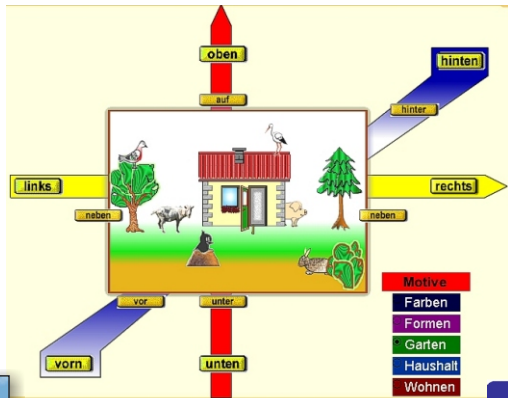




# Unten, oben links und rechts

Raum - Lage - Beziehungen



LINKS  
RECHTS  
OBEN  
UNTEN  
VORN  
HINTEN  
AUF  
UNTER  
ÜBER

Informationen  
für Anwender



01833 Stolpen Wesenitzstr. 94



Tel.: 035973 24 221 Fax: 035973 69 434

<http://www.computerstudio-nitschke.de>

eMail: [service@computerstudio-nitschke.de](mailto:service@computerstudio-nitschke.de)

Software für den Förderbereich

## INHALT:

1. Systemvoraussetzungen / Zubehör
2. Die Installation und Systemeinstellungen
3. DemoVersion oder Vollversion
4. Arbeitsbeginn
5. Das Hauptmenue
  - 5.1 Einstellungen
  - 5.2 Die Aufgaben - Wirkprinzipien
  - 5.3 Die Aufgaben - Bedientasten
5. Ende einer Sitzung

## 1. Systemvoraussetzungen und Zubehör

Voraussetzung ist ein PC mit Betriebssystem ab Windows 98, CD-Laufwerk, Soundkarte und Boxen oder Kopfhörer. Die Bedienung kann mit Maus oder Tastatur erfolgen. Ein Touch-Screen-Monitor und unsere Tastatur mit großen Buchstaben sind ebenfalls nutzbar.

## 2. Die Installation

Zur Arbeit mit dem Programm ist keinerlei Setup nötig. Die CD enthält eine SelbstStart-Automatik. Sofern diese bei Ihrem Rechner nicht ausgeschaltet wurde, startet das Programm selbst.

Legen Sie die CD in Ihr CD-Laufwerk ein und warten Sie maximal eine Minute. Je nach Leistungsfähigkeit Ihres PC erscheint das Startbild mit dem Hauptmenue mehr oder weniger rasch auf Ihrem Monitor.

Die Bildeinstellung kann 600\*800 Pixel oder mehr betragen. Diese Einstellung finden Sie in Ihrem Betriebssystem. Den Sound bitte einschalten.

## 3. Demo-Version oder Vollversion

Nach dem ersten Start des Programmes sehen Sie in der Statuszeile am unteren Rand des Startbildschirmes die Aufschrift "Demoversion".

Sie haben jedoch sicherlich eine Vollversion oder eine Schullizenz erworben. Deshalb gehört zum Lieferumfang eine Diskette mit Ihrem Freischaltcode. Diese Datei muß in Ihr Systemverzeichnis C:\Windows oder beim Betriebssystem Windows 2000 nach C:\WINNT kopiert werden.

Um das zu Erleichtern sind auf der Diskette zwei Dateien mit der Endung ".bat" angeordnet .

Legen Sie die Diskette in Ihr Laufwerk A: ein und doppelklicken Sie im Explorer auf die passende .bat-Datei. Ist die Freischaltdatei erfolgreich, finden Sie in der Statuszeile nach dem Start des Programmes Name und Anschrift des Lizenznehmers (Schule oder privat)

## 4. Arbeitsbeginn

Legen Sie die CD-Rom in das CD-Laufwerk ein. Der Programmstart erfolgt automatisch. Die CD muß im Laufwerk verbleiben.

## 5. Das Hauptmenue

Die einzelnen Programmpunkte erreichen Sie durch die Betätigung der Schaltflächen, deren Inhalt durch selbsterklärende Bilder offenbart wird. Bei Berührung mit der Maus ändert die Taste ihre Färbung.

### A - Einstellen

## 5.1 Einstellungen

Bevor Sie eine der Aufgaben starten, können Sie unter diesem Punkt den Wertebereich, die Anzahl der Versuche und die Lautstärke regulieren.

## 5.2 Die Aufgaben - Wirkprinzipien:

Der Schwierigkeitsgrad der Aufgaben kann im Menüpunkt 'Einstellen' festgelegt werden. Durch variieren der Versuchsanzahl kann auf die Ausdauer der Probanden eingegangen werden. Die Reihenfolge, welche Gegenstände und Richtungen innerhalb der Programme auftauchen, wird per Zufall erzeugt.

Der Hilfetext, der neben dem Cursor erscheint, kann im Menüpunkt 'Einstellen' abgeschaltet werden.

**L - Lehrer**

### Die Lehrer-Taste

Um die Übersichtlichkeit des Hauptmenüs zu gewährleisten, wurden die 'Lehrer-Taste' eingeführt. Mit ihr lassen sich weitere passwortgeschützte Funktionen erreichen:

**A - Einstellen**

**B - Schüler**

**C - Wertung**

**D - Anleitung**

## Bedientasten

Die Bedienung der einzelnen Aufgaben ist vereinheitlicht:  
 BEGINN: 'Start' anklicken, 's' oder 'S' drücken  
 HILFE: 'Hilfe' anklicken, 'h' oder 'H' drücken  
 ENDE: 'Ende' anklicken 'e' oder 'E' drücken  
 Fertig: 'Fertig' anklicken 'f' oder 'F' drücken

Als Bestätigung schließt die Taste Enter / Return / Wagenrücklauf die Eingabe ab. Bei einigen PC bewirkt die Enter-Taste des Nummernblockes einen Programmabbruch. Inaktive Tasten sind 'grau' dargestellt. Sind Bilder anklickbar bzw aktiv, wandelt sich der Cursor in eine Hand um ( ) Die Bewertung des Arbeitsfortschrittes und der Ergebnisse sind als Smilys ablesbar.

Die **Barrierefreiheit** wird durch Kennzeichnung der Tasten mit Buchstaben oder bei den Tasten rechts/links usw. durch Nummerierung erreicht.

Die Lautstärke für Sprache und Musik lässt sich getrennt regeln.

Der Klick auf die rechte Maustaste bringt eine Ansage. Gesprochen wird der Name des Teiles oder der gelben Antworttaste.

## 5.3 Die Aufgaben - Bedientasten

Die Auswahl der Aufgaben erfolgt in zwei Schritten:

1. Vorwahl des Motives:

Hier hat man die Möglichkeit unterschiedliche Lerninhalte und Interessenauswahlen. Voreingestellt ist die Option 'Natur'. Mit der Maus erfolgt die Auswahl anderer Inhalte. Ein entsprechendes Bild wird auf dem Bildschirm dargestellt.



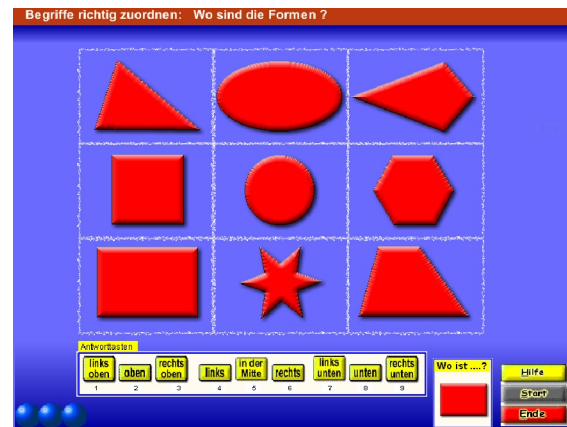
2. Die grünen Aufgabentasten ermöglichen die Wahl zwischen zwei Arten:

Feststellung der Lage des angezeigten Teiles auf dem Schirm.

**1 - Erkennen**

Der entsprechende Programmteil wird geladen und er erscheint auf dem Bildschirm mit einem Einführungssatz.

Die Arbeit beginnt immer mit der Starttaste oder 's'. Die Aufgabenstellung wird gesprochen und das Teil, um welches es geht steht im Feld 'Wo ist...'. Im Beispiel ist es das Rechteck.



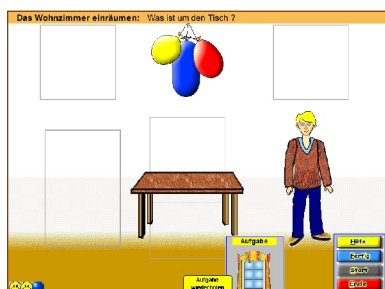
Durch Klick auf die Antworttaste 'unten links' erhält man die richtige Antwort. Die Zahlen unter den Tasten sind die Position und können auch verwendet werden. (Zahl 7 ist richtig).

Bei richtiger Antwort wird ein Lob gesprochen und ein Smily erscheint statt eines blauen Punktes am linken unteren Rand. Im Beispiel ist nach drei Versuchen der Ablauf beendet. Sollte man einen Schüler namentlich ausgewählt haben, erscheint dessen Name in der Titelleiste. In diesem Fall wird ein Ergebnissatz in die Leistungsdatei geschrieben und über die Lehrertaste --> Wertung erhalte ich die gebrachte Leistung in Prozent.

**2 - Aktiv sein**

Selbstständiges Verändern der Lage eines Teiles auf der Fläche.

Bei 'Start' erscheint das leere Wohnzimmer mit nur dem Tisch als Bezugspunkt. Der Gegenstand im unteren Aufgabenfeld (hier das Fenster) ist an die angesagte Position zu transportieren. Möglich ist entweder schieben mit gedrückter linker Maustaste oder mit den Pfeiltasten.



entweder schieben mit gedrückter linker Maustaste oder mit den Pfeiltasten.

Die Funktion der anderen Aufgabenteile ist ähnlich. Eine Besonderheit ist der Motivpunkt 'Natur'.

Hier kann man vorab zielgerichtet die Richtungsebene wählen:

1. alle 2. links rechts 3. oben unten 4. vorn hinten