

# Tobii Dynavox Snap Scene

## Brukerhåndbok

## Brukerhåndbok Tobii Dynavox Snap Scene

Versjon 1.2

06/2016

Med enerett.

Copyright © Tobii AB (publ)

Ingen deler av dette dokumentet får reproduseres, lagres i gjenfinningssystem eller deles i noen form eller på noen måte (elektronisk, ved fotokopiering, innspilling eller annet) uten skriftlig tillatelse fra utgiveren.

Den angitte opphavsretten inkluderer ethvert format og alle deler av det opphavsrettlig beskyttede materialet, og informasjon som måtte være tillatt under nåværende gjeldende lov eller heretter vedtatt, inkludert, men ikke begrenset til, materiale som er basert på programvare som vises på skjermen, som skjermbilder, menyer, etc..

Informasjonen i dette dokumentet tilhører Tobii Dynavox. Det er forbudt å gjengi deler av eller hele innholdet uten skriftlig forhåndstillatelse fra Tobii Dynavox.

Products that are referred to in this document may be either trademarks and/or registered trademarks of the respective owners. The publisher and the author make no claim to these trademarks.

While every precaution has been taken in the preparation of this document, the publisher and the author assume no responsibility for errors or omissions, or for damages resulting from the use of information contained in this document or from the use of programs and source code that may accompany it. In no event shall the publisher and the author be liable for any loss of profit or any other commercial damage caused or alleged to have been caused directly or indirectly by this document.

Innholdet kan endres uten varsel.

Gå til nettstedet til Tobii Dynavox på [www.TobiiDynavox.com](http://www.TobiiDynavox.com) for å få oppdaterte versjoner av dette dokumentet.

# Innhold

1	Introduksjon .....	4
2	Avspillingsmodus .....	5
3	Skapemodus.....	6
3.1	Opprette en ny scene .....	6
3.2	Redigere en scene .....	9
3.2.1	Sceneverktøy.....	9
3.3	Slette en scene .....	11
3.4	Bruke kategorimapper.....	11
3.4.1	Opprette en ny kategorimappe.....	11
3.4.2	Slette en kategorimappe .....	12
3.4.3	Flytte kategorier og scener .....	13
3.5	Behandle scener .....	14
3.5.1	Skjul.....	14
3.5.2	Fjern.....	15
3.5.3	Eksporter .....	16
3.5.4	Importere .....	23
3.5.5	Gi nytt navn .....	27
4	Innstillinger.....	28
4.1	Scenealternativer .....	28
4.1.1	Vis scenenavn.....	28
4.1.2	Vis animasjon for valgt scene .....	28
4.1.3	Vis og animer etiketter for hotspots.....	29
4.1.4	Vis hotspots avspillingsmodus .....	29
4.1.5	Størrelse på navigasjonsfelt.....	30
4.1.6	Volum .....	30
4.2	Tilgangsmåter .....	30
4.2.1	Beskrivelse av tilgangsmåte.....	32
4.2.2	Innstillinger Enkel berøring.....	32
4.2.3	Innstillinger for Klikk ved berøring .....	33
4.2.4	Innstillinger for Klikk ved slipp .....	33
4.2.5	Innstillinger skanning .....	34
4.2.6	Innstillinger mus .....	38
4.2.7	Gaze Interaction Settings .....	40
4.2.8	Markeringsstil og farge.....	43
4.3	Systemalternativer .....	44
4.3.1	Passord Skapemodus.....	44
4.3.2	Systemtastatur.....	45
4.3.3	Logg på myTobiiDynavox.....	45
4.4	Om.....	47
4.4.1	Oppgrader fra Snap Scene Lite til Full .....	47
4.4.2	Programvareoppdateringer.....	47
Tillegg A	.....	48

# 1 Introduksjon



Tobii Dynavox Pathways er implementeringsverktøyet som hjelper deg å lære forskningsbaserte teknikker slik at du kan bruke Snap Scene på en effektiv måte. Besøk App Store for å laste ned gratisappen Tobii Dynavox Pathways for iPad, og begynn å lære de smarte strategiene for å bruke Snap Scene med barnet ditt. Har du ikke iPad, finner du også alle instruksjonsvideoene for Pathways på [myTobiiDynavox.com](http://myTobiiDynavox.com).

En baby begynner å lære å kommunisere straks den hører stemmene til familie og venner og gråter for første gang. For enkelte barn kan kommunikasjonen være ekstra utfordrende. Snap Scene er en ASK-løsning (alternativ og supplerende kommunikasjon) utviklet for spebarn, småbarn, førskolebarn og andre som holder på å lære å kommunisere, men:

- ikke snakker
- lærer saktere å snakke
- snakker, men er vanskelige å forstå
- kan ha spesielle kommunikasjonsutfordringer

Hensikten med Snap Scene er å utvikle språk- og kommunikasjonsferdigheter ved å introdusere ASK i dagligdags lek og sosialt samspill som er morsomt og motiverende for barnet.

Både Snap Scenes design og konseptene og strategiene i Pathways er basert på forskning ved Pennsylvania State University Department of Communication Sciences and Disorders av Janice Light (PhD, Distinguished Professor) og Kathryn Drager (PhD, CCC-SLP, Professor) i samarbeid med Invotek. Funnene deres viser at designen og tilnærmingen gir betydelig bedre språk- og kommunikasjonsferdigheter, også når det gjelder å:

- innlede og holde i gang sosial samhandling
- dele informasjon og uttrykke ønsker og behov
- bruke nye ord og konsepter, inkludert farger, tall og bokstavlyder
- kombinere ord og konsepter for å uttrykke mer komplekse ideer

Snap Scene er utviklet for å gjøre utviklingen av språk, kommunikasjon og lese- og skriveferdigheter lettere for dem som lærer å kommunisere, slik at hver enkelt kan utnytte potensialet sitt til det fulle.

Se *Tillegg A* for litteraturhenvisning.

## 2 Avspillingsmodus

Snap Scene har to modi. **Skapemodus**, hvor hjelperen eller fagpersonen kan opprette, redigere og behandle scener, og **Avspillingsmodus**, hvor barnet kan velge scener fra scenelisten og samhandle med dem. Når barnet velger et interaktivt område i en scene (såkalt hotspot), vil de høre et lydopptak og eventuelt se etiketteksten for dette området. Lyd- og etikettekstinteraksjon kan justeres av hjelper.



Scenens svarinteraksjon bestemmes av de aktiverte innstillingene og innholdet (lydopptak og etikettekst) som tilhører hver hotspot. Vis og animer etiketter for hotspots er deaktivert som standard. Se 4.1.3 *Vis og animer etiketter for hotspots* for å aktivere innstillingen.



Figur 2.1 Avspillingsmodus

# 3 Skapemodus

## 3.1 Opprette en ny scene

1. Gå inn i **Skapemodus**. Gå til Skapemodus
2. Velg kategorimappen du vil opprette scenen i.



Figur 3.1 Velg Kategori.

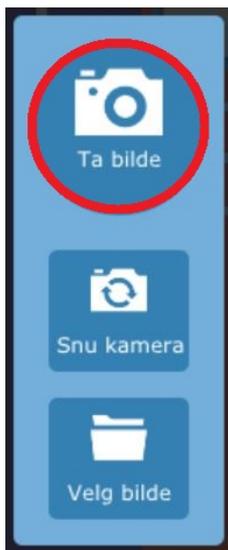
3. Velg knappen for ny scene (+). Bildemodus åpnes.



Figur 3.2 Knapp for ny scene

4. Legg et bilde til scenen din ved å ta en nytt bilde eller velge en bildefil som er lagret på enheten din.

- a. **Ta bilde** — Ta bilde med det valgte kameraet.. Søkeren på skjermen viser bildet som blir tatt når du velger dette.



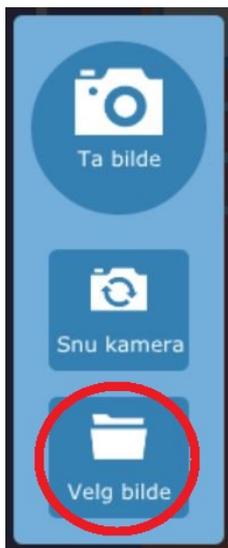
Figur 3.3 Bildemodus - Ta bilde

- b. **Snu kamera** — Hvis enheten din har kamera både foran og bak, kan du bruke knappen for å **Snu kamera** for å velge det andre kameraet på enheten. Når du ser ønsket visning i søkeren på skjermen, velger du knappen **Ta bilde** for å ta bilde..



Figur 3.4 Bildemodus - Snu kamera

- c. **Velg bilde** — For å velge en lokalt lagret bildefil, velger du knappen **Velg bilde**. Bla gjennom mappene ved hjelp av pil opp- eller filknappen. Velg ønsket bildefil og deretter den grønne **Velg**-knappen.

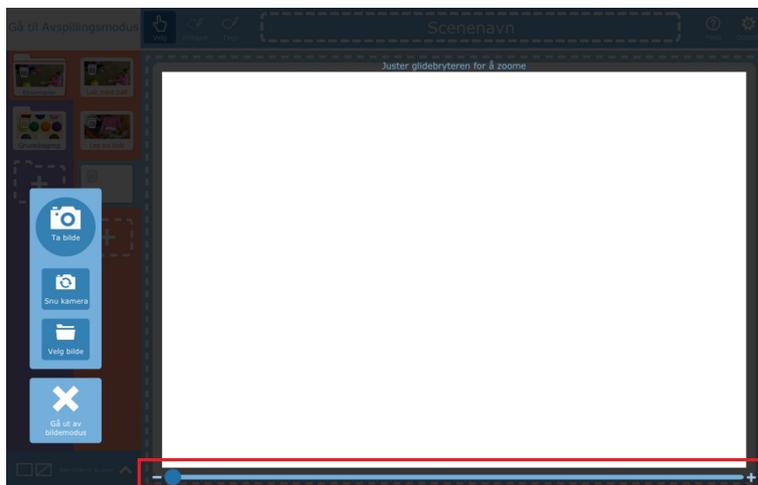


Figur 3.5 Bildemodus - Velg bilde

- d. Hvis du vil gå ut av bildemodus uten å opprette en scene, velger du **Gå ut av bildemodus**.



5. Bruk glidebryteren nederst i bildet for å skalere det til ønsket størrelse. Dra glidebryteren mot **+** for å zoome inn og mot **-** for å zoome ut.



Figur 3.6 Bildemodus - Skaleringsverktøy

6. Dra i bildet for å sentrere det.
7. Når du er ferdig med å skalere og sentrere bildet, velger du **Godta** for å lagre. For å ta et bilde på nytt eller velge et annet bilde, velger du **Ta på nytt** eller **Tilbake**. For å gå ut av bildeskjermen uten å lagre, velger du **Gå ut av bildemodus**.

## 3.2 Redigere en scene

1. Velg **Skapemodus**. Gå til Skapemodus
2. Velg scenen du vil redigere.
3. (Valgfritt) Legg til eller rediger scenenavnet ved å velge tekstfeltet øverst i skjermen og begynne å skrive i det.



Figur 3.7 Verktøylinjen for skapemodus

4. Bruk verktøyene i verktøylinjen for å foreta endringer i scenen.

### 3.2.1 Sceneverktøy

Rediger scenen ved hjelp av verktøyene i verktøylinjen: Velg, Hotspot og Tegn.

#### 3.2.1.1 Velg en hotspot.

Bruk verktøyet **Velg** for å velge en eksisterende hotspot.

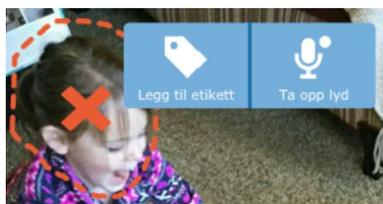


#### 3.2.1.2 Opprette og redigere hotspots

Opprett en ny hotspot ved å bruke **Hotspot**-verktøyet til å markere et objekt eller et område i scenen. En hotspot er et område på skjermen som kan velges. Når dette velges i avspillingsmodus, kan det spille lydopptak og vise tekstetiketter.



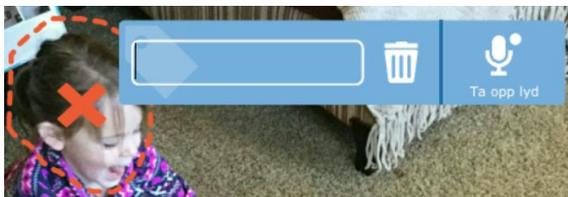
Når du har opprettet en hotspot (eller valgt en allerede eksisterende), har du muligheten til å gi hotspoten en etikett, ta et lydopptak, eller slette hotspoten.



Figur 3.8 Hotspot-alternativer

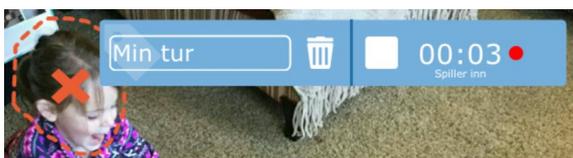
#### 3.2.1.2.1 Legge til hotspot-etikett

1. Velg **Legg til etikett**.
2. Klikk i tekstfeltet og skriv inn en etikett.



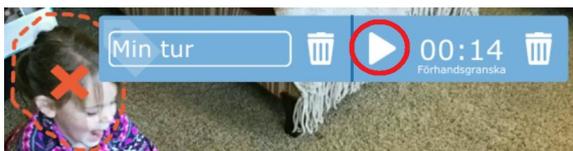
### 3.2.1.2.2 Lydopptak med hotspot

1. Velg **Ta opp lyd**. Opptaket vil starte umiddelbart (angis av rød, blinkende sirkel).



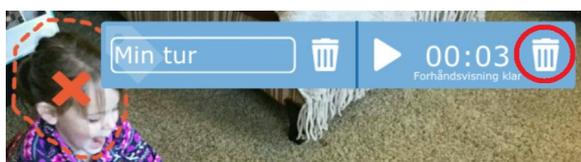
Figur 3.9 Ta opp lyd

2. Når du er ferdig med å ta opp, velger du den firkantede knappen for å stanse opptaket.
3. For å høre lyden som ble tatt opp, trykker du på trekantknappen (Play).



Figur 3.10 Forhåndslytt til lyd

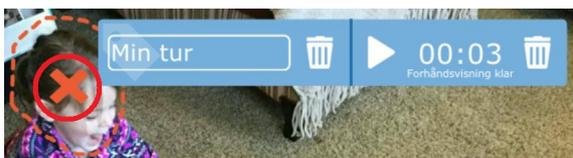
**i** Hvis du vil ta et nytt opptak for en hotspot som allerede har en lyd, velger du **Slett**-ikonet (søppelspann) for å slette opptaket, og deretter **Ta opp lyd** for å lage et nytt opptak..



Figur 3.11 Slette lyd

### 3.2.1.2.3 Slette en hotspot

1. Bruk vektøyet **Velg** for å velge en hotspot.
2. Velg den røde **X**-en for å slette hotspotsen.



### 3.2.1.3 Tegner

Bruk verktøyet **Tegn** for å tegne linjer for frihånd hvor som helst i scenen.



Figur 3.12 Tegneverktøy

- Du kan velge en **linjefarge** blant de seks fargene.
- Velg ett av to alternativer for **linjetykkelse**.
- **Slett**-verktøyet brukes for å fjerne deler av tegningen på en kontrollert måte.

- **Fjern**-knappen sletter alle tegningene i scenen.



Figur 3.13 Scene med tegninger

### 3.3 Slette en scene



Scenen slettes permanent. Du må bare slette scener som du er sikker på at du ikke trenger senere, eller som du har sikkerhetskopierte via eksport.

Du kan slette scenen direkte fra navigasjonsfeltet i skapemodus ved å velge søppelspannikonet på scenen du vil fjerne.



Figur 3.14 Slette en scene i navigasjonsfeltet



Du kan også slette scener i Behandle scener. Se 3.5.2 *Fjern*.

### 3.4 Bruke kategorimapper

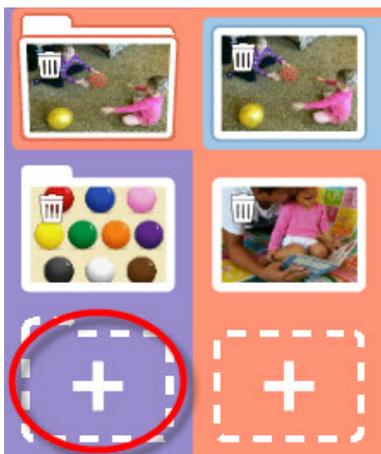
Du kan bruke kategorimapper for å ordne scenene etter emne, plassering eller andre kriterier. Kategorimapper lar deg også utføre masseoperasjoner, f.eks. importere, eksportere, skjule eller slette flere scener samtidig. Se 3.5 *Behandle scener*.

#### 3.4.1 Opprette en ny kategorimappe

1. Gå inn i **Skapemodus**.

Gå til Skapemodus

2. Velg knappen Opprett kategorimappe (+).



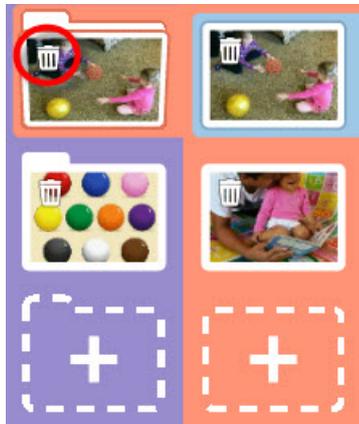
3. Du blir bedt om å opprette en ny scene. (En kategorimappe må alltid inneholde minst én scene.) Se 3.1 Opprette en ny scene.

### 3.4.2 Slette en kategorimappe

Det finnes to måter å slette kategorimapper på: Du kan slette kategorimappen direkte fra navigasjonsfeltet i skapemodus ved å velge søppelspannikonet på scenen du vil fjerne.



Når du sletter en kategorimappe, sletter du også alle scenene som ligger i kategorimappen. Flytt alle scenene du vil beholde til en annen kategorimappe før du sletter kategorimappen. Se 3.4.3 Flytte kategorier og scener.



Figur 3.15 Slette en kategorimappe

Du kan også slette en kategori fra menyen Behandle scener.

1. Gå inn i **Skapemodus**.
2. Velg **Behandle scener**.



3. Velg kategorimappen du vil slette i navigasjonsfeltet.

4. Velg **Fjern**.



5. Når du blir bedt om det, velger du **Ja** for å slette kategorien og alle scenene i den, eller **Nei** for å avbryte.



### 3.4.3 Flytte kategorier og scener

Du kan flytte og organisere kategorier og scener på nytt i navigasjonsfeltet ved å velge og dra.



En kategorimappe må inneholde minst én scene. Flytter du kategoriens eneste scene til en annen kategori, slettes den tomme kategorien automatisk.

1. Gå inn i **Skapemodus**.

Gå til Skapemodus

2. Velg og hold kategorimappen du vil flytte i navigasjonsfeltet. Ikonet blir større når mappen er klar til å flyttes.



Figur 3.16 Navigasjonsfeltet – Scenen er valgt og klar til å flyttes.

3. Dra kategorimappen eller scenen til den nye plasseringen i navigasjonsfeltet, og slipp den slik at den flyttes.

## 3.5 Behandle scener

Alle operasjonene som beskrives nedenfor, kan utføres på både scener og kategorimapper. Når en operasjon utføres på en kategorimappe, utføres den også på scenene i kategorien. Hvis du f.eks. skjuler en kategori, skjules også alle scenene i denne kategorien.

1. Gå inn i **Skapemodus**.
2. Velg **Behandle scener**.

Gå til Skapemodus

### 3.5.1 Skjul

Når du skjuler en scene, fjernes scenen fra barnets navigasjonsfelt slik at barnet ikke kan se eller samhandle med scenen i avspillingsmodus. Du kan når som helst få skjulte scener frem i barnets navigasjonsfelt igjen ved å vise dem (fjerne Skjul).

#### Skjule en scene eller kategori

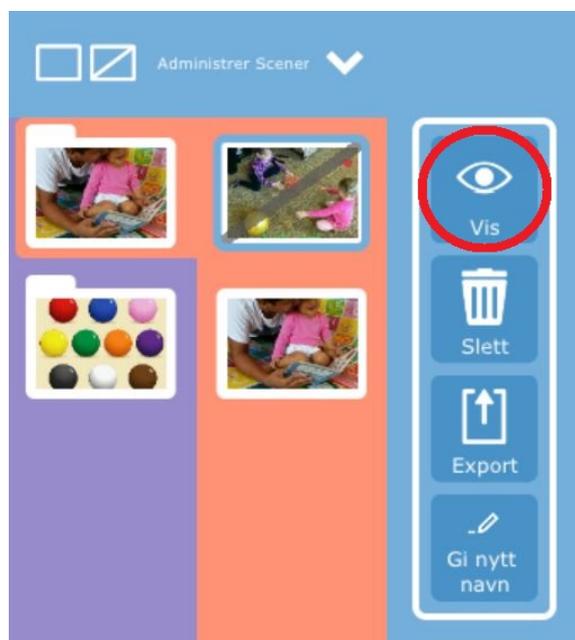
1. Velg kategorimappen eller mappen du vil skjule i navigasjonsfeltet.

2. Velg **Skjul**. Nå ser du at ikonet i navigasjonsfeltet har en strek over seg for å vise at det er skjult.



Figur 3.17 Behandle scener – Skjul

-  Vil du vise en skjult scene eller kategori, velger du det skjulte elementet og trykker **Vis**.



Figur 3.18 Behandle scener – Vis

### 3.5.2 Fjern



Fjerningen av en scene eller kategorimappe er permanent. Du bør bare fjerne elementer som du har eksportert som sikkerhetskopi, eller elementer du er sikker på at du ikke trenger senere.

1. Velg scenen eller kategorimappen du vil slette i navigasjonsfeltet.
2. Velg **Fjern**.



3. Når du blir bedt om det, velger du **Ja** for å slette scenen/kategorien, eller **Nei** for å avbryte.



Når du fjerner en kategorimappe, fjerner du også alle scenene som ligger i kategorimappen.

### 3.5.3 Eksporter

Du kan eksportere scener og kategorier for å lagre dem som sikkerhetskopier, eller dele dem med andre Snap Scene-brukere. Eksporterte filer kan lagres på myTobiiDynavox eller din lokale enhet.

#### Eksportere til myTobiiDynavox



Du må ha en aktivert Internett-tilkobling og myTobiiDynavox-konto for å eksportere til myTobiiDynavox.

1. Velg kategorien eller scenen du vil eksportere.

2. Velg **Eksporter**. Dialogen Eksporter åpnes.



3. Velg **Den valgte scenen/kategorien** for å bare eksportere det du har valgt, eller velg **Alle kategorier og scener** for å eksportere alle kategoriene og scenene i navigasjonsfeltet.
4. Velg **Neste**.

5. Angi et navn på eksportpakken, og velg **Eksporter**.

1 2 3 X

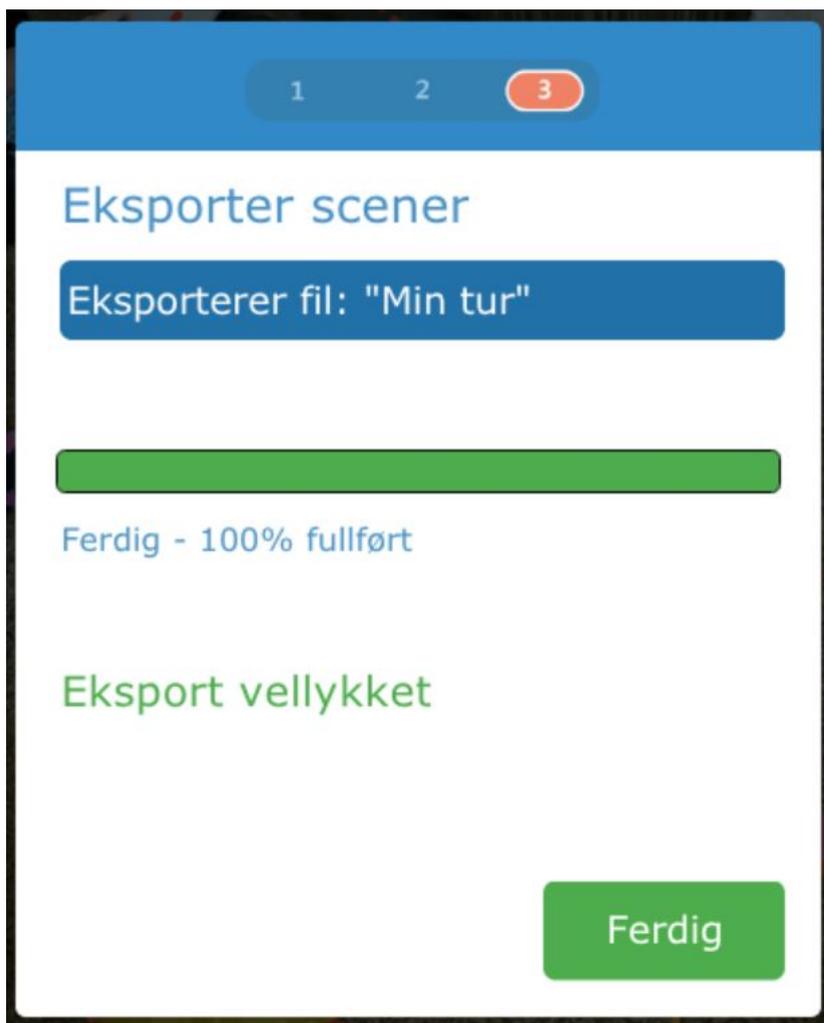
## Eksporter scener

Eksporterer til myTobiiDynavox

Navn på eksportpakke

Tilbake Eksporter

6. Når eksporten er fullført, velger du **Ferdig**.



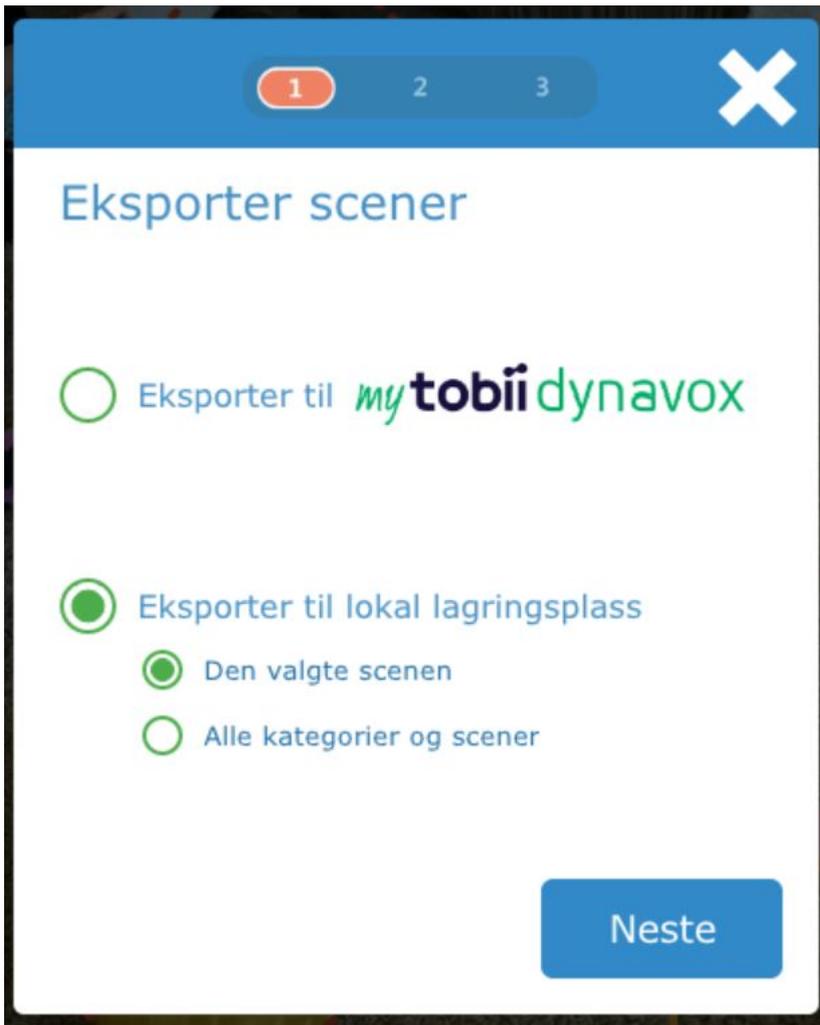
#### Eksportere til en lokal fil

1. Velg kategorien eller scenen du vil eksportere.

2. Velg Eksporter. Dialogen Eksporter åpnes.



3. Velg **Eksporter til lokal lagringsplass**.



4. Velg **Den valgte scenen/kategorien** for å bare eksportere det du har valgt, eller velg **Alle kategorier og scener** for å eksportere alle kategoriene og scenene i navigasjonsfeltet.
5. Velg **Neste**.
6. Velg **Bla gjennom**. Dialogen Velg en målmappe åpnes.

7. Bruk piltasten for å navigere til mappen du ønsker, og velg deretter den grønne **Velg**-knappen.

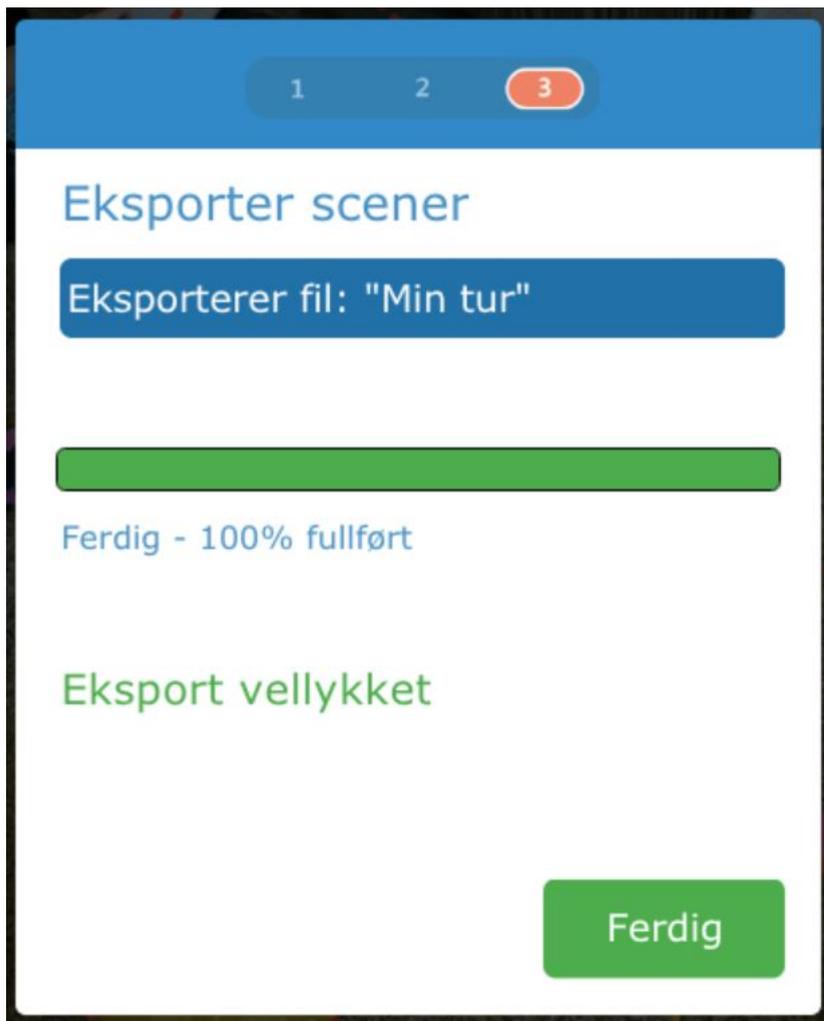


8. Angi et navn på eksportpakken, og velg **OK**.



9. Velg **Eksporter** for å fullføre eksporten. Vil du velge en annen målmappe, velger du **Tilbake**. Vil du avbryte eksporten, velger du **X** i dialogen Eksporter.

10. Når eksporten er fullført, velger du **Ferdig**.



### 3.5.4 Importere

Du kan importere Snap Scene-eksportfiler (.ssp) fra myTobiiDynavox eller en lokal stasjon.

#### 3.5.4.1 Importere fra myTobiiDynavox



Du må ha en aktivert Internett-tilkobling for å importere til myTobiiDynavox.

Gå til Skapemodus

1. Gå inn i **Skapemodus**.
2. Velg **Behandle scener**.
3. Velg **Importer**.

4. Hvis du ikke er tilkoblet myTobiiDynavox-kontoen allerede, velger du myTobiiDynavox-logoen for å logge inn.



5. Velg en fil fra listen, og velg **Neste**.

6. Nå kan du velge hva du vil importere og hvordan det skal gjøres.



- a. Har du lyst å importere alt innholdet i filpakken, velger du **Importer alle kategorier og scener**. Velg deretter enten **Legg ved** (alle scener og kategorier importeres som tillegg til alle gjeldende scener og kategorier, selv om de er duplikater), eller **Erstatt** (alle eksisterende kategorier og scener overskrives av innholdet i importpakken). Velg deretter **Importer**.
- b. Har du lyst å importere bare én kategori eller scene i filpakken, velger du **Velg en kategori eller scene du vil importere**. Velg deretter enten **Legg ved** (alle scener og kategorier importeres som tillegg til alle gjeldende scener og kategorier, selv om de er duplikater), eller **Erstatt** (alle eksisterende kategorier og scener overskrives av innholdet i importpakken). Velg **Neste**, velg kategori eller scene og deretter **Importer**.
7. Velger du Vedlegg, vises en melding når importen er fullført. Velger du Erstatt, startes Snap Scene på nytt i avspillingsmodus med de importerte kategoriene og scenene.



Velger du Vedlegg, merkes kategoriene og scenene du nettopp importerte med en stjerne i navigeringsfeltet.

### 3.5.4.2 Importere fra lokal lagringsplass

1. Gå inn i **Skapemodus**. 
2. Velg **Behandle scener**.

3. Velg **Importer**.



4. Velg **Importer fra lokal lagringsplass** Skjermbildet Velg importfil åpnes.

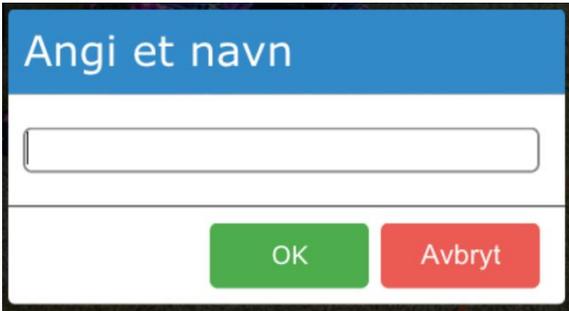


5. Velg en .ssp-fil du vil importere. Ved behov kan du bruke pilknappen for å navigere til mappen som inneholder filen du vil importere. Deretter velger du den grønne **Velg**-knappen.

6. Velg hva du vil importere og hvordan det skal gjøres:
  - a. Har du lyst å importere alt innholdet i filpakken, velger du **Importer alle kategorier og scener**. Velg deretter enten **Legg ved** (alle scener og kategorier importeres som tillegg til alle gjeldende scener og kategorier, selv om de er duplikater), eller **Erstatt** (alle eksisterende kategorier og scener overskrives av innholdet i importpakken). Velg deretter **Importer**.
  - b. Har du lyst å importere bare én kategori eller scene i filpakken, velger du **Velg en kategori eller scene du vil importere**. Velg deretter enten **Legg ved** (alle scener og kategorier importeres som tillegg til alle gjeldende scener og kategorier, selv om de er duplikater), eller **Erstatt** (alle eksisterende kategorier og scener overskrives av innholdet i importpakken). Velg **Neste**, velg kategori eller scene og deretter **Importer**.
7. Velger du Vedlegg, vises en melding når importen er fullført. Velger du Erstatt, startes Snap Scene på nytt i avspillingsmodus med kategoriene og scenene du nettopp har importert.

### 3.5.5 Gi nytt navn

1. Velg en scene eller kategorimappe fra navigasjonsfeltet i Behandle scener.
2. Velg **Gi nytt navn**. Dialogen Angi et navn åpnes.



3. Skriv et navn i tekstfeltet, velg **OK** for å lagre endringene, eller **Avbryt** for å avslutte uten å lagre.

# 4 Innstillinger

1. Gå inn i **Skapemodus**.

Gå til Skapemodus

2. Velg  **Innstillinger**.

## 4.1 Scenealternativer

### 4.1.1 Vis scenenavn

Når Vis scenenavn aktiveres, er scenenavnene synlige i navigasjonsfeltet. Når alternativet er deaktivert, er scenenavnene skjult i navigasjonsfeltet.



Vis scenenavn er aktivert.



Vis scenenavn er deaktivert.

### 4.1.2 Vis animasjon for valgt scene

Når Vis animasjon for valgt scene er aktivert, vil scenen du velger fra navigasjonsfeltet animeres og utvides fra scenemenyen til scenedelen i avspillingsmodus. Når Vis animasjon for valgt scene er deaktivert, vil scenen du valgte i navigasjonsfeltet rett og slett vises i scenedelen.

### 4.1.3 Vis og animer etiketter for hotspots

Når Vis og animer etiketter for hotspots er aktivert, vil hotspots med etiketter vise etiketteksten når de velges i avspillingsmodus. Når Vis og animer etiketter for hotspots er deaktivert, vises aldri etiketter for hotspots.



Figur 4.1 Vis og animer etiketter for hotspots er aktivert.

### 4.1.4 Vis hotspots avspillingsmodus

Når Vis hotspots avspillingsmodus er aktivert, er hotspot-kantene stiplet. Når Vis hotspots avspillingsmodus er deaktivert, er ikke hotspot-kantene markerte.

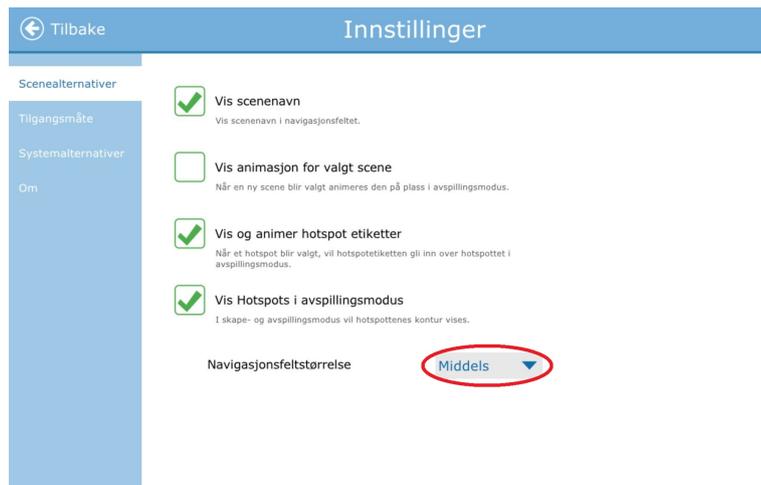


Vis hotspots avspillingsmodus er aktivert.



Vis hotspots avspillingsmodus er deaktivert.

## 4.1.5 Størrelse på navigasjonsfelt



Figur 4.2 Innstillinger – Størrelse på navigasjonsfelt

Bruk menyen for å velge et lite, middels eller stort navigasjonsfelt. Barn med nedsatt syn eller fingerferdighet kan ha nytte av et større navigasjonsfelt.



## 4.1.6 Volum

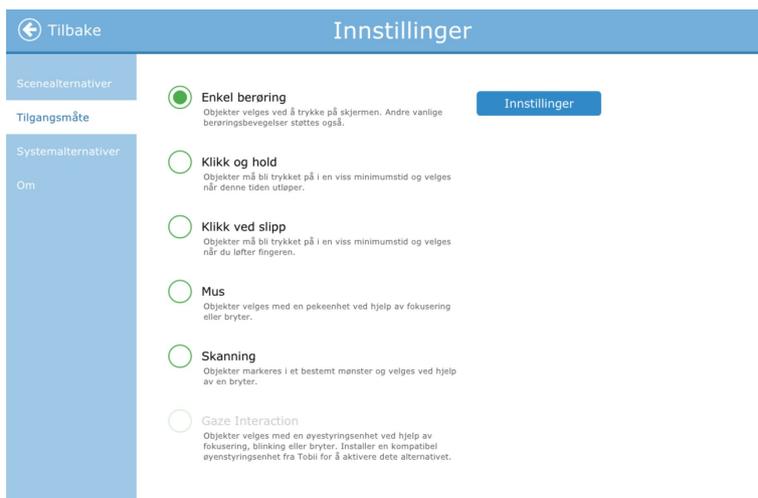
Snap Scene har ikke voluminnstilling i applikasjonen. Bruk volumknappene på enheten.

## 4.2 Tilgangsmåter

Du endrer tilgangsmåte i menyen **Innstillinger**.

1. Velg  **Innstillinger** i skapemodus.
2. Velg **Tilgangsmåte**.
3. Velg en tilgangsmåte.

4. Velg knappen **Innstillinger** for å åpne innstillingsmenyen for valgt tilgangsmåte.



Figur 4.3 Innstillinger for tilgangsmåte

## 4.2.1 Beskrivelse av tilgangsmåte

### Enkel berøring

Objekter aktiveres ved at du berører objektet på skjermen med en finger. Bruker du mus, klikker du på objektet med musepekeren. Denne tilgangsmåten passer for brukere som klarer å berøre skjermen raskt og nøyaktig, eller kontrollere og venstreklikke en vanlig datamus. Objektene aktiveres så snart de berøres eller klikkes på.

### Klikk ved berøring

Objekter aktiveres ved at du berører og holder objektet på skjermen i en viss tid. Bruker du mus, klikker og holder du objektet i en viss tid. Brukeren definerer holdtiden. Denne tilgangsmåten er nyttig for brukere som berører eller klikker på objekter ved et uhell.

### Klikk ved slipp

Denne metoden ligner på Klikk ved berøring, men det valgte objektet aktiveres når det slippes. Denne tilgangsmåten lar brukeren opprettholde kontakten med berøringsskjermen uten å foreta et valg ved et uhell. Det betyr at brukeren kan la fingeren eller musepekeren gli over berøringsskjermen, eller holde museknappen nede mens markøren beveges. Valget utføres ikke før fingeren eller pekeren forlater berøringsskjermen, eller når museknappen slippes. Klikk ved slipp-metoden passer derfor for personer som synes det er enklere å dra fingeren eller pekeren over berøringsskjermen mens den flyttes fra valg til valg.

### Mus

Tilgangsmåten Mus krever at en datamus, sporingsball eller hodemus styrer markøren på skjermen. Du kan velge et objekt på to måter: Ved hjelp av fokusering (når markøren stanser på et objekt i en viss tid) eller en bryter (bruk musen for å flytte markøren over objektet og aktiver bryteren for å velge). Denne tilgangsmåten er fin for brukere som kan bevege musen, men ikke klarer å trykke på museknappen for å velge.

### Skann

Når skanning er den aktive tilgangsmåten, markeres objektene på skjermen i et bestemt mønster. Brukeren benytter en bryter eller tastaturtast for å velge når det ønskede elementet markeres. Denne tilgangsmåten er ment for personer som har nedsatte motoriske ferdigheter og ikke kan bruke de andre tilgangsmåtene på en effektiv måte.

### Gaze Interaction

Denne metoden brukes sammen med et blikkpekingsystem, som Tobii Dynavox PCEye Go- eller I-Series-enhetene. Disse systemene lar brukeren styre markøren på skjermen med øynene. Brukeren velger ved å holde markøren på et objekt i en viss tid (fokusering), aktivere en bryter eller blinke.



Vil du lære mer om tilgangsmåtene og se dem i bruk, kan du gå til <https://dynavotech.force.com/devices/apex/Videos> og velge **Tilgangsmåte** fra rullegardinmenyen.

## 4.2.2 Innstillinger Enkel berøring



Figur 4.4 Innstillinger Enkel berøring

Med Enkel berøring krysser du av boksen for å aktivere sveip. Velg blant alternativene for scrollbar synlighet.

### 4.2.3 Innstillinger for Klikk ved berøring



Figur 4.5 Innstillinger for Klikk ved berøring

Med tilgangsmåten Klikk ved berøring velger du Holdtid og Slipptid. Velg blant alternativene for scrollbar synlighet.

### 4.2.4 Innstillinger for Klikk ved slipp



Figur 4.6 Innstillinger for Klikk ved slipp

Med tilgangsmåten Klikk ved slipp velger du Holdtid og Slipptid. Velg blant alternativene for scrollbar synlighet. Velg en markeringsstil og farge (se 4.2.8 *Markeringsstil og farge*).

## 4.2.5 Innstillinger skanning



Figur 4.7 Innstillinger skanning

### Innstillinger skanning – Type skanning

Velg en type skanning: 1 bryter autoskann eller 2 bryter trinnskanning.

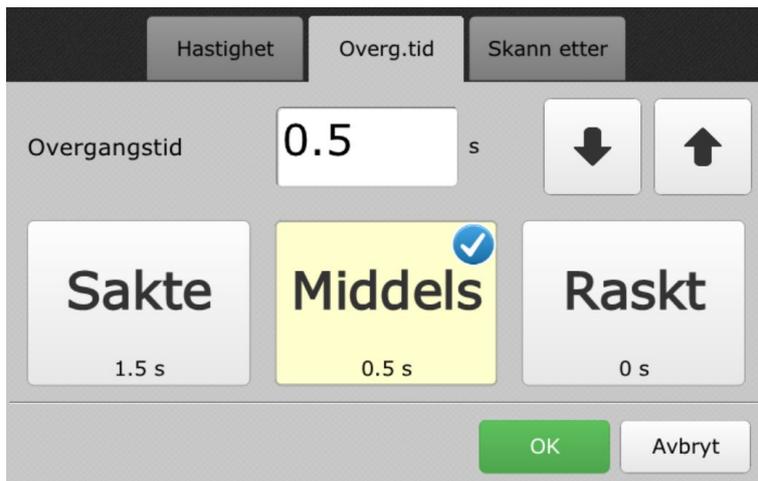
#### 1 bryter autoskann

1. Velg den blå **Innstillinger**-knappen under **1 bryter autoskann**. En dialog åpnes slik at du kan velge skanningshastighet. (Bruk pil opp og pil ned for å justere hastigheten.)



Figur 4.8 Automatisk skanning: skanningshastighet

2. Velg fanen **Overg. tid**. En dialog åpnes slik at du kan angi overgangstiden (pausetiden mellom nivåene i skannemønsteret). (Bruk pil opp og pil ned for å justere tiden.)



Figur 4.9 Automatisk skanning: overgangstid

3. Velg fanen **Skann etter** for å aktivere eller deaktivere alternativene for skanning.



Figur 4.10 Automatisk skanning: Skann etter

4. Velg **OK** i dialogen **Skann etter** for å gå tilbake til menyen Innstillinger skanning.
5. I menyen **Innstillinger skanning** velger du en bryterinnngang for å signalisere at programvaren skal bevege skannerens markering fremover (hvis du ikke bruker enhetens innebygde bryterporter).

## 2 bryter trinnskanning

1. Velg **2 bryter trinnskanning** i menyen Innstillinger Skanning.



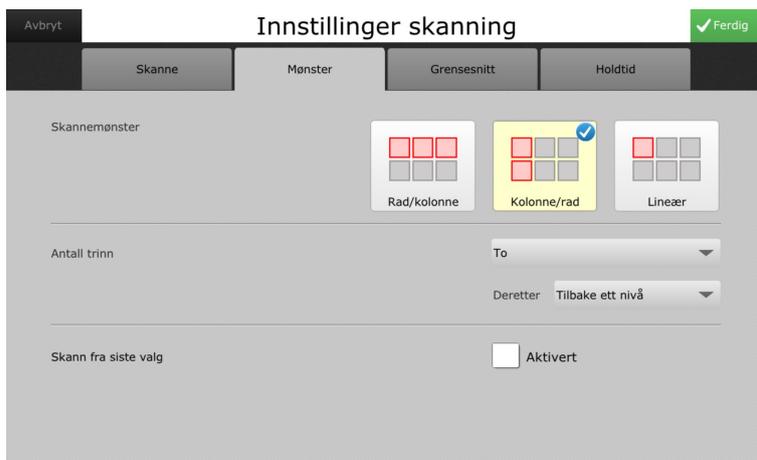
2. Velg rullegardinlisten **Bryter 1 tilgang** for å velge tastaturtasten som gir en bryterinngang som signaliserer at programvaren skal bevege skannerens markering fremover (hvis du ikke bruker enhetens innebygde bryterporter).
3. Velg rullegardinlisten **Bryter 2 tilgang** for å velge tastaturtasten som gir en bryterinngang som signaliserer at programvaren skal foreta et valg.



Standard bryterinngang er venstre pil for bryter 1 og høyre pil for bryter 2.

### Innstillinger skanning – skannemønster

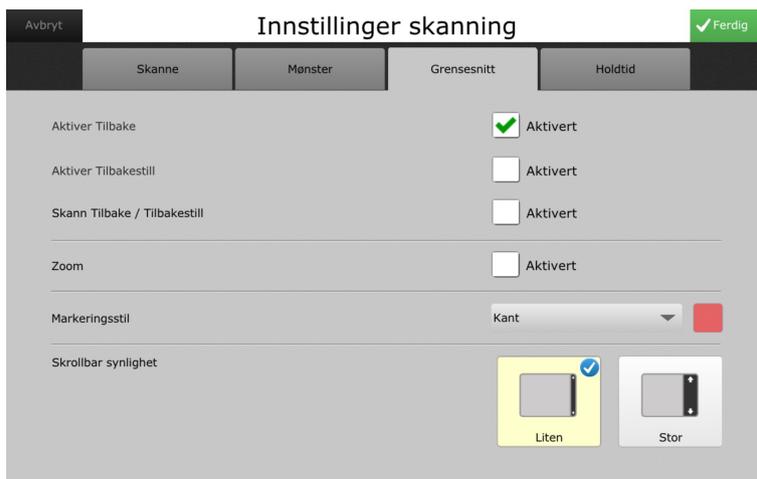
1. Velg fanen **Mønster** i menyen Innstillinger skanning.



2. Velg et **skannemønster** (rad/kolonne, kolonne/rad eller lineært).
3. Velg **antall trinn**. Programvaren kan angis til å skanne i det uendelige, eller stanse skanningen hvis det ikke blir foretatt et valg etter at siden har blitt skannet et visst antall ganger.
4. For å starte skanningen på nytt hvor et valg ble foretatt, velger du avmerkbingsboksen ved siden av **Skann fra siste valg**.

### Innstillinger skanning – grensesnitt

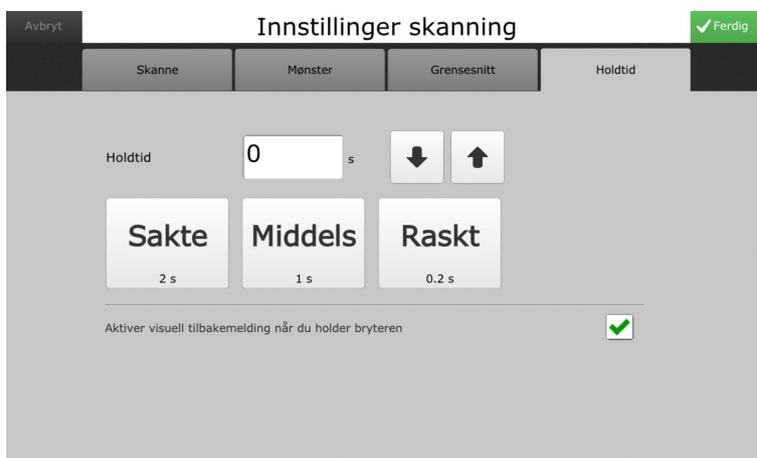
1. Velg fanen **Grensesnitt** i menyen Innstillinger skanning.



2. Velg avmerkingsboksen **Aktivert** ved siden av **Aktiver Tilbake** hvis du vil at skannerens markering skal gå tilbake til det forrige nivået etter at et valg er foretatt.
3. Velg avmerkingsboksen **Aktivert** ved siden av **Aktiver Tilbakestill** hvis du vil at skannerens markering skal initialiseres etter at et valg er foretatt.
4. Velg avmerkingsboksen **Aktivert** ved siden av **Skann tilbake/tilbakestill først** hvis du vil flytte tilbake/tilbakestill-ikonet til begynnelsen av skannmønsteret.
5. For å automatisk øke størrelsen til hvert element etterhvert som det skannes, velger du avmerkingsboksen **Aktivert** ved siden av **Zoom**.
6. Velg en markeringsstil og farge. (Se 4.2.8 *Markeringsstil og farge*.)
7. Forta et valg ved siden av **Scrollbar synlighet**.

#### Innstillinger skanning – Holdtid

1. Velg fanen **Holdtid** i menyen **Innstillinger skanning**.



Figur 4.11 Innstillinger skanning – Holdtid

2. Angi **Holdtid** med pilknappene, eller ved å skrive et tall (større enn 0 og mindre enn eller lik 5) i tekstfeltet.

3. Kryss av boksen ved siden av **Aktiver visuell tilbakemelding når du holder bryteren** for å se en animasjon som viser nødvendig holdtid når bryteren aktiveres.



Figur 4.12 Innstillinger skanning – Holdtid med animert visuell tilbakemelding

## 4.2.6 Innstillinger mus



Figur 4.13 Innstillinger mus

### Innstillinger mus – Velg med

Fokuseringsaktivering lar brukeren velge ved å plassere markøren over et element i en viss tid (fokuseringstid).

Bryteraktivering lar brukeren velge et objekt ved å trykke på en ekstern bryter (tilbehør) eller tastaturtast når objektet markeres med musen.

#### Velg med fokusering

1. Velg **Fokusering**.

2. Velg den blå **Innstillinger**-knappen under **Fokusering**. En dialog åpnes slik at du kan velge fokuseringstid. (Bruk pil opp og pil ned for å justere tiden.)



Figur 4.14 Innstillinger mus – Fokuseringstid

### Velg med bryter

1. Velg **Bryter**.
2. Velg den blå **Innstillinger**-knappen under **Bryter**.



Figur 4.15 Bryterinnstillinger – bryterinngang

3. Velg en bryterinngang. Bruker du den innebygde bryterporten på enheten, velges den riktige porten automatisk.
4. Velg **OK**.

### Innstillinger mus – scrollbar synlighet

Velg blant alternativene for scrollbar synlighet.

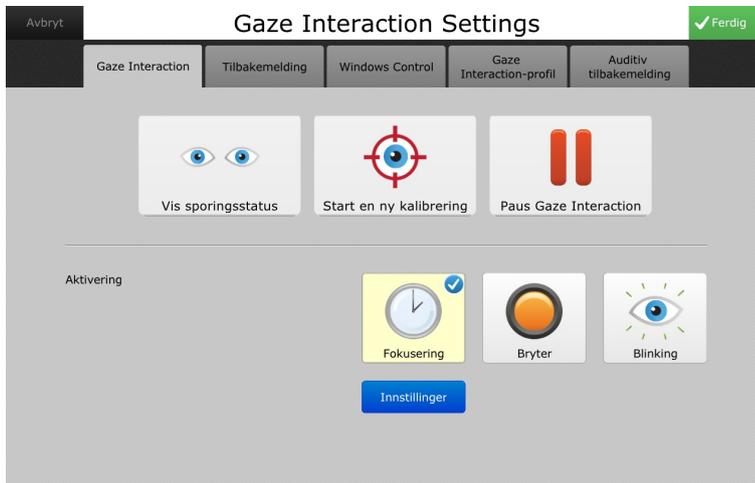
### Innstillinger mus – markeringsstil og farge

Velg en markeringsstil og farge. (Se 4.2.8 *Markeringsstil og farge*).

## 4.2.7 Gaze Interaction Settings



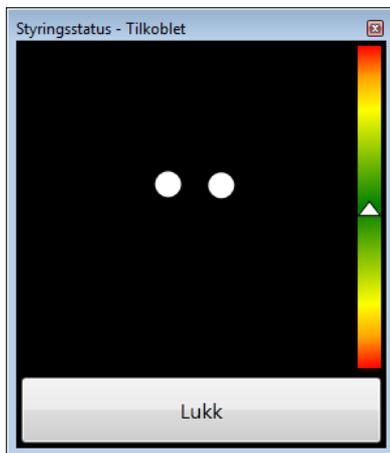
Gaze Interaction Settings er bare tilgjengelige om du har kompatibel øyesporing på enheten (f.eks. i-Series, PCEye Go osv.).



Figur 4.16 Menyen Gaze Interaction Settings

### Vis sporsstatus

Åpner **Styringsstatusvisning**, hvor du kan kontrollere at Gaze Interaction-programvaren gjenkjenner brukerens øyne og at brukeren er plassert riktig foran enheten.



Figur 4.17 Styringsstatusvisning

De to punktene som representerer brukerens øyne, skal være i midten av visningsprogrammet. Den hvite trekanten i avstandsmåleren på den høyre siden av visningsprogrammet bør ligge rundt midten (i det grønne området) når optimal avstand fra enheten er nådd.

### Start en ny kalibrering

Åpner en skjerm som starter kalibreringsprosessen. Programvaren kalibrerer automatisk brukerens blikk etterhvert som han/hun følger målene på skjermen. Når kalibreringen er fullført, åpnes en dialog med resultatene av kalibreringen.

### Stans øyestyring midlertidig

Når denne funksjonen er aktivert, vises et Pause-ikon på skjermen. Brukeren kan stanse Gaze Interaction midlertidig for å hvile øynene.

### Aktiveringsinnstillinger

Velg en aktiveringsmåte:

- **Fokuseringsinnstillinger**

Fokuseringsaktivering lar brukeren velge ved å fokusere blikket på et element i en viss tid (fokuseringstid).

Velg **Fokusering** og velg deretter **Innstillinger**-knappen under **Fokusering**. Dialogen **Fokuseringsinnstillinger** åpnes. Velg en fokuseringstid.

- **Bryterinnstillinger**

Bryteraktivering lar brukeren velge ved å trykke på en ekstern bryter (tilbehør) eller tastaturtast.

Velg **Bryter** og velg deretter **Innstillinger**-knappen under Bryter. En dialogboks åpnes.

- Velg en aktiveringstid. Velg deretter **OK**.

- Velg fanen **Ventetid** og velg tiden mellom vekslingene. Velg deretter **OK**.

- Velg fanen **Bryter** og velg deretter en bryterinngang. (Hvis du ikke bruker bryterportene på enheten.) Velg deretter **OK**.

- **Innstillinger for blinking**

Aktivering med blinking lar brukeren velge ved å blinke med øynene i en viss tid (blinketid).

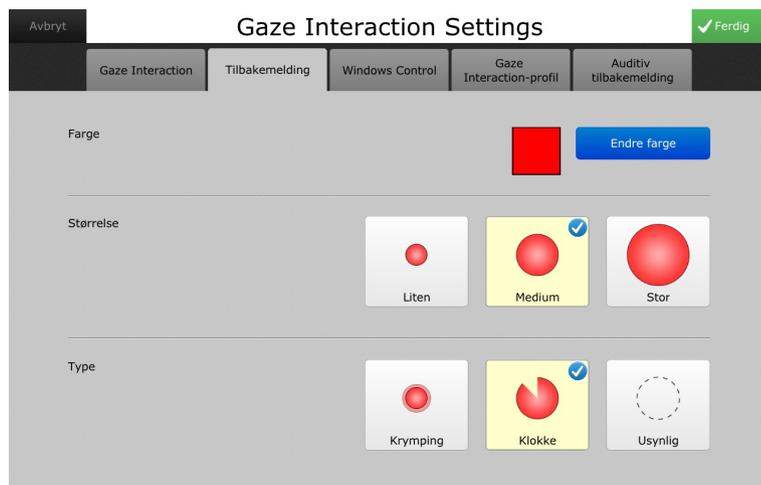
Velg **Blinking** og velg deretter **Innstillinger**-knappen under Blinking. En dialogboks åpnes.

- Velg en minimum blinketid. Velg deretter **OK**.

- Velg fanen **Maks. tid** og velg deretter en maksimal blinketid. Velg deretter **OK**.

## Tilbakemelding

Velg fanen **Tilbakemelding** i menyen **Gaze Interaction Settings**. Velg farge, størrelse og type tilbakemeldingsmål som skal benyttes under bruk.



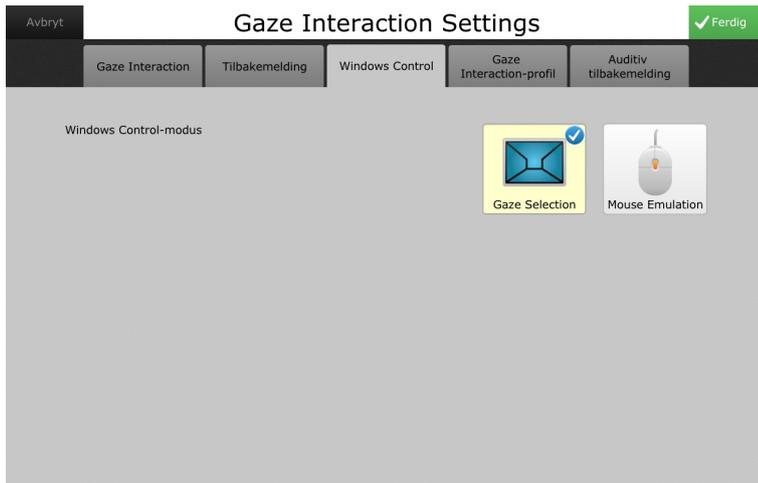
Figur 4.18 Gaze Interaction Settings: fanen Tilbakemelding

## Windows Control

Velg fanen **Windows Control** i menyen **Gaze Interaction Settings** for å angi modus for skrivebordstilgang.

**Gaze Selection-modus:** Gjør at brukeren kan styre et vanlig Windows-operativsystem med en totrinns valgmetode som reduserer faren for uønskede klikk.

Mouse Emulation-modus: Gjør det mulig for brukeren å emulere og styre en standard PC-peker på skjermen.

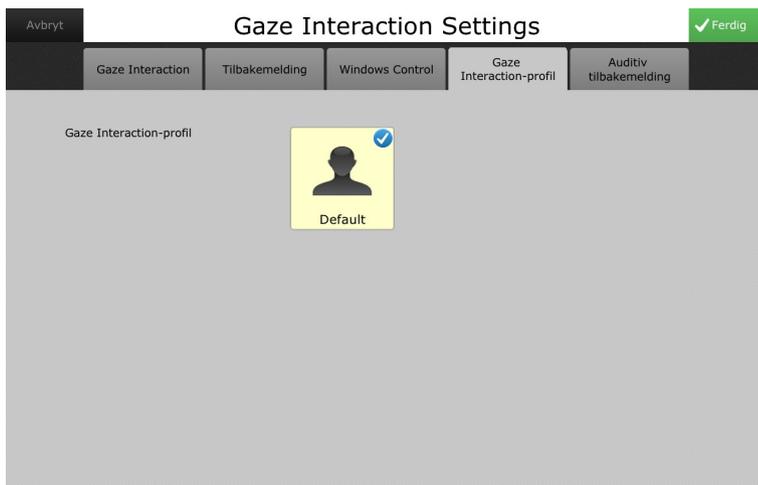


Figur 4.19 Gaze Interaction Settings – fanen Windows Control

### Gaze Interaction-profil

Velg fanen **Gaze Interaction-profil** i menyen **Gaze Interaction Settings**.

Fanen **Gaze Interaction-profil** brukes for å veksle mellom ulike Gaze Interaction-profiler. Du kan opprette profiler ved å bruke programmet **Gaze Interaction Settings** på skrivebordet.



Figur 4.20 Gaze Interaction Settings – fanen Gaze Interaction-profil

## 4.2.8 Markeringsstil og farge



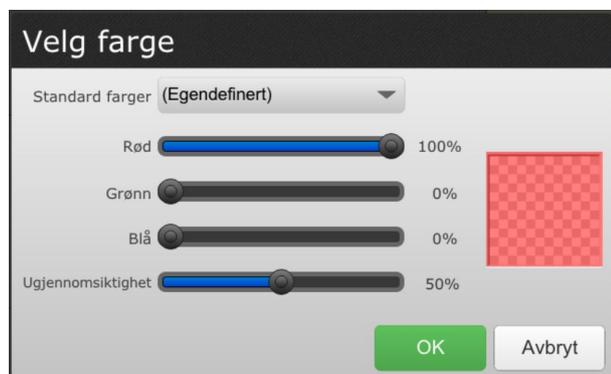
Figur 4.21 Markeringsstil og farge

1. Bruk rullegardinlisten **Markeringsstil** for å bestemme hvordan valgte elementer vises på siden.



### Markeringsstiler

1. Ingen markering
  2. Kant
  3. Inverter
  4. Overlegg
2. Velg knappen **Farge**. Dialogboksen **Fargevelger** åpnes.
  3. Velg en markeringsfarge. (Du kan også opprette en egendefinert farge ved hjelp av dialogen **Fargevelger**.)



Figur 4.22 Markering – Velg farge

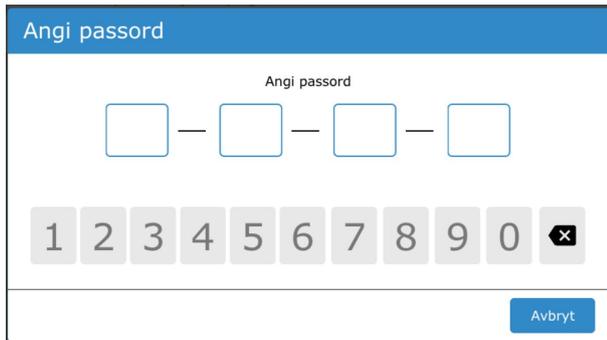


Med markeringsstilen Overlegg angir du ugjennomsiktighet til rundt 50 %.

## 4.3 Systemalternativer

### 4.3.1 Passord Skapemodus

Passord Skapemodus hindrer at uautoriserte brukere (barn) får tilgang til skapemodus i Snap Scene-programmet. Brukeren må oppgi riktig passord i avspillingsmodus for å få tilgang til skapemodus.



Figur 4.23 Passord Skapemodus

#### Aktiver Passord Skapemodus

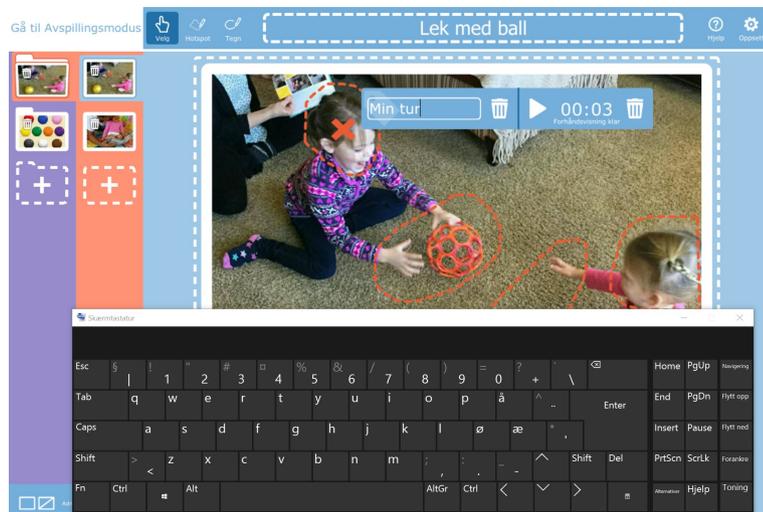
1. Velg  **Innstillinger** i skapemodus.
2. Velg **Systemalternativer**.
3. Kryss av boksen **Aktivert** ved siden av Passord Skapemodus. Hvis boksen allerede er krysset av, velger du **Endre passord**.
4. Angi det firesifrede passordet du vil bruke. Bruk en unik kombinasjon som er vanskelig å gjette.
5. Angi passordet igjen for å bekrefte det.
6. For å teste passordet velger du **Tilbake**, etterfulgt av **Gå til avspillingsmodus** og **Gå til skapemodus**. Dialogen Angi passord åpnes.
7. Angi passordet. Er passordet riktig, får du tilgang til skapemodus.

 Vil du deaktivere Passord Skapemodus, fjerner du bare krysset i boksen i Systemalternativer i menyen Innstillinger.

 Glemmer du passordet, kan du bruke den universelle koden 0520 for å få tilgang til skapemodus og tilbakestille passordet.

## 4.3.2 Systemtastatur

Systemtastaturet er et skjermtastatur som åpnes når brukeren velger et tekstfelt. Du kan aktivere systemtastaturet når du ikke har et fysisk tastatur til enheten. Systemtastaturet er aktivert som standard.



Figur 4.24 Systemtastatur

### Aktivere systemtastaturet

1. Velg  **Innstillinger** i skapemodus.
2. Velg **Systemalternativer**.
3. Kryss av boksen **Aktivert** ved siden av Systemtastatur.

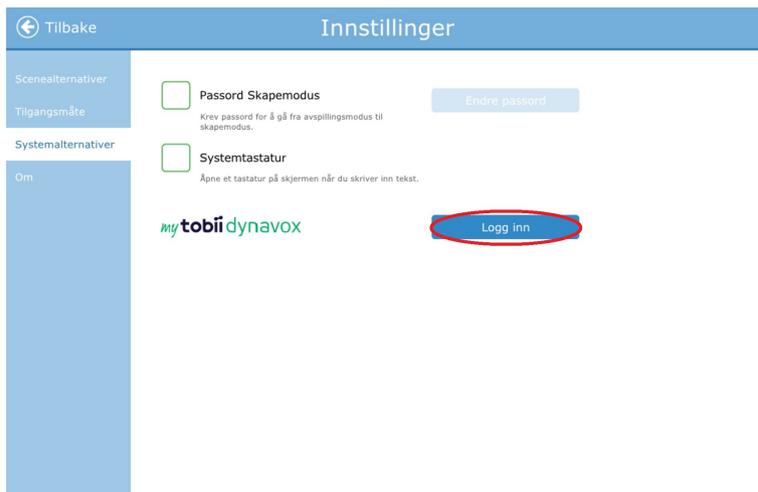
 Vil du deaktivere systemtastaturet, fjerner du bare krysset i boksen i Systemalternativer i menyen Innstillinger. Bruker du et fysisk tastatur, er det best å deaktivere systemtastaturet.

## 4.3.3 Logg på myTobiiDynavox

Du kan koble Snap Scene til myTobiiDynavox-kontoen din. Forbli pålogget slik at det er lett å importere og eksportere scener til myTobiiDynavox.

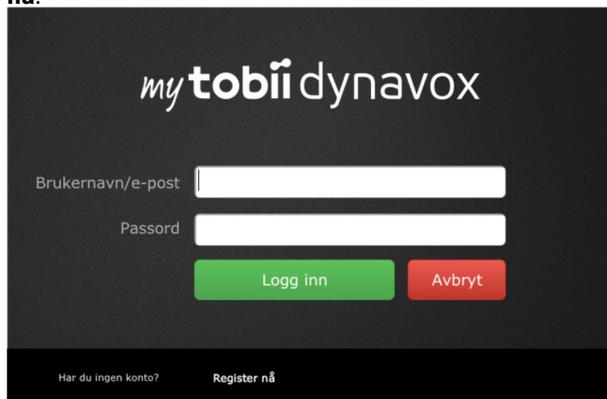
1. Velg  **Innstillinger** i skapemodus.
2. Velg **Systemalternativer**.

3. Velg **Logg inn**. Innloggingsvinduet til myTobiiDynavox åpnes.



Hvis du allerede er logget inn, ser du myTobiiDynavox-brukernavnet ditt på knappen. Velg knappen om du vil logge deg ut.

4. Skriv myTobiiDynavox-brukernavnet og passordet, og velg **Logg inn**. Har du ikke en konto fra før, velger du **Register nå**.



Du må ha en aktivert Internett-tilkobling for å logge deg på myTobiiDynavox.



# Tillegg A

Drager, K., Light, J., & McNaughton, D. (2011). Effects of AAC interventions on communication and language for young children with complex communication needs. *Journal of Pediatric Rehabilitation Medicine*, 3, 303–310.

Light, J. & Drager, K. (2010, november). Effects of early AAC intervention for children with Down syndrome. Miniseminar presented at the Annual Conference of the American Speech Language Hearing Association, Philadelphia, PA.

Drager, K. & Light, J. (2010). A comparison of the performance of 5-year-old children using iconic encoding in AAC systems with and without iconic prediction. *Augmentative and Alternative Communication*, 26, 12–20.

Costigan, F.A. & Light, J. (2010). The effect of seated position on upper extremity access to augmentative communication for children with cerebral palsy: Preliminary investigation. *American Journal of Occupational Therapy*, 64, 596-604.

Drager, K., Light, J., Devlin, C., Millsop, C., & Offitto, J. (2009). Adults With developmental disabilities who require AAC: Improving social interaction. American Speech and Hearing Association.

Drager, K.D.R., Light, J.C., & Finke, E.H. (2008). Using AAC technologies to build social interaction with young children with Autism Spectrum Disorders. In P. Mirenda, & T. Iacono (Eds.) *Autism Spectrum Disorders and AAC*. Baltimore, MD: Paul H. Brookes Publishing.

Light, J., & Drager, K. (2007). AAC technologies for young children with complex communication needs: State of the science and future research directions. *Augmentative and Alternative Communication*, 23, 204-216.

Ønsker du mer informasjon om forskningen bak Snap Scene og Pathways, kan du besøke <http://aackids.psu.edu/>



## Støtte for Tobii Dynavox-enheten

### Få hjelp via Internett

Besøke den produktspesifikke støttesiden for Tobii Dynavox-enheten din. Den inneholder oppdatert informasjon om problemer og tips og triks for produktet. Finn støttesidene dine på: [www.TobiiDynavox.com](http://www.TobiiDynavox.com) eller [www.myTobiiDynavox.com](http://www.myTobiiDynavox.com).

### Kontakt salgsrepresentanten eller forhandleren din

Kontakt din Tobii Dynavox-representant eller autoriserte forhandler for hjelp hvis du har spørsmål om produktet. De er kjent med personlige oppsett og er de som best kan hjelpe deg med tips og produktopplæring. For kontaktinformasjon se [www.TobiiDynavox.com/contact](http://www.TobiiDynavox.com/contact)