

Trainingskaarten



Inhoud

1	Veelgestelde vragen
2	TD Snap [®] Core First verklarende woordenlijst
4	Het apparaat gebruiken
6	Activiteit: Een boek lezen
6	Activiteit: Een spel spelen
7	Activiteit: Sport kijken
7	Activiteit: Naar een restaurant gaan
8	Google Assistent gebruiken met TD Snap [®]
10	Visuele ondersteuning bewerken
11	Rastergroottes wijzigen
12	Extra ondersteuning

Veelgestelde vragen

Wat is Core First?

Core First is een verzameling communicatietools waarmee personen op een doeltreffende en nauwkeurige manier kunnen communiceren. De paginaset groeit mee met de gebruiker en kan gemakkelijk worden aangepast. Deze is gebaseerd op kernwoorden, een kleine reeks flexibele woorden die ongeveer 80% uitmaken van alle woorden die we gebruiken in dagelijkse situaties.

Wat is het doel van alle verschillende tools?

De tools in Core First werken samen om betrokkenheid (met onderwerpen, ondersteuning en Quickfires), geletterdheid (Core, woordenlijsten en toetsenbord) en groei (verschillende rastergroottes) te ondersteunen.

Wat is het voordeel van visuele ondersteuning?

Met visuele ondersteuning kunnen mensen weten wat er tijdens een activiteit gebeurt, verwachtingen begrijpen en zichzelf bijsturen. Ondersteuning in Core First omvat: Eerst-dan, mini-planning, sociaal verhaal, scripts en visuele timer. Visuele ondersteuning is te vinden op elke onderwerppagina.

Hoe werkt Onderwerpen?

Onderwerpen ondersteunen interacties in specifieke omgevingen of rond bepaalde onderwerpen. Deze bevatten hoofdzakelijk op zinnen gebaseerde boodschappen waarmee iemand snel en doeltreffend kan communiceren. Wij raden aan om de onderwerpen aan te passen met boodschappen die betekenisvol zijn voor de persoon, zodat ze zo doeltreffend mogelijk zijn.

Met onderwerpen kunnen personen zinvolle gesprekken voeren en laten zien wat ze weten, zelfs meer dan ze met hun huidige taal- en leesvaardigheid kunnen doen.

Hoe werkt de werkbalk?

De werkbalk geeft toegang tot alle verschillende communicatietools die op elke pagina nodig kunnen zijn. U kunt knoppen verbergen of toevoegen aan de werkbalk.

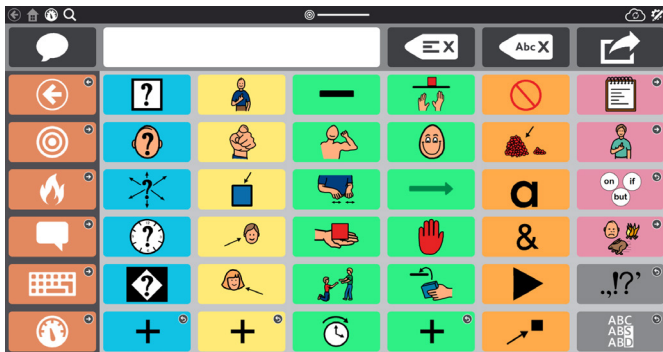
Hoe kan ik de vocabulaire vergroten?

Er zijn twee verschillende manieren om de woordenschat in Core First te vergroten. Eén manier is het vergroten van het raster. De vocabulaire blijft min of meer op dezelfde plaats staan, maar u moet wellicht enkele aanpassingen doen. Een andere manier om de vocabulaire te vergroten, is te beginnen met een groter raster dan u denkt nodig te hebben en knoppen te verbergen. Naarmate de persoon vaardiger wordt, kunt u knoppen verwijderen om zijn of haar vocabulaire te vergroten.

TD Snap® Core First verklarende woordenlijst

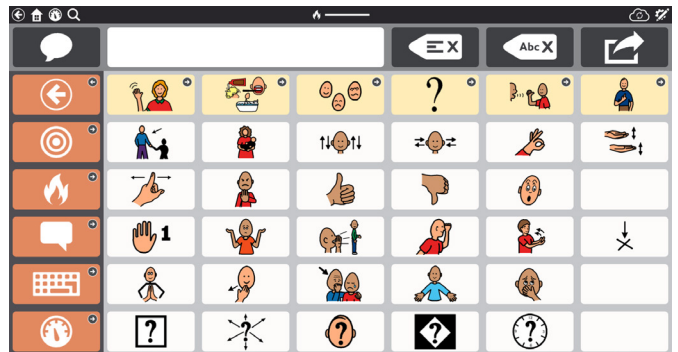
Core

Een kleine reeks veelgebruikte woorden die kunnen worden gecombineerd om unieke boodschappen samen te stellen.



QuickFires

Kleine woorden en zinnen die in alledaagse omgevingen worden gebruikt om het gesprek gaande te houden, aandacht te trekken of commentaar te geven.



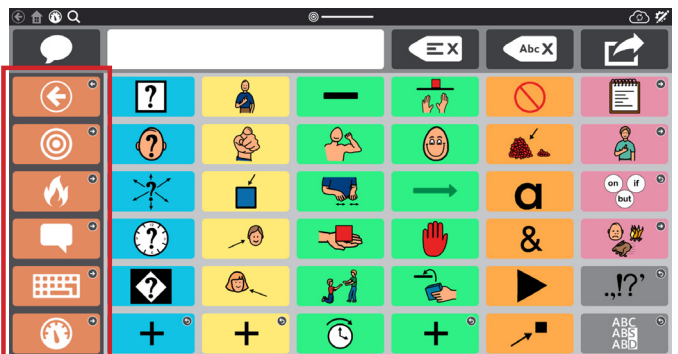
Onderwerpen

Vooraf opgeslagen boodschappen die zijn gerangschikt op communicatieve bedoeling en gerelateerd zijn aan een specifieke situatie of omgeving.



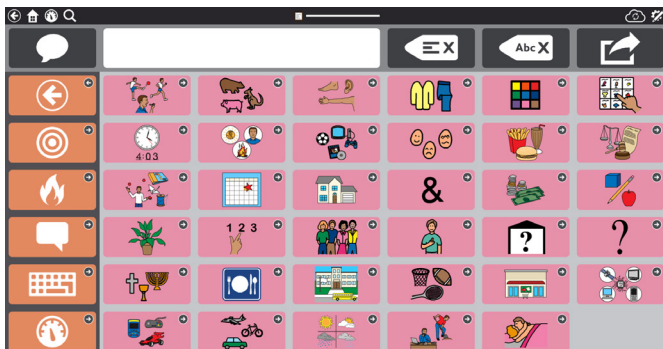
Werkbalk

Op de werkbalk bevinden zich alle communicatietools. Hier vindt u tools zoals Kernwoorden, Onderwerpen en Snelspraak.



Woordenlijsten en onderwerpwoorden

Woordenlijsten zijn ingedeeld op categorie (bijvoorbeeld eten, dieren, enz.). Trefwoorden zijn geordend op categorieën en gerelateerd aan een bepaald onderwerp.



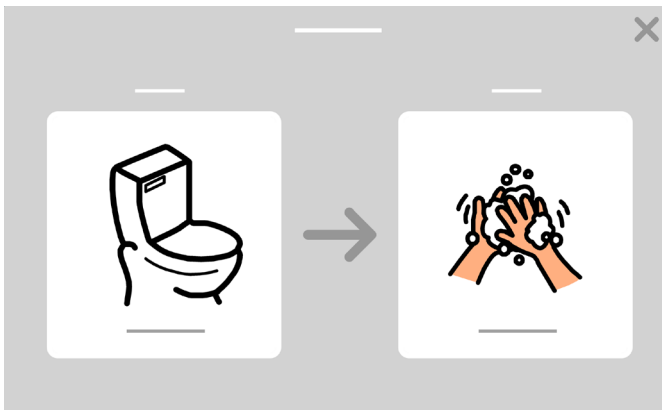


Ondersteuningen

Ondersteuningen zijn te vinden in elke onderwerp. Ze helpen personen met zelfregulatie door verwachtingen concreter, permanenten en duidelijker te maken.

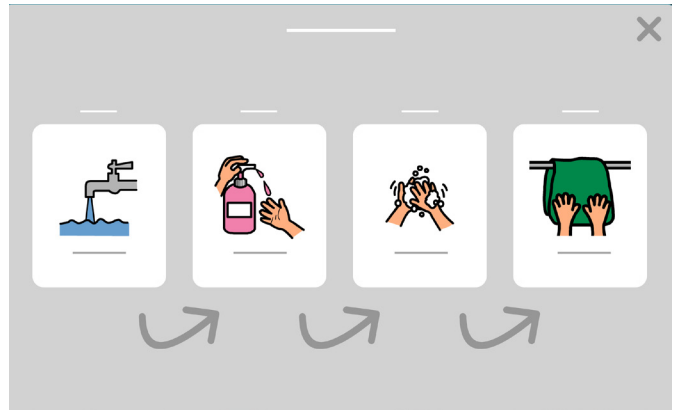
Eerst...dan

Laat een persoon zien wat er eerst en wat er daarna zal gebeuren.



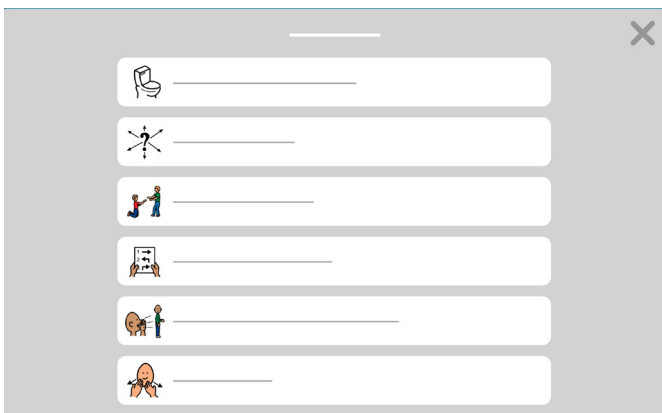
Mini-planning

Hiermee geeft u de volgorde van een klein reeks activiteiten weer.



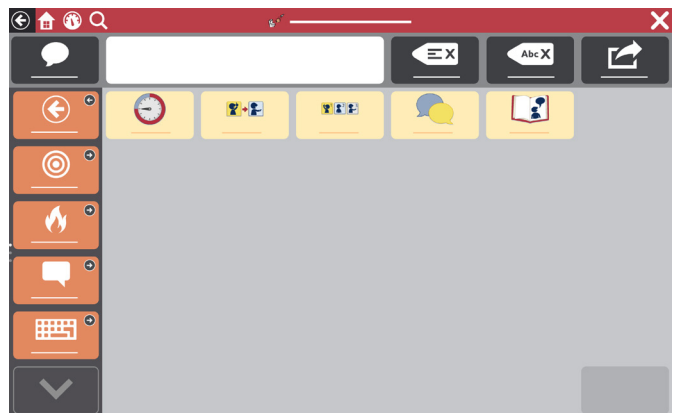
Sociaal verhaal (script)

Verhalen die een situatie omschrijven en erkennen hoe een persoon zich kan voelen en daar op een positieve manier mee kan omgaan.



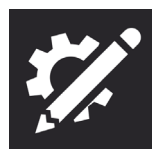
Visuele timer

Hiermee ziet u hoeveel tijd er nog over is in een activiteit.



Dashboard

Het dashboard bevat apparaatbedieningen, zoals het volume en afstandsbedieningen. U komt er via de werkbalk.



Bewerkingstool

Hiermee wijzigt u inhoud of instellingen.

Het apparaat gebruiken



Op de volgende pagina's vindt u enkele activiteiten om u op weg te helpen. Kies activiteiten die motiverend zijn en leuk blijven. Voel u vrij om activiteiten te herhalen, omdat herhaling het leerproces ondersteunt. Gebruik de onderstaande strategieën om een goede communicatiepartner te zijn en een omgeving voor succesvolle communicatie te creëren.



Mogelijkheden herkennen

Bepaal momenten gedurende de dag waarop een persoon communicatieve vaardigheden kan leren en oefenen. Help hen bijvoorbeeld TD Snap® te gebruiken om een snack of film te kiezen.



Creëer een positieve communicatieomgeving

Neem deze houdingen en strategieën aan die communicatie aanmoedigen.

■ **Ga uit van vaardigheden**

"Ik weet dat je het kunt."

■ **Focus op het gebruik, niet op het testen van de persoon**

In plaats van te zeggen: "Zoek het boek." Zeg: "Het is tijd om te lezen. Welk boek gaan we lezen?"

■ **Reageer op alle vormen van communicatie**

Leerling: Glimlacht. Partner: "Nou, ook hallo!"

■ **Wachten**

De partner telt tot vijf voordat hij de student helpt vocabulaire te zoeken.



OC-gebruik modelleren

Het is bewezen dat modelleren de beste manier is om mensen te leren communiceren met OC. Modelleren houdt in dat u het apparaat aanraakt en gebruikt terwijl u praat en met de persoon communiceert.

- Met modelleren laat u de persoon zien hoe deze moet communiceren.
- Imitatie is niet nodig.
- Modelleer sleutelwoorden in plaats van elk woord dat u zegt.
- Modelleer ook wanneer u op zoek bent naar vocabulaire.
- Fouten mogen worden gemaakt. Ze geven u de mogelijkheid te modelleren hoe u deze corrigeert.
- Modelleren is geen quiz of test.



Bekijk een video waarin het modelleren wordt toegelicht.

qrco.de/bbFxid



Zoek naar succes

Een succesvolle communicatie houdt meer in dan dat de persoon communiceert wat u verwacht, wanneer u het verwacht en hoe u het verwacht.

Succes kan het volgende inhouden:

- Toegenomen aandacht voor interacties
- Initiatief nemen tot communicatie
- Meer vocabulaire gebruiken
- Langere interacties
- Interacties leuker vinden
- Onafhankelijker communiceren

Pas op voor deze beginnersfouten!

- U hoeft niet helemaal vanaf nul te beginnen om iets te maken. We hebben het framework gebouwd. Maak uzelf vertrouwd met de inhoud van TD Snap® Core First en pas het vervolgens aan voor de gebruiker.
- Leg niet teveel druk bij uzelf of de gebruiker.
- Het is niet realistisch om te denken dat u elke taak vanaf het begin perfect zal uitvoeren. Fouten maken mag.



Activiteit: Een boek lezen



Materialen

- TD Snap® Core First Onderwerp Lezen
- Een favoriet boek

Voorbereiding

Selecteer Onderwerpen op de werkbalk. Zoek het onderwerp Lezen en bekijk de vocabulaire voordat u de activiteit start.



Stappen

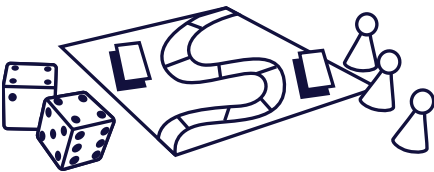
- 1 Introduceer het boek en laat de omslag zien. Bespreek het thema van het boek.
- 2 Lees elke pagina en pauzeer aan het einde ervan zodat de gebruiker gelegenheid krijgt om te communiceren.
- 3 Pauzeer tijdens het lezen om commentaar te geven en vragen te stellen (bijv. Wat vind je er tot nu toe van? Is het eng? Ik denk dat de jongen bang was).
- 4 Als u het boek hebt gelezen, stel dan geen 'kwisvragen', maar vraag in plaats daarvan hoe ze zich voelden bij of wat ze dachten over het verhaal.

Nuttige tips

- Als dezelfde zin in een verhaal steeds herhaald wordt en er een lege knop op de pagina beschikbaar is, programmeert u de zin op de knop.
- Selecteer de knop steeds wanneer de zin wordt herhaald.
- Berichten zoals 'Sla de bladzijde om' en 'Lees het nog een keer' zijn al in uw apparaat geprogrammeerd.
- Geef commentaar op alles waar het kind naar kijkt en/of naar wijst in de omgeving. Wanneer u gereed bent, zeg dan nog een keer hoe goed het kind met u heeft gecommuniceerd.
- Bekijk het boek opnieuw en besteed extra aandacht aan. Let op de woorden op het apparaat die overeenkomen met de afbeeldingen en modelleer deze door ze te selecteren.



Activiteit: Een spel spelen



Materialen

- TD Snap® Core First Onderwerp Spellen
- Een favoriet bordspel of kaartspel

Spelideeën

Pesten, Uno, Bingo, Memory, Ganzenbord

Voorbereiding

Selecteer Onderwerpen op de werkbalk. Zoek het onderwerp Spelletjes en bekijk het vocabulaire voordat u de activiteit start.



Stappen

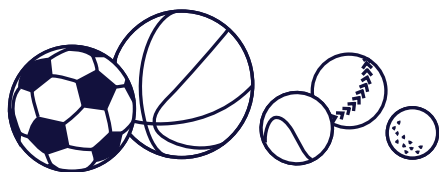
- 1 Introduceer het spel en neem de regels door als u het nog niet eerder hebt gespeeld.
- 2 Begin het spel te spelen met behulp van het vocabulaire dat u hebt nagekeken.
- 3 Neem pauzes om commentaar te geven over het verloop van het spel.
- 4 Nadat het spel is afgelopen, neemt u de tijd om commentaar te geven.

Nuttige tips

- Kijk op de pagina Trefwoorden in het Onderwerp Spelletjes voor meer vocabulaire.
- Boodschappen zoals 'Het is mijn beurt', 'Laten we nog een keer spelen' en 'Ik vind dit geen leuk spel' zijn al in uw apparaat geprogrammeerd.
- Laat de bijhouden wie er aan de beurt is (mijn beurt, jouw beurt) door de juiste knoppen te selecteren.



Activiteit: Sport kijken



Materialen

- TD Snap® Core First Onderwerp Sport
- Een favoriet sportevenement

Voorbereiding

Selecteer Onderwerpen op de werkbalk. Zoek het onderwerp Sporten en bekijk de vocabulaire voordat u de activiteit start.



Stappen

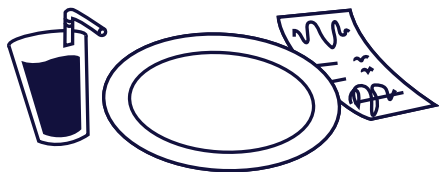
- 1 Introduceer het sportevenement dat u bekijkt en bespreek welke teams er spelen
- 2 Laat zien hoe de gebruiker kan navigeren en knoppen kan activeren om leuke opmerkingen te maken tijdens de wedstrijd.
- 3 Als de activiteit voorbij is, bespreekt u succesvolle communicatiepogingen (bijvoorbeeld: "Ik vond het echt leuk hoe je naar de bal wees om me te laten zien dat je het leuk vond").

Nuttige tips

- Gebruik de knop Bewerken om uw favoriete team toe te voegen aan de knop 'Favoriete team []'.
- Boodschappen zoals 'Is er vandaag een wedstrijd?', 'Ik hou van dit team' en 'Ze spelen slecht' zijn al in uw apparaat geprogrammeerd.
- Als er een lege knop beschikbaar is, programmeer dan een leuke aanmoediging.



Activiteit: Naar een restaurant gaan



Materialen

- TD Snap® Core First Onderwerp Restaurant
- Een favoriet restaurant

Voorbereiding

Selecteer Onderwerpen op de werkbalk. Zoek het restaurantonderwerp en bekijk de vocabulaire voordat u de activiteit start.



Stappen

- 1 Bespreek dat jullie naar een restaurant gaan.
- 2 U kunt de vocabulaire modelleren voordat u naar het restaurant gaat. Selecteer bijvoorbeeld de knop 'Laten we uit eten gaan'.
- 3 Wanneer u in het restaurant bent, modelleert u met het apparaat tijdens de maaltijd.
- 4 Wanneer u klaar bent met de maaltijd, bespreekt u alle succesvolle communicatiepogingen. (Voorbeeld: Toen je op 'meer' drukte, wist ik dat ik het brood moest doorgeven!).

Nuttige tips

- Boodschappen als "Kunnen we uit eten gaan?", en "Ik hou van deze plek" zijn al in het apparaat geprogrammeerd.
- Moedig iedereen aan tafel aan om betrokken te zijn, ook het personeel.



Google Assistant gebruiken met TD Snap®

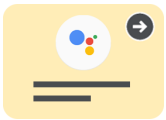
De Google Assistant-pagina's die beschikbaar zijn in TD Snap® zijn gerangschikt op functie. Met de knoppen op deze pagina's kunt u dagelijkse taken beheren, muziek afspelen, vragen stellen en zelfs de slimme apparatuur in uw woning bedienen met Google Assistant.

De Google Assistant-pagina's zoeken in TD Snap®:

- 1 Selecteer **Dashboard** op de werkbalk.



- 2 Selecteer **Google Assistant**.



De pictogrammen geven de apparatuur aan die u nodig hebt om die knop te gebruiken.



Er is geen extra hardware vereist.



Een Google Nest mini-apparaat of een speaker die compatibel is met Google Assistant is vereist.



Een slim stopcontact, slimme lamp en/of slimme thermostaat is vereist.

Tips voor succes:

- Als de muziek heel luid staat, kan het moeilijk zijn om de muziek uit te zetten of opdrachten te geven.
- Als u bij het verzenden van een Google-opdracht niet de verwachte reactie krijgt, probeer dan de zin anders te formuleren of wees specifiek.
Voorbeeld: Als 'Ok Google, doe het licht aan' niet werkt, probeer dan 'OK Google, doe het licht in de woonkamer aan'.
- Vergeet niet dat wanneer u een externe Google-speaker gebruikt, u 'Ok Google' moet zeggen voordat u de opdracht uitspreekt.
- Zorg ervoor dat u hulp kunt invoeren en een back-upsysteem voor domotica-functies hebt.
- Games werken het best als ze geen specifieke reacties vereisen en er voldoende tijd is om te reageren.

Veelgestelde vragen over de Google Assistant

Heb ik de Google Home-app nodig?

Ja, de Google Home-app moet op uw telefoon of tablet geïnstalleerd zijn als u extra apparatuur hebt gekocht (zoals Google Nest Mini, slimme stekkers, enz.).

Heb ik een Google-account nodig?

Ja, u hebt een gratis Google-account nodig om Google Assistant te kunnen gebruiken. U moet uw Google-account verbinden met TD Snap® (*Bewerken > Gebruiker > Verbinding maken met Google*).

Kan ik muziek beluisteren?

Ja, u moet een externe Google-speaker gebruiken (zoals Google Nest Mini, Google Home Nest, enz.) en ervoor zorgen dat uw communicatieapparaat nog steeds hoorbaar is boven het geluid van de muziek uit.

Kan ik de verlichting in mijn woning bedienen?

Ja, met de juiste apparatuur kunt u de verlichting in uw woning bedienen.

Ik heb een slim apparaat in mijn woning. Kan ik het bedienen met Google Assistant?

Ja. Raadpleeg de handleiding die bij een slim apparaat is meegeleverd voor meer informatie.

Kan ik Google Assistant gebruiken voor noodoproepen?

Nee, Google Assistant kan geen hulpdiensten oproepen.

Hoe krijg ik ondersteuning?

Neem bij problemen met de TD Snap®-software contact op met de technische ondersteuning van Tobii Dynavox.

Ga bij problemen met slimme apparatuur naar de website van de fabrikant.

Problemen oplossen met Google Support

assistant.google.com/explore?hl=nl_nl

support.google.com/assistant/?hl=nl#topic=7546466

support.google.com/googlenest/?hl=nl#topic=7029097



Lees de volledige handleiding 'Google Assistant voor TD Snap®' te lezen.

qrco.de/gatdsa

Visuele ondersteuningen bewerken

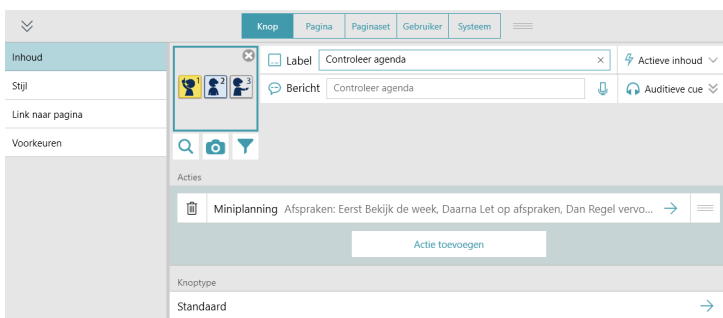
- 1 Ga naar de pagina Ondersteuning die de visuele ondersteuning bevat die u wilt bewerken.



- 2 Selecteer **Bewerken**.

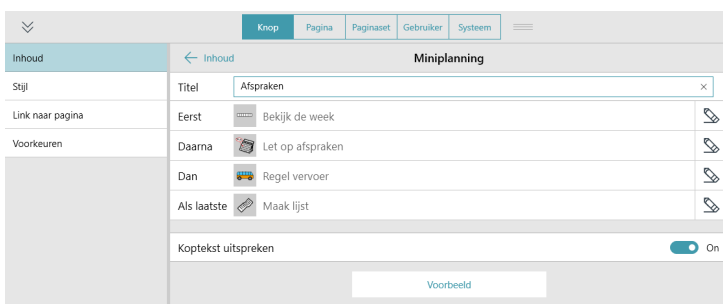


- 3 Selecteer de knop voor de ondersteuning die u wilt bewerken.



- 4 Selecteer de actie (Miniplanning, Visuele timer, Eerst dan of Script).

- 5 Selecteer het potloodpictogram in een willekeurige rij om wijzigingen aan te brengen.



- 6 Selecteer de knop Voorbeeld onderaan het ondersteuningsbewerkingspaneel om een voorbeeld van uw wijzigingen in de Gedragsondersteuning te bekijken.

- 7 Als u klaar bent, selecteert u **Gereed**.

Rastergroottes wijzigen

We raden aan de vaardigheid van de gebruiker om knoppen nauwkeurig te selecteren op de eerste plaats te stellen. Het vermogen om het communicatieapparaat fysiek te bedienen, vereist oefening. Begin met een kleinere rastergrootte. Naarmate de gebruiker vertrouwd raakt met het gebruik van het apparaat, kunnen ze mogelijk naar grotere rastergroottes gaan. De rastergrootte kan eenvoudig worden gewijzigd en de TD Snap® Core First-paginaset is zo ontworpen dat de locatie van het vocabulaire consistent is tussen de verschillende rastergroottes.

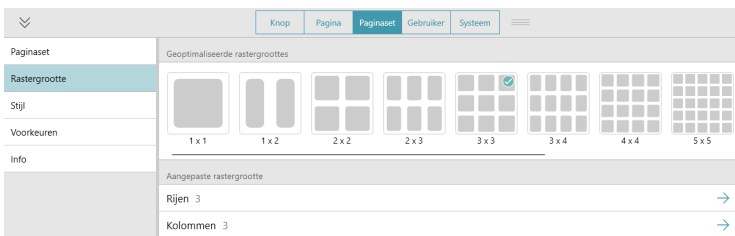
- 1 Selecteer de knop **Bewerken**.



- 2 Selecteer het tabblad **Paginaset**.



- 3 Selecteer **Rastergrootte**.



- 4 Maak een keuze uit de Geoptimaliseerde rastergroottes.

- 5 Selecteer **Gereed**.



Scan deze code om een korte video te bekijken over het wijzigen van de rastergrootte.

qrco.de/bbFxiy

Extra ondersteuning



TD Snap®-ondersteuningspagina

qrco.de/SnapHelp



TD Facebook-community

qrco.de/TDFB



Technische ondersteuning

Neem contact op met uw lokale Tobii Dynavox-vertegenwoordiger voor technische ondersteuning.

Leer hoe je knoppen bewerkt, back-ups maakt en paginasets deelt, en andere TD Snap®-functies gebruikt:



TD Snap® Basics-trainingskaarten

qrco.de/sbtcNL



TD Snap®-gebruikershandleiding

qrco.de/tdsumNL



**Tobii Dynavox-leercentrum
(alleen in het Engels)**

learn.tobiidynavox.com