

A cartoon illustration of a man and a woman sailing on a yellow boat. The man is wearing a white sailor's uniform and a white cap with a yellow stripe. The woman is wearing a white shirt with a red life vest and a yellow headscarf. They are on a blue sea under a bright yellow sun with rays. The text 'Taler for mig selv PLUS' is written in white with a drop shadow in the upper right corner.

Taler for mig selv PLUS

Håndbog

Taler for mig selv PLUS

Håndbog



Taler for mig selv PLUS Håndbog til brug sammen med **Taler for mig selv PLUS programmet**.

Taler for mig selv PLUS er designet af Bob Black Dip HSW (Open) 2004. Bob Black er eneretsindehaver ©.

Tak til:

Programgrafik: Liz Victor-Elsby	Indspilning og lydredigering: AUDIOTEKET	Indtaling: Githa Lehrman og Jesper Bøllehus
Yderligere grafik: Merlin Studios	Video: Anders Bach	Animationer og musik: Merlin Studios
Oversættelse: Easy Translation	Tegn: Malene Lisberg- Jonasson	Skrifttype: Georgia og EFF Primary Sans

Programkonsulenter: Topologika Software Ltd, Omicron Technologies og Kristin Erdal, pædagogisk IT-konsulent

Alle dele af dette produkt, herunder softwaren, er underlagt licens og må kun anvendes eller kopieres i henhold til vilkårene i denne licens. Medmindre licensen tillader det, må ingen del af dette produkt reproduceres, gemmes i et søgesystem eller sendes i nogen form eller på nogen måde (elektronisk, mekanisk ved optagelse eller på anden måde) uden forudgående skriftlig tilladelse fra Inclusion Software ("IS"). Indholdet af denne håndbog er udelukkende beregnet til orienteringsmæssig brug og kan ændres uden varsel. Hverken IS eller nogen af dennes medarbejdere, associerede selskaber eller bidragsydere påtager sig noget ansvar eller nogen hæftelse for evt. fejl eller unøjagtigheder, der måtte forekomme i dette produkt eller i nogen del af det.

Den engelske version er udgivet af Topologika Software Ltd 2004 (www.topologika.com).

Denne version er udgivet i Danmark af Inclusion Software 2007.

Alle rettigheder forbeholdes.

Alle varemærker anerkendes.

Forfatterens ideelle rettigheder er blevet gjort gældende i Storbritannien i henhold til Copyright, Designs and Patents Act 1988 (lov af 1988 om ophavsrettigheder, mønsterbeskyttelse og patenter).

Inclusion Software ejer rettighederne til dette program.

Inclusion Software
Nyløkkevej 54
8340 Malling
www.inclusion.dk

Indhold

Indledning	4
Hvad indeholder CD'en?	5
Installation	6
Kom godt i gang	7
Startsiden	8
Billedkort	9
For sjov	12
Lyde	13
Tælleleg	15
Rydde op	16
Farver	17
Hvad passer sammen	18
Historier med tale	19
Børnerim	21
Inspiration til at læse og tale	24
Udskrift	27
Tilbehør	28

Indledning

Taler for mig selv PLUS indeholder flere aktiviteter for børn med tale- og sprogveskkeligheder til brug i special- og folkeskoler, børneinstitutioner samt til private. Programmets formål er at:

- udvikle kommunikations- og læsefærdigheder samt kognitive evner
- introducere brugen af tegn og symboler som bro til det skrevne og talte ord
- være et hjælpemiddel, når man lærer at læse for at lære at tale

Du kan betjene programmet ved hjælp af musen, tastaturet, knapperne, touchskærm eller få adgang til knapmulighederne via et keyboard overlay eller 0-1 kontakt. Alle aktiviteter kan, når de er indlæst, betjenes med *<mellemrumstasten>* og *<returtasten>*. Disse indtastninger forløber oftest uden fejl. Slå op i håndbogen for at finde nærmere detaljer om brugen af disse ved de enkelte aktiviteter.

I programmet er der fire hovedaktiviteter, der hver især nemt kan vælges. Barnet kan hurtigt skifte over til en anden aktivitet, hvis det har brug for forandring.

Jeg takker Bob Black, Kristin Erdal og Topologika Software for inspiration og for hjælp til at udgive denne danske version.

Lene Elsig Dalgaard
Inclusion Software

Hvad indeholder CD'en?

Billedkort

Der er 60 billedkort tilgængelige på skærmen som kan hjælpe børn med at lære et grundlæggende ordforråd med dagligdags ord og fremme et produktivt sprog ved at imitere. De børn som lærer tegnsprog eller som bruger tegn som en begrebsmæssig bro til det talte ord, kan se en video med det pågældende tegn ved at klikke på knappen 'Tegn til tale'.

Spil og underholdning

Taler for mig selv PLUS har også flere interaktive multimedieøvelser, der er specielt beregnet på at forstærke evnen til at lytte og placere form-, farve- og talgenkendelse samt evnen til at farvelægge og lære computeren at kende.

Talende historier

15 talende historier (op til fire ord på hver side) er skrevet specielt for at fremme et produktivt talesprog og/eller udvikle tidlige læsefærdigheder. Tegn til tale video er også tilgængelige her.

Talende børnerim

Otte talende rim, der hver kun har et eller to vers. Man kan lytte til dem, se på dem, synge med eller bruge dem til en øvelse med manglende ord/linjer for at forstærke huske- og læsefærdigheder og fremme et produktivt sprog yderligere.

Alle aktiviteter i programmet (billeder, tekst, billedkort, video og lyde) er nemme at åbne, så du også kan bruge dem i andre programmer. Se side 28 for yderligere detaljer.

Installation

Inden du installerer, tjek om din computer opfylder følgende krav:

Pentium 3 eller bedre

Windows 98/2000/ME/XP, Vista (XP og Vista anbefales)

460 Mb ledig hard disk plads

NB: Yderligere specifikationer om programmet findes på www.inclusion.dk

Installation

Sæt CD'en i drevet og følg anvisningerne på skærmen. Her skal du som det første indtaste en registreringskode, som du finder på produktregistreringskortet.

Når programmet er installeret vil du se følgende punkter i din *Start* menu:

Taler for mig selv PLUS — selve programmet.

Historier som malebog – en Acrobat version af to historier fra programmet.

Håndbog — en Acrobat version af denne håndbog.

Quickstart guide — en Acrobat version af Guide til at komme hurtigt i gang.

Opgradering — *Taler for mig selv PLUS* kan fås med forskellige licenstyper fra enkeltbruger licens til en ubegrænset licens for en institution. Hvis du vil ændre licenstype, skal du blot kontakte Inclusion Software for at få en ny registreringskode, starte opgraderingsprogrammet og følge anvisningerne på skærmen.

Kom godt i gang

Start programmet ved at klikke på ikonet i din *Opstartsmenu*. Du kan derefter se dette opstartsbillede.



Disse knapper giver adgang til egenskaber, der ikke er en del af selve programmet. Vælg *Uændret format* for at køre programmet med din nuværende skærmindstilling*. Vælg *Sort/hvid* for at vælge symboler i farver eller sort/hvid. Vælg *Print* for at udskrive billedkort, historier og tegninger til at male på (se side 27). Vælg *Afslut* for at forlade programmet.

Disse link giver adgang til oplysninger om de organisationer, der har samarbejdet om at producere *Taler for mig selv PLUS*. Du skal være online for at kunne bruge dem.

Klik på knappen *Start* for at komme videre i programmet.

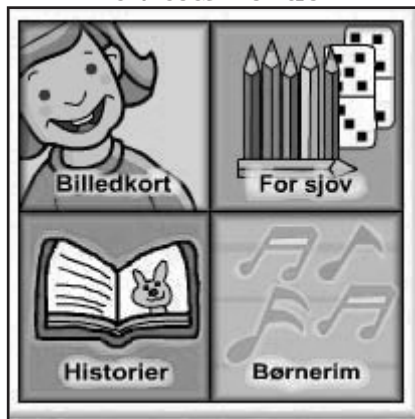
* Programmet husker dit skærmformat (800 x 600 eller dit nuværende format) og hvilken computertype du brugte sidst).

Startsiden

Aktivitetsmenuen

Denne knap åbner siden
Vælg billedkort.

Denne knap åbner siden
Vælg historier.

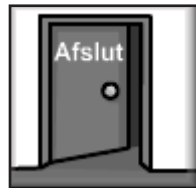


Denne knap åbner siden
Sjove aktiviteter.

Denne knap åbner siden
Vælg børnerim.

Knapperne *Startside* og *Afslut* findes på de fleste sider og udfører samme funktion hver gang. Dermed er det nemt at vende tilbage til startsiden eller afslutte programmet når som helst.

Klik her for at gå til
startside.



Dobbeltklik for at
afslutte og lukke
programmet.

Billedkort



På aktivitetsmenuen skal du klikke på knappen *Billedkort* for at åbne siden Vælg billedkort. Vælg det billedkort-sæt, du vil bruge, ved at klikke på tallene 1 til 5.



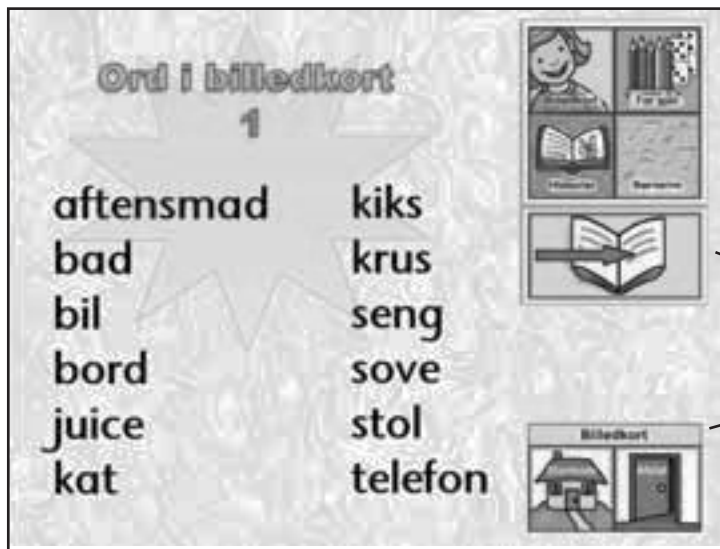
Når du klikker på billedet af munden, fremsiges aktivitetens navn.

Når du klikker på knappen *Startside*, vender du tilbage til startside igen. Dobbeltklik på *Afslut* for at afslutte programmet.

Hvis du bruger et tastatur kan du med *<mellemrumstasten>* bevæge dig rundt i menuen. Det valgte billedkort bliver gråt. Tast *<enter>* for at se det valgte billedkort-sæt.

Et skærmbillede med ordliste

Her er den første ordliste i menuen billedkort.



Klik på den *røde pil* eller tast *<enter>* for at gå til det første kort i sættet.

Klik på knappen *Billedkort* og du vender tilbage til forrige kort, eller fra det første kort i ordlisten, til Væg billedkort.

Et skærbillede med Billedkort

Ordet udtales, når du klikker på enten billedet, teksten, symbolet eller taster <enter>.



Hvis du klikker på ordet, ser du hvorledes det bliver stavet.

Den *røde pil* eller <enter> bringer dig til det næste billedkort.

Dette er *symbolet* for 'seng'.

Tegn til tale afspiller en video og viser tegnet for dette ord.

Billedkort bringer dig et kort tilbage eller fra det første kort tilbage til siden Vælg billedkort.

Hvert sæt med billedkort kan printes ud — se siderne 7 og 27.

For sjov



Når du klikker på knappen *For sjov* på aktivitetsmenuen, åbnes siden sjove aktiviteter. I *For sjov* kan børnene øve bestemte færdigheder og spille.



Vælg den aktivitet, du vil bruge ved at klikke på billedet.

Klik på munden for at høre aktivitetens navn.

Hvis du bruger et tastatur kan du med *<mellemlumstasten>* bevæge dig rundt i menuen. Den valgte aktivitet bliver grå, når den vælges. Tast *<enter>* for at komme videre til aktiviteten.

For sjov – Lyde – niveau 1

Det første lydspil har 9 skjulte genstande. Klik på et ? for at finde ud af, hvilket billede, der gemmer sig bag, og hvilken lyd det laver.



Den røde pil bringer dig frem til næste niveau, det samme sker ved at taste <enter>.

Klik på symbolknappen for at høre ordene udtalt igen.

Klik på teksten for at høre det udtalt igen.

For sjov bringer dig tilbage til siden Vælg sjove aktiviteter.

Ved at taste på <mellemrumstasten> vælges automatisk et billede, og ordene bliver stavet og udtalt tilsidst.

Tast <enter> for at fortsætte til niveau 2a.

For sjov – Lyde niveau 2a og 2b

Det andet lydspil har 5 genstande der går igen fra niveau 1. Klik på ? for at høre lyden og så klik på den genstand, der passer til lyden. Navnet på genstanden vises i tekstboksen og udtales. Ved at taste <mellemrumstasten> afspilles en lyd. Når man vælger <mellemrumstasten> igen, skrives og udtales ordene.



Klik på billedet, ordet eller symbolet (er ikke vist her) for at høre ordene igen, eller brug <mellemrumstasten>.

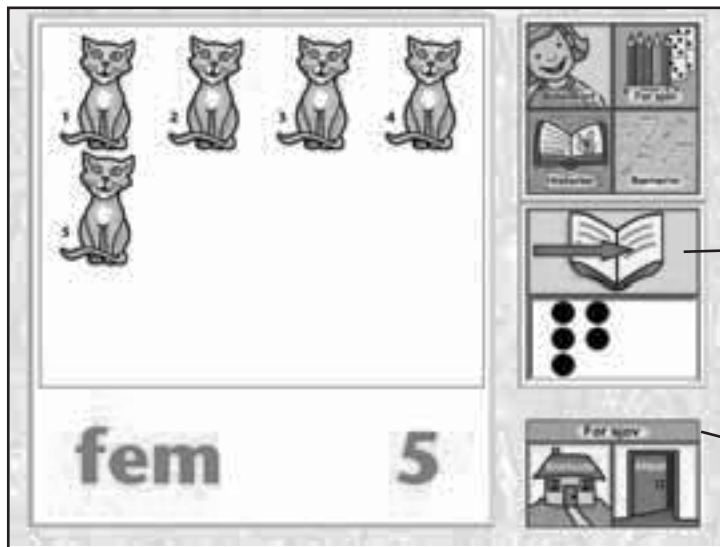
Den røde pil bringer dig til næste niveau. Det samme gør <enter>.

For sjov bringer dig tilbage til det forrige niveau.

Det tredje lydspil **2b** har de resterende 4 genstande fra niveau 1 og fungerer på sammen måde som **2a**.

For sjov – Tælleleg

Her kan du tælle med, læse talordet og se tallet visualiseret som katte eller som domino brikker. Når du klikker på tallet, eller på katten, eller vælger *<mellemrumstasten>*, tælles kattene og antallet udtales højt.

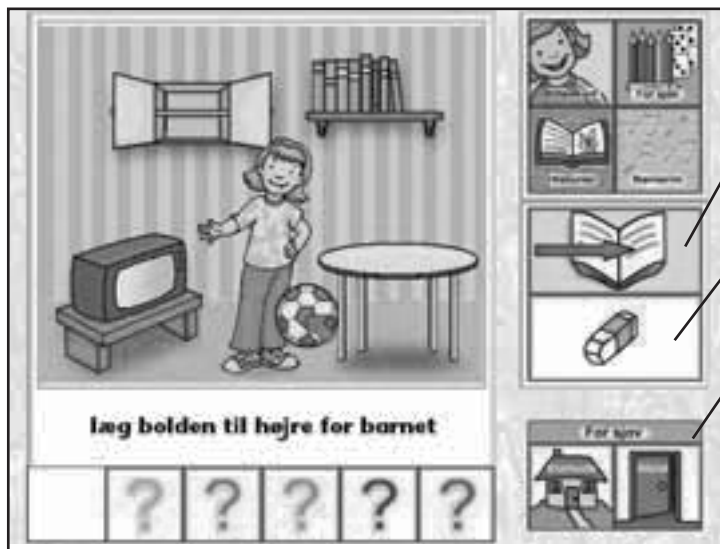


Den *røde pil* bringer dig til næste tal i talrækken 1 til 12. Når du klikker fra tallet 12, starter talrækken forfra.

For sjov bringer dig et tal tilbage eller, fra 1, tilbage til siden Vælg sjove aktiviteter.

For sjov – Rydde op

I aktiviteten 'rydde op' skal forskellige genstande placeres det rigtige sted. Klik på ? for at se genstanden og for at høre hvad du skal gøre. Klik på genstanden for at samle det op, og klik igen når du har placeret det rigtigt. Genstanden kan også samles op og placeres ved hjælp af <mellemrumstasten> og <enter>.



Den *røde pil* bringer dig til det næste sæt af genstande, det samme gør <enter>, men først når et sæt er spillet færdigt.

Viskelæderet fjerner alle genstandene så du kan starte forfra.

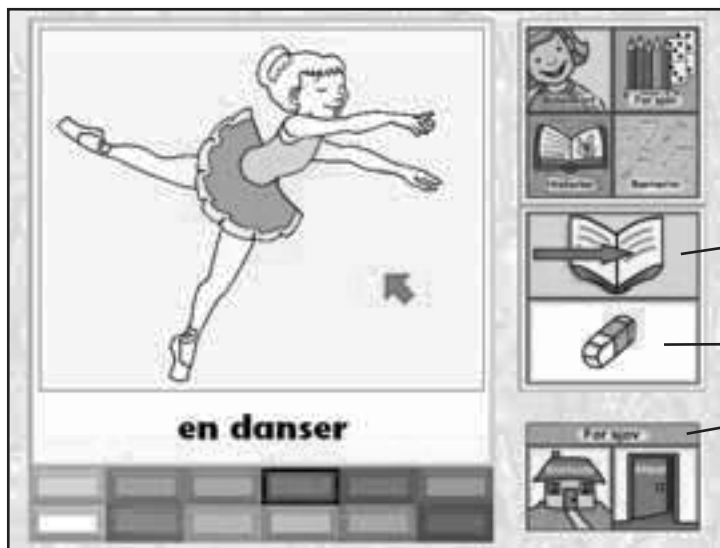
For sjov bringer dig tilbage til det forrige rydde op spil, eller fra det første spil tilbage til Vælg sjove aktiviteter.

Når du klikker på teksten gentages den.

Der er 4 sæt (skærbilleder) - ialt 24 variationer af øvelsen.

For sjov – Farver

Klik på en farve i paletten og klik så et sted på figuren. Alternativt kan du bruge *<mellemrumstasten>*. Derefter kan du taste *<enter>* når du er klar til at gå videre til det næste billede. (OBS: med *<mellemrumstasten>* vælges farverne automatisk).



Når du klikker på teksten, udtales den højt.

Den røde pil bringer dig til næste tegning eller tast *<enter>*.

Klik på *viskelæderet* for at starte forfra.

For sjov bringer dig tilbage til den forrige tegning.

Tegningerne kan printes ud (men ikke farvelagt fra skærbilledet) fra opstartssiden ved hjælp af Print knappen - se side 7 og 27.

For sjov – Hvad passer sammen

Her skal du finde den anden halvdel af genstanden til venstre. Når du klikker på højre del af puslespillet eller taster <mellemrumstasten> ser du de forskellige løsningsmuligheder. Klik på det lille billede eller tast <enter> når puslespillet er rigtigt.



Når du klikker på sætningen, udtales den højt.

Den *røde pil* bringer dig til næste puslespil. (I denne aktivitet, gør <enter> det ikke, førend du har valgt rigtigt).

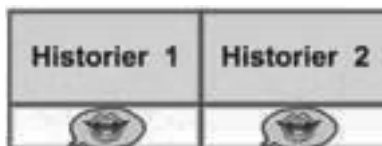
Her er det lille billede.

For sjov bringer dig tilbage til forrige puslespil eller fra det første puslespil, tilbage til siden Vælg sjove aktiviteter.

Talende historier



Fra aktivitetsmenuen kan du klikke på Historier for at komme til siden Vælg historier. Herefter kan du vælge een af disse muligheder:



I Historier 1 er der sætninger med op til tre ord, og i Historier 2 er der sætninger med op til fire ord.

Vælg en historie ved at klikke på en af knapperne eller ved at taste *<mellemrum>* for at vælge en historie og *<enter>* for at bekræfte valget.

Klik på munden for at høre navnet på historien.

En side fra en Talende historie

Klik på billedet, teksten eller symbolet og teksten udtales højt. Alternativt kan du bruge *<mellemlrumstasten>* for at høre teksten, og *<enter>* for at komme til næste side i historien.



Den *røde pil* bringer dig til næste side i historien, således også *<enter>*.

Symbolet for teksten.

Tegn til tale spiller en video for at vise tegnene for teksten på skærmen.

Historier bringer dig tilbage til den foregående side, med mindre du er på side 1 i historien. Da vil du komme tilbage til menuen med Historier 1 og 2.

Børnerim



I aktivitetsmenuen kan du klikke på knappen Børnerim for at komme til siden Vælg børnerim.



Du vælger et rim ved at klikke på en af knapperne.

Du kan høre navnet på rimet ved at klikke på munden.

Alternativt kan du bruge *<mellemrumstasten>* og *<enter>* som under de andre aktiviteter.

Børnerim – niveau 1

Hvert rim kan opleves på tre forskellige niveauer. På niveau 1 læses rimet højt, når du enten klikker på teksten, eller bruger <mellemrumstasten>, og efterfølgende afspilles en animation.



Den røde pil eller <mellemrumstasten> fører dig videre til næste niveau eller stopper animationen.

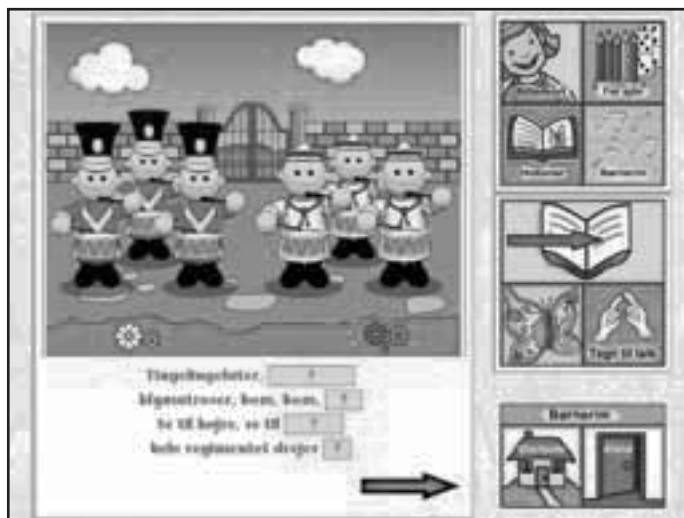
Ved klik på *sommerfuglen* vises en animation.

Tegn til tale afspiller en video med tegnene for rimet.

Børnerim fører dig et niveau tilbage eller til siden, hvor du kan vælge andre børnerim.

Nogle rim har to vers. Brug den grønne pil (ikke afbilledet) for at komme videre til det andet vers.

Børnerim – niveau 2



Tingeltingeltor, tingeltingeltor,
Mgenstrøer, boom, boom,
Se til højre, se til venstre,
hule ryggen med drøjer

Klik på første linje i verset. Gæt resten af linjen eller klik på ?

Linjerne skal tages i rækkefølge fra oven og ned.

Du kan bruge *<mellemrumstasten>* for at høre den ufuldstændige tekst, og taste igen for at høre den manglende tekst. Gentag dette indtil verset er komplet. Klik på den røde pil eller tast *<enter>* for at komme frem og tilbage i niveauerne.

Børnerim – niveau 3



Måske høst, hvilke køer,
har du noget sild?
Ja, ja, lille køer, hule ryggen fuld,
Sutte til din far og kjole til din mor'
og så på stråger

Klik på teksten og herefter på ?

Hvordan bruges *Taler for mig selv PLUS* bedst?

Dette afsnit er skrevet med det formål at give personer, der ikke kender til læseundervisning og til forbindelsen mellem det skrevne og det talte sprog, nogle afprøvede ideer til, hvordan de kan komme i gang. Hvis du arbejder som underviser og ved, hvordan man gør, kan du springe det meste af det følgende over.

Hvordan kan jeg bedst bruge programmet?

De nedenfor beskrevne niveauer (matche, vælge og navngive) kan bruges til at undervise i forskellige færdigheder. De skal først bruges på billeder og derefter på ord. Symboler (PCS) kan evt. bruges som en bro mellem de to. De skal dog ikke anvendes før barnet er god til at sætte billederne sammen. Dem som er gode til at lære visuelt går videre fra billeder til tekst uden mellemtrin, og symbolerne bør kun bruges til at støtte teksten, når barnet ikke umiddelbart forholder sig til teksten som en visuel ledetråd.

Som det gælder for alle indlæringsaktiviteter skal barnet hjælpes til succes ved, at man nøje forklarer, hvad barnet skal gøre og hvordan barnet skal gøre det. Ros altid barnet og sørg for, at hver aktivitet slutter med succes. Hvis det ikke går så godt, kan du lade aktiviteten ligge lidt og prøve igen på et senere tidspunkt.

Et visuelt ordforråd

Før børn begynder at læse ord vil det hjælpe dem at se et billede af et talt eller tegngivet ord, og billedkort er en god måde at give børn et visuelt ordforråd på. Ordene i dette program kan suppleres med ord om familiemedlemmer, kæledyr, venner og om personlige ting fra hjemmet. Et billedkort består normalt af et billede af en genstand med dens navn under - der opstår en fejlfri association mellem de to fremstillinger - ord og billeder.

I pakken har vi to tilsvarende sæt af billedkort klar til brug. På det ene sæt er ordene stadig vedhæftet. På det

andet er de ikke. Du kan også printe alle de øvrige billedkort, der bruges i programmet fra CD'en. Se side 7 og 27.

Vi foreslår, at du først vælger at arbejde med et sæt billedkort med ordene vedhæftet, udtaler ordet eller viser tegnet for ordet, når barnet ser kortet. Du kan så finde ud af, om barnet kan genkende billederne ud fra det talte ord eller ud fra tegnsproget. Du kan tjekke dette ved at navngive nogle billedkort sammen med barnet (dem, uden vedhæftet ord) og så bede barnet om at vælge et billedkort i en mængde af 2 eller 3. Kortene skal ligge lige foran barnet med billedsiden opad. Det vil være en god idé, hvis barnet udtaler eller viser tegnet for ordet, når det vælger billedet, men det er ikke nødvendigt for at kunne fortsætte læseundervisningen. Hvis det er svært for barnet at vælge det rigtige, kan du lave en visuel prøve ved at vælge et andet billede af den samme genstand. Hvis det fortsat er for svært for barnet, kan I vende tilbage til simpel billedsammensætning, men udtal da ordet og vis tegnet for ordet for at styrke indlæringen bedst muligt.

Ordmatching

Det næste trin går ud på at sætte ord sammen. Start med billedkortene med 2 ord. Vis barnet hvordan man sætter skrevne ord sammen, samtidig med at du udtaler ordet eller viser tegnet for ordet. Husk at være opmærksom på at rose barnet for dets fremgang med denne aktivitet såvel som med andre aktiviteter.

Udvælgelse

Når et barn kan sætte flere ord sammen kan du få barnet til at vælge et ord fra en synlig ordmængde. Start med en lille mængde på blot 2 eller 3 ord og øg mængden af ord til grupper af 5 eller 6.

Forståelse og betydning

Når børn kan vælge ord, kan man fortsætte øvelsen med at placere skrevne ord (inklusiv nye ord) sammen med de tilsvarende billeder. Dette støtter indlæringen af børns forståelse og skaber fundamentet for at læse

betydningen, hvilket vil være særlig vigtigt senere, når de begynder med at læse ord i sætninger. Disse aktiviteter kan varieres på mange måder for at undgå, at barnet skal miste interessen. Hvis barnet har store vanskeligheder kan de medfølgende PCS bruges til at understøtte teksten på ordkortene for at skabe bro mellem billedet og det skrevne ord. PCS versioner af billedkort sæt nr. 5 kan printes ud fra CD'en. Uanset hvordan symbolerne bruges, er målet at få barnet til at genkende det skrevne ord, da barnet lærer i kraft af billeder. Jo mindre symbolerne anvendes desto bedre på lang sigt, idet symbolet fjernes eller tilsløres efterhånden som barnet viser, at det genkender det skrevne ord.

Udvidet ordforråd

Alle øvelser kan udvides ved at bruge et øget antal ord. Alle billedkort og historier kan printes ud fra programmet (se næste side).

At navngive ord

Det kan tage lidt tid før børn er i stand til at udtale ordet med et tegn, tale eller begge dele, så hav tålmodighed og påskøn deres forsøg. Når de først kommer i gang, er de faktisk i gang med at læse, og så er det vigtigt, at du fortsætter med at gøre aktiviteterne sjove og får dem til at sætte ord sammen i korte sætninger. De ord, der bruges i aktiviteterne er almene ord, der dukker op i en hverdags kommunikation med tale eller tegnsprog. Historierne 1 og 2 vil være en hjælp til at genkende enkle sætninger om dagligdags situationer.

Udskrift

Du kan printe alle ord og billeder ud for billedkort og historier samt tegninger ved at klikke på udskriftsknappen på opstartsmenuen — se side 7. Du vil herefter se denne menu:



Her kan du vælge at udskrive billedkortene i farver, billedkort-sæt 5 i sort/hvid, historier i enten farver eller sort/hvid (så du selv kan farvelægge). Du kan printe dem ud een for een eller som et komplet sæt af billedkort/historier.

Din printer skal være tændt, on-line og fyldt med papir og blæk!

Når du er færdig klik på knappen 'Afslut'.

Ekstra tilbehør

Alt tilbehør er produceret med ophavsrettigheder og må kun ændres af licenshaveren. Drag nødvendig omsorg, når du bruger tilbehøret. Hvis du kommer til at flytte, slette eller omdøbe filerne, kan programmet ikke køre og skal geninstalleres. Man skal altid kopiere billederne før man begynder at arbejde med dem.

Billedkort

Ordene i sæt 1 ligger i filen ordliste1 i mappen */danish/flash/word1* i filhåndteringen.

Mappen */danish/flash/image1* indeholder farvebilleder (bitmaps).

Billedsymbolerne ligger i */danish/flash/image/mono* eller */danish/flash/symbols/colours*.

Videoser og lyd findes samme sted.

Historier

Teksten for historien 'Spise' (den første historie i Historier 1) ligger i */danish/stories/2word/word1*.

Billeder i farver (bitmaps) ligger i */danish/stories/2word/image1*.

Videoser og lyd findes samme sted.

For sjov — Farver

Tegningerne (bitmaps) er gemt under */danish/diversions/colours*.



Inclusion Software

Nyløkkevej 54 · 8340 Malling · Danmark
www.inclusion.dk · info@inclusion.dk