



SwitchTrainer

Ein Programm zum Erlernen der 1- und 2-Tastenbedienung

Inhaltsverzeichnis

Copyright	2
Lizenzbestimmungen für LifeTool-Softwareprogramme	2
Vorbemerkung	3
Allgemeiner Ablauf	3
Hauptauswahlseite.....	3
Die Spiele	4
Spiel 1: Figuren kennenlernen	4
Spiel 2: Figuren kennenlernen – Wähle aus	6
Spiel 3: Affenspielplatz.....	7
Spiel 4: Die Maus verkleiden.....	8
Spiel 5: Tierorchester	9
Spiel 6: Verstecken spielen.....	11
Beschreibung der Optionen im Einstellungsmenü	12
Personenverwaltung	12
Allgemeine Einstellungen.....	12
Einstellungen – Scanning.....	13
Pädagogisches und psychologisches Konzept von SwitchTrainer	14
Didaktische Überlegungen für die Betreuungsperson	15
FAQs	16
Installation	17
Systemvoraussetzungen	17
Projekt	17

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

SwitchTrainer ist ein Programm zum Erlernen des Umgangs mit zwei Tasten am Computer. Zielgruppe sind Kinder mit körperlichen Einschränkungen mit oder ohne zusätzliche Lernbehinderung.

Ziel dieses Programms ist – neben der Freude am Spielen – der automatisierte Umgang mit zwei Tasten, um in weiterer Folge Computerprogramme mit 2-Tasten-Scanning verwenden zu können. **SwitchTrainer** kann prinzipiell auch mit einer Taste und automatischem Scanning verwendet werden, die 2-Tastenbedienung steht aber im Mittelpunkt.

Die verschiedenen Spiele bieten vielfältige Möglichkeiten zum Erlernen, Üben und Festigen des Umgangs mit zwei Tasten. Dabei stehen die Eigenaktivität und das Lernen durch Ausprobieren im Vordergrund, weniger das Reagieren auf Vorgaben und das Lösen von Aufgabenstellungen.

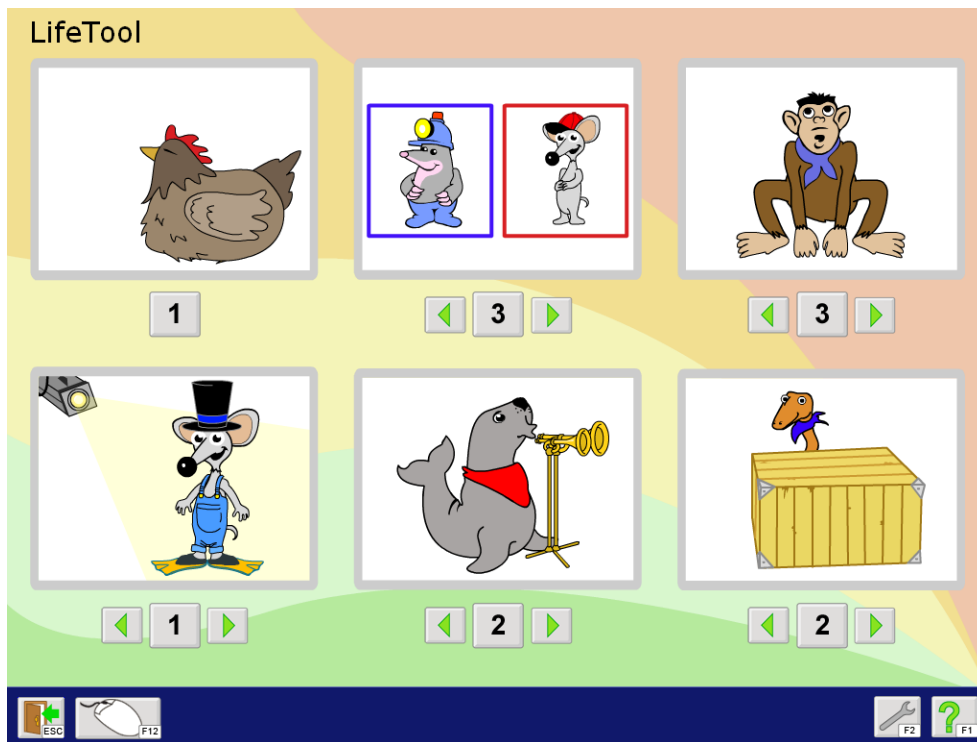
Um die Orientierung im Spiel zu erleichtern, wird empfohlen, einen roten (rechts) und einen blauen Taster (links) zu verwenden. Genaueres dazu finden Sie im Abschnitt „Einstellungen – Scanning“.

Allgemeiner Ablauf

Nach der Installation und dem Starten des Programms befinden Sie sich in der **Hauptauswahl**.

Hinweis: Beide Startanimationen können mit einem Klick übersprungen werden.

Hauptauswahlseite



Wählen Sie hier eines der **sechs möglichen Spiele** aus. Manche Spiele bieten mehrere **Spielstufen (Levels)**, die Sie hier vorab einstellen können. Die Spielstufe kann auch während des Spielens mit Hilfe der Cursortasten (auf/ab) noch geändert werden.

Folgende Funktionen stehen Ihnen am unteren Bildschirmrand in der **Menüleiste** zur Verfügung:



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



Drücken Sie **F12**, um auf der Hauptauswahlseite zwischen **Maus- und Scanningmodus** hin- und herzuschalten.



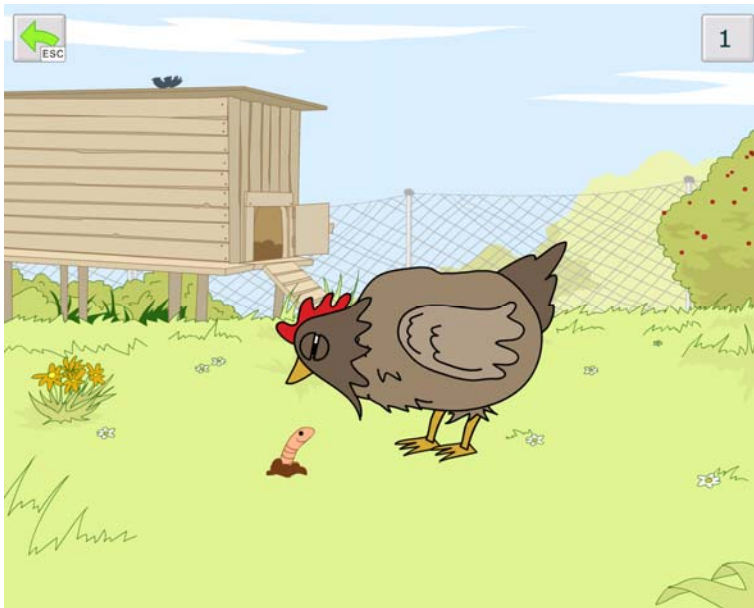
Mit einem Klick auf diesen Button oder durch Drücken der **ESC**-Taste können Sie das **Programm verlassen**.



Klicken Sie hier oder drücken Sie **F1**, um dieses Handbuch zu öffnen.

Die Spiele

Spiel 1: Figuren kennenlernen



In diesem Spiel werden die sechs Hauptcharaktere – Huhn, Maus, Maulwurf, Seehund, Affe und Schlange – vorgestellt. Je zwei Animationen pro Tier ergeben insgesamt zwölf Animationen.

2 Taster – Blättern und Animation starten: Der rote Taster „blättert“ von einer Animation zur nächsten, mit dem blauen Taster kann die gewünschte Animation beliebig oft gestartet werden.

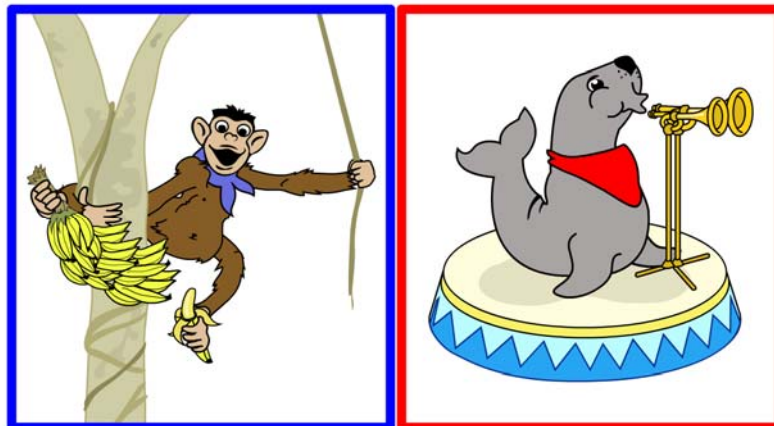
1 Taster: Mit dem Taster wird wechselweise geblättert oder die Animation gestartet.

Spiel 2: Figuren kennenlernen – Wähle aus

Level 1: Wer soll was machen?



In diesem Spiel treten unsere Bekannten aus Spiel 1 paarweise auf. Die Auswahl ist zufällig und der Spieler/die Spielerin muss sich entscheiden, welche der angebotenen Animationen er/sie lieber sehen möchte.

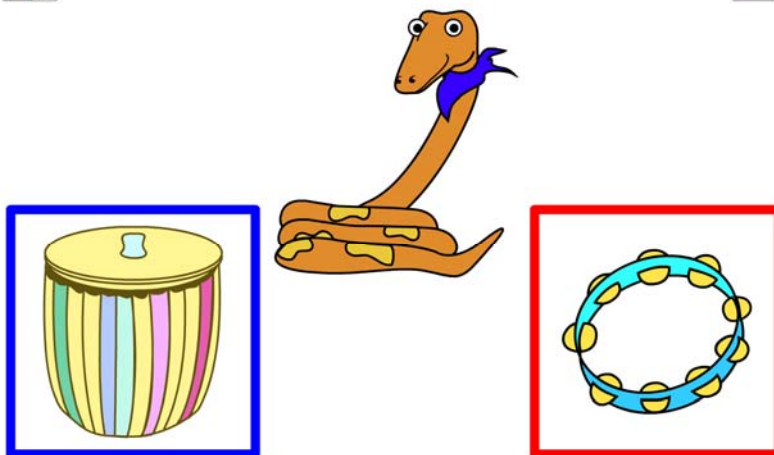


2 Taster – links oder rechts: Der blaue Taster wählt die linke, der rote Taster die rechte Figur. Nach einer Auswahl wird die gewünschte Animation abgespielt.

1 Taster: Der Scan-Rahmen wechselt zwischen den beiden angebotenen Figuren hin und her. Durch Klicken wird die markierte Figur gewählt und die entsprechende Animation gestartet.



Level 2: Was soll die Spielfigur machen?



Level 2 ist eine Variante des ersten Levels. In der oberen Mitte wird eine der bekannten Figuren angezeigt, unten links und rechts werden die beiden typischen Gegenstände zur Figur angeboten. Der Spieler/die Spielerin muss sich entscheiden, welche der angebotenen Animationen er/sie lieber sehen möchte.

2 Taster – links oder rechts: Der blaue Taster wählt den linken, der rote Taster den rechten Gegenstand. Nach einer Auswahl wird die gewünschte Animation abgespielt.

1 Taster: Der Scan-Rahmen wechselt zwischen den beiden angebotenen Gegenständen hin und her. Durch Klicken wird der markierte Gegenstand gewählt und die entsprechende Animation gestartet.

Level 3: Eine kleine Geschichte erzählen



Der Spieler/die Spielerin wird vor aufeinanderfolgende Entscheidungen gestellt und erzählt auf diese Weise eine kleine Geschichte. Insgesamt sind acht verschiedene Geschichten möglich.



2 Taster – links oder rechts: Der blaue Taster wählt die linke, der rote Taster die rechte Auswahl. Nach zwei kleineren Animationen gibt es am Ende der Geschichte eine größere Animation.

1 Taster: Der Scan-Rahmen wechselt zwischen den beiden angebotenen Auswahlmöglichkeiten hin und her. Durch Klicken wird die gerade markierte Auswahl gewählt. Nach 2 kleineren Animationen gibt es zum Ende der Geschichte eine größere Animation.

Spiel 3: Affenspielplatz

Level 1 und 2: Bewegen und eine Auswahl treffen

In diesem Spiel kann der Affe über den Spielplatz bewegt werden, um an verschiedenen Stationen zu spielen. In Level 1 stehen zwei Stationen zur Verfügung, in Level 2 kann zwischen drei Angeboten gewählt werden.



2 Taster – Bewegen und Auswählen: Mit dem roten Taster wird der Affe von einer Station zur nächsten bewegt, mit dem blauen Taster wird die gewünschte Station ausgewählt.

1 Taster: Der Affe bewegt sich automatisch von einer Station zur nächsten. Durch Drücken des Tasters wird die aktuelle Station ausgewählt.



Level 3: Gezieltes Wählen der Aktivität

Dieser Level ähnelt Level 2 mit dem Unterschied, dass zwei der drei Stationen leer sind. Wird eine leere Station ausgewählt, folgt eine wenig motivierende Rückmeldung (der Affe kratzt sich ratlos den Kopf). Dies soll den Spieler/die Spielerin dazu bringen, die Station mit dem Gegenstand zu wählen.

Sobald die „richtige“ Station ausgewählt worden ist, wird einer der drei Gegenstände neu verteilt und das Spiel beginnt von vorne.

Spiel 4: Die Maus verkleiden

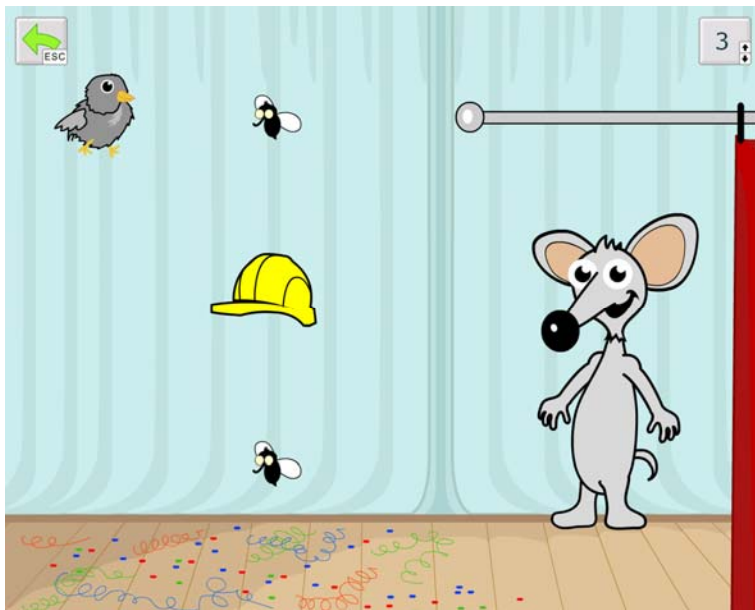
Level 1 und 2: Bewegen und eine Auswahl treffen

Die Maus möchte sich verkleiden, das kleine Vögelchen hilft ihr dabei. Das Vögelchen kann von Kleidungsstück zu Kleidungsstück bewegt werden und bringt dieses zur Maus. In Level 1 kann zwischen zwei, in Level 2 aus drei Kleidungsstücken gewählt werden. Ist die Maus komplett verkleidet, startet das Spiel von vorne.



2 Taster – Bewegen und Auswählen: Mit dem roten Taster wird das Vögelchen von einem Kleidungsstück zum nächsten bewegt, mit dem blauen Taster wird das gewünschte Kleidungsstück ausgewählt und zur Maus gebracht.

1 Taster: Das Vögelchen bewegt sich automatisch von einem Kleidungsstück zum nächsten. Durch Drücken des Tasters wird das gewünschte Kleidungsstück ausgewählt und zur Maus gebracht.



Level 3: Gezieltes Wählen des Kleidungsstücks

Im Unterschied zu Level 2 gibt es hier statt drei Kleidungsstücken nur eines und zwei Fliegen. Wird eine der Fliegen ausgewählt, folgt eine wenig motivierende Rückmeldung (die Fliege summt kurz). Dies soll den Spieler/die Spielerin dazu bringen, das Kleidungsstück zu wählen.

Spiel 5: Tierorchester

Level 1: Probe

In diesem Spiel wird musiziert und die Maus ist der Dirigent.

In Level 1 wird geprobt: Jeder Musikant spielt nach seiner Auswahl ein kurzes Solo. Es kann immer nur ein Musikant auf einmal spielen.



2 Taster – Zeigen und Auswählen: Mit dem roten Taster wird die Maus bewegt und zeigt von einem Musikanten zum nächsten. Mit dem blauen Taster wird der aktuelle Musikant ausgewählt.

1 Taster: Die Maus zeigt automatisch von einem Musikanten zum nächsten. Durch Drücken des Tasters wird der aktuelle Musikant ausgewählt.



Level 2: Gezieltes Auswählen eines Musikanten

Im Unterschied zu Level 1 haben sich hier zwei Frösche unter das Orchester gemischt, deren Quaken gar nicht zur Musik passt! Gelingt es dem Spieler/der Spielerin, statt der Frösche den Musikanten auszuwählen?

Level 3: Die Aufführung

In dieser Stufe wird nun wirklich Musik gemacht. Im Unterschied zu Level 1 können hier die Musikanten gleichzeitig spielen.



2 Taster – Zeigen und Auswählen: Mit dem roten Taster wird die Maus bewegt und zeigt von einem Musikanten zum nächsten. Mit dem blauen Taster wird der aktuelle Musikant ausgewählt und auch wieder abgewählt. Hier können mehrere Musikanten gleichzeitig spielen.

1 Taster: Die Maus zeigt automatisch von einem Musikanten zum nächsten. Durch Drücken des Tasters wird der aktuelle Musikant ausgewählt und auch wieder abgewählt. Hier können mehrere Musikanten gleichzeitig spielen.

Spiel 6: Verstecken spielen



Level 1 bis 4:

Maus und Schlange spielen Verstecken. Die Levels unterscheiden sich in der Anzahl der Verstecke (drei bis vier) und der Art der Hilfestellung.

2 Taster - Bewegen und Auswählen: Mit dem roten Taster wird die Maus von einem Versteck zum nächsten bewegt. Mit dem blauen Taster sieht sie hinter dem Versteck nach, ob die Schlange da ist.

1 Taster: Die Maus bewegt sich automatisch von einem Versteck zum nächsten. Durch Drücken des Tasters sieht sie hinter einem Versteck nach, ob die Schlange da ist.

Beschreibung der Optionen im Einstellungsmenü



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

Personenverwaltung



Hier können Sie für jeden Spieler/jede Spielerin ein eigenes Profil mit separaten Einstellungen und Ergebnissen anlegen. Dies empfiehlt sich vor allem dann, wenn mehrere Personen auf demselben Computer arbeiten. 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.

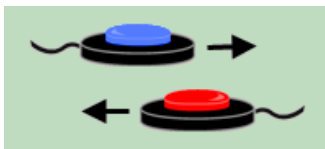
Allgemeine Einstellungen



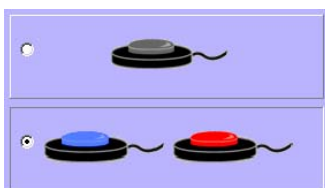
Hintergrund ein- oder ausschalten: Manche Personen profitieren von einer vereinfachten Darstellung. Zu diesem Zweck können hier die Hintergrundzeichnungen durch einen neutralen Hintergrund ersetzt werden.



Zurück- und Level-Button anzeigen: ja/nein: In den Spielen werden die beiden Schaltflächen „Zurück“ und „Levelanzeige“ standardmäßig angezeigt. Ist dies nicht gewünscht, kann die Anzeige hier deaktiviert werden. Die Tastaturkürzel „ESC“ und „Cursortasten rauf/runter“ funktionieren unabhängig von der Anzeige.



Eingabeaufforderung einblenden: Wenn gewünscht, werden am unteren Bildschirmrand Taster eingeblendet, die daran erinnern sollen, dass eine Eingabe verlangt wird. Diese Einstellung empfiehlt sich für Personen, die leicht abgelenkt werden.



Wählen Sie hier, ob Sie **mit einem Taster oder zwei Tastern** spielen möchten. Mehr dazu finden Sie im folgenden Abschnitt: **Einstellungen – Scanning**.

Einstellungen – Scanning

Es kann prinzipiell zwischen **1- und 2-Tasterbedienung** gewählt werden.

1-Taster-Scanning

Der Scan-Rahmen bzw. die Figuren wandern automatisch von einem Auswahlfeld zum nächsten. Durch Drücken der **Leertaste**, der **Enter-Taste**, der **linken** oder **rechten Maustaste** wird die gewünschte Auswahl aktiviert. Bei 1-Taster-Scanning kann zusätzlich die **Scan-Geschwindigkeit** (Verweildauer des Rahmens auf den einzelnen Feldern) eingestellt werden.

2-Taster-Scanning (empfohlen)

Der Scan-Rahmen bzw. die Figuren wandern nicht mehr automatisch, sondern werden mit der **Enter-Taste** oder der **rechten Maustaste** von einem Auswahlfeld zum nächsten bewegt. **Leertaste** oder **linke Maustaste** aktivieren die gewünschte Auswahl.

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.

Folgende **Tasterbelegung** wird empfohlen, um die Orientierung im Spiel zu erleichtern:

- **Taste 1:** Farbe **blau**, auf der **linken Seite**. Belegung: **Leertaste, linke Maustaste**.
- **Taste 2:** Farbe **rot**, auf der **rechten Seite**. Belegung: **Enter-Taste, rechte Maustaste**.



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 der Hauptauswahlseite durch die beiden Symbole am unteren Bildschirmrand angezeigt.

Achtung: Die Sperr- und Haltezeit sind mit Bedacht einzusetzen, da hier leicht der Eindruck entstehen kann, dass die Tasten fehlerhaft funktionieren. Besonders Personen mit Lernbehinderung fällt es oft schwer, diese Funktionen zu verstehen.

Setzen Sie diese Halte- und Sperrzeit erst dann ein, wenn die grundsätzlichen Funktionen der Tasten verstanden werden und auch nur dann, wenn der Spieler/die Spielerin davon profitiert (typischerweise bei schweren Koordinationsproblemen). Setzen Sie Halte- und Sperrzeit nicht ein, wenn Fehlbedienungen durch pädagogische Maßnahmen (Erklären, Hinweisen, Beruhigen ...) vermieden werden können.

Pädagogisches und psychologisches Konzept von SwitchTrainer

Das Programm **SwitchTrainer** basiert auf bewährten pädagogischen und psychologischen Überlegungen.

2-Taster-Scanning

Im Gegensatz zum 1-Taster-Scanning ist das 2-Taster-Scanning in der Regel einfacher zu verstehen und gibt dem Spieler/der Spielerin mehr Kontrolle über den Auswahlvorgang, da das automatische Bewegen der Auswahlmarkierung wegfällt. Auf der anderen Seite sind die motorischen Anforderungen höher, da statt einer Taste zwei Tasten wechselweise gedrückt werden müssen. Das Hauptaugenmerk des Programms **SwitchTrainer** liegt auf dem Erlernen des Umgangs mit zwei Tasten.

Aktives Lernen

Um dieses Lernziel zu erreichen, möchte das Programm die Neugier und Eigeninitiative der SpielerInnen ansprechen. Dies gelingt am besten mit einem spielerischen Zugang, der die Motivation weckt und die eigenen Problemlösungskompetenzen anspricht. Darum werden im Programm **SwitchTrainer** keine Aufgaben im eigentlichen Sinn gestellt, die es „richtig“ zu lösen gilt. Es wird nicht überprüft und getestet. Jede Eingabe, jedes Betätigen eines Tasters führt zu einer Rückmeldung (einzige Ausnahme: laufende Animationen werden in der Regel nicht unterbrochen). Der Spieler/die Spielerin sind angehalten, zu probieren und durch Wiederholung zu einem Verständnis über die wechselnden Funktionen der Taster zu gelangen.

Im Folgenden finden Sie eine kleine Übersicht über die verschiedenen Anforderungen der einzelnen Spiele:

Zwei Taster – zwei Funktionen

Spiel 1: Ein Taster blättert durch die zwölf möglichen Bilder, der zweite Taster startet die dazugehörige Animation. Hier wird besonders deutlich, dass man – wie auch in den anderen Spielen – nichts falsch machen kann. Jede Eingabe, egal mit welcher Taste, führt zu einer lohnenden Rückmeldung: Entweder ein neues Bild oder eine kurze Animation. Spiel 1 eignet sich vor allem zum Kennenlernen der Figuren und ihrer Animationen. Die Bilder können lange betrachtet und besprochen werden und die Animationen können wiederholt abgespielt werden.

Spiel 2: Die Figuren werden zufällig ausgewählt und paarweise angeboten. Eine Taste wählt die linke Figur aus, die andere Taste die rechte Figur. Egal, welche Taste man drückt, man erhält eine Animation als Rückmeldung. Durch wiederholtes

Spielen soll der Zusammenhang zwischen Tastenposition und dazugehöriger Animation klar werden. Level 2 bietet eine kleine Variation des Ablaufs und mit Level 3 lassen sich über mehrstufige Auswahlmöglichkeiten kleine Geschichten erzählen.

Spiel 3: In Spiel 3 wird das wichtige Element des „Bewegens“ eingeführt. Durch Drücken des einen Tasters bewegt sich der Affe von einem Gegenstand zum nächsten. Durch Drücken des zweiten Tasters wird der entsprechende Gegenstand benutzt. Diese Übung ist eine Vorbereitung auf das abstraktere 2-Tasten-Scanning mit einer hüpfenden Markierung. Auf dem Computer ist dies meist ein Rahmen, dessen Hüpfen aber zu Beginn nicht unbedingt von allen Personen als Bewegung wahrgenommen wird.

Um auch von außen sicherzustellen, dass ein Kind eine Auswahl gezielt treffen kann, werden in Level 3 „Ablenker“ eingeführt. Darunter versteht man Auswahlmöglichkeiten, die weniger interessant sind als andere, mit dem Ziel, dass das Kind aufgrund der langweiligen Rückmeldung von allein auf die Idee kommt, genau zu schauen und den interessanten Gegenstand auszuwählen. Damit unterscheidet sich dieses Aufgabenart von einer Suchaufgabe, die richtig oder falsch beantwortet werden kann, wie z. B. „Wo ist die Schaukel?“.

Spiel 4: Dieses Spiel ist eine Variation der Anforderungen aus Spiel 3 mit zusätzlichen, kreativen Aspekten. Dem Spieler/der Spielerin steht es frei, die Maus nach eigenen Vorstellungen zu verkleiden.

Spiel 5: Spiel 5 bietet eine weitere Abwandlung des Themas „Bewegung“, wobei diese Bewegung hier etwas abgewandelt wurde und mehr einem „Zeigen“ entspricht. In diesem Spiel dreht sich alles um Musik.

Spiel 6: Auch Spiel 6 hat „Bewegung und Auswahl“ zum Thema. Es gilt, die Maus hinter bis zu vier Verstecken nachsehen zu lassen, ob sich die Schlange dort versteckt hat. Gibt es in den unteren Spielstufen noch visuelle Hinweise auf das Versteck, werden in den höheren Spielstufen Kurzzeitgedächtnis und Lösungsstrategien trainiert.

Visuelle Gestaltung

Das Spiel zeichnet sich durch liebevolle Grafiken aus, die vor allem Kinder ansprechen. Bei zusätzlichen visuellen Wahrnehmungsbeeinträchtigungen kann in allen Spielen für eine einfachere Darstellung der Hintergrund ausgeblendet werden.

Visuelle und auditive Hinweise (Taster werden eingeblendet) erinnern Kinder mit Aufmerksamkeitsdefiziten bei Bedarf daran, dass sie eingeladen sind, die Tasten zu betätigen.

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/Ihrem Klienten/Ihrer Klientin mit dem Programm arbeiten.

- Prüfen Sie die angeschlossenen Taster, um fehlerhafte oder unerwartete Funktionen auszuschließen.
- 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 vor allem zu Beginn gemeinsam mit Ihrem Kind/Ihrem Klienten/Ihrer Klientin 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 Lob stärkt das Selbstbewusstsein.
- Die Sperr- und Haltezeit sind mit Bedacht einzusetzen, da hier leicht der Eindruck entstehen kann, dass die Tasten fehlerhaft funktionieren. Setzen Sie diese Halte- und Sperrzeit erst dann ein, wenn die grundsätzlichen Funktionen der Tasten verstanden werden und die Handhabung des Programms verbessern.
- Der Umgang mit zwei Tasten kann am Anfang sehr mühsam sein. Legen Sie sich nicht zu früh auf Positionen der Tasten fest, sondern experimentieren Sie mit der Positionierung ruhig etwas herum. Denken Sie an verschiedene Körperteile, mit denen die Tasten ausgelöst werden können. In manchen Fällen sind spezielle Montageelemente sinnvoll. Eventuell ist eine therapeutische Begleitung hilfreich.
- Setzen Sie die Taster auch im Alltag ein, um Spielzeug oder Elektrogeräte anzusteuern. Viele Ideen dazu finden sich in der einschlägigen UK-Literatur. UK-Fachkräfte helfen Ihnen hier gerne weiter.

FAQs

Ich erhalte eine Fehlermeldung bei Programmstart. Was ist der Grund?

Für **SwitchTrainer** muss **Adobe Flash Player 9.0** oder höher installiert sein. Die Komponente **Adobe Flash Player** wird auf der CD mitgeliefert und kann aus dem Verzeichnis „Adobe_Flash_Player“ installiert werden.

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. Ändern Sie die Einstellungen gegebenenfalls im Einstellungsmenü (siehe dazu auch den entsprechenden Abschnitt im Handbuch).

Installation

- Legen Sie die CD „SwitchTrainer“ in das CD-ROM-Laufwerk Ihres Computers ein.
- Starten Sie die Datei SETUP.EXE und befolgen Sie die weiteren Anweisungen.
- Das Setup erstellt einen Eintrag auf dem Desktop.

Nach der Installation von „SwitchTrainer“ wird ein Testprogramm gestartet, das die Multimediafähigkeit des PCs und die Bildschirmauflösung überprüft. Befolgen Sie bitte die Anweisungen des Programms. Das Testprogramm kann zu einem späteren Zeitpunkt auch über das Startmenü von Windows gestartet werden.

Zur Verwendung des Programms muss die CD im Laufwerk des Computers sein. Dies gilt nicht für die verfügbaren Mehrplatzlizenzen!

Systemvoraussetzungen

Pentium 350 MHz, 128 MB RAM, bis zu 80 MB Festplattenspeicherplatz, Bildschirmauflösung mind. 1024 x 768 bei 16-Bit-Farben, Soundkarte, CD-ROM-Laufwerk, Windows 7 / Vista / XP / 2000, Adobe Flash Player 9.0 oder höher, empfohlen: 17-Zoll-Monitor.

Projekt

Konzept:	Michael Gstöttenbauer
Projektleitung:	Karl Kaser
Programmierung:	David + Lucas Wohlhart, Markus Becker, Severin Kreuzmayr
Mitarbeit:	Irmgard Steininger, Thomas Burger
Sounds:	Robert Draxler
Illustrationen, Layout:	Harald Lustinger

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

Adobe® Flash® Player. Copyright © 1996 – 2006 Adobe Systems Incorporated. All Rights Reserved. Protected by U.S. Patent 6,879,327; Patents Pending in the United States and other countries. Adobe and Flash are either trademarks or registered trademarks in the United States and/or other countries.

SwitchTrainer © LifeTool