

De morsomme aktivitetene kan styres med mus, taster, pekeskjerm, styrespak og brytere. Look'n Listen fokuserer på barn, men passer også for eldre brukere.

Look'n Listen inneholder tre hovedtyper aktiviteter:

**1. To bryter Karusell**

Trykk på en av to brytere, musetastene, talltastene 1 / 2 eller venstre/høyre side av en pekeskjerm, resulterer i lyd, bilde, tekst og / eller animasjoner.

**2. To bryter Test**

Lyd, bilde, tekst eller animasjon vises/høres, og brukeren forventes å trykke på en av bryterne (se ovenfor). Hvis riktig bryter velges, blir en lyd, bilde, tekst eller animasjons-sekvens spilt.

**3. Styrespak/pekeskjerm Spill**

Et bilde vises og en lyd spilles. Når brukeren beveger seg rundt på skjermen med mus, styrespak, pekeskjerm eller tastene 1-4, følger lyden bevegelsen. Bildet kan skiftes ved å trykke på en knapp på styrespaken eller skifte automatisk.

Retningsferdigheter trenes ved trykk på bryterne, som er knyttet til bilder/lyder på venstre og høyre side av skjermen.

En styrespak eller pekeskjerm kan brukes til å flytte bildene / lydene fra venstre til høyre og omvendt, eller øke / minske lyden ved å flytte opp eller nedover.

**Systemkrav** Look'n Listen leveres på CD for Windows 98 og nyere, og krever Pentium PC m/lydkort, CD ROM og grafikk > 256 farger.

**Sensory Serien** er en serie underholdende treningsprogrammer for hjem og skole med høy kvalitet både på innhold og utforming. Serien omfatter sitmulering, aktivitets- og begrepstrening for svaktfungerende.

Programmene kjøres på PC med min. VGA grafikk og Windows 98 og nyere, og kan styres med mus, tastatur, rulleball, trykkplate, mikrofon, pekeskjerm eller brytere. I serien er det hittil 12 norske programmer.

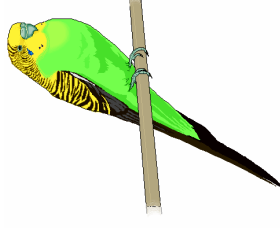
**Produsent** © 2001 Sensory Software Ltd.

**Takk til:** Chris Painter, Roger Wilson-Hinds, Expert Software, Oak Solutions, Semerc, Sound and Vision, CoreIXARA © 1996 Corel Corporation.

**Norsk versjon:** NorMedia AS, P.b.24, 1451 Nesoddtangen

Tlf. 66915440 Fax 66912045. kontakt@normedia.no www.normedia.no

# Look'n Listen



Look 'n Listen har tre hovedtyper aktiviteter innenfor visuell matching og diskriminering, og inkluderer både høre- og lytteferdigheter samt retningstrening. Det ble laget for å utvikle lytteferdigheter, men har vist seg godt egnet i mer grunnleggende brytetrening og pekeskjermbruk, og til å teste ut alternativer.

Svaktfungerende brukere kan her utforske en rekke aktiviteter med flotte figurer både visuelt og auditivt.

For Windows 98 og nyere operativsystemer.



© 2001 Sensory Software Ltd. Norsk versjon ved NorMedia  
Pb.24, 1451 Nesoddtangen. Tlf. 66915440 Fax 66912045  
kontakt@normedia.no www.normedia.no

## Installasjon i Windows 98 og nyere

**Look'n Listen** installeres fra **Setup.exe** filen på CD-en til harddisken på PC-en. Sett inn CD-en i CD-spilleren. Gå til **Start**. Velg **Kjør** og **Bla**. Velg CD-stasjonsenheten der du satte inn CD-en. Klikk på **Setup.exe** og deretter på **OK**. Følg anvisningene på skjermen.

*Hvis du får spørsmål om å restarte maskinen under eller etter installasjonen, er dette IKKE nødvendig. Svar da **Avbryt** / **Cancel** i Omstart vinduet. **Avinstallering** skjer via **Fjern prog.** i **Kontrollpanel**.*

Programmet installeres normalt i **C:\Sensory**, der alle programmene i **Sensory** serien legges. Installasjonen danner programgruppen **Sensory**, med ikonet for **Look'n Listen** programmet. Du må ev. selv lage en snarvei til programmet og flytte denne ut på skrivebordet.

## Systemkrav

Programmene kjøres på Windows 98 og nyere, og krever Pentium PC med lydkort, CD ROM og grafikk > 256 farger.

## Bruk av programmet

Du kan starte programmet ved å klikke på **Start**, velge **Sensory** programgruppen og deretter klikke på **Look'n Listen** ikonet. **Startbildet** (*hovedmenyen*) vises:

Hvis du klikker på en av de tre **aktivitetstypene** vil du få se en liste over aktivitetene som fins for denne typen. For å velge en aktivitet klikker du på f.eks. **To**

**bryter Test**, og så på **Alien: Black Background** i lista som vises.

Hvis du trykker på **Sensory knappen** (over lista), åpnes *brukerskjermen*. Trykk på bryteren (eller pek på skjermen) knyttet til den rette siden av skjermen (se **Oppsettene** nedenfor), og en belønning vises, osv..

*Merk: mange av aktivitetene kan brukes med lyd alene. Du kan ev. slå av visningen hvis det passer for brukeren.*

## Menyer og Valg

Velg den aktivitetstypen du ønsker. Gå så i **Valg** menyen i *startbildet* for hver av de tre aktivitetene, og så i **Oppsett** og/eller **Port** undermenyene. **Port** menyen lagres automatisk når du klikker på **OK** knappen.

## Aktivitetene

Det er laget flere aktiviteter for hvert av aktivitetsområdene. De er:

**To bryter karusell** aktivitetene. Bryter 1 fører brukeren gjennom en type bilder / lyder, og bryter 2 gjennom en *annen* type. I de *tilfeldige* (*random*) aktivitetene, endres bildene / lydene som vises / høres underveis.

**Styrespak / Pekeskjerm spillene**. Der hvor det passer, synes bevegelser fra venstre til høyre og omvendt, å bevege lyden i samme retning. Bevegelse opp og nedover skjermen vil endre volumet på lyden tilsvarende. Forskjellige sett med fire bilde/lyd aktiviteter er satt opp slik at de *endrer bilde/lyd hvert 10. sekund*, har et *fast lyd/volum, beveger* bildet og lyden, eller har et *variabelt lyd/volum*.

**To bryter testene** inneholder flere typer aktiviteter med ulike stiler:

**Alien** Dette er enkle lokaliseringssøvelser for *venstre* og *høyre*.

**Countdown 3 2 1 og Press switch 1 to find and switch 2 to hear** Disse ble tatt med for å avhjelpe problemet noen brukere har med å trykke gjentatte ganger på bryterne.

De følgende settene med aktiviteter ble laget for å hjelpe til i de tidlige stadiene av utviklingen av høre og lytteferdigheter:

**Switch 1 to step – switch 2 to hear**

Disse aktivitetene har en rekke bilder som brukeren kan gjennomgå med bryter 1. Trykk på bryter 2 spiller av lyden som er koblet til hvert bilde.

**One sound then picture**

Disse spiller en lyd når bryteren trykkes, og spiller deretter lyden og viser bildet knyttet til lyden når bryteren trykkes på ny.

**Localisation**

Denne serien med øvelser viser et bilde (eller to bilder), og spiller en lyd. Brukeren skal lokalisere bildet / lyden, og trykke på riktig bryter.

**MERK:** Disse **tastene** kan benyttes i **Look'n Listen**:

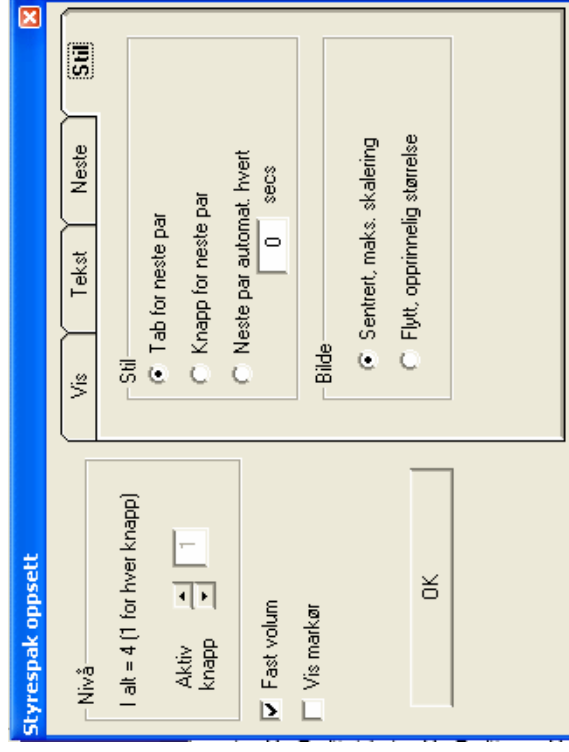
**Escape** brukes for å gå tilbake til *forrige nivå*, eller til *startbildet*.

I de to første aktivitetene kan tastene **1** / **mellomrom** tilsvare bryter 1, og **2** / **Enter** tilsvare bryter 2. I **Styrespak** / **pekeskjerm spillene** kan tastene **1 – 4** brukes parallelt med de 4 styrespak knappene.



## Styrespak / Pekeskjerm Spill - Oppsett

Her kan du velge stilen på **Styrespak/Pekeskjerm Spill** aktivitetene. Når du har endret i disse valgene, må du gå tilbake til hovedvinduet (med **OK**), og prøve dem ut ved å klikke på **Sensory knappen**.



Denne aktiviteten spiller og viser inntil 4 bilder og lyder. Hvis brukeren trykker på styrespak knappene (fire stykker), får han/hun fire valg. Disse velges på samme måte som tidligere. Forskjellene er:

**Fast volum** – angir at lydstyrken er *konstant* uansett hvordan musepekeren / styrespaken bevegtes på skjermen. Hvis den *ikke* markeres, går lydstyrken *opp* når brukeren beveger musepekeren / styrespaken *oppover*, og *ned* når han/hun beveger den *nedover*.

**Stil** - lar deg velge hvordan brukeren skal bevege seg mellom de 4 bildene / lydene (bortsett fra å bruke styrespak knappene). Ved å trykke **Tab** tasten, en *styrespak knapp*, eller *automatisk* hvert valgte sekund. I tillegg kan du velge om bildet skal vises *sentrert* på skjermen, eller om det skal *følge bevegelsene* til musepekeren / styrespaken.

## Hente og lagre aktiviteter

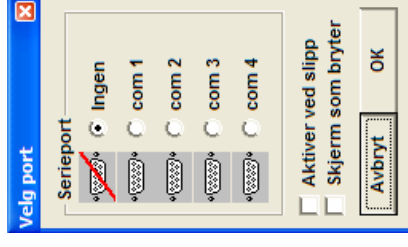
Klikk på **Fil** menyen i *startbildet*, og velg **Hent aktivitet**, **Lagre aktivitet** eller **Lagre som** (ved ny / ev. ved endring av en aktivitet), og angi ønsket filnavn. *Standard* mappen for **Look'n Listen konfigurasjoner** er **LooknListen** mappen; normalt **C:\Sensory\LooknListen**.

## Port menyen

I denne menyen kan du ev. velge serieport for bryterne (*ikke* vanlig i Norge – her brukes brytere koblet til tastaturet via **Bleckspruten** kobl.boks).

**Aktiver ved slipp** gjør at bryteren først aktiveres når brukeren *slipper* den.

**Skjerm som bryter** setter opp skjermen slik at klikk på *venstre* side av skjermen tilsvarer trykk på bryter 1, og klikk på *høyre* side svarer til trykk på bryter 2. Denne opsjonen *avmarkeres* hvis du bruker en musemulerende bryterboks (Mouse).



## Oppsett menyene

Oppsettene er forskjellige for de tre aktivitetstypene. De lar deg velge lyder, tekst, bilder og stiler i aktivitetene som du ev. kan lagre som nye.

## To Bryter Karusell Oppsett

Her kan du velge stilen på **To**

**Bryter**

**Karusell** aktivitetene.

Når du har endret i disse

valgene,

må du gå

tilbake til

*startbildet*

(med **OK**),

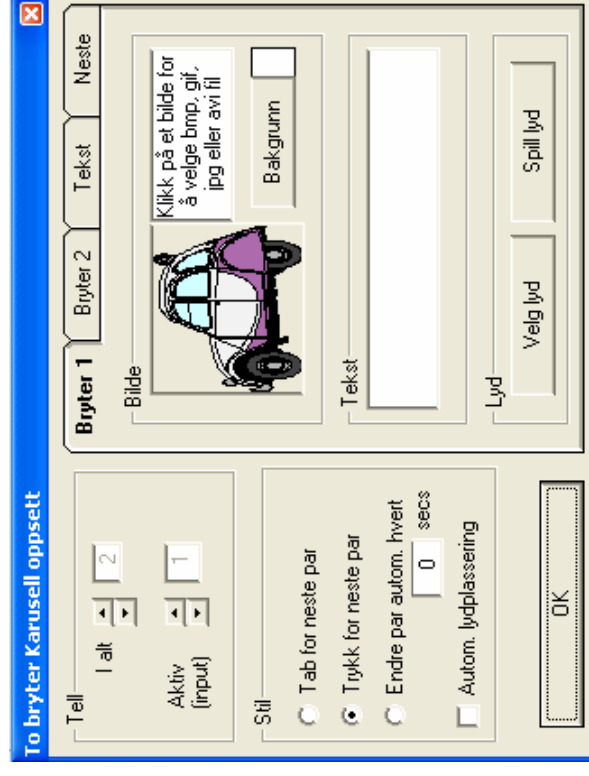
og prøve

dem ut ved

å klikke på

**Sensory**

**knappen** (over lista).



**Tell** (venstre del av illustrasjonen ovenfor)

**I alt** lar deg velge hvor mange forskjellige par skjermer som kan vises i en bestemt aktivitet (to i eksemplet over). Skjermene vises i par – et bilde, tekst og/eller lyd for hver av bryter 1 og bryter 2 som blir trykket.

**Aktiv (input)** - lar deg velge hvilket skjerm bilde du holder på å sette opp (det første i eksemplet ovenfor).

**Stil** (venstre valg vindu)

Det er tre **Stil** valg: **Tab for neste par**: i dette tilfellet vil bryter 1 og 2 alltid vise *samme* bilde/tekst og/eller spille den *samme* lydfilen – inntil du trykker på **Tab** tasten. Først da vil et nytt par bli vist.

**Bryter trykk for neste par**: her blir et nytt par med bilde/tekst/lyd vist etter at en bryter blir trykket.

**Endre par automatisk hvert \_\_ sek**: her viser systemet automatisk det neste paret hvert valgte sekund (1 - 999 sekunder).

**Automatisk lydplassingering**: gjør at lyden kommer fra venstre eller høyre høyttaler overensstemmende med bildet som blir vist.

## Flikker – Bryter 1, Bryter 2, Tekst (skrifttype) og Neste

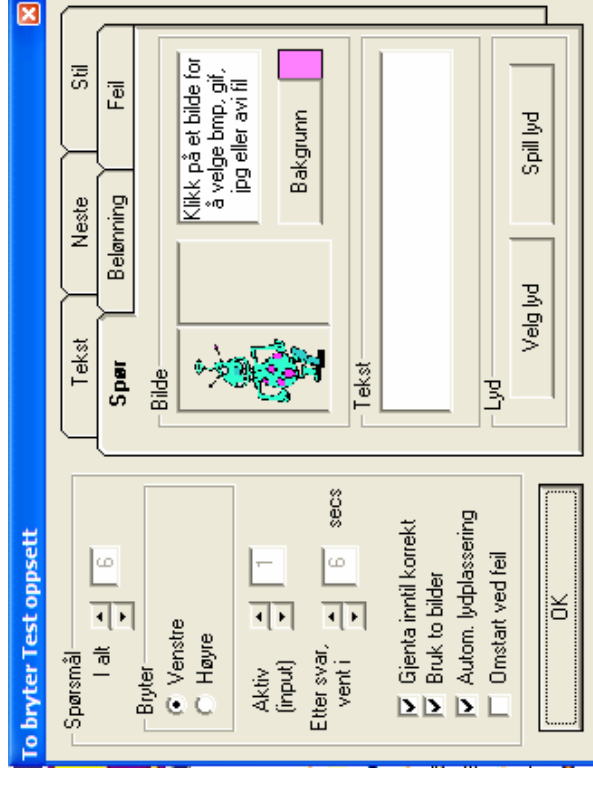
Det er fire flikker med kontroll for tilleggsvalg på høyre side av vinduet:

1. Bryter 1 og Bryter 2: Disse er identiske, og lar deg velge:
  - **Bildet** som skal vises (klikk på bildet, og velg et nytt). Bilder kan være av filtype bitmap (.bmp), gif (inkludert animerte gif bilder), jpg eller Windows metafiler (.wmf).
  - **Bakgrunnsfarge** på skjermen (klikk på knappen og velg farge)
  - **Tekst** som skal vises (skriv ev. inn en tekst til bildene)
  - **Lyd**. Nederst velges lyden som skal spilles. Klikk på **Velg lyd** knappen for å velge en .wav eller midi fil. Klikk på **Spill lyd** knappen for å høre.
2. **Tekst**. Her velger du om teksten (for alle skjermene) skal vises *øverst*, i *midten* eller *nederst* på skjermen. Du kan også velge *skrifttype*.

3. **Neste** lar deg velge en ny aktivitet. Hvis Neste *ikke* velges, går programmet tilbake til starten på den samme aktiviteten.

## To bryter Test: Oppsett

Her kan du velge stilen på aktivitetene i **To Bryter Test**. Når du har endret i disse valgene, må du gå tilbake til *startbildet* (med OK), og prøve dem ut ved å klikke på Sensory knappen (over lista).



## To bryter

**Test** – aktivitetene viser opp til 9 spørsmål, som brukeren forventes å svare på ved å trykke enten på bryter 1 eller bryter 2.

**Spørsmål** – (venstre side av illustrasjonen ovenfor)

- **I alt** – viser hvor mange spørsmål som vil bli vist.
- **Bryter**: Venstre eller Høyre – lar deg velge om venstre eller høyre bryter (eller side av skjermen) skal betraktes som riktig for spørsmålet.
- **Aktiv** (input) – angir spørsmålet du holder på med (**1** - verdien i **I alt**).
- **Etter svar vent i** – lar deg velge en pause etter at belønningen er blitt vist/spilt for dette spørsmålet, og før neste blir vist/spilt.
- **Gjenta inntil korrekt** – fortsetter å vise oppgaven inntil brukeren har trykket på den rette bryteren.
- **Bruk to bilder** – lar deg angi to bilder - på *venstre* og *høyre* side.
- **Automatisk lydplassingering** – vil automatisk spille lyden fra rett sted.
- **Omstart ved feil** – vil føre brukeren tilbake til spørsmål 1 ved feil.

## Flikker – Spørsmål, Belønning, Feil, Tekst, Neste og Stil

Det er seks flikker med kontroll som kan brukes for å gjøre tilleggsvalg.

- **Spør, Belønning, Tekst, Feil og Neste** settes opp på tilsvarende måte som i flikkene i **To Bryter Karusell**. Den eneste forskjellen er om **Bruk to bilder** er valgt. I så tilfelle blir *to bilder* vist.

- **Stil** – lyden kan spilles *en gang*, *kontinuerlig*, eller *gjentas* hvert valgte sekund. Du kan også markere for om *markøren skal vises* eller ikke.