



## Mit dem Computer umgehen

Sinnesbereiche	benötigte Fähigkeiten und Fertigkeiten	Anwendungsbeispiele in Programmen
----------------	--	-----------------------------------

### visuell

Schriftzeichen	erkennen, lesen, Bedeutung verstehen, wiedererkennen Figur-Grund-Wahrnehmung Raum-Lage-Wahrnehmung Auge-Hand-Koordination	einzelne Wörter, längere Texte
Standbilder		z.B. Hintergrundbilder eines Programms oder einer Spielszene
bewegte Bilder		animierte Figuren (geben Rückmeldung durch ihre Bewegungen oder durch ihr Erscheinen auf die Eingabe von richtigen oder falschen Antworten)
Symbole (z.B. auf Schaltflächen)		erlauben es, im Programm zu navigieren, d.h. z.B. ein Wort einzugeben, eine neue Aufgabe aufzurufen, eine Hilfe aufzurufen usw.

### akustisch

Sprache	hören, verstehen, einer vorgegebenen Bedeutung zuordnen	Aufgabenstellungen werden manchmal mündlich erklärt
Musik		Hintergrundmusik des Programms
Töne		Töne signalisieren z.B. die Eingabe richtiger oder falscher Angaben in einem Lernprogramm
Sprache	zusätzlich: sprechen	Mit Hilfe eines Mikrofons am Computer Sprache aufnehmen.

### taktil / kinästhetisch

Zeicheneingabe per Hand (Tastatur)	Feinmotorik, Zeichensystem kennen und anwenden können Auge-Hand-Koordination	Über die <b>Tastatur</b> Wörter eingeben
Zeicheneingabe per Hand (Maus)		Mit der <b>Maus</b> auf dem Bildschirm dargestellte Schaltflächen anklicken