LITTLEmack

Hjälpmedel för kommunikation. Samtalsapparat med en tryckknapp och ett inspelat meddelande.



Beskrivning

- Spelar upp ett (1) meddelande
- Totalt 2 minuters inspelningstid
- Fyra färgade lock, skruvas av
- Genomskinligt snaplock som kan tas av för symbolplacering
- Steglös volymkontroll
- Kan användas för att aktivera leksaker eller andra apparater
- Drivs med batteri, 9 volt
- LITTLEmack kan monteras på bord eller rullstol

Hantering

Stäng av apparaten när den inte används. När apparaten inte fungerar som den ska behöver man byta batteri. Fungerar det inte efter batteribyte behöver den lämnas in. Kontakta förskrivaren.

Allmänt om användning

Det varierar hur apparaten används. Apparaten kan anpassas med aktuellt meddelande utifrån situation och aktivitet.

LITTLEmack kan också användas för ett specifikt meddelande som alltid är samma. För att förstärka visuellt går det att sätta en bild under det genomskinliga locket.

Observera att ljudvolymen kan bli stark. Ta för vana att kontrollera volymen före användning om användaren är ljudkänslig.

Förslag på användning – LITTLEmack



- **Påkalla uppmärksamhet**
  Göra sig hörd på olika sätt:
  - Jag vill berätta nå't!
  - Pappa/mamma kom!

- **Begära något**
  I dagligt återkommande situation begära mer av något, t.ex.:
  - Begära något konkret: *mer banan! gunga! Sjung mera! Vänd blad!*
  - Begära generellt: *en gång till, mera!*

  Välj gärna något som går att begära upprepade gånger, så att det blir flera tillfällen att använda apparaten, t.ex. att sjunga en sång, sluta upp och låta personen trycka *mera*. Upprepa.

- **Berätta om sig själv**
  - Säga sitt namn på samlingen
  - Berätta vad man tycker om eller inte tycker om

- **Berätta om dagen**
  Berätta om något viktigt, roligt, eller tråkigt som har hänt under dagen. Bra att använda i situationer där man byter miljö, till exempel mellan skolan och hemmet.

- **Kommunikationslek**
  Öva turtagning i samtal och upplev att trycket leder till en reaktion hos samtalspartnern!
  - Frågor: *Vad heter du? Vilken är din favoritfärg?*
  - Något oväntat/busigt: *svordomar, skrämselljud*
  - Upprepning: *återkommande fraser i ramsor, sagor och sånger*
    Exempel: Någon sjunger *"Per Olsson hade en bonnagård"* och gör en paus. Användaren spelar upp *"i-aj-i-aj-oh".* Detta upprepas sången ut.

- **Orsak - verkan**
  Öva orsak-verkan genom att trycka och spela upp en sång, ramsa eller rolig historia som användaren tycker om.
  Locka till förflyttning och utforskande – ta sig till apparaten och spela upp ett roligt meddelande när man är framme.