



Katalog



Phoeni^x Technologie

Handelsregister Bonn: HR B 2934
Berghovener Str. 94
D-53227 Bonn
Telefon: (0228) 445477
Telefax: (0228) 445487

www.phoenixtechnologie.de
info@phoenixtechnologie.de

Stand: 18.11.2017



Inhaltsverzeichnis

Therapie, Praxis & Schulsoftware

Phoenix Software GmbH.....	1
AATP V6.1	1
LingWare V6.0	3
TouchSpeak/PCAD	6
TypeSpeak	8
AAT – Aachener Aphasie Test.....	11
Aachener Aphasie Test – Interaktives Lernprogramm.....	13
Bär Computer.....	14
Kalkulatix	14
LogoPrax 3.0 für Windows	14
Satzroulett 2.0	16
CES-Verlag.....	17
Cesar Lesen 1.1	17
Cesar Lesen 2.0	20
Cesar Schreiben 1.0	23
Cesar Schreiben 2.0	28
Cesar Home.....	31
Eugen Träger Verlag	35
200 Wortschätze systematischer Rechtschreibaufbau	35
ADHS - Der neue Aufmerksamkeitstrainer	35
ADS-Trainer.....	35
Alphabet	36
Arbeitsblatt Profi	36
AUDIO 1	36
Basistraining Lesen	37
Bilder-Fonts.....	37
Bilderkreuzworträtsel.....	37
Bruchrechnen	38
Buchstabengitter und Kreuzworträtsel.....	38
Diktattrainer	38
Elektroblinker	39
Englisch hören – intensiv	40
English for Us : frühes Hören - Sprechen - Lesen	41
English with pictures: Erste Wörter schreiben	42
Fensterbilder	43
Fördermaterial für Grundschul Kinder	44



Fördermaterial für Vor- und Grundschul Kinder	45
Sehen - Denken – Zeichnen	45
Gedächtnis- und Bilderdiktat	46
Hören - Sehen - Schreiben	47
Intelligenztrainer	47
Lateinische Ausgangsschrift	48
Laute unterscheiden	48
Lesen und Schreiben lernen	48
Die schönsten Lobaufkleber	49
Mathe-Aufgaben-Generator	49
Merkfähigkeit und Kognition	49
MIMAMO	50
Plättchenrechnen	50
Prozentrechnen	50
Sprachkompetenz	51
Sprechende Hundertertafel	52
Such-Rätsel	52
Tastaturtrainer	52
UniPhon	53
Universelles Lesetraining (UniLesen)	53
Universelles Worttraining	54
200 Zusatz-Wortschätze für	54
Universelles Worttraining	54
Universeller Mathetrainer (Unizahl)	54
Verkehrzeichen-Fonts + Cliparts:	55
Vokabeltrainer	55
Wahrnehmung	56
Wortbaustelle	56
Zahlenwaage	57
Flexoft	58
AudioLog 4.0 Pro	58
LifeTool	61
AboutJobs	61
AboutNumbers	61
Spaß am Rechnen im Zahlenraum 10	61
Archimedes	62
BigBang	62
CatchMe 2.0	63
ChoiceTrainer AAC	64
EF -1	64
Euro	65
FlashWords AAC	65
Hanna & Co Plus	66
Kon-Zen 2.0	67
KlickTool Literacy AAC	68
Pablo	69
PlayWithMe	69



PuzzleWorld.....	70
ShowMe AAC 2.0	70
Sicher im Verkehr.....	71
Switch Skills 1.....	71
SwitchTrainer	72
WheelSim.....	73
.....	73
Schuhfried.....	74
CogniPlus	74
Stark	77
ELA.....	77
VMS.....	79
LogoCedee	79



AATP V6.1.1

Aachener Aphasie Test Programm

AATP liefert sekundenschnelle psychometrische Auswertungen des Aachener Aphasie Tests. Schnelligkeit und Präzision zeichnen das PC-Programm aus, das zum Standardinstrument in der Aphasie-Diagnostik und – Therapie geworden ist.

Die manuelle Auswertung des Aachener Aphasie Tests (AAT) dauert für den geübten Benutzer etwa 60 Minuten. Mit AATP schmilzt dieser Aufwand auf einen Bruchteil.

So amortisiert sich die Anschaffung des PC-Programms nach wenigen Anwendungen. Davon profitieren Logopäden, Psychologen, Sprachheilpädagogen und Ärzte: Bei der Betreuung von Aphasie-Patienten können sie sich mit AATP auf wesentliche therapeutische Aufgaben konzentrieren.

AATP bietet Ihnen folgende Analysen für AAT-Testergebnisse:

- Prüfung, ob es sich bei der Sprachstörung um eine Aphasie handelt
- Analyse der Aphasieart (Standardaphasien)
- Syndromklassifikation anhand nichtparametrischer Diskriminanzanalysen
- Kurzfassung der psychometrischen Einzelfalldiagnostik für T-Wert-Profile der Untertests
- Linearvergleich innerhalb eines AAT-Profiles oder zwischen zwei AAT-Profilen
- Psychometrische Einzelfalldiagnostik
- Einzelanalysen von Untertestwertprofilen
- Vergleich zweier Profile eines Patienten
- Graphische Darstellung eines oder zweier T-Wert-Profile der Untertests

Ergebnisse der Routineklassifikation - AATP 4.0

Patient:
 Vorname: **Max**
 Nachname: **Musterpatient**
 Adresse: 12345 Musterstadt, Musterstr. 55

Patienten-Nr.: 123-M-12321961 Untersuchung: 1
 Geburtsdatum: 23.01.1961 Alter(J/M/T): 47 / 05 / 17
 Beginn der Aphasie: 01.01.2008 Dauer(J/M/T): 00 / 06 / 09
 Bem. zum Aphasiebeginn: Datum geschätzt
 Testdatum: 10.07.2008 Untersucher: Dr. Mustermann

	Punktwerte	Schweregrad	
		Prozentrang	Allgemein Syndrom
Spontansprache (Profil):	1 2 3 4 5 5		
Token Test (alterskorrigiert):	2	97	*M* *L*
Nachsprechen:	2	4	*S* *S*
Schriftsprache:	2	12	*S* *S*
Benennen:	2	13	*S* *S*
Sprachverständnis:	2	2	*S* *S*

APH. Ja 100.0% APH. Nein 0.0% DIAGNOSE: Aphasie JA
 Syndr: Gt 0.0% We: 100.0% Br: 0.0% Am: 0.0% Wernicke Aphasie

Aphasiebegleitende Diagnosen:

Alexie ohne Agraphie Dysarthrie
 Alexie mit Agraphie Sprechapraxie
 Agraphie Sonstiges:

Nächster Test Ende Hilfe

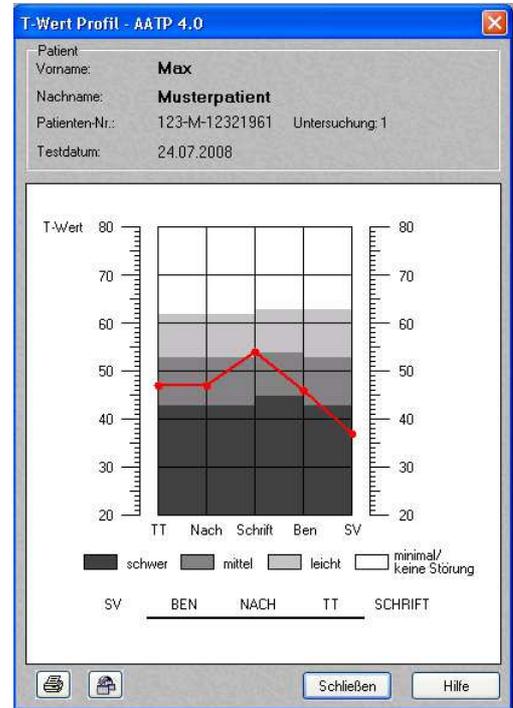


AATP 6.1.1

Zusammen mit Ärzten, Therapeuten und Logopäden sorgen wir in regelmäßigen Abständen für Weiterentwicklungen des AATP. Neben technischen Änderungen (wie Anpassungen an neue Betriebssysteme) erweitern wir bestimmte Funktionen und vereinfachen — falls sinnvoll — die Benutzerführung.

Jetzt steht die brandneue Version 5.0 des AATP bereit. Im Vergleich zu vorangegangenen Versionen bietet Ihnen AATP 6.1 diese Vorteile:

- Microsoft Windows 10-Fähigkeit
- Verbesserte Backup-Möglichkeit
- Neues vereinfachtes Lizenzierungsverfahren
- Benutzeranregungen wurden berücksichtigt
- Kleinere Fehleranpassung



Systemvoraussetzungen:



- CPU: 400MHz oder mehr
- 128 MB RAM
- mind. 100 MB freier Speicherplatz auf der Festplatte
- CD-Lesefähiges Laufwerk (Bei CD-Installation)
- Internet* (DSL empfohlen; Nur bei Installation)



- Windows Vista (32/64 bit)
- Windows 7 (32/64 bit)
- Windows 8(.1) (32/64bit)
- Windows 10 (32/64bit)
- Windows Server 2008 (32/64Bit)
- Windows Server 2012 (32/64bit)
- IE 8 oder besser bzw. gleichwertig

Legende:

- * Sie benötigen ein Programm was Zip-Dateien entpacken kann. Wir empfehlen www.winzip.de oder www.winar.de es reicht wenn Sie davon die eins von den Programmen als Demoversion installieren. Da es sich um externe Links handeln können wir keine Haftung usw. über deren Inhalt übernehmen.



LingWare V6.0.3

Computerunterstütztes Sprachtraining

LingWare ist ein im deutschsprachigen Raum weit verbreitetes Computerprogramm für die Sprachtherapie, das Logopäden, Ärzte und Therapeuten für wirkungsvolles Training ihrer Patienten verwenden. Derzeit sind über 1.200 Exemplare des Therapieprogramms im Einsatz.

LingWare ist das Ergebnis einer über zehnjährigen umfassenden Zusammenarbeit von Forschung und Praxis. Namhafte Linguisten, Logopäden und Sprachwissenschaftler haben aktiv bei der Gestaltung des Systems mitgearbeitet. Es berücksichtigt daher die neuesten Erkenntnisse der Sprachtherapie.

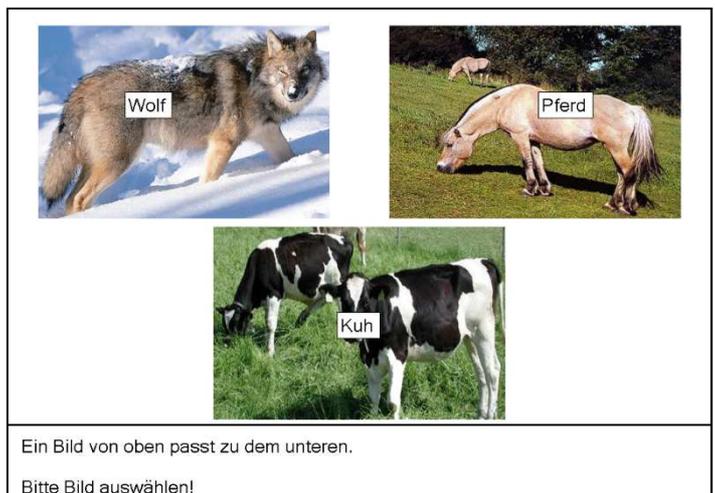
Entwicklung und klinische Erprobung wurden vom Bundesministerium für Forschung und Technologie (BMFT) gefördert. Dabei zeigte sich, dass die Wirksamkeit von Sprachtherapie durch computerunterstütztes Training signifikant erhöht wird.

Empfohlen wird LingWare unter anderem vom Bundesverband für die Rehabilitation der Aphasiker e.V., vom Kuratorium ZNS für Unfallverletzte mit Schädigungen des zentralen Nervensystems sowie von zahlreichen Sprachwissenschaftlern und Therapeuten.

Viele Krankenkassen unterstützen die Anschaffung von LingWare.

LingWare bietet Therapeuten und Patienten:

- Über 390 Übungsreihen mit mehr als 7.500 Übungen
- Fotorealistische Abbildungen und Sprachaufnahmen in Tonstudioqualität
- Aufzeichnung und Wiedergabe von Lautsprache (mit Mikrophon und Lautsprecher)
- Übungen mit und ohne Hilfestellung, für einzelne oder mehrere Modalitäten (z.B. Schriftsprache, optischer, auditiver Kanal)
- Therapiematerial zu vielen Behandlungsgebieten, u.a. Syntax, Semantik, Agraphie, Phonologie, Verständnis, Wortfindung
- Wirksame Kontrolle der Lernerfolge mittels statistischer Auswertungen
- Leichte Bedienbarkeit, übersichtliche Gestaltung





NEU! LingWare 6.0.3

LingWare 6.0 ist mit neuen Übungsreihen erhältlich. Für das Therapieprogramm stehen nun über **390 Übungsreihen** zur Verfügung! Das darin enthaltene Therapiematerial deckt eine große Vielfalt von Lebensbereichen und Behandlungsgebieten ab. Bei den neuen Übungsreihen stehen die Themen „Freizeit“ und „Arbeit“ mit ansprechenden Bildern und Texten im Vordergrund.

Verwender früherer LingWare-Versionen können attraktive Update-Angebote nutzen.

Außerdem stehen für die neue LingWare-Version preisgünstige Update-Verträge zur Verfügung:

- Mit dem Update-Vertrag für neue Programmversionen erhalten Sie automatisch alle neuen Versionen z.B. für neue Betriebssysteme.
- Mit dem Update-Vertrag für Übungsreihen erhalten Sie automatisch alle neuen Übungsreihen.

Zukünftig werden viele weitere Übungsreihen dazukommen, die für den Einsatz mit Lingware 6.0 zusätzlich erworben werden können.

Im Vergleich zu vorangegangenen Versionen bietet Ihnen Lingware 6.0 diese Vorteile:

- Lauffähig Windows 8
- Neue Übungsreihen
- Neue Abbildungen, Texte und Sprachaufnahmen



Systemvoraussetzungen:



- Intel Pentium-kompatible CPU (mind. 1,2 GHz; empfohlen 2 GB)
- Mind. 512 MB RAM (empfohlen 1 GB)
- Mind. 1 GB Speicherplatz auf der Festplatte
- Mind. DirectX 7-kompatible Grafikkarte (min. 256 MB; empfohlen 512 MB)
- Bildschirmauflösung mind. 1024x768
- Windows-kompatible Soundkarte
- DVD-lesefähiges Laufwerk



- Windows XP ab Service Pack 3
- Windows Vista ab Service Pack 2
- Windows 7
- Windows 8(.1)
- Internet Explorer 8 oder höher bzw. gleichwertig



LingWare Statistik-Modul

Individuelle Erfolgskontrolle

Therapeuten, Logopäden und Ärzte wollen wissen, welche Behandlungserfolge sie bei der computergestützten Sprachtherapie mit LingWare erreichen. Die dafür notwendigen Informationen liefert das **LingWare Statistik-Modul**. Hiermit erhalten Sie eine automatische Auswertung, Verwaltung und übersichtliche Darstellung der Patientendaten, die LingWare beim Einsatz in der Sprachtherapie aufzeichnet. Dabei ermittelt das **LingWare Statistik-Modul** für jeden Patienten die jeweiligen Fehlerquoten sowie die Bearbeitungs- und Reaktionszeiten. Jede Auswertung verschafft in Sekundenschnelle einen Überblick über die Leistungsprofile eines Patienten. So gewinnen Therapeuten im Verlauf der computergestützten Sprachtherapie detaillierte Kenntnisse des Übungsfortschritts und können ihre weitere Behandlung genau an die Bedürfnisse jedes Patienten anpassen.

Das **LingWare Statistik-Modul** ist damit das ideale Instrument für alle Therapeuten, die bei der Sprachtherapie mit LingWare 5.6 nicht nur eine genaue Kontrolle von Lernerfolgen wünschen, sondern gleichzeitig individuelle Stärken und Schwächen ihrer Patienten berücksichtigen wollen.

Für die Darstellung statistischer Auswertungen bietet das **LingWare Statistik-Modul** eine Auswahl graphischer Formate, die von Balkendiagrammen über dreidimensionale Diagramme bis zu Kuchendiagrammen reicht. Die Diagramme lassen sich ausdrucken und können für die Verwendung in anderen Software-Produkten — z.B. in Textverarbeitungsprogrammen — exportiert werden.

Das **LingWare Statistik-Modul** bietet Therapeuten die folgenden Auswertungen:

- Graphische und tabellarische Auswertung individueller Patientenprofile
- Durchschnittliche Bearbeitungszeit für alle bearbeiteten Übungsreihen
- Durchschnittliche Bearbeitungszeit für einzelne Übungsreihen
- Fehlerquote für alle bearbeiteten Übungsreihen
- Fehlerquoten für ausgewählte Übungsreihen



TouchSpeak/PCAD

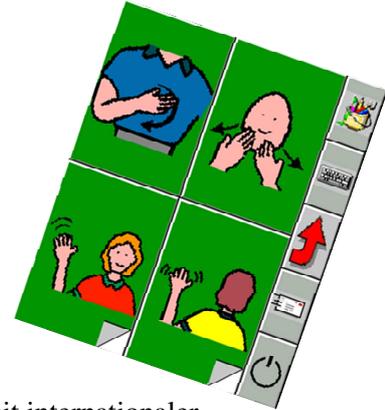
TouchSpeak! Was ist das?

TouchSpeak ist ein mobiles Kommunikationshilfsmittel für Menschen, die nicht sprechen können und ihre kommunikativen Möglichkeiten erweitern möchten.

Mit der Entwicklung von TouchSpeak ist eine

- handliche,
- individuell konfigurierbare,
- computergestützte

Kommunikationshilfe entstanden, die mit synthetischer und natürlicher Sprachausgabe eingesetzt werden kann.



TouchSpeak! Woher kommt das?

TouchSpeak ist das Ergebnis eines 4-jährigen EU-Forschungsprojektes mit internationaler Beteiligung.

Unter dem Projektnamen PCAD (**P**ortable **C**ommunication **A**ssistant for **P**eople with **A**cquired **D**ysphasia) wurde eine elektronische Kommunikationshilfe für Nichtsprechende Menschen bzw. für Menschen mit geringer (expressiver) Kommunikationsfähigkeit entwickelt. TouchSpeak wurde in interdisziplinärer Zusammenarbeit von Sprachtherapeuten, Linguisten, Programmierern und betroffenen Anwendern sowie deren Angehörigen erstellt. Ausgestattet mit einem speziellen Navigationssystem zur einfachen Anwendung, passt es sich an die individuellen Bedürfnisse der betroffenen Personen an.

TouchSpeak! Wie funktioniert das?

TouchSpeak ist ein modular aufgebautes System.

Kern von TouchSpeak ist neben den anderen Modulen wie Schreib- und Zeichenprogramm das Vokabular. Alle Felder des Vokabulars sind hierarchisch – vergleichbar mit einem Computermenü – angeordnet.

- Der Designer dient zur Entwicklung individueller Vokabularhierarchien. Dieser wird mit über 10.000 Bildsymbolen und Sprachelementen ausgeliefert, die als Basis für die Zusammenstellung individueller Vokabulare dienen. Standardvokabulare erleichtern den sofortigen Einsatz der Kommunikationshilfe.
- Mit Hilfe des Designers stellen Therapeuten/Begleiter des Betroffenen auf dem PC Vokabulare zusammen, die auf die individuellen Bedürfnisse und Fähigkeiten des zukünftigen Benutzers abgestimmt sind.
- Das für den Benutzer vorgesehene Vokabular wird vom Therapeuten oder auch Familienangehörigen auf das Kommunikationsgerät überspielt. Durch Berührung des Bildschirms steuert der Benutzer die Funktionen des Kommunikationsgerätes.

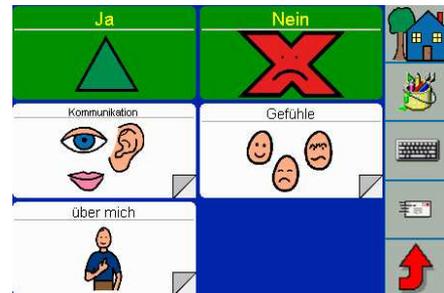
TouchSpeak! Wie benutzt man es?

Wird die Kommunikationshilfe eingeschaltet, zeigt sie dem Benutzer die oberste Ebene des für ihn entwickelten und überspielten Vokabulars:



Ein „Eselsohr“ am rechten unteren Rand eines Feldes (z. B. mit einem Bild des Benutzers) weist darauf hin, dass „unter“ diesem Feld jeweils eine weitere Ebene des Vokabulars mit zusätzlichen Feldern zur Verfügung steht. Berührt der Benutzer ein solches Feld, so öffnet die Kommunikationshilfe die zugehörige Ebene des Vokabulars, z. B.:

- Name
- Hobbys
- Wohnort



Felder ohne „Eselsohr“ sind die eigentlichen Sprachelemente. Berührt der Benutzer ein solches Element, so wird die zugeordnete Lautsprache

- Wort
- Satz
- Geschichte

von der Kommunikationshilfe entweder synthetisch oder mit digitalisierter, natürlicher Sprache gesprochen. Zusätzlich kann der Text schriftsprachlich auf dem Touchscreen wiedergegeben und/oder ergänzt werden.

TouchSpeak! Wer kann es nutzen?

Zielgruppe von TouchSpeak sind Personen, denen lautsprachliche Kommunikation nicht oder nur unzureichend möglich ist. Folgende Prädikatoren sollten vorhanden sein, um TouchSpeak effizient nutzen zu können:

- Zeitliche und räumliche Orientierung
- Eigenwahrnehmung, insbesondere bezogen auf die eigene Sprachstörung
- Symbol- und/oder Lesesinnverständnis (auf Wortebene)
- Wunsch zur Kommunikation

Nicht geeignet für die Benutzung von TouchSpeak sind Personen, deren motorische Fähigkeiten stark eingeschränkt sind. Der Anwender sollte in der Lage sein, über einen Stift oder mit einem Finger das gewünschte Item direkt auf dem Bildschirm anzuwählen.

Außerdem ist das Gerät nicht für Personen geeignet, die unter einer starken Sehschwäche leiden.

Systemvoraussetzungen:



- Pentium Prozessor mit mind. 1,2 GHz
- mind. 256 MB RAM
- 800 MB freier Speicher auf der Festplatte
- DVD-Laufwerk
- Lautsprecher/Headset/Kopfhörer
- Soundkarte
- USB Schnittstelle



- Windows XP (ab Service Pack 2)
- Windows Vista (ab Service Pack 2)
- Windows 7
- Internet Explorer 6 oder höher



TypeSpeak

TypeSpeak ist eine handliche schriftbasierte Kommunikationshilfe, mit der nicht sprechende Menschen ihre Mitteilungen über eine Tastatur eingeben und vorlesen lassen können. Auf Grund der unterstützenden Funktionen, wie Wortvorhersage und symbolbasiertes Vokabular, eignet sich das Gerät auch für Menschen mit einer Schwäche im Bereich der Schriftsprache.



Der Text kann – je nach Vorliebe und motorischen Fähigkeiten des Benutzers – entweder über eine **Bildschirmtastatur**, über eine **Hardware-Tastatur** oder über **Scanning** eingegeben werden. Die zum Vorlesen verwendete Sprachsynthese (Loquendo) hat einen sehr natürlichen Klang und steht als weibliche und männliche Stimme zur Verfügung.

TypeSpeak wurde mit dem Innovationspreis 2007 der Volksbank Bonn/Rhein-Sieg und dem RehaCare Design Award 2008/2009 ausgezeichnet!

Hilfsmittelnummer.: 16.99.04.1002

Funktionen:

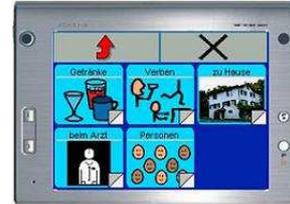
TypeSpeak bietet eine Reihe von Einstellungsmöglichkeiten, die den Benutzer während des Tippens unterstützen und damit die Texteingabe erheblich erleichtern und beschleunigen:

- **Wortvorhersage:** Eine Liste von Wörtern, die mit den eingetippten Buchstaben beginnen, hilft, den Wortanfang schnell zum gewünschten Wort zu vervollständigen.
- **Buchstabenvorhersage:** Auf der Bildschirmtastatur werden die Buchstaben, die dem zuvor eingetippten Buchstaben am wahrscheinlichsten folgen, farblich hervorgehoben.





- **Erkennung von Buchstabendrehern:** Die Verdrehung von Buchstaben wird in den meisten Fällen automatisch korrigiert (z.B. halol = hallo).
- **Symbolunterstütztes Vokabular:** Während des Tippens kann der Benutzer auf ein hierarchisch gegliedertes, individuell erstelltes Vokabular zugreifen, das mit Symbolen unterlegt ist. Damit wird eine zusätzliche Hilfe bei der Wortfindung gegeben.



- **Nachrichtengalerie:** Häufig genutzte Sätze oder Phrasen können auf dem Gerät in einer separaten Liste übersichtlich gespeichert und jederzeit leicht abgerufen werden.
- **SMS-Funktion (optional):** Mit Hilfe der integrierten SMS-Funktion ist es dem Benutzer möglich, SMS zu senden und zu empfangen.
- **Kamerafunktion (optional):** *TypeSpeak* lässt sich auch als Kamera nutzen. Selbsterstellte Fotos können damit z.B. in das Symbolvokabular integriert werden.

Handliches Gerät:

Besonders hervorzuheben ist das Format der *TypeSpeak* Geräte. Sie sind sehr **handlich und leicht** und können vom Benutzer überall hin mitgenommen werden.

Durch seine Handlichkeit ist *TypeSpeak* in jeder Situation einsetzbar und unterstützt den Anwender bei seiner alltäglichen Kommunikation, auch **unterwegs!**

Individuell konfigurierbar:

Sämtliche Funktionen von *TypeSpeak* können **schnell und unkompliziert** an die Wünsche des Benutzers angepasst werden! Die Konfiguration des Gerätes erfolgt mit Hilfe der mitgelieferten Software *TypeSpeak-Designer*, die auf einem PC installiert wird. Damit ist beispielsweise eine **individuelle Gestaltung** der Bildschirmtastatur möglich.



Von der Auswahl der Stimme, über Schrift- und Tastengröße bis hin zum individuellen Vokabular – *TypeSpeak* ist flexibel und auf die verschiedensten Bedürfnisse einstellbar!



Zielgruppe:

TypeSpeak eignet sich für jeden, der über Schriftsprache kommunizieren kann, ausreichende feinmotorische und technische Fähigkeiten besitzt und insbesondere die Vorteile eines kleinen, unauffälligen Gerätes nutzen möchte.

Auf Grund der verschiedenen Funktionen, die den Benutzer beim Schreiben unterstützen, können Schwächen im Bereich der Kognition und ein eingeschränktes Schriftverständnis ausgeglichen werden. Das symbolunterstützte Vokabular ist besonders bei Wortfindungsstörungen eine optimale Hilfe. Durch die individuelle Gestaltung der Bildschirmtastatur ist TypeSpeak auch für Menschen geeignet, die unter visuellen Einschränkungen leiden.

Technische Daten:

- Größe: 133 x 98 x 16 mm
- Gewicht: ca. 355 g inkl. Akku
- Bildschirm: 5“ TFT- Farbbildschirm, Touchscreen
- Stromversorgung: eingebauter Akku/Netzteil



Systemvoraussetzungen:



- Pentium Prozessor mit mind. 1,2 GHz
- mind. 256 MB RAM
- 500 MB freier Speicher auf der Festplatte
- CD-ROM- oder DVD-Laufwerk
- Lautsprecher
- Soundkarte
- USB Schnittstelle



- Windows XP (ab Service Pack 3)
- Windows Vista (ab Service Pack 2)
- Windows 7
- Internet Explorer 6 oder höher



AAT – Aachener Aphasie Test

Das Testverfahren bei aphasischen Störungen für Jugendliche ab 14 Jahren und Erwachsene

Der Aachener Aphasie Test ist ein speziell für die deutsche Sprache entwickeltes Verfahren zur Diagnose von Aphasien infolge erworbener Hirnschädigungen. Der Test lässt eine verlässliche Beurteilung der Spontansprache auf sechs neurolinguistisch definierten Ebenen zu. Geprüft werden sprachliche Störungen beim Nachsprechen, beim Lesen und Schreiben, beim Benennen und im Sprachverständnis hinsichtlich verschiedener sprachlicher Einheiten.

Ein weiterer Bestandteil des AAT ist der Token-Test, der zusätzliche Informationen zur Abgrenzung gegenüber nicht-aphasischen Störungen und zur Bewertung des Schweregrads der Aphasie gibt.

Der Aachener Aphasie Test wird mittlerweile an vielen Universitätskliniken, in der Ausbildung von Logopäden sowie an allen Rehabilitationskliniken mit Spezialisierung für Aphasien routinemäßig eingesetzt.

Der AAT bietet Ihnen die folgenden diagnostischen Möglichkeiten:

- Auslese von aphasischen Patienten aus einer Population von hirngeschädigten Patienten ohne Aphasie
- Differenzierung der aphasischen Patienten in die vier aphasischen Standardsyndrome (globale Aphasie, Wernicke-, Broca- und amnestische Aphasie)
- Identifizierung von Nicht-Standard-Aphasien und modalitätsspezifischen Sprachstörungen
- Identifizierung von nicht-klassifizierbaren Aphasien
- Bestimmung des Schweregrades der aphasischen Störung anhand eines Leistungsprofils und Beschreibung der aphasischen Störung auf verschiedenen sprachlichen Verarbeitungsebenen (Phonologie, Lexikon, Syntax, Semantik)

Der Aachener Aphasie Test eignet sich sowohl für die einmalige Diagnose und Beschreibung aphasischer Syndrome als auch für die wiederholte Anwendung zur kontrollierten Beobachtung des Krankheitsverlaufs und des Einflusses von Sprachtherapie.

Mit dem AAT können aphasische Patienten aller Ätiologien untersucht werden. Bei der Interpretation der Leistungsprofile ist allerdings zu berücksichtigen, dass die Normierung des AAT nahezu ausschließlich an aphasischen Patienten mit vaskulärer Ätiologie vorgenommen wurde.

Der Test hat auch internationale Anerkennung gefunden: Standardisierte italienische und niederländische Fassungen sind publiziert, eine englische und französische Version sind in Vorbereitung.



Durchführungszeit:

- Durchführung 60 bis 90 Minuten
- Auswertung für den geübten Benutzer etwa 60 Minuten.

Durch den Einsatz des **Aachener Aphasie Test Programms AATP** lässt sich die Bearbeitungszeit auf ca. 3 Minuten verringern.

Der AAT Komplett besteht standardmäßig aus:

- 1x Handanweisung
- 5x Protokollhefte
- 1x CD (Kein AATP)
- 1x Koffer
- 1x Untersuchungsmappe
- 1x Vorlagen Token Test
- 1x Vorlagen Schriftsprache



Aachener Aphasie Test – Interaktives Lernprogramm

Der **Aachener Aphasie Test** ist das wichtigste deutschsprachige Testverfahren zur Diagnose einer Aphasie. Das Erlernen der Durchführung und Auswertung des AAT gehört zum Curriculum zahlreicher Studien- und Ausbildungsgänge, die auf die Diagnose und Therapie von neurologisch bedingten Sprachstörungen im Erwachsenenalter vorbereiten.

Das interaktive Lernprogramm des Hogrefe-Verlages (Göttingen) ermöglicht nun erstmals eine effiziente und einheitliche Ausbildung aller Anwender des AAT

- ohne zusätzliche Belastung der Patienten,
- anhand von klinischen Beispielen (z.B. mit Audio- und Videosequenzen)
- und mit zahlreichen Übungsaufgaben.

Das AAT-Lernprogramm vermittelt anschaulich die neurolinguistischen Grundlagen, die Durchführung und die Auswertung des Aachener Aphasietests, der sich aus insgesamt sechs Teilen zusammensetzt:

- | | |
|-------------------|----------------------|
| 1. Spontansprache | 4. Schriftsprache |
| 2. Token Test | 5. Benennen |
| 3. Nachsprechen | 6. Sprachverständnis |

Das AAT Lernprogramm erläutert den Aufbau der einzelnen Testteile, vermittelt alles Wissenswerte über die Testauswertung und ermöglicht dem Anwender anhand von Übungen die rasche Einarbeitung in den Aachener Aphasie Test.

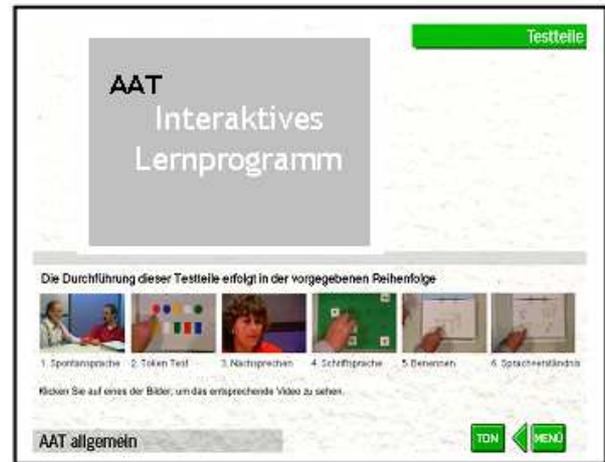
Nutzen Sie diese Möglichkeit zur intensiven Vorbereitung auf die Arbeit mit Ihren Patienten. Gerne senden wir Ihnen eine kostenlose Demoversion zu.

Das interaktive Lernprogramm wurde gefördert durch:

Kuratorium ZNS

Für Unfallverletzte mit Schäden des Zentralen Nervensystems e. V. (Bonn)

Systemvoraussetzungen:





Bär Computer

Kalkulatix

Das Kalkulatix wurde speziell für das Training mathematischer Fähigkeiten in den Bereichen Grundrechenarten, Zahlengedächtnis als auch zur Verbesserung der Vorstellungs- & Merkfähigkeit im Umgang mit Geld auf Wunsch von betroffenen Patienten entwickelt.

Um den Bezug des Einkaufens herzustellen, haben Sie die Möglichkeit zwischen den numerischen als auch dem Währungsmodus zu wechseln.

<p>Die Einsatzorte des Programms sind hauptsächlich:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Therapie aphasischer Zustandsbilder • Geistig Behindertenarbeit als auch • Kinder-/Jugendtherapie (Z. B.: DownSyndrom) 	
---	--

Damit die (überforderungsbedingte) Frustration vermieden wird, empfehlen wir bei einer niedrigen Schwierigkeitsgrad anzufangen. Z. B. Addition mit zwei Zahlenreihen bis Zehn beginnen und dann je nach Erfolg des Patienten den Schwierigkeitsgrad in der Übung entsprechend steigern. Wenn sie das so machen hat der Benutzer viele Erfolgserlebnisse und dadurch lernt die Person gern weiter.

Im Programm sind folgende Einstellungen möglich:

- Rechenart: Addition, Subtraktion, Multiplikation, Division
- Zahlenraum: bis 10, bis 100 oder bis 1000
- Zeilen: Rechnen in 2, 3 o. 4 Zeilen (Addition + Subtraktion)
- Darstellung: Numerisch oder im Währungsformat

Aufgrund seines Programmaufbaus kann man das Kalkulatix zur Selbstübung als auch natürlich zur Therapie in einer Praxis / Klinik verwenden.

LogoPrax 3.0 für Windows

Das Programm wurde speziell für die gesonderten Verlangen bei der Aphasitherapie von den Benutzern (Logopäden, Erziehungswissenschaftlern usw.) für die täglichen therapeutischen Praxen produziert.

Das Modul „Kommunika“ bedarf besondere Beachtung, da dies eine Hilfestellung für den täglichen Umgangskommunikation (Bezugspersonen & Verwandte) konfiguriert wurde.



Bei der Konfiguration des Programms wurde viel Wert u. a. auf die Identifikationsmöglichkeiten gelegt, für den Patienten gelegt. Aufgrund dessen sind alle Bilder mit einer Digitalkamera aus normalen Leben erstellt worden.



Für jedes benutzte Bild wurde natürlich auch ein digitales gesprochene Wort hinzugefügt. So das bei Bedarf auch der Begriff gehört werden kann.

Das Programm LogoPrax besteht aus mehreren Modulen (sind modular & erweiterbar). Da es Modularbasis aufgebaut ist, können sie das Programm jederzeit auf die individuellen Bedürfnisse des Patienten und seiner Therapiebedürfnisse anpassen.

Die Software beinhaltet einfachste Übungen um für das grundlegende Wort des normalen Alltags zu trainieren. (Wortschatztraining) als auch den Satzbau- & Zuordnungsübungen.

Bei der Programmierung wurde darauf geachtet, das Therapeut den Schwierigkeitslevel für den übenden Patienten anpassen kann.

Der standardmäßige Editor in der aktuellen V3.0 eignet sich sehr gut dafür, das Ergänzen von Kategorien. Zu dem empfiehlt es auch eine Synonym-Funktion an. Welche die durch den vorhandenen Editor entsprechenden Verändert werden kann.

Im aktuellen Lieferumfang sind aktuell 16 Kategorien mit vielen neuen Bildern und den dazugehörigen Tonaufnahmen.



Satzroulett 2.0

Das Satzroulett ist für die leichteren Aphasieformen als auch für die Restaphasien. Zu dem kann man es auch einsetzen um die bisherigen Behandlungserfolge zu stabilisieren.

Voraussetzung für den Einsatz des Programms ist ein gebessertes oder gefestigtes Sprachverständnis

<p>Das Programm ist eine gute Schnittstelle zw. Dem Benutzer als auch dem Therapeuten.</p> <p>Da es denen die Möglichkeit gibt, von einfachen bis hin zu fortgeschrittenen als auch schwierigen Sätze zu generieren.</p> <p>Eine der weiteren Schwierigkeitsstufen, ist die integrierte Möglichkeit ein zufallsgeneriertes Wort so zu vermischen, dass das Wort nicht mehr zu erkennen ist.</p>	
---	--

Bei den schwierigen Wortmischungen kann der zuschaltbare „Joker“ helfen.

Wenn an dem PC / Laptop ein Mikrofon angeschlossen ist Dann kann man über den Kassettenrekorder ganze Sätze aufnehmen und wieder geben.

In der aktuellen Version hat man die Möglichkeit den Begriff der ersten Satzrolle gegen ein passendes Bild auszutauschen. Da durch kann man es auch in der Kindertherapie einsetzen. Zu dem hat natürlich der Programmnutzer selber die Möglichkeit eigene Bilder zu benutzen.

Außerdem kann man die Sätze auch abspeichern und zu einem späteren Zeitpunkt dort weiter zu machen

Aufgrund des vorhandenen Editors besteht die Möglichkeit eigene Wörter in die Rollen hinein zu arbeiten. Dadurch kann die Therapie auf den jeweiligen Benutzer angepasst werden.

Systemvoraussetzungen für alle Bär Computer

- | | |
|-----------------------------|-------------|
| ➤ CPU: | ➤ Win 7 |
| ➤ RAM: | ➤ Win 8(.1) |
| ➤ HDD Kommt aufs Produkt an | ➤ Win 10 |
| ➤ Soundkarte | |
| ➤ Headset oder vergleichbar | |



CES-Verlag

Cesar Lesen 1.1

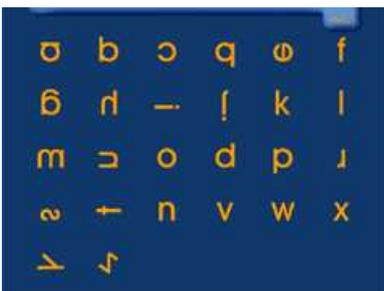
LESEN 1.1 (2.-4. Klasse) ist die überarbeitete und erweiterte Auflage des 1998 erschienenen Titels CESAR LESEN 1.0, der ersten Multimedia-CD-ROM der CESAR Lernspielreihe. Sie umfasst 12 unabhängige Lernspiele in 4 Gruppen und fördert die Kompetenzen für:

- Raumlage
- Identifizierung von Buchstaben
- Lautanalyse- & Syntheseprozesse
- Lese- Sinnverständnis

RAUM-LAGE-VERSTÄNDNIS

Das Erkennen der Raum-Lage ist eine Dimension der visuellen Wahrnehmungsentwicklung. Bis zu einem Alter von 6 bis 7 Jahren identifiziert das Kind einen Gegenstand aus verschiedensten Blickwinkeln signifikant besser als der Erwachsene. Der sprunghafte Zuwachs der Raum-Lage-Wahrnehmung – in der Regel innerhalb des ersten Schuljahres – bedeutet, dass das Kind die Ausrichtung des Gegenstandes als eventuell Bedeutungstragenden Faktor nun zusätzlich ermitteln kann. Das Kind, das gestern noch mühelos in Spiegelschrift schrieb und Buchstaben verdrehte, benutzt jetzt die Buchstaben richtig, die von der Form her identisch, von der Ausrichtung und damit ihrer Bedeutung aber völlig unterschiedlich sind.

Bei Kindern mit Lese-Rechtschreibschwäche verläuft dieser Prozess deutlich verzögert. Daher wird in dieser Lernspielgruppe mit „verkehrten“ Buchstaben gespielt: in **ALPHABET** auf Buchstabenebene, in **ZAUBERWÖRTER** auf Wortebene und in **GEHEIME BOTSCHAFTEN** auf Textebene. Die eingebauten Fehler können nicht auswendig gelernt werden, da CESAR sie nach dem Zufallsprinzip immer neu generiert. Mit Fehlern spielen, heißt mit Fehlern umgehen lernen.



Alphabet



Geheime Botschaften



Zauberwörter

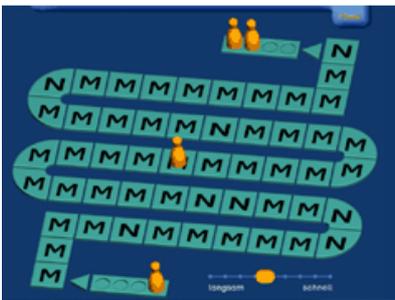


Cesar Lesen 1.1

IDENTIFIZIERUNG VON BUCHSTABEN

Auf dem Weg zum sinnerfassenden Lesen werden eine Vielzahl von Leistungen vom Kind erbracht. Die Analyse von Lesestörungen zeigt, dass das Kind schon beim ersten Schritt, nämlich bei der Erfassung von Buchstaben, nicht in der Lage ist, erforderliche Transferleistungen zu erbringen: visuelle Symbole sind zu dekodieren und in mundmotorische Muster zu übersetzen, welche eine Lautgestalt ergeben. Erst eine Kette dieser sich wiederholenden Arbeitsschritte ergibt die Lautgestalt eines Wortes, welches wiederum nur einen Teil des Satzgefüges und des Sinnzusammenhanges darstellt. Wenn die Buchstabenerkennung und ihre lautliche Realisierung nicht innerhalb von Bruchteilen einer Sekunde ablaufen, das heißt als automatisierte Routinen abrufbar sind, kann das Kind nicht fließend lesen. Diese zeitliche Verzögerung kann das Kernproblem bei Störungen des Leseerwerbs in den ersten Grundschuljahren darstellen.

In dieser Lernspielgruppe wird dem zeitlichen Moment in den Spielen **STÖRENFRIEDE** und **HONIGBUCHSTABEN** in Form einer Zeitnahme der Identifizierungsleistung Rechnung getragen. Darüber hinaus liegt ein Schwerpunkt auf der Unterscheidung und dem Herausfiltern ähnlicher Buchstaben. Im Spiel **EINER FEHLT** wird der routinierte Umgang mit der Reihenfolge der Buchstaben im Alphabet geübt.



Störenfriede
Einer fehlt



Honigbuchstaben



LAUTANALYSE-UND SYNTHESPROZESSE

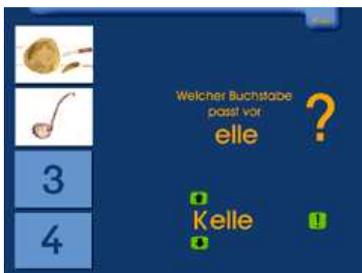
Wörter sind Lautgestalten oder Buchstabenanordnungen für entsprechende Bedeutungen, das heißt für ganzheitlich assoziierte Wahrnehmungs- und Erfahrungskomplexe. Neben psychischen und situativen Faktoren sind Bezeichnendes und Bezeichnetes wesentliche Säulen der Kommunikation. Um das Bezeichnete richtig auszusprechen und korrekt zu lesen, bedarf es einer bestimmten seriellen Anordnung der einzelnen Buchstaben und Laute. Vertauscht man sie, verwechselt sie oder lässt sie gar aus, kann eine unsinnige Botschaft oder ein Missverständnis entstehen. So unterliegt das Bezeichnende dem Diktat der richtigen Reihenfolge – Bedeutung ist immanent. Es zeigt sich, dass Kinder mit Leseproblemen in der Regel nicht in der Lage sind, die Symbolfunktion einzelner Buchstaben und deren Reihenfolge dem Kontext einer Bedeutung zuzuschreiben. Ein Buchstabe alleine bedeutet nichts.



Cesar Lesen 1.1

Wozu dann eine Reihenfolge, die als mühsam und abstrakt empfunden wird und mit dem Bezeichneten in keinem Zusammenhang zu stehen scheint?

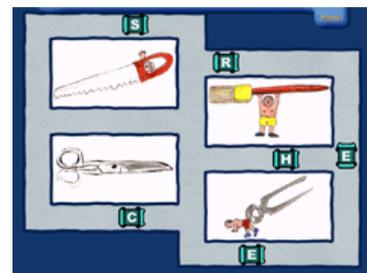
In der Sehnsucht nach Bedeutung werden die Kinder in dieser Lernspielgruppe herausgefordert, kleine Buchstabensequenzen zu meistern. Im Spiel **FAHRENDE BUCHSTABEN** werden die Bedeutungen vorgegeben - eines der gezeigten Bilder stellt das Lösungswort dar. Das Kind wird aufgefordert die fahrenden Buchstaben in die Reihenfolge zu bringen, die dem Lösungswort entspricht. Bei **REIMQUARTETT** wird das Kind motiviert, durch Auswechseln des ersten Buchstabens eines Wortes möglichst vielen Bedeutungen auf die Spur zu kommen. In **REIMBILDER** deckt das Kind durch die Suche nach klangähnlichen Lösungswörtern ein Szenenbild auf, dessen Elemente in einem semantischen Zusammenhang stehen.



Reimquartett



Reimbilder



Fahrende Buchstaben

LESE-SINNVERSTÄNDNIS

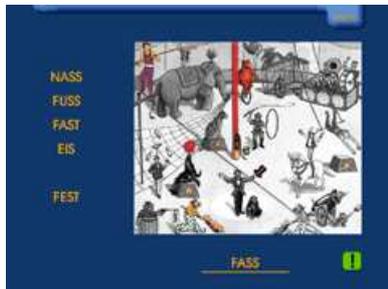
Erfolgreiches Lesen basiert auf zwei verschiedenen Kompetenzen zur Erfassung des Sinnes. Zunächst wird anhand weniger Strukturmerkmale erkannt, um welches Wort es sich wahrscheinlich handelt – dies geschieht simultan. Passt dieses Wort nicht in den Kontext, erschließt es der Leser systematisch und sequentiell. Die erste Kompetenz ermöglicht es, schnell zu lesen, die zweite, dieses genau zu tun. Beide Kompetenzen werden in den Spielen der vierten Lernspielgruppe gefördert. Die Strategie dabei ist, dass dem Kind möglichst viele Wahrnehmungsmomente einer Sache vorgegeben werden: Bild, geschriebenes und teilweise auch gehörtes Wort. Die Bedeutung wird also angeboten und das geschriebene Wort (durchweg kurze Inhaltswörter) dieser zugeordnet. Lesen führt nicht zur Bedeutung, sondern Bedeutung führt zum Lesen.

In **WÖRTERSUCHE** wird durch das Angebot einsilbiger Wörter das Erfassen von Di- und Trigraphemen geübt sowie das genaue Erfassen der Reihenfolge einzelner Buchstaben. In **BLITZWÖRTER** sieht das Kind nur für sehr kurze Zeit ein- oder zweisilbige Wörter und muss sie durch ganzheitliches Erfassen ihrem Bild zuordnen. Das **MEMORY** besteht aus Kartenpaaren, die zum einen ein Wort und zum anderen dessen gemaltes Sinnbild beinhalten. Beim Aufdecken des Bildes hört das Kind das gesuchte Wort. Es gibt jeweils zwei ähnlich klingende und damit auch ähnlich geschriebene Begriffe mit ganz verschiedenen Bedeutungen.



Cesar Lesen 1.1

Das Kind muss der Provokation der Verwechslung widerstehen und erfährt den Erfolg durch ein gewonnenes Kartenpaar.



Wörtersuche



Memory



Blitz-Wörter

Wenn die vorhandene Version unter den aktuelleren Windows Betriebssystem nicht funktioniert. So bitten wir Sie uns zu kontaktieren.

Cesar Lesen 2.0

CESAR Lesen 2 enthält detailreich illustrierte, motivierende und methodisch vielfältige Übungen, die sowohl der Förderung der Lesefertigkeit, d.h. des korrekten und schnellen Lesens, als auch des Leseverständnisses dienen. Deswegen wurde bei den einzelnen Spielmodulen darauf geachtet, dass einfaches "Herumklicken" oder "Raten" in der Regel nicht zum Erfolg führt. Die voneinander unabhängigen Spielmodule von **CESAR Lesen 2** fördern die zielgerichtete, korrekte und schnelle audio-visuelle Wahrnehmung beim Leseprozess. Um letztere zu erreichen, wurde -wenn immer möglich - den Spielen eine variable Zeitentnahme implementiert, die es dem Schüler sowie dem Therapeuten oder Lehrer ermöglicht, individuelle Fortschritte zu erkennen. Der Editor ermöglicht in einigen Spielen eine Erweiterung des vorhandenen Wort- und Themenmaterials, sowie die Möglichkeit des Ausdrucks von Arbeitsblättern. **CESAR Lesen 2** besteht aus 12 voneinander unabhängigen Lernspielen, die -in 4 Gruppen aufgeteilt -jene Teilleistungen fördern, die zum kompetenten Lesen notwendig sind: synthetisches Lesen, automatische Worterkennung, konstruierendes sowie komplexes Lese-Sinnverständnis.



Synthetisches Lesen

Um Grapheme zu Silben und Silben zu Wörtern zusammenzuziehen bedarf es der raschen Bewegung der Augenmuskeln und der sicheren, korrekten und schnellen alphabetischen Zuordnung von Graphemen zu Phonemen. *ABCetris* unterstützt und festigt die Orientierung innerhalb des Alphabets und den geschickten Umgang mit alphabetischen Buchstabenfolgen, während *Elfer* den Spieler vor die Aufgabe stellt, längere Phonemfolgen zu erfassen, zu speichern und zu lesen. In *Gespensterwörter* wird die sequenzielle Anordnung bereits bekannter Graphem-Phonem-Beziehungen und deren Synthetisierung zu einem Wort eingeübt.



Worterkennung

Worte automatisch zu erkennen, bedeutet mittels so genannter Blicksprünge plausible Konsonant -Vokal-Verbindungen zu Worten zu ergänzen, um schließlich Wortbilder als ganze schnell zu erfassen.

Silbenhexerei fördert die Fähigkeit Silben als Ganzes zu lesen und diese sodann mit möglichst wenigen Zügen in die richtige Reihenfolge zu bringen. In *Nessie* und *Kreuzworte* geht es - in je verschiedener Weise - darum, aus einem Kontinuum von Graphemen in Hinblick auf das gewählte Themenfeld möglichst schnell sinnvolle Wörter zu selektieren. *Vokalsauger* dagegen erweitert die Fähigkeit zur automatischen Worterkennung, indem durch die Wortgestalt und das Ergänzen möglicher Konsonant-Vokal-Kombinationen seitens des Spielers Wörter erschlossen werden.



Cesar Lesen 2.0

Lese-Sinnverständnis

Über das schnelle Erlesen einzelner Worte hinaus erfordert sinnverständiges Lesen die Bedeutungserfassung von Texten mit unterschiedlichen kommunikativen Funktionen. Bei *Flaschenpost* geht es darum, unter erschwerten Bedingungen kleinere Texte zu erlesen und den daraus gewonnenen Sinn korrekt zuzuordnen. Das Erfassen der Satzarten in *Witzig* bildet die Voraussetzung der korrekten Intonation beim Lesen, im gleichen Zug bildet es den Zugang zur Erschließung der Intentionalität von "Sprechakten" mit humorvollen, oftmals unerwarteten Pointen.

Komplexes Lese-Sinnverständnis

Auf unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen wird in den Spielen dieser Programmgruppe das genaue Sinn erfassende Lesen von Aussagen und Texten mit kommunikativen Funktionen geübt: Die Maschine in *Gebrauchsanweisung* funktioniert nur, wenn sie der Anweisung folgend bedient, d.h. das Gelesene aktiv verarbeitet wird. Die Fragen zu den Texten in *Details* können nur dann richtig beantwortet werden, wenn die Texte vor ihrem Verschwinden bis auf die Wortebene hinab genau richtig gelesen worden sind. *Wer? Wie? Was?* schließlich fordert das korrekte Erfassen einer Abfolge von Aussagen, um sich die Rätsel logisch erschließen zu können.



Wenn die vorhandene Version unter den aktuelleren Windows Betriebssystem nicht funktioniert. So bitten wir Sie uns zu kontaktieren.



Cesar Schreiben 1.0

SCHREIBEN 1.0 (2.-4. Klasse) bietet einen Baukasten unabhängiger Lernspiele zur

- lautgetreuen Verschriftung auf Laut-, Silben- und Wortebene
- Eigenkorrektur
- Graphemaufbauerfassung
- ganzheitlichen Wortbilderfassung
- Wahrnehmung von kleinen phonematischen Unterschieden
- Lautsynthese- und -analyse
- Anwendung metasprachlicher Prozesse.

In neun unabhängigen Spielen wird der Lernstoff der ersten beiden Grundschuljahre als reduzierter Karteikasten angeboten. Dabei kann in zwei Spielen der Wortschatz zusätzlich frei erweitert werden.

Das Programm verfügt über eine Einzel-Dokumentation der Ergebnisse und bietet darüber hinaus eine quantitative und qualitative Fehlerauswertung mit Ausdruck.

Die Spiele werden in den Gruppen **AUDITIV**, **VISUELL** und **AUDITIV-VISUELL** angeboten.

AUDITIV

In dieser Gruppe wird der Transfer von Phonemen in Grapheme spielerisch gelernt. Dies bewältigt ein Kind umso besser, je konsequenter das Prinzip der lautgetreuen Verschriftung verfolgt wird und je weniger das Gehörte semantische Bezüge weckt. Daher wird zunächst mit Einzellauten und Unsinnssilben gespielt. Erst dann werden Wörter diktiert und reihen sich als Puzzlewörter in ein Szenenbild ein. Darüber hinaus wird die Bearbeitung von Endlautverhärtung und Doppelkonsonanten angeboten.

Tiere anziehen



In diesem Spiel wird das Umsetzen von Phonemen in Grapheme thematisiert. Es wird dabei mit Unsinnssilben in verschiedenen Schwierigkeitsstufen gearbeitet, um eine Assoziation an bestehende Wörter soweit es geht zu verhindern. Dabei wird nur die Schreibweise akzeptiert, die die häufigste Realisierung des Gehörten in unserer Sprache darstellt. Das heißt, dass zum Beispiel das >v< als Äquivalent zum >f< oder >w< völlig ausfällt. Obwohl das >ie< als Zeichen der Länge am häufigsten in unserer Schriftsprache erscheint, soll dieses hier noch nicht umgesetzt werden, weil es so den Grundregeln der lautsprachlichen Verschriftung am Anfang des Schreiberwerbs entspricht. Die Schwierigkeit steigt mit der anwählbaren Komplexität

von Konsonanten-Clustern. Di- und Trigrapheme sowie die Umsetzung von Diphtongen werden in die Übungen integriert. Es werden für jeden Spieldurchgang mit dem Schreiben von zehn Silben jeweils zwei Tiere angezogen, die sich das Kind vorher ausgesucht hat.



Cesar Schreiben 1.0

Kreuzwörter



Manche Kinder haben trotz der Erfassung des Lesepinzips Schwierigkeiten, die Buchstaben zu behalten. Für sie sind die Übungen dieses Spiels konzipiert, jedoch dienen sie grundsätzlich der routinierten Benutzung des Alphabets. Gearbeitet wird mit dem Diktat von Buchstaben. Wählbar sind dabei zwei Möglichkeiten: lautgetreu und alphabetisch. Das Spielziel besteht für das Kind darin, fünf oder sechs Wörter herauszufinden, die es aus den Einzelbuchstaben zusammensetzen kann. Dabei kann es diese Wörter schon vor der realisierten Schreibung erraten, um mit möglichst wenig

diktieren Buchstaben auf die Lösung zu kommen. Unterstützend wirkt, dass das Kind gesagt bekommt, dass alle zu ratenden Begriffe etwas miteinander zu tun haben. Dieses Spiel lässt sich auch gut als Partnerspiel zwischen zwei Kindern spielen.

Puzzle-Diktat



In diesem Spiel gibt es acht anwählbare Puzzle-Bilder mit jeweils einem zugeordneten Rechtschreibthema, nämlich: Lautgetreue Verschriftung, Realisierung von Doppelkonsonanten oder das Erkennen und differenzierte schriftsprachliche Behandeln von Endlautverhärtung. Hier sollte der Mentor dem Kind ein aktiver Begleiter im "Verlängern des Wortes" sein, weil das Programm selbst hierzu keine Hilfe liefert. In den Bildern sind weiße Puzzle-Teile, die bei Anklicken das Wort diktieren, welches bei richtiger Schreibung das Puzzle komplettiert. Bei zwei falschen Schreibungen kommt dem Kind der kleine Füller zu Hilfe, der das Wort bei Anklicken solange

als Blitz zeigt, wie es in der Menüleiste unter Optionen angewählt worden ist.

VISUELL

Visuelle Ankerungsstrategien sind für zentral auditiv beeinträchtigte Kinder häufig die einzige Chance, orthografisch bestimmte Schreibweisen zu speichern. Deswegen ist es CESAR ganz besonders wichtig, verschiedene hierfür erforderliche Strategien mit lustigen, "erinnerungswerten" Animationen und Bildern zu begleiten. So wird das Kind dahin geführt, sein eigenes Schreibprodukt visuell analysieren, bewerten und damit korrigieren zu können. Weiterhin lässt CESAR den sequentiellen Graphemaufbau eines Wortes vor den Augen des Kindes entstehen. Immer auf der Suche nach Bedeutung lernen die Kinder automatisch mit der "Pilotsprache" das Wort in einzelne Phoneme zu zerlegen und so schreibbar zu machen. Die ganzheitliche visuelle Erfassung von Wörtern wird über kurz eingeblendete Zielwörter stimuliert und anschließend im Schreibprozess abgerufen und ebenso ganzheitlich in das Spiel integriert.



Cesar Schreiben 1.0

Frosch befreien



Wenn das Kind lernen soll, dass die schriftsprachliche Umsetzung von Wörtern nicht mit der Verschriftung der Umgangssprache zu bewerkstelligen ist, dann muss es lernen, das Wort so auszusprechen, wie es geschrieben wird. In diesem Spiel lernen die Kinder an der Buchstabenfolge das der Schriftsprache zugrunde liegende Lautsystem; diese Sprache steuert den Schreibprozess so wie der Pilot sein Flugzeug, daher der Begriff "Pilotsprache". Dieses geschieht, indem der Frosch beim Hüpfen auf verschiedene Seerosenblätter jeweils kurz einen Buchstaben aufleuchten lässt. Diese Buchstaben in ihrer Reihenfolge sollen danach aufgeschrieben werden. Das kann das Kind in der Regel nur leisten, in dem es die

Buchstabenfolge laut mitspricht und so das Wort konstruiert, das danach geschrieben werden soll. Hierbei ist es wichtig, dass möglichst viele Worte hintereinander richtig geschrieben werden. Die Anzahl der hintereinander richtig geschriebenen Worte (3, 5 oder 7) kann unter Optionen in der Menüleiste gewählt werden. Ist die angegebene Zahl der Richtigschreibungen hintereinander erreicht worden, ist der Frosch befreit und kann aus dem Glas hüpfen.

Flipper



In FLIPPER ist die Rechtschreibrealität des unsicheren Schreibers konstruiert worden. Deshalb sollte dieses Spiel auch nur mit dem Wortmaterial gespielt werden, bei dem das Kind tatsächlich unsicher ist. Einige Wörter sind im Editor schon vorgegeben worden, sollen aber nur als Beispiele dienen. Besser ist es, wenn der Mentor für das Kind Problemwörter und ihre möglichen bzw. konstruierbaren Schreibweisen selbst editiert. Das pädagogische Ziel besteht darin, das Kind mit seiner Merkstrategie bekannt zu machen und wenn möglich, sie effektiver zu gestalten. Ist das Kind sehr unsicher, ist Version 1 zu empfehlen, die automatisch beim Aufruf des Spiels angesteuert wird.

Hier klickt das Kind den grünen Button dann an, wenn es das Wort richtig in einem Flipperfeld gezeigt bekommen hat. Dabei hat es immer die richtige Schreibversion vor Augen. Das heißt, dass das Kind nur reagieren darf, wenn es das Zielwort sieht, nicht aber seine Ablenker. Wie schnell das Kind die neuen Inputs zu verarbeiten hat, entscheidet der Spielleiter über Optionen in der Menüleiste. Nach dem Flippern soll das Wort selbständig richtig geschrieben werden, so wie es vorher zu sehen war. Hier zeigt sich, ob das Kind in der Lage war, das Wort nicht nur als richtig zu identifizieren sondern es auch dergestalt wahrzunehmen, dass es seine eigene Schreibhypothese mit der tatsächlichen Schreibweise des Wortes in Übereinstimmung bringt. In Version 2 muss das Kind entscheiden, ob das Zielwort richtig oder falsch zu sehen ist, das heißt, hier gibt es zwei Buttons, die geklickt werden. Dabei entscheidet die Klickgeschwindigkeit und die Richtigkeit der Entscheidung über die Anzahl der Punkte, die es zu gewinnen gibt.



Cesar Schreiben 1.0

Blitz-Puzzle



In diesem Spiel gibt es acht anwählbare Puzzle-Bilder mit jeweils einem zugeordneten Rechtschreibthema, nämlich: Lautgetreue Verschriftung, Realisierung von Doppelkonsonanten oder Endlautverhärtung. Hier sollte der Mentor dem Kind ein aktiver Begleiter im "Verlängern des Wortes" sein, weil das Programm selbst hierzu keine Hilfe liefert. In den Bildern sind weiße Puzzle-Teile, die bei Anklicken das Zielwort als Blitz erscheinen lassen. Bei richtiger Schreibung wird das Puzzle um ein Bildteil komplettiert. Bei falscher Schreibung wird der Blitz beim nächsten Mal doppelt solange gezeigt, wie vorher unter

Optionen gewählt worden ist. Die pädagogische Intention besteht darin, dass das Wortmaterial, welches in Puzzle-Diktat auditiv kognitiv bearbeitet worden ist, nun eine visuelle Ganzworterkennung erhält und damit auch in einen visuellen Speicher aufgenommen wird.

AUDITIV-VISUELL

Auch in dieser Gruppe wird die Maxime der lautgetreuen Verschriftung verfolgt. Diesmal sorgen auditive und visuelle Stimuli gemeinsam dafür, spezifische Rechtschreibprobleme auf den Punkt zu bringen. So erfahren die Kinder die Ähnlichkeit von gesprochener Sprache und ihre graphematische Realisierung durch Ausprobieren. Sie dürfen sich auch ihrer detektivischen Fähigkeiten bedienen, wenn es darum geht, herauszufinden an welcher Stelle eines Wortes ein bestimmter Graphemaustausch eine spezifische Bedeutungsveränderung zu Folge hat. Ein kleines Quiz vor dem Schreibprozess regt das Kind an, über die Lautgestalt eines Wortes nachzudenken und setzt somit metasprachliche Denkprozesse in Gang, wenn es darum geht, Lupenstellen im Wort zu beleuchten.

Lautquartett



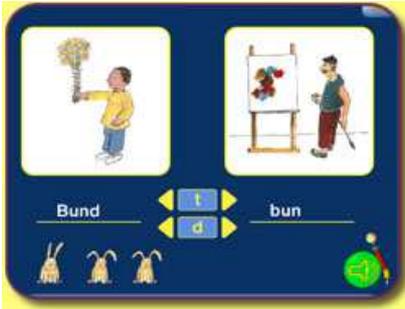
In LAUTQUARTETT werden sinnvolle Fremdkorrekturen herausgefordert, die der Eigenkorrektur als Vorstufe dienen. In diesem Spiel sind 24 Lautquartette wählbar, ansonsten werden sie durch Bedienen des Weiterschalters der Reihenfolge nach angeboten. In jedem Lautquartett ist einem Sinnbild ein gesprochenes Wort zugeordnet, welches auch geschrieben zu sehen ist. Wo muss man bei diesem Wort welchen Buchstaben wie verändern, damit das neue Wort der noch verdeckten Bildkarte dabei herauskommt? Welche Leistung hat das Kind hier zu erbringen, um diese

Entscheidung zu treffen? Es wird aufgefordert, den Ort der Veränderung zu kennzeichnen und zu entscheiden, welches Graphem an seine Stelle treten soll, damit das nächste gehörte Wort richtig geschrieben dasteht. Als Rückmeldung wird dann diese Bildkarte aufgedeckt.



Cesar Schreiben 1.0

Kleiner Unterschied



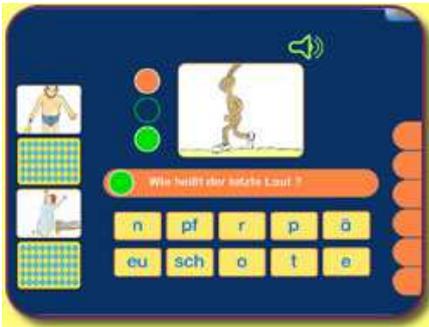
In diesem Spiel wird das Rechtschreibthema der Doppelkonsonanz sowie der Endlautverhärtung und der stimmhaften und stimmlosen Explosivlaute aufgegriffen. Normalerweise gilt die pädagogische Regel der Ähnlichkeitshemmung (Ranschburg), nach der man Kinder nicht zum gleichen Zeitpunkt mit zwei sehr ähnlichen Varianten eines Lerninhaltes konfrontieren soll. Dies gilt jedoch nicht bei der Wahrnehmung von zwei sehr ähnlichen Klangvarianten. Genau diese kann man umso besser wahrnehmen, wenn sie im knappen Zeitabstand erfolgen, denn nur dann ist für viele Kinder erkennbar, dass dieser minimale Hörunterschied eine unterschiedliche Schreibweise zur Folge

haben muss. Beim Einsetzen einer kognitiven Rechtschreibstrategie, wie die der Endlautverhärtung, gilt diese Regel ebenfalls nicht. Hier sollte der Mentor dem Kind ein aktiver Begleiter im "Verlängern des Wortes" sein, weil das Programm selbst hierzu keine Hilfe liefert. Genau diese Lernmöglichkeit bietet KLEINER UNTERSCHIED an, indem es den Kindern zu zwei Bedeutungsunterscheidenden klangähnlichen Varianten zwei verschiedene Schreiblösungen anbietet und damit das Rechtschreibproblem thematisiert und fokussiert.

Version 2 des Spiels weitet die Rechtschreibleistung dergestalt aus, dass das Kind das ganze Wortpaar schriftsprachlich realisieren soll. Auch hier ist es wichtig, dass nicht zufällig richtig/falsch geschrieben wird, sondern dass das Kind eine bestimmte Anzahl von Begriffen hintereinander richtig zu schreiben hat. Damit bekommt es zusätzlich eine gute Rückmeldung über seine Konzentrationsfähigkeit.

Quiz

Dies ist ein Spiel, das einen direkten Bezug darauf nimmt, dass viele Rechtschreibprobleme offensichtlich nicht nur in einem Hörproblem zu suchen sind, sondern dass auch die Mund-Motorik und die orale Stereognosie einen wesentlichen Anteil zur Rechtschreibfähigkeit beitragen. Das heißt, dass diese Kinder die phonetische Komponente der Laute besser erfassen müssen, bevor sie in der Rechtschreibung Fortschritte erzielen können. Bei jedem Durchgang werden drei Fragen über die Art und den Ort sowie den Überwindungsmodus verschiedener Laute in den Zielwörtern gestellt, die beantwortet werden müssen, bevor das Wort zu schreiben ist. Darüber hinaus erfolgt in diesem Spiel ein ständiger Wechsel zwischen Groß- und Kleinschreibung, sodass hier bei häufigem



Spielen eine gewisse Routine entsteht.

Wenn die vorhandene Version unter den aktuelleren Windows Betriebssystem nicht funktioniert. So bitten wir Sie uns zu kontaktieren.



Cesar Schreiben 2.0

Strategie- und Lernspiele zur sicheren Rechtschreibung (4.-6. Klasse)

Cesar Schreiben 2.0:

- **bietet** den Schülerinnen und Schülern die Chance, ihr Rechtschreibwissen über Analogien spielerisch anzulegen bzw. zu festigen,
- **vermittelt** auf spannende Weise alle relevanten orthographischen Themen,
- **fördert** Strategien zur morphematischen Ableitung,
- **sichert** erworbenes Wissen auf integrativer Ebene.

Cesar Schreiben besteht aus drei Themenbereichen: **HÖREN, RECHTSCHREIBUNG UND WORTLEHRE**, sowie **LÜCKENDIKTATEN** zur Wiederholung des Gelernten.

HÖREN

Themen:

- Gemischte Vokale
- Stimmhafte Plosive

Dopplung:

- Explosivlaute einfach und doppelt
- Fließlaute einfach und doppelt
- Zischlaute einfach und doppelt
- Auslautbestimmung durch Erweiterung

Konsonantenhäufung:

- Reibelauten, Explosivlaute mit Reibelauten
- Explosivlaute
- Zischlaute

Die Fähigkeit, automatisiert lautgetreu zu schreiben ist Voraussetzung für das Erlernen orthografischer Elemente. Bei dem Spiel **BLUBBER** findet durch Verknüpfen von Reimwörtern hörend eine Einteilung in analoge Schreibweisen statt, die über Farbe und Schriftbild anschließend sofort kontrollierbar ist. Das Spiel **BANKRÄUBER** verlangt den Kindern an hörbaren Lupenstellen einzelner Wörter eine Graphem-Entscheidung ab. Durch wiederkehrende ähnliche Lupenstellen kann sich die Entscheidungsfähigkeit in speziellen auditiven Bereichen langsam automatisieren.

Im dritten Spiel **FLIEGENFALLEN** braucht das Kind eine gefestigtere Phonem-Graphem-Beziehung, weil es hier ohne visuelle Unterstützung schnell durch Zuordnungs- und Ausschlussverfahren einer richtigen Schreibweise auf die Spur kommen muss.





Cesar Schreiben 2.0

RECHTSCHREIBUNG

Themen:

- Dehnungs-h
- Doppelvokal
- ai-Schreibung
- chs-Schreibung
- x-Schreibung
- v-Schreibung
- i-Schreibung

Auf dem Weg zur Orthografie stoßen die Kinder immer wieder an Stellen im Wort, wo die Schreibweise als solche nicht hörbar ist. Dieses erfordert eine neue Strategie, will das Kind auch hier die Rechtschreibung richtig anwenden. Wichtig ist, dass sich dem Kind die Rechtschreibbesonderheit einprägt und sie ihm im richtigen Moment einfällt. Dazu braucht es andere Gedächtnisstrategien, die in den drei hierarchisch angeordneten Spielen dieser Gruppe nacheinander bearbeitet werden. Die Vorstellung des Rechtschreibproblems erfolgt im ersten Spiel, im zweiten Spiel schließt sich die Ankerungsebene an und im dritten Spiel wird das Gelernte mit Ablenkern abgerufen.



WORTLEHRE

Themen:

- Wortarten
- Einzahl/Mehrzahl
- Steigerung
- Fälle
- Verb und Person
- Verb und Zeit
- Aktiv/Passiv/Reflexiv
- Groß- und Kleinschreibung
- Satzlehre
- Kreativ (hier sollen Wortbausteine kreativ zusammengesetzt werden. Mittels Editor und Wörterbuch können Bausteine und Wörter frei eingetragen und korrigiert werden)



Cesar Schreiben 2.0

Die Wort- und Satzlehre einer Sprache beinhalten Regelhaftigkeiten, über die der Muttersprachler beim Sprechen nicht nachzudenken braucht. Viele Rechtschreibweisen erklären sich nur aus der Herleitung von Stammformen und deren Flexion. Einfache Detail-Fragen in Form von Ja/Nein - Antworten werden im ersten Spiel **EISLABYRINTH** zur Disposition gestellt und so innerhalb eines Spiels geübt. Im nächsten Spiel **SKALA** werden in aufeinander aufbauenden Phasen zu einem grammatischen Thema die praktischen Umsetzungen der Regeln in Form von Multiple-Choice und aktivem Schreiben sowie Beziehungsstrukturen abgefragt. Wer Spaß an kreativen Wortbildungsspielen hat, mag sich in die **WORTWERKSTATT** begeben, die mit ihrem Editor für Kind und Erwachsenen ungezählte Möglichkeiten bietet, unbegrenzt Wörter aus einem Pool von Wortteilen herzuleiten.



LÜCKENDIKTATE



In 15 Lückendiktaten wird das Lernmaterial wiederholt. Jedes Diktat kann als Arbeitsblatt ausgedruckt werden. Die Cesar – Programme können Sie auch als Paket erwerben. Die Preise entnehmen Sie bitte der beigefügten Preisliste.

Wenn die vorhandene Version unter den aktuelleren Windows Betriebssystem nicht funktioniert. So bitten wir Sie uns zu kontaktieren.



Cesar Home

Auf vielfachen Wunsch von Seiten der Eltern hat der CES-Verlag speziell für das Schulbegleitende Üben zu Hause CESAR Home entwickelt. CESAR Home basiert auf den erfolgreichen und tausendfach eingesetzten Schul-Versionen CESAR Lesen 1.0 und Schreiben 1.0 und besteht aus 15 ausgewählten und teils - speziell für zu Hause - überarbeiteten Spielen. Darüber hinaus liegt der CD-ROM ein Eltern-Ratgeber der Autorin zum Verständnis der Lese-Rechtschreibproblematik und zum Umgang mit betroffenen Kindern bei.

CESAR fördert den Lese- und Schreiberwerb mit einem einzigartigen Konzept zur Bildung hilfreicher Strategien. Der Spiele-Baukasten ist lernpsychologisch durchdacht und fördert schwerpunktmäßig das differenzierte Hören und den routinierten Umgang mit Buchstaben und Lauten.

CESAR ist lehrplanorientiert, kinderleicht zu navigieren, bietet unmittelbare Fehlerrückmeldungen und Hilfen und motiviert zusätzlich durch lustige, sinnunterstreichende handgemalte Künstlerbilder.

CESAR Home ist in drei Gruppen mit jeweils 5 Spielen gegliedert:

➤ Buchstabenspiele

- Alphabet
- Störenfriede
- Honigbuchstaben
- Kreuzwörter
- Frosch befreien

➤ Hörspiele

- Lautquartett
- Kleiner Unterschied
- Tiere anziehen
- Memory
- Puzzle-Diktat

➤ Wort-Bild-Spiele

- Zauberwörter
- Reimquartett
- Blitz-Puzzle
- Blitz-Wörter
- Wörtersuche

Wenn die vorhandene Version unter den aktuelleren Windows Betriebssystem nicht funktioniert. So bitten wir Sie uns zu kontaktieren.



Cesar Rechnen 1

CESAR Rechnen besteht aus 16 Spielen, die sich in die Bereiche **Wahrnehmung**, **erstes Rechnen** und **Sachaufgaben** aufteilen und unabhängig voneinander entsprechend dem Lernziel eingesetzt werden können.

Die Spiele sind dabei speziell auf die Förderung von Teilleistungen ausgerichtet, für die sich der Einsatz des multimedialen Computers besonders eignet. Eine große Auswahl an Optionen unterstützt die individuelle Förderung. Sowohl im Schul- und Förderunterricht als auch in der Therapie können die Schüler alle Spiele allein, einige auch miteinander spielen.

CESAR Rechnen 1 ist lehrplanorientiert, aber kein Lehrbuch - es fördert spielerisch die Auseinandersetzung mit mathematischen Grundlagen. Fehlerrückmeldungen sind unmittelbar, und an geeigneten Stellen können die Kinder mehrfache Lösungsstrategien erproben. Klare Konzeption und eindeutige Navigation durch das Programm sind selbstverständlich.

WAHRNEHMUNG

Die Koordination von Grob- und Feinmotorik, Wahrnehmung sowie Denken und Sprechen ist Voraussetzung für den Erwerb rechnerischen Denkens. Die Förderung dieser basalen Fähigkeiten steht bei dieser Spiele-Gruppe im Vordergrund.

Orientierungs-, Richtungs- und Vergleichswörter sollen im Spiel DRUNTER UND DRÜBER identifiziert werden.

Zahlen in Puzzleteilen wieder erkennen sowie das Malen nach gesprochenen Anweisungen trainieren die Raum-Lage-Orientierung in ZAHLENPUZZLE und MALEN NACH HÖREN. Die auditive Erfassung von Richtungen und die visomotorische Koordination werden zusätzlich gefördert. Das Erkennen von übereinstimmenden Mengen wird bei SUPERSTEINE geübt.

Figur-Grund-Wahrnehmung und Wahrnehmungskonstanz werden bei der Auseinandersetzung mit geometrischen Formen in kindgerechten Bildern in den Spielen KONSTRUKTEUR und BAUMEISTER erarbeitet. Visuelle Differenzierung und räumliche Orientierung sind bei der Suche nach dem richtigen Ausschnitt in SCHNAPPSCHUSS gefordert.



Rechnen

Unterschiedliche Störfaktoren sind verantwortlich für die Entstehung einer Rechenschwäche. Die noch nicht ausgeprägten Fähigkeiten im Bereich der Pränumerik führen zu recht unterschiedlichen Problemen im Mathematikunterricht.

In dieser Gruppe berücksichtigt CESAR Rechnen 1 Anforderungen der Seriation, Klassifikation, Invarianz und Reversibilität zur Unterstützung der pränumerischen Leistungen der Kinder.

Anzahl, Heterogenität und Ungeordnetheit steigern die Komplexität im Spiel SEIFENBLASEN. Im KARTENSPIEL werden Zahlbegriffe, Zähl- und Abzählfertigkeiten, aber auch erste Vorstellungen der Null bewältigt. SLOTMACHINE widmet sich Muster- und Zahlenfolgen. Logik und Invarianz sind für die Punkteverteilung im MARIENKÄFER -Spiel erforderlich. Die Kinder setzen sich mit dem kardinalen Zahlenaspekt und Mengenkonzepten auseinander. Die simultane Erfassung von Mengen, Mächtigkeitsvergleiche und Konzentrations- und Merkfähigkeit werden beim ZAUBERHUT gefordert.



Cesar Rechnen 1

In FLEISSIGE AMEISEN werden Zählfertigkeiten mit dem relationalen Zahlbegriff beim Lösen einfacher numerischer Additions- und Subtraktionsaufgaben verbunden. Gleichzeitig wird der Umgang mit 5er und 10er Portionen zur simultanen Mengenerfassung veranschaulicht. Das Teile-Ganze-Konzept kommt in PFUNDKERLE zum Tragen und weckt das Verständnis des Stellenwertkonzeptes, Vergleichsschemata werden gefestigt.

Die Übertragung vergleichender Operationen auf die Symbolebene sind Bestandteil des FROSCHSPIEL s (größer/kleiner/gleich).

Sachaufgaben

Sachaufgaben stellen an Kinder komplexe Anforderungen. Im WORTSALAT geht es darum, Kinder bereits vor dem eigentlichen Lösen von Sachaufgaben mit den verbalen Elementen und Strukturen von Texten vertraut zu machen. Sie lernen spielerisch, Sachverhalte zu analysieren und mögliche Rechenoperationen zu identifizieren, ohne bereits Lösungsmodelle anbieten zu müssen.

Wenn die vorhandene Version unter den aktuelleren Windows Betriebssystem nicht funktioniert. So bitten wir Sie uns zu kontaktieren.

Systemvoraussetzungen für ALLE CES-Programme:



- Pentium Prozessor ab 133 MHz
- 32 MB RAM
- CD Lesefähiges Laufwerk
- Grafikkarte: 16 Bit Farben oder besser
- Soundkarte



- Windows XP
- Windows Vista
- Windows 7
- Windows 8(.1)
- Windows 10



Eugen Träger Verlag

200 Wortschätze systematischer Rechtschreibaufbau

Große zusätzliche Wortschatzsammlung zur gezielten Förderung bei Rechtschreibschwächen. Für das Universelle Worttraining entwickelt von Lehrkräften in der Diagnostik, Förderung und Elternberatung auf der Grundlage ihrer Praxiserfahrungen. Die Wortschätze sind übersichtlich und systematisch geordnet. Ca. 3800 Übungswörter sind mit langsam gesprochener Kinderstimme aufgenommen. Besonders geeignet für Therapeuten, Schulen und Privatanwender, die weitere systematische Aufbauarbeit wünschen.

ADHS - Der neue Aufmerksamkeitstrainer

mit seinen über 50 computergestützten Trainingseinheiten, ausführlichen Begründungen, Anleitungen und Hinweisen zur Anwendung bietet eine fundierte und praxisnahe Hilfe im Rahmen einer multimodalen Behandlung von Kindern und Jugendlichen (ab ca. 6. Lebensjahr) mit einer Aufmerksamkeits-Defizit-Hyperaktivitäts-Störung (ADS/ADHS) bzw. Hyperkinetischen Störung (HKS).

„Der neue Aufmerksamkeitstrainer“ konzentriert sich auf eine Hilfe im Kernbereich der ADHS, der Störung der Aufmerksamkeit. Er bietet auf der Basis neuropsychologischer Erkenntnisse über die Leistungen der Aufmerksamkeit vielfältige Trainingseinheiten zur Behandlung unterschiedlicher Arten der Aufmerksamkeitssteuerung wie Daueraufmerksamkeit, Wachsamkeit, gerichtete und geteilte Aufmerksamkeit.

Die Beschäftigung mit den neurobiologischen Ursachen der ADHS zeigt, dass aus einer Funktionsstörung bei der Hemmung von Impulsen sich die typischen Verhaltensauffälligkeiten wie Unaufmerksamkeit, Hyperaktivität und Impulsivität bei der ADHS entwickeln. Im Zentrum des Trainings steht somit das Einüben von Hemmprozessen zur Verbesserung von Funktionsdefiziten, vor allem bei der Aufmerksamkeit.

ADS-Trainer

Beim Lösen von Aufgaben spielt die Präzision und das Tempo eine besondere Rolle. Bei Kindern, die unter ADS/ADHS leiden, liegen meist Störungen der Aktivität, der Aufmerksamkeit und Konzentration und der Impulskontrolle vor. Diese Störungen wirken sich massiv auf die Art und Weise wie Aufgaben gelöst werden aus: Lösungen werden impulsiv, ohne nachzudenken gesucht, dabei wird ein Zeitdruck aufgebaut. Außerdem werden Arbeitsanweisungen/Instruktionen nicht oder nicht genügend beachtet. Die Arbeitsausführung erfolgt eher ohne Plan und ohne Strategie. Da die Augen und Gedanken hin und her springen, werden Lösungen oft nur zufällig gefunden.

Das Programm ADS-Trainer will durch Training der Aufmerksamkeit und Konzentration eine Veränderung des Arbeitsstils erreichen. Dabei wird besonders auf die Beachtung der Arbeitsanweisungen/Instruktionen sowie die konzentrierte Lösung von Aufgaben Wert gelegt.

Mit der Ampelsteuerung wird verstärktes Wahrnehmen von Aufgabenstellung und Lösungsverhalten (reflexiver Arbeitsstil) gefördert.

Einsatzgebiete: Lerntherapeutischen Praxen, Ergotherapie, Logopädie, Förderunterricht, Rehabilitation.



Alphabet

Ein Programm, bestehend aus 11 Trainingseinheiten rund um das Alphabet. Das Programm beinhaltet Übungen zur Aufmerksamkeits-, Vergleichs- und Gedächtnisschulung.

Das Programm ist durch seine Methodenvielfalt sehr abwechslungsreich und immer wieder einsetzbar. Auch als Wettbewerbsspiel für 2 Spieler einstellbar.

Einsatzschwerpunkt: Grund- u. Förderschulen (1. u. 2. Schuljahr), Rehabilitation, Alphabetisierung, Aphasietherapie (auch für Erwachsene)

Arbeitsblatt Profi

Mit Arbeitsblatt Profi können Sie Mathematik Arbeitsblätter in wenigen Klicks erstellen. Das Arbeitsblätter Programm wurde in Kooperationen mit Mathematik-Lehrern konzipiert, und ist auch für weniger erfahrene Benutzer kinderleicht zu bedienen!

Neben der Eingabe von Freitext können Sie Bilder, Zahlenstrahle, Zahlenketten, Rechenhäuser, Rechenpyramiden, magische Quadrate, Karfelder, Pfeilbilder und viele andere Figuren per Knopfdruck generieren. Selbst erstellte Arbeitsblätter können Sie speichern und über eine Tauschbörse auch mit Ihren Kollegen tauschen. Die Übernahme Ihrer erstellten Figuren in Drittprogramme wie Microsoft Word ist ebenfalls möglich.

Einsatzbereiche: Grundschule, für Lehrer und für (Dyskalkuie-)Therapeuten die Arbeitsblätter für gezielte Übungen entwickeln wollen.

AUDIO 1

Das Programm trainiert die auditive Diskrimination auf Geräusch- und Lautebene.

Tierstimmen, Geräusche und Laute müssen entsprechenden Bildern zugeordnet werden, Reihenfolgen sollen bestimmt werden, Richtungshören, Figurgrundwahrnehmung, dichotisches Hören, können eingeschaltet werden. Das Programm kann durch zusätzliche Bilder und Töne (auch Sprache) beliebig erweitert werden.

Einsatzbereiche: Vor-, Grund- u. Sonderschule / Rehabilitation / Logopädie / Aphasietherapie



AUDIO 2

Basistraining Lesen

Die vorliegenden Dateien wurden speziell zur Unterstützung und Förderung von Kindern entwickelt, die sich bereits zu Beginn des Lesenlernens mit dem Merken der Buchstaben und Silben schwer tun.

Eltern und Lehrkräfte bemerken oft sehr spät, dass sich Unsicherheiten in der schnellen und sicheren Benennung von Buchstaben, von Silben und kleinen Wörtern ausprägen:

Es muss so oft wiederholt werden, bis das Kind die Lösung automatisiert beherrscht.

Muss ein Kind während des Lesens noch über den "Namen" von Buchstaben nachdenken (instabile Graphem-Phonem-Korrespondenz), dann wird es nicht nur mit dem Verbinden der Buchstaben (Synthese) große Mühe haben, sondern auch mit der Sinnentnahme. Es wird also beim Lesen entweder zu Ratestrategien greifen, ein Helfersystem nutzen oder verzweifeln. Analoge Schwierigkeiten stellen sich beim Schreiben ein.

Genau hier setzt unser Förderkonzept an: Der Partner bestimmt die Leseaufgabe (Buchstabe, Buchstabengruppe, Silbe, Wort oder Satz). Er lässt das Kind so oft wiederholen, bis es die Aufgabe schnell und sicher, d. h. automatisiert beherrscht. Dies geschieht auf der Ebene einzelner Buchstaben oder in größeren Einheiten.

Wahlweise kann nur mit Buchstaben, aber auch mit Anlautbildern und Lautgebärden gearbeitet werden. In weiteren Übungsstufen wird mit Silben, kleinen (lautgetreuen) Wörtern und einfachen Sätzen ebenfalls bis zum Abschluss der Automatisierung geübt.

Bilder-Fonts

7 Bilder-Fonts zum Erstellen von Arbeitsblättern mit einer Textverarbeitung. 650 Bilder für Bild-Wortkombinationen zum Lesen- und Schreibenlernen.

Bei diesen Übungen werden unvollständige Sätze gezeigt, die der Anwender ergänzen muss. Anstatt der fehlenden Satz- oder Wortteile werden Bilder gezeigt.

Bilderkreuzworträtsel

Wörter aus dem Grundwortschatz entsprechend vorgegebener Bilder in Kreuzworträtsel einfügen. Jedes Rätsel kann auf jede beliebige Größe gezogen werden. Immer wieder verwendbar, da sie immer wieder neu ausgedruckt werden können, ca. 200 Kreuzworträtsel.



Bruchrechnen

Kein übliches Trainingsprogramm, sondern ein kompletter Lehrgang mit ansprechenden grafischen Einführungsmodellen. Sie schieben Tortenviertel und -achtel über den Bildschirm, Sie können eine Milchflasche zu beliebigen Teilen füllen, Sie handeln mit Schokoladenstücken.

So werden für jeden verständlich und ersichtlich die Grundlagen der Bruchrechnung erarbeitet.

Lehrgangsabschluss ist die Multiplikation und Division gemischter Brüche.

Sehr umfassend mit über 40 Unterprogrammen.

Die übergeordneten Themenbereiche:

Brüche kennen lernen	4 Programme
Gleichnamige Brüche	7 Programme
Erweitern und Kürzen	7 Programme
Der Hauptnenner	6 Programme
Ungleichnamige Brüche	7 Programme
Multiplikation / Division	9 Programme
Arbeitsblätter	Erstellen / laden / speichern / drucken.

Einsatzbereich: Hauptschule und Realschule

Buchstabengitter und Kreuzworträtsel

Rätselaufgaben lösen, versteckte Wörter finden, Buchstaben zählen. Für die Freiarbeit und den differenzierten Unterricht immer eine passende Aufgabenstellung. Sehr flexibel, inkl. Voll- und Umrisschrift. Automatische Erstellung von Buchstabengittern, auch für Kreuzworträtsel geeignet.

Diktattrainer

Ab dem 2./3. Schuljahr ein unbegrenzt einsetzbares Schulungsprogramm, das durch eigene Texte erweitert werden kann.

1. Als visuelles Übungsprogramm zum Selbstdiktat.
2. Als auditives Übungsprogramm in Form eines Partnerdiktats.
3. Auditives Übungsprogramm für mitgelieferte Diktate mit Sprachausgabe.

Das Programm ist durch einfache Texteingabe sehr leicht zu erweitern. Selbst eingegebene beliebige Diktattexte sind ohne Sprachausgabe und können wie unter 1. und 2. beschrieben geübt werden. Eine Erweiterung mit eigener Sprachausgabe ist bei etwas Computerkenntnis möglich.

Deutsche und englische Diktate werden mitgeliefert.



Diktate, Lückentexte, Übungen zur Groß-/Kleinschreibung, Greifspiel zum Zusammenfügen von Sätzen, Gesprächssimulation mit dem Computer, inkl. Schreibmaschinenkurs.

Einsatzbereiche: Grund-/ Haupt- / Realschule sowie in der LRS-Therapie

Elektroblinker

Ein Programm mit unglaublich vielen Möglichkeiten von Zuordnungen und mit einer riesigen Auswahl von Bildern, Geräuschen und Sprache. Der Elektroblinker ist editierbar und mit eigenem Material erweiterbar.

Folgende fünf Programme sind in Elektroblinker enthalten:

1. Text zu Text

Texte einander zuordnen

Beispiele:

2 Wortteile (Silben) / zusammengesetzte Nomen / Nomen zu Verb / assoziative Verbindungen (Beispiel: Angel = Fisch) / funktionelle Zuordnungen (Beispiel: Auge = sehen) / Reimwörter suchen / deutsch - englisch Vokabeln / Mathe-Aufgaben

2. Bild zu Text und Text zu Bild

Beispiele für Bild-Text Kombinationen:

Texte zu Bildern finden / Anlaute zuordnen / funktionelle Zuordnungen (Beispiel: Auto = fahren) / englische Vokabeln / Menge und Zahl / geometrische Formen

3. Bild zu Bild

Visuelle Wahrnehmung und logische Bild-Verknüpfungen verschiedenster Art, z. B. zusammengehörende Kategorien finden, Schatten suchen, gedrehte Bilder usw.

4. Sound zu Text / Sound zu Bild / Sound zu Text + Bild

Auditive Zuordnungen aller Art: Noten, Lieder, Tiergeräusche / Übersetzungsübungen deutsch-englisch und englisch-deutsch

5. Weißt du es? beinhaltet viele tolle Leseanlässe)

"Weißt du es?" ist ein Quiz und multiple choice Programm, das als Frage beliebige (auch mehrzeilige) Texte, Bilder und Sounds erlaubt. Aus 4 vorgeschlagenen Möglichkeiten muss die passende Antwort gefunden werden.

Mit den in unseren Programmen bekannten Einstellmöglichkeiten kann das Programm für schwache und starke Schüler angepasst werden. Mit dem eingebauten Editor ist das Programm inhaltlich änder- und erweiterbar.

Einsatzbereiche: Visuelle- und auditive Förderung, Logik, Sprachverständnis, Integrationsunterricht, Englisch in der GS, Mathe-Kopfrechnen, allgemein für Grund- und Förderschule, sowie Logopädie und Ergotherapie, Aphasie- und Schlaganfallpatienten.



Englisch hören – intensiv

Das perfekte Englisch-, Hör- und Merkprogramm für die Grundschule ab 1. Klasse. Sehen, Hören und Verstehen durch die ansprechende Kombination von Bildern mit Sprachausgabe. Mit dem integrierten Editors können leicht eigene Lerninhalte, die auf die aktuell zu lernenden Begriffe abgestimmt sind, erstellt werden.

Beschreibungen der Unterprogramme:

Programm 1: Look and listen

Zwischen 1 und 12 Bilder können gleichzeitig gezeigt werden. Klickt man auf ein Bild, kann man den englischen Begriff dazu hören. Statt des Bildes kann auch der Text oder ein Fragezeichen gezeigt werden. Dadurch sind auch Frage- und Ratespiele möglich.

Programm 2: What do you hear ?

Ein Wort ist in englischer Sprache zu hören. Das dazu gehörende Bild soll gefunden werden. Die Anzahl der dargestellten Bilder kann 2, 4, 6, 9 oder 12 Bilder betragen. Es kann zwischen Bild- und Textdarstellung gewechselt werden.

Programm 3: First, second, third...

Aufgabe: Von 1 bis zu 5 englische Ausdrücke behalten können und die dazu gehörenden Bilder anklicken. Unterschiedliche Schwierigkeitsgrade sind dadurch gegeben, dass die Anzahl der zu suchenden Bilder erhöht werden kann und dass die Reihenfolge eingehalten bzw. nicht eingehalten werden muss.

Programm 4: Is it right or wrong ?

Ein Wort wird gesprochen. Ist es das Wort "socks" dann stimmen in diesem Beispiel Bild und Sprache überein. Zur Bestätigung muss man auf den rechten Smily klicken. Sind Bild und Sprache nicht identisch, muss man auf den linken Smily klicken. Die Sonne wandert dabei am Horizont immer ein Stück weiter.

Programm 5: Hear and click the right picture

Immer wenn ein Wort gesagt wird, muss man auf das passende Bild klicken, bis alle Begriffe nach oben in ihre Schattenbilder gewandert sind.

Programm 6: Who is the best player ?

2 bis 4 Spieler (wobei der Computer auch als Spieler gelten kann) versuchen möglichst schnell einen Rahmen auf das Bild zu steuern, das dem in englisch gesagten Begriff entspricht. Bei Spielart 1 bringt nur der schnellste Spieler seine Spielfigur weiter zum Ziel. Bei Spielart 2 spielen die Spieler immer abwechselnd und es zählt die Gesamtzeit, die für das Suchen der Bilder benötigt wurde.



Programm 7: Look for the right door

Der Anwender wandert auf dem Flur vor und zurück. Dabei hört er immer das gleiche englische Wort, je nach Position lauter oder leiser, mehr rechts oder mehr links. Es gilt heraus zu finden, hinter welcher Tür der gesuchte Begriff versteckt ist. Öffnet man die richtige Tür, gelangt man in einen Raum und kann dort das Bild anklicken. Durch das wiederholte Hören prägt sich der Klang der Wörter sehr gut ein. In allen Programmteilen kann zwischen Bild- und Textdarstellung gewechselt werden.

English for Us : frühes Hören - Sprechen - Lesen

Grundschul Kinder erreichen spielend einen Wortschatz von ca. 1000 Wörtern.

Durch die sehr gute Sprachunterstützung verbessert sich die Aussprache der Schüler ganz enorm.

Sicherheit in der Aussprache

- verschafft höheres Selbstvertrauen beim Sprechen,
- erleichtert damit den zukünftigen weiteren Aneignungsprozess der Fremdsprache,
- verbessert das Leseverhalten,
- letztendlich steigt das Englisch-Niveau der ganzen Lerngruppe.

Hören, Verstehen, Lesen werden auf Wort- und Satzebene gefördert.

"English for Us" beinhaltet 5 Unterprogramme mit Zeichnungen und Digitalfotos.

Die Schullizenz ist zusätzlich mit einem Editor ausgestattet, damit können Programminhalte auch selbst gestaltet werden.

Themen, zu denen es jeweils mehrere Übungen gibt, sind:

Animals, Body, Children, Clothes, Colours, Country, Daily Life, Easy Games, Difficult Games, Food, Grammar, House, Persons, Seasons, Spelling and Counting.

Beschreibungen der Unterprogramme:

Programm 1: Match the pictures (Verbinde die Bilder)

In diesem Zuordnungsspiel auf Bildebene hören sie links das Wort in Deutsch und rechts das entsprechende englische Wort. Das Spiel ist leicht zu handhaben. Die Wörter können immer wieder angehört und vom Schüler nachgesprochen werden.

Programm 2: Start to read

Zuordnung von Bildern zu Texten, hier sollen Wörter und Sätze gelesen werden. Die Wörter und Sätze können natürlich auch hier immer wieder angehört werden.

Programm 3: Listen and match (Höre zu und verbinde)

Ein nur gehörter Text soll einem geschriebenen Text und/oder einem Bild zugewiesen werden. (Einstellung 2 bis 8 ist möglich).

Programm 4: Match the words (Verbinde die Wörter)

Ähnlich einem Vokabeltrainer mit Multiple choice bietet dieser Programmteil Übersetzungsübungen auf Wort- und Satzebene mit ganz unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad und natürlich der Möglichkeit, jedes Wort durch einfaches Anklicken immer wieder neu zu hören. (Einstellung 2 bis 8 ist möglich).



Programm 5: Guess what (Rate was es ist)

Dieser Programmteil erlaubt viele kreative Aufgabenstellungen. Zu einer Frage oder einem Bild stehen 4 Antworten zur Verfügung, aber nur eine ist richtig.

Beispiele: What belongs together? What are you doing?

English with pictures: Erste Wörter schreiben

Erste Wörter/Sätze in Kombination mit Bildern und Sounds schreiben, lesen, zuordnen, erinnern. Das perfekte Englisch-Lernprogramm für die Grundschule, 3. und 4. Klasse.

Durch die ansprechende Kombination von Bild, Sprachausgabe und Text wird das Einprägen und Behalten von Wörtern (und kurzen Sätzen) erfolgreich unterstützt.

Mittels des integrierten Editors kann der Lehrer (oder die Eltern) die zu lernenden Begriffe unkompliziert und schnell in einer Datei speichern, so dass immer die aktuellen Lerninhalte geübt werden können.

Hören, Verstehen, Lesen und Schreiben werden auf Wort- und Satzebene gefördert.

Protokolle zur Fehleranalyse und Zeugnis als Belobigung werden erstellt.

Zusatzleistung: Bildkarten für Zuordnungs- und Memoryspiele können ausgedruckt werden (kostenloses Download unten auf dieser Seite).

Klassenbestellung für Schulen: Bei Abnahme ab 20 Stück, Stückpreis = 5,- (20 Stück = 100,- Euro).

Beschreibungen der Unterprogramme:

Programm 1: Listen and write

Ein Bild ist zu sehen. Der dazu gehörende Text (Wort od. Satz) wird in englisch und/oder deutsch (je nach Einstellung) gesprochen. Der Text ist einzugeben. Abschreibübung, Diktat und Vokabeltest (mit Übersetzung) sind in diesem Programmteil möglich. Texte können beliebig oft gehört werden. Als Hilfestellung kann der einzugebende Text ins Bild eingeblendet werden. Der nächste erwartete Buchstabe kann gesagt werden. Der gesamte Text kann in englisch buchstabiert werden.

Programm 2: Find the right word (Leseübung)

Texte, einstellbar von 2 bis 6 (Schwierigkeitsgrad), sollen gelesen werden. Der zum Bild passende Text wird angeklickt. Die Sprachausgabe ist individuell einstellbar, a) direkt zur Aufgabe, b) Abruf bei Bedarf, c) als Lob nach der richtigen Lösung.



Programm 3.1: Read the word 3.2: Find the picture

3.1 Ein Bild wird angeklickt, der Text dazugehörige wird angezeigt, der Text kann bei Bedarf vom Programm gesprochen werden. Dieser Programmteil ist eine ruhige, stressfreie Leseübung. Der Schüler kann entsprechend seiner individuellen Lernfähigkeit fortschreiten. 3.2 Ein Text wird gezeigt, das dazu gehörende Bild muss angeklickt werden.

Es sind jeweils 2 bis 14 Bilder einstellbar.

Programm 4: Listen and find the picture (Hörübung)

Ein Wort oder Satz wird gesagt. Der Text ist nicht zu sehen, aufgrund des gehörten Textes werden die Bilder angeklickt. Es sind 2 bis 14 Bilder einstellbar.

Programm 5: Memory mit Bild und Sound

Immer wenn ein Wort gesagt wird, muss man auf das passende Bild klicken, bis alle Begriffe nach oben in ihre Schattenbilder gewandert sind.

Programm 6: Memory mit Sprache ohne Bilder

Die Memoryspiele sind gleichzeitig Übersetzungsübungen. Eine der zusammengehörenden Karten ist mit deutschem Text, die andere dazugehörige mit englischem Text belegt.

Die Spiele sind von leicht (= 6 Karten) bis schwer (= 32 Karten) einstellbar.

Fensterbilder

Für jeden Buchstaben des ABC ein Bild-Fingerfertigkeit und Kreativität beim Ausschneiden, Ausmalen, Aufkleben. Immer wieder nutzbar, da die Schnittmuster immer wieder neu ausgedruckt werden können. Durch den Aufbau der Schnittmuster ist ein Ausdruck bis DIN A2 für Poster auch auf DIN A4-Druckern möglich.



Fördermaterial für Grundschul Kinder

Diese Kopiervorlagensammlung enthält 80 Übungs- u. 80 Lösungsvorlagen für Grundschul Kinder in den Klassen 1 bis 3, die einen erhöhten Förderbedarf haben und deshalb spezielles Material zur Steigerung ihrer schulischen Leistungsfähigkeit benötigen. In der Förderschule sind diese Vorlagen, je nach individueller Leistungsfähigkeit, in den Klassen 3 bis 6 einsetzbar. Die Übungsvorlagen sind fächerübergreifend angelegt, d.h. sie sind nicht einem einzigen Unterrichtsfach zuzuordnen.

Schwerpunkte:

Die Übungsvorlagen trainieren und stärken im Wesentlichen die folgenden psychischen Grundleistungen:

1. Auge-Hand-Koordination

Die Kinder üben den sachgerechten Umgang mit einem Bleistift und Buntstiften (teilweise auch mit dem Lineal) durch das konzentrierte Nachzeichnen und Ausmalen.

2. Denk- und Kombinationsfähigkeit

Die Kinder lernen das Verknüpfen und Vernetzen von Informationsinhalten, die linear oder nicht-linear dargeboten werden.

3. Mathematisches Denktraining

Die Kinder trainieren den Umgang mit Zahlenrätseln durch die Bearbeitung von Rechenquadraten und Rechenpyramiden.

4. Sprachliches Denktraining

Die Kinder stärken ihre Fähigkeit, Buchstaben zu Wörtern und Textbausteinen zu komponieren und zuzuordnen.

5. Visuelle Wahrnehmungsfähigkeit

Die Kinder üben das genaue Sehen und Vergleichen visuell dargebotener Wahrnehmungsinhalte.

6. Räumliches Denktraining

Die Kinder üben das räumliche Sehen und Denken.



Fördermaterial für Vor- und Grundschul Kinder

Effektive Übungen für Kinder mit verzögerter Lernentwicklung. Die Übungen wurden im Rahmen des regionalen Integrationskonzeptes in Braunschweig erprobt und optimiert.

Zielgruppe dieser Übungen sind Vor- und Grundschul Kinder, deren Lernentwicklung verzögert abläuft. Dazu gehören neben den Kindern mit Teilleistungsstörungen auch solche, bei denen ein sonderpädagogischer Förderbedarf bereits gutachterlich festgestellt wurde, und die daher auf besonders individualisierende Arbeitsmittel angewiesen sind. Ziel des Programms ist es, die wichtigsten Lernvoraussetzungen der lernschwachen Kinder so zu stärken und zu trainieren, dass sie im schulischen Lernen gut vorankommen und langfristig optimale Leistungen im Rahmen ihrer individuellen Möglichkeiten erbringen können.

Insbesondere trainieren die Übungen:

- visuelle Wahrnehmung, die Auge-Hand-Koordination
 - das Denk- und Kombinationsvermögen, die allgemeine Konzentrationsfähigkeit
- Materialumfang: 72 Übungsvorlagen, 72 Lösungsvorlagen als PDF-Dateien auf CD.

Sehen - Denken – Zeichnen

Zielgruppe der Übungen sind Grund- und Förderschulkinder (Förderschule bis Klasse 9), die in den o.g. Trainingsbereichen Hilfen durch differenziertes Übungsmaterial benötigen.

Buchstaben nachzeichnen:

- Ein einzelner Buchstabe ist in einem vergrößerten Rasterfeld nachzuzeichnen (Vorlagen 1 bis 12);
- Ein einzelner Buchstabe ist in mehreren Rasterfeldern mit teilweise perspektivischer Verzerrung nachzuzeichnen (Vorlagen 13 bis 24);

Wörter nachzeichnen:

- Ein Wort ist in einem vergrößerten Rasterfeld nachzuzeichnen (Vorlagen 25 bis 36);
- Ein Wort ist in mehreren Rasterfeldern mit teilweise perspektivischer Verzerrung nachzuzeichnen (Vorlagen 37 bis 48).

Zu jedem Aufgabentyp werden vier verschiedene Schwierigkeitsformen angeboten:

- eine Flächendarstellung mit Rasterpunkten;
- eine Flächendarstellung ohne Rasterpunkte;
- eine räumliche Darstellung mit Rasterpunkten;
- eine räumliche Darstellung ohne Rasterpunkte.

Diese vier Schwierigkeitsformen zu jedem Aufgabentyp ermöglichen eine sehr differenzierte und individualisierte Verwendung der Vorlagen im Unterricht.



Muster nachzeichnen:

- Ein vorgegebenes Muster ist in einem vergrößerten Rasterfeld nachzuzeichnen (Vorlagen 1 bis 12);
- Ein vorgegebenes Muster ist in mehreren Rasterfeldern mit teilweise perspektivischer Verzerrung nachzuzeichnen (Vorlagen 13 bis 24);
- Ein Muster, dessen Aufbau in vier Teilbildern veranschaulicht wird, ist in einem vergrößerten

Rasterfeld nachzuzeichnen

(Vorlagen 25 bis 36);

- Vier Muster müssen wie vorgegeben an der Vertikalen und an der Horizontalen gespiegelt werden (Vorlagen 37 bis 48).

Zu jedem Aufgabentyp werden zwei verschiedene Schwierigkeitsformen angeboten:

- eine Flächendarstellung mit Rasterpunkten;
- eine Flächendarstellung ohne Rasterpunkte.

Diese beiden Schwierigkeitsformen zu jedem Aufgabentyp ermöglichen eine sehr differenzierte und individualisierte Verwendung der Vorlagen im Unterricht.

Diese Übungen trainieren

- den sachgerechten Umgang mit Lineal und Bleistift,
- die Auge-Hand-Koordination,
- die Raum-Lage-Wahrnehmung,
- die visuelle Differenzierungs- und Konzentrationsfähigkeit,
- die Wahrnehmung räumlicher Strukturen.

Gedächtnis- und Bilderdiktat

Gedächtnisdiktat:

Der Bildschirm ist horizontal in 2 Hälften geteilt. In der oberen Hälfte steht ein beliebiger Text, z. B. ein Wort oder ein mehrzeiliger Satz.

In der unteren Hälfte soll dieser Text geschrieben werden. Es kann entweder oben gelesen oder unten geschrieben werden. Wenn man nicht mehr weiter weiß, muss man oben nachschauen, wie der Text weiter geht. Das Nachschauen wird protokolliert.

Das Gedächtnis wird auf diese Weise trainiert, auch längere Texte zu behalten.

Das Protokoll gibt Aufschluss über Merkfähigkeit und Gedächtnisleistung.

Bilderdiktat:

Im Bilderdiktat können beliebige Texte, Bilder und Sprache gleichzeitig dargeboten werden. Dadurch ergeben sich vielfache Einsatzmöglichkeiten:

Bilddiktat, Wortdiktat, Satzdiktat, Wissensvermittlung mit Abfrage.

Einsatzbereiche: Grund-, Haupt-, Realschule / Rehabilitation / Logopädie / Aphasietherapie / Alphabetisierung / Integration von Ausländern



Hören - Sehen - Schreiben

Multimediales-Schriftsprachtraining auf CD mit über 1000 Sounddateien.
Für Kinder und Erwachsene mit Schwächen im auditiven oder auch im visuellen Bereich.

Programme:

- Hören und Schreiben
- Welches Wort stimmt (Leseaufgabe)
- Bild zum Wort
- Bild zum Ton
- Bild-Memory
- Sound-Memory

Eine Sprachausgabe ist in allen Programmteilen möglich. Die Wörter können vom Programm auch buchstabiert werden. Einstellbare Optionen ermöglichen die Anpassung an den individuellen Lernstil. Das Programm ist erweiterbar, Wortlisten können individuell zusammengestellt werden und die Bildkarten sind ausdrückbar.

Einsatzbereiche: Vor-, Grund- u. Förderschule, Rehabilitation, Logopädie, Aphasietherapie, Ergotherapie, Alphabetisierung, LRS-Therapie

Intelligenztrainer

Das Programm umfasst 15 Unterprogramme, die sich mit der Förderung kognitiver Fähigkeiten und der Übungen zur visuellen Differenzierung beschäftigen:

- Animationen:** Wissenserwerb mit Bild-Text-Verknüpfung / Bilder müssen benannt werden.
- Welches Bild passt?** Zu einem vorgegebenen Text muss das passende Bild ausgewählt werden.
- Welches Wort stimmt?** Zu einem Bild muss die passende Beschreibung ausgewählt werden.
- Optische Differenzierung:** Ein Symbolbild muss unter bis zu 24 Bildern entdeckt werden.
- Halbbilder zusammensetzen** 2 x 12 Halbbilder müssen richtig zusammengesetzt werden.
- Doppelbilder:** Ein sichtbares Originalbild ist aus Bildstreifen nachzubilden.
- Bildschirmausschnitt:** Bildschirmausschnitte sind an den richtigen Stellen einzuordnen.
- Muster legen:** Vorgegebene Muster sind nachzubilden.
- Halbbild zeichnen:** Symmetrische Bilder ab der Symmetrieachse assoziativ ergänzen.
- Fehlende Teile:** Bilder sollen um fehlende Teile ergänzt werden.
- Blockbild ergänzen:** Hypothesenbildung, Beschreiben und Vollenden offener Bilder.
- Vorder- / Hintergrund:** Was liegt weiter vorn bzw. weiter hinten in 6 Ebenen?
- Reaktionstest:** Bildelemente schnell anwählen, mit Zeitmessung.
- links/rechts:** Handkoordination, rechte/linke Hand.
- 3D Wahrnehmung:** Stellwände im dreidimensionalen Gitter nach Vorbild einsortieren.

Je nach gewähltem Bildmaterial ist das Programm für leichte bis schwere Aufgabenstellungen einsetzbar.

Einsatzbereich: Rehabilitation, Ergotherapie, Grund- u. Förderschule



Lateinische Ausgangsschrift

Arbeitsblätter selbst erstellen!

Schreibschriften - inkl. Schuldruckschrift True-Type-Fonts für Windows-Betriebssysteme

Jedes der 3 Schriftpakete umfasst 37 Fonts in folgender Zusammensetzung:

1. Die gewählte Schreibrift, z.B. VA-, LA-, oder SA-Schrift in
Vollschriften Umrisschriften Punktchriften
jeweils in der Ausführung ohne Linienführung, mit 2, 3, 4 Linien
sowie 2 Linien und punktierten Hilfslinien.
2. Inkl. normale Druckschriften in Voll- und Umrisschrift mit 0, 2, 3, 4 Linien,
inkl. dem dann richtigen deutschen a und dem richtigen ß.
3. Inkl. Schuldruckschriften in Voll-, Umriss-, und Punktchrift mit 0, 2, 3, 4 Linienführungen.
Bei der Schuldruckschrift ist das Größenverhältnis der Groß- zu den Kleinbuchstaben wie bei den
Schreibschriften.

Laute unterscheiden

Mit Anlaut / Inlaut / Auslaut Zuordnung perfekt geeignet zur Lautanalyse.

Aufmerksamkeits-, Vergleichs- und Gedächtnistraining für Buchstaben / Bilder / Zahlen / Farben /
Muster / Wörter, visuelle und auditive Differenzierung, inkl. lautieren und buchstabieren in deutsch
und englisch.

Die Unterscheidungsfähigkeit von Lauten lässt sich gezielt üben. Die zu übenden Inlaute in
Wörtern können vom Anwender sogar einzeln bestimmt werden.

Das Programm ist durch seine Methodenvielfalt sehr abwechslungsreich und immer wieder
einsetzbar, mit vielen Bildern, schönen Sounds, mit Greifspiel und Memoryspiel.

Die Inhalte können von der Lehrkraft bestimmt werden, editierfähig und erweiterbar.

Einsatzbereiche: Vorschule, Grundschule 1. und 2. Schuljahr, Förderschule, Alphabetisierung,
Logopädie sowie als Reha-Therapieprogramm.

Lesen und Schreiben lernen

Dieses Programmpaket beinhaltet 12 Unterprogramme in 3 Blöcken vom Lesen einfacher Konsonant-Vokal-
Verbindungen bis zum Zusammenstellen ganzer Sätze.

Ein abgerundetes Programmpaket mit dem das Lesen- + Schreibenlernen zu einem reizvollen Lernerlebnis
wird.

Bewegte Animationen steigern dabei die Konzentration und Aufmerksamkeit.

Der integrierte Editor ermöglicht das Erstellen eigener Wortlisten.

Einsatzbereiche: Grund- und Förderschule, Logopädie, Rehabilitation, Alphabetisierung.



Die schönsten Lobaufkleber

Die Aufkleber sind in Farbe zum Ausdrucken und zum Selbstbeschriften. 42 beschriftete Cliparts im Hochformat u. im Querformat + Cliparts zum Selbstbeschriften.

Mathe-Aufgaben-Generator

Programm zum schnellen Entwerfen und sofortigem Ausdrucken mathematischer Aufgabenblätter zu den Grundrechenarten. Arbeitsblätter mit Selbstkontrolle. Einstellungen des Zahlenbereichs, Rechnen mit und ohne Zehnerübergang u.s.w. sind möglich.

Eine echte Arbeitserleichterung für Lehrer die schnell attraktive Aufgabenblätter zur Verfügung haben möchten.

Merkfähigkeit und Kognition

- **Merkfähigkeit steigern:** Wie bei dem bekannten Spiel „Koffer packen“ muss sich bei jedem Durchgang ein Bild mehr eingepägt werden. Inhalte und Schwierigkeitsstufen wählbar. Fördert Konzentration und Gedächtnis.
- **Reihenfolge ordnen:** Bilder in die richtige Abfolge bringen. Erfordert logisches Erfassen der dargestellten Situationen. Trainiert Arbeitsverhalten bei ADS.
- **Kategorien bilden:** 2 Bilder finden, die einem Oberbegriff zugeordnet werden können, z.B. Menschen.
- **Logisches Ergänzen:** Eine vorgegebene Reihe logisch fortsetzen.

Einsatzbereich: Grund- und Förderschule, Ergotherapie, Logopädie, Rehabilitation



MIMAMO

Programm zum Training phonologischer Bewusstheit, es können auch phonologische Tests durchgeführt werden.

Hauptanliegen des Programms ist es, erste Schritte beim Lesen und Schreiben lernen zu unterstützen, bzw. Probleme beim Lesen lernen aufzuarbeiten. Der Computer spricht mi oder bu oder lalumamidu, auch sinntragende Silben und Wörter. Die Inhalte sind frei editierbar.

Bei der **Hören-Diagnose** gibt der Schüler über die Tastatur ein, was er meint gehört zu haben. Der Computer vergleicht und erstellt einen Testbericht.

Im **Hören-Schreiben-Training** gibt der Computer eine sofortige Rückmeldung, ob Schreiben und Hören identisch sind, bzw. was verbessert werden muss.

Beim **Hören-Lesen-Training** hört der Schüler Laute, Silben oder Wörter und klickt im Multiple-Choice-Verfahren die richtige Lösung an.

In **Übung: Texte anhören** können Texte angeklickt und gehört werden. Die Pause zwischen den Silben ist einstellbar, eignet sich u.a. auch zum Silbenklatschen.

Im **Lesefahrstuhl** kann die jeweilige Fahrstuhlsilbe mit beliebigen anderen Silben kombiniert werden. Stellt der Computer die Aufgabe, muss der Schüler die richtige Silbenkombination finden.

Einsatzbereiche: Grundschule, Förderschule, Logopädie, Rehabilitation, Alphabetisierung

Plättchenrechnen

Grundlegendes Rechenprogramm, zur Behandlung von Rechenschwäche sehr gut geeignet.

Vom Abzählen einzelner Plättchen über Mengenbildung, Plus-/Minusrechnung führt das Programm bis zum kleinen 1 x 1. Die umfangreichen Einstellmöglichkeiten erlauben ein schrittweise aufbauendes Vorgehen. Ein Ausdruck von Arbeitsblättern für jede gewählte Aufgabenstellung ist möglich.

Einsatzbereiche: Dyskalkulie-Therapie, Grund- und Förderschule, Rehabilitation.

Prozentrechnen

Programmpaket mit 30 Übungsmethoden auf verschiedenen Lernniveaus.

Der Vergleichsbruch: Der Anwender lernt, dass das Verhältnis einer Teilmenge zu seiner Gesamtmenge als Bruch dargestellt werden kann.

Rechentechnische Übungen: Hundertstelrechnung und Prozentrechnung wird gleichgesetzt ($1/20 = 5/100 = 5\%$).

Prozentsatz-, Prozentwert- und Grundwertberechnung I + II:

I) Berechnungen der Größen in einzelnen Schritte (5 Übungsmethoden)

II) Berechnungen der Größen durch Einsetzen in die entsprechenden Formeln (3 Übungsformen)

Grafische Übungen zur Größenvorstellung: Geometrische Figuren (Rechtecke, Kreise, Quader) werden anteilig gefüllt. Diese Füllung muss in Verbindung zu einer Prozentangabe gebracht werden.



Textaufgaben: Die im Text gegebenen Werte müssen ausgelesen, den Begriffen Prozentsatz, Prozentwert oder Grundwert zugeordnet und in passende Formeln eingetragen werden.

Einsatzbereich: Hauptschule und Realschule

Sprachkompetenz

Wortfindung und Sprachverständnis auf Wort- und Satzebene. Geübt wird mit Texten zu Alltagssituationen und mit semantischen Wortfeldern.

Programm 1: Hören / Schreiben

Ein Bild u. der dazu gehörende Text sind zu sehen.

Aktion: Nur hören

Klickt man auf den Lautsprecher, wird der Text der Zeile gesprochen. Klickt man auf ein beliebiges Wort, so wird dieses Wort gesprochen. Der Anwender kann so oft wie gewünscht bzw. wie erforderlich auf ein Wort klicken, um sich das Wort immer wieder und wieder anzuhören.

Der Text kann unsichtbar geschaltet werden, so dass der Patient versuchen kann mit eigenen Worten den Bildinhalt zu benennen. Hilfe kann über die Tastatur erfolgen, die jeden gedrückten Buchstaben sagen kann. Wörter können über diesen Weg auch auditiv erarbeitet werden.

Aktion: Hören und Schreiben

Das gehörte Wort und/oder der Satz können geschrieben werden. Der Text kann sichtbar oder unsichtbar geschaltet werden.

Programm 2: Sinn verstehen

Nur eine Aussage zu dem jeweils gezeigten Bild ist richtig. Die richtige Aussage ist anzuklicken.

Die Anzahl der Zeilen kann von 1 (nur lesen) bis "alle Zeilen" (normalerweise 5) gewählt werden.

Darstellung: Immer nur eine Zeile sichtbar

Eine zusätzliche Gedächtnisübung. Das Programm kann so eingestellt werden, dass von den vorhandenen Zeilen immer nur die sichtbar ist, über der sich der Mauszeiger gerade befindet.

Ohne Bild - nur durch Hören finden

Bei dieser Einstellung wird kein Bild angezeigt. Es erscheint ein Lautsprecher, mit dem man sich den gesuchten Begriff anhören kann. Erst nachdem man auf den Lautsprecher geklickt hat und der Begriff einmal gesprochen wurde, kann man die Aufgabe lösen.

Diese Übung empfiehlt sich besonders in Kombination mit der Einstellung: Immer nur eine Zeile sichtbar.

Programm 3: Satzbaustein

Satzbausteine für einen sinntragenden Satz im Zusammenhang mit dem gezeigten Bild werden in einem Textfeld zur Verfügung gestellt. Über die für den Satz erforderlichen Bausteine hinaus können noch zusätzliche Alternativwörter (störende Wörter, die in dem Satz keinen Sinn ergeben) hinzukommen.

Ziel ist es, den kompletten Satz aus den Satzbausteinen mit der Maus zusammen zu ziehen.

Beispiel: Zu dem noch einzufügenden richtigen Baustein "hungrig" sind 3 weitere falsche Alternativen hinzugeschaltet .



Programm 4: Textlücke

Aufgabenstellungen:

- a) In einem Wort fehlt ein Buchstabe oder ein Wortteil.
- b) In einem Satz fehlen ein oder mehrere Wörter.

Ziel ist es, die Textlücke mit dem fehlenden Satzteil, Wort oder Buchstaben zu schließen.
Auch hier kann die Anzahl der Alternativwörter im Programm eingestellt werden.

Hilfen:

In allen Programmen können verschiedene Hilfen, z.B. Textumrandungen eingeschaltet werden.
Eingestellt werden kann auch, dass die Lösung gesagt wird, wenn auf das Bild geklickt wird.

Sprechende Hundertertafel

Zahlen auf der Hundertertafel anklicken, dargestellte Menge als Zahl eingeben, gesprochene Zahl schreiben oder als Menge anklicken, Zahlen in Zehner und Einer zerlegen. Addition und Subtraktion mit und ohne Zehnerübergang in Mengen darstellen oder als Zahl schreiben.

Inkl. Wahrnehmungsprogramme zur unterstützenden Behandlung bei Dyskalkulie wie z.B. Zahlen drehen, Zahlen klopfen, Blitzzahl, Was ist mehr?

Hilft hervorragend bei der Mengenerfassung und beim Zahlenverständnis bis 100, legt die Grundlage bei der Plus-/ Minusrechnung.

Einsatzbereiche: 1. und 2. Schuljahr Grund- und Förderschule

Such-Rätsel

Umfang: 50 Bilder jeweils in Farbe / sowie in schwarz-weiss zum Ausmalen.

25 Situationsbilder mit jeweils 10 Suchbegriffen zum Bildinhalt.

25 Anlautbilder für jeden Buchstaben des Alphabets mit waagerechter, senkrechter und diagonaler Suche. Insgesamt = 500 gesuchte Wörter.

Tastaturtrainer

Ein Programm für mehr Sicherheit beim Schreiben. Schnell und effektiv lernen Sie die Lage der Buchstaben auf der Tastatur kennen. Handabbildung mit Fingermarkierung sowie Keyboardabbildung wählbar, inkl. Schreibmaschinenkurs, sehr große Schrift einstellbar, erweiterbar mit eigenem Editor für Wort- u. Satzeingabe.



UniPhon

Phonologisches Training durch Lesen

UniPhon beinhaltet Übungen aus folgenden Bereichen:

Übungen zu	Beispiel
01 Anlaute hinzufügen	aus roh wird froh
02 Anlaute wegnehmen	aus Fach wird ach
03 Anlaute ersetzen	aus Futter wird Mutter
04 Auslaute hinzufügen	aus Buch wird Buche
05 Auslaute weglassen	aus Schale wird Schal
06 Auslaute ersetzen	aus Bein wird Beil
07 Selbstlaute (Vokale) ersetzen	aus Blase wird Bluse
08 Mitlaute (Konsonanten) ersetzen	aus bieten wird biegen
09 Fehlende Laute einfügen	Auto_ahn
10 Laute verbinden	B / au / ch = Bauch
11 Klangbausteine ersetzen	schlaff(aff - af) der Schlaf Schiff(iff - ief) schief
12 Üben mit Spaß	(siehe unten Bildschirmausdruck)

Eigene Übungsformen können dank des integrierten Editors entwickelt werden.

Lehrer/Therapeut sind als Betreuungsperson erforderlich. Ohne Vorwissen ist UniPhon für die private Nutzung nur bedingt geeignet.

Einsatzbereiche: Grund- und Förderschule, Legasthenietherapie, Logopädie

Universelles Lesetraining (UniLesen)

UniLesen dient der Förderung von Kindern, die sich mit dem Lesen lernen schwer tun oder Ratestrategien beim Lesen einsetzen. Zu Ratestrategien kommt es, wenn die Stufe der Automatisierung der Lesevorgänge im Leselehrgang übersprungen oder wegen zu geringer Übungsintensität nicht erreicht wurde.

Besonders Kinder mit einem guten Gedächtnis täuschen ihre Zuhörer (Lehrer, Klassenkameraden und Eltern) lange Zeit über das wahre Ausmaß ihrer Leseschwäche hinweg, weil sie den zu lesenden Text mit Leichtigkeit auswendig lernen. Ihre Neigung zu Ratestrategien im Lesen bleibt oft lange Zeit verborgen, während sich zunächst eine ausgeprägte „Leseunlust“ bemerkbar macht, oft kombiniert mit einer Neigung zu hoher Fehlerquote in der Rechtschreibung.

Durch die Systematik der Wortschätze ist der Einsatz als Ergänzung zu jedem Leselehrgang geeignet. Eigene Wortschätze können benutzt werden.

Einsatzbereiche: Grund- und Förderschule, Legasthenietherapie, Logopädie

UniLesen ist ausgesprochen flexibel in der Therapie einsetzbar.



Universelles Worttraining

Es ist hervorragend geeignet zur Therapie von Lese-/Rechtschreibschwäche und unbegrenzt einsetzbar mit Editor zum komfortablen Eingeben eigener Wortschätze.

Über 200 ausgewählte Wortschätze werden mitgeliefert, u.a.

- Grundwortschätze 1-4 Schuljahr
- Konsonantendoppelung
- Konsonant-Vokal-Silben
- Signalgruppen
- Groß-/Kleinschreibung
- Verwechslungen bei Wortenden b-p, d-t, g-k usw.

Einsatzbereiche: Grund -u. Förderschule, LRS-Therapie, Logopädie, Rehabilitation, Aphasietherapie, Ergotherapie, Alphabetisierung

200 Zusatz-Wortschätze für Universelles Worttraining

Zusätzliche Wortschätze für das Universelle Worttraining, entwickelt von einem Diagnoselehrer auf der Grundlage seiner Praxiserfahrung. Für den professionellen Einsatz bei der Therapie von Lese-Rechtschreibschwäche sowie für den Privatanwender, der weitere systematische Aufbauarbeit wünscht, steht damit der Erfahrungsschatz eines Spezialisten zur Verfügung.

Universeller Mathetrainer (Unizahl)

Die Lernchance bei Problemen mit Addition, Subtraktion, Multiplikation, Division, Reihenfolge, Ergänzungen im Zahlenbereich bis 1.000.000.000. Zu den Übungen können auch eigene Aufgaben erstellt werden.

Hauptprogramme: Kopfrechnen, Schriftliches Rechnen, Greifspiele

Diagnose- und Test-Programme: Nur merken, merken und rechnen, Zeichen eintragen, lesen, abschreiben, diktieren, Tachistoskop

Zusätzliche Test-Programme ermitteln die vorhandenen mathematischen Fähigkeiten und ermöglichen dem Schüler seinen Lernprozess individuell auf seinem Lernniveau fortzusetzen.

Einsatzschwerpunkte: Grundschule für alle Jahrgangsstufen



Verkehrzeichen-Fonts + Cliparts:

Auch zum Ausmalen.



Vokabeltrainer

Vokabeltrainer für Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch, Italienisch und Latein.

Konjugation von unregelmäßigen Verben in allen angegebenen Sprachen, Übersetzungsübungen für Wörter und Sätze.

Ein mehrsprachiges Programm mit bewährten Übungsmethoden aus der lerntherapeutischen Praxis für besonders gutes Einprägen und langfristiges Behalten. Der dadurch erzielte Erfolg fördert Interesse und Motivation beim Erwerb der Fremdsprachen.

Abwechslungsreiches und effektives Lernen durch vielfältige Auswahl der Vorgehensweise. Selbstverständlich mit Multiple Choice, Blitzvokabel, Fehlbuchstabe, Training in ganzen Sätzen, Zeugnisausdruck speicherbarer Fehlerliste, großer Grafikschrift.

Sie können auch deutsche Sätze und Lückentexte zum Rechtschreibtraining üben.

Für alle aufgeführten Sprachen werden Beispieldateien mitgeliefert. Schulbuchbegleitend müssen eigene Dateien mit Vokabeln oder auch Sätzen selbst erstellt werden. Daher ist das Programm nicht an ein bestimmtes Schulbuch gebunden und kann die ganze Schullaubahn hindurch benutzt werden. Alle Übungen sind visuelle Übungen, die sich auf das richtige Schreiben und Einprägen der Fremdsprache konzentrieren.

Einsatzbereich: Grund- Haupt- und Realschule, Gymnasium sowie für Schüler mit LRS



Wahrnehmung

Übungen zur visuellen Wahrnehmungsdifferenzierung, zur Förderung der Gedächtnisleistung, Koordinations-, Kombinations- und Logikübungen sowie Reaktionstraining.

Das Programm besteht aus 11 Programmen: Punkte verbinden, Vergleichen, Auswählen, Puzzle, Geisterjagd, Reaktionstest (visuell und akustisch), Gleiche Reihen suchen, Vervollständigen, Bild suchen, Erinnern, Wo bin ich?

Ein Programm mit hohem Aufforderungscharakter, das in keiner therapeutischen Praxis fehlen sollte. Eigene Fotos, Bilder und Cliparts können in das Programm eingebunden werden. Die Programminhalte sind editierbar, so dass die Aufgabenstellungen von sehr leicht bis schwer gewählt werden können.

Auch von Privatanwendern als sehr interessantes Spiel- und Lernprogramm nutzbar.

Einsatzbereiche: Als begleitende Übungen zur LRS-, Dyskalkulie- u. ADS-Behandlung, Grund- und Förderschulen, Logopädie, Rehabilitation, Ergotherapie, Aphasietherapie.

Wortbaustelle

11 Programme zur umfassenden Behandlung von Silben, Morphemen, Signalgruppen, Wortbausteinen. Der integrierte Editor gestattet durch Setzen von Steuerzeichen eine weit reichende Einflussnahme auf den Programmablauf. Die sehr abwechslungsreiche Gestaltung garantiert langfristiges Interesse an den Lerninhalten. Alle Programme können wahlweise mit Tastatur oder mit der Maus gesteuert werden.

Einsatzschwerpunkte: LRS-Therapie, Grund- und Förderschule, Haupt- und Realschule, Integrationsunterricht, Logopädie, Rehabilitation, Alphabetisierung, Aphasie-Therapie, Englisch in der Grundschule



Zahlenwaage

Rechnen auf der Zahlenwaage. Die Waage muss ins Gleichgewicht gebracht werden.

Zahlenbereiche 10 / 20 / 100. Plus und Minus.

Aufgabenstrukturen: $3 + 4 = x$ / $3 + x = 7$ / $7 = 3 + x$

Programme:

- Die Zahlenwaage
- Stäbchenrechnen (Therapieprogramm)
- Nachbarzahlen (Als Lern- oder Spielprogramm einstellbar)
- Das Thermometer (Rechnen mit Nullübergängen)
- Zahlenstrahl, Geheimzahl (Zahlenratespiel)
- Wie viele Mäuse sind im Karton?

Rechnen als aktives Handeln mit sichtbarer Wirkung. Sehr abwechslungsreiche Gestaltung, viele grafische Animationen. Zur Behandlung von Rechenschwäche sehr gut geeignet.

Einsatzbereich: 1 u. 2. Schuljahr Grund- und Förderschule, Dyskalkulie-Therapie, Rehabilitation.

Systemvoraussetzungen für alle Eugen Träger Produkte:



- CPU: kommt auf das jeweilige Programm an
- RAM: kommt auf das jeweilige Programm an
- Festplatte: kommt auf das jeweilige Programm an
- CD-lesefähiges Laufwerk
- Lautsprecher/Headset
- Soundkarte
- Monitor
- Maus / Tastatur



- Windows XP
- Windows Vista
- Windows 7
- Windows 8(.1)
- Windows 10

Die aktuellen Versionen laufen auch auf Tablets die ein aktuelles Windows Betriebssystem installiert haben.

Für alle Programme des Eugen Träger Verlages können Sie auch Schullizenzen erwerben. Zusätzlich können Sie aber auch für die meisten Produkte eine Praxislizenz (5 APs) erwerben.

Setzen Sie sich mit uns in Verbindung.



Flexoft

AudioLog 4.0 Pro

Computerprogramm zur Förderung der auditiven Funktionen

AudioLog ist eine umfangreiche Sammlung spielerischer Übungen am PC, die in der Sensibilisierung und Schulung der zentralen auditiven Funktionen sowie der Perzeption, der Merkfähigkeit, der Verarbeitung akustischer Sequenzen und der phonematischen Diskrimination auf den verschiedenen Ebenen

- der Geräuschebene
- der Lautebene
- der Silbenebene
- der Wortebene

erfolgreich eingesetzt werden kann.

AudioLog wird hauptsächlich für Kinder ab 4 Jahren empfohlen, die durch

- verzögerte Sprachentwicklung
- sensorische Dyslalie
- Dysgrammatismus
- akustische Agnosie
- Legasthenie
- Vermindertes Hörvermögen
- Allgemeine Wahrnehmungsschwäche
- Konzentrationsprobleme

eine besondere Förderung benötigen.

Das unter Windows laufende Programm ist ein Vertreter der modernen Multimedia-Anwendungen. Es beinhaltet ein breites Angebot an Ton- und Bildmaterial (Geräusche und Sprache in annähernder CD-Qualität, sowie ca. 700 anspruchsvolle Bilder)

AudioLog ist ein vollständig erarbeitetes Material, das nach der Installation ohne zusätzlichen Arbeitsaufwand sofort eingesetzt werden kann.

Die Bedienung des Programms ist besonders benutzerfreundlich. Es bedarf minimaler Erfahrungen mit dem PC. Die Patienten können nach kurzer Einweisung mit dem vom Therapeuten zielspezifisch eingestellten Programmteil selbständig arbeiten.

Der Schwierigkeitsgrad der Übungen lässt sich differenziert an die Fähigkeiten des Patienten anpassen.

Die Daten der Patienten können einfach verwaltet werden. Persönlich Daten, die Diagnose, der Therapieverlauf und die Übungsprotokolle können gespeichert und ausgedruckt werden.

Programmaufbau

1. Übungen auf Geräuschebene

Die Übungen auf außersprachlicher Ebene greifen auf eine große Sammlung von Geräuschen und Klängen zurück.

Das Programm beinhaltet 108 Geräusche aus den Bereichen Tiere, Umwelt und Musikinstrumente.

Darüber hinaus werden Sinustöne in den Frequenzbereichen 132 - 792 Hz verwendet.



2. Übungen auf Lautebene

Hier werden wichtige Teilfunktionen der auditiven Wahrnehmung auf Lautebene geübt.

Das Übungsmaterial besteht aus den deutschen Sprachlauten. Sie werden - in getrennten Objektlisten - teils lautiert, teils buchstabiert dargeboten.

Die visuelle Darstellung der Laute erfolgt durch die entsprechenden Buchstaben. Für Kinder, die noch am Anfang des Leselernprozesses stehen, wurden alle Buchstaben mit Bildern unterlegt, die den jeweiligen Laut prägnant symbolisieren.

3. Übungen auf Silbenebene

Bei der Zusammensetzung des Übungsmaterials für diese Übungsgruppe wurden alle Vokale mit allen Konsonanten systematisch miteinander verknüpft, und zwar nach dem Muster:

- Vokal + Konsonant
- Konsonant + Vokal
- Vokal + Konsonant + Vokal

Dabei wurden alle Varianten berücksichtigt, die eine sprachlich relevante Kombination ergeben. So wurden insgesamt 215 Silben erstellt und in die Übungen integriert.

4. Übungen auf Wortebene

Das Wortmaterial umfasst ca. 1300 reale Wörter und 400 Nonsenswörter. In den Übungen zur Förderung der phonematischen Diskriminationsfähigkeit befinden sich 876 Minimalpaare.

5. Verwaltungsfunktion

Die Verwaltungsfunktion ermöglicht Speicherung und Ausdruck persönlicher Patientendaten, der Diagnose, des Therapieverlaufs und der Übungsprotokolle.

Systemvoraussetzungen:



- Pentium 300 MHz oder höher
- Auflösung: mind. 1024*768
- Festplatte: mind. 800 MB
- 512 MB RAM
- DVD – ROM
- Laufwerk, USB-Anschluss
- Soundkarte & Kopfhörer und/oder Lautsprecher



- XP/Vista/7/8(.1)/10
- Internet Explorer 8.0 oder höher

Für die Übung „Richtungshören“ Wird eine Soundkarte, an der 4 Lautsprecher anzuschließen sind (4.1 oder höher)

AudioLog 4 läuft auch auf MAC-Computern, wenn zusätzlich das Programm Virtual-PC oder Parallels installiert ist. Diesbezüglich liegen uns allerdings keine ausreichenden Testergebnisse vor.



Netzwerkversion

AudioLog 4 NET, also die Netzwerkversion von AudioLog 4 gibt es in zwei unterschiedlichentechnischen Ausführungen:

1. Audiolog 4 NET mit Matrix USB Key

- Einfaches Windows Netz, in dem die PCs über einen Router miteinander verbunden sind.
- Server mit Windows. Es kann auch ein beliebiger PC im Netz als Server genutzt werden. An diesem wird ein spezielles Programm (Matrix MXNet) installiert und ein Matrix USB-Dongle angeschlossen.
- Die Clients müssen vollwertige PCs mit eigener Festplatte mit Win XP oder höher sein. (genaue Systemvoraussetzungen siehe bei Einzelplatzversion) Audiolog 4 NET wird an allen als Clients installiert
- Die Daten (Patientendaten usw.), die während der Arbeit mit dem AudioLog 4 NET entstehen, werden nur auf dem PC gespeichert und erreichbar, an dem Sie erstellt wurden.

2. Audiolog 4 NET Domainversion

- Ein fortgeschrittene Computernetz mit Domainstruktur
- Server mit Windows, Falls auf dem Server Linux als Betriebssystem installiert ist, müssen wir die Anwendbarkeit individuell prüfen
- Ein freigegebenes Verzeichnis mit UNC-Pfad für die Platzierung der Lizenzfile und der Lockfiles auf dem Server. Die Anwender müssen zur selben Domain gehören. Sie müssen auf dem Server über ein eigenes Home-Verzeichnis mit Lese- & Schreibrechten verfügen. Hier werden die eigenen Daten, sowie Patientendaten, Protokolle usw. gespeichert, so dass man immer seine eigenen Daten sieht, egal auf welchem PC der Nutzer sich auch anmeldet. Der Pfad zum Home-Verzeichnis muss für jeden Anwender gleich sein.
- Die Clients müssen vollwertige PCs mit eigener Festplatte & mit mind. Windows XP oder höher sein. (Genaue Systemvoraussetzungen finden Sie unter Einzelplatzversion entnehmen)
- Auf den Clients werden keine Daten gespeichert, deshalb kann eine Neuinstallation der Client-PCs bei Bedarf ohne Datenverlust durchgeführt werden. Ein Wächterprogramm kann auf den Clients ebenfalls problemlos benutzt werden.

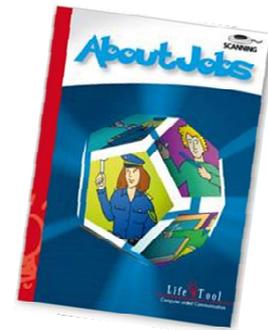


LifeTool

AboutJobs

Ein Bildungsprogramm zum Thema Berufe. AboutJobs stellt auf spielerische Weise 12 Berufe (Feuerwehrmann, Mechaniker, Reinigungskraft, Polizistin, Pilotin, Bauer, Lehrer, Friseur, Koch, Ärztin, Kellnerin, Verkäuferin) vor. Neben einem Übersichtsbild, das die Aufgaben und Werkzeuge des jeweiligen Berufes erklärt, gibt es insgesamt 6 weitere Spiele, die auf vergnügliche Weise das Erlernte überprüfen und festigen.

Verschiedene Schwierigkeitsstufen erleichtern den Einstieg und machen Fortschritte sichtbar.

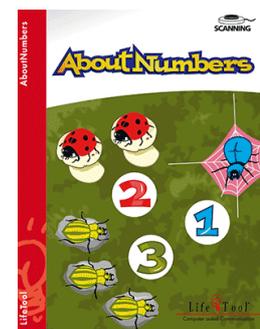


AboutNumbers

Spaß am Rechnen im Zahlenraum 10

Zahlen und Mengen im Zahlenraum 10. AboutNumbers ist ein erstes Mathematikprogramm rund um die Themen Zählen, Mengen, Zahlen und Rechnen im Zahlenraum 10. Ein wichtiges Merkmal ist die im ganzen Programm verwendete, strukturierte Mengendarstellung (2 Reihen zu 5 Spalten), um nicht-zählende Strategien zur Mengenerfassung zu erleichtern, das Verständnis für die Beziehungen der Zahlen untereinander und das Zahlenverständnis im Allgemeinen zu fördern.

Das Programm wendet sich an Kinder mit und ohne Beeinträchtigung im Vor- und Grundschulbereich, bei Rechenschwäche, sowie Jugendliche und Erwachsene mit Lernschwäche. Es ist bedienbar mit Maus, Tastatur, Touchmonitor, Kopfund Augensteuerung, Scanning mit 1, 2 oder 3 Taster(n). Das Programm ist netzwerkfähig.



Bedienbarkeit:

- Maus oder alternatives Eingabegerät
- Tastatur
- Touch-Monitor
- Kopf- & Augensteuerung
- Scanning mit 1, 2 oder 3 Tasten



Archimedes

Das Programm ist nach psychologischen Erkenntnissen des Rechnenlernens vor allem nach Jean Piaget gestaltet. So wird besonders auf den pränumerischen Bereich Rücksicht genommen. Kleiner-gleich-größer, Klassen bilden, Reihen bilden, und Zählen werden mit anschaulichem Material geübt. Dies ist die Grundlage für das sichere Beherrschen des Zahlenbegriffs.

Im Übungsbereich "bis 10" werden grundlegende Übungen wiederholt, jedoch mit Zahlen, und weiteren Möglichkeiten wie Addition/Subtraktion, Partnerzahlen oder Zehnerergänzen.

Im Übungsbereich "über 10" werden Rechnungen bis 100 angeboten. Wesentlicher Teil ist die Überschreitung der Zahl 10, der auch ein eigener Übungstyp gewidmet ist. Des Weiteren gibt es Übungen zum Stellenwert sowie zum Multiplizieren und Dividieren. Sehr wichtig ist die Übung Schätzen, bei der im Zahlenraum bis 100 oder 1000 eine vorgegebene Zahl am Zahlenstrahl geschätzt werden soll. Eine anschauliche Darstellung der Rechenoperationen bei den einfacheren Übungen erleichtert den Lernvorgang. Bei einem höheren Schwierigkeitsgrad kann die Veranschaulichung weggelassen werden. Lernfortschritte können grafisch ausgewertet und ausgedruckt werden.

Einsatzbereiche:

- im Vor- und Grundschulbereich,
- für den Sonderschulbereich,
- für Personen jeden Alters mit Schwächen beim Rechnen,
- für Personen mit geistiger Behinderung als Bildungsprogramm,
- für Personen, die nicht mit einer normalen Tastatur oder Maus arbeiten können und deshalb auf alternative Eingabegeräte und Scanning angewiesen sind,
- zum Dokumentieren von Leistungsverbesserungen,
- als Diagnoseprogramm

Bedienbarkeit:

- Maus oder alternative Mauseingabegerät,
- Tastatur
- Touchscreen-Monitor,
- Scanning mit 1, 2 oder 3 Taster(n)
- Intellikeys

BigBang

Big Bang ist ein Programm zum Erlernen von basalen Ursache-Wirkungsrelationen am Computer und ein abwechslungsreiches Tastertraining. In den 4 Übungen „Visuelle Effekte“, „Baukasten“, „Bewegungen“ und „Farben“ wird die Aufmerksamkeit auf den Bildschirm gelenkt, die visuelle Fixierung von beweglichen Objekten trainiert, sowie ein erstes Verständnis für einfache Handlungsabfolgen vermittelt.



CatchMe 2.0 **Spielerisches Erlernen der Maussteuerung**

„CatchMe 2.0“ ist ein aus der Praxis entstandenes Programm, das sich hervorragend zum Erlernen der Verwendung der Computermaus, aber auch zur Diagnose eignet. Das Programm wurde für Kinder, Jugendliche als auch Erwachsene entwickelt, die den Umgang mit der Standardmaus oder einem alternativen Eingabegerät erlernen & trainieren möchten

Sechs Übungen

Das Programm enthält folgende Übungen zur Maussteuerung:

- Figuren
- Farben
- Formen
- Farben & Formen
- Buchstaben
- Zahlen

Vier Spiele

Zur zusätzlichen Motivation gibt es folgende Spiele:

- Freilegen
- Malen
- Ballonfahrt
- Labyrinth

In fast allen Spielen & Übungen können auch eigene Bilder importiert werden (z. B. als Hintergrund)

Erklärung der Spiele:

Freilegen

Es wird mit einem Schwamm so lange über ein Bild gewischt, bis es freigelegt ist. Welches Bild sich wohl darunter verbirgt?

Labyrinth

Den Ball durch das Labyrinth zum Ziel bewegen, ohne dass er in ein Loch fällt, ist die Aufgabenstellung. Die Highscore-Liste zeigt, wie schnell die Besten sind.

Malen

5 verschiedene Farben & 3 Strichstärken stehen zur Verfügung, um ein Bild nach eigenen Vorstellungen zu malen.

Ballonfahrt

Mit dem Ballon geht's 3 Runden durch die Tropfsteinhöhle. Aber Vorsicht: Bei Berührung mit einem der Kristalle platzt der Ballon und stürzt ab. Auch hier gibt es eine Highscoreliste – Wer gehört zu den Besten?

Bedienbarkeit:

- Maus oder alternative Mauseingabegerät,
- Tastatur
- Intellikeys
- Touch-Monitor



ChoiceTrainer AAC

Lernen mit Multiple-Choice-Aufgaben

ChoiceTrainer AAC ist ein weiteres Programm der **LifeTool AAC-Reihe** zum Lernen und Üben mit Hilfe von Multiple-Choice-Aufgaben in Bild, Text und Ton.

Besonders hervorgehoben sei hierbei, dass das Programm einen eigenen Editorenthält, in dem Sie auf einfache und schnelle Art und Weise eigene Tests mit eigenen Materialien erstellen können. So können Sie für jeden Benutzer/jede Benutzerin individuelle Tests erstellen.

Das Grundprogramm enthält bereits das Lernpaket „Jahreskreis“ mit über 100 fertigen Multiple-Choice-Aufgaben in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden. Thema dieses Lernpakets für Kinder ist das Jahr mit seinen Monaten und Jahreszeiten. Neben einfachen visuellen Zuordnungsaufgaben finden sich im Paket spannende Hörübungen, Lese- und Schreibaufgaben, Assoziationsübungen und Wissensfragen. Das Lernpaket ist somit ein wunderbarer Begleiter durch das ganze (Schul)Jahr.

Erstmals in einem LifeTool-Programm besteht in ChoiceTrainer AAC die Möglichkeit, auf zusätzliche Inhalte online zuzugreifen. Wechseln Sie dazu im Programm auf die Auswahlseite „Assistent“ und starten Sie den Assistenten. Wählen Sie den Eintrag „online“, um nach neuen Übungen auf dem LifeTool-Server zu suchen. Eine bestehende Internetverbindung ist Voraussetzung, um dieses Angebot zu nutzen.

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.

EF -1

Training von exekutiven Funktionen

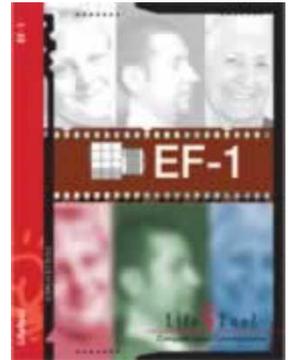
EF-1 ist ein Therapieprogramm um in Einzelschritten zerlegte **Handlungsabfolgen** zu üben und **Kontrollfunktionen** in Form von Ausführen beabsichtigter Handlungen zu trainieren.

Das Therapieprogramm trainiert das **deduktive und induktive Denken**, das **Arbeitsgedächtnis**, die **Aufmerksamkeit** über eine längere Dauer, die **Vigilanz**, das **Erkennen von Regeln** und das **verstehende Lesen** mit folgenden Aufgabeninhalten: Räumlichkeit, Richtungen, Farben, Formen, Größen, Zahlen und Rechnen.



Einsatzbereiche:

- Therapie, Diagnose
- Neurologie, Ergotherapie, Geriatrie
- Menschen mit Schädel-Hirn-Trauma Personen mit dysexekutiven Syndrom
- Menschen im Alter zur Erhaltung der kognitiven Fähigkeiten
- Menschen mit Lernschwäche



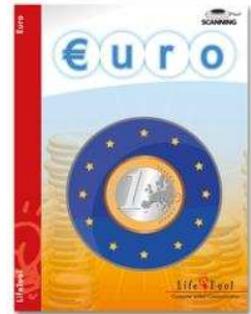
Bedienbarkeit:

- Maus oder alternative Mauseingabegeräte
- Im Programm können eigene Bilder verwendet werden.

Euro

Mit Geld rechnen lernen. Euro ist ein umfangreiches Lern- und Trainingsprogramm rund um das Thema „Geld“. In 17 unterschiedlichen und abwechslungsreichen Übungen werden sowohl Basiskenntnisse (z. B.: Geld kennenlernen) als auch fortgeschrittene Inhalte vermittelt (z. B.: Preise addieren, Wechselgeld berechnen...).

Das Programm bietet je nach Zielgruppe zwei unterschiedliche Zugänge an: Zugang „Schule“ ist primär für Kinder der Grundschule gedacht, die den rechnerischen Umgang mit Geld trainieren möchten. Zugang „Lebenswelt“ richtet sich an Jugendliche und Erwachsene, die lebenspraktische Fertigkeiten zum Themenkreis „Geld, Waren, Einkaufen“ erwerben möchten. Hier ist es auch möglich, eigene Bilder zu importieren und Warenpreise anzupassen. Es ist bedienbar mit Maus, Tastatur, Touchmonitor, Scanning



FlashWords AAC

FlashWords AAC ist ein begleitendes Computerprogramm zur **Methode Frühes Lesen** - eine Methode, die u. a. mit viel Erfolg bei Kindern mit einer verzögerten Sprachentwicklung (z.B. Down-Syndrom) eingesetzt wird und in dem Buch Frühes Lesen aus dem Frühförderprogramm Kleine Schritte (Macquarie Programm) beschrieben wird.

Zielgruppe der Methode sind Kinder mit einer Behinderung, die auch die Sprachentwicklung betrifft. Die Visualisierung von Wörtern durch Schrift dient der Kompensation von Schwächen, vor allem im auditiven Bereich. Das primäre Ziel liegt in der Förderung der Sprachentwicklung.



FlashWords AAC gliedert sich in drei Teile:

- **Wörter lernen:** In vier Stufen mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad.
- **Spiele:** Insgesamt werden fünf abwechslungsreiche Spiele angeboten, um die erlernten Wörter zu festigen.
- **Lesebücher:** Hier können Sätze, Bilder und Sprachaufnahmen kombiniert werden.

Neben Wörtern kann auch mit Buchstaben gearbeitet werden.

Einsatzbereiche

- Kinder mit verzögerter Sprachentwicklung (z.B. bei Down-Syndrom)
- Vorschulbereich, Frühförderung
- Sonderpädagogik und integratives Lernen
- Logopädie
- Zum Lesenlernen nach der Ganzwortmethode

Erweiterbar

Die Individualisierbarkeit des Übungsmaterials ist ein wesentliches Merkmal der Methode. Zu diesem Zweck bietet das Programm einen Assistenten zur Eingabe der individuellen Wörter und Buchstaben und einen Editor zum Erstellen eigener Lesebücher an.

Bedienbarkeit

- Maus oder alternatives Mausgerät
- Touchmonitor
- Scanning mit 1, 2 oder 3 Taste(n)

Hanna & Co Plus

Hanna und Co Plus ist ein **Lese- und Rechtschreibunterricht** unterstützendes Computerprogramm. Es enthält den erweiterten Grundwortschatz der ersten und zweiten Klasse mit den dazugehörigen Audiodateien sowie unzählige Sätze und Geschichten in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden. Auf der Grundlage des inhaltlichen und lexikalischen Materials, der Geschichten, die wesentliche Elemente des Grundwortschatzes umfassen, bietet die Lernumgebung vielfältiges Übungsmaterial für alle Aspekte des Lese- und Rechtschreibunterrichtes. Schreibübungen, synthetische, analytische Übungen auf Buchstaben-, Wort- und Satzebene sind eingebettet in eine Benutzeroberfläche, die eine im offenen Unterricht geführte Schulklasse abbildet. Übungen sind entweder mit themenspezifischem oder frei wählbarem Material (Buchstaben, Wörter) spielbar.

Einsatzbereiche:

- Grundschul-, Integrations- und Sonderschulklassen
- Kinder mit Lese- und Rechtschreibschwäche
- als Ergänzung zum Sprachheilunterricht
- primär am ersten und zweiten Lernjahr ausgerichtet
- im Vorschulunterricht
- im Unterricht von fremdsprachigen Kindern

Bedienbarkeit:

- Maus oder alternative Mauseingabegerät,
- Tastatur/Touch-Monitor,
- mit einem oder mehreren Tasten (Scanning)

Das Übungsmaterial kann durch eigene Wörter ergänzt werden.



Kon-Zen 2.0

Ein Programm für Konzentrations- und Denktraining

Kon-Zen 2.0 ist ein Konzentrations- und Denktraining mit ausschließlich visuellen Übungen: **“Paare finden”**, **“Schnelles Zuordnen”** und **“Blitzfiguren”**. Die drei Übungstypen sind individuell einstellbar. Damit kann der Schwierigkeitsgrad variiert werden. Auf der leichtesten Stufe spielt man mit geometrischen Formen, auf der mittleren Stufe mit Halb- und Viertelkreisen und auf der schwierigsten Stufe mit Achtel- und Sechzehntelkreisen.

Zudem gibt es die Möglichkeit, Buchstaben und Zahlen zu üben. Trainiert werden optische Differenzierung, Raumlage, Aufmerksamkeit, Schnelligkeit sowie das Kurzzeitgedächtnis (Übung “Blitzfiguren”). Die gewählten Einstellungen sowie die erzielten Ergebnisse können für verschiedene Benutzer abgespeichert werden.

Einsatzbereiche:

Kon-Zen 2.0 ist für **Kinder ab 5 Jahren** sowie für Jugendliche und Erwachsene mit **visuellen Teilleistungsschwächen geeignet**. Folgende Teilbereiche der Kognition werden trainiert:

- Wahrnehmungskonstanz,
- Figur-Hintergrund-Wahrnehmung,
- Kurzzeitgedächtnis,
- Raum-Lage-Wahrnehmung.

Dadurch ist das Training besonders für Personen mit Lese-Rechtschreib-Schwäche geeignet, bei denen die Ursache primär im visuellen Bereich liegt.

Allgemein werden Konzentration und Aufmerksamkeit - auch unter zeitlicher Belastung - trainiert.

Bedienbarkeit:

Das Programm kann zusätzlich zur Maus und Tastatur mit alternativen Eingabegeräten wie Tastern und Joysticks bedient werden. Personen mit schweren körperlichen Beeinträchtigungen können durch Scanning das Programm mit nur einem oder mehreren Tastern bedienen.



KlickTool Literacy AAC

KlickTool Literacy AAC ist Nachfolger des bewährten Programms „KlickTool AAC“. Damit können Bilderbücher am PC selbst durchgeblättert und angesehen werden. Besonders spannend wird dies, wenn eigene Bilder verwendet werden.

Der Begriff „Literacy“ stammt aus dem englischen Sprachraum und bezeichnet Lesefertigkeiten in einem umfassenden Sinn. Dazu zählen u. a.:

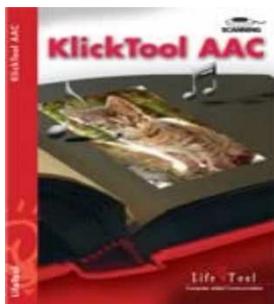
- Freunde am Erzählen & Lesen
- Vertrautheit im Umgang mit Büchern
- Text- & Sinnverständnis
- Medienkompetenz
- Schreibfertigkeit

Sprechende Bilderbücher am PC

Mit dem Programm können am PC Bilderbücher angesehen werden. Neben den bereits aus KlickTool AAC bekannten Bildern & Begriffen sind auch zahlreiche fertige Bücher für Kindern & Erwachsene enthalten. Sie können aber auch neue Bilderbücher mit eigenem Materialien erstellen – z. B.: Fotos aus dem letzten Urlaub. Der Vorteil eines Buches am PC ist neben den unterschiedlichen Ansteuerungsmöglichkeiten – z. B. Taster – dass die Bücher beliebig oft durchgeblättert und angesehen-/gehört werden können. Diese Wiederholbarkeit ist besonders wichtig zum lernen & üben.

Wichtige Neuerungen:

- Spannende Neue Inhalte
 - Geschichten von & für Erwachsene mit Beeinträchtigung
 - Geschichten für Kinder: Der kleine Geist
- Neuer vereinfachter Editor zum Erstellen eigener Geschichten
- Neben eigene Bildern können auch Videos im FLV Format verwendet werden
- Export & Import von Büchern
- Ausdrucken der Bilderbücher
- Ansteuerung mit Kopf- & Augensteuerung



Einsatzbereiche:

- Kindergarten, Frühförderung
- Vorschule, Grundschule
- Sonderschule, integrativer Unterricht
- Menschen mit geistig/körperlicher Behinderung
- Unterstützte Kommunikation (AAC)
- Neurorehabilitation, Aphasie
- einfache Kommunikationshilfe
- Kommunikationsanbahnung für Computer-Einsteiger als Schaltertraining

Bedienbarkeit:

- Maustasten
- Tastatur
- Touch-Monitor
- Scanning mit 1,2 oder 3 Taster(n)



Pablo **Malbuch mit Scanning**

Pablo enthält 6 Spiele zum Anmalen und Nachmalen mit steigendem Schwierigkeitsgrad. Die erste Übung kann mit einer Taste, die Übung 2 bis 4 können mit 1 Taste oder mit 2 Tasten gespielt werden. Zwei Übungen zum kreativen Malen und Nachmalen sind mit der Maus bedienbar. Im Lieferumfang sind 350 Malbuchvorlagen in verschiedenen Schwierigkeitsgraden enthalten.

Einsatzbereiche:

- Kinder mit körperlicher und /oder geistiger Behinderung
- Erwachsene mit körperlicher und/ oder geistiger Behinderung
- als kreative Beschäftigung
- als kreative Beschäftigung
- als Schaltertraining

Bedienbarkeit:

- Maus
- Touch-Monitor
- mit einem oder mehreren Tasten (Scanning)

Es können auch selbst erstellte oder eingescannte Malvorlagen verwendet werden.

PlayWithMe

Gemeinsam Spielen am Computer. PlayWithMe ist eine Sammlung lustiger und abwechslungsreicher Spiele, die mit einem oder zwei Tastern bedient werden können. Alle Spiele können entweder alleine gegen den Computer oder gemeinsam mit einem Mitspieler gespielt werden. In einigen Spielen treten die Spieler gegeneinander an, in anderen müssen sie zusammenhelfen, um das Ziel zu erreichen. Trainiert werden Timing, Reaktionsfähigkeit und vorausschauendes Denken. Das Programm eignet sich als fortgeschrittenes Trainingsprogramm zur Tasterbedienung und ermöglicht (gemeinsame) Spielerfahrungen am Computer.





PuzzleWorld

PuzzleWorld ist eine Sammlung bekannter Puzzlespiele und deren Umsetzung auf dem Computer. Insgesamt werden vier verschiedene Spiele - Lastwagenspiel, Greifpuzzle, Würfelpuzzle und Klassisches Puzzle - angeboten. Kinder, denen normale Puzzles auf Grund einer Einschränkung zu schwierig sind, können diese mit PuzzleWorld am Computer lösen.

Im Umfang sind mehrere hundert Figuren, Zeichnungen und Fotos - nach Themen geordnet - enthalten.

Einsatzbereiche:

Kinder mit körperlicher und/oder geistiger Behinderung. Das Programm dient als Spiel, aber auch zur Schulung der Wahrnehmung und der Handhabung von Eingabegeräten.

Bedienbarkeit:

- Maus oder alternatives Mausgerät
- Touchmonitor
- Scanning mit 1, 2, oder 3 Taste(n)

Erweiterbar

Das Spielmaterial kann durch eigene Bilder erweitert werden.

ShowMe AAC 2.0

Erlernen und Üben von Begriffen

ShowMe ist ein Programm zum Kennen lernen und Üben von Begriffen. Es beinhaltet ein umfangreiches und schön gestaltetes Kartenmaterial, das übersichtlich und klar präsentiert wird. Neben vielen Begriffen aus dem Alltag (ca. 350), die themenspezifisch geordnet sind, werden aus dem Material zu den Themen Farben, Formen, Größe, Buchstaben, Zahlen, Mengen und Uhr angeboten. Insgesamt stehen vier Spielmodi zur Verfügung: Im Übungsmodus werden die Kärtchen angeklickt und vom Computer benannt. Der Modus *Finden* dient der Überprüfung des Sprachverständnisses. Merken trainiert das Wortverständnis, indem mehrere Begriffe genannt werden, die eingepägt werden müssen. Erinnern ist eine einfache Variante des Memory-Spiels, das mit verdeckten Karten gespielt wird. Durch vielfältige Einstellungsmöglichkeiten lässt sich das Programm sehr gut an die Bedürfnisse der BenutzerInnen anpassen.

Einsatzbereiche:

- Vorschule
- Sonderschule bzw. im integrativen Unterricht
- Logopädie
- als Deutschprogramm

Bedienbarkeit:

- Maus oder alternative Mauseingabegerät
- Tastatur/Touch-Monitor
- Scanning mit 1, 2 oder 3 Taster(n)
- Intellikeys/Kopf- oder Augensteuerung



Sicher im Verkehr

Das Softwareprogramm **Sicher im Verkehr** soll die Verkehrssicherheit für Kinder mit und ohne Behinderung im Straßenverkehr erhöhen.

Im **theoretischen Teil** lernt das Kind **Fahrzeuge** im Straßenverkehr kennen und übt die wichtigsten **Verkehrszeichen**. Im Übungstyp **Verhalten im Verkehr** werden verschiedene **Verkehrssituationen** dargestellt und **richtiges Verhalten** trainiert.

Im **praktischen Teil** werden zu den Übungstypen "Fahrzeuge" und "Verkehrszeichen" jeweils 20 Fragen gestellt, welche die Kenntnis, das Verständnis und die Bedeutung im Straßenverkehr überprüft.

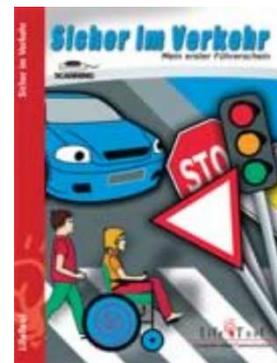
Als Belohnung für richtig gelöste Aufgaben kann ein **Führerschein** ausgedruckt werden und in zwei Schwierigkeitsstufen ein Auto durch den Straßenverkehr gesteuert werden, wobei auch hier richtiges Verhalten und rechtzeitiges Reagieren geübt werden.

Einsatzbereiche:

- Kindergarten, Frühförderung
- Vorschule, Grundschule
- Sonderschule, integrativer Unterricht
- Menschen mit geistig/körperlicher Behinderung
- Kinder und Jugendliche im Rollstuhl

Bedienbarkeit:

- Maus oder alternative Mauseingabegeräte
- Tastatur
- Touch-Monitor
- Scanning mit 1,2 oder 3 Taster(n)



Switch Skills 1

Switch Skills 1 bietet weiterführende Übungen zum Tastertraining. Mit vielen unterhaltsamen Spielen (Autorennen, Elfmeter schießen, Gorillas füttern,...) wird das Drücken zum richtigen Zeitpunkt trainiert und die Kontrolle des Tasters geübt. Mit einfachen Übungen werden Fähigkeiten vorbereitet, die für die Scanningbedienung von Programmen grundlegend sind.

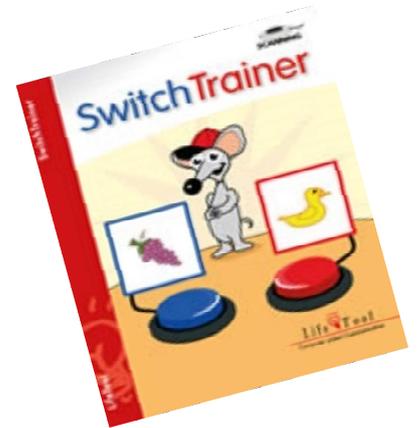




SwitchTrainer

SwitchTrainer ist ein Programm zum Erlernen des Umgangs mit zwei Tasten am Computer. Zielgruppe sind Kinder mit körperlichen Einschränkungen mit oder ohne zusätzliche Lernbehinderung. Ziel dieses Programms ist – neben der Freude am Spielen – der automatisierte Umgang mit zwei Tasten, um in weiterer Folge Computerprogramme mit 2-Tasten-Scanning verwenden zu können. SwitchTrainer kann prinzipiell auch mit einer Taste und automatischem Scanning verwendet werden, die 2-Tastenbedienung steht aber im Mittelpunkt.

Die verschiedenen Spiele bieten vielfältige Möglichkeiten zum Erlernen, Üben und Festigen des Umgangs mit zwei Tasten. Dabei stehen die Eigenaktivität und das Lernen durch Ausprobieren im Vordergrund, weniger das Reagieren auf Vorgaben und das Lösen von Aufgabenstellungen.





WheelSim

WheelSim soll das Erlernen der Elektrorollstuhlsteuerung durch Computersimulation unterstützen. Im Weiteren soll die Verkehrssicherheit dadurch erhöht werden. Das Programm dient auf Grund seiner detaillierten Auswertungen auch der Diagnostik und der Therapie, kann aber auch als einfaches Geschicklichkeitsspiel verwendet werden.

Im Set erhältlich ist ein „nAbler Joystick“, welches ein realistisches E-Rollstuhltraining ermöglicht.



Von dem Hersteller gibt es eine Software Namens „Update-Finder“. Diese Software überprüft ob die installierten Lifetool-Programme aktuell sind oder nicht. Wenn nicht so wird dann die aktuelle Version des Programms installiert

Systemvoraussetzungen Für alle Lifetool Produkte:



- CPU: kommt aus Programm drauf an
- RAM: kommt aus Programm drauf an
- Festplatte: kommt aus Programm drauf an
- Soundkarte
- Auflösung: 1024*768
- Maus/Tastatur
- CD-/DVD-lesefähiges Laufwerk oder
- USB Anschluss (Nur Installation)
- Touch-Monitor



- Windows XP SP3
- Windows Vista SP 2
- Windows 7 SP 2
- Windows 8(.1) SP 2
- Windows 10 SP2

Aktualisierungen innerhalb einer Version sind kostenfrei und werden als Updates bezeichnet.

Upgrades (z. B. V1.x auf V2.x) sind kostenpflichtig. Wie groß die Kosten sind hängt von mehreren Faktoren ab.



Schuhfried

CogniPlus

CogniPlus wurde in Zusammenarbeit mit **Herrn Prof. Sturm** und auf der Basis von **Aixtent** von der **Firma Schuhfried** völlig neu entwickelt. Besonders wurde auf eine theoriegeleitete Einbettung der typischen Aufmerksamkeitsanforderungen in alltagsähnliche Situationen Wert gelegt und darauf geachtet, dass auch Patienten mit Einschränkung des Gesichtsfelds oder einem Halbseitenneglect das Training bewältigen können. CogniPlus steht für ein Plus an Effizienz beim Training kognitiver Fähigkeiten. Dieses technisch hoch entwickelte Softwarepaket ist die Antwort auf die Nachfrage von Therapeuten nach einem Trainingssystem, welche aktuelle psychologische Erkenntnisse einbindet und den Klienten durch realitätsnahe Gestaltung der Trainingsprogramme hilft, ihre Fortschritte in den Alltag zu integrieren. Trainieren mit CogniPlus bedeutet **Üben mit Freude und Motivation**. Für Therapeut und Klient sind alle Programme einfach, verständlich aufbereitet sowie bequem zu verwalten und auszuführen.

Die Palette der Trainingsverfahren des CogniPlus umfasst **alle derzeit als relevant erachteten Aufmerksamkeitsfunktionen**:

➤ Alertness

Im Trainingsprogramm ALERT wird die Aufmerksamkeitsdimension Alertness - die Fähigkeit, die Aufmerksamkeitsintensität kurzfristig zu erhöhen und aufrechtzuerhalten - trainiert.



➤ Vigilanz

Im Trainingsprogramm VIG wird die Aufmerksamkeitsdimension Vigilanz - die Fähigkeit, die Aufmerksamkeit unter monotoner Reizbedingung über längere Zeit aufrechtzuerhalten - trainiert.



➤ Visuell-räumliche Aufmerksamkeit

Das Trainingsprogramm SPACE wurde für Patienten mit Halbseitenneglect entwickelt, kann aber auch erfolgversprechend bei Gesichtsfeldstörungen eingesetzt werden. Es verbessert die visuell-räumliche Ausrichtung der Aufmerksamkeit und soll speziell die Fähigkeit, die Aufmerksamkeit auf Stimuli in der kontraläsionalen Raumhälfte zu richten, trainieren.



➤ Selektive Aufmerksamkeit

Im Trainingsprogramm SELECT wird die selektive Aufmerksamkeit - die Fähigkeit, auf relevante Reize schnell zu reagieren und falsche Reaktionen zu unterdrücken - trainiert.





➤ **Fokussierte Aufmerksamkeit**

Im Trainingsprogramm FOCUS wird die fokussierte Aufmerksamkeit - die Fähigkeit, bei hoher Dichte an ablenkenden Reizen lediglich auf relevante Reize zu reagieren - trainiert.



➤ **Geteilte Aufmerksamkeit**

Im Trainingsprogramm DIVID wird die geteilte Aufmerksamkeit - die Fähigkeit, verschiedene Aufgaben simultan zu erledigen - trainiert.



➤ **Arbeitsgedächtnis: NBACK**

Trainingsprogramm NBACK wird die Arbeitsgedächtnisfunktion *Monitoring* – die Fähigkeit, aufrecht zu erhalten und beständig zu aktualisieren –



Im
Informationen
trainiert.

Arbeitsgedächtnis: Räumliches und zeitliches Codieren

Im Trainingsprogramm CODING werden das zeitliche und räumliche Kodieren sowie Monitoringprozesse eingeübt, bei denen das visuell- räumliche Arbeitsgedächtnis im Vordergrund steht.



Arbeitsgedächtnis: Visuell-räumlich

Im Trainingsprogramm VISP wird das visuellräumliche Arbeitsgedächtnis – räumliches Rehearsal, Kodierung bewegter Stimuli und Interferenzkontrolle – trainiert.



➤ **Exekutive Funktionen: Planungs- und Handlungskompetenz**

Im Trainingsprogramm PLAND wird die Handlungs- und Planungsfähigkeit mittels Vorgabe von realitätsnahen Planungsaufgaben trainiert.



➤ **Exekutive Funktionen: Response Inhibition**

Im Trainingsprogramm HIBIT wird die Response Inhibition – die Fähigkeit, ungewollte Reaktionen zu unterdrücken – trainiert.



➤ **Langzeitgedächtnis: Gesichter-Namen-Merken**

Mit dem Trainingsprogramm NAMES werden effektive Strategien für das Lernen von Personennamen und deren Assoziation mit Gesichtern trainiert. Darüber hinaus erlaubt das Programm den Aufbau von Wissen (individuell relevante Personennamen).





Raumverarbeitung: Mentale Rotation

Im Trainingsprogramm ROTATE wird die Fähigkeit trainiert, aus einer zweidimensionalen Darstellung eines dreidimensionalen Objektes eine korrekte mentale Vorstellung aufbauen zu können, um diese anschließend durch eine Rotation mental zu transformieren.

Warum CogniPlus?

- Defizitspezifisches Training
- Lebensnahe Gestaltung der Trainingsprogramme
- Training aller Leistungsstufen
- Automatische Anpassung der Schwierigkeit
- Selbstständiges Trainieren
- Intuitive Verwaltungssoftware

Systemvoraussetzungen:



Hardware:

- PC mit Pentium- oder kompatibler CPU ab 2,5GHz
- mindestens 512 MByte Hauptspeicher
- DirectX 9.0 kompatible 3D-Grafikkarte mit 128 MB RAM sowie einem Graphikchip von Nvidia oder ATI (z.B.: GeForceFX 5200, ATI Radeon 9500 oder besser), Bildschirmtreiber muss Open-GL ab Version 1.4 unterstützen
- Headset/Lautsprecher
- DVD-Laufwerk,
- Festplatte
- Maus & Tastatur
- USB-Anschlüsse für Lizenzdongle
- Peripheriegeräte Serielle Schnittstelle
- Bildschirm: CRT- oder TFT-Farbbildschirm mit mindestens 15" sichtbarer Bilddiagonale (19" für das Trainingsprogramm SPACE).
- Bei **CRT-Bildschirmen** muss eine Bildwechselfrequenz von mindestens 75 Hz eingestellt werden.



Betriebssystem:

- Windows 2000
- Windows XP
- Windows Vista
- Windows 7 (32/64 bit)
- Windows 8(.1) (32/64 bit)
- Windows 10 (32/64 bit)

Sicherheitseinrichtungen:

Falls CogniPlus im Bereich des Gesundheitswesens eingesetzt wird, ist die Verwendung folgender Geräte vorgeschrieben:

- Trenntransformator für die Medizintechnik gemäß EN 60601
- Galvanische Netzwerktrennung (Medical Network Insulation)



Stark

ELA Everyday Life Activities

ELA ist eine Fotoserie, die dazu dient, die sprachlichen Fähigkeiten auf der Wort-, Satz- und Textebene, d.h. die Produktion und das Verstehen von Wörtern, Sätzen und Texten zu trainieren bzw. erlernen, therapieren und/oder zu erfassen.

ELA umfasst Tätigkeiten aus allen Lebensbereichen, z.B. schlafen, essen, sich waschen, einkaufen, Autofahren, Geld von einem Bankautomat abheben u.v.a..

Die Auswahl der Fotokarten basiert auf sprachwissenschaftlichen Kriterien (Satztyp, Komplexität etc.). ELA erfüllt höchste Ansprüche an ein stufenweise und systematische anwendbares Material.

Anwendungsmöglichkeiten bei:

Aphasie, Apraxie, Sprachentwicklungsverzögerung, Legasthenie/Dyslexie, geriatrischen und dementiellen Erkrankungen, kognitiven Leistungseinbußen (Gedächtnis-, Konzentrations- und Aufmerksamkeitsstörungen)

Einteilung nach Set

Obwohl alle drei Sets nach den gleichen Kriterien erstellt wurden und die Fotokarten in allen Sets ein Gesamtset bilden, lassen die einzelnen Sets sich nach ihren inhaltlichen Zielsetzungen differenzieren:

Set 1 ist eine Basisserie, die alle relevanten Alltagstätigkeiten beinhaltet. Für jede Handlung gibt es in der Regel zwei, oft vier Fotokarten. Bei den meisten Beispielen werden: Junge – Mädchen, Mann – Frau gegenübergestellt.

Set 2 ist ein elaboriertes Satzübungspaket. Spezifische Satzkonstruktionen unterschiedlicher Komplexität können als einzelne Sätze oder in kurzen Texten eingebaut trainiert, therapiert oder getestet werden.

Jeweils zwei verschiedene Personen führen die gleiche Handlung an/mit verschiedenen Objekten durch, z.B.:

Der Junge	verliert	eine(n) Apfel-Orange
Das Mädchen		Birne-Banane-Geldbörse

Set 3 beinhaltet Fotokarten mit denen längere Texte gebildet werden können. Die Fotokarten dieses Sets können zu Bildgeschichten bzw. Bilderfolgen über sehr verschiedene Themen zusammengestellt werden, z.B.: Einkaufen, Briefe schreiben, Krankenhausaufenthalt, Rasieren, am Computer arbeiten, Zähne putzen.



ELA **Everyday Life Activities**

ELA Objekt-Fotoserie

Wichtige wahrnehmungspsychologische Kriterien wurden bei der Erstellung der **ELA-Objekt-Fotoserie** beachtet: alle Objekte sind vor einem weißen Hintergrund abgebildet und deshalb sofort klar und eindeutig zu erkennen. Die Karten wurden auf weißem Fotokarton gedruckt und mit einem matten Drucklack als Schutzschicht versehen, damit sie nicht spiegeln. Jede Karte ist mit einer Nummer in einer Ecke versehen. Die Nummerierung ermöglicht das schnelle Suchen bzw. Finden in den verschiedenen Verzeichnissen und das rasche Einordnen der Fotokarten in den Karteikasten nach jedem Gebrauch.

Die ELA-Objekt-Fotoserie ist einzigartig, weil sie dieselben Alltagsgegenstände aus verschiedenen semantischen Kategorien abbildet, die bereits für die ELA-Fotoserie verwendet wurden. Das heißt, man kann beide Serien bei verschiedensten Aufgabenstellungen ausgezeichnet miteinander kombinieren.

Um die kombinierte Anwendung der „Handlungskarten“ der ELA-Fotoserie mit den „Objektkarten“ der ELA-Objekt-Fotoserie zu erleichtern, werden in einem Verzeichnis im Handbuch zur Objekt-Fotoserie zu jedem Gegenstand die jeweiligen Nummern der Fotokarten der ELA-Fotoserie (0001-3000) angeführt, auf denen der Gegenstand ebenfalls abgebildet ist.

Die komplette Rechnungsstellung und Auslieferung der Ela-Produkte erfolgt aus Österreich.



VMS

LogoCedee

LogoCedee ist eine Reihe von praxisnah entwickelten Computer-Programmen für PCs mit Windowsbetriebsystemen.

Menschen mit sprachlichen Problemen (z.B. Aphasie und Lücken in der Sprachentwicklung) finden im LogoCedee ein wissenschaftlich geprüftes, sehr gut geeignetes Lernmedium zur Verbesserung von Sprachverständnis, Lesen, Wortfindung, des Wortschatzes sowie Satzgestaltung.

LogoCedee unterteilt sich in drei Lernebenen in denen vier Episoden mit jeweils rund 10 „lebendigen“ Szenen dem Benutzer in Form von Video-Clips präsentiert werden.



In der **ersten Lernebene** werden die Inhalte der Video-Clips in Einzelwörtern bzw. Sätzen mündlich und schriftlich beschrieben. Diese Lernebene regt sprachliche Aktivitäten an.

In der **zweiten Lernebene** folgen operatorische Übungen mit denen kennen gelernter Wörter bzw. Sätze. Der LogoCedee-Anwender soll Wörter und Sätze wieder erkennen, Buchstaben- bzw. Wortlücken ausfüllen, Wörter bzw. Sätze konstruieren und gesprochene wie geschriebene Bedeutungsinhalte wieder erkennen und den Szenen zuordnen.



Prüfung	Uhrzeit	Ergebnis	Note	Bemerkung
Prüfung 1 Geschriebenes zuordnen	12:12:06	Aufgaben: 9 richtig: 9 falsch: 0	sehr gut	Optimal!
Prüfung 2 Gehörtes zuordnen	12:22:28	Aufgaben: 9 richtig: 8 falsch: 1	gut	weiter üben! hier klicken
Prüfung 3 Bausteine ordnen	12:16:06	Aufgaben: 9 richtig: 2 falsch: 7	nicht ausreichend	weiter üben! hier klicken
Prüfung 4 Lücken füllen	12:16:42	Lücken: 9 falsch gezogen: 2	befriedigend	weiter üben! hier klicken
Prüfung 5 Aussagen zuordnen	12:18:11	Aufgaben: 9 richtig: 8 falsch: 1	gut	weiter üben! hier klicken

ausdrucken Prüfungsergebnisse heute
Episoden-Start-Seite zur Episodenauswahl

Die **dritte Lernebene** ist die Prüfungsebene. Hier kann der Anwender seine eigene Leistung selbstständig überprüfen. Dazu löst er Prüfungsaufgaben, die er als Übungsaufgaben aus der zweiten Lernebene kennt. Das Ergebnis wird bewertet. Das gibt dem Anwender eine eindeutige Rückmeldung über einen aktuellen Leistungsstand.



LogoCedee

Zur Zeit erhältlich ist **LogoCedee Typ II** in niedriger und mittlerer Komplexität. Erhältlich sind zur Zeit folgende Themengebiete:

- Amazonas
- Verkehrswege
- Naturgeschehen
- Buntes Leben
- Hoch Hinaus

LogoCedee Typ I wird viele Übungen auf Wort- und Satzebene in **niedriger Komplexität** bieten. Subjekt, Prädikat und Objekt werden hier „zum Leben erweckt“.

Video-Sequenzen und animierte Bilder sorgen dafür, dass Verben auch als Verben gesehen werden. Auch Subjekt und Objekt werden mit bewegten Bildern verdeutlicht.

LogoCedee[®] Typ III wird sich um **das Verstehen und die Wiedergabefähigkeit von komplexeren Sinnzusammenhängen** drehen.

Wie in LogoCedee[®] Typ II werden hier Video-Szenen versprachlicht. Eine zusammenhängende Geschichte wird in einem Umfang von 80 - 100 Sätzen beschrieben.

Mit den Inhalten, die in einer Einführungsebene vermittelt werden, wird anschließend in 5 neuen Übungen gearbeitet, die es in sich haben werden.

Systemvoraussetzungen:



- CPU: 1,4GHz
- RAM: 256 MB
- HDD: 1,6 GB
- Grafikauflösung mind. 800x600
- Grafikkarte mit 128MB RAM; 16Bit
- CD lesefähiges Laufwerk
- Soundkarte
- Lautsprecher / Headset
- Tastatur / Maus



- Windows 2000
- Windows XP
- Windows Vista
- Windows 7 (32/64bit)
- Windows 8(.1) (32/64bit)
- Windows 10 (32/64bit)



Sollten Sie ein gewünschtes Reha-Produkt nicht in unserem Angebot finden, so kontaktieren Sie uns.

Phoenix Technologie uG
Abt. Rehabilitation
Berghovener Str. 94
53227 Bonn

Innerhalb Deutschland
Tel.: 0228/445477
Fax: 0228/445487

Außerhalb Deutschland
Tel.: +49/228/445477
Fax: +49/228/445487

www.phoenixtechnologie.de
info@phoenixtechnologie.de