



KonZen 2.0

Ein Programm für Konzentrations- und Denktraining

Inhaltsverzeichnis

Copyright	2
Lizenzbestimmungen für LifeTool-Softwareprogramme.....	2
Vorbemerkung	3
Was ist neu in Version 2.0?	3
Allgemeiner Ablauf	4
Anmeldebildschirm	4
Hauptauswahlseite: Drei Zugänge	5
Zugang „Standard“	6
Schnelles Zuordnen	7
Paare finden	7
Blitzfiguren.....	8
Zugang „Autopilot“	8
Zugang „Statistik/Highscore“	10
Statistik.....	10
Highscore	11
Beschreibung der Optionen im Einstellungsmenü.....	12
Personenverwaltung	12
Allgemeine Einstellungen	12
Spielmaterial für „Schnelles Zuordnen“, „Paare finden“ und „Blitzfiguren“	14
Ergebnisse	18
Pädagogisches und psychologisches Konzept von KonZen 2.0	19
KonZen 2.0 als visuelles Trainingsprogramm	20
KonZen 2.0 als begleitendes Programm im Unterricht	20
KonZen 2.0 als Förderprogramm bei Teilleistungsschwächen (z. B. Legasthenie)	20
KonZen 2.0 als Lern- und Therapieprogramm (z. B. bei Autismus...).....	21
Didaktische Überlegungen für die Betreuungsperson	21
FAQs	22
Netzwerkinstallation	23
Erster Programmstart	25
Projekt.....	25

Sehr geehrte Kundin! **Sehr geehrter Kunde!**

Wir bedanken uns sehr herzlich für den Erwerb eines LifeTool-Softwareprogramms. Um die Benutzung von Anfang an so einfach wie möglich zu gestalten, haben wir dieses Handbuch mit wichtigen Informationen und praktischen Tipps für Sie zusammengestellt. Falls Sie weitere Fragen haben, stehen Ihnen die MitarbeiterInnen in der Verkaufsstelle des Produkts gerne zur Verfügung. Wir wünschen Ihnen viel Freude mit diesem Programm.

Copyright

LifeTool-Software ist mit einem Kopierschutz versehen. Die Software darf nur nach Maßgabe der lizenzrechtlichen Bedingungen benutzt werden. Es ist rechtswidrig, die Software auf ein anderes Medium zu kopieren. Ohne ausdrückliche schriftliche Erlaubnis von LifeTool darf kein Teil dieser Unterlagen vervielfältigt, verliehen, vermietet oder übertragen werden, unabhängig davon, auf welche Art und Weise oder mit welchen Mitteln (elektronisch oder mechanisch) dies geschieht.

Microsoft ist ein eingetragenes Warenzeichen, MS-Windows ist ein Warenzeichen der Microsoft Corporation. Alle anderen Markenzeichen oder Produktnamen sind eventuell Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Eigentümer und werden hier lediglich zu redaktionellen Zwecken ohne Absicht einer Warenzeichenverletzung verwendet.

Lizenzbestimmungen für LifeTool-Softwareprogramme

Einzelplatzlizenz

Der Erwerb einer Einzelplatzlizenz berechtigt zum Betrieb dieser Software auf einem Computer. Nach einer einmaligen Installation wird das Programm nur dann ausgeführt, wenn die Original CD-ROM eingelegt ist. Das Copyright bestimmt unter anderem, dass das Programm nicht vervielfältigt werden darf.

Es ist erlaubt, diese Einzelplatz-Version auf beliebig vielen Computern zu installieren und zu verwenden, mit der Einschränkung, dass zum Betrieb des Programms die Original CD-ROM im passenden CD-ROM Laufwerk eingelegt sein muss. Das gleichzeitige Ausführen einer Einzelplatz-Version auf mehr als einem Rechner verstößt in jedem Fall gegen die Copyrightbestimmungen von LifeTool.

2er- und 5er-Lizenz

Beim Erwerb einer 2er- oder 5er-Lizenz werden je nach Bestellung zwei oder fünf einzelne CD-ROMs des bestellten Programms geliefert und auf die Bestelladresse lizenziert. Die Installation und Schutzbestimmungen entsprechen jenen der Einzelplatzlizenz.

Mehrplatzlizenz

Der Erwerb einer Mehrplatzlizenz berechtigt zur Installation und Betrieb dieser Software auf beliebig vielen Computern einer Bestelladresse. Pro registrierter Bestelladresse kann nur eine Mehrplatzlizenz des jeweiligen Programms erworben werden.

Mit der Mehrplatzlizenz wird das Programm auf einem Datenträger gemeinsam mit einem speziellen, auf die Bestelladresse lizenzierten, Code geliefert. Mit diesem Code wird der gesamte Inhalt des Programms auf den jeweiligen Computer oder auf einem Server installiert. Dies ermöglicht den parallelen Betrieb des Programms auf beliebig vielen Computern. Eine Installation oder Verwendung an anderen Adressen als die der Bestelladresse ist nicht zulässig. Bei Installation auf einem Server ist der Programmzugriff via Intranet von Rechnern der Bestelladresse zulässig, ein Zugriff via Internet ist in keinem Fall zulässig.

Sonderbestimmung

Grundsätzlich ist es für PädagogInnen und TherapeutInnen erlaubt, die Software zu Hause zu installieren und als Vorbereitung des Schulunterrichts oder der Therapie zu nutzen. Diese Ausnahmeregelung gilt nicht für SchülerInnen oder KlientInnen.

Vorbemerkung

KonZen 2.0 ist der Nachfolger des bewährten visuellen Trainingsprogramms **KonZen**. In drei verschiedenen Spielvarianten – **Schnelles Zuordnen**, **Paare finden** und **Blitzfiguren** – werden Fertigkeiten wie optische Differenzierung, Raumlage, Kurzzeitgedächtnis, Aufmerksamkeit und Konzentration trainiert und verbessert.

Das Programm zeichnet sich durch sehr differenzierte Möglichkeiten bei der Einstellung des Materials und des Schwierigkeitsgrades aus und wendet sich an Kinder, Jugendliche und Erwachsene, die ihre visuellen und kognitiven Fertigkeiten trainieren möchten.

Im Vergleich zum Vorgänger werden in **KonZen 2.0** zwei weitere Zugänge angeboten: ein Set vordefinierter Stufen, die sich automatisch an die Spielerin/den Spieler anpassen (**Autopilot**) und ein weiterer Zugang mit vorgegebenen Schwierigkeitsstufen mit grafischer Auswertung und Highscorelisten, um sich mit anderen SpielerInnen messen zu können (**Statistik/Highscore**).

Was ist neu in Version 2.0?

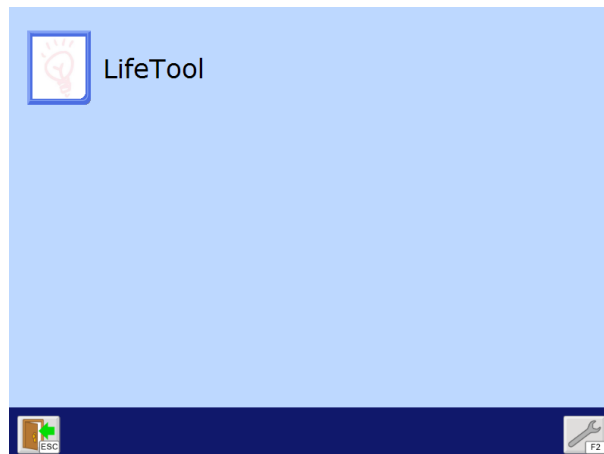
- Vollständig neue grafische Gestaltung des Programms,
- drei verschiedene Zugänge zum Programm: Standard (alle Einstellungsmöglichkeiten), Autopilot (automatische Anpassung der Spielstärke) und Statistik/Highscore (für den Vergleich mit anderen SpielerInnen),
- erweiterte Einstellungsmöglichkeiten, z. B. Hintergrund- und Störgeräusche,
- verbesserte Anzeigen, z. B. Visualisierung der Arbeitszeit und Rückmeldungen,
- Einstellungen auch für Touchscreen und Augensteuerungen,
- verbesserte Ergebnisverwaltung, z. B. Sitzungsprotokolle und Statistiken,
- Netzwerkunterstützung: Die Einstellungen der BenutzerInnen und ihre Ergebnisse können auf einem Netzwerkpfad gespeichert werden.

Allgemeiner Ablauf

Anmeldebildschirm

Nach der Installation und dem Starten des Programms befinden Sie sich zunächst im **Anmeldebildschirm**. Wählen Sie hier die gewünschte Spielerin/den gewünschten Spieler aus.

Hinweis: Beide Startanimationen können mit einem Klick übersprungen werden.



Hinweis: Beim Standard-Benutzer werden keine Ergebnisse oder Einstellungen gespeichert. Er dient nur zum Ausprobieren und kann im Netzwerk öfter verwendet werden.

Hinweis: Der aktuelle Benutzer ist grün dargestellt. Arbeitet man im Netzwerk, so ist dieser Benutzer auf anderen Computern gesperrt und dort grau markiert.



Klicken Sie auf den Schraubenschlüssel, um in das Einstellungsmenü zu gelangen.

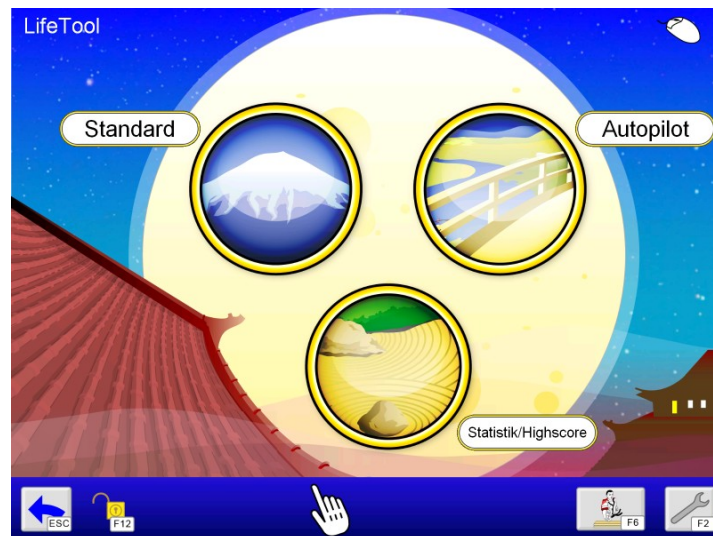


Sie können eine neue Spielerin/einen neuen Spieler anlegen und ihr/ihm ein Portrait zuordnen. Es können auch eigene Bilder verwendet werden.

Mehr zur Personenverwaltung und zu den vielfältigen Einstellungsmöglichkeiten finden Sie im Abschnitt [Beschreibung der Optionen im Einstellungsmenü](#).

Hauptauswahlseite: Drei Zugänge

KonZen 2.0 bietet drei unterschiedliche Zugänge an:



Standard: Der bekannte Zugang aus der Vorgängerversion Kon-Zen bietet umfassende Einstellungsmöglichkeiten für das Spielmaterial und den Schwierigkeitsgrad.



Autopilot: Hier finden Sie vordefinierte Schwierigkeitsstufen. Nach Auswahl des Spielmaterials (im Einstellungs Menü) passt sich der Schwierigkeitsgrad schrittweise an Ihre Spielstärke an.



Statistik/Highscore: Hier finden Sie insgesamt 24 verschiedene, vorgegebene Schwierigkeitsstufen, deren Spielergebnisse pro SpielerIn grafisch aufbereitet werden, um den Trainingsfortschritt zu dokumentieren. Darüberhinaus finden Sie hier dazu gehörige Highscorelisten, um sich mit anderen SpielerInnen messen zu können.

Folgende Funktionen finden Sie in der **Menüleiste**:



Mit diesem Button oder **F2** gelangen Sie zum **Einstellungsmenü**, in dem Sie wichtige Spieleinstellungen treffen und das Programm an den Benutzer/die Benutzerin anpassen können. (Siehe dazu auch den entsprechenden Abschnitt in dieser Anleitung.)



Mit einem Klick auf diesen Button oder durch Drücken der **ESC**-Taste gelangen Sie zurück zum Anmeldebildschirm, wo Sie eine andere Spielerin/einen anderen Spieler wählen oder das Programm verlassen können.



Drücken Sie **F12**, um die **Menüleiste** zu **sperren** oder zu **entsperren**. Bei gesperrter Menüleiste können Sie die Funktionen nur über die Tastatur aufrufen.



Mit diesem Button oder mit **F6** können Sie das **Protokoll** öffnen, das Ihnen die Ergebnisse der aktuellen Spielsitzung auflistet.

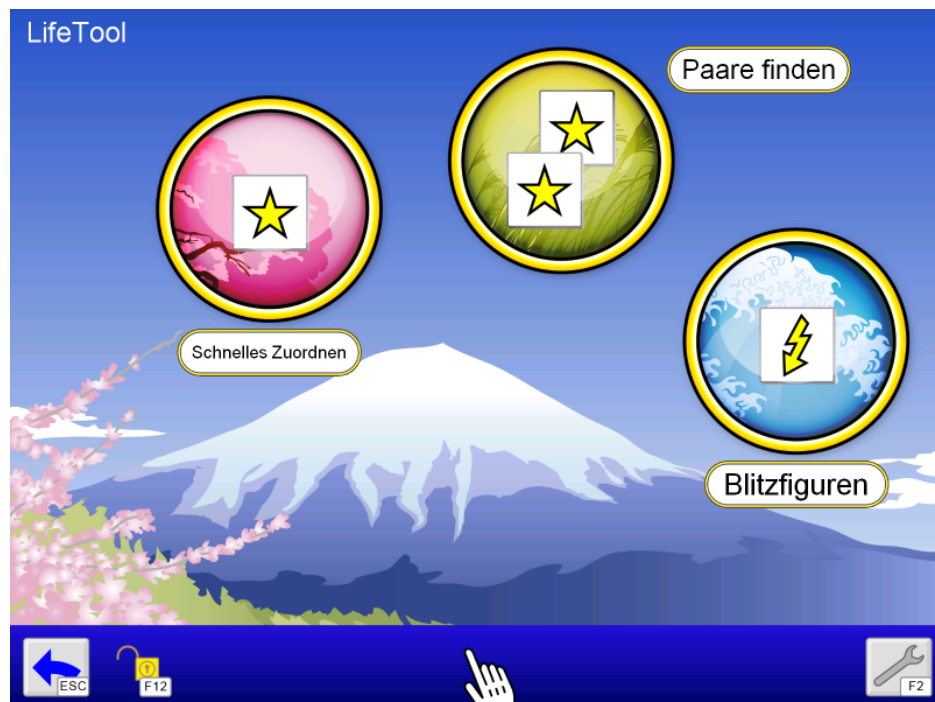


Mit **F11** können Sie das Protokoll **ausdrucken**.



Zugang „Standard“

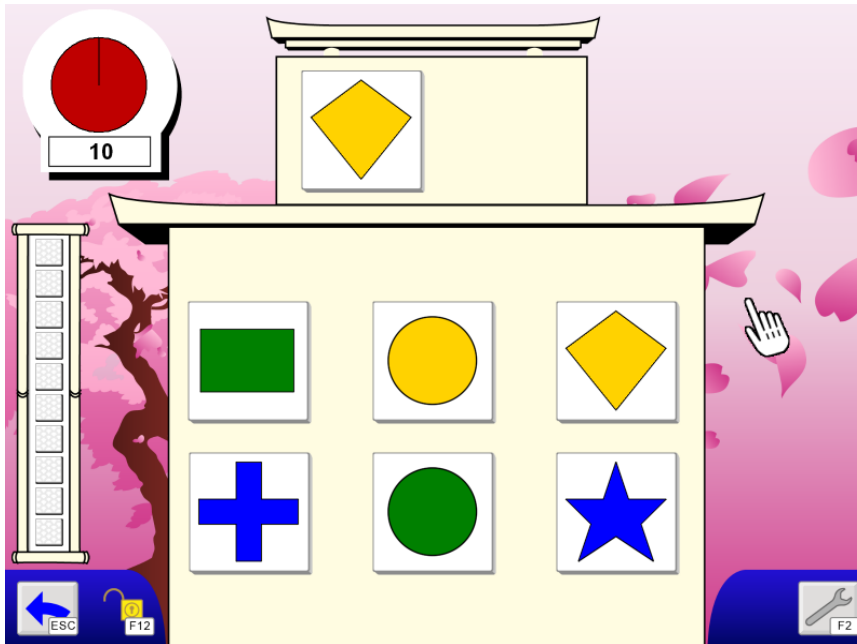
Insgesamt stehen in **KonZen 2.0** die drei bewährten Spieltypen **Schnelles Zuordnen**, **Paare finden** und **Blitzfiguren** zur Auswahl.





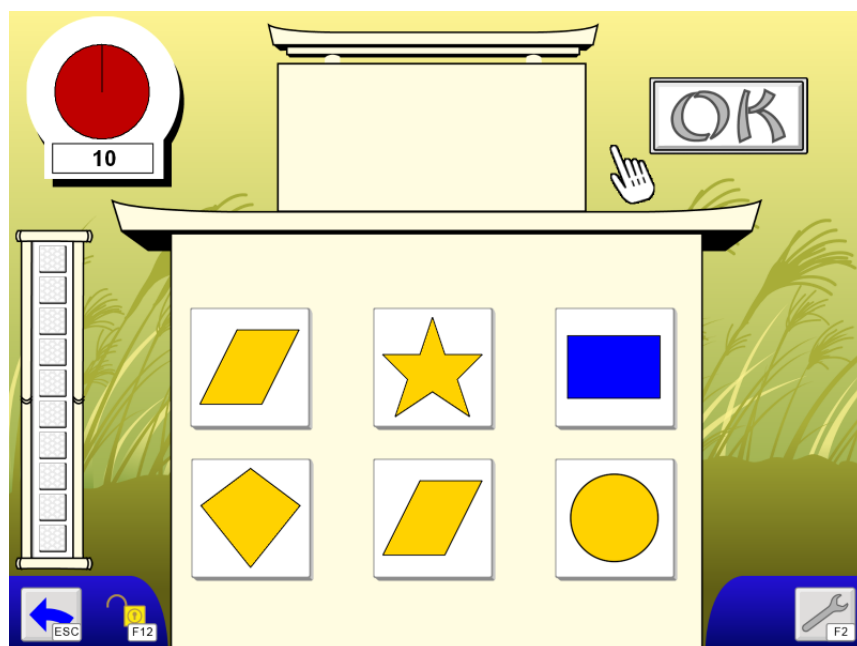
Schnelles Zuordnen

In dieser Übung wird oben im Anzeigefeld bereits ein Kärtchen vorgegeben. Das dazu passende Partnerkärtchen ist in der Auswahl zu finden und anzuklicken. Eine Korrektur ist nicht möglich.



Paare finden

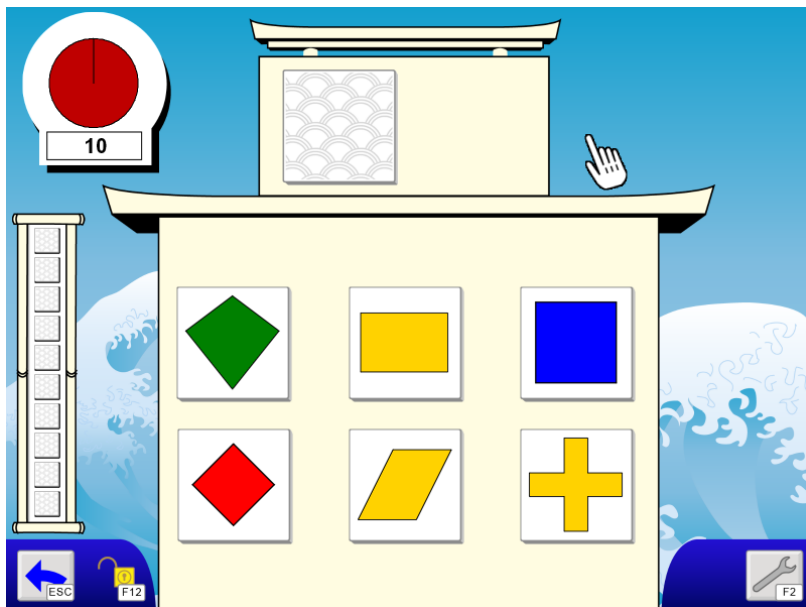
Eine Anzahl Kärtchen wird präsentiert. Es gilt, die gleichen Paare zu finden und anzuklicken. Die ausgewählten Kärtchen wandern nach oben ins Anzeigefeld und können dort noch einmal überprüft werden. Ein erneutes Anklicken schickt ein Kärtchen wieder auf den ursprünglichen Platz. Ein Klick auf den **OK-Button** schließt die Eingabe ab.





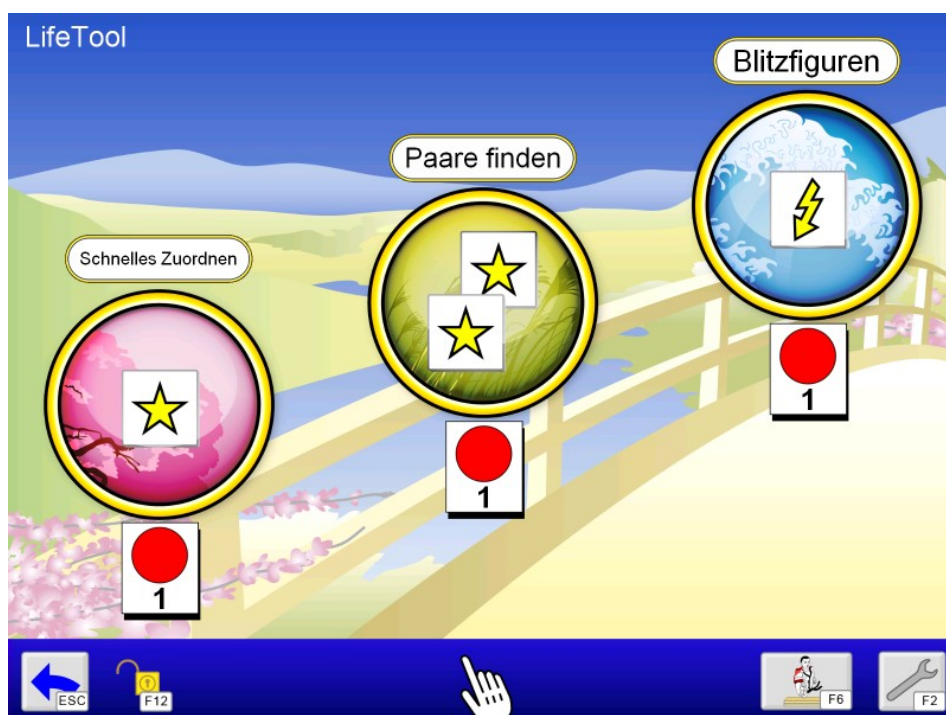
Blitzfiguren

Oben im Anzeigefeld wird kurz ein Kärtchen präsentiert und anschließend verdeckt (Parameter Blitzzeit). Danach verstreicht eine gewisse Zeit (Parameter Merkzeit). Anschließend wird eine Auswahl an Kärtchen präsentiert. Das gesehene Kärtchen muss wiedererkannt und in der Auswahl gefunden werden. Auch hier ist keine Korrektur möglich.



Materialauswahl: Siehe dazu den entsprechenden Abschnitt in dieser Anleitung (Beschreibung der Optionen im [Einstellungsmenü](#)).

Zugang „Autopilot“



Sie finden in diesem Zugang dieselben drei Spieltypen wie im Zugang **Standard**. Im Unterschied zu diesem passt sich im Zugang **Autopilot** nach Auswahl eines Spielmaterials der Computer kontinuierlich an Ihre Spielstärke an:

- Wird ein Übungsdurchlauf (immer zehn Aufgaben) fehlerfrei absolviert, steigen Sie automatisch in die nächste Stufe auf.
- Machen Sie mehr als fünf Fehler, steigen Sie eine Stufe ab.
- Ansonsten bleiben Sie auf der aktuellen Stufe.

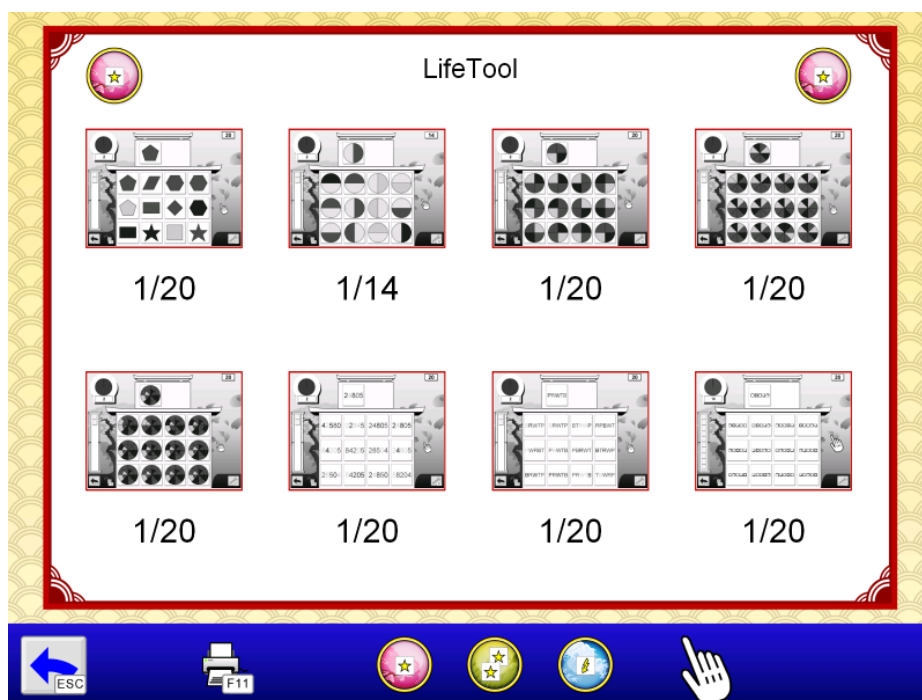
Im Einstellungsmenü kann für den Zugang **Autopilot** das gewünschte Spielmaterial ausgewählt werden. Eine differenzierte Anpassung ist hier nicht möglich, die Spielstufen sind für jedes Material fix definiert.

Zusätzlich zu den Standardmaterialien finden Sie hier auch einen Fun-Level: Im Fun-Level sind interessante und lustige Spielvarianten enthalten, die man durch Verwendung spezieller Fonts (Wingdings, Webdings) erhält.

Hinweis: Versuchen Sie selbst, solche Übungen im Zugang **Standard** zu erstellen!



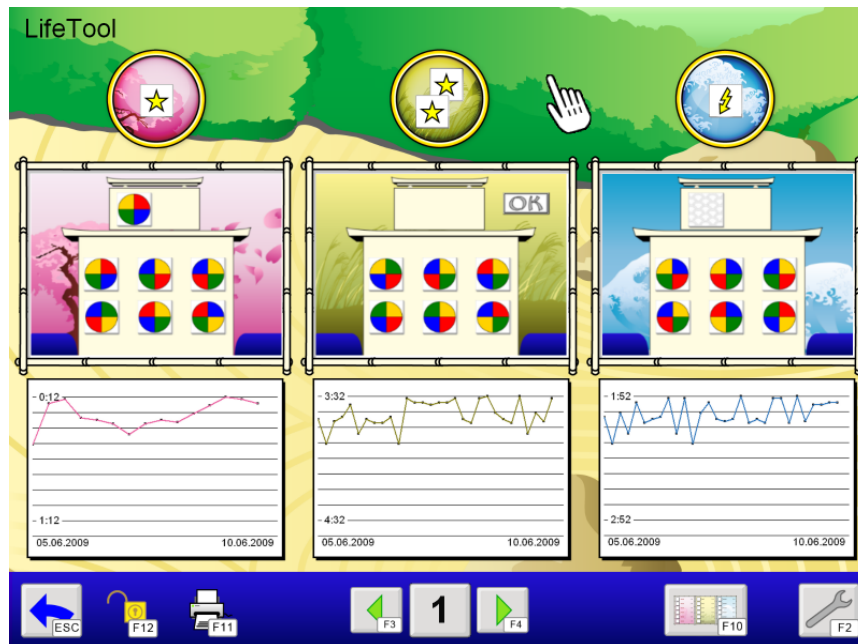
Mit diesem Button oder mit **F6** können Sie das Protokoll der erfolgreich absolvierten Levels öffnen.



Hinweis: Wechseln Sie die Ansicht, indem Sie die Buttons in der Menüleiste anklicken.

Zugang „Statistik/Highscore“

Statistik



Hier finden Sie 24 vordefinierte Schwierigkeitsstufen, deren Spielergebnisse grafisch aufbereitet werden. Somit ist ein rascher Überblick über die Ergebnisse der letzten Spielergebnisse möglich und etwaige Leistungssteigerungen sind rasch erkennbar.

Sie können ein Spiel durch Klicken auf einen der drei Spielbuttons starten:



Klicken Sie hier oder drücken Sie **F3** bzw. **F4**, um die Schwierigkeitsstufe anzupassen.



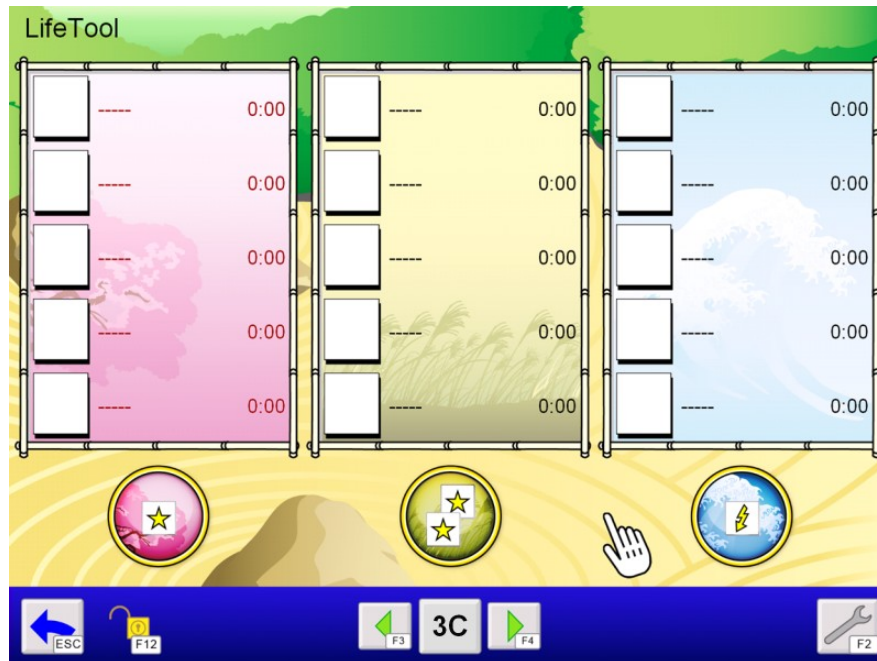
Durch Drücken von **F11** können Sie die aktuell angezeigten Graphen ausdrucken.

Highscore



Klicken Sie auf diesen Button oder drücken Sie **F10**, um zu den Highscorelisten zu gelangen.

Zu jeder Schwierigkeitsstufe und zu jedem Spieltyp gibt es eine Highscoreliste, in der die fünf besten Ergebnisse eingetragen werden, um die eigene Spielleistung mit der anderer SpielerInnen vergleichen zu können.



Die Gesamtspielzeit setzt sich zusammen aus

- der tatsächlichen Spieldauer
- plus der „Strafzeit“: Jeder Fehler wird mit Strafsekunden (in Abhängigkeit von der Spielstufe) bewertet.



Klicken Sie hier oder drücken Sie **F3** bzw. **F4**, um die Schwierigkeitsstufe anzupassen.

Sie können ein Spiel durch Klicken auf einen der drei Spielbuttons starten. Schaffen Sie es unter die besten Fünf, erhalten Sie einen Eintrag in die entsprechende Liste.



Beschreibung der Optionen im Einstellungsmenü



Gehen Sie zur **Hauptauswahl** und klicken Sie auf den Schraubenschlüssel oder drücken Sie **F2**.

Personenverwaltung

Hier können Sie für jede Spielerin/jeden Spieler ein eigenes Profil mit separaten Einstellungen und Ergebnissen anlegen. Klicken Sie auf **Neu**, um eine neue Person anzulegen. Mit **Bearbeiten** können Sie den Namen ändern und Standardwerte zuordnen. Mit **Löschen** können Sie den Namen einer Person entfernen.

Sie können an dieser Stelle einer Spielerin/einem Spieler ein **Portrait zuordnen**, dabei können auch eigene Bilder verwendet werden.

Hinweis: Das mitgelieferte Profil **LifeTool** ist speziell und kann nicht gelöscht werden. Außerdem werden weder Änderungen in den Einstellungen noch Ergebnisse gespeichert.

Darstellung: Wählen Sie **Seitenverhältnis beibehalten** oder **Vollbild**. In Abhängigkeit von Ihrem Monitor erhalten Sie im ersten Fall möglicherweise schwarze Begrenzungsstreifen, im zweiten Fall kann es zu leichten Verzerrungen der Spielgrafik kommen.

Online nach Updates suchen: Klicken Sie hier, um bei einer bestehenden Internetverbindung nach neuen Updates zu suchen.

Allgemeine Einstellungen

Weiter mit Klick: Wenn diese Funktion aktiviert ist, erfolgt die nächste Aufgabe erst nach einem Klick. Diese Einstellung ist hilfreich, wenn man ein Ergebnis länger betrachten möchte.

Restzeit/Restaufgaben anzeigen: Wählen Sie hier, ob die Darstellung der Restspielzeit bzw. der noch zu absolvierenden Aufgaben angezeigt werden soll oder nicht.

Punkte anzeigen: Wählen Sie hier, ob die Anzeige der erreichten Punkte im Spielfenster angezeigt wird oder nicht. Die Punkte werden bei bis zu zehn Aufgaben als kleine Kärtchen dargestellt, darüber und bei Einstellung einer Spieldauer als numerische Werte mit grafischer richtig/falsch (grün/rot) Verteilung.

Schnelles Spielen: Schalten Sie hier die Bewegung der Kärtchen ein oder aus.

Hintergrundbild anzeigen: Wählen Sie hier, ob die Hintergrundbilder angezeigt werden sollen oder nicht.



Feedbackanimationen anzeigen: Schalten Sie hier die Feedbackanimationen am Ende einer Aufgabenserie ein oder aus.

Nur im Zugang „Standard“

Aufgaben: Wählen Sie hier einen Wert oder geben Sie einen Wert bis 999 mithilfe der Tastatur ein.

Spieldauer: Legen Sie hier die Spieldauer fest (Auswahl oder Eingabe bis max. 99 Minuten).



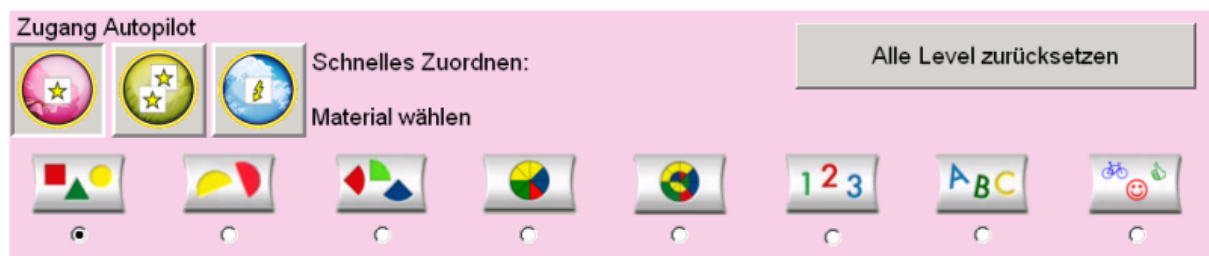
Die Anzahl der noch zu absolvierenden Aufgaben bzw. die Spieldauer werden im Programm durch eine abnehmende Kreisscheibe visualisiert.

Hintergrundgeräusch: Wählen Sie hier ein Hintergrundgeräusch oder stellen Sie dieses ab. Diese Option dient dem Training der Konzentration unter erschwerten Bedingungen.

Störgeräusch und Intervall des Störgeräusches: Als zusätzliche Erschwernis kann ein Störgeräusch aktiviert werden (Gong), das intervallartig während des Spiels auftritt. Das Geräusch kann durch Anklicken des Gong-Buttons im Spiel ausgeschaltet werden.

Nur im Zugang „Autopilot“

Spielmaterial wählen: Wählen Sie hier ein Spielmaterial für jede der drei Spieltypen aus.



Hinweis: Hier können Sie die Spielstufen für die einzelnen Spieltypen und für alle Materialien zurücksetzen.

Spielmaterial für „Schnelles Zuordnen“, „Paare finden“ und „Blitzfiguren“

Nur im Zugang **Standard** finden Sie vielfältige Einstellungsmöglichkeiten für die Materialauswahl, die Sie für jeden Spieltyp einzeln festlegen können.

Material: Wählen Sie am linken Bildschirmrand zuerst das passende Material aus. Zur Auswahl stehen **einfache geometrische Formen, Halbkreise, Viertelkreise, Achtel- und Sechzehntelkreise sowie Buchstaben und Zahlen**.

Nach dieser grundsätzlichen Festlegung kann die Auswahl bei den einfachen geometrischen Formen, Buchstaben und Zahlen weiter verfeinert werden. (So ist es z. B. möglich, festzulegen, welche Buchstaben verwendet werden sollen.)

Karten: Legen Sie hier fest, wie viele Auswahlkärtchen im Spiel präsentiert werden. Es kann sinnvoll sein, für manche BenutzerInnen zunächst nur eine Karte zu wählen, um den grundlegenden Spielablauf klarzumachen und Erfolgserlebnisse zu garantieren.

Paare (nur im Spiel **Paare finden**): Je nach Auswahl ist nur ein Paar versteckt oder mehrere oder die Anzahl ist zufällig.

Farbauswahl: Legen Sie hier fest, welche Farben für die Generierung der Materialien verwendet werden sollen. Eine Farbe muss zumindest ausgewählt sein.

Stellen (nur bei Auswahl von Buchstaben und Zahlen): Legen Sie fest, wie viele Buchstaben oder Zahlen auf einem Kärtchen sein sollen (1 bis 5).

Schriftart (nur bei Auswahl von Buchstaben und Zahlen): Wählen Sie hier eine Schriftart aus. **Tipp:** Sehr gut geeignet für das Üben sind auch die symbolbasierten Schriftarten Wingdings oder Webdings.

Farbteile (nur bei Auswahl von Viertel-, Achtel- und Sechzentelkreisen): Legen Sie fest, wie viele der Kreissegmente mit Farben ausgefüllt werden sollen (1 bis max. 16).

Blitzzeit (nur im Spiel **Blitzfiguren**): Stellen Sie mit dem Schieberegler ein, wie lange das Kärtchen im Anzeigefeld präsentiert wird.

Merkzeit (nur im Spiel **Blitzfiguren**): Stellen Sie mit dem Schieberegler ein, wie viel Zeit von der Präsentation des Kärtchens bis zum Einblenden der Auswahlkärtchen verstreichen soll.

Wichtige Bemerkung: Wenn die gewählten Einstellungen nicht ausreichen, um für eine Übung genug Kärtchenmaterial zu erzeugen, wird ein entsprechender Hinweis ausgegeben. Variieren Sie in diesem Fall Ihre Einstellungen, bis wieder die Spielvorschau im rechten, oberen Eck angezeigt wird.

Steuerung

Auf dieser Seite können Sie umfangreiche Einstellungen zur Steuerung des Programms vornehmen.

Eingabegerät

Wählen Sie hier ein Eingabegerät. Zur Auswahl stehen:

- **Maus:** Wählen Sie dieses Eingabegerät, wenn Sie mit einer Standardmaus oder einem alternativen Mauseingabegerät arbeiten und der Linksklick ausgeführt werden kann.
- **Touchmonitor:** Wählen Sie diese Einstellung, wenn Sie einen Touchmonitor oder ein Whiteboard besitzen.
- **Scanning:** Mit dieser Auswahl können Sie das Programm mit Tastern bedienen.
- **Dwelling:** Wählen Sie diese Einstellung, wenn Sie mit einem Mausgerät arbeiten, der Linksklick aber nicht ausgeführt werden kann, z. B. bei Eingabe über Kopf- oder Augensteuerung.
- **Tobii:** Wählen Sie dieses Eingabegerät, wenn Sie an einem Tobii mit Augensteuerung arbeiten.

Je nach gewähltem Gerät erhalten Sie verschiedene Einstellungsmöglichkeiten.

Maus – Eingabemodus

Drag&Drop oder Klicken-Ziehen-Klicken: Bei Drag&Drop muss zum Verschieben von Objekten die Maustaste gedrückt gehalten werden. Letztere Option erlaubt es Ihnen, Objekte ohne gedrückte Maustaste zu bewegen.

Maus – Zeiten (gilt auch für Touchmonitor und Scanning)

- **Haltezeit:** Die Haltezeit bestimmt, wie lange eine Taste gedrückt werden muss, bevor sie einen Klick auslöst. Eine Aktivierung der Haltezeit empfiehlt sich bei Personen, die zu kurzen, ungewollten Tastenbetätigungen neigen (z. B. aufgrund einer Cerebralparese).
- **Sperrzeit:** Ist die Sperrzeit aktiviert, ergibt nicht jeder Tastendruck ein gültiges Signal. Nach jeder Betätigung bleiben die Tasten für eine gewisse Zeitspanne (Sperrzeit) gesperrt. Die Sperrzeit empfiehlt sich für Personen, denen es schwerfällt, nur einmal zu drücken, und die zu Mehrfachklicks neigen (z. B. aufgrund eines Tremors).

Hinweis: Ist eine der beiden Zeiten – Sperrzeit oder Haltezeit – aktiviert, wird dies als Erinnerungshilfe auf den Hauptauswahlseiten durch die beiden Symbole am rechten, oberen Bildschirmrand angezeigt.

Maus – Mauszeiger

Wählen Sie den gewünschten **Mauszeigertyp** aus der Liste und stellen Sie die **Größe** ein. Zur besseren Erkennung kann die Option **Blinkender Mauszeiger** aktiviert werden.

Maus — Mausgeschwindigkeit

Stellen Sie hier die **Geschwindigkeit** der Mauszeigerbewegung ein und testen Sie diese im **Testfeld**.

Scanning — Eingabemodus

1-Taster-Scanning

Der Scanrahmen wandert automatisch von einem Auswahlfeld zum nächsten. Durch Drücken der **Leertaste**, der **Eingabetaste (Enter)** oder der **linken Maustaste** wird die umrandete Figur ausgewählt. Die Scangeschwindigkeit (Verweildauer des Rahmens auf den einzelnen Feldern) kann unter **Scantakt** eingestellt werden.

2-Taster-Scanning

Der Scanrahmen wandert nicht mehr automatisch, sondern wird mit der **Eingabetaste (Enter)**, dem **Pfeil nach rechts** oder der **rechten Maustaste** von einem Feld zum nächsten bewegt. **Leertaste** oder **linke Maustaste** wählt das markierte Objekt aus.

3-Taster-Scanning

Der Scanrahmen wird mit dem **Pfeil nach rechts** oder der **rechten Maustaste** vorwärts, mit dem **Pfeil nach links** oder der **mittleren Maustaste** wieder zurückbewegt. **Leertaste**, **Eingabetaste (Enter)** oder **linke Maustaste** wählt das markierte Objekt aus.

Auditives Scanning

Wenn diese Funktion aktiviert ist, wird eine Sprachmitteilung für jedes markierte Feld ausgegeben. Diese Funktion wendet sich an Benutzerinnen und Benutzer mit starker Seheinschränkung.

Übersicht über die Steuerungstasten beim Scanning

Maus

	Auswahl	links	rechts
1-Taster	LMT		
2-Taster	LMT		RMT
3-Taster	LMT	MMT	RMT

Tastatur

	Auswahl	links	rechts
1-Taster	Leertaste, Enter		
2-Taster	Leertaste		Pfeil rechts, Enter
3-Taster	Leertaste, Enter	Pfeil links	Pfeil rechts

Achtung: Bei Verwendung einer Dreitastenmaus (oder eines äquivalenten Mausgeräts) ist darauf zu achten, dass die Maustasten standardmäßig wie folgt belegt sind (diese Standardbelegung muss über den Maustreiber eingestellt werden):

- linke Maustaste (LMT): Linksklick
- mittlere Maustaste (MMT): mittlere Maustaste
- rechte Maustaste (RMT): Rechtsklick

Folgende Einstellungsmöglichkeiten sind für alle Bedienungsarten (1-, 2- oder 3-Taster) gleich (im **Vorschaufenster** werden die gewählten Einstellungen angezeigt):

Rahmeneinstellungen: Wählen Sie **Stärke** und **Farbe** des Scanrahmens.

Zusätzliche Einstellungsmöglichkeiten bei Scanning-Zeiten:

Rücksprung: Aktivieren Sie diese Option, wenn nach einer Auswahl mit dem Scanning wieder auf dem ersten Element begonnen werden soll.

Doppelte Verweildauer: Wenn diese Funktion aktiviert ist, wird die Verweildauer auf dem ersten Element eines Scanzklus verdoppelt.

Anschluss von externen Tastern: Für den Anschluss externer Sensoren/Taster können Tastaturemulatoren, Mausemulatoren oder adaptierte Mausgeräte mit Buchsen verwendet werden. Ihr Fachhändler hilft Ihnen hier gerne weiter.

Dwelling – Darstellung

Hier können Sie einstellen, ob der **Mauszeiger sichtbar** ist **oder nicht**, bzw. ob eine sich füllende Kreisscheibe (**Füllanzeige**, mit oder ohne Mauszeiger) verdeutlicht, wann der Klick abgesetzt wird.

Dwelling – Rahmeneinstellungen

Auf Wunsch wird zusätzlich ein Rahmen um das ausgewählte Objekt angezeigt. Wählen Sie **Stärke** und **Farbe** des Rahmens.

Dwelling – Zeiten

Legen Sie hier die Zeit fest, die sich der Zeiger auf einem Objekt befinden muss, bevor der Klick abgesetzt wird.

Ist die Dwellzeit gleich null, wird der automatisch von der LifeTool-Software generierte Klick deaktiviert. Benutzen Sie diese Einstellung, um den Klick Ihres Eingabegerätes zu verwenden.

Automatische Pause (für Dwelling- und Tobii-Modus): Ist diese Einstellung aktiv, wird die Klick-Funktion bei jeder neuen Aufgabe pausiert, damit sich die Benutzerin/der Benutzer erst einmal auf dem Bildschirm orientieren kann. Um wieder klicken zu können, muss diese Pause durch Auswahl der entsprechenden Taste (Weiter-Taste) aufgehoben werden.

Ergebnisse

Das Programm protokolliert alle (abgeschlossenen) Übungen pro SpielerIn und gibt die Ergebnisse in einer Liste aus. Sie können diese Liste **ausdrucken**, **exportieren** (Excel-Liste) oder **löschen**.

Hinweis: Ein Klick auf den Papierkorb löscht diese Ergebnisliste als auch die Einträge in den grafischen Auswertungen (Statistik).

										
20.08.2009		-	0:02		12	-	-	0	1	0
20.08.2009		20	0:06		12	-	-	2	0	100
20.08.2009		19	0:09		9	-	-	2	0	100
20.08.2009		20	0:04		12	-	-	2	0	100
20.08.2009		20	0:03		12	-	-	2	0	100
20.08.2009		19	0:03		9	-	-	2	0	100
20.08.2009		19	0:05		9	-	-	1	1	50
20.08.2009		-	1:33		12	-	-	0	3	0
20.08.2009		4A	0:21		6	-	-	9	1	90
20.08.2009		-	0:01		12	-	-	0	1	0
20.08.2009		-	0:01		12	-	-	0	1	0
20.08.2009		-	0:01		12	-	-	0	1	0
20.08.2009		-	0:01		12	-	-	0	1	0

Hinweis: Sie können auf dieser Seite auch die Einträge in den Highscorelisten löschen.

Pädagogisches und psychologisches Konzept von KonZen 2.0

Das Programm **KonZen 2.0** basiert auf bewährten pädagogischen und psychologischen Überlegungen.

Visuelle Gestaltung: Bei der grafischen Umsetzung wurde auf einen klaren Bildaufbau bei gleichzeitig ansprechender Gestaltung geachtet. Auf unnötige, ablenkende Elemente wurde verzichtet, spezielle Effekte werden sparsam eingesetzt, die Hintergrundbilder können bei Bedarf ausgeblendet werden (Einstellungsmenü). Dies kommt im Besonderen auch Personen mit Wahrnehmungsschwächen und Aufmerksamkeitsdefiziten entgegen.

Hinweis: Zugleich wurde auch darauf geachtet, dass das Programm für Kinder, Jugendliche und Erwachsenen gleichermaßen geeignet ist. Vor allem Erwachsene mit besonderem Förderbedarf, die sich von einer kindlichen Gestaltung nicht angesprochen fühlen, profitieren davon.

Akustische Gestaltung: Auch hier gilt der Grundsatz, dass weniger oft mehr ist. Das Programm wirkt ruhig, akustische Effekte sollen unterstützen und nicht ablenken oder erschrecken.

Hinweis: Im Zugang „Standard“ können im Einstellungsmenü unter „Allgemeine Einstellungen“ Stör- und Hintergrundgeräusche eingestellt werden. Sie sollen ein konzentriertes Arbeiten unter realistischen (ablenkenden) Bedingungen ermöglichen.

Vielfältige Einstellungsmöglichkeiten: Lernen macht nur Spaß, wenn man dabei auch erfolgreich ist. Durch die vielen Einstellungsmöglichkeiten kann das Programm an die unterschiedlichen Fertigkeiten der BenutzerInnen angepasst werden. Damit lässt sich sicherstellen, dass das Programm weder über- noch unterfordert. Personen mit Lernschwierigkeiten kommt dieses Lernen in kleinen Schritten sehr entgegen.

Motivation: Motivation ist ein wesentlicher Faktor für erfolgreiches Lernen. Zwei verschiedene Protokolle können zur Belohnung ausgedruckt werden. Für SpielerInnen, die sich gerne mit anderen messen, gibt es 72 Highscorelisten.

Motorische Anforderungen: Ein großer Mauszeiger und möglichst große Objekte erleichtern den Umgang mit dem Programm. Alle Eingaben können mit einem einfachen Klick getätigt werden, ein Gedrückthalten und Bewegen der Maus (Drag&Drop) ist an keiner Stelle erforderlich. Dies erleichtert Personen mit motorischen Schwierigkeiten und NutzerInnen alternativer Mausgeräte die Handhabung. Im Extremfall kann das Programm mit ein, zwei oder drei Tastern über Scanning bedient werden.

KonZen 2.0 als visuelles Trainingsprogramm

Die Übungen im Programm sind allesamt visueller Art:

- eine vorgegebene Figur aus einer Menge herausfinden (Schnelles Zuordnen),
- gleiche Muster in einer Menge finden (Paare finden),
- Figuren, die man eine gewisse Zeit sieht und die dann verschwinden, zu merken und wiederzufinden (Blitzfiguren).

Diese kognitiven Funktionen spielen im täglichen Leben eine wesentliche Rolle:

- Unterscheiden von verschiedenen Buchstaben (b oder d; p oder q),
- Wiedererkennen von Objekten, Personen,
- Merken von Gelesenem (Telefonnummer, Geldbetrag ...).

Oft äußern sich Probleme mit visuellen Aufgaben in mangelnder Konzentration und Aufmerksamkeit. Deshalb können solche Trainingsaufgaben helfen, die Konzentration und die Aufmerksamkeitsspanne zu erhöhen.

Natürlich gibt es noch andere Faktoren, die bei Konzentrationsproblemen Ursache sein können. Empfehlenswert ist es, diese Ursachen in psychologischer Beratung und mittels geeigneter Tests professionell zu ergründen.

KonZen 2.0 als begleitendes Programm im Unterricht

Die Personenverwaltung mit dem vorgeschalteten Anmeldebildschirm erleichtert den Einsatz des Programms in der Klasse.

Aufgrund der vielfältigen Einstellungs- und speziellen Ansteuerungsmöglichkeiten, die für jedes Kind separat gespeichert werden, kann das Programm sehr gut im integrativen Unterricht verwendet werden.

Hier eignet sich der Zugang „Statistik/Highscore“ besonders, um Kindern die Möglichkeit zu bieten, sich untereinander zu messen.

Verschiedenen Sitzungsprotokolle, Auswertungen, Grafiken und Highscorelisten im Programm erhöhen die Motivation zusätzlich.

Für das Erlernen von Zahlen und Buchstaben bieten sich die entsprechenden Übungen an. Begleitend kann das Programm z. B. für Kinder mit Konzentrationsschwächen angeboten werden. Aus der Erfahrung hat sich gezeigt, dass nachhaltige Verbesserungen nur mit regelmäßigem Training erzielt werden.

KonZen 2.0 als Förderprogramm bei Teilleistungsschwächen (z. B. Legasthenie)

Das Spielmaterial von KonZen 2.0 ist vielfältig und kann für verschiedenste Anforderungen entsprechend eingesetzt werden.

Figuren bieten sich natürlich für kleinere Kinder an, aber auch für Personen mit Sehschwäche, mit geistiger Behinderung usw.

Geteilte Kreise (Halbkreise, Viertelkreise...) sind für die **Raumwahrnehmung** ein gutes Übungsmaterial: die Unterscheidung von links und rechts, oben und unten, innen und außen ... Diese Übungen eignen sich besonders für **Kinder mit Teilleistungsschwächen (Legasthenie)**.

Buchstaben und Zahlen sollen ein Üben mit bekanntem oder zu erlernendem Material bieten und können so gut im Unterricht eingesetzt werden.

Die Möglichkeit, spezielle Schriftarten (z. B. Wingdings) zu verwenden, soll dazu dienen, die Motivation und die Freude an der Arbeit zu erhöhen.

KonZen 2.0 als Lern- und Therapieprogramm (z. B. bei Autismus...)

Die Personenverwaltung mit dem vorgeschalteten Anmeldebildschirm erleichtert den Einsatz des Programms in Fördergruppen und therapeutischen Praxen in der Arbeit mit mehreren KlientInnen.

Der Zugang **Statistik/Highscore** erlaubt es, Lernfortschritte gut zu dokumentieren.

Der Zugang **Autopilot** bietet den Vorteil, dass die Spielstärke sich automatisch anpasst und das Anforderungsniveau so optimal bleibt. Dies ist besonders für Personen mit **Autismus** wichtig, da dadurch das Eingreifen durch eine Betreuungsperson minimiert wird.

In vielen Fällen ist jedoch im Bereich Therapie der Zugang **Standard** am hilfreichsten. Nur hier können die Aufgaben (Anzahl oder Arbeitszeit, Spielmaterial, Schwierigkeitsstufe) völlig individuell angepasst werden, eine permanente Begleitung ist vorausgesetzt.

Didaktische Überlegungen für die Betreuungsperson

Folgende Überlegungen sollen Ihnen helfen, das Programm schnell erfolgreich zu bedienen:

- Machen Sie sich mit den wichtigsten Funktionen des Programms vertraut, **bevor** Sie mit Ihrem Kind/Ihrer Klientin/Ihrem Klienten an dem Programm arbeiten.
- Drücken Sie **F2** auf der Hauptauswahlseite, um in das Einstellungs Menü zu gelangen, und probieren Sie die verschiedenen Einstellungsmöglichkeiten aus. Haben Sie keine Scheu, Sie können nichts kaputt machen!
- Arbeiten Sie gerade zu Beginn gemeinsam mit Ihrem Kind/Ihrer Klientin/ Ihrem Klienten am Programm, um die grundlegenden Funktionen zu erklären und nötige Hilfestellungen zu geben. Generell kann ein gemeinsames Üben am Computer förderlicher sein, als alleine zu arbeiten. Sie erkennen als Betreuungsperson besser, wo die Probleme liegen, und zusätzliches, soziales Lob stärkt das Selbstbewusstsein.
- Erklären Sie die Funktion der Protokolle und des Highscores, damit Ihr Kind/Ihre Klientin/Ihr Klient einen zusätzlichen Anreiz bekommt, mit dem Programm zu üben.

FAQs

Die Tasten funktionieren nicht oder nicht zuverlässig. Was ist die Ursache?

Möglicherweise wurde eine Halte- oder Sperrzeit aktiviert. Das heißt, möglicherweise müssen Sie länger auf die Tasten drücken oder die Tasten sind nach einem Klick eine gewisse Zeit lang gesperrt. Gehen Sie zur Hauptauswahlseite (am besten mit der Esc-Taste) und überprüfen Sie am rechten Bildschirmrand, ob die entsprechenden Symbole angezeigt werden.

Nach der Beendigung des Programms kommt folgende Fehlermeldung:

"Dieses Programm erfordert eine fehlende Windows-Komponente. Dieses Programm erfordert die Komponente "flash.ocx". Diese ist in dieser Windows-Version nicht mehr enthalten."

Diese Meldung weist darauf hin, dass auf diesem Computer kein Flash installiert ist.

Um das Problem zu beheben können Sie den aktuellen Flashplayer von

<http://get.adobe.com/de/flashplayer/> herunterladen.

Weitere Informationen und FAQs finden Sie unter www.lifetool.at

Netzwerkinstallation

LifeTool stellt für dieses Programm verschiedene Lizenzformen (Einzelplatz, 2er-, 5er-Lizenz und Mehrplatzlizenz) zur Verfügung. Bei allen Lizenzformen ist die Installation im Netzwerk möglich.

Bitte beachten Sie jedoch:

Bei der Einzelplatzlizenz, der 2er- und der 5er-Lizenz muss bei der Verwendung des Programms die CD im Laufwerk des Computers eingelegt sein. Dies gilt nicht für die Mehrplatzlizenz!

Für die Installation auf einem einzelnen Computer oder wenn kein Netzwerk vorhanden ist, wird empfohlen die Netzwerkinstallation (**rotes X**) nicht auszuwählen (Standard).

Die Auswahl der Netzwerkinstallation (**grünes Häkchen**) empfiehlt sich nur für erfahrene Computeranwender / Administratoren.

Installationsmöglichkeiten

Zentrale Installation (Server):

- Nur **einmaliger Installationsaufwand** nötig.
- Es muss nur eine Installation gewartet werden.
- Das Einspielen eines Programm-**Updates** muss je Update nur einmal erfolgen und zwar auf dem Computer, von dem aus die Installation des Programms erfolgte.

Alle Computer, auf denen das Programm ausgeführt werden soll, müssen **Lese-Zugriff** auf den zentralen Ordner haben, in den das Programm installiert worden ist. Zum Starten des Programms sollte auf jedem Computer eine Verknüpfung angelegt werden. Weiterhin muss bei der Einzelplatzlizenz und bei der 2er- und 5er-Lizenz, die CD im Laufwerk eingelegt sein. Der Start des Programms kann durch die zentrale Installation länger dauern.

Verteilte Installation:

- Das Programm wird auf jedem Client lokal installiert.
- Die **Wartung** ist aufwändiger: **Updates** müssen auf jedem Client ausgeführt werden.
- Bei der Einzelplatzlizenz und bei der 2er- und 5er-Lizenz, muss die CD im Laufwerk eingelegt sein.
- Die Netzwerklast ist geringer.

Pfadangaben

In den nachfolgend erklärten Pfad-Eingabefeldern können **UNC-Pfade** und **Umgebungsvariablen** verwendet werden. Bei den Umgebungsvariablen ist zu beachten, dass die Variablen auf den Clients vorhanden sind. Das Expandieren der Umgebungsvariablen erfolgt auf den Clients. **Umgebungsvariablen** des Servers werden nicht berücksichtigt.

Die Angabe eines Pfades ist optional. Es können folgende Pfade angegeben werden:

UserDataPath: Der Pfad in dem die im Programm verwendeten Benutzer gespeichert werden. Erfordert Schreib- und Leserechte für das jeweilige Windows-Benutzerkonto. Ist kein Schreibzugriff möglich, werden die Daten der Personenverwaltung auf dem Client Computer gespeichert. Um die im Programm verwendeten Benutzer zentral zu verwalten, muss bei allen Installationen der gleiche Netzwerkpfad verwendet werden.

MediaPath (Nicht in allen Programmen enthalten): Der Pfad in dem die im Programm verwendeten, benutzerdefinierten Medien (Bilder, Töne, Texte, ...) gespeichert werden. Zum Erstellen und Ändern von neuen Programminhalten werden Schreib- und Leserechte benötigt. Um die Medien im Programm verwenden zu können sind Leserechte für das jeweilige Windows-Benutzerkonto ausreichend.

PasswordPath (Nicht in allen Programmen enthalten): Der Pfad in dem das Passwort gespeichert wird, das für den Zugriff auf die Personenverwaltung im Einstellungsmenü erforderlich ist. Um das Passwort zu ändern sind Schreib- und Leserechte notwendig. Das Passwort kann zurückgesetzt werden, indem die Datei ***program.pwd*** gelöscht wird. Wir empfehlen aus diesem Grund, dass nicht-administrative Windows-Benutzerkonten nur Leserechte auf dieses Verzeichnis erhalten.

Die Pfad-Einstellungen können auch zu einem späteren Zeitpunkt geändert werden. Dazu in der Datei <Installationsverzeichnis>\bin\program.ini die entsprechenden Einträge ändern.

Erster Programmstart

Beim ersten Programmstart wird die grafische Darstellung auf die aktuelle Bildschirmauflösung optimiert. Dieser Vorgang kann je nach Rechnergeschwindigkeit mehrere Minuten dauern.

Projekt

Konzept:	Thomas Burger, Michael Gstöttenbauer
Projektleitung:	Karl Kaser
Programmierung:	Alfred Doppler, Markus Becker
Mitarbeit:	Irmgard Steininger
Sounds:	Drex Records, MultiMedia Vertonung
Illustrationen, Layout:	Harald Lustinger

Entwickelt in Zusammenarbeit mit:
Institut für Familien- und Jugendberatung der Stadt Linz
Astrid Sandner, Günther Habel

FMOD Sound System, Copyright © Firelight Technologies Pty, Ltd., 1994–2006

KonZen 2.0 © LifeTool