

Switch Skills 1

Ein Trainingsprogramm für die Tasterbedienung



Sehr geehrter Kunde, sehr geehrte Kundin!

Herzlichen Dank, dass Sie sich für ein pädagogisch wertvolles Softwareprogramm von Inclusive Technology entschieden haben. Dieses Handbuch soll Ihnen die Orientierung und die Handhabung des Programms erleichtern. Bitte lesen Sie sich dieses Handbuch sorgfältig durch, um alle Möglichkeiten dieses Spiels optimal nutzen zu können.

Wir wünschen Ihnen viel Freude mit Inclusive Technology.

Ihr LifeTool Team

Inhaltsverzeichnis

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN	2
COPYRIGHT	2
LIZENZBESTIMMUNGEN.....	2
INSTALLATION	2
EINLEITUNG	3
STATISTIK	3
SPIEL 1: AUTORENNEN	3
Einstellungsmenü: Autorennen	4
SPIEL 2: VERKEHRSSAMPEL	4
Einstellungsmenü: Verkehrssampel.....	4
SPIEL 3: ELFMETER SCHIEßEN	5
Einstellungsmenü: Elfmeter schießen	5
SPIEL 4: GORILLA.....	5
Einstellungsmenü: Gorilla.....	6
SPIEL 5: KROKODILE FANGEN	6
Einstellungsmenü: Krokodile fangen	6
SPIEL 6: SONNENBLUME.....	7
Einstellungsmenü: Sonnenblume.....	7
SPIEL 7: MONSTERHAUS	7
Einstellungen: Monsterhaus	8
SWITCH SKILLS 1 BEENDEN.....	8
ÜBERSICHT ÜBER BEDIENMÖGLICHKEITEN UND TASTERANSCHLUSS	8

Systemvoraussetzungen

Pentium 350 MHz, ab 64 MB RAM, Bildschirmauflösung mind. 800 x 600 bei 16-Bit-Farben, Soundkarte, CD-ROM-Laufwerk, Windows 98 SE /Me / 2000 / XP.

Copyright

Inclusive Technology-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

Einzelplatz

Der Erwerb einer Einzelplatzversion berechtigt zum Betrieb der 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 allerdings erlaubt, die Einzelplatzversion auf beliebig vielen Rechnern zu installieren und zu verwenden, mit der Einschränkung, dass zum Betrieb des Programms die Original-CD-ROM im CD-Laufwerk eingelegt sein muss. Eine parallele Verwendung des Programms ist daher nicht möglich.

Mehrplatzlizenz

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

Der gesamte Inhalt des Programms auf den jeweiligen Rechner installiert. Dies ermöglicht den parallelen Betrieb des Programms auf beliebig vielen Rechnern, ohne dass die Original CD-Rom im CD-Laufwerk eingelegt sein muss. Eine Installation oder Verwendung an anderen Adressen als die der Bestelladresse ist nicht zulässig.

2er-, 5er- und 10er-Lizenz

Beim Erwerb dieser Lizenzen werden je nach Bestellung zwei, fünf oder 10 einzelne CD-ROMs des bestellten Programms geliefert und auf die Bestelladresse lizenziert. Die Installation und Schutzbestimmungen entsprechen der Einzelplatzversion.

Grundsätzlich ist es bei allen Inclusive Technology--Softwarelizenzen für PädagogInnen und TherapeutInnen erlaubt, die Software zu Hause zur Vorbereitung des Schulunterrichts oder der Therapie zu nutzen, nicht jedoch für SchülerInnen oder KlientInnen.

Installation

- Legen Sie die CD in das CD-Rom Laufwerk Ihres Computers ein.
- Starten Sie die Datei *setup.exe* auf der CD. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Bei Verwendung des Programms muss die Original-CD-Rom im Laufwerk des Computers eingelegt sein.

Für die Bedienung des Programms im Scanningmodus (Tastermodus) mit einem oder zwei externen Taster(n) benötigen Sie eine Sensorbox (Tasteranschlussbox). Ihr Fachhändler berät Sie gerne.

Einleitung

Switch Skills 1 ist eine Sammlung von einfachen Spielen, die sich mit einer Taste bedienen lassen. Es wendet sich an Personen, die schon ein Verständnis für Ursache-Wirkungsrelationen haben und den Umgang mit einem Taster auf eine unterhaltsame Weise üben möchten. Trainiert werden ein kontrollierter Umgang mit einem Taster und das Drücken zum richtigen Zeitpunkt. Damit eignet sich das Programm hervorragend für angehende Scanning-AnwenderInnen.

Aufgrund der klaren Darstellung und der vielfältigen Soundeffekte ist Switch Skills 1 auch sehr gut für sehgeschwache Personen geeignet.

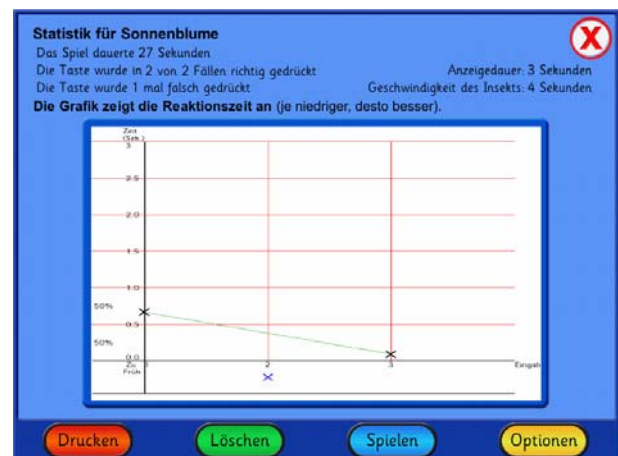
Starten Sie Switch Skills 1 über das entsprechende Icon auf dem Desktop oder über *Start* → *Programme* → *Inclusive Technology* → *Switch Skills 1*.

Nach dem Programmstart befinden Sie sich im Hauptmenü. Hier können Sie aus 7 verschiedenen Spielen mit unterschiedlicher Aufgabenstellung auswählen. Klicken Sie auf eines der 7 Spiele, um es zu starten. Klicken Sie auf das X rechts oben, um das Programm zu verlassen. Um eine Übung zu unterbrechen, drücken Sie *Esc*. Sie gelangen so zur Statistikseite des jeweiligen Spiels.

Statistik

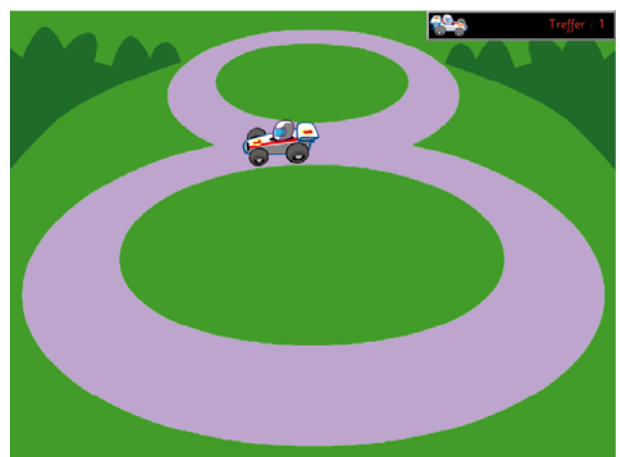
Hier wird die Reaktionszeit aller Eingaben ausgewertet und graphisch dargestellt. Diese Auswertung hilft, die Leistung eines Spielers/ einer Spielerin einzuschätzen und die richtigen Einstellungen zu treffen.

Sie können die Grafik ausdrucken oder die Daten löschen. Durch Klicken auf die Schaltfläche *Spielen* gelangt man zurück zum aktuellen Spiel. Durch Klicken auf die Schaltfläche *Optionen* gelangt man zum Einstellungsmenü des aktuellen Spiels.



Spiel 1: Autorennen

Bei diesem Spiel besteht die Aufgabe darin, den Taster zu drücken, solange ein Auto in der Mitte des Bildschirms zu sehen ist. Wenn zu früh oder zu spät gedrückt wird, gilt dies als Fehler und der Spieler erhält eine akustische und optische Rückmeldung. Wenn richtig gedrückt wird, dreht das Auto ein paar Runden auf der Rennstrecke. Sobald 3 Autos die Rennstrecke passiert haben, wird als Belohnung ein Autorennen gestartet. Wird eine neuerliche Eingabe notwendig, erscheint auf dem Bildschirm ein roter Taster.



Einstellungsmenü: Autorennen

Sie gelangen zum Einstellungsmenü, wenn Sie während des Spiels *Esc* drücken und dann auf der Statistikseite die Schaltfläche *Optionen* anklicken.

Anzeigetafel: Hier können Sie wählen, ob der aktuelle Punktestand während des Spiels eingeblendet werden soll oder nicht.

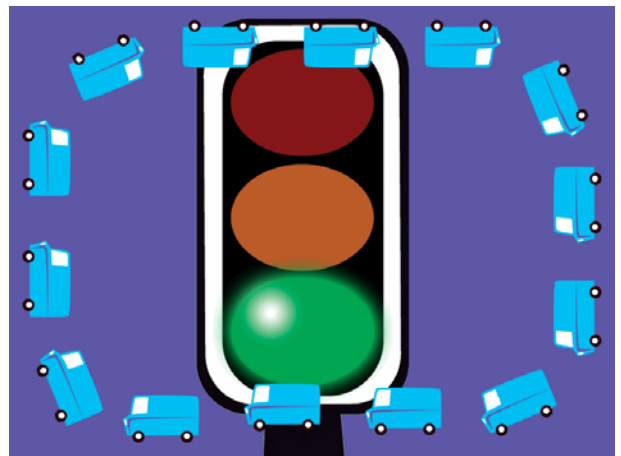
Ton: Hier können Sie die Soundeffekte nach Ihren Wünschen anpassen. Besonders hervorzuheben ist hier die Option *Akustischer Hinweis*. Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie überprüfen möchten, ob der Spieler/ die Spielerin auch auf visuelle Reize alleine reagiert.

Autotyp: Hier können Sie durch die getroffene Wahl, die Schwierigkeitsstufe verändern. Große und kleine Autos erscheinen in der Bildmitte, ein hupendes Auto erscheint irgendwo am Bildschirmrand und ist somit schwerer zu erkennen.

Anzeigedauer: Wählen Sie hier, wie lange ein Auto am Bildschirm angezeigt wird, bevor es wieder verschwindet (wenn keine Eingabe erfolgt).

Spiel 2: Verkehrsampel

Bei diesem Spiel besteht die Aufgabe darin, so lange zu warten, bis die Ampel grün zeigt. Es wird somit trainiert, auf den richtigen Zeitpunkt zu warten. Die Ampel schaltet von rot über gelb zu grün. Dabei gibt es auch eine akustische Anweisung. Wenn zu früh oder zu spät gedrückt wird, gilt dies als Fehler und der Spieler erhält eine akustische und optische Rückmeldung. Wenn richtig gedrückt wird, erscheint für kurze Zeit eine Animation auf dem Bildschirm. Wird eine neuerliche Eingabe notwendig, erscheint auf dem Bildschirm ein roter Taster.



Einstellungsmenü: Verkehrsampel

Sie gelangen zum Einstellungsmenü, wenn Sie während des Spiels *Esc* drücken und dann auf der Statistikseite die Schaltfläche *Optionen* anklicken.

Ton: Hier können Sie die Soundeffekte nach Ihren Wünschen anpassen. Besonders hervorzuheben ist hier die Option *Akustischer Hinweis*. Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie überprüfen möchten, ob der Spieler/ die Spielerin auch auf visuelle Reize alleine reagiert

Anzeigedauer: Wählen Sie hier, wie lange das grüne Licht leuchtet, bevor es wieder verschwindet (wenn keine Eingabe erfolgt).

Geschwindigkeit: Hier können Sie einstellen, wie lange das rote und gelbe Licht leuchten sollen. Mit dieser Option kann die Geschwindigkeit des gesamten Spiels gesteuert werden.

Spiel 3: Elfmeter schießen

Bei diesem Spiel werden zwei Aufgabenstellungen vereint: man muss zum richtigen Zeitpunkt drücken und einem horizontal bewegten Objekt am Bildschirm folgen können. Ein Ball erscheint am linken Bildschirmrand und rollt nach rechts durch das Bild. Durch einen Klick wird der Ball auf das Tor geschossen. Wenn richtig gedrückt wird und der Ball im Tor landet, jubelt das Publikum. Wenn zu früh gedrückt wird, gilt dies als Fehler und der Spieler erhält eine akustische und optische Rückmeldung. Wird eine neuerliche Eingabe notwendig, erscheint auf dem Bildschirm ein roter Taster.



Einstellungsmenü: Elfmeter schießen

Sie gelangen zum Einstellungsmenü, wenn Sie während des Spiels *Esc* drücken und dann auf der Statistikseite die Schaltfläche *Optionen* anklicken.

Geschwindigkeit: Stellen Sie ein, wie schnell der Ball von links nach rechts rollt.

Anzeigetafel: Hier können Sie wählen, ob der aktuelle Punktestand während des Spiels eingeblendet werden soll oder nicht.

Ton: Hier können Sie die Soundeffekte nach Ihren Wünschen anpassen. Besonders hervorzuheben ist hier die Option *Akustischer Hinweis*. Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie überprüfen möchten, ob der Spieler/ die Spielerin auch auf visuelle Reize alleine reagiert.

Spiel 4: Gorilla

Bei diesem Spiel werden zwei Aufgabenstellungen vereint. Einerseits muss man zum richtigen Zeitpunkt drücken und andererseits muss man auch einem vertikal bewegten Objekt am Bildschirm folgen können. Der Gorilla ist hungrig und verlangt etwas zu essen. Der Taster soll gedrückt werden, wenn das Obst am Bildschirm erscheint, d.h. wenn es von oben nach unten fällt. Wenn richtig gedrückt wird, freut sich der Gorilla über die



leckere Mahlzeit. Wenn zu früh oder zu spät gedrückt wird, gilt dies als Fehler und der Spieler erhält eine akustische und optische Rückmeldung. Wird eine neuerliche Eingabe notwendig, erscheint auf dem Bildschirm ein roter Taster.

Einstellungsmenü: Gorilla

Sie gelangen zum Einstellungsmenü, wenn Sie während des Spiels *Esc* drücken und dann auf der Statistikseite die Schaltfläche *Optionen* anklicken.

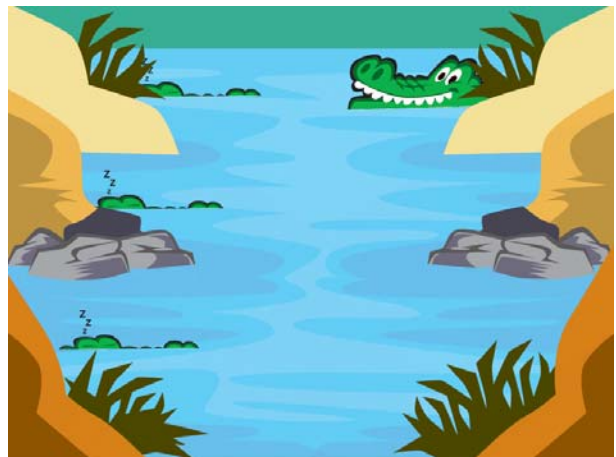
Anzeigetafel: Hier können Sie wählen, ob der aktuelle Punktestand während des Spiels eingeblendet werden soll oder nicht.

Ton: Hier können Sie die Soundeffekte nach Ihren Wünschen anpassen. Besonders hervorzuheben ist hier die Option *Akustischer Hinweis*. Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie überprüfen möchten, ob der Spieler/ die Spielerin auch auf visuelle Reize alleine reagiert.

Geschwindigkeit: Stellen Sie hier ein, wie schnell die Frucht von oben nach unten fällt, d.h. wie lange sie auf dem Bildschirm zu sehen ist.

Spiel 5: Krokodile fangen

Bei diesem Spiel sind die Anforderungen bereits etwas komplexer. Krokodile kommen aus ihren Verstecken und verschwinden wieder. Der Taster soll gedrückt werden, wenn das Krokodil erscheint. Wenn richtig gedrückt wird, lacht das Krokodil und schläft dann ein. Wenn zu früh oder zu spät gedrückt wird, gilt dies als Fehler und der Spieler/ die Spielerin erhält eine akustische und optische Rückmeldung. Erwischt man alle sechs Krokodile, gibt es als Belohnung eine lustige Animation. Zum Beenden dieser Animation drückt man den Taster. Wird eine neuerliche Eingabe notwendig, erscheint auf dem Bildschirm ein roter Taster.



Einstellungsmenü: Krokodile fangen

Sie gelangen zum Einstellungsmenü, wenn Sie während des Spiels *Esc* drücken und dann auf der Statistikseite die Schaltfläche *Optionen* anklicken.

Ton: Hier können Sie die Soundeffekte nach Ihren Wünschen anpassen. Besonders hervorzuheben ist hier die Option *Akustischer Hinweis*. Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie überprüfen möchten, ob der Spieler/ die Spielerin auch auf visuelle Reize alleine reagiert.

Anzeigedauer: Wählen Sie hier, wie lange ein Krokodil aus seinem Versteck hervorkommt, bevor es wieder verschwindet (wenn keine Eingabe erfolgt).

Spiel 6: Sonnenblume

Bei diesem Spiel geht es um genaues Zielen: Allerlei Käfer fliegen aus allen Richtungen über eine Sonnenblume. Es gilt, den Taster zu drücken, wenn sich der Käfer in der Mitte der Blume befindet. Wird eine neuerliche Eingabe notwendig, erscheint auf dem Bildschirm ein roter Taster.



Einstellungsmenü: Sonnenblume

Sie gelangen zum Einstellungsmenü, wenn Sie während des Spiels *Esc* drücken und dann auf der Statistikseite die Schaltfläche *Optionen* anklicken.

Anzeigetafel: Hier können Sie wählen, ob der aktuelle Punktestand während des Spiels angezeigt wird oder nicht.

Ton: Hier können Sie die Soundeffekte nach Ihren Wünschen anpassen. Besonders hervorzuheben ist hier die Option *Akustischer Hinweis*. Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie überprüfen möchten, ob der Spieler/ die Spielerin auch auf visuelle Reize alleine reagiert.

Anzeigedauer: Hier bestimmen Sie, wie lange das Insekt im Zentrum der Blume verbleibt.

Geschwindigkeit: Hier bestimmen Sie, wie lange das Insekt braucht, um zur Blumenmitte zu gelangen. Regelt die Geschwindigkeit, mit der sich ein Käfer bewegt.

Spiel 7: Monsterhaus

In diesem Spiel wird das Scanning-Verfahren eingeführt: Es stehen 3 Türen zu Auswahl, hinter einer davon verbirgt sich ein „furchterregendes“ Monster. Ein Junge oder ein Mädchen gehen von Tür zu Tür und öffnen auf Tastendruck die Tür, vor der sie gerade stehen. Es kann auch ein Farbrahmen als Auswahlobjekt benutzt werden. Sobald ein Monster zweimal hinter derselben Tür gefunden wurde, wird die Aufgabenstellung erneuert. Wird eine neuerliche Eingabe notwendig, erscheint auf dem Bildschirm ein roter Taster.



Einstellungen: Monsterhaus

Klicken Sie *Esc*, um das aktuelle Spiel abzubrechen und zum Einstellungsmenü zu gelangen. Zum Spiel *Monsterhaus* gibt es keine Statistik.

Anzeigedauer: Hier können Sie wählen, wie lange die Figur (Junge, Mädchen oder Farbrahmen) vor einer Tür stehen bleibt, bevor sie zur nächsten weiter wandert.

Um den Gebrauch von 2 Tastern zu trainieren, aktivieren Sie hier die Option *2 Tasten verwenden*: Taster 1 bewegt dann die Figur von einer Tür zur anderen, mit Taster 2 wird die Tür geöffnet.

Schwierigkeitsgrad: Es gibt drei verschiedene Schwierigkeitsstufen für dieses Spiel. Bei der leichtesten Einstellung ist die Tür, hinter der sich das Monster befindet, mit einem Schild gekennzeichnet. Um das Spiel schwieriger zu gestalten, kann dieses Schild entfernt werden. Am schwierigsten wird es, wenn alle drei Türen in der gleichen Farbe dargestellt sind.

Auswahlobjekt: Wählen Sie hier den Jungen, das Mädchen oder einen neutralen Farbrahmen als Markierung für das Scanning.

Ton: Hier können Sie die Soundeffekte nach Ihren Wünschen anpassen. Besonders hervorzuheben ist hier die Option *Akustischer Hinweis*. Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie überprüfen möchten, ob der Spieler/ die Spielerin auch auf visuelle Reize alleine reagiert.

Switch Skills 1 beenden

Drücken Sie während des Spiels auf die *Esc* Taste. Sie gelangen so zur Statistikseite der jeweiligen Übung. Durch Anklicken der Schaltfläche *X* am rechten oberen Rand kommen Sie zum Hauptmenü zurück. Im Spiel *Monsterhaus* müssen Sie im Einstellungsmenü auf *Ende* klicken, um zum Hauptmenü zu gelangen. Klicken Sie wiederum auf die Schaltfläche *X*, um das Programm zu beenden.

Übersicht über Bedienmöglichkeiten und Tasteranschluss

Im Folgenden erhalten Sie eine kurze Übersicht darüber, mit welchen Eingabegeräten bzw. Tasten das Programm *Switch Skills 1* bedient werden kann.

Maus:	Linke und rechte Maustaste; Hier ist die Bedienung im 1-Tasten- und im 2-Tasten-Modus möglich.
Tastatur	Leertaste und Enter-Taste; Hier ist die Bedienung im 1-Tasten- und im 2-Tasten-Modus möglich.
Touchscreen:	Nur für die Bedienung im 1-Tasten-Modus
Externe Taster:	Für den Anschluss externer Taster empfehlen wir Switch-Boxen, die entweder die Maustasten simulieren (z. B. Icon III) oder eine Simulation der Leertaste bzw. der Enter-Taste ermöglichen (zB HelpIBox2, Don Johnston Switch Box).