

# KlickTool AAC



## KlickTool AAC

Ein multimediales Bilderbuch für die Unterstützte Kommunikation

## Inhaltsverzeichnis

Copyright .....	2
Lizenzbestimmungen für LifeTool- Softwareprogramme .....	2
Vorbemerkung .....	3
Allgemeiner Ablauf .....	3
Beschreibung der Optionen im Einstellungsmenü .....	7
Verzeichnisse verwalten .....	8
Einstellungen – Textfeld.....	10
Einstellungen – Steuerung .....	10
Einstellungen – Text-to-Speech .....	11
Der Editor .....	12
Hinweise zur Gestaltung eigener Listen.....	15
Pädagogisches und psychologisches Konzept von KlickTool AAC .....	16
Didaktische Überlegungen für die Betreuungsperson .....	17
FAQs .....	18
Installation .....	19
Systemvoraussetzungen .....	20
Projekt .....	20

# 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-Laufwerk eingelegt sein muss. Eine parallele Verwendung des Programms ist daher 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 Verwendung an anderen Adressen als die der Bestelladresse ist nicht zulässig.

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

Beim Erwerb dieser Lizenzen werden je nach Bestellung zwei, fünf oder 15 einzelne CD-ROMs des bestellten Programms geliefert und auf die Bestelladresse lizenziert. Die Installation und 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

KlickTool AAC ist das erste Programm der neuen 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.

## 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.



Das Programm startet im **Scanning-Modus**, der Scanning-Rahmen bewegt sich je nach Einstellung automatisch oder durch Drücken einer Taste (zB der **Enter-Taste** oder der **rechten Maustaste**) von Auswahl zu Auswahl. Durch Betätigen der **Leertaste**, **Cursor rechts** oder der **linken Maustaste** können Sie einen der **vier Zugänge** wählen. (Eine Übersicht über die möglichen Tasten finden Sie im Abschnitt **Einstellungen – Steuerung**):



### Fotos

Hier finden Sie die multimedialen Fotoalben. Mit einem Klick können Sie umblättern. Jede Seite eines Fotoalbums kann aus einem Bild, einem Text und einem Audio bestehen. Mit Hilfe der **3-Klick-Technik** können Sie die Abfolge und die Kombination der drei Merkmale „Bild“, „Text“ und „Audio“ selber wählen. Die entsprechenden Einstellungen können Sie im Einstellungsmenü treffen. Hier können Sie auch festlegen, ob die Reihenfolge zufällig oder immer gleich ist.



### Geschichten

Der Computer als Geschichtenerzähler: Der Ablauf im Zugang **Geschichten** ähnelt dem bei **Fotos**, mit dem Unterschied, dass die Reihenfolge der einzelnen Seiten immer gleich ist. Auch hier steht Ihnen die **3-Klick-Technik** zur Verfügung.



### Puzzles

Klick für Klick werden Bilder aufgedeckt. Die Art des Aufdeckens und die Anzahl der nötigen Klicks kann im Einstellungsmenü eingestellt werden, ebenso, ob die Reihenfolge zufällig ist oder nicht.



### Musik

Hier gelangen Sie zur virtuellen Jukebox. Sie bietet die Möglichkeit, Lieder per Scanning auszuwählen. Eine interessante Anwendung ergibt sich, wenn Sie im Einstellungsmenü die **Talker-Funktion** aktivieren. Damit kann KlickTool AAC als einfache dynamische Kommunikationshilfe verwendet werden. Mehr dazu finden Sie weiter unten und im Kapitel zum Einstellungsmenü.

**Hinweis:** Obwohl der Mauszeiger nicht sichtbar ist, können Sie durch Bewegen der Maus den Scanning-Rahmen steuern und auf diese Weise die Auswahl beschleunigen. Diese Funktion ist vor allem für unterstützende Personen gedacht.

**Hinweis:** Das Programm lässt sich auch sehr gut mit einem Touch-Monitor bedienen. Wählen Sie in diesem Fall die Einstellung „2-Taster-Scanning“ im Einstellungsmenü.

In der Menüleiste am unteren Bildschirmrand stehen Ihnen weitere Möglichkeiten zur Verfügung. Die Auswahl erfolgt dabei ausschließlich über die Tastatur:



Mit **F2** geht es zum **Einstellungsmenü**, wo Sie aus vielfältigen Einstellungsmöglichkeiten wählen können, um das Spiel optimal an den Benutzer/die Benutzerin anzupassen. (Siehe dazu auch den entsprechenden Abschnitt in dieser Anleitung.)



Mit **F3** können Sie den **Editor** starten, um eigene Fotoalben, Geschichten, Puzzles und Liedersammlungen zu erstellen. (Siehe dazu auch den entsprechenden Abschnitt in dieser Anleitung.)

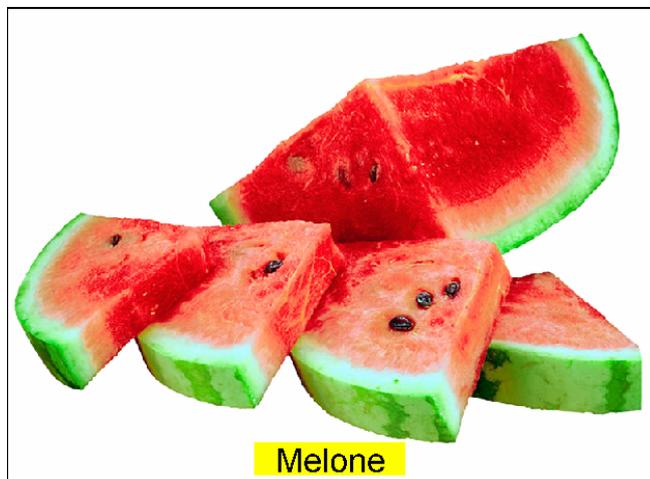


Mit **ESC** können Sie das **Programm verlassen**.

## Weiterer Ablauf:



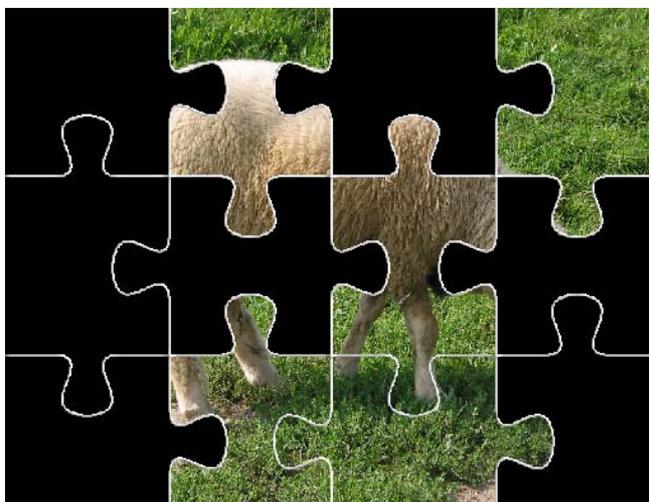
Mit einem Klick auf einen der vier Zugänge gelangen Sie zu einer zweiten Auswahlseite, wo Sie aus einer Anzahl Fotoalben, Geschichten, Puzzles und Liedersammlungen auswählen können. Die Auswahl ist jeweils mit maximal elf Elementen beschränkt. Wie Sie eine Auswahl individuell zusammenstellen, finden Sie weiter unten im Abschnitt **Verzeichnisse verwalten**. Drücken Sie auf den **Zurück-Button** oder die **Esc-Taste**, um zur Hauptauswahlseite zurückzukehren.



Nachdem ein **Fotoalbum** gewählt worden ist, wird es nun Seite für Seite angezeigt. Klicken Sie dazu die **Leertaste** oder die **linke Maustaste**. Abhängig vom Fotoalbum und von den Einstellungen erhalten Sie Bild-, Text- und Audio-Kombinationen. Mit der **Enter-Taste**, **Cursor rechts** oder der **rechten Maustaste** kann ein Audio abgespielt und beliebig oft wiederholt werden.

Nachdem ein Fotoalbum vollständig angezeigt worden ist, kehrt das Programm automatisch zur vorhergehenden Auswahlseite zurück. Wenn Sie vorher **abbrechen** wollen, drücken Sie auf die **Esc-Taste**.

Das eben Gesagte gilt auch für den Zugang **Geschichten**. Der einzige Unterschied besteht darin, dass für die Reihenfolge kein Zufallmodus verfügbar ist.



Beim Zugang **Puzzles** wird ein Bild Stück für Stück aufgedeckt. Sobald ein Bild vollständig aufgedeckt ist, wird der Text angezeigt und das Audio abgespielt. Mit der **Enter-Taste**, **Cursor rechts** oder der **rechten Maustaste** kann ein Bild sofort vollständig aufgedeckt werden.



Der Ablauf beim Zugang **Musik** weicht von den anderen drei Zugängen etwas ab. Die Lieder einer Liedersammlung werden nicht nacheinander abgespielt, sondern in einem Auswahlbild angeboten. Eine Liedersammlung kann maximal elf Lieder anzeigen. Nach Auswahl eines Liedes wird das zugehörige Bild im Vollbildmodus angezeigt. Mit der **Enter-Taste**, **Cursor rechts** oder der **rechten Maustaste** wird das Lied neu gestartet. Durch Klick auf die **Leertaste** bzw. die **linke Maustaste** wird das Lied abgebrochen und Sie kehren zur Liedauswahl zurück.

KlickTool AAC bietet die Möglichkeit, das Programm als einfache **dynamische Kommunikationshilfe** zu verwenden. Wählen Sie dazu im Einstellungs Menü die Funktion **Talker**. In diesem Fall wird nach Auswahl eines Liedes oder einer Mitteilung nicht in den Vollbildmodus gewechselt, sondern nur das Audio abgespielt.



Ob Sie die Talkerfunktion gewählt haben, sehen Sie unter anderem am kleinen Talkersymbol rechts unten. Ein paar Beispiele für eine sinnvolle Nutzung der Talkerfunktion sind als Anregungen enthalten.

**Bemerkung:** Die Begriffe „Fotoalbum“, „Geschichte“, „Puzzle“ und „Liedersammlung“ dienen der besseren Verbildlichung. Technisch gesehen gibt es keine Unterscheidung, wir verwenden im Folgenden auch den Begriff „Liste“. Ein „Fotoalbum“ kann genauso gut als „Puzzle“ verwendet werden und umgekehrt, je nachdem, unter welchem Zugang die zugehörige Liste verwendet wird.

# Beschreibung der Optionen im Einstellungsmenü



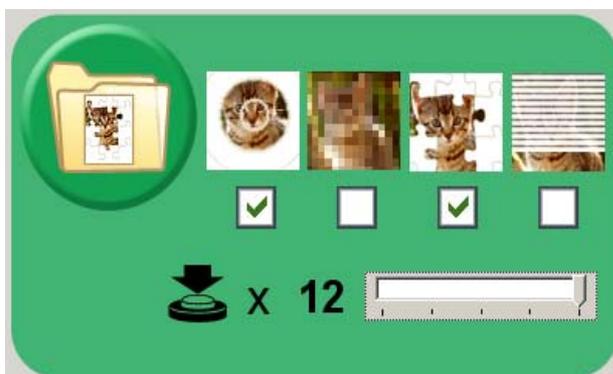
Gehen Sie zur **Hauptauswahl** und drücken Sie **F2**.



Auf dieser Seite finden Sie alle für das Spiel relevanten Einstellungsmöglichkeiten.



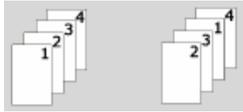
Konfigurieren der **3-Klick-Technik**: Wählen Sie hier durch Setzen der Häkchen, was bei einem Klick passieren soll und wie die Merkmale „Bild“, „Audio“ und „Text“ kombiniert werden sollen. Diese Einstellungen können Sie separat für die Zugänge **Fotos** und **Geschichten** wählen.



Wählen Sie hier, auf welche Weise die Bilder im Zugang **Puzzles** aufgedeckt werden. Zur Auswahl stehen: **Ellipse**, **Pixel**, **Puzzle**, **Vorhang**. Sie können auch mehrere Aufdeckverfahren zugleich wählen. Weiters können Sie festlegen, wie viele Klicks zum Aufdecken benötigt werden.



Aktivieren Sie das **Talker-Symbol**, um KlickTool AAC im Zugang **Musik** als dynamische Kommunikationshilfe zu benutzen.



Hier können Sie wählen, ob die Seiten einer Liste in einer zufälligen **Reihenfolge** angezeigt werden oder nicht. Diese Einstellung gilt nur für die Zugänge **Fotoalbum** und **Puzzles**.



Setzen Sie hier ein Häkchen, wenn Sie möchten, dass die Elemente einer **Auswahlseite** auch vorgelesen werden (**auditives Scanning**). Die minimale Scanzzeit wird dadurch auf vier Sekunden erhöht.



Legen Sie hier fest, ob auf den **Auswahlseiten** der **Listenname** angezeigt werden soll oder nicht.



Legen Sie hier fest, ob der **Zurück-Button** im Spiel angezeigt werden soll oder nicht. Wird er ausgeblendet, gelangt man nur mehr mit der **Esc-Taste** zur übergeordneten Auswahlseite zurück.



Mit einem Klick auf das Häkchen werden die vorgenommenen Änderungen übernommen.



Mit einem Klick auf dieses Symbol können Sie das Einstellungsmenü verlassen, ohne dass Ihre Änderungen übernommen werden.

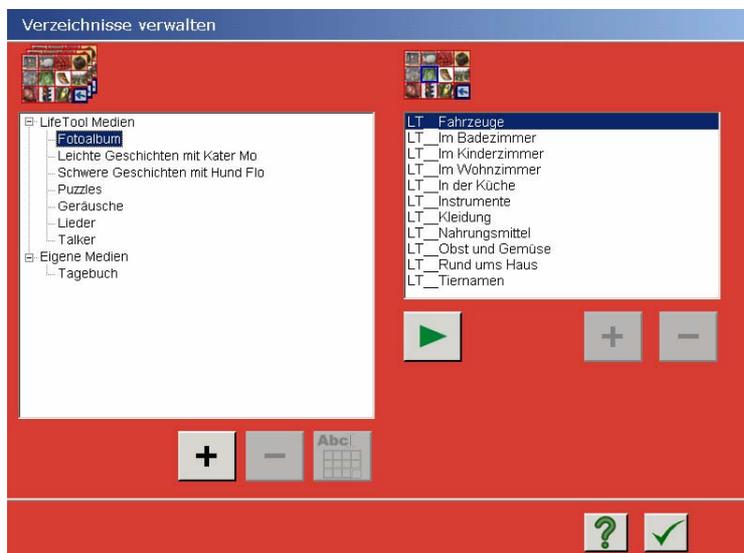


Ruft die **Hilfe** auf.

## Verzeichnisse verwalten



Mit einem Klick auf das **Ordnersymbol** können Sie separat für jeden der vier Zugänge die im Spiel zur Auswahl stehenden Listen (Fotoalben, Geschichten, Puzzles, Liedersammlungen) verwalten.



Wählen Sie auf der linken Seite mit einem Klick ein **Verzeichnis** aus. Es wird dadurch zum aktiven Verzeichnis. Im rechten Fenster werden Ihnen alle darin enthaltenen **Listen** angezeigt. Maximal kann ein Verzeichnis elf Listen enthalten. Das aktive Verzeichnis bestimmt, welche Listen im Spiel angeboten werden.



Mit dem Plus-Button auf der linken Seite legen Sie ein **neues Verzeichnis** an.



Mit dem Minus-Button auf der linken Seite können Sie ein bestehendes **Verzeichnis** mit seinem Inhalt **löschen**.



Wenn Sie auf diesen Button klicken, können Sie ein bestehendes, aktives Verzeichnis umbenennen.



Drücken Sie hier, um eine Liste zu **testen**. Mit der **Esc-Taste** können Sie den Testmodus wieder beenden.

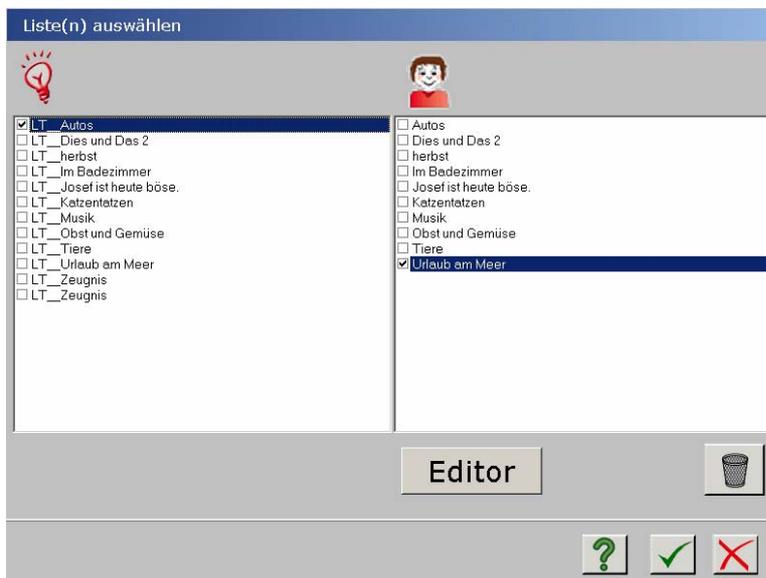


Mit dem Plus-Button auf der rechten Seite können Sie eine oder mehrere **Listen** dem aktiven Verzeichnis **hinzufügen**.



Mit dem Minus-Button auf der rechten Seite können Sie eine **Liste** aus dem aktiven Verzeichnis **entfernen**. Die Liste wird dabei nicht von der Festplatte gelöscht.

**Achtung:** Mitgelieferte LifeTool-Verzeichnisse und ihre Inhalte können nicht verändert werden.



Wenn Sie eine oder mehrere Listen hinzufügen wollen, gelangen Sie auf die Seite **Liste(n) auswählen**. Eine mehrfache Auswahl ist hier zulässig.

**Achtung:** Da die Auswahl auf elf Listen beschränkt ist, werden Listen, die in einem Verzeichnis keinen Platz mehr haben, nicht übernommen.



Klicken Sie hier, um ausgewählte **Listen von der Festplatte zu löschen**.

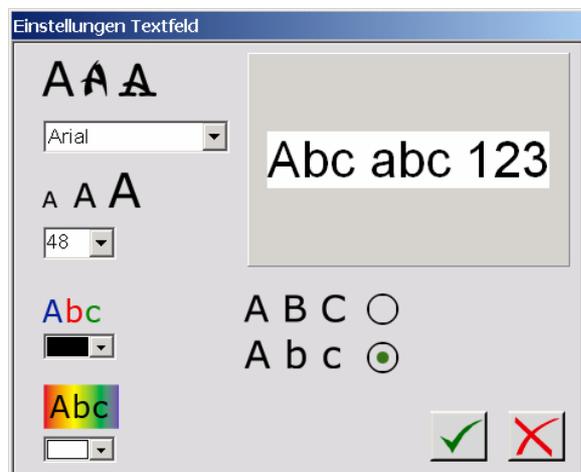


Rufen Sie hier den **Editor** auf, um eigene Listen zu erstellen bzw. bestehende Listen zu verändern.

## Einstellungen – Textfeld



Mit einem Klick auf dieses Symbol öffnen Sie ein Fenster, in dem Sie Einstellungen zur **Textdarstellung** treffen können.

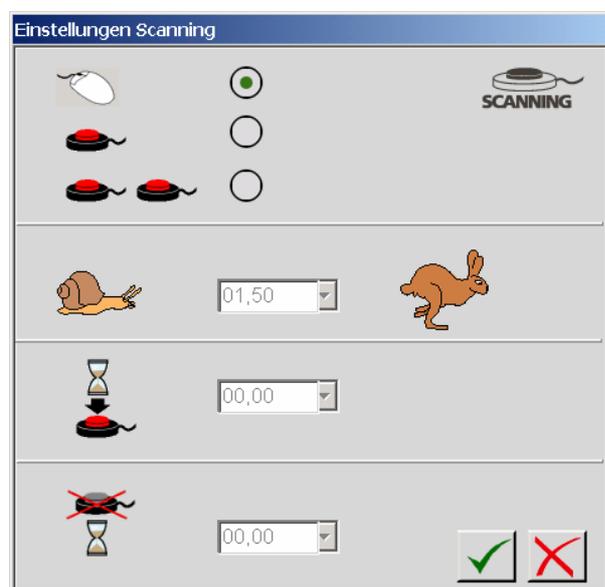


Ändern Sie hier **Schriftart**, **Schriftgröße**, **Schriftfarbe** und **Hintergrundfarbe** des Textfeldes. Sie können auch wählen, ob Sie nur Großbuchstaben haben möchten oder ob Groß- und Kleinbuchstaben gemischt werden sollen. Änderungen können Sie sofort im Vorschauenfenster kontrollieren.

## Einstellungen – Steuerung



Nach einem Klick auf dieses Symbol können Sie die Einstellungen für die **Steuerung** anpassen.



Wählen Sie hier zwischen **Mausmodus**, **1-Taster-Scanning** oder **2-Taster-Scanning**. Die Auswahl 2-Taster-Scanning empfiehlt sich auch dann, wenn Sie KlickTool AAC über einen **Touch-Monitor** bedienen möchten.

Stellen Sie für das 1-Taster-Scanning eine **Scanning-Geschwindigkeit** ein. Sie können aus den vorgegebenen Zeiten wählen oder einen individuellen Wert eingeben.



**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 (zB aufgrund einer Cerebralparese).



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

**Hinweis:** Ist eine der beiden Zeiten – Sperrzeit oder Haltezeit – aktiviert, wird Ihnen dies als Erinnerungshilfe im Bildschirm **Hauptauswahl** durch die entsprechenden Symbole angezeigt (linker Bildschirmrand).

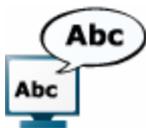
## Übersicht über die Tastenbelegung

Auswählen Umblättern	Linke Maustaste oder Leertaste
Scanning-Rahmen weiterschalten Audio abspielen/wiederholen Puzzle sofort aufdecken	Rechte Maustaste oder Enter-Taste oder Cursor nach rechts
Abbrechen Zum vorherigen Bildschirm zurückkehren Programm verlassen	Esc-Taste
Einstellungsmenü aufrufen	F2-Taste
Editor aufrufen	F3-Taste
Zurückblättern	Bild-nach-oben-Taste

## Anschluss von externen Sensoren/Tastern für den Scanning-Betrieb

Für den Anschluss externer Sensoren/Taster können **Tastaturemulatoren** (zB SymbiKey, HelpBox2, Don Johnston Switch Box), **Mausemulatoren** (zB ICON III) oder **Mausgeräte mit Buchsen** verwendet werden.

## Einstellungen – Text-to-Speech



Sie können in KlickTool AAC entweder Tondateien (.mp3 oder .wav-Files) oder **synthetische Computerstimmen** verwenden. Synthetische Computerstimmen wandeln Texte in Sprache um.

Mit einem Klick auf dieses Feld öffnen Sie ein Fenster, in dem Sie die auf Ihrem Computer vorhandenen synthetischen Stimmen testen und auswählen können (**SAPI 5.1** und höher).



Wahlweise können Sie auch eine **Sprachausgabe über die Zwischenablage** wählen. Ein entsprechendes Programm (zB Logox ClipReader) muss aktiv sein.

Damit KlickTool AAC Texte in Sprache umwandeln kann, müssen Sie in den Listen die entsprechende Funktion aktivieren. Wie Sie dabei genau vorgehen müssen, erfahren Sie im Abschnitt zum Editor.

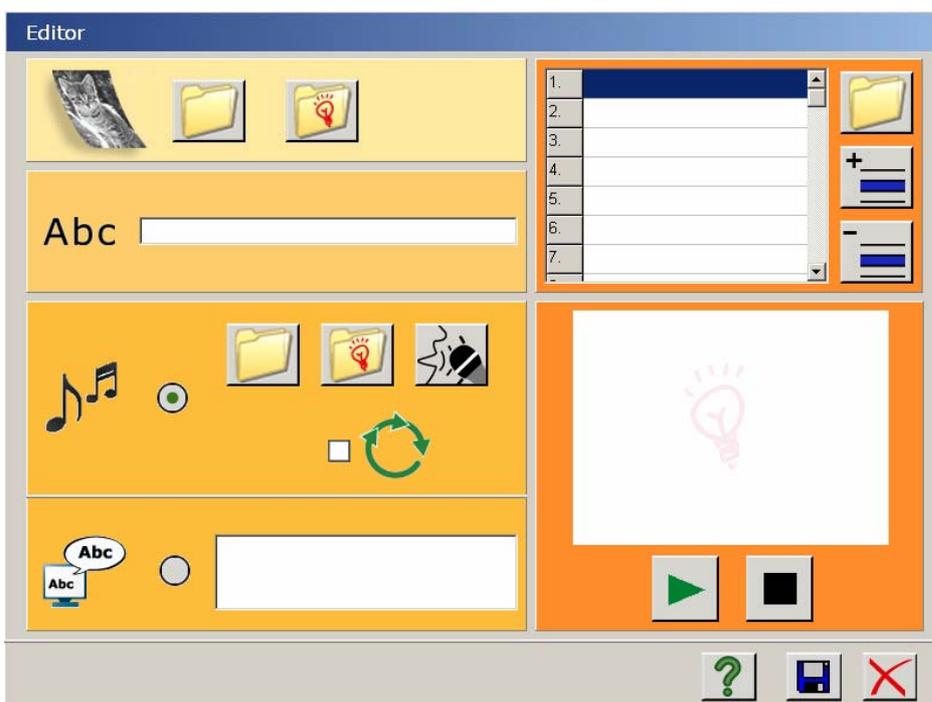
**Achtung:** SAPI 5.1, die Stimmen bzw. das Sprachausgabeprogramm über die Zwischenablage sind nicht in KlickTool AAC eingebunden, sondern müssen separat installiert werden.

## Der Editor

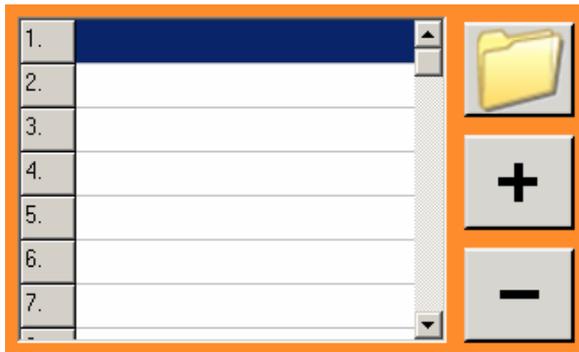
Mit Hilfe des Editors können Sie eigene Fotoalben, Geschichten, Puzzles oder Liedersammlungen (im Folgenden auch als **Listen** bezeichnet) gestalten oder bestehende Listen bearbeiten.

## Editor

Klicken Sie hier, um den **Editor** über das Einstellungs-menü zu starten, oder drücken Sie **F3**, wenn Sie sich auf der Hauptauswahlseite befinden.



Im Folgenden werden die einzelnen Bereiche des Editors vorgestellt:



Die **Tabelle** dient der Übersicht und der Navigation durch die einzelnen Seiten einer Liste. Klicken Sie auf eine Zeile der Liste, um sich die zugehörige Seite anzeigen zu lassen. Navigieren Sie in der Tabelle mit der „Bild rauf/runter“-Taste oder dem Scrollrad der Maus. Bei gedrückter Maustaste auf die Ordnungszahlen lassen sich die Zeilen auch verschieben. Klicken Sie auf das **Ordnersymbol**, um eine bestehende Liste zu laden. Mit Hilfe des **Plus-** bzw. des **Minus- Buttons** können Sie eine Zeile einfügen oder löschen.

Hier können Sie ein oder mehrere **Bilder laden**. Klicken Sie auf den leeren Ordner, um eigene Bilder (.bmp, .jpeg) zu laden. Klicken Sie auf den Ordner mit der LifeTool-Birne, um Bilder aus den mitgelieferten LifeTool-Listen zu laden.

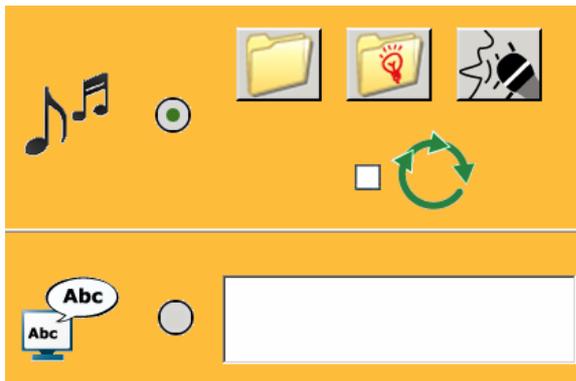


Auf der linken Seite können Sie mit einem Klick auf ein Ordnersymbol die gewünschte Liste auswählen. Der gesamte Inhalt wird angezeigt. Wählen Sie die benötigten Bilder mit einem Klick aus. (Eine Mehrfachauswahl ist möglich.) Klicken Sie auf das Notensymbol, um die zugehörige Tondatei zu testen. (Diese kann mit der Esc-Taste wieder abgebrochen werden.) Drücken Sie auf das Häkchen, um die Auswahl zu übernehmen.



Hier können Sie den **Text** für eine Seite eingeben. Der Text kann mehrere Zeilen umfassen, Sie können auch Zeilenumbrüche einfügen.





Hier können Sie die **Audioausgabe** einer Seite einstellen. Sie können dabei prinzipiell zwischen **Tondateien** (.wav- oder .mp3-Dateien) und **Text-to-Speech** wählen (mit einem Klick auf einen der beiden runden Buttons).

Mit einem Klick auf die **Ordnersymbole** können Sie bereits vorhandene Tondateien laden (eigene oder LifeTool-Medien). Mit einem Klick auf den **Mikrofon-Button** können Sie eine neue Tondatei aufnehmen.

Aktivieren Sie die **Loop-Funktion** (grünes Kreissymbol), um eine Tondatei im Endlosmodus abzuspielen (zB für Lieder geeignet).

Aktivieren Sie die **Text-to-Speech-Funktion**, um an dieser Stelle einen Text einzugeben, der vom Computer in Sprache umgewandelt wird.

**Achtung:** Wenn Sie die **Text-to-Speech-Funktion** nutzen wollen, müssen auf Ihrem Computer entweder Stimmen für die **Sapi 5.1**-Schnittstelle vorhanden sein oder eine Software, die **Text über die Zwischenablage** ausgibt (zB Logox ClipReader). Gehen Sie ins Einstellungsmenü und wählen Sie eine passende Stimme aus oder aktivieren Sie die Sprachausgabe über die Zwischenablage, wie bereits im Kapitel zum Einstellungsmenü beschrieben.



Hier erhalten Sie eine **Vorschau** über den jeweiligen Seiteninhalt. Mit einem Klick auf den Play-Button können Sie das zugehörige Audio testen. Klicken Sie auf den Stop-Button, um ein (längeres) Audio wieder zu beenden.



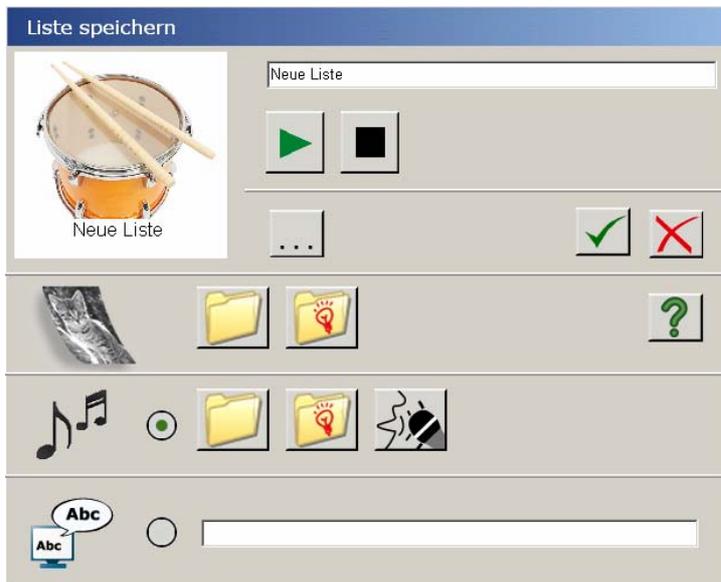
Mit einem Klick auf diesen Button verlassen Sie den Editor, ohne die Änderungen zu speichern.



Mit einem Klick auf diesen Button können Sie die Liste speichern.



Klicken Sie hier, um eine Volldarstellung des Speicherdialogs zu erhalten.



Zum Speichern einer Liste müssen Sie einen **Namen** angeben. (Dieser Name wird bei aktivierter Option auch im Spiel auf den Auswahlseiten angezeigt.) Weiters werden Ihnen ein **Indexbild** und ein **Audio** vorgeschlagen. (Standardmäßig werden diese von der ersten Seite der zu speichernden Liste übernommen.) Sie können Bild und Audio aber auch ändern. Die Symbole und Schaltflächen erklären sich aus dem bereits oben Beschriebenen.

## Hinweise zur Gestaltung eigener Listen

Folgende Vorgehensweise bei der Erstellung eigener Listen wird empfohlen:

1. Starten Sie den Editor.
2. Laden Sie eine bestehende Liste oder erstellen Sie eine Liste neu.
3. Markieren Sie die gewünschte Zeile (entspricht einer Seite), die Sie bearbeiten möchten.
4. Laden Sie ein Bild (ein eigenes oder ein LifeTool-Bild). Wenn Sie mehrere Bilder auswählen, werden diese in aufeinander folgenden Seiten eingefügt. Der Bildname wird automatisch ins Textfenster übernommen.
5. Ändern Sie den Text nach Belieben.
6. Laden Sie eine Tondatei (eine eigene oder eine LifeTool-Tondatei) oder nehmen Sie ein passendes Audio auf. Sie benötigen dazu ein Mikrofon.
7. Schalten Sie die Loop-Funktion ein, wenn Sie dies wollen.
8. Alternativ können Sie auch die Text-to-Speech-Funktion aktivieren. Dabei wird ein eventuell bereits vorhandener Text als Vorschlag übernommen. Ändern Sie ihn nach Belieben.
9. Prüfen Sie die getätigten Änderungen mit Hilfe des Vorschaufensters. Klicken Sie auf den Wiedergabe-Button, um die Audioausgabe zu testen.

10. Wiederholen Sie die Schritte 3 bis 9 und füllen Sie so Ihre Liste mit mehreren Seiten (maximal 100).
11. Wenn Sie mit der Liste fertig sind, speichern Sie sie unter dem gewünschten Namen ab.
12. Um eine Liste im Spiel betrachten zu können, müssen Sie diese noch im gewünschten Zugang in das aktuelle Verzeichnis laden. Siehe dazu den Abschnitt **Verzeichnisse verwalten**.

**Achtung:** Bei Auswahl der Text-to-Speech-Funktion funktioniert das Testen des Audios nur, wenn Sie eine Stimme im Einstellungsmenü gewählt oder die Sprachausgabe über die Zwischenablage aktiviert haben.

**Achtung:** Bei Listen mit mehr als elf Seiten werden unter dem Zugang „Musik“ nur die ersten elf Seiten angezeigt.

**Hinweis:** Eigene Liedersammlungen können Sie nur mit Dateien im Format .mp3 oder .wav erstellen. Wollen Sie Lieder von Ihren Lieblings-CDs verwenden, so müssen die Lieder erst umgewandelt („gerippt“) und auf der Festplatte gespeichert werden.

**Hinweis:** Der Editor versucht, Ihnen einen Teil der Arbeit abzunehmen. Beim Laden eines Bildes wird der Bildname automatisch ins Textfenster übernommen. Ist in dem Ordner, in dem sich ein zu ladendes Bild befindet, eine Tondatei gleichen Namens vorhanden, wird sie ebenfalls der Seite angefügt. Wenn Sie das berücksichtigen und Ihre Bild- und Tondateien unter den gewünschten Namen im selben Ordner speichern, können Sie sehr rasch neue Listen erstellen.

## **Pädagogisches und psychologisches Konzept von KlickTool AAC**

KlickTool AAC ist die zweite, verbesserte Version des multimedialen Bilderbuchs KlickTool. Als Ausgangspunkt diente die Idee, ein Fotoalbum am Computer für Menschen mit Behinderung anzubieten, denen es unmöglich ist, in einem realen Fotoalbum zu blättern.

Folgende **Kriterien** werden erfüllt:

**Multimedialität:** Bilder, Schrift und Töne können miteinander in beliebiger Reihenfolge verknüpft werden.

**Tasterbedienung:** Mit Scanning ist das Programm mit nur einer oder zwei Tasten zu bedienen.

**Erweiterbarkeit:** Mit eigenen Bildern und Tönen können persönliche Bilderbücher erstellt werden.

## Einsatzbereiche

KlickTool AAC ist weit mehr als nur ein Fotoalbum, die Möglichkeiten der ursprünglichen Version wurden stark erweitert: KlickTool AAC

- wendet sich an Personen mit körperlicher Behinderung, die nicht in der Lage sind, eine Tastatur oder eine Maus zu bedienen.
- eignet sich zum Erlernen und Festigen eines Verständnisses für Ursache-Wirkungsrelationen.
- unterstützt assoziatives Lernen (Zusammenhänge von Wörtern und Bildern).
- eignet sich für den therapeutischen Einsatz bei Aphasie.
- findet Anwendung in der logopädischen Praxis.
- lässt sich als einfache dynamische Kommunikationshilfe nutzen, um grundlegende Fertigkeiten im Umgang mit einer elektronischen Kommunikationshilfe (Drücken zum richtigen Zeitpunkt, Treffen einer Auswahl ...) zu trainieren.
- lässt sich als fortgeschriebenes Tagebuch oder Ich-Buch verwenden.
- eignet sich zum frühen Lesenlernen nach der Ganz-Wort-Methode.
- kann als Jukebox verwendet werden, die mit einem Taster zu bedienen ist.
- trainiert spielerisch die visuelle Wahrnehmung (Zugang „Puzzles“).
- macht Spaß als Ratespiel (Zugang „Puzzles“) oder als Geschichtensammlung.
- eignet sich auch bei visueller Wahrnehmungsschwäche. In diesem Fall kann auditives Scanning unterstützend zugeschaltet werden.

## Didaktische Überlegungen für die Betreuungsperson

Folgende Überlegungen sollen Ihnen helfen, schnell zu einer erfolgreichen Bedienung des Programms zu kommen:

- Machen Sie sich mit den wichtigsten Funktionen des Programms vertraut, bevor Sie mit Ihrem Kind, Ihrem Schüler/Ihrer Schülerin oder Ihrem Klienten/Ihrer Klientin mit dem Programm arbeiten.
- Sehen Sie sich die enthaltenen Medien an und machen Sie sich mit dem prinzipiellen Ablauf vertraut.

- Drücken Sie **F2** auf der Hauptauswahlseite, um ins Einstellungsmenü zu gelangen und probieren Sie die verschiedenen Einstellungsmöglichkeiten einfach aus. Haben Sie keine Scheu, Sie können nichts kaputtmachen.
- Versuchen Sie zu erraten, mit welcher Eingabemethode der Nutzer/die Nutzerin am besten zurechtkommt (Maus, eine oder zwei Tasten). Treffen Sie weitere Einstellungen wie Scanning-Geschwindigkeit, Sperr- und Haltezeit je nach Bedarf und Beobachtungen.
- Bieten Sie zu Beginn diejenigen Medien an, die Ihrer Meinung nach am meisten Spaß machen und Interesse wecken.
- Nützen Sie auch die Möglichkeiten, die Ihnen der Editor bietet, um eigene Listen zu erstellen. Fotos mit vertrauten Personen und Situationen aus dem Alltag sind in den meisten Fällen noch interessanter.

## FAQs

### **Die Tasten funktionieren nicht oder nicht zuverlässig. Was ist die Ursache?**

Möglicherweise wurde eine Halte- oder Sperrzeit aktiviert. Das heißt, möglicherweise müssen Sie länger auf die Tasten drücken oder die Tasten sind nach einem Klick eine gewisse Zeit lang gesperrt. Gehen Sie zur Hauptauswahlseite (am besten mit der Esc-Taste) und überprüfen Sie am linken Bildschirmrand, ob die entsprechenden Symbole angezeigt werden. Ändern Sie die Einstellungen gegebenenfalls im Einstellungsmenü (siehe dazu auch den entsprechenden Abschnitt im Handbuch). Weiters könnte das akustische Scanning aktiviert sein. Sie können erst weiterschalten, wenn die Audioausgabe beendet ist.

### **Einige Begriffe sind mir zu „österreichisch“. Wie kann ich das umstellen?**

Die mitgelieferten LifeTool-Listen können nicht verändert werden. Sie können aber den Editor öffnen und LifeTool-Listen laden, bearbeiten und unter einem eigenen Namen speichern. So können Sie unpassende Ausdrücke ersetzen oder neu aufnehmen. Vergessen Sie anschließend nicht, die modifizierten Listen zu sichern und in das aktive Verzeichnis zu laden.

### **Ich habe eine neue Liste erstellt, kann sie im Spiel aber nicht finden!**

Haben Sie die neue Liste auch schon in das gewünschte Verzeichnis geladen? Gehen Sie dazu ins Einstellungsmenü und klicken Sie auf das Ordnersymbol des gewünschten Zugangs (Fotos, Geschichten, Puzzles oder Musik). Hier sehen Sie den Inhalt des aktiven Verzeichnisses mit allen Listen, die momentan im Spiel zur Verfügung stehen. Wenn der Name der gesuchten Liste hier nicht aufscheint, klicken Sie auf **Liste(n) hinzufügen** und wählen Sie die gewünschte Liste aus. Beachten Sie, dass Sie nicht mehr als elf Listen pro Verzeichnis wählen können.

### **Ich habe Listen erstellt und dabei die Text-to-Speech-Funktion gewählt. Der Computer spricht die Texte aber nicht!**

Damit Ihr Computer Textdateien in Sprache umwandeln kann, müssen entweder SAPI-5.1-Stimmen auf Ihrem Rechner installiert und ausgewählt sein oder die Sprachausgabe über die Zwischenablage ausgewählt und die entsprechende Software aktiviert sein. Gehen Sie ins Einstellungsmenü und drücken Sie den Button,

der Sie zu den Text-to-Speech-Einstellungen führt (siehe Kapitel zum Einstellungsmenü). Ist kein entsprechendes System installiert, können Sie hier keine Stimmen auswählen. Wenn Sie eine Sprachausgabe über die Zwischenablage gewählt haben, stellen Sie sicher, dass die entsprechende Software gestartet worden ist und aktiv ist.

### **Wie kann ich eigene Listen von einem Computer zu einem anderen transferieren?**

Am schnellsten geht es, wenn Sie alle für eine Liste benötigten Medien (Fotos und Tondateien) in einem Ordner speichern und so benennen, wie sie im Programm angezeigt werden sollen. Kopieren Sie diesen Ordner auf den Zielrechner und erstellen Sie eine neue Liste, in die Sie alle Bilder dieses Ordners auf einmal in den Editor laden. Gleichzeitig werden dann auch die Tondateien und die Texte richtig übernommen.

### **Kann ich die eigenen Bilderbücher aus der Vorgängerversion KlickTool in KlickTool AAC verwenden?**

Aufgrund der Ordnerstruktur, die für die Bilderbücher aus KlickTool nötig gewesen ist, können Sie bestehende Bilderbücher sehr einfach übernehmen: Öffnen Sie den Editor und laden Sie alle Bilder eines Bilderbuch-Ordners auf einmal. Gleichzeitig werden dann auch die Tondateien und die Bezeichnungen richtig übernommen.

### **Ich habe Lieder von meiner CD geladen und kann sie nicht hören!**

KlickTool AAC kann nur Audiodateien im Format .mp3 und .wav abspielen. Sie müssen zuerst die Lieder mit einem geeigneten Programm umwandeln und auf Ihrer Festplatte speichern, um sie verwenden zu können.

### **Ich habe die Scanning-Geschwindigkeit erhöht, trotzdem dauert es sehr lange, bis der Scanning-Rahmen weiterspringt!**

Möglicherweise haben Sie das auditive Scanning aktiviert. Dadurch wird jeder Listentitel mindestens vier Sekunden lang angespielt, bevor der Scanning-Rahmen weiterspringt.

### **Es kommt keine Hilfe, wenn ich auf das Fragezeichen klicke!**

Wenn Sie den Hilfebutton anklicken, dauert es eine Weile, bis das PDF-Dokument angezeigt wird. Möglicherweise haben Sie in der Zwischenzeit ein zweites Mal auf den Hilfebutton geklickt und dadurch das Hilfe-Dokument in den Hintergrund verschoben. Drücken Sie die Alt-Taste und die Tabulator-Taste gleichzeitig, um zur Hilfe zu kommen.

## **Installation**

- Legen Sie die CD KlickTool 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 KlickTool 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 266 Mhz, 64 MB RAM / 128 MB RAM empfohlen, bis zu 350 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: Thomas Burger, Michael Gstöttenbauer  
Projektleitung: Karl Kaser  
Programmierung: Alfred Doppler, Michael Kittl  
Mitarbeit: Irmgard Steininger, Christian Rauecker, Sabine Bachmayer  
Beratung: Schüler Paul Deinhofer und Lehrerin Traudi Radhuber

Sounds: Klaus Weinzierl  
Kinderlieder: 2 I Klasse der Martin Boos-Schule  
Integrativ-heilpädagogischer Kindergarten des Evangelischen Diakoniewerks Gallneukirchen, Bärengruppe

Evergreens: Fördergruppe 45A des Evangelischen Diakoniewerks Gallneukirchen (Rosalinde Savicic-Mayer, Georg Hildner, Antje Tremel, Franz Höglinger, Uli Schwarz, Hermine Pichler)

Katzentatzen: © Fachgruppe Musik- und Tanztherapie im Therapiezentrum, Evangelisches Diakoniewerk Gallneukirchen

Instrumentalnummern: Konzept, Aufnahme, Bearbeitung: Stefan Vogt; Musiker: Bohdan Hanushewsky, Roman Hanushewsky, Stefan Vogt

Folksongs: Herbert Wagner  
Snakkerdu Densk: Bernhard Schnur, Michael Moser, Dominik Dusek  
Musik/Text: Bernhard Schnur

Bottervogel: Musik/Text: Bottervogel

Fotos: David Hofer, Ingrid und Karl Kaser, Irmgard Steininger  
Hemera Photo-Objects: Copyright © 2005 LifeTool und Hemera Technologies Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Layout, Grafiken: werbeagentur ARTISCHOCK  
Illustrationen: Paul Mangold  
Tonstudio: www.drex-records.com MultiMedia Vertonung  
Sprecherin: Verena Levan

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

KlickTool AAC v1.2© LifeTool 2007