

Hildegard Bunge, Maria Rothaus, Michael Bunge

Meine Gebärdenschule

Das **Trainingsprogramm**
für jung und alt
zum **spielerischen Erlernen**
von **Gebärden**



VON LOEPER LITERATURVERLAG

Bibliographische Information der Deutschen Bibliothek

Die Deutschen Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliographie; detaillierte bibliographische Daten sind im Internet unter <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

Gehen Sie uns „ins Netz“!
Besuchen Sie uns im Internet unter
www.vonLoeper.de

Gerne senden wir Ihnen kostenlos ausführliche Informationen zu unserem Verlagsprogramm zu und informieren Sie regelmäßig über wichtige Neuerscheinungen zum Thema. (Adresse siehe unten)

Wichtiger Hinweis:

Ausführliche Zusatzinformationen zu diesem Buch,
wichtige Links und weiteres Bonus-Material
finden Sie im Internet unter
www.meine-gebaerdenschule.de

Gebärdendarstellerin: Anja Düpmann

Originalausgabe

1. Auflage 2011
© 2011 by von Loeper Literaturverlag
im Ariadne Buchdienst, Karlsruhe

Alle Teile dieses Handbuches dürfen ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung weder mechanisch, elektronisch oder fotografisch vervielfältigt oder in elektronischen Systemen oder Kommunikationsmitteln eingespeichert werden. Dies gilt insbesondere für Fotokopien, Auszüge für Lehrmaterialien, Nachdrucke, Speicherungen auf CD-ROM oder anderen Trägern und Speicherung oder Veröffentlichung im Internet. Bitte beachten Sie die Lizenzbestimmungen für die Software *Meine Gebärdenschule*, diese finden Sie auf S. 22 im vorliegenden Handbuch.

Gesamtherstellung und Vertrieb:
Ariadne Buchdienst,
Daimlerstr. 23 B, 76185 Karlsruhe
Tel. (0721) 464729-029
Fax (0721) 464729-099
E-Mail: Info@vonLoeper.de
Internet: www.vonLoeper.de

ISBN 978-3-86059-203-8

Inhalt

1	Installation	6
2	Start	7
3	Meine Gebärden	8
	Neuen Nutzer anlegen	8
	Nutzerprofil anlegen	8
	Nutzer anmelden	8
4	Gebärdenspiele: Zuordnen, Memo, Selbst gebärden	9
	Spiel „Zuordnen“	9
	Spieleinstellungen	9
	Spiel „Memo“	10
	Spieleinstellungen	11
	Selbst gebärden	11
	Spieleinstellungen	12
5	Gebärdenkartei / Gebärdenkarten	13
	Gebärdenkartei	13
	Drucken	13
	Auswahl der Gebärden zum Drucken	14
	Drucklayout	15
	Gebärdenkarten verwalten: bearbeiten, erstellen und löschen	16
	Gebärdenkarten bearbeiten	17
	Neue Gebärdenkarten erstellen	19
	Gebärdenkarten löschen	20
	Einstellungen	20
	Sets verwalten	20
	Set erstellen	20
	Set laden	21
6	Lizenzbestimmungen	22

Meine Gebärdenschule



Spielegerisch Gebärden lernen! Die Software Meine Gebärdenschule macht das Erlernen neuer und das Üben bekannter Gebärden leicht. Einfach in der Anwendung und flexibel in der Anpassung auf die individuellen Bedürfnisse der Nutzer bietet Meine Gebärdenschule Menschen jeden Alters die Möglichkeit, Gebärden zu lernen.

Meine Gebärdenschule wurde von den Lehrerinnen Hildegard Bunge und Maria Rothaus auf der Basis jahrelanger Erfahrung direkt aus der Praxis heraus entwickelt.

Die Gebärdenkartei

Das Herzstück der Software bildet die umfangreiche Gebärdenkartei, die sich aus mehr als 400 systemeigenen Gebärdenkarten aus dem gesamten Spektrum des Kern- und Randvokabulars zusammensetzt.



Auf jeder Gebärdenkarte finden sich vielfältige Darstellungen des jeweiligen Begriffs: Ein Gebärdenfotograf nach der Deutschen Gebärdensprache (DGS), ein Symbol und ein geschriebenes Wort mit Sprachausgabe. Übersichtlich sind die Gebärdenkarten in ca. 30 alltagstauglichen Kategorien z. B. Wochentage, Tiere oder Kernvokabular zusammengefasst.

Die Spiele

Meine Gebärdenschule bietet verschiedene motivierende Spiel- und Übungsangebote zum Erlernen der Gebärden: Mit den Spielen „Zuordnen“, „Memo“ und „Selbst gebärden“ können Gebärden auf unterschiedliche Weise und in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden erlernt und geübt werden.



Jeder Nutzer kann sich unter „Meine Gebärden“ für ein effektives Training individuelle Gebärdenauswahlen zusammenstellen.

Die individuelle Gestaltung

Mit Meine Gebärdenschule erwartet den Nutzer kein starres System von Gebärdenkarten. Die Software passt sich den individuellen Bedürfnissen der Nutzer an:

Jede Karte kann nach den eigenen Vorstellungen bearbeitet werden. Wird eine andere Gebärdensammlung verwendet oder sind andere Symbole üblich? Es ist es jederzeit möglich, das eigene Bildmaterial einzufügen. Der besondere Clou: Eine Auswahl von Pfeilen steht zur Bearbeitung eigener Gebärdenfotos zur Verfügung.

Auch komplett neue Gebärdenkarten können in einer benutzerfreundlichen Oberfläche mit eigenen Gebärdensprachfotos und Symbolen zusammengestellt werden. So lässt sich der Wortschatz unbegrenzt erweitern.

Der Service

Sollen Gebärdenkarten mit anderen Nutzern ausgetauscht werden? Problemlos können die Karten in Sets zusammengestellt, gespeichert und von anderen Nutzern geladen werden.

Natürlich ist es auch möglich, die Gebärdenkarten in nicht-elektronischer Form einzusetzen. Mit der Funktion „Drucken“ kann eine beliebige Auswahl an Gebärdenkarten ausgedruckt werden.

Support

Haben Sie Fragen zur Anwendung der Software oder möchten Sie über aktuelle Updates und Neuerungen informiert werden? Um den kostenlosen Support zu nutzen, melden Sie sich bitte über das Kontaktformular auf der Website **www.meine-gebaerderschule.de** bei uns an.

Hier finden Sie außerdem ausführliche Zusatzinformationen zu Meine Gebärdenschule, wichtige Links und weiteres Bonusmaterial.

Über Anregungen zur Ergänzung und Erweiterung von Meine Gebärdenschule und weitere Spielideen mit unserem Programm würden wir uns natürlich sehr freuen.



Und nun wünschen wir Ihnen beim Erproben und Spielen mit Meine Gebärdenschule viel Spaß!

1 Installation

Um *Meine Gebärdenschule* auf Ihrem Computer zu installieren, legen Sie bitte die CD in das CD-ROM Laufwerk ein. Nach einer kurzen Wartezeit startet automatisch der Setup-Assistent. Falls dieser nicht startet, öffnen Sie bitte die Datei *Setup.exe* auf der CD-ROM. Diese finden Sie über den „Arbeitsplatz“ Ihres Computers (Explorer/Arbeitsplatz/CD-ROM-Laufwerk).

Systemvoraussetzungen:

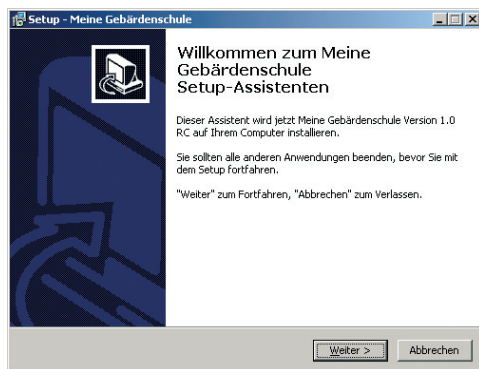
Windows XP Sp2, Windows Vista oder Windows 7

Microsoft .NET Framework 3.5

1 GB RAM

600 MB Festplattenspeicher

Für die Gebärdenschule wird auf Ihrem Computer die Programmbibliothek Microsoft .NET Framework 3.5 benötigt. Sollte die Programmbibliothek nicht bereits installiert sein, wird sie während der Installation automatisch mit installiert. Währenddessen werden Sie aufgefordert, die jeweiligen Microsoft-Lizenzbedingungen zu akzeptieren, damit der Installationsvorgang fortgeführt werden kann.



Bitte folgen Sie den Anweisungen am Bildschirm. Klicken Sie die Schaltflächen *Weiter* >, um mit der Installation fortzufahren und *Abbrechen* zum Verlassen des Installationsassistenten. Das Programm wurde dann nicht installiert, sie können die Installation jederzeit neu beginnen.

Im folgenden Schritt werden Sie über die Lizenzbestimmungen zur Verwendung von *Meine Gebärdenschule* aufgeklärt. Lesen Sie diese bitte aufmerksam durch. Sie müssen den Lizenzbestimmungen zustimmen, um mit der Installation fortfahren zu können.

Wenn Sie „*Ich bin mit den Lizenzbestimmungen einverstanden*“ markiert haben, wird die Installation über die Schaltfläche *Weiter* fortgesetzt.

2 Start

Der Setup-Assistent speichert die Installations-Dateien automatisch unter einem geeigneten Installationspfad ab. Wählen Sie, falls erwünscht, *Durchsuchen*, um einen anderen Ordner auf Ihrem Rechner auszuwählen.

Für die Einrichtung eines Desktop-Symbols, markieren Sie bitte *Desktop-Symbol erstellen*. Das Symbol ermöglicht den direkten Start von *Meine Gebärdenschule* über den Desktop Ihres Computers.

Um die Installation erfolgreich abzuschließen, verlassen Sie den Installationsassistenten über die Schaltfläche *Fertigstellen*.

Meine Gebärdenschule startet dann automatisch. Wenn Sie dieses nicht wünschen, entfernen Sie das Häkchen vor „*Meine Gebärdenschule starten*“. Sie können das Programm dann selbstverständlich jederzeit über *Start/Programme* öffnen.

Möchten Sie *Meine Gebärdenschule* wieder von Ihrem Computer entfernen? Über *Start/Programme/Meine Gebärdenschule* entfernen können Sie das Programm jederzeit deinstallieren.

2 Start

Nach erfolgreicher Installation startet das Programm automatisch. Sie können *Meine Gebärdenschule* aber auch unter *Start/Programme* aufrufen.

Beim ersten Start von *Meine Gebärdenschule* können die programmeigenen Gebärdenkarten (Startset) geladen werden. Sollen ausschließlich eigene Gebärdenkarten erstellt bzw. geladen werden, starten Sie zunächst mit einer leeren Gebärdenschule. Die Erstellung und Verwaltung der eigenen Gebärdenkarten ist unter Punkt 5 *Gebärdenkartei/Gebärdenkarten* beschrieben. Während das Startset geladen wird, kann es einen Moment dauern, bis der eigentliche Startbildschirm sichtbar wird.

Die einzelnen Bereiche werden in den entsprechenden Kapiteln dieses Handbuches detailliert beschrieben.



3 Meine Gebärden



Für jeden Nutzer kann ein individuelles Profil erstellt werden. Dies ist für die Spiele Voraussetzung. Ausgewählte Gebärdenkarten werden hier gespeichert und können jederzeit wieder über den Nutzernamen aufgerufen werden, um sie in den Spielen zu üben.

Neuen Nutzer anlegen

Beim Öffnen wird zunächst „Kein Nutzer“ angezeigt. Um einen neuen Nutzer anzulegen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Neu**. In der Spalte „Neuer Nutzer“ kann nun der Name eingetragen werden. Wollen Sie auf alle gespeicherten Gebärdenkarten zugreifen, dann wählen Sie das Nutzerprofil „Kein Nutzer“ als Vorlage.

Nutzerprofil anlegen

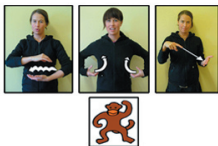
Im Bereich *Verfügbare Gebärdenkarten* können Sie unter Ihrem Nutzernamen die gewünschten Gebärdenkarten auswählen. Im Feld *Alle Kategorien* wählen Sie eine Kategorie z. B. „Adjektive“ oder „Tiere“ aus. Mit der Schaltfläche **Alles** werden alle Gebärdenkarten der Kategorie ausgewählt. Einzelne Gebärdenkarten können Sie durch Doppelklick oder durch die Schaltfläche ⇌ in das Feld *Ausgewählte Gebärden* einfügen. Die ausgewählten Gebärdenkarten können mit Doppelklick oder über die Schaltfläche ⇌ wieder entfernt werden. Durch Anklicken der Vorschautaste wird die angeklickte Gebärdenkarte in einem kleinen Vorschauenfenster sichtbar.

Nutzer anmelden

Nach der Erstellung Ihres Nutzerprofils können Sie Ihre persönliche Gebärdenauswahl für die Spiele über die Schaltfläche **Auswählen** laden.

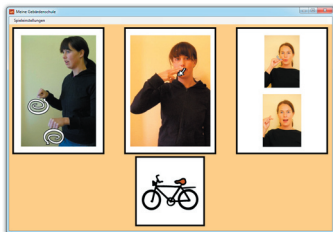
4 Gebärdenspiele: Zuordnen, Memo, Selbst gebärden

Meine Gebärdenschule ermöglicht das spielerische Lernen und Üben von Gebärdensprache. Als Nutzer haben Sie die Möglichkeit, die von Ihnen im Nutzerprofil ausgewählten Gebärden in 3 verschiedenen Spielen zu trainieren.



Spiel Zuordnen

Bei dem Spiel „Zuordnen“ geht es darum, zu einer Symbolkarte die passende Gebärde zu finden. Dieses Spiel zeigt je nach Wahl 2 bis 6 Gebärdensprachebilder. Unterhalb der Gebärdensprachebilder erscheint eine Symbolkarte. Wenn Sie auf die Symbolkarte klicken, wird das Wort gesprochen. Nun müssen Sie die dazu passende Gebärde aussuchen und anklicken. Bei falscher Antwort passiert nichts. Es ertönt ein Sound, der deaktivierbar ist. Bei richtiger Antwort erscheint ein kleines Fenster mit der richtigen Gebärdensprachekarte, dem Symbol und dem geschriebenen Wort. Auch hier ertönt ein Sound oder optional wird das passende Wort ausgesprochen. Durch Anklicken auf beliebiger Stelle wird das Spiel fortgesetzt.



Spieleinstellungen

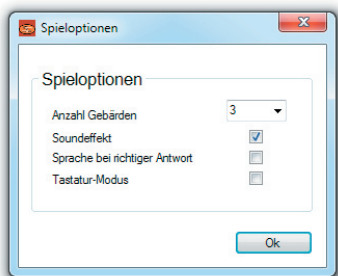
■ Gebärdenauswahl

Hier erscheint die Gebärdenauswahl des angemeldeten Nutzers. Auch die Kategorienzuordnung beschränkt sich auf die ausgewählten Gebärdensprachekarten. Die Gebärdenauswahl des Nutzerprofils lässt sich für dieses Spiel zusätzlich weiter einschränken, aber nicht erweitern. Die zusätzliche Einschränkung muss über die Schaltfläche OK bestätigt werden. Nach Beendigung des Spieles wird automatisch wieder auf alle Gebärdensprachekarten des Nutzerprofils zurückgegriffen. Unter *Meine Gebärdensprache* können Sie die Auswahl des Nutzerprofils erweitern.

■ Optionen

Hier können verschiedene Spieloptionen gewählt werden:

- *Anzahl Gebärdensprache:* Es können 2 bis 6 Gebärdensprachebilder ausgewählt werden, um den Schwierigkeitsgrad des Spieles zu variieren.
- *Soundeffekt:* Bei falscher und richtiger Auswahl wird ein Sound eingeschaltet.
- *Sprache bei richtiger Antwort:* Bei richtiger Antwort wird das passende Wort ausgesprochen.



de Wort ausgesprochen. Ein Soundeffekt wird dann nicht gespielt.

- *Tastatur-Modus*: Die Bedienung durch Tastatur (Pfeiltasten + Enter-taste) kann anstelle von Bedienung mit der Maus gewählt werden.

Die Spieloptionen werden über die Schaltfläche OK bestätigt.

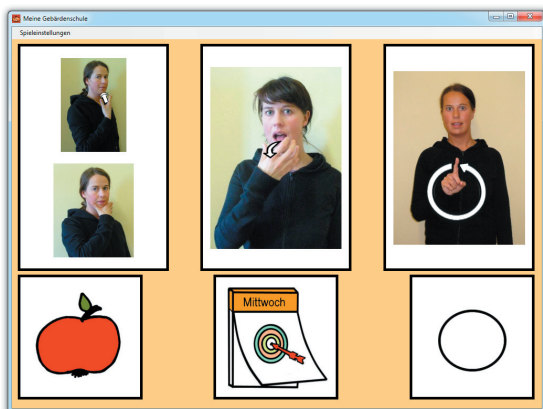
■ Beenden

Hier kann das Spiel „Zuordnen“ beendet werden.



Spiel Memo

Bei dem Spiel „Memo“ werden aus Gebärdenfotos und Symbolkarten die passenden Paare gebildet. Bei richtiger Auswahl per Mausklick, wird die Gebärde mit der Symbolkarte und dem geschriebenen Wort angezeigt. Das Kartenpaar erlischt bei weiterer Aktion. Nachdem alle Paare gefunden wurden, wird ein neues Spiel durch Mausklick oder Tastatur geöffnet. Es besteht die Möglichkeit, mit offenen oder verdeckten Karten zu spielen (→ Optionen).



Spieleinstellungen

■ Gebärdenauswahl

Siehe S. 9

■ Optionen

Hier können verschiedene Spieleoptionen gewählt werden:

- *Verdecktes Spiel*: Gibt an, ob mit offenen oder verdeckten Karten gespielt werden soll.
- *Vorschau Sekunden*: Die Gebärdenfotos liegen beim verdeckten Spiel zunächst offen. Die Sekundeneinstellung bestimmt, wie lange die Gebärdenfotos zu sehen sind.
- *Soundeffekt*: Bei falscher und richtiger Antwort wird ein Sound eingespielt.
- *Sprache bei richtiger Auswahl*: Bei richtiger Auswahl wird das passende Wort ausgesprochen. Ein Soundeffekt wird dann nicht gespielt.
- *Sprache beim Klick auf Symbol*: Wird das Symbol nicht erkannt, wird das passende Wort ausgesprochen.
- *Tastatur-Modus*: Wechselt zwischen Maus und Tastatur-Bedienung.



Die Spieleoptionen werden über die Schaltfläche **OK** bestätigt.

■ Beenden

Hier kann das Spiel „Zuordnen“ beendet werden.

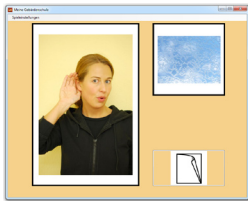


Selbst gebärden

Dieses Spiel kann in zwei Spielvarianten gespielt werden. Die Varianten können über *Spieleinstellungen/Optionen* „Symbol verdecken“ eingerichtet werden.

Spielvariante A

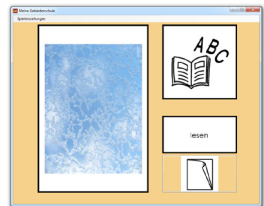
Bei der Spielvariante A muss vorab die Option *Symbol verdecken* aktiviert werden. Gezeigt werden ein verdecktes Symbol und das dazugehörige Gebärdenfoto sowie die Schaltfläche *Aufdecken*. Der Nutzer soll



nun selbst den Begriff der Gebärde erkennen. Durch Anklicken der Schaltfläche *Aufdecken* oder *Enter* wird das Symbol aufgedeckt, das Wort in Schrift dargestellt und optional auch akustisch wiedergegeben. Somit kann der Nutzer feststellen, ob er den Begriff richtig erkannt hat.

Spielvariante B

Bei der Spielvariante B muss unter *Optionen* „Symbol verdecken“ deaktiviert werden. Automatisch wird das Gebärdenfoto verdeckt. Gezeigt werden auch das passende Wort in Schriftsprache und die Schaltfläche *Aufdecken*. Der Nutzer kann nun selbst die zum Symbol passende Gebärde ausführen. Durch Anklicken der Schaltfläche *Aufdecken* oder durch *Enter* wird das Gebärdenfoto aufgedeckt und optional auch sprachlich wiedergegeben. Somit kann der Nutzer erkennen, ob er die Gebärde richtig ausgeführt hat.



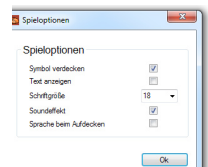
Spieleinstellungen

■ Gebärdenauswahl → siehe S. 9

■ Optionen

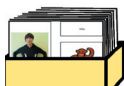
Hier können die verschiedenen Varianten eingestellt werden:

- *Symbol verdecken*: Gibt an, ob mit verdecktem Gebärdenfoto oder verdeckter Symbolkarte gespielt werden soll.
- *Text anzeigen*: Das geschriebene Wort kann ein- oder ausgeblendet werden.
- *Schriftgröße*: Hier kann die Schriftgröße festgelegt werden, um sicherzustellen, dass auch lange Wörter nicht abgeschnitten werden.
- *Soundeffekt*: Beim Aufdecken des Gebärdenfotos oder der Symbolkarte wird ein Sound einge-
spielt.
- *Sprache beim Aufdecken*: Beim Aufdecken des Gebärdenfotos oder der Symbolkarte wird das passende Wort ausgesprochen. Ein Soundeffekt wird dann nicht gespielt.



Die Spieloptionen werden mit der *OK* Taste bestätigt.

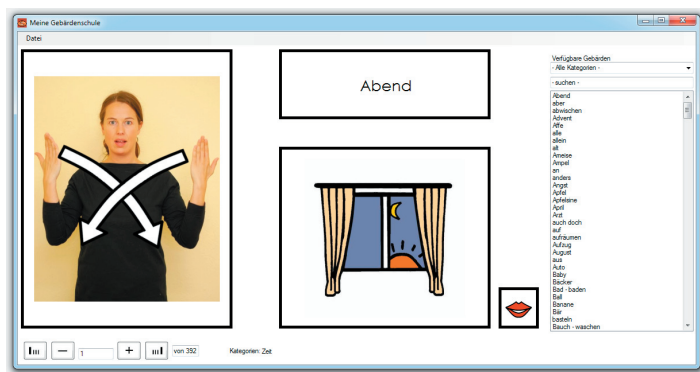
5 Gebärdenkartei / Gebärdenkarten



Gebärdenkartei

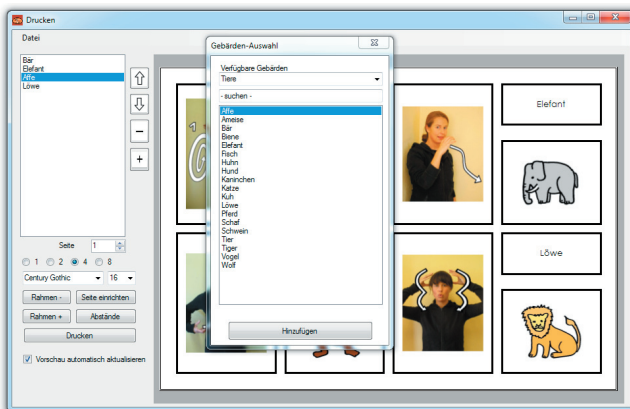
In der Gebärdenkartei können Sie unter *Verfügbare Gebärden* alle vorhandenen Gebärdenkarten mit Gebärdenfoto, Symbol, Schrift und Sprachausgabe anschauen.

Durch Doppelklick auf einen Begriff in der rechten Spalte öffnet sich die dazugehörige Gebärdenkarte. Die Sprachausgabe wird über das *Mund-Symbol* rechts unten aktiviert.



Drucken

In diesem Bereich können Sie Gebärdenkarten ausdrucken.







■ Auswahl der Gebärden zum Drucken

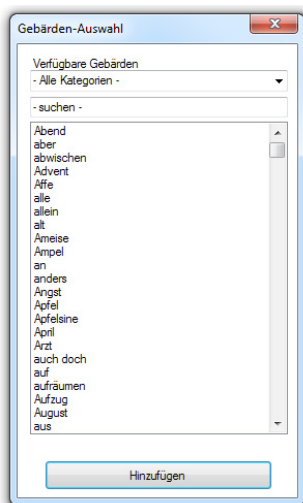
Beim Öffnen der Seite erscheint automatisch ein Gebärden-Auswahl-Fenster. Das Fenster lässt sich verschieben.

Durch Doppelklick oder die Schaltfläche *Hinzufügen* lassen sich Gebärden aus dem Gesamtverzeichnis oder aus den Kategorien für den Druck auswählen. Diese erscheinen im linken Fenster.

Wollen Sie mehrere Gebärden auf einer Seite ausdrucken, müssen Sie dies links im Druckauswahlfenster entsprechend anklicken. Sie können bis zu 8 Gebärden auf einer DIN A4 Seite ausdrucken.

Durch die Schaltflächen   lässt sich die Reihenfolge der markierten Gebärde verändern. Mit der  Schaltfläche können Gebärdenkarten wieder aus der Auswahl entfernt werden. Hierzu müssen Sie das Gebärden-Auswahl-Fenster schließen. Die Schaltfläche  lässt das Gebärden-Auswahl-Fenster wieder erscheinen, falls es vorher ausgeblendet wurde.

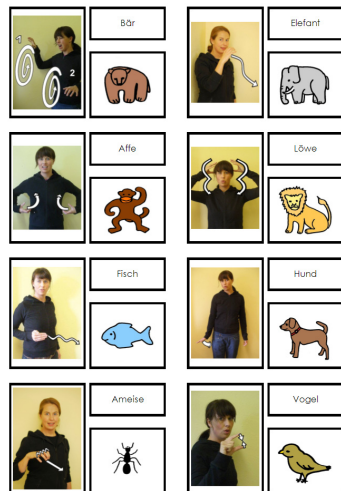
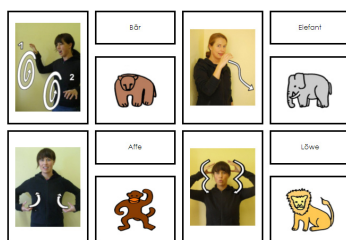
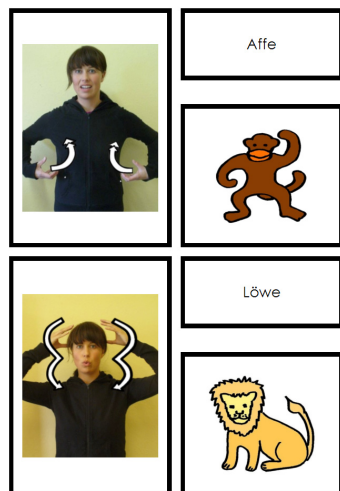
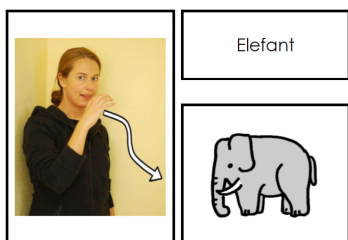
Tip: Bei jeder Auswahl von Gebärdenkarten und jeder Änderung am Layout wird die Vorschau automatisch aktualisiert. Dies kann länger dauern, wenn mehrere Gebärdenkarten ausgewählt wurden. Über die Option *Vorschau automatisch aktualisieren* kann diese Funktion deaktiviert werden. Dann wird die Vorschau nur aktualisiert, wenn dies über die Schaltfläche *Aktualisieren* ausdrücklich gewünscht wird.



■ Drucklayout

Die Gebärdensprachkarten lassen sich in verschiedenen Größen ausdrucken. Es ist möglich, bis zu acht Karten auf einer Seite zu drucken. Hierzu müssen Sie die Zahlen 1, 2, 4 oder 8 anklicken. Schriftart und Schriftgröße sind variabel auf der entsprechenden Schaltfläche einstellbar. Die Rahmenstärke lässt sich durch die Schaltflächen *Rahmen -* und *Rahmen +* verändern. Die Schaltflächen *Seite einrichten* und *Abstände* ermöglichen eine individuelle Aufteilung der Druckseite.

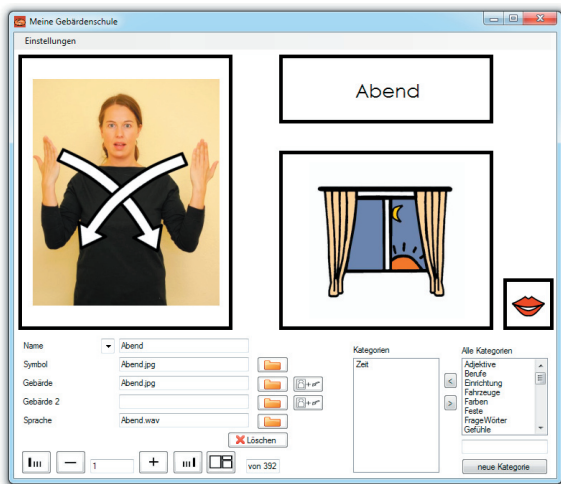
Druckbeispiele





Gebärdenkarten verwalten: bearbeiten, erstellen und löschen

In diesem Bereich lassen sich Gebärdenkarten verwalten. Dazu gehört vor allem das Bearbeiten, Erstellen und Löschen von Gebärdenkarten. Der Bereich ist per Passwort geschützt. Das Standardpasswort lautet „gebärdenschule“ und kann über *Einstellungen/Passwort ändern* geändert werden.



Navigationsschaltflächen

Durch die Navigationsschaltflächen kann zur ersten, vorherigen, nächsten oder letzten Gebärdenkarte gewechselt werden. Das Symbol öffnet



eine leere Karteikarte, über die eine neue Gebärdenkarte in die Gebärdenkartei aufgenommen werden kann.

Suchschaltfläche

Links neben dem *Namen* der aktuellen Gebärdenkarte öffnet das Symbol mit dem kleinen Pfeil eine Liste mit allen Gebärdenkarten. Durch Anklicken eines Eintrages wird die entsprechende Gebärdenkarte direkt aufgerufen.

Name	▼ Abend
Symbol	Abend
Gebärde	aber
Gebärde 2	abwischen
Sprache	Advent
	Affe
	alle
	allein
	alt
	Ameise
	Ampel

Tipp: Besonders schnell lässt sich eine bestimmte Gebärdenkarte finden, wenn der erste Buchstabe der Gebärde getippt wird, nachdem die Liste ausgeklappt wurde. Sobald die gewünschte

Gebärdenkarte markiert ist, kann die Auswahl mit *Enter* bestätigt werden.

■ Gebärdenkarten bearbeiten

Name, Symbol, Gebärdenfotos und Sound einfügen


Der *Name* der Gebärde kann in dem Feld neben der Suchschaltfläche verändert werden.

Hinweis: Bei der Änderung des *Namens* der Gebärdenkarte, ist es möglich, einen schon vergebenen








Namen nochmal zu verwenden. So ist es möglich, dass z. B. fünf Gebärdenkarten mit dem Namen „Apfel“ gleichzeitig in der Gebärdenkartei gespeichert sind.

Über die Schaltfläche neben dem Eingabefeld *Symbol* kann ein neues Symbol eingefügt werden. Es wird ein Dateiauswahldialog geöffnet, in dem eine beliebige Bilddatei vom Typ .jpg, .gif, .bmp, .wmf oder .png ausgewählt werden kann. Nach der Auswahl werden der Name des Bildes in dem Symboleingabefeld und das Symbol in der Gebärdenvorschau angezeigt.

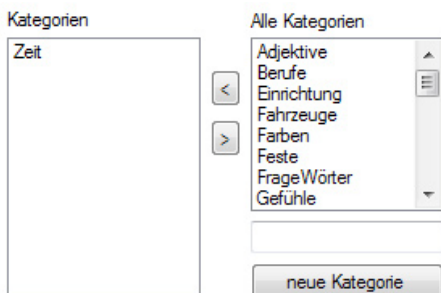
Auf die gleiche Weise können 1 oder 2 *Gebärdenfotos* eingefügt werden.

Ebenso kann eine Sound-Datei vom Typ .wav über die Schaltfläche neben dem Eingabefeld *Sound* hinzugefügt werden. Über einen Klick auf das *Mund-Symbol*  neben der Vorschau kann der Ton getestet werden.

Tipp: Eigene .wav Dateien können mit dem bei Windows mitgelieferten Audiorecorder aufgenommen werden. Dazu muss lediglich ein Mikrofon an den Computer angeschlossen werden.

Name	▼ Abend	
Symbol	Abend.jpg	
Gebärde	Abend.jpg	 
Gebärde 2		 
Sprache	Abend.wav	
 Löschen		

Kategorien zuordnen



Um die Gebärdenkarten zu strukturieren, kann jede Gebärdenkarte einer oder mehreren Kategorien zugeordnet werden.


Der mit *Kategorien* überschriebene Bereich zeigt alle der Gebärdenkarte aktuell zugeordneten Kategorien.

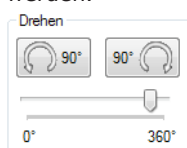
Die Pfeilsymbole ermöglichen das Hinzufügen oder Entfernen von Kategorien.



Sollte eine gewünschte Kategorie nicht unter *Alle Kategorien* aufgelistet sein, kann sie über die darunter liegende Eingabemaske eingetragen und durch einen Klick auf *neue Kategorie* angelegt werden.

Hinweis: Kategorien können nicht explizit gelöscht werden. Leere Kategorien, denen keine einzige Gebärde zugeordnet ist, werden automatisch gelöscht.

Pfeile einfügen

Nachdem ein Bild ausgewählt wurde, kann es nachträglich mit Pfeilen illustriert werden. Über die Schaltfläche *Pfeil einfügen*  wird dazu ein Bearbeitungsfenster geöffnet. In der Auswahl-Liste am linken Bildrand kann der gewünschte Pfeil markiert werden. Er wird im rechten Bereich des Fensters angezeigt. Dieser Pfeil kann nun bearbeitet werden.




Über die entsprechenden Schaltflächen oder die Schiebeleiste kann der Neigungswinkel des Pfeiles bestimmt werden. Die Größe des Pfeils wird über die Schaltflächen  und  oder die Schiebeleiste eingestellt. Über die Schaltfläche *Spiegeln* lässt sich der Pfeil spiegeln.

Der fertige Pfeil kann mit der linken Maustaste angeklickt und auf dem Bild positioniert werden. Sobald der Pfeil an der richtigen Stelle ist, wird er per Mausklick endgültig eingesetzt. Anschließend können weitere Pfeile eingebaut werden.

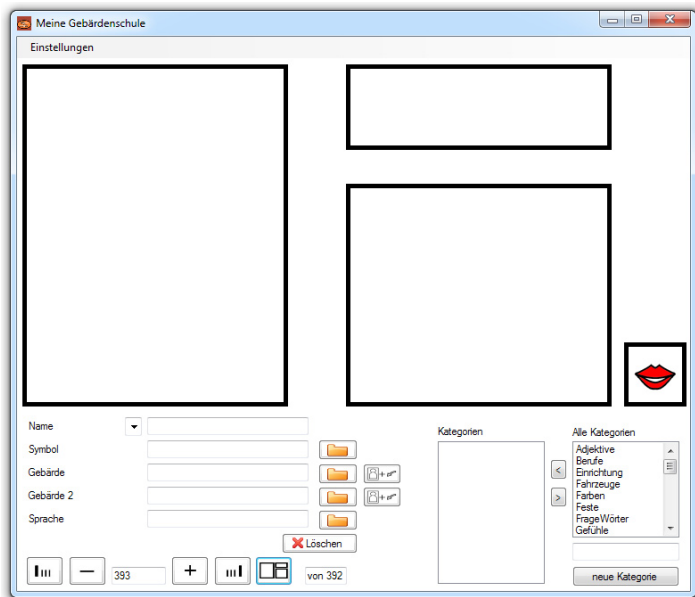
Die Pfeile werden über die Schaltfläche *Speichern* auf dem Bild fixiert. Durch *Abbrechen* oder Schließen des Fensters werden sämtliche Änderungen verworfen.

■ Neue Gebärdenkarte erstellen

Um eine neue Gebärdenkarte zu erstellen, öffnen Sie eine leere Karteikarte über die Schaltfläche  der Navigationsleiste unten links.

Der *Name* der neuen Gebärdenkarte wird in das Namensfeld neben der Suchschaltfläche eingetragen.

Symbol, *Gebärdensfoto* und *Sound* der neuen Gebärdenkarte können nun genau wie bereits bestehende Gebärdenkarten bearbeitet und den Kategorien zugeordnet werden.



Tip: Die Erstellung von neuen Gebärdenkarten ermöglicht es, das Symbolsystem und die Gebärdensammlung frei zu wählen. Die Nutzer sind nicht auf die Verwendung der systemeigenen Symbole und Gebärdensfotos in der Deutschen Gebärdensprache angewiesen.

Hinweis: Bei der Vergabe eines *Namens* für die neue Gebärdenkarte, ist es möglich, einen schon vergebenen Namen nochmal zu verwenden. Die bestehende Gebärdenkarte gleichen Namens wird dabei nicht überschrieben. So ist es möglich, dass z. B. fünf Gebärdenkarten mit dem Namen „Apfel“ gleichzeitig in der Gebärdenkartei gespeichert sind.

■ Gebärdenkarte löschen

Um eine Gebärdenkarte endgültig aus der Gebärdenschule zu entfernen, kann diese über die Schaltfläche  gelöscht werden.

■ Einstellungen

Schrift

Bei der Einstellungsoption *Schrift* kann eine bestimmte Schriftart und eine dazu passende Größe festgelegt werden. Diese Einstellung wird bei allen *Spiele*n und im Bereich *Gebärdenkartei* verwendet.

Passwort ändern

Über *Passwort ändern* kann das Passwort für diesen Bereich geändert werden. Wenn kein Passwortschutz gewünscht ist, kann das neue Passwort auch leer gelassen werden.

Beenden

Hier kann der Bereich *Gebärdenkarten verwalten* verlassen werden.



Sets verwalten


Die Verwaltung von Sets ist eine zusätzliche Servicefunktion. In Sets können beliebig viele Gebärdenkarten zusammengestellt und gespeichert werden.


Die Sets können auch auf mobilen Datenträgern gespeichert und an andere Nutzer von *Meine Gebärdenschule* weitergegeben werden. Diese Funktion bietet sich besonders dann an, wenn eigene Gebärdenkarten erstellt wurden, die auch von anderen Nutzern verwendet werden sollen.

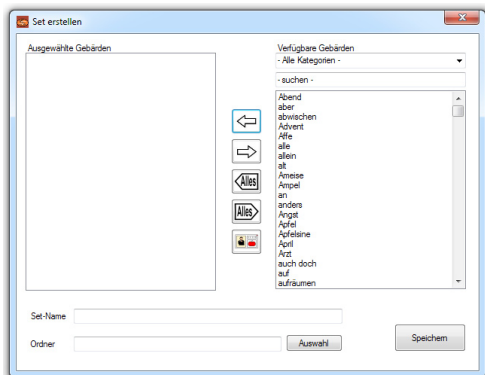
■ Set erstellen

Um ein Set zu erstellen, muss zunächst der Bereich *Sets verwalten* aufgerufen und die Option *Set erstellen* gewählt werden.

Im Bereich *Verfügbare Gebärdenkarten* können die gewünschten Gebärdenkarten ausgewählt werden.

Mit der Schaltfläche  werden alle Gebärdenkarten ausgewählt. Einzelne Gebärdenkarten können durch Doppelklick oder durch die Schaltfläche ⇐ in das Feld *Ausgewählte Gebärden* eingefügt werden.

Die ausgewählten Gebärdenkarten können mit Doppelklick oder über die Schaltfläche ⇨ wieder entfernt werden. Durch Anklicken der Vorschautaste  wird die angeklickte Gebärdenkarte in einem kleinen Vorschauenfenster sichtbar.



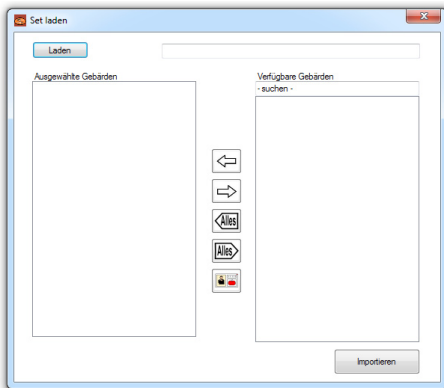
In das Feld *Set-Name* wird die Bezeichnung für das neu zusammengestellte Set eingefügt. Über die Schaltfläche *Auswahl* wird ein Ordner ausgewählt, in dem das Set gespeichert werden soll. Mit *Speichern* kann das Set fertiggestellt werden.


■ Set laden


Um ein Set zu laden, muss zunächst der Bereich *Sets verwalten* aufgerufen und die Option *Set laden* gewählt werden. Über die Schaltfläche *Laden* öffnet sich ein Datei-Browser, über den das Set ausgewählt werden kann.

Es dauert einen Moment, bis die Set-Informationen gelesen wurden. Danach werden die Gebärdenkarten des Sets unter *Verfügbare Gebärden* aufgelistet.

Es können beliebige Gebärdenkarten ausgewählt werden. Hierbei kann die Vorschaufunktion hilfreich sein, um vorher einen Blick auf die Gebärden zu werfen.



Mit der Schaltfläche  werden alle Gebärdenkarten ausgewählt.

Einzelne Gebärdenkarten können durch Doppelklick oder durch die Schaltfläche  in das Feld *Ausgewählte Gebärden* eingefügt werden.

Über die Schaltfläche *Importieren* werden alle ausgewählten Gebärden in das System aufgenommen.

6 Lizenz- und Nutzungsbedingungen

Hinweis: Die importierten Gebärdenkarten sind zunächst nur in der systemeigenen Gebärdenkartei gespeichert. Sie müssen separat in die einzelnen Nutzerprofile geladen werden.

Lizenz- und Nutzungsbedingungen

Lizenz

Die vom von Loeper Literaturverlag im Ariadne Buchdienst, nachfolgend von Loeper Literaturverlag genannt, gelieferte Software (Programm und Handbuch) ist urheberrechtlich geschützt. Der Käufer erhält das nicht ausschließliche und zeitlich unbegrenzte Recht, die Software für eigene Zwecke und wie in diesem Vertrag beschrieben zu nutzen. Der Käufer ist berechtigt die Software Meine Gebärdenschule auf jedem kompatiblen Rechner für eigene Zwecke einzusetzen. Voraussetzung ist dabei, dass der Käufer im Besitz einer Original-CD und einer entsprechenden Lizenz von Meine Gebärdenschule ist. Das Recht ist nicht übertragbar, vermietbar oder verleihbar. Das Eigentum und die Urheberrechte oder sonstige Schutzrechte an der Software verbleiben beim von Loeper Literaturverlag.

Beschränkungen und Änderungsverbot

Die Software oder Teile davon dürfen nicht kostenpflichtig oder kostenfrei weitergegeben, lizenziert, vermietet, verändert, übersetzt, angepasst oder veröffentlicht werden. Ausgenommen davon sind die Erweiterungs- bzw. Änderungsoptionen der Gebärdenkarten, wie sie in Meine Gebärdenschule vorgesehen sind. Die Gebärdenkarten dürfen mit anderen Nutzern von Meine Gebärdenschule ausgetauscht werden. Die Software selbst darf weder im Gesamten noch in Teilen geändert, umgestaltet oder angepasst werden.

Laufzeit des Vertrages

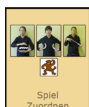
Die Lizenz gilt bis zu ihrer Beendigung. Der Lizenzvertrag kann dadurch beendet werden, dass die Software sowie alle Kopien vernichtet werden. Die Lizenz erlischt unverzüglich, wenn gegen eine Bestimmung des Lizenzvertrages verstoßen wird, ohne dass es einer Kündigung durch den von Loeper Literaturverlag bedarf.

Gewährleistungsausschluss und Haftung

Der von Loeper Literaturverlag gewährleistet zum Zeitpunkt der Lieferung, dass die CD, auf der die Software gespeichert ist, frei von Mängeln ist, die die in der Dokumentation ausgewiesene Nutzung erheblich mindern. Der von Loeper Literaturverlag gewährleistet nicht, dass die Software fehlerfrei betrieben werden kann. Der von Loeper Literaturverlag übernimmt keine Gewähr für die Vollständigkeit und Richtigkeit des Inhaltes. Eine Haftung für entgangenen Gewinn, für Schäden an oder Verlust der gespeicherten Daten sowie für andere mittelbare oder unmittelbare Folgeschäden ist ausgeschlossen soweit nicht grob fahrlässiges oder vorsätzliches Verhalten des von Loeper Literaturverlages vorliegt. Etwaige Schadensersatzansprüche sind unabhängig von der Anspruchsgrundlage in der Höhe auf die entrichtete Lizenzgebühr beschränkt. Jegliche Ansprüche erlöschen in jedem Fall 12 Monate nach Lieferung.

Schlussbestimmungen

Es gilt deutsches Recht. Sollten einige Bestimmungen dieses Lizenzvertrages rechtlich unhaltbar oder unwirksam sein, bleiben alle anderen Bestimmungen rechtswirksam. Unwirksame Bestimmungen sind durch Regelungen zu ersetzen, die dem ursprünglichen Sinn am nächsten kommen.



Spiel
Zuordnen



Spiel
Memo



Selbst
gebärden

Die Spiele

Mit Meine Gebärdenschule können Sie auf drei verschiedene Arten Gebärden lernen und trainieren:

■ Spiel „Zuordnen“ (siehe Seite 9)

Ordnen Sie der Symbolkarte die passende Gebärde zu!

■ Spiel „Memo“ (siehe Seite 10)

Jetzt ist Kombinationsgabe gefragt: Für jede Gebärde ist die passende Symbolkarte abgebildet – finden Sie heraus welches Paar zusammen gehört.

■ Selbst gebärden (siehe Seite 11)

Testen Sie Ihr Gebärdwissen! Dieses Spiel ist in zwei verschiedenen Varianten spielbar: In Spielvariante A können Sie bei verdeckter Symbolkarte testen, ob Sie die dargestellte Gebärde richtig erkennen. In Spielvariante B ist das Gebärdenfoto verdeckt. Sie können die entsprechende Gebärde selbst ausführen und prüfen, ob Sie diese richtig beherrschen.

Kurzübersicht

■ Nutzerprofil (siehe Seite 8)

Mit Meine Gebärdenschule können individuelle Nutzerprofile erstellt werden. Somit kann jeder Nutzer für sich entscheiden, welche Gebärden er lernen möchte.

■ Gebärdenkarten (siehe Seite 16)

Eine Gebärdenkarte besteht aus einem Gebärdenfoto, einer Symbolkarte, dem geschriebenen Wort und Sprachausgabe. Die vorgegebenen Gebärdenkarten können individuell angepasst werden. Auch beliebig viele neue Gebärdenkarten können erstellt werden. Dadurch können Sie jede beliebige Gebärde hinzufügen und üben.

■ Gebärdenkartei (siehe Seite 13)

Eine Übersicht aller Gebärdenkarten, die im Programm verwendet werden, bietet die Gebärdenkartei.

■ Kategorien (siehe Seite 18)

Die Gebärdenkarten sind unterschiedlichen Kategorien (z. B.: Wochentage, Tiere) zugeordnet. Sie können die Kategorien jederzeit individuell anpassen.

■ Pfeile (siehe Seite 18)

Für die Darstellung von Gebärden sind Pfeile auf den Fotos unerlässlich. deshalb bietet Ihnen Meine Gebärdenschule die Möglichkeit, Ihre eigenen Gebärdenfotos direkt im Programm mit Pfeilen zu illustrieren.

■ Drucken (siehe Seite 13)

Zum idealen Üben der Gebärden bietet Ihnen Meine Gebärdenschule auch die Möglichkeit, die Gebärdenkarten auf Ihrem Drucker auszudrucken.

■ Sets (siehe Seite 20)

Meine Gebärdenschule ermöglicht es Ihnen, Gebärden in einer individuellen Auswahl zu speichern, um diese mit anderen Nutzern des Programms auszutauschen.

Wichtiger Hinweis: Um den vollen Support zu erhalten und um über Updates, Ergänzungen usw. informiert zu werden, ist es erforderlich, sich kostenlos im Internet unter www.meine-gebaerdenschule.de als Nutzer einzutragen.