

Tobii Dynavox Snap Scene

Brukerhåndbok

Brukerhåndbok Tobii Dynavox Snap Scene

Versjon 1.4

09/2016

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 for å få oppdaterte versjoner av dette dokumentet.

Innhold

1	Introduksjon	4
2	Spill av Scener	5
3	Sceneverktøy	6
3.1	Opprette en ny scene	6
3.2	Redigere en scene	9
3.2.1	Redigeringsverktøy	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	12
3.5	Behandle scener	12
3.5.1	Skjul	13
3.5.2	Fjern	13
3.5.3	Eksporter	14
3.5.4	Importere	20
3.5.5	Gi nytt navn	25
4	Innstillinger	26
4.1	Scenealternativer	26
4.1.1	Vis scenenavn	26
4.1.2	Vis animasjon for valgt scene	26
4.1.3	Vis hotspot-etiketter	27
4.1.4	Høykontrast hotspot-etiketter	28
4.1.5	Vis hotspots	28
4.1.6	Størrelse på navigasjonsfelt	29
4.1.7	Volum	29
4.2	Tilgangsmåter	30
4.2.1	Beskrivelse av tilgangsmåte	31
4.2.2	Innstillinger Enkel berøring	31
4.2.3	Innstillinger for Klikk ved berøring	32
4.2.4	Innstillinger for Klikk ved slipp	32
4.2.5	Innstillinger skanning	33
4.2.6	Innstillinger mus	37
4.2.7	Gaze Interaction Settings	39
4.2.8	Markeringsstil og farge	42
4.3	Systemalternativer	43
4.3.1	Aktiver passord	43
4.3.2	Systemtastatur	43
4.3.3	Logg på myTobiiDynavox	44
4.4	Hjelp og opplæring	45
4.5	Om	46
4.5.1	Oppgrader fra Snap Scene Lite til Full	46
4.5.2	Programvareoppdateringer	46
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.

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 spedbarn, småbarn, førskolebarn og andre som holder på å lære å kommunisere, men:

- ikke snakker,
- lærer saktere å snakke,
- snakker, men er vanskelige å forstå, eller
- 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, og
- 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.

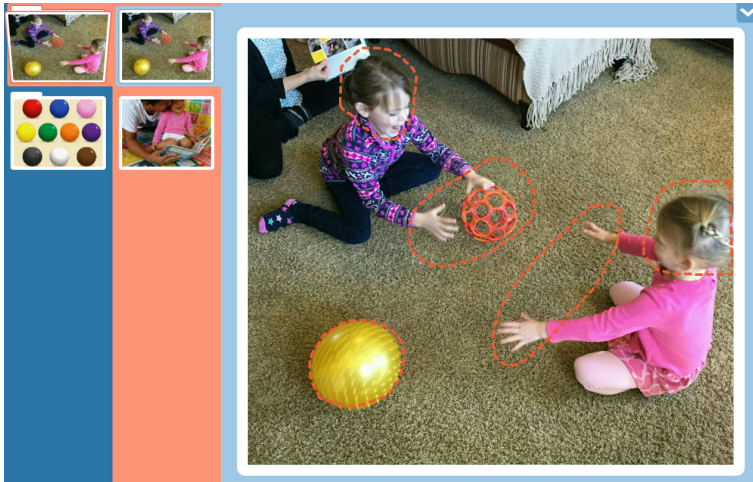
Se *Tillegg A* for litteraturhenvisning.

2 Spill av Scener

Du og barnet ditt kan velge scener fra listen og interagere med disse scenene. Når det velges et interaktivt område i en scene (såkalt hotspot), vil det høres et lydopptak og eventuelt vises etiketteksten for dette området. Lyd- og etikettekstinteraksjon kan justeres.



Scenens svarinteraksjon bestemmes av de aktiverte innstillingene og innholdet (lydopptak og etikettekst) som tilhører hver hotspot. "Vis hotspot-etiketter" er som standard satt til "Animer". For å endre innstillingen Vis hotspot-etikett, se [4.1.3 Vis hotspot-etiketter](#).

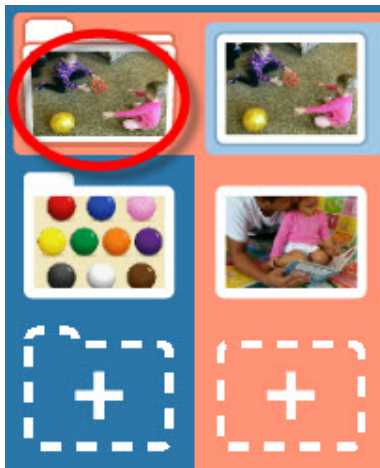


Figur 2.1 Spille av en scene

3 Sceneverktøy

3.1 Opprette en ny scene

1. Velg **Vis verktøy**. 
2. Velg kategorimappen du vil opprette scenen i.



Figur 3.1 Velg Kategori.

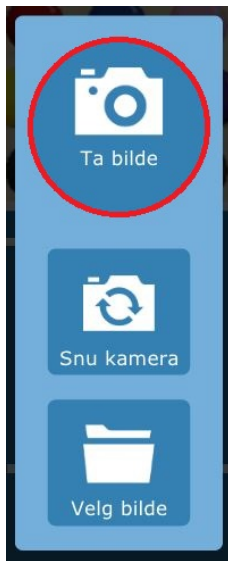
3. Velg knappen for ny scene (+). Bildemodus åpnes.



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 **Godta**-knappen.

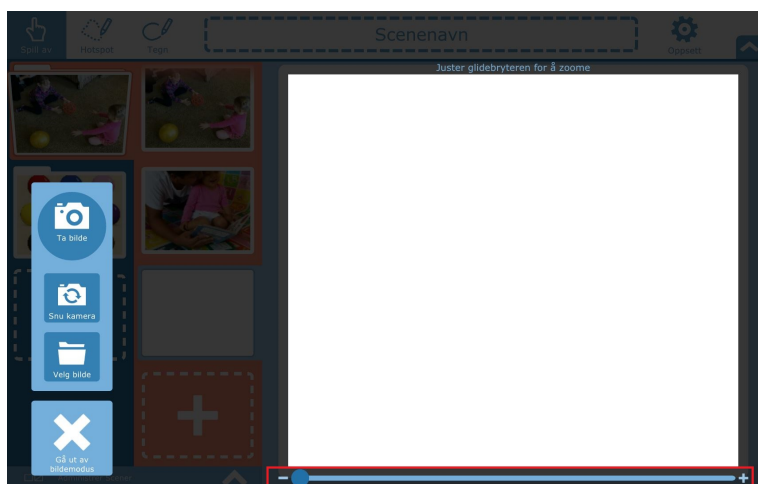


Figur 3.5 Bildemodus - Velg bilde

- 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. På en iPad kan du dra fingrene mot hverandre for å zoome.



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 **Vis verktøy**.
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 Verktøylinje

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

3.2.1 Redigeringsverktøy

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

3.2.1.1 Spill av Hotspot

Bruk verktøyet **Spill av** for å se hvordan en hotspot vil reagere når den velges.



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, kan det spille lydopptak og vise tekstetiketter.



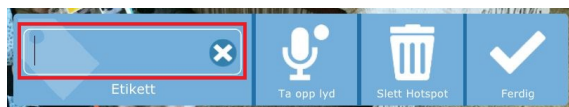
Når du har opprettet en hotspot (eller valgt en allerede eksisterende), har du muligheten til å gi hotspoten en etikett og ta et lydopptak.



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



Hvis du vil ta et nytt opptak for en hotspot som allerede har en lyd, velger du **Slett**-ikonet 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 **Hotspot** for å velge en hotspot.
2. Velg **Slett hotspot**.



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.
- **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 sikkerhetskopiert via eksport.

1. Velg **Vis verktøy**.

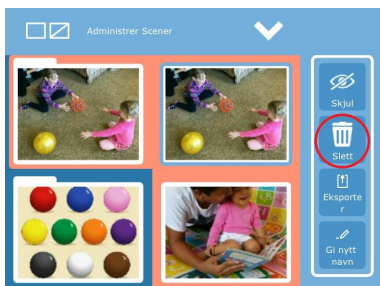


2. Velg **Behandle scener**.



3. Velg scenen eller kategorimappen du vil slette.

4. Velg **Fjern**.



5. 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.

3.4 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. Velg **Vis verktøy**.



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

Se 3.5.2 *Fjern*.

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. Velg **Vis verktøy**.



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



Figur 3.14 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. Velg **Vis verktøy**.



2. Velg **Behandle scener**.

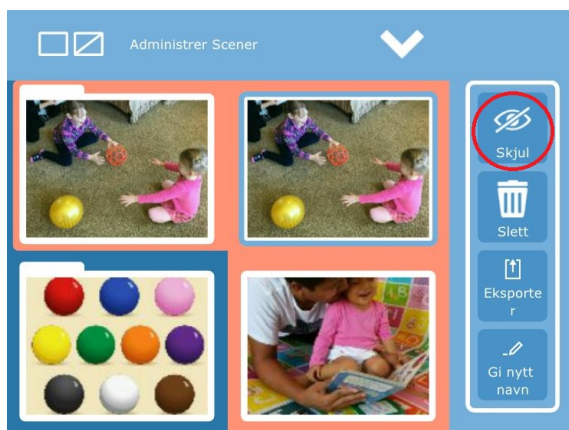


3.5.1 Skjul

Når du skjuler en scene, fjernes scenen fra navigasjonsfeltet slik at barnet ikke kan se eller spille av scenen. Du kan når som helst få skjulte scener frem fra navigasjonsfeltet igjen ved å vise dem (fjerne Skjul) via "Behandle scener"..

Skjule en scene eller kategori

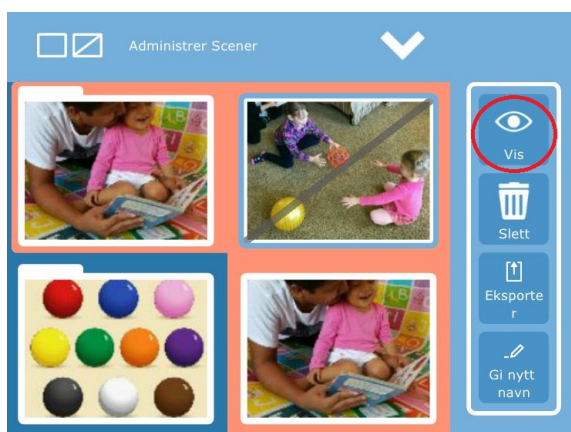
1. Velg kategorimappen eller mappen du vil skjule i navigasjonsfeltet.
2. Velg **Skjul**. Nå ser du at ikonet i navigasjonsfeltet har en strek over seg for å vise at det er skjult.



Figur 3.15 Behandle scener – Skjul



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



Figur 3.16 Behandle scener – Vis

3.5.2 Fjern

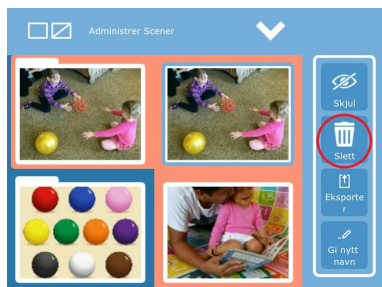


Fjerningen av en scene eller kategorimappe er permanent. Du bør bare fjerne elementer som du har eksportert som sikkerhetskopii, eller elementer du er sikker på at du ikke trenger senere.

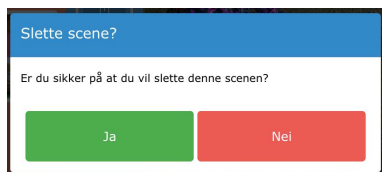
Når du sletter en kategorimappe, sletter du også alle scenene i den. Flytt alle scenene du vil beholde til en annen kategorimappe før du sletter kategorimappen. Se 3.4.3 *Flytte kategorier og scener*.

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.



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.

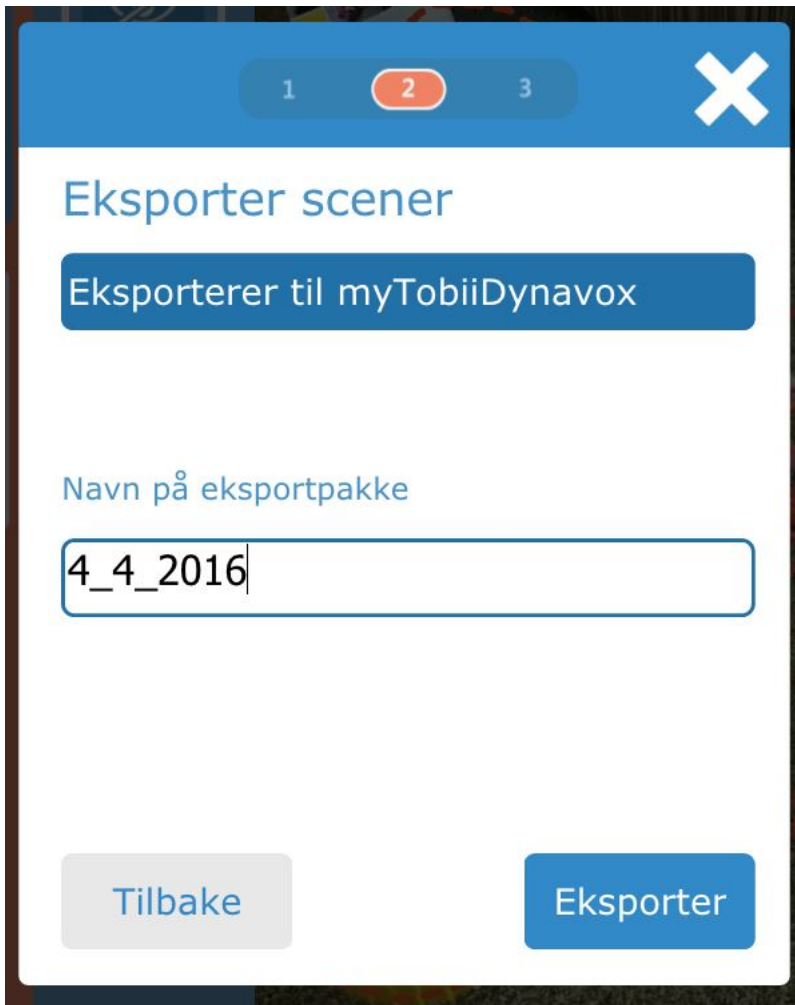
1. Velg kategorien eller scenen du vil eksportere.

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**.



The screenshot shows a dialog box titled "Eksporter scener" (Export scenes). At the top, there is a blue header bar with three numbered tabs: "1", "2" (which is highlighted with a red border), and "3". A white "X" icon is in the top right corner of the header. Below the header, the title "Eksporter scener" is displayed in a blue font. Underneath the title is a blue button with the text "Eksporterer til myTobiiDynavox". Below this button is the label "Navn på eksportpakke" (Name of export package) in a blue font. Under the label is a text input field containing the text "4_4_2016". At the bottom of the dialog, there are two buttons: a light gray button labeled "Tilbake" (Back) on the left and a blue button labeled "Eksporter" (Export) on the right.

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.



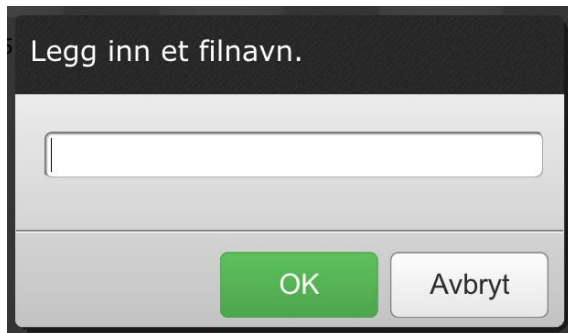
3. Velg **Eksporter til lokal lagringsplass**.



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**.



A dialog box with a dark grey header containing the text "Legg inn et filnavn." Below the header is a white text input field. At the bottom of the dialog are two buttons: a green "OK" button and a grey "Avbryt" button.

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**.



A screen showing the completion of an export. At the top, there are three numbered tabs: 1, 2, and 3. Tab 3 is selected and highlighted with a red border. Below the tabs, the text "Eksporter scener" is displayed in blue. Underneath, a blue box contains the text "Eksporterer fil: '4_4_2016'". Below this is a green progress bar that is completely filled. Under the progress bar, the text "Ferdig - 100% fullført" is shown in blue. Further down, the text "Eksport vellykket" is displayed in green. At the bottom right, there is a green button labeled "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.

1. Velg **Vis verktøy**.



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. Velg **Vis verktøy**. 
2. Velg **Behandle scener**.



3. Velg **Importer**.



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

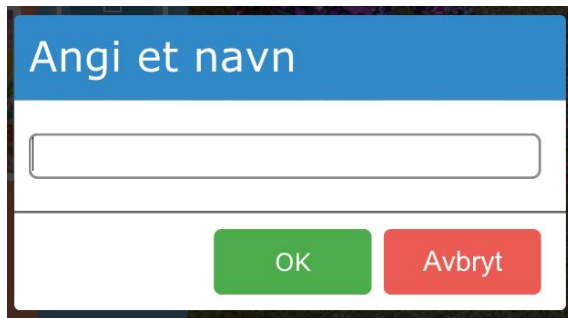


5. Velg en .ssp-fil du vil importere. Ved behov kan du bruke pilknappen for å navigere til mappen som inneholder filen du vil importere. Deretter velger du den grønne **Velg**-knappen.
6. Velg hva du vil importere og hvordan det skal gjøres:
- Har du lyst å importere alt innholdet i filpakken, velger 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 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. Velg **Vis verktøy**. 
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.

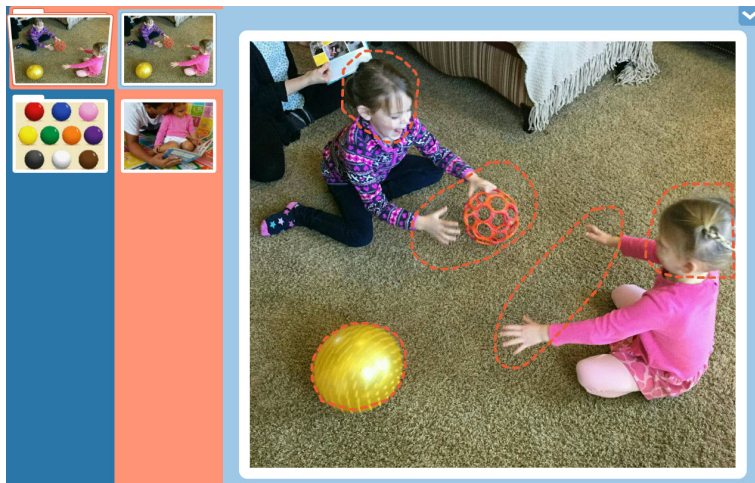
4.1.2 Vis animasjon for valgt scene

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

4.1.3 Vis hotspot-etiketter

Innstillingen "Vis hotspot-etiketter" styrer måten etiketter vises på hotspotsene i scenene dine.

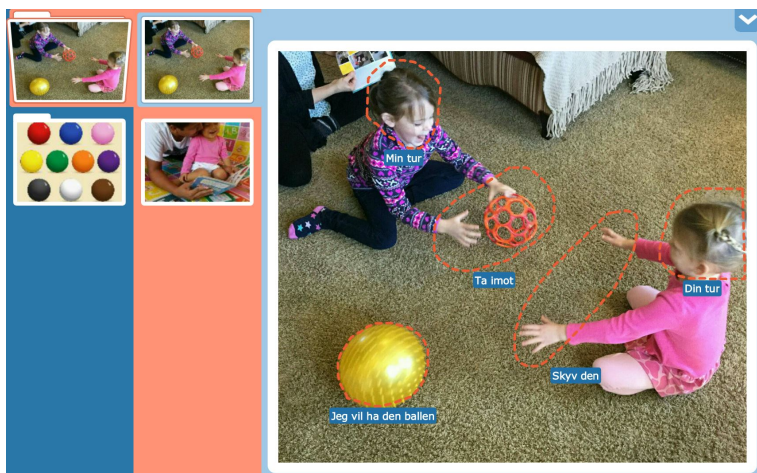
- Av - Etiketter vises aldri
- Animer - Når en hotspot velges, vises og animeres etiketten. Når hotspoten ikke er valgt, vises ikke etiketten.
- På - Etiketter vises alltid



Figur 4.1 Hotspot-etiketter av



Figur 4.2 Animer hotspot-etiketter på - hotspot valgt



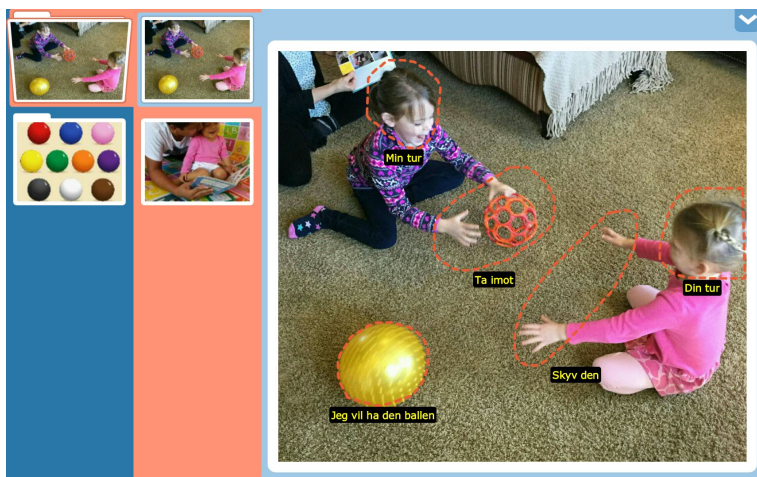
Figur 4.3 Hotspot-etiketter På

4.1.4 Høykontrast hotspot-etiketter

Når denne innstillingen er aktivert, vises etiketter i høykontrastfarger.



Denne innstillingen er kun tilgjengelig når Vis hotspot-etiketter er satt til enten "På" eller "Animer".

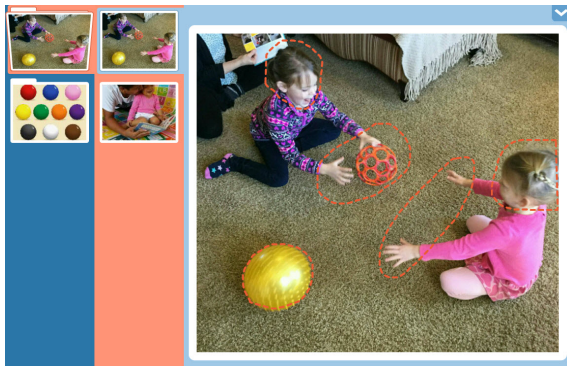


Figur 4.4 Høykontrast hotspot-etiketter aktivert

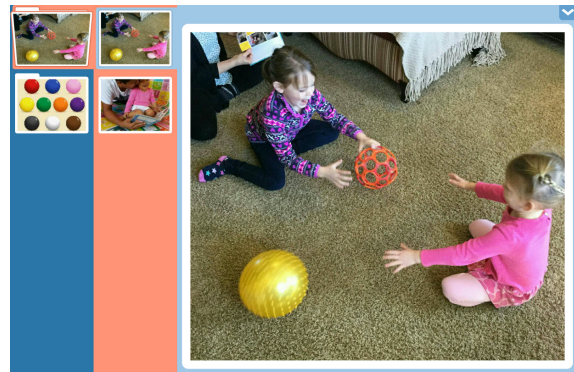
4.1.5 Vis hotspots

Innstillingen "Vis hotspot-etiketter" styrer måten hotspotsene vises i scenene dine.

- På - Hotspots vises ved hjelp av en stiplet linje.
- Av - Hotspots har ingen synlig indikator.
- Tone ut - Hotspots vises kort når en scene åpnes, og tones så ut.

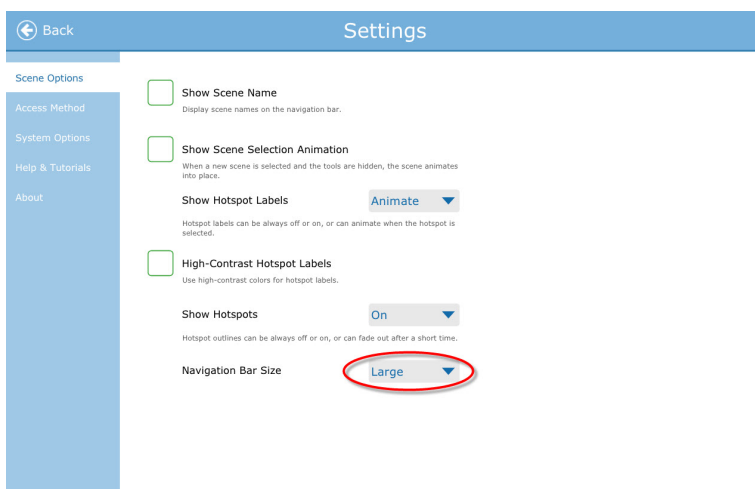


Vis hotspots På



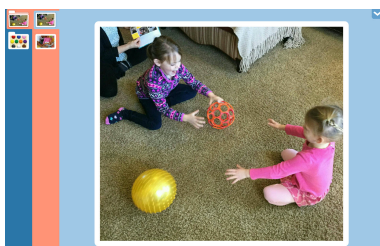
Vis hotspots Av

4.1.6 Størrelse på navigasjonsfelt

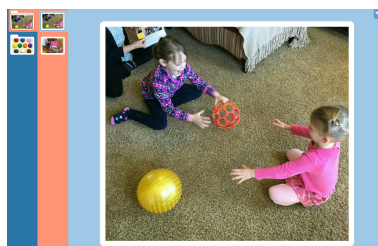


Figur 4.5 Innstillinger – Størrelse på navigasjonsfelt

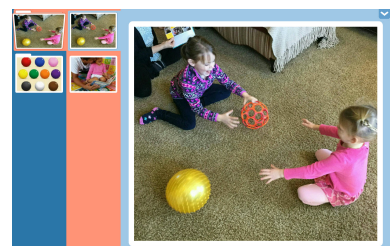
Bruk menyen for å velge Lite, Medium eller Stort navigasjonsfelt. Barn med nedsatt syn, nedsatt fingerferdighet, eller som bruker blikkstyring for å velge, kan ha nytte av et større navigasjonsfelt.



Lite navigasjonsfelt



Middels navigasjonsfelt



Stort navigasjonsfelt

4.1.7 Volum

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

4.2 Tilgangsmåter

Du endrer tilgangsmåte i menyen **Innstillinger**.

1. Velg **Vis verktøy**.

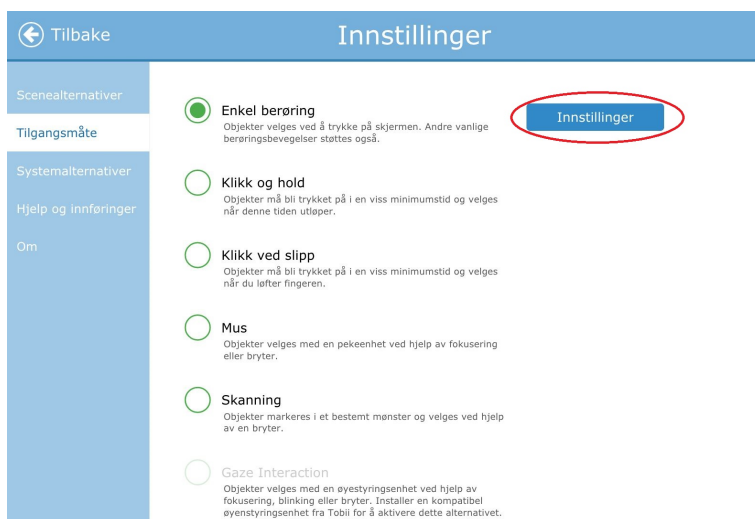


2. Velg **Innstillinger**.

3. Velg **Tilgangsmåte**.

4. Velg en tilgangsmåte.

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



Figur 4.6 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 blikkpekingssystem, som Tobii Dynavox PCEye Go- PCEye Mini- eller I-Series-enheter. 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://dynavoxtech.force.com/devices/apex/Videos> og velge **Tilgangsmåte** fra rullegardinmenyen.

4.2.2 Innstillinger Enkel berøring



Figur 4.7 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 4.8 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 4.9 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 4.10 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 4.11 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.)

Overgangstid 0.5 s

Sakte 1.5 s

Middels 0.5 s

Raskt 0 s

OK Avbryt

Figur 4.12 Automatisk skanning: overgangstid

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

Skann etter valg ☒ Aktivert

Skann etter sideendring ☒ Aktivert

Skann etter tale ☒ Aktivert

OK Avbryt

Figur 4.13 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 bryterinngang 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.

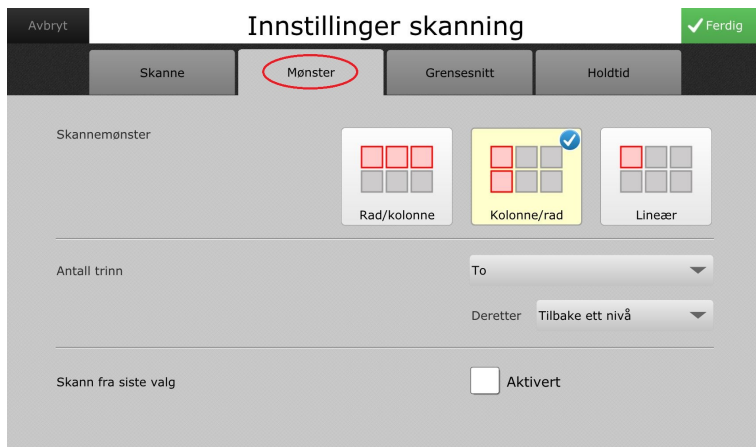


Standard for bryter er:

- Windows og Android — pil til venstre (bryter 1) og pil til høyre (bryter 2).
- iOS — A (bryter 1) og B (bryter 2).

Innstillinger skanning – skannmønster

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



2. Velg et **skannmønster** (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 avmerkingsboksen 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



Holdtid er ikke tilgjengelig på iOS.

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



Figur 4.14 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 4.15 Innstillinger skanning – Holdtid med animert visuell tilbakemelding

4.2.6 Innstillinger mus



Figur 4.16 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 4.17 Innstillinger mus – Fokuseringstid

Velg med bryter

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



Figur 4.18 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.

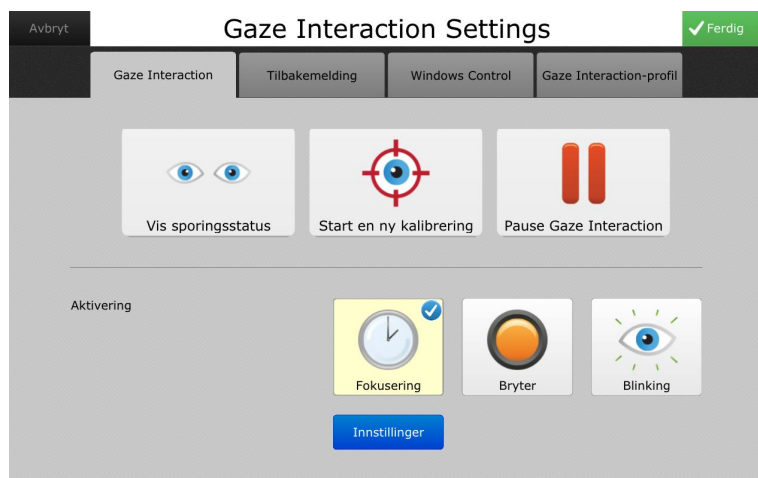
Innstillinger mus – markeringsstil og farge

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

4.2.7 Gaze Interaction Settings



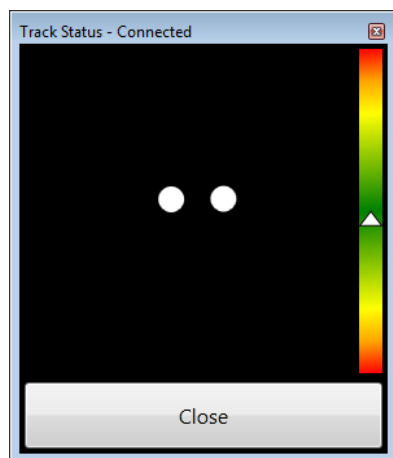
Gaze Interaction Settings er bare tilgjengelige om du har kompatibel øyesporing på enheten (f.eks. i-Series, PCEye Go osv.).



Figur 4.19 Menyen Gaze Interaction Settings

Vis sporingsstatus

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



Figur 4.20 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**

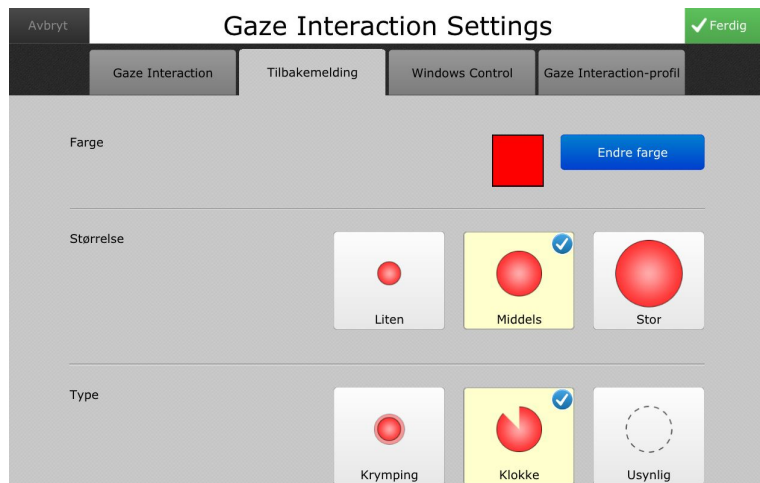
Aktivering med blinking lar brukeren velge ved å blinke med øynene i en viss tid (blinketid).

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.



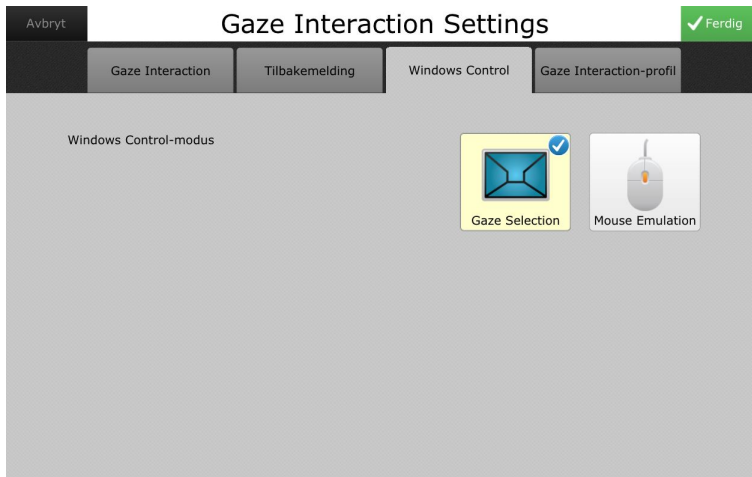
Figur 4.21 Gaze Interaction Settings: fanen Tilbakemelding

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.

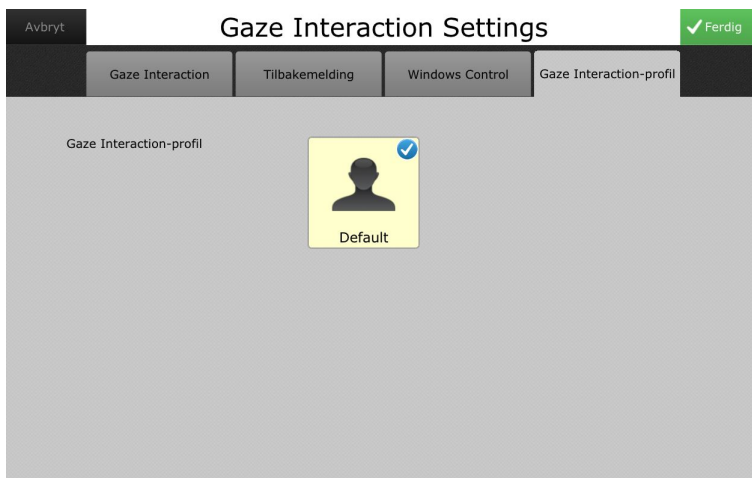


Figur 4.22 Gaze Interaction Settings – fanen Windows Control

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 4.23 Gaze Interaction Settings – fanen Gaze Interaction-profil

4.2.8 Markeringsstil og farge



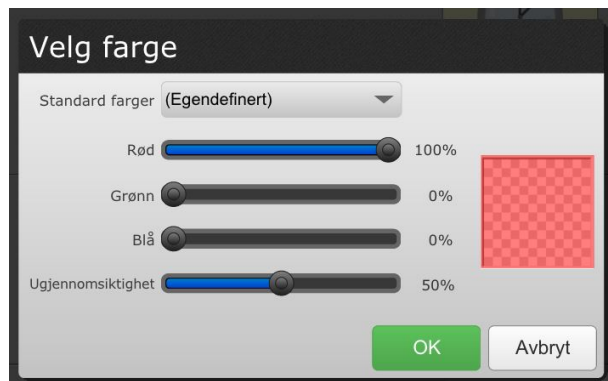
Figur 4.24 Markeringsstil og farge

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 4.25 Markering – Velg farge



Med markeringsstilen Overlegg angir du ugjennomsiktighet til rundt 50 %.

4.3 Systemalternativer

4.3.1 Aktiver passord

Passordet kan brukes for å holde uautoriserte brukere (barn) unna redigeringsverktøyene i Snap Scene-programvaren. Når det er aktivert, kreves riktig passord for å få tilgang til verktøyene.

Figur 4.26 Spørsmål om passord

Aktiver passord

1. Velg **Vis verktøy**.



2. Velg **Innstillinger**.
3. Velg **Systemalternativer**.



4. Kryss av i boksen for **Aktiver passord**. Hvis boksen allerede er krysset av, velger du **Endre passord**.
5. Angi det firesifrede passordet du vil bruke. Bruk en unik kombinasjon som er vanskelig å gjette.
6. Angi passordet igjen for å bekrefte det.

7. For å teste passordet, velger du **Tilbake**, så



Gjem verktøy, og deretter



Vis verktøy. Dialogen Angi

passord åpnes.

8. Angi passordet. Er passordet riktig, får du tilgang til verktøyene.



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



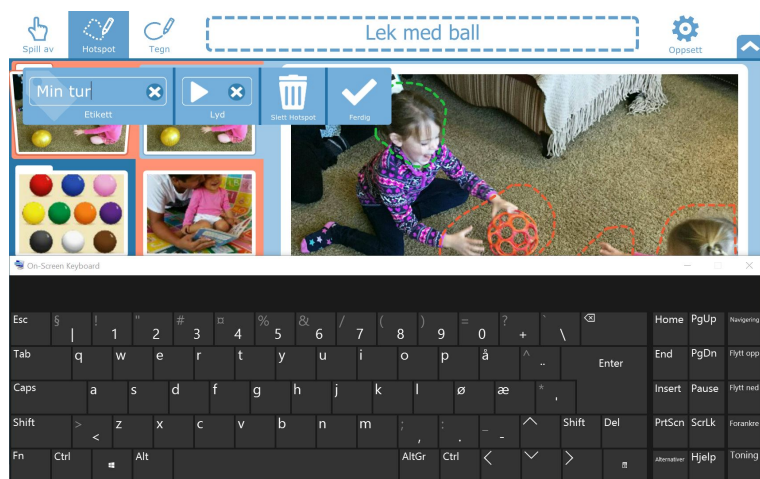
Glemmer du passordet, kan du bruke den universelle koden 0520 for å få tilgang til innstillingene og tilbakestille passordet.

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.



Systemtastaturet er kun tilgjengelig i Windows-plattformen.



Figur 4.27 Systemtastatur

Aktivere systemtastaturet

1. Velg **Vis verktøy**.



2. Velg **Innstillinger**.



3. Velg **Systemalternativer**.

4. Kryss av i boksen for **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 **Vis verktøy**.



2. Velg **Innstillinger**.



3. Velg **Systemalternativer**.

4. 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.

5. 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.

4.4 Hjelp og opplæring

Se opplæringsvideoer, få tilgang til brukermanualen og hurtigstartguiden, og koble deg til online support-siden Kunnskapsbasen. Du kan også kobles til Pathways, applikasjonen for iPad som lærer deg effektive måter å bruke Snap Scene sammen med barnet ditt på.

4.5 Om

Om-skjermbildet viser gjeldende programwareversjon, serienummer og informasjon om lisens og oppdateringer.



Figur 4.28 Innstillinger – Om-menyen

4.5.1 Oppgrader fra Snap Scene Lite til Full

Når du kjøper fullversjonen av Snap Scene for Windows eller Android, kan du motta et lisensnummer. Velg **Aktiver** i **Om**-menyen for å legge inn lisensnummeret og fullføre oppdateringen.

1. Velg **Vis verktøy**.



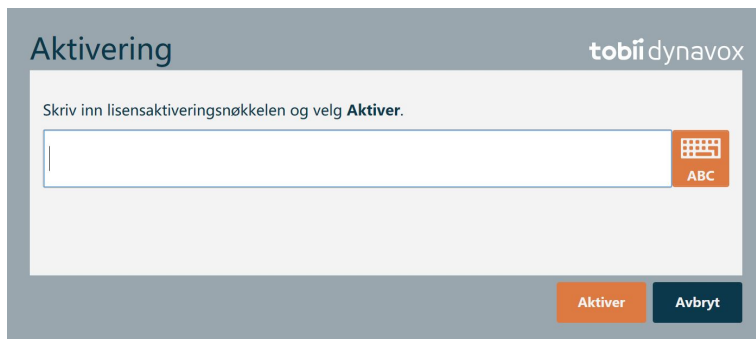
2. Velg **Innstillinger**.



3. Velg **Om**.

4. Velg **Aktiver**. Dialogen Aktivering åpnes.

5. Skriv inn lisensnummeret ditt og velg **Aktiver**.



Figur 4.29 Dialogboksen Aktivering

4.5.2 Programwareoppdateringer

For Windows og Android følger du trinnene nedenfor for å oppdatere Snap Scene-programvaren. For iOS leveres programwareoppdateringer gjennom Apple App Store.

1. Velg **Vis verktøy**.



2. Velg  Oppsett **Innstillinger**.
3. Velg **Om**.
4. Velg **Sjekk**. Teksten vil vise om programvareoppdateringer er tilgjengelige for Snap Scene.

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 eller 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