

Dieses Klassenzimmer zeigt einen kleinen Überblick eines möglichen Einsatzes des BIGmack, Step by Step und PowerLink.

Station 1

Speichern Sie «Guten Tag» und «Auf Wiedersehen» in zwei BIGmacks. Diese sollten für alle Benutzer erreichbar sein.

Station 2

Besprechen Sie einen LITTLEmack mit: «Liest du mir etwas vor?» und hängen Sie ihn an das Bücherregal.

Station 3

Gemeinsam lesen! Speichern Sie einzelne Seiten einer Geschichte in einem Step by Step Communicator. Auf dem BIGmack werden wiederholende Aussagen oder «Ich möchte eine andere Geschichte hören» aufgesprochen.

Station 4

Das Klassenmeerschweinchen braucht ein neues Nest. Mit dem PowerLink3 kann das Kind den Aktenvernichter ein- und ausschalten und Papierstroh erzeugen. Durch Klassenaufgaben entwickeln Kinder Verantwortungsgefühl, das sie im späteren Leben brauchen werden.

Station 5

Verbinden Sie einen Mixer mit dem PowerLink3 und lassen den Kuchenteig kneten. Setzen Sie einen Fön ein, damit die Kinder das Geschirr abtrocknen können.

Station 6

Mit dem Glücksrad «All-Turn-It Spinner» wird der Mitschüler bestimmt, welcher heute die Fische füttert.

Station 7

Zwei batteriebetriebene Spielzeuge werden mit LinkSwitch und Jelly Bean Taster verbunden und so können auch zwei körperbehinderte Kinder miteinander spielen.

Station 8

Futterzeit für die Fische! Ein Kind betreibt ein batteriebetriebenes Spielzeugtier, bis dieses einen Becher mit Fischfutter umstößt. Dadurch wird das Fischfutter in das Aquarium geschüttet.

BIGmack und LITTLEmack

ANWENDUNGSMÖGLICHKEITEN

10 Ideen zum Ausprobieren



In den Beispielen wird nur der Begriff BIGmack verwendet.
Die Aussagen gelten auch für den LITTLEmack.

1. Informationsträger

Der BIGmack oder LITTLEmack wird mit Informationen besprochen und dient zur Informationsübermittlung zwischen z.B. Schule und Eltern. (erzählen vom Tag, muss bestimmte Dinge mitnehmen, etc.)
Der Benutzer kann selber bestimmen, wann er die Information abspielen will.

2. Musik abspielen

Der BIGmack wird mit Musik bespielt und der Benutzer kann seinen eigenen Song so oft hören, wie er will.

3. Lieder abspielen

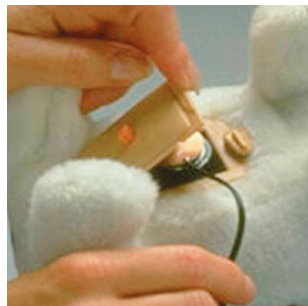
Ein Lied wird auf den BIGmack gesungen. Die Benutzerin hat die Möglichkeit beim Lied aktiv mitzusingen.

4. BIGmack in Kombination mit Batterieunterbrecher oder Spiel

Der BIGmack hat einen internen Kontakt. Damit können elektrische Spielsachen angesteuert werden und mit Sprache oder Ton kombiniert werden.

Ideen:

- elektrischer Hund, der bellt
- elektrischer Würfel mit Song



5. Theateraufführung

Der BIGmack wird für eine Szene besprochen und die Benutzerin kann bei entsprechender Situation mittels Bigmack aktiv mitspielen.

6. Verantwortung übertragen

Der BIGmack wird mit gezielten Aufträgen besprochen, wie z.B. Pause ist fertig, der Nächste bitte, es ist Zeit zum Essen, heute braucht es 23 Menüs, Bestellungen weiterleiten, etc.

7. Bei Spielen mitspielen

Der BIGmack wird so besprochen, dass der Benutzer die Möglichkeit hat, einen Teil des Spiels zu übernehmen. (Würfle bitte, ich weiss es, springt, etc.)

8. Erstkontakt

Der BIGmack wird so besprochen, dass ein Erstkontakt mit anderen Mitmenschen möglich ist. z.B. «Hallo, ich heiße Stefan und kann nicht sprechen. Du kannst mir jedoch Fragen stellen und ich kann sie mit Ja oder Nein beantworten. Das heisst JA (Kopfbewegung) und das heisst NEIN...»

9. verschiedene BIGmacks im Haus oder Raum verteilt.

Verschiedene BIGmacks werden im Haus oder Raum verteilt. Bei den Spielen heisst es dann: «Ich möchte mit der Eisenbahn spielen» oder vor einer Tür heisst es: «Das ist die Küche.»

10. BIGmack als Lernhilfe

Verschiedene Gegenstände werden im Raum verteilt und ein BIGmack dazugelegt. Eine kleine Geschichte erklärt den Gegenstand. So kann jeder selbstständig lernen.

Ihr autorisierter Fachhändler: