

AUDIO 1 Version 3.7 Für Windows XP bis inkl. Windows 10

Audio 1 trainiert die auditive Diskrimination (Unterscheidungsfähigkeit) auf Geräusch- und Lautebene, fördert die auditive Merkspanne und übt das Richtungshören.

Die Programme:

Geräusche kennenlernen

Was hörst du ?

Was war zuerst ? Reihenfolgen von bis zu 5 Sounds merken u. bestimmen.

Entscheide ob es stimmt Passt der Ton oder die Tonsequenz zum Bild?

Bringe die Bilder in den Rahmen

Wettrennen Spiel für bis zu 4 Spieler.

Hören und suchen Richtungshören

Audio1 beinhaltet einen leicht zu bedienenden Editor, mit dem Sie Aufgabeninhalte auch selbst bestimmen können.



Einsatzbereich: Vor-, Grund-, Förderschule / Logopädie / Ergotherapie / Aphasie / Rehabilitation

Tierstimmen, Geräusche, Laute und Wörter müssen entsprechenden Bildern zugeordnet werden, Reihenfolgen sollen bestimmt werden, Richtungshören, Figurgrundwahrnehmung (Störgeräusche), dichotisches Hören, können eingeschaltet werden. Frequenzbereichen können zur Tonverfälschung ausgeblendet werden. Protokoll der Übung und Urkunde, falls Aufgaben gelöst wurden, können ausgedruckt werden. Das Programm kann durch zusätzliche Bilder und Töne (auch Sprache) beliebig erweitert werden.

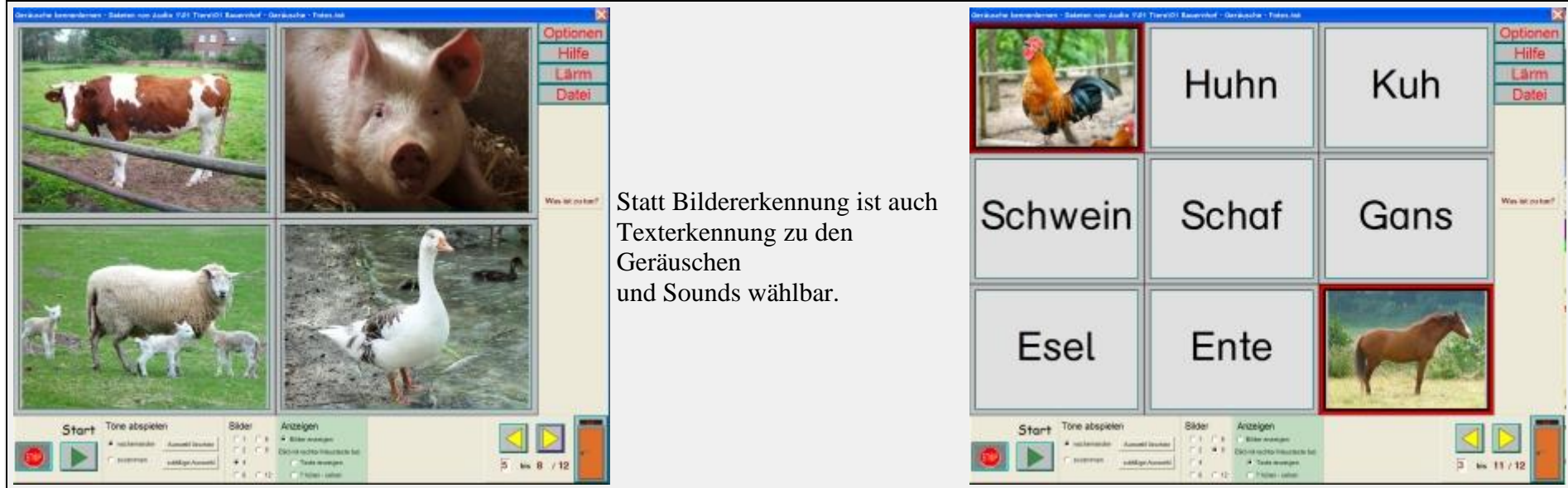
Programme: 1. Geräusche kennenlernen

2 bis 12 Felder können gewählt werden (Bildschirmdarstellung: Beispiele 4 und 9 Felder).

Bilder, Nomen und Verben (z.B. Hund, bellt) können gewählt werden.

Zum Kennenlernen werden zum Bild (oder auch zum Text) die Sounds abgespielt.

Zusätzliche Aufgabenstellung: Als Feldinhalt kann ein Fragezeichen ? eingeschaltet werden, dann entsteht folgende Aufgabe:
 Erkenne das Geräusch. Hilfe/Lösung: Mit der rechten Maustaste kann das Bild eingblendet werden.



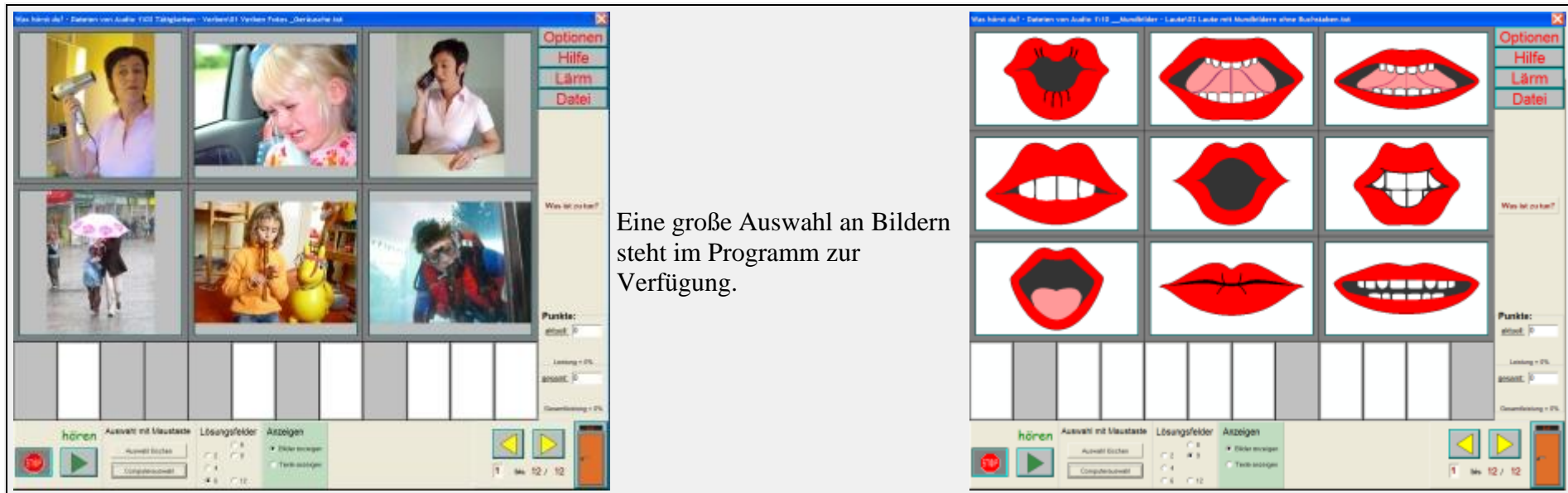
Programm: 2. Was hörst du ?

Ein Geräusch soll einem Bild zugeordnet werden.

Die Anzahl der dargestellten Bilder kann 2, 4, 6, 8, 9 oder 12 Bilder betragen.

Zu den dargestellten Bildern oder Texten wird ein Sound abgespielt.

Mit der Maus muss das zu dem Sound gehörende Bild bzw. der passende Text angeklickt werden.



Eine große Auswahl an Bildern steht im Programm zur Verfügung.

Programm: 3. Was war zuerst ?

Je nach Einstellung werden 1 bis 5 Sounds nacheinander oder dichotisch oder alle zusammen gehört.

Die dazu gehörenden Bilder oder Texte sollen

- erinnert werden (auditive Merkspanne).
- in der richtigen Reihenfolge erinnert werden (größerer Schwierigkeitsgrad).
- sich gemerkt werden. Beim Mausklick auf "Start" werden die Bilder/Texte verdeckt (+ visuelles Gedächtnis).

Das auditive Gedächtnis von Menschen ist nicht so stark entwickelt wie das visuelle Gedächtnis. Daher ist es sehr schwer 5 Geräusche (höchste Schwierigkeitsstufe) in richtiger Reihenfolge zu erinnern.

Programm: 4. Entscheide ob es stimmt

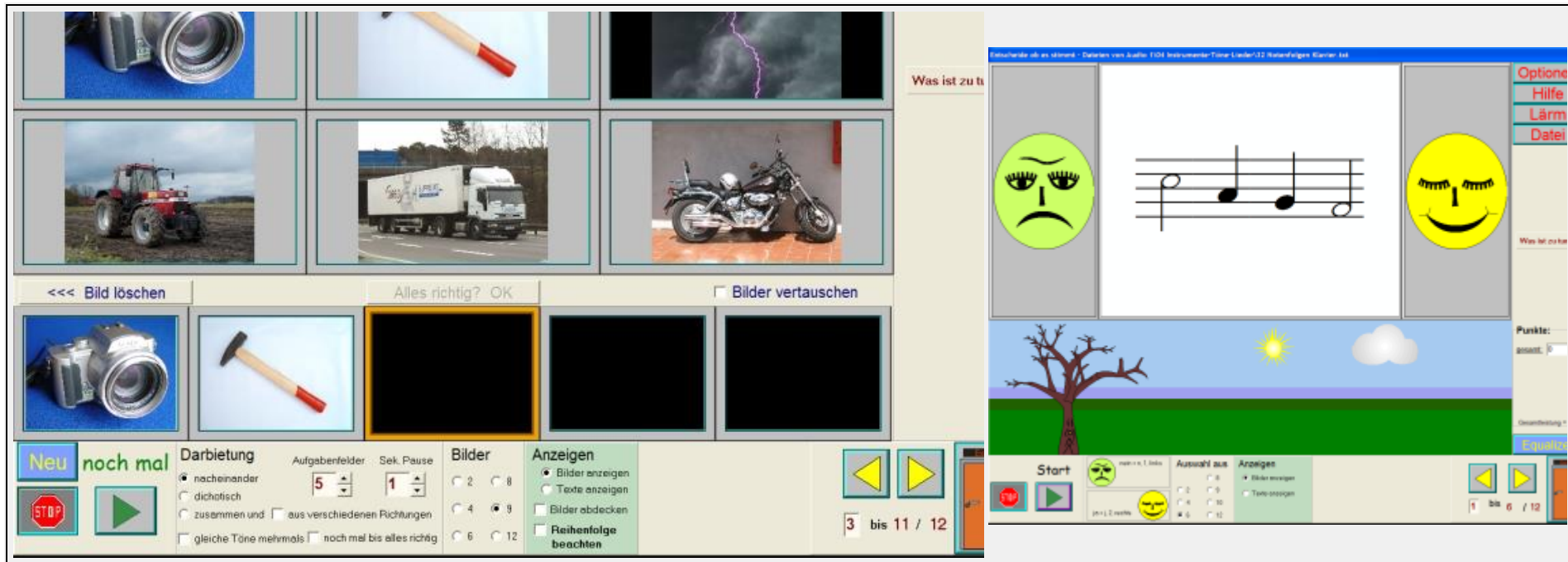
Entscheidungsspiel: Entscheide ob Bild und Ton zusammenpassen oder nicht.

Sinnvoll einsetzbar sind hier besonders Dateien mit **Tonsequenzen**, aber auch alle anderen Dateien sind für diese Entscheidungen geeignet.

Bei jeder richtigen Entscheidung bekommt der Baum neue Blüten und Blätter. Die Sonne wandert den Horizont entlang.

Bei einer falschen Entscheidung verdunkelt die Wolke die Sonne und man bekommt keinen Punkt für die Aufgabe.

Bild zu Programm: 3. Was war zuerst ? und zu **Bild zu Programm: 4. Entscheide ob es stimmt**



Programm: 5. Bringe die Bilder in den Rahmen

Das Spiel beginnt, sobald mit der Maus auf START geklickt wird.

Wenn ein Sound erklingt, muss mit der Maus auf die Bahn geklickt werden, die dem Sound zugeordnet werden kann. Wird auf die falsche Bahn geklickt, bewegt sich das Bild rückwärts.

Die Anzahl der Bahnen ist einstellbar von 2 bis 12 Bahnen.

In diesem Beispiel sind 4 Bahnen eingestellt und die Datei "Instrumente" wird verwendet.

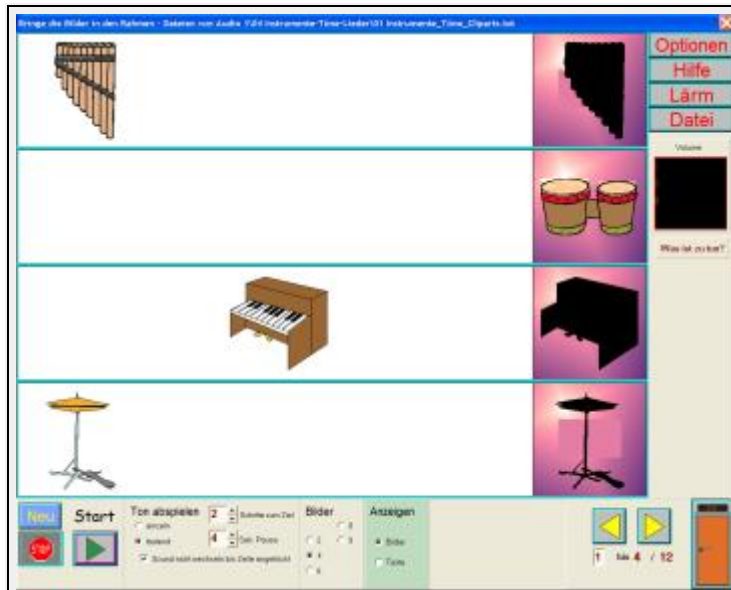
Programm: 6. Wettrennen

Reaktionsspiel zur Geräuscherkennung mit bis zu 3 Mitspielern + dem Computer als 4. Spieler.

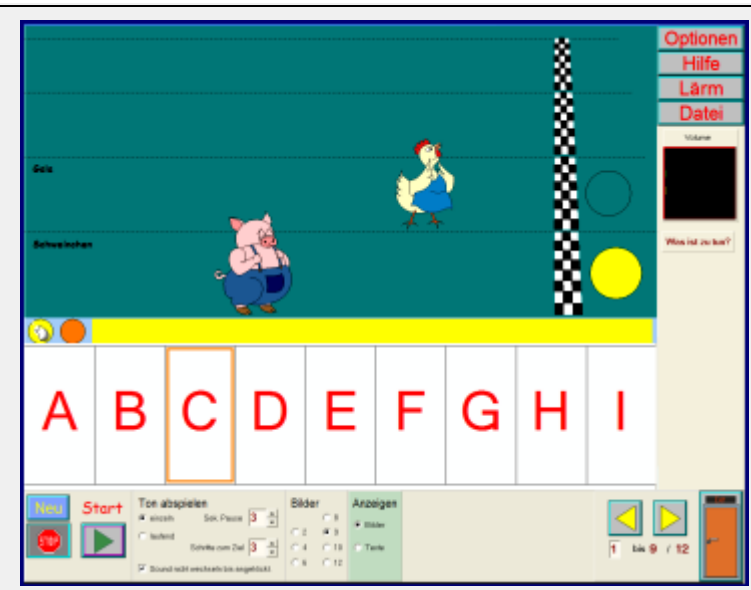
Bei nur einem Spieler kann der Computer den zweiten Mitspieler ersetzen.

Es kann, wie in allen Programmteilen, eine Datei aus den zur Verfügung stehenden Dateien ausgewählt werden. In diesem Beispiel wird eine Datei mit Buchstaben benutzt. Sobald der Buchstabenname zu hören ist, müssen die Spieler (je nach Einstellung abwechselnd oder alle gleichzeitig) möglichst schnell einen Rahmen auf das gesuchte Feld (hier auf den Buchstaben) steuern.

Bild zu Programm: 5. Bringe die Bilder in den Rahmen und zu **Bild zu Programm: 6. Wettrennen**



Diese Programmteile können auch als Spiel für 2 Personen genutzt werden.



Programm: 7. Hören und Suchen

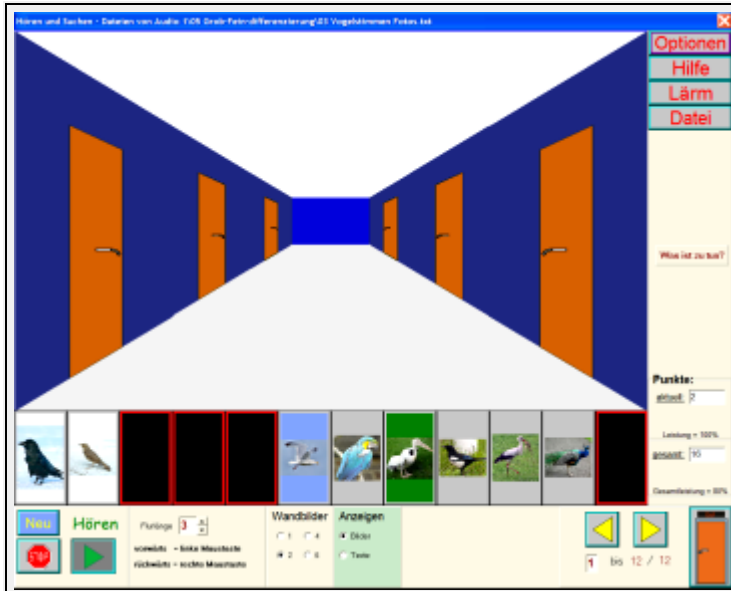
Aufgabe: Training von laut (nah) und leise (entfernt) hören sowie **Richtungshören**.

Der Spieler befindet sich in einem Gang mit bis zu 8 Türen auf jeder Seite. Die Flurlänge kann von 1 bis 8 Türen eingestellt werden.

Ist die Flurlänge = 1 geht es nur um das Richtungshören.

Es müssen die hinter den Türen versteckten Dinge gefunden werden. Die Dinge verraten sich durch ein Geräusch, das je nach Position lauter, leiser mehr rechts oder links erklingt. Mit der linken Maustaste geht man in das Bild hinein, mit der rechten Maustaste wandert man zurück. Mit der Maus können die vorderen Türen direkt geöffnet werden.

Wurde die richtige Tür geöffnet, muss das passende Bild aus (je nach Einstellung) eins bis sechs "Wandbildern" ausgewählt werden. In dem gezeigten Beispiel sind 2 "Wandbilder" eingestellt.



Links: Vor-zurück gehen auf dem Flur um den Raum auszuwählen.
Rechts: Im Raum das Bild zum Ton wählen.

