

BRAILLECELLEN 2







BrailleCellen2

Produktionsstöd har erhållits från Specialpedagogiska skolmyndigheten

Tack till Jan-Peter Lahall som har bidragit med bilder. Besök gärna hans hemsida på www.lahall.com

Innehållsförteckning

Innehållsförteckning	
Braillecellen	4
Rekommenderad utrustning	5
Installation	5
Allmänna inställningar	6
Cellen	9
Spel	11
Kör spel	13
Äventyr	14
Kör äventyr	18
Användarmenyer	19
•	

Braillecellen

Cellen

0

Här kan du fritt träna på att skriva. Du kan välja mellan att skriva med punkt eller med vanliga tangentbordet.

*Tangentborde*t: När du trycker ner någon bokstavstangent visas det på skärmen hur punktbokstaven ser ut.

Man kan även använda tangentbordet till punktinmatning genom att använda tangenterna f,d,s,j,k,l (a och ö). De motsvarar punkt 1 (f), punkt 2 (d), punkt 3 (s), punkt 4 (j), punkt 5 (k), punkt 6 (l), punkt 7 (a) och punkt 8 (ö) i punktcellen.

Inställningar: Här bestämmer du hur många celler som skall vara synliga på tangentbordet och hur stora de ska vara. Du väljer också vilken slags inmatning du vill använda; tangentbord, punktinmatning eller punktinmatning med tid,

Om du väljer punktinmatning med tid får du möjlighet att ställa in hur lång tid det skall ta innan punktbokstaven visas på skrivbordet.

Spel

Här kan du på ett mer lekfullt sätt träna på att skriva punkt. "Punkterna" visas i form av olika figurer. Du kan också välja olika bakgrunder.

*Tangentborde*t: När du trycker ner någon bokstavstangent kommer den figur du valt fram i den/de cellen/-er som bokstaven motsvarar.

Om man använder tangentbordet till punktinmatning motsvarar tangenterna f,d,s,j,k,l (a och ö); punkt 1 (f), punkt 2 (d), punkt 3 (s), punkt 4 (j), punkt 5 (k), punkt 6 (l), punkt 7 (a) och punkt 8 (ö) i punktcellen.

Inställningar: Här bestämmer du vilken figur du vill använda, om de skall vara lika eller olika samt vilken bakgrund du vill använda.

När du valt vilken figur du vill använda kan du lägga till ett ljud. Du väljer ljud genom att klicka i rutan "bläddra". Du kommer då automatiskt till exempelljud. Om du vill lyssna på ljudet i förväg måste du högerklicka på ljudet och välja "spela upp". Om du vill välja ljudet direkt markerar du bara ljudfilen och väljer "öppna".

Spara: När du gjort dina val skall du spara "spelplanen". Det gör du genom att klicka på rutan Spara.

Du kommer då in i gamefiles. Döp planen till det du önskar.

Äventyr

Här ska eleven, genom ett äventyr träna sig på att hitta tecken på punktdisplayen och där markera dem genom att rycka på CR-Cursor routing. CR är knappen ovanför cellen med det sökta tecknet. Den person som förbereder äventyret bestämmer vad som ska hända efter varje genomförd aktivitet. Äventyret förstärks med ljud. Med programmet följer några färdiga exempel på äventyr.

Inställningar: Här bestämmer du vad ditt äventyr ska handla om. Du väljer bild och ljud, hur många tecken som ska hittas innan man får gå vidare, vad som händer om man gör rätt eller fel m.m.



0

Rekommenderad utrustning

Programmet är utvecklat och testat i operativsystemet Windows 7 32-bitars och Windows 7 64-bitars. Vi rekommenderar att du använder en dator med minst 2 Gb minne. Programmet kräver att du har senaste version 4 av .NET framework installerat på datorn. Om man använder programmet Jaws i samband med BrailleCellen2 så finns det en punktskriftstabellsfil "BrailleCell2.jbt" i installationskatalogen i undermappen "\Resources\Jaws\".

Installation

Sätt in CD-skivan i cd-läsaren.

Om CD-skivan inte spelas upp automatiskt får man bläddra fram till "SLCDMENU.exe" som ligger på CD-skivan och köra den manuellt.

Välj "Installera BrailleCellen 2" i menyn som visas.

Följ instruktionerna på skärmen.

Programmet kräver att .NET framework 4.0 är installerat. Om .NET inte är installerat, välj "Installera .Net Framework 4.0" i menyn som visas.

BrailleCellen 2 installation	on
	Installera BrailleCellen 2
	Dokument
	Bilder från Jan-Peter Lahall

Följ instruktionerna på skärmen.

Det följer med ett antal bilder på skivan som fotografen Jan-Peter Lahall har tagit. Om man vill kopiera in dessa bilder på hårddisken väljer man "Bilder från Jan-Peter Lahall" i menyn.

Följ instruktionerna på skärmen.



Allmänna inställningar



Textrad	Celltext	Cell
		Bakgrundsfärg
Aa12	Aal	Aktiv punktfärg
		Inaktiv punktfärg
Bakarundsfära	Bakarundsfära	Ramfärg, punkt
Teckensnitt	Teckensnitt	Antal punkter
Övrigt		6 punkter
Ovlige	dafëra	© 8 punkter
Bakgrun	usiarg	Tecken
Språk Svensl	ka 🗸	Blandat
F		
		Versaler
Talountoo	inställningar	
Taisyntes	mstallinga	



Här väljer man färg på bakgrund och teckensnitt på textrad och celltext.

BrailleCellen2

- Övrigt —	
	Bakgrundsfärg
Språk	Svenska 💌
	Talsyntesinställningar
	raisyntosinistainingar

Här väljer man vilken bakgrundsfärg man vill ha inne i modulen Cellen.

Här kan man välja mellan språken svenska, norska och engelska.

Klickar du på knappen Talsyntesinställningar öppnas WinSpeach.

I WinSpeach gör du olika inställningar kring talsyntesen.	WinSpeech C:Documents and Settings\sprida\] aktiv talsyntes	Mina dokument\BrailleCell2\S	ettings\Anna-Mia\TalkSettings.tlk
Det finns många kryssrutor i detta fönster men det är bara vissa som fungerar i Braillecellen. Dessa är följande,	Inmatning Fit Bokstav	irflyttning Bokstav Ord Ord, block Rad Mening Mening, position Mening, block Övrigt	Övrigt Talstöd i meddelanden Talstöd i neny Talstöd i numeriskt tangentbord Frotsätt"-ljud Tillåt "avbryt uppläsning"
Inmatning: Bokstav, ljuda mansröst, ljuda kvinnoröst, ord, mening, redigera.	Aktuella röster Röst 1: ScanSoft Alva Full 22kHz Röst 2:	Test X	ScanSoft Alva_Full_22kHz ScanSoft Alva_Full_11kHz Microsoft Sam ScanSoft Ingrid_Full_11kHz ScanSoft Ingrid_Full_22kHz ScanSoft Serena_Full_22kHz
ovrigt: "fortsätt"-ljud= När talsyntesen läst klart kommer ett ljud som visar att man kan fortsätta.	Hastighet:	Volym:	OK Avbryt

Tillåt "avbryt uppläsning"= Om man klickar i den rutan har användaren möjlighet att klicka sig vidare utan att lyssna klart.

Aktuella röster, hastighet och volym

Tryck på OK när du är klar.





Här gör man alla inställningar som styr hur cellen skall visas.



Här bestämmer man vilka tecken som skall användas.



Cellen











Spel





Spara som					? 🗙
Spara i:	🔁 GameFiles	▼.	•	+ 🗈 💣 🎟 •	
Senast använda dokument Skrivbord	Parkering.bcs				
Mina dokument					
Den här datorn	Filnamn:	Parkering 1		•	Spara
	Filformat:	BrailleCellenSpel (*.bcs)		•	Avbryt

När man är klar sparar man inställningarna genom att klicka på arkiv och välja spara.

Första gången du sparar öppnas en "spara som"-dialog. Du ~kommer automatiskt in i GameFiles.

Ge inställningarna ett filnamn och spara dem genom att klicka på Spara.



Kör spel



När man klickar på Kör spel kommer man till denna ruta.



Återkopplingsljud: Ljud:Här får man endast återkoppling med ljudet som är kopplat till figuren. Nummer: Här får man endast återkoppling med numret på platsen i cellen man väljer, 1-6 Ljud och nummer: Här får man både ljud och nummer som återkoppling.

Väljer man rutorna på övre raden kommer man till färdiga spel.

I hage får man en hage med olika djur.

I parkering får man en parkering med olika fordon.

I huset får man ett hus med olika tjejer och killar.

Väljer man slumpmässigt kommer olika spelplaner fram slumpmässigt.

Under Egen får man göra en egen spelplan, se skapa spel ovan.



Äventyr Äventyr Kör äventyr Skapa äventyr Skapa äventyr Arkiv Hjälp Evert När man ska skapa ett nytt äventyr Gunnar börjar man med att välja Harald Ny händelse Hugo Magda Rickard Ulrik Koppling till rätt tecken Koppling till fyllnadstecken Spela upp hela äventyret i slutet Ny ha ОК Avbryt

Skapa händelse		- 0 - X -
Arkiv Hjälp		
	1078 - Br	
Bild	Ljud	
	Introljud:	💽 🔤 Hämta
	Uppgiftsljud:	🚺 🔤 Hämta
	Ljud vid rätt tecken:	Hämta
	Ljud vid fyllnadstecken:	🚺 🔤 Hämta
	Avslutsljud:	🚺 🔤 Hämta
	Bläddra	
Sträng		
Stränglängd: 40 🚊 Rätt tecken, avstånd vänster: 4 🚊 Rätt tecken, av	vstånd höger: 4 🛓	
Rätt tecken: I Antal rätt tecken: 1 🚊 🗉 Använd fixerat avstånd me	llan rätt tecken 0 👘	
Zägg till mellanslag för och efter rätt tecken		
Fortsätt vid: 💿 Ett rätt tecken 💿 Alla rätta tecken 💿 Enter		
Fyllnadsläge: 💿 Fyll med slumptecken 💿 Fyll med slumptecken, olika		
Fyll ut med fyllnadstecken Fyllnadstecken: -		
Exempelsträng: ""		
		Stäng

Här väljer man först vilken bild man vill använda till den första händelsen. Bilden hämtas från Mina bilder.

Om man inte vill ha bild går det bra att ha tomt.

Ljud	
Introljud:	💽 🔤 🛛 Hämta
Uppgiftsljud:	💽 🔤 Hämta
Ljud vid rätt tecken:	💽 🔤 Hämta
Ljud vid fyllnadstecken:	💽 🔤 Hämta
Avslutsljud:	💽 🔤 Hämta

Efter att man ev. hämtat en bild spelar man in instruktionerna för händelsen. Klicka på Rec-knappen för att spela in. Med Play-knappen kan man lyssna på det man spelat in. Tycker man inte att det blev bra är det bara att göra en ny inspelning.

Introljud: Här berättar man exempelvis vad man kommer till t.ex. du kommer fram till en mur.

Uppgiftsljud: Här förklarar man uppgiften som ska lösas t.ex. leta reda på hålet i muren. *Ljud vid rätt tecken:* Här ger man en positiv förstärkning t.ex. bra jobbat!

Ljud vid fyllnadstecken: Här talar man om att man valt ett annat tecken än vad uppgiften säger. Om man vill kan man välja att det skall hända något vid fyllnadstecken, därför skriver vi inte fel tecken. Man kan t.ex. säga; hoppsan, du får nog klättra över!, eller nej, nu blev det fel, försök igen!

Avslutsljud: Här spelar man in den text som skall läsas upp när hela uppgiften är avklarad.

Sträng
Stränglängd: 40 🛟 Rätt tecken, avstånd vänster: 0 🛟 Rätt tecken, avstånd höger: 0 拿
Rätt tecken: 🔲 Antal rätt tecken: 1 💲 🗆 Använd fixerat avstånd mellan rätt tecken 💈 🇊
☑ Lägg till mellanslag för och efter rätt tecken
Fortsätt vid: 💿 Ett rätt tecken 🔿 Alla rätta tecken 🔿 Enter
Fyllnadsläge: 🔿 Fyll med slumptecken 🔿 Fyll med slumptecken, olika
Syll ut med fyllnadstecken Fyllnadstecken:
Exempelsträng: "I"

Här gör man alla inställningar för hur det ska se ut på punktdisplayen.

Rätt tecken m.m.:Det är bra om man funderar över hur lång strängen skall vara och hur långt in det rätta tecknet skall komma. Eleven kanske behöver positiv förstärkning ganska omgående och då kan det vara bra om tecknet kommer ganska snabbt. Om eleven behöver träna på uthållighet kan det vara bra att sätta tecknet lite senare.

Om man har flera rätta tecken att välja mellan kan man välja om de ska komma slumpvis eller ha ett fixerat avstånd.

Lägg till mellanslag: Om man väljer mellanslag före och efter rätt tecken kan det vara en hjälp att hitta tecknet. Detta kan vara att föredra till en nybörjare.



BrailleCellen2

Fortsätt vid: För en nybörjare kan det var bra att välja *ett rätt tecken*. När eleven börjar bli mer van kan man lägga till fler tecken.

Fyllnadsläge: Här väljer man vilka tecken som skall finnas mellan de rätta tecknen. Man kan låta datorn välja ett eller flera slumptecken eller välja vilket fyllnadstecken man vill ha.

Exempelsträng: Här visas vilka inställningar du gjort.



Upprepa allt detta för att göra fler händelser. En sammansättning av händelser blir ett äventyr.

Nu kan man börja bygga sitt äventyr!



Nytt äventyr		
<u>Arkiv</u> <u>H</u> jälp		
Rikard 1		Rikard 1.bce Rikard 2.bce Rikard 3.bce
Koppling till rätt tecken Koppling till fyllnadstecken		
Spela upp hela äventyret i slutet		Ny händelse
	ОК	Avbryt

Dubbelklicka på de händelser du vill ha med i äventyret. Alla händelser man har gjort visas i den högra kolumnen. De händelser man väljer hamnar i den vänstra rutan.

När man lagt till de händelser man vill använda kan man flytta dem genom att klicka och dra.



För att göra en händelsekedja markerar man den händelse man vill jobba med så den blir gul. Efter det högerklickar man och väljer "Koppla händelse vid rätt tecken." dvs då eleven tryckt på CR-knappen ovanför rätt tecken.

1	X
Välj händelse:	
Rikard 1	
Rikard 2	

Man kommer då till ett fönster där man genom att klicka här kommer till en rullist där alla händelser som är valda finns. Man väljer då vilken händelse man skall komma till härnäst.

	X
Välj händelse:	
Rikard 1	*
OK Avbryt	

Klicka på OK när du är klar.



BrailleCellen2

Gör likadant när du vill koppla händelse vid fyllnadstecken. Man kan välja att man blir kvar på samma händelse och får försöka på nytt, eller att man kommer någon annanstans och får lösa någon annan uppgift. Det kan bli som en omväg eller en helt annan väg på äventyret.

Innan du börjar göra samma sak med de andra händelserna måste du klicka på någon tom plats i fönstret, annars flyttar händelsekedjorna sig.

Vid den händelse där äventyret skall starta väljer du, också genom högerklick, att "*ange som starthändelse*."

Tryck OK när du är klar.

Kör äventyr





Nu börjar äventyret!



Användarmenyer



I programmet finns en möjlighet att göra användarmenyer.

Denna meny finns sedan på skrivbordet så eleven lätt på egen hand kan gå in och träna i de olika modulerna.



0



5. När du markerar en övning i högra fältet får du möjlighet att:

¤ Bestämma vilken ordning övningarna ska ligga i menyn.

¤ Ta bort en övning om det blivit fel.

Vill du ta bort en övning markerar du den och tar bort den med krysset på högra sidan.

¤ Ändra namn på övningen så det passar användaren bättre.

Vill du ändra namn markerar du övningen och skriver sedan det namn du vill använda i rutan Text.

Under fliken Utseende kan du ställa in hur användarmenyn ska se ut.

	Användarmenyer		
Här visas de	Arkiv Hjälp		
inställningar du giort.	🗄 🗋 🚰 📕 🎒 🎯 Skapa genväg på skrivbordet		
g	Användarmeny Utseende		
	Teckensnitt och bakgrundsfärg	Marginaler	
Här ställer du in bakgrundsfärg.	Aa12	Över 10 C Vänster 10 C Under 10 C	
Här ställer du in			
teckensnitt	Bakgrundsfärg		
	Font		

Här ställer du in hur stora marginalerna till skärmkanterna skall vara. Med standardinställningarna täcker användarmenyn nästan hela skärmen. OOOO



Om man vill kan man lägga en genväg på skrivbordet till användarmenyn.	Användarmenyer - C:\Documents and Settings\sprida\Mina dokume Arkiv Hjälp Skapa genväg på skrivbordet Användarmeny Utseende Teckenspitt och bakgrundsfärg
Man klickar då på Skapa genväg på skrivbordet uppe i menyn.	Aa12 Over 10 Under 10 Intergration
	Bakgrundsfärg
	Font

Man kommer då till detta fönster och får	Skapa genväg på skrivbordet	
här ge genvägen ett namn.	Namn på genvägen:	
Klicka på OK när du är klar.	Kalles	ОК



Efter att du klickat på OK får du en bekräftelse på att en genväg skapats. Klicka på OK för att bekräfta.



Genvägen ser ut såhär.



Spelet med djuren
Spelet med barnen
Glupska grävlingen Gunnar
Mikroskopiska myran Magda
Träna på att skriva punkt

Med de grundinställningar som följer med programmet ser användarmenyn ut som ovan. Användaren förflyttar sig med piltangenterna eller klickar sig fram i menyn. Det är även talsyntesstöd i menyerna.

man går ur menyn genom att använda Esc.



