



Sarepta 2 – ett multimedieverktyg

Vad är Sarepta 2?

Sarepta 2 är ett skalprogram som ger möjlighet till skräddarsydda lösningar för en grupp elever som till mycket stora delar saknar pedagogiskt material i skolan. Pedagoger och kringpersonal fyller programmet med relevant undervisningsmaterial, som eleven sedan kan ta del av på en rad olika sätt, t.ex. talsyntes, bilder, inspelat ljud, filmsekvenser mm. Väl utfört ger dessa förberedelser eleven möjlighet till ett betydligt **ökat självständigt arbete**.

Programmet ger återkoppling med ljudeffekter, musik och talsyntes vilket medför att synen inte behöver vara det starkaste sinnet.



Sarepta 2 kan styras med hjälp av upp till 5 kontakter. Med hjälp av en medföljande programvara kan dessa 5 kontakter även användas för att styra externa program, som t.ex. punktjakten, ABC eller andra pedagogiska program. Målgruppen för Sarepta 2 är bredare än den tidigare versionen och anpassat för musanvändning för brukare som använder synen.

I programmet har man tillgång till ett antal moduler som t.ex. bildbok, memory, texter, mediaspelare, inköpslista, epost m.m. Bland dessa moduler väljer mellan sedan ut de som passar för just sin elev, detta kan vara en modul eller alla beroende på elevens möjligheter. Varje modul kan i sin tur också **anpassas efter elevens förmåga och kan kompensera för symmässiga, kognitiva eller andra tolkningssvårigheter**.

Kontaktstyrningen möjliggör kompensation för rörelsehinder, synnedsättning och kognition.



Då programmet är ett skalprogram så kan det anpassas till i stort sett alla ämnesområden. Det som krävs är att informationen ska digitaliseras så att eleven kan ta del av det på olika sätt i programmet.

Vem kan använda programmet?

Personer med synnedsättning och med ytterligare funktionsnedsättningar som nedsatt kognition, rörelsehinder och autism i särskola, träningskola eller integrerad i grundskola. Programmet går naturligtvis också bra att använda utanför skolarbetet.

Utrustning

Programmet Sarepta 2 är utvecklat och testat i operativsystemet Windows Vista. Vi rekommenderar att man använder en dator med minst 2 Gb minne. Programmet kräver att du har senaste version av .NET framework 2 installerat samt stöd för 32-bitars applikationer. Om du vill spela upp ljudfiler och/eller utnyttja talsyntes ställer dessa produkter vissa krav på utrustningen. För mer information se respektive produkts manual

Pris

Sarepta 2 inklusive en dags utbildning.....	7900 kr exkl moms
Knappsats.....	4100 kr exkl moms
USB till RS-232.....	200 kr exkl moms



Sareptas moduler

Text

I textmodulen så skapar och redigerar man texter. I texten kan ljudeffekter eller musik infogas. Man kan också infoga bildböcker och frågor.

Bildbok

I bildboksmodulen lägger man in bilder som man kan berätta och göra beskrivningar till. Muspekaren kan peka ut detaljer i bilden. Det går också bra att lägga in videosekvenser.

Frågor

I Frågemodulen skapar man frågor. Man skriver in frågorna med ett valfritt antal svarsalternativ. Man har möjlighet att lägga till kommentarer till svaren, t.ex. "Bra, nu svarade du rätt".

Makro

I makromodulen skapar man makron. Makron gör att man i användarläge kan skriva t.ex. "XX" som betyder något annat, t.ex. "Hjälp mig". Beroende på vad man har ställt in så spelar programmet upp "Hjälp mig" i talsyntesen och om man har valt det så skriver programmet då in "Hjälp mig" i textfönstret. Det är den här modulen man använder om man ska använda sig utav en streckodläsare.

Play

I denna modul kopplar man ihop bilder med text och ljud. Denna del kan ses som en övningsdel för att lära sig kontakterna men även träna orsak – verkan.

Skriv Ord

I denna modul skapar man skrivövningar. En skrivövning består av ord eller meningar. Man kan också lägga in ljud som förstärkning. Här kan man få mycket hjälp av talsyntesen.

Spellista

I denna modul skapar man spellistor och kan på så sätt göra favoritlistor till olika användningsområden t.ex. lugna låtar, "upptempolåtar", ljudböcker o.s.v.

Sant/falskt

I denna modul skriver man in påståenden som är sanna eller falska. Användaren får sedan ta ställning till dessa påståenden. Återkopplingen kan även förstärkas med ljud, t.ex. en applåd om man svarar rätt.

CD-spelare

Den här modulen finns bara i användarläge. Den använder man för att lyssna på CD-skivor.

Inköpslista

I denna modul skapar man varulistor. I dessa kan man lägga in pris per kvantitet för de olika varorna man lägger in. I användarläget bläddrar sen användaren mellan de olika varorna och skapar sin inköpslista som man sen kan skriva ut.

Memory

I memorymodulen skapar man memoryspel. Ett memoryspel består av kortpar. Korten skapar man

genom att koppla ihop bilder med ljud. Man kan spela memory med en eller två spelare.

Timplan

I den här modulen skapar man ett veckoschema. Programmet känner av vilken dag det är när man öppnar det i användarläget och öppnar alltid den dagens schema om man inte väljer att öppna en speciell dag. Det finns även möjlighet att lägga in datumspecifika scheman.

Kalender

Kalendern är som en almanacka, där man kan lägga in enstaka eller återkommande händelser.

Telefonkontakter

I den här modulen lägger man in telefonkontakter. Dessa telefonkontakter kan man sedan ringa upp med hjälp av programmet och ett modem.

E-post

I den här modulen lägger man in användarens epostuppgifter. Användaren kan sen skicka och ta emot epost. Man kan också lägga in kontakter med bild. Det finns även möjlighet att spela in sitt meddelande som en wav-fil istället för att skriva det.

Prat

I pratmodulen lägger man in ja eller nej frågor. Man kan dela upp frågorna i kategorier. I användarläget sedan så klickar kringpersoner på en fråga med musen, talsyntesen läser upp frågan och användaren får svara på den frågan med hjälp av kontakterna.

Parrot

Den här modulen finns bara i användarläge. I den kan användaren spela in ljud, som sen spelas upp i ett högre tempo eller i ett långsammare tempo.

Boken om..

Den här modulen finns bara i lärläget. Här kan man samla information runt användaren som kontaktuppgifter, intressen m.m.

Exportera / Importera

Den här modulen finns bara i lärläget. Den används för att exportera och importera det man skapat i de olika modulerna.

Reporter

I Reporter kan användaren spela in ljud och lyssna på ljud. Användaren kan göra t.ex. intervjuer där denne kan starta och stoppa inspelningen själv.

Pussel

I denna modul skapar man enkla pussel. Man väljer bild, antal bitar och ett återkopplingsljud.

Kommunikationsupplägg

I denna modul skapar man kommunikationsupplägg. Man kan även skriva ut uppläggen i pappersform.

SwitchSend

Den här modulen finns bara i användarläge. Det är denna modul man använder när man vill styra ett externt program.