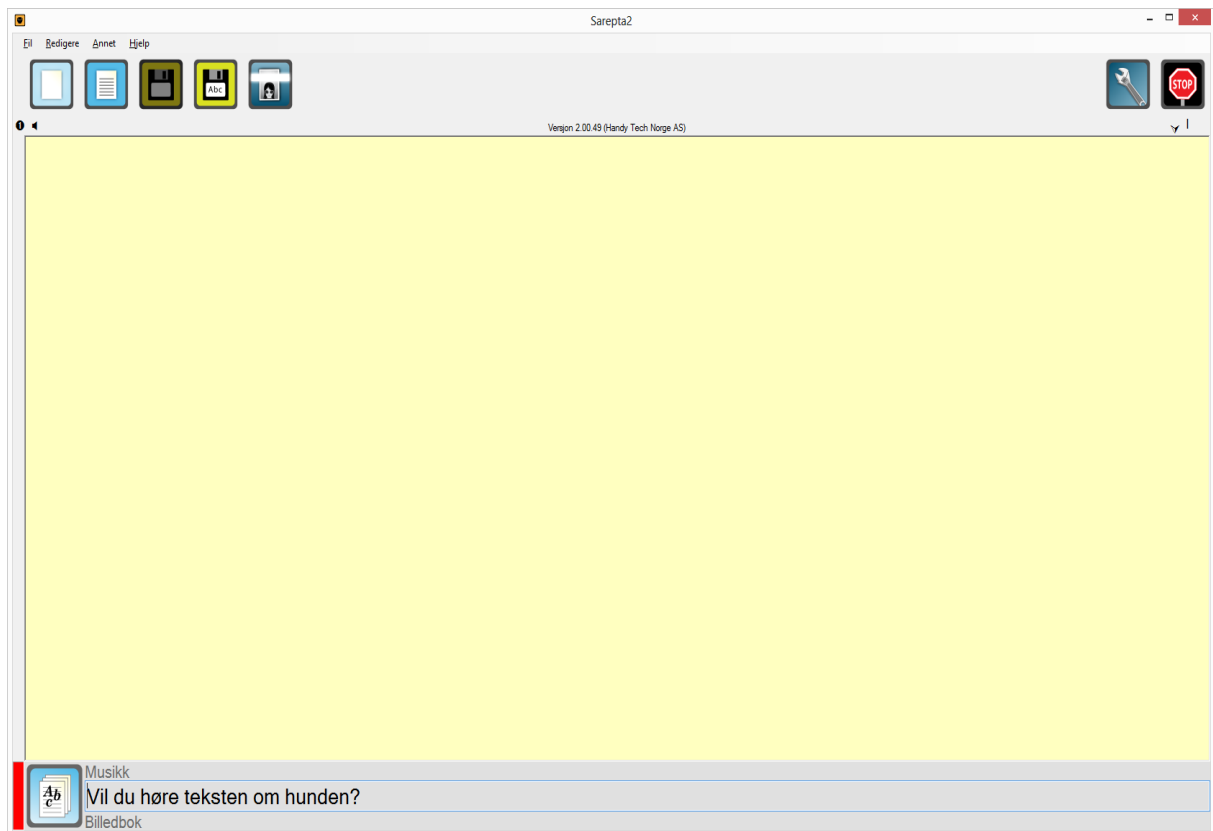


# SAREPTA

*Individuelt tilpasset undervisnings-system*





## INNHOLDSFORTEGNELSE

<b>ANBEFALT UTSTYR.....</b>	<b>5</b>
<b>INSTALLASJON .....</b>	<b>5</b>
<b>PROGRAMINFORMASJON .....</b>	<b>5</b>
<b>BRUKERMODUS I SAREPTA.....</b>	<b>6</b>
Informasjonsfelt .....	6
Menyfelt .....	6
Meldingsfelt .....	6
Tekstvindu .....	6
Aktiv markering .....	6
MELDINGSFELTET .....	6
TEKSTVINDUET .....	7
MENYFELTET .....	7
<i>Forenklede dialoger</i> .....	9
Lagre.....	9
Lagre tekst som .....	10
PROGRAMFUNKSJONER.....	11
<i>PC klokken</i> .....	11
<i>Dato</i> .....	11
<i>Punktinnskrivning</i> .....	11
<i>Sidebredde</i> .....	11
<i>Skanne</i> .....	11
<i>Oversikt</i> .....	12
<b>INNSTILLINGER SAREPTA .....</b>	<b>13</b>
STRUKTUR-FANEN.....	14
<i>Verktøysknapper</i> .....	14
<i>Ny beskrivelse og Ny beskrivelse (undernivå)</i> .....	15
Tilbakemelding.....	15
Melding .....	15
Hendelse .....	15
<i>Endre oppgaver</i> .....	16
<i>Slett oppgave</i> .....	16
<i>Utvide</i> .....	16
<i>Slå sammen</i> .....	16
<i>Lagre rubrikk</i> .....	16
<i>Les inn rubrikk</i> .....	17
<i>Startstrukturfil</i> .....	17
VERKTØY-FANEN .....	17
.....	17
HJELP-FANEN .....	17
AVANSERTE INNSTILLINGER.....	19
<i>Standard-fanen</i> .....	19
Kjør program .....	19
Skrift og bakgrunnsfarge .....	19
Redigere søkeveier .....	20
.....	20



## Sarepta

Redigere setningsliste.....	20
Avslutt programmet.....	21
Slå av datamaskinen .....	21
Volum.....	21
Skrivere .....	21
Papir .....	21
<i>Annet-fanen</i> .....	22
Digital tid.....	22
Bakover i valgfeltet .....	22
Vertikal rullefelt .....	22
Hente lyd .....	22
Bruke uttrykslisten .....	22
Sosiale historier .....	22
Punktinnskrivning og tall .....	22
Lagre automatisk .....	23
Gå fra slutten av teksten til valgfeltet.....	23
Sidebredde .....	23
Gå til menyfeltet.....	23
Slett tekstfil .....	23
Legg til mellomrom etter ! . ? .....	23
Vis siste og neste rubrikk .....	23
Vis meldingsbilde.....	23
Avslutt programmet med F2 .....	23
Skjul innstillingene.....	23
Hurtigtast for innstillinger .....	23
<i>System-fanen</i> .....	24
Talesyntese .....	24
Skriv ut .....	24
Innstillinger .....	24
Velkomstmelding .....	24
Lydinnspeiling .....	25
Makrofil.....	25
Innstillinger for tekstkonvertering.....	25
Språk.....	25
<i>Talesynteseinnstillinger i Sarepta (WinSpeech)</i> .....	26
Aktiv talesyntese .....	26
Skriv inn .....	26
Flytte/piltaster.....	26
Annet .....	27
Aktuelle stemmer .....	27
Hastighet og Volum .....	27
Talesyntese via numerisk tastatur .....	28
<b>MODULENE I SAREPTA .....</b>	<b>29</b>
TEKST.....	29
BILLEDBOK .....	29
<i>Brytere i brukermodus</i> .....	29
SPØRSMÅL.....	29
<i>Brytere i brukermodus</i> .....	29
MAKROFIL.....	29



PLAY .....	30
<i>Brytere i brukermodus</i> .....	30
SKRIV ORD .....	30
<i>Brytere i brukermodus</i> .....	30
SPILLELISTE .....	30
<i>Brytere i brukermodus</i> .....	30
SANT/USANT .....	31
<i>Brytere i brukermodus</i> .....	31
HANDLELISTE.....	31
<i>Brytere i brukermodus</i> .....	31
MEMORY .....	31
<i>Brytere i brukermodus</i> .....	31
TIMEPLAN .....	32
<i>Brytere i brukermodus</i> .....	32
KALENDER .....	32
<i>Brytere i brukermodus</i> .....	32
TELEFONLISTE.....	32
<i>Brytere i brukermodus</i> .....	32
E-POST .....	32
<i>Brytere i brukermodus</i> .....	33
PRAT .....	33
<i>Brytere i brukermodus</i> .....	33
CD-SPILLER .....	33
<i>Brytere i brukermodus</i> .....	33
PARROT.....	33
<i>Brytere i brukermodus</i> .....	34
REPORTER .....	34
<i>Brytere i brukermodus</i> .....	34
EKSPORTERE/IMPORTERE .....	34
SWITCHSEND.....	34
<i>Bryterinnstillinger (SwitchSend)</i> .....	34
Lage nytt bryteroppsett.....	35
BOKEN OM "BRUKEREN" .....	35



## Sarepta

### Anbefalt utstyr

Programmet Sarepta er utviklet og testet i operativsystemet Windows 7. NB! Vi anbefaler at du bruker en datamaskin med minst 2 Gb minne. Programmet krever at du har siste versjon 4 av .NET framework installert.

Hvis du vil spille inn lydfiler og/eller utnytte talesyntese, stiller disse produktene visse krav til pc. For mer informasjon, se respektive produkts kravspesifikasjon.

### Installasjon

Sett i Cd i CD-spilleren.

Hvis CD ikke starter automatisk, må man starte den manuelt via for eksempel utforsker. Finn "SLCDMENU.exe" som ligger på CD-en og kjør den manuelt. Velg "installere Sarepta" i menyen som vises.

Følg deretter veiledningen på skjermen.

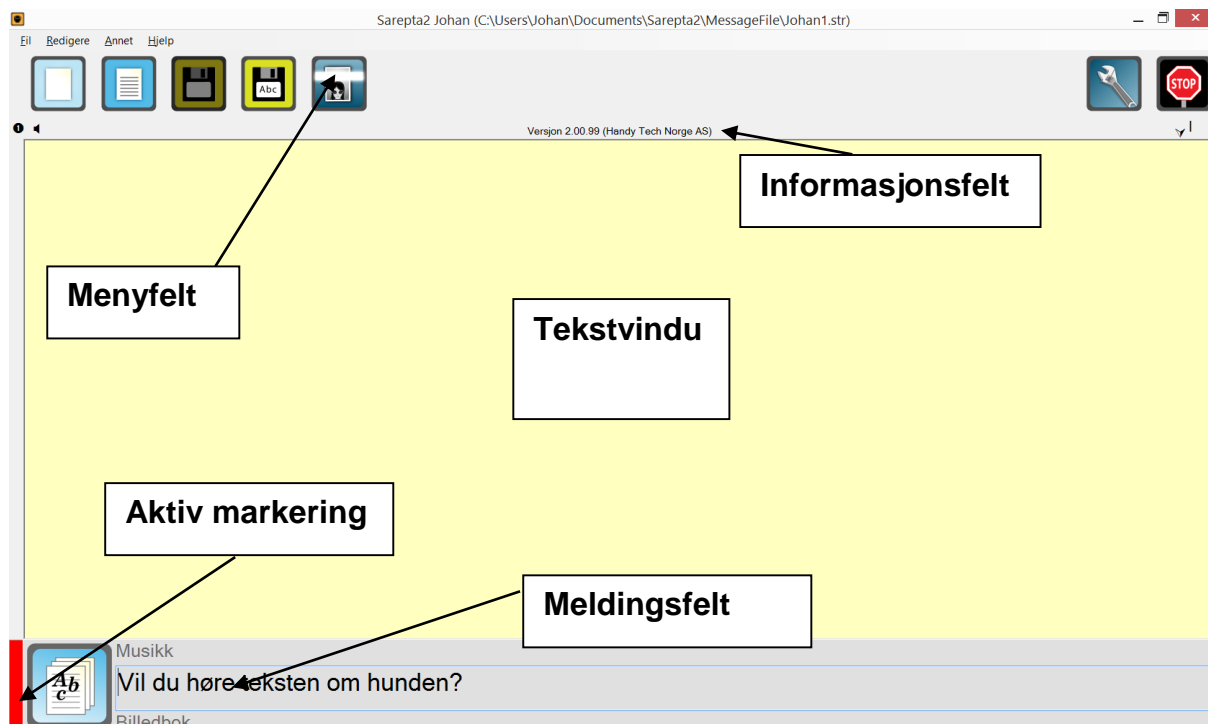


### Programinformasjon

- Sarepta er et åpent og omfattende program. Det er ikke mulig i en manual, som denne, å beskrive alle muligheter som programmet kan utføre. Nye muligheter vil åpne seg når man blir kjent med programmet.
- Når programmet avsluttes, lagres automatisk informasjon om programvinduet.
- For å spille inn lydfiler, bruker du innspilningsprogrammet som finnes i Windows eller andre som følger med, for eksempel lydkortet.



## Brukermodus i Sarepta



Sarepta er et **tekstbehandlingsprogram** med st tte for talesyntese. Tekster skrives og leses opp i tekstvinduet. Programmets **meldingsfelt** styres med et brytersett med 5 knapper og gir brukeren mulighet til   velge aktiviteter. Brukere som skriver tekst, kan via menyfeltets knapper, som ogs  kan styres med brytersettet, utf re filbehandling, utskrifter osv. I menyfeltet vises ogs  symboler for ulike programinnstillinger.

En r d markering viser hvilken del i programmet som er aktiv.

### Meldingsfeltet



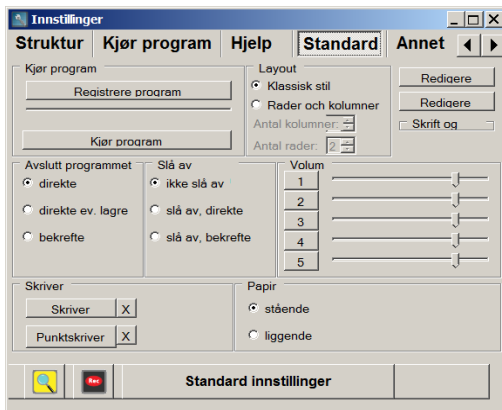
Programmet har et meldingsfelt lengst nede p  skjermen. Via dette feltet kan brukeren f  ulike oppgaver presentert. Presentasjonen skjer ved hjelp av talesyntese eller lydkort avhengig av hvordan meldingen beskrives i Strukturfilen. Strukturfilens innhold lages ut ifra brukerens behov og kan for eksempel inneholde oppgaver for   lese, skrive h re p  musikk, starte andre program osv.

Meldingsfeltets presentasjon styres med funksjonstastene F1 til F5 eller brytersettet. Med hjelp av disse kan du ogs  lese opp en tekst i tekstvinduet eller flytte mellom knappene i menyfeltet.

N  finnes ogs  muligheten til   ha billedst tte i menyen i stedet for meldingsfeltet. Man gj r innstillingen under fanen **Standard** i **Innstillinger**.



# Sarepta



**Layout:** Her velger man om man vil ha **klassisk stil** eller **Rader og kolonner**. Velger man dette senere, må man velge antall kolonner og rader. Desto større antall du velger, desto mindre blir bildene. Dette forutsetter at du har valgt at det skal vises bilder i menyraden under fanen **Annet**, ellers vises bare tekst. Denne menyen er musestyrt.

## Tekstvinduet

I tekstvinduet presenteres de tekster som brukeren henter inn fra meldingsfeltet. Brukeren kan også benytte tekstvinduet for å skrive inn egen tekst.

## Menyfeltet



Nytt dokument (CTRL + N)

Åpner et nytt dokument



Åpne dokument (CTRL + O)

Starter en forenklet åpnedialog



Lagre dokument (CTRL + S)

Lagrer tekst. Hvis teksten mangler filnavn så starter en forenklet lagredialog



Lagre dokument som...

Starter en forenklet lagredialog (se side 10)



Skriv ut (CTRL + P)

Skriver ut teksten



Skriv ut punkt

Skriver teksten ut på punktskriveren



Skanne

Starter skanning



## Sarepta



Innstillinger (CTRL + I)

Åpner innstillinger



Avslutte

Avslutter programmet





## Sarepta

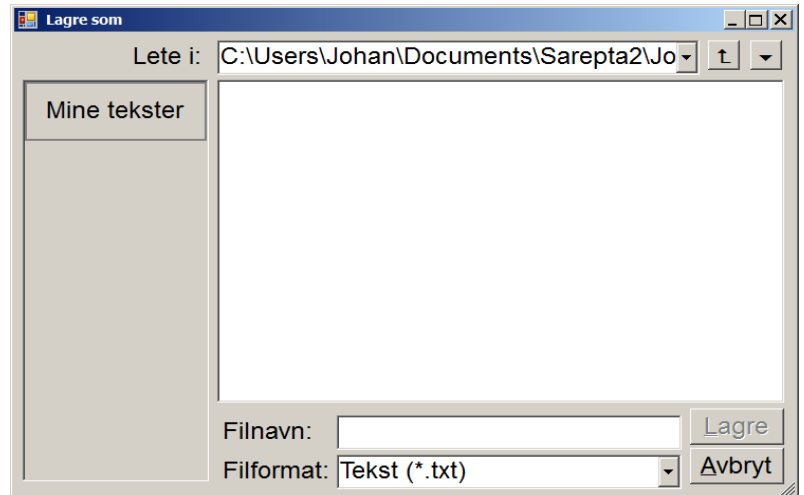
### Forenklede dialoger

Hvis man i brukermodus klikker på "Lagre tekst som" eller "Åpne dokument", så kommer man til en forenklet fil dialog.

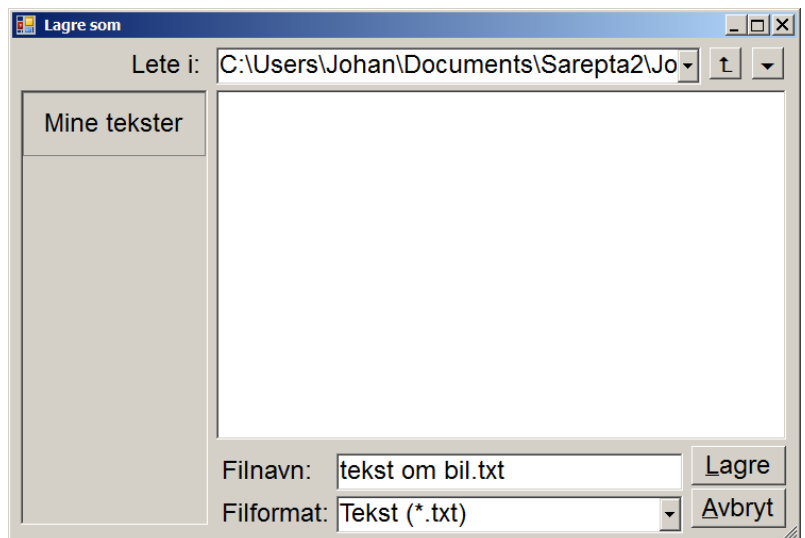
### Lagre

Til venstre i dialogen er det en liste med søkeveier som man definerer selv (Se side 20).

Finnes det noen søkeveier/snarveier, så fokuseres den første, i dette tilfellet "Mine tekster".



Når man har valgt en søkevei, kommer man til listen over filer og mapper som finnes i den undermappen som søkeveien refererer til, i vårt eksempel så er det "Mine Dokumenter\Sarepta2\...\TekstFile". Fokus havner der man skal angi filnavn. (Det blir gitt et forslag på filnavn.) Dette bekrefter man ved å klikke på lagre eller F5.



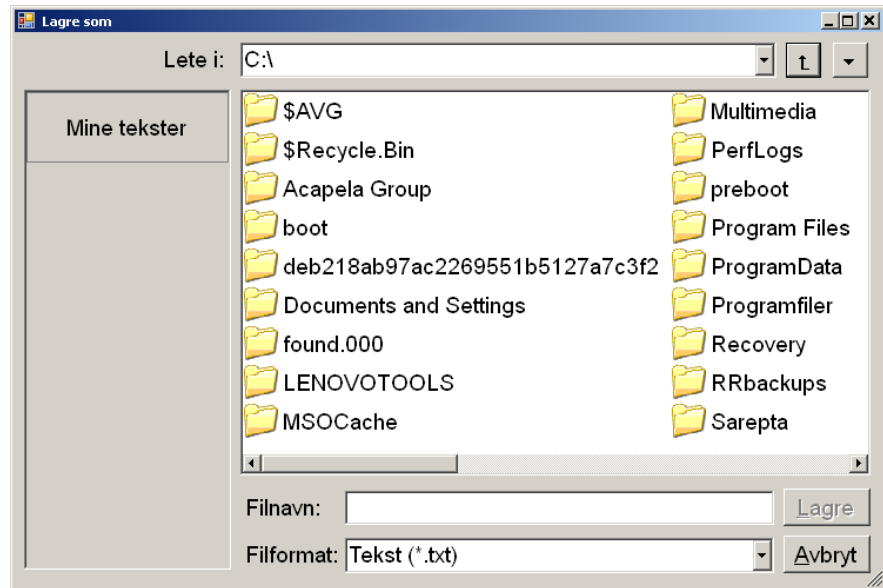


## Sarepta

### Lagre tekst som

Til venstre i dialogen er det en liste med søkeveier/snarveier som man definerer selv (Se side 20).

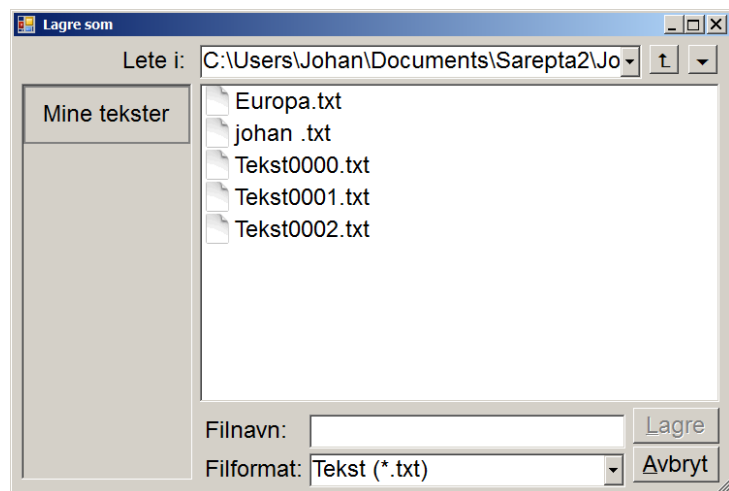
Finnes det noen søkeveier, så fokuseres den første, i det her tilfellet "Mine tekster".



Når man har valgt en søkevei/snarvei, kommer man til listen over filer og mapper som finnes i den undermappen som søkeveien refererer til, i vårt eksempel så er det "C:\users\...\johan\TekstFile"

Fokus havner der man skal angi filnavn. Brukeren får også et forslag på filnavn.

Her velger man navn og bekrefter dette ved å klikke på Lagre eller F5.





## Sarepta

### Programfunksjoner

Programmet støtter visse funksjoner i brukermodus.

#### PC klokken

F9 Hvis talesyntesen er aktiv, leser den opp pc-klokkens tid.

#### Dato

F10 Hvis talesyntesen er aktiv, leser den opp dagens dato.

F11 Samme funksjon som F10, men i tillegg limes dagens dato inn i tekstfeltet.

#### Punktinnskrivning

F8 Dette alternativet gjør det mulig å aktivere/deaktivere punktinnskrivning.

#### Sidebredde

CTRL + D Denne innstillingen utnytter hele skjermens bredde til tekstfeltet.

#### Skanne

ALT + S

Sarepta er forberedt til å skanne inn tekster ved hjelp av programmet «iRead». Ved hjelp av en skanner kan du raskt lese inn en side tekst fra en bok og deretter få den lest opp med hjelp av talesyntesen.



Siden som skal skannes legges med teksten ned og deretter stenger man "lokket" og skanner er klar til å begynne prosessen.

Skanningen begynner når man trykker hurtigkommandoen **Alt+S** eller gjennom å bekrefte programfunksjonen **skanne** fra menyfeltet.

Når skanningen er klar gjør «iRead» en konvertering til tekst (OCR = Optical Character Recognition), legger teksten til utklippstavlen, Sarepta henter teksten og limer den inn i tekstvinduet helt automatisk.

**Obs! Denne funksjon er kun tilgjengelig fra og med Sarepta versjon 2.xx.**

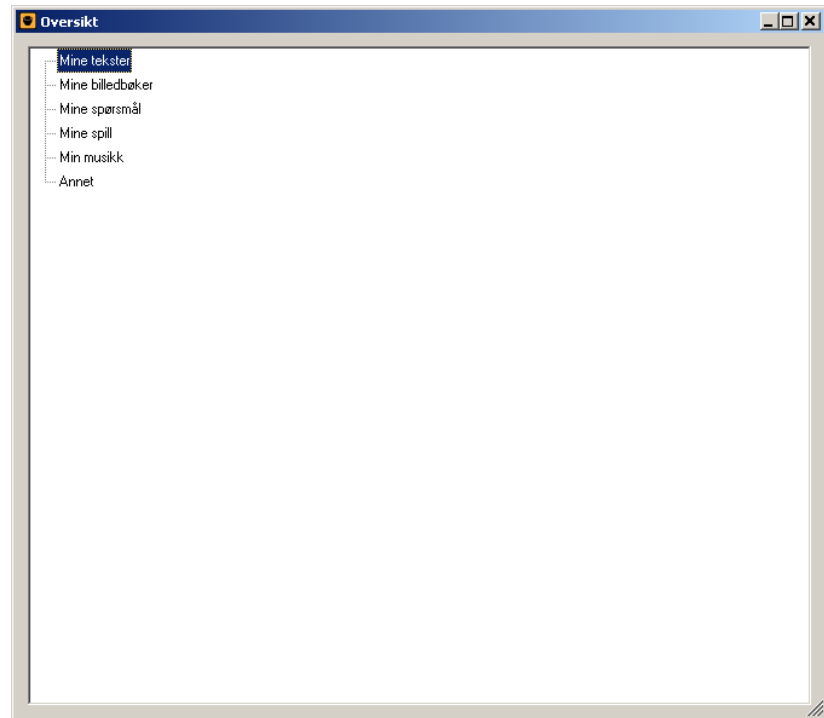


## Sarepta

### Oversikt

CTRL + R

Åpner et oversiktsvindu over den aktive strukturfilen. Herfra kan man velge hvilken rubrikk som man vil ha aktiv. Dette gjør man ved å dobbeltklikke på rubrikken eller markere rubrikken og trykke enter.





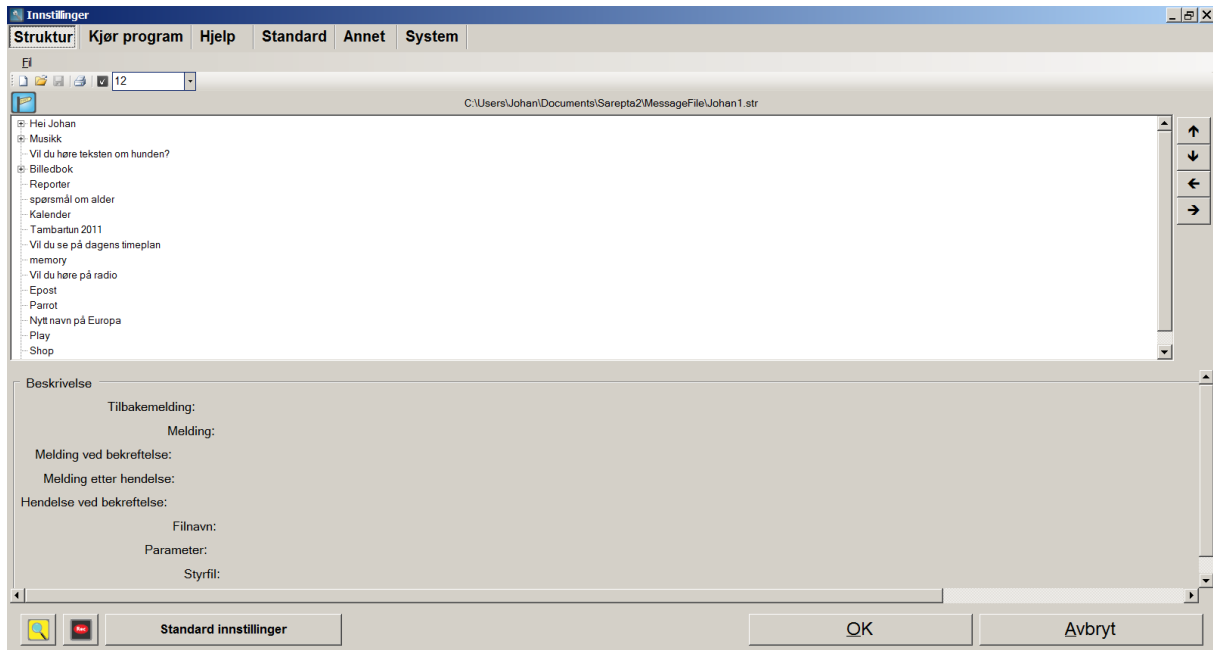
## Sarepta

### Innstillinger Sarepta

Under Innstillinger finnes muligheter til individuelle programinnstillinger ut i fra brukerens behov. De individuelle innstillingene lagres på harddisken, for brukeren Johan lagres innstillingene i filen

**C:\Users\Johan\Documents\Sarepta2\MessageFile\johan1.str**

Øverst i innstillingsvinduet finnes forskjellige faner. Det er under disse fanene de forskjellige innstillinger gjøres.



Nederst i innstillingsvinduet finnes det knapper for å lukke vinduet ("OK" og "Avbryt"), vise avanserte innstillinger, samt to knapper med følgende funksjoner



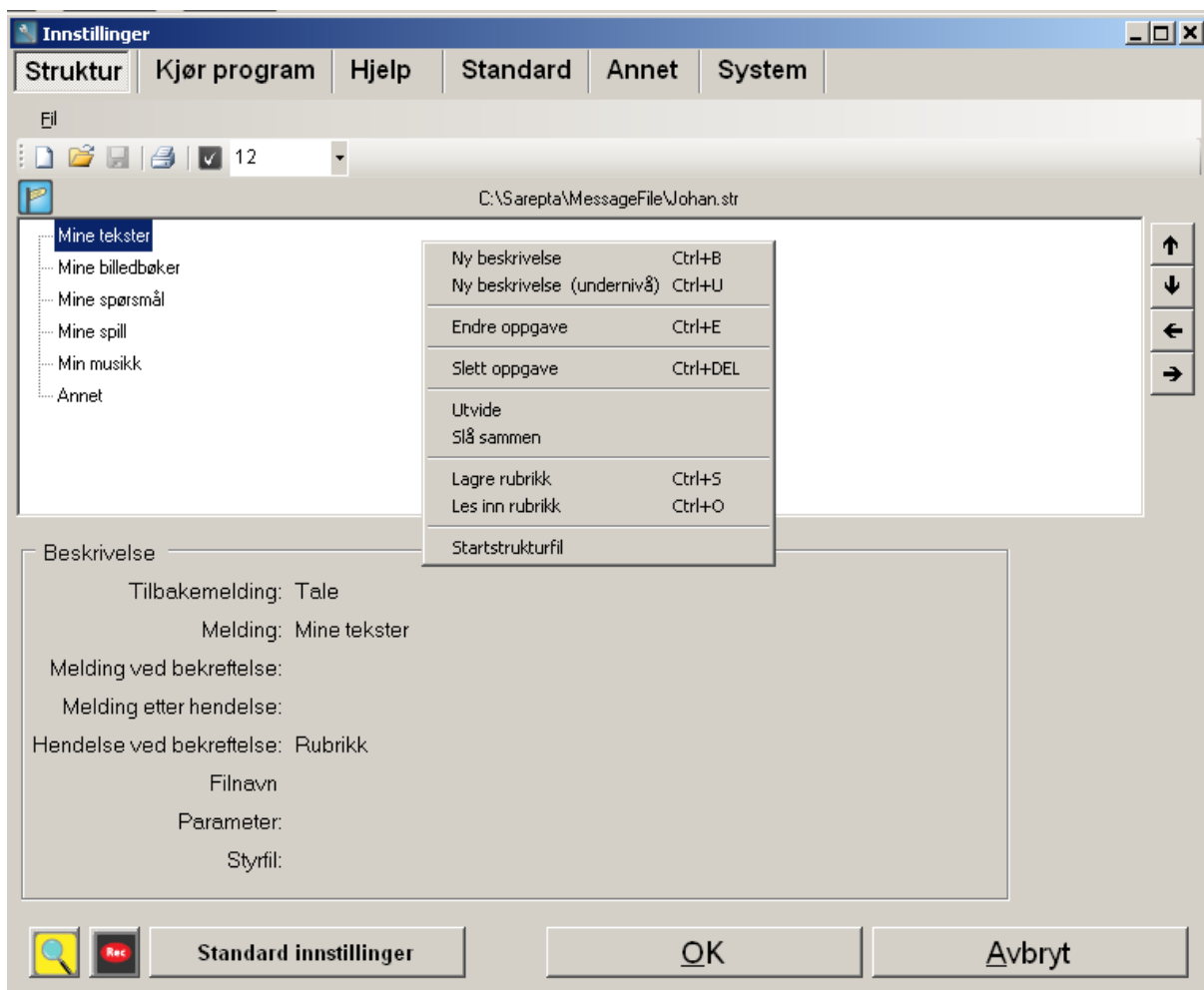
Denne knappen starter utforskeren.



Denne knappen starter lydinnspilling. Programmet leter først etter Audacity, deretter Windows sin egen lydinnspilling. Hvilket program som skal starte kan man velge selv under fanen "System".








## Struktur-fanen



Under denne fanen lager man innholdet til den eller de strukturfiler som vises i **meldingsfeltet**. En strukturfil bygges opp som en trestruktur. Man kan aktivere en hurtigmeny ved å klikke med høyre museknapp i det hvite feltet. Hver beskrivelse i trestrukturen utgjør et valg. Et valg inneholder informasjon om hva talesyntesen skal uttale og hvilken hendelse som skal inntreffe når valget bekreftes.

### Verktøysknapper

-  Lage ny strukturfil
-  Åpne strukturfil
-  Lagre strukturfil
-  Skriv ut strukturfil
-  Kontrollere strukturfil



## Sarepta

### Ny beskrivelse og Ny beskrivelse (undernivå)

Åpner en dialog for å legge til en beskrivelse.

Man legger til den nye beskrivelsen ved å klikke på "OK" eller så kan man avbryte ved å klikke på "Avbryt".

### Tilbakemelding

I tilbakemelding velger man hvilken tilbakemelding som skal gis til brukeren.

*Tale:* Tilbakemeldingen til brukeren skjer kun ved tale.

*Tale og tekst:* Det som står i meldingsfeltet sendes til tekstvinduet når brukeren bekrefter.

### Melding

Her finnes det tre muligheter til ulike meldinger til brukeren. Stjernen foran det første valget, angir at man må angi noe her.

*Melding:* Det som presenteres i meldingsfeltet.

*Melding ved bekreftelse:* Her kan man angi om man vil at brukeren skal få ytterligere informasjon når denne bekrefter et valg.

*Melding etter hendelse:* Her angir man den informasjon som brukeren skal få etter at en hendelse har skjedd.

### Hendelse

Her velger man det som skal skje når brukeren bekrefter et valg.



## Sarepta

*Rubrikk:* Hvis brukeren bekrefter så går programmet inn under rubrikken om det finnes noe under den. Ellers skjer ingenting.

*Åpne tekst (temporær):* Åpner en tekst temporært når brukeren bekrefter.

*Kjør program:* Starter et program når brukeren bekrefter.

*Annet:*

- Flytte til annet nivå: Flytter til en annen posisjon i strukturfilen.
- Åpne annen strukturfil: Leser inn en annen strukturfil.
- Åpne tekst (permanent): Åpner en tekst permanent.
- Åpne tekst (filnavn): Åpner en tekst i filmodus.
- Åpne mappe (temporær): Åpner en åpne fil dialog der brukeren selv får velge hvilken tekstfil som man vil åpne. Teksten åpnes temporært.
- Åpne mappe (permanent): Åpner en åpne fil dialog der brukeren selv får velge hvilken tekstfil som man vil åpne. Teksten åpnes permanent.
- Åpne mappe (filnavn): Åpner en åpne fil dialog der brukeren selv får velge hvilken tekstfil som man vil åpne. Teksten åpnes i filmodus.
- Lagre teksten i mappe: Lagrer teksten i tekstvinduet til en tekstfil i angitt mappe.
- Åpne siste tekster: Åpner en dialog der brukeren har muligheter til å åpne de siste brukte tekstene.
- Programfunksjon: Her kan brukeren utføre ulike programfunksjoner som for eksempel skrive ut eller avslutte.
- Spille Wav: Spiller en wavfil.
- Spille MP3: Spiller en mp3fil.

### Endre oppgaver

Åpner samme dialog som *Ny beskrivelse* og *Ny beskrivelse (undernivå)*, men med de forskjellige oppgaver allerede utfylt. Her kan man endre på de oppgaver man vil og deretter bekrefte disse endringene ved å klikke på "OK" eller avbryte ved å klikke på "Avbryt".

### Slett oppgave

Tar bort en beskrivelse fra strukturfilen.

### Utvide

Klikker man på *Utvide* så vises hele trestrukturen/hendelser som finnes i strukturfilen.

### Slå sammen

Klikker man på *Slå sammen*, så vises kun trestrukturen/hendelsene på grunnivå.

### Lagre rubrikk

Lagrer trestrukturen som en strukturfil.





## Sarepta

### Les inn rubrikk

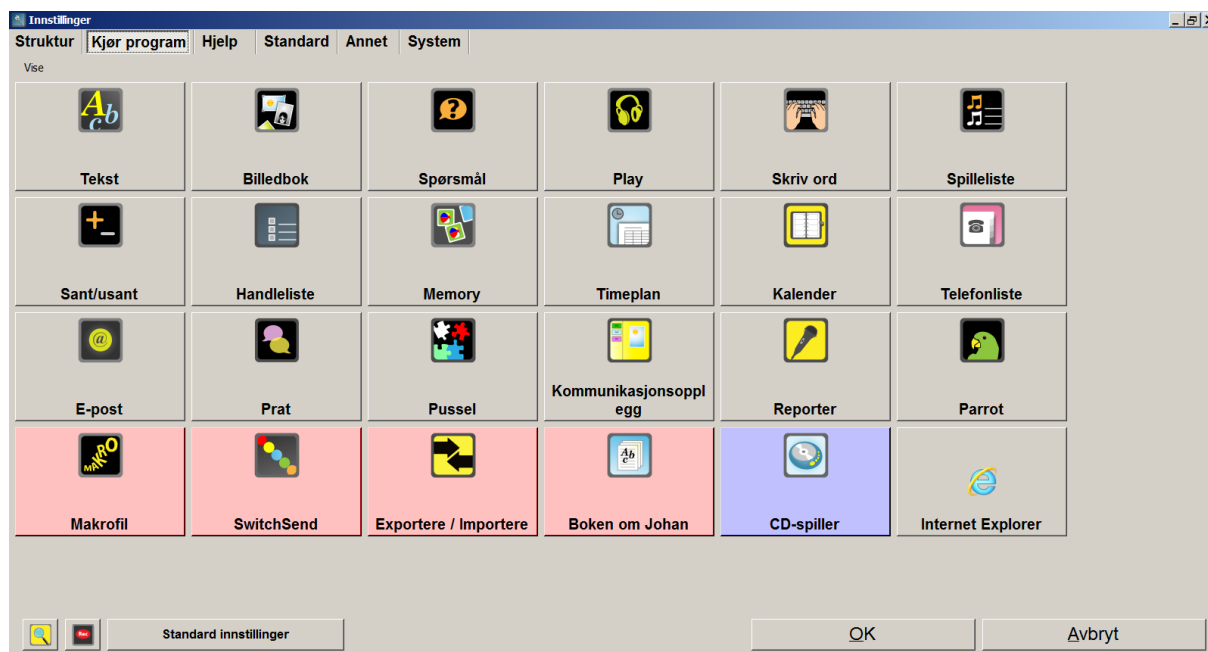
Åpner en strukturfil og legger til denne under det markerte valget.

### Startstrukturfil

Angir den strukturfil som skal være aktiv for den aktuelle brukeren når programmet starter. Et merke markerer om strukturfilen er den aktuelle startstrukturfilen.

### Verktøy-fanen

Under denne fanen har man tilgang til de moduler der man skaper innholdet i strukturfilen. Les mer om de ulike modulene i kapitlet "Modulene i Sarepta" på side 29.



### Hjelp-fanen

Under denne fanen har man tilgang til denne manual og andre dokumenter som for eksempel skritt for skritt instruksjoner for hvordan man bruker de ulike modulene.



# Sarepta

Innstillinger

Struktur | Kjør program | Hjelp | Standard | Annet | System

Bruk manual	Brukerveiledning	SwitchSend
Tekst	Billedbok	Spørsmål
Forkortelse	Memory	Play
Skriv ord	Spilleliste	Handleliste
Kalender	Timeplan	Riktig eller feil
Prat	Nummerlagres	E-post
Exportere/Importere	Kommunikasjonsopplegg	Pussel
Boken om Johan	Audacity	Audiograbber
Hvorfor du ikke skal rense	Arbeide i strukturen	Fjerne fra strukturfilen

Standard innstillinger

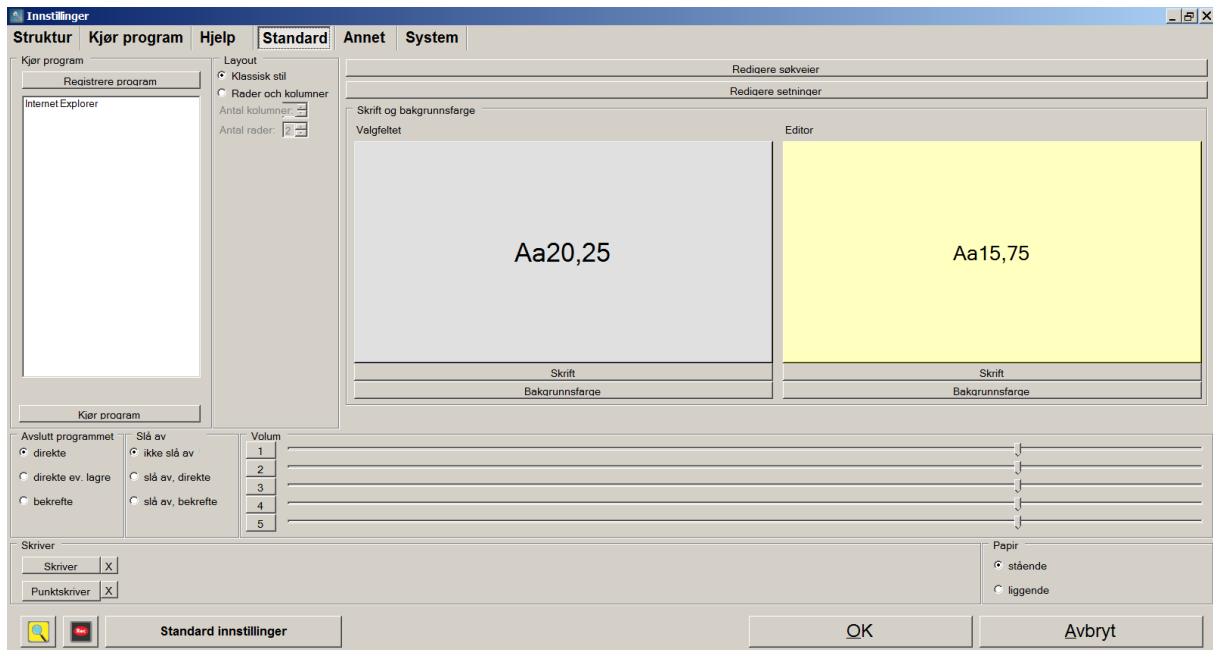
OK    Avbryt



## Avanserte innstillinger

Hvis man klikker på knappen "Avanserte innstillinger" får man tilgang til flere faner.

### Standard-fanen



Under denne fanen finnes det innstillinger for blant annet utseende og skriver innstillinger.

### Kjør program

Her legger man de program som man bruker ofte og vil nå lett. For å legge til program her, klikker man på "Registrere program". I dialogen som følger, velger man det programmet som man vil registrere, deretter et navn for snarveien, for eksempel om man har registrert Winword.exe, så vil man kanskje heller kalle det Word. For å starte programmet dobbeltklikker man i listen på det program man vil kjøre eller så markerer man programmet og klikker på "Kjør program"

### Skrift og bakgrunnsfarge

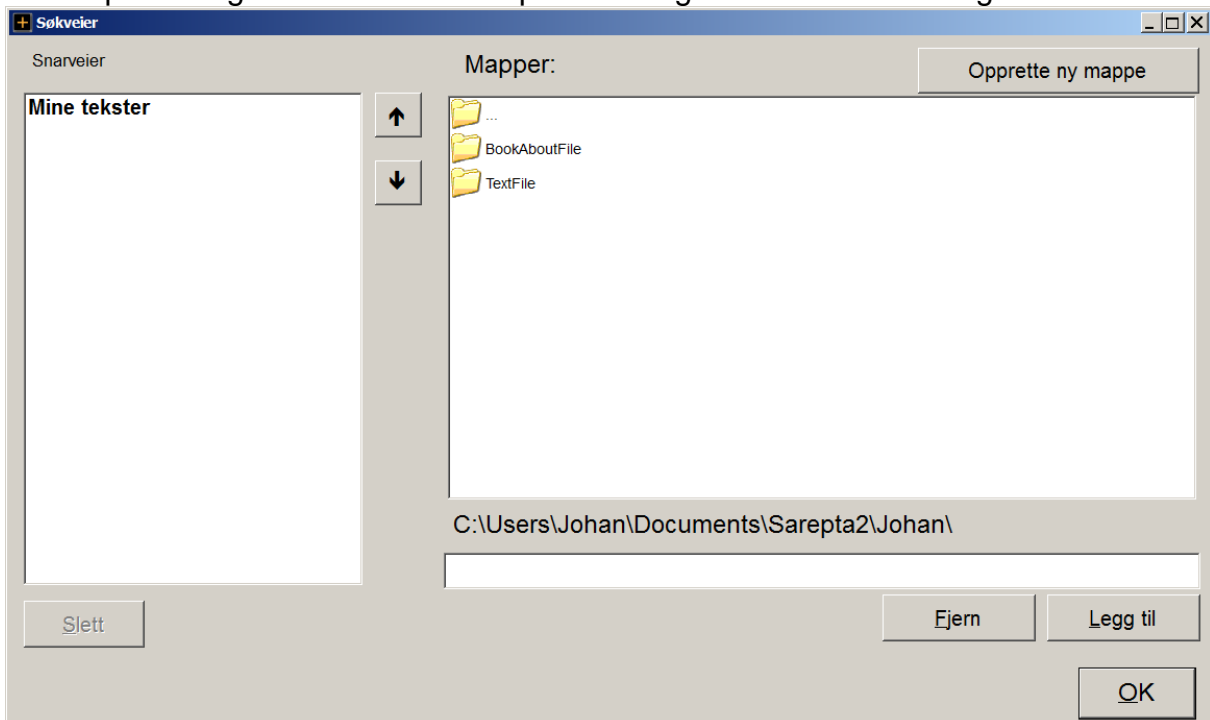
Her angir man skrift og bakgrunnsfarge for meldingsfeltet og tekstvinduet.



## Sarepta

### Redigere søkeveier

For å forenkle filhåndteringen kan man skape "Enkle søkeveier/snarveier". Når man klikker på "Redigere søkeveier" så åpnes "Redigere søkeveier"-dialogen.



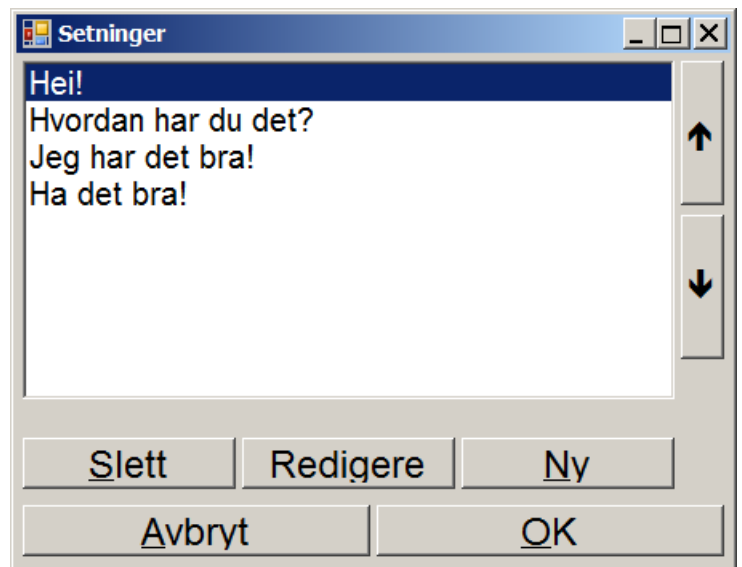
I denne dialogen velger man først hvilken mappe som skal gjelde for søkeveien. Deretter angir man et navn for søkeveien og så klikker man på "Legg til" for å legge til søkeveien/snarveien.

De søkeveier/snarveier som man har lagt til, vises i listen til venstre. Klikk på "OK" for å lukke dialogen.

### Redigere setningsliste

For å forenkle innskriving av tekst, kan man lage en uttrykksliste (som inneholder en setning). Når man klikker på "Redigere setninger" åpnes "Redigere setninger"-dialogen.

Her legger man til uttrykk som er relevante for brukeren, man kan til og med jobbe på fler nivåer i rubrikken. For å legge inn uttrykk under en rubrikk lager man først et uttrykk. Så markerer man uttrykket og velger ny og svarer "ja" i dialogen som kommer.



Klikk på "OK" for å lukke dialogen.

For at brukeren skal kunne benytte seg av dette, må man inn i **Innstillinger**, **Avanserte innstillinger** og fanen **Annet**. Kryss av ved valget **Bruk av setninger**. Velg hvilken f-tast du vil bruke.



## Sarepta

### **Avslutt programmet**

Her angir man hvordan programmet skal avsluttes.

*Direkte:* Lukker programmet direkte uten noen dialog.

*Direkte, ev lagre:* Lukker programmet direkte, men hvis det finnes en tekst som ikke er lagret, får brukeren et spørsmål om man vil lagre teksten før man avslutter.

*Bekreft:* Brukeren får et spørsmål om man virkelig vil avslutte programmet før det avsluttes.

### **Slå av datamaskinen**

Her angir man hvordan pc skal oppføre seg når programmet avsluttes.

*Ikke slå av:* Lukker bare programmet.

*Slå av, direkte:* Slår av pc når programmet avsluttes uten spørsmål.

*Slå av, bekrefte:* Brukeren får et spørsmål om man vil slå av pc når programmet avsluttes.

### **Volum**

Angir volum for de ulike programlydene.

### **Skrivere**

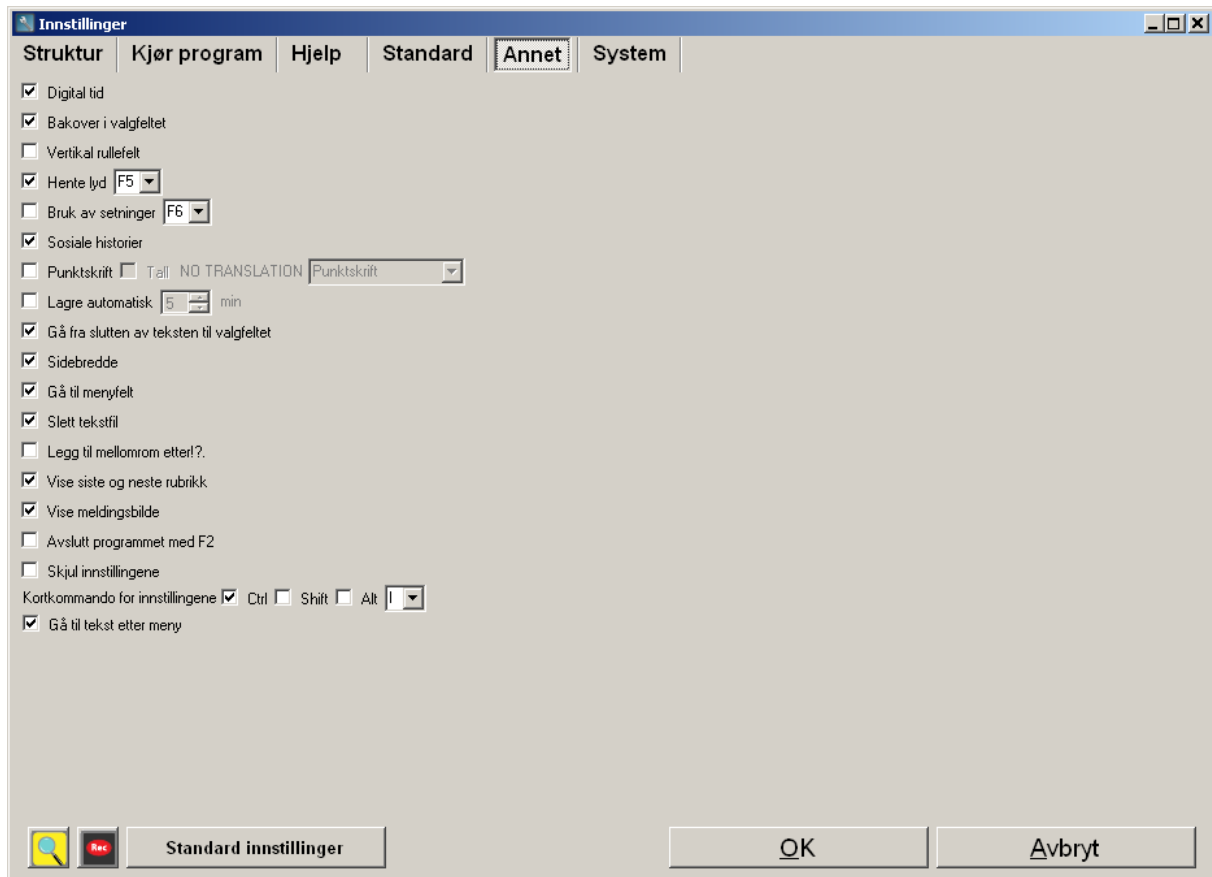
Fra en liste over installerte skrivere i Windows, angir man hvilken eller hvilke skrivere som Sarepta skal bruke.

### **Papir**

Her angir man om utskriften skal ha stående eller liggende retning.



## Annet-fanen



Under denne fanen finnes det andre innstillinger for programmet

### Digital tid

Med dette valget, leses tiden digitalt av talesyntesen.

### Bakover i valgfeltet

Med dette valget, kan brukeren bla bakover i meldingsfeltet med F2.

### Vertikal rullefelt

Med dette valget, vises det vertikale rullefeltet i tekstvinduet.

### Hente lyd

Med dette valget, kan brukeren hente lyd når i tekstvinduet med hjelp av F5.

### Bruke uttrykkslisten

Med dette valget, kan brukeren få tilgang til en uttrykksliste med hjelp av en knapp man setter opp som snarvei.

### Sosiale historier

Med dette valget, aktiverer man de sosiale historiene som har laget i tekstfiler.

### Punktinnskrivning og tall

Med dette valget, kan brukeren ved hjelp av det vanlige tastaturet simulere et punktastatur med bokstavene F, D, S, J, K, L, A, Ö.



## Sarepta

Tall må skrives via det numeriske tastaturet eller tallene på det vanlige tastaturet.

### **Lagre automatisk**

Lagrer teksten i tekstvinduet automatisk etter en angitt tid. Hvis det ikke er gitt noe filnavn til teksten, vil programmet gi teksten et navn og lagre den under brukerens tekstmappe.

### **Gå fra slutten av teksten til valgfeltet**

Med dette valget, kan brukeren gå fra slutten av teksten i tekstvinduet til meldingsfeltet med F4.

### **Sidebredde**

Med dette valget, utnytter tekstvinduet hele skjermens bredde.

### **Gå til menyfeltet**

Med dette valget, får brukeren mulighet til å nå menyfeltet ved å trykke F1 når denne befinner seg øverst i tekstvinduet.

### **Slett tekstfil**

Med dette valget, får brukeren mulighet til å slette tekstfiler når man blar seg nedover i den enkle fil dialogen som man når fra menyfeltet.

### **Legg til mellomrom etter ! . ?**

Med dette valget, legger programmet automatisk til ett mellomrom når brukeren skriver inn ! . ? i tekstvinduet.

### **Vis siste og neste rubrikk**

Med dette valget, vises rubrikken før og rubrikken etter i meldingsfeltet.

### **Vis meldingsbilde**

Med dette valget, vises et bilde som passer overens med rubrikken i meldingsfeltet.

### **Avslutt programmet med F2**

Med dette valget, avslutter man programmet med F2 når man står i menyfeltet.

### **Skjul innstillingene**

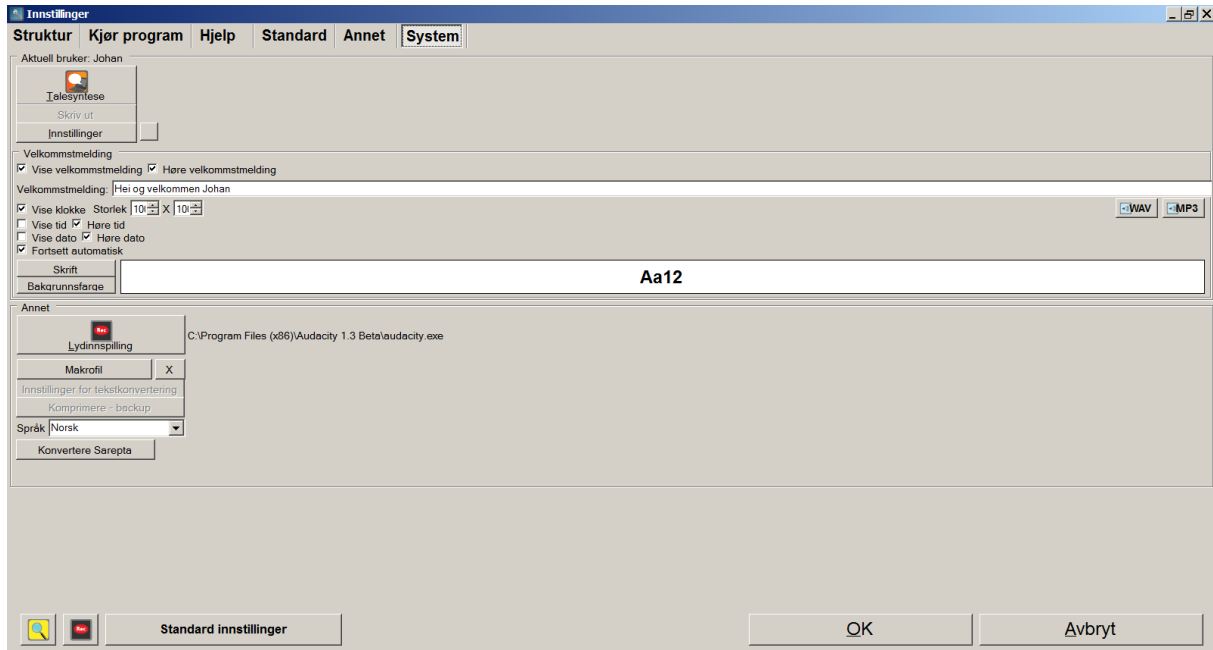
Med dette valget, skjules innstillingsknappen i menyfeltet, knappen blir inaktiv i menyen. For å nå innstillinger da, må man bruke hurtigtasten ctrl+i.

### **Hurtigtast for innstillinger**

Angir hvilken hurtigtast som skal brukes for å åpne innstillingsvinduet.



## System-fanen



### Talesyntese

Åpner vinduet for talesynteseinnstillinger. For mer informasjon, se side 26.

### Skriv ut

Skriver ut de aktuelle talesynteseinnstillinger.

### Innstillinger

Lager en tekstfil, "SettingsAsTekst.txt", med programinnstillingene og åpner den filen i Sareptas tekstbehandling.

Knappen til høyre for Innstillinger-knappen lager en kopi av settingsfilen med navnet "CopyOfSettings + dagensdato + .dat".

### Velkomstmelding

*Vise velkomstmelding:* Viser velkomstmelding ved start av programmet.

*Høre velkomstmelding:* Talesyntesen leser opp velkomstmeldingen.

*Velkomstmelding:* Her skriver du inn Velkomstmeldingen.

*Vise klokke:* Viser en klokke i velkomstmeldingen.

*Vise tid:* Viser tiden som tekst i velkomstmeldingen.

*Høre tid:* Talesyntesen leser opp tiden når velkomstmeldingen vises.

*Vise dato:* Viser dato som tekst i velkomstmeldingen.

*Høre dato:* Talesyntesen leser opp dato når velkomstmeldingen vises.

*Førtsett automatisk:* Programmet fortsetter automatisk til meldingsfeltet.

*Skrift:* Skrift på velkomstmeldingen.

*Bakgrunnsfarge:* Bakgrunnsfarge på velkomstmeldingen.





## Sarepta

### **Lydinnspeiling**

Her velger man det innspilningsprogrammet som man vil bruke.

### **Makrofil**

Her velger man den makrofil som man vil skal være aktiv.

### **Innstillinger for tekstkonvertering**

Åpner innstillinger for tekstkonvertering i programmet «iRead». Knappen vise bare når «iRead» er installert på din pc. NB! Dette gjelder ikke i Sarepta versjon 2xx, kun i Sarepta versjon 1xx

### **Språk**

Her angir man hvilket språk som skal være i programmet. Programmet må startes på nytt for at innstillingen skal tre i kraft.



## Sarepta

### Talesynteseinnstillinger i Sarepta (WinSpeech)

Når Sarepta starter, starter også programmet WinSpeech.exe automatisk.

Når programmet har startet, kan man se dette i systemkurven nedre i høyre hjørne.



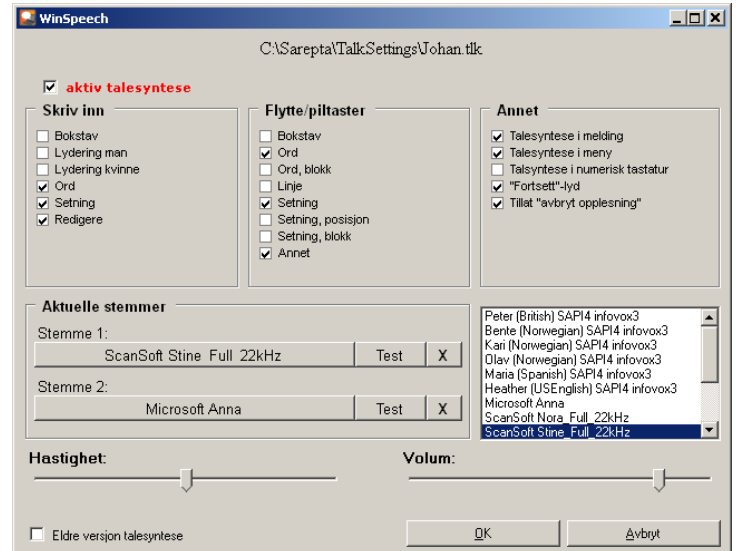
For å åpne innstillingsvinduet for talesyntesen, går man inn i innstillinger i Sarepta, går til fanen System (avanserte innstillinger) og klikker på knappen "Talesyntese".

Da åpnes programmet WinSpeech.

*Aktiv talesyntese* må være aktiv for at andre innstillinger skal kunne utføres.

For å kunne aktivere den, må en stemme i listen være merket.

Hvis du ikke har noen stemmer kan du heller ikke gjøre noen innstillinger.



#### Aktiv talesyntese

Aktiverer eller deaktiverer talesyntesen.

#### Skriv inn

Ved "skriv inn" angir man hvilken støtte man vil ha av talesyntesen når tekst skrives inn.

- *Bokstav*: Talesyntesen leser opp bokstaven etter at bokstaven er trykket.
- *Lydering*: Bokstavens uttales etter at bokstaven er trykket. Dette kan utføres med både mannlig og kvinnelig stemme.
- *Ord*: Talesyntesen leser ordet etter mellomrom.
- *Setning*: Talesyntesen leser hele setningen når du skriver punktum, utropstegn eller spørsmålstegn.
- *Redigere*: Ved redigering av enkelt tegn med Backspace eller Delete, leser talesyntesen kommandoen sammen med det tegnet som slettes.

#### Flytte/piltaster

Ved "flytting" angir man hva og hvordan talesyntesen skal lese.

- *Bokstav*: Pil høyre/venstre leser bokstaven som markøren flyttes til (markøren står alltid til venstre for tegnet).
- *Ord*: Ctrl + Pil høyre/venstre flytter til neste ord og leser opp ordet som markøren flyttes til.
- *Ord, blokk*: blokkmarkerer ordet.
- *Linje*: Pil opp/ned leser opp linjen som markøren flyttes til.
- *Setning*: Ved trykk på F4 leser talesyntesen opp neste setning. Hele setningen blokkmarkerer og markøren flyttes til setningens slutt.



## Sarepta

- *Setning, posisjon:* Ved trykk på F4 leser talesyntesen opp neste setning. Markøren flyttes ord for ord til setningens slutt.
- *Setning, blokk:* Ved trykk på F4 leser talesyntesen opp neste setning. Markøren flyttes ord for ord til setningens slutt og hvert ord blokkmarkeres.
- *Annet:* Ved flytting i dokumentet sier talesyntesen posisjonen som markøren flyttes til, for eksempel Home "begynnelsen av linjen", Ctrl+End "slutten av teksten".

### Annet

Ved "annet" angir man ytterligere talesynteseinnstillinger

- *Talesyntese i melding:* Talestøtte aktiv i meldingsfeltet.
- *Talesyntese i meny:* Talestøtte aktiv i meny- og verktøyfeltet.
- *Talesyntese i numerisk tastatur:* Talestøtte via numerisk tastatur. Se side 28 for mer informasjon.
- *"Fortsett"-lyd:* ett "pip" høres når talesyntesen avslutter opplesning av setning.
- *Tillat "avbryt opplesning":* Talesyntesens opplesning avbrytes hvis brukeren gir en ny kommando for opplesning. Brukeren kan for eksempel "skumlese".

### Aktuelle stemmer

Man velger en stemme ved å markere en stemme i listen og deretter klikke på Stemme 1 eventuelt Stemme 2. Ved å klikke på knappen test ved siden av stemmen, får man here en test av den valgte stemmen.

### Hastighet og Volum

Her kan du regulere hastigheten og volumet for de valgte stemmene.



## Sarepta

### Talesyntese via numerisk tastatur

For brukere med et standard tastatur tilbyr Sarepta en gjennomtenkt talestøtte via det numeriske tastaturet, skjematisk bilde vises nedenfor.

Num Lock skal settes aktiv.

Num Lock Gjør numerisk tastatur aktiv.	Num ÷ Avbryter talesyntesen.	Num x Leser fra markøren og framover i teksten.	Num - Flytter markøren til forrige skilletegn (. ! ?)
Num 7 Leser linjen til venstre for markøren.	Num 8 Leser hele linjen.	Num 9 Leser linje til høyre for markøren.	Num + Leser neste setning. Programmet søker etter tegnet punktum, utropstejn eller spørsmålstejn (. ! ?) .
Num 4 Flytter markøren til forrige ord og leser ordet. Samme funksjon som Ctrl+pil venstre.	Num 5 Leser ordet som markøren står på.	Num 6 Flytter markøren til neste ord og leser ordet. Samme funksjon som Ctrl+pil høyre.	
Num 1 Flytter markøren til forrige bokstav og leser bokstaven. Samme funksjon som pil venstre.	Num 2 Leser bokstaven til høyre for markøren.	Num 3 Flytter markøren til neste bokstav og leser bokstaven. Samme funksjon som pil høyre.	
Num 0 Bokstaverer ordet som markøren står på.		Num , Ingen funksjon	



## Modulene i Sarepta

### **Tekst**

I tekstmodulen lager og redigerer man tekster. I teksten kan lydeffekter eller musikk settes inn. Man kan også sette inn billedbøker og spørsmål.

### **Billedbok**

I billedboks modulen legger man inn bilder som man kan beskrive. Musepekeren kan peke ut detaljer i bildet. Det fungerer også bra å legge inn videosekvenser. De format som støttes er "bmp", "gif", "jpg", "wmf", "mpg", "mpeg" og "avi".

### **Brytere i brukermodus**

F1	Flytter til begynnelsen va billedboken
F2	Avslutter billedbok
F3	Repeterer det som sist ble lest opp av talesyntesen
F4	Flytter fram til neste billedbeskrivelse eller bilde
F5	

### **Spørsmål**

I Spørsmålsmodulen lager man spørsmål. Man skriver inn spørsmålene med et valgfritt antall svaralternativer. Minst et svaralternativ må være rett. Man har mulighet til å legge til kommentarer til svarene for eksempel "Flott, nå svarte du riktig".

### **Brytere i brukermodus**

	<b>Markør ved spørsmål</b>	<b>Markør ved svar</b>
F1	Flytter til første spørsmål	Flytter til første svaralternativ
F2	Avslutter spørsmål	Flytter til spørsmålet
F3	Repeterer det som sist ble lest opp av talesyntesen	Repeterer det som sist ble lest opp av talesyntesen
F4	Flytter til neste spørsmål hvis man ikke har innstillingen at man bekrefter spørsmål med F4.	Flytter til neste svaralternativ
F5	Svare på spørsmålet	Bekrefter svar

### **Makrofil**

I makromodulen lager man makro. Makro gjør at man i brukermodus kan skrive for eksempel "XX" som betyr noe annet, for eksempel "Jeg ønsker hjelp". Avhengig av hvordan man har gjort innstillingene, så leser programmet opp "Jeg ønsker hjelp" og om man har valgt det så skriver programmet også inn "Jeg ønsker hjelp" i tekstvinduet.



## Sarepta

Det er denne modulen man bruker om man skal benytte seg av strek-kodeleser.

### **Play**

I Play modulen kobler man sammen bilder med tekst og lyd. Denne delen kan sees som en øvelse for å lære seg hvordan bryterne fungerer, og også årsak-virkning.

#### **Brytere i brukermodus**

F1	Flytter til begynnelsen av playfilen
F2	Avslutter play
F3	Repeterer det som sist ble lest opp av talesyntesen
F4	Flytter fram til neste oppgave. Hvis det ikke finnes noen flere oppgaver spør programmet om man vil avslutte. Hvis man velger og ikke avslutte begynner man om igjen fra begynnelsen
F5	Bekrefter oppgaven

### **Skriv Ord**

I Skriv Ord-modulen lager man skriveøvelser. En skriveøvelse består av ord eller setninger. Man kan også legge inn lyd som forsterkning. Hvis brukeren ikke husker hva han skal skrive, kan han få hjelp av talesyntesen.

#### **Brytere i brukermodus**

F1	
F2	Avslutter skrive ord
F3	Repeterer det som har blitt skrevet og hva som gjenstår å skrive.
F4	Talesyntesen sier hvilken neste bokstav som skal skrives.
F5	

### **Spilleliste**

I spillelistemodulen lager man spillelister og kan på den måten lage seg favorittlister til ulike anvendelsesområder, for eksempel rolige sanger, pop-sanger, lydbøker osv.

#### **Brytere i brukermodus**

	<b>Ved pause</b>	<b>Ved avspilling</b>
F1		
F2	Fokuserer avslutte knappen, hvis den allerede er fokusert, avsluttes programmet.	Avbryter avspilling og fokuserer avslutte knappen, hvis den allerede er fokusert, avsluttes programmet.
F3	Repeterer det som sist ble lest opp av talesyntesen	
F4	Flytter til neste knapp	Spiller av neste sang
F5	Bekrefter valg av knapp	Pauser avspilling



## **Sant/usant**

I Sant eller usant-modulen skriver man inn påstander som er sanne eller usanne. Brukeren må ta stilling til de forskjellige påstandene. Man kan forsterke svarene med lyd for eksempel en applaus om man svarer riktig.

### **Brytere i brukermodus**

F1	
F2	Avslutter programmet
F3	Repeterer det som sist ble lest opp av talesyntesen
F4	Usant/galt svar
F5	Sant svar

## **Handleliste**

I handlelistemodulen lager man varelistar. Her kan man legge inn pris per kvantitet for de ulike varene man legger inn. I brukermodus kan brukeren bla seg mellom de ulike varene og lage sin egen handleliste. Det finnes også en mulighet til å skrive ut sin handleliste.

### **Brytere i brukermodus**

F1	Flytter opp i listen
F2	Avslutter programmet
F3	Repeterer det som sist ble lest opp av talesyntesen
F4	Flytter framover i listen på aktuelt nivå. Hvis man står i en varegruppe på den siste varen, flytter man ut seg ut av varegruppen.
F5	Hvis man står på en varegruppe, går man inn i varegruppen. Hvis det er en vara, så legges en enhet av varen til handlelisten. Hvis det er en spesialfunksjon, utføres denne.

## **Memory**

I memorymodulen lager man memoryspill. Et memoryspill består av billedpar. Bildene lager man gjennom å koble sammen bilder med lyd. Et spill kan ha ubegrenset med bilder. I brukermodus kan man spille memory med en eller to spillere.

### **Brytere i brukermodus**

F1	
F2	Avslutter programmet
F3	Sier hvem sin tur det er og på hvilket bilde man står. Hvis bildet er valgt, spilles bildets lydfil.
F4	Flytter til neste bilde
F5	Velger aktuelt bilde



## Sarepta

### ***Timeplan***

I denne modulen lager man et ukes-skjema/timeplan. Programmet vet hvilken dag det er når man åpner det i brukermodus og åpner den dagens timeplan om man ikke velger å åpne en spesiell dag. Det er til og med mulig å legge inn datospesifikke timeplaner.

### **Brytere i brukermodus**

F1	Til første aktivitet i timeplanen
F2	Avslutter programmet
F3	Repeterer det som sist ble lest opp av talesyntesen
F4	Flytter til neste aktivitet. Hvis det er i slutten av timeplanen så avsluttes programmet
F5	Flytter til aktiviteten som er aktuell for det aktuelle tidspunktet

### ***Kalender***

I kalendermodulen kan man legge inn ulike hendelse. Kalenderen er som en almanakk, der man kan legge inn enkelt eller gjentakende hendelser.

### **Brytere i brukermodus**

F1	Flytter til forrige dag
F2	Avslutter programmet
F3	Repeterer det som sist ble lest opp av talesyntesen
F4	Hvis man står i kalenderen, flytter man til neste dag. Ellers leser man videre blant aktivitetene.
F5	Leser opp aktiviteter for aktuell dag

### ***Telefonliste***

I denne modulen legger man inn telefonkontakter. Disse telefonkontaktene kan man ringe opp ved hjelp av programmet og et modem.

### **Brytere i brukermodus**

F1	Flytter til forrige oppgave
F2	Avslutter programmet
F3	Leser den markerte oppgaven
F4	Flytter til neste oppgave
F5	Hvis man står på en gruppe så flytter man i den. Ellers så slår man telefonnummeret.

### ***E-post***

I denne modulen legger man inn brukerens epostopplysninger. Brukeren kan deretter sende og motta epost. Man kan også legge inn kontakter med bilde.





## Sarepta

### Brytere i brukermodus

	I menyen	Ellers i programmet
F1		Flytter opp. Hvis man står øverst, kommer man til menyen
F2	Flytter ned	Flytter ned
F3	Repeterer det som sist ble lest opp av talesyntesen	Repeterer det som sist ble lest opp av talesyntesen
F4	Flytter til neste knapp	Flytter fremover
F5	Bekrefter valg av knapp	Bekrefte

### Prat

I pratmodulen legger man inn ja eller nei spørsmål. Man kan dele opp spørsmålene i kategorier. I brukermodus klikker "hjelperen" på et spørsmål med musen, talesyntesen leser opp spørsmålet og brukeren kan svare på spørsmålet ved hjelp av brytersettet.

### Brytere i brukermodus

F1	
F2	Avslutter programmet
F3	Repeterer det som sist ble lest opp av talesyntesen
F4	Nei-svar
F5	Hvis man står på en gruppe så flytter man i den. Ellers så slår man telefonnummeret.

### CD-spiller

Denne modulen finnes bare i brukermodus. Den brukes for å høre på CD-plater.

### Brytere i brukermodus

	Ved pause	Ved avspilling
F1		
F2	Fokuserer avslutte knappen, hvis den allerede er fokusert, avsluttes programmet.	Avbryter avspillingen og fokuserer avslutte knappen, hvis den allerede er fokusert, avsluttes programmet.
F3	Repeterer det som sist ble lest opp av talesyntesen	
F4	Flytter til neste knapp	Spiller neste sang
F5	Bekrefter valg av knapp	Pauser avspillingen

### Parrot

Denne modulen finnes bare i brukermodus. Her kan brukeren spille inn lyd, som kan avspilles i et høyere tempo eller langsommere.



## Brytere i brukermodus

	Før innspilling	Under innspilling	Etter innspilling
F1			
F2	Avslutter programmet		Avslutter programmet
F3	Repeterer det som sist ble lest opp av talesyntesen		Repeterer det som sist ble lest opp av talesyntesen
F4	Avslutter programmet		Flytter til før innspilling
F5	Begynner å spille inn	Stopper innspilling	Spiller innspillingen

## Reporter

Denne modulen finnes bare i brukermodus. Her kan brukeren spille inn lyd og høre på lyd. Brukeren kan for eksempel gjøre intervjuer der bruker kan starte og stoppe innspillingen selv.

## Brytere i brukermodus

F1	
F2	Avslutter programmet
F3	Repeterer det som sist ble lest opp av talesyntesen
F4	Flytter til neste knapp
F5	Bekrefter valg av knapp

## Eksportere/Importere

Denne modulen bruker man når man vil flytte ting mellom forskjellige pc'er med Sarepta installert.

## SwitchSend

### Bryterinnstillinger (SwitchSend)

Når Sarepta starter, starter også programmet SwitchSend.exe automatisk.

Når programmet starter ser man det i systemkurven nede i høyre hjørne.





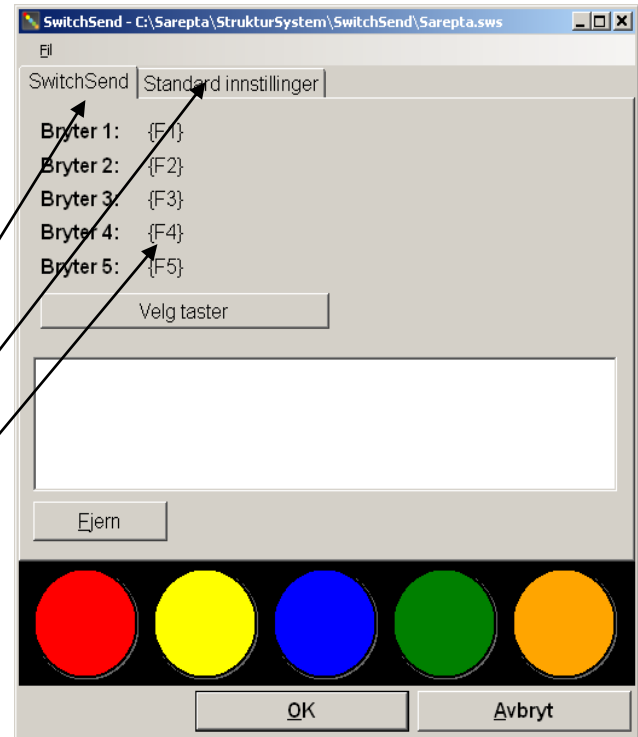
## Sarepta

For å åpne innstillingsvinduet for bryterfiler, går man inn i innstillinger i Sarepta, går til systemfanen (avanserte innstillinger) og klikker på knappen "SwitchSend".

Da åpnes programmet SwitchSend. Den aktive bryterfilen er Sarepta.sws ettersom det er det programmet som kjøres.

Her kan man se hvilken serieport som er aktiv.

Man ser også hvilke funksjoner som de ulike kontaktene simulerer.



### Lage nytt bryteroppsett

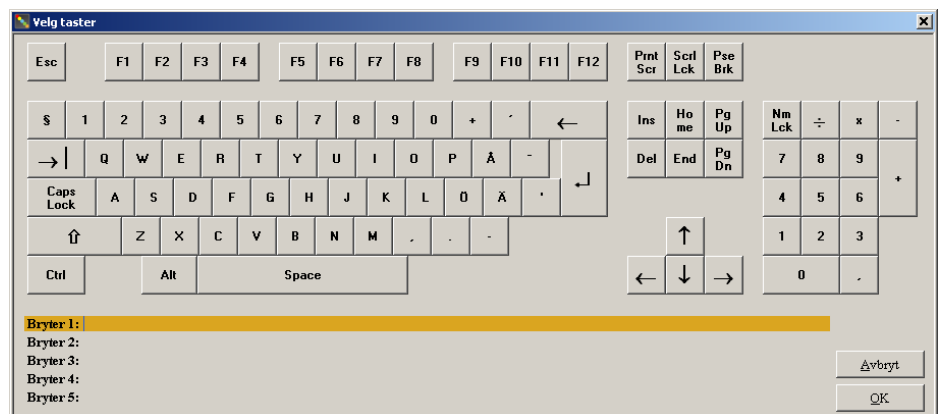
For å lage et "nytt" bryteroppsett, går man først inn i menyen Fil -> Ny.

Deretter klikker man på Velg Taster for å definere hvilke taster som de ulike bryterne skal simulere.

Da åpnes en dialog hvor man kan velge taster for de ulike bryterne.

Når man er klar klikker man på "OK" for å bekrefte.

Deretter velger man den serieport som bryterne er koblet til.



Når man har valgt serieport og taster er man klar. For å lagre går man til menyen Fil -> Lagre.

### Boken om "Brukeren"

Denne modulen bruker man til å samle så mye informasjon som mulig om brukeren. Hvis modulen brukes flittig, er den en kilde av uvurderlig betydning til informasjon for personer som møter brukeren og ennå ikke kjenner vedkommende så godt.



Sarepta



ÖREBRO LÄNS  
LANDSTING

## SPRIDA Kommunikationscenter

Psykatri och habilitering

Telefon: 019 - 602 42 00

Texttelefon: 019 - 33 33 68

Telefax: 019 - 33 31 27

E-post: [sprida@orebroll.se](mailto:sprida@orebroll.se)

<http://www.orebroll.se/sprida>

**Oversatt til norsk av Handy Tech Norge AS.**



**Handy Tech Norge AS**

**Sporveisgaten 10**

**0354 Oslo**

**Telefon: 23 25 30 90**

**Epost: [post@htn.no](mailto:post@htn.no)**

**[www.htn.no](http://www.htn.no)**