



## SHOWME AAC 2.0

Ein Programm zum Erlernen und Üben von Begriffen.

### Inhaltsverzeichnis

1	Copyright .....	2
2	Lizenzbestimmungen für LifeTool-Softwareprogramme.....	2
3	Allgemeiner Ablauf.....	3
4	Optionendialog.....	7
4.1	Allgemeine Einstellungen .....	7
4.2	Spieleinstellungen .....	7
4.3	Spezielle Einstellungen für die einzelnen Materialien.....	8
4.4	Steuerung.....	9
4.5	Ergebnisse .....	12
5	Pädagogische und psychologische Aspekte.....	12
5.1	Lernpsychologische Aspekte.....	13
5.2	Didaktische Überlegungen .....	13
6	Netzwerkinstallation .....	14
7	Projekt.....	16

# 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.

## 1 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.

## 2 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.

### 3 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 Einstellungs Menü zu gelangen.

#### Hauptauswahl



Hier können Sie das Spielmaterial auswählen. Das Programm bietet neben Themen des Alltags (**Grundwortschatz**) Übungen zu **Buchstaben, Zahlen, Mengen, der Uhr, Farben, Formen-Größe und Farben-Formen-Größe**.

In der Menüleiste am unteren Bildschirmrand stehen Ihnen folgende Möglichkeiten zur Verfügung. Die Auswahl kann dabei über Mausklicks oder die Tastatur erfolgen (F-Tasten bzw. Esc):



Mit einem Klick auf den **Hilfeknopf** kann in jedem Fenster eine kurze Spielbeschreibung aufgerufen werden.



Hier geht es zum **Optionendialog**, wo Sie aus vielfältigen Einstellungsmöglichkeiten wählen können, um das Spiel optimal an den Benutzer anzupassen. Siehe dazu auch den entsprechenden Abschnitt in dieser Anleitung.



Hier geht es zum „**Diplom**“, das den Spielfortschritt dokumentiert. Es werden nur Ergebnisse ins „Diplom“ eingetragen, die mit einem der sechs vorgegebenen Schwierigkeitsgrade erspielt wurden.



**Menüleiste sperren/entsperren (mit F12):** Wählen Sie diese Einstellung, um ungewollte Betätigungen in der Menüleiste zu vermeiden. Die Auswahl der einzelnen Buttons erfolgt in diesem Fall über die Tastatur.



Hier können Sie das **Programm verlassen**.

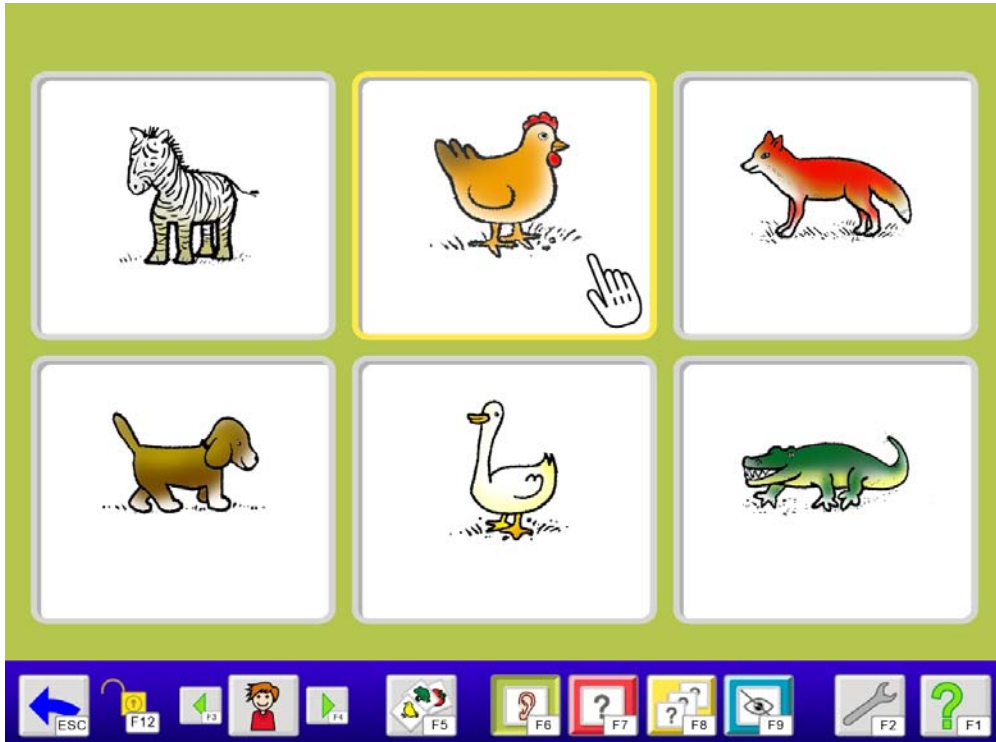
## Themenauswahl



Durch einen Klick auf das Feld Grundwortschatz im Hauptmenü kommen Sie zur **Themenauswahl**, wo Sie sich einen Themenbereich aussuchen können. Folgende Inhalte stehen zur Auswahl: Körper, Kleidung, Tiere, Fahrzeuge, Rund ums Haus, In der Küche, Im Wohnzimmer, Im Badezimmer, Im Kinderzimmer, Nahrungsmittel, Kindergarten/Schule und ein Mix aus allen Begriffen. Ein Klick auf das gewünschte Material startet die Übung. Insgesamt werden ca. 350 Begriffe angeboten.



## Spielablauf

Nach dem Auswählen eines Spielmaterials bzw. eines Themas gelangen Sie zur **Spieloberfläche**. Je nach Einstellung und Auswahl sehen Sie eine Anzahl an Kärtchen auf dem Bildschirm und Sie befinden sich im **Übungsmodus**.



  Durch Klicken auf die beiden Dreiecke können Sie den Schwierigkeitsgrad wählen (1 bis 6). Übungen, die in einem der Schwierigkeitsgrade absolviert werden, werden im „Diplom“ protokolliert.



Um mit individuellen Einstellungen zu spielen, wählen Sie bitte dieses Symbol. Ergebnisse, die mit dieser Einstellung erspielt werden, werden nicht im „Diplom“ gespeichert.



**Übungsmodus:** Klicken Sie auf die einzelnen Bilder und Sie werden benannt. Dieser Modus dient zum Kennen lernen der einzelnen Bilder und der dazugehörigen Begriffe. Sie können die Bilder anklicken, sooft Sie möchten. Ein Linksklick spielt den Begriff in der eingestellten Audiosprache ab, ein Rechtsklick in der Menüsprache.

### Folgende weitere Spielmöglichkeiten stehen Ihnen zur Verfügung:



Durch einen Klick auf diesen Button starten Sie den Modus **Finden**. Der Computer fordert Sie nun auf, ihm einzelne Bilder zu zeigen. Das Spiel endet, wenn alle Kärtchen gefunden worden sind.



Durch einen Klick auf diesen Button starten Sie den Modus **Merken**. Nun werden anstelle eines einzigen mehrere Begriffe auf einmal abgefragt. Durch vielfältige Einstellungsmöglichkeiten lässt sich der Schwierigkeitsgrad an den Benutzer anpassen.



Durch einen Klick auf diesen Button starten Sie den Modus **Erinnern**, einer einfachen Variante des Memory-Spiels. Das Spiel endet, wenn alle Kärtchen wieder aufgedeckt sind.

Nach jedem abgeschlossenen Spiel erhalten Sie eine **Rückmeldung** über den Spielverlauf (richtige/falsche Eingaben, ihr Verhältnis in Prozent und die benötigte Zeit). Je nach Erfolg sehen Sie auch eine von zwei verschiedenen Animationen.

Als weitere Buttons auf der Menüleiste finden Sie:

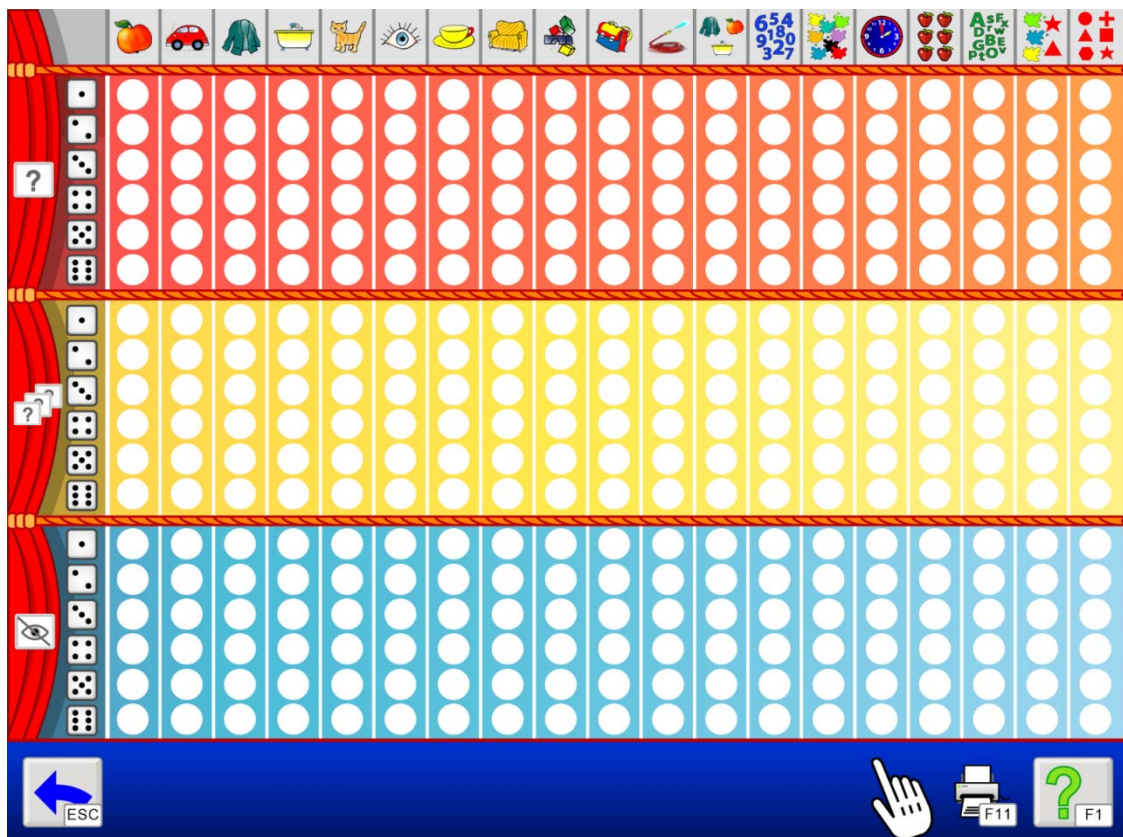


**Neue Karten:** Ein Klick auf diesen Button unterbricht das aktuelle Spiel, Sie erhalten eine neue Kartenauswahl und befinden sich wieder im Übungsmodus.



Klicken Sie hier, um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren.

## Das „Diplom“



Im „**Diplom**“ wird der Spielfortschritt protokolliert. Übungen, die sehr erfolgreich absolviert wurden (90% der Eingaben richtig oder besser), bekommen einen goldenen Zylinder.



Liegt die Erfolgsquote darunter, so erhält man einen schwarzen Zylinder. Die weißen Kreise zeigen an, welche Übungen noch nicht bearbeitet wurden. Es werden nur Ergebnisse ins „Diplom“ eingetragen, die mit einem der sechs vorgegebenen Schwierigkeitsgrade erspielt wurden.



Das „**Diplom**“ kann mit der **F11**-Taste ausgedruckt werden.

## 4 Optionendialog



Klicken Sie hier, um zum Optionendialog zu gelangen.

Bitte beachten Sie, dass es allgemeine und spezielle Einstellungsmöglichkeiten für die unterschiedlichen Materialien gibt. Um die Bedienung eines Touch-Monitors zu erleichtern, finden Sie auch hier große Schaltflächen. Eine Option ist aktiviert, wenn das Feld grün ist. Ein graues Feld bedeutet, dass eine Option nicht eingeschaltet ist.

### 4.1 Allgemeine Einstellungen

**Spieler:** Hier können Sie für jeden Spieler ein eigenes Profil mit separaten Einstellungen und Ergebnissen anlegen und diesem ein Bild zuordnen. Bei der Erstellung eines neuen Spielers können die Einstellungen von bereits existierenden Spielern übernommen werden oder einer der **sechs Schwierigkeitsgrade** gewählt werden (Stufen 1 bis 6). Das mitgelieferte Profil **LifeTool** kann nicht gelöscht werden.

**Darstellung:** Wählen Sie **Seitenverhältnis beibehalten** oder **Vollbild**. In Abhängigkeit von Ihrem Monitor erhalten Sie im ersten Fall möglicherweise schwarze Begrenzungstreifen, 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.

### 4.2 Spieleinstellungen

**Menüsprache:** Die Menüsprache betrifft die Beschriftung und die Texte in den Optionen, die Hilfetexte und die sprechenden Buttons in der Menüleiste während des Spiels. In den Spielen wird der Inhalt eines Kärtchens durch Rechtsklick in der Menüsprache ausgegeben. Wählen Sie hier die gewünschte Sprache aus.

**Audiosprache:** Mit Hilfe der Audiosprache können Sie festlegen, in welcher Sprache die Spielinhalte (die Begriffe, die Anweisungen und die Rückmeldungen) ausgegeben werden.

**Schaltflächen vorlesen:** Aktiviert die Vorlesefunktion der Schaltflächen bei verweilendem Mauszeiger (betrifft den Bildschirm Hauptauswahl und Themenauswahl sowie alle Menüleisten).

**Kurze Rückmeldungen:** Um den Spielfluss zu erhöhen können Sie im Spiel die gegebenen verbalen Rückmeldungen verkürzen.

**Wiederholrate der Anweisung:** Legen Sie hier fest, in welchen Abständen der Computer seine Anweisungen wiederholt. Diese Einstellung betrifft nur die beiden Spielmodi Finden und Erinnern (nicht aber Merken)!

**Animation anzeigen:** Hier können Sie festlegen, ob die Feedbackanimationen abgespielt werden oder nicht.

**Abräumen:** Stellen Sie hier ein, ob in den Übungen **Finden** und **Erinnern** die Kärtchen nach korrekter Auswahl entfernt werden oder nicht.

Einstellungen zum Spiel **Merken:**

- **Anzahl der Begriffe:** Legt die Anzahl der Begriffe fest, die man sich pro Aufgabe merken muss.
- **Anzahl der Aufgaben:** Bestimmt die Anzahl der Aufgaben bis zum Spielende.
- **Automatisch neue Karten:** Hier können Sie wählen, ob Sie bei jeder Aufgabe neue Karten erhalten.
- **Reihenfolge beachten:** Legt fest, ob die genannten Begriffe in der genannten Reihenfolge angeklickt werden müssen.
- **Karten verdecken:** Wenn aktiviert, werden die Karten beim Sprechen der Anweisung verdeckt.

## 4.3 Spezielle Einstellungen für die einzelnen Materialien

### Grundwortschatz

Das **Vorschaufenster** zeigt Ihnen sofort an, wie sich Ihre Einstellungen auswirken. Passen die gewählten Einstellungen nicht zusammen, erhalten Sie statt der Vorschau eine Fehlermeldung. Korrigieren Sie in diesem Fall die gewählten Einstellungen.

**Beschriftung:** Hier können Sie festlegen, ob die Kärtchen beschriftet werden. Sie können auch einstellen, ob **nur Großbuchstaben** oder große und kleine Buchstaben verwendet werden sollen. Zur optimalen Darstellung empfehlen wir die **Schriftart** Verdana.

**Kärtchen drucken:** Klicken Sie hier, um Kärtchen auszudrucken (Zeichnungen und Fotos).

**Zeichnungen, PCS, Fotos:** Wählen Sie hier das gewünschte Spielmaterial für den Grundwortschatz.



**Begriffe wählen:** Hier können Sie durch Anklicken die Begriffe auswählen, die im Spiel verwendet werden sollen. Sie müssen mindestens 2 Begriffe auswählen, um das Menü wieder verlassen zu können. Klicken Sie auf die Ordnersymbole am linken Bildschirmrand, um zwischen den Kategorien zu wechseln. Mit den Schaltflächen am unteren Bildschirmrand können Sie alle Begriffe an- und abwählen oder alle Begriffe einer Kategorie an- und abwählen.

**Anzahl der Karten:** Wählen Sie 2, 3, 4, 6, 8, 9 oder 12 Karten

Zusätzliche Einstellungsmöglichkeiten der anderen Spielmaterialien

**Genauigkeit der Uhr:** Hier können Sie festlegen, welche Zeiten die Uhr annehmen kann (ganze Stunden, halbe Stunden, Viertelstunden, auf 5 Minuten genau).

**Buchstabenauswahl:** Hier können Sie die Buchstabenauswahl einschränken und die Darstellung auf den Kärtchen wählen (A, a, Aa). Ein Klick auf den Button „ABC“ aktiviert oder deaktiviert alle Buchstaben.

**Aussprache:** Mit oder ohne Mitlaut: **Buchstabe** (z. B.: „Be“) oder **Laut** (z. B.: „B“).

**Zahlenraum:** Legen Sie den Zahlenraum fest, indem Sie eine untere und eine obere Grenze mit Hilfe der Pfeiltasten einstellen.

**Mengen:** Bestimmen Sie die Mengengröße und wählen Sie die gewünschten Objekte aus.

**Farben, Formen:** Wählen Sie die gewünschten Farben und Formen.  
Wählen Sie **Merkmal Größe**, um große und kleine Objekte zu erhalten.

## 4.4 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 schwer fällt, 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 Tobii-Modus): Ist diese Einstellung aktiv, wird die Klick-Funktion bei jeder neuen Aufgabe pausiert, damit sich die SpielerInnen erst einmal auf dem Bildschirm orientieren können. Um wieder klicken zu können, muss diese Pause durch Auswahl der entsprechenden Taste (Weiter-Taste) aufgehoben werden.

## 4.5 Ergebnisse



Hier können Sie sich die **Ergebnisse** der zuletzt vollständig absolvierten Übungen ansehen.



Die Ergebnisse werden gespeichert und können durch Klicken auf das Druckersymbol ausgedruckt werden.



Durch einen Klick auf den Papierkorb können Sie die Ergebnisse löschen. **Achtung:** Es werden auch die Einträge im „Diplom“ gelöscht.

## 5 Pädagogische und psychologische Aspekte

Wie bei allen LifeTool Produkten liegen auch diesem Programm pädagogische und psychologische Überlegungen zugrunde.

Das Grundkonzept orientiert sich an dem kindlichen Verhalten (ab dem 2. Lebensjahr), auf Objekte in der Umgebung zu zeigen, um ihre Namen zu erfahren. Zielsetzung des Programms ist das **Erlernen von** alltagsrelevanten **Begriffen** und die **Verknüpfung von Bildern mit deren Bezeichnung**. Darüber hinaus können wichtige funktionelle Aspekte wie **Aufmerksamkeit**, **Konzentration** und **Gedächtnis** trainiert werden.

## 5.1 Lernpsychologische Aspekte

- Das Programm ist **kindgerecht** gestaltet, alle Schritte werden sprachlich begleitet.
- ShowMe AAC bietet die Möglichkeit, **in kleinen Schritten zu lernen**. Über das Einstellungsmenü kann der Schwierigkeitsgrad an die jeweiligen Fähigkeiten des Kindes angepasst werden. Nur Einstellungen, die optimal auf das jeweilige Niveau angepasst sind, ermöglichen Freude und rasche Lernfortschritte.
- Die **Rückmeldungen** bezüglich der Richtigkeit jeder Aktion erfolgen akustisch und visuell. Nach jedem Aufgabenblock gibt es eine grafisch veranschaulichte Rückmeldung, die die Anzahl der richtigen und falschen Versuche sowie die Übungszeit anzeigt. Sie dient als **Motivation** für weiteres Üben beziehungsweise als Bestätigung für die erbrachte Leistung.
- Zusätzlich stehen insgesamt 6 verschiedene Schwierigkeitsstufen zur Verfügung, die den **Spielfortschritt dokumentieren** und deren Ergebnisse in einem „Diplom“ festgehalten werden.

## 5.2 Didaktische Überlegungen

Wir empfehlen folgende Vorgangsweise für das erste Spielen mit ShowMe AAC:

- Führen Sie die erste Sitzung von Anfang bis zum Ende mit dem Kind durch.
- Legen Sie beim ersten Arbeiten einen neuen Spieler an (im **Einstellungsmenü** → **Personenverwaltung** → **Neu** → **Einstellungen übernehmen: leicht**).
- Verschaffen Sie sich einen Überblick über die verschiedenen **Schwierigkeitsgrade** und wählen Sie denjenigen, der Ihnen am geeignetsten scheint. Beginnen Sie mit dem Material **Grundwortschatz** und überlassen Sie die Auswahl des Themas dem Kind.
- Geben Sie dem Kind Zeit, im **Übungsmodus** die Bilder und deren Bezeichnungen kennen zu lernen.
- Starten Sie den Modus **Finden** und beobachten Sie die Reaktion des Kindes. Sie erhalten die Rückmeldung über richtige und falsche Antworten nach Beendigung der Übung.
- Versuchen Sie auch die beiden anderen Spielmodi **Merken** und **Erinnern**. Je nach Reaktion und Fehlerquote ist es unter Umständen nötig, einen anderen Schwierigkeitsgrad zu wählen.
- Wenn Sie mit dem Material Grundwortschatz den richtigen Schwierigkeitsgrad gefunden haben, können Sie in der Hauptauswahl je nach Lernziel auch andere Materialien (**Mengen**, die **Uhr**,...) wählen.
- Weichen die Ergebnisse in den verschiedenen Spielmaterialien zu stark voneinander ab, passen Sie den Schwierigkeitsgrad über das Würfelsymbol für jedes Material separat an.
- Nutzen Sie auch die Möglichkeit, ein **individuelles Profil** zu erstellen, indem Sie eine passende Voreinstellung übernehmen und diese anschließend individualisieren.
- Wechseln Sie auch immer wieder ins „**Diplom**“ und drucken Sie dieses aus, um dem Kind einen Überblick über seinen Lernerfolg zu geben.

### **Zusätzliche Überlegungen:**

- Generell empfehlen wir, mit beschrifteten Kärtchen zu spielen, um das ganzheitliche Wortlesen zu trainieren.
- Achten Sie bei allen Sitzungen darauf, dass Sie unter dem richtigen Spieler/der richtigen Spielerin angemeldet sind. So können Sie die Lernfortschritte im „Diplom“ mitverfolgen.
- Tägliche, kurze Spielsitzungen sind längeren Übungsphasen mit größeren Zeitabständen vorzuziehen.

## **6 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.

## 7 Projekt

Konzept: Michael Gstöttenbauer, Thomas Burger  
Projektleitung: Karl Kaser  
Programmierung: Michael Kittl, Severin Kreuzmayr  
Bilder: Paul Mangold  
Fotos: Copyright © 2005 LifeTool und Hemera Technologies Inc. Alle Rechte vorbehalten.  
Layout, Grafiken: ARTISCHOCK Werbeagentur, Harald Lustinger  
Übersetzung: Ingrid Gurung, Teofil Lehocki, Kjersti Lorentzen, Minja Peković, Annemarie van de Sande, MB Übersetzungs- und Sprachenbüro  
Tonstudio: Drex Records, MultiMedia Vertonung  
Sprecher: Julie Fraundorfer, Esra Gruber, Verena Levan, Raquel Macho, Ana Maria de Manzenreiter, Minja Peković, Annemarie van de Sande, Mona Sjøli, Serenella Zoppolat  
Sounds: Klaus Weinzierl  
Beratung: Zentrum Spattstraße gem.GmbH, Linz  
Kinder- und Jugend-Services Linz, Institut für Familien- und Jugendberatung: Astrid Sandner, Günther Habel

The Picture Communication Symbols ©1981–2006 by Mayer-Johnson LLC.  
All Rights Reserved Worldwide. Used with permission.

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

ShowMe AAC 2.0 © LifeTool