



FlashWords AAC

Ein Computerprogramm zur Methode Frühes Lesen

Inhaltsverzeichnis

Copyright	2
Lizenzbestimmungen für LifeTool- Softwareprogramme	2
Vorbemerkung	3
Allgemeiner Ablauf	3
Wörter lernen	5
Der Wörter-Assistent	5
Die vier Stufen	6
Buchstaben lernen	8
Der Buchstaben-Assistent	8
Die Spiele	8
Die Lesebücher	11
Lesebuch-Einstellungsmenü	12
Lesebuch-Editor	12
Beschreibung der Optionen im Einstellungsmenü	13
Einstellungen	13
Steuerung	14
Auswertung	16
Wortliste bearbeiten	17
Über die Methode Frühes Lesen	17
Frühes Lesen - nicht nur - für Kinder mit Down-Syndrom	17
Aufbau der Methode Frühes Lesen	19
Allgemeine Überlegungen und praktische Hinweise	21
FAQs	22
Installation	23
Systemvoraussetzungen	24
Projekt	24

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

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-ROM-Laufwerk eingelegt sein muss. Eine parallele Verwendung des Programms ist nicht möglich.

Mehrplatzlizenz

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

Mit der Mehrplatzlizenz wird das Programm gemeinsam mit einem speziellen, auf die Bestelladresse lizenzierten Code geliefert. Mit diesem Code wird der gesamte Inhalt des Programms auf dem 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 die Verwendung an anderen Adressen als die der Bestelladresse ist nicht zulässig.

2er-, 5er- und 15er-Lizenz

Beim Erwerb dieser Lizenz werden je nach Bestellung 2, 5 oder 15 einzelne CD-ROMs des bestellten Programms geliefert und auf die Bestelladresse lizenziert. Die Installation und die Schutzbestimmungen entsprechen der Einzelplatzversion.

Grundsätzlich ist es bei allen LifeTool 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.

Vorbemerkung

FlashWords 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 und zu verbessern.

FlashWords AAC ist ein Programm zur Methode **Frühes Lesen**, die sehr erfolgreich bei Kindern mit Down-Syndrom und bei Kindern mit Entwicklungsverzögerung, die auch die Sprachentwicklung betrifft, eingesetzt wird. **FlashWords AAC** folgt dabei einem Aufbau, wie er im Buch 9 der Reihe **Kleine Schritte, Frühes Lesen**, beschrieben wird. Dieses Frühförderprogramm wurde im **Special Education Center, Macquarie University in Sydney**, entwickelt und vom **Deutschen Down-Syndrom InfoCenter** in die deutsche Sprache übersetzt und herausgegeben. Das Lesen ist unter diesem Gesichtspunkt ein positiver Nebeneffekt.

Näheres zur Methode und didaktische Hinweise zum Einsatz des Programms finden Sie im entsprechenden Abschnitt dieses Handbuchs.

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.



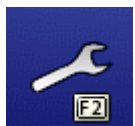
In der Hauptauswahl stehen Ihnen drei verschiedene Bereiche zur Verfügung: Wählen Sie hier eins der **fünf Spiele**, erlernen Sie **neue Wörter** und **neue Buchstaben** oder klicken Sie auf den Bücherstapel, um zu den **Lesebüchern** zu gelangen.

Wichtiger Hinweis: Manchmal werden Sie feststellen, dass einige der Auswahl-Buttons grau dargestellt werden und nicht angeklickt werden können. Dies tritt besonders nach Anlegen eines neuen Spielers/einer neuen Spielerin auf und bedeutet, dass für das Spielen zu wenige Wörter und Buchstaben zur Verfügung stehen. Öffnen Sie in diesem Fall die **Assistenten** (mit **F4** oder **F5**) und wählen Sie Buchstaben und/oder Wörter aus. Siehe dazu auch den entsprechenden Abschnitt in dieser Anleitung.

In der **Menüleiste** am unteren Bildschirmrand stehen Ihnen weitere Möglichkeiten zur Verfügung.



Klicken Sie auf den Hilfe-Button oder drücken Sie **F1** auf Ihrer Tastatur, um die **Hilfe** aufzurufen.



Klicken Sie hier oder drücken Sie die **F2**-Taste, um ins **Einstellungsmenü** zu gelangen, wo Sie einige wichtige Spieleinstellungen treffen und das Programm an den Benutzer/die Benutzerin anpassen können. (Siehe dazu auch den entsprechenden Abschnitt in dieser Anleitung.)



Klicken Sie hier oder drücken Sie die **F4**-Taste, um den **Buchstaben-Assistenten** aufzurufen. Dieser unterstützt Sie bei der Auswahl der **Buchstaben**, die erlernt werden sollen. (Siehe dazu auch den entsprechenden Abschnitt in dieser Anleitung.)



Klicken Sie hier oder drücken Sie die **F5**-Taste, um den **Wörter-Assistenten** aufzurufen. Dieser unterstützt Sie bei der Auswahl der **Wörter**, die erlernt werden sollen. (Siehe dazu auch den entsprechenden Abschnitt in dieser Anleitung.)



Das **Schloss**-Symbol zeigt an, ob die Menüleiste gesperrt ist oder nicht. Bei gesperrter Menüleiste können die Funktionen nur mehr über die Tastatur ausgewählt werden. Mit **F12** können Sie die Menüleiste sperren bzw. entsperren.



Durch Klicken auf diesen Button oder Drücken der **ESC**-Taste können Sie das **Programm verlassen**.

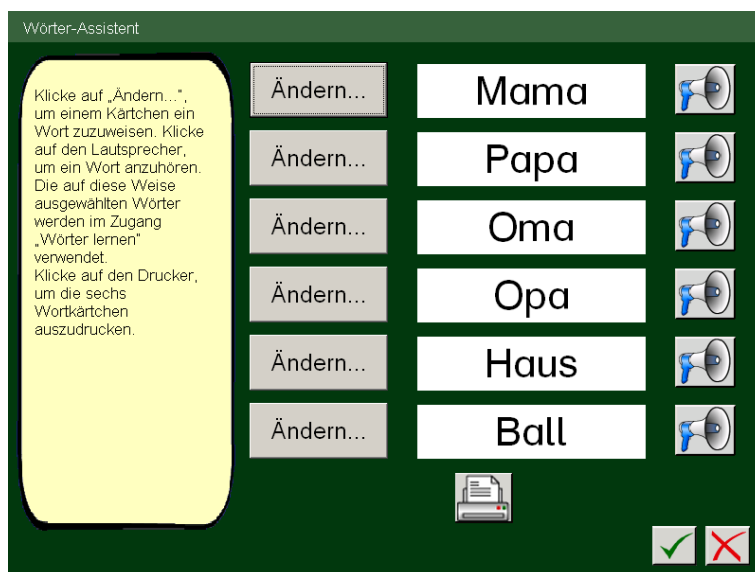
Wörter lernen

Ein zentraler Bestandteil der Methode Frühes Lesen ist das Erlernen neuer Wörter - in Sechsergruppen und nach einem festen, mehrstufigen Ablauf.



Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Übung **Wörter lernen** zu starten. Wenn keine sechs Wörter ausgewählt sind, ist diese Schaltfläche grau. Öffnen Sie in diesem Fall zuerst den Assistenten mit **F5** und geben Sie sechs neue Wörter ein.

Der Wörter-Assistent



Klicken Sie auf eine **Ändern...**-Schaltfläche oder direkt auf das **Wortkärtchen**, um ein Wort einzugeben oder zu ändern. Drücken Sie auf den **Lautsprecher**-Button, um die zugehörige Sprachausgabe anzuhören. Mit Hilfe des **Druckersymbols** können Sie die Wortkärtchen ausdrucken, um abseits des Computers zu üben.

Hier können Sie ein **Wort eintippen** oder **aus der Liste auswählen**. Zu den Wörtern aus der Liste stehen passende Audio-Dateien zur Verfügung, die Sie mit Hilfe des **Lautsprechers** testen können. Wenn Sie ein eigenes Wort eingeben, das sich nicht in der Liste befindet, müssen Sie zusätzlich eine Sprachaufnahme machen. Drücken Sie dazu auf die Schaltfläche mit dem **Mikrofon**. Sie können auf diese Weise auch vorhandene Audio-Dateien durch eigene Aufnahmen ersetzen.



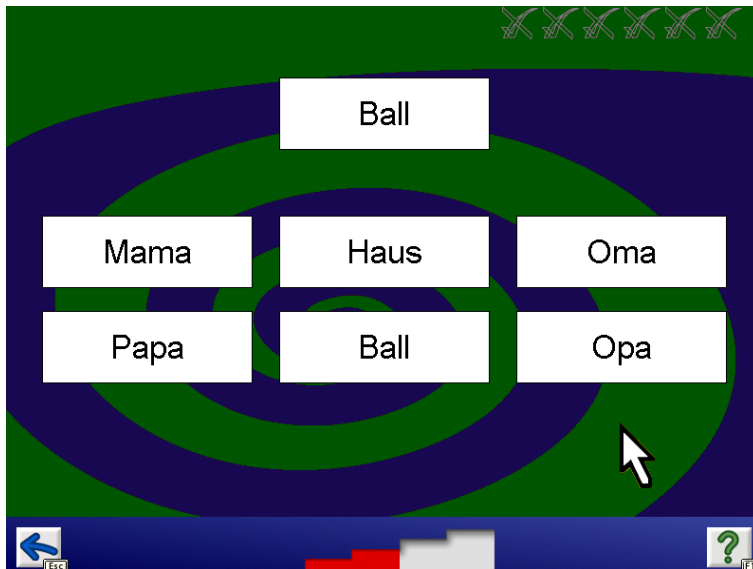
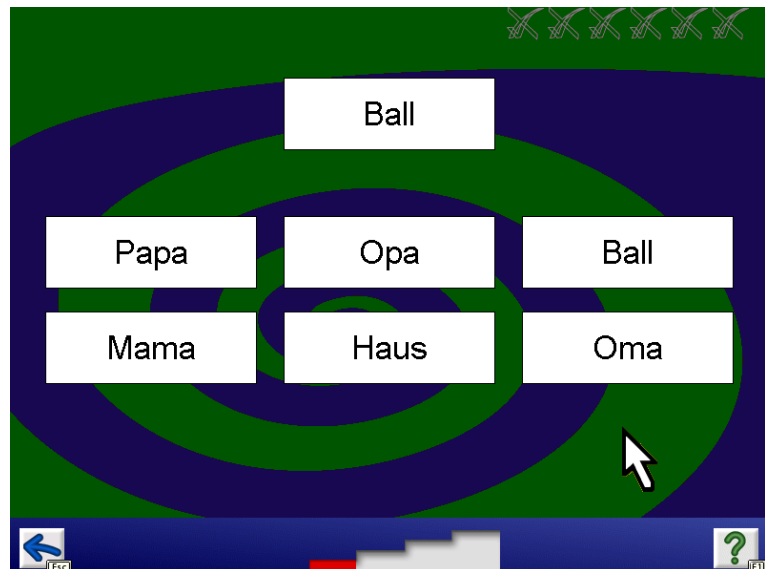
Die vier Stufen

Das Erlernen neuer Wörter findet in vier Stufen statt, die nacheinander absolviert werden müssen. Für jede Stufe gibt es eine vorgegebene Erfolgsquote, die erreicht werden muss, um in die nächste Stufe zu gelangen.

Bemerkung: Nach der zweiten falschen Antwort wird eine Aufgabe automatisch gelöst und als falsch gewertet. Dies soll unnötiges Herumraten verhindern.

Stufe 1

Am oberen Bildschirmrand wird ein Wortkärtchen vorgegeben. Die Anweisung lautet: „**Wo steht das gleiche Wort?**“ Das dazu passende Kärtchen ist anzuklicken. Wenn mindestens vier Antworten richtig sind, folgt Stufe 2. Andernfalls muss die Stufe wiederholt werden.

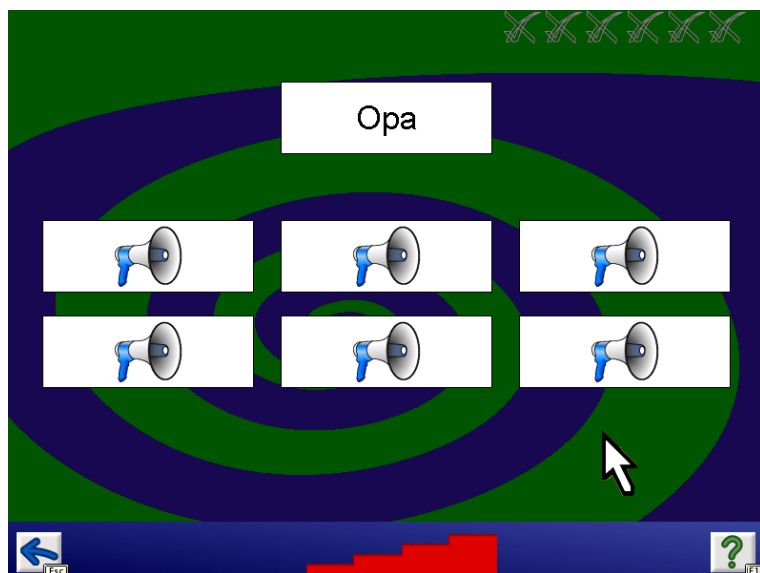
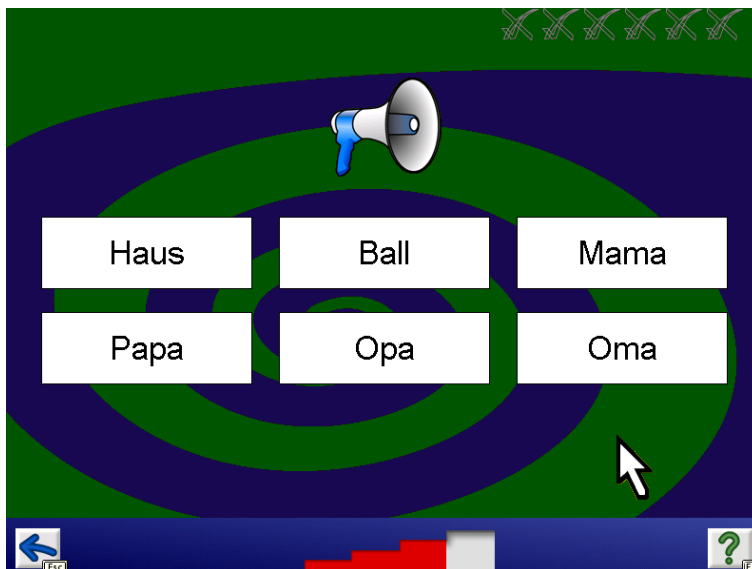


Stufe 2

Am oberen Bildschirmrand wird ein Wortkärtchen vorgegeben. Die Anweisung lautet: „**Hier steht ... Wo steht noch ...?**“ Der einzige Unterschied zu Stufe 1 ist, dass hier das Wort auch vorgelesen wird. Um in die nächste Stufe aufzusteigen, müssen mindestens fünf Antworten richtig sein.

Stufe 3

Die Anweisung lautet: „**Wo steht ...?**“ Das dazu passende Kärtchen ist anzuklicken. Hier gibt es keine visuelle Hilfe mehr. Klicken Sie auf den Lautsprecher, um das gesuchte Wort zu wiederholen. Wenn mindestens fünf Antworten richtig sind, folgt die vierte und letzte Stufe.



Stufe 4

Die Anweisung lautet: „**Welches Wort steht da?**“ Das vorgegebene Wort soll gelesen und benannt werden. Durch einen Klick auf ein Lautsprecher-Symbol wird das darunter liegende Wort vorgelesen. Der Lautsprecher verwandelt sich in ein grünes Häkchen, das anzuklicken ist, wenn die Sprachausgabe zum Wort passt. In dieser Stufe müssen alle Antworten richtig sein, um die Übung zu beenden.

Nachdem die vierte Stufe erfolgreich beendet wurde, folgt eine kleine Animation zur Belohnung: Die sechs erlernten Wörter wandern in eine große Schachtel. Dies soll illustrieren, dass diese Wörter von nun an für die fünf Spiele zur Verfügung stehen. Die Sechser-Wortliste ist ab diesem Zeitpunkt wieder leer, was man auch daran erkennt, dass die Schaltfläche mit der Wort-Tafel in der Hauptauswahl grau dargestellt wird.

Alle Wörter, die auf diese Weise erlernt werden, werden für jeden Spieler/jede Spielerin in einer individuellen **Wortliste** gespeichert. Mit dieser Wortliste ist eine **Auswertung** verknüpft und die Wortliste kann bei Bedarf auch direkt verändert werden (**Wortliste bearbeiten**). Siehe dazu auch den entsprechenden Abschnitt in diesem Handbuch.

Buchstaben lernen

Das Erlernen neuer Buchstaben läuft genauso ab wie das Erlernen neuer Wörter.



Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Übung **Buchstaben lernen** zu starten. Wenn keine sechs Buchstaben ausgewählt sind, ist diese Schaltfläche grau. Öffnen Sie in diesem Fall zuerst den Assistenten mit **F4** und geben Sie sechs neue Buchstaben ein.

Der Buchstaben-Assistent

Buchstaben-Assistent

Buchstaben lernen

A	a
B	b
C	c
D	d
E	e
F	f

Buchstabenliste

Ansicht
 Bearbeiten

A	B	C	D	E
F				

Klicken Sie auf ein **Buchstabenkärtchen** auf der linken Seite, um es zu ändern. Mit Hilfe des **Druckersymbols** können Sie die Buchstabenkärtchen ausdrucken. Im Gegensatz zum Wörter-Assistenten wird hier auch die Liste aller Buchstaben angezeigt, die bereits erlernt wurden. Aktivieren Sie den Modus **Bearbeiten**, um diese Liste zu verändern. Die Buchstaben der **Buchstabenliste** werden in den Spielen verwendet.

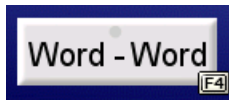
Die Spiele

Die Spiele dienen zum Festigen der erlernten Wörter und Buchstaben.

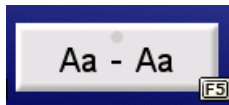
Bemerkung: Für alle Spiele (bis auf „Paare finden“) gilt: Nach der zweiten falschen Antwort wird eine Aufgabe automatisch gelöst und als falsch gewertet. Dies soll unnötiges Herumraten verhindern.

Bemerkung: Die Spielergebnisse werden (mit Ausnahme von „Paare finden“) protokolliert. Eine zugehörige **Auswertung** finden Sie im **Einstellungsmenü**. Siehe dazu auch den entsprechenden Abschnitt in diesem Handbuch.

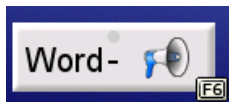
Folgende **Spielvarianten** finden Sie in der Menüleiste am unteren Bildschirmrand:



Rein visuelle Übung mit Wörtern.



Rein visuelle Übung mit Buchstaben.



Auditiv-visuell gemischte Übung mit Wörtern.



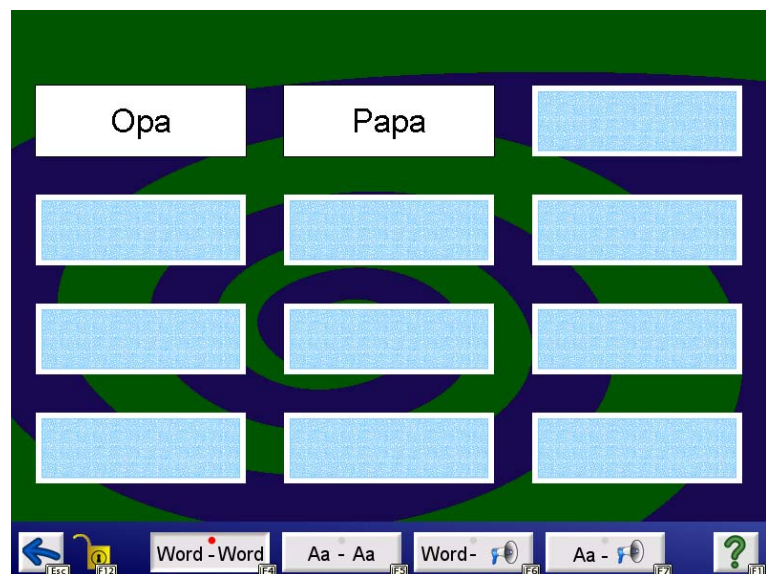
Auditiv-visuell gemischte Übung mit Buchstaben.

Paare finden

Hier finden Sie eine Variante dieses bekannten Spiels, das entweder klassisch (rein visuell) oder multimodal (visuell-auditiv gemischt) gespielt werden kann.

Optionen:

- Aufdeckzeit der Kärtchen.



Schlangenspiel

Das Schlangenspiel basiert auf dem Dominoprinzip. Nacheinander müssen die Schlangenglieder so angelegt werden, dass gleiches Wort an gleiches Wort stößt, bis die Schlange mit ihrer Größe zufrieden ist.

Optionen:

- Anzahl der Aufgaben

Kreiselspiel

Ein Wortkärtchen wird auf eine sich drehende Kreisscheibe gespannt. Die Aufgabe lautet, so schnell wie möglich zu erkennen, um welches Wort es sich handelt. Das richtige Wort ist in der Auswahl auf der rechten Seite anzuklicken.

Optionen:

- Anzahl der Aufgaben
- Drehen der Kreisscheibe: ja/nein



Angelspiel

Ein Fischer möchte Fische fangen. Mittels einer Denkblase gibt er an, welches Wort er haben möchte. Der richtige Fisch ist anzuklicken.

Optionen:

- Anzahl der Aufgaben

Lastwagenspiel

Ein Gabelstapler kommt mit einem Wortkärtchen und hupt. Es fahren Lastautos herein, darin sitzen die Fahrer, die an ein Wort denken (Denkblase). Durch Anklicken des richtigen Lastwagens (der richtigen Denkblase) wird das Wortkärtchen verladen.

Optionen:

- Anzahl der Aufgaben



Die Lesebücher

In den Lesebüchern werden Fotos, Texte und Sprachaufnahmen miteinander verknüpft. Hier kann und soll mit ganzen Sätzen gearbeitet werden.



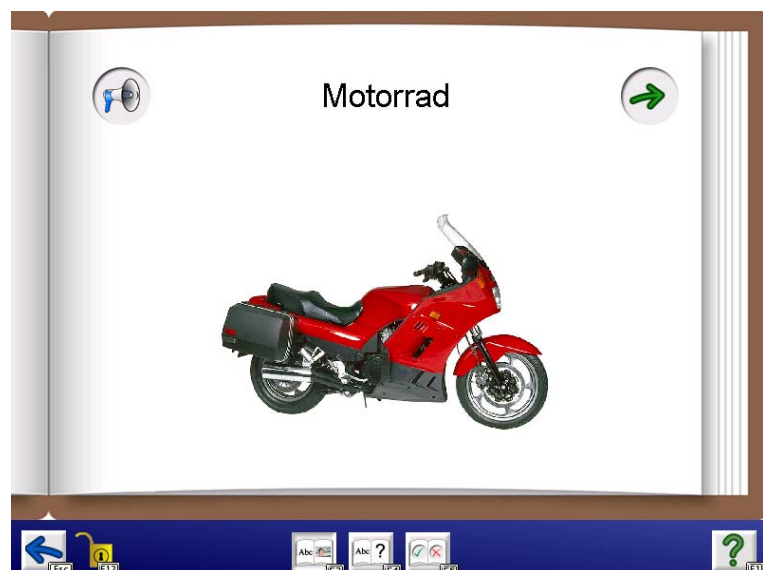
Auswahlseite

Insgesamt können bis zu sechs Lesebücher zugleich angeboten werden. Klicken Sie auf ein **Lesebuch**, um es auszuwählen.

Im **Lesebuch-Einstellungsmenü (F3)** kann die Auswahl der Lesebücher geändert werden.

Lesebuch

Ein Lesebuch besteht aus beliebig vielen Seiten. Jede Seite beinhaltet einen **Text**, ein **Bild** und eine **Sprachausgabe**.



Es stehen **3 verschiedene Spielmodi** zur Auswahl:



Lernmodus: Text, Bild und Sprachausgabe werden immer zugleich angeboten. Mit einem Klick auf das Lautsprechersymbol kann die Sprachausgabe wiederholt werden. Mit einem Klick auf den Pfeil-Button wird umgeblättert.



Übungsmodus: Zuerst ist nur das obere Textfeld sichtbar. Die Frage lautet: „**Kannst du das lesen?**“ Der Spieler soll versuchen, den Satz zu lesen. Zur Kontrolle können mit einem Klick auf den Pfeil-Button das dazu passende Foto und die Sprachausgabe aufgerufen werden. Danach wird mit einem Klick auf den Pfeil-Button umgeblättert.



Testmodus: Text und Bild werden zugleich angezeigt, müssen aber nicht unbedingt zusammenpassen. Die Frage lautet: „**Stimmt das?**“ Der Spieler/die Spielerin muss sich durch Klick auf den eingblendeten Ja- oder Nein-Button für eine Antwort entscheiden. Das Programm gibt eine Rückmeldung, ob die Eingabe richtig oder falsch war, und zeigt die richtige Text-Bild-Sprachausgabe-Kombination an.

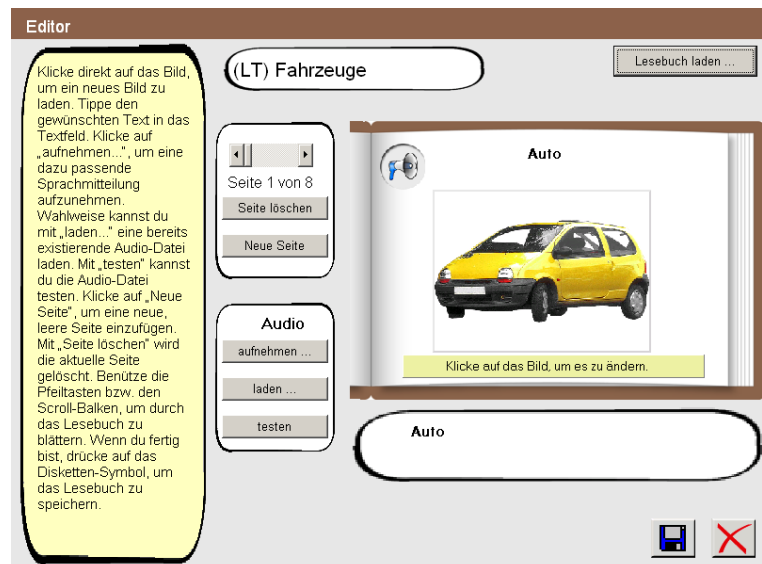
Lesebuch-Einstellungsmenü



Nach Drücken der **F3**-Taste gelangen Sie ins **Lesebuch-Einstellungsmenü**. Hier können Sie die Auswahl der im Spiel angebotenen Lesebücher verändern. Klicken Sie auf **Ändern ...**, um ein Lesebuch zu laden, zu entfernen, zu bearbeiten oder zu testen. Klicken Sie auf **Editor**, um den Lesebuch-Editor zu starten.

Lesebuch-Editor

Mit Hilfe des **Editors** können Sie auf einfache Weise eigene Lesebücher gestalten.



- Klicken Sie auf **Lesebuch laden**, um ein bereits existierendes Lesebuch zu laden oder erstellen Sie ein komplett neues Lesebuch.
- Klicken Sie auf das Bild bzw. den Platzhalter dafür, um ein neues **Bild** zu **laden**.
- Klicken Sie ins **Textfeld** unterhalb der Lesebuchseite und geben Sie einen Text ein.

- Klicken Sie auf **aufnehmen ...**, um eine Sprachaufnahme zu machen, oder laden Sie eine existierende Sprachaufnahme mit **laden...**
- Klicken Sie auf **testen** oder das **Lautsprechersymbol**, um die Sprachaufnahme zu testen.
- Klicken Sie auf **Neue Seite**, um eine neue, leere Seite in Ihr Lesebuch einzufügen. Seiten, die Sie nicht mehr benötigen, können hier auch wieder gelöscht werden (**Seite löschen**). Benutzen Sie den Schieberegler bzw. die kleinen Pfeiltasten, um durch Ihr Lesebuch zu blättern.
- Klicken Sie auf das **Disketten-Symbol**, um Ihr Lesebuch zu speichern.

Beschreibung der Optionen im Einstellungsmenü

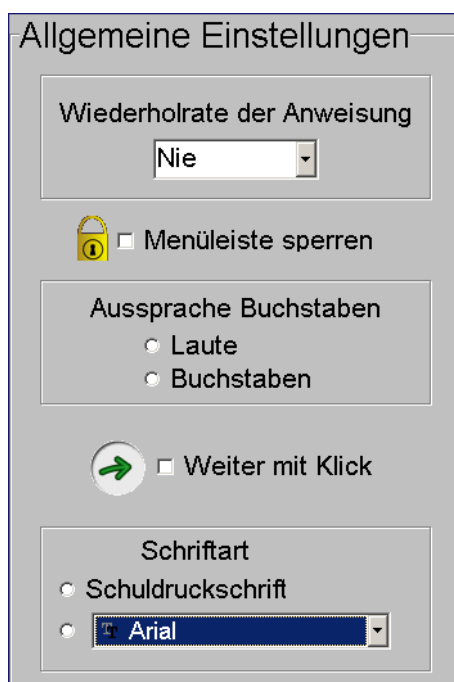


Gehen Sie zur **Hauptauswahl** und klicken Sie auf den Schraubenschlüssel oder drücken Sie **F2**.



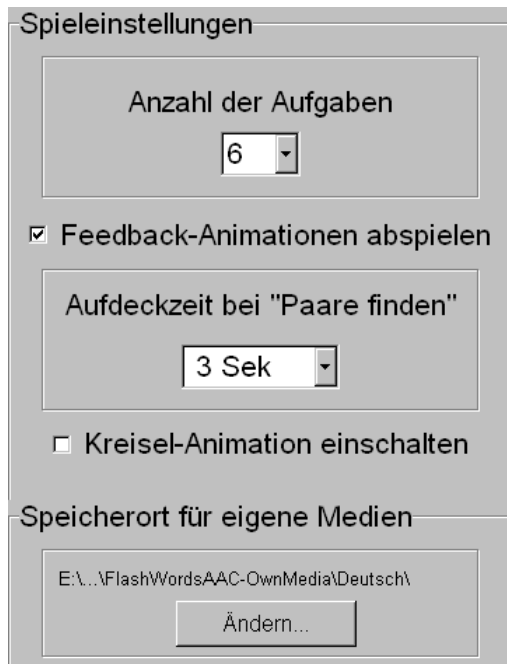
Personenverwaltung: Hier können Sie für jeden Spieler/jede Spielerin ein eigenes Profil mit separaten Einstellungen und Ergebnissen anlegen. Dies empfiehlt sich vor allem dann, wenn mehrere Personen auf demselben Computer arbeiten. Klicken Sie auf **Neu**, um eine neue Person anzulegen. Mit **Bearbeiten** können Sie den Namen ändern und Standardwerte zuordnen. Mit **Löschen** können Sie eine Person entfernen.

Einstellungen



Allgemeine Einstellungen

- Wählen Sie hier, in welchen Abständen die **Anweisungen wiederholt** werden. Wählen Sie **Nie**, um diese Funktion auszuschalten.
- Sie können die **Menüleiste sperren**, um ungewollte Betätigungen auszuschließen. Die Funktionen der Menüleiste sind dann nur mehr über die Funktionstasten der Tastatur möglich.
- Legen Sie die **Aussprache der Buchstaben** fest.
- Wenn Sie **Weiter mit Klick** aktivieren, folgt eine neue Aufgabenstellung erst nach Klick.
- Weiters lässt sich hier die **Schriftart** festlegen. Zusätzlich zu den Standardfonts ist die österreichische Schuldruckschrift enthalten.



Spieleinstellungen

Diese Einstellungen betreffen nur die fünf Spiele:

- Wählen Sie hier die **Anzahl der Aufgaben** (3 bis 10).
- Legen Sie fest, ob die **Endfeedback-Animationen** abgespielt werden oder nicht.
- Bestimmen Sie, wie lange die **Kärtchen** bei „Paare finden“ aufgedeckt bleiben.
- Schalten Sie die **Animation der Kreisscheibe** ein oder aus. Bei langsameren Rechnern wird empfohlen, die Animation auszuschalten, um die Ladezeiten während des Spiels zu verkürzen.

Speicherort für eigene Medien: Hier wird das **Verzeichnis** angezeigt, in dem alle eigenen Medien (Sprachaufnahmen und Lesebücher) gespeichert werden. Klicken Sie auf **Ändern...**, um ein anderes Verzeichnis zu wählen. In Netzwerken können mit Hilfe dieser Funktion alle eigenen Bilder zentral auf einem Server gespeichert werden. **Sie müssen für das angegebene Verzeichnis Schreibrechte besitzen, um mit eigenen Medien arbeiten zu können.**

Steuerung

Folgende Bedienarten können ausgewählt werden:

1-Taster-Scanning

Der Scan-Rahmen wandert automatisch von einem Auswahlfeld zum nächsten. Durch Drücken der **Leertaste**, der **Eingabetaste (Enter)** oder der **linken Maustaste** wird die umrandete Figur ausgewählt. Die Scan-Geschwindigkeit (Verweildauer des Rahmens auf den einzelnen Feldern) kann mit einem Schieberegler unter **Scan-Takt** eingestellt werden.

2-Taster-Scanning

Der Scan-Rahmen 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** wählen das markierte Objekt aus.

3-Taster-Scanning

Der Scan-Rahmen 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** wählen das markierte Objekt aus.

Übersicht über die Steuerungstasten beim Scanning:

	MAUS			TASTATUR		
	Auswahl	Links	Rechts	Auswahl	Links	Rechts
1-Taster	LMT			Leertaste, Enter		
2-Taster	LMT		RMT	Leertaste		Pfeil rechts, Enter
3-Taster	LMT	MMT	RMT	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 hergestellt 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 **Dicke** des Scanrahmens.



Sperrzeit: Ist die Sperrzeit aktiviert, ergibt nicht jeder Tastendruck ein gültiges Signal. Nach jeder Betätigung bleiben die Tasten für eine gewisse Zeitspanne (Sperrzeit) gesperrt. Diese Zeitspanne kann mithilfe eines Schiebereglers eingestellt werden. Die Sperrzeit empfiehlt sich für Personen, denen es schwer fällt, nur einmal zu drücken und die zu Mehrfachklicks neigen (zB aufgrund eines Tremors).



Haltezeit: Die Haltezeit bestimmt, wie lange eine Taste gedrückt werden muss, bevor sie einen Klick auslöst. Die notwendige Drückdauer kann mithilfe eines Schiebereglers eingestellt werden. Eine Aktivierung der Haltezeit empfiehlt sich bei Personen, die zu kurzen, ungewollten Tastenbetätigungen neigen (zB aufgrund einer Cerebralparese).

Hinweis: Ist eine der beiden Zeiten, Sperrzeit oder Haltezeit, aktiviert, wird dies als Erinnerungshilfe im Bildschirm **Hauptmenü** durch die beiden Symbole angezeigt.



Anschluss von externen Tastern für den Scanning-Betrieb



Für den Anschluss externer Sensoren/Taster können Tastaturemulatoren, Mausemulatoren oder adaptierte Mausgeräte mit Buchsen verwendet werden.

Wichtig: Um im Scanmodus in das Einstellungs Menü zu gelangen, ist die Taste **F2** zu drücken. Die übrigen Funktionen der Menüleiste stehen ebenfalls über die **Funktions-Tasten** bzw. über die **Esc-Taste** zur Verfügung.

Auswertung


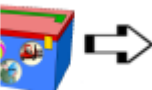
FlashWords AAC beinhaltet eine Auswertung, die den Spielfortschritt dokumentiert.

Word			?	✓	✗	% ✓
Ball	10.05.2006	31.05.2006	21	10	5	40
Tor	30.05.2006	02.06.2006	22	15	2	76
Hand	22.05.2006	31.05.2006	23	17	4	98
Ball	10.05.2006	31.05.2006	21	10	5	40
Tor	30.05.2006	02.06.2006	22	15	2	76
Hand	22.05.2006	31.05.2006	23	17	4	98
Ball	10.05.2006	31.05.2006	21	10	5	40
Tor	30.05.2006	02.06.2006	22	15	2	76
Hand	22.05.2006	31.05.2006	23	17	4	98
Ball	10.05.2006	31.05.2006	21	10	5	40

Exportieren ...  

Klicken Sie auf eine Spaltenüberschrift, um die Liste nach dieser Spalteneigenschaft zu **sortieren** (zB alphabetisch, nach Erfolgsquote,...). Sie können die Daten in eine Excel-Liste exportieren oder direkt ausdrucken.

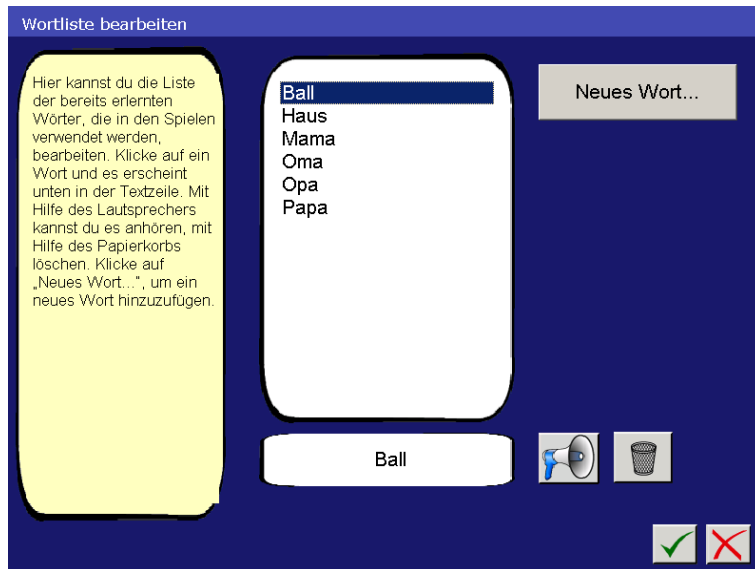
Pro erlerntem **Wort**, das Eingang in die Wortliste findet und somit in den Spielen verwendet wird, werden folgende Daten mitprotokolliert:

	Datum des Eingangs in die Liste
	Datum des Streichens aus der Liste
?	Häufigkeit der Verwendung, d. h.: Wie oft war das Wort Teil der Aufgabenstellung?
✓	Richtige Antworten (Wie oft wurde eine Aufgabenstellung mit diesem Wort richtig beantwortet?)
✗	Falsche Antworten (Wie oft wurde eine Aufgabenstellung mit diesem Wort falsch beantwortet?)
% ✓	Verhältnis richtige Antworten zu Häufigkeit der Verwendung (in Prozent)

Das eben Gesagte gilt auch für die erlernten **Buchstaben**.

Verwenden Sie die Auswertung, um einen Überblick über die erlernten Wörter/Buchstaben zu bekommen. So kann es zB sinnvoll sein, Wörter, die schon sehr lange in der Liste sind und sehr gut beherrscht werden, aus dieser zu entfernen. Dasselbe gilt für hartnäckige Problemwörter. Änderungen an der Wortliste können Sie im Einstellungsmenü unter **Wortliste bearbeiten** vornehmen (siehe weiter unten). Wenn Sie die Buchstabenliste bearbeiten möchten, finden Sie diese im **Buchstaben-Assistenten**.

Wortliste bearbeiten



Klicken Sie auf eins der Wörter in der Liste und es erscheint im unteren Textfeld. Klicken Sie auf den **Lautsprecher**, um die zugehörige Audio-Datei anzuhören. Mit Hilfe des **Papierkorbs** können Sie das ausgewählte Wort löschen. Klicken Sie auf **Neues Wort...**, um ein neues Wort in die Liste einzugeben. Ein auf diese Weise hinzugefügtes Wort steht sofort in den Spielen zur Verfügung und muss nicht über **Wörter lernen** freigespielt werden.

Über die Methode Frühes Lesen

FlashWords AAC wurde entwickelt, um Übungen zum Frühen Lesen nach dem Frühförderprogramm „Kleine Schritte“ (früher Macquarie-Programm genannt) auch am Computer anzubieten und so das Arbeiten mit der Methode zu erleichtern. Das Frühe Lesen ist eine international anerkannte Methode, die sehr erfolgreich bei Kindern mit Down-Syndrom eingesetzt wird und die deren Sprachentwicklung positiv beeinflusst. Kleine Kinder werden dabei sehr bald mit Wörtern konfrontiert und lernen dabei, ganzheitlich Wörter zu lesen. Das primäre Ziel ist allerdings die Sprachentwicklung. Durch Visualisierung (durch das Sehen von Wörtern) werden Schwächen im auditiven Bereich (Hören und Verarbeiten des Gehörten) kompensiert. „**Lesen ist wie Hören mit den Augen**“ (Maira Pieterse, Special Education Center, Macquarie University Sydney). Das Lesen ist unter diesem Gesichtspunkt ein positiver Nebeneffekt.

Obwohl die Methode zur Sprachentwicklung für Kinder mit Down-Syndrom entwickelt wurde, wird sie auch bei anderen Kindern mit und ohne Behinderung bei der Sprachentwicklung und beim Lesenlernen eingesetzt. Hier kann also auch mal das Lesen das Ziel sein.

Zum besseren Verständnis der Methode und der einzelnen Schritte folgt eine einfache Einführung in die Methode Frühes Lesen. **FlashWords AAC** folgt dabei dem Aufbau, wie er im Buch 9 der Reihe **Kleine Schritte, Frühes Lesen** beschrieben wird.

Frühes Lesen - nicht nur - für Kinder mit Down-Syndrom

Bei Kindern mit Down-Syndrom gibt es syndrombedingte Besonderheiten, die die Sprachentwicklung beeinflussen. Viele dieser Besonderheiten kennt man allerdings

auch von anderen Kindern mit Behinderung oder Entwicklungsverzögerung. Einige dieser Besonderheiten werden hier kurz beschrieben.

Hörprobleme

In den letzten Jahren haben Ärzte festgestellt, dass 80 % der Kinder mit Down-Syndrom schlecht hören. Bei manchen Kindern wird das Hören durch immer wiederkehrende Mittelohrentzündungen auf Grund der Mundatmung negativ beeinträchtigt. Allerdings gibt es auch Kinder, bei denen eine tatsächliche Schwerhörigkeit vorliegt. Auch bei anderen Behinderungen kennt man Probleme im HNO-Bereich, wodurch auch das Hören beeinflusst wird. Vor allem in der Kleinkinderzeit ist richtiges Hören sehr wichtig, da sie sich hier in einer sensiblen Phase für die Sprachentwicklung befinden.

Sprachmotorik

Im Allgemeinen verläuft die gesamte motorische Entwicklung bei Kindern mit Down-Syndrom etwas langsamer ab. Da das Produzieren von Wörtern sehr viele simultane Muskelbewegungen benötigt, ist auch die Sprache beeinflusst. Viele Kinder möchten erzählen, sprechen jedoch undeutlich oder benützen eher Gesten, um sich mitzuteilen. Es besteht eine Diskrepanz zwischen Sprachverständnis und der Fähigkeit sich auszudrücken. Für viele Kinder ist dies eine frustrierende Zeit!

Kurzes auditives Gedächtnis

Menschen mit Down-Syndrom können Wörter oder Buchstaben, die sie hören, oft zu wenig lang präsent halten. Das wäre allerdings notwendig, damit längere Sätze verstanden werden, Wörter buchstabiert werden oder Grammatik und Syntax wahrgenommen werden können. Außerdem entscheidet das Gehirn in Zusammenarbeit mit der phonologischen Schleife im Ohr, in welchem Teil des Gehirns die gehörte Information verarbeitet und gespeichert wird, aber auch, was man vergessen kann. Die Aufgabe der phonologischen Schleife ist für das Erlernen von Sprache also von großer Bedeutung. Da die phonologische Schleife bei Menschen mit Down-Syndrom eingeschränkt funktioniert, sind sie auch im Sprachprozess benachteiligt.

Hirnentwicklung

Damit Informationen im auditiven Gedächtnis wieder auffindbar sind, müssen diese verarbeitet, geordnet und übersichtlich gespeichert werden. Da aber die Informationen vom Innenohr teilweise schon lückenhaft weitergeleitet werden und die Verarbeitung der Informationen im auditiven Gedächtnis erschwert ist, wird die Sprachentwicklung negativ beeinflusst. Damit Kinder mit Down-Syndrom adäquat auf eine Frage reagieren können, müssen sie zuerst den Satz hören und verstehen (in der phonologischen Schleife). Um dann auf die Frage oder das Gehörte reagieren zu können, braucht es noch Information aus dem auditiven Gedächtnis, welches aber auch eher unstrukturiert ist und somit langsamer funktioniert.

Das visuelle Gedächtnis kann in diesem Prozess eine wichtige Stütze sein! Das visuelle Gedächtnis steht als Arbeitsspeicher schon sehr früh zur Verfügung und ist bei Menschen mit Down-Syndrom als echte Stärke zu beurteilen. Wenn man Sprache „sichtbar“ macht durch Gebärden oder durch geschriebene Wörter, kann das visuelle Gedächtnis das auditive Gedächtnis unterstützen. Geschriebene Wörter können länger behalten werden als gehörte Wörter und alle Wörter in einem Satz können wahrgenommen und verarbeitet werden, was für das Verständnis und für die Entwicklung der Grammatik enorm wichtig ist.

Die Stärke im visuellen Bereich ist auch der Grund, warum der Computer für Kinder mit Down-Syndrom ein geeignetes Lernmedium ist und diese auch so gerne am Computer arbeiten.

Zusammenfassung

Es gibt einige Faktoren, die die spontane Sprachentwicklung bei Kindern mit Down-Syndrom beeinflussen. Diese sind allerdings nicht nur bei Menschen mit Down-Syndrom von Bedeutung, sondern treten vereinzelt oder in Kombination auch bei anderen Kindern auf. Viele Kinder gleichen eine Schwäche im auditiven Bereich ganz automatisch im visuellen Bereich aus. Hat ein Kind eine Sprachentwicklungsverzögerung und vermuten Sie eine Stärke im visuellen Gedächtnis, ist es auf jeden Fall sinnvoll, Sprache auch über diesen zusätzlichen Kanal zu fördern.

Aufbau der Methode Frühes Lesen

Es wird mit Kartenpaaren gearbeitet. Folgende Funktionen werden trainiert:

Zuordnen: Das Erkennen verschiedener Wortbilder, um sie voneinander unterscheiden zu können.

Auswählen: Das Assoziieren des geschriebenen Wortes mit dem Klang des gesprochenen Wortes.

Benennen: Das selbstständige Benennen des Wortes, wenn man es sieht [oder auf Gegenstände zeigen oder Laute produzieren (zB „Brrrrrrmmmm“, wenn man das Wort „Auto“ liest.)]

Verstehen: Die Bedeutung verstehen.

Im Buch **Frühes Lesen (Kleine Schritte, Buch 9)** werden folgende fünf Schritte beschrieben:

Schritt 1: Bild-Lotto

Bild-Bild Zuordnungen (zB Paare finden mit offenen Karten und sprachlicher Benennung).

Schritt 2: Wort-Lotto

Bild-Bild Zuordnungen mit abstrakteren Zeichen und Wörtern/
Buchstabenkombinationen ohne sprachliche Benennung, nur visuelle Zuordnung.

Bemerkung: Die ersten beiden Schritte der Methode sind zur Vorbereitung gedacht. Es wird hier sichergestellt, dass das Kind Bilder und abstrakte Zeichen voneinander unterscheiden kann. Diese Fähigkeit dient als Voraussetzung, um später auch Wörter erkennen, unterscheiden und speichern zu können. Diese ersten beiden Schritte werden allerdings bei vielen Kindern im Kindergarten, in der Frühförderung oder zu Hause beim Spielen ganz automatisch geübt und gefestigt.

Schritt 3: Individuelles Leseprogramm

Zuordnungsübungen mit Wortkarten (Einzelkarten und „Mutterkarte“). Ziel ist, die Wortbilder im visuellen Gedächtnis zu speichern.

Schritt 3 gliedert sich in 5 Stufen:

1. Karte wird gegeben: „Lege das Gleiche auf das Gleiche!“
2. Karte wird gegeben: „Hier steht [zB Katze]. Lege [zB Katze] auf [zB Katze].“
3. Karte wird gezeigt: „Hier steht [zB Katze]. Wo steht noch [zB Katze]?“
4. „Zeig mir [zB Katze]!“
5. Ein Wort wird gezeigt: „Was steht da?“

Bemerkung: In Schritt 3 geht es zuerst einmal um das Einprägen von Wortbildern. Das starke visuelle Gedächtnis wird hier als Arbeitsspeicher genutzt. Die sechs neuen Wörter werden erst mal auswendig gelernt. Das geht bei den meisten Kindern recht flott, vor allem weil es spielerisch passiert. Die Zahl Sechs als Anzahl der neuen Wörter hat sich in der Praxis sehr gut bewährt! Wenn Kinder visuell stark sind, ist die Gefahr groß, dass man sie in Schritt 3 eher unterfordert als überfordert. Ein weiterer Vorteil: Mit sechs neuen Wörtern kann man, wenn man möchte, schon einige Sätze schreiben! Nimmt man als Beispiel die Wörter „Paul“, „ist“, „Oma“, „Katze“, „lieb“ und „Da“, könnte man folgende Sätze schreiben: „Paul ist lieb.“, „Oma ist lieb.“, „Da ist Oma.“ und „Da ist Paul.“ Wenn das Kind diese Sätze dann auch noch in der Familie vorlesen kann, wirkt das motivierend!

Schritt 4: Strukturiertes Leseprogramm

Festigungs- und Automatisierungsphase. Erste Sätze werden gebildet. Hier geht es auch darum, eine einfache Satzstruktur zu lernen.

Bemerkung: Mit FlashWords AAC können persönliche Lesebücher erstellt werden, wo genau das drinnen steht, was das Kind gerne liest oder erlebt hat.

Schritt 5: Buchstaben

Buchstaben lernen wie in Stufe 1 und Syntheseübungen. Hier geht es um das eigentliche Lesenlernen, wie es auch in der Schule unterrichtet wird.

Bemerkung: FlashWords AAC ist als begleitendes Computerprogramm zur oben beschriebenen Methode gedacht. Es bildet nicht die Gesamtheit der Methode ab, sondern konzentriert sich vor allem auf die Schritte 3 und 4. Das Programm gliedert sich in drei Teile:

1. Wörter/Buchstaben lernen: Hier werden in Sechser-Gruppen neue Wörter/Buchstaben erlernt. Diese Übungsgruppe entspricht Schritt 3 der Methode Frühes Lesen. Die Wörter/Buchstaben, die hier erlernt werden, stehen in den Spielen zur Verfügung. Sie werden in einer individuellen Wort-/Buchstabenliste gesammelt.
2. Spiele: Insgesamt werden 5 verschiedene Spiele angeboten, um die erlernten Wörter/Buchstaben zu festigen. Diese Übungsgruppe entspricht Schritt 4 der Methode Frühes Lesen.
3. Lesebücher: Hier können Sätze, Bilder und Sprachausgaben kombiniert werden. Schwerpunktmäßig soll hier mit Sätzen gearbeitet werden. Diese Übungsgruppe ist ebenfalls Schritt 4, dem Strukturierten Leseprogramm, zuzuordnen.

Allgemeine Überlegungen und praktische Hinweise

- Es ist empfehlenswert, ein Mal in der Woche, an einem möglichst fixen Tag, sechs neue Wörter zu lernen. Die meisten Kinder wären sicherlich in der Lage, viel öfter neue Wörter nach den Stufen in Schritt 3 zu lernen. Allerdings ist es wichtig, diese dann auch im Alltag zu verwenden und wirklich gut zu festigen. In der Umsetzung im Alltag stellt sich mit zu vielen Wörtern schnell eine Überforderung ein! Lernt man zB Essenswörter wie „Jogurt“, „Brot“, „Saft“, „Keks“ ..., sollten diese möglichst auch in der Küche, auf Kärtchen geschrieben, als Anregung zum Sprechen oder zum Draufzeigen aufliegen. Bei Wörtern zu Kleidungsstücken könnte man entsprechende Kärtchen auf den Kleiderkasten kleben, ... Nur durch umfassenden Einsatz und vielfältige Präsentation gelingt es letztendlich, dass das Erlernte auch im Alltag benutzt wird und das Lesenlernen kein Auswendiglernen der Wörter bleibt.
- Vor allem am Anfang ist es wichtig, sechs Wörter aus dem Umfeld des Kindes zu wählen, die für das Kind von Bedeutung sind. Das erhöht die Lust am Lernen enorm! Das können ruhig – für den Erst-Lese-Unterricht – eher ungewöhnliche Wörter sein (zB Dinosauriernamen). Hauptsache ist, dass die Wörter für das Kind wichtig sind!
- Die Wörter sollten am Anfang unterschiedlich aussehen. Das heißt, dass die Wörter Opa und Oma zusammen in einer Woche eher schwierig zu unterscheiden sind. Das Gleiche gilt zum Beispiel für Papa und Puppe. Erst nach einiger Zeit entwickelt das Kind Strategien oder verfeinert das visuelle Unterscheidungsvermögen. Später sollte es kein Problem mehr sein, zB „Hund“ und „Hand“ gleichzeitig anzubieten.
- Für kleinere Kinder (mit drei, vier Jahren) werden am Anfang eher nur Hauptwörter gewählt, wie „Papa“, „Auto“, „Saft“, „Keks“, ... Sobald man aber vom Kind Zwei-Wort- oder Mehr-Wort-Sätze erwarten kann, sollte man auch Verben hinzufügen. Mit Verben kann man bald kleine Sätze schreiben, lesen und verwenden. Diese Sätze im Alltag spontan zu verwenden, ist das große Ziel!
- Es wird empfohlen, zu Beginn eher nur die dritte Person der Verben zu wählen, wie „fährt“, „schwimmt“, „isst“, „geht“. So kann leicht eine Vielzahl verschiedener Sätze gebildet werden: „Paul schwimmt.“, „Oma schwimmt.“, „Papa schwimmt.“, ... Die wichtige Ich-Form kann man zusätzlich anbieten, indem man das Kind fragt: „Was hast du gelesen?“ „Wer schwimmt?“ Damit bekommt es die Möglichkeit, „Ich“ zu sagen oder auf sich zu zeigen!
- Die Hauptwörter bietet man ohne Präposition an, also einfach „Keks“, „Ball“, ... Das ist notwendig, da man sonst eine fixe Einheit einspeichert, wie „der Ball“. In dem Satz „Paul spielt mit dem Ball.“ verwendet man aber „dem“ und nicht „der“. Die Wörter „der“, „die“, „das“, „den“ usw. werden also als eigenständige Wörter angeboten. Das ist im Deutschen leider etwas komplizierter als im Englischen, hat sich aber in den letzten Jahren als die adäquateste Lösung gezeigt!

- Genauso umständlich ist es anfänglich leider auch mit der Groß- und Kleinschreibung. Im ersten Beispiel weiter oben wird „Da“ groß angeboten. Das passiert mit der Absicht, „Da ist Oma“ zu schreiben. Möchte ich aber „Oma ist da“ schreiben, muss ich „da“ eben auch noch kleingeschrieben anbieten! Das ist lästig und umständlich und darum empfiehlt es sich, nach etwa 80 Wörtern mit dem Lernen der Buchstaben zu beginnen. Manche Kinder sind dann auch in der Lage, kürzere Wörter synthetisch zu lesen. Die meisten erkennen sehr leicht, wie man Wörter mit Buchstaben verändern kann. „Da“ ist eben auch „da“. „Spielt“ ohne „t“ plus „e“ ist „spiele“, ... Ab diesem Zeitpunkt stehen dann in der Regel alle (in der dritten Person) erlernten Verben in der ersten Person zur Verfügung. Und Hand ist eben nur fast wie Hund!
- Die Spiele in **Flashwords AAC** können eine motivierende Anregung sein, mit Wörtern zu spielen. Allerdings ist es für die Sprachentwicklung genauso wichtig, dass das Kind die Wörter auch im Alltag hört und lesen kann. Nur so bleibt es kein abstraktes, an den Computer gebundenes Üben und kann die Sprachentwicklung positiv beeinflussen.
- Schritt 5 der Methode Frühes Lesen, wie in **Kleine Schritte, Buch 9** beschrieben, ist das eigentliche Lesenlernen, wie es in der Schule vermittelt wird. Viele Kinder schaffen auch tatsächlich diesen Schritt zum synthetischen Lesen. Sollte ein Kind diesen Schritt nicht schaffen, gibt es überhaupt keinen Grund zu verzweifeln. Man kann einfach mit dem Lesenlernen nach der Ganzwortmethode weitermachen. Kinder mit einer visuellen Stärke können enorm viele Wörter mit dieser Methode speichern. Auch wir lesen im Alltag, weil wir die Wörter wieder erkennen, die wir gespeichert haben. Nur unbekannte Wörter erarbeiten wir uns Buchstabe für Buchstabe.

FAQs

Ich kann die Spiele auf der Hauptauswahlseite nicht anklicken!

Kontrollieren Sie bitte, ob die Spielauswahlflächen grau dargestellt sind. In diesem Fall haben Sie zu wenige Wörter in der Wort- und Buchstabenliste des aktuellen Spielers/der aktuellen Spielerin. Geben Sie neue Wörter oder Buchstaben über die Assistenten ein und absolvieren Sie die vier Lernstufen.

Jedes Mal, wenn ich sechs neue Wörter über den Assistenten eingebe und die vier Stufen absolviere, ist die Sechserwortliste wieder leer und ich muss sie neu eingeben!

Das ist Absicht. Sobald Sie die vier Stufen erfolgreich absolviert haben, sollen die eben erlernten Wörter mit Hilfe der Spiele gefestigt werden und nicht nochmals „erlernt“ werden. Aus diesem Grund werden sie im Assistenten gelöscht.

Sechs neue Wörter sind für mein Kind zu schwierig. Kann ich auch mit weniger Wörtern üben?

Die Zahl Sechs hat sich in der Praxis gut bewährt. Sollte Ihr Kind mit weniger Wörtern besser zurechtkommen, geben Sie im Wörter-Assistenten einfach einige der Wörter mehrmals ein, um die Anforderung zu senken. Beachten Sie aber, dass mindestens sechs Wörter in der Wortliste sein müssen, um die fünf Spiele starten zu können.

Ich möchte die Wortliste erweitern, ohne die neuen Wörter im Spiel lernen zu müssen. Geht das?

Sie können die Wortliste über das Einstellungsmenü händisch erweitern (Wortliste bearbeiten).

Es gelingt mir nicht, eigene Aufnahmen zu machen bzw. eigene Lesebücher zu erstellen. Das Programm gibt mir jedes Mal eine Fehlermeldung!

Um eigene Aufnahmen speichern zu können bzw. eigene Lesebücher erstellen zu können, müssen Sie im dafür ausgewählten Verzeichnis Schreibrechte besitzen.

Gehen Sie ins Einstellungsmenü zu den Allgemeinen Einstellungen und wählen Sie ein entsprechendes Verzeichnis aus.

Das Starten des Kreiselspiels dauert viel zu lange. Was kann ich machen?

Gehen Sie im Einstellungsmenü zu den Allgemeinen Einstellungen und deaktivieren Sie das Drehen der Kreisscheibe (Kreisel-Animation). Dadurch sollten sich die Ladezeiten während des Spiels verbessern.

Die Rückmeldungen am Ende eines Spiels sind auf Dauer zu lang und unterbrechen den Spielfluss!

Sie können die Feedback-Animationen im Einstellungsmenü (Allgemeine Einstellungen) ausschalten. Beachten Sie auch, dass Sie die Animationen jederzeit durch einen Klick abbrechen können.

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 linken Bildschirmrand, ob die entsprechenden Symbole angezeigt werden. Ändern Sie die Einstellungen gegebenenfalls im Einstellungsmenü (siehe dazu auch den entsprechenden Abschnitt im Handbuch).

Ich arbeite in einem Netzwerk und möchte die erstellten Lesebücher auf mehreren Rechnern benützen. Geht das?

Richten Sie auf dem Server ein entsprechendes Verzeichnis ein und stellen Sie auf allen Rechnern im Einstellungsmenü dasselbe Verzeichnis ein. Die in diesem Verzeichnis gespeicherten Lesebücher und Sprachaufnahmen stehen nun allen Rechnern zur Verfügung. Beachten Sie, dass Sie zum Speichern Schreibrechte in diesem Verzeichnis besitzen müssen.

Installation

- Legen Sie die CD FlashWords AAC 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 FlashWords AAC 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 450 Mhz, 256 MB RAM, bis zu 160 MB Festplattenspeicherplatz, Bildschirmauflösung mind. 800 x 600 bei 16-Bit-Farben, Soundkarte, CD-ROM-Laufwerk, Windows 98 SE / Me / 2000 / XP / Vista, empfohlen: 17-Zoll-Monitor.

Projekt

Konzept: Nicolette Blok, Michael Gstöttenbauer
Basiert auf „Kleine Schritte“, Buch 9
Projektleitung: Karl Kaser
Programmierung: Markus Becker, Alfred Doppler, Michael Kittl
Mitarbeit: Irmgard Steininger, Thomas Burger
Sounds: Klaus Weinzierl, Stefan Vogt
Fotos: Hemera Photo-Objects: Copyright © 2006 LifeTool und Hemera Technologies Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Layout, Grafiken: werbeagentur ARTISCHOCK
Tonstudio: www.drex-records.com MultiMedia Vertonung
Sprecherin: Verena Levan, Josef Winklmayr

„Kleine Schritte“ ist ein Frühförderprogramm für Kinder mit einer Entwicklungsverzögerung, entwickelt vom Special Education Center der Macquarie University, Sydney, Australien.

Bezugsadresse Frühförderprogramm „Kleine Schritte“:

Deutsches Down-Syndrom InfoCenter
Hammerhöhe 3
91207 Lauf
Deutschland
www.ds-infocenter.de

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, Homepage: www.pesendorfer.com

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

FlashWords AAC © LifeTool