

Übersicht Lernprogramme von Lifetool

Allgemein lässt sich über die Lifetool-Programme sagen, dass die Steuerung bei allen Programmen in den folgenden Modi eingestellt werden kann: Maussteuerung (normale Maus, Joystick, Trackball, Augensteuerung), Scanning (1 – 3-Taster-Scanning), Touch und Dwelling (Mauszeiger löst nach einstellbarer Zeit einen Klick aus). Um den Scan-Modus über Taster nutzen zu können, werden noch Geräte wie der Kim-Adapter, die dipax-Multibox, eine modifizierte Maus, o.ä. benötigt, die eine Verbindung zwischen handelsüblichen UK-Tastern und dem Computer herstellen.

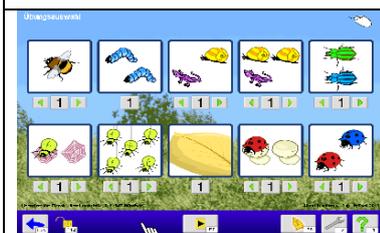
 <p>Big Bang</p> <p>Zeigen Sie auf ein Auswahlfeld, um eine kurze Spielbeschreibung anzuzeigen. Klicken Sie das Feld an, um das Spiel zu starten. Drücken Sie die ESC Taste, um das laufende Spiel zu beenden.</p>	<p><u>BigBang</u> – Lernen von Ursache-Wirkung Mit dem Programm „BigBang“ lernt das Kind, dass es allein durch das Drücken einer Taste eine Wirkung erzielen kann (z. B. Bewegung eines Objekts, Farbänderung, Bildaufbau, Animationen). Geeignet zum ersten Tastertraining</p>
 <p>Switch Skills 1</p> <p>Bewege den Mauszeiger auf ein Auswahlfeld. Drücke die Maustaste, um das Spiel zu starten.</p>	<p><u>SwitchSkills1</u> – Spiele zum Erlernen der Tasten-Bedienung In sieben lustigen Spielen (Autorennen, Verkehrsampel, Elfmeterschießen, Gorilla füttern, Monsterhaus, Insektenflug und Krokodile kitzeln) wird das Drücken zum richtigen Zeitpunkt geübt und bietet so die Vorbereitung zum Scanning.</p>
 <p>Life tool</p> <p>PlayWithMe v.4.4 K Lifetool 2011</p>	<p><u>PlayWithMe</u> – Gemeinsames Spielen am Computer In sechs Spielen (Vogelflug, Maulwurfspiel, Schlangenduell, Eier sammeln, Elferschießen und Seehundball), die mit einem oder zwei Taster bedient werden können, kann alleine oder zu zweit am Computer gespielt werden.</p>
 <p>Pablo</p>	<p><u>Pablo</u> – Malen am Computer mit Taste oder Maus Mit Taster oder Maus am Computer Bilder ausmalen in verschiedenen Schwierigkeitsstufen (von „Tasterdruck malt Bild richtig aus“ bis hin zu „Nach Vorlage richtig Ausmalen“). Es können auch eigene Umrissbilder eingefügt und dann ausgemalt werden.</p>
 <p>KlickTool Literacy AAC</p>	<p><u>KlickTool Literacy AAC</u> – Multimediales Bilderbuch für Unterstützte Kommunikation Mit KlickTool Literacy AAC können Bilderbücher mit Bildern, Text, Videos, Audioaufnahmen erstellt werden, die sich auch per Taster umblättern und vorlesen lassen.</p>



CatchMe 2.0 – Spielerisches Erlernen der Maussteuerung
 Mit dem Lernspiel „CatchMe 2.0“ kann die Steuerung des Mauszeigers in vielen unterschiedlichen Spielen (Zahlen, Buchstaben, Farben und Formen auswählen, Biene Maja auf Blume fliegen lassen, Bilder frei wischen, Malen, Ballongeschicklichkeitsspiel und Kugellabyrinth) und mit zahlreichen Einstellmöglichkeiten (Berühren, Klicken, Ziehen; Größe, Anzahl und Art der Objekte) erlernt und geübt werden. Das Programm ist zum Üben mit Standardmäusen, Trackballs, Joysticks, Augensteuerung und allen anderen alternativen Ansteuerungsmöglichkeiten für den PC geeignet.



PuzzleWorld – Puzzlespielen am Computer
 In vier verschiedenen Spielen (Klassisches Puzzlespiel, Umrissform erkennen, Umrissformen zuordnen, Puzzlewürfel). Verschiedene Schwierigkeitsgrade und die Möglichkeit auch eigene Fotos als Puzzlemotiv einzufügen, lässt das Spiel für viele Kinder attraktiv werden.



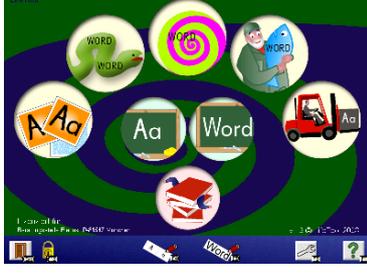
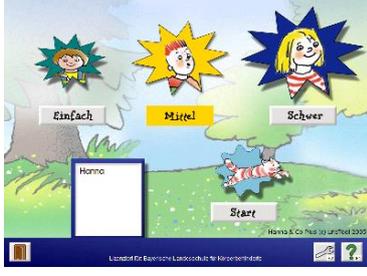
AboutNumbers – Rechnen im Zahlenraum 10
 „AboutNumbers“ bietet in zehn Übungen zahlreiche Aufgaben im Zahlenraum 5 bzw. 10. Die Übungen behandeln folgende Bereiche: „Zählen“, „Mengenvergleiche“, „Nachbarzahlen“, „Ergänzen auf 5/10“, „Blitzmengen“, „Zahlen zerlegen“, „Addieren und Subtrahieren im Zahlenraum 5/10“.



Das Tor des Archimedes – Rechnen lernen und üben im Zahlenraum bis 100
 Das Programm bietet insgesamt 26 verschiedene Aufgabentypen im Zahlenraum bis 100 wie z.B. Zählen, Vergleichen, Ergänzen, Zehnerübergang, Stellenwertsystem, Addition/Subtraktion, Multiplikation/Division, Zahlenstrahl, etc.



Euro – Rechnen und Umgang mit Geld
 „Euro“ stellt viele Übungen und Aufgaben rund ums Thema Geld zur Verfügung (z.B. „Geld kennen lernen“, „Passend zahlen“, „Habe ich genügend Geld?“, „Richtig herausgeben“ etc.). Über die Auswahl der Münzen und Scheine in den Aufgaben kann das Programm im Schwierigkeitsgrad gut für alle Anforderungen und Lernstufen angepasst werden.

	<p><u>FlashWords AAC</u> – Ein Programm zur Methode „Frühes Lesen“ Das Programm stellt in acht verschiedenen Spielen Übungen zum Lesen, Hören und Erkennen von Buchstaben und Wörtern zur Verfügung. Es können auch eigene Wortlisten erstellt und Fotos und Audioaufnahmen für das „Lesebuch“ integriert werden.</p>
	<p><u>Hanna & Co Plus</u> – Lese- und Rechtschreibprogramm „Hanna & Co Plus“ bietet viele Übungen zum Lese- und Rechtschreibunterricht für die 1. und 2. Klasse, z.B. „Leseverständnis“, „Blitzlesen“, „Lückentext“, „Was ist richtig?“, „Buchstaben ergänzen“, „Hörübungen“ etc.</p>
	<p><u>ChoiceTrainer AAC</u> – Multiple-Choice-Aufgaben mit Bild, Text und Ton „ChoiceTrainer AAC“ ist ein Programm zum Lernen und Üben mit Hilfe von Multiple-Choice-Aufgaben in Bild, Text und Ton. Das Programm enthält bereits Übungen zu verschiedenen Themen wie z.B. „Jahreskreis“, „Uhrzeiten“, „Schule“. Es können aber auch eigene Tests zu verschiedenen Themen erstellt werden. Der Schwierigkeitsgrad lässt sich z.B. über die Anzahl der Antwortmöglichkeiten oder über auditive oder grafische Hilfestellungen steuern.</p>
	<p><u>KonZen 2.0</u> – Ein Programm für Konzentrations- und Denktraining „KonZen 2.0“ ist ein Trainingsprogramm das in verschiedenen Spielvarianten die optische Differenzierung, Raumlage und Kurzzeitgedächtnis trainiert und verbessert. Zahlreiche Einstellmöglichkeiten machen das Spiel für Kinder und Jugendliche mit unterschiedlichsten Lernvoraussetzungen spielbar.</p>

Bezugsquellen in Deutschland für Lifetool-Programme:

<http://www.lifetool.at/assistive-technology/lifetool-developments/distribution-partners-d-a-ch/germany/?L=1.html.html.html.html.html.html.html.html.html.html.html>

Link zu den Lernspielen mit der Möglichkeit, sich Demo-Versionen (14-tägige Laufzeit) herunterzuladen:

<http://www.lifetool.at/assistive-technology/lifetool-developments/educational-software/?L=1.html.html.html.html.html.html.html.html.html.html.html>

Preise pro Spiel: ca. 80 € (Einzelplatzlizenz)

Schulhauslizenz: ca. 400 € (beinhaltet auch, dass alle Lehrer die Software auf ihrem Privat-PC installieren dürfen)