

Look To Learn

Kleine Programme zum
Umgang mit
Augensteuerungen

Handbuch



INHALT

Über „Look to Learn“	3
Wie installiere ich „Look to Learn“	4
Lizenzierung Ihrer Software	4
Erste Schritte	5
Kalibrierung	5
„Look to Learn“ Aktivitäten	8
Sinne	9
Entdecken	11
Zielen	12
Auswählen	13
Steuern	15
Aktivitäten analysieren	17
Bilder und Videos ändern	18
Tastaturkürzel	19

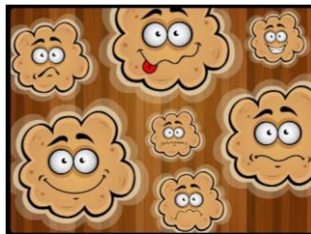


ÜBER „LOOK TO LEARN“

„Look to Learn“, ist eine Sammlung von 40 Aktivitäten, für Menschen, die mit der Technologie der Augensteuerung beginnen. Die Aktivitäten wurden speziell konstruiert, um einen Weg an zu bieten, der Spaß macht, seine Zugangs- und Auswahlfähigkeiten zu verbessern.

Jede Aktivität bildet eine andere Fähigkeit aus, von „Ursache und Wirkung“, bis hin zur genauen Steuerung mit den Augen. Die Software, wurde in Absprache mit Lehrern und Therapeuten erstellt und bietet die benötigten Programme zur Auswertung der Erfolge.

Vor allem aber wurde „Look to Learn“ konstruiert, um zu motivieren und Spaß zu haben.



Bitte beachten Sie: „Look to Learn“, läuft mit Windows XP und höheren Windows Versionen. Sie benötigen eine Augensteuerung mit Cursor-Steuerung, um die Aktivitäten anwenden zu können.

WIE INSTALLIERE ICH „LOOK TO LEARN“

1. Starten Sie die Installation, indem Sie die DVD in das DVD-Laufwerk Ihres Computers legen.
2. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen zur Installation der Software.
3. Alternativ können Sie „Look to Learn“ auf jedem Computer installieren, indem Sie folgende Webseite besuchen:
<http://Installers.sensorysoftware.com>.

LIZENZIERUNG IHRER SOFTWARE

Beim ersten Installieren von „Look to Learn“, haben Sie Zugang zu drei Aktivitäten: „Der Wasserschlauch“, „Torten werfen“ und „Abendbrotzeit“.

Um die übrigen Aktivitäten frei zu schalten, müssen Sie den Aktivierungscode, den Sie beim Kauf von „Look to Learn“ erhalten haben, eingeben. Wenn Sie die Software noch nicht gekauft haben, können Sie dies nun tun, indem Sie, wie unten angezeigt, auf "Online kaufen" klicken.



Sie werden dann zu unserem sicheren Online-Shop weitergeleitet und können dort den Kauf abwickeln. Danach erhalten Sie einen Aktivierungs-Code, um die übrigen Aktivitäten frei zu schalten.

Anmerkung: Dies erfordert eine Internetverbindung und eine gültige Kreditkarte.

ERSTE SCHRITTE

Einrichten

Sie benötigen eine Augensteuerung, um „Look to Learn“ zu benutzen. Stellen Sie, wenn nötig Ihre Augensteuerung so ein, dass Sie den Windows Desktop damit bedienen können. (Für Details, sehen Sie bitte in der Bedienungsanleitung Ihrer Augensteuerung nach)

Bei den meisten der ersten Tätigkeiten, wird nur die Mausbewegung benötigt, daher erhält man dort eine sofortige Reaktion. Wo eine Auswahl erforderlich ist, muss der Benutzer das Objekt auf dem Bildschirm für 1-2 Sekunden anschauen, um die Auswahl zu bestätigen.

KALIBRIERUNG

Das System Ihrer Augensteuerung muss Ihre Augen vermessen, um fest zu stellen, wo Sie auf dem Bildschirm gerade hinschauen. Diesen Prozess nennt man Kalibrierung.

Die Aufnahme einer guten Kalibrierung ist wichtig für die genaue Augensteuerung von „Look to Learn“, allerdings weniger wichtig für die Tätigkeiten, die große, oder gar keine Ziele verwenden, wie z.B. „Magische Maus“ und „Magische Quadrate“.

Wenn jemand eine Augensteuerung zum ersten Mal benutzt, kann es durchaus effektiv sein, die Kalibrierung von jemand Anderem zu verwenden, um los zu legen.

Dies ermöglicht es dem Benutzer, erste Eindrücke von „Look to Learn“ zu bekommen, ohne vorher eine Kalibrierung vor zu nehmen.

Kalibrierungstipps und Techniken

1. Eine gute Einstellung nutzen

Jede Augensteuerung funktioniert etwas anders, aber für eine Standardkalibrierung empfehlen wir, mit den folgenden Einstellungen zu beginnen:

- Eine dunkle Hintergrundfarbe
- 5-Punkt-Kalibrierung
- Verwenden Sie ein anregendes Bild, oder eine hohe Kontrastfarbe
- Mittelschnelle oder, „Schritt für Schritt“ - Kalibrierung

2. Kalibrieren mit der Tastatur

Einige Augensteuerungen, erlauben Ihnen, eine Kalibrierung mit der Tastatur durch zu führen. Dies bedeutet, dass Sie Kontrolle über das Aufzeichnen der Kalibrierungspunkte haben. Sie sollten die Taste nur drücken, wenn der Benutzer direkt auf den Kalibrierungspunkt schaut.

Um dies effektiv durch zu führen, müssen Sie die Augen des Benutzers genau betrachten, um zu analysieren, wann dieser genau auf den Kalibrierungspunkt schaut.

3. Ein Bild für die Kalibrierung verwenden

Eine gute Möglichkeit dem Benutzer beim Kalibrieren zu helfen ist es, Bilder zu verwenden, die er oder sie kennt. Bitte prüfen Sie, ob Ihre Augensteuerung über diese Funktion verfügt.

4. Punkte verbessern

Einige Augensteuerungen ermöglichen es Ihnen die Einstellungen zurück zu setzen. Es lohnt sich nicht, sich die Zeit zu nehmen,

ständig neu zu versuchen, fehlgeschlagene Kalibrierungspunkte für mehr Genauigkeit zu verbessern.

5. Farbkontraste ändern

Ein drastischer Farbkontrast, kann das Verfolgen des Kalibrierungspunktes für einige Benutzer erleichtern. Der effektivste Farbkontrast für sehbehinderte Nutzer, ist blau auf gelbem Grund.

6. Störfaktoren:

- Reflektierende Brillenrahmen
- Hängende Augenlider oder lange Wimpern (versuchen Sie den Bildschirm zu erhöhen, um das Öffnen der Augen zu fördern)
- Alle hellen Lichteinfälle auf der Augensteuerung

7. Tipps für den Aufbau

- Verwenden Sie die Anzeige der Kamera auf dem Bildschirm, um sicher zu stellen, dass die Augen die richtige Höhe und den richtigen Abstand zum Bildschirm haben.
- Verschieben Sie den Computer/die Augensteuerung in die richtige Position, nicht den Benutzer!

8. Denken Sie an Ihre Umgebung

Die Umgebung, in der Sie die Augensteuerung verwenden, kann zu großen Unterschieden beim Erfolg führen. Für beste Ergebnisse:

- Entfernen Sie unnötige Ablenkungen wie Poster, Fernsehgeräte und andere Personen!
- Nutzen Sie eine ruhige Räumlichkeit
- Vermeiden Sie zu viel Licht - ein dunkler Raum wird den Inhalt noch attraktiver erscheinen lassen



“LOOK TO LEARN” AKTIVITÄTEN



Sinne: Lehrt „Ursache und Wirkung“.

Entdecken: Fordert den Benutzer auf, sich mit dem ganzen Bildschirm zu befassen.

Zielen: Verbessert die Genauigkeit der Blickbewegung.

Auswählen: Verbessert die Fähigkeit etwas aus zu wählen.

Steuern: Feine Melodien, Augensteuerungszugang und „drag & drop“ -Fähigkeiten.

SINNE	ENTDECKEN	ZIELEN	AUSWÄHLEN	STEUERN
Torten werfen	Flaschen zertrümmern	Der Wasserschlauch	Abendbrotzeit	Darts
Die Magische Maus	Magische Quadrate	Platzende Seifenblasen	Speerwerfen	Wichu´s Zaubersrank
Was ist im Ei?	Graffiti	Schiessen	Schneemann	Elfmeter-schiessen
Die Farbkanone	Pupsende Wolken	2 Videos anschauen	Reifen für Colin	Im Dschungel
Formen entfernen	Gesichter abwerfen	4 Videos anschauen	Diego der Schlagzeuger	Die Dinosaurier
Blöcke beseitigen	Rubbel das Bild frei	6 Videos anschauen	Sage Deine Meinung	Platziere die Käfer
Auf dem Bauernhof	Parkleben	Früchte zermatschen	Monster-Fabrik	Unter Wasser
Instrumente-raster	Im Klassenzimmer	Schneeflocken sammeln	Schere, Stein, Papier	Im Wald

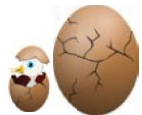
SINNE

Torten werfen

Schauen Sie auf jedes Foto, wenn es auf dem Bildschirm erscheint, um eine Torte danach zu werfen. Wir haben 6 Fotos eingearbeitet, aber Sie können diese durch Ihre eigenen Fotos ersetzen (Siehe S. 18). Diese Tätigkeit ist ideal, um Reflexe zu analysieren, wenn Inhalte auf verschiedenen Bereichen des Bildschirms erscheinen.

Die magische Maus

Eine gute Tätigkeit, die Augensteuerung zum ersten Mal zu benutzen. Überall dort auf dem Bildschirm, wo Sie hinsehen, erstellen Sie einen besonderen Effekt, zusammen mit einem Sound-Effekt. Wenn der Stern erscheint, können Sie ihn anschauen, um zu dem nächsten Effekt zu wechseln.



Was ist im Ei?

Betrachten Sie das Ei, um die Schale zu zerbrechen und zu sehen, welches Tier darin ist. Es dauert 5 Sekunden bis das Tier erscheint. Die Ei-Aktivität ermutigt Sie, sich auf einen bestimmten Bereich des Bildschirms zu konzentrieren.

Farbkanone

Malen Sie Farbklecke an die Steinmauer, indem Sie auf verschiedene Bereiche schauen. Die Kanone feuert automatisch, somit ist diese Tätigkeit, eine der einfacheren.

Formen entfernen

Ein Bild verbirgt sich hinter den Formen. Schauen Sie auf die Formen und sie werden verschwinden, um das Bild frei zu legen.

Das Bild durch ein vertrautes Foto aus zu tauschen kann helfen, die Motivation zu steigern. (siehe s. 18).

Blöcke beseitigen

„Blöcke beseitigen“ funktioniert auf die gleiche Weise wie „Formen entfernen“, aber mit weniger visueller Ablenkung. Diese Aktivität führt in die Richtung „Kommunikationssoftware“ wie z.B. Grid 2 (Ebenfalls von Sensory Software).

Auf dem Bauernhof

Betrachten Sie das Scheunentor für 3 Sekunden, um es zu öffnen und eines der Tiere zu sehen.

Instrumentenraster

Betrachten Sie jedes Instrument, um es spielen zu hören. Alle Instrumente spielen die gleiche Melodie, schauen Sie mal, ob Sie die ganze Band hören können, indem Sie auf jedes Instrument schauen. Gucken Sie erneut auf ein Instrument, damit es aufhört zu spielen.



ENTDECKEN

Flaschen zertrümmern

Das Ziel ist, so viele Flaschen wie möglich zu zertrümmern. Schauen Sie auf eine Flasche, um sie zu zertrümmern und versuchen Sie, alle zu treffen.

Magische Quadrate

In dem Sie sich auf dem Bildschirm umschaun, lassen Sie die musikalischen Quadrate erscheinen. Wenn Sie mehr als einmal, auf das gleiche Quadrat schauen, wird es die Farbe ändern und einen anderen Ton abspielen.

Graffiti

Sprühen Sie Farbe über die Mauer, indem Sie mit dem Blick über den Bildschirm Wandern. Schauen Sie auf die verschiedenen Farben, um Ihre Farbe zu ändern, oder auf die Kreise um die Sprühstärke zu ändern. Um Ihr Gemaltes zu löschen, schauen Sie in die rechte, untere Ecke des Bildschirms.

Pupsende Wolken

Für Menschen mit einem gewissen Sinn für Humor! Schauen Sie auf die Wolken, um sie pupsen zu lassen.

Gesichter abwerfen

Werfen Sie eine Torte auf jedes Bild, indem Sie darauf schauen. Diese Tätigkeit ist wirklich lohnenswert, auch für Menschen, die nicht in der Lage sind, kleine Ziele an zu steuern.

Rubbel das Bild frei

Schauen Sie über den Bildschirm, um die jeweilige Oberfläche ab zu kratzen und ein Bild zu enthüllen. Sie können die Bilder ändern, um die Motivation zu steigern.

Park leben

Erkunden Sie diese interaktive, visuelle Szene, um sie zum Leben zu erwecken.

Klassenzimmer

Schauen Sie auf die Objekte in dieser interaktiven, visuellen Szene um den Klassenraum zum Leben zu erwecken.

ZIELEN

Der Wasserschlauch

Waschen Sie das Auto, löschen Sie das Feuer, gießen Sie die Pflanzen, besprühen Sie die Käfer und erschrecken Sie die Vögel - mit dem riesigen Wasserschlauch. Schauen Sie auf die



Objekte, um den Schlauch ab zu feuern und das Level zu beenden.

Platzende Seifenblasen

Wenn Sie die Seifenblasen anschauen, zerplatzen Sie und teilen sich in kleine und noch kleinere Seifenblasen.

Schießen

Wenn Sie sich durch die Levels arbeiten, müssen Sie immer mehr Zielscheiben abschießen. Bei dieser Tätigkeit, arbeiten Sie gegen die Zeit. Warum versuchen Sie nicht die höchste Punktzahl zu erreichen?

2,4, oder 6 Videos anschauen

Bei der Videoauswahl, können Sie 2, 4 oder 6 Videos anschauen. Wenn Sie auf eines der Bilder gucken, wird das Video abgespielt. Sobald Sie wegschauen stoppt das Video.

Bitte beachten Sie: Sie können Ihre eigenen Videos mit „Look to Learn“ verwenden, dazu müssen die Videos jedoch im Flash (.flv)-Format sein (siehe s. 18).

Früchte zermatschen

Zerdrücken Sie die verrückten Früchte, mit dem riesigen Boxhandschuh. Dazu müssen Sie auf jedes Stück Obst schauen, wenn es über den Bildschirm schwebt. Zerquetschen Sie 20 Früchte, um diese Beschäftigung abzuschließen.

Schneeflocken sammeln

Indem Sie die Schneeflocken anschauen, während Sie fallen, bauen Sie einen Schneemann. Wenn es Ihnen gelingt, 25 Schneeflocken zu kriegen, wird die Aktivität beendet und der Schneemann wird lebendig.

AUSWÄHLEN

Um eine Auswahl bei diesen Aktivitäten zu treffen, müssen Sie jeweils für 1-2 Sekunden darauf schauen.

Abendbrotzeit

Wählen Sie von der rechten Seite des Bildschirms aus, was der Mann zum Abendessen bekommt.

Speerwurf

Wählen Sie aus, welches Objekt, der Athlet werfen wird. Schauen Sie für die Auswahl, auf die Möglichkeiten, auf der linken Seite des Bildschirms.

Schneemann

Entscheiden Sie, wie Sie dem Schneemann helfen möchten. Schauen Sie dazu auf die Auswahlmöglichkeiten, auf der rechten Seite des Bildschirms.

Reifen für Colin

Wählen Sie aus, welche Reifen Colin das Auto bekommt. Schauen Sie dazu auf die Auswahlmöglichkeiten, auf der linken Seite des Bildschirms.

Diego der Schlagzeuger

Entscheiden Sie, welche Drumsticks Diego der Schlagzeuger verwenden soll. Sehen Sie sich dazu, die Möglichkeiten auf der rechten Seite des Bildschirms an.

Sag Deine Meinung

Werfen Sie einen Blick auf das Bild in der Mitte des Bildschirms, bevor Sie sich entscheiden, ob Sie das, was Sie sehen, mögen

oder nicht! Mögen Sie es? Dann schauen Sie auf das grüne glückliche Gesicht. Sie mögen es nicht? Dann schauen Sie auf das rote zornige Gesicht.

Diese Aktivität ist gut, um von alternativer Kommunikation dazu über zu gehen, Entscheidungen zu treffen.

Monster-Fabrik

Erstellen Sie ihre eigenen schaurigen Monster, in der „Look to Learn“ Monsterfabrik! Zum Auswählen, gucken Sie auf den Mund, die Augen, das Zubehör und den Körper, den ihr Monster bekommen soll.



Schere, Stein, Papier

Die klassische Aktivität „Schere, Stein, Papier“.

- Papier wickelt den Stein ein - Papier gewinnt.
- Stein schleift Schere - Stein gewinnt.
- Schere schneidet Papier - Schere gewinnt.

Bei dieser Aktivität gewinnt „ der Beste aus 3“. Das heißt, nach 3 Durchgängen, gewinnt der Spieler, mit der höchsten Punktzahl. Sie hilft, das Zielen und Auswählen zu verbessern.



STEUERN



Darts

Schauen Sie sich die Kneipenszene an, um die Aktivität zu starten. Klicken Sie, so genau auf die Mitte der Dartscheibe wie möglich. Treffer im Außenring bringen 10 Punkte, im blauen Ring 50 und wenn Sie einen Volltreffer erzielen können, bringt Ihnen das 100 Punkte!

Wichu´s Zaubertrank

Der Zauberer Wichu, braut einen Zaubertrank aus 4 speziellen Zutaten. Sie müssen sorgfältig beobachten, wie er sie in den Kessel schüttet, um anschließend sein Rezept genau nach zu machen. Wählen Sie die farbigen Zutaten in der richtigen Reihenfolge. Schauen Sie, wie viele Schritte Sie sich merken können.

Elfmeterschiessen

Diese Aktivität ist ein Elfmeterschiessen. Sie und Molly das Monster haben abwechselnd 5 Versuche, ein Tor zu schießen.

Beginnen Sie diese Tätigkeit, indem Sie auf den Fußball schauen. Sie können jetzt Ihren Spieler und die Farbe des Trikots auswählen.

Um zu schießen, wählen Sie den Bereich im Tor, auf den Sie schießen möchten und gucken Sie dorthin. Der Spieler wird nun schießen und Molly das Monster wird versuchen, den Ball zu halten.

Wählen Sie das Wechsel-Symbol, um als Torwart zu spielen; Schauen Sie auf den Bereich des Tores, zu dem Sie springen möchten, um den Ball zu fangen.

Im Dschungel

Erstellen Sie eine Dschungel-Szene: Schauen Sie auf ein Tier, um es aus zu wählen, dann gucken Sie auf einen der Sterne, um es in der Szene zu platzieren.

Dinosaurier

Erstellen Sie eine prähistorische Szene: Schauen Sie auf einen Dinosaurier, um ihn aus zu wählen, dann gucken Sie auf einen der Sterne, um ihn in der Szene zu platzieren.

Platziere die Käfer

Erstellen Sie eine Szene mit gruseligen Käfern: Schauen Sie auf einen Käfer, um ihn aus zu wählen, dann gucken Sie auf einen der Sterne, um ihn dort zu platzieren.



Unter Wasser

Erstellen Sie eine Unterwasser-Szene: Schauen Sie auf ein Tier, um es aus zu wählen, dann schauen Sie hin, wo immer Sie wollen, um es in der Szene zu platzieren.

Im Wald

Erstellen Sie eine Szene im Wald: Schauen Sie auf ein Tier, um es aus zu wählen, dann schauen Sie hin, wo immer Sie wollen, um es in der Szene zu platzieren.

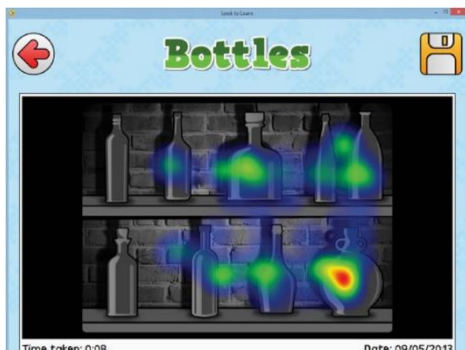


AKTIVITÄTEN ANALYSIEREN

„Look to Learn“, beinhaltet ein integriertes Blick-Analyse-Tool, das Ihnen zeigt, wo jemand während einer Tätigkeit hingeschaut hat. Es kann auch verwendet werden, um die Anzahl der Zugriffe auf den Bildschirm, die Relevanz von dem, was der Benutzer anschaut und die erzielten Fortschritte zu analysieren.

Benutzung des Analysetools

Sobald der Benutzer eine Aktivität beendet hat, klicken Sie auf "Analyse". Angezeigt wird dann ein Bild, das aussehen kann wie das Folgende:



- Die farbigen Bereiche zeigen an, wo der Benutzer hingeschaut hat
- Je länger Sie bestimmte Bereiche des Bildschirms betrachten, umso mehr wechselt die Farbe der Linien von blau>grün>gelb>rot
- Die Laufzeit, zeigt die Gesamtzeit, die die Aktivität geöffnet war
- Klicken Sie auf die Diskette, um die Auswertung als Bild zu speichern. Sie können dies dann für die Unterlagen des Benutzers ausdrucken

Bitte beachten Sie: Für Aktivitäten ohne einen statischen Hintergrund, wird die Auswertung auf einen generischen Screenshot überlagert. Es ist wichtig, diese Ergebnisse sorgfältig zu interpretieren, um zu analysieren, ob jemand auf relevante Inhalte schaut.

BILDER WECHSELN

Bei vielen Aktivitäten können Sie die Bilder ändern. Klicken Sie zu Beginn der Tätigkeit auf „Bilder ändern“. Klicken Sie auf ein Foto, um ein neues Bild aus zu wählen.



Um auf die Standardeinstellung der Bilder zurück zu kommen, klicken Sie auf den grünen Pfeil in der rechten oberen Ecke.

VIDEOS WECHSELN

Bei der Videoauswahl, können Sie Ihre eigenen Videos verwenden. Videos müssen im Flash (.flv)-Format sein, bevor Sie sie hochladen können. Wir haben 2 einfache Möglichkeiten gefunden, um eine Videodatei in .flv zu konvertieren:

1. Any Video Converter

(<http://www.any-video-converter.com>) ist eine herunterladbare Anwendung, die einfach zu bedienen ist und alle Arten von Videos konvertiert. Die kostenfreie Test-Version, arbeitet mit Videos, die bis zu 3 Minuten lang sein können.

2. SaveTube

(<http://www.savetube.com/>) Mit diesem Programm können Sie jedes Video von YouTube im .flv-Format speichern:

- a. Suchen Sie das Video bei YouTube, das Sie verwenden möchten
- b. Kopieren Sie die URL
- c. Gehen Sie auf die Webseite <http://www.savetube.com/>
- d. Fügen Sie die URL ein
- e. Wählen Sie aus, das Video als .flv-Format zu speichern
- f. Windows speichert das Video automatisch in Ihrem Ordner "Downloads" - Sie wollen die Dateien dann wahrscheinlich in den Ordner „Meine Videos“ verschieben

TASTENKOMBINATIONEN

Verwenden Sie diese Tastenkombinationen, um „Look to Learn“ ohne Maus, oder Touch-Screen zu navigieren:

A	Lädt das Analyse-Tool
D	Stellt Standardbilder oder Videos wieder her
P or V	Ändert Bilder / Videos
S	Startet „Look to Learn“ / Startet eine Aktivität / speichert die Auswertung der Analyse
1-9	lädt die entsprechende Aktivität auf dem Bildschirm / Ändert entsprechende Bilder oder Videos
Enter	startet „Look to Learn“ auf dem Startbildschirm
Backspace	Bringt Sie zur vorherigen Bildschirmansicht
Escape	Bringt Sie zur vorherigen Bildschirmansicht / Verlässt eine Aktivität



Sensory Software International

www.sensorysoftware.com



