

Tobii Dynavox Snap Scene Benutzerhandbuch

Benutzerhandbuch Tobii Dynavox Snap Scene

Version 1.4

09/2016

Alle Rechte vorbehalten.

Copyright © Tobii AB (publ)

Ohne die vorherige schriftliche Genehmigung des Herausgebers darf kein Teil dieses Dokuments vervielfältigt, in einem Abrufsystem gespeichert oder in irgendeiner Form oder auf irgendeine Weise weitergegeben werden, sei es elektronisch, per Fotokopie, Aufnahme oder auf andere Art.

Der beanspruchte Urheberrechtsschutz umfasst alle Formen und Arten von urheberrechtlich schützbarem Material und von Informationen, die durch geschriebenes oder richterlich festgelegtes Recht erlaubt oder im Folgenden gewährt sind, einschließlich, ohne Beschränkung auf aus den Softwareprogrammen generiertes Material, das auf dem Bildschirm dargestellt wird, wie z. B. Bildschirmanzeigen, Menüs usw.

Dieses Dokument enthält Informationen, an denen Tobii Dynavox die Urheberrechte besitzt. Jegliche Vervielfältigung, ob vollständig oder auszugsweise, bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung durch Tobii Dynavox.

Bei in diesem Dokument erwähnten Produkten kann es sich um Warenzeichen und bzw. oder eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Eigentümer handeln. Herausgeber oder Verfasser erheben keinerlei Ansprüche auf diese Warenzeichen.

Dieses Dokument wurde mit größtmöglicher Sorgfalt erstellt. Herausgeber und Verfasser haften nicht für Fehler bzw. Auslassungen oder für Schäden, die aus einer Nutzung der im Dokument enthaltenen Informationen oder einer Verwendung der zugehörigen Programme sowie des Quellcodes resultieren. Herausgeber und Verfasser haften in keinsten Weise für Gewinnaufälle oder andere wirtschaftliche Schäden, die tatsächlich oder angeblich, direkt oder indirekt durch dieses Dokument verursacht wurden.

Änderungen ohne vorherige Ankündigung vorbehalten.

Aktuelle Versionen dieses Dokuments finden Sie auf der Tobii Dynavox-Webseite unter www.TobiiDynavox.com.

Inhalt

1	Einführung.....	4
2	Mit Szenen spielen.....	5
3	Werkzeuge für Szenen.....	6
3.1	Erstellen einer neuen Szene.....	6
3.2	Bearbeiten einer Szene.....	9
3.2.1	Bearbeitungswerkzeuge.....	9
3.3	Löschen einer Szene.....	11
3.4	Verwenden von Kategorienordnern.....	12
3.4.1	Erstellen eines neuen Kategorienordners.....	12
3.4.2	Löschen eines Kategorienordners.....	12
3.4.3	Verschieben von Kategorien und Szenen.....	12
3.5	Verwalten von Szenen.....	13
3.5.1	Ausblenden.....	13
3.5.2	Entfernen.....	14
3.5.3	Exportieren.....	14
3.5.4	Importieren.....	19
3.5.5	Umbenennen.....	24
4	Einstellungen.....	25
4.1	Optionen für Szenen.....	25
4.1.1	Szenennamen anzeigen.....	25
4.1.2	Animation bei Szenenauswahl anzeigen.....	25
4.1.3	Hotspot-Bezeichnungen anzeigen.....	26
4.1.4	Hotspot-Bezeichnungen mit hohem Kontrast.....	27
4.1.5	Hotspots anzeigen.....	27
4.1.6	Größe der Navigationsleiste.....	28
4.1.7	Lautstärke.....	28
4.2	Auswahlmethoden.....	29
4.2.1	Erklärungen der Auswahlmethoden.....	30
4.2.2	Einstellungen für Einfaches Berühren.....	31
4.2.3	Einstellungen für Berühren.....	31
4.2.4	Einstellungen für Loslassen.....	32
4.2.5	Scanning-Einstellungen.....	32
4.2.6	Maus-Einstellungen.....	37
4.2.7	Gaze Interaction Settings.....	38
4.2.8	Hervorhebungsstil und -farbe.....	41
4.3	Systemoptionen.....	42
4.3.1	Passwort aktivieren.....	42
4.3.2	Systemtastatur.....	43
4.3.3	Anmeldung bei myTobiiDynavox.....	44
4.4	Hilfe und Anleitungen.....	45
4.5	Über.....	46
4.5.1	Upgrade von der Lite Edition zur Vollversion (Full Edition).....	46
4.5.2	Software-Updates.....	46
Anhang A	48

1 Einführung



Tobii Dynavox Pathways ist ein Tool für die Implementierung, das Sie dabei unterstützt, die mithilfe von Forschung geprüften Techniken zu erlernen, um Snap Scene effektiv zu nutzen. Besuchen Sie den App Store, um die kostenlose Tobii Dynavox Pathways-App für das iPad herunterzuladen und erlernen Sie die äußerst nützlichen Strategien, um Snap Scene zusammen mit Ihrem Kind zu nutzen. Falls Sie kein iPad besitzen, sind alle Anleitungsvideos für Pathways auch auf myTobiiDynavox.com verfügbar.

Sobald ein Säugling die Stimmen seiner Familie und anderer zum ersten Mal hört und das erste Mal weint, beginnt er zu lernen, zu kommunizieren. Für einige Kinder kann das Kommunizieren allerdings zu einer großen Herausforderung werden. Snap Scene ist eine Lösung für Unterstützte Kommunikation (UK), die für Kleinkinder, Vorschulkinder und andere Menschen gestaltet ist, die bei der Entwicklung ihrer kommunikativen Fähigkeiten am Anfang stehen und:

- nicht sprechen,
- das Sprechen langsamer lernen,
- eventuell sprechen, aber schwer zu verstehen sind,
- für die Kommunikation eine Herausforderung darstellt.

Snap Scene hat den Zweck, Kommunikations- und Sprachfähigkeiten aufzubauen, indem UK in alltägliche soziale Interaktionen und ins Spiel eingeführt wird. Das macht Spaß und motiviert die Lernenden.

Das Design von Snap Scene sowie die Konzepte und Strategien von Pathways beruhen auf Forschungen, die an der US-amerikanischen Pennsylvania State University am Institut für Kommunikationswissenschaften und -störungen von Janice Light (PhD, Distinguished Professor) und Kathryn Drager (PhD, CCC-SLP, Professor) in Zusammenarbeit mit Invotek durchgeführt wurden. Sie fanden heraus, dass Anwendungen mit diesem Design und Ansatz zu einer deutlichen Steigerung von Sprach- und Kommunikationsfähigkeiten führen, und zwar in Bezug auf u. a.:

- das Einleiten und Aufrechterhalten von sozialen Interaktionen,
- das Teilen von Informationen und Ausdrücken von Wünschen und Bedürfnissen,
- das Verwenden neuer Wörter und Konzepte, einschließlich Farben, Ziffern und Klänge von Buchstaben,
- das Kombinieren von Wörtern und Konzepten, um komplexere Ideen auszudrücken.

Das Design von Snap Scene ist darauf ausgerichtet, dass Menschen, die beginnen zu kommunizieren, ihre Kommunikations-, Sprach- sowie Lese- und Schreibfähigkeiten leichter entwickeln können, sodass jeder Einzelne sein volles Potenzial ausschöpfen kann.

Forschungsquellen siehe *Anhang A*.

2 Mit Szenen spielen

Sie und Ihr Kind können aus der Szenenliste Szenen auswählen und mit diesen interagieren. Wird in einer Szene ein interaktiver Bereich – ein sogenannter „Hotspot“ – ausgewählt, ist eine Audioaufnahme zu hören und die Hotspot-Bezeichnung wird angezeigt. Audioaufnahme und Bezeichnung können individuell angepasst werden.

i Die Reaktion der Szene auf eine Interaktion ist durch die aktuell aktivierten Einstellungen bestimmt sowie durch die mit dem Hotspot verbundenen Inhalte (Audioaufnahme und Beschriftung). Für „Hotspot-Bezeichnungen anzeigen“ ist standardmäßig „Animieren“ festgelegt. Zum Ändern der Einstellung von „Hotspot-Bezeichnungen anzeigen“, siehe [4.1.3 Hotspot-Bezeichnungen anzeigen](#).



Abbildung 2.1 Spielen mit einer Szene

3 Werkzeuge für Szenen

3.1 Erstellen einer neuen Szene

1. Wählen Sie **Werkzeuge anzeigen** aus. 
2. Wählen Sie den Kategorienordner, in dem Sie Ihre neue Szene erstellen möchten.

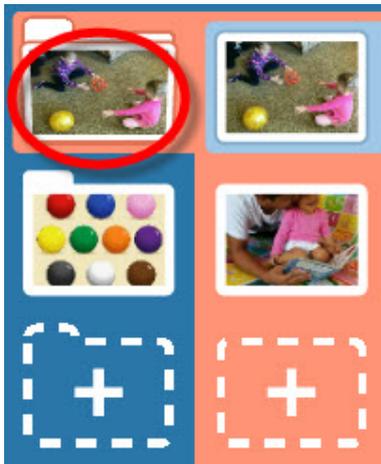


Abbildung 3.1 Kategorienauswahl

3. Wählen Sie die „Neue Szene“-Schaltfläche (+) aus. Der Fotomodus wird geöffnet.

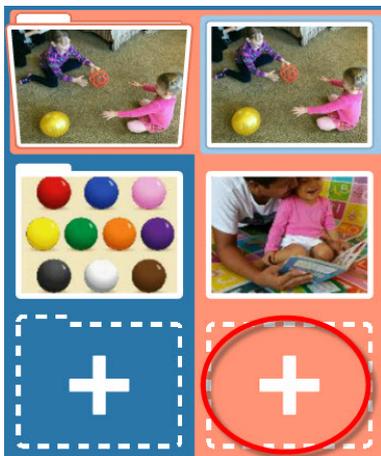


Abbildung 3.2 Schaltfläche „Neue Szene“

4. Fügen Sie der Szene ein Foto hinzu, entweder indem Sie ein neues Foto machen oder eine auf Ihrem Gerät gespeicherte Bilddatei auswählen.

- a. **Foto machen** – machen Sie mit der aktuell ausgewählten Kamera ein Foto. Wenn Sie diese Option auswählen, zeigt der Sucher auf dem Bildschirm das Bild an, welches aufgenommen wird.



Abbildung 3.3 Fotomodus: Foto machen

- b. **Kamera wechseln** – wenn Ihr Gerät eine Kamera auf Vorder- und Rückseite hat, können Sie mit der Schaltfläche **Kamera wechseln** die jeweils andere Kamera auswählen. Wenn der Sucher auf Ihrem Bildschirm das gewünschte Bild anzeigt, wählen Sie **Foto machen** aus, um das Bild aufzunehmen.



Abbildung 3.4 Fotomodus: Kamera wechseln

- c. **Foto aussuchen** – um ein lokal auf Ihrem Gerät gespeichertes Foto auszuwählen, wählen Sie die Schaltfläche **Foto aussuchen** aus. Durchsuchen Sie die Ordner mit den Schaltflächen „Pfeil hoch“ oder „Datei...“. Wählen Sie die gewünschte Fotodatei aus und anschließend die grüne Schaltfläche **Akzeptieren**.



Abbildung 3.5 Fotomodus: Foto aussuchen

- d. Wenn Sie den Fotomodus verlassen möchten, ohne eine Szene zu erstellen, wählen Sie **Fotomodus verlassen** aus.



5. Mit dem Schieberegler unten im Foto können Sie die Größe des Bildes wie gewünscht anpassen. Zum Vergrößern ziehen Sie den Reglerknopf in Richtung **+**, zum Verkleinern in Richtung **-**. Auf dem iPad können Sie mit zwei Fingern auf dem Display in das Bild hinein- oder hinauszoomen.

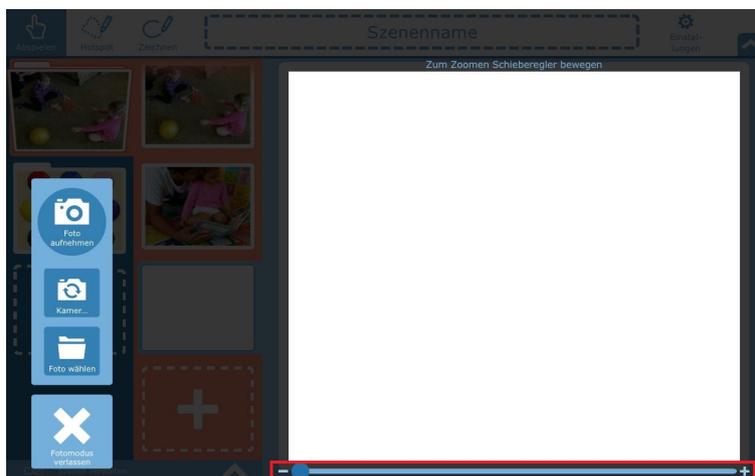


Abbildung 3.6 Fotomodus: Größe anpassen

- Ziehen Sie das Foto, um es zu zentrieren.
- Wenn Sie die Größe angepasst und das Foto zentriert haben, wählen Sie zum Speichern **Annehmen** aus. Um das Foto erneut aufzunehmen oder ein anderes Bild auszusuchen, wählen Sie **Noch mal** oder **Zurück** aus. Zum Verlassen der Fotoanzeige ohne zu speichern, wählen Sie **Fotomodus verlassen** aus.

3.2 Bearbeiten einer Szene

- Wählen Sie **Werkzeuge anzeigen** aus. 
- Wählen Sie die zu bearbeitende Szene aus.
- (Optional) Ergänzen oder bearbeiten Sie einen Szenen-Namen. Wählen Sie ihn dafür aus und geben den Namen im Textfeld oben auf dem Bildschirm ein.



Abbildung 3.7 Werkzeuggestreife

- Verwenden Sie die Werkzeuge in der Werkzeuggestreife, um Ihre Szene zu ändern.

3.2.1 Bearbeitungswerkzeuge

Bearbeiten Sie die Szene mit den Werkzeugen in der Werkzeuggestreife: Spielen, Hotspot und Zeichnen.

3.2.1.1 Mit einem Hotspot spielen

Mit dem **Spiele-Werkzeug** können Sie sich ansehen, wie ein Hotspot reagiert, wenn er ausgewählt wird.



3.2.1.2 Einen Hotspot erstellen und bearbeiten

Nutzen Sie das **Hotspot-Werkzeug** zum Erstellen eines neuen Hotspots und umranden Sie damit ein Objekt oder einen Bereich in der Szene. Ein Hotspot ist ein auswählbarer Bereich einer Szene, der, wenn er ausgewählt, eine Audioaufnahme abspielen oder eine Bezeichnung anzeigen kann.



Wenn Sie den Hotspot erstellt (oder einen vorhandenen Hotspot ausgewählt) haben, können Sie dem Hotspot eine Bezeichnung geben und eine Audioaufnahme machen.

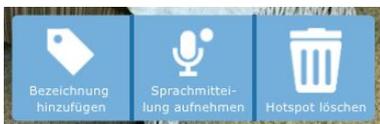


Abbildung 3.8 Hotspot-Optionen

3.2.1.2.1 Eine Hotspot-Bezeichnung hinzufügen

- Wählen Sie **Bezeichnung hinzufügen** aus.
- Wählen Sie das Textfeld aus und geben dann die Bezeichnung ein.



3.2.1.2.2 Tonaufnahme für Hotspot

1. Wählen Sie **Ton aufnehmen** aus. Die Aufnahme beginnt sofort (wird durch einen blinkenden roten Kreis angezeigt).



Abbildung 3.9 Ton aufnehmen

2. Wenn Sie die Aufnahme beenden möchten, wählen Sie die quadratische Stopp-Taste aus.
3. Drücken Sie die dreieckige Wiedergabe-Taste, um die Aufnahme anzuhören.

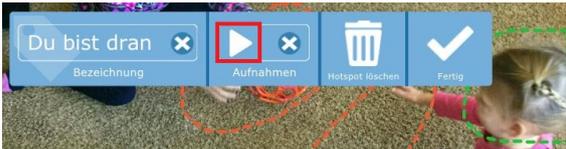


Abbildung 3.10 Ton voranhören



Wenn Sie bei einem Hotspot mit vorhandener Aufnahme eine neue Aufnahme machen möchten, wählen Sie das **Löschen**-Symbol neben der Wiedergabe-Schaltfläche aus, um die vorhandene Aufnahme zu entfernen. Wählen Sie dann **Ton aufnehmen** aus, um eine neue Aufnahme zu erstellen.

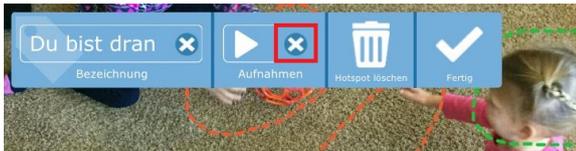
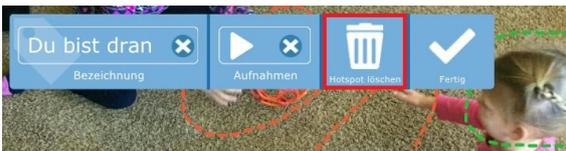


Abbildung 3.11 Tonaufnahme löschen

3.2.1.2.3 Einen Hotspot löschen

1. Wählen Sie mit dem **Hotspot-Werkzeug** einen Hotspot aus.
2. Wählen Sie **Hotspot löschen** aus.



3.2.1.3 Zeichnen

Mit dem **Zeichnen-Werkzeug** können Sie überall in der Szene Linien frei Hand zeichnen.



Abbildung 3.12 Zeichnen-Werkzeug

- Aus den sechs Farben können Sie eine **Linienfarbe** auswählen.
- Mit dem **Entfernen**-Werkzeug können Sie kontrolliert Teile Ihrer Zeichnung entfernen.

- Mit der **Löschen**-Schaltfläche löschen Sie alle Zeichnungen aus Ihrer Szene.



Abbildung 3.13 Szene mit Zeichnungen

3.3 Löschen einer Szene



Das Löschen von Szenen ist dauerhaft. Löschen Sie eine Szene nur, wenn Sie sicher sind, dass Sie sie zukünftig nicht brauchen oder wenn Sie per Export zuvor eine Sicherung durchgeführt haben.

1. Wählen Sie **Werkzeuge anzeigen** aus.



2. Wählen Sie **Szenen verwalten** aus.



3. Wählen Sie die Szene oder den Kategorienordner aus, die/den Sie löschen möchten.

4. Wählen Sie **Entfernen** aus.



5. Wenn Sie dazu aufgefordert werden, wählen Sie **Ja**, um die Szene/Kategorie zu löschen oder **Nein**, um abzubrechen.



Durch Entfernen eines Kategorienordners, werden auch alle Szenen in diesem Ordner entfernt.

3.4 Verwenden von Kategorienordnern

Sie können Kategorienordner nutzen, um Ihre Szenen z. B. nach Thema, Ort oder auch eigenen Wünschen zu organisieren. Mit Kategorienordnern können Sie außerdem Massenvorgänge für mehrere Szenen gleichzeitig ausführen wie Importieren, Exportieren, Ausblenden und Löschen, siehe 3.5 *Verwalten von Szenen*.

3.4.1 Erstellen eines neuen Kategorienordners

1. Wählen Sie **Werkzeuge anzeigen** aus. 
2. Wählen Sie die Schaltfläche zum Erstellen eines Kategorienordners aus (+).



3. Sie werden dazu aufgefordert, eine neue Szene zu erstellen. (Ein Kategorienordner muss immer mindestens eine Szene enthalten.) Siehe 3.1 *Erstellen einer neuen Szene*.

3.4.2 Löschen eines Kategorienordners

Siehe Abschnitt 3.5.2 *Entfernen*.

3.4.3 Verschieben von Kategorien und Szenen

Durch Auswählen und Ziehen können Sie Kategorien und Szenen in der Navigationsleiste verschieben und umsortieren.

 Eine Kategorie muss mindestens eine Szene enthalten. Wenn Sie die einzige Szene einer Kategorie in eine andere Kategorie verschieben, wird die leere Kategorie automatisch gelöscht.

1. Wählen Sie **Werkzeuge anzeigen** aus. 
2. Wählen und halten Sie in der Navigationsleiste den Kategorienordner oder die Szene gedrückt, den bzw. die Sie verschieben möchten. Das Symbol wird größer, sobald es verschoben werden kann.



Abbildung 3.14 Navigationsleiste: Szene ausgewählt und bereit zum Verschieben

3. Ziehen Sie den Kategorienordner oder die Szene an den neuen Ort in der Navigationsleiste. Heben Sie dann die Auswahl auf, um das Objekt dort abzulegen.

3.5 Verwalten von Szenen

Alle der folgenden Verwaltungsvorgänge können sowohl für Szenen als auch Kategorienordner ausgeführt werden. Wird an einem Kategorienordner ein Vorgang ausgeführt, so wird dieser auch auf alle Szenen in dieser Kategorie angewendet, d. h., wenn Sie eine Kategorie ausblenden, werden auch alle Szenen in dieser Kategorie ausgeblendet sein.

1. Wählen Sie **Werkzeuge anzeigen** aus.
2. Wählen Sie **Szenen verwalten** aus.



3.5.1 Ausblenden

Durch Ausblenden wird die Szene aus der Navigationsleiste entfernt. So wird sie Ihrem Kind nicht angezeigt und es kann auch nicht mit ihr spielen. Ausgeblendete Szenen können jederzeit wieder in der Navigationsleiste angezeigt werden. Blenden Sie sie über „Szenen verwalten“ wieder ein.

Eine Szene oder Kategorie ausblenden

1. Wählen Sie in der Navigationsleiste den Kategorienordner oder die Szene aus, den/die Sie ausblenden möchten.
2. Wählen Sie **Ausblenden** aus. Beachten Sie, dass das Symbol in der Navigationsleiste jetzt mit einer Linie durchgestrichen ist. Dies zeigt an, dass es ausgeblendet ist.



Abbildung 3.15 Szenen verwalten: Ausblenden

i Um eine ausgeblendete Szene oder Kategorie (wieder) einzublenden, wählen Sie erst das ausgeblendete Element aus und dann **Einblenden**.



Abbildung 3.16 Szenen verwalten: (wieder) einblenden

3.5.2 Entfernen

! Das Entfernen einer Szene oder eines Kategorienordners ist dauerhaft. Entfernen Sie nur Elemente, die Sie als Sicherung exportiert haben oder wenn Sie sicher sind, dass Sie sie zukünftig nicht brauchen.

Wenn Sie einen Kategorienordner löschen, werden auch alle darin enthaltenen Szenen gelöscht. Verschieben Sie daher alle Szenen, die Sie behalten möchten, in einen anderen Kategorienordner, bevor Sie einen Kategorienordner löschen, siehe 3.4.3 *Verschieben von Kategorien und Szenen*.

1. Wählen Sie in der Navigationsleiste die Szene oder den Kategorienordner aus, die/den Sie löschen möchten.
2. Wählen Sie **Entfernen** aus.



3. Wenn Sie dazu aufgefordert werden, wählen Sie **Ja**, um die Szene/Kategorie zu löschen oder **Nein**, um abzubrechen.



3.5.3 Exportieren

Sie können Szenen und Kategorien exportieren, um sie als Sicherungen zu speichern oder mit anderen Benutzern von Snap Scene zu teilen. Exportierte Dateien können in myTobiiDynavox oder auf einem lokalen Gerät gespeichert werden.

Exportieren nach myTobiiDynavox

i Es muss eine Verbindung zum Internet bestehen und Sie müssen über ein Konto bei myTobiiDynavox verfügen, um dorthin exportieren zu können.

1. Wählen Sie die zu exportierende Kategorie oder Szene aus.
2. Wählen Sie **Exportieren** aus. Das Dialogfeld zum Exportieren wird geöffnet.



3. Wählen Sie entweder **Die ausgewählte Szene/Kategorie**, um nur das von Ihnen Ausgewählte zu exportieren, oder **Alle Kategorien und Szenen**, um alle Kategorien und Szenen in der Navigationsleiste zu exportieren.
4. Wählen Sie **Weiter** aus.

5. Geben Sie für die Exportpaket-Datei einen Namen ein und wählen Sie dann **Exportieren**.



6. Wenn der Export abgeschlossen ist, wählen Sie **Fertig** aus.



Exportieren in einen lokalen Speicher

1. Wählen Sie die zu exportierende Kategorie oder Szene aus.

2. Wählen Sie Exportieren aus. Das Dialogfeld zum Exportieren wird geöffnet.



3. Wählen Sie **In lokalen Speicher exportieren** aus.



4. Wählen Sie entweder **Die ausgewählte Szene/Kategorie**, um nur das von Ihnen Ausgewählte zu exportieren, oder **Alle Kategorien und Szenen**, um alle Kategorien und Szenen in der Navigationsleiste zu exportieren.
5. Wählen Sie **Weiter** aus.

- Wählen Sie **Durchsuchen** aus. Das Dialogfeld „Ein Zielverzeichnis auswählen“ wird geöffnet.
- Navigieren Sie mit der Pfeiltaste zum gewünschten Verzeichnis und wählen Sie dann die grüne Schaltfläche **Auswählen** aus.



- Geben Sie für Ihr Exportpaket einen Namen ein und wählen dann **OK** aus.



- Um Ihren Export abzuschließen, wählen Sie **Exportieren** aus. Um ein anderes Zielverzeichnis zu wählen, wählen Sie **Zurück** aus. Um den Exportvorgang abubrechen, wählen Sie im Export-Dialogfeld **X** aus.

10. Wenn der Exportvorgang abgeschlossen ist, wählen Sie **Fertig** aus.



3.5.4 Importieren

Sie können Exportdateien von Snap Scene (.ssp) aus myTobiiDynavox oder von einem lokalen Laufwerk importieren.

3.5.4.1 Importieren aus myTobiiDynavox



Es muss eine Verbindung zum Internet bestehen, um aus myTobiiDynavox importieren zu können.

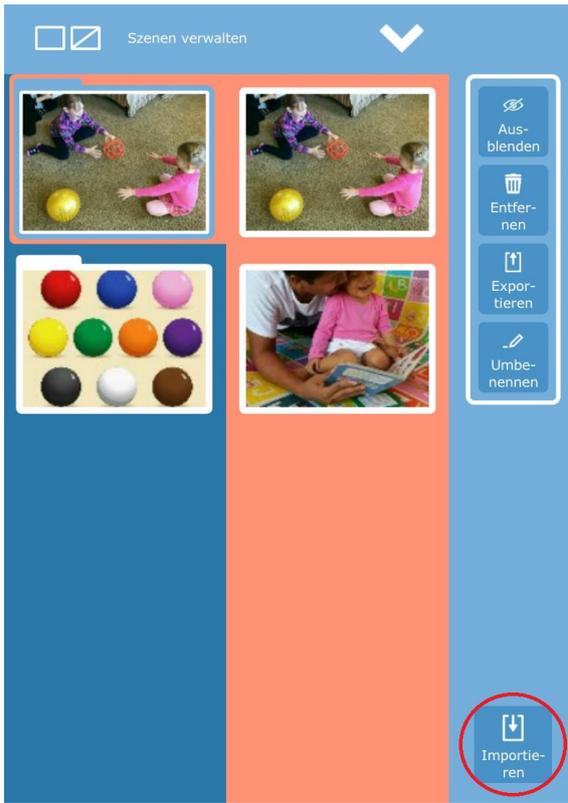
1. Wählen Sie **Werkzeuge anzeigen** aus.



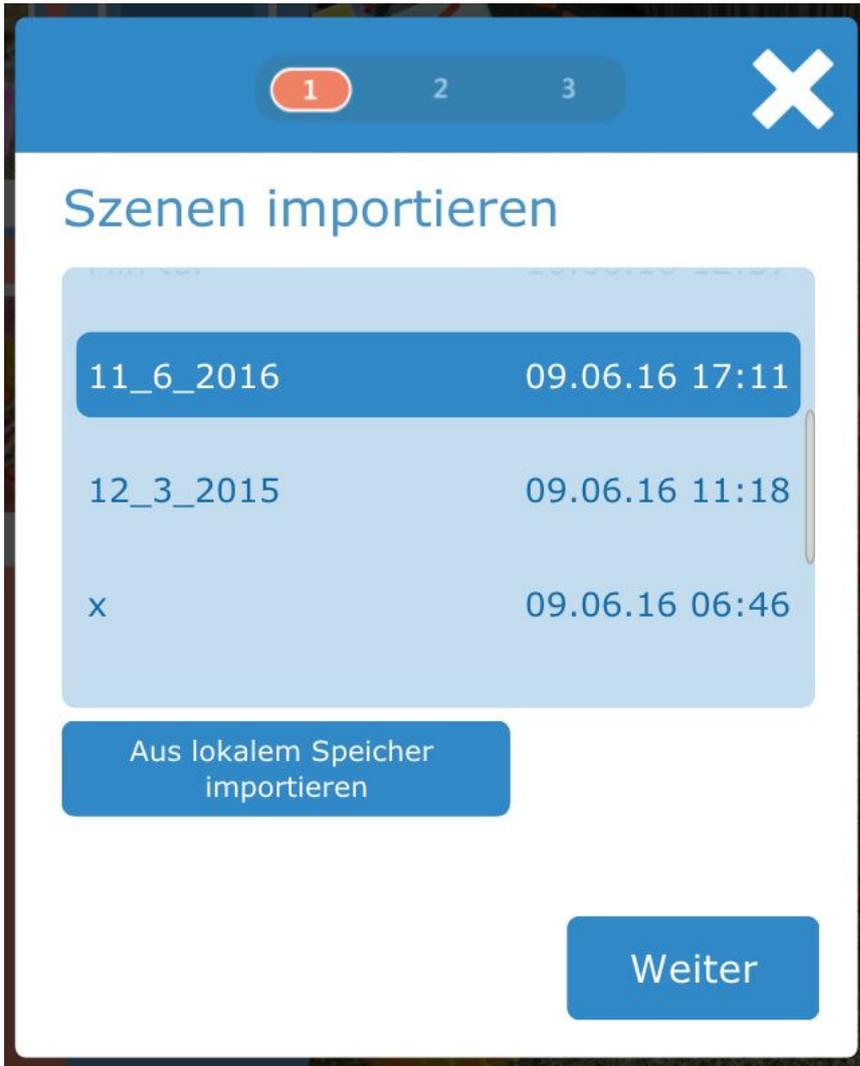
2. Wählen Sie **Szenen verwalten** aus.



3. Wählen Sie **Importieren** aus.



- Falls Sie nicht bereits mit Ihrem Konto bei myTobiiDynavox angemeldet sind, klicken Sie auf das myTobiiDynavox-Logo, um sich anzumelden.



- Wählen Sie erst eine Datei aus der Liste aus und dann **Weiter**.

6. Hier können Sie auswählen, was Sie importieren möchten und wie der Import erfolgt.



- a. Wenn Sie den gesamten Inhalt des Dateipakets importieren möchten, wählen Sie erst **Alle Kategorien und Szenen importieren** aus und dann entweder **Ergänzen** (alle Szenen und Kategorien werden importiert und zu Ihren aktuellen Szenen und Kategorien hinzugefügt, auch Duplikate) oder **Ersetzen** (alle vorhandenen Kategorien und Szenen werden mit dem Inhalt des Importpakets überschrieben). Wählen Sie dann **Importieren** aus.
- b. Wenn Sie nur eine Kategorie oder Szene aus dem Dateipaket importieren möchten, wählen Sie erst **Kategorie oder Szene zum Importieren auswählen** aus und dann entweder **Ergänzen** (alle Szenen und Kategorien werden importiert und zu Ihren aktuellen Szenen und Kategorien hinzugefügt, auch Duplikate) oder **Ersetzen** (alle vorhandenen Kategorien und Szenen werden mit dem Inhalt des Importpakets überschrieben). Wählen Sie **Weiter** aus, wählen Sie dann die Kategorie oder Szene und dann **Importieren**.
7. Wenn Sie „Ergänzen“ auswählen, erscheint eine Mitteilung über den erfolgreichen Import. Wenn Sie „Ersetzen“ auswählen, wird Snap Scene neu gestartet und im Anwendungsmodus mit den importierten Kategorien und Szenen geöffnet.



Wenn Sie „Ergänzen“ auswählen, werden Ihre neu importierten Kategorien und Szenen mit einem Sternsymbol in der Navigationsleiste angezeigt.

3.5.4.2 Importieren aus lokalem Speicher

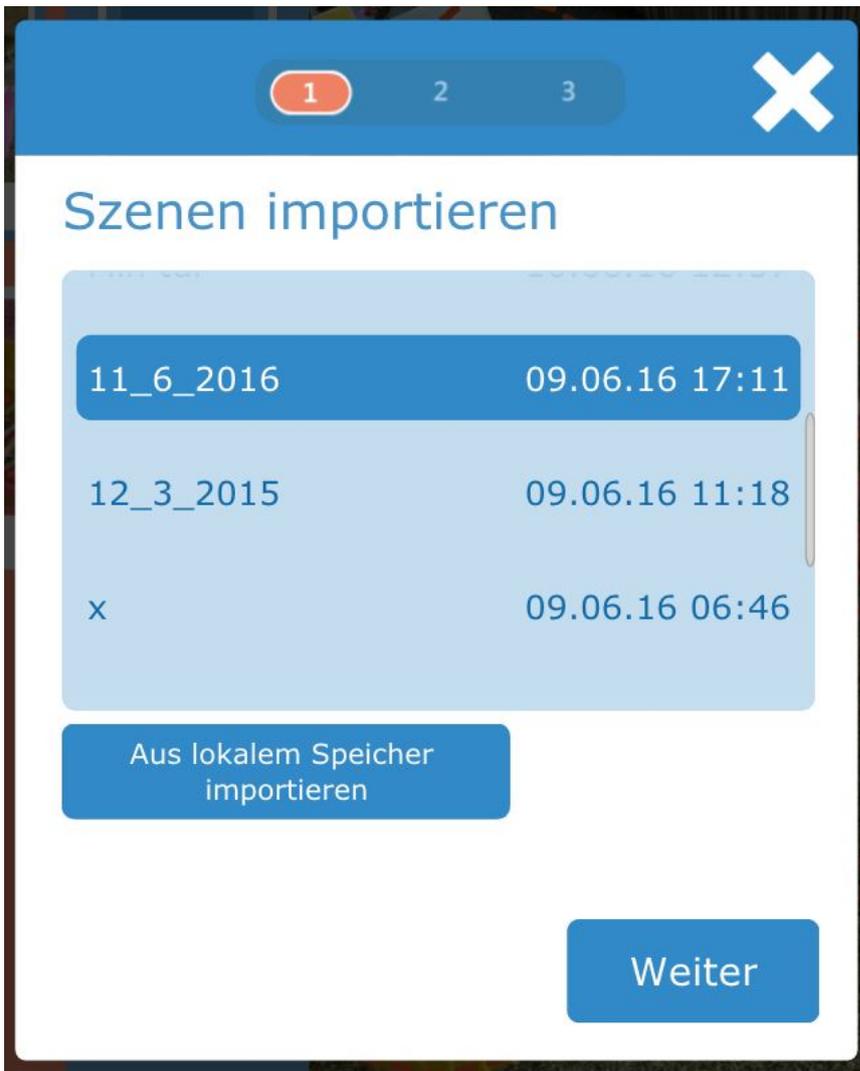
1. Wählen Sie **Werkzeuge anzeigen** aus.



2. Wählen Sie **Szenen verwalten** aus.



3. Wählen Sie **Importieren** aus.



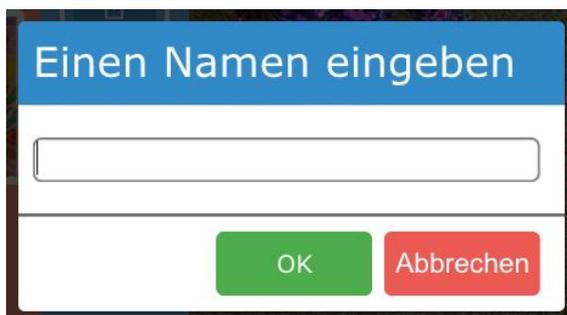
- Wählen Sie **Importieren aus lokalem Speicher** aus. Die Anzeige „Importdatei auswählen“ wird geöffnet.



- Wählen Sie eine .ssp-Datei zum Importieren aus. Navigieren Sie, falls notwendig, mit der „Pfeil hoch“-Taste in das Verzeichnis, in dem sich die zu importierende Datei befindet. Wählen Sie dann die grüne Schaltfläche **Auswählen** aus.
- Festlegen, was Sie importieren und wie es importiert wird:
 - Wenn Sie den gesamten Inhalt des Dateipakets importieren möchten, wählen Sie erst **Alle Kategorien und Szenen importieren** aus und dann entweder **Ergänzen** (alle Szenen und Kategorien werden importiert und zu Ihren aktuellen Szenen und Kategorien hinzugefügt, auch Duplikate) oder **Ersetzen** (alle vorhandenen Kategorien und Szenen werden mit dem Inhalt des Importpakets überschrieben). Wählen Sie dann **Importieren** aus.
 - Wenn Sie nur eine Kategorie oder Szene aus dem Dateipaket importieren möchten, wählen Sie erst **Kategorie oder Szene zum Importieren auswählen** aus und dann entweder **Ergänzen** (alle Szenen und Kategorien werden importiert und zu Ihren aktuellen Szenen und Kategorien hinzugefügt, auch Duplikate) oder **Ersetzen** (alle vorhandenen Kategorien und Szenen werden mit dem Inhalt des Importpakets überschrieben). Wählen Sie **Weiter** aus, wählen Sie dann die Kategorie oder Szene und dann **Importieren**.
- Wenn Sie „Ergänzen“ auswählen, erscheint eine Mitteilung über den erfolgreichen Import. Wenn Sie „Ersetzen“ auswählen, wird Snap Scene neu gestartet und mit den neu importierten Kategorien und Szenen geöffnet.

3.5.5 Umbenennen

- Wählen Sie in „Szenen verwalten“ eine Szene oder einen Kategorienordner aus der Navigationsleiste aus.
- Wählen Sie **Umbenennen** aus. Das Dialogfeld „Einen Namen eingeben“ wird geöffnet.



- Tippen Sie einen Namen in das Textfeld und wählen dann **OK**, um zu speichern, oder **Abbrechen**, um den Vorgang ohne speichern abzubrechen.

4 Einstellungen

1. Wählen Sie **Werkzeuge anzeigen** aus.



2. Wählen Sie  **Einstellungen** aus.

4.1 Optionen für Szenen

4.1.1 Szenennamen anzeigen

Wenn „Szenennamen anzeigen“ aktiviert ist, sind die Namen der Szenen in der Navigationsleiste sichtbar. Ist die Option deaktiviert, sind die Szenennamen in der Navigationsleiste ausgeblendet.



„Szenennamen anzeigen“ aktiviert



„Szenennamen anzeigen“ deaktiviert

4.1.2 Animation bei Szenenauswahl anzeigen

Wenn „Animation bei Szenenauswahl anzeigen“ aktiviert ist, wird, wenn eine Szene aus der Navigationsleiste ausgewählt wird, das Öffnen der Szene aus der Leiste in den Hauptbereich animiert. Wenn „Animation bei Szenenauswahl anzeigen“ deaktiviert ist, erscheint die Szene, die aus der Navigationsleiste ausgewählt wird, einfach im Hauptbereich für Szenen.

4.1.3 Hotspot-Bezeichnungen anzeigen

Mit der Einstellung „Hotspot-Bezeichnungen anzeigen“ kann festgelegt werden, wie Bezeichnungen auf den Hotspots Ihrer Szene erscheinen.

- Aus: Bezeichnungen sind nie sichtbar.
- Animieren: Wenn ein Hotspot ausgewählt wird, erscheint die Bezeichnung mit Animation. Die Bezeichnung ist nicht sichtbar, wenn der Hotspot nicht ausgewählt ist.
- Ein: Bezeichnungen sind immer sichtbar.



Abbildung 4.1 Hotspot-Bezeichnungen Aus



Abbildung 4.2 Hotspot-Bezeichnungen animieren aktiviert – Hotspot ist ausgewählt



Abbildung 4.3 Hotspot-Bezeichnungen Ein

4.1.4 Hotspot-Bezeichnungen mit hohem Kontrast

Ist diese Option aktiviert, werden Hotspot-Bezeichnungen in Hochkontrast-Farben angezeigt.



Diese Einstellung ist nur verfügbar, wenn „Hotspot-Bezeichnungen anzeigen“ auf „Ein“ oder „Animieren“ gesetzt ist.

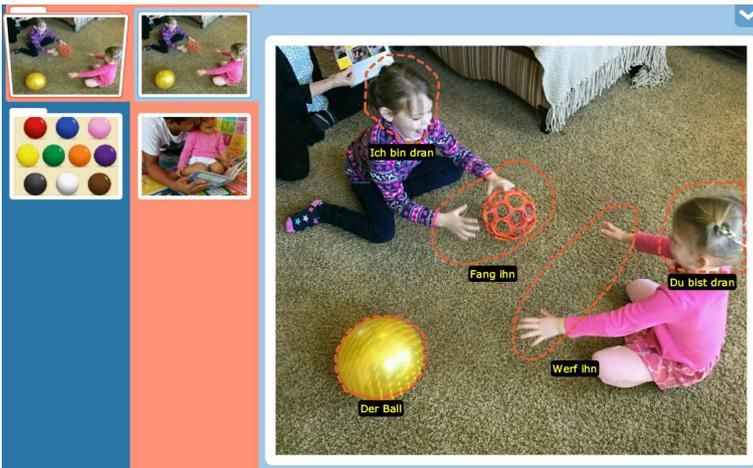


Abbildung 4.4 Hotspot-Bezeichnungen mit hohem Kontrast aktiviert

4.1.5 Hotspots anzeigen

Mit der Einstellung „Hotspots anzeigen“ kann festgelegt werden, wie Hotspots in Ihrer Szene erscheinen.

- Ein: Hotspots werden durch eine gestrichelte Linie angezeigt.
- Aus: Hotspots werden visuell nicht angezeigt.
- Langsam ausblenden: Hotspots werden kurz umrandet, wenn die Szene geöffnet wird und dann ausgeblendet.



Hotspots anzeigen Ein



Hotspots anzeigen Aus

4.1.6 Größe der Navigationsleiste

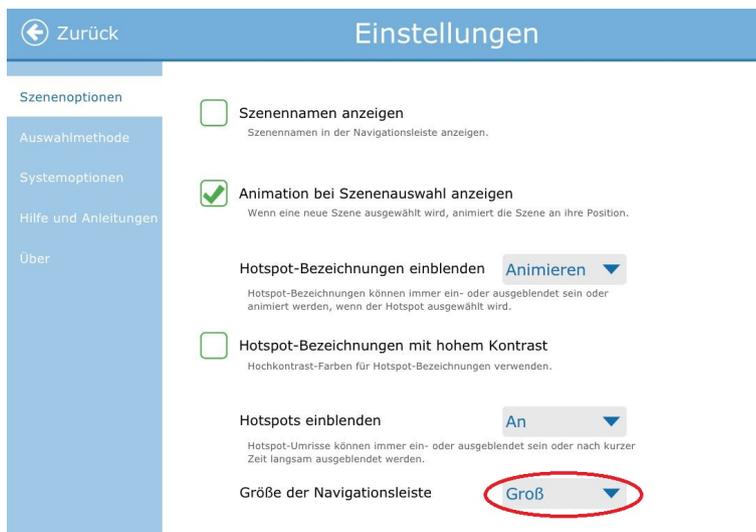


Abbildung 4.5 Einstellungen: Größe der Navigationsleiste

Im Menü können Sie die Größen Klein, Mittel oder Groß für die Navigationsleiste auswählen. Für Kinder mit geringer Sehfähigkeit oder Fingerfertigkeit oder die als Auswahlmethode die Augensteuerung nutzen, kann eine größere Navigationsleiste hilfreich sein.



Kleine Navigationsleiste



Mittelgroße Navigationsleiste



Große Navigationsleiste

4.1.7 Lautstärke

Snap Scene hat selbst keine Einstellungen für die Lautstärkeregelung. Verwenden Sie die Lautstärkeregelung an Ihrem Gerät.

4.2 Auswahlmethoden

Ändern Sie die Auswahlmethode im **Setup-Menü**.

1. Wählen Sie **Werkzeuge anzeigen** aus. 

2. Wählen Sie  **Einstellungen** aus.

3. Wählen Sie **Auswahlmethode** aus.

4. Legen Sie eine Auswahlmethode fest.

5. Wählen Sie die Schaltfläche **Einstellungen** aus, um das Setup-Menü für die ausgewählte Auswahlmethode zu öffnen.

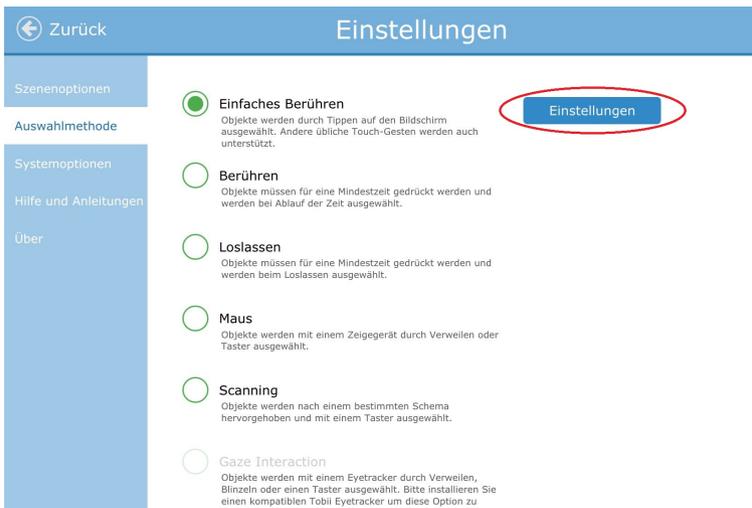


Abbildung 4.6 Einstellungen für Auswahlmethode

4.2.1 Erklärungen der Auswahlmethoden

Einfaches Berühren

Objekte werden aktiviert, indem sie auf dem Bildschirm entweder mit dem Finger berührt werden, oder – bei Gebrauch einer Maus – mit dem Mauszeiger angeklickt werden. Diese Auswahlmethode eignet sich für Lernende, die den Bildschirm schnell und genau berühren können oder eine gewöhnliche Computermaus steuern und damit Linksklicks ausführen können. Objekte werden aktiviert, sobald sie berührt oder geklickt werden.

Berühren

Objekte werden aktiviert, indem sie auf dem Bildschirm entweder mit dem Finger berührt und für eine Mindestzeit gedrückt gehalten werden, oder – bei Gebrauch einer Maus – mit dem Mauszeiger angeklickt und damit für eine Mindestzeit gedrückt gehalten werden. Die Kontaktzeit legt der Benutzer fest. Diese Auswahlmethode ist für Lernende hilfreich, die eventuell versehentlich ungewollte Objekte berühren/klicken.

Loslassen

Diese Methode ähnelt „Berühren“. Allerdings wird ein ausgewähltes Objekt aktiviert, sobald es losgelassen wird. Diese Methode erlaubt dem Benutzer, den Touch-Screen längere Zeit zu berühren ohne versehentlich etwas auszuwählen. Das bedeutet, der Benutzer kann mit einem Finger oder Zeiger über den Bildschirm gehen (ihn berühren) oder eine Maustaste gedrückt halten, während er den Mauszeiger bewegt. Es wird erst etwas ausgewählt, wenn der Finger/Zeiger vom Bildschirm abgehoben wird oder wenn die Maustaste losgelassen wird. Damit ist die Auswahlmethode „Loslassen“ ideal für Menschen, für die es einfacher ist, einen Finger/Zeiger über den Bildschirm zu ziehen während sie diesen von Auswahl zu Auswahl bewegen.

Maus

Bei der Auswahlmethode „Maus“ muss der Mauszeiger auf dem Bildschirm mit einer Computermaus, einem Trackball oder einer Kopfmaus gesteuert werden. Ein Objekt wird auf eine der folgenden beiden Arten ausgewählt: mit „Verweilen“ (hier verweilt der Mauszeiger für eine festgelegte Dauer auf dem Objekt) oder mit einem „Taster“ (der Mauszeiger wird mit der Maus über das Objekt bewegt, dann der Taster zum Auswählen betätigt). Diese Auswahlmethode ist eine gute Wahl für Lernende, die körperlich fähig sind eine Maus zu bewegen, aber die Maustaste zum Auswählen nicht herunterdrücken können.

Scanning

Ist Scanning die aktive Auswahlmethode, werden Objekte auf dem Bildschirm in einem bestimmten Muster hervorgehoben. Lernende verwenden zum Auswählen einen Taster oder eine Tastaturtaste, sobald das gewünschte Element hervorgehoben wird. Diese Auswahlmethode ist für Menschen gedacht, denen es motorisch nicht möglich ist, direkte Auswahlmethoden zu nutzen.

Gaze Interaction

Diese Methode wird mit einem Augensteuerungssystem wie das Tobii Dynavox PCEye Go, PCEye Mini oder Geräte der I-Series verwendet. Diese Systeme ermöglichen dem Benutzer, den Mauszeiger auf dem Bildschirm allein mit ihren Augen zu steuern. Das Auswählen erfolgt entweder, indem der Mauszeiger für eine festgelegte Dauer (Verweilen) auf einem Objekt gehalten wird, durch Aktivieren eines Tasters oder durch Blinzeln.



Um mehr über Auswahlmethoden zu erfahren und sie in der Anwendung zu sehen, gehen Sie auf <https://dynavotech.force.com/devices/apex/Videos> und wählen dort **Auswahlmethode** aus dem Drop-down-Menü aus.

4.2.2 Einstellungen für Einfaches Berühren



Abbildung 4.7 Einstellungen für „Einfaches Berühren“

Für „Einfaches Berühren“ markieren Sie das Kontrollkästchen, um Wischen zu aktivieren. Wählen Sie aus den Optionen für die Anzeige der Bildlaufleiste.

4.2.3 Einstellungen für Berühren

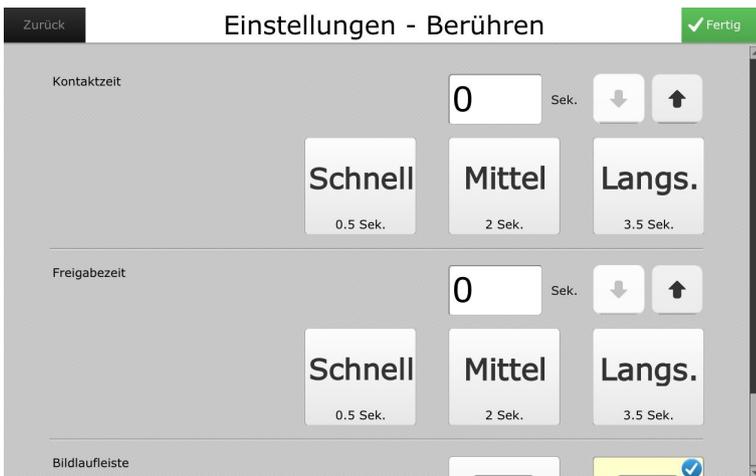


Abbildung 4.8 Einstellungen für „Berühren“

Wählen Sie für die Auswahlmethode „Berühren“ eine Kontaktzeit (zum Drücken) und eine Freigabezeit (zum Loslassen) aus. Wählen Sie aus den Optionen für die Anzeige der Bildlaufleiste.

4.2.4 Einstellungen für Loslassen



Abbildung 4.9 Einstellungen für „Loslassen“

Wählen Sie für die Auswahlmethode „Loslassen“ eine Kontaktzeit (zum Drücken) und eine Freigabezeit (zum Loslassen) aus. Wählen Sie aus den Optionen für die Anzeige der Bildlaufleiste. Wählen Sie einen Hervorhebungsstil und eine Farbe aus (siehe 4.2.8 *Hervorhebungsstil und -farbe*).

4.2.5 Scanning-Einstellungen



Abbildung 4.10 Scanning-Einstellungen

Scanning-Einstellungen: Scanning-Typ

Wählen Sie einen Scanning-Typ aus: Auto-Scanning mit 1 Taster oder Schrittweises Scanning mit 2 Tastern.

Auto-Scanning mit 1 Taster

1. Wählen Sie die blaue Schaltfläche **Einstellungen** unter **Auto-Scanning (1 Taster)** aus. Ein Dialogfeld wird geöffnet, in dem Sie die Scanning-Geschwindigkeit festlegen können (passen Sie die Geschwindigkeit mit den Pfeilen für hoch und runter an).



Abbildung 4.11 Auto-Scanning: Scanning-Geschwindigkeit

2. Wählen Sie die Registerkarte **Wechselzeit** aus . Ein Dialogfeld wird geöffnet, in dem Sie die Wechselzeit (die Pausendauer zwischen Stufen im Scanning-Muster) einstellen können (passen Sie die Zeit mit den Pfeilen für hoch und runter an).



Abbildung 4.12 Auto-Scanning: Wechselzeit

- Wählen Sie die Registerkarte **Scan nach** aus, um Scanning-Optionen zu aktivieren oder zu deaktivieren.

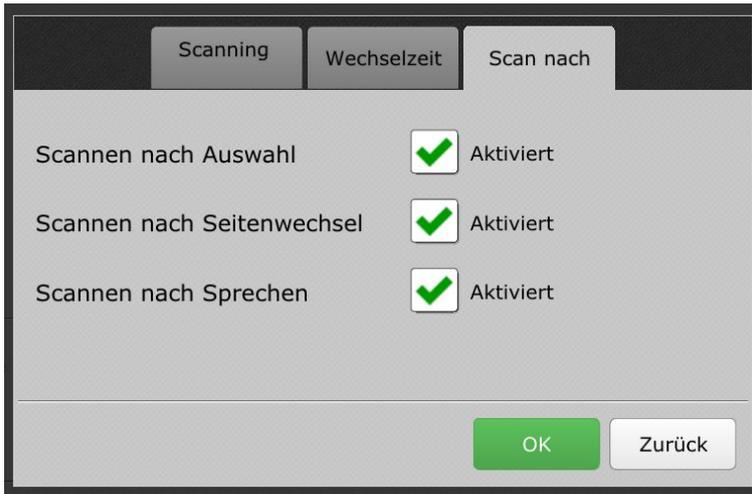


Abbildung 4.13 Auto-Scanning: Scan nach

- Wählen Sie im Dialogfeld **Scan nach** die Schaltfläche **OK** aus, um zum Menü „Scanning-Einstellungen“ zurückzukehren.
- Wählen Sie im Menü **Scanning-Einstellungen** eine Tastereingabe aus, die der Software das Fortsetzen eines Scanningvorgangs signalisiert (falls nicht die Taster-Anschlüsse des Geräts verwendet werden).

Schrittweises Scanning mit 2 Tastern

- Wählen Sie im Menü „Scanning-Einstellungen“ **Schrittweises Scanning (2 Taster)** aus.



- Wählen Sie die Drop-down-Liste **Taster 1 Eingabe**, um eine Taste auf der Tastatur als Tastereingabe festzulegen, die der Software das Fortsetzen eines Scanningvorgangs signalisiert (falls nicht die Taster-Anschlüsse des Geräts verwendet werden).
- Wählen Sie die Drop-down-Liste **Taster 2 Eingabe** aus, um nun eine Taste auf der Tastatur als Tastereingabe festzulegen, mit der der Software signalisiert wird auszuwählen.

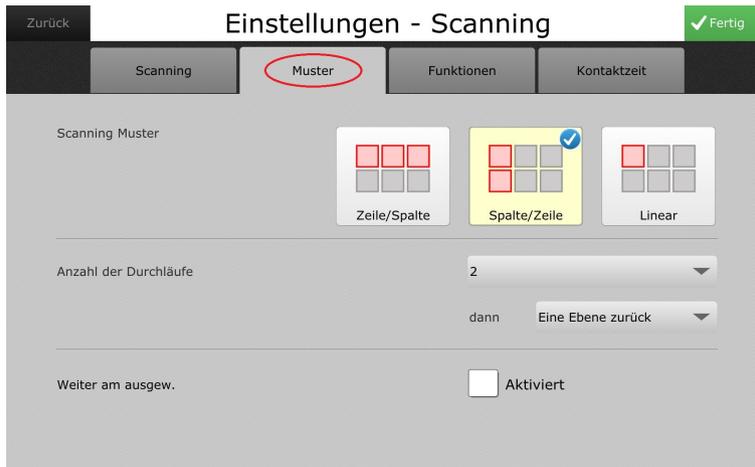


Die standardmäßigen Tastereingaben sind wie folgt:

- Windows und Android: Pfeil links (Taster 1) und Pfeil rechts (Taster 2).
- iOS: A (Taster 1) und B (Taster 2)

Scanning-Einstellungen: Scanning-Muster

1. Wählen Sie im Menü „Scanning-Einstellungen“ die Registerkarte **Muster** aus.



2. Wählen Sie ein **Scanning-Muster** aus (Zeile/Spalte, Spalte/Zeile oder linear).
3. Wählen Sie die **Anzahl der Durchläufe** aus. Die Software kann auf unendliches Scanning eingestellt werden oder der Scanningvorgang wird nach einer bestimmten Anzahl von Durchläufen angehalten, wenn nichts ausgewählt wurde.
4. Möchten Sie das Scanning nach einer Auswahl fortsetzen, setzen Sie im Kontrollkästchen neben **Weiter am ausgewählten Button** ein Häkchen.

Scanning-Einstellungen: Grundeinstellungen

1. Wählen Sie im Menü „Scanning-Einstellungen“ die Registerkarte **Grundeinstellungen** aus.



2. Setzen Sie im Kontrollkästchen **Aktiviert** neben **Eine Ebene zurück** ein Häkchen, wenn Sie möchten, dass der Scanningindikator nach einer Auswahl auf die vorherige Ebene zurückgeht.
3. Setzen Sie im Kontrollkästchen **Aktiviert** neben **Von Anfang** ein Häkchen, wenn Sie möchten, dass der Scanningindikator nach einer Auswahl an den Anfang geht.
4. Setzen Sie im Kontrollkästchen **Aktiviert** neben **Zurück/Von Anfang** ein Häkchen, wenn Sie das Symbol für „Zurück“ oder „Von Anfang“ an den Anfang des Scanning-Musters setzen möchten.
5. Wenn Sie im Kontrollkästchen **Aktiviert** neben **Zoom** ein Häkchen setzen, wird jedes Objekt beim Scannen automatisch vergrößert.
6. Wählen Sie einen Hervorhebungsstil und eine Farbe aus (siehe 4.2.8 *Hervorhebungsstil und -farbe*).
7. Wählen Sie die gewünschte Anzeige für die **Bildlaufleiste** aus.

Scanning-Einstellungen: Kontaktzeit



Kontaktzeit ist unter iOS nicht verfügbar.

1. Wählen Sie im Menü **Scanning-Einstellungen** die Registerkarte **Kontaktzeit** aus.



Abbildung 4.14 Scanning-Einstellungen: Kontaktzeit

2. Legen Sie die **Kontaktzeit** fest. Verwenden Sie dafür die Pfeiltasten oder geben Sie im Textfeld eine Ziffer ein (größer als 0 und kleiner/gleich 5).
3. Setzen Sie im Kontrollkästchen neben **Visuelle Anzeige während Taster gedrückt ist** ein Häkchen, um die erforderliche Kontaktzeit anzuzeigen, wenn der Taster aktiviert wird.

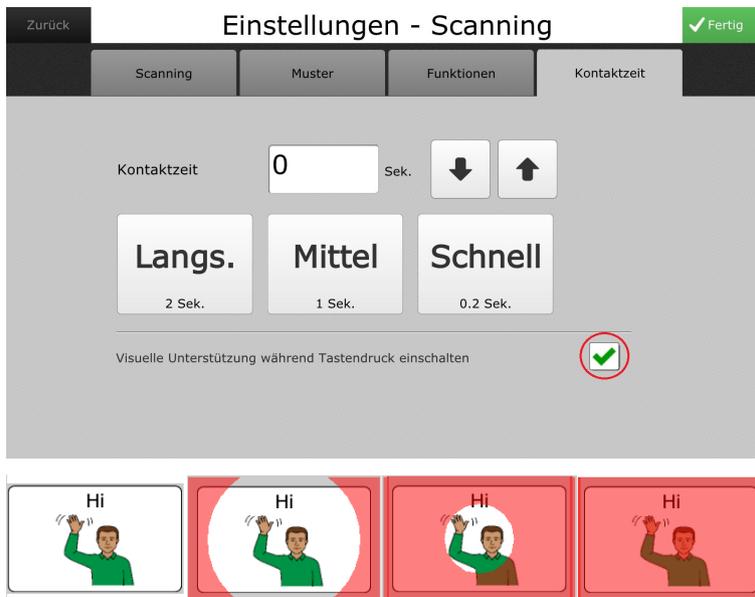


Abbildung 4.15 Scanning-Einstellungen: visuelle Anzeige der Kontaktzeit bei Scanning

4.2.6 Maus-Einstellungen



Abbildung 4.16 Maus-Einstellungen

Maus-Einstellungen: Auswahl mit

Durch Aktivieren von „Verweilen“ können Benutzer auswählen, indem sie den Mauszeiger für eine festgelegte Dauer (Verweilzeit) auf einem Objekt positionieren.

Durch Aktivieren mit Taster können Benutzer ein Objekt durch Drücken eines Tasters oder einer Tastaturtaste auswählen, wenn das Objekt durch die Maus hervorgehoben wird.

Auswählen mit Verweilen

1. Wählen Sie **Verweilen** aus
2. und klicken Sie anschließend unter **Verweilen** auf die blaue Schaltfläche **Einstellungen**. Ein Dialogfeld wird geöffnet, in dem Sie eine Verweilzeit auswählen können (passen Sie die Zeit mit den Pfeilen für hoch und runter an).

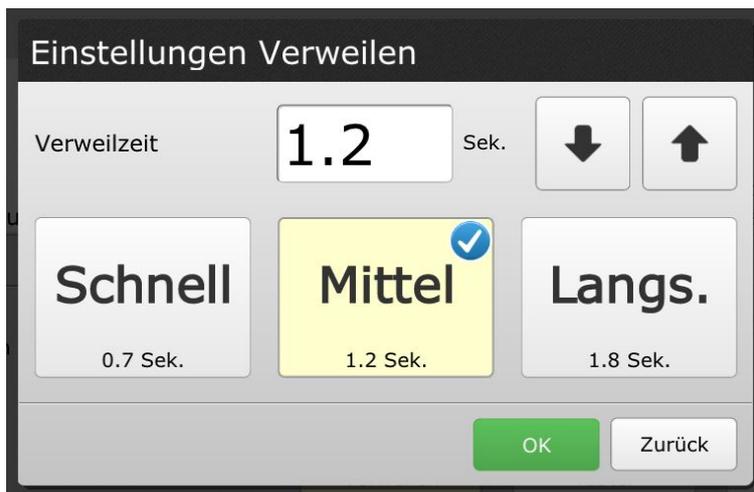


Abbildung 4.17 Maus-Einstellungen: Verweilzeit

Auswählen mit Taster

1. Wählen Sie **Taster** aus und

- und klicken Sie anschließend unter **Taster** auf die blaue Schaltfläche **Einstellungen**.

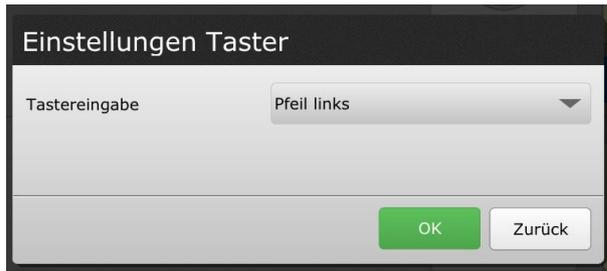


Abbildung 4.18 Tastereinstellungen: Tastereingabe

- Wählen Sie eine Tastereingabe aus. Wenn Sie den für einen Taster vorgesehenen Anschluss an Ihrem Gerät verwenden, wird der richtige Anschluss automatisch ausgewählt.
- Wählen Sie **OK** aus.

Mauseinstellungen: Bildlaufleiste

Sie können verschiedene Optionen für die Anzeige der Bildlaufleiste wählen.

Mauseinstellungen: Hervorhebungsstil und -farbe

Wählen Sie einen Hervorhebungsstil und eine Farbe (siehe 4.2.8 *Hervorhebungsstil und -farbe*).

4.2.7 Gaze Interaction Settings



Gaze Interaction Settings (Einstellungen für Gaze Interaction) sind nur verfügbar, wenn an Ihrem Gerät ein kompatibler Eyetracker angeschlossen ist (d. h. I-Series, PCEye Go usw.).

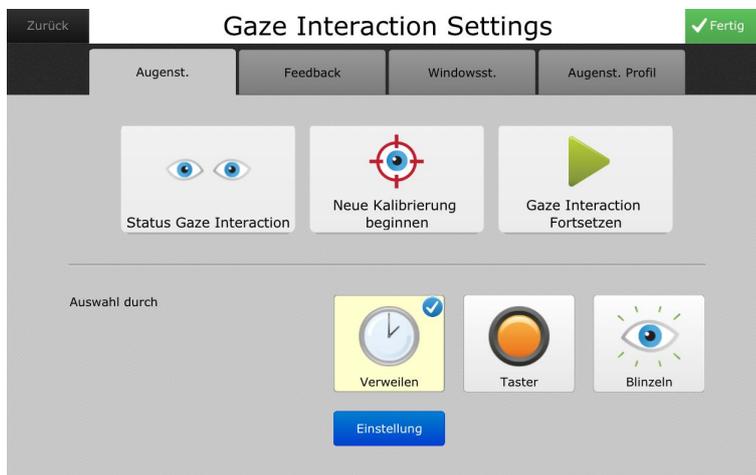


Abbildung 4.19 Menü „Gaze Interaction Settings“

Trackstatus anzeigen

Öffnet die **Trackstatus**-Anzeige, mit der überprüft werden kann, dass Gaze Interaction die Augen des Benutzers erkennt und der Benutzer vor dem Gerät eine gute Position eingenommen hat.

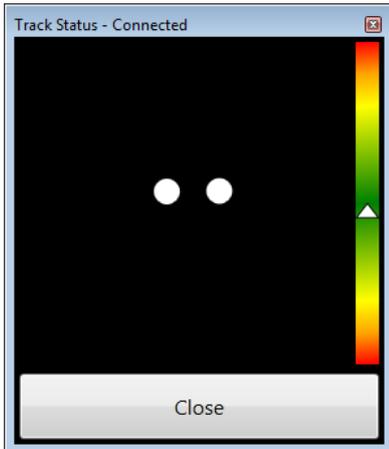


Abbildung 4.20 Trackstatus-Anzeige

Die beiden Punkte, die die Augen des Benutzers symbolisieren, sollten sich in der Mitte der Anzeige befinden. Das weiße Dreieck in der Abstandsanzeige rechts sollte sich in der Nähe des Zentrums im grünen Bereich befinden, wenn der optimale Abstand vom Gerät erreicht ist.

Neue Kalibrierung beginnen

Diese Funktion öffnet ein Fenster und beginnt den Kalibrierungsvorgang. Der Blick des Benutzers wird von der Software automatisch kalibriert, während er/sie mit seinem/ihrer Blick den Zielen auf dem Bildschirm folgt. Sobald die Kalibrierung abgeschlossen ist, wird ein Dialogfeld mit den Kalibrierungsergebnissen geöffnet.

Eyetracking anhalten

Ist diese Funktion aktiviert, erscheint auf dem Bildschirm ein Pausensymbol. Damit können Benutzer Gaze Interaction vorübergehend anhalten, um ihre Augen auszuruhen.

Einstellungen für Aktivierungen

Wählen Sie die Aktivierungsmethode aus:

- **Einstellungen Verweilen**

Durch Aktivieren von „Verweilen“ können Benutzer Objekte ansteuern, indem sie ihren Blick für eine festgelegte Dauer (Verweilzeit) beständig auf ein Objekt richten.

Wählen Sie **Verweilen** aus und klicken Sie unter **Verweilen** anschließend auf **Einstellungen**. Daraufhin wird das Dialogfeld **Einstellungen Verweilen** geöffnet. Wählen Sie eine Verweilzeit aus.

- **Einstellungen Taster**

Durch Aktivieren der Taster-Funktion können Benutzer über einen Taster oder eine Tastaturtaste auswählen.

Wählen Sie **Taster** aus und klicken Sie unter Taster anschließend auf **Einstellungen**. Ein Dialogfeld wird geöffnet.

- Wählen Sie eine Auswahlzeit aus. Wählen Sie anschließend **OK** aus.

- Wählen Sie die Registerkarte **Wartezeit** aus und stellen Sie die Zeit zwischen Auswahlvorgängen ein. Wählen Sie anschließend **OK** aus.

- Wählen Sie die Registerkarte **Taster** aus und wählen Sie eine Tastereingabe (falls sie die Anschlüsse für den/die Taster am Gerät nicht nutzen). Wählen Sie anschließend **OK** aus.

- **Einstellungen Blinzeln**

Durch Aktivieren von „Blinzeln“ können Benutzer auswählen, indem sie für eine festgelegte Dauer (Blinzelzeit) blinzeln.

Wählen Sie **Blinzeln** aus und klicken Sie unter Blinzeln anschließend auf **Einstellungen**. Ein Dialogfeld wird geöffnet.

- Wählen Sie eine Mindestblinzelzeit aus. Wählen Sie anschließend **OK** aus.

- Wählen Sie die Registerkarte **Max. Blinzelzeit** aus und stellen Sie dann eine Maximale Blinzelzeit ein. Wählen Sie anschließend **OK** aus.

Feedback

Wählen Sie im Menü **Gaze Interaction Settings** die Registerkarte **Feedback** aus. Wählen Sie Farbe, Größe und Typ des Feedbacks aus, das Sie verwenden möchten.

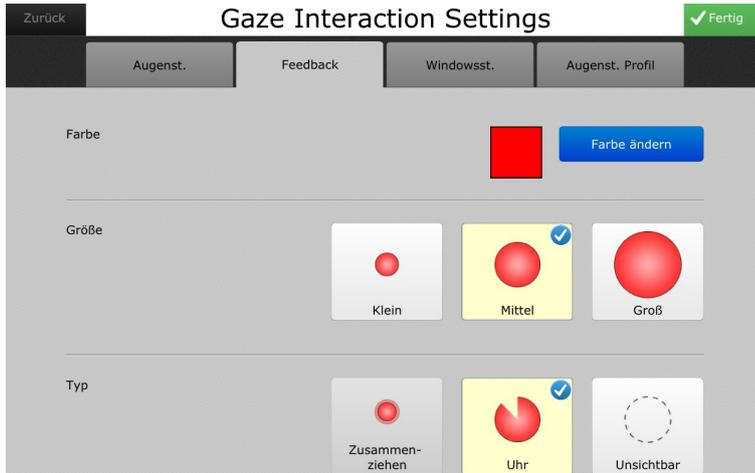


Abbildung 4.21 „Gaze Interaction Settings“: Registerkarte „Feedback“

Windows Control

Wählen Sie im Menü **Gaze Interaction Settings** die Registerkarte **Windows Control** aus, um den Zugriffsmodus für den Desktop festzulegen.

Modus „Gaze Selection“ (Augensteuerung) – ermöglicht dem Benutzer, ein gewöhnliches Desktop-Betriebssystem von Windows mit einer zweistufigen Auswahlmethode zu bedienen, was das Risiko unerwünschter Klicks verringert.

Modus „Mouse Emulation“ (Mausemulation) – ermöglicht dem Benutzer, einen standardmäßigen PC-Mauszeiger auf dem Bildschirm zu emulieren und zu steuern.

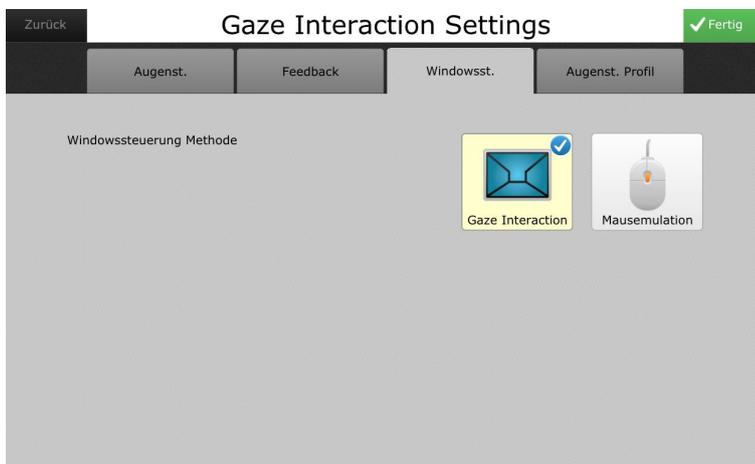


Abbildung 4.22 Gaze Interaction Settings: Registerkarte „Windows Control“

„Gaze Interaction“-Profil

Wählen Sie im Menü **Gaze Interaction Settings** die Registerkarte **Profil Gaze Interaction** aus.

Auf der Registerkarte **Profil Gaze Interaction** kann zwischen verschiedenen Benutzerprofilen für Gaze Interaction gewechselt werden. Die Profile können mit dem Programm **Gaze Interaction Settings** auf Ihrem Desktop erstellt werden.

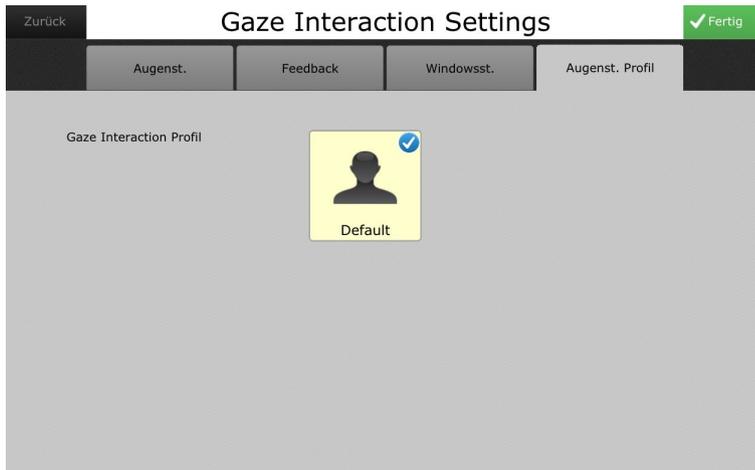


Abbildung 4.23 Gaze Interaction Settings: Registerkarte „Profil Gaze Interaction“

4.2.8 Hervorhebungsstil und -farbe



Abbildung 4.24 Hervorhebungsstil und -farbe

1. Mithilfe der Drop-down-Liste **Hervorhebungsstil** können Sie auswählen, wie ausgewählte Objekte auf der jeweiligen Seite visuell hervorgehoben werden.



Hervorhebungsstile

1. Kein Hervorheben
 2. Rahmen
 3. Umkehren
 4. Ganzer Button
2. Wählen Sie die Schaltfläche **Farbe** aus. Daraufhin wird das Dialogfeld **Farbauswahl** geöffnet.
 3. Wählen Sie eine Farbe zum Hervorheben aus. (Im Dialogfeld **Farbauswahl** können Sie Farben auch individuell anpassen.)



Abbildung 4.25 Hervorheben: Farbe auswählen



Bei dem Hervorhebungsstil „Ganzer Button“ legen Sie die Deckkraft bei ca. 50 % fest.

4.3 Systemoptionen

4.3.1 Passwort aktivieren

Mithilfe des Passworts kann verhindert werden, dass nicht berechtigte Benutzer (Kinder) die Bearbeitungswerkzeuge in Snap

Scene verwenden. Wenn diese Option aktiviert ist, ist das korrekte Passwort erforderlich, um auf die Werkzeuge zugreifen zu können.

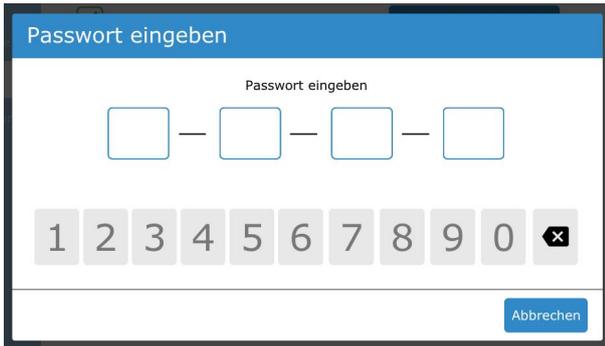


Abbildung 4.26 Passwortaufforderung

Passwort aktivieren

1. Wählen Sie **Werkzeuge anzeigen** aus. 
2. Wählen Sie  **Einstellungen** aus.
3. Wählen Sie **Systemoptionen** aus.
4. Setzen Sie im Kästchen **Passwort aktivieren** ein Häkchen. Ist das Häkchen bereits gesetzt, wählen Sie **Passwort ändern** aus.
5. Geben Sie ein Passwort von vier Ziffern ein, das Sie verwenden möchten. Es sollte einzigartig und schwer zu erraten sein.
6. Geben Sie das Passwort erneut ein, um es zu bestätigen.
7. Zum Testen Ihres Passworts wählen Sie **Zurück**, dann  **Werkzeuge ausblenden**, dann  **Werkzeuge einblenden**. Das Pop-up-Fenster zum Eingeben des Passworts wird geöffnet.
8. Geben Sie Ihr Passwort ein. Mit dem korrekten Passwort werden Ihnen die Werkzeuge angezeigt.

 Um das Passwort zu deaktivieren, entfernen Sie in den Systemoptionen im Setup-Menü einfach das Häkchen aus dem Kontrollkästchen.

 Sollten Sie Ihr Passwort einmal vergessen, gelangen Sie mit dem universellen Entsperrcode 0520 in die Einstellungen und können dort Ihr Passwort zurücksetzen.

4.3.2 Systemtastatur

Die Systemtastatur ist eine Bildschirmtastatur. Sie wird geöffnet, wenn ein Textfeld ausgewählt wird. Aktivieren Sie die Systemtastatur, wenn Sie keine Tastatur für Ihr Gerät haben. Die Systemtastatur ist standardmäßig aktiviert.

 Die Systemtastatur ist nur unter Windows verfügbar.

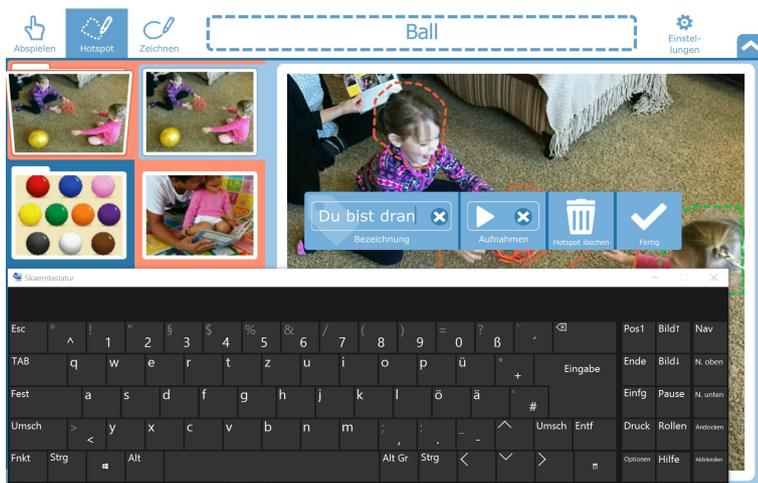


Abbildung 4.27 Systemtastatur

Systemtastatur aktivieren

1. Wählen Sie **Werkzeuge anzeigen** aus. 
2. Wählen Sie  **Einstellungen** aus.
3. Wählen Sie **Systemoptionen** aus.
4. Setzen Sie im Kästchen **Systemtastatur** ein Häkchen.

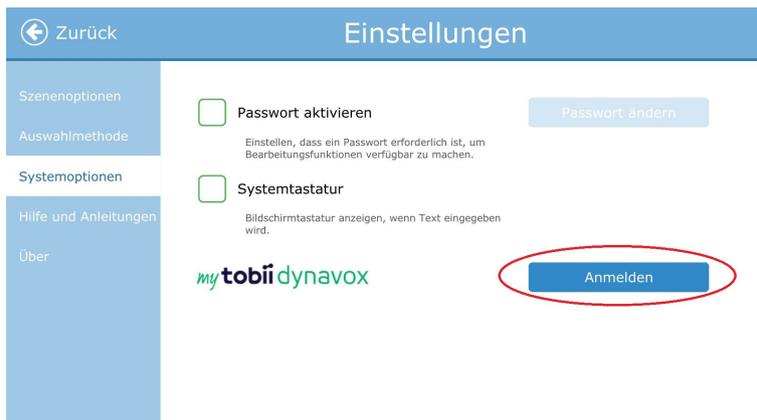
 Um die Systemtastatur zu deaktivieren, entfernen Sie im Setup-Menü in den Systemoptionen einfach das Häkchen aus dem Kontrollkästchen. Wenn Sie eine physische Tastatur verwenden, sollten Sie die Systemtastatur am besten deaktivieren.

4.3.3 Anmeldung bei myTobiiDynavox

Sie können Snap Scene mit Ihrem myTobiiDynavox-Konto verbinden. Bleiben Sie bei myTobiiDynavox angemeldet, um Szenen einfach von dort zu importieren/dorthin zu exportieren.

1. Wählen Sie **Werkzeuge anzeigen** aus. 
2. Wählen Sie  **Einstellungen** aus.
3. Wählen Sie **Systemoptionen** aus.

4. Wählen Sie **Anmelden** aus. Das myTobiiDynavox-Fenster wird geöffnet.



Wenn Sie bereits angemeldet sind, sehen Sie Ihren Benutzernamen bei myTobiiDynavox auf der Schaltfläche. Wählen Sie die Schaltfläche aus, wenn Sie sich abmelden möchten.

5. Geben Sie Ihren Benutzernamen und Ihr Passwort bei myTobiiDynavox ein und wählen dann **Anmelden** aus. Wenn Sie kein Konto haben, wählen Sie **Jetzt registrieren** aus.



Es muss eine Verbindung zum Internet bestehen, um damit Sie sich bei myTobiiDynavox anmelden können.

4.4 Hilfe und Anleitungen

Sehen Sie sich Anleitungsvideos an, lesen Sie Benutzerhandbuch und Kurzanleitung und verbinden Sie sich mit der Wissensdatenbank der Support-Seite online. Sie können auch eine Verknüpfung zu Pathways herstellen, der Begleit-App für iPad, mit der Sie äußerst nützliche Strategien erlernen können, um Snap Scene effektiv mit Ihrem Kind zu nutzen.

4.5 Über

In der „Über“-Anzeige können Sie Ihre aktuelle Software-Version, Seriennummer sowie Lizenz- und Update-Informationen sehen.



Abbildung 4.28 Einstellungen: „Über“-Menü

4.5.1 Upgrade von der Lite Edition zur Vollversion (Full Edition)

Wenn Sie die Vollversion von Snap Scene für Windows oder Android kaufen, können Sie eine Lizenznummer erhalten. Wählen Sie im **Über**-Menü **Aktivieren** aus, um Ihre Lizenznummer einzugeben und das Upgrade abzuschließen.

1. Wählen Sie **Werkzeuge anzeigen** aus. 
2. Wählen Sie  **Einstellungen** aus.
3. Wählen Sie **Über** aus.
4. Wählen Sie **Aktivieren** aus. Das Dialogfeld zum Aktivieren wird geöffnet.
5. Geben Sie Ihre Lizenznummer ein und klicken Sie dann auf **Aktivieren**.

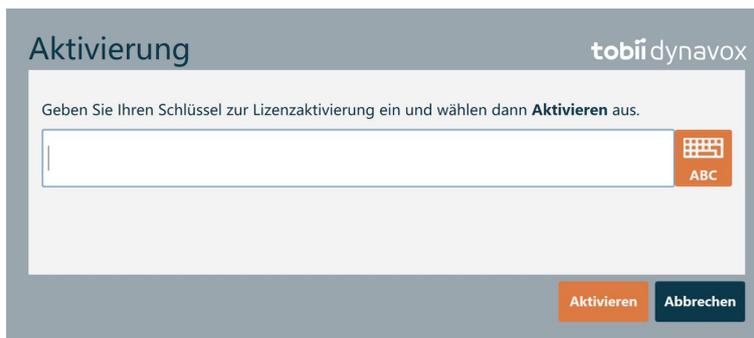


Abbildung 4.29 Dialogfeld Aktivierung

4.5.2 Software-Updates

Bei Verwendung von Windows oder Android, folgen Sie den nachstehenden Schritten, um Snap Scene zu aktualisieren. Bei Verwendung von iOS erfolgen die Software-Updates über den App Store von Apple.

1. Wählen Sie **Werkzeuge anzeigen** aus. 

2. Wählen Sie  **Einstellungen** aus.
3. Wählen Sie **Über** aus.
4. Wählen Sie **Überprüfen** aus. Die Benachrichtigung gibt an, ob Updates für Snap Scene verfügbar sind.

Anhang 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. Seminar auf der Jahreskonferenz der „American Speech Language Hearing Association“ (Amerikanischer Verband für Sprechen, Sprache, Hören), Philadelphia, PA, USA.

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 (Hrsg.) *Autism Spectrum Disorders and AAC*. Baltimore, MD, USA: 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.

Mehr Informationen über die Forschung hinter Snap Scene und Pathways erhalten Sie auf <http://aackids.psu.edu/>.

Copyright © Tobii AB (publ). Abbildungen und Spezifikationen gelten nicht zwangsläufig für Produkte und Dienstleistungen, die auf dem jeweiligen lokalen Markt verfügbar sind. Technische Daten können ohne vorherige Ankündigung geändert werden. Alle anderen Warenzeichen gehören dem jeweiligen Besitzer.

Support für Ihr Tobii Dynavox-Gerät

Onlinehilfe
Bitte sehen Sie zuerst online auf der entsprechenden Support-Seite für Ihr Tobii Dynavox-Gerät nach. Dort finden Sie aktuelle Informationen zu Fragen sowie Tipps und Tricks rund um Ihr Produkt. Sie finden unsere Support-Seiten online auf: www.TobiiDynavox.com oder www.myTobiiDynavox.com.

Kontakt zu Tobii Dynavox Fachhändler
Bei Fragen zu und Problemen mit Ihrem Produkt nehmen Sie bitte Kontakt zu Ihrem Fachhändler oder Wiederverkäufer von Tobii Dynavox auf, um Unterstützung zu erhalten. Dieser kennt sich mit Ihren persönlichen Gerätekonfigurationen aus und kann Ihnen am besten mit Tipps und Schulungen zu Ihrem Produkt behilflich sein. Die Kontaktdaten finden Sie auf www.TobiiDynavox.com/contact.