



Struktur på SAREPTA - av en pedagogisk anledning

Med Sarepta har du ett antal verktyg som gör det möjligt för dig att
skräddarsy material för din elev,
vare sig det gäller pedagogiskt material eller minnen
som du och eleven vill dokumentera för framtiden.

Inledning	5
Då och Nu	6
Sammanfattning av Då och Nu	7
Din elev	7
KOMMUNIKATIONSHJÄLPMEDEL och AKTIVITET	8
Idealsituation	9
Sareptasystemet	9
Tiden	10
Sammanfattning av idealsituationen	11
Kompensatoriskt hjälpmedel eller pedagogiskt verktyg?	11
Tankar kring Sarepta	13
Vinster som kan uppnås i användandet av Sarepta	13
Tankar och exempel från personer kring SAREPTA-användaren	14
Minnesbank	15
Kollaborativt lärande	15
Jobba tematiskt	15
Konsekvenser i kortare och längre perspektiv	16
Pedagogisk diskussion	17
Hur kan man göra alla elever delaktiga?	18
Målsättningar med arbetet	18
Fallbeskrivning 1	19
Fallbeskrivning 2	19
Fallbeskrivning 3	20
Varför gjorde vi inte så här från början?	20
Meddelanderad, menyrad och allt däremellan	21
Gränssnitt	21
Menyraden	21
Läs- och Skrivfönstret	21
Meddelanderaden	21
Styrsättet	22
Verktygslådan	23
Lathundar	23
Ljud	23
Inspelade ljud som stöd i kommunikation	23
Strukturfilen	25
Text	25
Skriva text	26
Läsa text	26
Matematik	26
Morgongymnastik på samlingen	26
Hemkunskap	27
Fallbeskrivning 4	27
Musik	28
Lyssna på låtar	28
Musiktävling	28
Sociala berättelser	28

Bildbok.....	29
Frågor.....	29
Multimediatext.....	30
Makro.....	30
Play.....	31
Skriv Ord.....	31
Spellista.....	32
Sant/falskt.....	32
Inköpslista.....	33
Memory.....	33
Schema.....	33
Kalender.....	34
Telefonkontakter.....	34
E-post.....	34
Prat.....	35
Fallbeskrivning 5.....	35
Kommunikationsmodul.....	36
Exportera/Importera.....	37
Boken om.....	38
CD-spelare.....	38
Reporter.....	38
Parrot.....	39
Förslag på andra aktiviteter i Sarepta.....	39
”Kims lek”.....	39
Att kompa till allsång.....	40
Att musicera tillsammans.....	40
Jakten på datatjuvarna Perri&Dott.....	41
Aktiviteten behöver.....	41
Förhållningssätt.....	42
Andra program som kompletterar Sareptaprogrammet.....	43
Audacity.....	43
Audiograbber.....	43
Irfanview.....	44

Inledning

Dataprogrammet Sarepta har från början utformats specifikt för elever med olika kategorier av synnedsättning, med eller utan ytterligare funktionsnedsättning. I och med Sarepta 2 vidgar vi nu målgruppen genom att göra det enkelt att använda även för seende musanvändare.

Med denna bakgrund finns i programmet en stor variation på användningssätt och programmet är genom sin stora flexibilitet ett kraftfullt verktyg. Programmet skapar tillgänglighet och därmed möjlighet för elever med eller utan synnedsättning att arbeta på likvärdiga villkor som många andra elever.

De olika funktionerna eller ”verktygen” i programmet kallas fortsättningsvis i texten för moduler. Oftast kommer användaren av programmet att använda ett fåtal av alla moduler som programmet erbjuder.

För att få bättre läsbarhet i handledningen så har vi valt att i den fortsatta texten använda begreppet – elev.

Då avser vi **alla** användare av programmet oavsett ålder, användningsområden eller vistelsemiljöer.

Vi har också valt att använda begreppet – lärare.

Även här avser vi **alla** personer som på något sätt hjälper eleven att hantera programmet.

Eftersom den här handledningen inte är en berättelse, finns det ingen naturlig avslutning. Vår förhoppning är att starten av användandet av Sarepta skall bli så bra och lätt som möjligt. Vanligtvis är det aldrig enkelt att hantera ett kvalificerat hjälpmedel, men det är fullt genomförbart. Alla behöver bara goda förutsättningar.

Den elev som använder programmet, gör det på olika sätt. Inget sätt är fel! Användningen sker i olika sammanhang och i olika miljöer.

Vi som skrivit denna handledning hoppas att du som läsare ska inspireras. Inspireras via råd och exempel i handledningen till att skraddarsy en passande miljö för den elev som Du arbetar tillsammans med. Vi hoppas också att vi kommer att träffa Dig på kommande utbildningar runt Sarepta 2. Där får du lära dig mer om programmet, modulerna, pedagogiken, metodiken, tekniken mm. Under utbildningarna får du också möjlighet att diskutera förslag på nya upplägg runt din elev och hjälp att utvärdera det upplägg du använder idag eller provat tidigare.

*Sarepta är en by som omtalas i en berättelse i Bibeln.
I byn fanns en fattig änka som får en kruka av Gud.
Krukan går att fylla på och den blir aldrig full.
Samtidigt kan man ösa ur krukans innehåll vilket aldrig tar slut.*

Då och Nu

Dataprogrammet STRUKTUR och nu det vidareutvecklade SAREPTA har funnits på marknaden sen början på 90-talet. Utvecklingen har skett genom flera olika projekt i samarbete i de nordiska länderna.

Nätverket (föräldrar och personal) kring de elever som använt Sareptahar deltagit i utvecklandet av programvaran.

När utvecklingen av digitala hjälpmedel tog fart under tidigt 90-tal fanns ingen programvara att erbjuda barn o ungdomar med synskada och flera funktionsnedsättningar.

Utvecklingen av programmet har blivit möjlig genom att allt fler av eleverna i målgruppen använder programmet. Förhoppningsvis kommer aldrig Sarepta att bli "färdigt". Vår erfarenhet visar oss att programmet är bra och adekvat för många olika elevgrupper.

Under slutet av 2008 erhöll SPRIDA Kommunikationscenter i Örebro produktutvecklingsmedel för framställandet av programmet Sarepta. Utan denna ekonomiska satsning från SPSM:s sida är det inte säkert att Örebro läns landsting haft möjligheter att kunna fortsätta med utvecklingen av pedagogisk och kompensatorisk programvara. Ofta har SPRIDAS produktion varit den enda alternativa programvaran för små och mindre kända grupper av människor med ovanliga diagnoser som kräver ovanliga lösningar.

I den senaste versionen av Sarepta finns det möjlighet att öppna andra programvaror. SAREPTA 2 kan även styras med mus, vilket breddar möjligheterna till fler användare av programmet. Detta bl a för att man i större utsträckning ska kunna använda samma program för flera elever i en grupp.

De ursprungstankar som fanns vid utvecklingen av det första programmet har visat sig fortfarande fungera. Målen, resultaten och konsekvenserna för så många ungdomar, prövat i hela Norden, är mycket positiva.

Uppskattningsvis finns idag ca. 200 användare av Sarepta och Struktur med versioner av programmen för Norden, Tyskland och Skottland.

Sammanfattning av Då och Nu

Sarepta innehåller många möjligheter till individuella inställningar, som avgör hur mycket hjälp eleven får vid arbetet. Eleven kan därmed erbjudas ett självständigt arbete oavsett utvecklingsnivå och behov.

Om man trots de många möjligheter till individuell anpassning inte hittar en bra anpassning för sin elev finns möjlighet att ta kontakt med SPRIDA kommunikationscenter och diskutera sina önskemål till förändringar.

- Sareptas utveckling startade 1992. Då under namnet Struktur (Sareptasedan 2008).
- Utvecklingsarbete bedrivs på SPRIDA i Örebro i samarbete med RC syn Örebro/Ekeskolan, Tambartun Kompetansesenter i Norge, m.fl.
- Omfattande program med en liten användargrupp
- Sarepta version 2 lanseras 2012.

Din elev

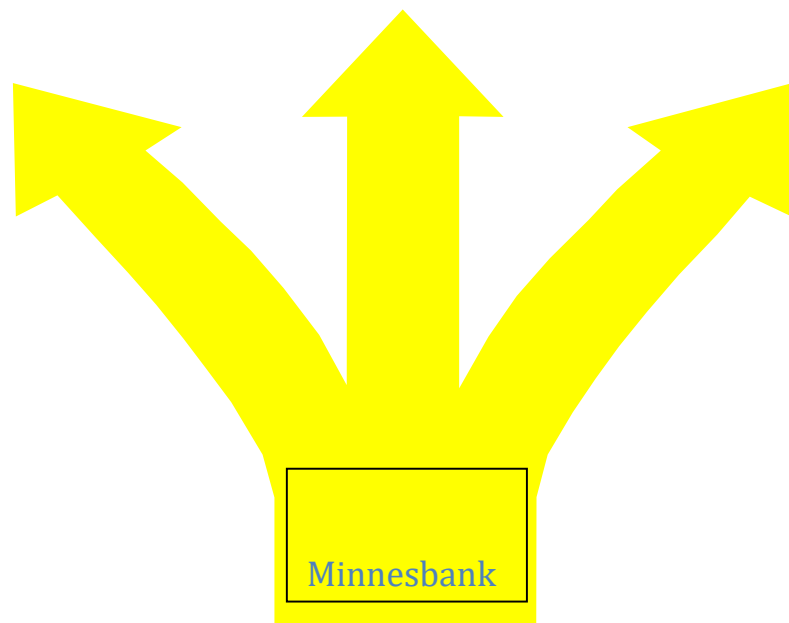
Vilka intressen har Din elev med sig från början? Vad är det du vill att din elev ska vara med om? Detta är några viktiga frågor att reflektera över och tänka på många gånger i samspelet med eleven i arbetet med Sarepta.

Sarepta är ett verktyg för att nå fram till olika mål för eleven, få ny kunskap och olika upplevelser och inte minst vidareutveckla och upprätthålla redan inhämtade kunskaper. Beroende på syftet med verktyget Sarepta, och när i tid verktyget tas i bruk, tror vi oss nu ha erfarenhet av att arbetet från början måste starta som en lek genom användning och blandning av fantasi, fakta och elevens olika intresseöar. Programmet blir då ett verktyg för lek, samspel och skrivinläring. Värdera lyssnandet av en text "tillsammans", skriven i Sarepta, i jämförelse med att skriva i en "vanlig" loggbok. En text i en vanlig loggbok innebär alltid att den seende personen får ta del av texten först och alltid vara "en sekund" före i informationen i förhållande till eleven.

Många elever producerar många texter. Jobba vidare på dessa texter, läs dem igen och utveckla skrivandet och läsandet.

För andra elever kan syftet också vara att på sikt använda programmet för den enskilde personens kommunikation med sin omgivning. Här blir den, förhoppningsvis, stora mängd sparade filer av olika slag underlaget för kommunikationen. De sparade filerna som bygger på elevens intressen, över tid, hämtas då från minnesbanken, (se bild) som har byggts upp på datorns hårddisk. Här blir datorns kapacitet att lagra filer ett viktigt hjälpmedel och verktyg.

KOMMUNIKATIONSHJÄLPMEDEL och AKTIVITET



LEK- och SKRIVHJÄLPMEDEL

Idealsituation

Utifrån de erfarenheter vi har gjort under tiden som programmet utvecklats skulle en tänkt idealsituation runt arbetet med Sarepta kunna se ut som följer:

Man bör utse en eller två personer som har ett mera övergripande ansvar för att hjälpmedlet fungerar som man tänkt sig, utifrån de tankar, idéer och målplaner som funnits med genom processen runt detta hjälpmedel.

För skolelever är detta ett ansvar som skall ligga på respektive ansvarig lärare runt eleven, i samråd och samarbete med annan personal och föräldrar.

För äldre individer i målgruppen bör samma ansvar ligga på en eller två personer som väl känner till den ungdom man arbetar med och för, på den "arena" som är aktuell för stunden.

För att klara detta arbete behövs för läraren och föräldrar en fortlöpande fortbildning på programvaran men framförallt i tänket kring metoder och genom att ta del av andras tillämpningar och erfarenheter. På utbildningarna är det en fördel om deltagarna har en grundläggande datakunskap, men i övrigt får man de förutsättningar som behövs i det fortsatta arbetet på utbildningen. Varje utbildningstillfälle kan med fördel dokumenteras och följas upp vid nästkommande utbildning.

Därefter behövs uppföljning och vidare utbildning/repetition allt efter behov och önskemål. Grundutbildningen behöver också genomföras *snarast*, när personer i nätverket byts ut av olika anledningar.

RC syn Örebro kan idag tillsammans med SPRIDA ta ansvar för att utbildningar sker på flera platser i landet. Se vidare RC syns kursutbud. www.spsm.se

Sareptasystemet

Systemet betyder en strikt ordning och reda på datorns hårddisk. Om man lär sig hur Sarepta är uppbyggt blir det enklare att hantera alla filer som kommer att tillverkas genom åren.

Tänk igenom hur ni ska bygga upp arbetet och dokumentera gärna hur Ni tänker. Ni är en del i en lång kedja och det ska vara enklare för andra att ta över hjälpmedlet en dag. Det är viktigt att göra "back-up" på innehållet med jämna mellanrum. Våga rensa i strukturen och i mapparna. Plocka bort "testmaterial" som är gjort på kurser men inte för eleven.

Tiden

Hur tiden används är av betydelse för både elev och lärare. Att vänta länge på en anpassning för att få ta del av ett material eller ett arbete som man håller på med kan vara negativt. För att kunna utföra bästa tänkbara arbete utifrån vår tänkta idealsituation måste man investera genom att avsätta tid för elevens vardagliga arbete i Sarepta och föregående planeringsarbete. Detta **måste** ske i alla de miljöer som eleven vistas i och eleven bör använda sitt hjälpmedel varje dag. Det är upp till personnätverket runt omkring att medverka till att denna användning blir så motiverande och stimulerande som möjligt. Det är här svårt att generellt ge förslag på tid för detta arbete, men utifrån erfarenhet kring detta är två-fyra timmar/vecka en hållpunkt.

Det tar tid att samla bilder, ljud m.m och i början kan man behöva mer tid för detta arbete. "Lagret" är sedan grunden för de aktiviteter du vill att din elev ska vara med om. Att denna **tid** skapas för Er, ansvarar era chefer för. Med stöd från RC syn Örebro kan information ges till chefer för att skapa resurser som omfattar ex. tid och utbildningsbehov runt ett hjälpmedel av detta slag.

Att få möjlighet att använda sitt skrivhjälpmedel är ett grundläggande behov i den dagliga livsföringen!

Till Er hjälp har Ni här anade och ännu oanade möjligheter genom Sarepta.

Viktiga förutsättningar i idealsituationen:

Eleverna som använder Sarepta får tillgång till program, dator och talsyntes genom en sk. förskrivning efter en genomförd utprovning.

Att jobba i **en bärbar** dator är att föredra.

Vi har många erfarenheter av konsekvenser vid dubbelförskrivning av datorer. Det uppstår situationer då man använder 2 datorer som gör det svårt att hålla samma innehåll i båda. Det gäller att ha full koll på filhantering för att det ska fungera.

Det är viktigt att diskutera de praktiska förutsättningarna, så att personal i t.ex skolan har möjlighet att jobba och förbereda i datorn och att den finns på plats i skolan vid dessa tillfällen. Samverka med föräldrarna och hitta praktiska lösningar!

Däremot är det väldigt positivt med fler förskrivna knappsatser. Att ha tillgång till knappsatser på fler platser, utan att man behöver stuva ner dem vid varje förflyttning, ökar tillgängligheten och hållbarheten avsevärt.

Sammanfattning av idealsituationen

- Information till berörda i flera steg måste ske innan man går in i arbetet och startar processen med Sarepta
- Ansvar för denna information har förskrivare av hjälpmedlet, med stöd av RC syn Örebro, SPRIDA och SPSM regionalt
- En dags utbildning ingår vid köp av programmet
- Fortlöpande regionala utbildningar genomförs av SPRIDA och RC syn Örebro i samarbete
- Uppföljning måste ske av förskrivare med stöd från RC syn Örebro/Ekeskolan
- Ansvaret för det vardagliga arbetet bör ligga på en eller två personer som bör avsätta 2-4 tim planeringstid/vecka
- Användandet av programmet bör vara ett prioriterat område i skola eller daglig sysselsättning. Eleven bör få tillfälle att arbeta varje dag med sitt hjälpmedel, hellre fler korta pass än få långa
- Pedagogiskt stöd kan fås från RC syn Örebro och/eller SPSM:s regionala rådgivare med datainriktning

Kompensatoriskt hjälpmedel eller pedagogiskt verktyg?

Sammantaget anser vi att programmet på många sätt är kompensatoriskt i sin grund men fungerar bra som pedagogiskt verktyg om man fyller det med fakta eller arbetsuppgifter.

Sarepta och dess föregångare Struktur har under lång tid följts av en diskussion där landsting och kommun funderat på om programmet är kompensatoriskt eller pedagogiskt. Att diskussionen har förts kan man tolka både positivt och negativt. Det är bra att det har skapats ett program som har så många möjligheter att det uppfattas som både pedagogiskt och kompensatoriskt. Det är mindre bra om man inte vet om det är kommunen eller landstinget som ska ta ansvar för att elever ska få tillgång till programmet.

Varför diskussionen förs har till stor del att göra med den organisation vi har i Sverige (runt skolgång och hjälpmedel för elever med funktionsnedsättning). Å ena sidan ansvarar skolan för att alla elever, oavsett funktionsnedsättning, skall erbjudas samma förutsättningar att nå målen. Å andra sidan ansvarar landstinget för att personer med funktionsnedsättning, då det krävs individuella anpassningar, får tillgång till hjälpmedel som kompenserar

funktionsnedsättningen. Naturligtvis kan det då uppstå situationer där det inte känns uppenbart vilken huvudman som ska ta ansvar för ett visst program.

Sarepta är till sin uppbyggnad ett skalprogram. Med det menar man att programmet i sig inte har något speciellt innehåll utan levereras i princip tomt med ett antal verktyg och några exempel. Programmet är uppbyggt för att ge bra förutsättningar för en person med en eller flera funktionssnedsättningar och som kanske dessutom har nedsatt kognitiv förmåga.

För att kompensera för dessa komplikationer har programmet i alla delar som eleven använder ett kraftfullt stöd av talsyntes. Den text som produceras och presenteras, i liten eller stor stil, går även att läsa med en punktskriftsskärm om man har en så kallad skärmläsare (ex JAWS, Window-Eyes, Cobra eller Super Nova) installerad.

I bildböcker har vi möjlighet att beskriva bilderna med text som läses upp av talsyntesen och förstärka beskrivningarna ytterligare med hjälp av inspelade ljud. Liknande möjligheter finns i andra typer av filer som produceras fortlöpande.

Då man som elev producerar text själv skriver man i programmets textfält och får återkoppling via talsyntes. Man har också tillgång till ett enklare gränssnitt i hanteringen av filer än vad man har i t ex Word. Styrningen med brytare eller funktionstangenter gör det möjligt för eleven att hantera texter, ljud, bilder och musik. Eleven får åtkomst till sina filer via "enkla sökvägar" och ges återkomst till ljudfiler i texter, bildböcker och "spellistor". Dessa möjligheter ger ett kognitivt stöd i den omfattning som eleven behöver. Vilka inställningar som behöver göras bestämmer läraren i möjligaste utsträckning tillsammans med eleven.

Med dessa förutsättningar som grund kan man sedan skapa material för olika syften. Man kan träna på "orsak/verkan" via uppgifter i modulen Play och man kan göra ett undervisningsmaterial om vad som händer i naturen om hösten via en multimedial textfil. Allt beroende på vilka mål man bestämmer sig för att jobba mot.

Tankar kring Sarepta

En väldigt viktig och pedagogisk fråga som man bör ha i sitt "bakhuvud", och tänka på många gånger, är vad du vill att din elev ska vara med om. Sarepta är ett verktyg för att nå fram till olika mål, få kunskap, olika upplevelser m.m.

Det är en vinst att eleven får information samtidigt som andra personer, mot att alltid få information uppläst som någon annan läst i förväg. Exempel på det är när information om olika aktiviteter skall presenteras för eleven så kan den ges antingen via Sarepta eller via t.ex. skriven text som läses upp. Den som läser den skrivna texten får då informationen före eleven och risken finns då att uppläsaren "redigerar" texten.

Anpassa språket i meddelanderaden så det passar din elev och våga byta namn på rubrikerna för att göra det mer motiverande för din elev. Du kan t.ex. döpa rubrikerna utifrån teman ni arbetar med i skolan.

Vinster som kan uppnås i användandet av Sarepta

- Samtal – Kommunikation
- Läs & skriv
- Kognition
- Samspel och att lära tillsammans
- Omvärldskunskap – (orientering och mobility, sociala berättelser)
- Orsak/verkan
- Göra egna val
- Jobba tematiskt med fakta som kan presenteras och tränas in på flera olika sätt
- Jobba i flera ämnen, t.ex. ma, NO, SO, id, mu.
- Allt ifrån orsak/verkan till multimediala texter

För eleverna i målgruppen för Sarepta, tror vi att det är viktigt att arbeta efter devisen "Tidig start är smart".

Alltså bör eleverna starta arbetet med Sarepta så tidigt som möjligt i varje enskilt fall. I princip har inte läs- och skrivinläringen något att göra med starten av användandet av programmet. Eleven som använder programmet behöver inte ha knäckt läs-och skrivkoden.

Att arbeta med elever som har programmet som sitt hjälpmedel har visat sig få flera positiva sidoeffekter. Bl.a. har man i arbetet med målplaner och IUP runt elever fått ett helt nytt och ibland annorlunda redskap och instrument för att nå uppsatta mål för sin elev.

Tankar och exempel från personer kring SAREPTA-användaren

- Vid gruppredovisningar, tillsammans i klassen, (en bildbok är som en Power-Point)
- För att öva munmotorik.
- Att öva på punktskrift.
- Att skriva recept, (en bildbok är som en Publisherfil)
- Musiklistor med favoritmusiken.
- Matematik.
- Tangentbordsträning.
- Teman – tänka på ämnet som ska behandlas, och därefter skapa olika upplägg i Sarepta.
- Ökar på självständigheten
- Kunna styra och hantera själv
- Göra tillsammans med klasskamrater
- En aktivitet
- Glädje och humor
- Måste börja tidigare
- En chans att dokumentera ett litet stycke av vardagens händelser
- Ett bra redskap – före läs och skrivkoden. Lika bra efter
- Erbjuder tillbakablick
- Stärker språkutvecklingen
- Planeringstiden tillsammans med eleven har varit mycket givande
- Spännande
- Ökad självständighet på fritiden
- Utvecklar ordförrådet
- Öppnar nya världar
- Repeterar upplevelser
- Sociala berättelser
- Kan anpassas till olika personers behov
- Närheten till programmerare
- Stora möjligheter
- Bara möjligheter
- Frihet i programmet som gör det svårt att välja
- Vill dela med sig till andra och kan göra det genom bildböcker
- Svårt att klara av utan utbildning och fortbildning

Minnesbank

För många brukare av programmet blir det samlade arbetet och innehållet i varje enskild dator en viktig del av det vi valt att kalla för Minnesbank (se bild s. 8). Innehållet är av stort värde för den enskilde brukaren och därför bör man då och då ta ansvar för att en säkerhetskopiering görs på datorns innehåll.

Kollaborativt lärande

Kollaborativt lärande beskriver en situation där en viss typ av interaktion förväntas äga rum.

Datorstött samarbete i lärande (CSCL) är en pedagogisk metod, där lärande sker via social interaktion med hjälp av dator eller via Internet.

Denna metod kan användas när Sarepta ska introduceras för eleven i klassen. Eleverna är ofta nyfikna på nya program och det kan man använda till att höja statusen för Sareptaprogrammet och Sareptaanvändaren. Genom att låta eleverna jobba tillsammans med programmet blir det inte främmande och annorlunda utan istället något positivt och lustfyllt. Eleverna tillhör en annan generation och är inte rädda för att prova nya saker i datorn. Många elever är också duktiga på bild, ljud, video- och musikantering och detta kan man som lärare utnyttja till att skaffa fram material som senare kan användas i Sarepta.

Jobba tematiskt

Att jobba tematiskt i Sarepta är mycket fördelaktigt. Om temat är vikingarna kan en text om vikingarna skrivas, skannas eller kopieras och klistras in i textmodulen. Texten kan sedan förstärkas med foton på något redskap som eleven själv gjort i slöjden som yxa eller spjut. Med musikläraren kan man lyssna på instrument från vikingatiden som olika lurar av alla de slag. Dessa musikexempel kan även de läggas in i vikingatexten. I hemkunskapen kan vikingamat lagas som sedan kan fotograferas och tillföras till faktatexten. Eleverna kan intervjua sina klasskamrater i reportermodulen om vad de tyckte om vikingamaten. Dessa kommentarer kopplas också till texten. I idrotten kan vikingatemat få inspirera övningarna. Att jobba tematiskt är en fördel för många eftersom det är lättare att få in fakta i ett sammanhang när man jobbar med flera sinnen som smak, lukt, syn, hörsel och känsel. Om t.ex. det visuella sinnet inte är så starkt så är det desto viktigare att jobba med övriga sinnen. Programmet Sarepta har många ingångar som stöder det arbetsättet. I multimediatexten går det också att infoga frågor som då kan vara en test på läsförståelsen på texten. Eftersom svaren kan skrivas in i texten går det bra att spara svaren för att sedan göra om testet igen när man jobbat mer med temat. På så sätt kan man själv jämföra sina resultat och se om man svarade lika som förra gången. (Läs mer i frågemodulen om det metakognitiva lärandet).

Konsekvenser i kortare och längre perspektiv

När eleven slutar skolan måste några val göras inför det fortsatta Sarepta-användandet. Valen får konsekvenser som måste beskrivas och tas ställning till i god tid före skolslut. Detta är lämpligt att göra i elevens IUP.

Vanligtvis är vi i systemet duktiga på att se behov och konsekvenser i samband med förskrivningen av hjälpmedlet, vilket syfte man har i det läget. I regel tänker vi oss då att personen som förskrivningen avser finns i skolans värld, i bästa fall ännu tidigare. Inte alltid följs behovet upp och utvärderas efter hand och efter skoltiden är det bara tur om någon utvärdering görs.

Har man rätt att välja bort ett förskrivet hjälpmedel? Svaret är kanske inte enkelt och självklart men egentligen är det orimligt att sluta att använda ett förskrivet hjälpmedel utan att ha en diskussion kring beslutet. Bakom hjälpmedlet ligger med säkerhet ett omfattande tvärfackligt arbete genom en utprovning. Vad är då alternativet? Kanske behövs en ny utprovning göras?

Vi tar upp denna diskussion, då det förekommer att man helt enkelt slutar att använda Sarepta.

Särskilt ofta händer detta då Sarepta skulle kunna vara ett hjälpmedel för elevens kommunikation och där eleven har en progredierande diagnos.

Ofta blir den nya arenan efter skoltiden en miljö där kunskapen är liten kring användandet av ett hjälpmedel med samma möjligheter som finns samlade i Sarepta. Det är ovanligt att man exempelvis inom daglig verksamhet har arbetstagare som har en dator med programvara förskrivna som personligt hjälpmedel. Vanligt förekommande är att överlämnandet av pedagogiska erfarenheter inte sker eller är alltför bristfällig. Tiden för introduktionen i den nya verksamheten har ofta gått alldeles för fort.

Med goda erfarenheter erbjuds i förekommande fall personer som avslutat sin skoltid vuxenundervisning i form av enskilda timmar under veckan, för att få fortsätta att utvecklas med hjälp av ett pedagogiskt upplägg av aktiviteter. Mycket sällan erbjuds eleven att fortsätta utveckla sitt intresse av litterär natur, skrivande och läsande.

På boendet, där personen tillbringar sin mesta tid av dygnets timmar finns inte heller alltid de rätta kunskaperna för att stötta personen i bruket av sitt hjälpmedel. Ofta får också personalen på ett boende allt för lite stöd av andra delar i nätverket kring personen då det gäller användandet av ett hjälpmedel som har så många användningsområden som Sarepta.

Pedagogisk diskussion

Att man lyckats ganska bra beror på många saker, man kan nämna några. Man har arbetat hårt för ett aktivt och strategiskt upplägg där satsning på utbildning och en strävan att ha en kontinuitet i personalsammansättningen har varit ledorden över tid. Här har samma personal följt eleven under lång tid och har goda kunskaper om elevens bakgrund, såsom intressen och färdigheter. Man har också värderat denna bakgrund högt, uppmuntrat, stöttat och följsamt inspirerat eleven att fortsätta att skriva och utveckla berättandet. Man har inte låtit sig stoppas av att eleven eventuellt haft en progredierande sjukdom utan tagit tag i varje nytt läge och ny problemlösning. Man kanske inte alltid erhållit en praktisk funktionell lösning för systemet, men bara genom att omvärdera sin egen syn på funktionalitet, så har man kunnat arbeta vidare utan att eleven gör allt för stora förluster. Man har haft en god dialog med förskrivaren och fått den tekniska support som behövts. Har tekniken fallerat så har en strävan varit att laga och fixa till utrustningen så snabbt som möjligt. Detta kräver samverkan mellan olika aktörer i systemet, ja, samverkan är en förutsättning.

Sarepta har en stor spännvidd i användandet och man har inte betraktat hjälpmedlet enbart som en kompensation för pedagogiska svårigheter. Tidigt insåg man i flera led att kompensationen Sarepta kan erbjuda har en pedagogisk karaktär, men erbjuder samtidigt kompensation för kommunikativa, motoriska och kognitiva svårigheter.

Man har värderat skrivandet högt, för det är en grund i programmet, även om personen inte längre själv kan skriva eller trycka på tangenterna. Är det ok att jag skriver och läser på mitt eget sätt?

Eller finns det bättre styrsätt som anses "finare" till min dator och mitt program? Alla styr sitt datorprogram på sitt sätt. Förmodligen fungerar det tillfredsställande. Om inte så kanske man söker ny kunskap på området eller slutar att använda just det programmet. Ofta kan man av flera skäl inte sluta att använda ett program utan man löser situationen på sitt sätt.

Man har kanske använt den sk. "pekfingervalsen" i många år och klarat sig ganska bra med denna teknik. Under en kortare del av skoltiden skrev man på skrivmaskinen med rätt fingersättning till frökens stora glädje, men efter att inte ha fått möjlighet att använda en skrivmaskin på en tid återgick man till "pekfingervalsen"

Att lösa just styrsättet av ett program, kan vara det stora problemet för vår målgrupp. I Sarepta-programmets funktioner har hänsyn tagits till dessa svårigheter. Det var en fråga att lösa som fanns med tidigt i utvecklingsfasen av programvaran.

Vi märker att det finns ganska många åsikter om vad som är det rätta sättet att skriva in text på, att hämta en text och läsa den och hur fort det ska gå.

Ofta kanske man inte är medveten om vad som händer om min åsikt är att det bara finns ett riktigt sätt, men helt klart är att denna konservativa syn på hur man kan mata in text i ett program får konsekvenser för eleven man arbetar med. Det är lika "fint" att andra kan trycka på knapparna för att formulera elevens egna tankar, nya som gamla, i skrift, som att personen själv gör det.

Ibland får vår strävan till en större självständighet sådana konsekvenser att ingen självständighet alls uppnås.

Man har värderat användandet av det alternativa styrsättet med de fem kontakterna. Man har haft strategier för hur inläring av styrsättet skall gå till och upprätthållas.

Hur kan man göra alla elever delaktiga?

För att eleven med Sarepta skall kunna delge sina klasskamrater det arbete den gjort kan man med fördel koppla upp en videokanon till datorn. Det går även att koppla en skrivare till datorn och skriva ut alla arbeten. I och med att arbetet sparas och finns i datorn sparas även en massa tid med att flytta mellan olika datorer.

I en del klasser har alla elever olika program förskrivna och det är ingen optimal förutsättning för personalen att kunna lära sig de olika programmen och hinna jobba med dem. Det är en fördel med ett program som täcker många områden. Sarepta kan anpassas i så många nivåer och följa över lång tid. Eleven kan utvecklas i Sarepta och höja nivåerna samtidigt som det går att förenkla och förändra m.m.

Det är kontinuerliga utbildningar i Sarepta ute i landet och det ger ett bra tillfälle till nätverkande med andra som arbetar med programmet. Under utbildningen ges tillfälle till att förbereda material till eleven samt att nätverket får chans att samplanera. Det är bra att arbeta mot gemensamma mål.

Att sätta upp gemensamma mål för arbetet kan innebära att man besparar alla inblandade en hel del frustration och att misstag begås, som kanske i sin tur innebär en hel del extra arbete i nästa steg. Då används tid som egentligen inte finns, samt att arbetet för personen själv, i och med programmet, avstannar eller helt upphör under en period.

Målsättningar med arbetet

I följande textmassa beskrivs några mål som varit frekvent återkommande under en lång tid och på många regionala utbildningar. De får bli exempel på hur man kan lägga upp en enkel målsättning med arbetet.

Fallbeskrivning 1

Beskrivning av Fridas behov och mål

- En motorisk målsättning och träning i hennes skrivande.
- Göra om innehållet i Fridas program så att programmet får en aktiv och motiverande funktion för henne.
- Jobba vidare med "Indianboken"
- Ta upp arbetet med bildböcker igen.
- Använda andra texter än de som Frida själv gjort
- använda datorn som kommunikationsmedel
- Utveckla användningen av: kalendermodulen och schemamodulen
- "ordna upp" allt som finns i datorn/programmet
- Att Sarepta ska bli ett redskap i kommunikation mot andra elever och vuxna i skolan.
- Använda datorn mera hemma som en rolig aktivitet, inte bara en "skolsak".

Fallbeskrivning 2

Beskrivning av Kalles behov och mål

- Kalles dator behöver "städas". Innehållet ska städas ur med försiktighet
- Upprätthålla "gamla" mål
- Lägga in recept
- Arbetsbok med instruktioner bl.a. för recept
- Fortsätta lägga in MP3-filer
- "Rippa" skivor
- Träna kontaktstyrningen
- Lägga in bilder från musikalrepetitioner
- Börja använda Kalles nya MP3-spelare
- Fortsätta arbetet med Boken om Kalle
- Ansöka om att få vidare stöd från SPSM:s rådgivare i Västra regionen.
- Skriva korta texter med enkla frågor
- Använda/komma igång med punktdisplay
- Skapa tid för planering och att jobba med innehållet i Sarepta.
- Spela in ljud på olika aktiviteter samt ta kort.
- Kunna visa sina arbeten för andra och tillsammans med andra.
- Jobba med "Sant eller Falskt-modulen".

Fallbeskrivning 3

Beskrivning av Bosses behov och mål

- Ska rensa i programmet. Många personer har lagt in mycket material så det är inte längre hanterbart.
- Jobba på att Bosse ska bli mer självständig. Ett sätt är att hitta sidor på nätet som kan intressera och höja motivationen.
- Personalen behöver mer tid att förbereda i Sarepta, detta kommer att tas upp på nätverksträffen som är planerad till maj månad och kommer också att diskuteras med rektor
- Städa upp i strukturfilen (startfil/msg-fil) tillsammans med Bosse
- Ha bättre kontakt med assistenterna som arbetar på fritiden kring användandet av programmet, samordning!
- Bosse har mycket personal omkring sig och därför är det viktigt för dem att prata ihop sig. Personal kommer att ha ett möte för samordning och kommer sedan att höra av sig till RC syn Örebro och meddela deras samordningsplan.
- Personalen kommer också att jobba för att åka på fler kurser.
- Det huvudsakliga målet för oss, är att få in användandet av Sarepta som en naturlig, självklar och okomplicerad del av Bosses skolvardag.
- Ett annat viktigt mål är att få Bosse att själv se Sarepta som något kul och användbart.
- Sarepta skall fungera som en länk mellan hem och skola där föräldrar och personal runt Bosse kan ta del av hans skolgång

Varför gjorde vi inte så här från början?

Frågan kan alltid ställas när ett utvecklingsarbete pågått över tid. Vad visste vi från början? Förväntningarna var stora på hjälpmedlet Sarepta när utvecklingsarbetet startade i projektform. Förmodligen trodde vi att vi visste det mesta då och att vi nu skulle komplettera arbetet med ett praktiskt konkret hjälpmedel. Oj vad fel vi hade på flera områden. Och oj oj vad rätt det blev på ännu fler områden. Inte kunde vi heller ana oss till att programvaran kunde utvecklas till att bli ett hjälpmedel för en mycket större grupp av människor än vad som gällde från början. En detalj i sig som blev ett problem efter hand då vi ville ta SAREPTA i bruk för flera personer än för gruppen personer med Spielmeier-Vogts sjukdom. Det var för denna grupp som tankarna kring programmet startade.

Meddelanderad, menyrad och allt däremellan



Gränssnitt

Gränssnittet är viktigt i ett program för synskadade. Detta för att orienteringen skall vara enkel och möjlig. Det är viktigt att omgivningen är medveten om att en person med synnedsättning inte kan ha samma överblick som den som ser vilket gör att fokus ligger på en sak i taget.

I Sareptaprogrammet är elevens gränssnitt indelat i tre (3) huvudfält.

Menyraden

Överst finns **Menyraden**. Den hör samman med läs- och skrivfönstret. Menyraden fungerar som en "rullgardinsmeny" och som knappar med tal.

Menyraden skiljer sig inte mycket från andra menyrader. Oftast är det enkla och få, men grundläggande funktioner som eleven har åtkomst till via menyraden med hjälp av stysättet.

Genom menyraden kan eleven öppna eller spara filer. Här kan man med fördel använda sig av sk. *enkla sökvägar*, för att underlätta hanteringen i att öppna och spara filer.

Läs- och Skrivfönstret

I mitten finns **Läs- och Skrivfönstret**.

Läs- och Skrivfönstret är bara en yta för att mata in text i eller att läsa text från.

Meddelanderaden

Längst ner är **Meddelanderaden**.

Detta är den funktion i gränssnittet som skiljer sig särskilt från andra program.

Meddelanderaden fungerar som en auditiv meny bestående av huvudrubriker och underrubriker som man presenterar olika arbetsuppgifter för sin elev via. Här finns stora utmaningar i val av arbetssätt och metod. Man ska inte vara rädd för att förändra eller revidera innehållet strukturen vilket då visar sig på meddelanderaden.

Observera att här finns anledning att fundera över på vilket vis man skall introducera arbetsätt, som t.ex. hur man ska spara och öppna filer.
Se särskild diskussion kring detta!

Styrsättet

Styrsättet har lösts genom att använda 5 stycken kontakter/brytare som numrerats 1-5 och som för olika elever har olika benämningar. Dessa kan med fördel anpassas taktilt för varje enskild elev. En del elever använder också en styrplatta med t.ex 5 olika funktioner inprogrammerade på ett överlägg som tillhör den styrplatta som används. I Sarepta 2 är det möjligt att styra med mus.

Verktygslådan

Lathundar

I programmet finns lathundar för att använda de olika verktygen som finns i programmet. De kan man hitta i inställningar under fliken "Hjälp". De finns även på SPRIDAs hemsida: "www.orebro.se/sprida".

Ljud

Ljud är centralt i arbetet med Sarepta. Det finns en mängd olika verktyg för att spela in ljud som till exempel ljudinspelaren i windows eller gratisprogrammet Audacity som vi har goda erfarenheter av. Det finns också verktyg i programmet för att leka med ljud främst Parrot och Reporter som finns beskrivet i detta kapitel.

Inspelade ljud som stöd i kommunikation

Olika media kan användas för att spela in ljud som stöd i kommunikation tillsammans med barn med synnedsättning och ytterligare funktionsnedsättning. Med hjälp av inspelade ljud från egna upplevelser, kan barnet känna igen, minnas och återuppleva händelser. Att tillsammans med barnet spela in ljud på detta sätt kallar vi att skapa ljudbilder. Att använda ljudbilder i kommunikation är ett sätt för barnet att kunna berätta det som hon eller han varit med om. När barnet får möjlighet att berätta för någon annan, blir barnet också mer delaktigt i ett samtal.

Ljudbilderna

är barnets personliga dokumentation av vardagliga händelser och speciella upplevelser, som till exempel besök i djur- eller nöjespark.

De inspelade ljudbilderna gör oss vuxna mer uppmärksamma på vilka ljud som barnet visar intresse för. Vissa barn har möjlighet att få ljudinspelare som ett personligt hjälpmedel. Ta kontakt med barnets syncentral och barn- och ungdomshabilitering för besked om vad som gäller för ditt barn.

Genom att vi spelar in och använder ljudbilder ger vi barnet möjlighet att lyssna flera gånger. På så sätt får barnet stöd i att komma ihåg en nyligen upplevd aktivitet. Till exempel kan man spela in en promenad. Ljud som hörs under en promenad kan väcka barnets intresse och om ljuden finns inspelade kan barnet höra dem om och om, igen. När barnet får möjlighet att lyssna om på ljud som hörs tillfälligt, gynnar det barnets begreppsbildning om vi vuxna också kommenterar, förklarar och sätter ord på de olika ljuden. Underlag som grus, asfalt och stenplattor ger olika ljud ifrån sig när vi går, åker vagn eller rullstol på dem. Trafikljud som mopeder, motorecyklar, bilar, långtradare, bussar och tåg väcker ofta barnens intresse och inspirerar till samtal. Inspelade ljud har barnet kontroll över. Barnet kan själv eller med stöd av den vuxna välja om ljudet ska stängas av eller sättas på igen.

För de barn som är rädda för starka ljud kan det vara betydelsefullt att kunna prata om vilket ljud som var obehagligt eller skrämmande och "våga" lyssna på ljudet igen, tillsammans med den vuxna i en trygg miljö.

Ljud från naturen som fåglar, vindsus och prasslande löv, porlande vatten, regn, hundar som skäller, uppmärksammas kanske inte alltid av oss vuxna. För barnet kan dessa ljud vara obekanta ljud som väcker nyfikenhet och behöver få sin förklaring.

Spara utvalda ljudbilder och lyssna tillsammans med barnet i lugn miljö. Det är ljudbilden och inte omgivningens ljud som är viktigt just då. Ljudbilderna kan användas som dagbok, schema

eller minnesbok för framtiden. Genom att den vuxna tillsammans med barnet kompletterar ljudbilderna med korta kommentarer och förklaringar är det lättare för andra vuxna och barn att vara delaktiga i de inspelade ljudbilderna. Att lyssna på ljudbilder kan jämföras med att titta tillsammans i fotoalbum.

Hörsel och syn är våra två viktigaste distanssinnen. När synen saknas eller är starkt begränsad blir hörseln mer betydelsefull.

Hur kan vi vuxna bli mer uppmärksamma på vilka ljud barnet uppmärksammar? Vilka ljud är intressanta och viktiga för mitt barn?

”Ljudvärlden spelar en viktig roll för de blinda barnen och återkommer ofta i deras lek i form av imitationer av olika ljud. De uppmärksammar dessutom ofta andra ljud än vad seende barn och vuxna gör.” (Preisler, 1996 s. 58).

Enligt Nielsen L. (1999), lär sig det nyfödda barnet gradvis att det kan åstadkomma olika ljud genom egen aktivitet. Nielsen beskriver hur små barn taktilt framställer olika ljud. Till exempel genom att krafsa på underlaget, knuffa till ett föremål eller slå sin hand eller fot mot någonting i omgivningen. Barnet motiveras därigenom till att experimentera både med varaktighet samt variation i de ljud som barnet själv producerar.

Barn experimenterar också på ett liknande sätt med den egna rösten, speciellt i samspel med andra personer. Att också få lyssna på ljudinspelningar av sin egen röst, stimulerar många barn till att experimentera med och imitera, sina ljud eller sin röst.

Följande exempel visar hur ett inspelat ljud av den egna rösten kan leda till att barnet upptäcker sin egen röst och hur det motiverar barnet till att använda och därigenom utveckla sina uttrycksätt.

För att barnet ska kunna tillägna sig begrepp via sin hörsel behöver den vuxna samtidigt sätta ord på ljuden som barnet hör. När vuxna kommenterar, ”sätter ord på” barnets ljudvärld är det av

*Tid att
bearbeta
intryck!*

största betydelse att vänta in och läsa av barnets egna reaktioner. Visar barnet att hon eller han vill ha en förklaring? Vill barnet samtala kring ljudet? Vill barnet bara lyssna på ljudet? Ljudbilderna kan också skickas mellan hem och förskola, skola eller korttidshem som ett komplement till kontaktbok.

Vi har erfarenhet av flera barn där föräldrar och personal ersatt den skrivna kontaktboken med inspelad muntlig information. De har då valt att använda sig av en samtalsapparat med möjlighet till inspelning av ett eller flera meddelanden i ordningsföljd. Barnet kan då genom att, själv eller tillsammans med vuxen, trycka på apparaten och berätta informationen. Exempel på sådan information kan vara vad barnet har gjort hemma eller i förskolan, skolan eller på korttidshemmet. Samtidigt som barnet spelar upp informationen och berättar för sina föräldrar och syskon, personal och andra barn vad barnet gjort, kan barnet själv också lyssna flera gånger och på så sätt, minnas händelserna och aktiviteterna. Den intalade informationen kompletteras med skriven information av mer privat natur som till exempel rör barnets hälsotillstånd, medicinering eller kost.

Olika typer av apparater med möjlighet till inspelning kan användas. Viktigast är att barnet självt, eller tillsammans med vuxen, kan få fram den inspelade informationen. Filmavsnitt som innehåller både ljud och bild underlättar för oss seende att kommentera händelseförloppet eftersom bildsekvenser visar olika detaljer. Till exempel andra barn och vuxna som deltar i aktiviteten, föremål som används och vem som gör vad. Barnet med synnedbjudning kan

återuppleva aktiviteten via ljudet och seende vuxna och barn kan samtala kring händelseförloppet. För barnet med synrester kan bilderna komplettera ljudupplevelsen och förstärka den egna minnesbilden av aktiviteten.

Barn och vuxen har sin uppmärksamhet riktad mot samma upplevelse samtidigt!

När barnet som är blind utforskar något måste barnet få använda alla sina sinnen optimalt. I det här fallet känsel och hörsel och i lugn och ro få bilda sig en egen uppfattning om vad det kan vara. Efter en liten stund är förklaringar och begrepp förstås viktiga för barnet att få.

Har man sådan tur att episoden är inspelad kan den lyssnas på om och om igen, vilket hjälper oss vuxna att kommentera mer och fråga mindre.

Gemensamma "ljudbilder" som används på det här sättet kan jämföras med när vi vuxna använder bilder i kommunikation tillsammans med barn som kan bildtolka via sin syn. Via gemensamma "ljudbilder" får barnet som är blint och den seende vuxna gemensam ömsesidig uppmärksamhet

Producerad musik- och inlästa sagor att lyssna på, ger barnet andra upplevelser än de självupplevda ljudbilderna som vi här tagit upp. Den typen av produktion är mer underhållning och förströelse för barnet och har naturligtvis sin funktion att fylla. Slutligen vill vi poängtera att varje barn visar vägen för oss vuxna när vi spelar in olika händelser och aktiviteter och sedan samlar ljudbilder från dessa.

Skriften är ett utdrag ur boken Samsyn. Boken finns att beställa via Specialpedagogiska skolmyndighetens hemsida: www.spsm.se. Författare, Gerd Tobiason-Jackson och Ingrid Gustafsson, Specialpedagogiska skolmyndigheten, ISBN: 978-91-28-00420-6

Strukturfilen

Strukturfilen är "hjärtat" i Sarepta!

Här strukturerar man upp allt det man vill att eleven ska få vara med om, skapar teman, rubriker och underrubriker.

Det kan vara klokt att börja med en ganska enkel struktur, som är lätt att hitta i, allt för att det ska vara motiverande för eleven. Möjlighet finns att utveckla strukturen efter hand.

Strukturfilen ska förenkla för dem som har begränsningar med minnet.

Anpassa språket i strukturens rubriker! Våga byta namn på rubrikerna för att göra dem mer motiverande för din elev, och utifrån teman som ni arbetar med.



Text

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

Att förmedla sig till andra men också att ta del av andras texter, information och meddelanden är en grundläggande rättighet.

Att skriva text med hjälp av programmet har varit en funktion som funnits med sedan starten av programutvecklingen.

Man kan kanske säga att skrivandet och läsandet har en grundläggande funktion i programmet. Det behöver dock inte vara så att målet skall vara att producera nya texter hela tiden. Lika viktigt är det att öppna upp gamla texter som man producerat tidigare och läsa och arbeta vidare med dessa.

Beroende på var i läs- och skrivmognaden/utvecklingen eleven befinner sig finns stora möjligheter att utveckla sitt skrivande och läsande med hjälp av programmet.

Skriva text

Genom olika inställningar i programmet: t.ex. ljud, bokstav för bokstav, kan eleven få stöd i skrivandet och med hjälp av det *syntetiska talet* får eleven hela tiden återkoppling på det som skrivs.

Läsa text

Man får återkoppling på vad som skrivs, också här via det syntetiska talet, genom att läsa upp den skrivna texten. Här finns också en mängd möjligheter att göra inställningar i programmet så det passar den enskilde brukaren bäst. Här finns också variationer på hur aktiv brukaren själv måste vara vid uppläsandet.

Möjligheter finns också att infoga ett ljud i en text som därmed kanske blir än mer intressant och lockande för brukaren att ta del av, att experimentera med och fantisera kring.

Genom att använda sig av inspelade ljud, istället för tecken och bokstäver, kan man skapa sk. *ljurdord*. På så sätt kan man också "skriva" en text. Det inspelade ljudet kan vara en ljudad bokstav eller en hel händelse av inspelade ljud som vävs samman till ett sammanhang. Nedan följer tre exempel på hur man kan använda inspelade ljud i en text.

Matematik

Eleven kan själv få tillverka ett mätverktyg i slöjden som den sedan kan mäta med på mattelektionen. Skriv eller spela in instruktioner till uppgiften.

1. Mät hur högt ett mjölkpaket är.
2. Mät hur långa sidorna på bänken är.
3. Räkna ut arean på bänkskivan. o.s.v.

Morgongymnastik på samlingen

Skriv eller spela in instruktioner till morgongymnastiken på samlingen.

1. Sträck på armarna.
2. Sänk armarna.
3. Rulla axlarna o.s.v.

Hemkunskap

Baka chokladbollar och använd Sarepta som receptbok. Skriv eller spela in vad som ska göras.

1. Ta fram havregryn.
2. Ta fram kakao o.s.v.
3. Ta fram en skål.
4. Lägg i 3 dl havregryn o.s.v.

Fallbeskrivning 4

Roger 20 år.

Roger fick möjlighet att arbeta med Sarepta redan under de första skolåren. Han bor i en mindre kommun. Denna kommun köpte skolplats i en annan kommun under hans gymnasietid. 2008 slutar Roger i skolan och får sitt första jobb på en daglig verksamhet, i ytterligare en annan kommun. Tanken är att Roger skall bli den dagliga verksamhetens skribent. Han ska ansvara för dokumentation av olika slag. Roger är den ende personen i verksamheten som har en egen förskriften dator på jobbet. Han har också en bakgrund som producent av många texter när han gick i skolan. Främst handlade texterna om Rogers intressen för historia, (riddare) kulturella aktiviteter (berättandet), minoriteter (indianer), hembygdsverksamhet (älgjakt), om sig själv och sin familj och mycket mera. På Rogers hårddisk finns idag ett stort antal texter av varierande slag, skrivna under hans skoltid.

Alla de olika lösningarna var bra för Roger där och då, men bidrog detta till att överföringen mellan de olika skolorna, de olika kommunerna, de olika verksamheterna inte blev den bästa tänkbara?

Spreds de goda erfarenheterna mellan för många ansvariga så att man till sist bara såg alla problem? Var detta anledningen till att Rogers skrivande och läsande inte fick utvecklas över tid? Såg man bara till Rogers funktionsnedsättning som problemet? Fick inte Roger det rätta stödet eftersom han har en så svår funktionsnedsättning?

Vi får inga svar på detta om vi inte vågar göra en analys av det som hände, även om det kan vara en smärtsam analys och om resultatet har betydelse för Roger. Kan analysen ha betydelse för andra ungdomar, med liknande funktionsnedsättning som Roger?

Även för Roger har användandet av Sarepta varit till stort värde. Roger har fått ett rikare liv genom att han tidigt erbjöds att ta Sareptaprogrammet i bruk. Men det har inte varit utan stor möda som arbetet drivits framåt.

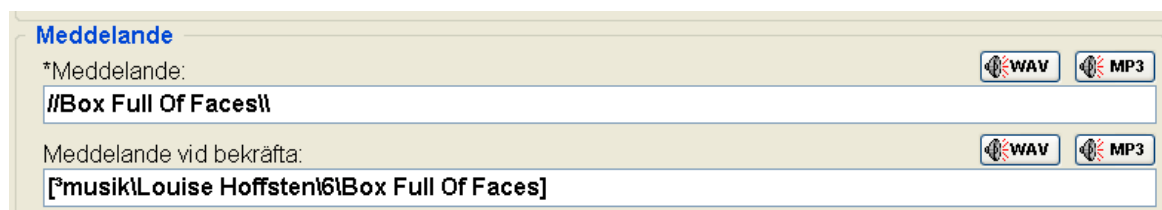
Musik

Musik kan användas på olika sätt i Sarepta.

Lyssna på låtar

Det går att använda spellistan för att spela upp olika spellistor, men det går också att använda strukturfilen och lägga in musik direkt i den.

Används strukturen direkt skrivs t.ex. låtnamnet in i "Meddelande" och mp3-filen läggs in "meddelande vid bekräfta", (se bild nedan). I detta exempel är det engelsk låttitel och då valdes att talsyntesens engelska röst läser upp låttiteln. Att jobba med strukturen kan vara bra i början eftersom du inte behöver jobba med kategorier i form av underrubriker.



Musiktävling

Frågesport kan tillverkas i frågemodulen. Där kan man lägga in små musiksnuttar och sedan gissa vad det är för låtar.

Sociala berättelser

Själva metoden "sociala berättelser" utvecklades 1991 när Carol Gray observerade en flicka med autism på en gymnastiklektion. Flickan blev helt förvirrad och desorienterad när hon och klasskamraterna skulle lära sig en lek. För att flickan skulle förstå lekens regler och hur klasskamraterna reagerade på leken skrev Gray en berättelse om det. En gång varje dag fram till nästa gymnastiklektion fick flickan läsa berättelsen. På gymnastiklektionen var hon med i leken, följde reglerna och tyckte det var roligt. Eftersom berättelsen gav ett så bra resultat med en gång, skrev Gray ner ett flertal andra berättelser åt flickan i situationer som hon hade problem med.

Dessa gav samma positiva resultat. Att Gray och hennes medhjälpare började kalla dem för sociala berättelser berodde på att berättelserna ofta var fokuserade på sociala situationer (Andersson, 2001).

Detta är hämtat ur examensarbetet Sociala berättelser och seriesamtal - erfarenheter från en förskoleklass skrivet av Ulla Jansson och Camilla Olsson.

I Sarepta kan bildboken användas vid tillverkandet av "sociala berättelser" men också textmodulen fungerar bra. I textmodulen kan du infoga en "social berättelse" (gjord i textdelen) där den hör hemma i sitt sammanhang, när man sedan lyssnar på texten väljs,

om man vill, "social berättelse" med F5, annars hoppar man vidare i texten. När den "sociala berättelsen" kommer i texten hörs ett särskilt ljud.

Viktiga frågor att ställa sig vid skapandet av en "social berättelse" är VAD, NÄR, VEM och VARFÖR.



Bildbok

I bildboksmodulen lägger man in bilder man kan berätta om och göra beskrivningar till. Muspekaren kan peka ut detaljer i bilden. Det går också bra att lägga in videosekvenser. De format som stöds är "bmp", "gif", "jpg", "wmf", "mpg", "mpeg" och "avi".

Modulens grundidé är att vi genom detta program ska kunna använda bilder för personer som inte har synen som sitt starkaste sinne. Vi har tänkt att vi i huvudsak ska hjälpa till att beskriva bilden istället för att ställa frågor och kräva en tolkning av bilden från eleven. Det är ett säkert sätt att använda bilder utan att ställa för stora krav på synprestationen. Detta är mycket viktigt för en person som av olika anledningar har svårt att tyda vad som presenteras på en bild.

Vi har genom Bildbok ett verktyg med vilket vi kan få ett gemensamt fokus i en bild oavsett hur vi som finns runt datorn tolkar bilden. Det ger en möjlighet för en gravt synskadad person att te berätta om sin familj för klasskamrater och att berätta om sina klasskamrater för sin familj. Med bilderna vinner vi också mycket kommunikativt då vi seende associerar och ställer följdfrågor på ett helt annat sätt än om vi bara hör en text med samma innehåll.

Bildböcker ger också vår elev en stor möjlighet att dokumentera det man gjort vid utflykter, temarbeten mm samt att självständigt kunna redovisa intressanta arbeten för omgivningen.

Via bildböcker kan man också visa video. Denna möjlighet ska inte i första hand ses som en videospelare där vi spelar upp långa filmer. Det passar bättre att visa korta videoklipp som illustrerar något viktigt eller roligt. Man kan inte som i en Bildbok fortlöpande ge information via talsyntesen om vad som händer. Korta kommentarer kan man ge via rubrikerna i Strukturfilen. Vill man kommentera mer utförligt passar det bättre att skriva in aktuell information i en textfil och sedan addera Bildboken med videoklippen i texten.



Frågor

I Frågemodulen skapar man frågor. Man skriver in frågorna med ett valfritt antal svarsalternativ. Minst ett svarsalternativ måste vara rätt. Man har möjlighet att lägga till egna kommentarer till svaren, t.ex. "Bra, nu svarade du rätt" eller "Tyvärr, det var fel, försök igen".

Fördelen med denna modul är att frågor, svar och kommentarer kan läggas på den nivå eleven är. Bra att tänka på är:

Hur många frågor ska eleven ha per gång?

Ska frågor och svar återkopplas i text? Väljs "Återkoppling till textfältet" skrivs det in textfältet och kan skrivas ut. Frågorna kan användas flera gånger vilket innebär att läraren kan se om det skett någon utveckling. Svarar eleven rätt på fler frågor när den har jobbat mer med fakta? Här kan eleven bli intresserad av sitt eget lärande och utveckla sin metakognitiva förmåga.

Som i de flesta moduler i Sarepta kan man jobba med det eleven är intresserad av för att locka den. Möjligheten till att lägga in foton och ljud på sådant som eleven är intresserad av bidrar till ett lustfyllt lärande.

Frågor kan handla om det mesta som geografi, biologi, hemkunskap m.m. men det kan också vara frågor om det sociala livet och alla oskrivna regler. I "Frågor" kan man passa på att ställa frågor om det som kan vara känsligt. Eleven kan då sitta och svara på frågor självständigt och svarar den fel kan kommentarer läggas in om varför det var fel. Ett exempel kan vara "När får man slåss? Om ett alternativ är "om man är arg på sin kompis" så kan kommentaren vara "Nej, även fast kompisen har gjort fel så får man inte slåss.

Multimediatext

I multimediatexten kan bilder, filmer, ljudeffekter, musik och inspelade effekter vävas in i texten. (Filmer och bilder läggs in en bildbok som sedan infogas i texten). På så sätt görs texten mer levande och lockande att lyssna till. Genom att variera textens innehåll kan elever med koncentrationssvårigheter bli mer motiverade och stimulerade. Elever kan även öka sin vakenhet när oväntade ljudeffekter finns i en text. Det kan också vara mycket spännande att själv få vara med och spela in de ljud som ska vara med i en berättelse.

Musik som redskap i en faktatext

Med verktyget multimediatext finns chansen att bli presenterad fakta på olika sätt. Jobbar man t.ex med en faktatext som handlar om medeltiden kan du infoga en musiksnutt med medeltidsmusik, en bildbok som presenterar medeltidsbilder med kommentarer men även filmer (som måste läggas i en bildbok först). Multimediatexten gör att presentationen blir mer dynamisk och på så sätt lättare att ta till sig



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 in "Hjälp mig" i textfönstret. Det är den här modulen man använder om man ska använda sig utav en streckkodläsare.

Hela idén med "makro" är att en elev som har svårt att skriva eller uttrycka sig som han/hon vill ska kunna "spela in" ord, meningar eller hela stycken och leverera innehållet i inspelningen med bara ett kortkommando.

Exempel på det kan vara att man vill avsluta det man skrivit med "Mvh Nils Johansson". Tangenterna som aktiverar detta skulle kunna vara "nj" följt av enter. Ord och meningar som man skriver ofta kan man alltså välja att ha förkortningar för.

En annan tillämpning är att man ansluter en streckodsläsare till datorn och låter den avlästa streckkoden starta den information som man vill ska levereras. Det kan vara tecken, ord, inspelat ljud osv.



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.

Denna modul uppkom för att träna på att använda två knappar. Det bygger på att användaren får en fråga som den ska svara ja eller nej på. Svarar man ja trycker man på knapp 5 och svarar man nej trycker man på knapp 4 och då fortsätter programmet till nästa fråga.

Frågorna ska handla om någonting som man vill lyssna på? T.ex.

-Vill du höra mormor sjunga?

-Vill du höra en rolig historia?

-Vill du höra dagens nyheter?

I samband med att du får frågan kan en bild visas.

Här finns möjlighet att använda foton, bilder och ljud som personen är intresserad av, för att öka motivationen till träningen av knapparna.



Skriv Ord

I denna modul skapar man skrivövningar. En skrivövning består av ord eller meningar. Man kan också lägga in ljud som förstärkning. Om användaren inte kommer ihåg vad den ska skriva kan den få hjälp från talsyntesen.

Programmet är utvecklat för personer som är nyfikna på att använda tangentbordet. De ska kunna undersöka tangentbordet självständigt utan att något oförutsett händer. Man kan som lärare göra övningar med olika svårighetsgrad och presentera dem för sin elev. Hur mycket återkoppling och vilken typ av återkoppling som eleven ska få bestämmer du.

Det finns inställningar i programmet som visar den bokstav eller ord man ska skriva innan man börjar. Man kan också välja att få se en bild och sedan skriva ett ord som passar till bilden. Om eleven glömt bort vad han ska skriva kan man trycka på funktionstangent F3.

Talsyntesen kommer då att repetera vad eleven förväntas göra i den övning som han håller på med.

Börja med enskilda bokstäver, och om målet är att hitta på tangentbordet utifrån Touch-metoden börjar man med dem som fingrarna täcker då man intagit fingrarnas grundposition (Vänster hand: F, D, S, A. Höger hand: J, K, L, Ö.). Bestäm från början hur du vill att tangentbordet ska vara märkt. Det kan var många eller några få tangenter som man markerar taktilt eller med olika färger för att på bästa sätt stödja eleven att lätt hitta på tangentbordet.

Vissa elever behöver återkoppling vid varje rätt man gör medan det passar andra att få återkoppling då man gjort hela övningen klar.

Prova alltid övningar innan du presenterar den för din elev så att du har gjort inställningar som passar din elev.

Modulen fungerar även för elever som använder punktinmatning vid sitt skrivande.



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.

I "Spellista" skapas spellistor med MP3-filer. Det kan vara musiklistor men även instruktioner av olika slag. Vill man använda musiken från CD-skivor behöver formatet konverteras till MP3 vilket görs smidigt i programmet Audiograbber. Instruktioner kan spelas in i Audacity som sedan läggs in i "Spellista". Instruktionerna kan gälla bakning, påklädning, packa gymväskan, lösa ett mattetal, vägbeskrivning m.m. Modulen Bildbok kan användas i samma syfte men då kan också bild användas. I spellistan kan man lyssna på en instruktion i taget och sedan utföra den innan man lyssnar på nästa instruktion. Om man använder repeteraknappen så kan instruktionen repeteras så många gånger man behöver, innan man går vidare.



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.

Denna modul handlar "kort o gott" om påståenden som är mer eller mindre sanna eller helt enkelt falska. Att påstå något som inte är riktigt sant eller som verkar vara helt orimligt eller helt rimligt, kan kanske upplevas som lite motivationshöjande för var och en!? Att leka med orden där fakta blandas med fantasier kan vara både intresseväckande och roande.



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.

I listan kan uppskattat pris för varorna läggas in så att man kan få en ungefärlig summa på inköpet. Listan kan enkelt skrivas ut.

Med inköpslistan kan elevens delaktighet vid handling ökas genom att få delta vid planering av inköp eller att själv få skriva sin handlingslista. Att få en ungefärlig uppskattning av summan på inköpen kan vara tryggt att veta innan man går till affären, så man vet att pengarna räcker.

Börja gärna kring ett litet område med stor motivation, såsom bakning, "fredagsmys", frukt eller godis.

Inköpslistan kan dock användas till att göra vilken lista som helst såsom listor på fotbollsspelare/hockeyspelare i olika lag, önskelistor m.m.



Memory

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

Korten skapar man genom att koppla ihop bilder med ljud. Ett spel kan ha obegränsat med kort. I användarläget kan man sedan spela memory med en eller två spelare.

Programmet Memory i Sarepta fungerar som ett klassiskt memory men bygger på att man ska para ihop ljud. Man tillverkar "kort" till spelet som består av ljud och bild. För många av de gravt synskadade elever som spelar spelet är det bara ljudet som är viktigt.

Ibland vill gravt synskadade och seende spela memory tillsammans. Notera att man då kan jämna ut förutsättningarna genom att göra inställningar i programmet som gör att pekaren inte flyttar runt mellan bilderna och att bilderna inte visas. Ska det vara helt på lika villkor ska ingen kunna titta på skärmen.

Tänk på att använda få par till att börja med så att de som spelar lyckas hitta paren utan för mycket ansträngning. Med träning kan personen som använder Sarepta bli den som lyckas bäst i Memory!



Schema

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.

Att få veta vad som ska hända under en dag i skolan eller kanske närmaste timmen är viktigt. Att känna att man har kontroll över sin tid och att få möjligheter att påverka sin tid innan olika saker sker är styrkan i denna modul.

Stora möjligheter finns att på detaljnivå i tid och i praktik kunna förbereda sig så att dagen och skeendet blir som man vill.

Att repetera informationen, en eller flera gånger är också fullt möjligt!



Kalender

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

Modulen ger möjligheter att hålla ordning på tiden på längre sikt än i schemamodulen. Detta för att erbjudas möjlighet att planera framåt och men också att kunna läsa om vad som hänt tidigare.

Man kan lägga in fasta återkommande händelser, såsom födelsedagar mm.



Telefonkontakter

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

Telefonkontakter fungerar i princip som strukturfilen i Sarepta fungerar med sina rubriker och underrubriker organiserade i en trädstruktur. Genom att lägga in telefonuppgifter under aktuella namn och kategorisera dem under logiska rubriker gör man det möjligt att ringa till alla personer man behöver telefonera till, om man har ett modem kopplat till datorn. Då modemmet ringt upp kan man tala som vanligt i en ansluten telefonlur.

Passar för den som inte kan hantera en vanlig telefon men har ett bra fungerande tal och ett antal personer som man behöver ha kontakt med. En av personerna som använder Telefonkontakter har ca 80 kontakter. Hon har fått hjälp att kategorisera sina kontakter under logiska rubriker. Exempel på rubriker kan vara: familjen, klasskamrater, arbetskamrater, släkt och vänner.



E-post

I den här modulen lägger man in användarens e-postuppgifter. Användaren kan sen skicka och ta emot e-post. 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.

E-post är utvecklat för att personer som har svårt att styra datorn med mus, eller svårt att kunna klara av många funktioner i ett program, ska kunna klara av att läsa e-post och kanske även skicka e-post. Programmet hanterar, som övriga moduler i Sarepta, texter i så

kallat textformat. Men e-postprogrammet har också möjlighet att ta emot bifogade filer och spara dem i separata mappar. Eleven kan sedan få hjälp att titta eller lyssna på dessa bifogade filer med hjälp av personal eller vänner.

Genom bara några få tryck på funktionstangenterna eller på externa brytare kan eleven hämta ny e-post, gå till Inkorgen, skriva ny e-post samt skicka dem till personer man sedan tidigare lagt in adressen till.

Börja med att ta emot mail från några få personer så att man kan kontrollera att allt fungerar som det ska och att man kan informera de första "brevvännerna" om hur detta förenklade program för e-post fungerar. Hjälpt personen att skriva korta svar och etablera på detta sätt en dialog.



Prat

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

Modulen används som ett av flera verktyg kring arbete med direktkommunikation. En form av talapparat, där brukaren kanske också sedan tidigare har viss erfarenhet av styrsättet i SAREPTA och funktioner som finns genom användandet av andra moduler, men som av flera skäl fått svårare att använda tidigare arbets- och styrsätt. Nedan följer en fallbeskrivning med utgångspunkt från modulen Prat:

Fallbeskrivning 5

Som nya lärare för Sara blev det sagt till oss att det inte var någon idé att lägga kraft på att försöka tvinga flickan att använda sin dator. Hon hade nämligen tydligt och klart visat att hon inte var intresserad av detta tekniska hjälpmedel. Man hade försökt länge och enträget. Det fanns många bilder att titta på som dokumenterade olika händelser under förskoletid och skoltid. Personalen kände verkligen sitt ansvar att skriva ner viktiga händelser i bildböckerna så att det bevarades för framtiden.

Det här är en beskrivning av hur Sara förändrades från att vara ointresserad av datorn till att den nu utgör ett stöd för hennes minne och på så sätt underlättar då sjukdomen fortskrider.

Att bygga frågor i modulen Prat

Sara har en mycket begränsad intressesfär och befinner sig på en tidig utvecklingsnivå. Det hon talar om helst är familjemedlemmar och en del kring rutiner som finns hemma olika dagar. En av visionerna med att använda datorn och Sarepta, var att Sara skulle kunna svara

med ett tryck på endera knappen för att svara ja eller nej på en fråga, dvs senare ha möjlighet att påverka sin omgivning när hon inte längre kan tala, t ex att kunna besvara frågan "vill du ha fisk?". Så väcktes idén om att skapa frågor kring välbekanta saker för att koppla en viss tryckkontakt med ett visst svar. Målet på längre sikt var att ställa muntliga frågor som kunde besvaras på samma sätt. För detta syfte verkade modulen Prat ha rätt funktioner; man formulerar själv frågan, kopplar ihop frågan med ett visst svar på trycket ja respektive nej.

Exempel:

Har pappa vit bil? Ja-knapp= "Japp" Nej-knapp= "nääää"

(Ja-knappen motsvara nr 1, gul och nej-knappen motsvarar nr 2 röd.)

Här finns också möjlighet att kategorisera frågorna på ett sätt så att vissa frågor hamnar under en viss "rubrik". När Sara svarat ja på den första frågan: Vill du prata lite? får hon välja kategori.

Exempel:

Vill du prata om farmor? Ja-knapp= "ja tack!" Nej-knapp= "nej, minsann!"

Här följer sedan ett antal frågor som handlar om farmor. På detta sätt hjälper vi Sara att hålla tråden i samtalet och vi som samtalspartners kan samtidigt lättare ana vad hon vill förmedla.

Det visade sig att Sara ganska snabbt kunde lära sig att skilja på vilken knapp som betyder ja och vilken som betyder nej. Knapparna har också taktila förstärkningar så att en är klädd med filt och en annan med sandpapper. Efter många frågerundor har Sara memorerat sekvenserna av frågor på ett sätt som gör att hon känner igen när vi befinner oss på en viss plats i programmet. Detta i sin tur gör att hon behärskar situationen, vilket ger trygghet för stunden. Det händer att Sara glömmer tid och rum och vad hon håller på med, men när talsyntesen påbörjar frågorna, verkar det som om hjärnan får ett stödsystem och minns. Att regelbundet återvända till dessa "inprogrammerade" Strukturer tycks vara ett sätt för henne att hålla sig kvar i tillvaron, att påminnas om verkligheten och ger ett lugn. Det går inte heller att ta miste på den glädje Sara visar över att lyckas i sina ansträngningar att kommunicera. Vi nådde våra uppsatta mål och hittade fler goda bieffekter på vägen!
Marie Johansson, specialpedagog, Olofström

Kommunikationsmodul



I Sarepta finns en särskild kommunikationsmodul där ord och fraser läggs in som eleven ska ha tillgång till för att kunna ha som stöd vid kommunikationen.

Om ett upplägg skapas med många ord och fraser behöver dessa kategoriseras och sorteras in för att sedan visas på olika sidor i Sarepta. Orden/fraserna kan kompletteras med bilder och talsyntesen kan läsa upp vad som står i de olika rutorna. Ljudet kan användas i två ljudkanaler vilket möjliggör att eleven kan lyssna på orden i hörlurar och när eleven bekräftar kan ljudet gå ut i en högtalare.

De kommunikationstavlor som byggts upp i Sarepta går att skriva ut i pappersformat med ett praktiskt fliksystem som gör det lätt att orientera sig i kommunikationsupplägget. Ett lågteknologiskt alternativ är alltid bra att ha tillhands eftersom det behövs tas med i alla miljöer vilket inte går med en dator som t.ex. utomhus när det regnar, i badhuset, i duschen o.s.v.

Den personliga rösten får ersätta talsyntesen genom att läsa upp det som står i kommunikationsupplägget enligt samma system som talsyntesen läser i Sarepta.

Modulen är till för den person som har svårt att uttrycka sig eller svårt att plocka fram ord. Ord med bild eller bara ord sorteras in i kategorier som läggs in olika rutsystem. Bilderna/orden kan vara kategoribilder med personer, platser, känslor etc. När kategoribilderna väljs kommer ett nytt rutsystem upp med flera bilder eller ord. När bilden/ordet väljs bestäms om talsyntesen ska tala om vad man valt. Rutornas teckensnitt, och därmed storlek kan justeras och olika bakgrundsfärger kan väljas. Med två ljudkanaler kan endast eleven höra när den skannar igenom bilderna/orden och när eleven bekräftar hörs ljudet ut till samtalspartnern. På så sätt fungerar kommunikationsmodulen i Sarepta som ett samtalshjälpmedel.



Exportera/Importera

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

Programmet används för att underlätta överföringen från en dator till en annan. Programmet håller reda på alla filer som används i en modul och tar med de aktuella filerna till den nya datorn. Programmet lägger alla filer i samma mappar som den ursprungliga datorn hade. Det betyder att det kopierade materialet är klart att använda på den nya datorn.

Det är tillåtet att installera Sarepta hos alla som jobbar runt en elev som använder Sarepta. En lärare kan alltså ha gjort en bildbok med text, ljud och bild från gårdagens utflykt i sin dator. Läraren använder Exportera, d.v.s exporterar bildboken från sin dator till ett USB-minne och tar med minnet till elevens dator och använder där Importera. Bildboken med sina texter, bilder och ljud är klara att använda för eleven efter att man kopplat den till meddelanderaden/strukturfilen.

Det går även att använda på hela Strukturfilen om man behöver göra i ordning en andra dator för eleven i hemmet.



Boken om

Denna modul är inte framtagen för att jobba i tillsammans med eleven, den finns bara i lärarläget. Här kan man samla information runt eleven som kontaktuppgifter, intressen m.m.

Börja "fylla på" i denna modul så tidigt som möjligt, men det är aldrig försent. All information är viktig.

Den ger möjlighet till att ha något att tala med personen om, som kommer från personens egna upplevelser och möten med andra.

Man ser människan framför diagnosen, får reda på personens intressen, viktiga människor och upplevelser.

Dokumentera viktiga personer, händelser, ord, associationer, viktiga kontaktuppgifter.

Det blir en viktig historia över tid.

Möjligheten att via en sökfunktion kunna söka efter ord och händelser är central i denna modul. Det är bra att kunna visa samband med hjälp av tankekartor.



CD-spelare

Den här modulen finns bara i användarläge. Den använder man för att kunna spela upp CD-skivor.

CD-spelare fungerar som en vanlig CD-spelare, med den fördelen att den styrs med två knappar och att man får auditiv guidning om vilka tryck man ska göra. När man ska byta låtar hörs början av varje låt, vilket kan vara en god hjälp eftersom man inte behöver hålla ordning på vilket nummer låten har.



Reporter

Den här modulen finns bara i elevläge. I den kan användaren spela in ljud och lyssna på ljud. Användaren kan t.ex. göra intervjuer där denne kan starta och stoppa inspelningen själv.

I denna modul får eleven vara reporter. Läs mer om nyttan av att få höra en inspelning på sin egen röst i avsnittet om Parrot. För en del kan det vara lättare att spela en roll för att våga, vilket kan utnyttjas i reportermodulen. Vissa kan t.o.m. känna sig säkrare om de får klä ut sig till reporter. För en del elever är det kanske läraren som får börja med att vara reporter och vara en s.k. "modell" för att eleven sedan ska våga.



Parrot

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

I denna modul spelar man in sig själv eller personen bredvid. Inspelningen spelas sedan upp i den hastigheten som ställts in, det kan vara både snabbare och långsammare. Att få höra sin egen röst kan vara utvecklande för många på olika sätt. Det som tränas kan vara att artikulera bättre, att våga prata starkare eller träna på att prata svagare. Att träna på att hitta sitt jag och stärka sin jag-uppfattning kan också denna träning leda till. Träningen sker på ett roligt sätt och kan med fördel användas i ett kollaborativt lärande. Att låta elever jobba i en grupp kan leda till att övningarna känns roligare. Om en jämnårig kamrat vågar spela in sig själv kan det locka mer än när läraren tycker att man ska göra det.

Förslag på andra aktiviteter i Sarepta

”Kims lek”

”Kims lek”, kallas av många för iakttagelselek. Leken som går ut på att komma ihåg vilket ljud som var borttaget.

Ex. 5 ljud spelades upp från början och sedan plockas ett ljud bort vid nästa uppspelning. Vilket ljud fattas?

Här följer några fler idéer kring ”Kims lek”. Är det möjligt att överföra dessa idéer på lekar och använda sig av Sareptaprogrammet?

Under duk: 10-15 saker döljs under en duk. Laget samlas kring duken. Ledaren lyfter på duken i 5-10 sekunder och lägger ner den igen. Det gäller sedan för laget att skriv upp så många saker de hann se och kommer ihåg.

Ta bort en sak: Samma som under duk men när lagen tittat tar man bort en sak. Vilken fattas? Rutor: Samma som under duk med den skillnaden att sakerna ligger i rutor på ett stort papper. När lagen tittat några sekunder läggs duken på igen, sakerna föses av papperet och det gäller att placera sakerna i de rutor de låg från början.

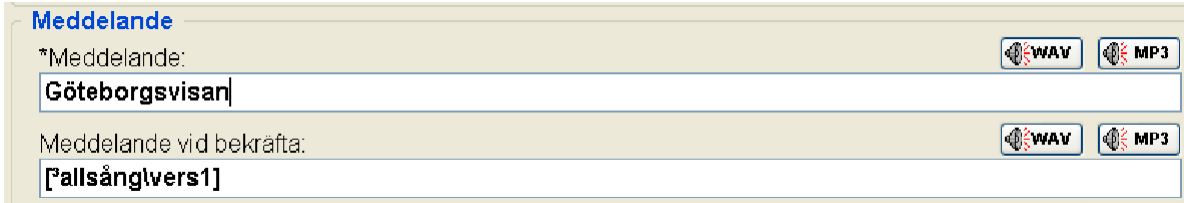
Känna på påse: I en tygpåse finns 10-15 saker. Lagen får känna på påsen i ca 10 sekunder och ska därefter skriva ner vad de kände för saker.

Kastade saker: Två ledare står framför lagen med varsin papperskasse. Den ena tar upp olika saker ur sin kasse och kastar dem till den andra ledaren som lägger ner dem i sin kasse. Det gäller sedan för lagen att skriva ner vilka saker ledaren kastade till den andra. Vill man göra det lite svårare så ropar ledaren ett nummer för varje sak han kastar. Då ska

lagen skriva både vilka saker det var och vilket nummer de hade. En variant är att sakerna kastas förbi en dörröppning.

Att kompa till allsång

Sareptaanvändaren kan kompa till allsång. Kompet spelas in med ett ljudinspelningsprogram och sparas som wav eller mp3. Hela låten kan spelas in eller så kan låten delas upp i olika verser. Låttiteln skrivs in i "Meddelandet" och kompet läggs in i "Meddelande vid bekräfta", (se bilden). Eleven hör då vilken låt som ska spelas och bekräftar när det är dags att starta musiken. Syftet med övningen är att Sareptanvändaren blir en viktig person som bestämmer när låten/verserna ska börja.



Meddelande

*Meddelande: Göteborgsvisan

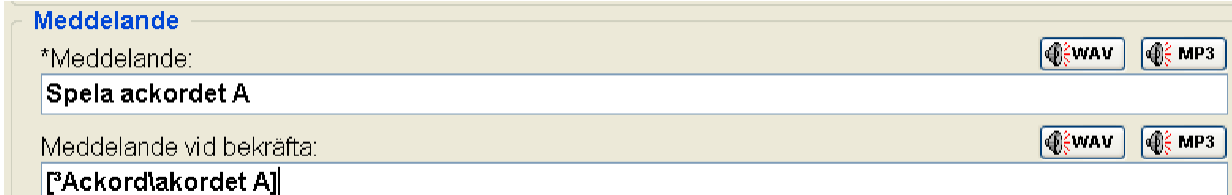
Meddelande vid bekräfta: [allsånglvers1]

Att musicera tillsammans

Eleverna kan också spela i grupp. Varje deltagare spelar varsitt ackord, kan vara t.ex. D, G och A. Ackorden spelas in antingen med ett längre ljud som räcker hela takten eller med kortare ljud som t.ex. kan fungera som fjärdedelar. "Bluestolva" kan vara bra att starta med eftersom den har en tydlig form som är lätt att lära sig utantill.

D D D D
G G D D
A G D D

För att spela instrument i Sarepta kan ackordet läggas i "Meddelande vid bekräfta". I "Meddelandet" kan det stå "spela ackordet A", (se bild nedan). Används tredje knappen i knappsetsen, "repeternappen" så kan den användas för att spela ackordet flera gånger.



Meddelande

*Meddelande: Spela ackordet A

Meddelande vid bekräfta: [Ackordl akordet A]

Ett annat alternativ är att lägga in ackordet så många gånger det behövs i strukturen. I exemplet med "bluestolvan" ovan skulle det behövas 8 ackord med D. Ackordet D spelas nu vid varje "F4 tryck".



Jakten på datatjuvarna Perri&Dott

Genomfördes på RC syn Örebro/Ekeskolan i Örebro, med god hjälp av ordningsmakten i Örebro

Jakten blev lyckad och genomfördes med stor motivation och iver. Perri och Dott blev till slut gripna genom deltagande elevers förmåga att genom ledtrådar och verktyget SAREPTA hela tiden vara tjuvarna hack i häl och till slut vara steget före...

Detta är ett exempel på en aktivitet där vi jobbade med mobility med hjälp av SAREPTA. Bakgrundshistorien kan naturligtvis se ut precis hur som helst. "Tjuvjakt" var i vårt fall ett önskemål från en av de deltagande eleverna.

Aktiviteten behöver:

En planering av själva aktiviteten/ Tidsåtgång/Kontakt med samverkanspartners:

Vaktmästare, "bestulna" kollegor. Kollegors poliskontakter, osv...

Uppdraget är att hitta och tillfångata datatjuvarna

Diverse material:

USB-minnen att använda som ledtrådar som eleverna hittar vid olika brottsplatser och som man sedan kan läsa av "hemma" på högkvarteret i sin dator.

Diverse utrustning som behövs vid fasttagandet av tjuvarna: Rep. ev. transport på kärra.

Taktila och inspelade auditiva ledtrådar.

Ledtrådarna kan bestå av både taktila saker, som tjuvarna dräller runt med, tappar osv. och ljud som spelats in och sparats på USB minnen, som tjuvarna också av någon anledning tappat på olika platser.

Informera alla på skolan att man leker tjuvjakt, ifall riktiga polisen skulle dyka upp! Vi glömde det ;-)

Uppdragsbeskrivning för eleverna:

Handledningen uppdaterad

130110

2013-05-03

41 / 46

Hur ska jakten/ leken gå till!?

Förhållningssätt:

Eleverna arbetar var och en för sig, men samlas för att resonera sig fram till vilken teori som verkar mest aktuell.

Hitta-vägbeskrivningar för eleverna.

Lärare/Assisteranter hjälper till med att komma igång med datorerna. Eleverna får nu vägbeskrivning via en text som lagts in på datorn. Eventuellt kan vägbeskrivningen spelas in på ljudupptagare som sedan kan användas som minneshjälpmedel och repetera vägbeskrivningen på vägen till brottsplatsen. Gör eleven uppmärksam på målet/aktiviteten men betona och ge information om nästa kännemärke. Nu visar eleverna förhoppningsvis att han/hon får en ökad uppmärksamhet mot miljön, och har en förväntan om vad som komma skall, och bli mer delaktig/självständig i sin förflyttning.

Vita kappen används för själva förflyttningen och för att förstärka miljön auditivt.

En vägbeskrivning kan se ut så här:

- *Gå direkt till vänster utanför Mellangården,(högkvarteret), gå förbi Sörgården och cykelboden, på höger sida om cykelboden står ett grönt och vitt hus, där är Bullerboa.*

sök efter varsin (5 st) ledtrådar, i detta fall pingelboll, rockring, ärtpåse samt två USB minnen där ledtrådar i form av ljud är inspelade.

Var och en går åter till Mellangården för att där träffas och lägga fram sin teori om nästa sökplats/ brottsplats. Ett litet tips här är ju att nästa brottsplats kan ha att göra med ledtrådarna som hittades på brottsplats Bullerboa. När gruppen har enats om en teori så tar var och en plats vid sin dator och får då bekräftat om nästa uppdrag, plats och nästa vägbeskrivning.

Inblick
EXTRA
DATATJUVARNA PERRI o DOTT HAR RYMT !! Kommer dom till EKESKOLAN -en gång till!?? "vi befarar det värsta" säger rektor Bååth

Inblick
EXTRA
Nu har polisen sagt sanningen!! Perri o Dott har rymt Dom närmar sig EKESKOLAN för att stjäla datorer.... "nu är jag rädd", säger rektor Bååth

En bakgrundsstory byggs upp med "löpsedlar", efterlysningsaffischer, tidningsredaktioner och journalister... Eleverna görs delaktiga i allt (nästan allt), spänningen stiger och tjuvarna närmar sig målet: Datatjuvarna Perri och Dott kommer körande i sin stora vita Chevrolet Van. Den 8-cylindriga motorn morrar dovt. Perri och Dott är på ett hemskt dåligt humör. Dom har suttit på fängelset i Kumla i två år och 3 månader. Nu har de rymt och är ute efter hämnd. Hämnden är ljuv heter det! När polisen tog fast Perri och Dott, så fick polisen hjälp av några elever på Ekeskolan i Örebro. Nu tänker Perri och Dott åka till Ekeskolan igen!

Andra program som kompletterar Sareptaprogrammet

Audacity

Audacity är ett ljudinspelningsprogram som är gratis att ladda hem. Programmet kopplas till Sarepta för att kunna redigera ljud och musik. Vilket inspelningsprogram som helst kan användas, bara man har tillgång till det programmets exefil. Det viktiga är att använda det som man är van vid.

I Audacity kan man klippa ut mindre "snuttar" ur en låt för att sedan använda i någon annan modul. Tänk att göra en frågesport med bara intro på låtar! Detta kan göras i modulen Frågor. I Audacity finns flera möjligheter att jobba med ljuden. Man kan lägga på eko, höja hastigheten, tona in och tona ut, lägga på reverb m.m.

Man kan förstärka en spökberättelse med läskiga musiksnuttar. Detta kan eleverna enkelt själva spela in genom att spela dimackord. Be musikläraren om hjälp om du är osäker på vad dimackord är.

Diverse ljudlekar kan man leka i Sarepta genom att använda ljud man själv spelat in i Audacity. Man kan spela in ljud från olika rum så får man gissa vilka rum ljuden kommer ifrån. Här kan modulen "Frågor" användas.

Audiograbber

I programmet Audiograbber konverteras CD-skivans ljudfiler till MP3. I och med konverteringen till MP3 kan musiken användas i Sarepta. Programmet är ett gratisprogram som är kopplat till Sarepta. Audiograbber är ett lättanvänt program. Skivan sätts in i datorn och efter att ha gjort några enkla klick i programmet så hamnar MP3-filerna direkt in Sareptas MP3-mapp. Inställningar görs första gången för att tala om var filerna ska hamna.



Irfanview

Irfanview är ett gratis bildredigeringsprogram som är kopplat till Sarepta. Eftersom många jobbar med mycket bilder är det bra att kunna redigera en del bilder. Man kan koppla vilket bildredigeringsprogram man önskar till Sarepta, bara man har tillgång till det programmets exefil.

Nu har ni förhoppningsvis fått en massa tankar, tips, trix och idéer. Vår tanke är att Sarepta aldrig ska bli "färdigt" utan hela tiden utvecklas med Er hjälp.

Lycka till i arbetet med Er elev och Sarepta och hoppas programvaran blir en lång bekantskap till Er.



Region Örebro län

Habilitering och hjälpmedel

Specialpedagogiska
skolmyndigheten

