

# JOKUS



**Jokus er et program som består av 2 deler:  
I *Ansikter* kan du kombinere øyne, munn, hår og  
hatter for å skape ulike ansikter.**

**Passer for synssvake og i språktrening.**

**I *Dromefanten* kan du lage dine egne fantasidyr  
ved å kombinere fram-, midt- og bakdeler fra ulike dyr:  
f.eks. en *dromefant*, ei *geitku* e.l.!**

**Egnet til persepsjon-, kognisjon- og språktrening.**

**Opprinnelig manus: Jenny Hammarlund**

**Bearbeiding: LäraMera Program Ann Truedsson**

**Programmering: Textax Henrik Karlsson**

**Musikk: Erik Truedsson**

***Jokus er utviklet med støtte fra prosjektet Ungafocus  
med midler fra Allmänna arvsfonden.***

**Jokus © 2001 LäraMera Program AB.**

**Norsk versjon: NorMedia**

**P.b. 24, 1451 Nesoddtangen.**

**Tlf. 66915440 Fax 66912045.**

**kontakt@normedia.no www.normedia.no**

## Installasjon i Windows 95 og nyere

Sett CD-en i CD-spilleren. Gå til **Start**, og velg **Kjør** og **Bla**.

I **Bla**-vinduet velger du den enheten som tilsvarer CD-ROM-en, f.eks. **D:**. Klikk på **Install.exe**, og deretter **"OK"**.

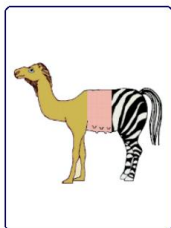
Følg anvisningene i installasjonsprogrammet. Under installasjonen dannes et ikon for programmet i programgruppen "Program".

## Start av programmet

Start programmet ved å velge **Start / Program / Jokus**. Klikk på Jokus-ikonet. *CD-en må stå i spilleren når du bruker programmet.*

## Programbeskrivelse

Jokus består av de to programdelene **Ansikter** og **Dromefanten**. Programmet kan styres med brytere og ulike trykkeplater. Det er synstolket for barn og ungdommer med nedsatt syn.



Programmet starter med et bilde av Jokus.

Et trykk på mus, tast eller bryter fører deg til en meny der du kan velge **Dromefanten** eller **Ansikter**.

### Ansikter

Hvordan ser man ut når man både ler og gråter samtidig?

I "Ansikter" kan man lage egne ansikter ved å velge blant mange typer munn, øyne, hår og hatter. Du kan skape forskjellige ansiktsuttrykk ved å kombinere ulike deler.

"Ansiktene" stimulerer brukeren til å undersøke detaljer i bildene, og er en forberedelse til leseinnlæringen. "Ansiktene" kan også benyttes i språktrening og i samtaler om følelser.

### Dromefanten

Lag en **dromefant**, ei **geitku** eller et annet fabeldyr eller figur.

I "Dromefanten" kan du lage dine egne dyr ved å *kombinere fram-, midt-, og bakdel* fra forskjellige dyr. Når du har laget en hel figur, får du en animasjon med lyd.

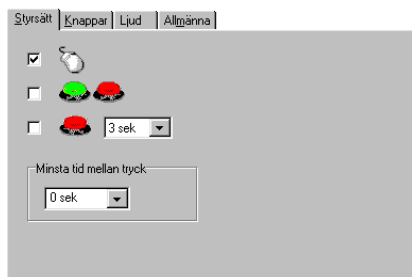
Programmet inneholder fire ulike familier med dyr og figurer. Hver familie består av fem eller seks forskjellige dyr. Programmet trener persepsjon og kognisjon, og er også anvendelig i språktrening.

## Innstillinger



Klikk på dette symbolet for å sette opp programmet. Her kan du sette opp styringen, vise knapper, lyd, bakgrunnsfarge mm..

## Styring

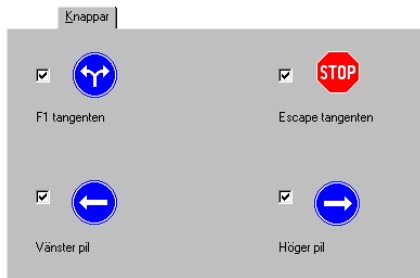


Velg om du vil styre med mus, eller 1 eller 2 brytere ved å markere i et av feltene. Velger du en-bryter kan du også regulere skannehastigheten. Velger du 1 eller 2 brytere viser en stor grønn pil hvor du befinner deg. Ved bruk av to brytere flytter du den grønne pila med

<mellomrom>-tasten, og velger med <Enter> tasten.

Du kan regulere minstetida mellom brytertrykkene. Programmet vil da ignorere alle trykk i f.eks. 1 sekund, hvis det ble valgt.

## Knapper



Hvis du ikke vil se knappene på skjermen markerer du her. For å komme til innstillingene igjen, må du da trykke på *F1*. Knappene tilsvarer: *venstre piltast* - bla til venstre, *høyre piltast* - bla til høyre. *F1* -innstillinger, *Esc* -avslutte.

## Lyd

Du kan markere (vekk) de lydene du (ikke) vil høre.

## Talestøtte

### Dromefanten:

F2 forteller alltid hva som vises på skjermen.

F3 forteller hva som er foran og nedentil i bildet.

F4 forteller hva som er midt i bildet.

F4 forteller hva som er øverst eller bakerst i bildet.

F6 forteller hva som skjer ved animering.

### Ansikter:

F2 forteller alltid hva som vises på skjermen.

F3 forteller hvilken munn som vises.

F4 forteller hvilke øyne som vises.

F5 forteller hvilket hår som vises.

F6 forteller hvilken hatt som vises.

F7 forteller hvilke ansiktsuttrykk man har satt sammen riktig.

F8 sier "Start påny" og tømmer dermed bildet.

### Jokus og styreplate

Talestøtten som fins på funksjonstastene F2, F3, F4, F5, F6, F7 og F8, kan legges ut på trykkplate.

### Generelt

Du kan velge bakgrunnsfarge, markørstørrelse, hvor lenge en animasjon skal vises før du kan avbryte den, og om du vil ha ramme eller ikke. Du kan velge mellom normal ramme, smal ramme eller å ikke ha ramme i det hele tatt.



Klikk på **Stop**-skiltet eller trykk på <Esc> tasten for å avslutte programmet.

### Utskrift av bildene i programmet

Trykk på bokstaven <P> når du vil skrive ut det som vises på skjermen.

### Systemkrav

Windows 95/98/Me/NT/2000 med mer enn 256 farger, CD-spiller og lydkort.

### Styring

Mus, mellomrom / Enter, brytere via Blekkspruten koblingsboks, trykkplate eller pekeskjem.