
o	'pot	poot
u	'vut	voet
\$	'd\$	de
У	vyr	vuur
^	p^t	put
e+	'be+k	beuk
E&I	'hE&l	hij
^&y	ʻt^&yn	tuin
A&u	ʻvrA&u	vrouw
E:	Pri.'mE:r	primair
A%~	A%~.gA.Z\$.′mEnt	engagement
E%~	LE%~.Z\$.'ri	lingerie
O%~	bO%~.'bO%~	bonbon
E+%~	PAr.'fE+%~	parfum
E+	E+.vr\$	oeuvre

Tabel 6: Medeklinkers

Symbool	Transcriptie	Zoals in:
р	ʻpot	poot
b	'bot	boot
t	'tun	toen
d	'dun	doen
k	'zAk	zak
f	'fits	fiets
v	'vel	veel
s	ʻsAp	sap
z	ʻzAp	zap
S	'Sal	sjaal
Z	Zur.'nal	journaal
x	ʻlAx	lach
G	'Gut	goed
g	ʻzAg.duk	zakdoek

Symbool	Transcriptie	Zoals in:
w	'niw	nieuw
I	ʻlAx	lach
r	'rot	rood
j	ʻjot	jood
h	'hut	hoed
m	'mut	moed
n	'nit	niet
nK	'bAnK	bang
n~	′bAn~o	banjo
? (glottal stop)	G\$'?ar.z\$lt	geaarzeld

4 Literatuur

Bacchini, S., Boland, T., Hulsbeek, M., Pot, H., & Smits, M. (2005): Duizend-en-een-woorden, De allereerste Nederlandse woorden voor anderstalige peuters en kleuters. SLO, Enschede.

Boenisch, J. (2014): Kernvokabular im Kindes- und Jugendalter. Uk& Forshung. 3, 4-23.

Boenisch, J. & Soto, G. (2015): The oral core vocabulary of typically developing English-speaking school-aged childeren: implications foor AAC practice. In: Augmentative and Alternative Communication 1/2015, 77-84.

Boenisch, J., Sachse, S.: Cologne communication boards & binder. Fbzuk. AAC Research Center, University of Cologne.

Bol, G. (1989): Handleiding Gramat, methode voor het diagnosticeren en kwalificeren van taalontwikkelingsstoornissen. Nijmegen, 1989.

Deckers, S., Zaalen Y. van, Balkom H. van & Verhoeven, L. (2017): Core vocabulary of young children with Down syndrome. Augmentative and Alternative Communicatie, 3-2017.

Dungen van den, L.& Boon den, N. (2001): Beginnende Communicatie, therapieprogramma voor communicatieve functies in de preverbale en vroegverbale fase. Lisse, 2001.

Kaat-van den Os, D.J.A. te (2013): Expressieve woordenschat bij Downsyndroom. Logopedie en Foniatrie, 4, 6-10.

Robillard, M., Mayer-Crittenden, C., Minor-Corriveau, M. & Bélanger, R. (2017): Monolingual and bilangual children with and without primary language impairment: core vocabulary comparison. Augmentative and Alternative Communication, 1, 267-278.

Rodenburg-van Wee, M., Koopman, J., Wit de, C. (2013): Communicatieve taaltherapie voor kinderen. Bussum, 2013

Sachse, S., Wagter, J. & Schmidt, L.: Das Kölner Vokabular.

Schlichting, L., Sluyzer, B. & Verburg. M.: Mijn eerste Van Dale, Utrecht, 2009.

Soto, G. & Yu, B. (2014): Considerations for the provision of services to bilingual children who use Augmentative and Alternative Communication, 1-10.

Tatenhove, G.: Normal language acquisition & children using AAC systems, 11/2016.

Tiberius, C. & Schoonheim, T.: Frequency Dictionary of Dutch, London, 2014.

Index

A

Acapela 36 Achtervoegsel 18 Afdrukken opgeslagen tekst 25 Alinea lezen 25

B

Begin 5 Begrippen score 3 Bewerking 21 Bijvoegelijk naamwoord 19 Blad toevoegen 28 Bladenset 4 Boodschap 18

С

Categorie 12 lay-out 29 Cijfer 21 kaart 20 Communicatieklapper 4 Communicatiemoment 7

D

Dobbelsteen 24 Dynamisch blok personaliseren 28 Dynamische blok vergroten 12 verkleinen 12 volledig scherm 12

E

E-mail lezen 24 opgeslagen tekst versturen 25 postvak 24 sturen 24 Extra's 22

F

Film bekijken 23 YouTube 22 Fitzgerald Key codering 15 Focuswoord dikke kader 30 stappenplan 5, 33 Fonetisch 21 Fonetische transcriptie 35 Acapela 36 Realspeak 37 Vocalizer 38 Foto album 23 nemen 24 Functie toevoegen 25

G

Gedeeld door 21 Getal 21 Grammatica 19 vooraf gebruiken 20 voorafknop activeren 19

Η

High-tech materiaal 4 Hoofdletter 20 eenmalig invoegen 20

Inbox e-mail 24 sms'jes 24 Inleiding 3 Instellingen 11 Internetradio 22

Κ

```
Kader 30
Kern
lay-out wijzigen 29
Kernwoordenschat 4
Klank 21
```

L

Lay-out categorieën en subcategorieën 29 kern 29 Letter eenmalige hoofdletter 20

SCORE V2.0

fonetish 21 hoofdletter 20 kaart 20 kleine 20 speciale tekens 20 Literatuur 40 Logboek aan- en uitzetten 27 verwijderen items 27 Logfunctie 9

M

Maal 21 Mail postvak 24 sturen 24 Matchtaak 10 Media 22 Menubalk 11 Min 21 Modelleren 5 Muziek beluisteren 22

N

Non-tech materiaal 4 Notitie 18

0

Observatielijst 9 Oefenmoment 7 Onderzoek 9 overzicht 9 Ongedaan maken 18

P

Paragraaf lezen 25 PCS 4 Personaliseren 28 Placemat 4 Plus 21 Postvak e-mail 24 sms'jes 24 Prentenboek 23 Printen opgeslagen tekst 25

R

Radio internet 22 Rand 30 Randwoordenschat 4 Rangtelwoord 21 Realspeak 37 Rekenmachine 24

S

```
Samenvoegen 18
Score
     achtergrond 3
     begrippen 3
     inleiding 3
Sms
     opgeslagen tekst versturen 25
     postvak 24
     sturen 24
Spelling 22
Stappenplan
     focuswoord 5, 33
Start 5
Stijl 28
Structuur 11
Subcategorie 12
     lay-out 29
     toevoegen 28
Symbolenset 4
Symbolstix 4
```

Т

Tekst 25 lezen 25 opgeslagen tekst openen 25 opslaan 25 printen 25 verwijderen 26 verzenden 25 Test 10 Toetsenbord 20

U

Undo 18

V

Vakje stijl 28 verbergen / zichtbaar maken 29 Verkleinwoord 19 Versie 4 Verslagboek gebruiken 26 woord of zin verwijderen 26 Vertellen 9 Verwijderen 18 Veslagboek woord of zin opslaan 26 Visual Scene Display 23 Vocalizer 38 Voorbeeld communicatiemomenten 7 Voorspellen woord 21

Voorvoegsel 18 VSD 23

W

Werkwoord 19 Widgit 4 Wissen 18 Woord opslaan in verslagboek 26 samenvoegen 18 selectiepad 17 toevoegen 28 verslagboek gebruiken 26 verwijderen uit verslagboek 26 voorspellen 21 zoeken 17 Woordenlijst 32 Woordenschat 4 organisatie 13 Woordgroep organisatie 15

Y

YouTube 22

Z

```
Zelfstandig naamwoord 19
Zin
lezen 25
opslaan in verslagboek 26
toevoegen 28
verslagboek gebruiken 26
verwijderen uit verslagboek 26
Zoeken 17
```



www.jabbla.com