

Elektronische Kommunikationshilfen mit Sprachausgabe

- sind Geräte, die Eingaben (über die Tastatur oder über andere Eingabegeräte) in Lautsprache verwandeln. Menschen, denen die Verständigung in Lautsprache nicht oder nicht ausreichend möglich ist, können mittels einem tragbaren Sprachausgabe-geräte kommunizieren. Umgangssprachlich werden diese Geräte auch als „Sprachcomputer oder Talker“ bezeichnet.

Es gibt eine Vielzahl von Bedienelementen, z. B. Druck- und Kippschalter, Stirnstab, Mouse, Trackball, Joystick, Lichtsensor, Näherungssensor und weitere. Im Bereich der Ansteuermethoden haben sich in den letzten Jahren entscheidende Fortschritte ergeben. Heute ist es auch für einen Menschen mit sehr geringer Kopfkontrolle und starken spastischen Bewegungen möglich, mittels Augensteuerungen einen komplexen Sprachcomputer zu bedienen.



www.rehavista.de

Die gesamte Benutzeroberfläche nennt man „Ebenen / Unterkategorien“. Diese werden in verschiedene Tastenfelder unterteilt und können je nach den Fähigkeiten des Nutzers individuell programmiert werden.

Viele Geräte haben mehrere Ebenen/ Unterkategorien, unter denen man bei Bedarf auswählen kann. Unterschieden werden sie in Geräte mit dynamischen bzw. statischen Display. Wenn ein Gerät z. B. 32 Felder und vier Ebenen hat kann man 128 Aussagen darauf speichern. Neuere Geräte erlauben eine individuelle Anzahl an Feldern.

Es gibt Sprachausgabegeräte die schriftbasiert sind oder Bildsymbole darstellen. Viele Menschen nutzen Bildsymbole, da sie nur über ungenügende oder gar keine Schriftsprachkenntnisse verfügen. Ein Vorteil der Bildsymbole ist, dass sich die Kommunikationsgeschwindigkeit erhöht, wenn nicht jedes Wort buchstabiert werden muss.

Der wohl bekannteste Nutzer eines Gerätes mit elektronischer Sprachausgabe ist der Astrophysiker Stephen W. Hawking.

Der Talker im Koffer gehört Borstel.

Vier eingesteckte Karten stellen einzelne Beispielebenen dar:

1. Ebene: Ich – trinken – essen –...- Spielzeug - ...
2. Ebene / Unterebene zu „trinken“: Kakao – Tee – Milch – Cola
3. Ebene / Unterebene zu „essen“: Brezel – Gummibärchen – Joghurt – Kekse
4. Ebene / Unterebene zu „Spielzeug“: Ball – Auto – Teddy – Bausteine

Den Kindern kann so in sehr vereinfachter Form die Verständigung mit einem Talker erläutert werden.

Durch die Unterkategorien zu den jeweiligen Tätigkeiten hat der Nutzer die Möglichkeit, seine Wünsche zu konkretisieren.

Es muss nicht nur bei einer Oberfläche bleiben, die Struktur lässt sich weiter unterteilen.

Die auf jeden Nutzer individuell abgestimmte Programmierung richtet sich nach seinem geistigen Entwicklungsstand.

Eine weitere Karte zeigt die einfachste Entscheidungsmöglichkeit zwischen JA und NEIN.