

Big Bang

Programm zum Erlernen von Ursache-Wirkungsrelationen



Sehr geehrter Kunde, sehr geehrte Kundin!

Herzlichen Dank, dass Sie sich für ein pädagogisch wertvolles Softwareprogramm von Inclusive Technology entschieden haben. Dieses Handbuch soll Ihnen die Orientierung und die Handhabung des Programms erleichtern. Bitte lesen Sie sich dieses Handbuch sorgfältig durch, um alle Möglichkeiten dieses Spiels optimal nutzen zu können.

Wir wünschen Ihnen viel Freude mit Inclusive Technology.

Ihr LifeTool Team

Inhaltsverzeichnis

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN	2
COPYRIGHT	2
LIZENZBESTIMMUNGEN	2
INSTALLATION	2
EINLEITUNG	3
ÜBUNG 1: VISUELLE EFFEKTE	3
Einstellungsmenü <i>Visuelle Effekte</i>	4
ÜBUNG 2: BAUKASTEN	4
Einstellungsmenü <i>Baukasten</i>	5
ÜBUNG 3: BEWEGUNGEN	5
Einstellungsmenü <i>Bewegungen</i>	6
ÜBUNG 4: FARBEN	7
Einstellungsmenü <i>Farben</i>	7
BIG BANG BEENDEN	8
ÜBERSICHT ÜBER BEDIENMÖGLICHKEITEN UND TASTERANSCHLUSS	8

Systemvoraussetzungen

Pentium 350 MHz, ab 64 MB RAM, Bildschirmauflösung mind. 800 x 600 bei 16-Bit-Farben, Soundkarte, CD-ROM-Laufwerk, Windows 98 SE /Me / 2000 / XP.

Copyright

Inclusive Technology-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

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 Betrieb der Software auf beliebig vielen Rechnern. Pro Bestelladresse kann nur eine Mehrplatzlizenz des jeweiligen Programms erworben werden.

Der gesamte Inhalt des Programms auf den 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 10er-Lizenz

Beim Erwerb dieser Lizenzen werden je nach Bestellung zwei, fünf oder 10 einzelne CD-ROMs des bestellten Programms geliefert und auf die Bestelladresse lizenziert. Die Installation und Schutzbestimmungen entsprechen der Einzelplatzversion.

Grundsätzlich ist es bei allen Inclusive Technology--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.

Installation

- Legen Sie die CD in das CD-Rom Laufwerk Ihres Computers ein.
- Starten Sie die Datei *setup.exe* auf der CD. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Bei Verwendung des Programms muss die Original-CD-Rom im Laufwerk des Computers eingelegt sein.

Für die Bedienung des Programms im Scanningmodus (Tastermodus) mit einem oder zwei externen Taster(n) benötigen Sie eine Sensorbox (Tasteranschlussbox). Ihr Fachhändler berät Sie gerne.

Einleitung

Big Bang ist ein Programm zum Erlernen von Ursache-Wirkungsrelationen am Computer. Aufgrund seiner Darstellung ist es besonders geeignet für Personen mit Schwächen im visuellen Bereich sowie schweren kognitiven Einschränkungen.

Aufgrund der vielfältigen Einstellungsmöglichkeiten kann Big Bang sehr gut an die verschiedenen Bedürfnisse der BenutzerInnen angepasst werden.

Starten Sie Big Bang über das entsprechende Symbol auf dem Desktop oder über *Start -> Programme -> Inclusive Technology -> Big Bang*.

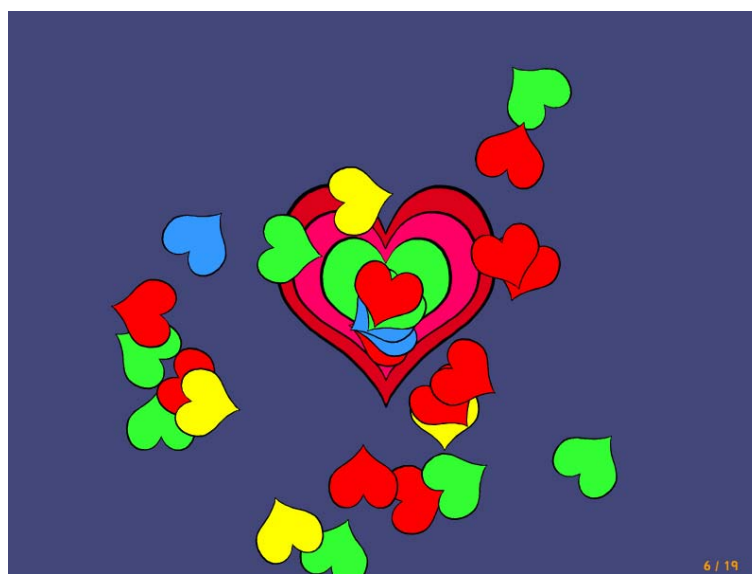
Nach dem Programmstart befinden Sie sich im Hauptmenü. Hier können Sie aus 4 verschiedenen Übungen mit unterschiedlichen Lernzielen auswählen. Klicken Sie auf eine der 4 Übungen, um sie zu starten. Klicken Sie auf das X rechts oben, um das Programm zu verlassen. Um eine Übung zu unterbrechen, drücken Sie *Esc*. Sie gelangen dann in das Einstellungs Menü der jeweiligen Übung.

Übung 1: Visuelle Effekte

Die Übung *Visuelle Effekte* beinhaltet viele aufregende Animationen und Soundeffekte. Durch diese Übung wird das Verständnis für Ursache und Wirkung geschult.

Der Startschirm zeigt ein einzelnes Objekt in der Mitte des Bildschirms. Das Objekt dient als Vorschau auf die zu erwartende Animation. Durch einen Klick auf die Taste wird eine anregende und lebendige Animation gestartet.

Durch Verwenden der Pfeiltasten nach links und rechts kann das Vorschauobjekt und damit die nächste Animation (durch die betreuende Person) ausgewählt werden. Zusätzlich wird rechts unten die Nummer der Animation eingeblendet.



Einstellungsmenü *Visuelle Effekte*

Startschirm: Wählen Sie hier, ob ein Vorschauobjekt angezeigt werden soll oder nicht. Wird diese Option aktiviert, wird bei Beginn der Übung in der Mitte des Bildschirms bereits ein Objekt angezeigt.

Steuerung: Hier können Sie einstellen, wie lange die Animation nach einem Klick laufen soll, dass sie durch Drücken einer zweiten Taste gestoppt werden muss (Training zum Gebrauch von 2 Tasten) oder dass sie läuft, solange die Taste gedrückt gehalten wird.

Animationen: Hier können Sie die gewünschten Animationen aus einer Liste auswählen.

Wiederholung: Mit dieser Option lässt sich festlegen, ob automatisch von einer zur nächsten Animation gewechselt wird oder ob eine Animation so lange wiederholt wird, bis die betreuende Person mit Hilfe der Pfeiltasten weiterschaltet. Hier wählen Sie auch, ob die Nummerierung rechts unten ein- oder ausgeblendet wird.

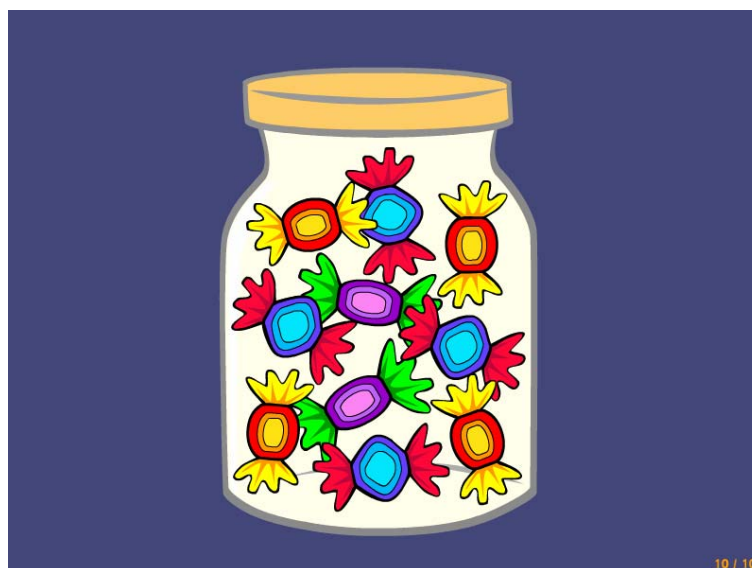
Ton: Wählen Sie hier, ob Sie Soundeffekte, Musik oder keines von beiden wollen.

Haltezeit: Stellen Sie hier bei Bedarf eine Haltezeit ein, d.h. ein Klick ist nur dann gültig, wenn die Taste eine eingestellte Zeit lang gedrückt wird. Dies ist besonders für jene Personen nützlich, die zu ungewollten, kurzen Tastenbetätigungen neigen.

Hintergrund: Wählen Sie hier zwischen einer dunklen oder einer hellen Hintergrundfarbe.

Übung 2: Baukasten

Bei der Übung *Baukasten* werden mit jedem Klick auf die Taste einfache Bilder in drei Schritten aufgebaut und anschließend animiert. Neben dem Verständnis für Ursache und Wirkung werden hier auch der Sinn für Abfolgen und vorausschauendes Denken trainiert.



Durch Verwenden der Pfeiltasten nach links und rechts kann das gewünschte Bild (durch die betreuende Person) ausgewählt werden. Zusätzlich wird die Nummer des Bildes rechts unten eingeblendet.

Einstellungsmenü *Baukasten*

Startschirm: Wählen Sie hier, ob ein Vorschauobjekt angezeigt werden soll oder nicht. Wird die Option aktiviert, startet ein neues Bild bereits mit der ersten Stufe.

Steuerung: Hier können Sie einstellen, wie lange die Animation nach Fertigstellung des Bildes dauern soll, dass sie durch neuerliches Drücken der Taste beendet werden muss oder dass sie durch Drücken einer zweiten Taste beendet werden kann (Training zum Gebrauch von 2 Tasten).

Bilder: Wählen Sie hier die gewünschten Bilder aus.

Wiederholung: Mit dieser Option lässt sich festlegen, ob automatisch von einem Bild zum nächsten gewechselt wird oder ob ein Bild so lange wiederholt wird, bis die betreuende Person mit Hilfe der Pfeiltasten weiterschaltet. Hier wählen Sie auch aus, ob die Nummerierung rechts unten ein- oder ausgeblendet wird.

Ton: Wählen Sie hier, ob Sie Soundeffekte, Musik oder keines von beiden wollen.

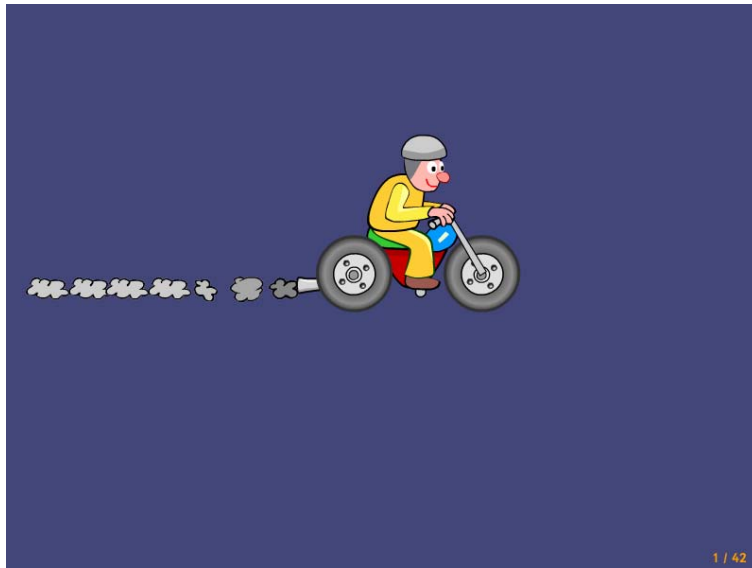
Haltezeit: Stellen Sie hier bei Bedarf eine Haltezeit ein, d.h. ein Klick ist nur dann gültig, wenn die Taste eine eingestellte Zeit lang gedrückt wird. Dies ist besonders nützlich für Personen, die zu ungewollten, kurzen Tastenbetätigungen neigen.

Hintergrund: Wählen Sie hier zwischen einer dunklen oder einer hellen Hintergrundfarbe.

Übung 3: Bewegungen

Die Übung *Bewegung* bietet eine Vielfalt an Objekten, die sich über den Bildschirm bewegen. Als Lernziel steht hier das Verfolgen von Bewegungen mit den Augen im Vordergrund. Ein Objekt erscheint an seiner Startposition. Durch einen Klick wird es in Bewegung gesetzt und hinterlässt eine Spur auf dem Bildschirm.

Durch Verwenden der Pfeiltasten nach links und rechts kann das gewünschte Bild (durch die betreuende Person) ausgewählt werden. Zusätzlich wird die Nummer des Bilds rechts unten eingeblendet.



Einstellungsmenü **Bewegungen**

Steuerung: Hier können Sie einstellen, wie die Animation ablaufen soll.

Wählen Sie *Mausclick*, um die Animation durch einen einfachen Klick auf die Taste zu starten. Die Animation läuft dann automatisch so lange, bis die eingestellte Zeit verstrichen ist.

Wählen Sie *Halten*, um die Animation durch Drücken der Taste zu starten. Die Animation läuft dann so lange, bis die Taste wieder losgelassen wird.

Bewegungen: Hier können Sie unter einer Vielzahl von verschiedenen Richtungsangaben wählen: z. B. von links nach rechts, von rechts nach links, von oben nach unten, diagonal nach oben, usw. Treffen Sie hier eine entsprechende Auswahl, wenn Sie eine oder mehrere Richtungen gezielt trainieren möchten.

Geschwindigkeit: Hier können Sie einstellen, wie schnell sich die Objekte über den Bildschirm bewegen sollen.

Wiederholung: Mit dieser Option lässt sich festlegen, ob automatisch von einer Animation zur nächsten gewechselt wird oder ob eine Animation so lange wiederholt wird, bis die betreuende Person mit Hilfe der Pfeiltasten weiterschaltet. Hier wählen Sie auch aus, ob die Nummerierung rechts unten ein- oder ausgeblendet wird.

Pause: Diese Einstellung regelt die Zeitdauer zwischen dem Ende der einen Bewegung und dem Start der nächsten Bewegung. Dies bestimmt auch, wie lange die vom Objekt gezogene Spur nach dem Ende einer Bewegung auf dem Schirm noch angezeigt wird.

Haltezeit: Stellen Sie hier bei Bedarf eine Haltezeit ein, d.h. ein Klick ist nur dann gültig, wenn die Taste eine eingestellte Zeit lang gedrückt wird. Dies ist besonders nützlich für Personen, die zu ungewollten, kurzen Tastenbetätigungen neigen.

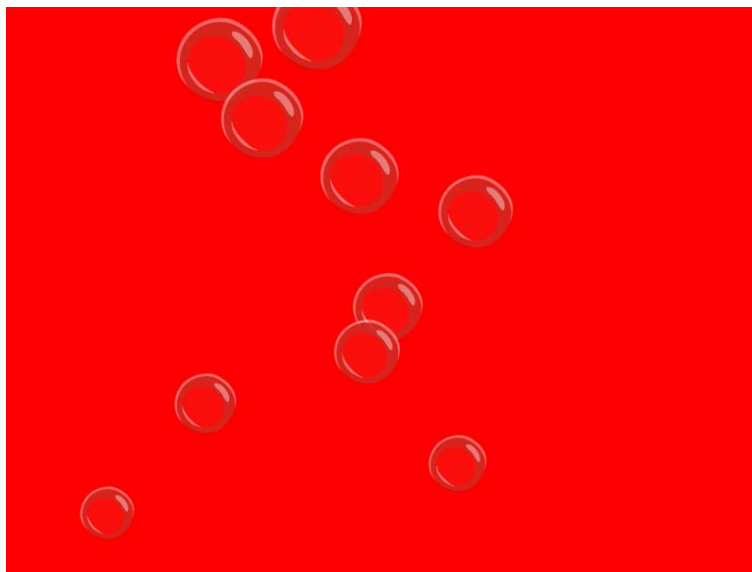
Ton: Wählen Sie hier, ob Sie Soundeffekte und Musik als Begleitung wollen oder nicht.

Spur: Hier können Sie festlegen, ob das Objekt, das sich über den Schirm bewegt, eine Spur hinterlassen soll. Wird diese Option aktiviert, bleibt die Spur je nach Einstellung bei *Pause* noch eine Zeit lang auf dem Schirm sichtbar, bevor die nächste Bewegung startet.

Hintergrund: Wählen Sie hier zwischen einer dunklen oder einer hellen Hintergrundfarbe.

Übung 4: Farben

Die Übung *Farben* vermittelt auf einfachste Weise das Prinzip von Ursache und Wirkung.



Einstellungsmenü *Farben*

Auszeit: Hier können Sie festlegen, dass der Bildschirm nach 30 Sekunden schwarz wird, sofern in diesem Zeitraum keine Taste gedrückt wird.

Ton: Hier können Sie das Blubbergeräusch im Hintergrund ein- oder ausschalten und Soundeffekte aktivieren, die dann mit jedem Farbwechsel abgespielt werden.

Haltezeit: Stellen Sie hier bei Bedarf eine Haltezeit ein, d.h. ein Klick ist nur dann gültig, wenn die Taste eine eingestellte Zeit lang gedrückt wird. Dies ist besonders nützlich für Personen, die zu ungewollten, kurzen Tastenbetätigungen neigen.

Big Bang beenden

Drücken Sie während des Spiels auf die *Esc* Taste. Sie gelangen so zum *Einstellungsmenü* der jeweiligen Übung. Klicken Sie auf *Ende*, um zum Hauptmenü zu gelangen. Hier können Sie durch Anklicken der Schaltfläche X am rechten oberen Rand das Programm beenden.

Übersicht über Bedienmöglichkeiten und Tasteranschluss

Im Folgenden erhalten Sie eine kurze Übersicht darüber, mit welchen Eingabegeräten bzw. Tasten das Programm *Big Bang* bedient werden kann.

Maus:	Linke und rechte Maustaste; Hier ist die Bedienung im 1-Tasten- und im 2-Tasten-Modus möglich.
Tastatur	Leertaste und Enter-Taste; Hier ist die Bedienung im 1-Tasten- und im 2-Tasten-Modus möglich.
Touchscreen:	Nur für die Bedienung im 1-Tasten-Modus
Externe Taster:	Für den Anschluss externer Taster empfehlen wir Switch-Boxen, die entweder die Maustasten simulieren (z. B. Icon III) oder eine Simulation der Leertaste bzw. der Enter-Taste ermöglichen (zB HelpIBox2, Don Johnston Switch Box).