



Das Computerprogramm Sarepta 1

Was ist Sarepta?

- Sarepta ist eine windowsbasierte Software-Plattform, auf der Lehrkräfte und Eltern mit Hilfe von Unterprogrammen selber Inhalte und Menüs erstellen.
- Die Oberfläche sowie die Inhalte von Sarepta können sehr unterschiedlich sein und sehr individuell für Benutzer und Benutzerinnen gestaltet werden.
- Die Inhalte können beliebig miteinander kombiniert und durch Menüs strukturiert werden.

Für wen ist Sarepta geeignet?

- für Kinder, Jugendliche und Erwachsene mit Beeinträchtigungen in den Bereichen Sehen, Lernen, Körperlich-Motorische oder/und Geistige Entwicklung

Inhalte

- Texte (z.B. Texte hören, ergänzen, lesen und schreiben, Fragen zum Text beantworten)
- Multiple-Choice-Aufgaben (z.B. Mathematik, Lieblingsthemen)
- E-Mail-Programm, Rechtschreibtrainer, Telefonbuch
- Bild-Ton-Kombinationen (z.B. Bilderbücher, Auswahlspiele, Geräusche-Bücher)
- Musikwiedergabe (z.B. CD-Spieler, MP3-Wiedergabelisten, Hörbücher)
- Organisationshelfer (z.B. Kalender, Stundenplan)
- Spiele (z.B. Memory, Plapperspaß)
- externe Programme wie z.B. Microsoft PowerPoint Viewer oder VLC Media Player starten
- und einiges mehr

Was kann Sarepta nicht?

- Bereitstellung und Aufbereitung von digitalen Medien (Bildmaterial, Töne, Geräusche, Musik)
- Individuelle, persönlich bedeutsame Angebote ohne die Arbeit des Umfeldes

Bedienung

- Die Bedienung der Inhalte sowie die Navigation durch Menüs ist mit **F1**, **F2**, **F3**, **F4** und **F5** möglich. Mit Hilfe von Spezialtastaturen oder Adaptern (schwed. Black Box, KIM) und externen Tasten (z.B. Jelly Bean) sind individuelle Ansteuerungen möglich.
- Bereits die beiden Tasten **F4** und **F5** reichen für die Bedienung vieler Angebote aus, bei deutlich eingeschränkter Benutzung im Extremfall allein die Taste **F4**. Dies macht die Software Sarepta besonders für Personen mit mehrfachen Beeinträchtigungen interessant.
- Falls eine Texteingabe möglich ist, kann eine Tastatur oder eine Braillezeile verwendet werden.

Voraussetzungen Sarepta 1

- Computer mit einem aktuellen Betriebssystem von Microsoft (Windows XP, Vista, **Windows 7 und 8: nur in der 32 bit-Version**), Monitor, Tastatur und Lautsprecher
- Stimme für die deutsche Sprachausgabe (z.B. Stimmen Hans und Marlene bei www.harposoftware.com)
- ggf. Kopfhörer, Mikrofon oder Headset
- ggf. Adapter, Tasten oder besondere Tastaturen zur Ansteuerung
- ggf. Braillezeile

Bezug

- über den Programmentwickler Johan Björk bei SPRIDA in Örebro, Schweden <http://www.regionorebrolan.se/sprida>
- Bei Interesse wendet man sich per Mail in Deutsch oder Englisch an Johan Björk: johan.bjork@regionorebrolan.se



Die Unterprogramme in Sarepta 1

Play = Wähle!

- ursprünglich in Schweden als Übungsprogramm für die Sarepta-eigene Bedienung mit **F4** und **F5** entwickelt
- flexibles Unterprogramm für sehr unterschiedliche Anwendungen
- ähnelt einem Bilderbuch, das für den Benutzer zusätzlich die Möglichkeit enthält, wahlweise eine Audio-Datei abzuspielen

Bilderbuch

- Zusammenstellungen von Bildmaterial, Filmen, Text und Audio-Dateien, die wie bei einem Bilderbuch Seite für Seite auf dem Monitor erscheinen
- Benutzer blättert weiter mit **F4**
- Einstellungsmöglichkeiten: Schriftgröße, Farbe der Textdarstellung, Bild-Hintergrundfarbe, Mauszeiger kann an bestimmte Stellen der Abbildungen springen

Multiple-Choice-Aufgaben

- Fragen beantworten mit dem bekannten Multiple-Choice-Prinzip, Auswahl einer Antwort aus bis zu fünf Möglichkeiten
- Fragen und Antworten können Text und Audio-Dateien sowie Kombinationen davon enthalten.
- viele Einstellungsmöglichkeiten, z.B. voreingestellte oder individuelle Feedbacks zu jeder Antwort
- ohne Bilder

Richtig oder Falsch

- Aussagen oder Fragen formulieren, die der Benutzer als Richtig oder Falsch bewerten oder mit Ja oder Nein beantworten soll
- Aussagen können Text und Audio-Dateien sowie Kombinationen davon enthalten.
- Voreingestellte oder individuelle Feedbacks (ein Sound jeweils für richtig und falsch) können verwendet werden.
- ohne Bilder

Stundenplan

- Stundenplanfunktion mit Sprachausgabe: Wiedergabe regelmäßig wiederkehrender Aktivitäten eines Tages mit Hilfe von Satzbausteinen wie „Dann hast du ...“, „Jetzt ...“, „Am Morgen ...“, „Du hast gehabt ...“ o.ä.

Text

- kann als Textverarbeitung (Texte öffnen, lesen, schreiben, drucken, speichern) oder auch nur als Vorleseprogramm genutzt werden
- Die Texte werden mit **F4** Satz für Satz von der Sprachausgabe vorgelesen.
- Texte können mit Audio-Dateien und optionalen Zusatzinformationen (*Hintergrundtexte*) gestaltet werden.
- Texteingabe: Standard- oder andere PC-Tastaturen, Braillezeile, Punktschrift mit 6 Tasten der PC-Tastatur **S D F** + **J K L**, Textbausteine mit **F4** und **F5**

Makro-Datei

- In einer Liste können Folgen von Tastaturanschlägen (z.B. xx) mit Textphrasen (z.B. „Ich brauche Hilfe“) kombiniert werden.
- Tippt der Benutzer „xx“, so wird „Ich brauche Hilfe“ vorgelesen.

Rechtschreibung

- Übung zur Rechtschreibung einzelner Wörter oder ganzer Sätze, z.B. *Schreibe jetzt bitte Tomate.*
- unterschiedliche Hilfestellungen einstellbar

E-Mail

- Mit Voice-Mail-Funktion versendet man E-Mails, deren Nachricht als Tondatei im Anhang versendet wird.
- Eingehende E-Mails können vorgelesen werden.
- Alle Funktionen des E-Mail-Programmes inklusive eines Adressbuches können über die Tasten **F1** bis **F5** angesteuert werden.

Telefonbuch

- Der Benutzer soll mit einem Headset über ein Modem vorher eingestellte Telefonnummern anrufen können.

Plapperspaß

- Zum Spaß haben: Die Benutzerin nimmt ihre Stimme oder Geräusche auf. Die Aufnahme wird in Mickey Mouse-Stimme wiedergegeben.

Wiedergabeliste

- Zusammenstellung von Audio-Dateien in einer festgelegten oder zufälligen Abspielreihenfolge, z.B. für Playlisten von bevorzugter Musik oder Hörbüchern
- vor die einzelnen Tracks können Ansagetexte eingefügt werden
- viele Funktionen wie „zum vorhergehenden oder nächsten Track“ sind (de)aktivierbar
- ohne Bilder

CD-Spieler

- leicht zu bedienender CD-Spieler, der eine Audio-CD abspielt, die sich im CD-ROM-Fach des Computers befindet
- kaum Anpassungsmöglichkeiten, wenig Aufwand
- ohne Bilder

Reporter

- Aufnahmefunktion wie ein Aufnahmegerät
- Der Benutzer und die Benutzerin können Aufnahmen machen und Gelingen speichern.

Einkaufsliste

- Anlegen einer Artikelliste mit Preisen, Sortierung nach Kategorien (z.B. Obst, Süßigkeiten) möglich
- Der Benutzer kann daraus eine Einkaufsliste erstellen und für den Einkauf ausdrucken.

Kalender

- Kalenderfunktion mit Sprachausgabe: Wiedergabe von Terminen an bestimmten Tagen
- Einstellungsmöglichkeiten z.B. Datum, Jahr, Kalenderwoche ansagen oder Termine sind einmalig/jeden Tag/Woche/Monat/Jahr
- Termine können ggf. auch von Benutzern und Benutzerinnen eingegeben werden.

Memory

- ein oder zwei Spieler und Spielerinnen können Memory spielen
- Karten des Memorys bestehen aus einem Bild und einem Ton, jeweils zwei gleiche Karten bilden ein Paar
- reines Geräusche-Memory möglich
- Aus einem größeren Vorrat kann jeweils zufällig eine bestimmte Anzahl Karten verwendet werden.


Unterhalten

- Fragen eingeben, die mit Ja oder Nein zu beantworten sind; das Anlegen von Themen bzw. Kategorien ist möglich
- Begleitperson des Benutzers oder der Benutzerin wählt mit der Maus eine Frage aus, die mit der Sprachausgabe vorgelesen wird, der Benutzer kann Ja oder Nein mit **F4** und **F5** antworten

Das Buch über Benutzer

- Begleitpersonen können wichtige Informationen, Bilder oder Filme über den Benutzer oder die Benutzerin in einer Datei sammeln.
- Informationen sind nur für Begleitpersonen zugänglich

Tastenbelegung

- Hier liegt die Tastenbelegung für den Sarepta-eigenen schwed. Tasten-Adapter (Black Box).
- Für die Bedienung externer Programme aus Sarepta heraus erstellt man hier eine passende Tastenbelegung (z.B.  für den PowerPoint Viewer).

Exportieren / Importieren

- die beiden wichtigsten Funktionen für den Transport von Angeboten zwischen zwei Computern

Im Rahmen unserer Arbeit am LFS haben wir bisher nicht alle Unterprogramme mit Schülerinnen und Schülern mit Sehbehinderung oder Blindheit ausprobiert.

Die Software Struktur4 und die Nachfolgesoftware Sarepta (Version 1 und 2) sind in Schweden im Wesentlichen so entstanden, dass konkrete Anliegen von Menschen mit Beeinträchtigungen in bestimmten Situationen bearbeitet und gelöst werden sollten. Das erklärt für uns die recht große und bunte Anzahl sehr verschiedener Unterprogrammen.