Tobii Dynavox Snap Scene
Brugervejledning

tobii dynavox

Brugervejledning Tobii Dynavox Snap Scene

Version 1.2
06/2016
Alle rettigheder forbeholdes.
Copyright © Tobii AB (publ)

Ingen del af denne vejledning må gengives, gemmes i en database eller overføres i nogen form eller på nogen måde (ad elektronisk, fotokopiering, optagelsesteknisk-, eller anden vej),uden forudgående skriftlig tilladelse fra udgiveren.

Den angivne ophavsret inkluderer ethvert format og alle dele af det ophavsretligt beskyttede materiale og informationer, som måtte være tilladt under nuværende gældende lov eller herefter vedtaget, inklusiv, men ikke begrænset til, materialer, der er skabt fra softwareprogrammerne, som vises på skærmen, så som skærmopsætningen, menuer, osv.

Oplysningerne i dette dokument tilhører Tobii Dynavox. Gengivelse af hele eller dele af indholdet er forbudt uden forudgående skriftlig tilladelse fra Tobii Dynavox.

Produkter, der henvises til i dette dokument, kan enten være varemærker og/eller registrerede varemærker tilhørende deres respektive ejere. Forlaget og forfatteren gør ikke krav på disse varemærker.

Selvom alle forhåndsregler er truffet i udarbejdelsen af dette dokument, påtager forlaget og forfatteren sig intet ansvar for fejl eller mangler, og ej heller for skader, der måtte opstå som følge af anvendelsen af oplysningerne i dette dokument eller brugen af eventuelt medfølgende programmer og kildekoder. Forlaget og forfatteren kan under ingen omstændigheder gøres ansvarlige for tab af fortjeneste eller anden erhvervsmæssig skade, der direkte eller indirekte er opstået som følge af, eller som påstås at være opstået som følge af, indholdet i dette dokument.

Ret til ændring af indholdet uden forudgående varsel forbeholdes.

Besøg Tobii Dynavoxs hjemmeside www.TobiiDynavox.com for at se, om der findes en opdateret udgave af dette dokument.

Indholdsfortegnelse

1 Indledning 4
2 Afspilningstilstand 5
3 Oprettelsestilstand 6
3.1 Opret en Ny Scene 6
3.2 Rediger en Scene 9
3.2.1 Sceneværktøjer 9
3.3 Slet en Scene 11
3.4 Brug af Kategorimapper 11
3.4.1 Opret en Ny Kategorimappe 12
3.4.2 Slet en kategorimappe 12
3.4.3 Flyt Kategorier og Scener 13
3.5 Administrer Scener 14
3.5.1 Skjul 14
3.5.2 Fjern 15
3.5.3 Eksporter 16
3.5.4 Import 23
3.5.5 Omdøb 27
4 Indstillinger 28
4.1 Scenevalgmuligheder 28
4.1.1 Vis Scenenavn 28
4.1.2 Vis Scenevalgs-animation 28
4.1.3 Vis og Animer Hotspotmærkater 29
4.1.4 Vis Hotspots i Afspilningstilstand 29
4.1.5 Størrelse på Navigationsbar 30
4.1.6 Lydstyrke 30
4.2 Adgangsmetode 30
4.2.1 Beskrivelse af Adgangsmetode 32
4.2.2 Indstillinger for Simpel Berøring 33
4.2.3 Indstillinger for Touch-enter 33
4.2.4 Indstillinger for Touch-slip 34
4.2.5 Indstillinger for scanning 34
4.2.6 Indstillinger for musen 39
4.2.7 Gaze Interaction Settings 40
4.2.8 Fremhævningstype og farve 43
4.3 Systemmuligheder 44
4.3.1 Adgangskode til Oprettelsestilstand 44
4.3.2 Systemtastatur 45
4.3.3 Login til myTobiiDynavox 46
4.4 Om 47
4.4.1 Opgradér fra Lite Versionen til Full Versionen af Snap Scene 47
4.4.2 Software opdateringer 47
Bilag A 48

1 Indledning

Tobii Dynavox Pathways er det implementeringsværktøj, der kan hjælpe dig med at lære forskningsbaserede teknikker til effektiv anvendelse af Snap Scene. Besøg App Storen og hent den gratis Tobii Dynavox Pathways app til iPad, så du kan begynde at lære væsentlige strategier til anvendelse af Snap Scene med dit barn. Hvis du ikke har en iPad, kan du også finde alle instruktionsvideoerne på myTobiiDynavox.com.

Kommunikationsindlæring begynder så snart en baby hører familie og venners stemmer og græder for første gang. Visse børn kan dog være i risiko for kommunikative udfordringer. Snap Scene er en løsning til Alternativ og Supplerende Kommunikation (ASK) skabt til spædbørn, småbørn, skolebørn og andre, der er i de indledende faser af kommunikationsindlæring, og som:

- ikke kan tale.
- muligvis er langsomme til at lære at tale.
- muligvis kan tale, men er svære at forstå.
- er i risiko for at få kommunikationsvanskeligheder.

Formålet med Snap Scene er at opbygge kommunikations- og sprogfærdigheder ved at introducere ASK i hverdagens sociale og legende samvær på en måde, der er sjov og motiverende for den lærende.

Designet af Snap Scene samt strategierne og koncepterne i Pathways er baseret på forskning fra Pennsylvania State Universitys afdeling for kommunikationsvidenskab og lidelser udført af Janice Light, PhD, Anerkendt Professor, og Kathryn Drager, PhD, CCC-SLP, Professor i samarbejde med Invotek. De konkluderede, at anvendelse af dette design og denne tilgang førte til væsentlige fremskridt i sprog- og kommunikationsfærdighederne inklusiv:

- indledelse og vedligeholdelse af socialt samspil.
- deling af information og evnen til at udtrykke ønsker og behov.
- anvendelse af nye ord og koncepter inklusiv lyde for farver, tal og bogstaver.
- en kombination af ord og koncepter til at give udtryk for mere komplekse idéer.

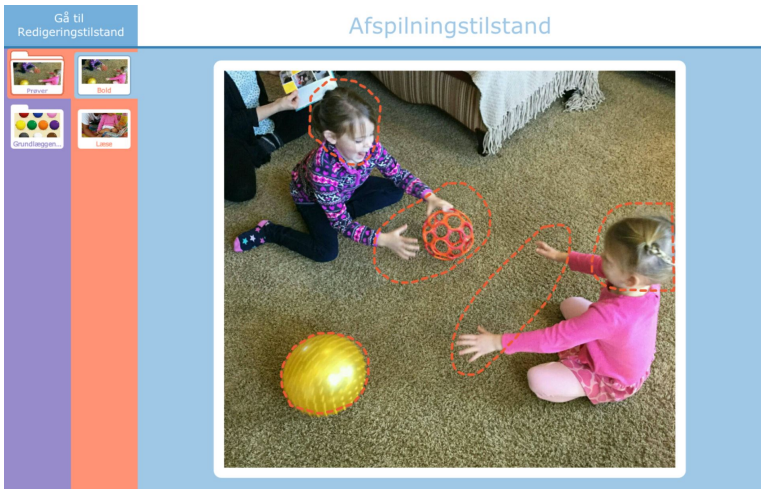
Snap Scene er skabt til at fremme udviklingen af færdigheder inden for kommunikation, sprog og læsefærdighed for begyndende kommunikatorer, således at ethvert individ kan nå deres fulde potentiale.

For forskningshenvisninger, se da *Bilag A* .

2 Afspilningstilstand

Snap Scene har to tilstande: **Oprettelsestilstand**, hvori plejeren eller en professionel person kan oprette, redigere og administrere scener, og **Afspilningstilstand**, hvor barnet kan vælge mellem scener fra en sceneliste og have samspil med disse scener. Når barnet vælger et interaktivt område i en scene, kaldet et hotspot, høres der en lydoptagelse og der kan ske at være en tekstmærkat for det hotspot. Samspil med lyd og tekstmærkater kan brugerdefineres af plejeren.

Tilbagemeldingen på dit scenesamspil er et resultat af de aktiverede indstillinger samt indholdet (lydoptagelse og tekstmærkat) forbundet med hvert hotspot. Indstillingen Vis og Animér Hotspot-mærkat er som udgangspunkt deaktiveret. For at aktivere det, se da *4.1.3 Vis og Animer Hotspotmærkater*.



Figur 2.1 Afspilningstilstand

3 Oprettelsestilstand

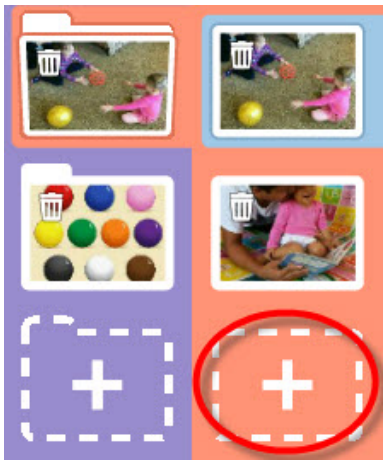
3.1 Opret en Ny Scene

1. Start **Oprettelsestilstand**.

2. Vælg den kategorimappe, som du ønsker at oprette din nye scene i.

Figur 3.1 Vælg Kategori

3. Vælg knappen til ny scene (**+**). Fototilstand åbnes.



Figur 3.2 Ny Scene-knap

4. Tilføj et billede til din scene ved at tage et billede eller vælge en billedfil, der er lagret på din enhed:

a. **Tag et billede** - Tag et billede med det valgte kamera. Visningsfinderen på skærmen viser det billede, der vil blive taget, hvis du vælger denne valgmulighed.

Figur 3.3 Fototilstand - Tag et Billede

b. **Vend Kamera** - Hvis din enhed har et kamera, der vender både forud og bagud, kan du anvende knappen **Vend Kamera** for at vælge det andet kamera på din enhed. Når du ser den ønskede visning i visningsfinderen på din skærm, skal du vælge knappen **Tag et billede** for at tage billedet.

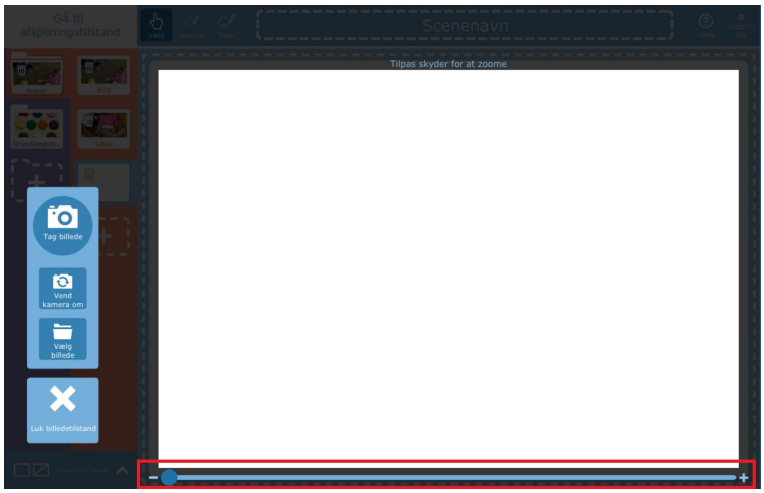
Figur 3.4 Fototilstand - Vend Kamera

c. **Vælg billede** - For at vælge et billede, der er lagret på din enhed, skal du vælge knappen **Vælg billede**. Gennemse mapperne med pil-op-knappen eller knappen Fil... Vælg den ønskede billedefil og vælge dernæst den grønne knap **Vælg**.

Figur 3.5 Fototilstand - Vælg et Billede

d. Hvis du ønsker at lukke Fototilstand uden at oprette en scene, skal du vælge **Luk Fototilstand**.

5. Anvend skydebaren nederst på billedet for at skalere billedet til den ønskede størrelse. Træk skydebarens håndtag mod **+** for at zoome ind og mod **—** for at zoome ud.



Figur 3.6 Fototilstand - Skaleringsværktøj

6. Træk i billedet for at centrere det.

7. Når du er færdig med at skalere og centrere dit foto, skal du vælge **Accepter** for at gemme det. For at tage et billede igen eller vælge en anden billedfil skal du vælge **Tag igen** eller **Tilbage**. For at lukke fotoskærmen uden at gemme skal du vælge **Luk Fototilstand**.

3.2 Rediger en Scene

1. Start **Oprettelsestilstand**.

2. Vælg den scene, du ønsker at redigere.
3. (Valgfrit) Tilføj eller Rediger Scenenavnet ved at vælge og dernæst skrive tekst i feltet øverst på skærmen.

Figur 3.7 Værktøjslinje til Oprettelsestilstand

4. Anvend værktøjerne i værktøjslinjen til at foretage ændringer til din scene.

3.2.1 Sceneværktøjer

Rediger din scene med værktøjerne i værktøjslinjen: Vælg, Hotspot og Tegn.

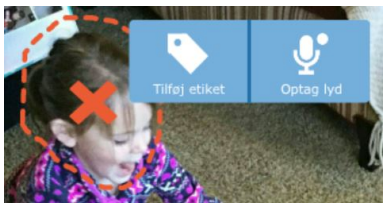
3.2.1.1 Vælg et Hotspot

Anvend **Vælg værktøj** for at vælge et eksisterende hotspot.

3.2.1.2 Opret og Rediger et Hotspot

Opret et nyt hotspot med **Hotspot-værktøjet** for at lave omrids om en genstand eller et område i en scene. Et hotspot er et valgbart område i en scene, som kan afspille en lydoptagelse eller vise en tekstmærkat i Afspilningstilstanden.

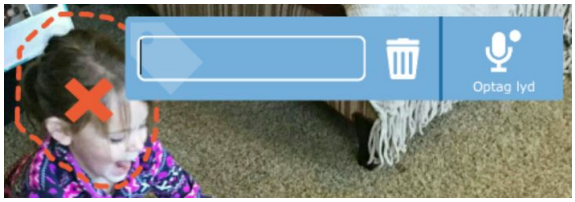
Når du har oprettet et hotspot (eller valgt et eksisterende hotspot), har du mulighed for at give dit hotspot en mærkat, lave en lydoptagelse eller slette hotspottet.



Figur 3.8 Hotspotvalgmuligheder

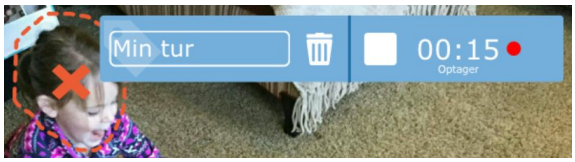
3.2.1.2.1 Tilføj en Hotspot-mærkat

1. Vælg **Tilføj Mærkat**.
2. Vælg tekstfeltet og skriv dernæst en mærkat.



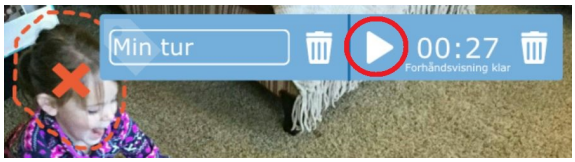
3.2.1.2.2 Lydoptagelse til Hotspot

1. Vælg **Indspil lyd**. Optagelsen begynder med det samme (angivet af en blinkende rød cirkel).



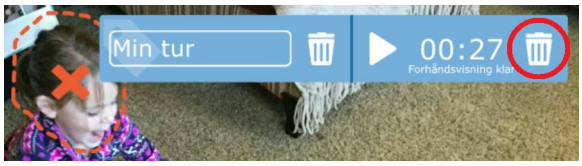
Figur 3.9 Indspil lyd

2. Når du er færdig med at optage, skal du vælge den firkantede knap for at stoppe optagelsen.
3. Tryk på den trekantede (afspil)-knap for at høre den optagede lyd.



Figur 3.10 Forhåndsvisning af Lyd

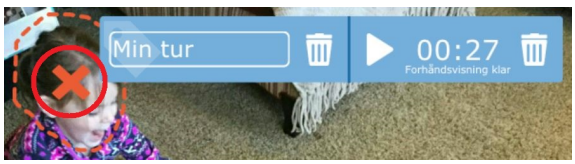
Hvis du vil lave en ny lydoptagelse til et hotspot, der allerede har lyd, kan du vælge skraldespandsikonet **slet** for at fjerne den eksisterende optagelse og dernæst vælge **Optag Lyd** for at oprette en ny optagelse.



Figur 3.11 Slet Lyd

3.2.1.2.3 Slet et Hotspot

1. Anvend **Vælg værktøj** for at vælge et hotspot.
2. Vælg det røde **X** for at slette hotspottet.



3.2.1.3 Tegn

Anvend **Tegneværktøjet** for at tegne frihånds-linjer hvor som helst i en scene.

Figur 3.12 Tegneværktøj

- Du kan vælge imellem seks forskellige farver til **stregfarven**.
- Vælg en af de to**linjetykkelser**.
- Værktøjet **Slet** anvendes til at fjerne dele af din tegning på kontrolleret vis.

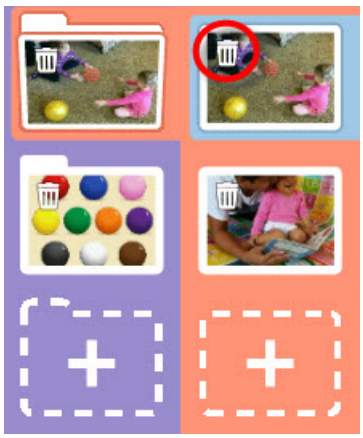
- Knappen **Ryd** fjerner alle tegninger fra din scene.

Figur 3.13 Scene med Tegninger

3.3 Slet en Scene

Sletning af en scene er en permanent handling. Sørg for kun at slette scener, som du er sikker på, at du ikke får brug for i fremtiden eller som du har taget backup af via eksport.

Du kan slette direkte fra navigationsbaren i Oprettelsestilstanden ved at vælge skraldespandsikonet på scenen, du ønsker at fjerne.



Figur 3.14 Slet en Scene i Navigationsbaren

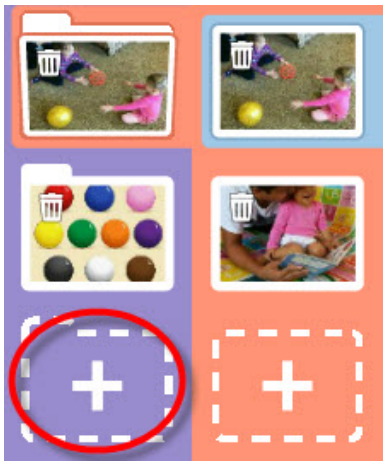
Du kan også slette scener i Administrer Scener. Se: *3.5.2 Fjern*.

3.4 Brug af Kategorimapper

Du kan anvende kategorimapper til at organisere scener efter emne, beliggenhed eller lige hvad du foretrækker. Kategorimapper giver dig også mulighed for at udføre grupperede handlinger så som import, eksport, skjul og slet af flere scener ad gangen. Se: *3.5 Administrer Scener*.

3.4.1 Opret en Ny Kategorimappe

1. Start **Oprettelsestilstand**. Gå til Redigeringstilstand
2. Vælg knappen (**+**) for at oprette my kategorimappe.

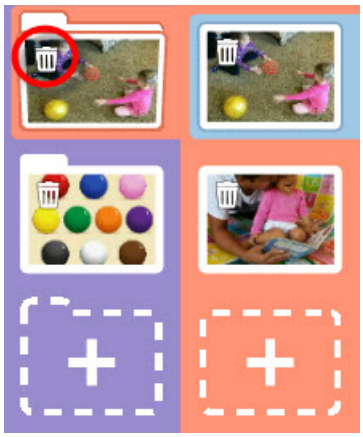


3. Du vil blive bedt om at oprette en ny scene. (En kategorimappe skal altid indeholde mindst én scene). Se: *3.1 Opret en Ny Scene*.

3.4.2 Slet en kategorimappe

Du kan slette en kategorimappe på to måder. Du kan slette direkte fra navigationsbaren i Oprettelsestilstanden ved at vælge skraldespandsikonet på kategorimappen, du ønsker at fjerne.

⚠ Når du sletter en kategorimappe, sletter du også alle de scener, der er placeret i kategorimappen. Flyt alle scener, som du ønsker at gemme, til en anden kategorimappe, inden du sletter en kategorimappe. Se: *3.4.3 Flyt Kategorier og Scener*.



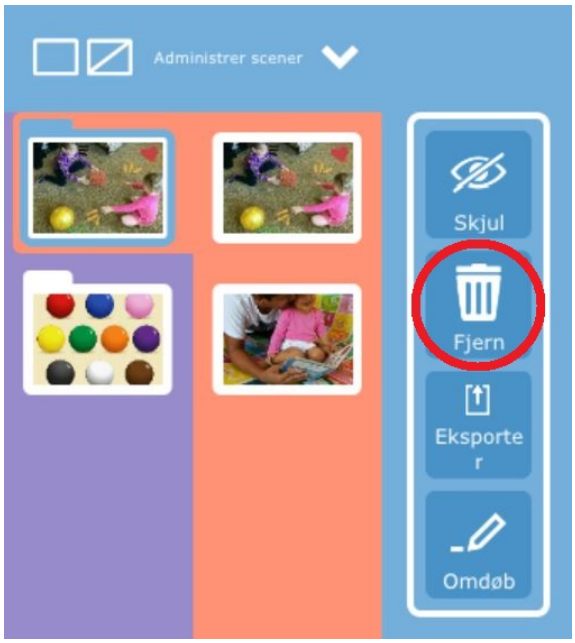
Figur 3.15 Slet en Kategorimappe

Du kan også slette en kategori fra menuen Administrer Scener:

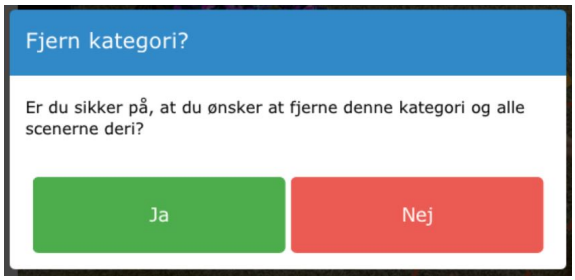
1. Start **Oprettelsestilstand**. Gå til Redigeringstilstand

2. Vælg **Administrer Scener**.

3. Vælg den kategorimappe, som du ønsker at slette, fra navigationsbaren.
4. Vælg **Fjern**.



5. Når du ser en prompt, skal du vælge **Ja** for at slette kategorien og alle de indeholdte scener eller **Nej** for at fortryde.



3.4.3 Flyt Kategorier og Scener

Du kan flytte eller organisere kategorier i navigationsbaren ved at vælge og trække dem.

En kategorimappe skal altid indeholde mindst én scene. Hvis du flytter den eneste scene i en kategori til en anden kategori, vil den tomme kategori automatisk blive slettet.

1. Start **Oprettelsestilstand**.

2. Vælg den kategorimappe eller scene, som du ønsker at fjerne, fra navigationsbaren. Ikonet vil blive større, når det er klar til at blive flyttet.

Figur 3.16 Navigationsbar - Scenen er valgt og klar til at blive flyttet

3. Træk kategorimappen eller scenen til den nye placering i navigationsbaren og slip den der, hvor du vil placere den.

3.5 Administrer Scener

Alle følgende administrationshandlinger kan udføres på både scene- og kategorimapper. Når en handling udføres på en kategorimappe, er den også gældende for scenerne, der er i den kategori. Det vil sige, at hvis du skjuler en kategori, da vil alle scenerne i den kategori også være skjult.

1. Start **Oprettelsestilstand**.

2. Vælg **Administrer Scener**.

3.5.1 Skjul

Hvis du skjuler en scene, bliver den scene fjernet fra barnets navigationsbar og det er ikke muligt at se eller anvende den scene i Afspilningstilstand. Skjulte scener kan bringes tilbage til barnets navigationsbar når som helst ved at fjerne skjuling (vise) af dem.

Skjul en Scene eller Kategori

1. Vælg den kategorimappe eller scene, som du ønsker at skjule, fra navigationsbaren.

2. Vælg **Skjul**. Læg mærke til, at ikonet i navigationsbaren nu har en streg over det, hvilket betyder, at det er skjult.

Figur 3.17 Administrer Scener - Skjul

For at fjerne skjuling (vise) en skjult scene eller kategori skal du vælge det skjulte element og dernæst vælge **Vis**.

Figur 3.18 Administrer Scener - Vis (Fjern Skjuling)

3.5.2 Fjern

Når du fjerner en scene eller kategorimappe, er det en permanent handling. Fjern kun elementer, som du har eksporteret til backup eller som du er sikker på, at du ikke skal bruge igen senere hen.

1. Vælg den kategorimappe eller scene, som du ønsker at slette, fra navigationsbaren.
2. Vælg **Fjern**.

3. Når du ser en prompt, skal du vælge **Ja** for at slette kategorien/scenen eller **Nej** for at fortryde.

Når du sletter en kategorimappe, sletter du også alle de scener, der er placeret i kategorimappen.

3.5.3 Eksporter

Du kan eksportere scener og kategorier for at gemme dem til backup eller for at dele dem med andre brugere af Snap Scene. Eksporterede filer kan gemmes til myTobiiDynavox eller til din lokale enhed.

Eksporter til myTobiiDynavox

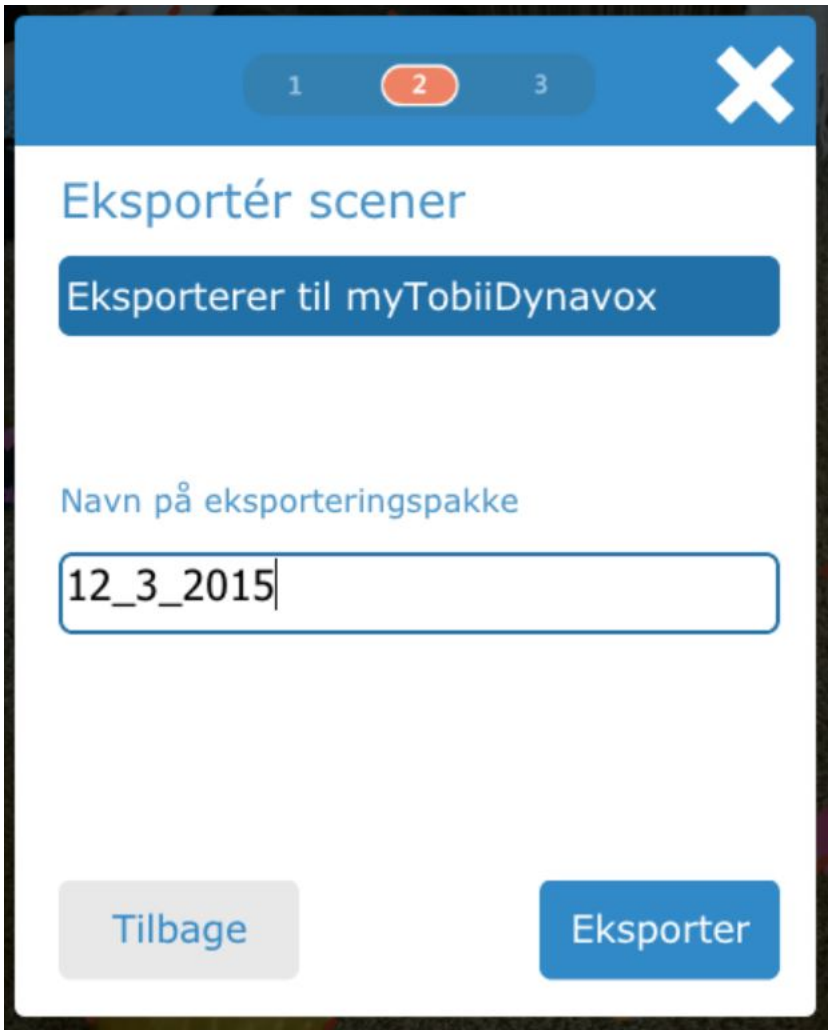
Du skal have internetforbindelse og en konto på myTobiiDynavox for at eksportere til myTobiiDynavox .

1. Vælg den scene eller kategori, du ønsker at eksportere.

2. Vælg **Eksporter**. Dialogboksen Eksporter åbnes.

3. Vælg **Den valgte scene/kategori** for kun at eksportere det valgte eller vælg **Alle kategorier og scener** for at eksportere alle kategorier og scener i din navigationsbar.
4. Vælg **Næste**.

5. Angiv navnet på din eksportpakkefil og vælg dernæst **Eksporter**.



6. Når eksporten er gennemført, vælg dernæst **Færdig**.

Eksporter til en Lokal Fil.

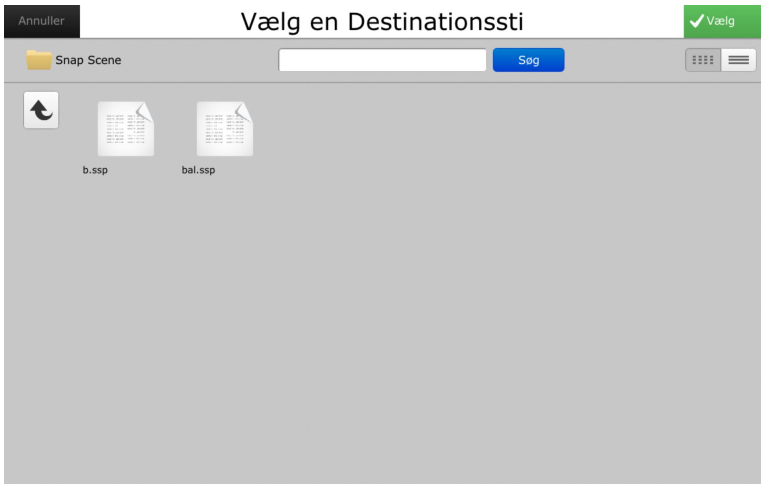
1. Vælg den scene eller kategori, du ønsker at eksportere.

2. Vælg Eksporter. Dialogboksen Eksporter åbnes.

3. Vælg **Eksporter til lokalt lager**.

4. Vælg **Den valgte scene/kategori** for kun at eksportere det valgte eller vælg **Alle kategorier og scener** for at eksportere alle kategorier og scener i din navigationsbar.
5. Vælg **Næste**.
6. Vælg **Gennemse**. Dernæst åbnes dialogboksen Vælg en Destinationssti.

7. Anvend pileknappen til at navigere til den ønskede sti og vælg dernæst den grønne knap **Vælg**.



8. Angiv navnet på din eksportpakke og vælg dernæst **OK**.

9. For at gennemført eksporten vælges **Eksporter**. Hvis du vil vælge en anden destinationssti, vælg da **Tilbage**. For at fortryde eksport, vælg da **X** i dialogboksen.

10. Når eksporten er gennemført, vælg dernæst **Færdig**.

3.5.4 Import

Du kan importere eksportfiler fra Snap Scene (.ssp) fra myTobiiDynavox eller fra et lokalt drev.

3.5.4.1 Import fra myTobiiDynavox

Du skal have internetforbindelse for at importere fra myTobiiDynavox .

1. Start **Oprettelsestilstand**.

2. Vælg **Administrer Scener**.
3. Vælg **Importer**.

4. Hvis du ikke allerede er logget ind på en konto på myTobiiDynavox, vælg da logoet for myTobiiDynavox for at logged ind.

5. Vælg en fil fra listen og vælg dernæst **Næste**.

6. Her får du muligheden for at vælge, hvad du vil importere og hvordan det importeres.

   a. Hvis du vil importere hele indholdet i en filpakke, skal du vælge **Importer alle kategorier og scener** og dernæst vælge enten **Tilføj** (alle scener og kategorier importeres som tilføjelser til dine nuværende scener og kategorier, også selvom nogle måske allerede er der i forvejen) eller **Erstat** (alle eksisterende kategorier og scener vil blive overskrevet med indholdet fra importpakken). Vælg derefter **Importer**.

   b. Hvis du blot vil vælge én kategori eller scene til import fra en filpakke, skal du vælge **Vælg en kategori eller scene til import** og dernæst vælge enten **Tilføj** (alle scener og kategorier importeres som tilføjelser til dine nuværende scener og kategorier, også selvom nogle måske allerede er der i forvejen) eller **Erstat** (alle eksisterende kategorier og scener vil blive overskrevet med indholdet fra importpakken). Vælg **Næste**, vælg kategorien eller scenen og vælg dernæst **Importer**.

7. Hvis du vælger Tilføj, vil en meddelelse, der angiver korrekt import, fremkomme. Hvis du vælger Erstat, vil Snap Scene genstarte og åbne i Afspilningstilstand med de importerede kategorier og scener.

Hvis du vælger Tilføj, vil dine nylige importerede kategorier og scener være angivet med et stjerneikon i Navigationsbaren.

3.5.4.2 Importer fra Lokalt Lager

1. Start **Oprettelsestilstand**.

2. Vælg **Administrer Scener**.

3. Vælg **Importer**.

4. Vælg **Importer fra lokalt lager**. Dernæst vil skærmen Vælg Import-fil åbnes.

5. Vælg den .ssp-fil, der skal importeres. Om nødvendigt kan du anvende pileknappen til at navigere i stien, der indeholder den fil, du ønsker at importere. Vælg dernæst den grønne knap **Vælg**.

6. Vælg det, der skal importeres og hvordan det skal importeres:
    a. Hvis du vil importere hele indholdet i en filpakke, skal du vælge **Importer alle kategorier og scener** og dernæst vælge enten **Tilføj** (alle scener og kategorier importeres som tilføjelser til dine nuværende scener og kategorier, også selvom nogle måske allerede er der i forvejen) eller **Erstat** (alle eksisterende kategorier og scener vil blive overskrevet med indholdet fra importpakken). Vælg derefter **Importer**.
    b. Hvis du blot vil vælge én kategori eller scene til import fra en filpakke, skal du vælge **Vælg en kategori eller scene til import** og dernæst vælge enten **Tilføj** (alle scener og kategorier importeres som tilføjelser til dine nuværende scener og kategorier, også selvom nogle måske allerede er der i forvejen) eller **Erstat** (alle eksisterende kategorier og scener vil blive overskrevet med indholdet fra importpakken). Vælg **Næste**, vælg kategorien eller scenen og vælg dernæst **Importer**.
7. Hvis du vælger Tilføj, vil en meddelelse, der angiver korrekt import, fremkomme. Hvis du vælger Erstat, vil Snap Scene genstarte og åbne i Afspilningstilstand med de importerede kategorier og scener.

3.5.5 Omdøb

1. Vælg en scene eller kategorimappe fra navigationsbaren i Administrer Scener.
2. Vælg **Omdøb**. Dialogboksen Angiv et navn åbnes.

3. Skriv et navn i tekstboksen og vælg dernæst **OK** for at gemme dine ændringer eller **Fortryd** for at lukke uden at gemme.

4 Indstillinger

1. Start **Oprettelsestilstand**.

2. Vælg Indstillinger.

4.1 Scenevalgmuligheder

4.1.1 Vis Scenenavn

Når Vis Scenenavn er aktiveret, vil scenenavnene være synlige i navigationsbaren. Når det er deaktiveret, vil scenetitlerne være skjulte i navigationsbaren.

Vis Scenenavn er aktiveret

Vis Scenenavn er deaktiveret

4.1.2 Vis Scenevalgs-animation

Når Vis Scenevalgs-animation er aktiveret, vil en scene animere og udvide sig fra scenemenuen til hovedområdet, når den vælges i Afspilningstilstand. Når Vis Scenevalgs-animation er deaktiveret, vil en scene, der vælges i navigationsbaren, ganske enkelt fremkomme i hovedområdet.

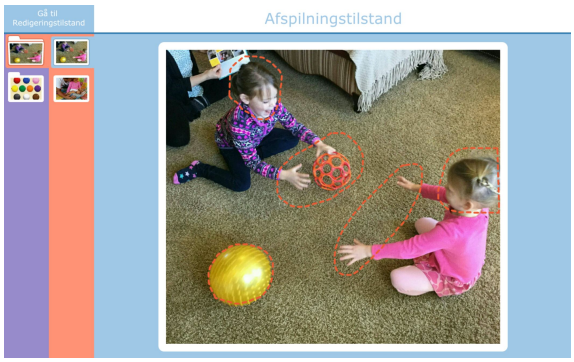
4.1.3 Vis og Animer Hotspotmærkater

Når Vis og Animer Hotspotmærkater er aktiveret, vil hotspots, der har mærkater, vise deres tekstmærkat, når de vælges i Afspilningstilstand. Når Vis og Animer Hotspotmærkater er deaktiverede, vises hotspotmærkater aldrig.

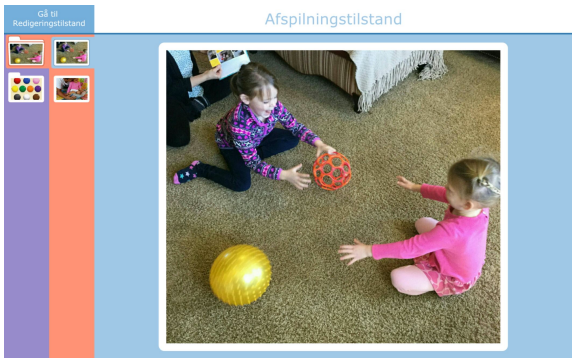
Figur 4.1 Vis og Animer Hotspotmærkater aktiveret

4.1.4 Vis Hotspots i Afspilningstilstand

Når Vis Hotspots i Afspilningstilstand er aktiveret, vil hotspots være omgivet af en punkteret linje. Når Vis Hotspots i Afspilningstilstand er deaktiveret, vil hotspots ikke have nogen visuel indikator.



Vis Hotspots i Afspilningstilstand aktiveret

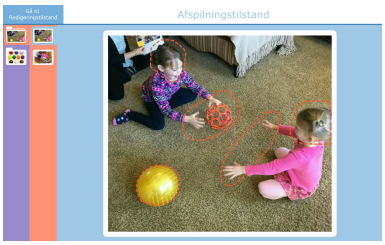


Vis Hotspots i Afspilningstilstand deaktiveret

4.1.5 Størrelse på Navigationsbar

Figur 4.2 Indstillinger - Størrelse på Navigationsbar

Anvend menuen til at vælge en lille, mellem eller stor Navigationsbar. Børn med dårligt syn eller problemer med fingerfærdigheden kan have gavn af en større navigationsbar.



Lille Navigationsbar

Mellem Navigationsbar

Stor Navigationsbar

4.1.6 Lydstyrke

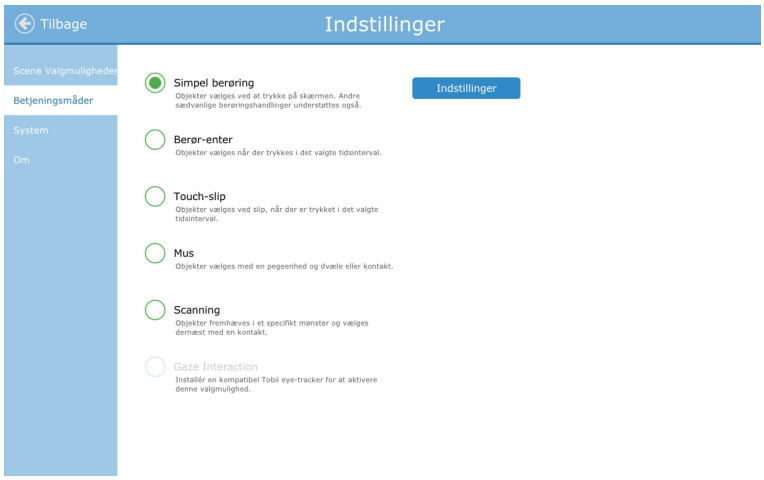
Snap Scene har ikke en indstilling for applikationens lydstyrke. Anvend lydstyrkekontrollen på din enhed.

4.2 Adgangsmetode

Skift adgangsmetode i menuen **Indstillinger**.

1. Vælg Indstillinger i **Oprettelsestilstand**.
2. Dernæst vælges **Adgangsmetode**.
3. Vælg en adgangsmetode.

4. Vælg knappen **Indstillinger** for at åbne indstillingsmenuen for den valgte adgangsmetode.



Figur 4.3 Indstillinger for Adgangsmetode

4.2.1 Beskrivelse af Adgangsmetode

Simpel Berøring

Genstande aktiveres ved at berøre dem på skærmen med en finger eller ved at klikke på dem med en musemarkør. Denne adgangsmetode er passende til læring for personer, som hurtigt og præcist kan berøre skærmen eller kontrollere og venstreklikke på en traditionel computermus. Genstande aktiveres, så snart de berøres eller klikkes på.

Touch-enter

Genstande aktiveres ved fysisk vedvarende berøring på skærmen i et givent tidsrum eller ved anvendelse af en mus, hvorved der skal klikkes på og holde nede på genstanden i et givent tidsrum. Fastholdelsestiden fastsættes af brugeren. Denne adgangsmetode er gavnlig for brugere, som kan ske at berøre eller klikke på genstande ved et uheld.

Touch-slip

Denne metode er lignende Touch-enter, men den valgte genstand aktiveres, når det valgte slippes. Denne metode giver brugeren mulighed for at bevare kontakt med berøringsskærmen uden at træffe et valg ved et uheld. Det betyder, at brugeren kan glide en finger eller en pegeenhed henover berøringsskærmen eller holde knappen nede på en musemarkør, mens den bevæges omkring. Der træffes ikke et valg, før fingeren eller pegeenheden fjernes fra skærmen eller når museknappen slippes. Dette gør valgmetoden Touch-slip ideel for en person, der har nemmere ved at trække en finger eller pegeenhed over skærmen, mens der bevæges fra valg til valg.

Mus

Adgangsmetoden kaldet mus kræver, at en computermus, en trackball eller en hovedmus kontrollerer markøren på skærmen. En genstand vælges på en af to måder: med Dvæle (når markøren holdes over en genstand i et bestemt stykke tid) eller med en kontakt (anvend musen til at flytte markøren over genstanden og aktivér da kontakten for at træffe et valg). Denne adgangsmetode er en god mulighed for en person, som har den fysiske evne til at kontrollere en mus, men som ikke har evnen til at trykke på museknappen for at træffe et valg.

Scanning

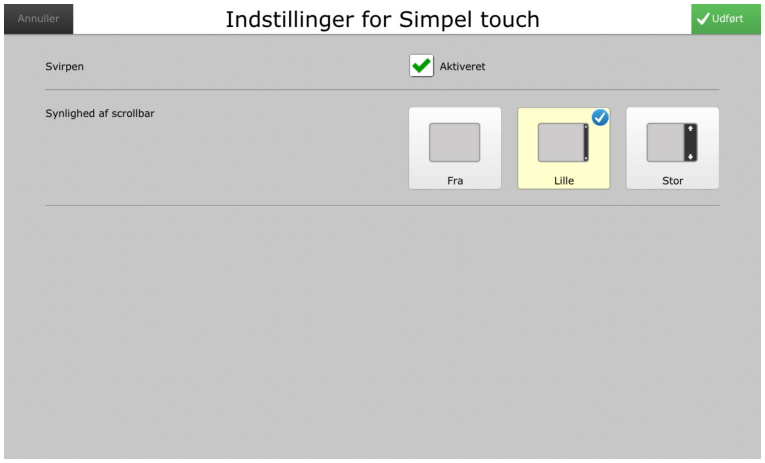
Når scanning er den aktive valgmetode, fremhæves genstande på skærmen i et bestemt mønster. Brugeren anvender en kontakt eller en tast på tastaturet til at træffe et valg, når den ønskede genstand fremhæves. Denne adgangsmetode er tiltænkt til personer, hvis motorik forhindrer dem i at anvende direkte valgmetoder på effektiv vis.

Gaze Interaction

Denne metode anvendes med et øjensporingssystem så som Tobii Dynavox PCEye Go eller I-serie-enheder. Disse systemer giver brugeren mulighed for at kontrollere markøren på skærmen med øjnene. Valg træffes ved enten at holde markøren på en specifik genstand i et bestemt stykke tid (dvæle), ved at aktivere en kontakt eller ved at blinke.

For at lære mere om adgangsmetoder og se, hvordan de fungerer, gå til https://dynavoxtech.force.com/devices/apex/Videos og vælg **Adgangsmetoder** fra rullemenuen.

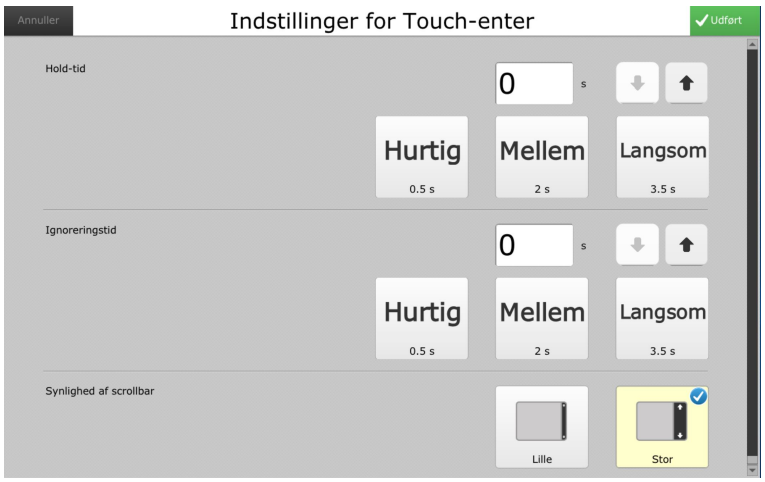
4.2.2 Indstillinger for Simpel Berøring



Figur 4.4 Indstillinger for Simpel Berøring

Vælg afkrydsningsfeltet for at aktivere svirpen ved Simpel Berøring. Vælg en af synlighedsvalgmulighederne i rullebaren.

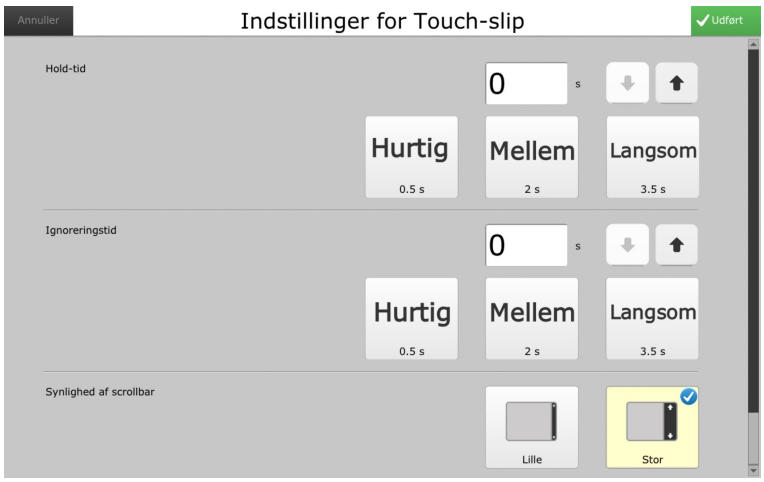
4.2.3 Indstillinger for Touch-enter



Figur 4.5 Indstillinger for Touch-enter

For adgangsmetoden Touch-enter vælges en holde-tid og en frigivelsestid. Vælg en af synlighedsvalgmulighederne i rullebaren.

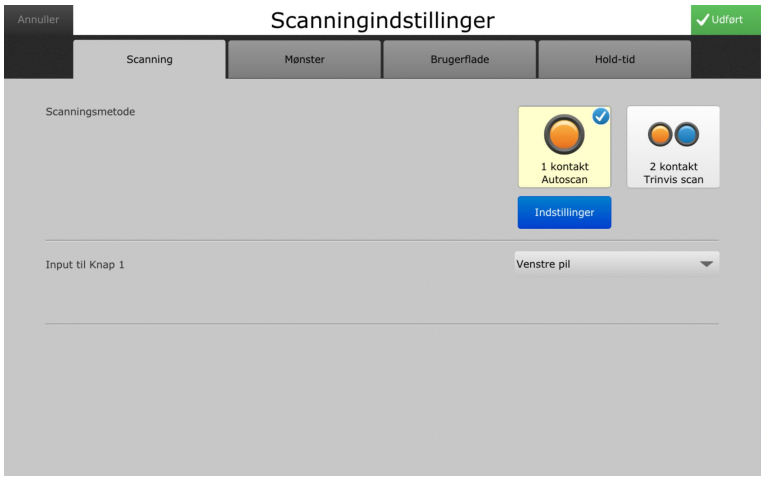
4.2.4 Indstillinger for Touch-slip



Figur 4.6 Indstillinger for Touch-slip

For adgangsmetoden Touch-slip vælges en holde-tid og en frigivelsestid. Vælg en af synlighedsvalgmulighederne i rullebaren. Vælg en fremhævningstype og farve (se *4.2.8 Fremhævningstype og farve*).

4.2.5 Indstillinger for scanning



Figur 4.7 Indstillinger for scanning

Indstillinger for scanning - scanningstype

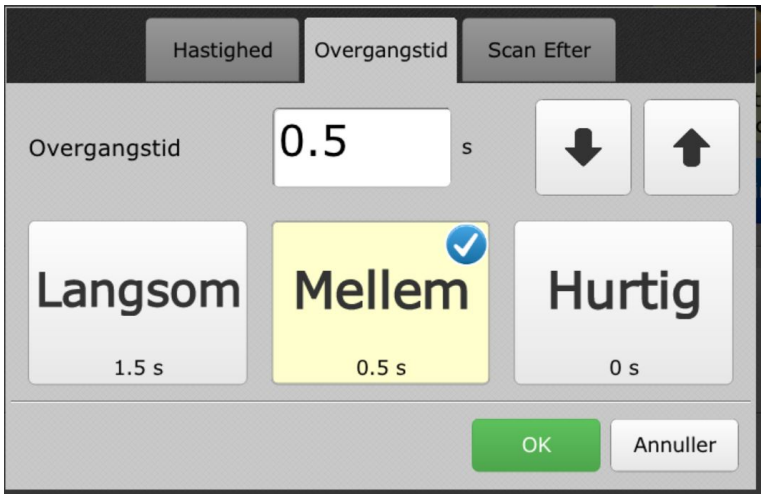
Vælg en scanningstype, 1 kontakt autoscanning eller 2 kontakt trinvis scanning

1 Kontakt autoscanning

1. Vælg den blå knap **Indstillinger** under **1 Kontakt Autoscanning**. En dialogboks åbnes, der giver dig mulighed for at vælge scanningshastighed. (Anvend pilene op og ned for at justere hastigheden).

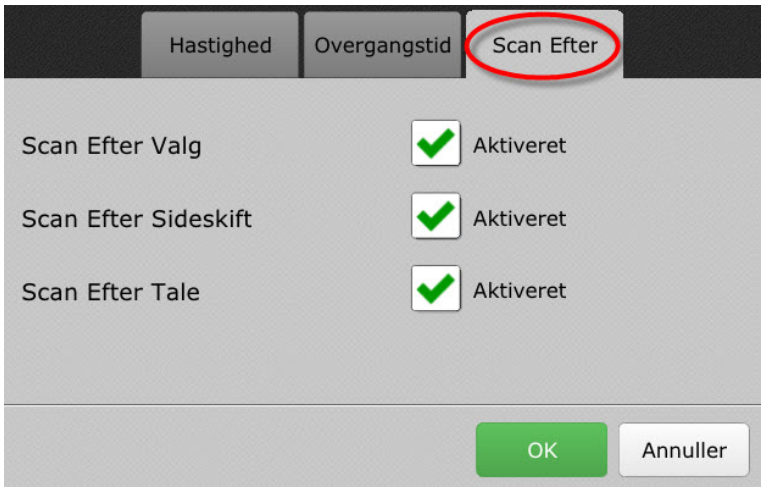
Figur 4.8 Autoscanning - Scanningshastighed

2. Vælg fanen **Tid ved overgang**. En dialogboks vil åbnes og give dig mulighed for at vælge overgangstiden (pausetiden mellem niveauerne i scanningsmønstret). (Anvend pilene op og ned for at justere tiden).



Figur 4.9 Autoscanning - Overgangstid

3. Vælg fanen **Scan bagefter** for at aktivere eller deaktivere scanningsmuligheder.



Figur 4.10 Autoscanning - Scan efter

4. Vælg **OK** i dialogboksen **Scan efter** for at gå tilbage til menuen Indstillinger for Scanning.
5. I menuen **Indstillinger for Scanning** vælges kontaktinput for at give softwaren signal om at gå videre i scanningsfremhævningen (hvis enhedens indbyggede porte ikke anvendes).

2 Trinvis kontaktscanning

1. Vælg **2 Trinvis kontaktscanning** i menuen Indstillinger for Scanning.

2. Vælg rullemenuen **Kontakt 1 Input** for at vælge den tast på tastaturet, der skal være kontaktsignal til softwaren om at fortsætte i scanningsfremhævningen (hvis enhedens indbyggede porte ikke anvendes).
3. Vælg rullemenuen **Kontakt 2 Input** for at vælge den tast på tastaturet, der skal være kontaktsignal til softwaren til angivelse om at træffe et valg.

Som udgangspunkt er kontaktinput venstre pil for kontakt 1 og højre pil for kontakt 2.

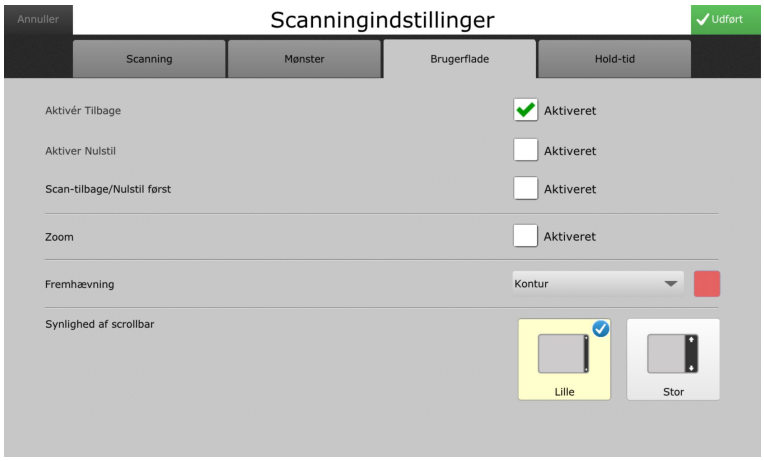
Indstillinger for scanning - scanningsmønster

1. Vælg fanen **Mønster** i menuen Indstillinger for scanning.

2. Vælg et **scanningsmønster** (række/kolonne, kolonne/række eller lineært).
3. Vælg **Antallet af gennemgange**. Softwaren kan indstilles til at scanne uendeligt eller til at stoppe scanning, hvis der ikke foretages et valg, efter siden er blevet scannet et bestemt antal gange.
4. For at genstarte scanningen hvor et valg blev truffet, vælg da afkrydsningsfeltet ved siden af **Scan fra sidste valg**.

Indstillinger for scanning - Brugerflade

1. Vælg fanen **Mønster** i menuen Indstillinger for scanning.



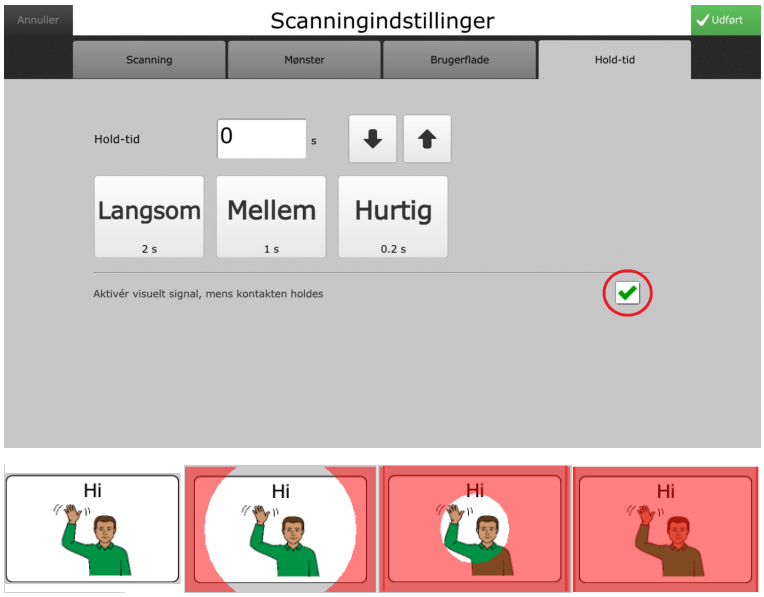
2. Vælg afkrydsningsfeltet **Aktiveret** ved siden af **Aktivér Tilbage**, hvis du vil have at scanningsfremhævningen skal gå tilbage til forrige niveau, efter et valg er truffet.
3. Vælg afkrydsningsfeltet **Aktiveret** ved siden af **Aktivér Nulstil**, hvis du vil have at scanningsfremhævningen skal gå tilbage til begyndelsesstedet, efter et valg er truffet.
4. Vælg afkrydsningsfeltet **Aktiveret** ved siden af **Scan Tilbage/Nulstil Først**, hvis du vil flytte scanningsikonet til begyndelsen af scanningsmønstret.
5. For automatisk at øge størrelsen af et objekt, når det scannes, vælg da afkrydsningsfeltet **Aktiveret** ved siden af **Zoom**.
6. Vælg en fremhævningstype og farve. (Se *4.2.8 Fremhævningstype og farve*.)
7. Foretag et valg ved siden af **Synlighed af scrollbar**.

Scanningsindstillinger - Holde-tid

1. Vælg fanen **Holde-tid** i menuen **Indstillinger for scanning**.

Figur 4.11 Scanningsindstillinger - Holde-tid

2. Fastsæt **Holde-tid** ved at bruge pileknapperne eller ved at skrive et tal (større end 0 og mindre end eller lig med 5) i tekstboksen.
3. Markér afkrydsningsfeltet ved siden af **Aktivér visuelt signal, når kontakt holdes** for at se en animering, der illustrerer den påkrævede holde-tid. Når kontakten er aktiveret.



Figur 4.12 Scanningsindstillinger - Visuelt Animeringssignal af Holde-tid

4.2.6 Indstillinger for musen

Figur 4.13 Indstillinger for musen

Indstillinger for musen - vælg med

Dvæleaktivering giver brugeren mulighed for at vælge ved at placere musemarkøren over et objekt i et bestemt stykke tid (dvæletid).

Kontaktaktivering giver brugeren mulighed for at vælge ved at trykke på en tilbehørskontakt eller en tast på tastaturet, når genstanden er fremhævet af musen.

Vælg med Dvæle

1. Vælg **Dvæle**.
2. Vælg den blå knap **Indstillinger** under **Dvæle**. En dialogboks åbnes, der giver dig mulighed for at vælge dvæletid. (Anvend pilene op og ned for at justere tiden).

Figur 4.14 Museindstillinger - Dvæletid

Vælg med Kontakt

1. Vælg **Kontakt**.

2. Vælg den blå knap **Indstillinger** under **Kontakt**.

Figur 4.15 Kontaktindstillinger - Kontaktinput

3. Vælg kontaktinput. Hvis den indbyggede kontaktport på enheden anvendes, vil den rigtige port automatisk blive valgt.
4. Vælg **OK**.

Museindstillinger - Synlighed af scrollbar

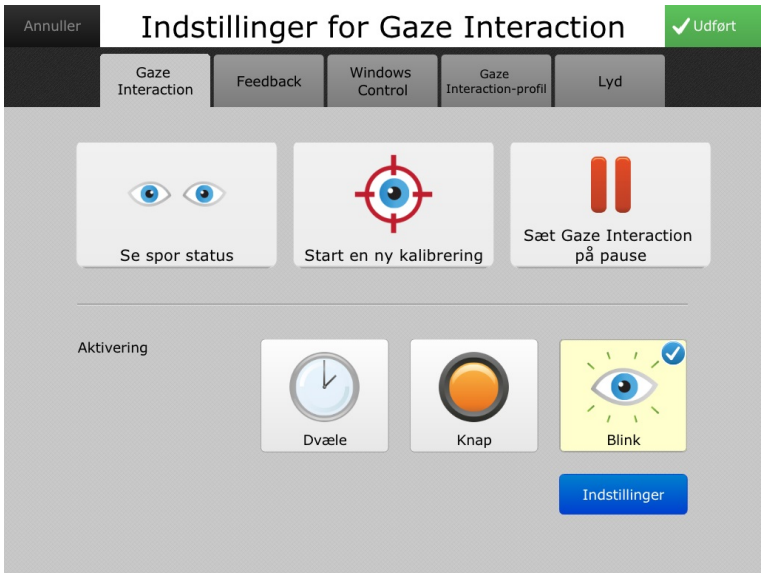
Træf et valg for rullebarens synlighed.

Museindstillinger - fremhævningstype og farve

Vælg en fremhævningstype og farve. (Se *4.2.8 Fremhævningstype og farve*).

4.2.7 Gaze Interaction Settings

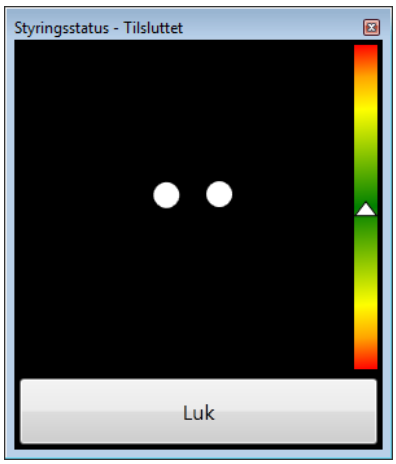
Gaze Interaction Settings er kun tilgængelige, hvis du har en kompatibel eye tracker på din enhed (d.v.s. i-Serien, PCEye Go, osv.)



Figur 4.16 Menuen Gaze Interaction Settings

Visning af Styringsstatus

Åbner visningen **Styringsstatus**, hvor du kan bekræfte, om softwaren Gaze Interaction genkender brugerens øjne, og om brugeren er korrekt placeret foran enheden.



Figur 4.17 Styringsstatus-fremviser

De to prikker, der repræsenterer brugerens øjne, bør være i midten af fremviseren. Når den optimale afstand til enheden er fundet, befinder den hvide trekant i afstandsmåleren sig omkring midten af skalaen i det grønne område.

Start Ny Kalibrering

Åbner en skærm, der igangsætter kalibreringsprocessen. Softwaren vil automatisk kalibrere brugerens blik, mens han eller hun følger genstanden på skærmen. Når kalibreringen er gennemført, vil en dialogboks åbnes med resultaterne af kalibreringen.

Sæt Øjensporing på Pause

Når denne funktion er aktiveret, vil et pauseikon fremkomme på skærmen - brugeren kan midlertidigt stoppe Gaze Interaction for at hvile øjnene.

Indstillinger for Aktivering

Vælg en aktiveringsmetode:

- **Dvæleindstillinger**
  Dvæleaktivering giver brugeren mulighed for at vælge ved at placere blikket på et objekt i et bestemt stykke tid (dvæletid).

  Vælg **Dvæle**, og vælg dernæst knappen **Indstillinger** under **Dvæle**. Dialogboksen **Dvæleindstillinger** åbnes. Vælg en dvæletid.

- **Kontaktindstillinger**
  Kontaktaktivering giver brugeren mulighed for at vælge ved at trykke på en tilbehørskontakt eller en tast på tastaturet.

  Vælg **Kontakt**, og vælg dernæst knappen **Indstillinger** under Kontakt. En dialogboks vil fremkomme.

  - Vælg aktiveringstid. Vælg derefter **OK**.
  - Vælg fanen **Ventetid** og vælg hvor lang tid, der skal gå mellem kontakterne. Vælg derefter **OK**.
  - Vælg fanen **Kontakt** og vælg et kontakt-input. (Hvis du ikke anvender kontaktportene på enheden.) Vælg derefter **OK**.

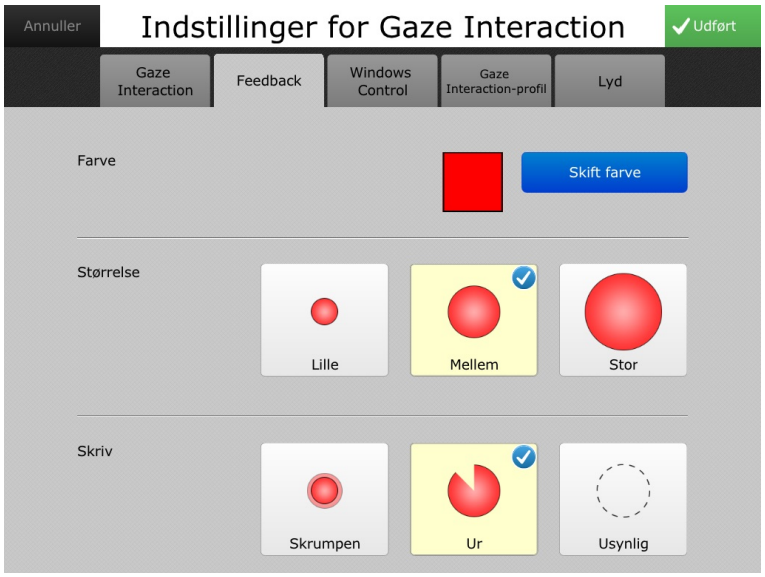
- **Blinkeindstillinger**
  Blinkeaktivering giver brugeren mulighed for at vælge ved at blinke med øjnene et bestemt antal gange (blinketid).

  Vælg **Blink**, og vælg dernæst knappen **Indstillinger** under Blink. En dialogboks vil fremkomme.

  - Vælg minimum blinketid. Vælg derefter **OK**.
  - Vælg fanen **Maks. tid** og vælg dernæst maksimal blinketid. Vælg derefter **OK**.

Feedback

Vælg fanen **Feedback** i menuen **Gaze Interaction Settings**. Vælg farve, størrelse og feedbacktype, der skal anvendes.



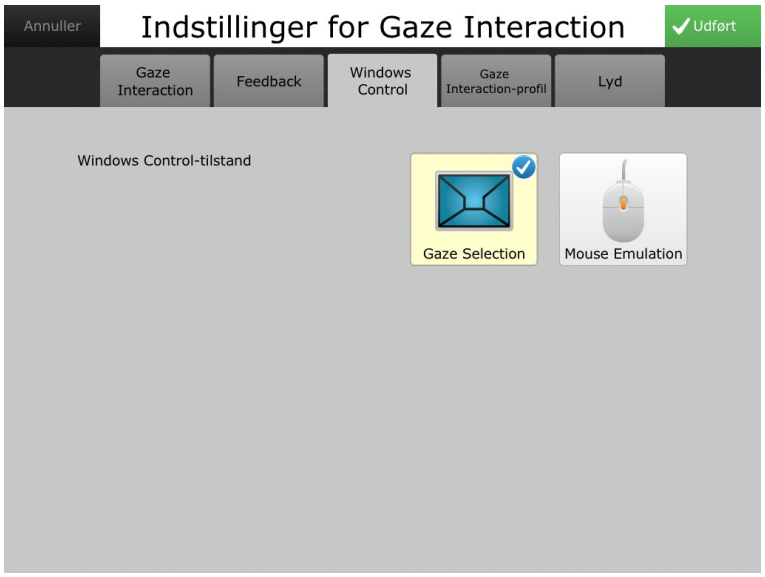
Figur 4.18 Gaze Interaction Settings - Fanen Feedback

Windows Control

Vælg fanen **Windows Control** i menuen **Gaze Interaction Settings** for at indstille adgang fra skrivebordet.

Tilstanden Gaze Selection - gør det muligt for brugeren at styre et standard Windows-styresystem ved hjælp af en to-trins aktiveringsmetode, som reducerer risikoen for uønskede klik.

Tilstanden Mouse Emulation - gør det muligt for brugeren at simulere og styre en almindelig pc-musemarkør på skærmen.

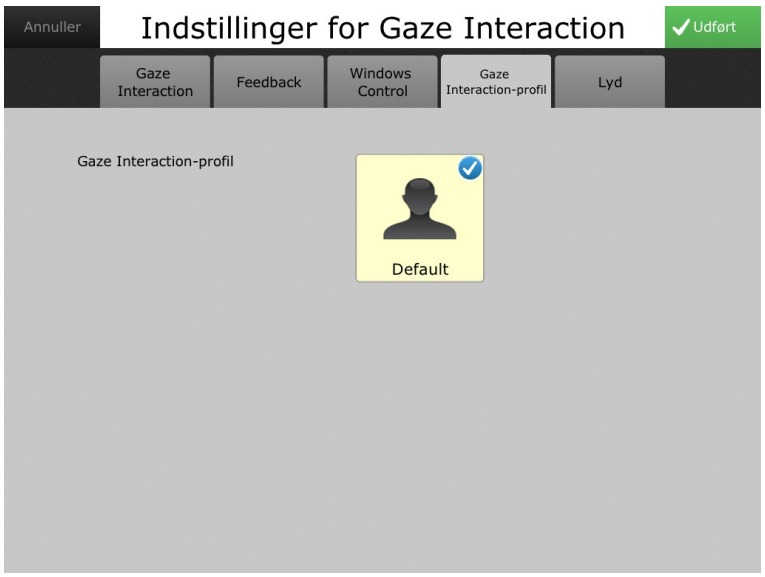


Figur 4.19 Gaze Interaction Settings - Fanen Windows Control

Gaze Interaction Profil

Vælg fanen **Gaze Interaction Profil** i menuen **Gaze Interaction Settings**.

Fanen **Gaze Interaction profil** bruges til at skifte mellem to forskellige Gaze Interaction profiler. Profiler kan oprettes ved at anvende programmet **Gaze Interaction Settings** på skrivebordet.



Figur 4.20 Gaze Interaction Settings - Fanen Gaze Interaction Profil

4.2.8 Fremhævningstype og farve

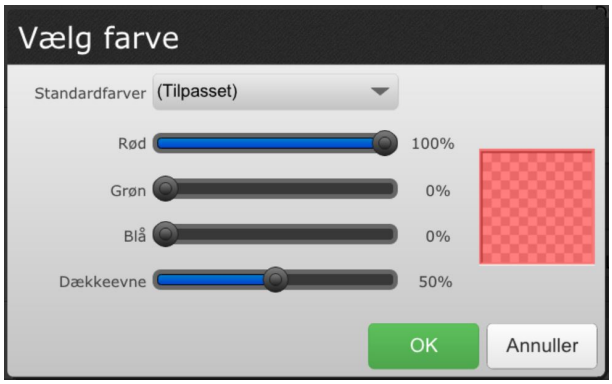
Figur 4.21 Fremhævningstype og farve

1. Anvend drop-down listen **Fremhævningstype** for at vælge, hvordan et valgt objekt vil blive visuelt fremhævet på siden.

Fremhævningstyper

1. Ingen fremhævning
2. Omrids
3. Inverter
4. Transparent

2. Vælg knappen **Farve**. Dialogboksen **Farvevalg** åbnes.
3. Vælg en fremhævningsfarve. (Du kan også oprette en anden farve ved at bruge dialogboksen **Farvevalg**.)



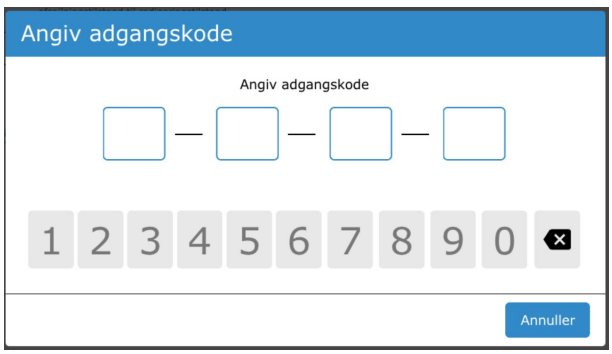
Figur 4.22 Fremhævning - Vælg farve

For dækkende fremhævningstype skal gennemsigtigheden sættes til cirka 50%.

4.3 Systemmuligheder

4.3.1 Adgangskode til Oprettelsestilstand

Adgangskoden til Oprettelsestilstanden sørger for at holde uønskede brugere (børn) ude af Oprettelsestilstanden i Snap Scene softwaren. Den rigtige adgangskode er påkrævet for at gå fra Afspilningstilstand til Oprettelsestilstand.



Figur 4.23 Adgangskode til Oprettelsestilstand

Aktiver Adgangskode til Oprettelsestilstand

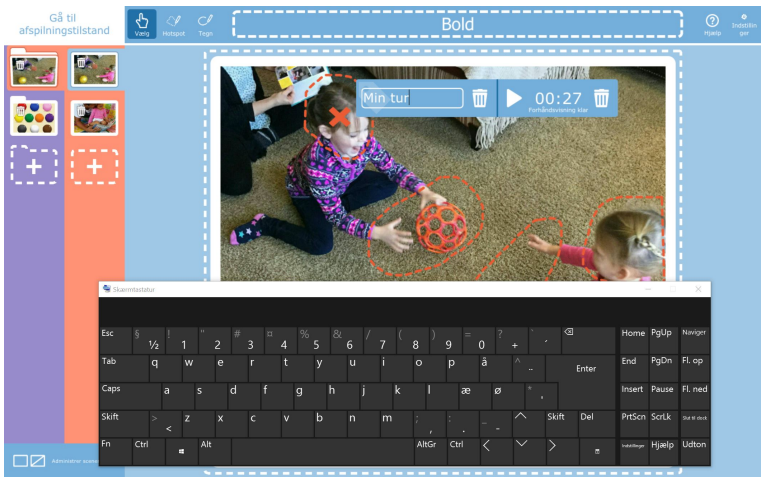
1. Vælg Indstillinger i **Oprettelsestilstand**.
2. Vælg **Systemvalgmuligheder**.
3. Markér kassen kaldet **Aktiveret** ved siden af Adgangskode til Oprettelsestilstand. Hvis kassen allerede er markeret, vælg da **Skift Adgangskode**.
4. Angiv den firecifrede adgangskode, du ønsker at anvende. Brug noget unikt, som er svært at gætte.
5. Angiv adgangskoden igen for at bekræfte den.
6. For at afprøve adgangskoden skal du vælge **Tilbage** og dernæst **Gå til Afspilningstilstand** og dernæst **Gå til Oprettelsestilstand**. Dialogboksen Angiv Adgangskode åbnes.
7. Indtast din adgangskode. Den rigtige adgangskode vil give dig mulighed for at komme til Oprettelsestilstand.

For at deaktivere adgangskoden for oprettelsestilstanden skal du blot fjerne markeringen i Systemvalgmuligheder i menuen Indstillinger.

Hvis du har glemt din adgangskode, kan du bruge den universelle oplåsningskode 0520 til at komme til Oprettelsestilstanden og nulstille din adgangskode.

4.3.2 Systemtastatur

Systemtastaturet er et skærmtastatur, der åbnes, når en tekstboks vælges. Aktivér systemtastaturet, hvis du ikke har et fysisk tastatur til din enhed. Systemtastaturet er som udgangspunkt aktiveret.



Figur 4.24 Systemtastatur

Aktivér Systemtastatur

1. Vælg Indstillinger i **Oprettelsestilstand**.
2. Vælg **Systemvalgmuligheder**.
3. Markér kassen **Aktiveret** ved siden af Systemtastatur.

For at deaktivere systemtastaturet skal du blot fjerne markeringen i Systemvalgmuligheder i menuen Indstillinger. Hvis du anvender et fysisk tastatur, er det bedst, at du deaktiverer systemtastaturet.

4.3.3 Login til myTobiiDynavox

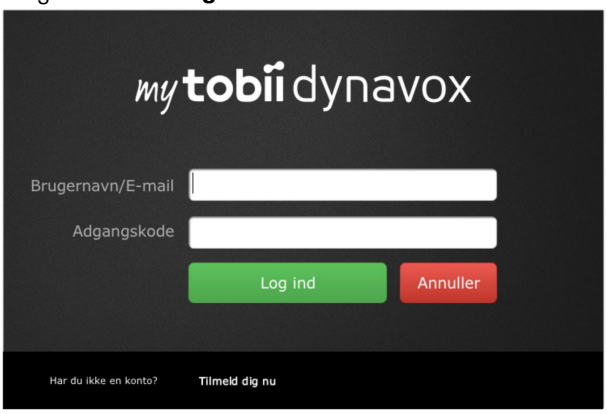
Du kan forbinde Snap Scene til din konto på myTobiiDynavox. Forbliv logget ind for at gøre det nemmere at eksportere og importere scener til myTobiiDynavox.

1. Vælg

Indstillinger i Oprettelsestilstand.
2. Vælg **Systemvalgmuligheder**.
3. Vælg **Log ind**. Log-ind-vinduet til myTobiiDynavox åbnes.

Hvis du allerede er logget ind, vil du se dit brugernavn til myTobiiDynavox på knappen. Vælg knappen, hvis du ønsker at logge ud.

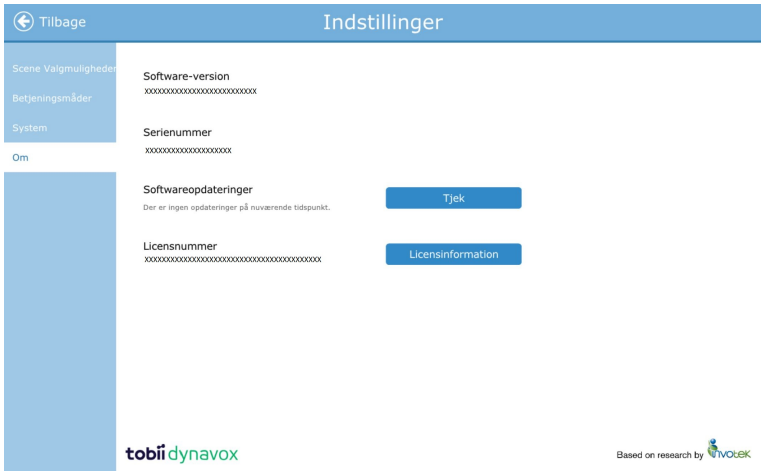
4. Angiv din adgangskode og brugernavn til myTobiiDynavox for at **Logge ind**. Hvis du ikke har en eksisterende konto, vælg da **Tilmeld Dig**.



Du skal have internetforbindelse for at logge ind på myTobiiDynavox .

4.4 Om

Skærmen Om viser den aktuelle softwareversion, serienummer, licensinformation og opdateringsinformationer.



Figur 4.25 Indstillinger - Menuen Om

4.4.1 Opgradér fra Lite Versionen til Full Versionen af Snap Scene

Når du køber full versionen af Snap Scene, bliver du muligvis udstedt et licensnummer. Vælg **Aktivér** i menuen Om for at angive dit licensnummer og gennemføre din opgradering.

Figur 4.26 Aktiveringsdialogboks

4.4.2 Software opdateringer

For at tjekke om der er opdateringer til Snap Scene softwaren, skal du vælge knappen **Tjek**.

Bilag A

Drager, K., Light, J., & McNaughton, D. (2011). Effektiviteten af ASK-indblanding på kommunikation og sprog for små børn med komplekse kommunikationsbehov. Journal of Pediatric Rehabilitation Medicine, 3, 303-310.

Light, J. & Drager, K. (2010, November). Effektiviteten af tidlig ASK-indblanding for børn med Downs syndrom. Miniseminar præsenteret ved den årlige konference for den amerikanske tale-, sprog-, og hørelsesforening i Philadelphia, PA.

Drager, K. & Light, J. (2010). En sammenligning af 5-årige børn der anvendes ikonisk ASK-kodningssystemer med og uden ikonisk prædiktion. Alternativ og Supplerende Kommunikation 26; 12-20.

Costigan, F.A. & Light, J. (2010). Effektiviteten af en siddende position på øvre kropsdeles adgang til supplerende kommunikation for børn med spastisk lammelse: Indledende undersøgelse. American Journal of Occupational Therapy, 64, 596-604.

Drager, K., Light, J., Devlin, C., Millsop, C., & Offitto, J. (2009). Voksne med udviklingsvanskeligheder som har brug for ASK: Forbedring af socialt samvær. Den amerikanske Tale- og Hørelsesforening.

Drager, K.D.R., Light, J.C., & Finke, E.H. (2008). Anvendelse af ASK-teknologi til opbygning af socialt samvær for små børn med Lidelser inden for Autisme-spektrummet. I P. Mirenda, & T. Iacono (Eds.) Lidelser inden for Autisme-spektrummet og ASK. Baltimore, MD: Paul H. Brookes Publishing.

Light, J., & Drager, K. (2007). ASK-teknologi for små børn med komplekse kommunikationsbehov: Videnskabens fremgang og retningen af fremtidig forskning. Alternativ og Supplerende Kommunikation 23; 204-216.

For mere information om forskningen bag Snap Scene og Pathways, besøg da http://aackids.psu.edu/

tobii dynavox

#401676-A Tobii Dynavox Snap Scene Brugervejledning v.1.2 - da-DK

Copyright ©Tobii AB (offentlig). Illustrationer og specifikationer svarer ikke nødvendigvis til produkter og serviceydelser på de enkelte lokale markeder. Ret til ændring af tekniske specifikationer uden forudgående varsel forbeholdes. Alle andre varemærker tilhører deres respektive ejere.

Support til din Tobii Dynavox enhed

Få hjælp på internettet

Se den produkt-specifikke support-side for din Tobii Dynavox enhed. Den indeholder opdaterede information omkring problemstillinger samt tips og tricks angående produktet. Find vores support-sider på hjemmesiden: *www.TobiiDynavox.com* eller *www.myTobiiDynavox.com*.

Kontakt din salgsrepræsentant eller forhandler.

Hvis du har spørgsmål angående dit produkt, så kontakt din lokale Tobii Dynavox-forhandler eller salgsrepræsentant for hjælp. De kender din personlige opsætning bedst og kan bedst hjælpe dig med tips og produkttræning. For kontaktoplysninger, besøg da *www.TobiiDynavox.com/contact*