APP: flink spreken (is een optie)

Scherm 1:

* Keuze account (je kan er zelf bijvoegen)

Scherm 2:

* Start
* Resultaten (databank) 🡪 pijltje terug
* Pijltje terug

Scherm 3: Fonologisch proces + uitleg (?)

* Fronting
* Het kind spreekt een klank, die vanachter in de mond uitgesproken moet worden (bv: /k/), vooraan in de mond uit (bv: /t/).

Bv: toe i.p.v. koe

* Stopping
* Het kind ‘stopt’ een klank die je normaal gezien lang moet aanhouden (bv: /s/).

Bv: kat i.p.v. gat

Scherm 4: Keuze finaal (achteraan het woord) of initiaal (vooraan het woord)

* Fronting:
* Finaal
* Initiaal
* Stopping:
* Finaal
* Initiaal

Scherm 5: Keuze klanken

* Fronting:
* Finaal:
* K-T
* G-S
* NG-N
* Initiaal:
* K-T
* G-S/V
* Stopping:
* Finaal:
* S-T
* CH-T
* Initiaal:
* G-K
* S/Z-T
* F-T

Scherm 6: Keuze minimale paar

* Fronting:
* Finaal:
* K-T
* Bek-bed
* Nek-net
* Bak-bad
* G-S
* Buig-buis
* Leeg-lees
* Dag-das
* NG-N
* Pang-pan
* Tong-ton
* Initiaal:
* K-T
* Koe-toe
* Kou-touw
* Kam-tam
* G-S/V
* Guus-Suus
* Goed-voet
* Goud-fout
* Stopping:
* Finaal:
* S-T
* Boos-boot
* Bos-bot
* CH-T
* Pech-pet
* Initiaal:
* G-K
* Gat-kat
* S/Z-T
* Sok-tok
* Zak-tak (zelf bedacht)
* F-T
* Fee-thee
* Fien-tien (zelf bedacht)

Scherm 7: Keuze activiteiten/spelletjes

* Luister goed (auditief bombardement)

Het kind luistert naar ongeveer 15 woorden die afgespeeld worden. Deze woorden hangen ook af van de keuze van proces, initiaal/finaal, spraakklanken en minimale paar. Hierbij staat er afbeelding van een oor in het midden dat een beetje beweegt. Zo trekt het de aandacht van het kind. Voor de woorden afspelen, zou er een melding moeten komen om een hoofdtelefoon of oortjes in te doen. Het horen van de woorden starten niet voordat men de hoofdtelefoon insteekt. Er moet dan een startknop zijn om de woorden af te spelen.

* Hondje waf (auditief discrimineren)

Links een hondje dat bv zit en rechts een hondje dat bv staat. Onder beide hondjes staat een van de woorden van het minimaal paar afgebeeld. Onderaan staan 6 botjes afgebeeld, wanneer een botje wordt aangeklikt, wordt een van beide woorden gezegd. Het moet duidelijk zijn voor het kind elk botje aangeklikt moet worden, dus best een vinger of pijltje telkens erbij zetten. Het kind moet dan o.b.v. wat die gehoord heeft, dat botje brengen naar het hondje bij de juiste afbeelding.

* Gansje over (auditief discrimineren)

*🡪 Gansje vindt het water veel te koud, maar wilt aan de andere kant van de vijver geraken bij haar kuikentjes. Help jij gansje aan de overkant te krijgen? Luister goed naar wat er gezegd wordt en kies dan het juiste plaatje…* Er verschijnt één voor één een steen, het kind moet hier dan op klikken, het kind hoort dan één van beide woorden en moet dan onderaan de juiste afbeelding aanklikken. Als het juist is, gaat die steen in het water liggen en kan de gans een stapje vooruitgaan. Is het fout, dan speelt het geluid opnieuw af en moet het kind het nog eens proberen. Zo 6 stenen tot de gans aan de overkant geraakt bij zijn kuikentjes.

* Zeg het zelf eens

9 plaatjes omgedraaid met acheraan een vraagteken erop. Het kind klikt één van de plaatjes aan. Het plaatje draait zich om en het kind ziet dan een afbeelding (één van beide woorden van de minimale paar). Het kind moet het dan mondeling benoemen. Naargelang wat het kind zegt duidt de ouder onderaan één van beide woorden aan, dus datgene wat het kind zegt. Zo ziet het kind dat als het iets fout zegt dat dat dan een betekenisverschil geeft. De plaatjes worden met elkaar vergeleken. Hetzelfde plaatje dan pling! Plaatje blijft dan omgedraaid staan zodat je de afbeelding kan zien. Fout, dan draait dat plaatje terug om en moet het een ander plaatje aanduiden (kan ook hetzelfde zijn).

Extra:

Per spel een mondelinge uitleg die zich afspeelt. Op het scherm van het spel zou een luidspreker of oortje moeten staan om de uitleg opnieuw te kunnen luisteren. Dan worden de afbeeldingen die in het spel staan een voor een voorgezegd, het moet duidelijk zijn over welke afbeelding het gaat, dus groter laten worden, of vingertje erop of kleur errond. Als het kind een antwoord juist heeft, een ‘pling’ geluidje of ‘Goedzo!’, zoiets bekrachtigend. Als het fout is, dan ‘het was bijna goed, probeer het nog eens!’ geluidje. Als het kind een afbeelding heeft aangeduid het geluid niet nogmaals laten afspelen van wat het plaatje is. Op het einde van het spel als het is afgerond gejuich of een applaus, ballonnen, confetti, …