

SimplyWorks® Smooth Talker



SimplyWorks® Smooth Talker

HMS art. nr.: 177899

Best. nr. 1136760

INNHold

Smooth Talker.....	1
Produktbeskrivelse	2
Egenskaper	2
Sette inn batteri.....	2
For å lese inn meldinger	4
Spille av melding	4
Avslutte avspilling av melding	4
Gjenta en melding.....	4
Bruk av forskjellige meldingsmoduser	5
Spille av meldinger fra en ekstern bryter som ikke er trådløs	6
Spille av meldinger fra en trådløs bryter 125.....	6
Styring av batteridrevne leker og utstyr.....	6
Kontrollere Software under avspilling	7
Kontrollere strømdrevne enheter	7
Optimalisering av batterilevetiden.....	7
Sette inn prompt kort	7
Lavt batterinivå.....	8
Vedlikehold.....	8
Garanti	8
Feilsøkingsskjema	9

Produktbeskrivelse

Med et moderne og stilig design er **Smooth Talker** den mest allsidige, enkle og sekvensielle bryteren med innebygd tale som finnes på markedet i dag. **Smooth Talker** har 2 minutters opptakstid, digital lydkvalitet fra doble høyttalere og en lav bryterprofil vinklet mot brukeren for enkel aktivering. **Smooth Talker** er unik fordi den muliggjør Random, Choice, Auditory Prompt og Converse meldingsmoduser og det er den eneste bryteren med innebygd tale som har muligheter for både kablet og trådløs tilkobling.

For positiv forsterkning og ekstra motivasjon kan leker eller utstyr kobles til og en melding tildeles for å aktivere leketøyet/utstyret.

Smooth Talker er den eneste bryteren med innebygd tale som både gir muligheter til kablet og trådløs tilkobling og som er alene om å kunne aktivere 2 leker/utstyr samtidig (drevet enten av batteri eller 230V).

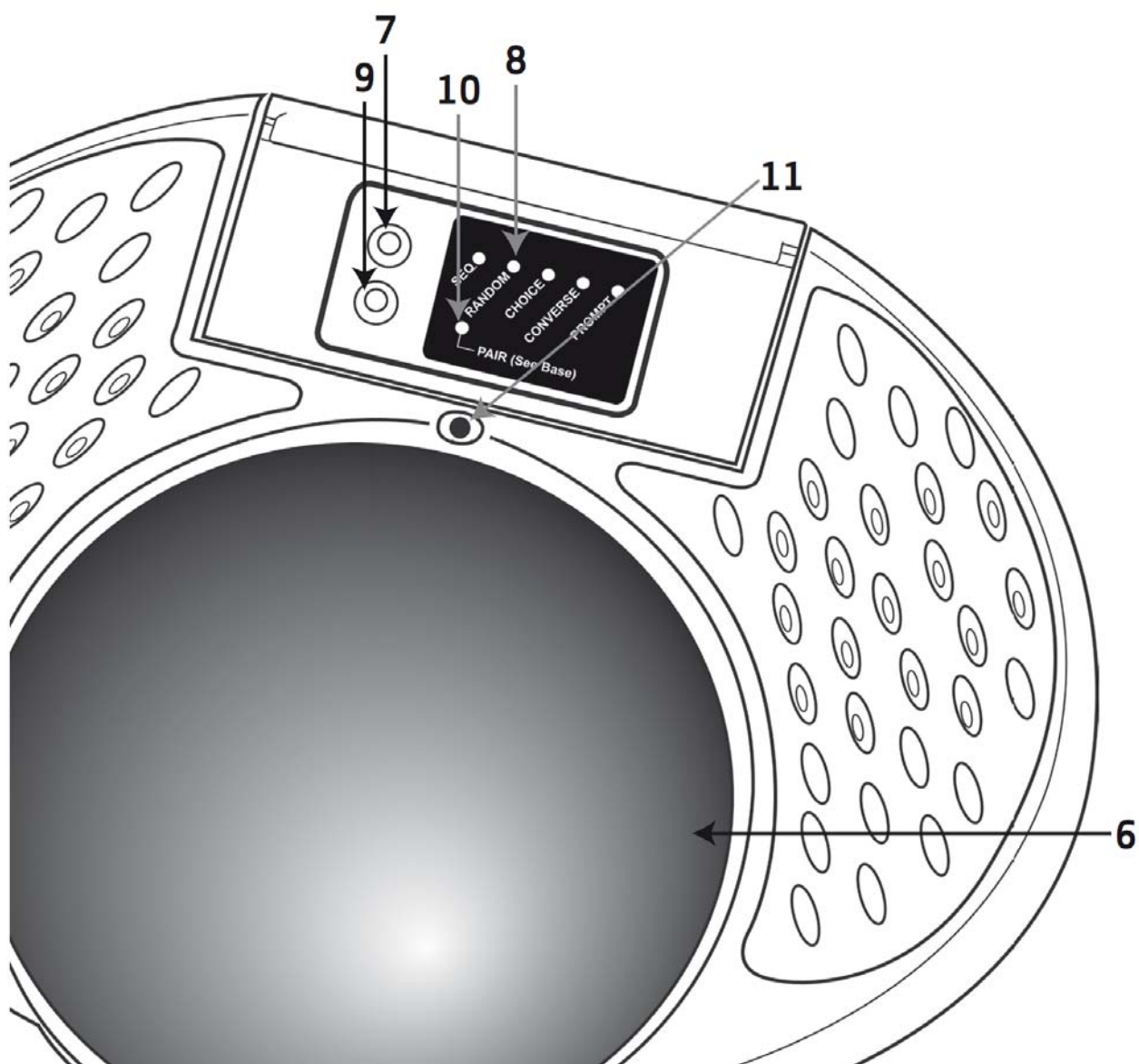
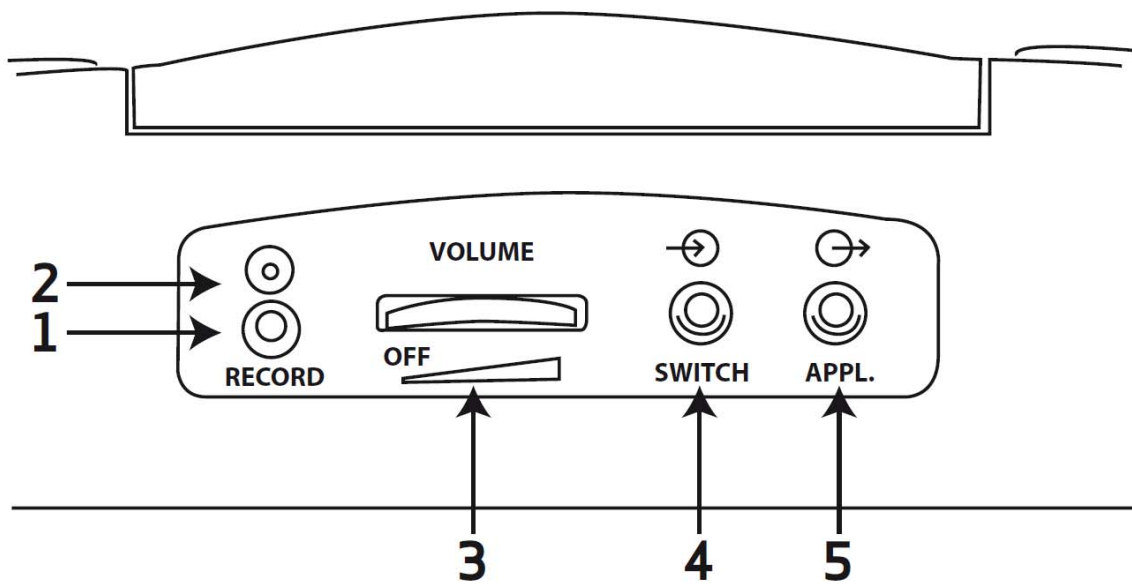
Egenskaper

- Registrerer enkle og sekvensielle meldinger.
- To minutter med opptaks- og avspillingstid.
- Digital forsterker med to høyttalere for suveren lydkvalitet.
- Randum, Choice, Auditive Prompt og Co-operative modus
- Aktiverer trådløst med SimplyWorks® SWITCH 125.
- Trådløs aktivering av leketøy ved bruk av SimplyWorks® leketøy kontroller.
- Aktiverer nettdrevet utstyr (230V) sammen med SimplyWorks® **Energise**
- Aktiverer to leker/utstyr samtidig ved bruk av kablet og trådløs tilkobling.
- Inngangskontakt for tilkobling av en kablet, ekstern bryter.
- Inngangskontakt for å koble til en leke eller annet utstyr.
- Av/På og volumkontroll.
- Innebygd symbolholder.
- Stort bryterområde (125 mm), med lav profil.
- Taktile og auditiv tilbakemelding.

Sette inn batteri

Fjern skruen fra undersiden av enheten for å løsne batterilokket. Sett inn et 9 Volts batteri i batterilommen og fest skruen på batterilokket igjen. Bruk et batteri av god kvalitet, f.eks. Duracell eller Energiser for å sikre best mulig batterilevetid og lydkvalitet.

Hvis du ikke skal bruke **Smooth Talker** på lang tid, anbefales det at batteriet tas ut for å hindre en mulig lekkasje.



For å lese inn meldinger

Trykk og hold nede «Record»-knappen (1) til «Record»-lampen (2) lyser. Slipp «Record»-knappen. Trykk og hold nede bryteren (6). Etter at du hører et pip, begynner du innspillingen av første meldingen ved å snakke tydelig inn i mikrofonen (11). Slipp bryteren når du er ferdig med innspillingen av meldingen. Gjenta prosedyren for å lese inn flere meldinger etter hverandre. Det er viktig å holde bryteren nede i minst et halvt sekund etter du er ferdig med å snakke for å være sikker på at du får med deg hele meldingen.

Under innspillingen vil «Record»-lampen blinke langsomt. Når det bare er 10 sekunder igjen av opptakstiden, vil «Record»-lampen blinke hurtig. Når det ikke er noe opptakstid igjen, faller **Smooth Talker** automatisk ut av opptaksmodus og er klar for avspilling.

Når du er ferdig med innspillingen av alle meldingene, trykker du på «Record»-knappen for å avslutte opptaksmodus. **Smooth Talker** er nå klar til bruk.

Spille av melding

Etter innspillingen, starter avspilling av melding fra den første meldingen som ble tatt opp. Trykk ned bryteren for å spille av den neste meldingen. Når den siste meldingen er ferdig, returnerer avspillingen til den første meldingen. Avspillingsvolumet kan justeres med volumkontrollen (3).

Avslutte avspilling av melding

Under avspilling av en melding, kan den avbrytes før den er ferdig ved at man trykker kort på «Record»-knappen. Avspillingen fortsetter da med den påfølgende meldingen neste gang man trykker på bryteren.

Gjenta en melding

Først spiller du av meldingen. Så, på slutten av meldingen, trykker du kort på «Record»-knappen. Meldingen vil da bli repetert hver gang bryteren aktiveres.

For å gå tilbake til meldingsrekkefølgen, trykker du igjen kort på «Record»-knappen. Repetisjonsfunksjonen for meldinger fungerer bare i «Sequence»-modus.

Bruk av forskjellige meldingsmoduser

Smooth Talker har fire tilleggsmodus for meldinger. For å vise den aktuelle innstillingen, trykk på «Mode»-knappen (7). Den «Mode»-lampen (8) som er aktiv lyser nå for å vise gjeldende innstilling, hvis ikke noen endringer blir gjort. Hvis du ønsker å skifte til et annet modus, trykker du på «Mode»-knappen helt til den ønskede lampen lyser. «Mode»-lampen slukkes etter noen sekunder for å spare batteriet. Følgende avsnitt beskriver de forskjellige meldingsmodusene:

RANDOM

Spiller av en tilfeldig melding fra en av de innspilte sekvensene av beskjeder. For eksempel registreres tallene 1-6 og **Smooth Talker** blir en talende terning. Eller det spilles inn meldinger tilpasset forskjellige leker og deretter brukes **Smooth Talker** som 'vis og fortell'.

CHOICE

Choice-modus tillater brukerne å foreta et valg mellom to meldinger. Hovedbryteren spiller alltid beskjed 1 (den første som tas opp) og ekstern bryter (enten kablet eller trådløs) spiller melding 2. Hvis mer enn to meldinger blir registrert, blir den tredje og eventuelt påfølgende meldinger ignorert i dette modus. Et annet eksempel er at du kan spille "Ja" som den første meldingen, og 'Nei' som andre eller 'Vær så snill' og 'Takk'.

CONVERSE

Dette modus lar en samtale foregå mellom to brukere i en streng til-og-fra rekkefølge uansett hvordan det trykkes på knappene. Det er veldig nyttig i undervisning av rekkefølge. Da er det ingen mulighet for at samtalen ikke foregår i riktig rekkefølge.

Først registreres en rekke meldinger på vanlig måte. Odde meldinger danner den ene halvdel av samtalen og partallsmeldinger den andre halvparten, for eksempel:

Melding 1 (Jens) "Hei, mitt navn er Jens".

Melding 2 (Kari) "Hei Jens, jeg Kari".

Melding 3 (Jens) "Hva er din favorittmat?"

Melding 4 (Kari) "Jeg liker pizza".

For å få det til å virke helt realistisk kan du bruke helt forskjellige stemmer for hver halvdel av samtalen. Når opptaket er ferdig, spiller den interne bryteren (6) oddetalls meldinger (1, 3, 5 etc.) og den eksterne bryteren (kablet eller trådløs) spiller partallsmeldinger (2, 4, 6 etc.). Med andre ord bruker Jens, i eksempelet ovenfor, den interne bryteren og Kari bruker den eksterne bryteren.

Fordi Jens har en intern bryter, må HAN starte samtalen ved å trykke på sin bryter. Kari's bryter gjør ikke noe før den første meldingen er avsluttet. Når den første meldingen er ferdig, kan Kari trykke på sin bryter og spille den andre meldingen, i mellomtiden gjør Jens ingenting og slik fortsetter de. Når alle meldingene har blitt spilt igjennom, kan Jens starte samtalen igjen. Som i alle de andre modusene, er det ingen grense for antall meldinger og det er ingen krav om at det skal være et likt antall meldinger. Det eneste kravet er at den interne bryteren må starte samtalen.

AUDITIV PROMPT

Dette modus brukes for at en omsorgsperson på en enklere måte skal kunne sette opp spesifikke meldinger for en bestemt situasjon, samtidig som brukeren kommuniserer. For å velge den aktuelle meldingen som skal spilles, trykker pleieren gjentatte ganger enten på en ekstern bryter, eller «Record»-knappen for å bla gjennom meldingene. Disse blir spilt av med redusert volum. Det er ikke nødvendig å lytte til hver melding helt ut, du kan gå videre til neste melding når som helst. Vær oppmerksom på at utgangene til leker er deaktivert når man går gjennom meldinger.

Med en gang man kommer til ønsket melding, spiller **Smooth Talker** meldingen av med normalt volum når det trykkes på den interne bryteren. Gjentatte trykk på den interne bryteren gjentar den samme meldingen. For eksempel, dersom en omsorgsperson og en bruker skal på en «fast food» restaurant, kan omsorgspersonen på forhånd spille inn følgende meldinger:

Melding 1: "Hamburger"

Melding 2: "Pizza"

Melding 3: "Iskrem"

Melding 4: "Pølse"

Ved ankomst på restauranten bestemmer brukeren seg for at hun/han har lyst på pølse. Omsorgspersonen går da til melding 4 og deretter trykker brukeren på den interne bryteren. Meldingen "Pølse" spilles da av med normalt volum.

Spille av meldinger fra en ekstern bryter som ikke er trådløs

Koble til hvilket som helst kablet bryter med en 3,5 mm plugg inn på bryterinngangen (4).

Spille av meldinger fra en trådløs bryter 125 eller Pretorian SimplyWorks Send med bryter

Plasser **Bryter 125** nær **Smooth Talker**.

Trykk og hold «Pair»-knappen (9) på **Smooth Talker** helt til «Pair»-lampen (10) blinker sakte.

Trykk umiddelbart på «Pair»-knappen på **Bryter 125**. «Pair»-lampen på **Smooth Talker** fortsetter å blinke sakte inntil sammenkoblingen er fullført; da lyser «Pair»-lampen stabilt i 5 sekunder.

Send kan brukes i stedet for **Bryter 125**. Merk at kablede og trådløse brytere kan virke sammen og utføre de samme funksjonene.

Styring av batteridrevne leker og utstyr

For å forbedre meldingsfunksjonen og gi positiv forsterkning, kan **Smooth Talker** aktivere batteridrevne leker/utstyr. Plugg hvilket som helst brytertilpasset leketøy eller utstyr i leke-/utstyrsinngangen (5). For å tilegne en melding til leketøy/utstyret, trykker du på «Record»-knappen (1) kort under meldingsopptaket. Hver gang denne meldingen spilles, vil leken/utstyret aktiveres så lenge meldingen varer.

Alternativt, for trådløs aktivering av leke/utstyr, må **Smooth Talker** kobles til en SimplyWorks leketøy-kontroller. Koble leketøy/utstyret til hvilken som helst leketøy-kontroller, f.eks. **Control Lite** eller **Control Pro**.

Trykk på «Pair»-knappen på leketøy-kontrollen slik at «Pair»-lampen begynner å blinke sakte. Så trykker du kort på «Pair»-knappen på **Smooth Talker**. «Pair»-lampen på leketøy-kontrollen vil fortsette å blinke sakte inntil sammenkoblingen er fullført, da vil «Pair»-lampen lyse stabilt i 5 sekunder. Lag en melding tilpasset denne prosedyren.

Det er viktig å merke seg at kablede og trådløse leker kan virke sammen og vil bli slått På og Av samtidig.

Kontrollere Software under avspilling

Smooth Talker kan også kobles sammen med **Receive** for å tillate programvare å bli kontrollert av meldinger som er tildelt leketøy-/utstyrskontroller.

Trykker du kort på «Pair»-knappen på **Receive**, begynner «Pair»-lampen å blinke sakte. Deretter trykker du kort på «Pair»-knappen på **Smooth Talker**. «Pair»-lampen på **Receive** vil fortsette å blinke sakte inntil sammenkoblingen er fullført. Da vil «Pair»-lampen lyse stabilt i 5 sekunder.

Når som helst mens en melding (som har fått leketøy-/utstyrskontroll tildelt) blir avspilt, vil **Receive** sende Space karakter til datamaskinen via USB-kabelen så lenge meldingen varer. Dette gjør det mulig å bruke programvare som bruker Space sammen med **Smooth Talker**.

Kontrollere strømdrevne enheter

Elektriske apparater kan styres trådløst med en Energise som er koblet til 230V. Plugg Energise kabelen i en stikkontakt og det elektriske utstyret i inngang 1 i Energise. Hvis du trykker kort på «Pair»-knappen 1 på Energise vil «Pair»-lampen begynner å blinke sakte. Trykk deretter umiddelbart på «Pair»-knappen på Smooth Talker. «Pair»-lyset på Energise vil fortsette å blinke langsomt til sammenkoblingen er fullført, da vil «Pair»-lampen lyse stabilt i 5 sekunder. Tilegning av en melding gjør du ved å følge fremgangsmåten ovenfor.

Optimalisering av batterilevetiden

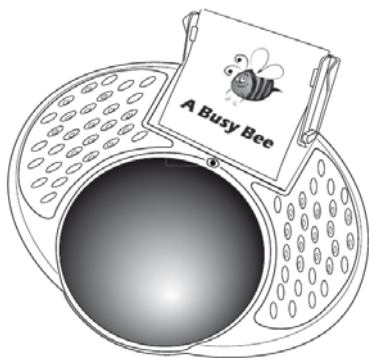
For å spare batteriet går **Smooth Talker** automatisk i strømsparingsmodus etter 30 minutter hvis den ikke er i bruk. Simply Works trådløse sender/mottaker blir slått av, noe ikke bare sparer strøm, men også forhindrer mottak av bryteraktiveringsdata fra eksterne trådløse brytere.

Smooth Talker «vekkes opp» fra strømsparing igjen med en gang man trykker på en knapp eller hovedbryteren.

Hvis du ikke skal bruke **Smooth Talker** i mer enn noen få minutter, er det best å slå den helt av med volumkontrollen (3). Dette forhindrer også at meldinger spilles av under transport på grunn av uønskede trykk på bryteren.

Sette inn prompt kort

Et bildekort kan settes inn i det åpne lokket på **Smooth Talker** og fungere som en visuell påminnelse. Kortet skal være 75 mm bredt, og 35 mm eller mer i høyden. Dersom raden med lysdioder og knapper distraherer brukeren når lokket er åpent, kan kortet gjøres rundt 75 mm høyt slik at det skjuler lampene og knappene (som vist nedenfor).



Lavt batterinivå

Hvis en melding ikke blir ferdig avspilt, og «Record»-lampen blinker raskt, er dette en indikasjon på at batteriet er utladet og må skiftes. Ved å redusere volumet kan man forlenge batterilevetiden litt og forhindre at meldinger ikke blir ferdig avspilt. For å spare batterilevetid, unngå utstrakt bruk av høyt lydnivå.

Vedlikehold

Smooth Talker har ingen deler som skal vedlikeholdes. Dersom reparasjon er nødvendig, skal enheten returneres til Gewa AS. Ring oss da på tlf. 66 99 60 00 og gjør en forhåndsavtale.

Garanti

Smooth Talker har en garantitid på 24 måneder mot produksjonsfeil eller komponentfeil. Enheten er beregnet for bruk i hjemmet og i pedagogisk miljøer/sammenhenger. Uautorisert reparasjon eller tilpasninger, mekanisk misbruk, utsettelse for fuktighet eller tilkobling til inkompatibelt utstyr vil ugyldiggjøre garantien.

Feilsøkingsskjema

Feilmelding	Mulig årsak	Mulig løsning
Ingen avspilling	- Ingen melding lest inn - Volumkontrollen er slått av - Batteriet er tomt	- Les inn meldinger - Skru opp Volumkontrollen - Bytt batteri
Avspillingen stopper midt i en melding og REC-lampen blinker raskt	Batteriet er tomt	Bytt batteriet (kortsiktig kan du prøve å skru ned volumet)
Leketøyet skrus ikke på sammen med meldingen	- Leketøyet er ikke tilegnet den meldingen - Kabelen på leketøyer er ødelagt - SimplyWorks mottakeren er ikke koblet til	- Les inn meldingen på nytt og trykk på Record for å tilegne - Test og erstatt hvis nødvendig - Par med / koble til mottaker
Ekstern bryter spiller ikke av meldingen	- Ekstern bryter er ødelagt - SimplyWorks bryteren er ikke paret - Det er ikke din tur i Converse modus	- Test med Pretorian Test-IT og erstatt hvis nødvendig - Par med mottakeren - Vent til det er din tur
Samme meldingen spilles av gjentatte ganger	- Enheten er stilt inn på å repetere - Enheten står i Prompt modus	- Trykk på opptaksknappen kort mellom meldingene - Sett den i ønsket modus ved å bruke Mode-knappen
Mekanisk støy ved opptak	Enheten ble holdt i hånden under opptak	Plasser enheten på et fast underlag under opptak