

Tobii Dynavox Snap Scene

Gebruikershandleiding

Gebruikershandleiding Tobii Dynavox Snap Scene

Versie 1.4

09/2016

Alle rechten voorbehouden.

Copyright © Tobii AB (publ)

Geen enkel deel van dit document mag worden gereproduceerd, opgeslagen in een opslagsysteem of doorgegeven in welke vorm of op welke wijze dan ook (elektronisch, met gebruik van fotokopieën en opnamen of anderszins) zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

De geclaimde copyright-bescherming omvat alle vormen van auteursrechtelijk beschermd materiaal en auteursrechtelijk beschermde informatie volgens de wet of hierin toegestaan, inclusief en niet beperkt tot materialen gegenereerd door de software-programma's die op het scherm worden weergegeven, zoals schermweergaven en menu's.

De informatie in dit document is eigendom van Tobii Dynavox. Elke gedeeltelijke of gehele reproductie zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Tobii Dynavox is verboden.

Producten waarnaar in dit document wordt verwezen kunnen handelsmerken en/of gedeponeerde handelsmerken zijn van hun respectieve eigenaren. De uitgever en de auteur maken geen aanspraak op deze handelsmerken.

Hoewel alle voorzorgsmaatregelen zijn genomen in de voorbereiding van dit document, zijn de uitgever en de auteur niet aansprakelijk voor fouten of weglatingen, noch voor schade die voortvloeit uit het gebruik van de informatie in dit document of uit het gebruik van programma's en eventuele bijbehorende broncode. De uitgever en de auteur kunnen in geen geval aansprakelijk worden gesteld voor enig verlies van winst of enige andere commerciële schade die direct of indirect is veroorzaakt of wordt vermeend te zijn veroorzaakt door dit document.

De inhoud kan zonder kennisgeving worden gewijzigd.

Raadpleeg de website van Tobii Dynavox, www.TobiiDynavox.com, voor bijgewerkte versies van dit document.

Inhoudsopgave

1	Inleiding	4
2	Scènes afspelen	5
3	Scènehulpmiddelen	6
3.1	Een nieuwe scène maken	6
3.2	Een scène bewerken	9
3.2.1	Hulpmiddelen voor bewerken.....	9
3.3	Een scène verwijderen	11
3.4	Categoriemappen gebruiken.....	12
3.4.1	Een nieuwe categoriemap maken	12
3.4.2	Een categoriemap verwijderen	12
3.4.3	Categorieën en scènes verplaatsen	12
3.5	Scènes beheren.....	13
3.5.1	Verbergen	13
3.5.2	Verwijderen	14
3.5.3	Exporteren.....	14
3.5.4	Importeren.....	21
3.5.5	Naam wijzigen	26
4	Instellingen.....	27
4.1	Scène-opties.....	27
4.1.1	Scèненааm tonen	27
4.1.2	Animatie voor scèneselectie tonen.....	27
4.1.3	Hotspotlabels tonen	28
4.1.4	Hotspotlabels met hoog contrast.....	29
4.1.5	Hotspots tonen.....	29
4.1.6	Grootte navigatiebalk.....	30
4.1.7	Volume	30
4.2	Selectiemethoden	31
4.2.1	Beschrijvingen selectiemethoden	32
4.2.2	Instellingen eenvoudige selectie.....	33
4.2.3	Instellingen selectie bij aanraken	33
4.2.4	Instellingen selectie bij loslaten	34
4.2.5	Scaninstellingen.....	34
4.2.6	Instellingen muis	39
4.2.7	Gaze Interaction Settings	40
4.2.8	Markeringsstijl en -kleur	43
4.3	Systeemopties	44
4.3.1	Wachtwoordcode inschakelen.....	44
4.3.2	Systeemtoetsenbord	45
4.3.3	Aanmelden bij myTobiiDynavox	46
4.4	Help en zelfstudies	47
4.5	Info.....	48
4.5.1	Upgraden van de Lite-versie naar de volledige versie van Snap Scene	48
4.5.2	Software-updates	48
Bijlage A		50

1 Inleiding



Tobii Dynavox Pathways is het implementatiehulpmiddel waarmee u de onderzoeksgebaseerde technieken leert om effectief gebruik te maken van Snap Scene. Ga naar de App Store om de gratis Tobii Dynavox Pathways app voor iPad te downloaden en ontdek de krachtige strategieën waarmee u Snap Scene samen met uw kind kunt gebruiken. Voor het geval u niet over een iPad beschikt, zijn alle instructievideo's uit Pathways ook beschikbaar via myTobiiDynavox.com.

Leren communiceren begint zodra een baby de stemmen van familie en vrienden hoort en voor de eerste keer huult. Maar sommige kinderen kunnen voor communicatieve uitdagingen komen te staan. Snap Scene is een AAC-oplossing (Augmentative and Alternative Communication) voor baby's, peuters, kleuters en anderen in het beginstadium van leren communiceren die:

- niet praten,
- wellicht langzamer leren praten,
- kunnen praten, maar moeilijk te begrijpen zijn, of
- risico lopen op communicatieve uitdagingen.

Snap Scene is bedoeld om de communicatieve en taalvaardigheden op te bouwen door in alledaagse sociale en spelinteracties op een leuke en motiverende wijze gebruik te maken van AAC.

Het ontwerp van Snap Scene, evenals de concepten en strategieën in Pathways, is gebaseerd op onderzoek van de vakgroep Communicatiewetenschappen en -stoornissen van Pennsylvania State University door Janice Light, PhD, Distinguished Professor, en Kathryn Drager, PhD, CCC-SLP, Professor, in samenwerking met Invotek. Zij ontdekten dat dit ontwerp en deze aanpak leiden tot veel profijt wat betreft taal- en communicatieve vaardigheden, waaronder:

- initiëren en onderhouden van sociale interacties,
- delen van informatie en uitdrukken van wensen en behoeften,
- gebruiken van nieuwe woorden en concepten, inclusief kleuren, cijfers en lettergeluiden, en
- combineren van woorden en concepten om complexere ideeën uit te drukken.

Snap Scene is bedoeld om vaardigheden op het gebied van communicatie, taal en geletterdheid te ontwikkelen bij beginnende communicators, zodat iedereen zijn/haar volledige potentieel kan bereiken.

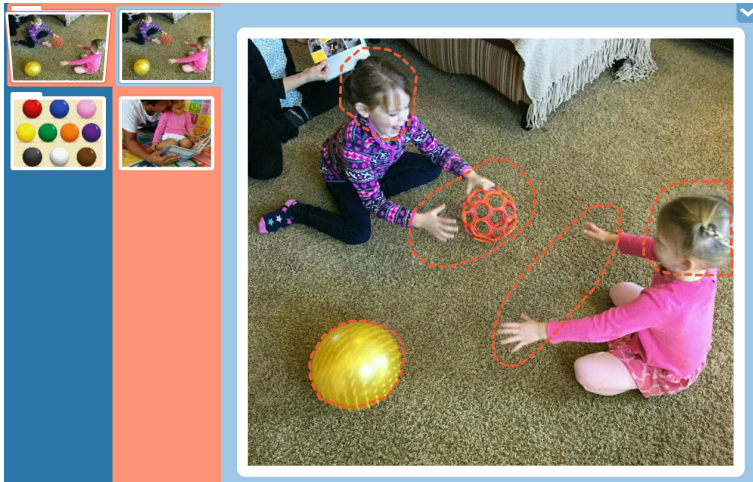
Raadpleeg *Bijlage A* voor onderzoeksbronnen.

2 Scènes afspelen

U kunt samen met uw kind scènes kiezen uit de lijst met scènes, waarna interactie met die scènes mogelijk is. Wanneer een interactief gebied in een scène, een hotspot genoemd, wordt geselecteerd, wordt een audio-opname afgespeeld en kunt u het tekstlabel voor de betreffende hotspot bekijken. De interactie van de audio en het tekstlabel kan worden aangepast.



De wijze van scène-interactie wordt bepaald door de ingeschakelde instellingen en de inhoud (audio-opname en tekstlabel) die bij elke hotspot horen. Hotspotlabels tonen is standaard ingesteld op Animeren. Raadpleeg [4.1.3 Hotspotlabels tonen](#) om de instelling voor Hotspotlabels tonen te wijzigen.

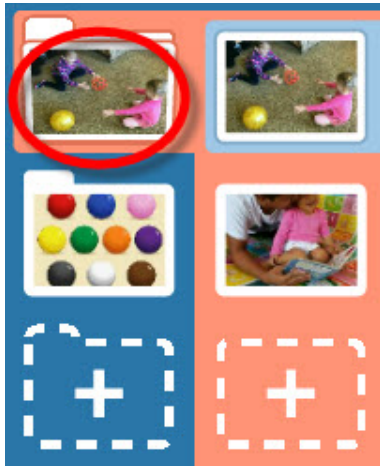


Afbeelding 2.1 Een scène afspelen

3 Scènehulpmiddelen

3.1 Een nieuwe scène maken

1. Selecteer **Hulpprogramma's weergeven**. 
2. Selecteer de categoriemap waarin u de nieuwe scène wilt maken.



Afbeelding 3.1 Categorie selecteren

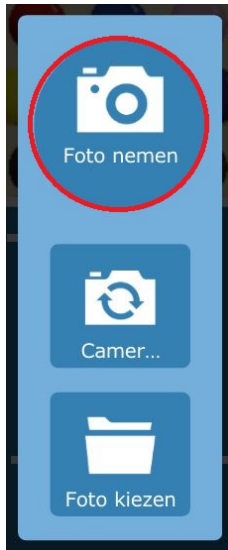
3. Selecteer de knop voor een nieuwe scène (+). De fotomodus wordt geopend.



Afbeelding 3.2 Knop voor nieuwe scène

4. Voeg een foto toe aan uw scène door een nieuwe foto te nemen of een beeldbestand te selecteren dat lokaal is opgeslagen op uw apparaat:

- a. **Foto nemen** — neem een foto met de momenteel geselecteerde camera. De zoeker op het scherm geeft het beeld weer dat wordt vastgelegd wanneer u deze optie selecteert.



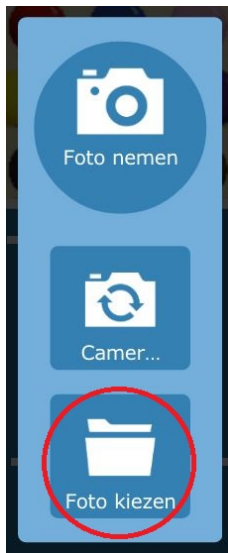
Afbeelding 3.3 Fotomodus — Foto nemen

- b. **Camera wisselen** — als uw apparaat zowel een camera aan de voorkant als een camera aan de achterkant heeft, kunt u met behulp van de knop **Camera wisselen** de andere camera op het apparaat selecteren. Zodra u de gewenste weergave ziet in de zoeker op het scherm, selecteert u de knop **Foto nemen** om het beeld vast te leggen.



Afbeelding 3.4 Fotomodus — Camera wisselen

- c. **Foto kiezen** — selecteer de knop **Foto kiezen** om een fotobestand te kiezen dat lokaal is opgeslagen op uw apparaat. Blader door de mappen met behulp van het pijltje omhoog of met de knop Bestand... Selecteer het gewenste fotobestand en selecteer vervolgens de groene knop **Accepteren**.

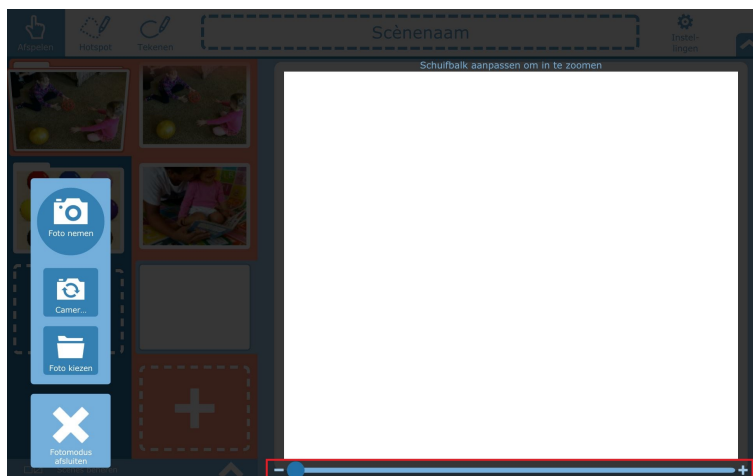


Afbeelding 3.5 Fotomodus — Foto kiezen

- d. Als u de fotomodus wilt sluiten zonder een scène te maken, selecteert u **Fotomodus afsluiten**.



5. Gebruik de schuifregelaar onder de foto om het beeld naar de gewenste afmetingen te schalen. Sleep de schuifregelaar richting de **+** om in te zoomen en richting de **—** om uit te zoomen. Op de iPad kunt u uw vingers naar elkaar toe of van elkaar af knijpen om het beeld in of uit te zoomen.



Afbeelding 3.6 Fotomodus — Schaalhulpmiddel

6. Sleep het fotobeeld om dit te centreren.

7. Wanneer u de foto voldoende hebt geschaald en gecentreerd, selecteert u **Accepteren** om hem op te slaan. Selecteer **Nieuwe foto** of **Terug** als u de foto opnieuw wilt nemen of een ander beeldbestand wilt kiezen. Selecteer **Fotomodus afsluiten** om het fotoscherm te sluiten zonder op te slaan.

3.2 Een scène bewerken

1. Selecteer **Hulpprogramma's weergeven**. 
2. Selecteer de scène die u wilt bewerken.
3. (Optioneel) U kunt een scènenaam toevoegen of bewerken door deze te selecteren en vervolgens in het tekstveld boven aan het scherm te typen.



Afbeelding 3.7 Werkbalk

4. Gebruik de hulpmiddelen op de werkbalk om wijzigingen uit te voeren aan uw scène.

3.2.1 Hulpmiddelen voor bewerken

Bewerk uw scène met de hulpmiddelen op de werkbalk: Afspelen, Hotspot en Tekenen.

3.2.1.1 Hotspot afspelen

Gebruik het hulpmiddel **Afspelen** om te zien hoe een hotspot na selectie reageert.



3.2.1.2 Een hotspot maken en bewerken

Maak een nieuwe hotspot met het **hulpmiddel Hotspot**, waarmee u een kader rond een object of gebied in de scène kunt trekken. Een hotspot is een selecteerbaar gebied van een scène dat bij selectie een audio-opname kan afspelen en een tekstlabel kan weergeven.



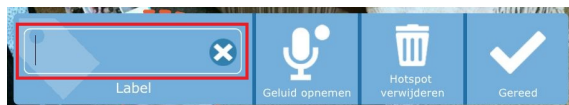
Wanneer u de hotspot hebt gemaakt (of een bestaande hotspot hebt geselecteerd), kunt u de hotspot een label geven en een audio-opname maken.



Afbeelding 3.8 Opties voor hotspots

3.2.1.2.1 Een hotspotlabel toevoegen

1. Selecteer **Label toevoegen**.
2. Klik in het tekstveld en voer een label in.



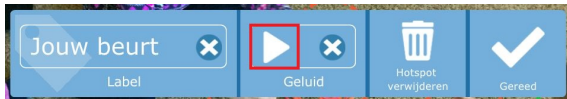
3.2.1.2.2 Geluidsopname voor hotspot

1. Selecteer **Geluid opnemen**. De opname wordt onmiddellijk gestart (aangegeven met een knipperende rode cirkel).



Afbeelding 3.9 Geluid opnemen

2. Wanneer de opname is voltooid, selecteert u de knop met het vierkantje om de opname te stoppen.
3. Druk op de knop met het driehoekje (afspelen) om het opgenomen geluid te horen.



Afbeelding 3.10 Voorbeeld van geluid



Als u een nieuwe opname wilt maken voor een hotspot die al over een geluid beschikt, selecteert u het pictogram voor **verwijderen** naast de knop Afspelen om de bestaande opname te verwijderen. Selecteer vervolgens **Geluid opnemen** om een nieuwe opname te maken.



Afbeelding 3.11 Geluid verwijderen

3.2.1.2.3 Een hotspot verwijderen

1. Selecteer een hotspot met het hulpmiddel **Hotspot**.
2. Selecteer **Hotspot verwijderen**.



3.2.1.3 Teken

U kunt overal in de scène lijnen uit de vrije hand tekenen met het **hulpmiddel Teken**.



Afbeelding 3.12 Hulpmiddel Teken

- U kunt een **lijnkleur** kiezen uit de zes kleurstalen.
- Met het hulpmiddel **Gum** kunnen delen van uw tekeningen gecontroleerd worden verwijderd.

- Met de knop **Wissen** worden alle tekeningen uit uw scène verwijderd.



Afbeelding 3.13 Scène met tekeningen

3.3 Een scène verwijderen



Als u een scène verwijdert, is dit permanent. Verwijder een scène alleen als u zeker weet dat u deze in de toekomst niet meer nodig hebt of als u er eerder een back-up van hebt gemaakt via een export.

1. Selecteer **Hulpprogramma's weergeven**.

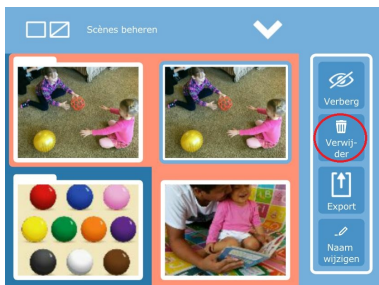


2. Selecteer **Scènes beheren**.

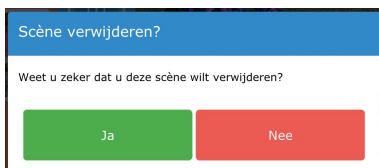


3. Selecteer de scène of categoriemap die u wilt verwijderen.

4. Selecteer **Verwijderen**.



5. Als hierom wordt gevraagd, selecteert u **Ja** om de scène/categorie te verwijderen of **Nee** om te annuleren.



Wanneer u een categoriemap verwijdert, worden ook alle scènes in de categoriemap verwijderd.

3.4 Categoriemappen gebruiken

U kunt categoriemappen gebruiken om uw scènes te organiseren op onderwerp, locatie of op de wijze van uw voorkeur. Met behulp van categoriemappen kunt u bovendien bulkbewerkingen uitvoeren op meerdere scènes tegelijkertijd, zoals importeren, exporteren, verbergen en verwijderen. Raadpleeg 3.5 *Scènes beheren*.

3.4.1 Een nieuwe categoriemap maken

1. Selecteer **Hulpprogramma's weergeven**. 
2. Selecteer de knop voor categoriemap maken (+).



3. U wordt gevraagd om een nieuwe scène te maken. (Een categoriemap moet altijd minstens één scène bevatten.) Raadpleeg 3.1 *Een nieuwe scène maken*.

3.4.2 Een categoriemap verwijderen

Zie het gedeelte 3.5.2 *Verwijderen*.

3.4.3 Categorieën en scènes verplaatsen

Op de navigatiebalk kunt u door middel van selecteren en slepen categorieën en scènes verplaatsen en de volgorde ervan wijzigen.



Een categorie moet minstens één scène bevatten. Als u de enige scène in een categorie verplaatst naar een andere categorie, wordt de lege categorie automatisch verwijderd.

1. Selecteer **Hulpprogramma's weergeven**. 

2. Selecteer de categoriemap of scène die u wilt verplaatsen op de navigatiebalk en houd deze vast. Het pictogram wordt groter wanneer het gereed is om te worden verplaatst.



Afbeelding 3.14 Navigatiebalk — scène geselecteerd en gereed om te worden verplaatst

3. Sleep de categoriemap of scène naar de nieuwe locatie op de navigatiebalk en laat het pictogram vervolgens los om hem daar neer te zetten.

3.5 Scènes beheren

Alle volgende beheerbewerkingen kunnen zowel op scènes als categoriemappen worden uitgevoerd. Wanneer een bewerking wordt uitgevoerd op een categoriemap, wordt deze ook toegepast op de scènes in deze categorie. Dus als u een categorie verborgen, worden alle scènes in de categorie ook verborgen.

1. Selecteer **Hulpprogramma's weergeven**.
2. Selecteer **Scènes beheren**.



3.5.1 Verbergen

Als u een scène verbergt, wordt de scène verwijderd uit de navigatiebalk, zodat uw kind de scène niet meer kan zien of kan afspelen. Verborgene scènes kunnen op elk gewenst moment worden teruggezet op de navigatiebalk door het item weer zichtbaar te maken (weergeven) via Scènes beheren.

Een scène of categorie verbergen

1. Selecteer de categoriemap of scène die u wilt verbergen op de navigatiebalk.
2. Selecteer **Verbergen**. Over het pictogram op de navigatiebalk moet nu een streep lopen om aan te geven dat het verborgen is.



Afbeelding 3.15 Scènes beheren — Verbergen



Als u een verborgen scène of categorie weer zichtbaar wilt maken (weergeven), selecteert u het verborgen item en selecteert u **Weergeven**.



Afbeelding 3.16 Scènes beheren — Weergeven (zichtbaar maken)

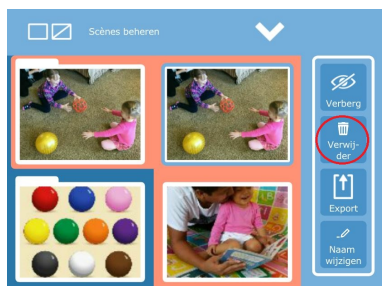
3.5.2 Verwijderen



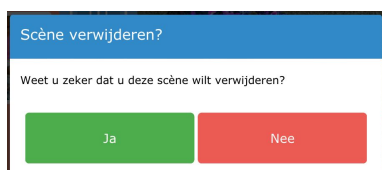
Als u een scène of categoriemap verwijdert, is dit permanent. Verwijder items alleen als u zeker weet dat u het item hebt geëxporteerd in een back-up of als u zeker weet dat u het item in de toekomst niet meer nodig hebt.

Wanneer u een categoriemap verwijdert, worden ook alle scènes hierin verwijderd. Verplaats scènes die u wilt bewaren naar een andere categoriemap voordat u een categoriemap verwijdert. Raadpleeg 3.4.3 *Categorieën en scènes verplaatsen*.

1. Selecteer de scène of categoriemap die u wilt verwijderen op de navigatiebalk.
2. Selecteer **Verwijderen**.



3. Als hierom wordt gevraagd, selecteert u **Ja** om de scène/categorie te verwijderen of **Nee** om te annuleren.



3.5.3 Exporteren

U kunt scènes en categorieën exporteren voor opslag als back-ups of om ze te delen met andere gebruikers van Snap Scene. Exportbestanden kunnen worden opgeslagen in myTobiiDynavox of op uw lokale apparaat.

Exporteren naar myTobiiDynavox



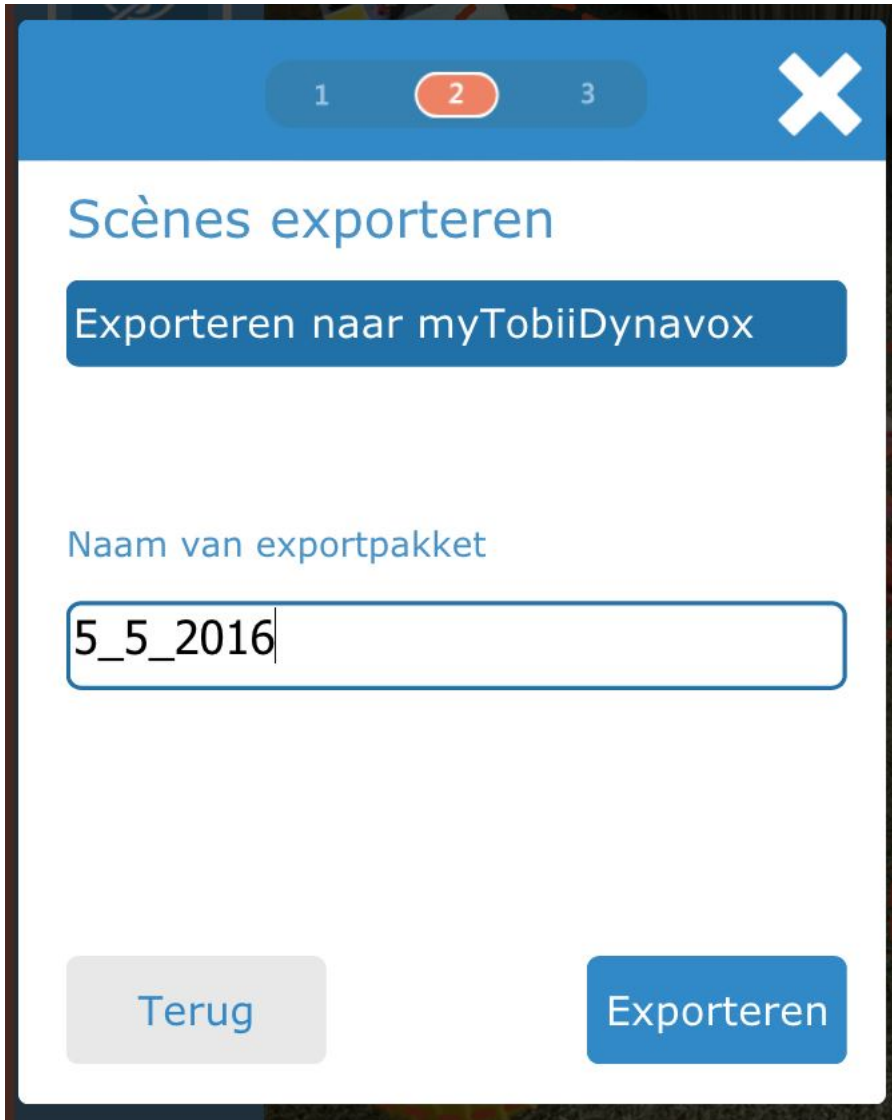
U hebt een actieve internetverbinding en een myTobiiDynavox account nodig om te kunnen exporteren naar myTobiiDynavox.

1. Selecteer de categorie of scène die u wilt exporteren.
2. Selecteer **Exporteren**. Het dialoogvenster Exporteren wordt geopend.



3. Kies **De geselecteerde scène/categorie** om alleen de selectie te exporteren of kies **Alle categorieën en scènes** om alle categorieën en scènes op uw navigatiebalk te exporteren.
4. Selecteer **Volgende**.

5. Voer een naam in voor het bestand met exportpakket en selecteer **Exporteren**.



Scènes exporteren

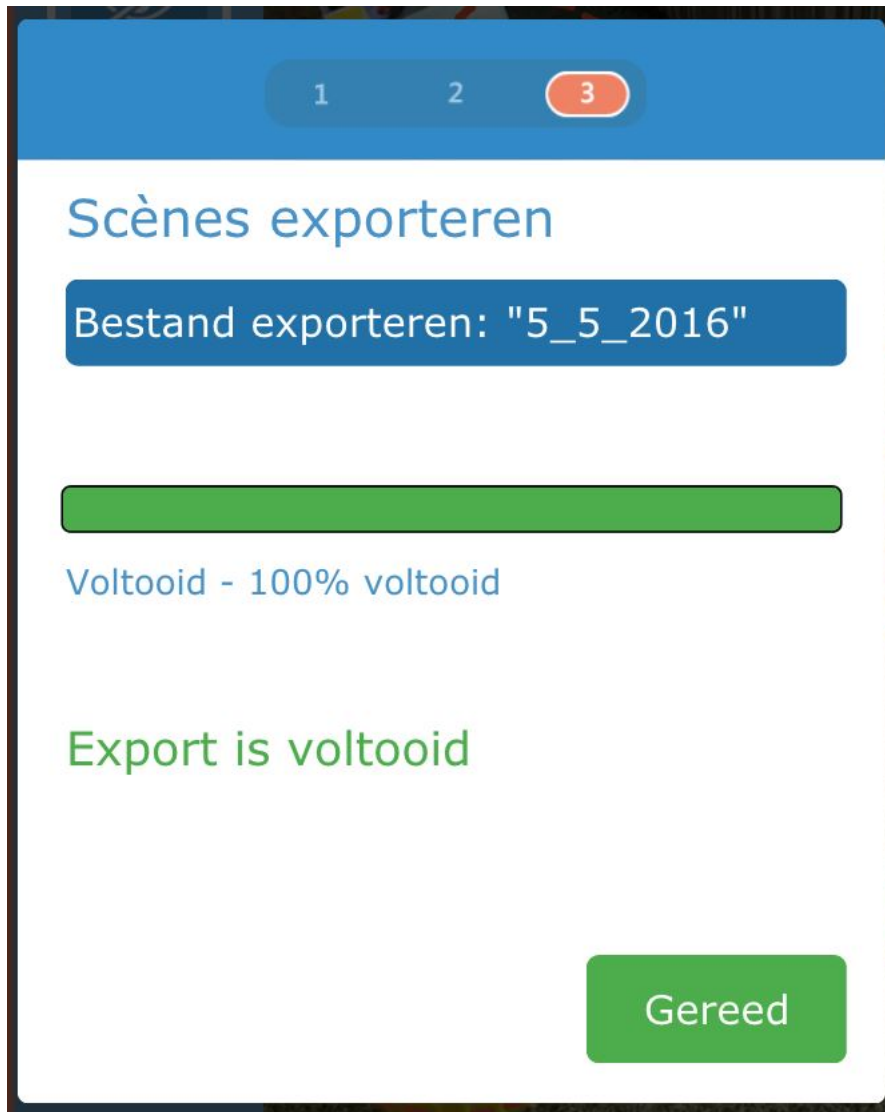
Exporteren naar myTobiiDynavox

Naam van exportpakket

5_5_2016

Terug Exporteren

6. Selecteer **Gereed** zodra de export is voltooid.



Exporteren naar een lokaal bestand

1. Selecteer de categorie of scène die u wilt exporteren.

2. Selecteer Exporteren. Het dialoogvenster Exporteren wordt geopend.



3. Selecteer **Exporteren naar lokale opslag**.

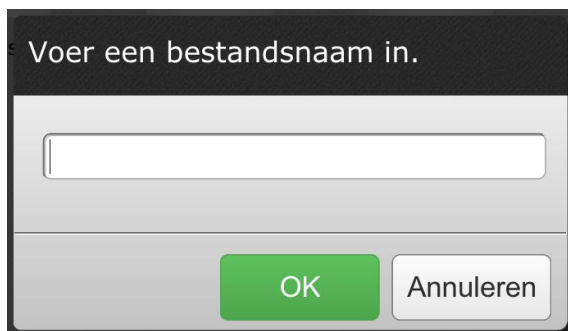


4. Kies **De geselecteerde scène/categorie** om alleen de selectie te exporteren of kies **Alle categorieën en scènes** om alle categorieën en scènes op uw navigatiebalk te exporteren.
5. Selecteer **Volgende**.
6. Selecteer **Bladeren**. Het dialogvenster Een doelmap selecteren wordt geopend.

7. Navigeer met behulp van de pijlknop naar de gewenste map en selecteer de groene knop **Selecteren**.

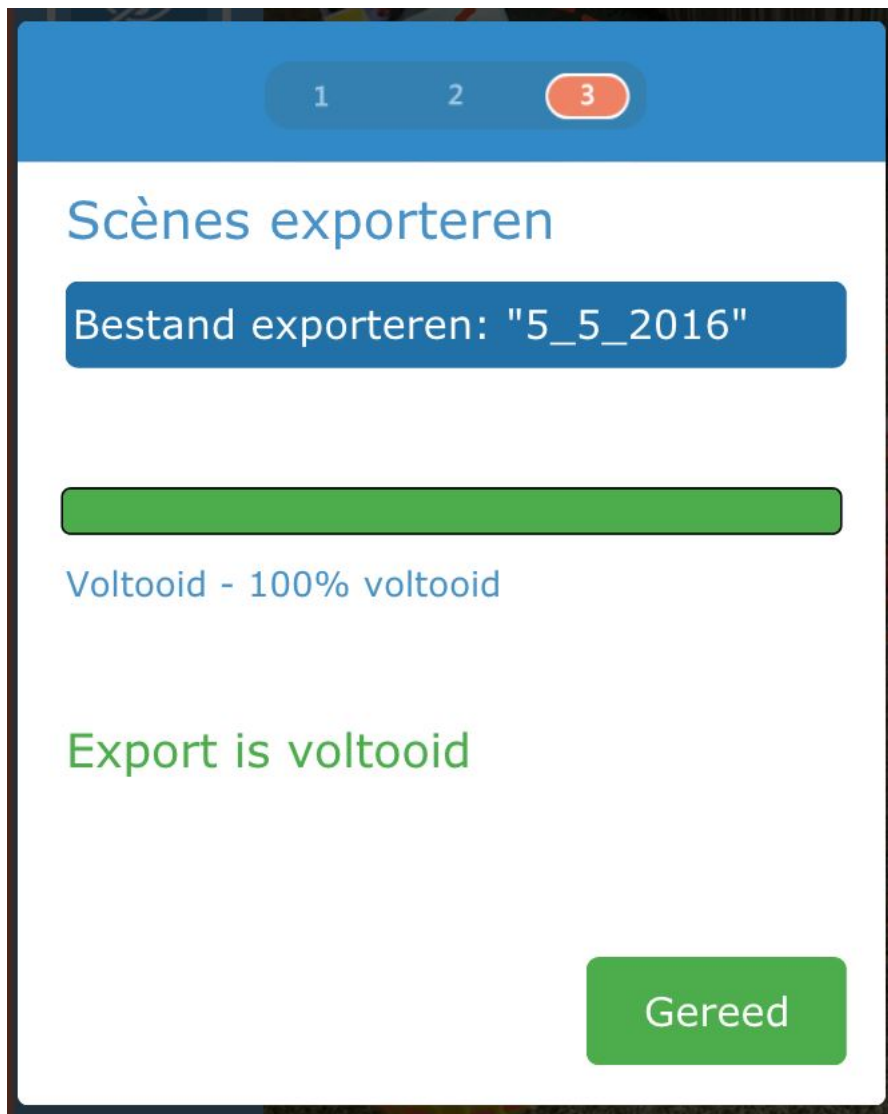


8. Voer een naam in voor het exportpakket en selecteer **OK**.



9. Selecteer **Exporteren** om de export te voltooien. Selecteer **Terug** om een andere doelmap te kiezen. Selecteer de **X** in het exportdialoogvenster om de export te annuleren.

10. Selecteer **Gereed** zodra de export is voltooid.



3.5.4 Importeren

U kunt exportbestanden uit Snap Scene (.ssp) importeren vanuit myTobiiDynavox of een lokaal station.

3.5.4.1 Importeren vanuit myTobiiDynavox



U hebt een actieve internetverbinding nodig om te kunnen importeren vanuit myTobiiDynavox.

1. Selecteer **Hulpprogramma's weergeven**.
2. Selecteer **Scènes beheren**.



3. Selecteer **Importeren**.



4. Als u nog niet verbonden bent met uw myTobiiDynavox account, selecteert u het myTobiiDynavox logo om u aan te melden.



5. Selecteer een bestand in de lijst en selecteer **Volgende**.

6. Hier kunt u kiezen wat en hoe u wilt importeren.



Scènes importeren

Importeren uit bestand: 5_5_2016

☒ Alle categorieën en scènes importeren

☐ Toevoegen

☐ Vervangen

☐ Kies een categorie of scène voor import

Terug Importeren

- a. Als u de gehele inhoud van het bestandspakket wilt importeren, selecteert u **Alle categorieën en scènes importeren** en selecteert u vervolgens **Toevoegen** (alle scènes en categorieën worden geïmporteerd als toevoeging aan uw huidige scènes en categorieën, zelfs als er kopieën tussen zitten) of **Vervangen** (alle bestaande categorieën en scènes worden overschreven door de inhoud van het importpakket). Selecteer vervolgens **Importeren**.
- b. Als u slechts één categorie of scène wilt kiezen voor import uit het bestandspakket, selecteert u **Kies een categorie of scène voor import** en selecteert u vervolgens **Toevoegen** (alle scènes en categorieën worden geïmporteerd als toevoeging aan uw huidige scènes en categorieën, zelfs als er kopieën tussen zitten) of **Vervangen** (alle bestaande categorieën en scènes worden overschreven door de inhoud van het importpakket). Selecteer **Volgende**, kies de categorie of scène en selecteer **Importeren**.
7. Als u Toevoegen hebt gekozen, wordt in een bericht weergegeven dat de import is geslaagd. Als u Vervangen hebt gekozen, wordt Snap Scene opnieuw gestart en geopend in de Afspeelmodus met de geïmporteerde categorieën en scènes.



Als u Toevoegen hebt gekozen, worden de nieuw geïmporteerde categorieën en scènes op de navigatiebalk aangegeven met een sterretje.

3.5.4.2 Importeren uit lokale opslag

1. Selecteer **Hulpprogramma's weergeven**.



2. Selecteer **Scènes beheren**.

☐ Scènes beheren



3. Selecteer **Importeren**.



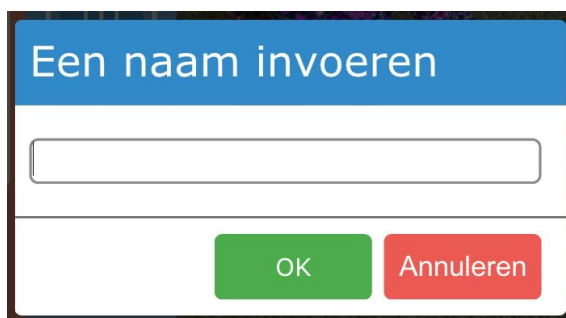
4. Selecteer **Importeren uit lokale opslag**. Het scherm Importbestand selecteren wordt geopend.



5. Selecteer het .ssp-bestand dat u wilt importeren. Navigeer zo nodig met behulp van het pijltje omhoog naar de map die het bestand bevat dat u wilt importeren. Selecteer vervolgens de groene knop **Selecteren**.
6. Kies wat en hoe u wilt importeren:
 - a. Als u de gehele inhoud van het bestandspakket wilt importeren, selecteert u **Alle categorieën en scènes importeren** en selecteert u vervolgens **Toevoegen** (alle scènes en categorieën worden geïmporteerd als toevoeging aan uw huidige scènes en categorieën, zelfs als er kopieën tussen zitten) of **Vervangen** (alle bestaande categorieën en scènes worden overschreven door de inhoud van het importpakket). Selecteer vervolgens **Importeren**.
 - b. Als u slechts één categorie of scène wilt kiezen voor import uit het bestandspakket, selecteert u **Kies een categorie of scène voor import** en selecteert u vervolgens **Toevoegen** (alle scènes en categorieën worden geïmporteerd als toevoeging aan uw huidige scènes en categorieën, zelfs als er kopieën tussen zitten) of **Vervangen** (alle bestaande categorieën en scènes worden overschreven door de inhoud van het importpakket). Selecteer **Volgende**, kies de categorie of scène en selecteer **Importeren**.
7. Als u Toevoegen hebt gekozen, wordt in een bericht weergegeven dat de import is geslaagd. Als u Vervangen hebt gekozen, wordt Snap Scene opnieuw gestart en geopend met de nieuw geïmporteerde categorieën en scènes.

3.5.5 Naam wijzigen

1. Selecteer in Scènes beheren een scène of categoriemap op de navigatiebalk.
2. Selecteer **Naam wijzigen**. Het dialoogvenster Een naam invoeren wordt geopend.



3. Voer een naam in het tekstveld in en selecteer **OK** om de wijzigingen op te slaan of **Annuleren** om te sluiten zonder op te slaan.

4 Instellingen

1. Selecteer **Hulpprogramma's weergeven.**



2. Selecteer  **Instellingen.**

4.1 Scène-opties

4.1.1 Scèненаam tonen

Wanneer Scèненаam tonen is ingeschakeld, zijn de scènenamen zichtbaar op de navigatiebalk. Wanneer deze optie is uitgeschakeld, zijn de scènenamen verborgen op de navigatiebalk.



Scèненаam tonen ingeschakeld



Scèненаam tonen uitgeschakeld

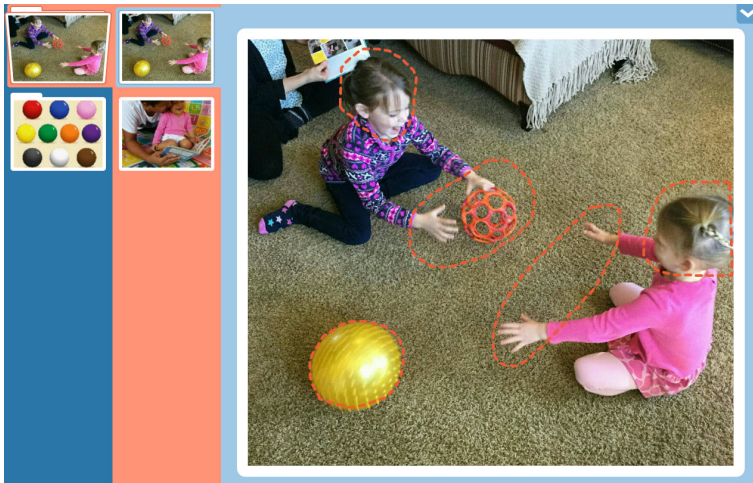
4.1.2 Animatie voor scèneselectie tonen

Wanneer Animatie voor scèneselectie tonen is ingeschakeld, wordt na selectie van een scène op de navigatiebalk met een animatie aangegeven dat de scène vanuit de navigatiebalk naar het hoofdgebied voor scènes wordt verplaatst. Wanneer Animatie voor scèneselectie tonen is uitgeschakeld, wordt de scène die is geselecteerd op de navigatiebalk, simpelweg weergegeven in het hoofdgebied voor scènes.

4.1.3 Hotspotlabels tonen

Met de instelling voor Hotspotlabels tonen regelt u hoe labels op hotspots worden weergegeven in uw scènes.

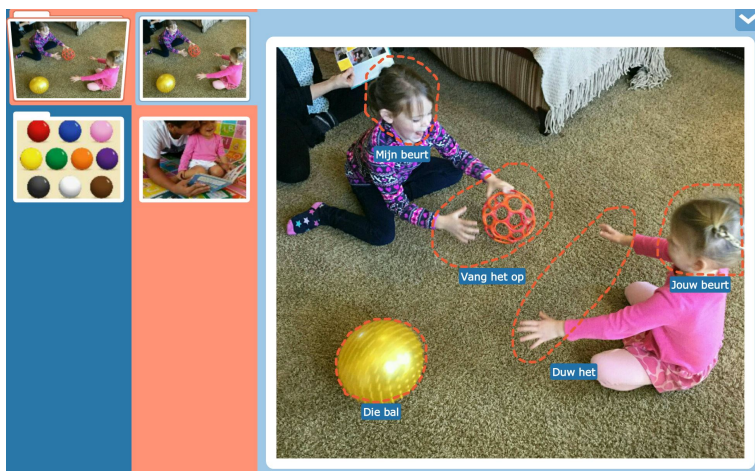
- Uit — labels zijn nooit zichtbaar.
- Animeren — wanneer een hotspot is geselecteerd, wordt het label met animatie weergegeven. Wanneer de hotspot niet is geselecteerd, is het label niet zichtbaar.
- Aan — labels zijn altijd zichtbaar.



Afbeelding 4.1 Hotspotlabels uit



Afbeelding 4.2 Hotspotlabels animeren ingeschakeld — hotspot geselecteerd



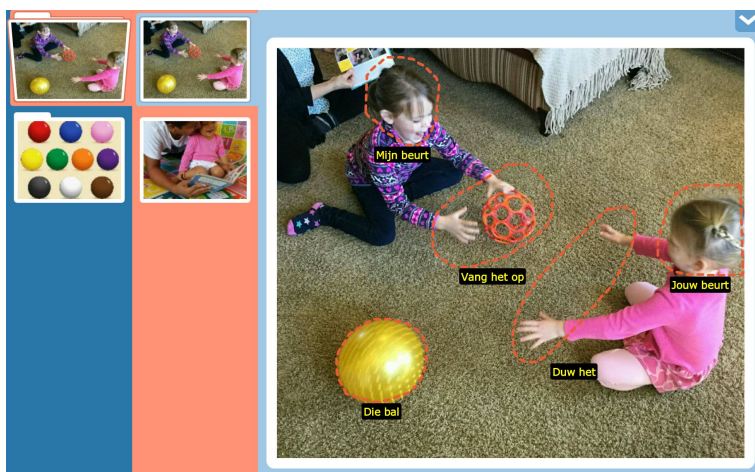
Afbeelding 4.3 Hotspotlabels aan

4.1.4 Hotspotlabels met hoog contrast

Als deze optie is ingeschakeld, worden hotspotlabels weergegeven in kleuren met hoog contrast.



Deze instelling is alleen beschikbaar wanneer Hotspotlabels tonen is ingesteld op "Aan" of "Animeren".

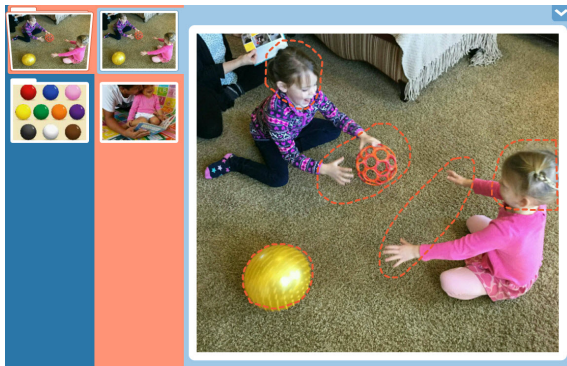


Afbeelding 4.4 Hotspotlabels met hoog contrast ingeschakeld

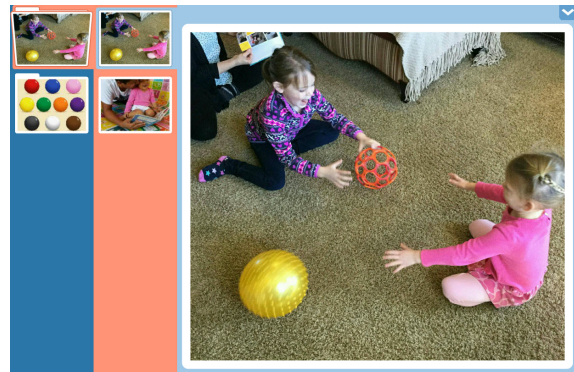
4.1.5 Hotspots tonen

Met de instelling voor Hotspots tonen regelt u hoe hotspots worden weergegeven in uw scènes.

- Aan — hotspots worden met een stippellijn aangegeven.
- Uit — hotspots hebben geen visuele indicator.
- Vervagen — wanneer de scène wordt geopend, worden hotspots kort omkaderd, waarna ze vervagen.



Hotspots tonen aan



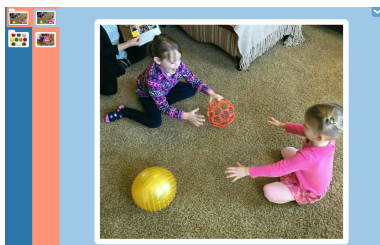
Hotspots tonen uit

4.1.6 Grootte navigatiebalk

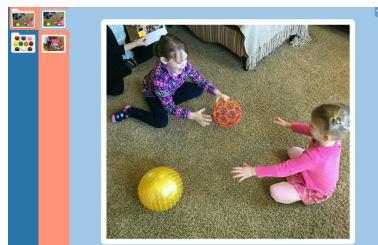


Afbeelding 4.5 Instellingen — Grootte navigatiebalk

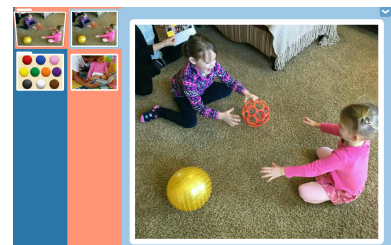
Met behulp van het menu kunt u een kleine, gemiddelde of grote navigatiebalk kiezen. Kinderen met een verminderd gezichtsvermogen of behendigheidsproblemen of die gebruikmaken van de selectiemethode met blikbesturing hebben wellicht baat bij een grotere navigatiebalk.



Kleine navigatiebalk



Gemiddelde navigatiebalk



Grote navigatiebalk

4.1.7 Volume

Snap Scene beschikt niet over volume-instellingen op toepassingsniveau. Gebruik daarom de volumeregeling op uw apparaat.

4.2 Selectiemethoden

Wijzig de selectiemethode in het menu **Instellingen**.

1. Selecteer **Hulpprogramma's weergeven**.



2. Selecteer  **Instellingen**.

3. Selecteer **Selectiemethode**.

4. Kies een selectiemethode.

5. Selecteer de knop **Instellingen** om het instellingenmenu voor de geselecteerde selectiemethode te openen.



Afbeelding 4.6 Instellingen selectiemethode

4.2.1 Beschrijvingen selectiemethoden

Eenvoudige selectie

Objecten worden geactiveerd door het object op het scherm met een vinger aan te raken of, bij gebruik van een muis, door op het object te klikken met de muiscursor. Deze selectiemethode is geschikt voor gebruikers die in staat zijn om het scherm snel en nauwkeurig aan te raken of dit kunnen bedienen met de linkermuisknop van een traditionele computermuis. Objecten worden geactiveerd zodra ze worden aangeraakt of erop wordt geklikt.

Selectie bij aanraken

Objecten worden geactiveerd door het object op het scherm fysiek aan te raken en minstens een bepaalde tijd vast te houden of, bij gebruik van een muis, door op het object te klikken en het minstens een bepaalde tijd vast te houden. De vasthoudtijd wordt door de gebruiker ingesteld. Deze selectiemethode is nuttig voor gebruikers die objecten weleens per ongeluk aanraken of erop klikken.

Selectie bij loslaten

Deze methode lijkt op Selectie bij aanraken, maar een geselecteerd object wordt geactiveerd wanneer de selectie wordt losgelaten. Met deze methode kan de gebruiker contact houden met het aanraakscherm zonder per ongeluk een selectie te maken. Dit betekent dat de gebruiker een vinger of een aanwijzer over het aanraakscherm kan schuiven of een muisknop ingedrukt kan houden terwijl de cursor wordt verplaatst. Er wordt pas een selectie gemaakt wanneer de vinger of aanwijzer van het aanraakscherm wordt gehaald of wanneer de muisknop wordt losgelaten. Daarom is de selectiemethode Selectie bij loslaten ideaal voor mensen die het gemakkelijker vinden om een vinger of een aanwijzer over het aanraakscherm te slepen wanneer hij/zij van selectie naar selectie gaat.

Muis

Bij de selectiemethode Muis wordt de cursor op het scherm bestuurd met behulp van een computermuis, trackball of hoofdmuis. Een object kan op twee manieren worden geselecteerd: met behulp van Dwell (als de cursor een bepaalde tijd op een object pauzeert) of met behulp van een schakelaar (gebruik de muis om de cursor op het object te plaatsen en activeer vervolgens de schakelaar om de selectie te maken). Deze selectiemethode is een goede optie voor een gebruiker die over de fysieke vaardigheden beschikt om een muis te bedienen, maar die niet op de muisknop kan drukken om selecties te maken.

Scannen

Wanneer Scannen de actieve selectiemethode is, worden objecten op het scherm in een bepaald patroon gemarkeerd. De gebruiker maakt met behulp van een schakelaar of een toets op het toetsenbord een selectie wanneer het gewenste item is gemarkeerd. Deze selectiemethode is bedoeld voor mensen die door hun motorische vaardigheden niet effectief gebruik kunnen maken van methoden voor directe selectie.

Gaze Interaction

Deze methode is bedoeld voor gebruik met een blikbesturingssysteem, zoals de Tobii Dynavox PCEye Go, PCEye Mini of I-Series apparaten. Met deze systemen kan de gebruiker de cursor op het scherm bedienen met slechts zijn/haar ogen. Selecties kunnen worden gemaakt door de cursor een bepaalde tijd op een object te houden (dwell), door een schakelaar te activeren of door te knippen.



Voor meer informatie en demo's over selectiemethoden gaat u naar <https://dynavotech.force.com/devices/apex/Videos> en selecteert u **Selectiemethode** in het vervolgkeuzemenu.

4.2.2 Instellingen eenvoudige selectie



Afbeelding 4.7 Instellingen eenvoudige selectie

Voor Eenvoudige selectie selecteert u het selectievakje om vegen in te schakelen. Kies een optie voor de zichtbaarheid van de schuifbalk.

4.2.3 Instellingen selectie bij aanraken



Afbeelding 4.8 Instellingen selectie bij aanraken

Voor de selectiemethode Selectie bij aanraken selecteert u een vasthoudtijd en een loslaattijd. Kies een optie voor de zichtbaarheid van de schuifbalk.

4.2.4 Instellingen selectie bij loslaten

Afbeelding 4.9 Instellingen selectie bij loslaten

Voor de selectiemethode Selectie bij loslaten selecteert u een vasthoudtijd en een loslaattijd. Kies een optie voor de zichtbaarheid van de schuifbalk. Selecteer een markeringsstijl en -kleur (raadpleeg 4.2.8 *Markeringsstijl en -kleur.*)

4.2.5 Scaninstellingen

Afbeelding 4.10 Scaninstellingen

Scaninstellingen - Scantype

Selecteer een scantype: Automatisch scannen met 1 schakelaar of stapscannen met 2 schakelaars.

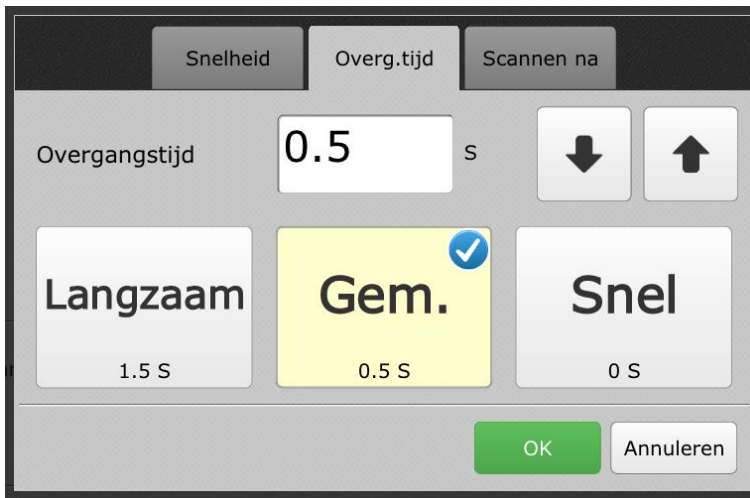
Automatisch scannen met 1 schakelaar

1. Selecteer de blauwe knop **Instellingen** onder **Automatisch scannen met 1 schakelaar**. Er wordt een dialoogvenster geopend waarin u een scansnelheid kunt selecteren. (Pas de snelheid aan met behulp van de pijltjes omhoog en omlaag.)



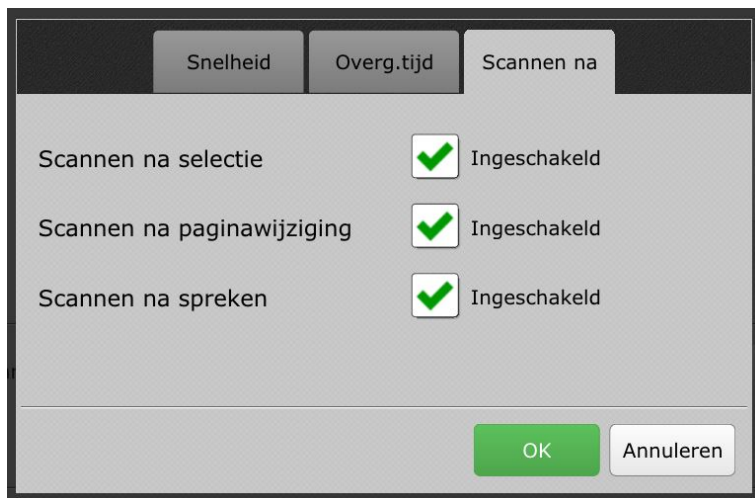
Afbeelding 4.11 Automatisch scannen — Scansnelheid

2. Select het tabblad **Overgangstijd**. Er wordt een dialoogvenster geopend waarin u de overgangstijd kunt instellen (de pauzetijd tussen niveaus in het scanpatroon). (Pas de tijd aan met behulp van de pijltjes omhoog en omlaag.)



Afbeelding 4.12 Automatisch scannen — Overgangstijd

3. Selecteer het tabblad **Scannen na** om scanopties in of uit te schakelen.



Afbeelding 4.13 Automatisch scannen — Scannen na

4. Selecteer **OK** in het dialoogvenster **Scannen na** om terug te keren naar het menu Scaninstellingen.
5. Selecteer in het menu **Scaninstellingen** een invoerschakelaar waarmee aan de software wordt aangegeven dat de scanmarkering moet worden voortgezet (als u de ingebouwde schakelaarpooten op het apparaat niet gebruikt).

Stapscannen met 2 schakelaars

1. Selecteer **Stapscannen met 2 schakelaars** in het menu Scaninstellingen.



2. Selecteer de vervolgkeuzelijst **Invoer schakelaar 1** en kies de toetsenbordtoets waarmee aan de software wordt aangegeven dat de scanmarkering moet worden voortgezet (als u de ingebouwde schakelaarpooten op het apparaat niet gebruikt).
3. Selecteer de vervolgkeuzelijst **Invoer schakelaar 2** en kies de toetsenbordtoets waarmee aan de software wordt aangegeven dat een selectie moet worden gemaakt.

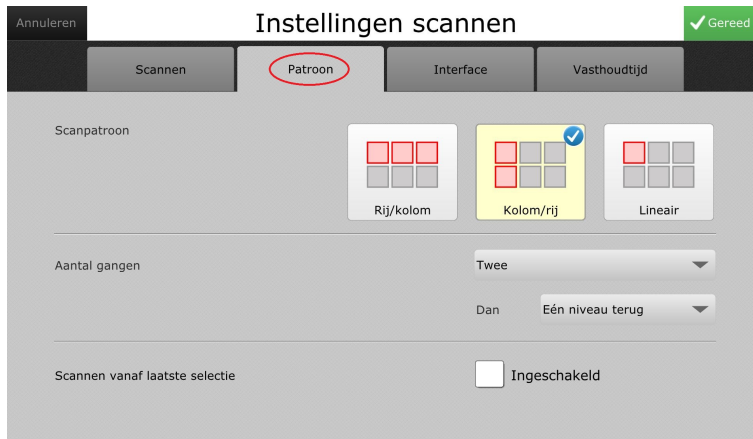


De standaard schakelaarinvoer zijn:

- Windows en Android — pijltje naar links (schakelaar 1) en pijltje naar rechts (schakelaar 2).
- iOS — A (schakelaar 1) en B (schakelaar 2).

Scaninstellingen - Scanpatroon

1. Selecteer het tabblad **Patroon** in het menu Scaninstellingen.



2. Selecteer een **Scanpatroon** (rij/kolom, kolom/rij of lineair).
3. Selecteer het **Aantal gangen**. De software kan zodanig worden ingesteld dat er oneindig wordt gescand of dat het scannen wordt gestopt als er geen selectie is gemaakt nadat de pagina een bepaald aantal keren is gescand.
4. Om na het maken van een selectie verder te scannen vanaf het punt waar u was gebleven, schakelt u het selectievakje bij **Scannen vanaf laatste selectie** in.

Scaninstellingen - Interface

1. Selecteer het tabblad **Interface** in het menu Scaninstellingen.



2. Selecteer het selectievakje **Ingeschakeld** naast **Terug inschakelen** als u wilt dat de scanmarkering terugkeert naar het vorige niveau zodra er een selectie is gemaakt.
3. Selecteer het selectievakje **Ingeschakeld** naast **Terugzetten inschakelen** als u wilt dat de scanmarkering opnieuw wordt geïnitieerd zodra er een selectie is gemaakt.
4. Selecteer het selectievakje **Ingeschakeld** naast **Terug/terugzetten eerst scannen** als u het pictogram voor terug of terugzetten wilt verplaatsen naar het begin van het scanpatroon.
5. Elk object kan terwijl het wordt gescand automatisch worden vergroot door het selectievakje **Ingeschakeld** naast **Zoomen** te selecteren.
6. Selecteer een markeringsstijl en -kleur. (Zie 4.2.8 *Markeringsstijl en -kleur*.)
7. Selecteer een optie naast **Zichtbaarheid schuifbalk**.

Scaninstellingen — Vasthoudtijd



Vasthoudtijd is niet beschikbaar op iOS.

1. Selecteer het tabblad **Vasthoudtijd** in het menu **Scaninstellingen**.



Afbeelding 4.14 Scaninstellingen — Vasthoudtijd

2. Stel de **Vasthoudtijd** in met behulp van de pijlknoppen of door in het tekstveld een getal in te voeren (groter dan 0 en minder dan of gelijk aan 5).
3. Vink het vakje naast **Zichtbare melding inschakelen bij vasthouden schakelaar** aan om een animatie met de vereiste vasthoudtijd weer te geven wanneer de schakelaar wordt geactiveerd.



Afbeelding 4.15 Scaninstellingen — Animatie zichtbare melding vasthoudtijd bij scannen

4.2.6 Instellingen muis



Afbeelding 4.16 Instellingen muis

Instellingen muis - Selecteren met

Door dwell te activeren, kan de gebruiker opties kiezen door de cursor gedurende een bepaalde tijd (dwelltijd) ergens op te plaatsen.

Door de schakelaar te activeren, kan de gebruiker een object kiezen door op een schakelaar op een accessoire of een toetsenbordtoets te drukken wanneer het object met de muis wordt gemarkeerd.

Selecteren met Dwell

1. Selecteer **Dwell**.
2. Selecteer de blauwe knop **Instellingen** onder **Dwell**. Er wordt een dialoogvenster geopend waarin u een dwelltijd kunt selecteren. (Pas de tijd aan met behulp van de pijltjes omhoog en omlaag.)

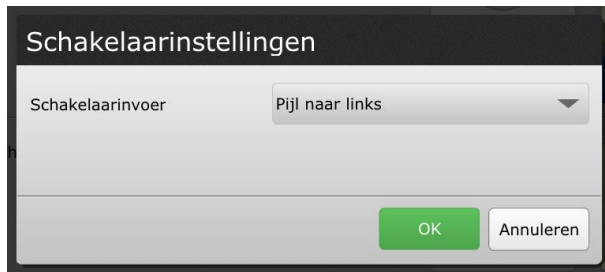


Afbeelding 4.17 Muisinstellingen — Dwelltijd

Selecteren met schakelaar

1. Selecteer **Schakelaar**.

2. Selecteer de blauwe knop **Instellingen** onder **Schakelaar**.



Afbeelding 4.18 Schakelaarinstellingen - Invoerschakelaar

3. Selecteer een invoerschakelaar. Als u de ingebouwde schakelaarpoot op uw apparaat die hiervoor is ingesteld gebruikt, wordt de juiste poort automatisch geselecteerd.
4. Selecteer **OK**.

Instellingen muis - Zichtbaarheid schuifbalk

Kies een optie voor de zichtbaarheid van de schuifbalk.

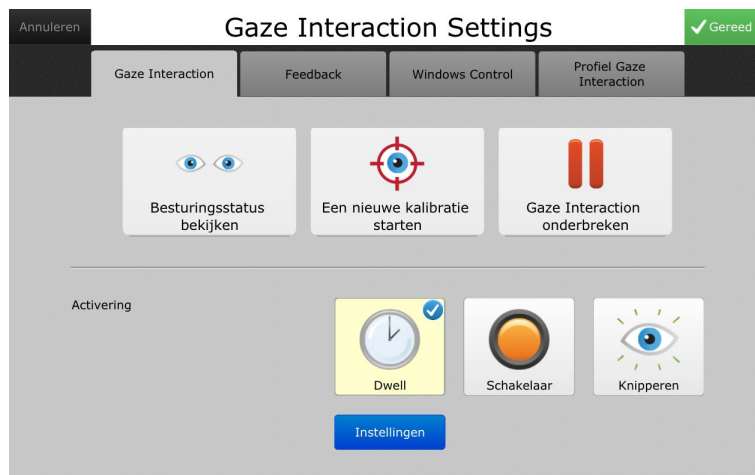
Instellingen muis - Markeringsstijl en -kleur

Kies een markeringsstijl en -kleur. (Zie 4.2.8 *Markeringsstijl en -kleur*).

4.2.7 Gaze Interaction Settings



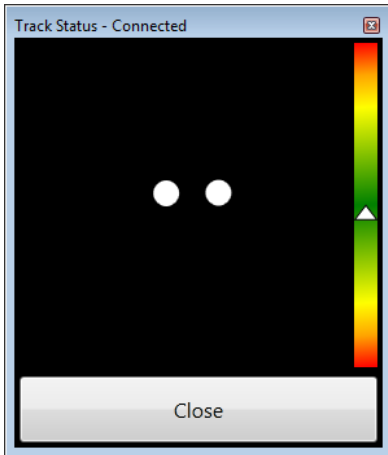
Gaze Interaction Settings zijn alleen beschikbaar als uw apparaat beschikt over een compatibele Eye Tracker (d.w.z. i-Series, PCEye Go enzovoort).



Afbeelding 4.19 Menu Gaze Interaction Settings

Besturingsstatus bekijken

Hiermee wordt de viewer **Besturingsstatus** geopend, waarin u kunt controleren of de Gaze Interaction software de ogen van de gebruiker herkent en of de gebruiker goed voor het apparaat zit.



Afbeelding 4.20 Besturingsstatusscherm

De twee stippen die de ogen van de gebruiker voorstellen moeten zich in het midden van de viewer bevinden. Wanneer de witte driehoek van de afstandsmeter aan de rechterzijde van de viewer ongeveer in het midden staat, binnen het groene gebied, is de afstand tot het apparaat optimaal.

Een nieuwe kalibratie starten

Hiermee wordt een scherm geopend waarin het kalibratieproces wordt gestart. De software kalibreert de blik van de gebruiker automatisch terwijl hij/zij de punten op het scherm volgt. Wanneer de kalibratie is voltooid, wordt er een dialoogvenster met de resultaten van de kalibratie geopend.

Oogbesturing pauzeren

Wanneer deze functie is ingeschakeld, wordt er een pauzepictogram op het scherm weergegeven. Hiermee kan de gebruiker de Gaze Interaction tijdelijk stopzetten om zijn of haar ogen rust te gunnen.

Instellingen voor activering

Selecteer een activeringsmethode:

- **Dwell-instellingen**

Door dwell te activeren, kan de gebruiker opties kiezen door zijn/haar blik steeds gedurende een bepaalde tijd (dwelltijd) ergens op te richten.

Selecteer **Dwell** en selecteer vervolgens de knop **Instellingen** onder **Dwell**. Het dialoogvenster **Dwell-instellingen** wordt geopend. Selecteer een dwelltijd (hoe lang de gebruiker naar een object moet kijken om het te selecteren).

- **Schakelaarinstellingen**

Door de schakelaar te activeren, kan de gebruiker opties kiezen door op een schakelaar op een accessoire of een toetsenbordtoets te drukken.

Selecteer **Schakelaar** en selecteer vervolgens de knop **Instellingen** onder Schakelaar. Er wordt een dialoogvenster geopend.

- Selecteer een activeringstijd (hoe lang de gebruiker de schakelaar moet activeren om een object te selecteren). Selecteer vervolgens **OK**.
- Selecteer het tabblad **Wachtijd** en selecteer hoe lang de gebruiker moet wachten tot de schakelaar opnieuw geactiveerd kan worden. Selecteer vervolgens **OK**.
- Selecteer het tabblad **Schakelaar** en selecteer een invoerschakelaar. (Als u de schakelaarpooten op het apparaat niet gebruikt.) Selecteer vervolgens **OK**.

- **Knipperinstellingen**

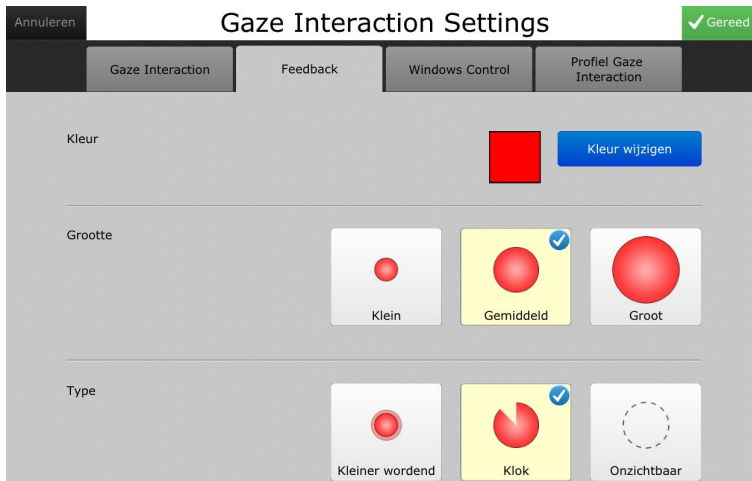
Door knipperen te activeren, kan de gebruiker opties kiezen door gedurende een bepaalde tijd (knippertijd) met zijn/haar ogen te knipperen.

Selecteer **Knippen** en selecteer vervolgens de knop **Instellingen** onder Knippen. Er wordt een dialoogvenster geopend.

- Selecteer een minimale knippertijd. Selecteer vervolgens **OK**.
- Selecteer het tabblad **Max. tijd** en selecteer een maximale knippertijd. Selecteer vervolgens **OK**.

Feedback

Selecteer het tabblad **Feedback** in het menu **Gaze Interaction Settings**. Selecteer een kleur, grootte en type voor de te gebruiken feedback.



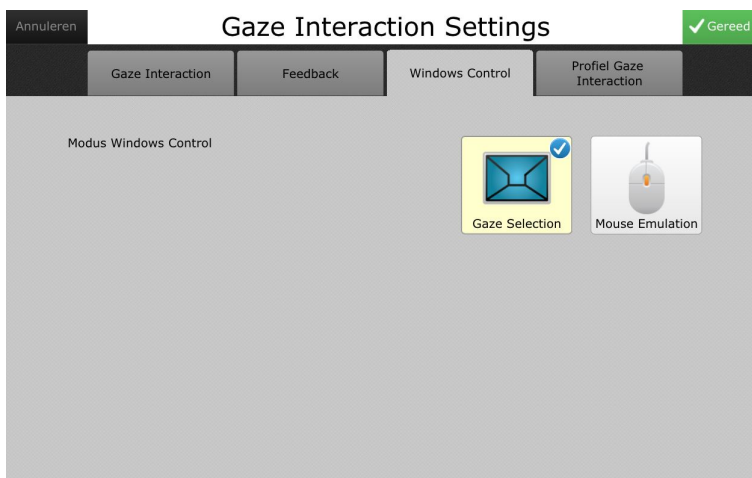
Afbeelding 4.21 Gaze Interaction Settings - tabblad Feedback

Windows Control

Selecteer het tabblad **Windows Control** in het menu **Gaze Interaction Settings** om de modus voor bureaubladtoegang in te stellen.

Modus Gaze Selection — hiermee kan de gebruiker de standaard Windows omgeving bedienen via een selectiemethode in twee stappen, waardoor de kans op ongewenst klikken afneemt.

Modus Mouse Emulation — hiermee kan de gebruiker een standaard pc-muisaanwijzer emuleren en besturen op het scherm.

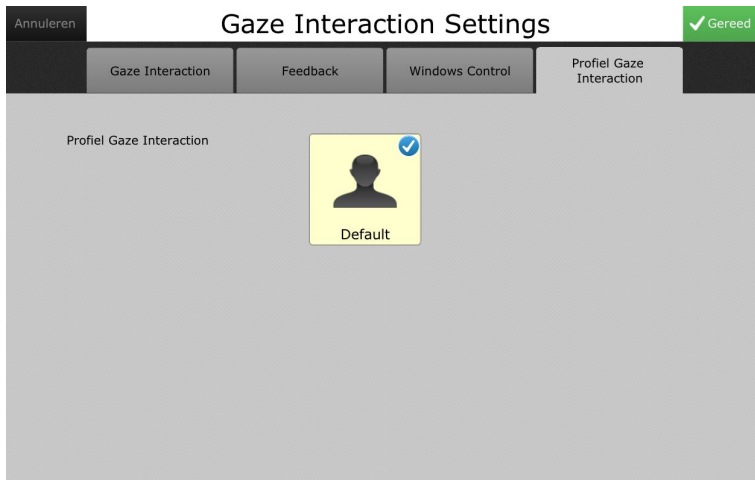


Afbeelding 4.22 Gaze Interaction Settings - tabblad Windows Control

Profiel Gaze Interaction

Selecteer het tabblad **Profiel Gaze Interaction** in het menu **Gaze Interaction Settings**.

In het tabblad **Profiel Gaze Interaction** kunt u tussen verschillende profielen voor Gaze Interaction wisselen. U kunt profielen maken met behulp van het programma **Gaze Interaction Settings** op uw bureaublad.



Afbeelding 4.23 Gaze Interaction Settings - tabblad Profiel Gaze Interaction

4.2.8 Markeringstijl en -kleur



Afbeelding 4.24 Markeringstijl en -kleur

1. Gebruik de vervolgkeuzelijst **Markeringsstijl** om te selecteren hoe geselecteerde objecten visueel opvallen op de pagina.



Markeringsstijlen

1. Geen markering
 2. Kader
 3. Omdraaien
 4. Overlay
2. Selecteer de knop **Kleur**. Het dialoogvenster **Kleur kiezen** wordt geopend.
 3. Selecteer een markeringskleur. (U kunt ook een aangepaste kleur kiezen in het dialoogvenster **Kleur kiezen**.)



Afbeelding 4.25 Markering — Kleur kiezen



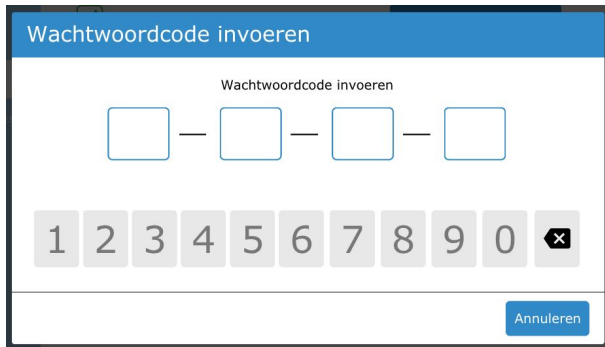
Stel voor de markeringsstijl Overlay de ondoorzichtigheid in rond 50%.

4.3 Systeemopties

4.3.1 Wachtwoordcode inschakelen

Met behulp van een wachtwoordcode krijgen niet-gemachtigde gebruikers (kinderen) geen toegang tot de hulpmiddelen voor

bewerken in de Snap Scene software. Als deze optie is ingeschakeld, is de juiste wachtwoordcode vereist om de hulpmiddelen te kunnen openen.



Afbeelding 4.26 Vragen om wachtwoordcode

Wachtwoordcode inschakelen

1. Selecteer **Hulpprogramma's weergeven**. 
2. Selecteer  **Instellingen**.
3. Selecteer **Systeemopties**.
4. Vink het vakje **Wachtwoordcode inschakelen** aan. Als het vakje al is aangevinkt, selecteert u **Wachtwoordcode wijzigen**.
5. Voer de viercijferige wachtwoordcode in die u wilt gebruiken. Gebruik een unieke en moeilijk te raden code.
6. Voer de wachtwoordcode ter controle opnieuw in.
7. Om uw wachtwoordcode te testen, selecteert u **Terug**, vervolgens  **Hulpprogramma's verbergen** en daarna  **Hulpprogramma's weergeven**. Het pop-upvenster Wachtwoordcode invoeren wordt geopend.
8. Voer uw wachtwoordcode in. Met de juiste wachtwoordcode kunt u de hulpmiddelen weergeven.

 Als u de wachtwoordcode wilt uitschakelen, vinkt u het betreffende vakje in de Systeemopties van het menu Instellingen uit.

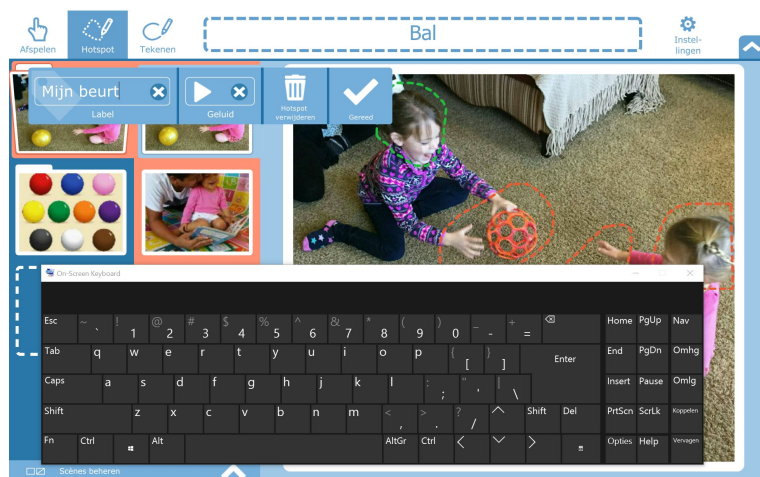
 Als u uw wachtwoordcode bent vergeten, kunt u de universele ontgrendelcode 0520 gebruiken om de instellingen te openen en uw wachtwoordcode te resetten.

4.3.2 Systeemtoetsenbord

Het systeemtoetsenbord is een schermtoetsenbord dat wordt geopend wanneer een tekstveld wordt geselecteerd. Schakel het systeemtoetsenbord in wanneer u niet over een fysiek toetsenbord beschikt voor uw apparaat. Het systeemtoetsenbord is standaard ingeschakeld.



Het systeemtoetsenbord is alleen beschikbaar op het Windows platform.



Afbeelding 4.27 Systeemtoetsenbord

Systeemtoetsenbord inschakelen

1. Selecteer **Hulpprogramma's weergeven**.



2. Selecteer  **Instellingen**.
3. Selecteer **Systeemopties**.
4. Vink het vakje **Systeemtoetsenbord** aan.



Als u het systeemtoetsenbord wilt uitschakelen, vinkt u het betreffende vakje in de Systeemopties van het menu Instellingen uit. Als u een fysiek toetsenbord gebruikt, kunt u het systeemtoetsenbord het beste uitschakelen.

4.3.3 Aanmelden bij myTobiiDynavox

U kunt Snap Scene verbinden met uw myTobiiDynavox account. Blijf aangemeld om eenvoudig scènes te importeren en exporteren naar myTobiiDynavox.

1. Selecteer **Hulpprogramma's weergeven**.



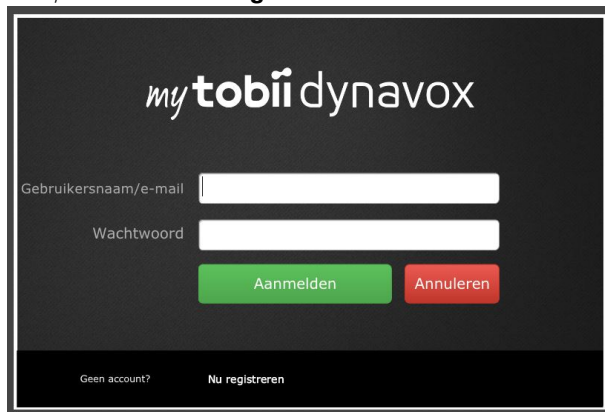
2. Selecteer  **Instellingen**.
3. Selecteer **Systeemopties**.

4. Selecteer **Aanmelden**. Het aanmeldvenster voor myTobiiDynavox wordt geopend.



Als u al bent aangemeld, wordt uw gebruikersnaam voor myTobiiDynavox weergegeven op de knop. Selecteer de knop als u zich wilt afmelden.

5. Voer uw gebruikersnaam en wachtwoord voor myTobiiDynavox in en selecteer **Aanmelden**. Als u nog geen account hebt, selecteert u **Nu registreren**.



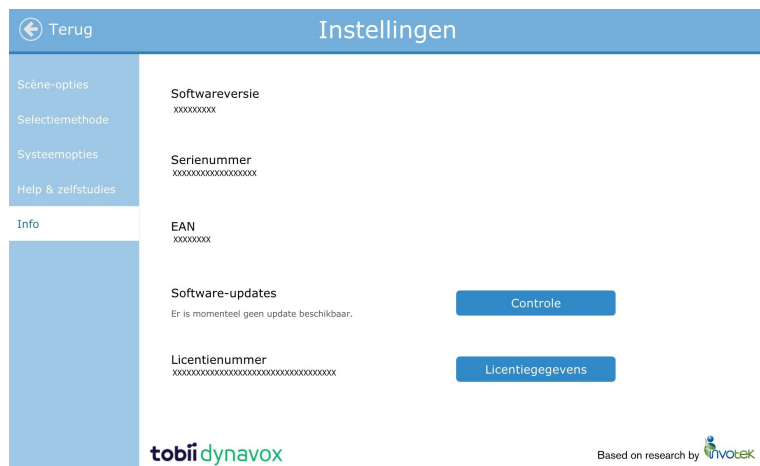
U hebt een actieve internetverbinding nodig om zich te kunnen aanmelden bij myTobiiDynavox.

4.4 Help en zelfstudies

U kunt zelfstudievideo's bekijken, de gebruikershandleiding en de beknopte handleiding openen en verbinding maken met de online ondersteuningspagina van de kennisdatabase. U kunt ook een koppeling tot stand brengen met Pathways, de assistende app voor iPad die u de krachtige strategieën leert waarmee u Snap Scene op de meest effectieve wijze samen met uw kind kunt gebruiken.

4.5 Info

Op het scherm Info worden uw huidige softwareversie, het serienummer, licentiegegevens en updategegevens weergegeven.



Afbeelding 4.28 Instellingen — menu Info

4.5.1 Upgraden van de Lite-versie naar de volledige versie van Snap Scene

Wanneer u de volledige versie van Snap Scene voor Windows of Android aanschaft, ontvangt u wellicht een licentienummer. Selecteer **Activeren** in het menu **Info** om uw licentienummer in te voeren en uw upgrade te voltooien.

1. Selecteer **Hulpprogramma's weergeven**.



2. Selecteer  **Instellingen**.
3. Selecteer **Info**.
4. Selecteer **Activeren**. Het dialoogvenster Activeren wordt geopend.
5. Voer uw licentienummer in en selecteer **Activeren**.



Afbeelding 4.29 Dialoogvenster Activering

4.5.2 Software-updates

Voor Windows en Android platforms volgt u onderstaande stappen om de Snap Scene software bij te werken. Voor iOS worden software-updates via de Apple App Store geleverd.

1. Selecteer **Hulpprogramma's weergeven**.



2. Selecteer  **Instellingen**.
3. Selecteer **Info**.
4. Selecteer **Controleren**. In de tekst wordt aangegeven of er software-updates voor Snap Scene beschikbaar zijn.

Bijlage 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.

Ga voor meer informatie over het onderzoek achter Snap Scene en Pathways naar <http://aackids.psu.edu/>

Copyright © Tobii AB (publ). Afbeeldingen en specificaties van producten en diensten gelden niet noodzakelijkerwijs voor elke lokale markt. Technische specificaties kunnen zonder voorafgaande kennisgeving worden gewijzigd. Alle andere handelsmerken zijn het eigendom van de desbetreffende eigenaren.

Ondersteuning voor uw Tobii Dynavox apparaat

Online help

Raadpleeg de productspecifieke ondersteuningspagina voor uw Tobii Dynavox apparaat. Hier vindt u actuele informatie over problemen en tips en trucs voor het product. Onze ondersteuningspagina's vindt u online op: www.TobiiDynavox.com of www.myTobiiDynavox.com.

Neem contact op met uw verkoopvertegenwoordiger of wederverkoper

Neem bij vragen of problemen met betrekking tot uw product contact op met uw Tobii Dynavox verkoopvertegenwoordiger of erkende wederverkoper voor hulp. Wederverkopers zijn het meest bekend met uw persoonlijke configuratie en kunnen u het beste helpen met tips en producttraining. Ga voor contactinformatie naar www.TobiiDynavox.com/contact