



ChoiceTrainer AAC

Multiple-Choice-Übungen mit Bild, Text und Ton

Inhaltsverzeichnis

Copyright	2
Lizenzbestimmungen für LifeTool-Softwareprogramme	2
Vorbemerkung	3
Das Lernpaket „Jahreskreis“	3
Weitere Lernpakete und Online-Inhalte	4
Allgemeiner Ablauf	4
Anmeldebildschirm	4
Hauptauswahlseite: zwei Zugänge	5
Die Übungen	8
Beschreibung der Optionen im Einstellungsmenü	12
Personenverwaltung	12
Allgemeine Einstellungen	12
Ergebnisse	16
Noteneditor	17
Auswahl ändern	18
Der Editor	19
Neue Übung erstellen	19
Übung bearbeiten	22
Übungen verwalten	23
Übungen exportieren	23
Übungen importieren	23
Pädagogisches und psychologisches Konzept von ChoiceTrainer AAC	24
ChoiceTrainer AAC als universelles Trainingsprogramm – Ideen für die Praxis	24
ChoiceTrainer AAC als begleitendes Programm in Unterricht und Therapie	27
Didaktische Überlegungen für die Betreuungsperson	27
FAQs	28
Netzwerkinstallation	29
Erster Programmstart	31
Projekt	31

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

ChoiceTrainer AAC ist ein Programm zum Lernen und Üben mit Hilfe von **Multiple-Choice-Aufgaben** in Bild, Text und Ton.

Das Grundprogramm enthält das **Lernpaket „Jahreskreis“** mit über 100 fertigen Multiple-Choice-Aufgaben in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden.

Thema dieses Lernpakets für Kinder ist das Jahr mit seinen Monaten und Jahreszeiten. Neben einfachen visuellen Zuordnungsaufgaben finden sich im Paket spannende Hörübungen, Lese- und Schreibaufgaben, Assoziationsübungen und Wissensfragen. Das Lernpaket ist somit ein wunderbarer Begleiter durch das ganze (Schul)Jahr.

Mit Hilfe des eingebauten **Editors** lassen sich auf einfache Weise eigene Multiple-Choice-Aufgaben und Wissensquiz erstellen.

ChoiceTrainer AAC ist ein weiteres Programm der **LifeTool AAC-Reihe**. **AAC** steht für **Augmentative and Alternative Communication**, im deutschen Sprachraum unter dem Begriff **Unterstützte Kommunikation (UK)** bekannt. Zielgruppe der Methoden aus dem Bereich der Unterstützten Kommunikation sind Personen, die sich kaum oder nicht ausreichend lautsprachlich mitteilen können. Die Programme der AAC-Reihe haben das Ziel, die kommunikativen Möglichkeiten dieses Personenkreises zu fördern.

Das Lernpaket „Jahreskreis“

Die Basisversion von **ChoiceTrainer AAC** enthält das komplette Lernpaket zum Thema **Jahreskreis**.

Dieses enthält je **zehn typische Begriffe**, die den **einzelnen Monaten zugeordnet** sind. Mit diesen Begriffen kann in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden geübt werden:

- Sehen:** Es gilt, das vorgegebene Bild in der Auswahl wiederzufinden.
Hören: Ein Begriff wird genannt. Es gilt, das dazu passende Bild auszuwählen.
Lesen 1 und Lesen 2: Diese beiden Übungen trainieren das Erkennen ganzer Wörter.
Schreiben: Ein Bild wird vorgegeben, das passende Wort muss eingegeben werden.

Weitere Übungen beschäftigen sich mit den **vier Jahreszeiten**. Die **Themen** der einzelnen Jahreszeiten sind:

- Frühling:** Frühlingsbeginn, auf dem Bauernhof und im Garten, Ostern, Aprilwetter, Farben, Gegensätze (Adjektive), Geräusche des Frühlings ...
Sommer: Ferienbeginn, Aktivitäten im Freien, Urlaub, Strand, Sommer, Sonne, Aktivitäten (Verben), Geräusche des Sommers ...
Herbst: Schulbeginn, Erntedankfest, Früchte, Welttierschutztag (Tiergeräusche), Martinsfest, Weltpartag (Mengen und Zahlen bis 10), Halloween, Geräusche des Herbstes ...

Winter: Weihnachten, Licht, Dunkelheit, Nikolaus, Geschenke, Schnee, Kälte, Fasching, Verkleidung, Basteln, Spuren im Schnee und Geräusche des Winters ...

Drei Sets an **Quiz mit Wissensfragen** zum Jahr und seinen Monaten runden das Lernpaket ab.

Wichtiger Hinweis: Durch das Ändern der Übungseinstellungen lassen sich im Handumdrehen noch viele weitere, verschiedene Übungen erstellen. Wenn Sie die Einstellungen im Spiel ändern, bleiben diese so lange erhalten, solange die Übung ausgewählt bleibt. **Die Einstellungen der ursprünglichen Übung bleiben erhalten.** Möchten Sie eine Übung permanent ändern, öffnen Sie diese bitte im Editor und speichern Sie sie nach dem Bearbeiten (unter einem neuen Namen) ab.

Detaillierte Anweisungen dazu finden Sie in den Hilfetexten des Programms und in den folgenden Kapiteln dieses Handbuchs.

Weitere Lernpakete

Es ist geplant, in den kommenden Jahren weitere Lernpakete zu speziellen Themen anzubieten. Besuchen Sie unsere Homepage unter www.lifetool.at, um sich über das Erscheinen neuer Inhalte zu informieren.

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



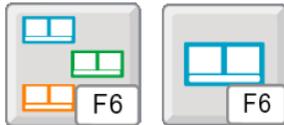
Klicken Sie auf den Schraubenschlüssel, um in das Einstellungsmenü zu gelangen.

Sie können eine neue Spielerin/einen neuen Spieler anlegen und ihr/ihm ein Porträt 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: zwei Zugänge

Es werden Ihnen zwei verschiedene Hauptauswahlseiten angeboten.



Klicken Sie hier oder drücken Sie **F6**, um zwischen den beiden Möglichkeiten umzuschalten.

Zugang „Übungsauswahl“

Hier können Sie bis zu sechs verschiedene Übungen zum Spielen vorbereiten.

LifeTool

ESC

F12

F6

F7

F8

F2

F1

Oktober: Hören

Oktober: Lesen 1

Vogelscheuche

Oktober: Lesen 2

Oktober: Schreiben

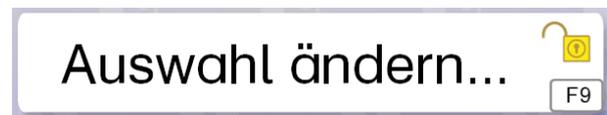
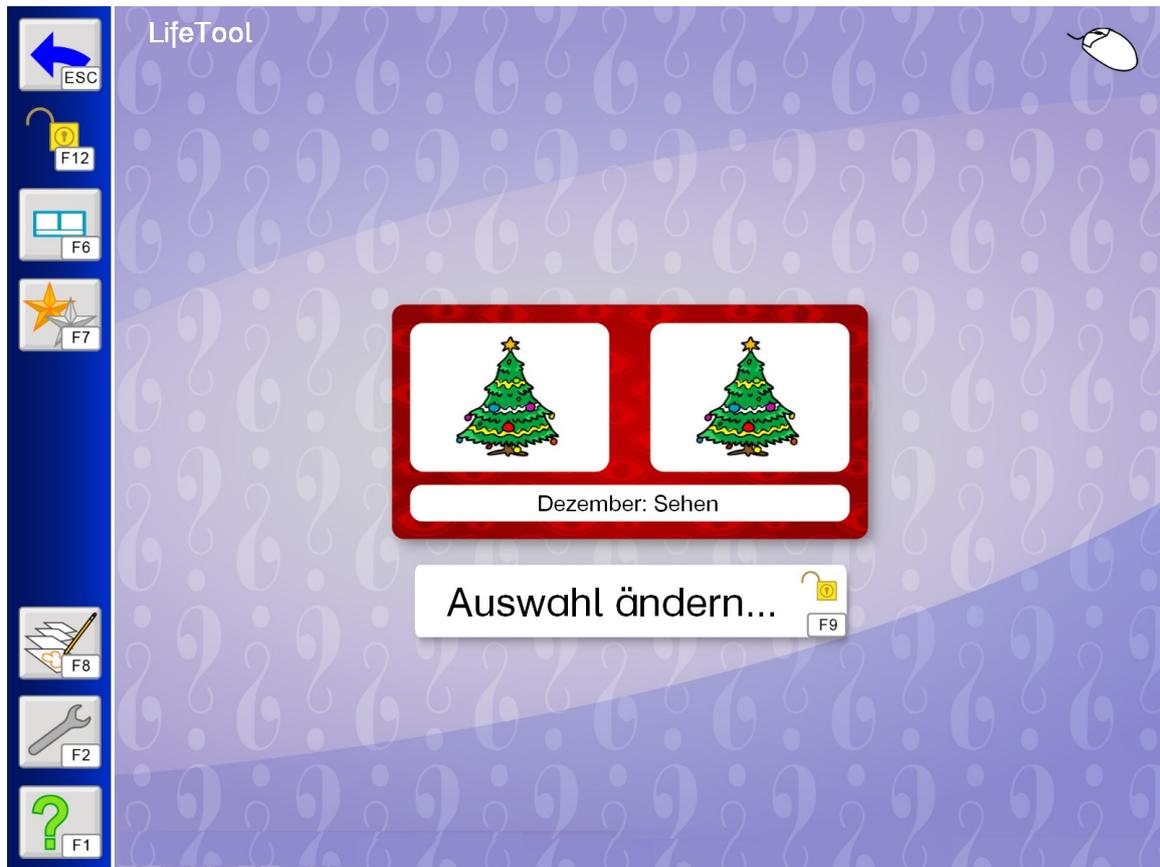
Oktober: Sehen



Klicken Sie hier oder drücken Sie **F2**, um die Auswahl zu ändern.

Zugang „Assistent“

Im Zugang „Assistent“ kann immer nur eine Übung ausgewählt werden.



Klicken Sie auf diesen großen Button, um den Assistenten zu starten und eine Übung auszuwählen.

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 **sperr**en oder zu **entsperr**en. Bei gesperrter Menüleiste können Sie die Funktionen nur über die Tastatur aufrufen.



Mit diesem Button oder mit **F7** können Sie das **Lerntagebuch** öffnen, das die Ergebnisse der letzten Übungen protokolliert.



Hier gelangen Sie zum Editor (**F8**), mit dem Sie Übungen verändern und verwalten können. Sie können auch eigene, komplett neue Übungen erstellen. Darüber hinaus können Sie Übungen exportieren und importieren. Mehr zu den vielfältigen Möglichkeiten des Editors finden Sie im entsprechenden Kapitel dieses Handbuchs.



F1 oder ein Klick auf das Fragezeichen öffnet die Kurzhilfe.

Lerntagebuch

Das Lerntagebuch protokolliert die zuletzt absolvierten Übungen und bietet eine detaillierte Übersicht über die gegebenen Antworten.






1 / 4





Lerntagebuch

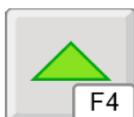
Name: **LifeTool**

Übung: **Juni: Lesen 1**

Datum: **01.06.2011**



Frage	1. Antwort	2. Antwort	✓ ✗
1. 	Fernglas	Limonade	✗
2. 	Rucksack		✓
3. 	Berg	Fernglas	✓



Klicken Sie die Pfeiltasten (bzw. **F3** und **F4**), um durch die einzelnen Seiten zu blättern.



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



Mit **F10** können Sie die Einträge im Lerntagebuch **löschen**.

Die Übungen

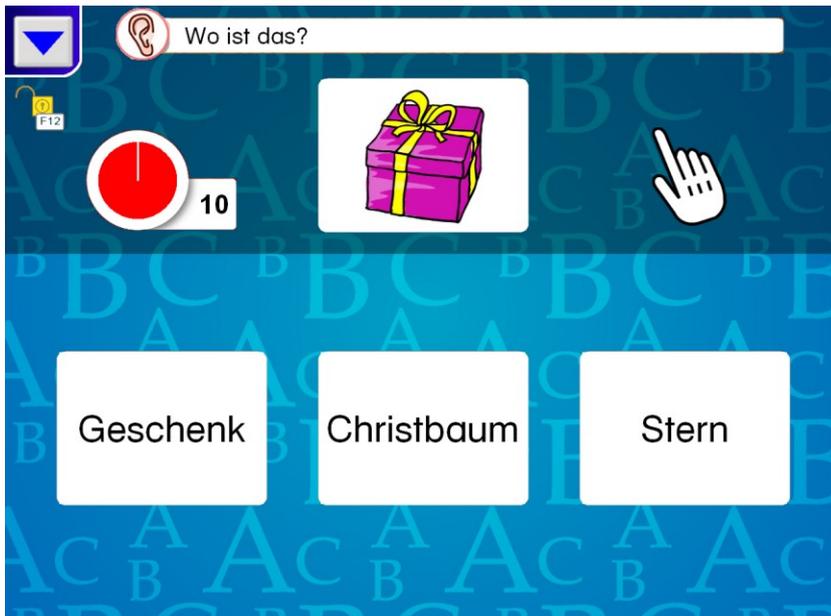
Übungsablauf

Zuerst wird die Übungsanweisung vorgelesen und im Anweisungsfenster angezeigt (sofern vorhanden) und das Fragekärtchen präsentiert. Danach werden die möglichen Antwortkärtchen im unteren Bildschirmbereich eingeblendet. Es ist immer nur **eine** Antwortmöglichkeit richtig. Nach einer falschen Eingabe wird die Aufgabe automatisch gelöst.

Insgesamt gibt es **vier verschiedene Übungstypen**:

Sehen (rot): Sowohl Frage- als auch Antwortkärtchen tragen alle das Merkmal „Bild“. (Die Merkmale „Text“ und „Ton“ können ebenfalls vorhanden sein.)

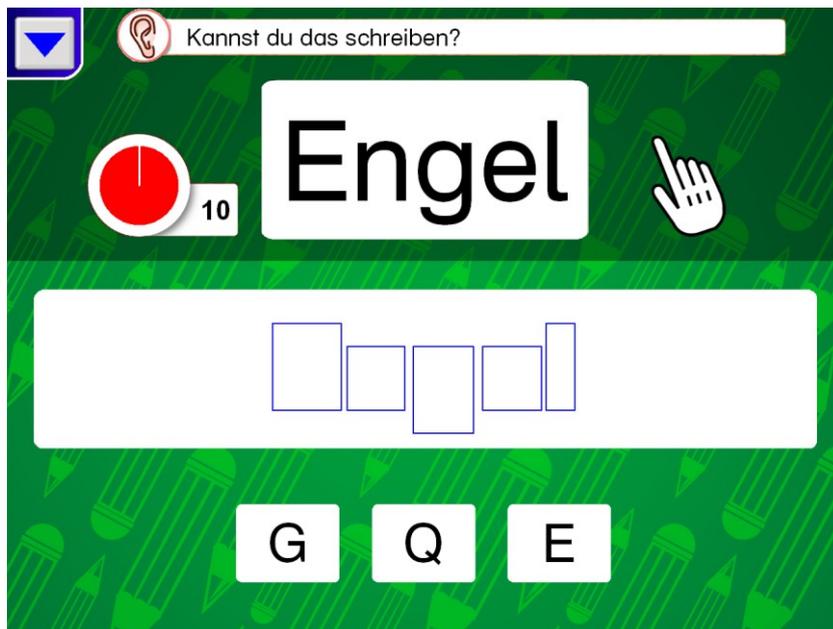




Lesen (blau): Das Fragekärtchen oder die Antwortkärtchen sind reine Textkärtchen (ohne Bild, Merkmal „Ton“ kann aber ebenfalls vorhanden sein).

Hören (orange): Entweder das Fragekärtchen oder die Antwortkärtchen (oder beide) tragen ausschließlich das Merkmal „Ton“. Dies wird grafisch durch ein Ohr gekennzeichnet. Der Spielablauf ändert sich in letzterem Fall, da der erste Klick auf ein Kärtchen zuerst den Ton abspielt. Gleichzeitig erscheint ein Häkchen. Ein erneutes Anklicken wählt das Kärtchen aus.





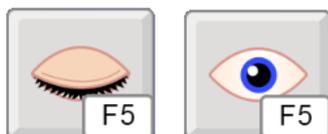
Schreiben (grün): Hier gibt es keine Auswahlkärtchen, die Antwort muss schriftlich eingegeben werden. Dies kann über eine angeschlossene Standardtastatur oder durch Anklicken der Buchstabenkärtchen erfolgen. Die Anzeige der Buchstabenkärtchen ist optional und kann im Einstellungs-menü ein- und ausgeschaltet werden.

Alle Übungen (mit Ausnahme der Hörübung, wenn das Fragekärtchen nur das Merkmal „Ton“ besitzt) können zusätzlich im Modus „**Blitzübung**“ gespielt werden. In diesem Fall wird das Fragekärtchen kurz präsentiert und anschließend umgedreht.

Ein Klick auf den blauen Pfeil in der linken, oberen Ecke oder **F11** öffnet die **Menüleiste**:



Mit den beiden Pfeiltasten (oder **F3** und **F4**) lässt sich die Anzahl der Antwortkärtchen verändern (von nur einem bis zu sechs Kärtchen).



Blitzübung: Klicken Sie hier oder drücken Sie **F5**, um die Übung **verdeckt** oder **offen** zu spielen.



Klicken Sie hier oder drücken Sie **F2**, um zum Übungseinstellungsfenster zu gelangen.

Übungseinstellungen festlegen:

Übungseinstellungen

Anweisung definieren

Wo ist das Gleiche?

Audio laden

Audio aufnehmen

großes Textfeld

zufällige Reihenfolge

ABC

ABC

großes Textfeld

3

Hinweis:
Mit den aktuellen Einstellungen ist die Anzahl gültiger Aufgaben: 10

Hilfe Abbrechen OK

Hier können Sie die Einstellungen der aktuellen Übung verändern, eine neue Anweisung definieren und die gewünschten Merkmale der Frage- und Antwortkärtchen festlegen.

Sie können die Aufgaben der aktuellen Übung auch ausdrucken. Im erscheinenden Einstellungsfenster können einige wichtige Einstellungen zur Darstellung gewählt werden.

Wichtig: Die hier getätigten Änderungen gelten nur, solange die Übung ausgewählt ist. Die ursprüngliche Übung bleibt unverändert erhalten.

Beschreibung der Optionen im Einstellungsmenü



Gehen Sie zu einer der beiden **Hauptauswahlseiten** 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 **Porträt zuordnen**, dabei können auch eigene Bilder verwendet werden.

Allgemeine Einstellungen

Schriftart: Wählen Sie den gewünschten Zeichensatz aus der Liste. Im deutschen Sprachraum steht außerdem die österreichische Schuldruckschrift zur Verfügung.

Großbuchstaben: Wenn diese Funktion aktiviert ist, werden alle Texte der Übungen in Großbuchstaben ausgegeben.

Anweisungstext anzeigen: Hier können Sie festlegen, ob im Spiel der Anweisungstext am oberen Bildschirmrand angezeigt werden soll.

Restaufgaben anzeigen: Wählen Sie hier, ob die Darstellung der noch zu absolvierenden Aufgaben angezeigt werden soll.

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.

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

Sprechen der Anweisung: Mit dieser Funktion können Sie einstellen, ob die Anweisung nur einmal bei Übungsstart oder bei jeder neuen Aufgabe ausgegeben wird.

Korrektur erlauben: Wenn aktiviert kann eine Fehleingabe einmal korrigiert werden.

Verbale Rückmeldungen: Wählen Sie zwischen gesprochenen Rückmeldungen oder akustischen Signalen als Feedback auf Eingaben.

Schulnoten/Symbole: Sie können wählen, ob eine Übung mit Schulnoten bewertet wird oder mit Hilfe zweier Symbole (goldener Stern: alles richtig gelöst; silberner Stern: nicht fehlerfrei gelöst). Wenn Sie Schulnoten verwenden, können Sie die Namen der Noten und auch die dazu gehörenden Bereiche selber festlegen. Klicken Sie dazu auf das kleine Symbol mit dem Stift.

Blitzzeit (nur im Modus „Blitzübung“): Stellen Sie hier ein, wie lange das Fragekärtchen präsentiert wird.

Merkzeit (nur im Modus „Blitzübung“): Hier können Sie festlegen, wie viel Zeit von der Präsentation des Kärtchens bis zum Einblenden der Auswahlkärtchen verstreichen soll.

Für den Übungstyp **Schreiben** gibt es noch vier zusätzliche Einstellungsmöglichkeiten:

Buchstabenauswahl verwenden: Wenn diese Funktion aktiviert ist, werden Buchstabenkärtchen eingeblendet und die Auswahl kann mittels Maus oder alternativem Eingabegerät erfolgen.

Groß-/Kleinschreibung beachten: Stellen Sie hier ein, ob bei der Eingabe mit Hilfe der Tastatur die Groß- und Kleinschreibung durch Betätigen der Shift-Taste erfolgen muss oder nicht.

Zeichen-Platzhalter anzeigen: Wenn gewünscht, werden Platzhalter angezeigt, die die Eingabe erleichtern.

Buchstaben mitsprechen: Wenn diese Funktion aktiviert ist, werden korrekte Eingaben durch Aussprechen der Buchstabenlaute begleitet.

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 / SeeTech:** Wählen Sie dieses Eingabegerät, wenn Sie an diesem Gerät 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 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 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 **Vorschau**fenster 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 Scanzzyklus 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 Augensteuerungsmodi): Ist diese Einstellung aktiv, wird die Klick-Funktion bei jeder neuen Aufgabe pausiert, um sich erst mal auf dem Bildschirm orientieren zu können. 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/Spieler und gibt die Ergebnisse in einer Liste aus. Erhoben werden:

- Datum
- Spieldauer
- Name der Übung
- Anzahl der Kärtchen
- Modus Blitzübung: ja/nein
- Richtig gelöst
- Falsch gelöst
- Erfolgsquote in Prozent

Sie können diese Liste **ausdrucken**, **exportieren** (Excelliste) oder **löschen**.

							
09.09.2010	28,9	Juni: Lesen 13	3	Nein	2	1	67
09.09.2010	39,1	Juni: Lesen 13	3	Nein	3	1	75
09.09.2010	50,8	Juni: Lesen 13	3	Nein	3	1	75

Noteneditor

Wählen Sie zuerst die Anzahl der verschiedenen Notengrade und bestimmen Sie die Verteilung mit Hilfe des Schiebereglers. Sie können die Bezeichnungen der Noten frei wählen und die Schriftart ändern.

Personenverwaltung | Allgemeine Einstellungen | Steuerung | Ergebnisse | Noteneditor | Auswahl ändern

Anzahl der Noten: 5 Schriftart: Arial

100%
90%
80%
64%
50%
0%

Sehr gut
Gut
Befriedigend
Genügend
Nicht genügend

Wählen Sie hier die Anzahl der Noten und deren Bezeichnungen sowie die Schriftart. Legen Sie die Bereiche der einzelnen Notengrade mit Hilfe der Schieberegler fest.

OK Abbrechen

Tipp: Verwenden Sie eine symbolbasierte Schriftart wie Wingdings oder Webdings, um unterschiedliche Bewertungen für nicht lesende Spielerinnen und Spieler zu

definieren, z. B.:  oder  oder   .

Auswahl ändern

Auf dieser Seite können Sie die Auswahl der Übungen im Zugang „Übungsauswahl“ ändern. Klicken Sie dazu auf eine Übung oder auf einen leeren Platzhalter und wählen Sie die gewünschte Übung aus.

Personenverwaltung | Allgemeine Einstellungen | Steuerung | Ergebnisse | Noteneditor | **Auswahl ändern**

 Klicken um zu ändern Oktober: Hören	 Klicken um zu ändern Oktober: Lesen 1
Vogelscheuche Klicken um zu ändern Oktober: Lesen 2	 Klicken um zu ändern Oktober: Schreiben
 Klicken um zu ändern Oktober: Sehen	Klicken um zu ändern

✓ OK ✗ Abbrechen

Der Editor

Der Editor bietet Ihnen die Möglichkeit, die Übungen zu bearbeiten, zu verwalten und komplett neue Übungen mit eigenen Materialien zu erstellen.



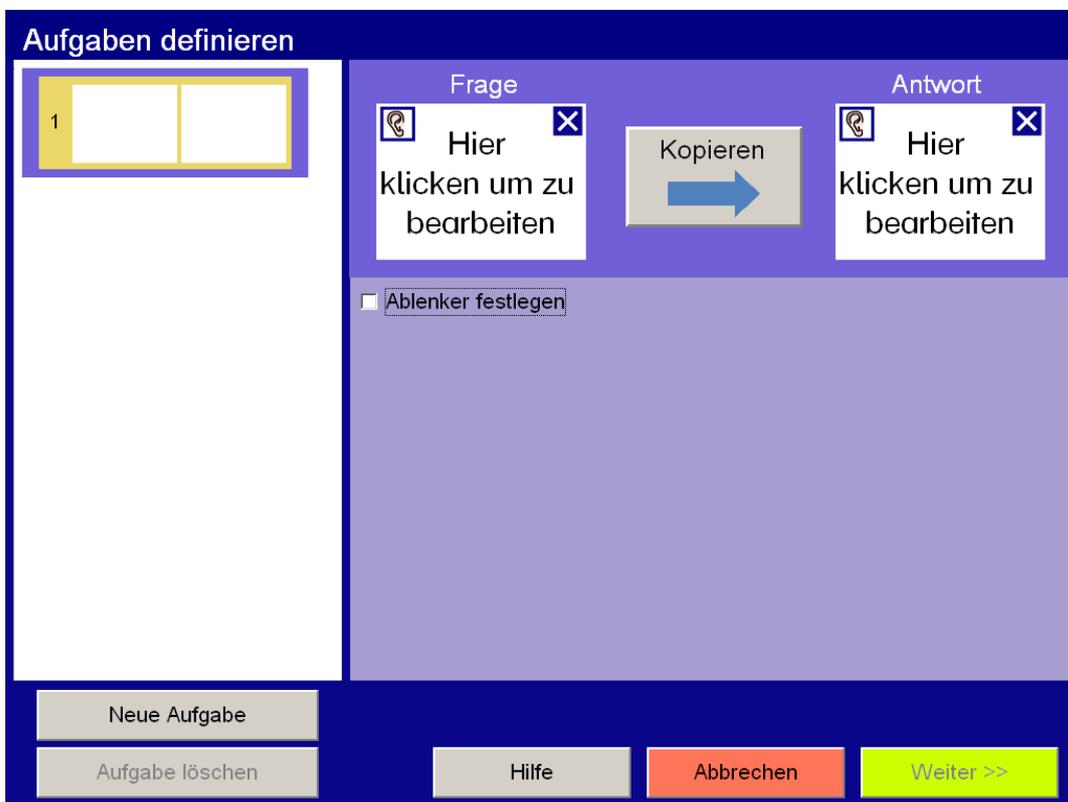
Klicken Sie hier oder drücken Sie **F8**, um den Editor zu starten.

Neue Übung erstellen

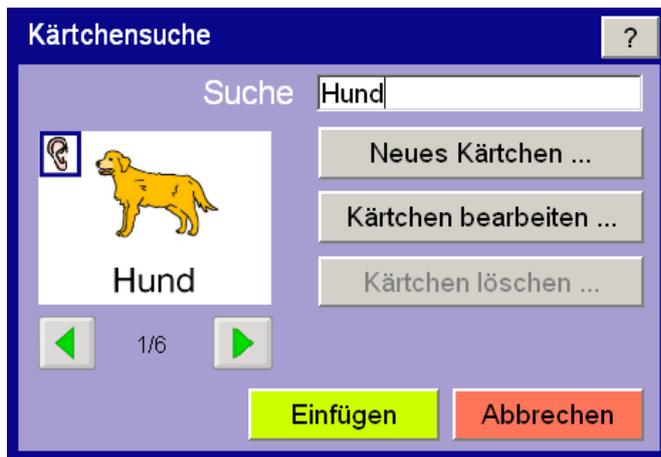
Klicken Sie auf **Neue Übung**, um eine neue Übung zu erstellen.

Das Erstellen einer neuen Übung erfolgt in zwei grundlegenden Schritten:

Schritt 1: Aufgaben definieren



Klicken Sie auf das Fragekärtchen, um die Kärtchenbibliothek zu öffnen.



Kärtchensuche

Geben Sie einen Suchbegriff ein und benützen Sie die Pfeiltasten unterhalb des Kärtchens, um durch die gefundenen Vorschläge zu blättern. (Hierzu können Sie auch die Pfeiltasten der Tastatur verwenden.) Klicken Sie auf **Einfügen** oder Drücken Sie die **Enter-Taste**, um das Kärtchen zu übernehmen.

Kärtchenbibliothek erweitern

Sie können Kärtchen bearbeiten oder neue Kärtchen erstellen, die in der Bibliothek gespeichert werden. Sie können Bilder (.jpg, .jpeg, .bmp) und Audios (.mp3, .ogg, .wav) laden oder Sprachaufnahmen machen. Mit CTRL+V können Bilder aus der Zwischenablage eingefügt werden.

Bitte beachten Sie, dass Sie auf alle Fälle einen Text eingeben müssen. Dieser Text dient auch zur Suche in der Bibliothek.



Für einfache Zuordnungsübungen können Sie mit Hilfe des Buttons **Kopieren** den Inhalt des Fragekärtchens auf das Antwortkärtchen übertragen. Sie können aber auch das Antwortkärtchen anklicken und einen neuen Inhalt einfügen.

Standardmäßig werden im Spiel bei einer Frage alle anderen Antwortkärtchen als Ablenker verwendet (die Auswahl erfolgt pro Aufgabe zufällig). Wenn Sie möchten, dass bei einer Frage die Ablenkerkärtchen fest definiert sind (um z. B. den Schwierigkeitsgrad zu beeinflussen), können Sie die Ablenker festlegen. Klicken Sie dazu auf **Ablenker festlegen**. Sie können dann bis zu fünf Kärtchen definieren.

Klicken Sie auf **Neue Aufgabe**, um ein weiteres Frage-/Antwortpaar zu definieren.

Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis die gewünschte Anzahl der Aufgaben erstellt wurde.

Sie können die Reihenfolge der Aufgaben jederzeit durch Verschieben mit gedrückter Maustaste verändern. **Beachten Sie, dass das erste Kärtchenpaar als Vorschau im Spiel verwendet wird.**

Klicken Sie auf **Aufgabe löschen**, um eine Aufgabe zu entfernen.

Klicken Sie auf **Weiter**, um mit der Erstellung der Übung fortzufahren.

Schritt 2: Übungseinstellungen festlegen

Im zweiten Schritt haben Sie hier die Möglichkeit die Übung anzupassen.

Wenn Sie möchten, können Sie einen Anweisungstext eingeben und eine dazu gehörende Sprachaufnahme machen. Dieser Schritt ist optional.

Wählen Sie im Weiteren, welche Merkmale das Fragekärtchen und die Antwortkärtchen tragen sollen. Hier sind beliebige Kombinationen aus Bild, Text und Ton möglich.



Klicken Sie hier, um die Größe der Textfelder zu ändern.



Klicken Sie hier, um die Übung im Blitzmodus zu spielen.



Zufällige Reihenfolge bedeutet, dass die Fragen gemischt werden.



Klicken Sie hier, um den Modus **Schreibübung** zu wählen.



Mit Hilfe der kleinen Pfeiltasten können Sie die Anzahl der Kärtchen verändern.

Sie können die **Übung testen** und **ausdrucken**. Im erscheinenden Einstellungsfenster können einige wichtige Einstellungen zur Darstellung gewählt werden.

Klicken Sie auf **Speichern unter...**, um die neue Übung abzuspeichern.

Übung speichern

Geben Sie auf den folgenden Seiten den Speicherort und den Namen der Übung an. Das Programm benötigt von Ihnen die Auswahl eines Haupt- und eines Unterordners. Diese Struktur ist fix vorgegeben und dient der besseren Verwaltung der Übungen.

Sie können neue Haupt- und Unterordner anlegen und die Bezeichnungen der Ordner ändern.

Nach dem Speichern der Übung werden Sie gefragt, ob Sie die neue Übung sofort im Spiel verwenden möchten. Antworten Sie hier mit „Ja“, wird diese im Zugang „Assistent“ angeboten, wohin Sie automatisch nach Beenden des Editors gelangen.

Übung bearbeiten

Wählen Sie **Übung bearbeiten**, um eine bestehende Übung zu öffnen und zu verändern.

Wählen Sie zuerst die gewünschte Übung aus. Anschließend befinden Sie sich auf der Seite **Aufgaben definieren**. Ändern Sie hier bei Bedarf die Kärtchenpaare, löschen Sie Kärtchen oder geben Sie neue Kärtchenpaare dazu. Klicken Sie anschließend auf **Weiter**.

Auf der Seite **Übungseinstellungen** können Sie die Anweisung ändern und neue Einstellungen wählen (siehe auch den Abschnitt **Neue Übung erstellen**).

Wählen Sie **Speichern unter...**, um die Veränderungen unter einem neuen Übungsnamen abzuspeichern. Die ursprünglich geöffnete Übung bleibt somit unverändert erhalten.

Wählen Sie **Speichern und ersetzen**, um die Änderungen zu speichern und die ursprüngliche Übung zu ersetzen. (Hinweis: LifeTool-Übungen können zwar bearbeitet, aber nicht ersetzt werden).

Wichtige Bemerkung: Diese zweiteilige Vorgehensweise beim Erstellen einer Übung hat den großen Vorteil, dass Sie sehr rasch viele unterschiedliche Übungen erzeugen können. Haben Sie z. B. eine visuelle Übung erstellt, in der gleiche Bilder zugeordnet werden sollen, können Sie diese Übung mit **Übung bearbeiten** ein weiteres Mal öffnen. Überspringen Sie den Abschnitt **Aufgaben definieren** und ändern Sie mit wenigen Mausklicks die Einstellungen der Übung (z. B. in eine Leseübung). Speichern Sie diese unter einem anderen Namen ab und Sie haben in sehr kurzer Zeit eine weitere, komplett andere Übung erstellt.

Übungen verwalten

Hier können Sie

- Übungen löschen, umbenennen oder in einen anderen Ordner verschieben.
- Ordner löschen, umbenennen oder neue Ordner anlegen.

Bemerkung: Bitte beachten Sie, dass ein Übungsname nur **einmal** verwendet werden darf, unabhängig vom Speicherplatz.

Übungen exportieren

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie selbst erstellte Übungen exportieren, um sie zu sichern oder an andere Computer weiterzugeben.

Wählen Sie zuerst die zu exportierenden Übungen aus. (Sie können dabei ganze Ordner oder Unterordner auswählen.) Eine Mehrfachauswahl erhalten Sie durch gleichzeitiges Drücken der Shift- bzw. der Strg-Taste.

Geben Sie abschließend einen Speicherort an (z. B. einen USB-Stick). Das Programm erstellt daraufhin ein Paket, das die gewünschten Übungen enthält.

Übungen importieren

Hier können Sie zuvor exportierte Übungen in Ihr Programm importieren (*.ctex).

Wählen Sie den Speicherort und die gewünschte **ChoiceTrainer AAC** Datei aus und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Ist eine Übung mit dem gleichen Namen bereits vorhanden, können Sie die bestehende Übung überschreiben, die zu importierende Übung umbenennen oder im Zweifelsfall den Vorgang überspringen. In letzterem Fall wird die entsprechende Übung nicht importiert.

Die Ordnerstruktur der importierten Übungen wird automatisch übernommen, nicht existierende Ordner werden automatisch angelegt.

Pädagogisches und psychologisches Konzept von ChoiceTrainer AAC

Das Programm **ChoiceTrainer AAC** 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, Hintergrundbilder und nicht benötigte Anzeigen können bei Bedarf ausgeblendet werden (Einstellungsmenü). Dies kommt im Besonderen auch Personen mit Wahrnehmungsschwächen und Aufmerksamkeitsdefiziten entgegen.

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.

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 und Benutzer 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: Viele Personen mit und ohne Behinderung möchten gerne zeigen, was sie können, scheitern aber an vielfältigen Barrieren. **ChoiceTrainer AAC** bietet durch die vielfältigen Zugangsmöglichkeiten auch Personen mit körperlichen Einschränkungen und Wahrnehmungsbeeinträchtigungen die Möglichkeit, ihre Kompetenz zu zeigen.

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 Gedrückt-Halten und Bewegen der Maus (Drag&Drop) ist an keiner Stelle erforderlich. Dies erleichtert Personen mit motorischen Schwierigkeiten und jenen, die alternative Mausgeräte benutzen, die Handhabung. Im Extremfall kann das Programm mit ein, zwei oder drei Tastern über Scanning bedient werden. Darüber hinaus wurde das Programm für Kopf- und Augensteuerungen optimiert.

ChoiceTrainer AAC als universelles Trainingsprogramm – Ideen für die Praxis

Ein wesentliches Merkmal von **ChoiceTrainer AAC** ist die große Vielfalt an Einstellungsmöglichkeiten.

Grundsätzlich besteht eine Übung aus einer variablen Anzahl von Kärtchenpaaren (bis zu 99). Ein Paar kann aus zwei identen oder aus zwei unterschiedlichen Kärtchen bestehen. Wenn man den Editor zum Erstellen einer Übung benutzt, werden im ersten Schritt diese Kärtchenpaare definiert.

In einem zweiten Schritt werden für ein Set von Kärtchenpaaren die konkreten Spieleinstellungen getroffen. Dabei kann sowohl für das Fragekärtchen als auch für

die Antwortkärtchen eine beliebige Kombination aus den Merkmalen Bild, Text und Ton gewählt werden. Das erlaubt die Erstellung unterschiedlichster Übungen aus einem einzigen Set von Kärtchenpaaren für unterschiedlichste Trainingsziele.

Im Folgenden soll eine Auswahl an Spielideen vorgestellt werden (ohne Anspruch auf Vollständigkeit):

Visuelle Übungen

- **Gleich zu gleich:** Die einfachste Art der Zuordnung mit identen Kärtchen pro Paar. Verwenden Sie Bilder in unterschiedlichen Detailgraden, um die Aufgabenstellung schwieriger zu machen. Nutzen Sie die Möglichkeit, (ähnliche) Ablenker zu definieren, um die Übung herausfordernder zu gestalten.
- **Bildhälften ergänzen:** Verwenden Sie als Kärtchenmaterial Bilder, die Sie mit Hilfe eines Bildbearbeitungsprogramms in zwei Teile trennen. Es gilt, die zusammengehörenden Teile zu finden.
- **Bildausschnitt:** Definieren Sie Kärtchenpaare, die aus einem Bild und einem Ausschnitt daraus bestehen. Hier ist in der Regel wieder ein Bildbearbeitungsprogramm hilfreich. Es gilt, den Ausschnitt dem Gesamtbild zuzuordnen.
- **Visuelle Assoziationsübungen:** Trainieren Sie alle Arten von Zuordnungsübungen. Was gehört zusammen? Was ist das Gegenteil von? Was gehört nicht dazu? (Die Lösung ist ein falsches Kärtchen, die 5 Ablenker sind richtig)

Auditive Übungen

- **Geräusche zuordnen:** Hier werden Bildern Geräusche zugeordnet und umgekehrt.
- **Wortverständnis trainieren:** Ein Begriff wird genannt, das dazu passende Bild muss angeklickt werden. In der Umkehrübung ist das Bild vorgegeben, in der Auswahl müssen mehrere Begriffe angehört und differenziert werden.
- **Anlautübungen:** Welches Wort beginnt mit ...? Hier ist es in der Regel unerlässlich, die Ablenker zu definieren, um Mehrdeutigkeiten zu vermeiden.
- **Begriffe aus einem Satz heraushören:** Ein Wort wird vorgegeben, mehrere Sätze müssen angehört werden. In welchem Satz wird das vorgegebene Wort verwendet?
- **Reimwörter:** Zum vorgegeben Begriff muss das Reimwort gefunden werden.

Leseübungen

- **Buchstaben kennenlernen:** Verwenden Sie reine Buchstabenkärtchen.

- **Gleiche Wörter erkennen:** Einfache Gleich-zu-gleich-Zuordnung. Verwenden Sie Ablenker, die sich nur wenig vom Zielwort unterscheiden, um die Aufgabe schwieriger zu machen.
- **Lese-Assoziationsübungen:** Welche Begriffe gehören zusammen? Welcher Begriff gehört nicht dazu? Was ist das Gegenteil von...?

Schreibübungen

- **Abschreibübungen:** Das zu schreibende Wort ist vorgegeben.
- **Diktate:** Höre ein Wort, einen Satz und schreibe ihn.
- **Rechenaufgaben:** Einfache Rechenaufgaben vorgeben (mit Bild, Text oder Ton) und die Lösung eintippen lassen.

Weitere Einsatzbereiche

Mathematikaufgaben

- **Mengen vergleichen, visuell:** Gestalten Sie (unterschiedliche) Kärtchen mit verschiedenen Mengen. Welche Mengen sind gleich?
- **Mengen und Zahlen:** Ordnen Sie Mengen Zahlen zu und umgekehrt.
- **Rechenaufgaben:** Ordnen Sie Mengen einem Ergebnis zu. Oder: Welche zwei Rechnungen haben dasselbe Resultat?

Fremdsprachen, alternative Kommunikationssysteme

- **Vokabel lernen: ChoiceTrainer AAC** lässt sich wunderbar verwenden, um Vokabeln einer Fremdsprache zu lernen. Nutzen Sie hier die verschiedenen Einstellungsmöglichkeiten, um auf unterschiedlichstem Niveau zu trainieren.
- **Symbole, Gebärden lernen:** Erstellen Sie Übungen, die es nicht sprechenden Personen erleichtert, die Symbole oder Gebärden zu erlernen und festigen.

Quiz und Wissensfragen:

Erstellen Sie Übungen zu allen möglichen Themenbereichen:

- Was frisst dieses Tier?
- Welche Flagge gehört zu welchem Land?
- Wie klingt die Nationalhymne von ...?
- Welcher Popstar singt dieses Lied?
- Welcher Fußballspieler spielt bei diesem Club ...?
- ...

Orientieren Sie sich hier an den Vorlieben und Interessen der Spielerin/des Spielers, um die Motivation zu steigern. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt ...

ChoiceTrainer AAC als begleitendes Programm in Unterricht und Therapie

Die Personenverwaltung mit dem vorgeschalteten Anmeldebildschirm erleichtert den Einsatz des Programms in der Klasse, in Fördergruppen und in therapeutischen Praxen.

Durch die vielfältigen Spielvarianten (visuelle, auditive, Lese- und Schreibübungen) lassen sich unterschiedlichste Übungstypen für verschiedene Teilleistungsaspekte kreieren. Mit Hilfe des Editors können komplett eigene und passend auf die Bedürfnisse der Spielerinnen und Spieler zugeschnittene Übungsinhalte erstellt werden. Durch die neuen Exportier- und Importiermöglichkeiten sind eigens erstellte Inhalte einfach nach Hause mitzugeben.

Das Lerntagebuch und die Auswertung erhöhen die Motivation zusätzlich und machen Fortschritte sichtbar.

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 Einstellungsmenü 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.
- Benützen Sie den Editor, um eigene Übungen zu erstellen. Das Verwenden eigener Medien kann für viele Benutzerinnen und Benutzer ganz besonders motivierend sein.

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 Rechengeschwindigkeit mehrere Minuten dauern.

Projekt

Konzept: Michael Gstöttenbauer
Projektleitung: Karl Kaser
Programmierung: Alfred Doppler, Markus Becker, Severin Kreuzmayr
Mitarbeit: Regina Doppler, Claudia Pointner, Irmgard Steininger,
Thomas Burger
Sounds: Drex Records, MultiMedia Vertonung
Sprecherin: Verena Levan
Illustrationen, Layout: Harald Lustinger

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

Für die österreichische Schulschrift wird die Software „Die österreichische Schulschrift für den PC“ verwendet.

Entwickelt von H. Pollhammer und H. Pesendorfer.

E-Mail: schulschrift@pesendorfer.com, Website: www.pesendorfer.com

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

ChoiceTrainer AAC © LifeTool