



Manuel pour tableau de communication

version 1.0 (c) 2001

Programmation.

Vous pouvez changer le mode ou la vitesse du balayage ou la concordance du jouet et le nombre de case du balayage. La touche mode offre 3 modes disponibles

- Automatique (la lumière se déplace seule)
- Manuel (la lumière se déplace à chaque manipulation.)
- Dé (affiche une case au hasard à chaque fois que l'on appuie sur la touche)

La touche vitesse correspond au temps en seconde entre chaque mouvement du déplacement de la lumière en mode automatique, ou le temps de validation du jouet en mode manuel. Une indication est affichée à chaque lumière pour vous aider en votre choix de vitesse. Les choix disponibles sont :

1 seconde, 2 secondes, 3 secondes, 4 secondes, 5 secondes et 6 secondes.

La touche cases, permet de limiter le balayage en mode automatique et manuel. Elle permet d'avoir un tableau de 2 à 6 images selon le besoin.

La touche jouet permet d'utiliser un jouet adapté pour indiquer une bonne réponse dans un choix. Il est possible de positionner le jouet sur une des 6 cases du tableau.

Pour modifier un de ces ajustements, il faut faire ceci :

1- Appuyer sur la touche désirée qui correspond à ce que vous voulez changer.

2- Il faut attendre les deux bips avant de réappuyer sur la touche, après les deux bips, vous pouvez réappuyer pour changer à nouveau votre choix, cette action fait passer la lumière à la case suivante et ainsi de suite. Chaque case correspond à un ajustement qui est indiqué à chaque lumière.

3- Après avoir fait votre choix, il faut attendre que la validation se fasse automatiquement, ce qui prend quelques secondes après avoir fait votre choix.

Puis un son distinctif indique que le choix est validé.

*Programmation et fabrication
par G.Ringuette.
Centre de réadaptation InterVal.
Trois-Rivières, Québec
(c) 2001*

http://persocite.francite.com/adaptations_electroniques/index.htm