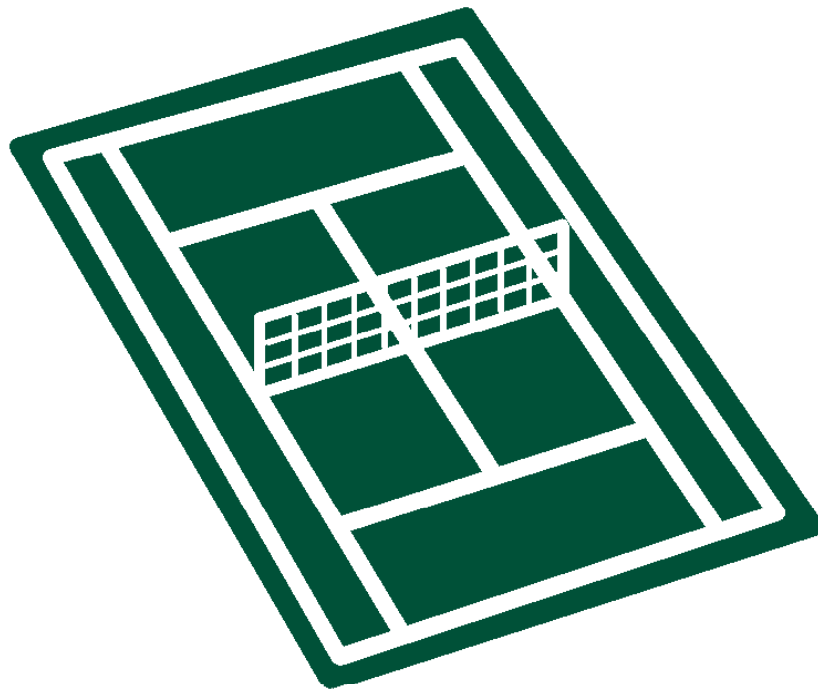


# Spiel, Satz & Sieg

Lernsoftware in der Unterstützten Kommunikation

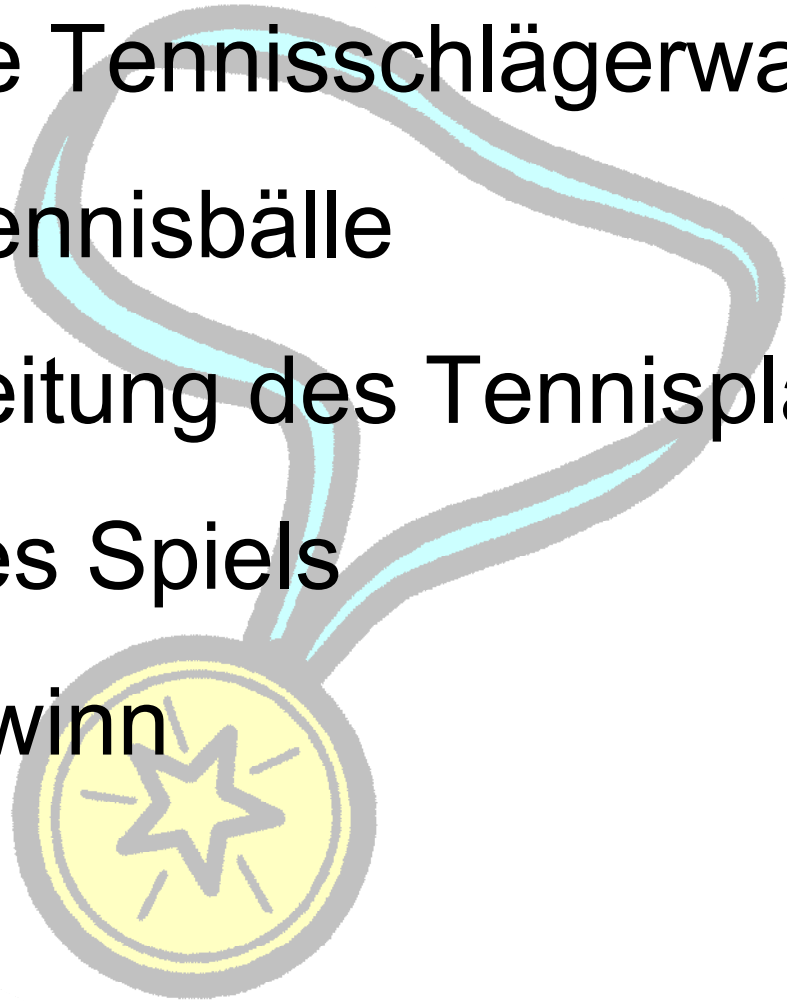


**DI(FH) Claudia Pointner**  
LifeTool gemeinnützige GmbH  
09.Juli 2010

# Ablauf Tennisspiel

---

- Richtige Tennisschlägerwahl
- Gute Tennisbälle
- Vorbereitung des Tennisplatzes
- Start des Spiels
- Satzgewinn
- Sieg



*"Katrin arbeitet fast eine Stunde begeistert und glücklich am Computer. Mit glühenden Wangen bemüht sie sich, die geforderten Cursortasten zu bedienen." \*)*

*"Attraktiv gestaltete Multimedialprogramme bieten Möglichkeiten für ein gemeinsames, entdeckendes und explorierendes Lernen. Es entstehen für schwache Lerner Verknüpfungsmöglichkeiten von Bild, Text und Ton, die ohne diese Medien nicht eigenständig zu bewältigen sind." \*)*

\*) aus "Transfer computerunterstützten Lernens", Günther Blesch

# Vorteile des Computereinsatzes 1/2

---

- Zusätzliches Lernmedium
- Prothetisches Hilfsmittel
- Gezielte Förderung
- Selbstständigkeit und Wirksamkeit
- „Pädagoge“

# Vorteile des Computereinsatzes 2/2

---

- Fehlermachen erlaubt!
- Motivation & Spaß
- Gute Lernprogramme
- Computerbedienung als Kulturtechnik

## *"Besonders*

- *das präzise Beobachten des Bildschirms,*
- *die Auge-Hand-Koordination bei der Maussteuerung mit einem Trackball,*
- *das Erkennen des nächsten Schrittes,*
- *das Abarbeiten aller notwendigen Schritte nacheinander,*
- *Kritik annehmen bei falscher Lösung einer Aufgabe sowie*
- *die Steigerung der Motivation und der Leistungsfähigkeit sind Erfolgserlebnisse mit einem Computer." \*)*

\*) aus "Lesen und schreiben lernen am Computer", Arvid R. Spiekermann

*"Der PC kann dazu dienen, diese Kinder so auf das Leben in der Gesellschaft vorzubereiten, dass sie unter Berücksichtigung ihrer schweren Schädigungen und einer sicher ständigen mehr oder weniger erforderlichen Hilfe ein erfülltes, glückliches und menschenwürdiges Leben führen können." \*)*

\*) aus "Behinderte Kinder am Computer", Margarete Meyer



# Qualitätskriterien von Lernsoftware 1/2

---

- Übungsdauer & -anzahl einstellbar
- Schwierigkeitsgrad anpassbar
- Gutes Maß an Hilfestellung
- Rückmeldungen sachlich & motivierend
- Leichte Bedienbarkeit, große Schrift
- Geordneter Ausstieg & Wiedereinstieg

# Qualitätskriterien von Lernsoftware 2/2

---

- Stabilität bei Fehlerbedienung
- Dokumentation des Lernfortschrittes
- Ergebnisse speichern
- Erweiterbarkeit
- Sinnvolles Verhältnis:  
Animation ↔ Lern-/Übungseinheit



**EINFACHE, ABER EFFEKTIVE  
URSACHE-WIRKUNGSPROGRAMME**

# Ursache-Wirkungsprogramme

---

- Kennenlernen des Computers
- Ursache-Wirkung
- Selbstständige Tätigkeit
- Kombination: Bild + Bewegung + Ton

*"Die Erfahrung 'in einer bestimmten Situation folgt immer eine bestimmte Reaktion auf mein Handeln' schafft die Erfahrung 'ich kann meine Umwelt beeinflussen'." \*)*

\*) "Chancen eines frühen Einsatzes Unterstützter Kommunikation bei Kindern mit einer schweren Behinderung", Irene Leber



Handwritten text in red ink, possibly a signature or name, is visible on the left side of the image.

# BigBang

---

- Einfaches Ursache-Wirkungsprogramm
- Bedienbar mit einem Taster
- Einstellungsmöglichkeiten

# KlickTool AAC

---

- Bild-Ton-Text Kombinationen
- Editor → eigene Daten
  - Musik/Geräusche
  - Fotoalben
  - Puzzles mit eigenen Bildern
- Ziel: Verbesserung der Kommunikation

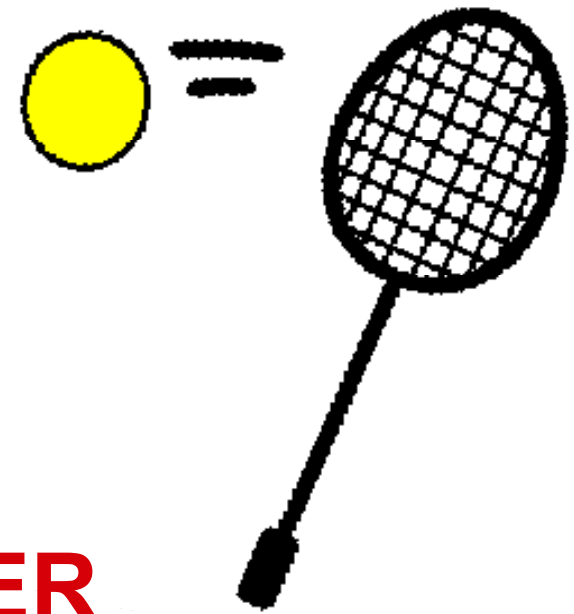
# KlickTool AAC

---

*"So konnte gezeigt werden, dass bei Verwendung von Bildern, Geräuschen und Texten, die aus der Lebenssituation der Betroffenen stammen und teilweise auch von diesen 'gesammelt' wurden, großes Interesse bestand, wenn daraus gemeinsam Lernprogramme entwickelt, modifiziert, evaluiert und für andere Schüler nutzbar gemacht wurden." \*)*

\*) "Transfer computerunterstützten Lernens", Günter Blesch





# ERLERNEN UND ÜBEN DER BEDIENUNG

# Erlernen der Bedienung

---

- Umgang mit
  - (Maus-)Eingabegerät
  - Taster
- Gezieltes Klicken/Drücken

*Ziele der Förderung laut M. Meyer:*

*"Selbstständige Tätigkeit des Kindes am PC durch entsprechende Hilfsmittel ermöglichen – Kompensation der Beeinträchtigung. Dadurch Verbesserung der Motorik, der Wahrnehmung und der Kommunikation." \*)*

\*) "Behinderte Kinder am Computer", Margarete Meyer

# SwitchTrainer

---

- 2-Taster-Bedienung
- Wahlmöglichkeiten
- Lernen durch Probieren
- Geplantes Drücken der richtigen Taste
- Schwierigkeitsstufen



# SwitchSkills

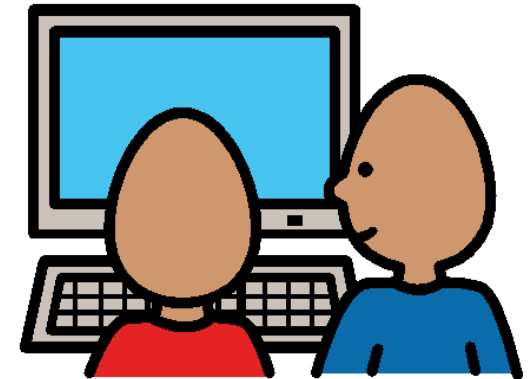
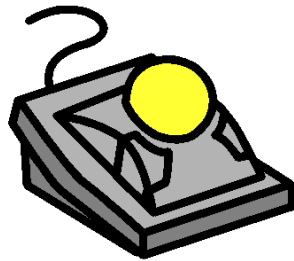
---

- Tastertraining
- Drücken zum richtigen Zeitpunkt
- Grundlage für Scanning
- Reaktionstraining
- 7 kurzweilige Spiele

# CatchMe 2.0

---

- Erlernen der Maussteuerung



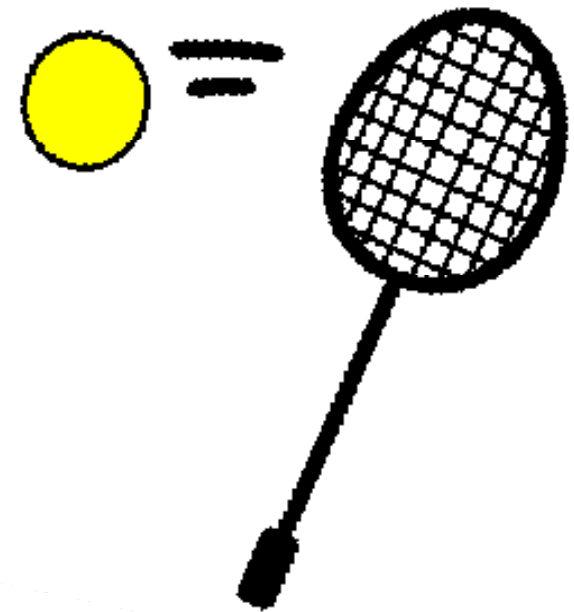
- Auge-Hand-Bildschirm-Koordination
- Diagnose & Training
- Schwierigkeitsgrad anpassbar



# PlayWithMe

---

- Gemeinsames Spielen am Computer
- z.B. 2 Taster
- Mit-/gegeneinander spielen
- Timing
- Reaktionsfähigkeit
- Vorausschauendes Denken



**PROGRAMME ZUR  
ERWEITERUNG DES WORTSCHATZES**



# Erweiterung des Wortschatzes

---

- Kennenlernen von
  - Begriffen
  - Wortbildern
- Visuelle Unterstützung des Wortgedächtnisses
- „Nachsprechen“ der Wörter
- Erstes Lesen

# ShowMe AAC

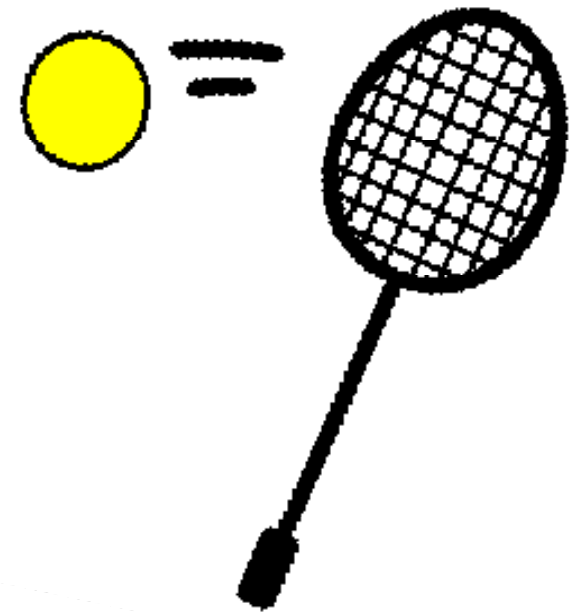
---

- Begriffe lernen
  - Zuordnen zu Bildern
  - Merken
  - Erinnern
- „Deuten“ am Computer
- 7 Sprachen

# FlashWords AAC

---

- Methode „Frühes Lesen“
- Ganzheitliches Lesen
- Buchstaben & Wörter
- Wortschatzerweiterung
- Anpassbarkeit



# LESEN- & SCHREIBENLERNEN

# Lesen- und Schreibenlernen

---

- Spielerisches Lesenlernen
- Schreiben am PC
- Selbstbestimmt
- Buchstaben/Wörter hören & lesen

# Lesen- und Schreibenlernen

---

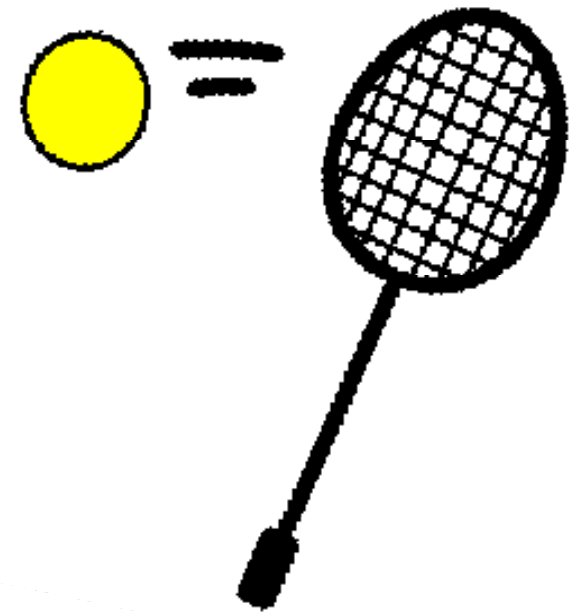
*"Bei einer Beeinträchtigung der Feinmotorik muss sich das Kind beim Schreiben derart auf die Linienführung, die meist nicht einmal gelingt, konzentrieren, dass die Bedeutung des mühsam Hergestellten auf der Strecke bleibt. ... Beim Schreiben auf der Tastatur fällt diese Problematik weg und das Zusammenlauten der einzelnen Buchstaben zu Wörtern wird wesentlich erleichtert." \*)*

\*) "Chancen eines frühen Einsatzes Unterstützter Kommunikation bei Kindern mit einer schweren Behinderung", Irene Leber

# Hanna & Co Plus

---

- Lese- & Rechtschreibprogramm
- 34 Übungen
  - Visuell
  - Auditiv
  - Gemischt
- Wort-/Buchstabenwahl



**SPIEL – SATZ – SIEG**



# Tennisspiel vs. Lernprogramm

---

- Schlägerwahl → Maus/Taster/...
  - Tennisbälle → Lernprogramm
  - Tennisplatz → PC-Arbeitsplatz
  - Start des Spieles → ProgrammEinstieg
  - Satzgewinn → Schnelle Erfolge
  - Sieg → Erreichen der gesetzten Ziele
- 

**"Der Mensch ist nur da  
ganz Mensch, wo er  
spielt."**

Friedrich Schiller in seinen Briefen "Über die ästhetische Erziehung des Menschen"

