

Contents

Hva er en skjermleser?

En skjermleser er et program som formidler skjermbildet som tekst. Denne teksten kan formidles med syntetisk tale gjennom en innebygd talesyntese, men den kan også vises som punktskrift på [leselist](#). Leselista kobler du til enheten via Bluetooth.

Skjermleserprogrammet jobber hele tiden i bakgrunnen for å kunne fange opp og formidle endringer i skjermbildet.

En skjermleser kan ikke vise grafikk og bilder, men den kan programmeres til å forstå grafiske symboler og ikoner.

Dersom en applikasjon er dårlig programmert, kan skjermleseren ha problemer med å tolke skjermbildet. Derfor kan du noen ganger for eksempel høre at talesyntesen sier «Knapp» når du beveger deg mellom de ulike elementene og kontrollene på skjermen. Grunnen til dette er at de som har programmert applikasjon ikke har definert ikonenes datakode på en slik måte at skjermleseren kan gjenkjenne den og formidle koden som tekst.

Du finner integrerte skjermlesere i produkter fra Apple (med operativsystem iOS) og i produkter som bruker Googles operativsystem Android.

Apples skjermleser heter VoiceOver, og Googles heter TalkBack. For Android finnes det også andre tilgjengelighetsløsninger som ikke er utviklet av Google.

At skjermleseren er integrert i produktet, betyr at du ikke trenger å installere noe før du tar skjermleserne i bruk. Dette gjør det mulig å ta i bruk produkter uten bistand fra seende. Hvis det er første gang du skal bruke en smartenhet, kan det likevel være lurt med litt veiledning i begynnelsen.

Noen fellestrekk ved skjermlesere for enheter med touch-skjerm

Selv om Android og iOS er ulike operativsystemer med ulikt grensesnitt, fungerer de grunnleggende funksjonene i VoiceOver og TalkBack ganske likt. Begge har som formål å gjøre innholdet på skjermen tilgjengelig for personer som ikke ser, og de skal bidra til at man kan ha god kontroll og oversikt over skjermbildet når man skal utføre handlinger.

For at du skal kunne berøre skjermen uten å aktivere noe, sørger skjermleseren for at produktet fungerer annerledes.

Eksempel: Setter du en finger på et objekt, vil du normalt aktivere det. Med en aktiv skjermleser får du i stedet en beskrivelse av objektet. Vil du aktivere det, dobbeltrykker du et sted på skjermen når du har satt fokus på objektet.

Skjermleseren presenterer skjermbildet på samme måte som det framstår for seende, med objektene plassert på samme sted som de er plassert visuelt. Når du for eksempel er på nett og berører hjørnet øverst til venstre på skjermen, forteller skjermleseren hva som finnes i hjørnet øverst til venstre på nettsiden. Når du drar fingeren rundt på skjermen, finner du ut hva som ligger i nærheten. Det kan gi deg en god forståelse av sammenheng og kontekst.
