

Kennismaken met woorden



0.2: Lijst ophalen

Trigger

Präpfa toont een lijst (categorieën) in visuele weergave. Afbeelding die categorie toont op het scherm. Bijchrift toont categorie. "Start" knop

Rules

1. Bij push van de startbutton opent
2. Lijst antwoord bij het ophalen van het woord
3. Geschreven woord (met lokaal) toont op het scherm
4. Na ophalen verschijnt Microfoon button
5. Microfoon staat uit

Feedback

Bij push van de startbutton opent 1.0 Nieuw woord Prompt

Bij push van de startbutton opent Präpfa "Wie gaan naar (categorie)"



1.0 Nieuw woord Prompt

Trigger

Präpfa spreidt en toont een woord uit de categorie met de bijpassende visuele weergave.

Präpfa zegt:

"Ik zeg eerst een woord. Dan zeg ik het na"

"Wie de hond"

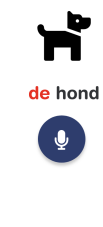
Afbeelding van woord toont op het scherm. Bijchrift toont hoe het woord wordt geschreven.

Rules

1. Bij het woord moet de passende afbeelding worden getoond
2. Lijst antwoord bij het ophalen van het woord
3. Geschreven woord (met lokaal) toont op het scherm
4. Na ophalen verschijnt Microfoon button
5. Microfoon staat uit

Feedback

1. Er is geen feedback voor deze microinteractie



1.1 Nieuw woord invoer

Trigger

Präpfa toont nieuw button en het plaatje

Präpfa zegt:

"Nu zeg ik. Druk op de knop en zeg (De Hond)."

Afbeelding van woord toont op het scherm. Bijchrift toont hoe het woord wordt geschreven

Rules

1. Microfoon staat uit
2. Visuele van button in inactieve state (microphone)
3. Bij aanraken (active) gaat microfoon aan
4. Visuele van active state button (loop)
5. Visuele van (niet) antwoord bij input van gebruiker
6. Bij lokaal input die niet moet spreken
7. App continueert of naar 2.0.1 te
8. Het antwoord wordt ingesproken in het systeem

Jump: Door naar microinteractie 1.2

Options: Door naar microinteractie 1.3

Feedback

1. Visuele feedback button dat de microfoon actief is
2. Visuele feedback (toont) dat het woord ingesproken.
3. Active state button bij ingesproken
4. Na het ingesproken visuele feedback dat de opname succesvol is ontvangen.



1.2 Het goede antwoord

Trigger

Präpfa geeft positieve feedback

Bijvoorbeeld

Präpfa zegt: "Nu zeg ik. Zeg (De Hond)."

Afbeelding van woord toont op het scherm. Bijchrift toont hoe het woord wordt geschreven

Rules

Melding dat het antwoord juist is

Na 3 seconden automatisch naar vervolg

Na aanraken direct verder naar vervolg

Medeling gaat

Door naar microinteractie 1.0 met een nieuw woord.

Feedback

1. Melding gaat
2. Wijziging achtergrondkleur naar groen
3. Toon "goed zo!" "goed zo!"
4. Präpfa zegt: "Super! Wie gaan door naar de volgende."



1.3 Het verkeerde antwoord

Trigger

Verkeerd antwoord 0. Präpfa geeft negatieve feedback

Rules

Melding gaat

Na 3 seconden automatisch naar vervolg

Na aanraken direct verder naar vervolg

Feedback

1. Wijziging achtergrondkleur naar oranje
2. Audio feedback: "Oeps! Oeps! Oeps!"
3. Toon: "Oeps! Oeps! Oeps!"
4. Präpfa zegt: "Oeps! Oeps! Oeps!"

Verloopt flow fout


1.0 Nieuw woord Prompt met hetzelfde woord

Jump

De 0.2 met Course Controlled (Loop). Hier worden de antwoorden 2x ingesproken

De feedbackPräpfa zegt: "Nu zeg ik. Zeg (De Hond)."

1. Tweede keer fout. Präpfa zegt: "De Hond!" zeg de (De Hond)!"
2. Derde keer fout. Präpfa zegt: "De Hond!" zeg de (De Hond)!"
3. Door naar microinteractie 1.0 met een nieuw woord



3.1 Geen reactie (tijdsuiter)

Trigger

Gebruiker reageert niet

Rules

Verschuipen na 10 seconden geen reactie in flow

Na aanraken verder naar flow

Feedback

1. Wijziging achtergrondkleur naar roze
2. Audio feedback: "Oeps! Oeps! Oeps!"
3. Präpfa zegt: "Wakker worden!" of "Ben je er?"
4. Gebruiker moet reageren aan het audio feedback en zeggen
5. Na 10 seconden stop alle feedback

Nieuw woord  
Goed antwoord  
Fout antwoord  
Geen reactie

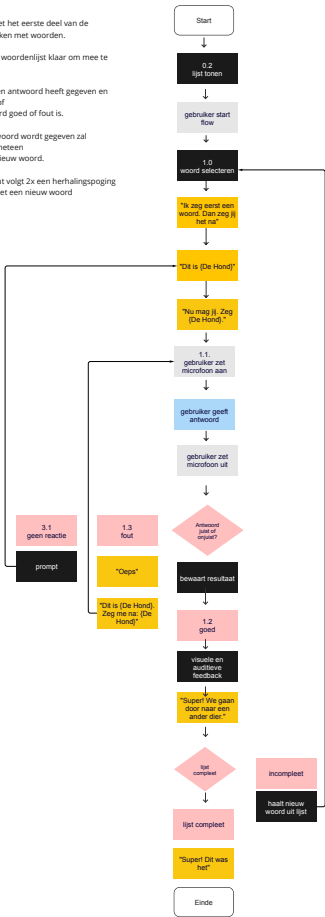
Het kind start het met de eerste deel van de interactie: kennismaken met woorden.

Het systeem zet een woordenlijst klaar om mee te oefenen.

Wanneer het kind een antwoord heeft gegeven en checkt het systeem of het gegeven antwoord goed of fout is.

Als er een goed antwoord wordt gegeven zal microinteractie 1.1 meteen doorgaan met een nieuw woord.

Als het antwoord fout volgt 2x een herhalingspoging voordat doorgaan met een nieuw woord



- 0.0: Aanmelden
- 0.1: Inloggen
- 0.2: Lijst ophalen
- 1. Kennismaken met woorden
- 1.0 Nieuw woord
- 1.1 Het goede antwoord
- 1.2 Fout antwoord
- 3.1 Geen reactie
- 3.0.0: De gebruiker wilt stoppen
- 3.0.1: Er is 60 minuten aan woorden gekend
- 5.1 Definitief inloggen
- 5.2 Inactieve herhalen na uitlog poging
- 2.0.0: Jahree vragen
- 2.0.1: Jahree vragen - Goed antwoord
- 2.0.2: Jahree vragen - Fout antwoord
- 2.1.0: Meerkeuzevragen
- 2.1.1: Meerkeuzevragen - Goed antwoord
- 2.1.2: Meerkeuzevragen - Fout antwoord
- 2.2.0: Sturendegelijke vragen
- 2.2.1: Sturendegelijke vragen - Goed antwoord
- 2.2.2: Sturendegelijke vragen - Fout antwoord

