

UK-Tipp 05_Mai 2009

Der Taster am Computer



In früheren UK-Tipps wurden Möglichkeiten vorgestellt, mit Taster strombetriebenen Spielsachen und Geräten zu bedienen. Diesmal geht es um eine weitere Variante, einen Taster zu verwenden: am Computer in Verbindung mit tasterbedienbaren Computerprogrammen.

Für wen ist das interessant?

- Für körperlich beeinträchtigte Menschen, die nur eine gezielte Bewegung machen können, um mit dieser Bewegung Computerprogramme zu bedienen
- Für geistig beeinträchtigte Menschen, denen mit Taster und entsprechenden Programmen eine reduzierte Lernumgebung geschaffen wird.
- Für mehrfachbehinderte Menschen, denen die vielfachen Möglichkeiten eines Computers abwechslungsreiche Anregungen für Ursache-Wirkungs-Lernen und darüber hinaus bietet.

Wie funktioniert das?



Der Computer besitzt keine direkten Anschlussmöglichkeiten für Taster (engl. Switch). Sie benötigen einen Tastenadapter, der üblicherweise per USB an den Computer angeschlossen wird. Der Tastenadapter übersetzt das einfache elektronische Signal des Tasters in „Computersprache“. Je nach Adapter bzw. der Einstellung kann der Taster einen „linken Mausklick“ oder einen „rechten Mausklick“

schicken oder auch ein Tastatursignal simulieren, z.B. „Leertaste“ oder „Entertaste“. Haben Sie den Taster an der Buchse für „Leertaste“ (auf engl. „Space“) angesteckt, macht es für den Computer keinen Unterschied, ob Sie die Leertaste der Tastatur drücken oder auf den Taster am Tastenadapter.

Welche Programme?

Es gibt eine ganze Reihe von Softwareprogrammen, die lediglich mit einem Signal gesteuert werden, z.B. mit der „Leertaste“. Wird die Leertaste gedrückt, bzw. der Taster an der Buchse „Space“, so startet das Programm z.B. eine Animation, ein neues Foto wird gezeigt oder ein Stück eines Bildes wird aufgedeckt. Eine kleine Bewegung zieht einen großen Effekt am Computer nach sich. Bei den einfachen Programmen gibt es keinen Zeitfaktor, die Bewegung kann schnell kommen oder auch minutenlang angebahnt werden – wird einmal der Taster getroffen, gibt es große Effekte.

Diese Softwareprogramme üben die motorische Automatisierung des Tasterdrückens und helfen den Zusammenhang zwischen der Handlung des Tasterdrückens und den Effekten am Bildschirm zu verstehen.

Zu diesen „**Ursache-Wirkungs-Programmen**“ gehören Softwareprogramme wie z.B.: BigBang, Abrakadabra, Step by Step, KlickTool AAC, Pablo, Die Gelbe Ente, Happenings, Filiokus, Hipp.

Weiterführende Softwareprogramme enthalten einen **Zeitfaktor**. Dabei geht darum, zum richtigen Zeitpunkt den Taster zu drücken. Dazu gehören: Switch Skills, PlayWithMe, Oops, Blob für Windows, Pablo.

Ein Ziel des Tastertrainings kann sein, auch komplexere Programme mit dem Taster zu bedienen, da die Bedienung mit Maus oder Mausalternativen motorisch nicht möglich ist. Die meisten LifeTool-, sowie LäraMera-Programme lassen sich von Maus auf Tasterbedienung umstellen.

Alle Objekte des Programmes, die man mit der Maus anklicken kann, werden „angescannt“, das heißt, sie werden nach der Reihe in einem bestimmten Tempo mit einem Rahmen markiert. Ist das gewünschte Objekt markiert, wird der Taster gedrückt und das Objekt ist angeklickt. Mit einem zweiten Taster kann der Scanrahmen auch Schritt für Schritt manuell weitergeschaltet werden. Programme zum Erlernen und Üben von Scanning: SwitchSkills und SwitchTrainer.