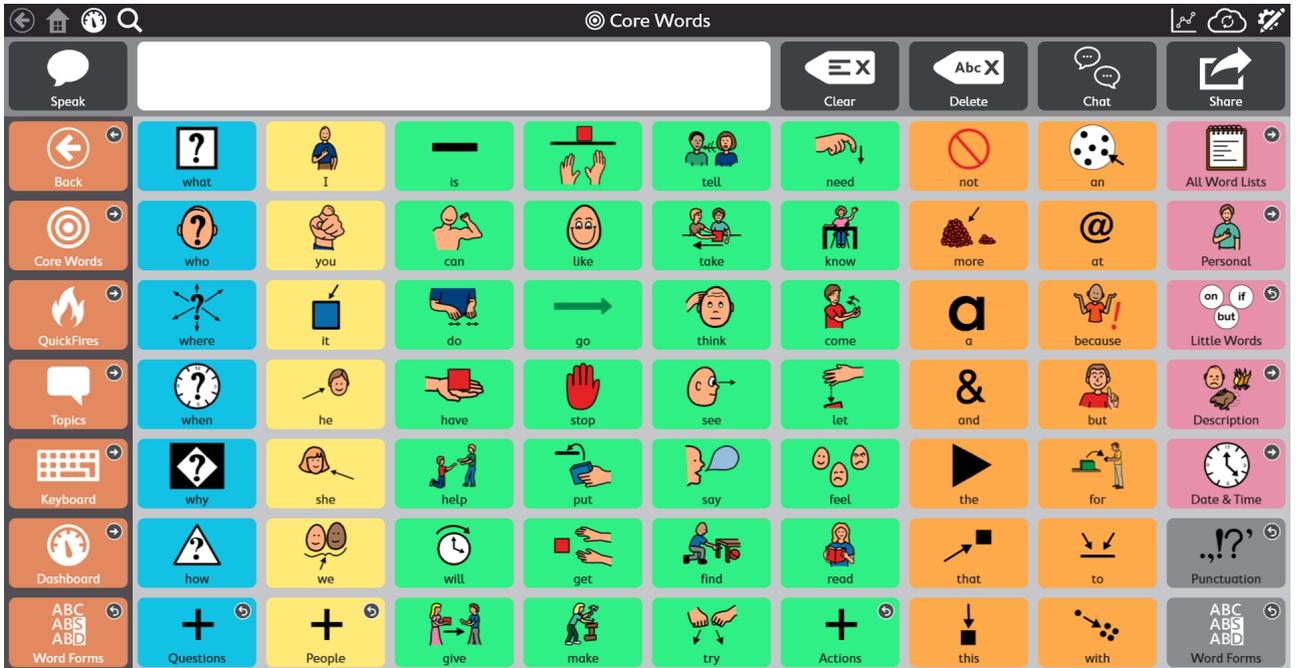


# Snap™ Core First®

## ユーザーマニュアル



## ユーザーマニュアル Snap™ Core First®

バージョン 1.14

10/2020

無断複写・転載を禁じます。

Copyright © Tobii AB (publ)

本文書のいずれの部分も、発行者の事前の書面による許可がない場合、形式、手段（電子、コピー、記録など）を問わず、複製、取得システムでの保存、または送信が禁止されています。

請求される著作権保護には、画面ディスプレイ、メニューなどの画面に表示されるソフトウェアプログラムから生成された素材を含む（ただしこれらに限定されない）、法律または地域法で許可されるか本書で付与された著作権保護可能な素材および情報のすべての形式および内容が含まれます。

本書に含まれる情報は、Tobii Dynavoxの所有物です。Tobii Dynavoxによる書面による事前の許可なく、全体または一部を問わず複製することを禁じます。

本書内で参照される製品名は、それぞれの所有者の商標や登録商標である可能性があります。発行者および著者は、これらの商標に対する権利を主張するものではありません。

本書の準備に際しては万全を期しておりますが、発行者と著者は、誤り、省略、あるいは本書に含まれる情報の使用や、プログラムとそれに付随するソースコードの使用により生じた損害賠償の責任を負いません。発行者と著者は、いかなる場合においても、本書より直接的または間接的に発生する、あるいは発生したと主張される利益の損失またはその他の商業上の損失の損害賠償に対し、一切の責任を負いません。

内容は予告なしに変更されることがあります。

本書の最新バージョンについては、Tobii DynavoxのWebサイト、

[www.TobiiDynavox.com](http://www.TobiiDynavox.com)をご覧ください。

### 連絡先：

Tobii Dynavox AB  
Karlsrovägen 2D  
182 53 Danderyd  
Sweden

電話： +46 8 663 69 90

Tobii Dynavox LLC  
2100 Wharton Street, Suite 400  
Pittsburgh, PA 15203  
USA

+1-800-344-1778



# 目次

1	ようこそ	8
1.1	システム要件	8
1.2	Snap Core Firstの取得	9
1.2.1	読み上げ機能の購入	9
2	リソースとサポート	10
2.1	Tobii Dynavox Pathways for Core First	10
2.2	Webリソースとサポート	10
3	作業の開始	11
3.1	新規ユーザーの設定	11
3.2	既存のユーザーを復元する	11
3.3	ページセットの選択	11
3.3.1	Core First	12
3.3.2	テキストページセット	12
3.3.3	スナップ CoreFirst スキャンページセット	13
3.3.4	失語症ページセット	13
3.4	[グリッドサイズ]の選択	14
4	ナビゲーション	15
5	トップバー	16
5.1	戻る	16
5.2	Home	16
5.3	ダッシュボード	16
5.4	検索	16
5.5	パートナーウィンドウインジケーター	18
5.6	データトラッキング	18
5.7	同期	18
5.8	編集	18
6	メッセージバー	19
6.1	読み上げ	19
6.2	メッセージウィンドウ	19
6.3	クリア	19
6.4	Delete	20
6.5	チャット	20
6.6	ボタンにコピー	20
6.7	共有	20
7	Core Firstツールバー	21
7.1	戻る	21
7.2	基本文	21
7.3	話す	22
7.4	場面	22
7.4.1	場面のことば	22
7.4.2	サポート	22
7.5	キーボード	24
7.6	ダッシュボード	24
7.7	語形	24
7.8	ホームページ	25
7.9	現在のBoardmakerアクティビティ	25
7.10	abc (ドイツ語のみ)	25

8	編集	26
8.1	編集用パネル	26
8.2	ボタンを追加	26
8.3	ボタンを移動	27
8.4	ボタンのサイズ変更	27
8.5	ボタン編集用ツール	29
8.5.1	元に戻す/やり直し	29
8.5.2	ボタンのコピー/貼り付け	29
8.5.3	すべてのボタンを選択	30
8.5.4	複数のボタンを選択	30
8.5.5	Marquee選択	31
8.5.6	ボタンの表示/非表示	31
8.5.7	ボタンの削除	32
8.5.8	編集用ツール名の展開/折りたたみ	32
8.6	ボタンコンテンツ	32
8.6.1	ボタンのラベル	32
8.6.2	有効なコンテンツ	33
8.6.3	ボタンメッセージ	35
8.6.4	ボタンの音声合図	36
8.6.5	ボタンの画像	36
8.6.6	ボタンタイプ	37
8.7	ボタンのアクション	38
8.7.1	アクションを削除	42
8.7.2	ボタンのアクションの順序を変更	42
8.7.3	ホワイトボード	42
8.7.4	AccessIT	43
8.7.5	SnapでのBoardmakerアクティビティの操作	45
8.8	ボタンスタイル	49
8.8.1	ボタンの背景	49
8.8.2	ボタン枠	49
8.8.3	ボタンのラベル	50
8.9	ページヘルリンク/新規ページの作成	51
8.9.1	空のセルにリンクボタンを作成	51
8.9.2	既存のボタンからリンクを作成	52
8.9.3	新規ページヘルリンク/新規ページの作成	52
8.9.4	既存ページヘルリンク	52
8.9.5	既存ページの新規コピーヘルリンク	53
8.9.6	ページをインポートしてリンク	53
8.9.7	ビジットページ	53
8.10	ボタン言語ルール	55
8.11	リモコン	55
8.12	ページの編集	56
8.12.1	ページ名	56
8.12.2	ページのシンボル	57
8.12.3	ページ言語ルール	58
8.12.4	ページグリッドのサイズ	58
8.12.5	ページの背景色	59
8.12.6	メッセージバーの表示/非表示	59
8.12.7	ページの削除	59
8.12.8	ページをインポート/エクスポートする	60

8.13	スキャン グループ .....	60
8.13.1	スキャングループオプション .....	61
8.14	メッセージバーの編集 .....	61
8.14.1	メッセージバー内のオブジェクトの移動とサイズ変更 .....	61
8.14.2	メッセージバーにボタンを追加 .....	62
8.14.3	メッセージバーのボタンを削除 .....	62
8.15	ツールバーの編集 .....	63
8.16	カスタムカラー .....	63
<b>9</b>	<b>ページセット設定 .....</b>	<b>65</b>
9.1	ページセット .....	65
9.1.1	ページセットの選択 .....	65
9.1.2	新規ページセットの作成 .....	65
9.1.3	ページセットの名前変更と説明の編集 .....	66
9.1.4	ページセットを削除 .....	66
9.1.5	ホームページの設定 .....	66
9.1.6	キーボードページの設定 .....	66
9.2	グリッドサイズ .....	67
9.3	ページセットスタイル .....	67
9.3.1	ページセットのボタンラベルのフォント .....	67
9.3.2	ページセットのボタンラベルのフォントサイズ .....	67
9.3.3	ページセットのボタンラベルの太字 .....	68
9.3.4	ページセットのボタンレイアウト .....	68
9.3.5	ページセットのリンク表示 .....	68
9.3.6	ページセットのグリッドマージン .....	69
9.3.7	ページセットのデフォルトの背景色 .....	69
9.3.8	ページセットメッセージウィンドウのフォント .....	69
9.3.9	ページセットメッセージウィンドウのフォントサイズ .....	69
9.3.10	ページセットメッセージウィンドウのテキストの色 .....	69
9.4	ページセット設定 .....	70
9.5	適応ボタン .....	70
9.6	ページセットの概要 .....	71
9.6.1	ページセットコンテンツ開発者設定 .....	71
<b>10</b>	<b>印刷 .....</b>	<b>72</b>
<b>11</b>	<b>Googleアシスタント .....</b>	<b>74</b>
11.1	Googleアカウントの接続 .....	74
11.2	Googleデバイスのセットアップ .....	74
11.3	Googleアシスタントの言語サポート .....	74
11.4	Googleアシスタントへ話しかける .....	75
<b>12</b>	<b>共有と保存 .....</b>	<b>77</b>
12.1	ユーザー .....	77
12.1.1	ユーザーのバックアップ .....	77
12.1.2	ユーザーの復元 .....	77
12.2	ページセット .....	77
12.2.1	ページセットのインポート .....	77
12.2.2	ページセットのコピーを保存する .....	78
12.2.3	ページセットのコピーを共有する ( myTobiiDynavoxを使用 ) .....	78
12.2.4	ページセットの同期 .....	79
12.3	ページバンドル .....	81
12.3.1	ページバンドルのエクスポート .....	82

12.3.2	ページバンドルをインポートする	83
<b>13</b>	<b>ユーザー設定</b>	<b>85</b>
13.1	ユーザーの変更	85
13.2	新規ユーザーの作成	85
13.3	ユーザーのバックアップ	85
13.4	ユーザーの復元	86
13.5	ユーザーの編集/名前変更	87
13.6	ユーザーの削除	87
13.7	myTobiiDynavoxアカウントログイン	88
13.8	音声	88
13.8.1	読み上げ用音声	88
13.8.2	音声 (読み上げ) の速さ	89
13.8.3	発音の例外	89
13.9	音声出力装置	90
13.10	言語固有の音声	90
13.11	Google アカウント	91
13.12	ユーザー設定	91
13.12.1	読み上げ設定	91
13.12.2	メッセージウィンドウの設定	91
13.12.3	予測設定	92
13.12.4	同期設定	92
13.13	アクセス方法	92
13.13.1	アクセス方法の設定	93
13.13.2	タッチのオプション	93
13.13.3	「タッチを一定時間続けると実行」のオプション	94
13.13.4	「タッチして指を離すと実行」のオプション	95
13.13.5	マウスの保持のオプション	96
13.13.6	Gaze Interactionのオプション	97
13.13.7	スキャンオプション	98
13.14	データトラッキング	101
13.14.1	追跡ボタンの使用	101
13.14.2	トッパーボタンを表示	102
13.14.3	ボタンの使用カウントを表示	102
13.14.4	モデリング回数を表示	103
13.14.5	データの管理	103
<b>14</b>	<b>システム設定</b>	<b>105</b>
14.1	その他の設定	105
14.1.1	パスワード	105
14.1.2	画面設定 (Windowsのみ)	105
14.1.3	編集モード言語	105
14.2	装置	105
14.2.1	パートナーウィンドウの設定	106
14.3	ストア	106
14.3.1	購入	106
14.3.2	購入商品を復元 (Windowsのみ)	106
14.3.3	非アクティブキー (Windowsのみ)	107
14.4	シンボルセット	107
14.4.1	検索設定	107
14.4.2	インストール済みおよびダウンロード可能なシンボル	107
14.4.3	シンボルセットの並べ替え	107

14.5	ヘルプ&チュートリアル .....	108
14.5.1	動画 .....	108
14.5.2	Pathways for Core First .....	108
14.5.3	クイックツアー .....	108
14.5.4	外部ヘルプ .....	108
14.6	概要 .....	108
14.6.1	ソフトウェアの更新 .....	108

# 1 ようこそ



図 1.1 Snap Core First — QuickFires

Tobii Dynavox Snap Core Firstは、シンボルサポートCommunicator向けシンボルベースCommunication Softwareの最高峰です。ユーザーとコミュニケーションパートナーの両方にとって、市販されているソリューションの中で最も使いやすく、最も直感的で、かつ一貫性のあるソリューションになるように設計されています。Snap Core Firstは、自閉症、脳性麻痺、ダウン症候群、知的障害のある方に最適なソリューションです。Snapでは、親、先生、またはセラピストがユーザーと協力し、コミュニケーションの成功、言語学習、リテラシーの達成を支援するために必要なコンポーネントと組み合わせて、最高のシンボルベースのコミュニケーションエクスペリエンスを提供しています。弊社のアプローチには、コミュニケーションを成功させるための3つの重要な柱があります。それは、成長、エンゲージメント、リテラシーです。

Snap Core Firstは、単なる1つのAAC Communication Softwareというだけでなく、出発点に関係なく、人々をリテラシーおよび人生を変える自立へと向かわせる包括的なプログラムになっています。Snapの中核はCore Firstです。これは、コアワード用語、トピックス、QuickFires、ビヘイビアサポート、ワードリスト、キーボードといったTobii Dynavoxの体系的な提供を中心としたページセットです。ノースカロライナ大学チャペルヒル校による研究に根ざしたCore Firstは、新しい用語を系統的かつ意図的に導入することで運動学習を活用し、ユーザーがスケールアップまたはスケールダウンして用語の場所を常に把握できるようにします。これらの機能により、ユーザーは自分の今いる場所でコミュニケーションの旅を始めることができ、継続的に成長し、リテラシーと自立に向かって進みます。

## 1.1 システム要件

表 1.1 Windows OS

	オペレーティングシステム	アーキテクチャ	メモリ	タッチ	カメラ
最低	Windows 10 バージョン 1803	x86	2 GB	不要	不要
推奨	Windows 10 バージョン 1803	x86	4 GB	タッチ搭載	カメラ搭載

表 1.2 iOS

	オペレーティングシステム	装置	メモリ	タッチ	カメラ
最低	iOS 10	iPad Air 2 iPad Mini 4	2 GB	タッチ搭載	不要
推奨	iOS 13	iPad第5世代	4 GB	タッチ搭載	カメラ搭載

## 1.2 Snap Core Firstの取得

Snap Core Firstは、Windowsデバイス用はTobiiDynavox.comから、iOS用はApple App Storeから入手できます。Snap Core Firstのすべての機能を事前に購入するには、Snap Core First Fullを選択します。Snap Core First Freeでは、Core Firstコンテンツ、ページの作成と編集、ユーザーの作成、バックアップ、復元、同期など、読み上げ以外のすべての機能が無料で利用できます。ただし、読み上げ機能は制限されています。読み上げフル機能は、アプリ内購入を通じて利用できます。

### アプリの無料バージョンで無効化されている読み上げ機能

- メッセージウィンドウの読み上げ
- ボタンアクションによって生成される読み上げまたは録音出力
- ビヘイビアサポートによって生成される読み上げまたは録音出力
- 音声合図

### アプリの無料バージョンで利用可能な読み上げ機能

- 音声録音 (編集モード)
- 音声録音プレビュー (編集モード)
- 音声プレビュー
- 発音例外プレビュー (編集モード)

### 1.2.1 読み上げ機能の購入

1回限りのアプリ内購入により、Snap Core Firstの読み上げ機能をすばやく安全にロック解除できます。

1. Snap Core Firstを起動します。

2. トップバーの[読み上げ無効]ボタンを選択します。
3. [購入]を選択します。
4. 安全な取引を完了します。



## 2 リソースとサポート

Tobii Dynavoxは、Snap Core Firstでのお客様の体験をサポートおよび補完するための無料のリソースをいくつか提供しています。Tobii Dynavoxソフトウェアを最大限に活用するのに役立つこれらのツールを見逃さないでください！

### 2.1 Tobii Dynavox Pathways for Core First



Pathways for Core Firstは、最も効果的かつ効率的な方法でTobii Dynavox製品を実装するのに役立つ無料のリソースです。エンゲージメント、使いやすさなどを最大化する研究主導型のテクニックを学べます！

Pathways for Core Firstは、Snap Core Firstの使用を開始する際にお客様に寄り添い、エンゲージメント、言語、リテラシーの成長を促します。Pathways for Core Firstの内容：

- 使用開始のための明確でカスタマイズされたパスを提供します。
- あらゆる年齢やスキルレベルに対応して個人の成長を促します。
- コアワードの使用、用語の拡張、日常のアクティビティでのSnap Core Firstの使用など、さまざまな領域でスキルの構築について教えてくれます。
- コミュニケーションの中断の処理、ナビゲーションおよび操作のスキル、積極的なビヘイビアの促進など、ソーシャルスキルおよび状況においてSnap Core Firstがどのように支援できるかを示します。
- Top Tipsでコミュニケーションパートナーのスキルを高めます。
- Core Firstの継続的なカスタマイズをサポートします。

Pathways for Core Firstのフル機能バージョンは、WindowsおよびiOS用の無料アプリとして利用できます。Pathways for Core Firstオンラインは、Webブラウザを通じて利用できます。より詳しい情報については、[www.tobiidynavox.com/learn/pathways](http://www.tobiidynavox.com/learn/pathways)をご覧ください。

### 2.2 Webリソースとサポート

myTobiiDynavoxは、個人用のオンラインストレージWebサイトおよび共有ポータルです。ユーザーのバックアップファイルをmyTobiiDynavoxにアップロードして保管し、コミュニケーションサポートチーム全体と共有します。

無料アカウントの登録を行うには、[myTobiiDynavox.com](http://myTobiiDynavox.com)にアクセスしてください。

*my* **tobii** dynavox

ヘルプ、トレーニング、その他のリソースについては、[tobiidynavox.com/support-training/](http://tobiidynavox.com/support-training/)をご覧ください。

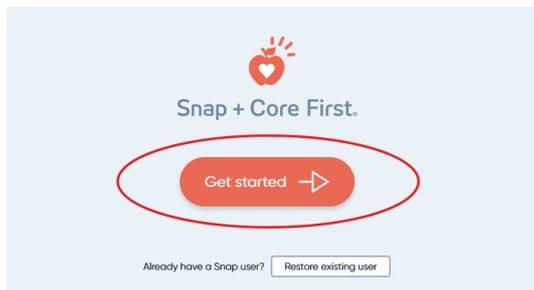
- 一般的な質問への回答
- トレーニング動画
- ダウンロード
- 録音済みのウェビナー
- ライブサポート

## 3 作業の開始

Snap Core Firstを初めて起動する際、お客様のニーズに合わせてソフトウェアをカスタマイズするのに役立ついくつかの質問が行われます。これらの設定は、必要に応じて後で変更できます。

### 3.1 新規ユーザーの設定

[作業を開始]を選択すると、1分以内に設定できます。



### 3.2 既存のユーザーを復元する

復元するユーザーバックアップファイルがすでに存在する場合は、このオプションを使用します。

#### myTobiiDynavoxからユーザーバックアップを復元する

1. [既存のユーザーを復元する]を選択します。
2. 現在、myTobiiDynavoxにログインしていない場合は、メールとパスワードを入力して、 [次へ]を選択します。
3. リストからユーザーバックアップファイルを選択して、 [次へ]を選択します。

#### ローカルファイルからユーザーバックアップを復元する

1. [既存のユーザーを復元する]を選択します。
2. [ローカルファイルから復元する]を選択します。
3. ユーザーバックアップファイルを参照して選択し、[開く]を選択します。

### 3.3 ページセットの選択

Snapで使用可能な場合、設定ウィザードは、デバイスの言語設定と一致するページセットを自動的に表示します。[言語の変更]を選択すると、他の言語で利用可能なページセットを表示できます。

- 中国語 (簡体字)
- チェコ語 (CZ)
- デンマーク語 (DK)
- オランダ語 (NL)
- 英語 (オーストラリア)
- 英語 (カナダ)
- 英語 (イギリス)
- 英語 (アメリカ)
- フランス語 (カナダ)
- フランス語 (FR)
- ドイツ語 (DE)
- ドイツ語 (スイス)
- アイスランド語 (IS)
- イタリア語 (IT)
- ノルウェー語 (NO)
- ポルトガル語 (BR)
- ポルトガル語 (PT)
- スペイン語 (ES)
- スペイン語 (中南米)
- スペイン語 (アメリカ)
- スウェーデン語 (SE)
- さらに多くの言語を準備中です。



Snap Core Firstに無料で付属しているすべてのページセットは、新規ユーザー設定時と[ページセット]タブに表示されます。PODDおよびゲートウェイページセットは、ストアで購入できます。セクション14.3ストアを参照してください。

### 3.3.1 Core First

Snap (スナップ) ソフトウェアのCoreFirstの「基本文」は、文法と基本単語を中心に構成されています。「話す」や「場面」などのコミュニケーションツールと一緒に使うことにより、エンゲージメント—社会的なかわり、リテラシー語彙や読み書き、成長を最大化するように設計されています。



図 3.1 Core Firstページセット

CoreFirstの「基本文」は、tobiiDynavox社の基本単語戦略です。研究、基礎となる研究、臨床経験、ユーザーテストは：

- 環境全体で最大限に使用するための単語の選択。
- 単語の配置とユーザーインターフェイス。
- 単語紹介の順序。
- 単語の安定した配置（他の単語が体系的に追加される）。
- ナビゲーションの効率性。
- ユーザーに単語の意味と、それらを組み合わせて独自のメッセージを作成する方法を教えるためのサポート。

Core Firstに含まれる追加のコミュニケーションツールには、次のようなものがあります。

- 話す — 単独で、または組み合わせて使用できる、すぐに話せる予測可能なメッセージ。
- キーボード — メッセージウィンドウに文字を入力して、単語を作成または変更します。
- ことばリスト — 簡単に参照できるようにカテゴリー別に整理されています。
- 場面 — 特定の環境または特定の日常場面に関する対話をサポートします。
- サポート — ユーザーの行動やソーシャルコミュニケーションを支援します。
- ダッシュボード — リモコン、音量コントロールなどを簡単に操作できます。

Core Firstページセットは、AAC ( Augmentative-Alternative Communication ) コンテンツのゴールドスタンダードとなるように設計されており、ユーザーが単語やフレーズをすばやく見つけやすいシステムの経験をユーザーに提供し、また、独自かつ特定のメッセージを作成するための最大限の機能を提供します。Core Firstにより、ユーザーは自分にとって最も重要なトピックについて、すばやくかつリアルタイムで会話できます。また、事前に予測することが困難な新しいメッセージを作成する自由をユーザーに提供します。提供されたツール全体を移動することにより、会話は自分が参加している状況の一部に積極的に参加し、コミュニケーションパートナーとの関わりを維持できます。

リテラシー開発は、コミュニケーションソリューションの一部となる重要なスキルです。キーボードの使用、デバイス上の研究テスト済みプログラムへの簡単なリンク、および読書体験に関するコミュニケーション対話をサポートするために設計されたコンテンツを通じて、Core Firstはすべてのユーザーのリテラシー開発をサポートします。

最後にSnap (スナップ) は、固定されたシステムではありません。言葉の成長に合わせて枠(グリッド)の数を変えていく事を大事なガイド指針にしています。会話者の言語能力が成長するにつれて、より複雑な言語の使用のために追加の選択肢を途切れなく追加できる一方で、覚えた単語やフレーズはいつもの場所に保存されておりいつでも使えます。

### 3.3.2 テキストページセット

このページセットは、コミュニケーションについてシンボルに依存しないユーザー向けに設計されています。テキストページセットは、十分な読解力と作文スキルを持つ会話者に推奨されます。

ページセットのグリッドサイズ：7x10.

### 3.3.3 スナップ CoreFirst スキャンページセット

このページセットでは、スキャンによるアクセス方法を使用して簡単かつ効率的にCore Firstコンテンツが再設計されています。含まれている[スキャンの学習]ページは、ユーザーがスキャンによる使用方法を快適に利用するのに役立ちます。

ページセットのグリッドサイズ：3x4、6x4、7x6、9x8

### 3.3.4 失語症ページセット

失語症ページセットは、失語症を持つユーザーのために設計されています。機能には、ホワイトボード、グリッドまたは視覚的な日常生活場面レイアウトを持つトピックページ、カレンダー、フォトアルバム、Googleアシスタントおよびアレクサのページが含まれます。失語症ページセットでは、成人ユーザーに適したシンボルが使われています。

ページセットのグリッドサイズ：6x5、4x3、3x3

### 3.4 [グリッドサイズ]の選択

グリッドサイズの選択は、いくつかの要因に依存します。最も重要になるのが選択の精度で、その次に重要となるのが視覚的または注意の制限となります。選択の速度または精度に問題がある場合は、小さいグリッドサイズから始めて、ユーザーが作業する大きなボタンを使用できるようにします。ページセットの設定でグリッドサイズを変更するのは簡単なので、最初の試行で最適なグリッドサイズを見つけられなくても心配する必要はありません。個人の言語や身体能力の変化に基づいて、グリッドサイズを増減できます。

 メッセージバーまたはツールバーを表示する場合は、少なくとも3行3列のグリッドサイズを選択する必要があります。

表 3.1 サンプルグリッドサイズ ( 包括的ではありません )



2x3



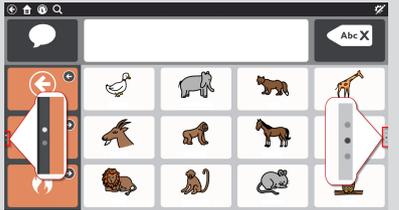
3x4



6x6

## 4 ナビゲーション

Core Firstのページセットには多くのものが表示されます。読み進めて、Snap内のコンテンツを移動する方法を学んで、コミュニケーションに必要なものを見つけてください。

スクロール	<p>ツールバーとページの両方で上下にスクロールすることが可能です。ページインジケータ（ツールバーの左側とページの右側のドット）は、上または下に利用可能なコンテンツがあることを示します。</p> <p> 設定とアクセス方法に応じて、タッチスクリーンをスワイプするか、ナビゲーションボタンを選択してスクロールします。セクション13.13.2 タッチのオプションを参照してください。</p>	
トップバー	<p>トップバーの左側のボタンには、戻るボタン、ホームボタン、ダッシュボードボタン、および検索ボタンが含まれます。セクション5 トップバーを参照してください。</p>	
[リンク]ボタン	<p>[リンク]ボタンを使用すると、別のページに移動します。セクション8.9 ページヘルプ/新規ページの作成を参照してください。</p>	
[ビジット]ボタン	<p>[ビジット]ボタンを使用すると、別のページに移動し、そのページで選択を行った後、自動的に前のページに戻ります。セクション8.9.7 ビジットページを参照してください。</p>	
戻るボタン	<p>戻るボタンは、Webブラウザの戻るボタンのように機能します。戻るボタンを1回選択して前のページに戻るが、複数回選択してページ履歴をさかのぼります。</p>	
Boardmakerボタン	<p>Boardmakerボタンは、Boardmaker Onlineに保管されているフォルダーとアクティビティにリンクしています。参照してSnapですぐにアクティビティを操作してみましょう！セクション8.7.5 SnapでのBoardmakerアクティビティの操作を参照してください。</p>	

# 5 トップバー

## 5.1 戻る

戻るボタン  を使用すると、以前に参照したページに戻ります。

## 5.2 Home

ホームボタン  を使用すると、ホームページ (Snap Core First起動時に表示される最初のページ) に移動します。このホームボタンは、ソフトウェアのどこからでもホームページに戻るために使用できるショートカットです。ホームページを変更するには、セクション9.1.5 ホームページの設定を参照してください。

## 5.3 ダッシュボード

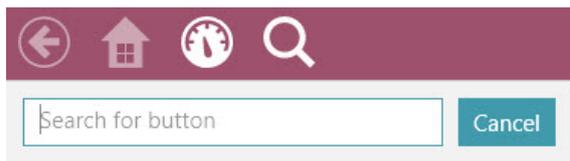
ダッシュボードボタン  を使用すると、ダッシュボードページにすばやくアクセスできます。ダッシュボードは、頻繁に使用されるボタン、特に音量コントロールやリモコンなどの非用語ボタンに簡単にアクセスできるページです。

## 5.4 検索

 検索にはタッチアクセス方法でのみアクセスできます。

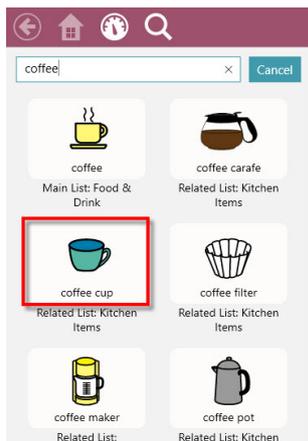
検索ツール  では、Snap Core First内から検索対象の単語が存在する場所を確認できます。検索語を入力して、視覚的な合図に従います。視覚的な合図がターゲットの単語に誘導してくれるため、再度、後で自分で単語を見つけることができます。

1. トップバーの検索ツール  を選択します。
2. 検索語を入力します。



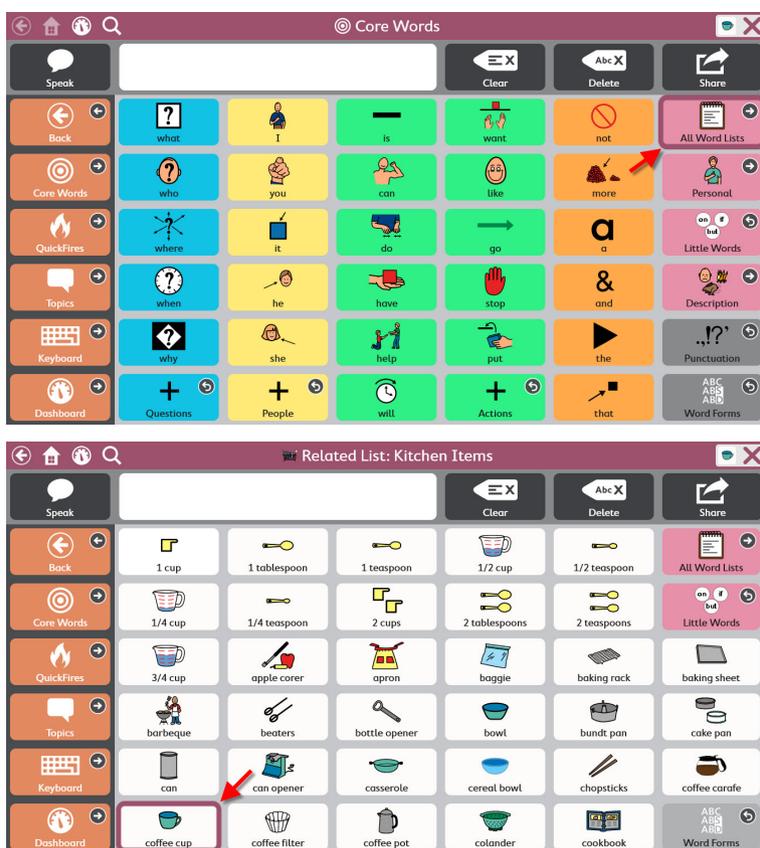
3. 該当する場合、 [フィルター]を選択して以下のとおり検索フィルターを設定します。
  - [重複一致の許可] — 同一ボタンのすべての場所の表示を可能とします。
  - [非表示パスの表示] — 現在非表示となっているボタンを使用するパスの表示を可能とします。

4. 検索結果から検索対象のボタンを選択します。



5. ターゲットのボタンに達するまで、各ページでハイライトされたボタンを選択します。

 次のボタンを表示するにはスクロールが必要な場合があるため、移動先を示す矢印に注意してください。



 ハイライトされた各ボタンに注意を払い、次回自分でパスを思い出せるようにします。  
ハイライトされたパス以外の場所を選択することで、検索をいつでもキャンセルできます。

## 5.5 パートナーウィンドウインジケーター

 パートナーウィンドウインジケーターは、Tobii Dynavox I-13およびI-16デバイスでのみ使用できます。

パートナーウィンドウインジケーターは、デバイスの背面にあるパートナーウィンドウのステータスに関する情報を提供します。

ミラースタイル — 現在パートナーウィンドウにあるテキストを表示します。



アイコンスタイル — アイコンは、パートナーウィンドウがオンであることを示します。パートナーウィンドウがオフの場合、アイコンは表示されません。



パートナーウィンドウのインジケータースタイルを変更するには、セクション14.2.1 パートナーウィンドウの設定を参照してください。

## 5.6 データトラッキング

 データトラッキングには、タッチまたは直接のマウスクリックによってのみアクセスできます。

有効にした場合、[データトラッキング]ボタン  により、次の設定にすばやくアクセスできます。モデル化モード、ボタン使用カウンターの表示、モデル化カウンターの表示、およびデータの管理。データトラッキングのより詳しい情報については、セクション13.14 データトラッキングを参照してください。

## 5.7 同期

 同期には、タッチまたは直接のマウスクリックによってのみアクセスできます。

[同期]ボタン  は、同期のためにページセットの共有を開始したり、または同期のためにすでに共有されているページセットを更新するために使用されます。同期のより詳しい情報については、セクション12.2.4 ページセットの同期を参照してください。

実行モードで[同期]ボタンを非表示にするには、セクション13.12.4 同期設定を参照してください。

## 5.8 編集

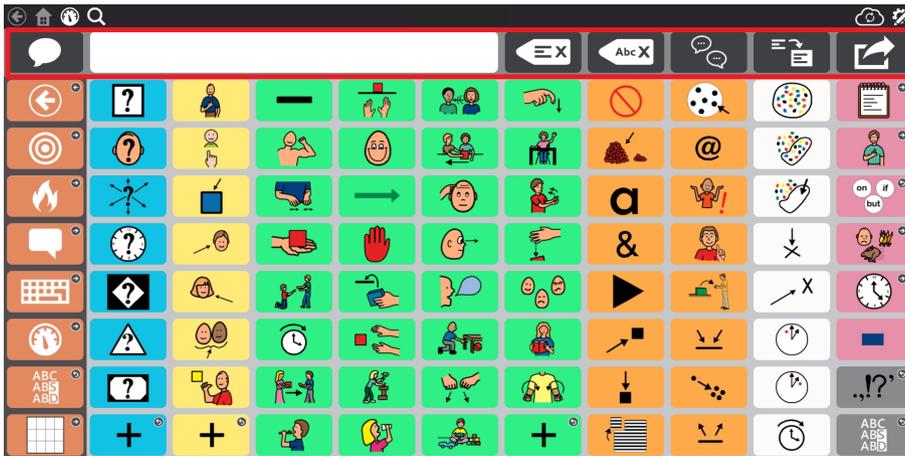
 編集には、タッチまたは直接のマウスクリックによってのみアクセスできます。

ページセットに変更を加えたり、[設定]にアクセスするには、[編集]ボタン  を選択します。より詳しい情報については、セクション8 編集を参照してください。

## 6 メッセージバー

メッセージバーには、作成されたメッセージテキストと、世界中の人と共有するためのボタンが表示されます。

 メッセージバーを表示する場合は、少なくとも3行3列のグリッドサイズを選択する必要があります。



メッセージバーを編集するには、8.14 メッセージバーの編集を参照してください。

### 6.1 読み上げ



メッセージウィンドウの現在の内容を読み上げるには、このボタンを選択します。

### 6.2 メッセージウィンドウ



メッセージウィンドウには、読み上げるメッセージまたはメッセージとして送信するテキストが表示されます。シンボルも表示できます。キーボードページを使用してメッセージウィンドウに直接入力したり、ボタンからテキストを送信できます。

メッセージウィンドウの設定については、セクション13.12.2 メッセージウィンドウの設定、ページ 91を参照してください。

### 6.3 クリア



メッセージウィンドウのすべての内容を削除します。

## 6.4 Delete



メッセージウィンドウの最後の単語を削除します。

## 6.5 チャット



チャットのオン/オフを切り替えます。チャットを有効にすると、現在のメッセージウィンドウのコンテンツがキャッシュされ、メッセージウィンドウがクリアされます。チャット中に、メッセージウィンドウに新しいコンテンツを挿入して読み上げることができます。チャットをオフにすると、キャッシュされたメッセージウィンドウのコンテンツが復元され、中断したところから続行できます。

## 6.6 ボタンにコピー



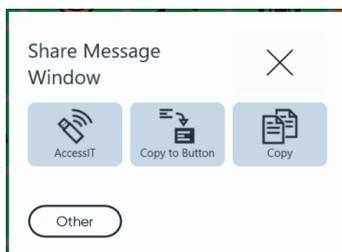
メッセージウィンドウのテキストをコピーして、ボタンに追加します。これは、ボタンをその場で編集するためのユーザーアクセス可能な方法です！

## 6.7 共有



この便利なユーザーがアクセスできる機能を使用して、メッセージウィンドウの内容をAccessIT 3デバイス ( 8.7.4 AccessIT )、現在のページのボタン ( 6.6 ボタンにコピー )、コピー、またはシステムクリップボードに送信します。[その他]を選択して、メッセージウィンドウのテキストを選択したアプリ ( Twitter、Facebookなど ) に送信します。

 その他のボタンメニューは、タッチでのみアクセス可能です。



# 7 Core Firstツールバー

ツールバーの編集方法については、8.15 ツールバーの編集を参照してください。



## 7.1 戻る

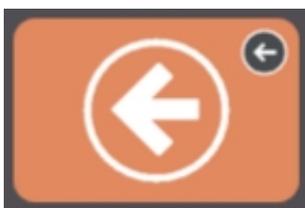


図 7.1 戻るボタン — Core Firstツールバー

戻るボタンは、ブラウザの戻るボタンのように機能します。それを使用して前のページに戻ります。

## 7.2 基本文

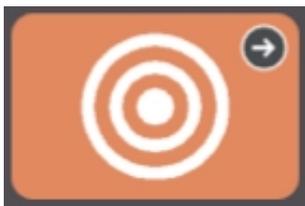


図 7.2 基本文ボタン — Core Firstツールバー

このボタンを使用すると、[コアワード]ページが開きます。Core Firstの特徴は、研究、臨床経験、およびユーザーテストに基づいて開発された、弊社のコアワード戦略です。[コアワード]ページの主な機能には、次のようなものがあります。

- 環境全体で最大限に使用するための単語の選択。
- 単語の配置。
- 単語紹介の順序。
- 単語の安定した配置（他の単語が体系的に追加される）。
- ナビゲーションの効率性。
- ユーザーに単語の意味と、それらを組み合わせて独自のメッセージを作成する方法を教えるサポート。

## 7.3 話す

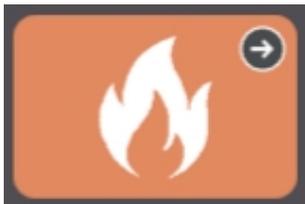


図 7.3 話すボタン — Core Firstツールバー

話すは、単独で、または組み合わせて使用できる、高速で予測可能なメッセージです。それらは、会話を続けたり、注意を引いたり、コメントしたりするための小さな単語です。また、個人的なニーズ、グリーティング/社交、フィーリング、質問、および修復に焦点を当てた一般的に使用されるメッセージも含まれます。話すはすぐに読み上げ、メッセージウィンドウにテキストを挿入しません。

## 7.4 場面

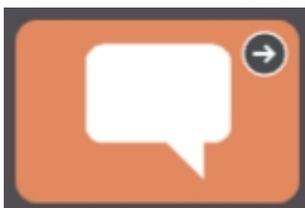
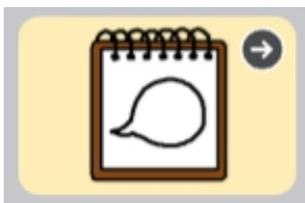


図 7.4 場面ボタン — Core Firstツールバー

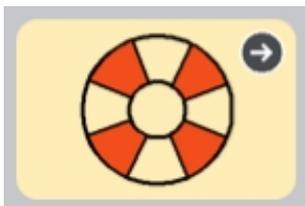
トピックスは、特定の環境または特定のトピックスに関する対話をサポートします。[トピックス]ページからトピックスを選択して、関連する単語や語句を表示します。独自のトピックスを追加してページセットをカスタマイズします！

### 7.4.1 場面のことば



これらのページには、選択したトピックスでよく使用される単語が含まれています。

### 7.4.2 サポート



サポートは、ユーザーの行動やソーシャルコミュニケーションを支援します。

### 7.4.2.1 最初に、それから ( その結果 )

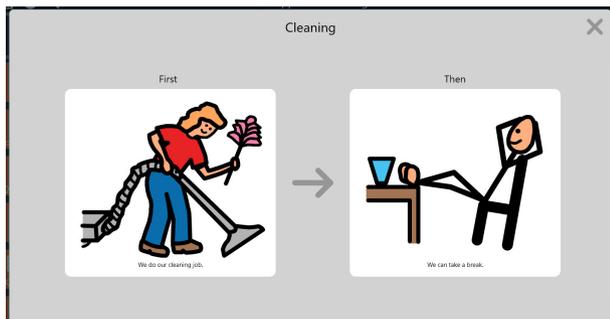


図 7.5 最初に、それから ( その結果 ) のサポート

このサポートは、2ステップのイベントシーケンスを示し、原因および結果または論理的なステップを補強します。

### 7.4.2.2 ミニスケジュール



図 7.6 ミニスケジュールのサポート

ミニスケジュールは、イベントのマルチステップシーケンスを示し、原因および結果または一連の論理的なステップを補強します。

### 7.4.2.3 スクリプト ( 台本 )

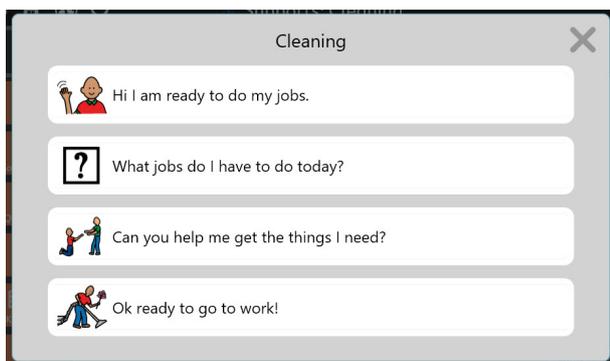


図 7.7 台本のサポート

台本は、特定のトピックスを中心として一般的に使用される事前に作成された語句を提供します。台本は、社会的物語を作成したり、適切な会話のモデル化を支援するために使用されます。

### 7.4.2.4 見えるタイマー



図 7.8 見えるタイマー付きトップバー

見えるタイマーは、カウントダウンクロックとアニメーション化された色付きのバーをトップバーに表示します。数値表示は指定された時間をカウントダウンし、残りの時間が短くなるにつれて色付きのバーが後退します。[アラーム]オプションが有効な場合、時間が経過すると音声が発生します。

見えるタイマーをキャンセルするには、トップバーの右側にあるXを選択します。

 カウントダウン時間またはアラーム設定を変更するには、ボタンを編集して見えるタイマーアクションを選択します。

## 7.5 キーボード



図 7.9 キーボードボタン — Core Firstツールバー

[キーボード]ページには、キーボードのキーのように動作する単一文字のボタンがあります。このページを使用して、ページセットで現在使用できない単語を作成したり、句読点を追加したりします。目的のキーボードページを設定するには、9.1.6 キーボードページの設定を参照してください。

## 7.6 ダッシュボード

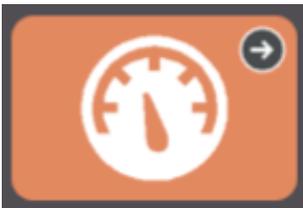


図 7.10 ダッシュボードボタン — Core Firstツールバー

ダッシュボードは、頻繁に使用されるボタン、特に音量コントロールやリモコンなどの非用語ボタンに簡単にアクセスできるページです。

## 7.7 語形



図 7.11 語形ボタン — Core Firstツールバー

語形ページには、メッセージウィンドウの最後の単語のさまざまな形式（時制、数など）が表示されます。目的の語形を選択して、メッセージウィンドウの単語を更新します。

## 7.8 ホームページ

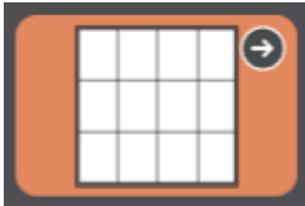


図 7.12 ホームページ — Core Firstツールバー

[ホームページ]ページは、初期の緊急グリッドサイズ (<3x3) のホームページです。ツールバーの[ホームページ]ボタンを使用すると、すべてのグリッドサイズでページを使用できます。

## 7.9 現在のBoardmakerアクティビティ



図 7.13 現在のBoardmakerアクティビティ — Core Firstツールバー

該当する場合には現在進行中のBoardmakerアクティビティを開きます。進行中のBoardmakerアクティビティが存在しない場合、このボタンは非アクティブ状態となります。ボタンのサムネイルとラベルは進行中のBoardmakerアクティビティを反映して更新されます。

## 7.10 abc (ドイツ語のみ)



このボタンを使用すると、「LiterAACy」から既知のABC用語領域が開きます。コアとフリンジの用語から3,600語以上を見つけることができ、これらは最初と2番目の文字でソートされます。

- ABC領域は、リテラシースキルの学習および使用をサポートしています。
- 文字が選択されると、音声フィードバックが再生されます。
- この機能には2つのバージョンがあり、1つは大文字を使用し、もう1つは小文字を使用します。小文字のabcボタンがデフォルトです。大文字を使用するには、ツールバーの(大文字)ABCボタンを表示し、(小文字)abcボタンを非表示にします。セクション8.5.6 ボタンの表示/非表示を参照してください。

# 8 編集

ボタン、ページ、設定、またはユーザーを変更するには、ソフトウェアが編集モードになっている必要があります。



[編集]ボタンを選択すると、いつでも編集モードに入ることができます。



[編集]ボタンと[編集モード]は、タッチアクセス方法を使用してのみアクセスできます。

編集モードでは、ほとんどのページボタンでボタンをダブルクリックすると、実行モードでの動作を確認できます。

## 8.1 編集用パネル

編集用パネルには、ページセットおよびソフトウェアに変更を加えるためのすべてのツールとタブが含まれています。

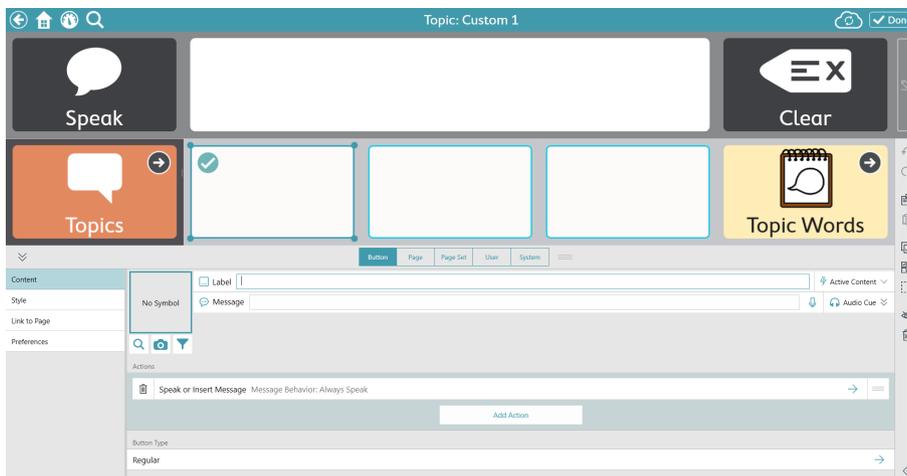


図 8.1 編集用パネル ( 展開した状態を表示 )



を選択すると、編集用パネルが展開します。

パネルを展開した状態で を上下にドラッグすると、編集用パネルのサイズをカスタムサイズに変更できます。

## 8.2 ボタンを追加

- [編集]ボタンを選択します。
- 新しいボタンを作成するには、ページ上の空のセル内の を選択します。

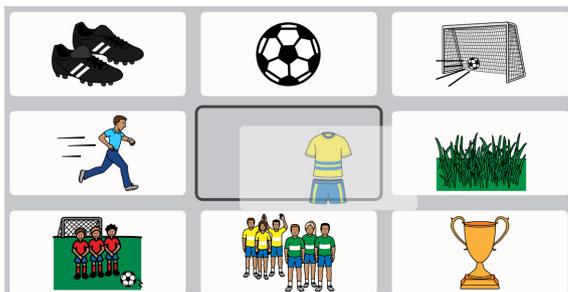


図 8.2 空のセル

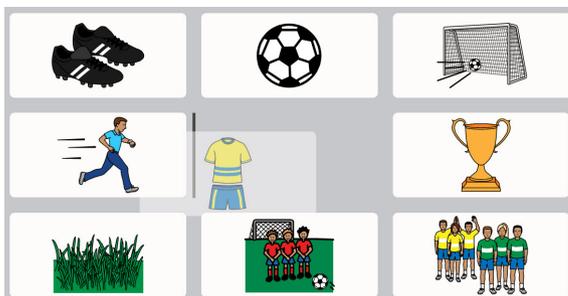
## 8.3 ボタンを移動



1. [編集]ボタンを選択します。
2. 移動するボタンを選択したままにして、目的の場所にドラッグします。ページにボタンを配置するには2つの方法があります。
  - スワップ — ボタンを別のボタンの上に直接ドラッグすると、2つのボタンはページ上の位置を入れ替えます。グリッド上の選択された場所の周りの黒い輪郭は、スワップを示します。



- 挿入 — 選択したボタンを2つのボタンの間にドラッグすると、右側と下側にあるボタンが移動してボタンを配置するためのスペースが作成されます。ボタンは、ページの左から右、上から下の順序を維持します。挿入ボタンの配置は、垂直バーで示されます。



ボタンは水平方向 (上図を参照) または垂直方向に挿入できます。



ボタンを移動した場合、それは現在のグリッドサイズにのみ適用されます。

## 8.4 ボタンのサイズ変更

ボタンをサイズ変更して、ページセクション内またはツールバーセクション内のグリッドセルを好きな数だけ使用できます。

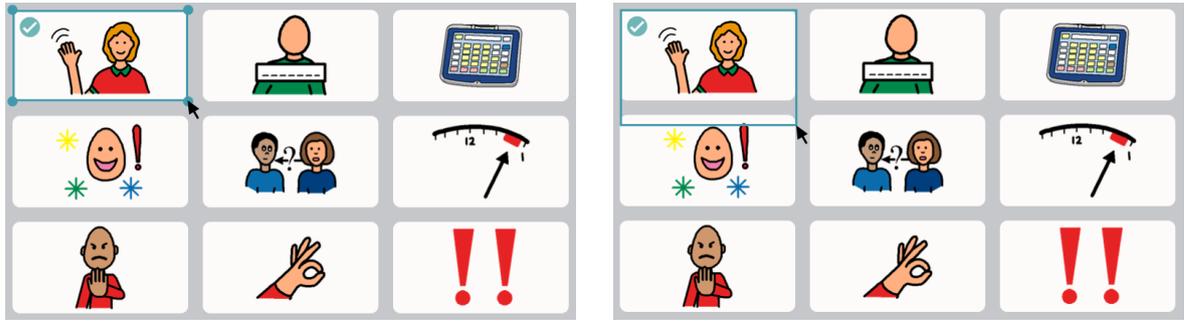


1. [編集]ボタンを選択します。
2. ページ上またはツールバー内のボタンを選択します。



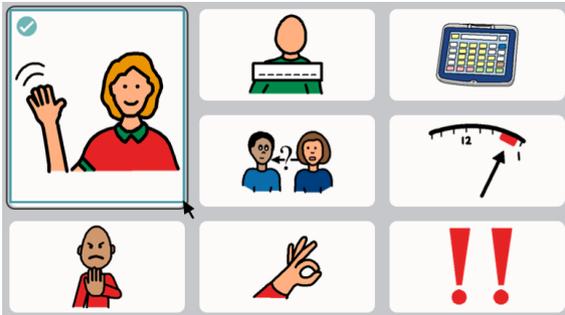
ボタンのサイズ変更は、単一のボタンが選択されている場合にのみ使用できます。

3. 選択したボタンの隅にある青い点のいずれか1つを選択したままにして、ドラッグしてボタンのサイズを変更します。



**i** サイズ変更されたボタンは、ページセクションまたはツールバーセクションにまたがることはできません。

4. ボタンがセルを完全に埋めるまで待機し、目的のサイズになったら選択を解除します。



**i** ナビゲーション（スクロール）ボタンによって使用されているセルにおいてボタンのサイズを変更したり移動したりすることはできません。

ボタンを大きくすると、移動対象のボタンは最も近い空のセルに移動します。

**!** ボタンをサイズ変更した場合、それは現在のグリッドサイズにのみ適用されます。

## 8.5 ボタン編集用ツール

アプリウィンドウの右側にあるツールは、現在選択されているボタンの編集を支援します。



図 8.3 ボタン編集用ツール — (上から下に) 元に戻す、やり直し、コピー、貼り付け、すべて選択、複数選択、マーカー選択、非表示/表示、削除、ツール名の展開/折りたたみ

### 8.5.1 元に戻す/やり直し



元に戻すツールでは、現在のユーザー/ページセットに対して行った最後の100件までの編集を元に戻すことが

できます。



やり直しツールでは、元に戻すツールで元に戻した最後の変更を元に戻します。



元に戻すスタックは、別のユーザー、別のページセットを読み込んだ際、およびSnapソフトウェアを閉じた際にリセットされます。

### 8.5.2 ボタンのコピー/貼り付け

-  [編集]ボタンを選択します。
- ボタンを1つ選択します。
-  コピーツールを選択します。  
コピーしたボタンの数が貼り付けツールに表示されていることを確認します。

4.  貼り付けツールを選択します。  
ボタンは、ページ上の使用可能な最初の空のセルに貼り付けられます。

### 8.5.3 すべてのボタンを選択

[すべて選択]ツールでは、現在のページのすべてのボタンが自動的に選択されるため、一括編集操作を実行できます。

1.  [編集]ボタンを選択します。
2. [ボタン]タブを選択します。
3.  [すべて選択]ツールを選択します。

 [すべて選択]を使用した後、個々のボタンをクリックして選択を解除できます。クリックしていない他のボタンは選択されたままになります。

4. 目的の変更をボタンに加えます。
5. すべてのボタンの選択を解除するには、 複数選択ツールを選択します。

### 8.5.4 複数のボタンを選択



複数選択ツールでは、複数のボタンを（手動で）一度に選択できるため、一括編集操作を実行できます。

1.  [編集]ボタンを選択します。
2. [ボタン]タブを選択します。
3.  複数選択ツールを選択します。

 複数選択ツールは、無効の場合は黒色、有効の場合は青色になります。

4. 同時編集を行うボタンを選択します。



図 8.4 複数選択されたボタン — 現在選択されているボタンの数が複数選択ツールに表示されていることを確認します。

5. 目的の変更をボタンに加えます。
6. すべてのボタンの選択を解除するには、 複数選択ツールを選択します。

## 8.5.5 Marquee選択

 マーキー選択ツールを使用すると、複数のボタンを簡単に選択できます。クリックしてドラッグするだけで、選択する1つ以上のボタンの周囲に四角形が描画されます。

-  [編集]ボタンを選択します。
- [ボタン]タブを選択します。
-  [マーキー選択]ツールを選択します。
- クリック (またはタッチ) してから、斜めにドラッグすると、選択するすべてのボタンの上に四角形を描くことができます。

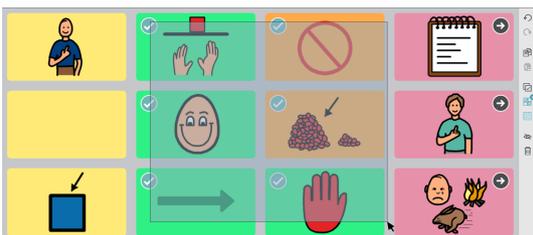


図 8.5 マーキー選択の使用—選択する四角形内にボタンを完全に含める必要はありません。



ボタンを個別にクリックして、選択/選択解除します。

ボタンの選択は、ツールバーまたはページで行うことができますが、両方を同時に行うことはできません。

- 選択したボタンに必要な変更を加えます。
- すべてのボタンの選択を解除するには、 複数選択ツールを選択します。

## 8.5.6 ボタンの表示/非表示

非表示になっているボタンは、実行モードでは表示されません。たとえば、一時的に高度すぎるボタンや注意をそらすボタンは、一度非表示にしてからその後で表示 (非表示に) することができます。

編集モードでは、非表示のボタンは灰色のオーバーレイで示されます。

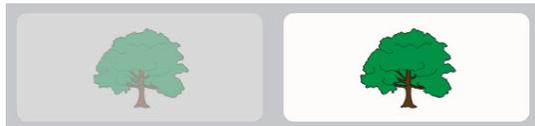


図 8.6 編集モードで表示される表示のボタンの横にある非表示のボタン。

### 8.5.6.1 非表示

-  [編集]ボタンを選択します。
- 非表示にするボタンを選択します。
-  非表示ツールを選択します。



非表示/表示ツールのデフォルトのアクションでは、ページセットに表示されるすべての場所でそのボタンの可視性を設定します。選択したボタンのインスタスのみに可視性を設定するには、非表示/表示ツールをクリック (ロングタップ) したまま、[ここで可視性を変更]を選択します。

### 8.5.6.2 表示

1.  [編集]ボタンを選択します。
2. 非表示ボタンを選択します。
3.  表示ツールを選択します。

 非表示/表示ツールのデフォルトのアクションでは、ページセットに表示されるすべての場所でそのボタンの可視性を設定します。選択したボタンのインスタンスのみに可視性を設定するには、非表示/表示ツールをクリック (ロングタップ) したまま、[ここで可視性を変更]を選択します。

### 8.5.7 ボタンの削除

1.  [編集]ボタンを選択します。
2. ボタンを1つ選択します。
3.  削除ツールを選択します。

### 8.5.8 編集用ツール名の展開/折りたたみ

◀◀ 二重矢印を選択して、編集用ツールの名前を表示します。ツール名を非表示にするには、▶▶ 二重矢印を再度選択します。

## 8.6 ボタンコンテンツ



図 8.7 ラベル、シンボル、背景色、および中枠を持つボタン。

### 8.6.1 ボタンのラベル

ボタンラベルは、ボタンに表示されるテキストです。

#### 8.6.1.1 ボタンのラベルの変更

1.  [編集]ボタンを選択します。
2. ボタンを1つ選択します。

3. [ラベル]テキストフィールドに入力します。

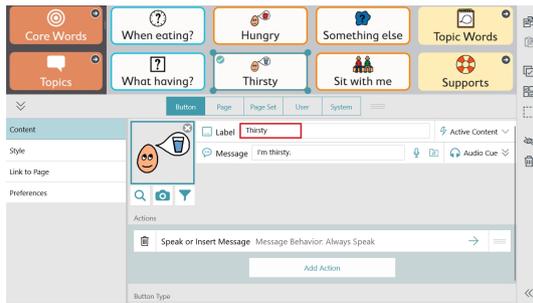


図 8.8 ボタンラベルテキストフィールド

ラベルの他の特性 ( フォント、色、場所、サイズなど ) を変更する場合は、セクション 8.8.3 ボタンのラベルを参照してください。

## 8.6.2 有効なコンテンツ

有効なコンテンツでは、ボタンに動的な情報を表示できます。ボタンのラベルとシンボルは、現在の情報ステータスを反映して変更されます。

### 8.6.2.1 有効なコンテンツをボタンに追加

1.  [編集]ボタンを選択します。
2. ボタンを 1 つ選択します。
3. 有効なコンテンツを選択します。( ボタンの種類が [標準] に設定されている場合にのみ使用できます )

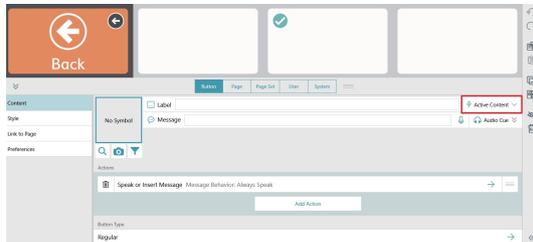


図 8.9 有効なコンテンツ

4. 有効なコンテンツのタイプを選択します。

#### 有効なコンテンツのタイプ 説明

なし	ボタンのアクティブ コンテンツを削除するには、[なし] を選択します。
アクセス方法の一時停止状態	<p>注記：アクセス方法の一時停止は、次のアクセス方法にのみ適用できます。Gaze Interaction、マウスの保持。他のアクセス方法が使用されている場合、アクセス方法一時停止状態有効なコンテンツを使用するボタンは無効になります。</p> <p>ボタンに[アクセス方法の一時停止]アクションが存在する場合 ( デフォルト )、ラベルにはボタンのアクションが表示されます。アクセスを開始、またはアクセスを一時停止します。</p> <p>ボタンに[アクセス方法の一時停止]アクションが存在しない場合、ラベルにはアクセス方法の一時停止状態が表示されます。アクセス実行中またはアクセス一時停止。</p>
アクセス時間	<p>注記：アクセス時間は、タッチアクセス方法には適用されません。</p> <p>現在のアクセス方法の時間設定値を表示します。実際の時間設定は、アクセス方法によって、待機時間、スキャン速度、停留時間などによって異なります。</p> <p>詳細情報については、を参照してください。表 8.1 アクセス時間チャート、ページ 41</p>

## 有効なコンテンツのタイプ 説明

AccessIT接続状態	<p>AccessIT 3デバイス接続のステータスを表示します。切断済み、切断中、接続中、または接続済み。</p> <p>[AccessITへの接続]アクションと組み合わせて、ステータスを表示し、選択されるとAccessITデバイスに接続するボタンを作成できます。</p>
バッテリーレベル	<p>現在のバッテリーレベルの割合を表示します：0~100%。シンボルはバッテリーレベルを反映するように変化し、デバイスの接続時および充電時を示します。</p>
チャットモード	<p>ボタンに[チャットモードの切り替え]アクションが存在する場合、ラベルにはボタンのアクションが表示されます。チャットまたはチャットの停止。</p> <p>ボタンに[チャットモードの切り替え]アクションが存在しない場合(デフォルト)、ボタンラベルにはチャットモードの現在のステータスが表示されます：チャットモード ON またはチャットモード OFF</p>
現在のBoardmakerアクティビティ	<p>現在進行中のBoardmakerアクティビティ(該当する場合)のタイトルとサムネイルを表示します。</p> <p>進行中のBoardmakerアクティビティを開くボタンを作成するために「現在のBoardmakerアクティビティを開く」アクションと組み合わせることができます。またアクティビティのタイトルとサムネイルを表示します。</p>
日付	<p>現在の日、月、年を表示します。日付の形式は、言語別設定によって決まります。</p>
曜日	<p>現在の曜日を表示します。</p>
フィードバック消音状態	<p>ボタンに[音声フィードバック切り替え消音]アクションが存在する場合(デフォルト)、ラベルにはボタンのアクションが表示されます：音声フィードバックの消音または音声フィードバックの消音解除</p> <p>ボタンに[音声フィードバック切り替え消音]アクションが存在しない場合、ボタンラベルには現在の音声フィードバック消音ステータスが表示されます：音声フィードバック消音または音声フィードバック 非消音</p>
フィードバックの音量	<p>音声フィードバックの音量を表示します。0~100%。</p> <p>[音声フィードバック音量上げる]アクションまたは[音声フィードバック音量下げる]アクションと組み合わせて、音量をコントロールし、フィードバック音量レベルを表示するボタンを作成できます。</p>
パートナーウィンドウ輝度	<p>Tobii Dynavox I-13およびI-16デバイスのみ。</p> <p>パートナーウィンドウ輝度の割合を表示します。0~100%。</p> <p>[パートナーウィンドウ輝度上げる]アクションまたは[パートナーウィンドウ輝度下げる]アクションと組み合わせて、パートナーウィンドウ輝度をコントロールし、現在のパートナーウィンドウ輝度を表示するボタンを作成できます。</p>
パートナーウィンドウ電源状態	<p>Tobii Dynavox I-13およびI-16デバイスのみ。</p> <p>ボタンに[パートナーウィンドウ電源の切り替え]アクションが存在する場合(デフォルト)、ラベルにはボタンのアクションが表示されます：パートナーウィンドウをONにするまたはパートナーウィンドウをOFFにする</p> <p>ボタンに[パートナーウィンドウ電源の切り替え]アクションが存在しない場合、ボタンラベルには現在のパートナーウィンドウ電源ステータスが表示されます：パートナーウィンドウ ONまたはパートナーウィンドウ OFF</p>
読み上げ状態	<p>ボタンに[メッセージウィンドウの読み上げ]アクションが存在する場合(デフォルト)、ラベルにはボタンのアクションが表示されます：読み上げまたは停止</p> <p>ボタンに[メッセージウィンドウの読み上げ]アクションが存在しない場合、ボタンラベルには現在の読み上げステータスが表示されます：読み上げ中または読み上げ無し</p>
読み上げ消音状態	<p>ボタンに[読み上げ切り替え消音]アクションが存在する場合(デフォルト)、ラベルにはボタンのアクションが表示されます：消音または消音解除</p> <p>ボタンに[読み上げ切り替え消音]アクションが存在しない場合、ボタンラベルには現在の読み上げ消音ステータスが表示されます：消音または非消音</p>

## 有効なコンテンツのタイプ 説明

読み上げの音量	読み上げの音量を表示します：0～100%。 [読み上げの音量上げる]アクションまたは[読み上げの音量下げる]アクションと組み合わせて、音量をコントロールし、読み上げの音量レベルを表示するボタンを作成できます。
時間	現在のシステム時間を時と分で表示します。時間の形式は、オペレーティングシステムの地域設定によって決まります。 注記：シンボルは、時間とともに変化しない一般的な時計の文字盤です。

### 8.6.3 ボタンメッセージ

ボタンメッセージは、テキスト、録音された音声、またはデバイスから選択された音声ファイルです。ボタンメッセージがテキストの場合、ボタンを選択するとテキストがメッセージウィンドウに挿入されます。メッセージウィンドウが存在しない場合、このボタンメッセージのテキストが読み上げられます。ボタンを選択すると、ボタンメッセージに録音された音声や音声ファイルが再生されます。

#### 8.6.3.1 ボタンのメッセージテキストの変更

1.  [編集]ボタンを選択します。
2. ボタンを1つ選択します。
3. [メッセージ]テキストフィールドに入力します。

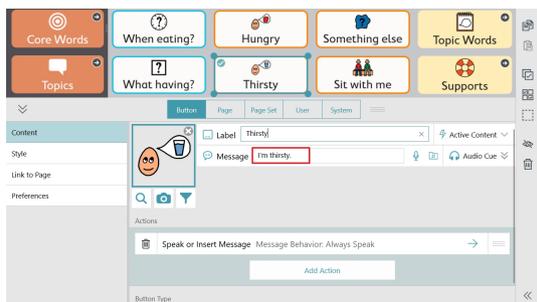


図 8.10 [ボタンメッセージ]テキストフィールド

#### 8.6.3.2 録音する

1.  [録音]を選択します。[メッセージの録音]ダイアログが開きます。
2.  [録音]を選択して録音を開始します。
3. 録音が終了したら、 [停止]を選択します。
4. 録音を聞くには、 [再生]を選択します。
5. 録音の作成が終わったら、[保存]を選択して録音を保存します。保存せずに[メッセージの録音]ダイアログを閉じるには、[キャンセル]を選択します。

#### 8.6.3.3 音声ファイルの追加

音声ファイルを追加して、曲などのオーディオトラックを再生するボタンを作成します。

1.  [音声ファイルの追加]を選択します。
2. デバイス上の音声ファイルを参照して選択します。ファイルは50MB未満の必要があります。サポートされているファイルのタイプ：.aac、.m4a、.mp3、.wav、.wma

3. [完了]を選択します。

## 8.6.4 ボタンの音声合図

音声合図は、タッチして指を離すと実行、マウスの保持、Gaze Interaction、およびスキャンアクセス方法で使用できます。音声合図は、ボタンがハイライトされているがまだ選択されていないときに読み上げられるボタンプレビューです。

### 8.6.4.1 ボタンの音声合図の変更

1.  [編集]ボタンを選択します。
2. ボタンを1つ選択します。
3. [音声合図]を選択して、行を展開します。

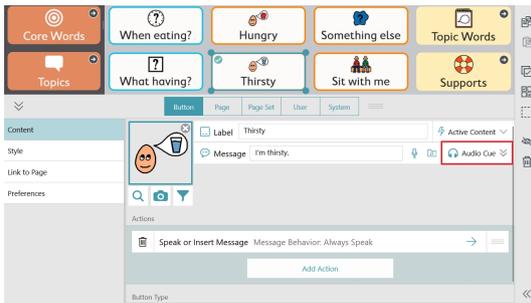


図 8.11 [ボタンの音声合図]テキストフィールド

4. [音声合図]フィールドに入力します。

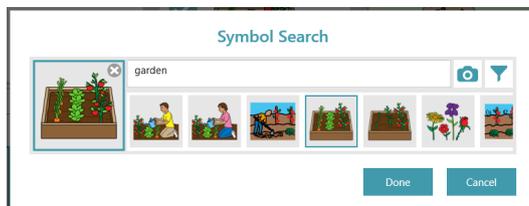
カスタム音声合図を録音する場合は、セクション8.6.3.2 録音するを参照してください。

## 8.6.5 ボタンの画像

ボタンには、1つのシンボルまたは画像を表示できます。

### 8.6.5.1 ボタンの画像の変更

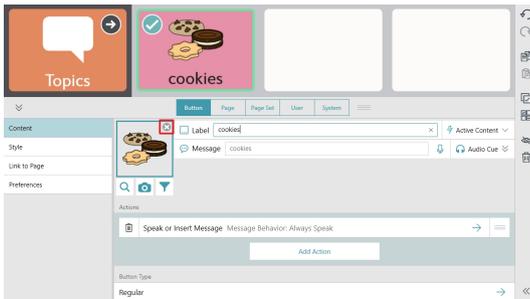
1.  [編集]ボタンを選択します。
2. ボタンを1つ選択します。
3. ボタンに1つの画像を追加します。
  - シンボルを検索するには：
    - a.  [シンボル検索]ボタンを選択します。シンボル検索ダイアログが開きます。



- b. テキストフィールドに入力して、検索語を絞り込みます。
  - c. 目的のシンボルを選択します。
  - d. [完了]を選択します。
- カメラを使用してボタン画像の写真を撮るには：

- a.  [カメラ]ボタンを選択します。
  - b. [カメラから]を選択します。
  - c. デバイスのカメラを使用して写真をキャプチャします。
- ローカルデバイスに保存されている画像を使用するには：
    - a.  [カメラ]ボタンを選択します。
    - b. [フォトライブラリから]を選択します。
    - c. ファイルブラウザを使用して、目的の画像ファイルに移動します。

ボタンにシンボルを表示したくない場合は、現在のシンボルの隅にあるXを選択するか、[ボタンレイアウト]を[ラベルのみ]に設定します。セクション8.8.3.5 ボタンのレイアウトを参照してください。



### 8.6.5.2 シンボルのフィルター検索結果

1.  [編集]ボタンを選択します。
2. ボタンを1つ選択します。
3.  [シンボルのフィルター]ボタンを選択します。
4. シンボル検索結果に表示する機能を選択します（大人、子供、女性、男性）。

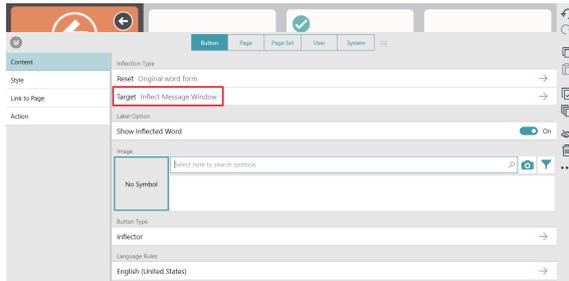
 フィルター設定は、再度編集するまで有効のままになります。

### 8.6.6 ボタンタイプ

[ボタンタイプ]設定により、ボタンの動作が決まります。

1.  [編集]ボタンを選択します。
2. ボタンを1つ選択します。
3. [ボタンタイプ]を選択します。
4. リストからボタンタイプを選択します。
  - 標準 — シンボル、ラベル、メッセージ、アクションなどがあります。デフォルトのアクションには、[メッセージを読み上げ/メッセージの挿入]があります。
  - 予測 — メッセージウィンドウの現在の構成に基づいて次の単語を予測します。このボタンを選択して、現在表示されている単語をメッセージウィンドウに挿入します。
  - キーボード — 単一の文字をメッセージウィンドウに挿入したり、ShiftキーやCaps Lockなどのキーボードの修飾キーに反応するように設計されています。キーボードボタンを選択すると、録音音声または音声ファイルを再生することもできます。セクション 8.6.3.2 録音すると 8.6.3.3 音声ファイルの追加 を参照してください。

- 語尾変化 — ターゲットの単語を指定された語形（複数形、過去形など）に変更します。ターゲットは、2つのオプションのいずれかに設定されます（メッセージウィンドウの最後の単語、またはすべての文法ボタン）。



語尾変化が正しく機能するためには、[語形変化]ボタンおよび[文法]ボタンのボタン言語ルール設定が完全に同じである必要があります。

- 文法 — メッセージウィンドウの現在の内容、選択された[語形変化]ボタン、または選択された[暗黙のサブジェクト]ボタンに基づいて、単語の必要な文法形式を予測しそれ自身のラベルを変更します。
- 暗黙のサブジェクト — （スペイン語のみ）適切な代名詞が入力されたら、[暗黙のサブジェクト]ボタンを使用して、文法ボタンを反映させたり、メッセージウィンドウにラベルを挿入したりできます。一度選択されると、[暗黙のサブジェクト]ボタンは文法ボタンを反映して、[暗黙のサブジェクト]ボタンの代名詞と一致させます。もう一度選択すると、[暗黙のサブジェクト]ボタンのラベル（代名詞）がメッセージウィンドウに挿入されます。[暗黙のサブジェクト]ボタンの言語ルールがスペイン語（メキシコ、スペイン、または米国）に設定されている場合、次の代名詞のいずれかをボタンで使用できます。

- yo
- tú
- usted
- él
- ella
- nosotros
- nosotras
- vosotros
- vosotras
- ustedes
- ellos
- ellas



語尾変化が正しく機能するためには、[暗黙のサブジェクト]ボタンおよび[文法]ボタンのボタン言語ルール設定が完全に同じである必要があります。

## 8.7 ボタンのアクション

アクションでは、いろいろなアクションをするボタンを作成できます！

ボタンのアクションの追加または編集



1. [編集]ボタンを選択します。
2. ボタンを1つ選択します。
3. [アクションの追加]を選択して、ボタンに追加するアクションを選択します。（ボタンの種類が[標準]に設定されている場合にのみ使用できます）



[アクションの検索]フィールドに入力して、検索に関連するアクションを検索します。アクションの機能の詳

細を表示するには、セクションタイトルの  情報アイコンを選択します。



お気に入りのアクションは、簡単にアクセスできるようにアクションリストの最初に表示されます。  ア

ウトラインスターを選択して、アクションをお気に入りリストに追加します。  ソリッドスターを選択して、アクションをお気に入りリストから削除します。

メッセージのアクション	説明
メッセージウィンドウをクリアする	メッセージウィンドウの内容をクリアします。
単語をクリア	メッセージウィンドウの最後の単語をクリアします。
メッセージウィンドウをボタンにコピー	メッセージウィンドウのテキストをコピーし、ユーザーが選択したボタンラベルに追加します。
メッセージウィンドウをクリップボードにコピー	メッセージウィンドウのテキストをシステムのクリップボードにコピーします。
クリップボードをメッセージウィンドウに貼り付ける	システムクリップボードの内容をメッセージウィンドウに貼り付けます。
メッセージウィンドウの共有	メッセージウィンドウの内容を共有します。
メッセージウィンドウを読み上げ	メッセージウィンドウの内容を読み上げます。
メッセージを読み上げまたは挿入	ボタンのメッセージを読み上げまたは挿入します。
文章を読み上げ	メッセージウィンドウの最後の文章を読み上げます。
すべての音声停止	Snap Core Firstで現在再生中がキューにあるすべての読み上げと音声を停止します。
チャットモードの切り替え	チャットのオン/オフを切り替えます。チャットが有効になると、現在のメッセージウィンドウのコンテンツがキャッシュされ、メッセージウィンドウがクリアされます。チャット中に、メッセージウィンドウに新しいコンテンツを挿入して読み上げることができません。チャットをオフにすると、キャッシュされたメッセージウィンドウのコンテンツが復元され、中断したところから続行できます。
ナビゲーションのアクション	説明
ビジットをキャンセルする	ビジット設定をキャンセルし、現在のページに留まれるようにします。
ビジットを延長する	このアクションを含むボタンは、ビジットは有効なままですが、前のページにかえる切り替えが保留されます。
戻る	前のページに戻ります。
ホームに移動	ホームページに移動します。
リンク	別のページへリンクします。
[ダッシュボード]を開く	[ダッシュボード]を開きます。
[キーボード]を開く	[キーボード]ページを開きます。
ホワイトボードを開く***	ホワイトボードを開く。
ビジットから戻る	前のページに戻り、ビジットをキャンセルします。
ページセットを切り替えます。	別のページセットに切り替えます。

<b>Boardmakerアクティビティのアクション</b>	説明
Boardmakerアクティビティまたはフォルダーを開く‡	BoardmakerアクティビティまたはフォルダーをSnapページまたはポップアップとして開きます。
Boardmakerアクティビティライブラリを開く‡	BoardmakerアクティビティライブラリをSnapで開きます。ライブラリからユーザーはフォルダーを探しアクティビティを操作することができます。Boardmakerアクティビティライブラリは、Boardmakeronline.comにおけるSnapアクティビティフォルダーです
現在のBoardmakerアクティビティを開く‡	該当する場合には進行中のBoardmakerアクティビティを開きます。
<b>行動サポートへのアクション</b>	説明
さいしょ、それから (その結果)	「さいしょに」を見せ、次に「それから」をポップアップ上に表示します。
ミニスケジュール	ミニスケジュールをポップアップに表示します。
スクリプト (台本)	台本をポップアップに表示します。
見えるタイマー	指定された時間をカウントダウンするタイマーをトッパーに表示します。
<b>アクセス方法へのアクション</b>	説明
アイトラッカーのキャリブレーション	アイトラッカーのキャリブレーションを開始します。
アクセス方法の一時停止	アクセス方法を一時停止して再開します。ボタンのラベルテキストは、アクセス方法が現在一時停止中であるか有効であるかを示します。適用可能なアクセス方法：マウスの保持、Gaze Interaction。
アクセス時間の設定	アクセス方法の時間変数を指定された値に設定します。影響を受ける時間変数は、[アクセス時間の設定]アクションがアクティブになったときにアクティブなアクセス方法によって決定されます†  たとえば、アクセス方法が[タッチ]に設定されているときにアクションを追加しても、後でユーザーがGaze Interactionアクセスメソッドを使用してアクションをアクティブにし、視線停留時間を変更する場合があります。
アイトラッカーステータスの表示	アイトラッカーのトラックステータスウィンドウを表示します。
<b>音量調節のアクション</b>	説明
音声フィードバック切り替え消音	音声フィードバックの音量を消音または消音解除します。
音声フィードバックの音量を下げる	音声フィードバックの音量を下げます。
音声フィードバック出力装置を上げる	音声フィードバックの音量を上げます。
音量の設定	システムの音量を特定のレベルに設定します。
読み上げ切り替え消音	システムのボリュウムの消音または消音解除
読み上げ音量を下げる	システムの音量を下げます。
読み上げ音量を上げる	システムの音量を上げます。
<b>環境制御のアクション</b>	説明
Googleアシスタントコマンドの送信	Googleアシスタントへテキストコマンドを送信します。オプション: ボタンメッセージテキストを送信するかメッセージウィンドウテキストを送信します。
IR (赤外) 信号を送信	指定されたIR (赤外) 信号を送信します。

AccessITのアクション	説明
AccessITに接続*	現在接続されているAccessITデバイスを切断し、AccessITデバイスピッカーを表示します。
AccessITをリセット*	指定されたAccessITアクションを停止します：テキスト送信、保留されたキーボードキー、クリック、またはマウスの連続移動。
ボタンのテキストを送信*	ボタンのラベルまたはメッセージをAccessITデバイスに送信します。
キーボードキーを送信*	キーボードキーをAccessITデバイスに送信します。
メッセージウィンドウのテキストを送信*	現在メッセージウィンドウにあるテキストをAccessITデバイスに送信します。
マウスクリックを送信*	マウスクリックをAccessITデバイスに送信します。
マウス移動を送信*	マウス移動をAccessITデバイスに送信します。
テキストを送信*	テキストをAccessITデバイスに送信します。
他のアプリケーションを起動するためのアクション	説明
アプリケーションの起動	指定されたアプリケーションを起動します。
デバイスのアクション	説明
デバイスの再起動	デバイスを再起動します。
デバイスの終了	デバイスを終了します。
フルスクリーンモードの切り替え	デバイスのフルスクリーンモードをオンまたはオフに切り替えます。
パートナーウィンドウのアクション	説明
パートナーウィンドウ輝度を下げる**	パートナーウィンドウの輝度を下げます。
パートナーウィンドウ輝度を上げる**	パートナーウィンドウの輝度を上げます。
パートナーウィンドウ電力の切り替え**	パートナーウィンドウのオン/オフを切り替えます。

\* このアクションには、Tobii Dynavox AccessIT 3デバイスが必要です。セクション8.7.4 AccessITを参照してください。

\*\* このアクションには、Tobii Dynavox I-13またはI-16デバイスが必要です。

\*\*\*セクション8.7.3 ホワイトボードを参照してください。

† このアクションには、Boardmakeronline.comアカウントならびに関連するBoardmakerコンテンツが必要です。セクション8.7.5 SnapでのBoardmakerアクティビティの操作を参照してください。

† アクセス時間の設定アクションの影響を受ける時間変数のリスト。

表 8.1 アクセス時間チャート

アクセス方法	影響を受ける時間変数
視線によるGaze Interaction	停留時間
切り替えによるGaze Interaction	待機時間の切り替え
まばたきによるGaze Interaction	最短まばたき時間
タッチを一定時間続けると実行/タッチして指を離すと実行	待機時間

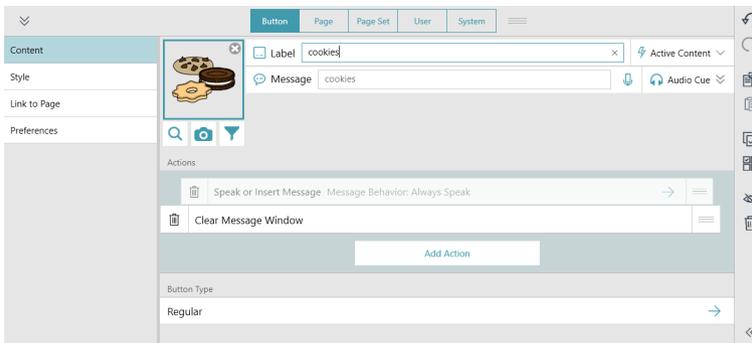
アクセス方法	影響を受ける時間変数
1-スイッチ自動スキャン	スキャン速度
1-スイッチスキャン	一時停止時間
1-スイッチドウェルスキャン	一時停止時間
逆スキャン	速度
マウスカーソルを一定時間おくと実行	停留時間
タッチ	なし

### 8.7.1 アクションを削除

1.  [編集]ボタンを選択します。
2. ボタンを1つ選択します。
3. アクションの横にある  [削除]ボタンを選択します。
4. 赤色の[削除]ボタンを選択して、削除を確認します。

### 8.7.2 ボタンのアクションの順序を変更

1.  [編集]ボタンを選択します。
2. ボタンを1つ選択します。
3. アクションのハンドル  を選択したまま、アクションのリスト内の新しい位置にドラッグします。

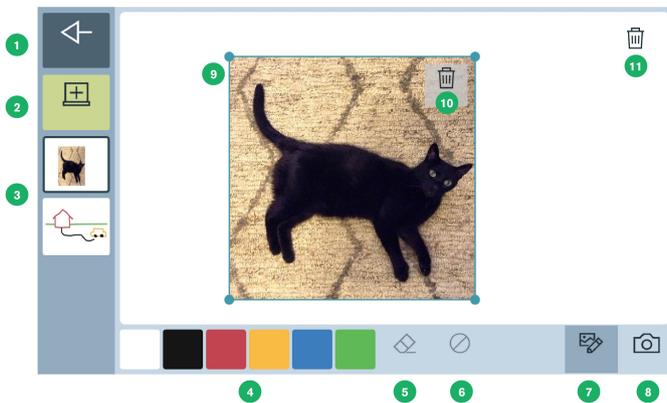


### 8.7.3 ホワイトボード

 ホワイトボードにはタッチアクセス方法でのみアクセスできます。

ホワイトボードは、画像を表示したり、フリーハンドで描画できる領域です。好きなだけボードを作成できます。それらは削除するまで保持されます。

ホワイトボードを開くには、ボタンの [ホワイトボードを開く] アクションを使用します。



1. 戻る — ページセットに戻ります。
2. 新しいホワイトボード — 新しいホワイトボードを作成します。
3. 既存のホワイトボードのリスト — 表示および編集するホワイトボードを選択します。
4. パレット・描く — 任意の色を選択し、ホワイトボードにフリーハンドで描きます。
5. 消去ツール — 特定の領域の描画を消去します。
6. クリア — 現在のすべての描画のホワイトボードをクリアします。
7. 画像の編集 — ホワイトボード上画像の位置を変更、サイズ変更、または削除します。
8. 画像を追加 — 画像をホワイトボードに追加します。内蔵カメラを使用して、写真を撮ったり、デバイスに保存されている画像を参照したりします。

画像を追加するためのアクション

- 写真を撮る
  - 写真を選択 — 注意：このアクションのダイアログボックスには、タッチでのみアクセスできます。
  - キャンセル
9. 選択した画像 — 位置を変更するには画像の中央をクリックしてドラッグします。サイズを変更するには、コーナーをクリックしてドラッグします。
  10. 画像の削除 — 選択した画像を削除します。
  11. ホワイトボードを削除 — 現在のホワイトボードを削除します。

## 8.7.4 AccessIT

Snapは、Tobii Dynavox Snap Core Firstアプリを実行しているデバイスからキーストローク、マウス移動、およびマウスクリックを標準のWindows 10コンピュータに送信するために使用される、USB BluetoothデバイスであるTobii Dynavox AccessIT 3をサポートします。Tobii Dynavox AccessIT 3のより詳しい情報については、<http://www.tobiidynavox.com/AccessIT>をご覧ください。



AccessITページは、Snapバージョン1.7以降で作成されたCore Firstページセットに含まれています。AccessITページバンドルは、既存のページセットにインポートできます (<https://www.mytobiidynavox.com/PagesetCentral>)。



以降、本書では、コマンドを受信するコンピュータを「PC」、コマンドの送信元のデバイスを「音声デバイス」と呼びます。



AccessIT 3は、Bluetooth®ワイヤレステクノロジーを使用しています。AccessIT 3の使用中にBluetoothペアリングを確立および維持するには、PC ( AccessIT 3が接続済み ) と音声デバイスが約10メートル ( 32フィート ) の範囲内にある必要があります。

以下の手順を開始する前に、音声デバイスとPCの両方の電源を入れ、ロックを解除する必要があります。

### 8.7.4.1 AccessITの設定

#### AccessITに接続

1. ( PC上で ) AccessIT 3をUSBポートに挿入します。



AccessIT 3にはUSB 2.0以上が必要です。

### Bluetoothの有効化 — Windows音声デバイス

1. (音声デバイス上で) [スタート]メニューを選択し、[設定]を選択します。
2. [デバイス]を選択します。
3. [Bluetooth]を選択します。
4. Bluetooth切り替えをオンの位置に移動します。

### Bluetoothの有効化 — iOS (iPad) 音声デバイス

1. (音声デバイス上で) [設定] > [Bluetooth]に移動し、Bluetoothを有効にします。

## 8.7.4.2 AccessITのアクション

AccessITのアクションは、組み合わせて使用するように設計されています。クリックやドラッグなどの一般的なPC操作には、複数のアクションが必要です。以下に個々のアクションを説明します。



AccessITアクションを含むボタンが選択されているときにAccessITデバイスが接続されていない場合、(アクセス可能な) AccessITデバイスピッカーが自動的に開きます。

- AccessITに接続 — 現在のAccessITデバイス (存在する場合) を切断し、AccessITデバイスピッカーを表示します。このアクションは、あるAccessITデバイスから別のAccessITデバイスに切り替えるのに役立ちます。AccessITデバイスが現在接続されていない場合、すべてのAccessITアクションはAccessITデバイスピッカーを自動的に開くため、このアクションを使用してすべてのAccessITセッションを開始する必要はありません。
- AccessITをリセット — 現在実行中の指定されたコマンドタイプ (キーボードキー、マウスクリック、マウス移動、テキスト) を停止します。
- ボタンテキストを送信 — AccessITデバイスにボタンメッセージを送信します。ボタンにメッセージがない場合は、ボタンラベルを送信します。
- キーボードキーを送信 — 指定されたキーボードキーを送信します。オプション: キーボードキーを送信した後 (次のアクションを実行する前に)、キーを押したままにするか、または指定された時間だけ待機します。
- メッセージウィンドウのテキストを送信 — 現在のメッセージウィンドウのテキストをAccessITデバイスに送信します。メッセージウィンドウがシンボル化されている場合、シンボルは送信されません。
- テキストを送信 — 指定されたテキストをAccessITデバイスに送信します。
- マウスクリックを送信 — 指定されたクリックタイプ (左クリック、右クリック、ミドルクリック、左ダブルクリック) を送信します。オプション: クリックを送信した後 (次のアクションを実行する前に)、指定された時間だけ待機するか、またはクリックをしたままにします。
- マウス移動を送信 — マウス移動をAccessITデバイスに送信します。マウス移動は、現在のマウス位置から作成されます。目的のマウス移動方向と一致する円上の位置に青いボールを移動し、距離フィールドに数値を入力します。距離の単位は、検出可能な最小のマウス移動であり、機器とPC上のマウスの速度設定に応じて、1/300~1/200インチの範囲になります。オプション: 連続移動 (マウスは、別のアクションが停止/リダイレクトされるか、画面の端に達するまで指定された方向に移動し続けます)、またはマウス移動を送信した後 (次のアクションを実行する前に) 指定された時間だけ待機します。

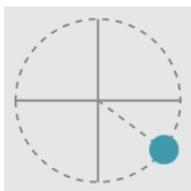


図 8.12 マウス移動方向 — 青いボールを円上に置き、マウス移動方向を設定します。



AccessITユーザーによっては、PCでWindows設定の[Ctrlキーを押すとポインタの位置を表示する]を有効にすると役立つ場合があります。[キーボードキーを送信]アクションを使用してCTRLキーボードキーをSnapから送信すると、PC上のマウスポインタの周りにアニメーションサークルが一時的に表示され、マウスポインタがより見やすくなります。このWindowsマウス設定にアクセスするには、[設定] > [デバイス] > [マウス] > [追加のマウスオプション] > [ポインタオプション] タブに移動します。

### 8.7.4.3 PCの電源設定とAccessIT

お使いのPCは、電源が投入されて起動している場合にのみAccessITコマンドを受信できます。中断のないPCアクセスを確保するには、接続時にコンピュータ（ハードディスク）がスリープ状態にならないようにPCの省電力設定を調整します。

画面（ディスプレイ）が省電力モードに入った場合でも、PCはAccessITコマンドを受信できます。AccessITコマンド（キーボードキー、マウス移動、またはマウスクリック）がSnapから送信されると、PC画面が「スリープ解除」されます。

Windowsの電源設定は、[設定]>[システム]>[電源とスリープ]にあります。

### 8.7.5 SnapでのBoardmakerアクティビティの操作

Boardmakerアクティビティは、教育、コミュニケーションそして娯楽のためのインタラクティブでも印刷物物でも使えるコンテンツです。BoardmakerアクティビティをSnapですぐに操作することができます。「Boardmakerライブラリを開く」アクションを使ってアクティビティを参照し操作します。もしくは、「Boardmakerアクティビティまたはフォルダーを開く」アクションを使ってストレートに特定のアクティビティやフォルダーに移動します。オフラインでの使用についてもアクティビティを利用可能とすることができます。

**i** Snapにおいて操作されるBoardmakerアクティビティは、SnapとBoardmaker Onlineの双方に対して使用されるTobii Dynavoxアカウントを介護者が管理する自宅使用を念頭にデザインされています。この状況において介護者はBoardmakerアクティビティフォルダーに直接アクセスし、そこにユーザーのためにBoardmakerアクティビティを格納することができます。

教育者またはセラピストがBoardmakerアクティビティを割り当てる教室またはセラピーという場面では、生徒はBoardmaker 7 Student Centerアプリを使って宿題をこなす必要があります。Boardmaker 7 Student Centerアプリは無料でインストールして使用することができ、Snap Core Firstをサポートするほとんどのデバイスと互換性があります。Boardmaker 7 Student Centerアプリにおける宿題にアクセスするために生徒にはほとんどの場合に教育者が提供する別個のログインが必要となります。

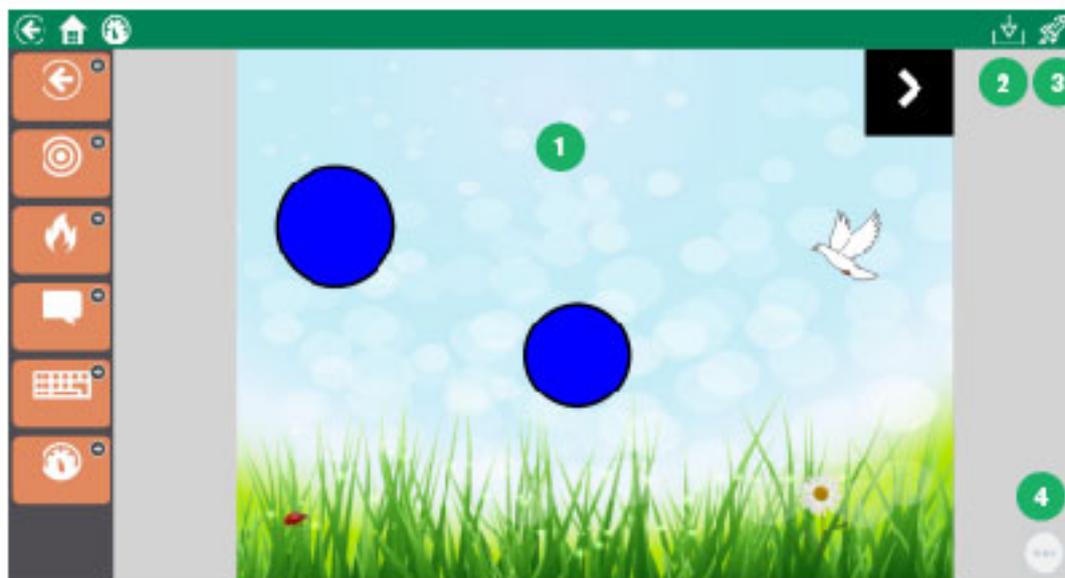


図 8.13 SnapにおけるBoardmakerアクティビティの操作

1	アクティビティ	デフォルトでは,BoardmakerアクティビティはメインのSnap ページ領域で操作します。またBoardmakerアクションの一つをボタンに追加する際に [ポップアップで操作]を有効にする場合には、ポップアップウィンドウでもBoardmakerアクティビティを操作することができます。
2	オフラインアクセスの管理	現在のビューにおいてアクティビティを選択してダウンロードし、オフラインアクセスが利用できるようにします。選択したアクティビティは、インターネット接続なしでもSnapで操作することができます。
3	Boardmaker Onlineへ移動します	ブラウザウィンドウでBoardmakeronline.comを立ち上げます。
4	Boardmakerアクティビティのメニューアイコン	Boardmakerアクティビティのメニューを開いて以下のボタンにアクセスします。



- 戻る — アクティビティを止め前のページに戻ります。
- ライブラリ — SnapのBoardmaker Onlineライブラリへ移動します。
- 再開 — 現在のアクティビティで再開します。
- 移動 — Boardmakerアクティビティのメニューアイコンを画面の別の隅へ移動します。

### 8.7.5.1 Boardmaker Onlineにおけるアクティビティの管理

myTobiiDynavoxアカウントにはBoardmakeronline.comの無料コミュニティアカウントが含まれています。ログインして共有されたBoardmakerアクティビティをコミュニティから探して保存し、また自分のBoardmakerアクティビティをアップロードすることができます。

**i** 始める前に、インターネット接続が利用でき、Snapの Tobii Dynavoxアカウントでログインしていることを確認してください。

1. Snapのなかで[ダッシュボード]を選択し、それから[Boardmakerアクティビティ]ボタンを選択します。

**i** ダッシュボードにBoardmakerアクティビティボタンがない場合、「Boardmakerアクティビティライブラリを開く」アクションを作成してから実行モードでそのボタンを選択することができます。「Boardmakerアクティビティライブラリを開く」アクションが初めて実行される時、Boardmaker Onlineアカウントに必要なフォルダーが作成されます。

2. Webブラウザを開いて[Boardmakeronline.com](https://boardmakeronline.com)にアクセス
3. [ログイン]を選択し、それからTobii Dynavoxアカウントのログイン資格情報を入力します。以前に[Boardmakeronline.com](https://boardmakeronline.com)にログインしたことがなければ、無料のコミュニティアカウントに登録するかサブスクリプションを開始してください。
4. [My Boardmaker]を選択します。
5. Snapアクティビティのフォルダーを選択します。
6. アクティビティとフォルダーをSnapアクティビティのフォルダーに追加して、それらをSnapのアクションを通じて利用できるようにします。  
Snapアクティビティのフォルダーには、すぐに開始できるように複数の無料アクティビティが予め用意されています。

**i** Boardmaker OnlineのSnapアクティビティフォルダーはSnapのBoardmakerアクティビティライブラリとなります。

### 8.7.5.2 Boardmakerライブラリを開く

このアクションを利用し、SnapでBoardmaker OnlineのSnapアクティビティフォルダーに格納されたBoardmakerアクティビティのすべてをユーザーが参照することを可能とします。ユーザーはBoardmakerアクティビティライブラリから操作するアクティビティを選択することができます。



ライブラリにあるすべてのアクティビティは、デバイスのインターネット接続が有効であれば操作することができます。オフラインになっている場合、ダウンロード済みか以前キャッシュされたアクティビティのみを操作することができます。セクション8.7.5.5 オフラインでのBoardmakerアクティビティへのアクセスを参照してください。

1. Boardmakerアクティビティライブラリにリンクするボタンを配置したいページへ移動します。
2.  [編集]ボタンを選択します。
3. Boardmakerアクティビティライブラリを開くために使用したいボタンを選択します。
4. [アクションの追加]を選択します。
5. Boardmakerアクティビティのセクションへスクロールし、[Boardmakerアクティビティライブラリを開く]を選択します。

### 8.7.5.3 Boardmaker アクティビティを開く

Boardmakerライブラリの特定のアクティビティを操作します。



ライブラリにあるすべてのアクティビティは、デバイスのインターネット接続が有効であれば操作することができます。オフラインになっている場合、ダウンロード済みか以前キャッシュされたアクティビティのみを操作することができます。セクション8.7.5.5 オフラインでのBoardmakerアクティビティへのアクセスを参照してください。

1. Boardmakerアクティビティにリンクするボタンを配置したいページへ移動します。
2.  [編集]ボタンを選択します。
3. Boardmakerアクティビティを開くために使用したいボタンを選択します。
4. [アクションの追加]を選択します。
5. Boardmakerアクティビティへスクロールして、[Boardmakerアクティビティまたはフォルダーを開く]を選択します。Snapアクティビティのダイアログが開きます。
6. 操作したいアクティビティをフォルダーから探します。アクティビティを選択します。
7. アクティビティをポップアップで開きたい場合、[ポップアップで開く]を有効にします。そうしない場合にはアクティビティはSnapページとして開きます。



アクティビティをポップアップで開くと、ユーザーが他の場所へ移動した後で最初の場所に戻るができなくなります。ポップアップは簡単に最初の場所で再開するようなシンプルなアクティビティに最適と言えます。

8. [アクティビティの選択]を選択します。保存せずに終了するには[キャンセル]を選択してください。



ボタンラベルはリンクされたアクティビティの名前により自動的に更新されます。

### 8.7.5.4 Boardmakerフォルダーを開く

Boardmakerライブラリの特定のフォルダーを開きます。ユーザーはフォルダーからSnapで操作するアクティビティを選択することができます。



Boardmakeronline.comのSnapアクティビティフォルダー内にフォルダーを作成してSnapページセットのフォルダーへリンクすることにより、ユーザーに対しBoardmakerアクティビティを割り当てることができます。必要に応じてアクティビティをフォルダーへ移動すればユーザーはSnapでアクティビティを確認することができます (ユーザーにはインターネット接続が必要となり、更新されたアクティビティの取得のためSnapのmyTobiiDynavoxアカウントにサインインする必要があります)。

 ライブラリにあるすべてのアクティビティは、デバイスのインターネット接続が有効であれば操作することができます。オフラインになっている場合、ダウンロード済みか以前キャッシュされたアクティビティのみを操作することができます。セクション8.7.5.5 オフラインでのBoardmakerアクティビティへのアクセスを参照してください。

1. Boardmakerアクティビティにリンクするボタンを配置したいページへ移動します。
2.  [編集]ボタンを選択します。
3. Boardmakerフォルダーを開くために使用したいボタンを選択します。
4. [アクションの追加]を選択します。
5. Boardmakerアクティビティへスクロールして、[Boardmakerアクティビティまたはフォルダーを開く]を選択します。Snapアクティビティのダイアログが開きます。
6. 所定のフォルダー内にとどまることができるようにリンクしたいフォルダーへ移動します。
7. [フォルダーの選択]を選択します。保存せずに終了するには[キャンセル]を選択してください。

 ボタンラベルはリンクされたフォルダーの名前により自動的に更新されます。

### 8.7.5.5 オフラインでのBoardmakerアクティビティへのアクセス

デバイスがオフラインの場合に再生ができるようBoardmakerアクティビティをデバイスへダウンロードすることができます。

 オフラインのアクティビティはデバイスごとにダウンロードされます。ページセットが異なるデバイスに対して同期化されるか共有される場合、アクティビティがオフラインで利用できるようにするためこのデバイスにおいてダウンロードプロセスを繰り返す必要があります。

1. BoardmakerアクティビティライブラリをSnapで開きます。セクション8.7.5.2 Boardmakerライブラリを開くを参照してください。
2. フォルダーを開いてアクティビティのリストを表示します。
3.  [オフライン・アクセスの管理]を選択します。
4. オフラインでの再生のためにデバイスへダウンロードしたいアクティビティの横にあるボックスにチェックを入れます。  
 アイコンを表示しているアクティビティが無事ダウンロードされ、オフライン時にこのデバイスにて利用可能となりました。
5. このフォルダーのアクティビティのダウンロードを完了した後、**X**を選択してダイアログを閉じます。
6. オフラインで利用できるようにしたいアクティビティを格納しているフォルダーに対し上記の手順を繰り返します。

 インターネット接続が利用可能でアクティビティがオフラインでの利用に対しマークされていない場合、これは一時ファイルとしてダウンロードされます。これにより、以前に操作したもののオフライン利用が明確にマークされていない一部のアクティビティもオフライン時に依然利用することができるものがあります。こうしたファイルのオフラインでの利用は保証されていません。

### 8.7.5.6 進行中のBoardmakerアクティビティを開く

ユーザーがSnapでBoardmakerアクティビティを操作してそのアクティビティとは別のページへ移動している場合、移動前と同じ状態のBoardmakerアクティビティに戻ることができます。

 このアクションは、Snapのメインウィンドウで操作されるアクティビティに対してのみ利用することができます。ポップアップとして開いたアクティビティに対しては機能しません。

1. ユーザーを進行中のBoardmakerアクティビティに戻すボタンを配置したいページへ移動します。
2.  [編集]ボタンを選択します。
3. 進行中のBoardmakerアクティビティへ移動するために使いたいボタンを選択します。
4. [アクションの追加]を選択します。

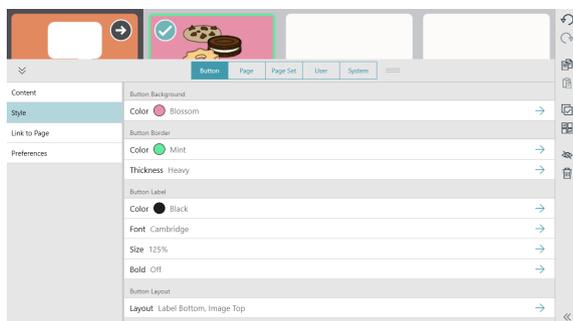
5. Boardmakerアクティビティへスクロールし、[現在の Boardmakerアクティビティを開く]を選択します。



進行中のBoardmakerアクティビティが存在しない場合には、このボタンは自動的に無効になります。Boardmakerアクティビティが進行中の場合、このボタンは自動的に有効となり、ラベルがアクティビティの名前とサムネイルを表示します。

## 8.8 ボタンスタイル

[ボタンスタイル]カテゴリでボタンの外観を変更します。



### 8.8.1 ボタンの背景



1. [編集]ボタンを選択します。
2. ボタンを1つ選択します。
3. [スタイル]カテゴリを選択します。
4. [ボタンの背景]の下の[色]を選択します。
5. 色を選択します。



自分だけのカスタムカラーを作ることができます。セクション8.16 カスタムカラーを参照してください。

### 8.8.2 ボタン枠

#### 8.8.2.1 枠の色



1. [編集]ボタンを選択します。
2. ボタンを1つ選択します。
3. [スタイル]カテゴリを選択します。
4. [ボタン枠]の下の[色]を選択します。
5. 色を選択します。



自分だけのカスタムカラーを作ることができます。セクション8.16 カスタムカラーを参照してください。

#### 8.8.2.2 枠線の太さ



1. [編集]ボタンを選択します。
2. ボタンを1つ選択します。
3. [スタイル]カテゴリを選択します。
4. [ボタン枠]の下の[太さ]を選択します。

5. ボタン枠の太さを選択 — なし、細い、普通、太い。



図 8.14 ボタン枠：なし、細い、普通、太い。

## 8.8.3 ボタンのラベル

### 8.8.3.1 色



1. [編集]ボタンを選択します。
2. ボタンを 1 つ選択します。
3. [スタイル]カテゴリーを選択します。
4. [ボタンラベル]の下の[色]を選択します。
5. 色を選択します。



自分だけのカスタムカラーを作ることができます。セクション 8.16 カスタムカラーを参照してください。

### 8.8.3.2 フォント



この設定のデフォルトは、[ページセット]タブで設定されます。このインスタンスでページセットのデフォルトをオーバーライド（上書き）する場合は、[ページセット設定の調整]設定を[オフ]に設定します。この設定を残りのページセットと合わせるには、[ページセット設定の調整]設定を[オン]に設定します。



1. [編集]ボタンを選択します。
2. ボタンを 1 つ選択します。
3. [スタイル]カテゴリーを選択します。
4. [ボタンラベル]の下の[フォント]を選択します。
5. フォントを選択します。

### 8.8.3.3 大きさ



この設定のデフォルトは、[ページセット]タブで設定されます。このインスタンスでページセットのデフォルトをオーバーライド（上書き）する場合は、[ページセット設定の調整]設定を[オフ]に設定します。この設定を残りのページセットと合わせるには、[ページセット設定の調整]設定を[オン]に設定します。



1. [編集]ボタンを選択します。
2. ボタンを 1 つ選択します。
3. [スタイル]カテゴリーを選択します。
4. [ボタンラベル]の下の[サイズ]を選択します。
5. サイズを選択します。

### 8.8.3.4 太字



この設定のデフォルトは、[ページセット]タブで設定されます。このインスタンスでページセットのデフォルトをオーバーライド（上書き）する場合は、[ページセット設定の調整]設定を[オフ]に設定します。この設定を残りのページセットと合わせるには、[ページセット設定の調整]設定を[オン]に設定します。



1. [編集]ボタンを選択します。
2. ボタンを 1 つ選択します。

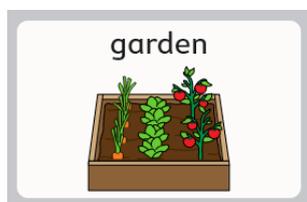
3. [スタイル]カテゴリーを選択します。
4. [ボタンラベル]の下の[太字]を選択します。
5. 太字を [オン]または[オフ]に設定します。

### 8.8.3.5 ボタンのレイアウト

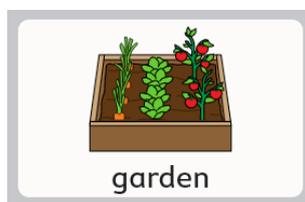
**i** この設定のデフォルトは、[ページセット]タブで設定されます。このインスタンスでページセットのデフォルトをオーバーライド（上書き）する場合は、[ページセット設定の調整]設定を[オフ]に設定します。この設定を残りのページセットと合わせるには、[ページセット設定の調整]設定を[オン]に設定します。



1. [編集]ボタンを選択します。
2. ボタンを1つ選択します。
3. [スタイル]カテゴリーを選択します。
4. [ボタンラベル]の下の[ボタンレイアウト]を選択します。
5. リストからレイアウトを選択します。



ラベルが上、画像が下



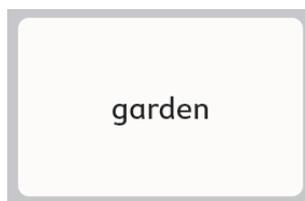
ラベルが下、画像が上



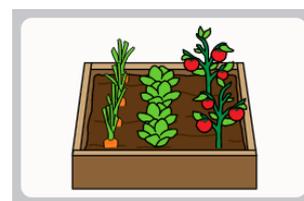
ラベルが左、画像が右



ラベルが右、画像が左



ラベルのみ



画像のみ

## 8.9 ページヘリンク/新規ページの作成

リンクボタンを使用すると、選択時に別のページが開きます。デフォルトでは、リンクボタンはこのアイコン

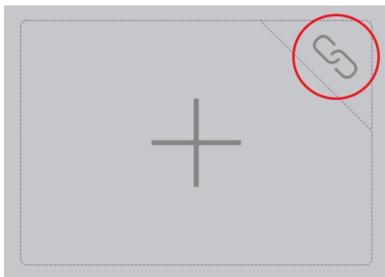
か、またはビジットアイコン で示されます。リンクおよびビジットボタンの外観を変更するには、セクション 9.3.5 ページセットのリンク表示を参照してください。

### 8.9.1 空のセルにリンクボタンを作成



1. [編集]ボタンを選択します。

2. 空のセルでリンクアイコンを選択します。



- 新しいページにリンクするには、セクション8.9.3 新規ページヘリンク/新規ページの作成を参照してください。
- 既存のページにリンクするには、セクション8.9.4 既存ページヘリンクを参照してください。
- 既存のページの (新しい) コピーにリンクするには、セクション8.9.5 既存ページの新規コピーヘリンクを参照してください。
- ページをインポートしてリンクするには、セクション8.9.6 ページをインポートしてリンクを参照してください。

## 8.9.2 既存のボタンからリンクを作成



1. [編集]ボタンを選択します。
2. リンクを作成するボタンを選択します。
3. [ボタン]タブを選択します。
4. [アクション]カテゴリーを選択します。
5. [アクションの追加]を選択します。
6. [リンク]を選択します。
  - 新しいページにリンクするには、セクション8.9.3 新規ページヘリンク/新規ページの作成を参照してください。
  - 既存のページにリンクするには、セクション8.9.4 既存ページヘリンクを参照してください。
  - 既存のページの (新しい) コピーにリンクするには、セクション8.9.5 既存ページの新規コピーヘリンクを参照してください。
  - ページをインポートしてリンクするには、セクション8.9.6 ページをインポートしてリンクを参照してください。

## 8.9.3 新規ページヘリンク/新規ページの作成

1. [新規ページヘリンク]を選択します。[新規ページ]ダイアログが開きます。
2. [名前]フィールドにページ名を入力します。シンボルを選択するか、ページにシンボルを設定しない場合はXを選択します。
3. [作成]を選択して、リンクおよび新規ページを作成します。保存せずに戻るには、[キャンセル]を選択します。

## 8.9.4 既存ページヘリンク

1. [既存ページヘリンク]を選択します。[既存ページヘリンク]ダイアログが開きます。
2. リストからページを選択します。



[検索]フィールドに入力して特定のページを見つけるか、[最近開いたページ]を選択して最近アクセスしたページを見つけます。

3. [保存]を選択してリンクを作成します。保存せずに戻るには、[キャンセル]を選択します。

ビットページについては、セクション8.9.7ビットページを参照してください。

## 8.9.5 既存ページの新規コピーヘリンク

このリンク方法では、作成する新規ページのテンプレートとして任意のページを使用できます。

1. [ページのコピーヘリンク]を選択します。[ページのコピーヘリンク]ダイアログが開きます。
2. リストからページを選択します。



[検索]フィールドに入力して特定のページを見つけるか、[最近開いたページ]を選択して最近アクセスしたページを見つけます。

3. [名前]フィールドに新規ページの名前を入力します。
4. [保存]を選択し、選択したページとリンクのコピーを作成します。保存せずに戻るには、[キャンセル]を選択します。

ビジットページについては、8.9.7ビジットページを参照してください。

## 8.9.6 ページをインポートしてリンク

リンク先のページを含むページバンドルファイルが存在する場合は、[ページをインポートしてリンク]を使用して、すべて1つの手順でページをインポートし、リンクできます。

1. [ページへのインポートとリンク]を選択します。myTobiiDynavoxから、またはローカルファイルからのインポートを選択できます。

### myTobiiDynavoxから

- a. [myTobiiDynavoxから]を選択します。  
myTobiiDynavoxにログインするように求められる場合があります。[myTobiiDynavoxからページバンドルを選択する]ダイアログが開きます。
- b. インポートするページバンドルを選択し、[次へ]を選択します。
- c. リンク先のページを選択し、[インポート]を選択します。



デバイス上にすでに存在するが同一ではない1つ以上のページがページバンドルに含まれている場

合にページの競合が発生します。個々のページの競合 アイコンを選択し、既存のページを保持するか、ページバンドルからインポートしたページで上書きするかを選択します。ページバンドルのインポートを続行する前に、この方法ですべてのページの競合を解決する必要があります。

### ローカルファイルから

- a. [ローカルファイルから]を選択します。[ローカルファイルからページバンドルをインポートする]ダイアログが開きます。
- b. [参照]を選択します。目的のページバンドル (.spb) に移動し、[開く]を選択します。
- c. [次へ]を選択します。
- d. リンク先のページを選択し、[インポート]を選択します。



デバイス上にすでに存在するが同一ではない1つ以上のページがページバンドルに含まれている場

合にページの競合が発生します。個々のページの競合 アイコンを選択し、既存のページを保持するか、ページバンドルからインポートしたページで上書きするかを選択します。ページバンドルのインポートを続行する前に、この方法ですべてのページの競合を解決する必要があります。

## 8.9.7 ビジットページ

有効になっている場合、ビジットページ設定は、リンクされたページで戻りをトリガーする選択が行われた後にユーザーを前のページに戻すリンクを設定します。ビジットページが有効になっているリンクボタンには、次のアイコンが

表示されます。



## ビジットページの仕組み

1. [ビジットページ]リンクボタンを選択します。リンクされたページが開きます。
2. リンクされたページで選択を行います。\*  
前のページ ([ビジットページ]リンクボタンを含むページ) が開きます。



\* 前のページへの戻りをトリガーするには、選択したボタンに次のいずれかのアクションが含まれている必要があります。

- メッセージを読み上げまたは挿入
- 文章を読み上げ
- ビジットから戻る

または、次のボタンタイプのいずれかで、前のページへの戻りがトリガーされます。

- [文法]ボタン
- [語形変化]ボタン
- [予測]ボタン
- KeyType = スペースによってプログラムされた画面上のキーボードボタン

次のアクションおよびボタンタイプは、ビジットモードを延長し、前のページへの戻りをトリガーしません。

- ビジットを延長する
- 戻る
- リンク
- 暗黙のサブジェクト
- アクセス方法の一時停止
- チャット

ボタンに複数のアクション ( 前のページへの戻りをトリガーするアクションおよびビジットモードを延長するアクション ) が含まれている場合、[ビジットから戻る]がボタンに含まれていない限り、前のページへの戻りはトリガーされません。

次のアクションはビジットをキャンセルします。

- ビジットをキャンセルする
- ホームに移動
- [ダッシュボード]を開く
- [キーボード]を開く

### 8.9.7.1 リンクボタンのビジットページを有効化



1. [編集]ボタンを選択します。
2. [リンク]ボタンを選択します。



図 8.15 [リンク]ボタンの例

3. [アクション]カテゴリーを選択します。
4. [リンク]アクションを選択します。
5. [ビジットページ]を[オン]に設定します。

### 8.9.7.2 延長、キャンセル、またはビジットから戻る

アクションを使用して、[ビジット]ボタンを選択した後に発生するページビジットを中断または延長できます。ビジットしたページで選択したボタンに次のアクションのいずれかが含まれている場合、指定した方法で通常のビジット動作が変更されます。

- ビジットを延長する — 該当のボタンでのアクションにもかかわらず、ビジットモードのままです。
- ビジットをキャンセルする — ビジットモードを終了しますが、現在のページに留まります。
- ビジットから戻る — すぐにビジットモードを終了し ( 該当のボタンで後続のアクションを実行する前に )、元のページに戻ります。ボタン上のすべてのアクションが実行されます。

## 8.10 ボタン言語ルール

言語ルール設定では、そのボタンのシンボル検索、シンボル化、単語予測、語形変化、自動モーフィング、および読み上げ用音声（その言語に言語固有の音声設定されている場合）に使用される言語を指定できます。

ボタンは、ページセットレベル設定またはページレベル設定からデフォルトの言語ルール設定を継承します。以下の手順に従って、ボタンの言語ルールを手動で設定できます。



1. **[編集]** ボタンを選択します。
2. ボタンを1つ選択します。
3. **[設定]** カテゴリーを選択します。
4. **[言語ルール]** を選択します。
5. リストから言語を選択します。
  - a. 完全にサポートされている言語 — シンボル検索、シンボル化、単語予測、語形変化、自動モーフィング、および読み上げ用音声（その言語に言語固有の音声設定されている場合）に影響を及ぼします。ニュートラル言語は、主に固有名詞（たとえば、Harriet TubmanやAmsterdam）で使用するためのものです。ニュートラルとしてタグ付けされた単語がメッセージウィンドウに送信されると、それらは現在メッセージウィンドウにある他の単語の言語ルールに従って読み上げられます。メッセージウィンドウが空の場合、ニュートラル単語は、現在または最新の非ニュートラルページの言語ルール設定に従って読み上げられます。
  - b. その他の言語 — このカテゴリーの言語は、Snap Core Firstアプリ内でさまざまなレベルのサポートを提供しています。

## 8.11 リモコン

IndiやI-110などの一部のTobii Dynavoxデバイスには、SnapソフトウェアでコントロールできるIR送信機が搭載されています。これにより、これらのデバイスをテレビやステレオなどの機器のリモコンとして使用することが可能です。Core Firstページセットには、ダッシュボードに事前に作成されたリモコンページが付属しています。これらのリモコンページには、リモコンコマンドでのプログラムの準備が整ったボタンが含まれています。



Snapリモコンは、Tobii Dynavox I-12 (+) または I-15 (+) デバイスでは機能しません。

### 8.11.1 リモコンボタンのプログラム



リモコンプログラミングプロセスは、ボタンごとに1回だけ実行する必要があります。リモコンを手元に用意します。IRコマンドをデバイスに教える際に必要になります。



1. **[編集]** ボタンを選択します。
2. IRコマンドを送信するようにプログラムする画面上のボタンを選択します。
3. **[ボタン]** タブを選択します。
4. **[アクション]** カテゴリーを選択します。
5. **[アクションの追加]** を選択します。
6. **[IR (赤外線) 信号を送信]** を選択します。
7. **[記録]** を選択し、Tobii DynavoxデバイスのIRパネルにリモコンを向けて、リモコンのボタンを押します。
8. 「記録に成功しました！」というメッセージが表示されたら、**[完了]** を選択します。  
「信号が検出されませんでした。もう一度お試しください。」というメッセージが表示されたら、手順7に戻ります。

## 8.11.2 リモコンの使用

- i** リモコンは、互換性のある Tobii Dynavox デバイスでのみ使用できます。  
各リモコンボタンを正しい IR コマンドでプログラミングして、事前にリモコンを設定する必要があります。  
8.11.1 リモコンボタンのプログラムを参照してください。



図 8.16 ダッシュボード — リモコンボタン

1. コントロールしたい機器 ( テレビ、ステレオなど ) に対応するリモコンページに移動します。
2. Tobii Dynavox デバイスの IR ウィンドウを、コントロールしたい機器に向けます。
3. 目的のコマンドのボタンを選択します。

## 8.12 ページの編集

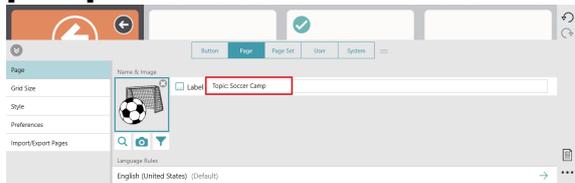
[ページ] タブで行った変更は、現在のページにのみ影響します。[ページ] タブの設定を使用して、ページセットの設定をオーバーライド ( 上書き ) できます。たとえば、ほとんどのページでメッセージバーを表示し、ダッシュボードページでは表示しないようにするには、以下の手順を実行します。1. ページセット設定でメッセージバーを有効にします。2. ダッシュボードページに移動します。3. [ページ] タブを選択します。4. 設定 5 を選択します。ページメッセージバーの表示で、[ページセットの調整] 設定 : オンを無効にします。6. メッセージバーの表示をオフに設定します。

### 8.12.1 ページ名



図 8.17 ページ名

1. [編集] ボタンを選択します。
2. [ページ] タブを選択します。
3. [ラベル] フィールドに入力して、ページ名を編集します。



## 8.12.2 ページのシンボル

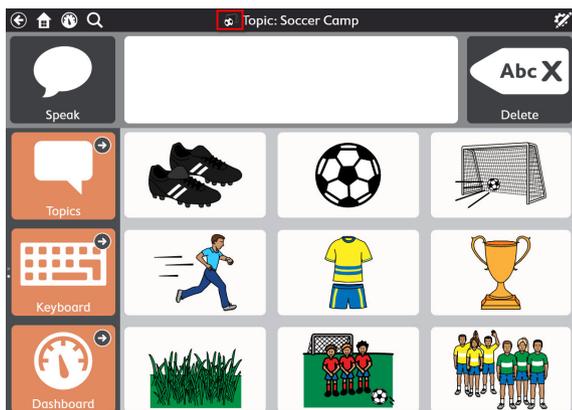
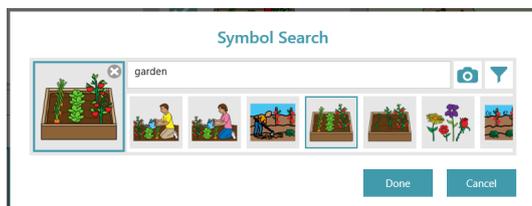


図 8.18 ページのシンボル

1.  [編集]ボタンを選択します。
2. [ページ]タブを選択します。
3. ページのシンボルを追加または変更します。
  - シンボルを検索するには：
    - a.  [シンボル検索]ボタンを選択します。  
シンボル検索ダイアログが開きます。



- b. テキストフィールドに入力して、検索語を絞り込みます。
  - c. 目的のシンボルを選択します。
  - d. [完了]を選択します。
- カメラを使用してページのシンボルの写真を撮るには：
    - a.  [カメラ]ボタンを選択します。
    - b. [カメラから]を選択します。
    - c. デバイスのカメラを使用して写真をキャプチャします。
  - ローカルデバイスに保存されている画像を使用するには：
    - a.  [カメラ]ボタンを選択します。
    - b. [フォトライブラリから]を選択します。
    - c. ファイルブラウザを使用して、目的の画像ファイルに移動します。



ページのシンボルを使用しない場合は、ページのシンボルのXを選択します。

### 8.12.3 ページ言語ルール

ページ言語ルール設定は、ページ上のボタンのデフォルトの言語ルールを設定します。言語ルール設定では、シンボル検索、シンボル化、単語予測、語形変化、自動モーフィング、および読み上げ用音声（その言語に言語固有の音声設定されている場合）に使用される言語をコントロールできます。

ボタンは、ページセットレベル設定またはページレベル設定からデフォルトの言語ルール設定を継承します。ページ言語ルールを設定すると、ページ上のすべての既存のボタンがその設定を引き継ぎ、ページで作成された新しいボタンもデフォルトでその設定になります。特定のボタンの言語ルールを変更するには、セクション8.10 ボタン言語ルールを参照してください。



1. [編集]ボタンを選択します。
2. [ページ]タブを選択します。
3. [言語ルール]を選択します。
4. リストから言語を選択します。
  - a. 完全にサポートされている言語 — シンボル検索、シンボル化、単語予測、語形変化、自動モーフィング、および読み上げ用音声（その言語に言語固有の音声設定されている場合）に影響を及ぼします。ニュートラル言語は、主に固有名詞（たとえば、Albert Einstein や Coca-Cola）で使用するためのものです。ニュートラルとしてタグ付けされた単語がメッセージウィンドウに送信されると、それらは現在メッセージウィンドウにある他の単語の言語ルールに従って読み上げられます。メッセージウィンドウが空の場合、ニュートラル単語は、ページセットの言語ルール設定に従って読み上げられます。
  - b. その他の言語 — このカテゴリーの言語は、Snap Core Firstアプリ内でさまざまなレベルのサポートを提供しています。

### 8.12.4 ページグリッドのサイズ



この設定のデフォルトは、[ページセット]タブで設定されます。このインスタンスでページセットのデフォルトをオーバーライド（上書き）する場合は、[ページセット設定の調整]設定を[オフ]に設定します。この設定を残りのページセットと合わせるには、[ページセット設定の調整]設定を[オン]に設定します。

#### 8.12.4.1 ページのグリッドサイズを変更



1. [編集]ボタンを選択します。
2. [ページ]タブを選択します。
3. [グリッドサイズ]カテゴリーを選択します。
4. [ページセット設定の調整]をオフに設定します。
5. [グリッドサイズ]を選択します。
6. [最適化したグリッドサイズ]からグリッドサイズを選択するか、行と列の数を設定してカスタムグリッドサイズを作成します。



完全にカスタムページを作成する場合を除き、ページセットの最適化したグリッドサイズを使用することを強くお勧めします。最適化したグリッドサイズには、弊社の臨床チームが設計した事前入力済みページコンテンツが表示されますが、他のグリッドサイズには表示されない場合があります。



メッセージバーまたはツールバーを表示する場合は、3x3以上のグリッドサイズを選択する必要があります。

ボタン間のスペースのサイズを変更するには、セクション9.3.6 ページセットのグリッドマージンを参照してください。



5. [削除]ボタンを選択してページを永続的に削除するか、[キャンセル]を選択してページを削除せずにページ設定に戻ります。

## 8.12.8 ページをインポート/エクスポートする

セクション12.3 ページバンドルを参照してください。

## 8.13 スキャングループ

スキャングループは、単一のユニットとしてスキャンするボタンを含む領域です。スキャングループを選択すると、その領域内のボタンがスキャンされます。スキャングループを使用すると、スキャンアクセス方法をより高速に使用できます。

スキャングループを使用するには、グループスキャン設定を有効にしてスキャンアクセス方法をアクティブにする必要があります。より詳しい情報については、セクション13.13.7 スキャンオプションを参照してください。

### スキャングループの作成と編集

1.  [編集]ボタンを選択します。
2. [ページ]タブを選択します。
3.  [スキャングループ]ツールを選択します。  
最初のスキャングループが自動的に作成されます。
4. スキャングループに領域を追加するには、 描画ツールを選択し、ページの領域をクリック（またはクリックしてドラッグ）してスキャングループに追加します。領域はページ上の任意の場所に配置でき、互いに触れる必要はありません。

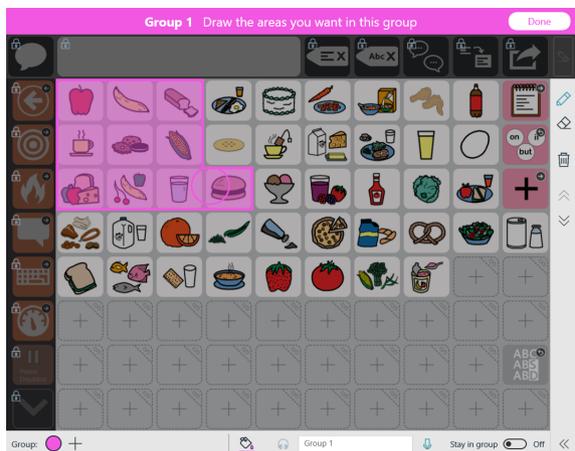


図 8.19 描画ツールを使用してスキャングループに追加します。

 メッセージバーまたはツールバーをスキャングループに追加することはできません。これは、メッセージバーとツールバーが常に独自のスキャングループであるためです。

5. スキャングループから領域を削除するには、 消去ツールを選択し、グループから削除する各領域をクリックします。



ページをスクロールするには、上にスクロールと下にスクロールを使用します。



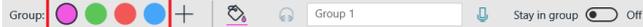
スキヤングループは、特定のボタンではなく、ページの領域として定義されます。ボタンを移動すると、スキヤングループは新しい位置で別のスキヤングループにある可能性があります。

スキヤンシーケンスは、左から右、上から下へと進みます。スキヤングループ番号は、スキヤンシーケンスに関連付けられていません。

スキヤングループにないページ上のボタンは、個別にスキヤンします。

スキヤングループは、グリッドサイズに固有のものです。

- 新しいスキヤングループを作成するには、左下隅の  ボタンを選択します。
- スキヤングループ間を移動するには、編集するスキヤングループの色と一致する色付きの円を選択します。



- スキヤングループを削除するには、前の手順の説明に従ってスキヤングループを選択してから、 スキヤングループの削除を選択します。

## 8.13.1 スキヤングループオプション

### スキヤングループの色

-  カラーツールを選択して、現在のスキヤングループの色を選択します。スキヤングループの色は編集モードでのみ表示され、使用モードでは表示されません。

### スキヤングループ音声合図

- [音声合図]フィールドに入力されたテキストは、グループがスキヤンされる時に読み込まれます ([音声合図を読み上げる]設定が有効な場合)。



- カスタム音声合図トラックを録音する場合は、セクション8.6.3.2 録音するを参照してください。

### グループに留まる

- 有効にすると、選択が行われた後、スキヤングループ内でスキヤンが再開されます。これにより、ユーザーは同じグループ内で複数の選択を簡単に行うことができます。[グループに留まる]が無効になっている場合、選択が行われた後、ページの上からスキヤンシーケンスが再開されます。

## 8.14 メッセージバーの編集

メッセージバーへの変更は、ページセット全体に適用されます。

### 8.14.1 メッセージバー内のオブジェクトの移動とサイズ変更

-  [編集]ボタンを選択します。
- サイズを変更するメッセージバーのオブジェクト (ボタンまたはメッセージウィンドウ) を選択します。
- オブジェクトのサイズを変更するには、オブジェクトの隅にある青い点のいずれかを選択したままにして、希望のサイズにドラッグします。

オブジェクトを移動するには、オブジェクトの中央を選択して長押しし、メッセージバー内で左右にドラッグします。



メッセージウィンドウは、空のセルにのみ大きくサイズ変更できます。

## 8.14.2 メッセージバーにボタンを追加



1. [編集]ボタンを選択します。
2. メッセージバーの空のセルを選択します。  
メッセージバーに空のセルがない場合は、次の3つのオプションがあります。
  - メッセージウィンドウを小さくします。セクション8.14.1 メッセージバー内のオブジェクトの移動とサイズ変更を参照してください。
  - メッセージバーの1つまたは複数のボタンを削除します。セクション8.14.3 メッセージバーのボタンを削除を参照してください。
  - グリッドサイズを大きくします。セクション9.2 グリッドサイズを参照してください。
3. メニューからボタンを選択して、メッセージバーに追加します。メッセージバーボタンについては、セクション6 メッセージバーを参照してください。

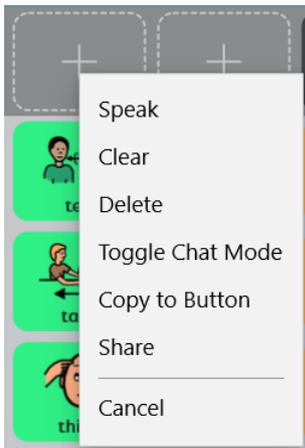


図 8.20 メッセージバーのボタンメニュー

## 8.14.3 メッセージバーのボタンを削除



1. [編集]ボタンを選択します。
2. メッセージバーのセルを選択します。
3.  [削除]を選択します。



メッセージウィンドウは削除できません。

## 8.15 ツールバーの編集



図 8.21 編集モードで表示されるCore Firstツールバー（ボタン、非表示ボタン、空のセルを含む）

1.  [編集]ボタンを選択します。
2. ツールバーの任意のボタンを選択して編集します。  
ツールバーのコンテンツ全体を表示したり、ツールバーの空のセルにアクセスしたりするには、スクロールが必要になる場合があります。
3. クリックしたまま、ボタンをドラッグして、ツールバー内のボタンの順序を変更します。

 ページとツールバー間でボタンをドラッグすることはできません。

## 8.16 カスタムカラー

Snapの任意のカラーメニューからカスタムカラーを作成、編集、および保存できます。

1. 編集モードで、色を変更するオブジェクトを選択します。

 ページセット全体のオブジェクトに色の変更を適用するには、[ページセット]タブを選択します。

2. [スタイル]を選択します。
3. 編集（境界線、背景、テキストなど）する要素の色を選択します。

4.  [色の編集]ボタンを選択します。
5. [保存]を選択して、新しい色の作成を保存します。保存せずに戻るには、[キャンセル]を選択します。
6. 保存したカスタムカラーは、カラーメニューを開くたびにカラーメニューの上部に表示されます。

保存したカスタムカラーを削除するには、カラーを選択してから、 削除を選択します。

# 9 ページセット設定

## 9.1 ページセット

### 9.1.1 ページセットの選択



1. [編集]ボタンを選択します。
2. [ページセット]タブを選択します。
3. [ユーザー名のページセット]の下の行を選択します。
4. リストからページセットを選択します。

### 9.1.2 新規ページセットの作成

事前インストール済み、既存のユーザーページセットのコピー、またはローカルファイルからページセットを作成する



1. [編集]ボタンを選択します。
2. [ページセット]タブを選択します。
3. [ユーザー名のページセット]の下の行を選択します。
4. [ページセットの作成]を選択します。  
[ページセットの選択]ダイアログが開きます。
5. [ページセットの選択]:

#### インストール済みのページセット

- **Core First** ページセットには、Core Firstコンテンツが含まれています。
- 空白のテンプレートを最初から作成するには、空白のページセットを選択します。

#### ユーザーのページセット

- テンプレートとして使用する既存のページセットのいずれかを選択します (コピーを作成します)。

#### ローカルファイル

- ローカルデバイスまたは接続されたドライブに保存されているページセットファイル (.sps) をインポートします。
6. [次へ]を選択して、新規ページセットを作成します。
  7. ページセットの名前を入力します。
  8. [作成]を選択して、ページセットを作成します。新規ページセットを作成せずにページセット設定に戻るには、[キャンセル]を選択します。

### myTobiiDynavoxからページセットをダウンロードする



1. [編集]ボタンを選択します。
2. [ページセット]タブを選択します。
3. 現在のページセットを選択します。
4. [ページセットのダウンロード]を選択します。



myTobiiDynavoxにログインするように求められる場合があります。

5. リストからページセットを選択し、[ダウンロード]を選択します。
6. ダウンロードが完了したら、ページセットの名前を入力し、[保存]を選択します。

### 9.1.3 ページセットの名前変更と説明の編集

1.  [編集]ボタンを選択します。
2. [ページセット]タブを選択します。
3. ユーザーのページセットのリストで、名前を変更するページセットの名前の横にある  [編集]ボタンを選択します。[ページセット情報の編集]ダイアログが開きます。
4. [名前]フィールドまたは[説明]フィールドのテキストを編集します。
5. [保存]を選択して変更を保存します。保存せずにページセットのリストに戻るには、[キャンセル]を選択します。

### 9.1.4 ページセットを削除

1.  [編集]ボタンを選択します。
  2. [ページセット]タブを選択します。
  3. ユーザーのページセットのリストで、削除するページセットの名前の横にある  [削除]ボタンを選択します。
-  現在有効なページセットは削除できません。
4. 赤色の[削除]ボタンを選択します。
  5. [削除]を選択して、ページセットを永続的に削除します。削除せずにページセットのリストに戻るには、[キャンセル]を選択します。

### 9.1.5 ホームページの設定

1.  [編集]ボタンを選択します。
  2. [ページセット]タブを選択します。
  3. ホームページを選択します。
  4. リストからページを選択します。
-  [検索]フィールドに入力して特定のページを見つけるか、[最近開いたページ]を選択して最近アクセスしたページを見つけます。
- グリッドサイズが1x1~2x3の場合に推奨されるホームページは、サポートされているナビゲーションです。グリッドサイズが3x3以上の場合に推奨されるホームページはコアワードです。

### 9.1.6 キーボードページの設定

1.  [編集]ボタンを選択します。
  2. [ページセット]タブを選択します。
  3. [キーボードページ]を選択します。
  4. リストからページを選択します。
-  [検索]フィールドに入力して特定のページを見つけるか、[最近開いたページ]を選択して最近アクセスしたページを見つけます。
- 検索語「キーボード」を使用して、検索結果をキーボードページに絞り込みます。

## 9.2 グリッドサイズ

[ページセット設定]で選択されたグリッドサイズは、ユーザーのデフォルトのグリッドサイズになります。すべてのページは、ページ設定で特に指定されていない限り、ページセット設定で選択されたグリッドサイズにデフォルト設定されます。



1. [編集]ボタンを選択します。
2. [ページセット]タブを選択します。
3. [グリッドサイズ]カテゴリーを選択します。
4. [最適化したグリッドサイズ]のリストからグリッドサイズを選択するか、行と列の数を選択してカスタムグリッドサイズを作成します。



完全にカスタムページを作成する場合を除き、ページセットの最適化したグリッドサイズを使用することを強くお勧めします。最適化したグリッドサイズには、弊社の臨床チームが設計した事前入力済みページコンテンツが表示されますが、他のグリッドサイズには表示されない場合があります。



メッセージバーまたはツールバーを表示する場合は、3x3以上のグリッドサイズを選択する必要があります。

ボタン間のスペースのサイズを変更するには、セクション9.3.6 ページセットのグリッドマージンを参照してください。

表 9.1 サンプルグリッドサイズ ( 包括的ではありません )



2x3



3x4



6x6

## 9.3 ページセットスタイル

ページセットスタイルで行った設定は、ページセットの外観を定義します。新規ページを含むページセットのすべてのページは、ページレベルまたはボタンレベルで手動でオーバーライドされない限り、これらのスタイル設定を使用します。

### 9.3.1 ページセットのボタンラベルのフォント



1. [編集]ボタンを選択します。
2. [ページセット]タブを選択します。
3. [スタイル]カテゴリーを選択します。
4. [スタイル]の下の[フォント]を選択します。
5. フォントを選択します。

### 9.3.2 ページセットのボタンラベルのフォントサイズ



1. [編集]ボタンを選択します。
2. [ページセット]タブを選択します。
3. [スタイル]カテゴリーを選択します。
4. [スタイル]の下の[フォント]を選択します。
5. フォントサイズを選択します。

### 9.3.3 ページセットのボタンラベルの太字



1. [編集]ボタンを選択します。
2. [ページセット]タブを選択します。
3. [スタイル]カテゴリーを選択します。
4. [スタイル]の下の[太字]を選択します。
5. 太字を[オン]または[オフ]に設定します。

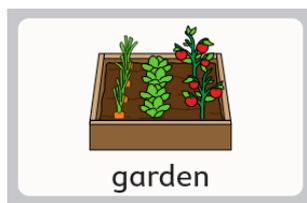
### 9.3.4 ページセットのボタンレイアウト



1. [編集]ボタンを選択します。
2. [ページセット]タブを選択します。
3. [スタイル]カテゴリーを選択します。
4. [スタイル]の下の[ボタンレイアウト]を選択します。
5. リストからレイアウトを選択します。



ラベルが上、画像が下



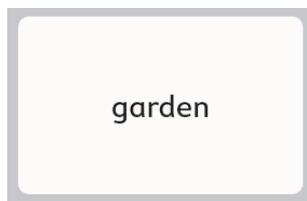
ラベルが下、画像が上



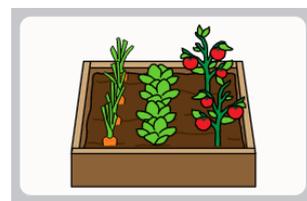
ラベルが左、画像が右



ラベルが右、画像が左



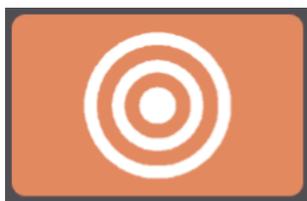
ラベルのみ



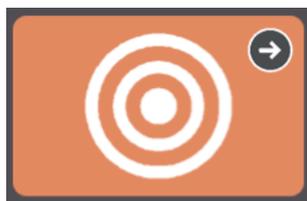
画像のみ

### 9.3.5 ページセットのリンク表示

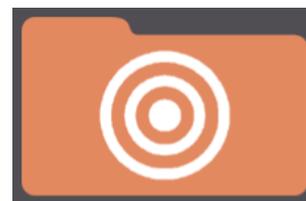
他のページに移動するボタンの外観を設定します。



リンク表示スタイル — なし



リンク表示スタイル — ナビゲーションアイコン



リンク表示スタイル — フォルダ

- なし — ページセットのデフォルトのボタンスタイルと一致します。
- ナビゲーションアイコン — ボタンの隅に小さなアイコンが表示され、ボタンの動作（別のページ、ビジットページへのリンク、または戻る）を示します。
- リンクのフォルダ — リンクボタンはフォルダのような形状をしています。（スタイルはリンクボタンにのみ適用され、[戻る]ボタンまたは[ビジット]ボタンには適用されません）。

### 9.3.6 ページセットのグリッドマージン

ボタン間のギャップのサイズを設定します。



1. [編集]ボタンを選択します。
2. [ページセット]タブを選択します。
3. [スタイル]カテゴリーを選択します。
4. [グリッドマージン]の下の[グリッドマージン係数]を選択します。
5. グリッドマージン係数のサイズを選択します。

### 9.3.7 ページセットのデフォルトの背景色



1. [編集]ボタンを選択します。
2. [ページセット]タブを選択します。
3. [スタイル]カテゴリーを選択します。
4. 以下の行のいずれかを選択して、指定した背景色を変更します。
  - ページの背景 — ページの背景のデフォルト色。
  - ツールバーの背景 — ツールバーの背景のデフォルト色。
  - メッセージバーの背景 — (メッセージウィンドウではなく)メッセージバーの背景のデフォルト色。



自分だけのカスタムカラーを作ることができますセクション8.16 カスタムカラーを参照してください。

### 9.3.8 ページセットメッセージウィンドウのフォント



1. [編集]ボタンを選択します。
2. [ページセット]タブを選択します。
3. [スタイル]カテゴリーを選択します。
4. メッセージウィンドウでフォントを選択します。
5. フォントを選択します。

### 9.3.9 ページセットメッセージウィンドウのフォントサイズ



1. [編集]ボタンを選択します。
2. [ページセット]タブを選択します。
3. [スタイル]カテゴリーを選択します。
4. メッセージウィンドウで[フォントサイズ]を選択します。
5. フォントサイズを選択します。

### 9.3.10 ページセットメッセージウィンドウのテキストの色



1. [編集]ボタンを選択します。
2. [ページセット]タブを選択します。
3. [スタイル]カテゴリーを選択します。
4. メッセージウィンドウで[テキストの色]を選択します。
5. テキストの色を選択します。



自分だけのカスタムカラーを作ることができますセクション8.16 カスタムカラーを参照してください。

## 9.4 ページセット設定



1. [編集]ボタンを選択します。
2. [ページセット]タブを選択します。
3. [設定]を選択します。
4. 以下のいずれかを選択して、指定した設定を変更します。

### インターフェイス

- **メッセージバーOn** — 有効にすると、デフォルトで各ページにメッセージバーが表示されます。
- **ツールバーの場所** — 各ページの左側または右側にツールバーを表示するか、またはツールバーをOffにするかを選択します。

### ツールバーの行数

- **ページセット設定との一致** — 有効にすると、ツールバーで使用可能な行数が、選択したページセットの行数と一致します。  
ページセットのグリッドサイズとは別にツールバーの行数を変更するには、この設定を無効にし、必要な行数を設定します。

### ページセットスキャングループ

- **1. xxx, 2. yyy, 3. zzz** — ページセットスキャングループの順序を設定します。ページ、ツールバー、メッセージバーをスキャンする必要があります。  
ページセットスキャングループのスキャン順序、音声合図、およびグループ設定に留まるを設定します (ページ、ツールバー、メッセージバー)。

## 9.5 適応ボタン



このセクションは、Tobii Dynavox I-13およびI-16デバイスのみにも適用されます。

Tobii Dynavox I-13およびI-16デバイスの前面にある適応ボタンは、タッチまたはGaze Interactionを使用して選択できま

す。これらの2つボタン (  と  のボタン ) は、Snap Core Firstの使用中に、Gaze Interactionを使用して選択された場合に実行されるSnap Core Firstアクションとともにプログラムできます。

### 適応ボタンGaze Interactionアクションの設定



1. [編集]ボタンを選択します。
2. [ページセット]タブを選択します。
3. [適応ボタン]を選択します。
4. リストから  または  を選択します。
5. [アクションの追加]を選択します。
6. アクションを選択します。



さらにアクションを追加するには、手順5と6を繰り返します。

### 適応ボタンタッチアクションの設定



適応ボタンタッチの動作は、Tobii Dynavox/ハードウェア設定アプリで設定されます。このアプリは、デスクトップにあるショートカットを使用して直接起動するか、または以下に説明するようにSnap Core Firstを通じて起動できます。



1. [編集]ボタンを選択します。

2. [ページセット]タブを選択します。
3. [適応ボタン]を選択します。
4. [タッチのアクションを設定]を選択します。Tobii Dynavoxハードウェア設定アプリが起動します。
5. ハードウェア設定アプリのドロップダウンメニューを使用して、タッチを使用して選択された適応ボタンのアクションを選択します。

## 9.6 ページセットの概要

このセクションには、ページセットとコンテンツ開発者設定のバージョン番号が表示されます。

### 9.6.1 ページセットコンテンツ開発者設定

高度なページセット作成者向けの特別な設定。

#### 9.6.1.1 最適化されたグリッドサイズの設定

このページセットの[最適化されたグリッドサイズ]リストに表示するグリッドサイズを設定します。



1. [編集]ボタンを選択します。
2. [ページセット]タブを選択します。
3. [ソフトウェアの概要]を選択します。
4. [コンテンツ開発者の設定]を選択します。
5. [グリッドサイズ]を選択します。
6. グリッドサイズをリストに追加するには、右にスクロールして[新規サイズの追加]を選択します。[最適化されたグリッドサイズを追加]ダイアログが開きます。
7. 新しい最適化されたグリッドサイズ (最大15 x 15) の行と列の数を選択し、[保存]を選択します。
8. 最適化されたグリッドサイズを削除するには、リストのグリッドサイズの[削除]アイコンを選択します。グリッドサイズの削除の警告が表示されます。グリッドサイズを削除する場合は、[削除]を選択します。それ以外の場合は、[キャンセル]を選択して、削除せずに警告を閉じます。

#### 9.6.1.2 ページセット言語ルール

ページセット言語ルール設定は、ページセットのボタンおよびページのデフォルトの言語ルールを設定します。言語ルール設定では、シンボル検索、シンボル化、単語予測、語形変化、自動モーフィング、および読み上げ用音声 (その言語に言語固有の音声の設定されている場合) に使用される言語をコントロールできます。

ボタンは、ページセットレベル設定またはページレベル設定からデフォルトの言語ルール設定を継承します。ページセット言語ルールを設定すると、ページセットのすべての既存のボタンがその設定を引き継ぎ、ページセットに作成された新しいボタンもデフォルトでその設定になります。ページセットの特定のページの言語ルールを変更するには、セクション8.12.3 ページ言語ルールを参照してください。特定のボタンの言語ルールを変更するには、セクション8.10 ボタン言語ルールを参照してください。



1. [編集]ボタンを選択します。
2. [ページセット]タブを選択します。
3. [ソフトウェアの概要]を選択します。
4. [コンテンツ開発者の設定]を選択します。
5. [言語ルール]を選択します。
6. リストから言語を選択します。
  - a. 完全にサポートされている言語 — シンボル検索、シンボル化、単語予測、語形変化、自動モーフィング、および読み上げ用音声 (その言語に言語固有の音声の設定されている場合) に影響を及ぼします。
  - b. その他の言語 — このカテゴリーの言語は、Snap Core Firstアプリ内でさまざまなレベルのサポートを提供しています。

# 10 印刷

1ページ以上を紙またはPDFに印刷します。

1.  [編集]ボタンを選択します。
2. [ページ]タブを選択します。
3. 画面右側の編集ツールバーで  [印刷]を選択します。[印刷するページの選択]ダイアログが開きます。

 [ページ]タブの[ページの印刷]セクションから印刷することもできます。

4. デフォルトでは、現在のページが印刷キューに追加されます。リストから追加のページを選択して、印刷キューに追加します。  
[検索]フィールドに入力して、ページ名で検索します。  
現在の検索結果のすべてのページを印刷キューに追加するには、[すべて選択]をオンにします。

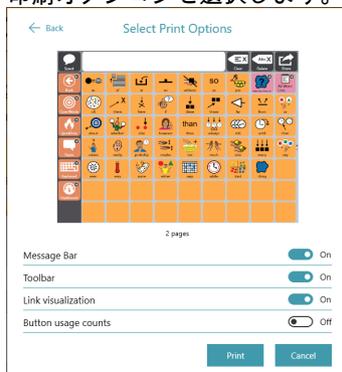
 [すべて選択] をオンにした場合は、[すべて選択]をオフにすると、印刷キューがリセットされます。

印刷キューからページを削除するには、ページ名の横にあるXを選択します。

目的のページが印刷キューに追加されたら、[次へ]を選択します。



5. 印刷オプションを選択します。ページのプレビューが更新され、現在の設定が反映されます。



- メッセージバー — この設定を無効にすると、印刷ページでメッセージバーが非表示になります。
- ツールバー — この設定を無効にすると、印刷ページでツールバーが非表示になります。
- リンクの視覚化 — この設定を無効にすると、印刷ページのリンクボタンのリンクインジケターアイコンが非表示になります。

- ボタンの使用回数 — この設定を有効にすると、印刷されたページに現在のボタンの使用回数が表示されます。注記：ボタンの使用回数を表示するには、データ追跡を有効にする必要があります。

印刷オプションの選択が終了したら、[印刷]を選択します。

6. 注記：このダイアログは、プラットフォームとデフォルトのプリンター設定によって異なります。プリンター（またはPDFに印刷）、カラー設定、およびページの向きを選択します。用紙サイズオプションは、[詳細設定]で使用できます。

プリンターの設定の構成が終了したら、[印刷]を選択します。



# 11 Googleアシスタント

Snap Core FirstのGoogleアシスタント連携機能によりスマートアシスタントを利用するメリットをご確認ください。情報、エンターテイメント、環境制御などに直接にソフトウェアを通じ即座にアクセスすることができます。



禁忌：Snap Core First、Googleアシスタントならびに関連するスマート家電がユーザーに重要な情報を伝達する唯一の手段になることはできません。



Snap Core First、Googleアシスタントならびに関連するスマート家電やスピーカーは、生命維持装置やその他のクリティカルな用途で使用するを意図したものではなく、電源喪失やその他の原因による機能喪失が生じた場合に依存するべきではありません。



Tobii Dynavoxは、ユーザーの行為に対し一切責任を負わないものとし、またSnap Core First、Googleアシスタント、スマート家電、スピーカーまたはこれらの何らかの組み合わせの使用に関連した損失や損害（財産損害、身体の負傷や死亡を含む）に対し一切の責任を放棄するものとしします。



外付けGoogleスピーカー以外の他の機器を利用している場合はオープン規格の通信装置である必要があります。デバイスのオープン規格については、Tobii Dynavox技術サポートにお問い合わせください。

## 11.1 Googleアカウントの接続

Googleアシスタント、スマートスピーカーならびにスマート家電を使用するには、まずSnap Core FirstでGoogleアカウントにサインインする必要があります。セクション13.11 Google アカウントを参照してください。

## 11.2 Googleデバイスのセットアップ

Snap Core Firstによりデバイスを使用する前にデバイスに同梱されている取扱説明内容に従いセットアップを完了してください。

## 11.3 Googleアシスタントの言語サポート

Snap Core Firstを利用して読み上げられる言語と同じ言語によりGoogleアシスタントをセットアップすることが重要です。



Googleアシスタントの言語を変更する前に、携帯端末やタブレットが同じWi-Fiネットワークに接続していること、あるいはGoogle Nest、Google Homeスピーカーやその他のGoogleアシスタント対応デバイスと同じアカウントにリンクしていることを確認してください。

### Googleアシスタントの言語の変更の仕方:

1. 携帯端末において[Google Home]または[Googleアシスタント]アプリを開きます。
2. 右上において[アカウント]>[アシスタント設定]を選択します。
3. [アシスタント]>[言語]を選択します。
4. 利用する言語を選択します。
5. 新たな言語を選択します。

### アシスタントへの第二言語の追加の仕方:

1. 携帯端末において[Google Home]または[Googleアシスタント]アプリを開きます。
2. 右上において[アカウント]>[アシスタント設定]を選択します。
3. [アシスタント]>[言語]>[言語の追加]を選択します。
4. もう一つの言語を選択します。



いずれの言語によってもGoogleアシスタントに話しかけることができますが、同一の発話において二つの言語を混ぜることはできません。

## 11.4 Googleアシスタントへ話しかける

Core First Googleアシスタントのページ (\*) から開始することを推奨します。これらのページは現在のCore Firstページセットのダッシュボードにあり、またこれらのページを[mytobiidynavox.com/PagesetCentral](https://mytobiidynavox.com/PagesetCentral)からダウンロードしてページをインポートすることができます。Googleアシスタントのページには、情報を探し、音楽やゲームをプレイし、電話をかけたり自宅の機器制御のためにGoogleアシスタントを使用するためのボタンが含まれています。Core First GoogleアシスタントのページやSnap経由でのGoogleアシスタントとの会話の詳細については、[Snap Core FirstによるGoogleアシスタントの使用](#)に関する開始の手引きをご確認ください。

\*GoogleアシスタントとCore First Googleアシスタントのページはすべての地域や言語で利用できるわけではありません。

自分用のGoogleアシスタントのボタンを作成するには、以下を参照してください。

 Googleアシスタントを使用するには、インターネット接続が可能で、SnapのGoogleアカウントでログインしており、また使用するGoogleアシスタント接続デバイスを持っている必要があります。

お使いの機器によっては、Googleアシスタントのコマンドを若干異なる方法で送信することになります。使用している機器の取扱説明に必ず従うようにしてください。以下のアイコンを探して適用される手順を確認してください。

	Googleアシスタントのアカウント限定。追加の機器は不要です。
	Google Nest Miniまたはその他のGoogleスピーカー。



事前にプログラムされたGoogleアシスタントのコマンドをGoogleスピーカーに送信するボタンの作成

このオプションは、何度も利用されるGoogleアシスタントのコマンドに最適です。

-  [編集]ボタンを選択します。
- ボタンを1つ選択します。
-  メッセージフィールドにおいて、Googleアシスタントに送信したいコマンドを入力します。

 このメッセージは「Ok Google」で始まり、その後に質問やコマンドが続くものとする必要があります。

- アクションのセクションにおいてアクション[メッセージの発声または挿入]を選択します。
- [常に読み上げ]を選択します。



Googleアシスタントの独自コマンドをその場で送信するには、上記の手順に従ってメッセージ「Ok Google」のみを含むボタンを作成し、実行モードのメッセージウィンドウにおいてGoogleアシスタントコマンドを作成し、[Ok Google]ボタンを選択し、それからメッセージウィンドウを読み上げてコマンドを送信してください。



ボタンメッセージテキストをデバイスのGoogleアシスタントに送信するボタンの作成

このオプションは、何度も利用されるGoogleアシスタントのコマンドに最適です。

-  [編集]ボタンを選択します。
- ボタンを1つ選択します。
-  メッセージフィールドにおいて、Googleアシスタントに送信したい質問やコマンドを入力します。



質問やコマンドより前に「Ok Google」を入力してはいけません。

4. [アクションの追加]を選択します。
5. 環境制御セクションへスクロールし、[Googleアシスタントコマンドの送信]を選択します。
6. [ボタンメッセージテキストをGoogleアシスタントへ送信]を選択します。



#### メッセージウィンドウテキストをデバイスのGoogleアシスタントへ送信するボタンの作成

このタイプのボタンにより、ユーザーはメッセージウィンドウにおいてGoogleアシスタントの独自コマンドを作成し、それらをGoogleアシスタントへ送信することができます。



1. [編集]ボタンを選択します。
2. ボタンを1つ選択します。
3. [アクションの追加]を選択します。
4. 環境制御セクションへスクロールし、[Googleアシスタントコマンドの送信]を選択します。
5. [メッセージウィンドウテキストをGoogleアシスタントへ送信]を選択します。



期待どおりの結果が得られない場合、別の文言を試してみてください。たとえば、「Ok Google、明かりをつけて」はスマート電球に対しては機能しませんでした。そうする代わりに、「Ok Google、居間の明かりをつけて」はスマート電球を点灯させました。それはGoogle Homeアプリの居間にそれが設定してあったからです。

Snap Core FirstによるGoogleアシスタントの活用に関するさらなるアイデアについては、[Snap Core FirstによるGoogleアシスタントの活用](#)に関する開始の手引きをご確認ください。

# 12 共有と保存

Tobii Dynavox Snap Core Firstは、ユーザー、ページセット、ページを共有および保存するための便利な方法をいくつか提供します。すべてのデバイスでページセットの一貫性を維持する場合でも、新規ページを友人に送信する場合でも、私たちはあなたを支援します！

- ローカルにエクスポート/インポート（ユーザー、ページセット、ページバンドル）— ファイルをローカルマシンに保存する場合、USBドライブで共有する場合、またはmyTobiiDynavoxアカウントを持っていない人と共有する場合に使用します。
- myTobiiDynavoxによるエクスポート/インポート\*（ページセット、ページバンドル）— ページセットおよびページバンドルを他のmyTobiiDynavoxユーザーと共有します。自分のmyTobiiDynavoxアカウントでファイルをプライベートに保存およびアクセスします。
- 同期\*（ページセット）— ページセットに対する進行中の変更を、デバイス間でおよび指定されたmyTobiiDynavoxユーザーと共有します。同期を通じて共有されるページセットは、クラウド内のページセットの最新バージョンを保持します。このため、承認されたデバイス/アカウントでページセットに加えられた変更は、そのページセットに対して同期されたすべてのデバイス/アカウントで共有されます。

\*これらの共有方法には、有効なインターネット接続が必要です。

表 12.1 共有/保存に対するファイルのタイプ — ファイルの中身

ファイルのタイプ	ページ	ページ設定	ページセット設定	ユーザー設定	システム設定
ユーザー	はい	はい	はい	はい	いいえ
ページセット	はい	はい	はい	いいえ	いいえ
ページバンドル	はい（指定されたページ）	はい	いいえ	いいえ	いいえ

## 12.1 ユーザー

ユーザーバックアップファイルには、そのユーザーに関連付けられたページセットおよび設定が含まれています。ユーザーバックアップファイルには音声は含まれていません。ただし、音声設定は保持され、選択した音声デバイスで利用できない場合は自動的にダウンロードされます（インターネット接続が必要です）。

### 12.1.1 ユーザーのバックアップ

セクション13.3 ユーザーのバックアップを参照してください。

### 12.1.2 ユーザーの復元

セクション13.4 ユーザーの復元を参照してください。

## 12.2 ページセット

ページセットファイルには、そのページセットに関連付けられているすべてのページが含まれています。それにはユーザー情報またはユーザーレベルの設定は含まれていません。

### 12.2.1 ページセットのインポート

myTobiiDynavoxから



- [編集]ボタンを選択します。
- [ページセット]タブを選択します。
- 現在のページセットを選択します。
- [ページセットのダウンロード]を選択します。



myTobiiDynavoxにログインするように求められる場合があります。

5. リストからページセットを選択し、[ダウンロード]を選択します。
6. ダウンロードが完了したら、ページセットの名前を入力し、[保存]を選択します。

### ローカルファイルから



1. [編集]ボタンを選択します。
2. [ページセット]タブを選択します。
3. 現在のページセットを選択します。
4. [ページセットの作成]を選択します。
5. [ローカルファイル]タブを選択します。
6. [参照]を選択します。
7. 目的の.spsファイルに移動して選択し、[開く]を選択します。
8. [次へ]を選択します。
9. ページセットの一意の名前を入力して、[作成]を選択します。

## 12.2.2 ページセットのコピーを保存する

### 12.2.2.1 ページセットをmyTobiiDynavoxに保存する

myTobiiDynavoxに保存されたページセットファイルは、myTobiiDynavox.comのMy Stuff > Snap > Pagesetsにあります。



1. [編集]ボタンを選択します。
2. [ページセット]タブを選択します。
3. 現在のページセットを選択します。
4. 保存するページセットの横にある  [保存]アイコンを選択します。
5. [myTobiiDynavoxにコピーを保存する]を選択します。



myTobiiDynavoxにログインするように求められる場合があります。

6. ページセットの一意の名前と（オプションで）説明を入力して、[保存]を選択します。
7. ステータスバーに保存の進行状況が表示されます。完了したら、[完了]を選択します。

### 12.2.2.2 ページセットをローカルに保存する



1. [編集]ボタンを選択します。
2. [ページセット]タブを選択します。
3. 現在のページセットを選択します。
4. 保存するページセットの横にある  [保存]アイコンを選択します。
5. [コピーをローカルファイルに保存する]を選択します。
6. ページセットの一意の名前と（オプションで）説明を入力して、[次へ]を選択します。
7. [参照]を選択します。ページセットファイルを保存するディレクトリに移動し、[保存]を選択します。
8. [保存]を選択します。
9. ステータスバーに保存の進行状況が表示されます。完了したら、[完了]を選択します。

## 12.2.3 ページセットのコピーを共有する（myTobiiDynavoxを使用）



1. [編集]ボタンを選択します。

2. [ページセット]タブを選択します。

3. 共有するページセットの横にある  [ページセットの共有]アイコンを選択します。
4. [コピーを共有する]を選択します。
5. ページセットの一意の名前と ( オプションで ) 説明を入力して、[次へ]を選択します。
6. ページセットの送信先となる相手のmyTobiiDynavoxユーザー名またはメールアドレスを入力し、[+]を選択して受信者のリストに追加します。さらに受信者を追加するには、このプロセスを繰り返します。すべての受信者を追加したら、[共有]を選択します。
7. ステータスバーに共有の進行状況が表示されます。完了したら、[完了]を選択します。

 ページセットのコピーをローカルに保存する ( USBドライブ、メールなどで共有する ) には、セクション 12.2.2.2 ページセットをローカルに保存するを参照してください。

## 12.2.4 ページセットの同期

同期は、複数のデバイス間で同じバージョンのページセットを維持するための簡単な方法です。同期により、ページセットの最新バージョンがクラウドに保存されます。[同期]ボタンを押すと、ローカルデバイスのページセットに行った変更が送信され、他の ( 同期した ) デバイスで行った変更も受信されます\*。すべての装置が同期している場合は、すべての装置は同じバージョンのページセットを持っています。

トップバーの[同期]ボタンを使用すると、使用可能なページセットの更新バージョンが存在している場合や、クラウドにプッシュするローカル変更が存在している場合にその旨が通知されます。

\*同期は、複数のデバイスからの変更を同じ同期内にある同じページにマージする処理をサポートしていません。複数の装置から同時に同じページに変更が行われた場合、最後に同期した装置はそのページのバージョンで上書きします。同期済みページセットの編集に携わる人々は、編集しているページについて連絡を取り合い、頻繁に同期を行って同じページへの変更が同時に同期されるのを回避する必要があります。

 複数のデバイス間またはユーザー間で同期を行う場合、ナビゲーションのタイプの設定はすべての同期デバイス/ユーザーに対して一致する必要があります。セクション 13.13 アクセス方法を参照してください。

### 12.2.4.1 ページセットをmyTobiiDynavoxに同期する

ページセットをmyTobiiDynavoxに同期すると、ページセットのコピーがmyTobiiDynavoxサーバーに保存されます。これを迅速かつ容易なページセットバックアップシステムとして使用することが可能です。Snap Core Firstを実行している他のデバイスがある場合は、それらのデバイスでもページセットを同期できます。

#### 同期するページセットを設定する

1. トップバーの  [同期]ボタンを選択します。myTobiiDynavoxのユーザー名とパスワードの入力を求められる場合があります。
2. [同期]を選択します。
3. これで終了です！これで、ページセットがmyTobiiDynavoxアカウントに同期されました。

 ページセットを編集するたびに、トップバーの[同期]ボタンを選択して、それらの変更をクラウドに送信する必要があります。

#### 追加のデバイスでページセットを同期する

デバイスのいずれかでページセットがすでに同期するように設定されている場合は、各デバイスで以下の手順に従って追加のデバイスを同期できます。

1. トップバーの  [同期]ボタンを選択します。myTobiiDynavoxのユーザー名とパスワードの入力を求められる場合があります。
2.  [ページセットのダウンロード]アイコンを選択します。
3. ダウンロードして同期するページセットを選択し、[ダウンロード]を選択します。
4. ダウンロードが完了したら、[完了]を選択します。

ダウンロードされた同期済みページセットは、自動的に有効なページセットに設定されます。

 ページセットを編集するたびに、トップバーの[同期]ボタンを選択して、それらの変更をクラウドに送信し、更新されたページセットを他のデバイスで同期できるようにする必要があります。ページセットに変更を加える前に同期し、編集が完了したらすぐに再度同期することをお勧めします。

### 12.2.4.2 誰かを招待してあなたのページセットと同期する

他のmyTobiiDynavoxユーザーがあなたのページセットと同期した場合、それらのユーザーのデバイスのページセットに変更を加え、それらの変更をクラウドに同期できます。デバイスの次回の同期時に、それらの変更を受け取ります。同様に、あなたがページセットに変更を加えてから同期すると、それらの変更は、ページセットとの同期を許可した他のユーザーから利用可能になります。

同期では、同じページを同時に編集した複数のユーザーからの変更をマージできません。この状況では、最後に同期したユーザーがそれらのバージョンでページを上書きすることになります。ページセットに変更を加える直前と直後に同期し、同じページを同時に編集しないように、あなたのページセットと同期する他のユーザーと連絡を取り合う必要があります。

あなたのページセットに適切な変更を加える際にはあなたが信頼する人々とのみ同期する必要があります。

 ページセットを編集するたびに、トップバーの[同期]ボタンを選択して、それらの変更をクラウドに送信し、更新されたページセットを他のデバイスまたはユーザーで同期できるようにする必要があります。

 ページセットに変更を加える前に同期し、編集が終了したらすぐに再度同期することをお勧めします。

1. トップバーの  [同期]ボタンを選択します。myTobiiDynavoxのユーザー名とパスワードの入力を求められる場合があります。
2.  [ページセットの共有]アイコンを選択します。
3. ページセットの共有先となる相手のmyTobiiDynavoxユーザー名またはメールアドレスを入力し、[+]を選択して受信者のリストに追加します。さらに受信者を追加するには、このプロセスを繰り返します。すべての受信者を追加したら、[共有]を選択します。
4. 共有プロセスが完了したら、[完了]を選択します。受信者は、メールおよびSnap Core Firstアプリで共有アラートを受信します。

 同期アラートは、招待が送信されてから表示されるまで最大1時間かかる場合があります。[同期]アイコンを選択することで、いつでもアラートを確認できます。

#### 12.2.4.2.1 同期許可の取り消し

(所有している) 同期ページセットからいつでもユーザーを削除できます。

1. トップバーの  [同期]ボタンを選択します。
2.  [ページセットの共有]アイコンを選択します。
3. 現在のページセットの同期権限を持つユーザーが青いボックスに表示されます。ユーザーを削除するには、それらの名前/メールアドレスの横にある[X]を選択し、[更新]を選択します。
4. [完了]を選択します。

### 12.2.4.3 他のユーザーが所有するページセットと同期する

誰かがあなたと同期するためにページセットを共有した場合、トップバーの[同期]アイコンにアラートアイコン  が表示されます。以下の手順に従って、招待を承認または拒否します。

同期アラートは、招待が送信されてから表示されるまで最大1時間かかる場合があります。

### 同期招待を承認する

1. トップバーの  [同期]ボタンを選択します。
2.  [ページセットのダウンロード]アイコンを選択します。
3. [myTobiiDynavoxアカウントで利用可能なページセットを閲覧する]を選択します。
4. ダウンロードして同期するページセットを選択し、[ダウンロード]を選択します。
5. ダウンロードが完了したら、[完了]を選択します。

### 同期招待を拒否する

1. トップバーの  [同期]ボタンを選択します。
2.  [ページセットのダウンロード]アイコンを選択します。
3. [myTobiiDynavoxアカウントで利用可能なページセットを閲覧する]を選択します。
4. 拒否するページセットを選択し、 [削除]アイコンを選択します。
5. [拒否]を選択します。

#### 12.2.4.4 同期したページセットを以前に保存したバージョンに戻す

同期済みページセットの以前のバージョンに戻すことができます。この機能は、破棄したい、または元に戻したいページセットに変更を加えた場合に役立ちます。

1. トップバーの  [同期]ボタンを選択します。
2. [保存済みバージョン]を選択します。
3. 復元したい同期日付をリストから見つけて、[復元]を選択します。

#### 12.2.4.5 同期済みページセットを上書きする

上書きを使用して、現在のバージョンのページセットが、(他のユーザーによって同期された可能性がある変更に関係なく)クラウドに保存されているページセットのバージョンであることを保証します。

1. トップバーの  [同期]ボタンを選択します。
2. [詳細設定]を選択します。
3. [上書き]を選択します。

#### 12.2.4.6 プル限定の同期

プル限定モードで同期した場合、(他のデバイスで行われた)ページセットの変更を受け取りますが、現在のデバイスで行われたページセットの変更は送信されません。プル限定モードを使用するには、パスワードを使用して編集モードへのアクセスを制限する必要があります。パスワードとプル限定モードを設定するには、セクション14.1.1パスワードを参照してください。

## 12.3 ページバンドル

ページセットのサブセット(選択した1つ以上のページ)をページバンドルとして共有できます。ページバンドルには、指定されたページのみが含まれます。受信者のデバイスに存在しないページへのリンクを含むボタンがページに含まれている場合、リンクは行われません。

## 12.3.1 ページバンドルのエクスポート

### 12.3.1.1 ページバンドルをmyTobiiDynavoxにエクスポートする



1. [編集]ボタンを選択します。
2. [ページ]タブを選択します。
3. [ページのインポート/エクスポート]を選択します。
4. [ページバンドルのエクスポート]を選択します。
5. [myTobiiDynavoxへ]を選択します。
6. ページバンドルに含めるページを選択します。選択したページにはリストにチェックマークが表示され、青いボックスに表示されます。



現在のページがページバンドルに自動的に含められます。ページバンドルからそのページまたは他のページを削除するには、青いボックスのページ名の横にあるXを選択します。

7. 目的のページをページバンドルに追加したら、[次へ]をクリックします。[ページバンドルの名前]ダイアログが開きます。
8. [名前]フィールドにページバンドルの名前を入力し、(オプションで)[説明]フィールドにページの説明を入力します。
9. [エクスポート]を選択して、ページバンドルをmyTobiiDynavoxに保存します。
10. エクスポートが完了したら、[完了]を選択します。

### 12.3.1.2 ページバンドルをローカルファイルにエクスポートする



1. [編集]ボタンを選択します。
2. [ページ]タブを選択します。
3. [ページのインポート/エクスポート]を選択します。
4. [ページバンドルのエクスポート]を選択します。
5. [ローカルファイルへ]を選択します。
6. ページバンドルに含めるページを選択します。選択したページにはリストにチェックマークが表示され、青いボックスに表示されます。



現在のページがページバンドルに自動的に含められます。ページバンドルからそのページまたは他のページを削除するには、青いボックスのページ名の横にあるXを選択します。

7. 目的のページをページバンドルに追加したら、[次へ]をクリックします。[ページバンドルの名前]ダイアログが開きます。
8. [名前]フィールドにページバンドルの名前を入力し、(オプションで)[説明]フィールドにページの説明を入力します。
9. (Windowsのみ)[次へ]を選択します。
10. (Windowsのみ)[参照]を選択します。ページセットファイルを保存するディレクトリに移動し、[保存]を選択します。
11. [エクスポート]を選択します。
12. エクスポートが完了したら、[完了]を選択します。

### 12.3.1.3 共有のページバンドルをエクスポートする ( myTobiiDynavoxを使用 )



1. [編集]ボタンを選択します。
2. [ページ]タブを選択します。
3. [ページのインポート/エクスポート]を選択します。
4. [ページバンドルのエクスポート]を選択します。
5. [共有]を選択します。
6. ページバンドルに含めるページを選択します。選択したページにはリストにチェックマークが表示され、青いボックスに表示されます。

 現在のページがページバンドルに自動的に含められます。ページバンドルからそのページまたは他のページを削除するには、青いボックスのページ名の横にあるXを選択します。

7. 目的のページをページバンドルに追加したら、[次へ]をクリックします。[ページバンドルの名前]ダイアログが開きます。
8. [名前]フィールドにページバンドルの名前を入力し、(オプションで)[説明]フィールドにページの説明を入力します。
9. [次へ]を選択します。[ページバンドルの共有]ダイアログが開きます。
10. ページセットの送信先となる相手のmyTobiiDynavoxユーザー名またはメールアドレスを入力し、[+]を選択して受信者のリストに追加します。さらに受信者を追加するには、このプロセスを繰り返します。すべての受信者を追加したら、[共有]を選択します。
11. エクスポートが完了したら、[完了]を選択します。

 ページバンドルをローカルに保存する(メール、USBドライブなどで共有する)には、セクション12.3.1.2 ページバンドルをローカルファイルにエクスポートするを参照してください。

## 12.3.2 ページバンドルをインポートする

### 12.3.2.1 myTobiiDynavoxからページバンドルをインポートする

このオプションを使用して、自分のmyTobiiDynavoxアカウントに保存したページバンドル、または別のmyTobiiDynavoxユーザーがあなたと共有しているページバンドルをインポートします。

1.  [編集]ボタンを選択します。
2. [ページ]タブを選択します。
3. [ページのインポート/エクスポート]を選択します。
4. [ページバンドルのインポート]を選択します。
5. [myTobiiDynavoxから]を選択します。[myTobiiDynavoxからページバンドルを選択する]ダイアログが開きます。
6. リストからページバンドルを選択します。
7. 選択したページバンドルをダウンロードするには、[次へ]を選択します。
8. ページバンドルに含まれるページのリストを確認します。ページバンドルのインポートを続行するには、[インポート]を選択します。ページバンドルのインポートを中止するには、[キャンセル]を選択します。

 デバイス上にすでに存在するが同一ではない1つ以上のページがページバンドルに含まれている場合にページの競合が発生します。個々のページの競合  アイコンを選択し、既存のページを保持するか、ページバンドルからインポートしたページで上書きするかを選択します。ページバンドルのインポートを続行する前に、この方法ですべてのページの競合を解決する必要があります。

### 12.3.2.2 ローカルファイルからページバンドルをインポートする

1.  [編集]ボタンを選択します。
2. [ページ]タブを選択します。
3. [ページのインポート/エクスポート]を選択します。
4. [ページバンドルのインポート]を選択します。
5. [ローカルファイルから]を選択します。
6. [参照]を選択します。インポートするページバンドルファイル(.spb)に移動して選択し、[開く]を選択します。
7. [次へ]を選択します。[ページバンドルの確認]ダイアログが開きます。
8. ページバンドルに含まれるページのリストを確認します。ページバンドルのインポートを続行するには、[インポート]を選択します。ページバンドルのインポートを中止するには、[キャンセル]を選択します。

 デバイス上にすでに存在するが同一ではない1つ以上のページがページバンドルに含まれている場合にページの競合が発生します。個々のページの競合  アイコンを選択し、既存のページを保持するか、ページバンドルからインポートしたページで上書きするかを選択します。ページバンドルのインポートを続行する前に、この方法ですべてのページの競合を解決する必要があります。

### 12.3.2.3 ページバンドルのインポートとリンク

インポートとリンクを使用して、ページバンドルのインポートとリンクの作成を一度にできます。  
セクション8.9.6 ページをインポートしてリンクを参照してください。

# 13 ユーザー設定

ユーザー設定は、Snapソフトウェアのユーザーエクスペリエンスをカスタマイズするのに役立ちます。各ユーザーは、あなたがユーザーをソフトウェアでロードした際に適用される独自のカスタム設定を持つことができます。

## 13.1 ユーザーの変更



1. [編集]ボタンを選択します。
2. [ユーザー]タブを選択します。
3. 現在のユーザーを選択します。
4. [ユーザーの選択]リストからユーザーを選択します。



チェックマークが付いているユーザーは、現在有効なユーザーです。

## 13.2 新規ユーザーの作成



1. [編集]ボタンを選択します。
2. [ユーザー]タブを選択します。
3. [新規ユーザー]を選択します。
4. ユーザー設定ガイドの手順に従って、新規ユーザーを作成します。新規ユーザーの作成をキャンセルするには、**X**を選択します。

## 13.3 ユーザーのバックアップ

myTobiiDynavoxにバックアップする



1. [編集]ボタンを選択します。
2. [ユーザー]タブを選択します。
3. 現在のユーザーの右側にある矢印を選択します。
4. バックアップするユーザーの名前の横にある  [バックアップ]ボタンを選択します。
5. [myTobiiDynavoxにバックアップする]を選択します。



現在myTobiiDynavoxアカウントにログインしていない場合は、今すぐログインするように求められます。

6. ユーザーバックアップファイルの名前を入力し、[次へ]を選択します。

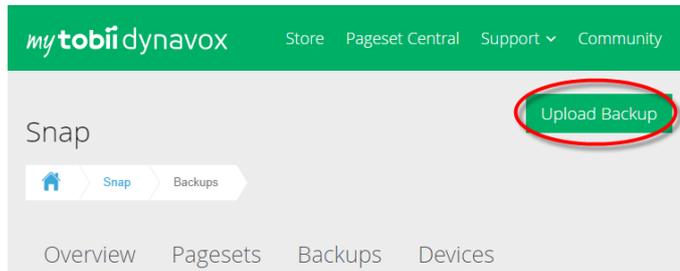


ファイル名にバックアップ日付を含めると役立つ場合があります。

7. [完了]を選択します。



ローカルユーザーバックアップファイルは、myTobiiDynavoxに手動で移動することもできます。Webブラウザを使用してmyTobiiDynavox.comにアクセスしてログインし、[Snap] > [バックアップ]に移動して[バックアップのアップロード]を選択します。



### ローカルファイルにバックアップする

1.  [編集]ボタンを選択します。
2. [ユーザー]タブを選択します。
3. 現在のユーザーの右側にある矢印を選択します。
4. バックアップするユーザーの名前の横にある  [バックアップ]ボタンを選択します。
5. [ローカルファイルにバックアップする]を選択します。
6. ( Windows ) バックアップファイルを保存するディレクトリを参照し、[保存]を選択します。  
( iOS ) バックアップファイルの名前を入力します。
7. [バックアップ]を選択します。

## 13.4 ユーザーの復元

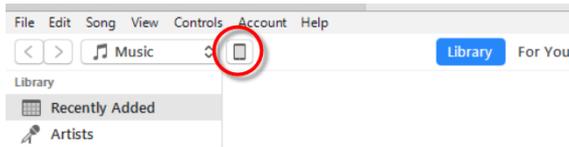
### myTobiiDynavoxからユーザーを復元する

1.  [編集]ボタンを選択します。
2. [ユーザー]タブを選択します。
3. 現在のユーザーの右側にある矢印を選択します。
4. [新規ユーザー]を選択します。
5. [既存のユーザーを復元する]を選択します。
6. 現在、myTobiiDynavoxにログインしていない場合は、メールとパスワードを入力して、[次へ]を選択します。
7. リストからユーザーバックアップファイルを選択して、[次へ]を選択します。

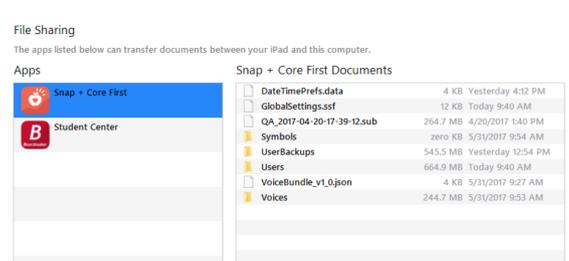
## ローカルファイルからユーザーを復元する

 iOSでは、別のデバイスで作成されたローカルユーザーバックアップファイルは、まずiTunesを介してSnap Core Firstアプリに移動する必要があります。

- MacまたはPCでiTunesを開きます。
- デバイスに付属のUSBケーブルを使用して、iPadをコンピュータに接続します。
- iTunesでデバイスを選択します。



- 左側のサイドバーで[アプリ]を選択します。次に、ページの下部にある[ファイル共有]セクションまでスクロールします。
- Snap Core First**を選択します。



- ユーザーバックアップファイルを[Snap Core Firstドキュメント]領域にドラッグします。
- 以下の手順に従って、iPadでユーザーを復元します。

-  [編集]ボタンを選択します。
- [ユーザー]タブを選択します。
- 現在のユーザーの右側にある矢印を選択します。
- [新規ユーザー]を選択します。
- [既存のユーザーを復元する]を選択します。
- [ローカルファイルから復元する]を選択します。
- ( Windows ) ユーザーバックアップファイルを参照して選択し、[開く]を選択します。  
( iOS ) リストからユーザーバックアップファイルを選択し、[ユーザーの復元]を選択します。

## 13.5 ユーザーの編集/名前変更

-  [編集]ボタンを選択します。
- [ユーザー]タブを選択します。
- 編集するユーザーの名前の横にある  [編集]ボタンを選択します。
- [名前]フィールドに入力します。
- [保存]を選択して変更を保存するか、[キャンセル]を選択して変更を破棄します。

## 13.6 ユーザーの削除

 デバイスからのユーザーの削除は永続的な操作になります。後でユーザーが必要になると思われる場合は、削除操作を実行する前にユーザーバックアップ13.3 ユーザーのバックアップを作成します。

-  [編集]ボタンを選択します。
- [ユーザー]タブを選択します。

- 削除するユーザーの名前の横にある  [削除] ボタンを選択します。

 現在有効なユーザーは削除できません。

- 赤色の[削除]ボタンを選択します。
- [削除]を選択して、ユーザーを永続的に削除します。ユーザーを削除せずに設定メニューに戻るには、[キャンセル]を選択します。

## 13.7 myTobiiDynavoxアカウントログイン

 myTobiiDynavoxアカウントログインには、有効なインターネット接続が必要です。

同期などのSnap Core Firstの一部のサービスでは、myTobiiDynavoxアカウントでのログインが必要になります。[ログイン]を選択して、myTobiiDynavox資格情報を入力するか、新しいmyTobiiDynavoxアカウントを作成します。現在ログインしている場合、myTobiiDynavoxユーザー名またはメールがmyTobiiDynavoxアカウントセクションに表示されます。

## 13.8 音声

### 13.8.1 読み上げ用音声

読み上げ用音声は、メッセージウィンドウおよびボタンメッセージのコンテンツを読み上げる音声です。

読み上げ用音声はデフォルトの音声です。特定の言語に関連付けられていません。言語固有の音声割り当てられている場合、言語固有の音声は代わりにそれらの言語で使用されます。言語固有の音声を割り当てるには、13.10 言語固有の音声を参照してください。

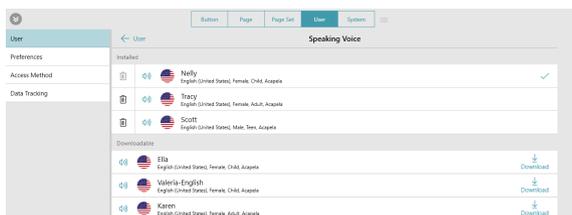


図 13.1 [ユーザー]タブ — 読み上げ用音声

-  [編集] ボタンを選択します。
- [ユーザー]タブを選択します。
- [読み上げ用音声]を選択します。

#### 13.8.1.1 インストール済みの音声

これらは現在デバイスですぐに使用できる音声です。これらには、事前にインストールされた音声と、デバイスにダウンロードされた音声の両方が含まれています。

 インストール済みリストの音声の削除は可能ですが、現在有効な音声を削除することはできません。

#### 13.8.1.2 音声のダウンロード

新しい音声をダウンロードします。

 音声をダウンロードするには、有効なインターネット接続が必要です。

1.  [編集]ボタンを選択します。
2. [ユーザー]タブを選択します。
3. [読み上げ用音声]を選択します。
4. ダウンロード可能な音声のリストから、目的の音声の横にある[ダウンロード]を選択します。

 iOSでは、Snap Core Firstアプリが最小化されると音声ダウンロードが一時的に停止します。

### 13.8.1.3 購入の音声

Snap Core First (フル) 1つの音声エンジンと、その音声エンジンのすべての音声へのアクセスが含まれます。追加の音声エンジンを購入できます。音声エンジンを購入すると、関連する100以上のすべての音声にアクセスできます。

#### 音声のプレビューと購入

1.  [編集]ボタンを選択します。
2. [ユーザー]タブを選択します。
3. [読み上げ用音声]を選択します。
4. [購入可能]セクションまで下にスクロールします。
5. 音声をプレビューするには、 を選択します。  
購入するには[追加の音声を購入]を選択します。

### 13.8.1.4 プラットフォームの音声

これらは、オペレーティングシステムとSAPI5音声によって提供される音声です。

 ネイティブプラットフォームバージョンとSAPI5バージョンの両方がある場合、一部の音声は2回表示される場合があります。

SAPI5はWindowsのみです

## 13.8.2 音声 (読み上げ) の速さ

音声 (読み上げ) の速さは、単語の読み上げの速度です。

1.  [編集]ボタンを選択します。
2. [ユーザー]タブを選択します。
3. 音声 (読み上げ) の速さスライダーを左に動かすと読み上げ速度が遅くなり、右に動かすと読み上げ速度が速くなります。

## 13.8.3 発音の例外

発音例外は、特定の 방법으로発音するようにあなたが音声に示す単語または頭字語です。発音例外は、発音例外の作成時に有効になっている音声に適用されます。別の音声に切り替えて、同じ発音例外を使用する場合は、前の音声から発音例外をインポートする必要があります。

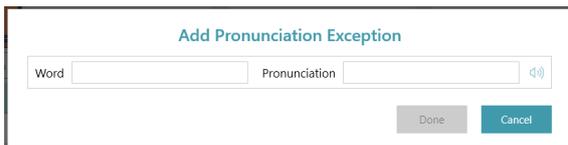
発音例外は、言語固有の音声でも利用可能です。セクション13.10 言語固有の音声を参照してください。

 プラットフォーム間 (Windows⇔iOS) で発音例外をインポートすることはできません。

#### 新しい発音例外の作成

1.  [編集]ボタンを選択します。
2. [ユーザー]タブを選択します。
3. [発音例外]を選択します。

4. **【発音例外の追加】**を選択します。  
【発音例外の追加】ダイアログが開きます。



5. **【単語】**フィールドに、記述されているとおりに単語を入力します。
6. **【発音】**フィールドに、目的の発音で単語を音声で入力します。  
発音をテストするには、**【プレビュー】**ボタンを選択します。
7. **【完了】**を選択して、発音例外を保存します。変更を破棄してユーザー設定に戻るには、**【キャンセル】**を選択します。

### 発音例外のインポート

1.  **【編集】**ボタンを選択します。
2. **【ユーザー】**タブを選択します。
3. **【発音例外】**を選択します。
4. **【別の音声からインポート】**を選択します。



5. インポートする発音例外を持つ音声を選択します。

 発音例外が関連付けられている音声のみがリストに表示されます。

6. 選択した音声に関連付けられているすべての発音例外をインポートするには、**【インポート】**を選択します。インポートせずにユーザー設定に戻るには、**【キャンセル】**を選択します。

 別の音声から発音例外をインポートした場合、現在の音声でそれらをテストすることをお勧めします。

現在の音声で読み上げを聞くには、発音例外の  **【プレビュー】**ボタンを選択します。

## 13.9 音声出力装置

1.  **【編集】**ボタンを選択します。
2. **【ユーザー】**タブを選択します。
3. **【音声出力装置】**を選択します。
4. Windowsのデフォルトの出力デバイスを使用するには、**【デフォルトのデバイスを使用】**をオンに設定します。使用可能な出力デバイスのリストを表示するには、**【デフォルトのデバイスを使用】**をオフに設定します。
  - a. リストから出力デバイスを選択して、そのデバイスを音声出力に使用します。デバイスをプレビューするには、デバイスの再生ボタンを選択します。

## 13.10 言語固有の音声

言語に音声を割り当てて、その言語のコンテンツが正しい発音で読み上げられるようになります。

1.  [編集]ボタンを選択します。
2. [ユーザー]タブを選択します。
3. [言語固有の音声]を選択します。
4. [別の言語の音声を追加する]を選択します。
5. [言語]を選択し、[音声言語]リストから言語を選択します。言語を選択したら、[新しい音声]を選択します。
6. [音声]を選択し、[音声]リストの[インストール済み]セクションから音声を選択します。音声を選択したら、[新しい音声]を選択します。

 一部の音声は無料でダウンロードできます (インターネット接続が必要です)。目的の音声の横にある [ダウンロード] を選択します。ダウンロードが完了したら、[音声] リストの [インストール済み] セクションから音声を見つけて選択します。

7. (オプション) 選択した言語/音声の音声 (読み上げ) の速さを調整します。
8. (オプション) 音声に対する発音例外を追加します。セクション 13.8.3 発音の例外を参照してください。

## 13.11 Google アカウント

Googleアカウントを接続してSnap Core Firstにより、Googleアシスタント、スマートスピーカーやスマート家電を使用してください。

1.  [編集]ボタンを選択します。
2. [ユーザー]タブを選択します。
3. 下にスクロールして[Google に接続]を選択します。デフォルトのウェブブラウザが開きます。
4. Googleアカウントにサインインします。
5. プロンプトが表示されたら、[許可]を選択してSnap Core Firstに対し自分の代わりにGoogleアシスタントと対話する許可を与えます。
6. Snap Core Firstへ戻ります。

 Snap Core FirstのGoogleアカウントからログアウトするには、[接続解除]を選択してください。

## 13.12 ユーザー設定

### 13.12.1 読み上げ設定

1.  [編集]ボタンを選択します。
2. [ユーザー]タブを選択します。
3. [設定]カテゴリーを選択します。
4. [新しい読み上げの読み上げを常に中断する]をオン (進行中の読み上げは停止して新しいコマンドを読み上げます) またはオフ (読み上げコマンドはキューに入れられ、現在の読み上げが終了してから新しい読み上げコマンドを読み上げます) に設定します。

### 13.12.2 メッセージウィンドウの設定



図 13.2 メッセージウィンドウでのシンボルの使用を有効化

1.  [編集]ボタンを選択します。
2. [ユーザー]タブを選択します。

3. [設定]カテゴリーを選択します。
4. 次の設定をオン (有効) またはオフ (無効) に設定します。
  - メッセージウィンドウでシンボルを使用する — 有効にすると、メッセージウィンドウの単語と語句がシンボル化されます。
  - メッセージウィンドウへの挿入時に読み上げる — 有効にすると、各単語または語句はメッセージウィンドウに入力されたとおりに読み上げられます。
  - 文字を読み上げる — 各文字はメッセージウィンドウに入力されたとおりに読み上げられます。



「文字を読み上げる」を有効にするには、「メッセージウィンドウへの挿入時に読み上げる」設定を有効にする必要があります。

- 読み上げ後にクリア — メッセージウィンドウのテキストが読み上げられた後、テキストは次のテキスト挿入の際にクリアされます。
- 文法ボタンを自動的に反映させる — 有効にすると、メッセージウィンドウのコンテンツの文法のコンテキストと一致するように、文法ボタンが動的に更新されます。
- 自動的に短縮形にする — 有効にすると、2つの単語から一般的な短縮形が作られます (たとえば、「is not」は「isn't」になります)。

### 13.12.3 予測設定



1. [編集]ボタンを選択します。
2. [ユーザー]タブを選択します。
3. [設定]カテゴリーを選択します。
4. [予測ボタンにシンボルを表示]を[オン] (予測ボタンは現在予測されている単語のシンボルを表示) または[オフ] (予測ボタンはテキストのみを表示) に設定します。

### 13.12.4 同期設定



1. [編集]ボタンを選択します。
2. [ユーザー]タブを選択します。
3. [設定]カテゴリーを選択します。
4. [実行モードで同期を有効にする]をオン (同期ボタンは実行モードと編集モードの両方でトッパーに表示されます) またはオフ (同期ボタンは実行モードではトッパーに表示されませんが、編集モードで表示されます) に設定します。

## 13.13 アクセス方法

### タッチ

オブジェクトを有効にするには、画面上のオブジェクトに指で触れるか、マウスを使用している場合は、マウスカーソルでオブジェクトをクリックします。このアクセス方法は、画面にすばやく正確にタッチできるユーザー、または従来のコンピュータのマウスで左クリックをコントロールできるユーザーに適しています。オブジェクトは、タッチまたはクリックされるとすぐに有効になります。

### タッチを一定時間続けると実行

オブジェクトを有効にするには、画面上のオブジェクトを最短時間物理的にタッチしたままにするか、マウスを使用する場合は最短時間オブジェクトをクリックしたままにします。待機時間はユーザーが設定します。このアクセス方法は、意図しないオブジェクトに誤って触れたりクリックしたりするユーザーに役立ちます。

### タッチして指を離すと実行

「タッチを一定時間続けると実行」に似ていますが、この方法では選択を解除すると選択したオブジェクトが有効になります。この方法により、ユーザーは誤って選択することなく、タッチスクリーンとの接触を維持できます。つまり、これはユーザーはタッチスクリーン上で指やポインターをスライドさせたり、マウスボタンを押したままカーソルを動かしたりできることを意味します。選択は、指またはポインターがタッチスクリーンから離れるか、マウスボタンが離

されるまで行われません。このため、「タッチして指を離すと実行」の選択方法は、選択から選択への移動中にタッチスクリーン上で指またはポインターを容易にドラッグする可能性があるユーザーに最適です。

### マウスカーソルを一定時間おくと実行

(Windowsのみ) 「マウスの保持」のアクセス方法では、コンピュータのマウス、トラックボール、またはヘッドマウスが画面上のカーソルをコントロールすることが必要になります。オブジェクトは、カーソルが指定された時間オブジェクト上で一時停止した時点、またはユーザーがスイッチを有効にした時点で選択されます。このアクセス方法は、マウスを操作する物理的能力を有しているものの、マウスボタンを押して選択を行う能力に欠けるユーザーにとっては良い選択肢になります。

### Gaze Interaction

(Windowsのみ) この方法では、ユーザーは目のみを使用してSnap Core Firstをコントロールできます。選択は、指定された時間オブジェクト上に視線を置か、スイッチを有効にするか、またはまばたきすることによって行われます。Gaze Interactionには、Tobii DynavoxのEye Gazeデバイスが必要です。

### スキャン&スイッチ

スキャンが有効な選択方法の場合、画面上のオブジェクトは特定のパターンでハイライトされます。スキャンには、目的の項目がハイライトされているときに選択を行うためのスイッチまたはキーボードキーが必要です。このアクセス方法は、ユーザーの運動能力が直接選択方法の効果的な使用を妨げる可能性がある場合を対象象としています。



アクセス方法のより詳しい情報については、システム — ヘルプ&チュートリアルにあるアクセス方法の動画をご覧ください。

## 13.13.1 アクセス方法の設定



1. [編集]ボタンを選択します。
2. [ユーザー]タブを選択します。
3. [アクセス方法]カテゴリーを選択します。
4. 現在のアクセス方法を選択します。
5. リストからアクセス方法を選択します。

## 13.13.2 タッチのオプション



タッチはデフォルトのアクセス方法です。

タッチアクセス方法を使用する場合、オブジェクトを有効にするには、画面上のオブジェクトに指で触れるか、マウスを使用している場合は、マウスカーソルでオブジェクトをクリックします。このアクセス方法は、画面にすばやく正確にタッチできるユーザー、または従来のコンピュータのマウスで左クリックをコントロールできるユーザーに適しています。オブジェクトは、タッチまたはクリックされるとすぐに有効になります。



### ナビゲーションのタイプ

ナビゲーションのタイプは、ユーザーがページとツールバーをスクロールできる方法を示します。画面上で指をスワイプするか、ナビゲーションボタンを選択するか、またはその両方でスクロールすることを選択できます。

#### スワイプ (指を滑らせる)

- タッチスクリーン上で指をスワイプして、ページおよびツールバーを上下にスクロールします。(タッチアクセス方法のみ。)

### ナビゲーションボタンを押す

- 上または下に追加のコンテンツがある場合、ページとツールバーに矢印ボタンが表示されます。矢印ナビゲーションボタンには、すべてのアクセス方法からアクセスできます。



### スワイプとナビゲーションボタン

- スワイプボタンとナビゲーションボタンの両方が有効になっているため、どちらのナビゲーションタイプでもコンテンツ内を上下に移動できます。(タッチアクセス方法のみ。)

### 選択フィードバック音

読み上げなしボタンが選択されたときにサウンドを鳴らします。

## 13.13.3 「タッチを一定時間続けると実行」のオプション

「タッチを一定時間続けると実行」が選択されたアクセス方法である場合、オブジェクトを有効にするには、画面上のオブジェクトを最短時間物理的にタッチしたままにするか、マウスを使用する場合は最短時間オブジェクトをクリックしたままにします。待機時間はユーザーが設定します。このアクセス方法は、意図しないオブジェクトに誤って触れたりクリックしたりするユーザーに役立ちます。



### 待機時間

待機時間は、オブジェクトを有効にするためにオブジェクトを選択したままにするのに必要な最短時間です。

### 複数のタッチを合計

この設定は、指定された時間枠内で発生する複数のタップを検出し、それらを接続して、1つの長いタップアンドホールドとして登録します。この設定は、ユーザーが選択範囲を一貫して保持することが困難な場合に役立ちます。

「複数のタッチを合計」が有効な場合、タップが接続される時間枠を選択できます。たとえば、[中]に設定すると、0.3秒間隔（最初のタップから開始）内に発生するすべてのタップは、1つの長いタップアンドホールドとして登録されません。

### 選択間の遅延

この設定により、選択が行われた後、Snapが選択試行を無視する期間を設定できます。「選択間の遅延」を有効にすると、ソフトウェアでの意図しない繰り返し選択を防ぐことができます。

「選択間の遅延」が有効な場合、選択が行われた後に選択試行が無視される時間枠を選択できます。たとえば、「中」に設定すると、Snapは選択後2秒以内に発生するすべての選択試行を無視します。

### ハイライト表示

希望するハイライトのタイプと色を選択します。ハイライトは、オブジェクトが選択されたときに表示される視覚的な合図です。オブジェクトが有効になると、ハイライトは停止します。



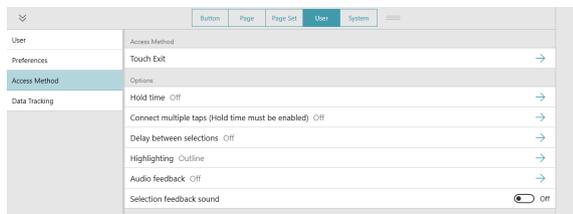
1. ハイライト表示なし
2. アウトライン  
オプション: 色、ハイライトの濃さ
3. 重ねる  
オプション: 色
4. 反転

### 選択フィードバック音

読み上げなしボタンが選択されたときにサウンドを鳴らします。

## 13.13.4 「タッチして指を離すと実行」のオプション

「タッチして指を離すと実行」を使用した場合、選択を解除すると選択したオブジェクトが有効になります。この方法により、ユーザーは誤って選択することなく、タッチスクリーンとの接触を維持できます。つまり、これはユーザーはタッチスクリーン上で指やポインターをスライドさせたり、マウスボタンを押したままカーソルを動かしたりできることを意味します。カーソルがボタン間を移動すると、現在選択されているボタンがハイライトされます。指またはポインターがタッチスクリーンから離れるか、マウスボタンが離されるまでボタンは有効になりません。このため、「タッチして指を離すと実行」の選択方法は、選択から選択への移動中にタッチスクリーン上で指またはポインターを容易にドラッグする可能性があるユーザーに最適です。この方法は、視覚的なフィードバックの恩恵を受けるユーザーが正確な選択を行うのにも役立ちます。



### 待機時間

待機時間は、選択が解除状態の際にオブジェクトを有効にするためにオブジェクトを選択したままにするのに必要な最短時間です。

### 複数のタッチを合計

この設定は、指定された時間枠内で発生する複数のタップを検出し、それらを接続して、1つの長いタップアンドホールドとして登録します。この設定は、ユーザーが選択範囲を一貫して保持することが困難な場合に役立ちます。

「複数のタッチを合計」が有効な場合、タップが接続される時間枠を選択できます。たとえば、[中]に設定すると、0.3秒間隔（最初のタップから開始）内に発生するあらゆるタップは、1つの長いタップアンドホールドとして登録されます。

### 選択間の遅延

この設定により、選択が行われた後、Snapが選択試行を無視する期間を設定できます。「選択間の遅延」を有効にすると、ソフトウェアでの意図しない繰り返し選択を防ぐことができます。

「選択間の遅延」が有効な場合、選択が行われた後に選択試行が無視される時間枠を選択できます。たとえば、「中」に設定すると、Snapは選択後2秒以内に発生するすべての選択試行を無視します。

### ハイライト表示

希望するハイライトのタイプと色を選択します。ハイライトは、オブジェクトが選択されたときに表示される視覚的な合図です。オブジェクトが有効になると、ハイライトは停止します。



1. ハイライト表示なし
2. アウトライン  
オプション: 色、ハイライトの濃さ
3. 重ねる  
オプション: 色
4. 反転

### 音声フィードバック

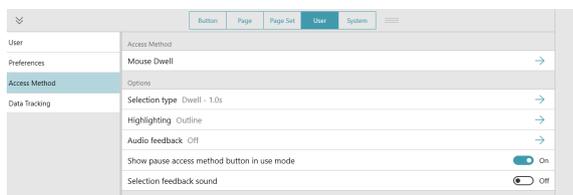
音声フィードバックを有効にすると、ユーザーはハイライトされたオブジェクトの音声合図を聞くことができます。音声合図は、オブジェクトを識別するのに役立つ単語または短いメッセージです。音声フィードバック用に別の音声、カスタムの音声（読み上げ）の速さ、発音例外を選択できます。

### 選択フィードバック音

読み上げなしボタンが選択されたときにサウンドを鳴らします。

## 13.13.5 マウスの保持のオプション

(Windowsのみ) 「マウスの保持」のアクセス方法では、コンピュータのマウス、トラックボール、またはヘッドマウスが画面上的カーソルをコントロールすることが必要になります。オブジェクトは、カーソルが指定された時間オブジェクト上で一時停止した時点、またはスイッチが有効にされた時点で選択されます。



### 選択タイプ

#### 停留

- 選択は、指定された時間（停留時間）オブジェクト上にカーソルを置くことによって行われます。
  - 停留時間 — オブジェクトを選択するためにカーソルがオブジェクト上に留まる時間を設定します。

#### スイッチ

- 選択は、カーソルが目的のオブジェクト上にあるときにスイッチを有効にすることによって行われます。
  - スイッチ入力 — スイッチ入力として機能するキーボードキーを設定します。

### ハイライト表示

希望するハイライトのタイプと色を選択します。ハイライトは、オブジェクトが選択されたときに表示される視覚的な合図です。オブジェクトが有効になると、ハイライトは停止します。

 このアクセス方法では、「ハイライト表示なし」はオプションにはなりません。



1. ハイライト表示なし
2. アウトライン  
オプション: 色、ハイライトの濃さ
3. 重ねる  
オプション: 色
4. 反転

### 音声フィードバック

音声フィードバックを有効にすると、ユーザーはハイライトされたオブジェクトの音声合図を聞くことができます。音声合図は、オブジェクトを識別するのに役立つ単語または短いメッセージです。音声フィードバック用に別の音声、言語固有のフィードバック音声、カスタムの音声（読み上げ）の速さ、発音例外を選択できます。

### 実行モードで[アクセス方法の一時停止]ボタンを表示する

有効にすると、実行モードのトップバーに「アクセス方法の一時停止/再開」ボタンが表示されます。無効にすると、ボタンは非表示になります。

### 選択フィードバック音

読み上げなしボタンが選択されたときにサウンドを鳴らします。

## 13.13.6 Gaze Interactionのオプション

(Windowsのみ) この方法では、ユーザーは目のみを使用してSnap Core Firstをコントロールできます。選択は、指定された時間オブジェクト上に視線を置くか、スイッチを有効にするか、またはまばたきすることによって行われます。Gaze Selectionには、Tobii DynavoxのEye Gazeデバイスが必要です。

### 選択タイプ

#### 停留

- ユーザーは、設定された時間（停留時間）オブジェクト上に視線を置くことで選択できます。
  - 停留時間 — オブジェクトを選択するために視線がオブジェクト上に留まる時間を設定します。

#### スイッチ

- ユーザーは、視線を使用して画面のハイライトを指示し、スイッチを使用して選択を行います。
  - スイッチ入力 — スイッチ入力として機能するキーボードキーを設定します。



キーボードキーまたはBluetoothスイッチを使用したスイッチ選択は、Snapソフトウェア以外では機能しない場合があります。

- スイッチ押下時間 — 現在ハイライトされているオブジェクトを選択するためにスイッチを有効にする必要がある時間。
- スイッチ反復時間 — スイッチが有効になるまでにユーザーが待機する必要がある時間。この時間が経過する前は、追加のスイッチのスイッチのアクティブ化は無視されます。

#### まばたき

- ユーザーは、一定時間目をまばたきすることにより選択できます。
  - 最小まばたき時間 — 選択を行うためにユーザーの目を閉じる必要がある最小時間を設定します。
  - 最大まばたき時間 — 選択を行うためにユーザーの目を閉じることができる最大時間を設定します。ユーザーの目が最大点滅時間よりも長く閉じている場合、選択は行われません。

### 視線フィードバック

視線フィードバックは、視線が画面上で登録されている場所、一貫性、およびその持続時間をユーザーに示す視覚的な手がかりです。

視線フィードバックのスタイル、色、サイズを設定します。

### ページ変更後の遅延

新規ページに移動した後は、設定した期間は選択できません。この設定は、ページを最初に開いたときに誤って選択されるのを防ぐのに役立ちます。

### Windows Controlの種類

Snapソフトウェアの外部のナビゲーション用のデスクトップアクセスのモードを設定します。

- Gaze Selection — これは2段階の選択方法で、不要なクリックのリスクを軽減します。
- マウスエミュレーション — 画面上の標準のPCマウスポインタをエミュレートして制御します。

### 音声フィードバック

音声フィードバックを有効にすると、ユーザーはハイライトされたオブジェクトの音声合図を聞くことができます。音声合図は、オブジェクトを識別するのに役立つ単語または短いメッセージです。音声フィードバック用に別の音声、カスタムの音声（読み上げ）の速さ、発音例外を選択できます。

### 実行モードで[アクセス方法の一時停止]ボタンを表示する

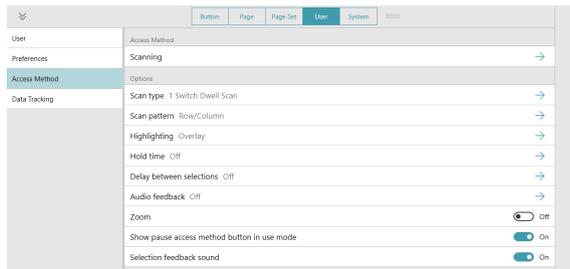
有効にすると、実行モードのトッパーに「アクセス方法の一時停止/再開」ボタンが表示されます。無効にすると、ボタンは非表示になります。

### 選択フィードバック音

読み上げなしボタンが選択されたときにサウンドを鳴らします。

## 13.13.7 スキャンオプション

スキャンが有効な選択方法の場合、画面上のオブジェクトは特定のパターンでハイライトされます。目的の項目がハイライトされたら、ユーザーはスイッチまたはキーボードキーをアクティブにして選択を行います。このアクセス方法は、ユーザーの運動能力が直接選択方法の効果的な使用を妨げる可能性がある場合を対象としてしています。



### スキャンのタイプ

[スキャンのタイプ] 設定は、スキャンハイライトの詳細（自動またはスイッチ入力による）と選択方法を決定します。

#### 1スイッチ 自動スキャン

- 1スイッチ自動スキャンを使用する場合、ソフトウェアは指定されたスキャン動作を使用してページ上の項目をスキャンします。ユーザーはスイッチを使用して選択を行います。
  - 入力の切り替え — 画面タップまたはキーボードキーのいずれかを選択します。
  - 速度 — 自動スキャンの進行速度を設定します。
  - 移行時間 — 選択を行ってから自動スキャンを続行するまでの時間を設定します。
  - スキャン後 — 自動スキャンの再開時期を選択：選択、ページの変更、読み上げ。
  - 進む前に完全な音声の合図を読み上げます — 有効にすると、長い音声の合図は、フル音声の合図が読み上げられるまでスキャンハイライトの進行を遅らせます。

#### 2スイッチステップスキャン

- 2スイッチステップスキャンを使用している場合は、1つのスイッチをトリガーしてスキャンのハイライトを進め、もう1つのスイッチをトリガーして選択を行います。

- スイッチ1入力 — 画面タップまたはキーボードキーのいずれかを選択して、スキャンハイライトを進めます。
- スイッチ2入力 — 画面タップまたはキーボードキーのいずれかを選択して、選択を行います。

 スイッチ1入力とスイッチ2入力は異なる必要があります。

### スイッチスキャン

- [1スイッチスキャン]オプションが有効な場合、ユーザーはスイッチをトリガーしてハイライトを進めます (各選択はハイライトを1間隔進めます)。ハイライトされたオブジェクトを選択するには、ユーザーはスイッチを選択し、指定された一時停止時間まで選択を維持します。
  - スイッチ1入力 — 画面タップまたはキーボードキーのいずれかを選択して、スキャンハイライトを進めます。
  - 一時停止時間 — オブジェクトをアクティブにするためにオブジェクトを選択して保持するのに必要な最小時間。

### 1スイッチドウェルスキャン

- [1スイッチドウェルスキャン]オプションが有効な場合、ユーザーはスイッチをトリガーしてハイライトを進めます (各選択はハイライトを1間隔進めます)。ハイライトされたオブジェクトを選択するには、指定された一時停止時間の間、ユーザーは一時停止します (何もしません)。
  - スイッチ1入力 — 画面タップまたはキーボードキーのいずれかを選択して、スキャンハイライトを進めます。
  - 一時停止時間 — オブジェクトをアクティブにするために、オブジェクトにドウェルするのに必要な最小時間。

### 逆スキャン

- 逆スキャンを使用している人は、スイッチを押したままにして、スキャンのハイライトを行います (スイッチを押している間、ハイライトは継続します)。スイッチを離すと、ハイライト表示されているオブジェクトが選択されます。
  - スイッチ1入力 — 画面タップまたはキーボードキーのいずれかを選択して、スキャンハイライトを進めます。
  - 速度 — スキャンハイライトが進む速度 (スイッチが保持されている間)。
  - 進む前に完全な音声の合図を読み上げます — 有効にすると、長い音声の合図は、フル音声の合図が読み上げられるまでスキャンハイライトの進行を遅らせます。

### スキャン動作

スキャン動作は、画面オブジェクトが選択のために強調表示される順序です。このセクションには、スキャンするオブジェクトの種類に関する設定も含まれます。

#### パターン

- 行/列 — 上から下に行をスキャンします。行を選択すると、その行の項目が左から右にスキャンされます。
- 列/行 — 列を左から右にスキャンします。列を選択すると、その列の項目が上から下にスキャンされます。
- 直線 — オブジェクトは左から右、上から下に個別にスキャンされます。

#### スキャンを繰り返す回数

- パス — 選択を行わずに行または列をスキャンする回数を設定します。
- 最終パス後 — 自動スキャンが指定されたパス数を完了したときの処理を選択します (無限パスでは使用できません)。

#### グループスキャン

- 有効にすると、ページボタンがグループでスキャンされます。

 スキャングループは事前に定義されている必要があります。セクション8.13 スキャングループを参照してください。

### 前回の選択からスキャン

- 有効にすると、最後に選択したページからスキャンが再開されます。無効にすると、選択後にページの先頭からスキャンが再開されます。

### トップバーをスキャン

- 有効にすると、トップバーのスキャン可能なアイテム（戻る、ホーム、ダッシュボード）がスキャンされます。無効にすると、トップバーの項目はスキャンされません。

 トップバーの [検索]、[同期]、[アクセス方法の一時停止]、および [編集] ボタンはスキャンされません。いつでもタッチでアクセスできます。

### 空白のボタンをスキャン

- 有効にすると、コンテンツのないボタンがスキャンされます。無効にすると、空白のボタンはスキャンされません。

### ハイライト表示

希望するハイライトのタイプと色を選択します。ハイライトは、オブジェクトがスキャンされたときに表示される視覚的な手がかりです。オブジェクトが有効になると、ハイライトは停止します。

 このアクセス方法では、「ハイライト表示なし」はオプションにはなりません。



1. ハイライト表示なし
2. アウトライン  
オプション: 色、ハイライトの濃さ
3. 重ねる  
オプション: 色
4. 反転

### 待機時間

待機時間は、オブジェクトを有効にするためにオブジェクトを選択したままにするのに必要な最短時間です。

### 選択間の遅延

[選択間の遅延] は、誤ってスイッチを繰り返し選択するのを防ぐのに役立ちます。スイッチを選択すると、[選択間の遅延]で設定した時間が経過するまで、次のスイッチを選択できません。遅延時間が有効な間にスイッチがトリガーされると、カウントダウンがリセットされます。

### 音声フィードバック

音声フィードバックを有効にすると、ユーザーはハイライトされたオブジェクトの音声合図を聞くことができます。音声合図は、オブジェクトを識別するのに役立つ単語または短いメッセージです。音声フィードバック用に別の音声、言語固有のフィードバック音声、カスタムの音声（読み上げ）の速さ、発音例外を選択できます。

### ズーム

有効にすると、画面オブジェクトはスキャン時にズームします。複数のオブジェクト（行または列）をスキャンする場合、パターンの最初のオブジェクトがズームされ、ハイライトスタイルの設定に従って他のオブジェクトはハイライト表示されます。

### 実行モードで[アクセス方法の一時停止]ボタンを表示する

有効にすると、実行モードのトップバーに「アクセス方法の一時停止/再開」ボタンが表示されます。無効にすると、ボタンは非表示になります。

### 選択フィードバック音

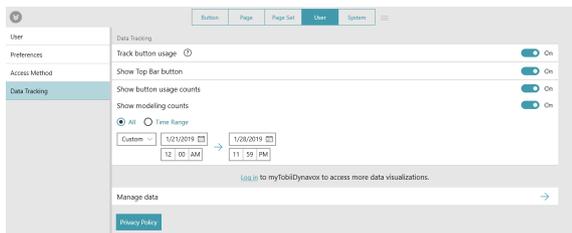
読み上げなしボタンが選択されたときにサウンドを鳴らします。

## 13.14 データトラッキング

### 13.14.1 追跡ボタンの使用

追跡ボタンの使用を有効にすると、Snap Core First のボタンの使用に関する情報が記録されます。この情報には、ボタン使用イベントの時間、メッセージ、言語、ページセット、ページ、グリッド位置、アクセス方法 (例:gaze interaction)、モデリングモード、ボタンが読み上げられたか、メッセージウィンドウに挿入されたかなどが含まれます。

 編集モードでは、ボタンの使用情報は記録されません。



#### 追跡ボタンの使用を有効にする

1.  [編集]ボタンを選択します。
2. [ユーザー]タブを選択します。
3. [データ追跡]カテゴリーを選択します。
4. [追跡]ボタンの使用をオンに設定します。
5. データプライバシーの警告を読み、[はい]を選択して [追跡] ボタンの使用を有効にします。[追跡] ボタンの使用を有効にしない場合は、[いいえ]を選択します。

 [ボタン使用カウントの表示]や[モデリング回数の表示]を有効にすると、ソフトウェアの Snap Core First でボタン使用カウントを表示できます。詳細な手順については、13.14.3 ボタンの使用カウントを表示 セクションと 13.14.4 モデリング回数を表示 セクションを参照してください。詳細なデータの視覚化は、myTobiiDyNavox.com アカウントの [使用状況レポート] セクションで使用できます。

ボタンの使用状況の追跡は、有効にすると、Snap Core First ソフトウェアが使用されるたびに行われます。正確な使用状況データを得るには、ユーザーが行ったボタンの選択と、介護者またはコミュニケーションパートナーが行ったモデリングの選択を区別することが重要です。ユーザーが非タッチアクセス方法 (マウスの保持、Gaze Interaction、スキャンのいずれか) を介して Snap Core First と対話する場合、タッチを使用して行われたボタンの選択は、モデリングとして自動的に記録されます。ユーザーがタッチベースのアクセス方法を介して Snap Core First と対話する場合、介護者はモデリングモードを有効にしてからモデリングを選択し、ユーザーが次の選択を行う前にもう一度無効にする必要があります。

 [追跡] ボタンの使用が有効になっていて、ユーザーがタッチベースのアクセス方法を使用している場合は、[トップバーを表示] ボタンも有効になっていることを確認します。セクション13.14.2 トップバーボタンを表示を参照してください。

 使用状況データを含むページセットを共有する場合、使用状況情報を含めるかどうかを選択できます。

モデリングモードを有効にします (アクセス方法が、タッチ、タッチを一定時間続けると実行、タッチして指を離すと実行に設定されている場合、または画面をスイッチとして使用する場合にのみ必要)

 現在のアクセス方法のトップバーに [アクセス方法の一時停止] ボタンがある場合は、次の手順を開始する前にアクセス方法  を一時停止します。モデリングモード  の終了時にアクセス方法を一時停止解除します。

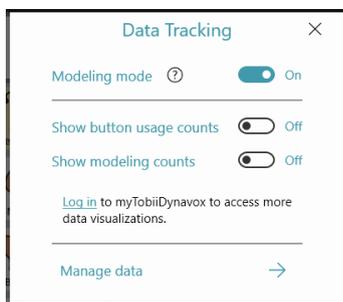
1. トップバーの  [データ追跡] ボタンを選択します。  
トップバーの [データ追跡] ボタンを有効にするには、セクション 13.14.2 トップバーボタンを表示 を参照してください。
2. モデリングモードを有効にします。  
モデリングが終了したら、必ずモデリングモードを無効にしてください。



トップバーの[データ追跡]ボタンを長押し ( タップアンドホールド ) すると、モデリングモードのオン/オフを切り替えることができます。モデリングモードが有効な場合、[データ追跡]ボタンはこの  のようになります。モデリングモードが無効な場合、[データ追跡]ボタンはこの  のようになります。

### 13.14.2 トップバーボタンを表示

有効にすると、 [データトラッキング] ボタンがトップバーに表示されます。トップバーの [データ追跡] ボタンを使用すると、次の設定にすばやくアクセスできます。モデル化モード、ボタン使用カウントの表示、モデル化カウントの表示、およびデータの管理。



### 13.14.3 ボタンの使用カウントを表示

有効にした場合、ボタンには、指定した時間枠内にユーザー ( 追跡ボタンの使用が有効になっている間 ) がボタンを選択した回数を示す白いバッジが表示されます。デフォルトの時間範囲はAll ( すべて ) です。

ボタン使用数の表示を有効にする ( ユーザー設定経由 )

1.  [編集] ボタンを選択します。
2. [ユーザー] タブを選択します。
3. [データ追跡] カテゴリーを選択します。
4. [ボタンの使用回数を表示する] を [オン] に設定します。



使用回数の時間範囲を変更するには、[時間範囲] を選択し、ドロップダウンメニューまたは開始および終了の日付/時間フィールドを使用します。

使用回数の表示を有効にする ( データ追跡のトップバーボタンを使用 )



トップバーの [データ追跡] ボタンを有効にするには、セクション 13.14.2 トップバーボタンを表示 を参照してください。

1. トップバーの  [データ追跡] ボタンを選択します。
2. [ボタンの使用回数を表示する] を有効にします。



使用回数の時間範囲を変更するには、[時間範囲]を選択し、ドロップダウンメニューまたは開始および終了の日付/時間フィールドを使用します。

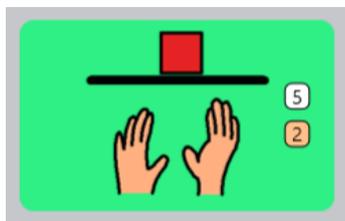


図 13.3 使用回数 (白) とモデリング回数 (オレンジ) を示すボタン。

### 13.14.4 モデリング回数を表示

有効にした場合、ボタンには、指定した時間枠内にモデリングモード (追跡ボタンの使用が有効になっている間) がボタンを選択した回数を示すオレンジのバッジが表示されます。デフォルトの時間範囲はAll (すべて) です。

モデリング回数の表示を有効にする (ユーザー設定使用)



1. [編集]ボタンを選択します。
2. [ユーザー]タブを選択します。
3. [データ追跡]カテゴリーを選択します。
4. [モデリング回数を表示する]を[オン]に設定します。



モデリング回数の時間範囲を変更するには、[時間範囲]を選択し、ドロップダウンメニューまたは開始および終了の日付/時間フィールドを使用します。

モデリング回数の表示を有効にする (データ追跡のトップバーボタンを使用)



トップバーの [データ追跡] ボタンを有効にするには、セクション 13.14.2 トップバーボタンを表示 を参照してください。



1. トップバーの [データ追跡]ボタンを選択します。
2. [モデリング回数を表示する]を有効にします。



モデリング回数の時間範囲を変更するには、[時間範囲]を選択し、ドロップダウンメニューまたは開始および終了の日付/時間フィールドを使用します。

### 13.14.5 データの管理

現在のページ、メッセージバーボタン、ツールバーボタン、またはページセット全体のボタンの使用回数とモデリング回数をゼロにリセットします。



ボタンの使用回数をリセットしても、過去の使用データは削除されません。mytobiidynavoxアカウントに保存されているすべての使用状況データを完全に削除するには、Webブラウザを使用して [mytobiidynavox.com](https://mytobiidynavox.com) > Snap > Usage Reports に移動します。

使用回数のリセット (ユーザー設定経由)



1. [編集]ボタンを選択します。
2. [ユーザー]タブを選択します。
3. [データ追跡]カテゴリーを選択します。
4. [データの管理]を選択します。

5. ボタンの使用回数とモデリング回数をゼロにリセットする領域を選択します。
6. 選択した領域の使用回数とモデリング回数をリセットするには、**[リセット]**を選択します。リセット操作をキャンセルするには、**[キャンセル]**を選択します。

#### 使用回数のリセット ( データ追跡のトップバーボタンを使用 )



トップバーの **[データ追跡]** ボタンを有効にするには、セクション 13.14.2 **トップバーボタンを表示** を参照してください。



1. トップバーの  **[データ追跡]** ボタンを選択します。
2. **[データの管理]** を選択します。
3. ボタンの使用回数とモデリング回数をゼロにリセットする領域を選択します。
4. 選択した領域の使用回数とモデリング回数をリセットするには、**[リセット]**を選択します。リセット操作をキャンセルするには、**[キャンセル]**を選択します。

# 14 システム設定

## 14.1 その他の設定

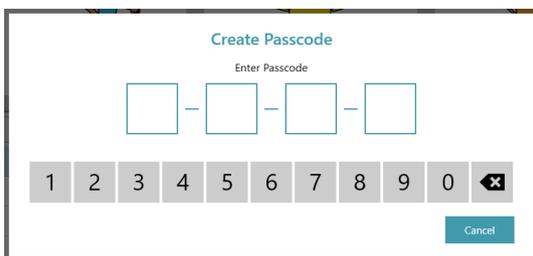
### 14.1.1 パスワード

有効にすると、編集モード、検索モード、および同期にアクセスするために4桁のパスコードが必要になります。パスコードを有効にすると、ページセットと設定への不正な変更を防ぐことができます。

パスコードを有効にする



1. [編集]ボタンを選択します。
2. [システム]タブを選択します。
3. [パスコードを使用]切り替えスイッチを[オン]に設定します。
4. 自分だけが知っていて推測しにくい4桁のパスコードを入力します。



5. 確認のためにパスコードをもう一度入力します。
6. [パスコードの使用]を有効にすると、デフォルトで編集モード、同期、および検索モードのパスコードが有効になります。これらの機能をパスコードなしでアクセスできるようにする場合は、これらの機能の設定をオフに切り替えます。



パスコードが有効で、同期機能のパスコードが無効の場合、同期はプル専用モードで動作します。プル限定モードで同期した場合、(他のデバイスで行われた)ページセットの変更を受け取りますが、現在のデバイスで行われたページセットの変更は送信されません。

7. 編集モードを終了すると、アプリ内購入にアクセスするためにパスコードが必要になります。また、有効になっている場合は、編集モード、同期、検索モードにアクセスするためにパスコードが必要になります。



すでにパスコードを有効にしている場合は、[編集]ボタンを選択してパスコードをリセットできます。パスコードを忘れた場合は、マスターパスコード (0520) を使用して編集モードにアクセスし、すぐにパスコードをリセットします。

### 14.1.2 画面設定 ( Windowsのみ )

フルスクリーンモードを有効にすると、Snapソフトウェアはデバイスの画面全体に表示されます。フルスクリーンモードを無効にすると、スナップソフトウェアはサイズ変更可能なウィンドウ内で実行されます。

### 14.1.3 編集モード言語

編集モードインターフェイスの言語を選択します。

## 14.2 装置



[デバイス] セクションは、Tobii Dynavox I-13 および I-16 デバイスにのみ存在します。

## 14.2.1 パートナーウィンドウの設定

パートナーウィンドウは、Tobii Dynavox I-13およびI-16デバイスの背面にある画面です。パートナーウィンドウは、ユーザーが話す準備をしていることを会話パートナーに通知し、パートナーが読むテキストを表示します。



1. [編集]ボタンを選択します。
2. [システム]タブを選択します。
3. [デバイス]を選択します。
4. パートナーウィンドウのオプションで選択を行います。
  - メッセージウィンドウテキストを表示 — パートナーウィンドウにメッセージウィンドウのテキストをリアルタイムで表示します。
  - 読み上げられているテキストを表示 — パートナーウィンドウには、読み上げられているときにのみテキストを表示します。メッセージウィンドウでの作成中、パートナーウィンドウには、ユーザーがメッセージを準備していることを示す一連のドットが表示されます。メッセージウィンドウが読み上げられると、パートナーウィンドウは読み上げられたテキストをスクロールします。



パートナーウィンドウにはテキストのみが表示されます。記号は表示されません。

5. パートナーウィンドウインジケータースタイルで選択を行います。
  - ミラー — パートナーウィンドウの縮小版をトップバーに表示します。
  - アイコン — パートナーウィンドウの電源がオンになっているときにアイコンを表示します。パートナーウィンドウの電源がオフのときにアイコンを非表示にします。
6. パートナーウィンドウの電源切り替えをオンまたはオフに設定します。パートナーウィンドウの電源がオフに設定されている場合、テキストは表示されません。



ボタンアクションを使用して、パートナーウィンドウの画面の明るさを制御し、パートナーウィンドウのオンとオフを切り替えることもできます。セクション 8.6.2 有効なコンテンツ と 8.7 ボタンのアクション を参照してください。

## 14.3 ストア

商品を購入し、アクティベーションキーを管理します。

### 14.3.1 購入



1. [編集]ボタンを選択します。
2. [システム]タブを選択します。
3. [ストア]タブを選択します。
4. 購入したい商品で[購入]を選択します。
5. 安全な取引を完了します。



ストアでの購入にはインターネット接続が必要です。

### 14.3.2 購入商品を復元 ( Windowsのみ )

購入した商品がWindowsバージョンのSnap Core Firstアプリに表示されない場合は、アクティベーションキーを使用して購入を復元します。



購入商品を復元するには、インターネット接続が必要です。

-  [編集]ボタンを選択します。
- [システム]タブを選択します。
- [ストア]タブを選択します。
- [購入商品を復元]を選択します。
- アクティベーションキーを入力します。
- [完了]を選択します。

### 14.3.3 非アクティブキー ( Windowsのみ )

現在のWindowsデバイスからアクティベーションキーを削除して、別のデバイスで使用できるようにします。

-  [編集]ボタンを選択します。
- [システム]タブを選択します。
- [ストア]タブを選択します。
- 非アクティブキーを選択します。確認ダイアログが開きます。
- このデバイスのキーを非アクティブにすることを確認します。

## 14.4 シンボルセット

### 14.4.1 検索設定

セーフシンボル検索を有効にすると、明示的なシンボルは、シンボル検索、(シンボル表示された)メッセージウィンドウ、または検索モードに表示されません。セーフシンボル検索を無効にすると、シンボル検索、メッセージウィンドウシンボル、および検索モードで使用可能なすべてのシンボルが使用されます。

### 14.4.2 インストール済みおよびダウンロード可能なシンボル

[インストール済みシンボル]セクションにリストされているシンボルセットは、現在インストールされており、デバイスで使用可能なシンボルセットです。

インストールされているシンボルセットを削除するには、 [削除]ボタンを選択し、[削除]を選択して確認します。

 スナップコアシンボルは削除できません。

[ダウンロード可能なシンボル]セクションにリストされているシンボルセットは、現在デバイスにインストールされていない無料のシンボルセットです。無料のシンボルセットをダウンロードしてインストールするには、目的のシンボルセットの横にある[ダウンロード]を選択します。

 シンボルセットをダウンロードするには、有効なインターネット接続が必要です。

 一部のサードパーティ製シンボルセットは、ストアを通じてのみ購入できます。セクション14.3 ストアを参照してください。

### 14.4.3 シンボルセットの並べ替え

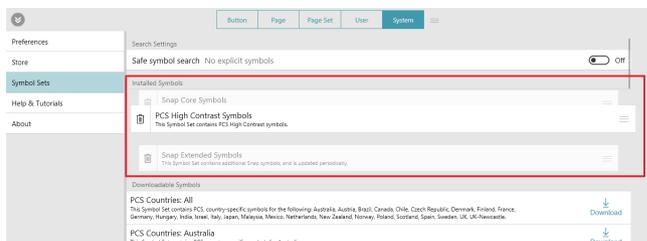
シンボル検索結果の順序は、[インストールされているシンボル]リストのシンボルセットの順序によって決まります。たとえば、ページセットでハイコントラストシンボルを頻繁に使用する場合は、ハイコントラストシンボルセットをインストール済みシンボルリストの先頭に移動すると、シンボル検索でハイコントラストシンボル(使用可能な場合)に優先順位を付けることができます。

-  [編集]ボタンを選択します。
- [システム]タブを選択します。

3. [シンボルセット]カテゴリを選択します。

4. [インストール済みシンボル]リストで、シンボルセットのハンドル  を選択したままにします。

5. シンボルセットをリスト内の新しい位置にドラッグします。



## 14.5 ヘルプ&チュートリアル

### 14.5.1 動画

Snap Core Firstの使用の詳細については、動画をご覧ください。

### 14.5.2 Pathways for Core First



Pathways for Core Firstは、コミュニケーション、リテラシー、行動サポートなどのためにSnap Core Firstを使用する最も強力な方法を教えてくれる無料アプリです！詳細については、このセクションのリンクを参照してください。

### 14.5.3 クイックツアー

クイックツアーを再開して、Snapソフトウェアの使い方を学習します。

### 14.5.4 外部ヘルプ

クイックスタートガイド、ユーザーマニュアル、ページセットガイド、追加の動画、オンライン情報、エンドユーザー使用許諾契約にアクセスします。

## 14.6 概要

Snap Core Firstバージョン情報。

### 14.6.1 ソフトウェアの更新



Windowsでのみ有効

Snap Core Firstアプリは定期的に自動的に更新されます。

新しいバージョンを手動で確認し、更新をダウンロードするには、次の手順を実行します。

-  [編集]ボタンを選択します。
- [システム]タブを選択します。
- [概要]カテゴリを選択します。
- 更新が利用可能な場合、EAN番号の下に表示されます。更新されたバージョンを入手するには、[更新のインストール]を選択します。



Copyright © Tobii AB (publ).すべての製品やサービスが各地域の市場で提供されているわけではありません。仕様は予告なしに変更されることがあります。すべての商標は各所有者に属します。

## Tobii Dynavoxデバイスのサポート

### オンラインヘルプの利用

お使いのTobii Dynavoxデバイスの個別製品サポートページをご覧ください (英語のみ)。問題に関する最新情報や、その製品に関連するヒントやアイデアが記載されています。  
[www.TobiiDynavox.com/support-training](http://www.TobiiDynavox.com/support-training)から、オンラインで次のサポートページをご覧ください。

### ソリューションコンサルタントまたは販売代理店にお問い合わせください。

お使いの製品について質問がある場合や支障が生じた場合は、最寄りのTobii Dynavoxのソリューションコンサルタントまたは認定販売代理店までお問い合わせください。お客様個人の設定に詳しい担当者があり、ヒントを提案したり製品に関するトレーニングを提供することができます。詳細については、[www.TobiiDynavox.com/contact](http://www.TobiiDynavox.com/contact)をご覧ください