

Symbolmate und S32

Die wichtigsten Funktionen und Merkmale

Im Folgenden werden die wichtigsten Merkmale und Funktionen von Symbolmate und dem S32 beschrieben.

Wieso Tobii S32?

Tobii S32: Sprachausgabegerät mit natürlicher Sprache: Papier, Spaß und eine Stimme!

Offensichtlich ist es ein Sprachausgabegerät. Aber was hat es mit Papier, Spaß und einer Stimme auf sich? Nun, *Papier* braucht man für die Oberflächen, die man in Symbolmate entwickelt und die in das Gerät eingelegt werden. *Spaß*? Na klar! Auf jeden Fall! Es gibt eine Menge Eigenschaften am S32, die Spaß machen: Spielzeugausgang und Infrarot um Spielzeuge zu bedienen, der Zufallscan und schließlich die wechselbaren Seitencovers. Und schließlich die *Stimme*: Mit mehr als 60 Std. Aufnahmespeicher geht dem S32 nicht so schnell die Puste aus!

Produktvarianten

Tobii S32 Touch - Ist ein SAGE mit natürlicher Stimme und IR-Kontrolle

Typische Nutzer können beide Hände zum Auslösen einsetzen, das Treffen auch von kleinen Symbolen bereitet keine Schwierigkeiten.

Tobii S32 Scan – Ist ein SAGE mit natürlicher Stimme und IR-Kontrolle, 1- oder 2-Tasten Scanning, Auditivem Scanning und Schaltausgängen für 1 oder 2 Spielzeugen

Typische Nutzer haben große Schwierigkeiten beim Gebrauch Ihrer Hände zum direkten Auslösen, können aber einen Taster und die Methode „Scanning“ für die Auswahl von Feldern nutzen. Außerdem stehen auditive Ansagen und die beiden Schaltausgänge zur Verfügung.

Was ist in der Packung?

Diese Dinge gehören zum Lieferumfang von Tobii S32:

- Tobii S32
- 4 Sets farbiger Seitencover, eines davon bereits montiert
- 6 Fingerführungen mit 1, 2, 4, 8, 16 und 32 Feldern, eines bereits montiert
- USB-Kabel (Mini USB Typ B > USB Typ A)
- Tragegriff, verlängerbar zum Schultergurt
- Schutztasche
- 4 x 1,5 V Batterien
- Schraubendreher
- Micro-SD-Karte
- 12 Beispieloberflächen
- Gebrauchsanweisung
- S32-Kurzanleitungsaufkleber
- Tobii Symbolmate
 - Software auf CD-ROM
 - Schnellstartanleitung

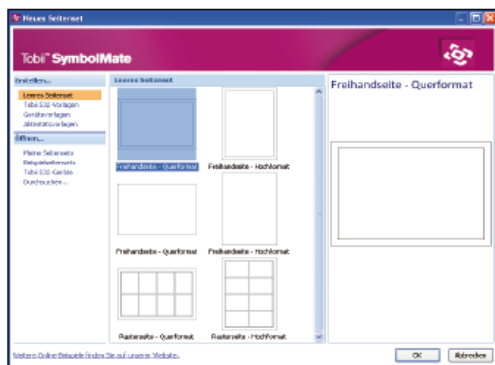
Was spricht FÜR den S32??

Eigenschaft	Vorteil
Lange Laufzeit mit Standard AA-Batterien	<ul style="list-style-type: none"> • Muss nicht nachts geladen werden • Weltweit erhältlich • Keine Ladegeräte und Netzteile • Keine Wartezeit während des Aufladens
Mehr als 60 Stunden Aufnahmekapazität	<ul style="list-style-type: none"> • Gute Soundqualität • Alle 192 Ebenen können genutzt werden
192 Aktivitäten (Ebenen)	<ul style="list-style-type: none"> • Keine Aktivität muss aus Platzmangel gelöscht und wieder hergestellt werden – das spart Zeit • Beinahe unbegrenzte Kapazität • Man kann ein komplettes Kommunikationsbuch speichern!
Keine Zeitbeschränkung auf einzelnen Tasten	Aufzeichnung von langen Nachrichten wie zum Beispiel Geschichten oder Musik auf einzelnen Tasten
Robust	Das Gerät ist so robust konstruiert, dass es die Behandlungen des Alltags locker aushält!
Ein Gerät mit sechs Fingerführungen	<ul style="list-style-type: none"> • Das Gerät „wächst“ mit • Je nach Aktivität das passende Layout • Ein Gerät für unterschiedliche Situationen / Nutzer !
PC-Anbindung	<ul style="list-style-type: none"> • Übersichtliche Darstellung aller im Gerät gespeicherten Aktivitäten / Ebenen • Aufnahmen mit einem Headset ermöglichen hohe Qualität • Leichtes Übertragen von Sound-Dateien
TiirDA, IR-Sender	<ul style="list-style-type: none"> • Infrarot Sender und – Empfänger für die gebräuchlichen IR Signale • Auch „IR-Tasten“ können auditiv gescannt werden!
Spielzeugausgang (nur S32 Scan)	<ul style="list-style-type: none"> • Zwei adaptierte Spielzeuge können angeschlossen werden • So kann der S32 als 1-oder 2 Taster genutzt werden • Nachrichten oder Sounds abspielen, wenn die Spielzeuge aktiviert werden.

Symbolmate

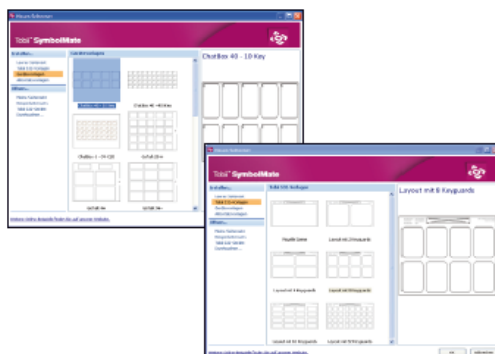
Eigenschaft	Vorteil
SymbolStix Bibliothek	<ul style="list-style-type: none"> Direkter Zugriff auf über 15800 SymbolStix-Symbole
SymbolMate Stroke Bilder	<ul style="list-style-type: none"> Enthält 320 Symbole
SymbolMate Symbols	<ul style="list-style-type: none"> Enthält 94 Bilder
Gerätevorlagen	Es gibt vorgefertigte Vorlagen für: Chatbox 40 + 1; GoTalk 4+,9+ und 20+; GoTalk Pocket 1 und 3; LEO 1, 8 und 32; SuperTalker 1,2,4 und 8
Aktivitätsvorlagen	Vorgefertigte Vorlagen für z.B. Blickrahmen, Einkaufsliste, Kalender, Kommunikationsbücher oder Tagesplan
Beispielseiten	Fertige Seitensets, z.B. Kommunikationsbuch, Ablaufplan „Waffeln backen“
S32-Vorlagen	Vorlagen für alle Rastergrößen des S32 (Visual Scene, 2, 4, 8, 16, 32)
Seitensets in Tobii Communicator nutzen	Möglichkeit um SymbolMate-Seitensets auf ein dynamisches Gerät wie einen PC oder Tobii C-Geräte mit Tobii Communicator zu transferieren und umgekehrt.

Kurzeinführung Symbolmate und S32



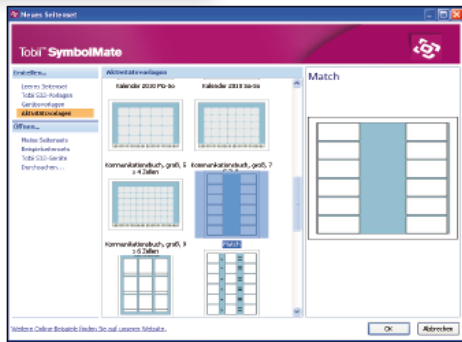
2. Das Fenster Neues Seitenset

- SymbolMate öffnet sich mit dem Fenster Neues Seitenset. Hier können Sie eigene neue Seiten erstellen, Beispielseitensets anzeigen oder eine der vorhandenen Geräte- bzw. Aktivitätsvorlagen verwenden.
- Neu erstellte Seiten oder geänderte Vorlagen können gedruckt und als Papierressourcen genutzt bzw. in ein Kommunikationsgerät eingesetzt werden.
- Wählen Sie **Datei > Neu** oder **Datei > Öffnen** aus, um jederzeit zum Fenster Neues Seitenset zurückzukehren.



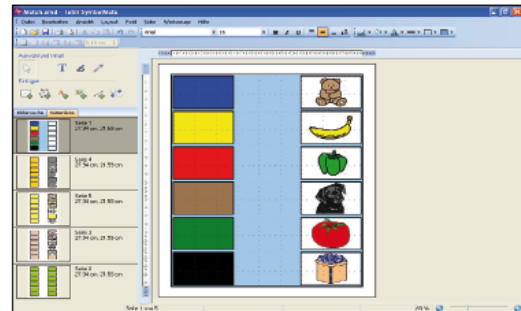
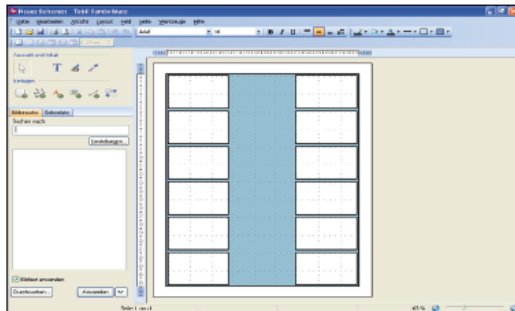
3a. Gerätevorlagen benutzen

- Es stehen Vorlagen für verschiedene gängige Kommunikationsgeräte zur Auswahl. Wählen Sie im Fenster Neues Seitenset die Option **Gerätevorlagen** oder **Tobii S32-Vorlagen** aus, suchen Sie nach Ihrem Gerät oder Ihrer Tastenkonfiguration und klicken Sie auf **OK**.
- Sie erhalten leere Felder oder Tasten, die für das gewählte Gerät korrekt positioniert sind. Sie können nun mithilfe der vorgefertigten Felder eigene Seiten gestalten, drucken, bei Bedarf zuschneiden und in das Gerät einsetzen.

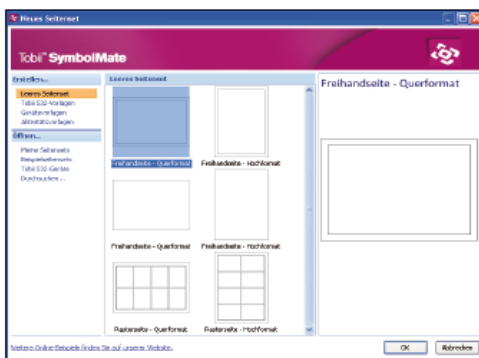


3b. Aktivitätsvorlagen oder Beispielseitensets verwenden

- Es stehen Vorlagen für verschiedene Aktivitäten zur Auswahl. Diese lassen sich bearbeiten, drucken und bei Bedarf zuschneiden.
- Um ein Beispiel für das Bearbeiten einer Aktivitätsvorlage anzuzeigen, wählen Sie **Aktivitätsvorlagen > Match > OK** aus. Dies ist eine leere Aktivitätsvorlage, bei der Sie in der jeweiligen Spalte Memory-Bildpaare einfügen können. Um die fertige Version anzuzeigen, kehren Sie zum Fenster Neues Seitenset zurück und wählen **Beispielseitensets > Match > OK** aus. Die Felder auf der Seite können z.B. ausgeschnitten und als Spielkarten genutzt oder die Seite kann



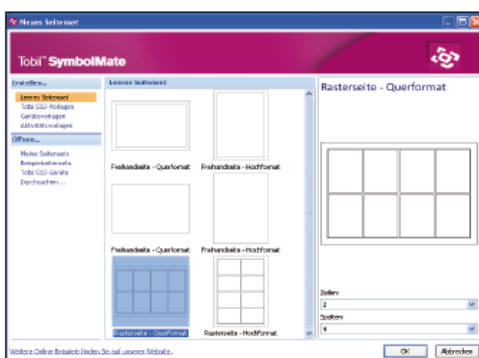
als Arbeitsblatt verwendet werden, auf dem die passenden Paare durch Linien verbunden werden.

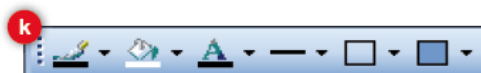
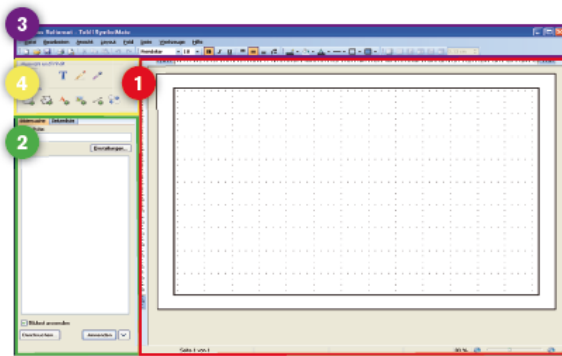


4. Neues Seitenset erstellen

Sie können **vorhandene Seitensets auf einfache Weise bearbeiten** und als eigene Seitensets verwenden. Sie können ebenfalls eigene Seitensets erstellen (siehe Beschreibung unten).

- Wählen Sie im Fenster Neues Seitenset die Option **Leeres Seitenset** aus und entscheiden Sie sich für ein Layout mit oder ohne Raster. **Seiten** ohne Raster (leere Seiten) ermöglichen eine beliebige Feldpositionierung. **Auf** Rasterseiten sind Felder nur im Raster platzierbar. Dabei lassen sich Feldpositionen innerhalb des Rasters leicht tauschen.
- Bei Auswahl eines Rasterlayouts können Sie die Anzahl der **Zeilen und Spalten** angeben. Klicken Sie auf eine Rastervorlage und verwenden Sie die Dropdown-Optionen unter dem Vorschauenfenster, um die Zeilen- und Spaltenanzahl festzulegen.
- Mit den hier abgebildeten Werkzeugen können Sie während der Bearbeitung jederzeit Zeilen und Spalten **hinzufügen bzw. entfernen** und den Abstand zwischen Feldern anpassen.





5. Bearbeitungsmodus und SymbolMate-Werkzeuge

Im Bearbeitungsmodus können Sie Ihre Seitensets anzeigen, bearbeiten oder gestalten.

1. **Im Arbeitsbereich** werden alle bearbeiteten Seitensets dargestellt. Ziehen Sie an den Rändern, um die Bereichsgröße anzupassen.
2. **In der Bildersuche** suchen Sie nach Bildern für Ihre Felder. Übernehmen Sie ein Hauptbild oder fügen Sie mehrere Bilder zu Ihren Feldern hinzu.

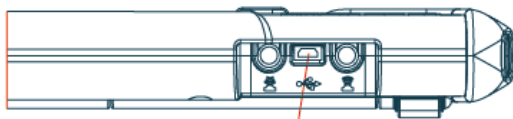
Die **Seitenliste** enthält Miniaturansichten für jede Seite innerhalb des Seitensets.

3. **Zusätzliche Funktionen**, wie das Hinzufügen von Zeilen und Spalten, das Ändern von Feldform und Schriftgröße, Drucken und Speichern, sind hier verfügbar.
4. **Die Werkzeuge** sind oben links im Arbeitsbereich angeordnet. Halten Sie den Mauscursor über ein Symbol, um dessen Namen anzuzeigen.

- a. **Zeigerwerkzeug:** Mit diesem Werkzeug wählen Sie Elemente auf der Seite aus.
- b. **Texteinfügewerkzeug:** Wählen Sie zuerst ein Feld und danach dieses Werkzeug aus.
- c. **Bildbearbeitungswerkzeug:** Wählen Sie das Feld aus, dessen Bild oder Symbol bearbeitet werden soll. Wählen Sie danach dieses Werkzeug aus.

- d. **Farbauswahlwerkzeug:** Wendet das Farbschema eines Felds auf andere Felder an. Wählen Sie dieses Werkzeug und anschließend das zu kopierende Feld aus. Erstellen Sie danach neue Felder.
- e. **Einfügen-Feld:** Hier fügen Sie ein neues Feld zur Seite hinzu. Wählen Sie oben im Arbeitsbereich aus den verfügbaren Optionen eine Form aus.
- f. **Feld Vieleck einfügen:** Hiermit zeichnen Sie ein Feld mit einer beliebigen Form, z.B. um ein Bild herum. So lassen sich benutzerdefinierte Felder gestalten.
- g. **Text:** Sie können an einer beliebigen Seiten- oder Feldposition Text eingeben.
- h. **Bild:** Sie können an einer beliebigen Seiten- oder Feldposition ein Bild einfügen.
- i. **Linie:** Hiermit ziehen Sie eine Linie mit frei wählbarer Farbe und Stärke.
- j. **Objekte duplizieren:** Wählen Sie dieses Werkzeug und anschließend das zu kopierende Feld aus. Ziehen Sie das Feld mit der Maus, um es zu vervielfältigen.
- k. **Symbolleiste Erscheinungsbild:** Mit diesen Werkzeugen ändern Sie das Erscheinungsbild von Feldern einschließlich der Text- und Bildposition auf den Feldern.

6. SymbolMate und das Tobii S32-Gerät



Tobii S32 USB-Schnittstelle

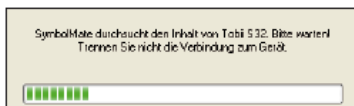
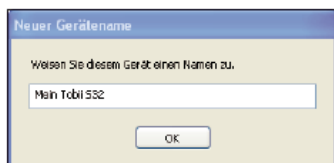
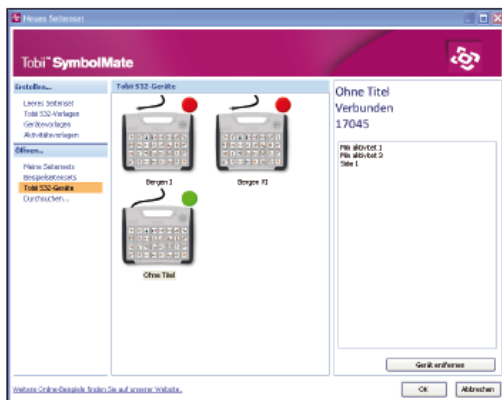
Tobii S32 ist ein benutzerfreundliches Sprachaufnahmegerät, das aufgenommene Tonmitteilungen oder IR-Signale abspielt, wenn Bilder oder Symbole in einem Raster oder einer Szene berührt werden. Es enthält ein modernes Aktivitätssystem und kann auch eingesetzt werden, um die Zimmerbeleuchtung, kleinere Haushaltsgeräte, Spielsachen, Fernseher, Videorecorder oder DVD-Player zu bedienen.

Mit SymbolMate können Sie Karten und Aktivitäten für Tobii S32 erstellen und bearbeiten (Touch und Scan), das Programm enthält Vorlagen für die verschiedenen Keyguardlayouts (1, 2, 4, 8, 16 und 32) sowie eine automatische Funktion für die S32-Strichcode-Erstellung. Über SymbolMate können Sie auch die verschiedenen Einstellungen des S32-Geräts konfigurieren und zahlreiche erweiterte Aufnahme- und Wiedergabefunktionen implementieren.

Um Tobii S32 (Scan oder Touch) an einen Computer anzuschließen, benutzen Sie das Anschlusskabel, das zum Lieferumfang gehört (USB-Ministecker Typ B und USB Typ A).



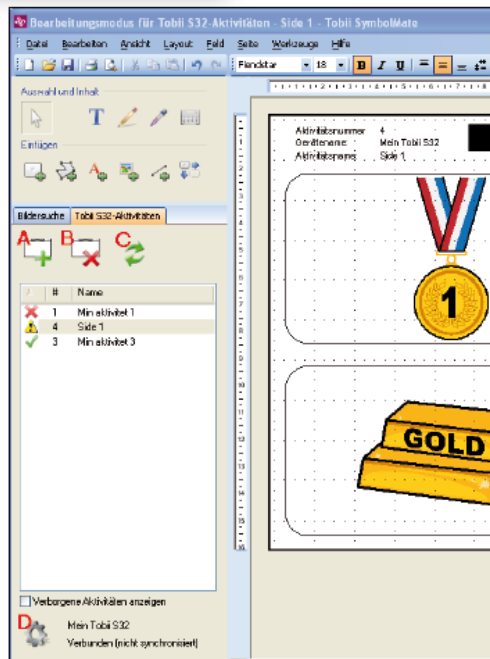
Schließen Sie das Kabel an und wählen Sie das SymbolMate-Symbol auf Ihrem Desktop, um SymbolMate aufzurufen.



6.1 Tobii S32-Geräte

Wenn Sie **Tobii S32-Geräte** im Fenster **Neues Seitenset** auswählen, erscheinen die Tobii S32-Geräte, die Sie mit Ihrer Version von Tobii SymbolMate registriert haben. Hier können Sie sehen, welches Gerät an Ihren Computer angeschlossen ist und auswählen, welches Gerät Sie bearbeiten und synchronisieren möchten.

- Wenn Sie auf das gewünschte Gerät oder auf OK klicken, können Sie die Karten und Aktivitäten dieses S32-Geräts anzeigen und bearbeiten, Geräteeinstellungen vornehmen und SymbolMate mit dem S32-Gerät synchronisieren.
- Wenn Sie ein Tobii S32 zum ersten Mal an Ihren Computer und Ihre SymbolMate-Software angeschlossen haben, erscheinen nun ein Stern und ein grüner Punkt. Ein grüner Punkt über dem Gerät zeigt an, dass das Gerät angeschlossen ist; ein roter Punkt zeigt an, dass es nicht angeschlossen ist. Wenn Sie das Gerät durch Doppelklicken aufrufen, werden Sie aufgefordert, dem Gerät einen Namen zu geben.
- Wenn das S32-Gerät über das USB-Kabel angeschlossen ist, durchsucht SymbolMate automatisch den Inhalt des Geräts, bevor der Bearbeitungsmodus für S32-Aktivitäten erscheint.



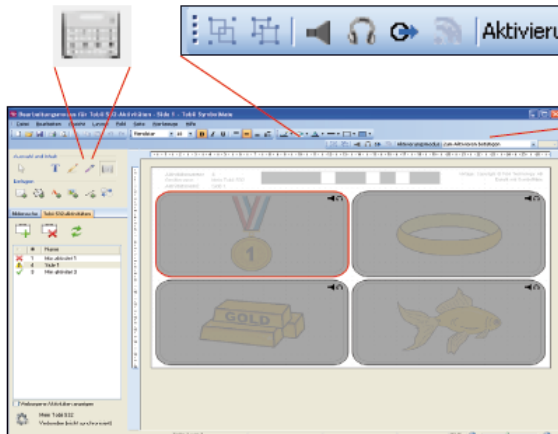
6.2 Tobii S32-Aktivitäten

Im Bearbeitungsmodus für Tobii S32-Aktivitäten sind die Aktivitäten für das ausgewählte S32-Gerät auf der Registerkarte Tobii S32-Aktivitäten aufgeführt. Auf der Registerkarte Tobii S32-Aktivitäten befinden sich spezielle Felder, die die kombinierte Verwendung von Tobii S32 und SymbolMate erleichtern.

- Neue Aktivität hinzufügen:** Wählen Sie dieses Feld, um eine neue S32-Aktivität hinzuzufügen oder eine vorhandene S32-Aktivität zu importieren (bei angeschlossenem Gerät).
- Aktivität entfernen:** Mit diesem Feld können Sie eine Aktivität dauerhaft löschen.
- Synchronisieren:** Mit diesem Feld synchronisieren Sie eine gewählte S32-Aktivität mit dem S32-Gerät. Sie können auch alle verfügbaren Aktivitäten gleichzeitig synchronisieren. Wenn Sie mit dem S32-Gerät Änderungen an einer Aktivität vorgenommen haben, als das Gerät nicht angeschlossen war, können Sie entweder SymbolMate mit diesen Änderungen aktualisieren (**S32-Geräteversion verwenden**) oder das S32-Gerät mit der letzten Version der Aktivität in SymbolMate aktualisieren (**SymbolMate-Version verwenden**).



Tobii S32-Tastenwerkzeug



Tobii S32-Tastenwerkzeuggeste

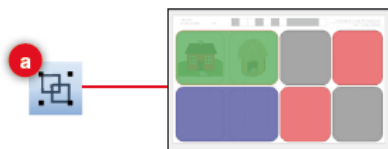
6.3 S32-Tastenwerkzeug

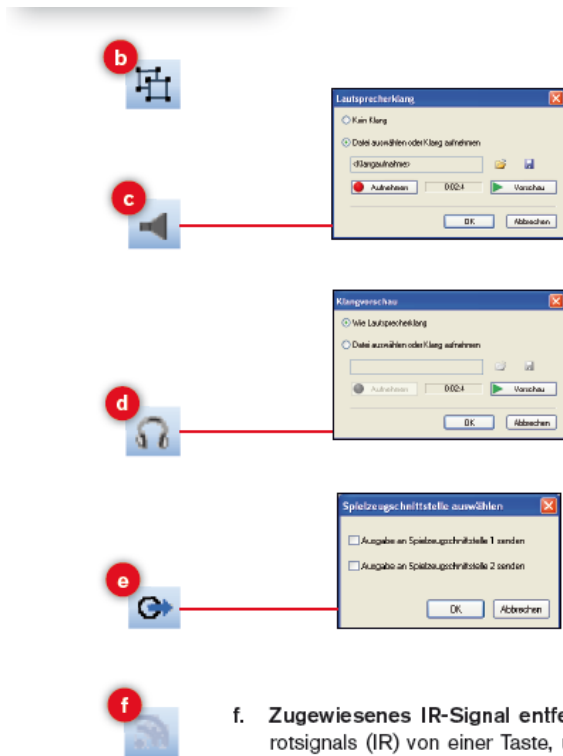
Durch Auswählen des Tobii S32-Tastenwerkzeugs in den **Auswahl- und Inhalt-Werkzeugen** im **Bearbeitungsmodus für Tobii S32-Aktivitäten** wird die Tobii S32-Tastenwerkzeuggeste aufgerufen und ein S32-Tastenwerkzeugraster über die geöffnete Aktivität gelegt.

Durch Rechtsklicken auf eine Taste des Rasters rufen Sie ein Dropdown-Menü mit den Werkzeugen und Funktionen der S32-Tastenwerkzeuggeste auf.

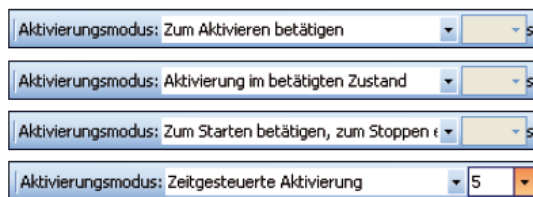
S32-Tastenwerkzeuge

- Gewählte Tasten gruppieren:** Mit diesem Werkzeug können Sie verschiedene Tasten gruppieren. Wenn Sie einer Taste der Gruppe eine Aufnahme zuweisen, weisen Sie diese automatisch auch den anderen Tasten der Gruppe zu. Gruppen werden durch verschiedene Farbeinblendungen auf dem Tastenwerkzeugraster angezeigt. Verwenden Sie die Umschalt- oder Steuerungstaste beim Klicken, um mehrere Tasten auszuwählen (die herkömmlichen Windows-Funktionen).





- b. **Gruppierung aufheben:** Damit können Sie eine Gruppierung aufheben und die ursprünglichen Einzeltasten wieder herstellen. Die Aufnahme, die allen Tasten der Gruppe zugeordnet war, bleibt weiterhin für alle Tasten der früheren Gruppe erhalten, diese können jedoch individuell bearbeitet werden.
- c. **Lautsprecherklang:** Öffnet ein Dialogfeld, in dem Sie eine Audiodatei auf Ihrem Computer suchen und zur Aufzeichnung auf eine Taste (oder Gruppe) auswählen können. Außerdem können Sie direkt auf die Taste aufzeichnen, indem Sie das Mikrofon Ihres Computers verwenden.
- d. **Klangvorschau (nur Tobii S32 Scan):** Öffnet ein Dialogfeld, in dem Sie eine Audiodatei auf Ihrem Computer suchen und auswählen können. Außerdem können Sie direkt auf die Taste aufzeichnen, indem Sie das Mikrofon Ihres Computers verwenden, um eine Klangvorschau zu erzeugen, die Sie über Ihre Kopfhörer hören können, bevor die Aufnahme über die Lautsprecher des S32 übertragen wird. Die Standardeinstellung ist die Klangaufnahme, die Sie zuvor auf die Taste aufgezeichnet haben.
- e. **Spielzeugschnittstelle auswählen (nur Tobii S32 Scan):** Öffnet ein Dialogfeld, in dem Sie ein Ausgangssignal (entsprechend einem Schalterklick) definieren können, das über einen der Spielzeugschnittstellenanschlüsse des Tobii S32 Scan gesendet wird.
- f. **Zugewiesenes IR-Signal entfernen:** Ermöglicht die Entfernung eines zuvor aufgezeichneten Infrarotsignals (IR) von einer Taste, um sie für eine Audiodatei freizumachen (IR-Signale können nur auf



die Tasten des S32-Geräts selbst aufgenommen werden (siehe **Tobii S32 Benutzerhandbuch > Verwendung des S32 > Aufnahme > IR-Aufnahme**).

Aktivierungsmodus

Bei der Bearbeitung von Tasten in einer Aktivität mithilfe des Tastenwerkzeugs stehen für jede Taste vier Aktivierungsmodi zur Wahl. Sie definieren, wie die Taste oder der Schalter gedrückt werden müssen, um eine Aufnahme auf dem S32 zu aktivieren.

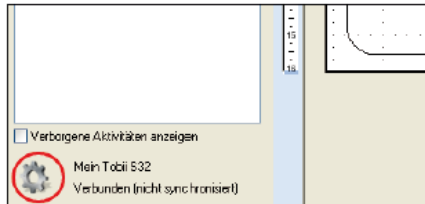
- **Zum Aktivieren betätigen:** Dies ist der Standardmodus für Klangaufnahmen. Zur Aktivierung betätigen Sie einfach die Taste oder den Schalter, und die Aufnahme wird abgespielt.
- **Aktivierung im betätigten Zustand:** Bei dieser Auswahl halten Sie die Taste auf dem S32 oder den angeschlossenen Schalter gedrückt, um die Aufnahme abzuspielen. Zum Abspielen muss die Taste gedrückt gehalten werden, beim Loslassen der Taste stoppt das Gerät.
- **Zum Starten betätigen, zum Stoppen erneut betätigen:** Bei diesem Modus wird der Abspielvorgang aktiviert, wenn Sie die Taste oder den Schalter einmal drücken; ein erneutes Drücken stoppt den Vorgang (besonders praktisch bei langen Aufnahmen wie z. B. Liedern).
- **Zeitgesteuerte Aktivierung:** Mit diesem Modus können Sie wählen, wie lange eine Aufnahme abgespielt werden soll, nachdem Sie die Taste oder den Schalter betätigt haben. Es stehen Intervalle von 5, 10, 20, 30 oder 60 Sekunden zur Verfügung.

Das über der Aktivität eingeblendete Tastenwerkzeugraster entspricht den verschiedenen Tasten des S32 und ist nicht direkt mit den Bildern verknüpft, die Sie für die Tasten auswählen.

Denken Sie daran, dass die Aufnahmen, die mithilfe der verschiedenen Tastenwerkzeuge den Tasten einer Aktivität zugeordnet werden, nur definieren, was bei Betätigung der Tasten des Tobii S32 abgespielt wird, nachdem Sie die gleiche synchronisierte und gedruckte Aktivität eingesetzt haben.

Nach der Synchronisierung werden die Informationen im S32 gespeichert und mithilfe des Strichcodes auf der gedruckten Aktivität abgerufen.

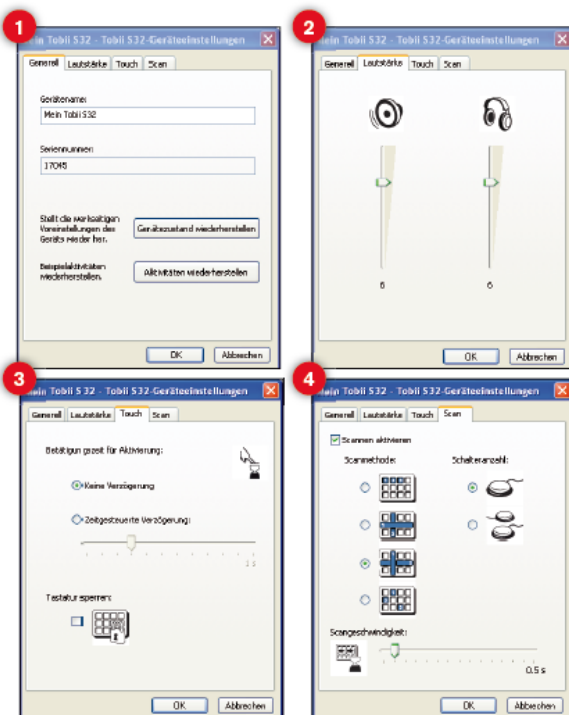
Die Bilder, die Sie für eine bestimmte Aktivität auswählen, haben selbst keine Bedeutung für die Aufnahmen, die Sie den Tasten zuordnen. Beispiel: Wenn Sie eine Taste mit dem Bild eines Hauses belegen und dann mithilfe des Tastenwerkzeugs das Wort „Haus“ auf diese Taste aufnehmen, spielt diese Taste immer das Wort „Haus“ ab, auch wenn Sie das Bild in z. B. eine Katze ändern. Um die Aufnahme „Haus“ zu ändern, wählen Sie das **Tobii S32-Tastenwerkzeug**, um das **Tastenwerkzeugraster** zu öffnen, und verwenden das Werkzeug „Lautsprecherklang“, um die neue „Katzen“-Aufnahme aufzuzeichnen. Nur dann, nach dem Synchronisieren und Drucken, spielt Ihr S32 die geänderte Aktivitätsaufnahme ab.



6.4 Einstellungen

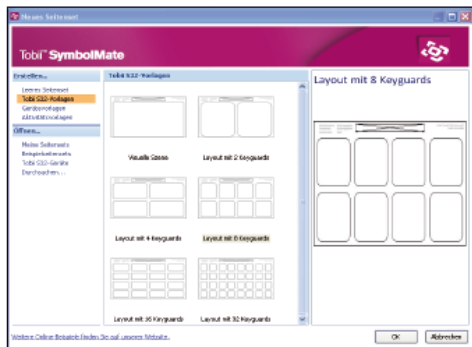
Im Bearbeitungsmodus für Tobii S32-Aktivitäten können Sie die Geräteeinstellungen eines angeschlossenen Tobii S32-Geräts ändern. Wählen Sie das Zahnradfeld in der unteren linken Ecke des SymbolMate-Fensters aus oder wählen Sie **Extras > Tobii S32-Geräteeinstellungen**, um das Fenster **Tobii S32-Geräteeinstellungen** aufzurufen.

Unter **Tobii S32-Geräteeinstellungen** finden Sie vier Registerkarten: **Generell**, **Lautstärke**, **Scan** und **Touch**.



- 1. Generell:** Hier können Sie Ihr S32-Gerät umbenennen (der in SymbolMate angezeigte Name), seine Seriennummer finden und eine der beiden Wiederherstellungsfunktionen wählen.
- 2. Lautstärke:** Hier können Sie die Lautstärke Ihres S32-Geräts für Klangwiedergabe und Klangvorschau einstellen. Die Kopfhörerlautstärke für die Klangvorschau steht nicht für Tobii S32 Touch zur Verfügung.
- 3. Touch:** Hier können Sie die Betätigungszeit festlegen. Geben Sie an, ob die Wiedergabe sofort nach Auswahl einer Taste des S32-Geräts gestartet wird, oder wie lange die Taste gedrückt gehalten werden muss, bis die Wiedergabe aktiviert wird. Sie können hier auch die Tastatur sperren/entsperren.
- 4. Scan:** Hier ändern Sie die Scangeschwindigkeit und wählen zwischen den verschiedenen Scanningmethoden, die für Tobii S32 Scan zur Verfügung stehen. Die Scanningfunktionen stehen nicht für Tobii S32 Touch zur Verfügung.

➔ Nähere Informationen über die Geräteeinstellungen des Tobii S32-Geräts und ihre Verwendung finden Sie unter **Tobii S32-Benutzerhandbuch > S32 benutzen > Einrichtungs-menü**.



6.5 Eine S32-Aktivität ohne angeschlossenes S32-Gerät erstellen

Es gibt Situationen, in denen man Tobii S32-Aktivitäten erstellen möchte und kein Gerät zur Hand hat. Zum Beispiel wollen Lehrer häufig Tobii S32-Aktivitäten zu Hause auf dem eigenen Computer vorbereiten, um sie dann am nächsten Tag mithilfe eines USB-Memorysticks auf dem Schulcomputer zu verwenden.

Mit SymbolMate und der Funktion für Tobii S32-Vorlagen erhalten Sie die Möglichkeit, auch dann Tobii S32-Aktivitäten zu erstellen, wenn das Gerät nicht an den Computer angeschlossen ist. Sie können die Aktivitäten auf Ihrem Computer oder auf einem externen Datenträger abspeichern und später in den **Bearbeitungsmodus für Tobii S32-Aktivitäten** importieren, um sie dort zu bearbeiten und mit Ihrem angeschlossenen S32-Gerät zu synchronisieren.

Diese vorlagenbasierten S32-Aktivitäten erhalten beim Speichern keine spezifische Aktivitätsnummer und keinen spezifischen Strichcode. Die für das angeschlossene S32-Gerät spezifische Aktivitätsnummer und der Strichcode werden automatisch zugewiesen, sobald die Aktivitäten bei angeschlossenem S32-Gerät in den **Bearbeitungsmodus für Tobii S32-Aktivitäten** importiert werden. So können Sie vorlagenbasierte Aktivitäten in den SymbolMate-Bearbeitungsmodus eines *beliebigen* S32-Geräts importieren und diese Aktivitäten mit einem *beliebigen* angeschlossenen S32-Gerät synchronisieren.

1. Im Fenster **Neues Seitenset** wählen Sie **Tobii S32-Vorlagen** aus – für jedes Keyguardlayout gibt es eine Vorlage. Beachten Sie: Nach dem Öffnen einer S32-Vorlage sind die **Aktivitätsnummer** und der **Gerätename** unspezifiziert, und der Strichcode ist ein nicht-zugewiesener Platzhalter.
2. Bearbeiten Sie die Aktivität wie gewohnt – Sie können auch Aufnahmen hinzufügen, Tasten gruppieren oder die Aktivierungsmodi ändern, indem Sie die verfügbaren Werkzeuge des **Tobii S32 Tastenwerkzeugs** verwenden, .
3. Speichern Sie Ihre Arbeit an einer beliebigen Stelle auf Ihrem Computer oder einem externen Datenträger ab (der Standardordner ist **Meine SymbolMate-Seitensets** in Ihrem Dokumente-Ordner).

ⓘ Wenn Sie eine vorlagenbasierte Aktivität direkt nach dem Erstellen einer neuen Aktivität mithilfe einer S32-Vorlage ausdrucken möchten, können Sie dies tun. Sie werden jedoch gewarnt, dass die Aktivität durch das Fehlen der Aktivitätsnummer/des Barcodes nicht in S32-Geräten funktionieren wird, sondern lediglich angezeigt oder als Papierbeispiel verwendet werden kann.

Wenn Sie Ihre Arbeit gespeichert haben, können Sie die vorlagenbasierte S32-Aktivität in den **Bearbeitungsmodus für Tobii S32-Aktivitäten** importieren, wenn Ihr gewähltes S32-Gerät angeschlossen ist. Gehen Sie wie folgt vor:

1. Rufen Sie SymbolMate auf und wählen Sie **Tobii S32-Geräte** im Fenster **Neues Seitenset** aus.
2. Wählen Sie das gewünschte Gerät aus. Daraufhin wird der **Bearbeitungsmodus für Tobii S32-Aktivitäten** dieses Geräts geöffnet.
3. Wählen Sie das Feld **Neue Aktivität hinzufügen** aus, und dann **Vorhandene Aktivität importieren**. Importieren Sie Ihre gespeicherte, vorlagenbasierte Aktivität. Jetzt werden der Aktivität automatisch eine Aktivitätsnummer und ein richtiger Strichcode zugewiesen.
4. Sie können die Aktivität nun bearbeiten und wie gewohnt mit Ihrem angeschlossenen S32-Gerät synchronisieren.



7. Seitensets drucken

Alle Druckereinstellungen werden unter **Datei > Drucker einrichten** (ändert die Standarddruckereinstellungen für ein Seitenset) oder **Datei > Drucken > Skalierung** (ändert die Druckereinstellungen für die aktuelle Sitzung) angepasst.

Gerätevorlagen passen die Druckgröße an das gewählte Gerät an, wobei die Ausrichtung oben links auf der Seite verwendet wird. Nach dem Drucken können Sie bei Bedarf die Seite zuschneiden.

Neu erstellte Seiten werden automatisch auf die gesamte Seitengröße gestreckt.

S32

Aufnahmen erstellen

Tobii S32 (S32 Touch und S32 Scan) bietet zwei verschiedene Aufnahmefunktionen: Klangaufnahmen, zur Klangwiedergabe per Tastendruck, und die Aufnahme von IR-Signalen (Infrarotsignalen), damit S32 eine Fernbedienung emulieren und als Fernbedienungseinheit genutzt werden kann.

Klangaufnahmen erstellen

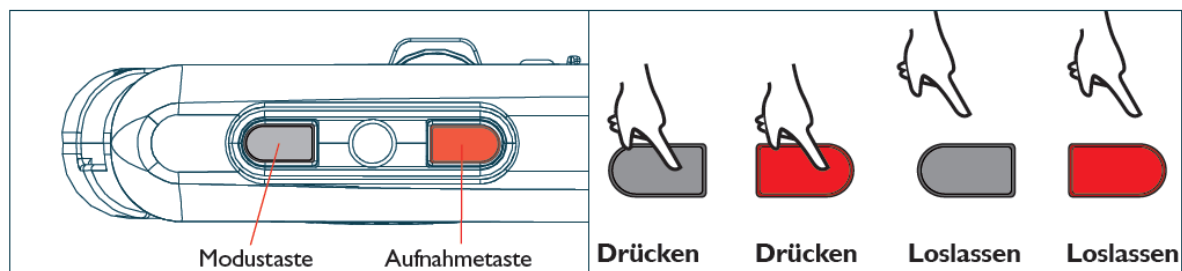
S32 kann Sprach- oder Geräuschaufnahmen aus der Umgebung anfertigen. Die Aufnahmen lassen sich einer bestimmten S32-Taste (oder mehreren S32-Tasten) zuweisen, um durch Drücken der jeweiligen Taste wiedergegeben zu werden.

Um einer Taste eine Klangaufnahme zuweisen zu können, muss sich unter dem Keyguard eine Karte mit einem Barcode befinden, die in Tobii SymbolMate erstellt wurde.

- 1 Als S32-Taste dient eine rechteckige oder quadratische Fläche, die per Keyguard und dem darunterliegenden Symbol (oder Freiraum) definiert wird. Die Taste wird gedrückt oder per Schalterscan ausgewählt, um eine Aufnahme zu aktivieren (siehe **Geräteübersicht > Wichtige Schnittstellen und Anschlüsse**).

So weisen Sie einer Taste eine Klangaufnahme zu:

1. Halten Sie die Modustaste gedrückt.
2. Halten Sie die Aufnahmetaste gedrückt.
3. Lassen Sie die Modustaste los.
4. Lassen Sie die Aufnahmetaste los.



Sie befinden sich jetzt im Klangaufnahmemodus. Die grüne LED-Anzeige sollte leuchten und die Aufnahme-LED sollte blinken.



5. Halten Sie die Taste gedrückt, der eine Klangaufnahme zugewiesen werden soll.
6. Sprechen oder erzeugen Sie einen aufzunehmenden Klang. Halten Sie die Taste während der gesamten Aufnahme gedrückt.

Wenn Sie nach Beendigung der Aufnahme die Taste loslassen, wird die soeben erstellte Klangaufnahme wiedergegeben.

7. Drücken Sie erneut die Modustaste, um den Klangaufnahmemodus zu beenden. Die rote LED hört auf zu blinken.

Wenn Sie den Klangaufnahmemodus nicht beenden wollen, können Sie entweder eine neue Klangaufnahme für dieselbe Taste erstellen (indem Sie den Vorgang ab Schritt 5 wiederholen und damit die alte Aufnahme überschreiben) oder je nach Wunsch andere Tasten mit einer Klangaufnahme versehen.

Sie müssen den Klangaufnahmemodus beenden, um die Taste mit der aktuellen Klangaufnahme betätigen und die Wiedergabe starten zu können.

- 1 Bei der Aufnahme sollte der Mikrofonabstand 10 cm betragen, damit eine optimale Klangqualität erreicht wird.

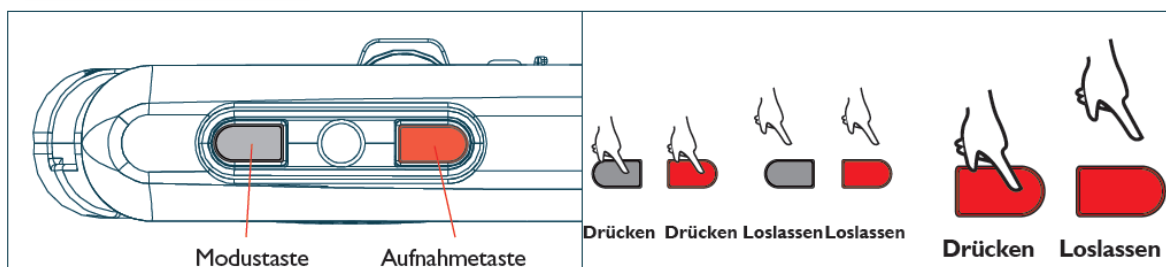
IR-Aufnahmen erstellen

IR (Infrarot) ist ein Lichtspektrum, das u.a. für die drahtlose Signalübertragung eingesetzt wird. Bei einer IR-Aufnahme mit S32 werden IR-Signale z.B. von einer Fernbedienung aufgezeichnet und einer Taste zugewiesen. Durch Betätigen der betreffenden Taste kann S32 die Fernbedienung emulieren, indem eine exakte Kopie des ursprünglichen Signals gesendet wird.

Durch Nutzung der IR-Funktion kann S32 als Fernbedienungseinheit verwendet werden, um Einheiten mit einem IR-Empfänger drahtlos zu steuern: z.B. Fernseher und Videorekorder oder Stereoanlagen, Klimaanlage und einfaches IR-Spielzeug.

So weisen Sie einer Taste eine IR-Aufnahme zu:

1. Bedienen Sie das Gerät wie bei einer Klangaufnahme: Halten Sie die Modustaste gedrückt, halten Sie die Aufnahme-taste gedrückt, lassen Sie die Modustaste los, lassen Sie die Aufnahme-taste los.
2. Drücken Sie die Aufnahme-taste erneut.
3. Lassen Sie die Aufnahme-taste los.

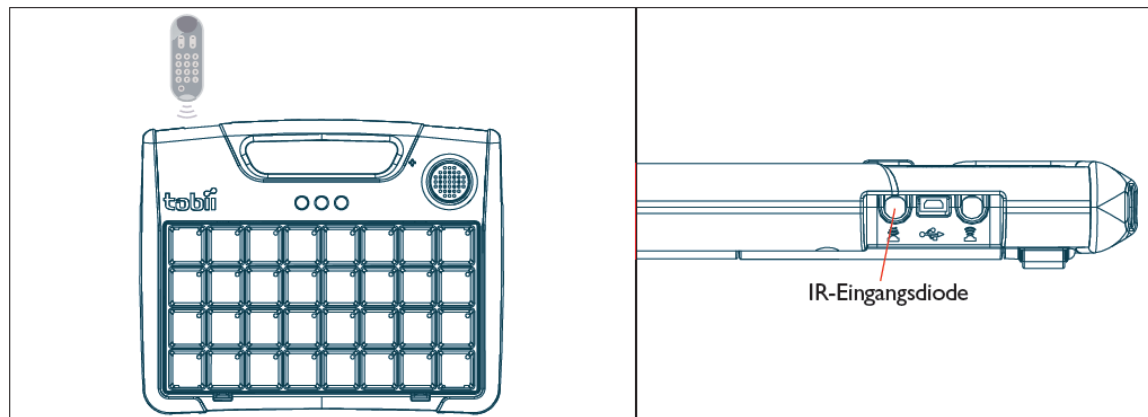


Sie befinden sich jetzt im IR-Aufnahmemodus. Rote und gelbe LED-Anzeige sollten gemeinsam blinken.



4. Drücken Sie kurz die Taste, für die ein IR-Signal aufgenommen werden soll. Die grüne LED-Anzeige (die rechte der drei Anzeigen) leuchtet auf und es wird ein Zweitonsignal ausgegeben.
5. Richten Sie das IR-Sendegerät, z.B. die Fernbedienung, auf die IR-Eingangsdiode an der Oberseite von S32.

- Hinweis: Das IR-Sendegerät muss nicht exakt, sondern nur ungefähr auf die IR-Eingangsdiode gerichtet werden. Es ist eine Abweichung von 15° zu jeder Seite der IR-Eingangsdiode zulässig.



ⓘ Bei eingeschränkter Mobilität und wenn Sie nur mit Mühe um S32 fassen können, um das IR-Sendegerät auf die Diode zu richten, drehen Sie S32 um 180°, sodass Sie auf die IR-Dioden blicken.

6. Halten Sie die Taste auf dem IR-Sendegerät gedrückt, die mit S32 aufgenommen werden soll (z.B. die Einschalttaste einer TV-Fernbedienung). Wenn S32 das IR-Signal korrekt aufgenommen hat, hören Sie sofort ein helles Eintonsignal und die grüne LED-Anzeige erlischt.

⚠ Bei fehlgeschlagener IR-Aufnahme hören Sie ein Eintonsignal mit einem tieferen Ton, der auf einen Fehler hinweist. Die grüne LED-Anzeige erlischt. Wiederholen Sie den Vorgang in diesem Fall ab Schritt 4. Sie befinden sich weiterhin im Aufnahmemodus. Wenn die IR-Aufnahme mehrfach fehlschlägt, stellen Sie sicher, dass das IR-Sendegerät auf die richtige Seite von S32 gerichtet ist (also die Seite mit den beiden Dioden und dem USB-Anschluss) und dass das Gerät ungefähr auf die IR-Eingangsdioden gerichtet ist. Kontrollieren Sie ebenfalls, ob die Batterien im IR-Sendegerät (falls dieses Batterien nutzt) geladen sind. Batterien mit niedrigem Ladestand können eine schwache Signalausendung bedingen, wodurch das IR-Signal nur schwer zu erfassen ist.

7. Drücken Sie erneut die Modustaste, um den IR-Aufnahmemodus zu beenden. Gelbe und rote LED hören auf zu blinken.

Wenn Sie den IR-Aufnahmemodus nicht beenden wollen, können Sie entweder eine neue IR-Aufnahme für dieselbe Taste erstellen (indem Sie den Vorgang ab Schritt 4 wiederholen und damit die alte Aufnahme überschreiben) oder je nach Wunsch andere Tasten mit einer IR-Aufnahme versehen.

Sie müssen den IR-Aufnahmemodus beenden, um die Taste mit der aktuellen IR-Aufnahme betätigen und die Funktion aktivieren zu können.

- ⓘ Aufgrund des extrem breiten IR-Signalspektrums und der Signalnutzung in verschiedensten IR-Sendegeräten kann es möglich sein, dass S32 einige IR-Signale nicht erkennt.

Wiedergabe oder Scanvorgang abbrechen

Wiedergabe (von Klängaufnahmen oder IR-Signalen) und Scanvorgang lassen sich durch Drücken der Modustaste jederzeit abbrechen. Als Modustaste dient die graue Taste an der rechten Seite von Tobii S32 (Touch and Scan), die sich über der roten Aufnahmetaste befindet.



Funktionen und Eigenschaften

Mit einem Sternchen (*) gekennzeichnete Funktionen und Eigenschaften sind nur bei gemeinsamer Nutzung von Tobii S32 und SymbolMate (ab Version 1.1) verfügbar.

S32 Touch		S32 Scan	
USB-Anschluss	Intelligente Karten-ID	Anschluss für Kopfhörervorschau	Scanmodus Spalte/Zeile
Einstellung der Betätigungszeit	Kombinationstasten (bald verfügbar)*	Spielzeugschnittstellenanschlüsse	Scanmodus Zufall
Regelung der Lautsprecherlautstärke	Tastengruppierung*	Schalteranschlüsse	Tastatursperre
Fernbedienung	Zeitgesteuerte Funktionen*	USB-Anschluss	Klangaufnahmen
Tastatursperre	Funktionswarteschlangen*	Fernbedienung	Aufzeichnung von IR-Signalen
Klangaufnahmen	Ein/Aus-Funktionen*	Einstellung der Betätigungszeit	Klangwiedergabe
Aufzeichnung von IR-Signalen	Aktivierung im betätigten Zustand*	Regelung der Lautsprecherlautstärke	IR-Wiedergabe
Klangwiedergabe		Regelung der Kopfhörerlautstärke	Intelligente Karten-ID
IR-Wiedergabe		Einstellung der Scangeschwindigkeit	Kombinationstasten (bald verfügbar)*
		Einfachscharter	Tastengruppierung*
		Doppelscharter	Zeitgesteuerte Funktionen*
		Scanmodus Schritt	Funktionswarteschlangen*
		Scanmodus Zeile/Spalte	Ein/Aus-Funktionen*
			Aktivierung im betätigten Zustand*

Technische Daten

Keyguards	Layout mit 1, 2, 4, 8, 16, 32 Tasten
Abmessungen (B x H x T)	31 x 24,8 x 3 cm
Gewicht (einschl. Batterien und Keyguard)	840 g
Lautsprecher	1 Mono
Mikrofon	1
Optimaler Aufnahmeabstand	< 15 cm
Batterien	4 x AA
Batterielebensdauer (je nach Hersteller)	Monate
Aufnahme	ca. 60 h
Aktivitätsebenen	192 frei belegbare/63 werkseitig vordefinierte Ebenen
Aktivitätsebenenennung	Barcode auf Karte, Barcodelesegerät an S32
Karten (B x H): Kann per SymbolMate auf A4- oder Letter-Format mit Hashzeilen gedruckt werden.	27,0 x 16,4 cm
Fernbedienung	IR (Infrarot) über Tirda™-Kreis

SD-Karte	2 GB
Anschluss (S32 Touch)	1 Mini-USB-Anschluss, Typ B
Anschlüsse (S32 Scan)	1 Mini-USB-Anschluss, Typ B 1 x 3,5-mm-Kopfhöreranschluss 2 x 3,5-mm-Spielzeugschnittstellenanschlüsse 2 x 3,5-mm-Schalteranschlüsse
Eingabemethode (S32 Touch)	Touchtastatur
Eingabemethode (S32 Scan)	Touchtastatur Automatisches Scannen (1 Schalter) Schrittscannen (2 Schalter)
Scanmuster (S32 Scan)	Linear, Zeile/Spalte, Spalte/Zeile, Zufall
Scangeschwindigkeit (S32 Scan)	8 Geschwindigkeiten
Montage	75 mm x 75 mm, vorbereitet für VESA-Halterung
Spielzeugschnittstelle (max. Spezifikationen)	24 V/500 mA
Seitenabdeckungen	4 (schwarz, blau, grün, rot)

Konformität	<p>Standard für medizinische Geräte (Klasse 1/Typ B)</p> <p>US-Standard "Consumer Safety Specification on Toy Safety" ASTM F963-08/Standard für Spielzeugsicherheit (SS-EN 71-1:2005 + A6:2008)</p> <p>US Federal Hazardous Substances Act 16 CFR 1500.44</p> <p>CPSC 16CFR 1303 Lead in Coatings</p> <p>RoHS-zertifiziert</p> <p>Digitales Gerät der Klasse B/FCC Part 15</p>
-------------	--