

INSTRUKSJONER

AActivity II

Kommunikator og musikkinstrument

Pakkens innhold

Sjekk nøye innholdet
i esken, som er:

- AActivity-enhet
- Universell kraft
Leverer
 - Leketøyskabel
 - Disse instruksjonene
 - Laminert
Innholdskort



Produktbeskrivelse

AActivity Communicator & Musical Instrument er en svært allsidig kommunikator og musikalsk enhet med åtte knapper, åtte opptaks- og avspillingsnivåer og opptil åtte minutters opptakstid.

AActivity drar også nytte av 64 forhåndsinnspilte, språkuavhengige lyder arrangert i åtte kategorier. Enheten støtter allsidig skanning med én eller to brytere hvis brukeren ikke kan bruke de åtte innebygde knappene, og den kan også brukes med trådløse SimplyWorks-brytere på en rekke måter. Auditiv skanning støttes enten ved hjelp av pipelyder eller korte forhåndsvisningsklipp.

Ved å velge aktiviteten Freestyle Music kan enheten brukes som et piano eller en rockgitar med én oktav, mens ved å velge aktiviteten Music Scanning kan brukeren spille en av seksten kjente sanger ved å følge skannelysene. Når en bruker har fullført en bestemt sang, blir de belønnet med at sangen spilles av av AActivity i normalt tempo.

Med «Story Maker»-aktiviteten kan forhåndsinnspilte lyder brukes sammen med dine egne opptak, slik at realistiske lydeffekter kan legges til en historie og dermed gjøre den levende.

AActivity har en kraftig innebygd 3-watts høyttaler og drives av en universell strømforsyning (inkludert). En roterende volumkontroll på baksiden av enheten lar deg stille inn volumet til ønsket nivå for enhver situasjon.

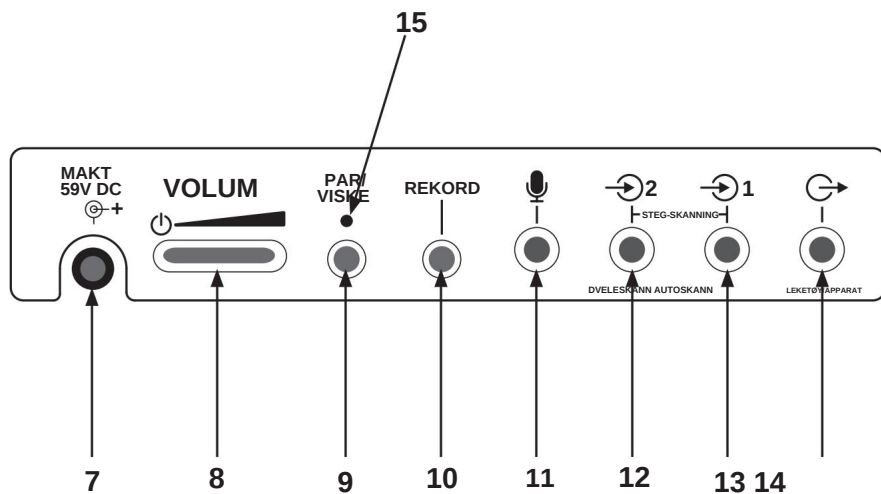
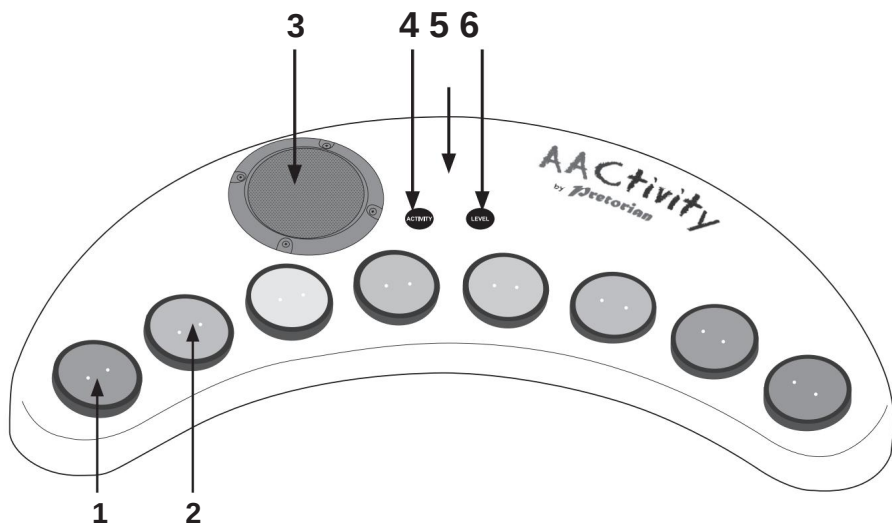
En utgang er tilgjengelig via en 3,5 mm-kontakt slik at leker eller apparater kan styres av utvalgte meldinger. En ytterligere 3,5 mm-kontakt gjør det mulig å bruke en håndholdt mikrofon i stedet for den innebygde mikrofonen (medfølger ikke), noe som kan gi en ny dimensjon til opptaks- og avspillingsaktivitet.

Alle meldinger, enten de er innspilte, forhåndsinnspilte eller kunngjøringer, lagres i et utskiftbart minne, slik at ulike innholdspakker kan gjøres tilgjengelige for ulike markeder eller ulike alders-/evnegrupper. Vennligst diskuter dine behov med Pretorian.

- Åtte knapper for enkel tilgang til flere meldinger.
- Åtte minutters opptakstid fordelt på åtte nivåer.
- 64 forhåndsinnspilte lyder arrangert i 8 kategorier:

de	Dyrellyder
de	Transportmåter
de	Musikkinstrumenter
de	Høye lyder
de	Innendørs lyder
de	Utendørs lyder
de	Følelser
de	Diverse lyder

- Freestyle Music-aktiviteten gjør enheten om til et piano eller en rockgitar med én oktav.
- Musikkavspillingsaktiviteten spiller av én av seksten kjente sanger.
- Med Story Maker-aktiviteten kan forhåndsinnspilte lyder brukes sammen med dine egne opptak, slik at realistiske lydeffekter kan legges til en historie.
- Støtter skanning med én og to brytere. Valgfri auditiv skanning, enten ved hjelp av pipelyder eller korte forhåndsvisningsklipp.
- Leketøyutgang (enheten støtter også trådløs leketøyutgang via SimplyWorks) økosystem).
- Ekstern mikrofonkontakt.
- Lyd av svært høy kvalitet via 3-watts intern høyttaler.



Styrker AACTivity-en din

Velg riktig pin-modul fra valget i strømforsyningsesken i henhold til landet du befinner deg i, og koble den til den tilsvarende kontakten på strømforsyningen til du hører at den klikker på plass. Koble den deretter til en ledig stikkontakt og koble kabelen til strømuttaket [7] på baksiden av AACTivity-enheten. Slå på strømmen til enheten ved å vri på volumkontrollen [8]. AACTivity-enheten er nå klar til bruk.

Velge en aktivitet

Du må først velge aktiviteten du vil bruke fra følgende liste:

- 1 Opptak og avspilling
- 2 forhåndsinnspilte lyder
- 3 Freestyle-musikk
- 4 Musikkskanning
- 5 Musikkavspilling
- 6 historieskaper

Trykk på aktivitetsknappen [4] én gang, så vil en av LED-lampene [2] lyse for å indikere den gjeldende aktiviteten. Hvis det ikke er aktiviteten du ønsker, trykker du gjentatte ganger på aktivitetsknappen til riktig LED-lampe lyser. Etter noen sekunder slukkes LED-lampene, og enheten annonserer den nye aktiviteten.

De følgende avsnittene beskriver hvordan du bruker hver aktivitet etter tur:

Opptak og avspilling

Enheten har omtrent åtte minutters opptakstid på åtte nivåer. For å velge nivå for både opptak og avspilling, trykk på nivåknappen [5], og en av LED-lampene [2] vil lyse for å indikere gjeldende nivå. Hvis du ønsker å gå til et annet nivå, trykk på nivåknappen gjentatte ganger til riktig LED-lampe lyser. Etter noen sekunder slukkes LED-lampene, og enheten annonserer det nye nivået.

For å spille inn nye meldinger på gjeldende nivå, trykk først på og hold inne opptaksknappen [10] til alle åtte LED-lampene lyser. Trykk deretter på og hold inne knappen [1] du vil gjøre et opptak på, og snakk inn i den innebygde mikrofonen [6] etter pipelyden. Snakk tydelig i en avstand på omtrent 15 cm fra mikrofonen for best resultat. Sørg for å ikke snakke før pipelyden er ferdig (men hvis du har tenkt å bruke auditiv skanning ved hjelp av forhåndsvisningsklipp, må du snakke så snart pipelyden er ferdig, ellers vil forhåndsvisningsklippet være stille).

Fortsett å holde inne knappen under hele meldingen og i minst 0,5 sekunder etterpå for å sikre at den ikke blir avbrutt. Den nye meldingen erstatter alle som kan ha blitt spilt inn på denne knappen og nivået. Meldinger tilknyttet denne knappen på andre nivåer påvirkes ikke.

Du kan spille inn meldinger på hvilken som helst av de andre knappene i samme opptaksøkt. Hvis du ønsker å gå til et annet nivå mens du er i samme opptaksøkt, trykker du ganske enkelt gjentatte ganger på nivåknappen [5] til riktig nivå-LED lyser, og fortsetter deretter opptaket når det nye nivået er annonsert.

Når du er ferdig med opptaket, trykker du kort på opptaksknappen [10] for å avslutte opptaksmodus, og meldingene kan nå spilles av ved å trykke på en av de åtte meldingsknappene. Du kan når som helst endre nivå for å lytte til opptak på andre nivåer ved å trykke på nivåknappen [5]. Merk at enhver melding kan avsluttes tidligere ved å trykke kort på aktivitetsknappen [4].

Denne aktiviteten støtter også skanning via kablede eller trådløse brytere – se avsnittet Bryterskanning.

Slette meldinger

Mens du er i opptaksmodus, kan du slette alle meldingene på gjeldende nivå ved å trykke på Par/ Trykk kort på sletteknappen [9]. Enheten svarer med en melding når sletteoperasjonen er fullført.

Videre kan du slette alle opptakene på alle nivåer ved hjelp av Slett alt-funksjonen: Mens du er i opptaksmodus, trykk og hold inne Par/Slett-knappen [9]. Etter noen sekunder vil enheten be deg om å trykke igjen for å bekrefte. Du bør bare gjøre dette hvis du er sikker på at du vil slette alle åtte meldingene på alle åtte nivåer OG alle åtte Story Maker-meldingene. Ellers trykker du på en hvilken som helst annen knapp eller venter bare noen sekunder for å avbryte.

Du kan bare slette meldinger i opptaksmodus.

Forhåndsinnspilte lyder

AACTivity inneholder 64 forhåndsinnspilte lyder som er delt inn i åtte temabaserte nivåer:

- 1 Dyr
- 2 transportmåter
- 3 musikkinstrumenter
- 4 høye lyder
- 5 innendørs lyder
- 6 utendørslyder
- 7 følelser
- 8 Diverse lyder

Listen over temaer finnes også på baksiden av enheten – se den for å sjekke at AACTivity-enheten din ikke har et annet sett med forhåndsinnspilte lyder (for eksempel der minneenheten er byttet ut).

Velg først temaet du vil bruke ved å trykke på nivåknappen [5]. En av LED-lampene [2] vil lyse for å indikere gjeldende nivå. Hvis du ønsker å bytte til et annet tema, trykker du gjentatte ganger på nivåknappen til riktig LED-lampe lyser. Etter noen sekunder slukkes LED-lampene, og enheten annonserer det nye temaet.

Lytt nå til lydene ved å trykke på de individuelle meldingsknappene [1]. En fullstendig liste over lydene i hvert tema følger med AACTivity-enheten som et separat dokument, og kan også lastes ned fra Pretorians nettsted.

Forhåndsinnspilte lyder kan ikke slettes eller overinnspilles under noen omstendigheter, så knappene for opptak og sletting [9, 10] har ingen effekt i denne aktiviteten.

Enhver forhåndsinnspilt lyd kan avsluttes tidlig ved å trykke kort på aktivitetsknappen [4], men ingen er lengre enn noen få sekunder.

Merk at nivået for opptak/avspilling og temaet for forhåndsinnspilte lyder angis uavhengig. Begge lagres i enhetens minne og hentes frem hver gang enheten slås på.

Denne aktiviteten støtter skanning via kablede eller trådløse svitsjer – se avsnittet om bryterskanning.

Freestyle-musikk

Når enheten plasseres i denne aktiviteten, blir knappene et enkelt musikkinstrument – enten et piano eller en rockegitar. Som standard er pianoet valgt. Hvis du vil bytte til rockegitar, trykker du på og holder inne aktivitetsknappen [4] mens du er i Freestyle-musikkaktiviteten. Følg samme prosedyre for å bytte tilbake. Knapp 1 er C4 (midtre C) som stiger i hele toner til knapp 8, som er C5.

Det er ingen kryss og b tilgjengelig i denne modusen, dvs. det er bare hvite toner – ingen svarte toner.

Opptaks- og sletteknappene [9, 10] har ingen effekt i denne modusen.

Denne aktiviteten støtter skanning via kablede eller trådløse svitsjer – se avsnittet om bryterskanning.

Musikkskanning

Denne aktiviteten lar brukeren spille av én av minst 16 forhåndsinnspilte sanger ganske enkelt ved å følge skanne-LED-lampene (noen innholdspakker kan ha opptil 32 sanger – vennligst spør). Alle sangene er ordnet i banker på 8, og hver bank følger et tema. Se det laminerte innholdskortet som fulgte med AACtivity for nøyaktige detaljer, da innholdet varierer etter språk og geografisk plassering. Hvis du skulle miste det laminerte innholdskortet, kan du opprette et nytt ved å følge QR-koden på baksiden av disse instruksjonene og laste ned det relevante dokumentet i «Støttedokumenter». Når de har spilt det helt gjennom, mottar brukeren en «belønning» i form av et hurrarop, og hele sangen spilles deretter automatisk av i riktig tempo. Leketøysutgangen aktiveres alltid under hurraropet og påfølgende avspilling som en alternativ (eller ekstra) belønning.

For å starte øvelsen, velg først sangbanken du ønsker. Når enheten allerede er satt til musikkskanning, trykker du på og holder inne aktivitetstasten [4]. Ett pip indikerer at enheten har byttet til bank nummer 1, mens to pip indikerer bank 2. Som standard er enheten satt til sangbank 1. I mange markeder er disse henholdsvis 'Yngre år' og 'Seniorer', men det laminerte innholdskortet ditt vil fortelle deg nøyaktig.

Velg nå sangen du vil spille fra innholdslisten ved å trykke på nivåknappen [5] til riktig LED-lampe lyser. Listen over sanger er

også oppgitt på baksiden av enheten, men vær oppmerksom på at den kan være feil hvis du endrer innholdspakken.

Vær oppmerksom på at du også kan velge hvilket instrument sangen spilles med – enten piano eller rockgitar – selv om denne innstillingen må gjøres med enheten i Freestyle Music-aktiviteten. Se ovenfor for hvordan du oppnår dette.

Når du har valgt ønsket sang, trykker du på en av de åtte knappene [1] for å starte aktiviteten. Én LED-lampe [2] lyser på knappen som må trykkes inn først. Å trykke på en annen knapp har ingen effekt.

Når riktig knapp trykkes inn, vil riktig tone høres, og LED-lampen ved siden av neste knapp lyser. Brukeren blir veiledet gjennom sangen til den er ferdig, hvorefter belønningssekvensen starter.

Sangskanning eller belønningssekvensen kan avsluttes for tidlig ved å trykke kort på aktivitetstasten [4]. Opptaks- og slett knappene [9, 10] har ingen funksjon i denne aktiviteten.

Når belønningssekvensen er fullført, kan du enten velge en annen sang ved å bruke Nivå-knappen [5] eller spille av den gjeldende sangen på nytt ved å trykke på en hvilken som helst knapp [1].

Merk at skanning ved hjelp av SCAN- og/eller SCAN2-kontakter, eller via trådløse brytere ikke er tillatt under denne aktiviteten, siden skanne-LED-ene brukes til å indikere neste tone.

Musikkavspilling

I denne aktiviteten kan en hvilken som helst sang spilles av helt på knappene 1–8 [1]. For å starte øvelsen, velg først sangbanken du ønsker. Når enheten allerede er satt til musikkavspilling, trykker du på og holder inne aktivitetstasten [4]. Ett pip indikerer at enheten har byttet til bank nummer 1, mens to pip indikerer bank 2. Som standard er enheten satt til sangbank 1. I mange markeder er disse henholdsvis «Yngre år» og «Seniorer», men det laminerte innholdskortet ditt vil fortelle deg nøyaktig.

Vær oppmerksom på at du også kan velge hvilket instrument sangen spilles med – enten piano eller rockgitar – selv om denne innstillingen må gjøres med enheten i Freestyle Music-aktiviteten. Se ovenfor for hvordan du oppnår dette.

Trykk deretter på en hvilken som helst knapp [1] for å høre den valgte sangen spilles av. Enhver sang kan avsluttes for tidlig ved å trykke kort på aktivitetstasten [4]. Opptaks- og slett knappene [9, 10] har ingen funksjon i denne aktiviteten.

Denne aktiviteten støtter skanning via kablede eller trådløse svitsjer – se avsnittet om bryterskanning.

Historieskaper

Story Maker er en unik aktivitet som lar deg legge til forhåndsinnspilte lyder til dine egne opptak for å lage historier med realistiske lydeffekter, som hjelper dem å komme til live. Den lar deg konstruere et hvilket som helst av de åtte budskapene som følger:

- En forhåndsinnspilt lyd etterfulgt av ditt eget opptak, eller
- Ditt eget opptak etterfulgt av en forhåndsinnspilling innspilt lyd, eller
- Bare en forhåndsinnspilt lyd, eller
- Bare ditt eget opptak.

Denne aktiviteten har sitt eget opptaksområde, så den påvirker ikke opptak gjort i nivå 1–8 av opptaks- og avspillingsaktiviteten, selv om den bidrar til de 8 minuttene av den totale opptakstiden.

Hvis du ikke har brukt AACivity før, anbefales det at du gjør deg kjent med de andre aktivitetene før du prøver å bruke denne.

For å spille inn en historie, må du først sørge for at enheten er i Story Maker-aktiviteten (aktivitet nummer 6) og at du har det laminerte innholdskortet tilgjengelig. Trykk deretter på og hold inne Opptak, så lyser alle 8 LED-lampene [2]. Bestem deg nå for strukturen på meldingen og fortsett som anvist i tabell 1:

Obligatorisk struktur	Eksempel	Handling
Forhåndsinnspilt lyd, deretter ditt eget opptak	«<Mjau> sa katten»	Følg sekvens EN
Ditt eget opptak, deretter en forhåndsinnspilt lyd	«Katten sa <mjau>»	Følg sekvens B
Bare en forhåndsinnspilt lyd	<Mjau>	Følg sekvens A, men spill inn en kort stillhetsperiode ved punkt 5.
Bare ditt eget opptak	«Hallo verden»	Følg trinn 1 i sekvens B, og gå deretter videre til trinn 5.

Sekvens A 1.

Velg knappen [1] du vil ta opp på ved å trykke kort på den. LED-lampen forblir tent, og alle de andre slukkes.

2. Se på det laminerte innholdskortet for å finne den forhåndsinnspilte meldingen du vil bruke, og noter deg nivået og meldingsnummeret. I vårt eksempel er <meow> nivå 1, melding 1.
3. Trykk gjentatte ganger på nivåknappen [5] for å velge nivånummeret, og legg merke til at knappen du spiller det inn på forblir opplyst, men svakt, som en påminnelse.
4. Velg nå den spesifikke meldingen ved å trykke gjentatte ganger på Aktivitet [4]. LED-lampene viser hvilken melding du har valgt.

5. Legg nå til din egen melding: «sa katten». Trykk og hold inne den svakt opplyste knappen og snakk inn i mikrofonen som vanlig. Slipp knappen når du er ferdig. Hvis du bare vil ha en forhåndsinnspilt lyd, kan du spille inn en kort stillhet her (husk at meldinger må være minst 0,5 sekunder lange for å bli registrert).

6. Når du er ferdig, lyser alle knappene som en indikator på at du kan gå videre til en annen knapp.

Sekvens B 1.

Velg knappen [1] du vil ta opp på ved å trykke kort på den. LED-lampen forblir tent, og alle de andre slukkes.

2. Trykk og hold inne den opplyste knappen og si inn i mikrofonen: «Katten sa». Slipp knappen når du er ferdig.
3. Se på det laminerte innholdskortet for å finne den forhåndsinnspilte meldingen du vil bruke, og noter deg nivået og meldingsnummeret.
4. Trykk gjentatte ganger på nivåknappen [5] for å velge nivånummeret, og legg merke til at knappen du spiller det inn på forblir opplyst, men svakt, som en påminnelse.
5. Velg nå den spesifikke meldingen ved å trykke gjentatte ganger på Aktivitet [4]. LED-lampene viser hvilken melding du har valgt.
6. Trykk til slutt på den svakt opplyste knappen, så lyser alle knappene som en indikator på at du kan gå videre til en annen knapp.

Når du har spilt inn alle meldingene du trenger, trykker du kort på Spill inn for å avslutte opptaksmodus.

Hvis du trenger at leketøytgangen skal tilordnes en knapp, trykker du kort på aktivitetskappen mens du snakker inn i mikrofonen, som vanlig. Under avspilling vil leketøytgangen være aktivert for hele varigheten av den forhåndsinnspilte lyden og ditt eget opptak, uansett hvilken rekkefølge de er i.

Du kan når som helst spille inn en hvilken som helst melding i historien på nytt ved å følge disse instruksjonene. Alternativt kan du slette hele historien ved å trykke kort på Koble til/slett mens du er i opptaksmodus.

Denne aktiviteten støtter skanning via kablede eller trådløse svitsjer – se avsnittet om bryterskanning.

Her er en eksempelhistorie som bruker alle de 8 knappene vi brukte:

1. <Vekkerklokke Nivå 5/Melding 4> Barna våknet da vekkerklokken ringte.
2. De sto raskt opp, spiste frokost og pusset tennene. <Tannbøssing Nivå8/Melding1>.
3. Mamma og pappa åpnet døren <Døråpning Nivå 5/Melding 2> 4.
- <Gå på grus Nivå 6/Melding 3> De gikk alle langs grusinnkjørselen og ventet på bussholdeplassen.
5. Snart kom bussen, og de klatret alle begeistret opp ombord på <Bussnivå 2/Melding 3>.
6. Etter en kort reise ankom de sjøen <Seaside Level6/Msg8>.
7. Alle hadde det kjempefint helt til skyene rullet inn og det første tordenskrallet ble hørt <Torden Nivå4/Melding6>.
8. Så, litt våte, tok de bussen hjem, og da de kom frem, lagde de en god kopp te. <Kjelens kokenivå 5/melding 6>.

Bryterskanning

AACtivity har tre bryterskanningsmoduser for brukere som har problemer med å bruke de åtte innebygde knappene [1]:

- 1 automatisk skanning med én bryter
- 2 Enkeltbryter-dveleskanning
- 3 Stegskanning med to brytere

Skanning kan brukes med alle aktiviteter unntatt musikkskanning (som er fordi skannings-LED-ene brukes til å indikere neste note med denne aktiviteten).

Brytere kan enten være kablede eller trådløse – se neste avsnitt for bruk av trådløse brytere.

De følgende avsnittene beskriver hvordan du bruker hver av de tre skannemodusene med kablede brytere.

Automatisk skanning med én bryter

Koble én enkelt bryter til kontakten merket SCAN1 [13] og sørg for at enheten er satt til en aktivitet som støtter skanning. Sørg også for at ingen brytere er koblet til SCAN2 [12]. Trykk på bryteren på SCAN1 én gang, og skannesekvensen starter. Hver LED-lampe lyser etter tur, og starter med 1 og slutter med 8, hvorefter skanningen går tilbake til LED 1 og så videre. Holdetiden mellom hver skanning kan stilles inn i henhold til den enkelte brukers behov – se nedenfor.

Når LED-lampen [2] på den aktuelle knappen lyser, trykker du på bryteren igjen, og det opptaket, den forhåndsinnspilte lyden, notatet eller sangen vil spilles av (avhengig av den valgte aktiviteten). Hvis det ikke er gjort noe opptak for det stedet i opptaks-/avspillingsmodus, fortsetter enheten ganske enkelt å spille.

Når avspillingen er fullført, starter skanningen automatisk der den slapp. Du kan fortsatt bruke Nivå-knappen [5] for å endre nivået eller sangen som brukes, der det er aktuelt.

Når automatisk skanning er startet, og bryteren på SCAN1 ikke trykkes inn, vil skanningen fortsette til ti fullstendige skanninger av alle 8 knappene er fullført, og deretter stoppe. Den vil starte igjen når bryteren på SCAN1 trykkes inn igjen. Dette forhindrer at enheten skanner unødvendig når den ikke er til stede, noe som kan være slitsomt hvis auditiv skanning er aktivert.

Dveleskanning med én bryter

Koble én enkelt bryter til kontakten merket SCAN2 [12] og sørg for at enheten er satt til en aktivitet som støtter skanning. Sørg også for at ingen brytere er koblet til SCAN1 [13]. Trykk på bryteren på SCAN2 så mange ganger som nødvendig for å tenne LED-lampen på den aktuelle knappen [1]. Etter en periode som tilsvarer dveletiden, hvis ingen ytterligere skanning har funnet sted, spilles opptaket, foropptaket, noten eller sangen som er knyttet til den knappen (avhengig av den valgte aktiviteten).

Når avspillingen er fullført, kan brukeren skanne til en annen posisjon ved å gjenta prosessen beskrevet ovenfor. Du kan fortsatt bruke Nivå-knappen til å endre nivået eller sangen som brukes, der det er aktuelt.

To-bryter trinnskanning

Koble bryterne til kontaktene merket SCAN1 [13] og SCAN2 [12], og sørg for at enheten er satt til en aktivitet som støtter skanning. Bryteren som er koblet til SCAN2 er skannebryteren, og bryteren i SCAN1 spiller av opptaket, foropptaket eller sangen som for øyeblikket indikeres av LED-lysene (avhengig av valgt aktivitet). Bruk SCAN2 for å justere LED-lysene og deretter SCAN1 for å spille av.

Du kan skanne til neste element mens det gjeldende spilles av, men det kan ikke spilles av før det gjeldende er fullført (selv om et kort trykk på aktivitetsknappen [4] kan brukes til å avslutte avspillingen tidlig om nødvendig). Du kan også fortsatt bruke nivåknappen til å endre nivået eller sangen som spilles av, der det er aktuelt.

Auditiv skanning

Uansett hvilken bryterskanningsmodus du bruker, kan skanningen være enten:

- Kun visuelt, ved bruk av LED-lysene [2] på hver knapp
- Visuelt og auditivt, ved bruk av pipelyder, eller
- Visuelt og auditivt, ved hjelp av korte forhåndsvisningsklipp.

Som standard er kun visuell skanning valgt. Hvis du ønsker å bruke auditiv skanning, trykker du på og holder inne aktivitetsknappen [4] mens du er i Opptak og avspilling, Forhåndsinnspilte lyder eller Story Maker-aktiviteter (selv om du har tenkt å bruke en annen aktivitet). To pip indikerer auditiv skanning med pip, og tre pip er for auditiv skanning med forhåndsvisningsklipp. Et ytterligere langt trykk resulterer i ett pip, som indikerer kun visuell skanning.

Når auditiv skanning med pipelyder er aktivert, har pipelyden som er knyttet til knapp 1 en høyere tone enn de andre, noe som er nyttig for synshemmede brukere.

Ved auditiv skanning ved hjelp av forhåndsvisningsklipp spilles de første 0,75 sekundene av opptaket, den forhåndsinnspilte lyden eller musikalen.

Merk at når du spiller inn dine egne meldinger for auditiv skanning, er det viktig å snakke inn i mikrofonen så snart pipelyden slutter, ellers vil forhåndsvisningen være en periode med stilhet.

Oppholdstid

Holdetiden brukes til å angi tiden mellom påfølgende trinn ved automatisk skanning med én bryter, og også holdetiden før avspilling ved holding med én bryter. Den har fire innstillinger, som vist i tabell 2, og fabrikkinnstillingen er 1 sekund.

For å se gjeldende innstilling, trykk og hold inne Nivå-knappen [5] til en av LED-lampene lyser. Hvis LED 1 lyser, indikerer dette en innstilling på 1 sekund, og hvis LED 4 lyser, indikerer dette en innstilling på 4 sekunder. For å endre innstillingen, trykk gjentatte ganger på Nivå-knappen mens LED-lampene [2] lyser. Etter noen sekunder uten ytterligere endringer, slukkes LED-lampene, og innstillingen lagres. Innstillingen for oppholdstid hentes fra minnet når strømmen slås på.

LED-lampe	Oppholdstid
1	1 sek (standard)
2	2 sek
3	3 sek
4	4 sek

Tabell 2:
Innstillinger for oppholdstid

Bruk av trådløse SimplyWorks-brytere

De kablede bryterne som brukes til skanning kan erstattes med trådløse SimplyWorks-brytere. De kablede bryterne har prioritet, så hvis du har tenkt å bruke trådløse brytere, må du sørge for at ingen kablede brytere er koblet til SCAN1 [13] eller SCAN2 [12].

Før du kan bruke SimplyWorks-brytere med AACtivity, må du først koble dem sammen. AACtivity kan støtte opptil seks trådløse svitsjer samtidig, noe som kan være nyttig for å tillate tilgang til skanning av flere svitsjer for gruppeaktiviteter, for eksempel.

For å pare en SimplyWorks-bryter med AACtivity, må du først sørge for at enheten ikke er i opptaksmodus (indikeres ved at alle åtte LED-lampene [2] lyser). Trykk kort på Pare/Slette [9], så vil parings-LED-lampen [15] begynne å blinke. Mens den blinker, trykk på paringsknappen på den trådløse bryteren. De to enhetene vil deretter opprette en forbindelse som tar noen sekunder. I løpet av denne tiden vil segmentene på displayet på den trådløse bryteren blinke i et roterende mønster. Når prosessen er fullført, vil parings-LED-lampen på AACtivity lyse kontinuerlig i noen sekunder for å indikere at det er vellykket, og displayet på den trådløse bryteren vil vise 'P'. Enhetene er nå parete, men det er fortsatt nødvendig å bestemme hva du vil at bryteren skal gjøre. Det fi

Funksjon	Utfall
1–8	Spiller av opptak, foropptak eller sang nummer 1 til 8.
C	Automatisk skanning
D	Dveleskanning
∞	Trinnskanning (for trinnskanning med to brytere)
F	Velg (for skanning med to brytere)

Tabell 3:
Innstillinger for trådløs bryter

For å stille inn riktig funksjon på de trådløse bryterne, trykk på funksjonsknappen på bryteren og observer gjeldende innstilling på displayet. Hvis du trenger å endre den, fortsett å trykke (eller trykk og hold) funksjonsknappen til riktig siffer/bokstav vises. Når displayet slukker, lagres innstillingen og blir gjeldende.

Ingen av funksjonene andre enn de som er oppført i tabellen ovenfor har noen effekt på AACtivity.

I tillegg til å bruke trådløse brytere fra SimplyWorks-serien, kan enhver kablet bryter gjøres trådløs ved å koble den til SimplyWorks Send. Oppsettet er nøyaktig som beskrevet ovenfor.

Når AACtivity mottar informasjon fra en enhet den er parete med, blinker parings-LED-en kort, noe som noen ganger kan være nyttig for å identifisere hvilke brytere som er parete.

Merk at det er mulig å slette all tidligere paringsinformasjon ved å trykke og holde inne Pare/Slett [9] (først må du sørge for at du ikke er i opptaksmodus). Parings-LED-en [15] vil blinke raskt for å indikere at paringsinformasjonen for alle brytere slettes.

Leketøyutgang

Leketøyutgangen [14] kan brukes til å lage en «belønning» eller til å skape en bestemt effekt i opptaket. Avspilling og historieskapende aktiviteter. Enhver melding på et hvilket som helst nivå kan aktivere lekeutgangen så lenge meldingen varer, slik at noen meldinger aktiverer lekeutgangen mens andre ikke gjør det. For å registrere en bestemt melding for en lekeutgang, trykk kort på aktivitetsknappen [10] mens du spiller inn meldingen. Meldingen vil da alltid aktivere lekeutgangen for hele varigheten under avspilling inntil den slettes eller overinnspilles. Andre meldinger vil ikke aktivere lekeutgangen.

Merk at i musikkskanningsaktiviteten er leketøyutgangen alltid slått på under jubelropet og påfølgende avspilling som en ekstra, eller alternativ, belønning.

Ingen av de andre aktivitetene bruker leketøysresultatene.

Ekstern mikrofoninngang

En ekstern mikrofon kan kobles til kontakten [11] som et alternativ til den interne mikrofonen, sistnevnte deaktiveres når en ekstern mikrofon kobles til.

En ekstern mikrofon kan gi en ny og morsom dimensjon til aktiviteter for noen brukere, siden de kan spille inn sine egne meldinger og spille dem av, kanskje som en del av en gruppeaktivitet. De kommer til å tro at de er rockestjerner!

Langt trykk på aktivitetsknappe

Denne tabellen gir en nyttig påminnelse om funksjonen til aktivitetskappen i alle aktiviteter:

Aktivitet	Effekt av langt trykk på aktivitetskappen [4]
1 (Opptak og avspilling)	Endrer visuell/auditiv skannemodus
2 (Forhåndsinnspilte lyder)	Endrer visuell/auditiv skannemodus
3 (Freestyle-musikk)	Bytter instrument (piano eller rockgitar)
4 (Musikkskanning)	Endrer sangbank
5 (Musikkavspilling)	Endrer sangbank
6 (Historieskaper)	Endrer visuell/auditiv skannemodus

Tabell 4:
Aktivitetskappen er lang pressesammendrag

Innholdspakker

Din AACtivity er forhåndsutstyrt med en standard innholdspakke i henhold til språk og geografisk plassering. Hvis du trenger å endre språket eller den demografiske appellen til innholdet, kan du kontakte Pretorian eller din lokale forhandler.

Alternative innholdspakker kan tilbys. Innholdspakkene består av en minneenhet som kobles til basen på AACtivity, et dokument som forteller deg hvordan du bytter minneenhet og et nytt laminert innholdskort.

Vedlikehold

Din AACtivity har ingen deler som brukeren kan reparere. Hvis reparasjon blir nødvendig, skal enheten returneres til Pretorian Technologies eller en autorisert distributør.

Garanti

Din AACtivity har 24 måneders garanti fra kjøpsdatoen mot produksjonsfeil eller komponentfeil. Enheten er designet for bruk i hjemmet og på skolen. Bruk utenfor disse områdene vil ugyldiggjøre garantien. Uautorisert reparasjon eller modifikasjon, mekanisk mishandling, nedsenking i væske eller tilkobling til en inkompatibel strømforsyning vil ugyldiggjøre garantien.

Feilsøking

Hvis AACtivity-enheten ikke fungerer som den skal, kan du bruke følgende veiledning for å finne årsaken. Hvis enheten fortsatt ikke fungerer etter å ha fulgt denne veiledningen, må du kontakte leverandøren før du returnerer den.

Symptom	Mulig årsak/løsning
Ingen lyd når man trykker på en knapp.	• Sørg for at strømforsyningen er koblet til en stikkontakt og til strømuttaket [7]. • Sørg for at enheten er slått på ved å dreie på volumkontrollen [8]. • Hvis du er i opptaks- og avspillingsaktiviteten, må du sørge for at det er tatt opp noen meldinger.
Feil lydeffekter spilles av i aktiviteten Forhåndsinnspilte lyder.	• Velg riktig kategori med Nivå-knappen [5] i henhold til den oppgitte listen. • Sørg for at du har riktig innholdspakke – den kan ha blitt endret til en landsspesifikk eller aldersspesifikk pakke.
Feil sang spilles av i musikkskanning eller musikkavspillingsaktiviteter.	• Velg riktig sang med nivåknappen [5] i henhold til listen som er oppgitt i musikkskanning, eller trykk på riktig knapp [2] i musikkavspilling. • Sørg for at du har riktig innholdspakke – den kan ha blitt endret til en landsspesifikk eller aldersspesifikk pakke.
Leketøysutgangen gjør ingenting.	• I aktiviteten Opptak og avspilling må du tilordne en bestemt melding for å få et leketøyutdata under opptak. Se avsnittet Leketøyutdata. • Leketøysutgangen har ingen effekt på forhåndsinnspilte lyder, freestyle-musikk og Aktiviteter for musikkavspilling.
Jeg har forlagt strømforsyningen til AACActivity-en min.	• Det er viktig at riktig strømforsyning brukes med produktet. Bare fordi støpselet er det samme på en annen strømforsyning, betyr det ikke at den er egnet. Hvis du mister den som følger med enheten, må du ALLTID kjøpe en ny fra Pretorian eller en av deres distributører.
Jeg vil gjerne bruke en ekstern mikrofon – hvilken type bør jeg kjøpe?	• Du trenger en monomikrofon med 3,5 mm kontakt. Disse er lett tilgjengelige hos elektronikkforhandlere.
Hvilke typer plugger fungerer universalstrømforsyningen med?	• Den har klips for Storbritannia, USA, Europa (Schuko), Australia og New Zealand. Disse dekker også mange andre land, men hvis du tror at den kanskje ikke er kompatibel med stikkontaktene dine, kan du kontakte Pretorian eller din lokale distributør.

ADVARSEL

Ikke fjern den fargede etiketten på hver av de åtte knappene. Hver knapp inneholder en liten magnet som er trygg i bruk, men kan være farlig hvis den tas bort fra produktet. Når disse magnetene er løse, må de holdes unna barn. De er ekstremt farlige ved svelging og kan kreve kirurgi for å fjerne dem. Magnetene må også holdes unna

Merkenavnene Apple, Android, Mac og Chromebook brukes kun til identifikasjonsformål, tilhører sine respektive eiere og er anerkjent.

Pretorian
TECHNOLOGIES
Inspired by You!

Produkt
Side



Enhet 37 Corringham Road industriområde
Gainsborough, Lincolnshire DN21 1QB Storbritannia
Tlf +44 (0) 1427 678990 Faks +44 (0) 1427 678992

Europeiske helse- og utstyrløsninger Ltd.
Stratton House, Bishopstown Road, Cork T12 Y9TC. Republikken Irland

(Ikke bruk denne adressen til korrespondanse med Pretorian).



S040210

For bruk med firmwareversjon 152 og nyere.

www.pretorianuk.com