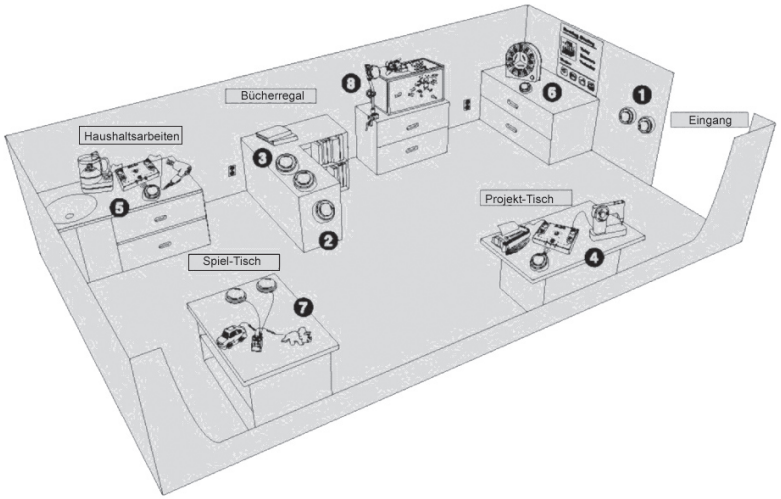
Anwendungsmöglichkeiten im Klassenzimmer



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.

PowerLink3

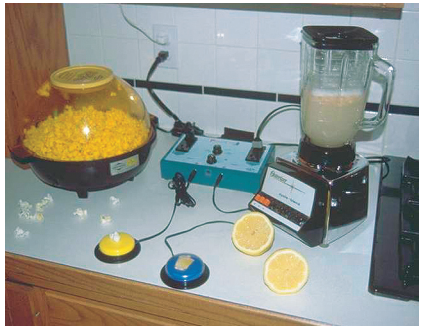
ANWENDUNGSMÖGLICHKEITEN

10 Ideen zum Ausprobieren

©2005 | Active Communication GmbH | Anwendungsmöglichkeiten PowerLink3

1. Musik
Durch Anschliessen einer Musikanlage kann der Benutzer selbständig Musik hören und einschalten, wann er/sie will.

2. Kochen und Alltagsgeräte
Durch das Anschliessen verschiedener elektrischer Küchenmaschinen wie z.B. einem Mixer, Rührwerk, Saftpresse, Popkornmaschine, etc. kann der Benutzer aktiv beim Kochen mithelfen. Bei den Alltagsartikeln kann dies z.B. ein Staubsauger sein.



3. Büroarbeit
Durch das Anschliessen eines Aktenvernichters kann der Benutzer bei der Büroarbeit mithelfen.

4. Zimmerlicht
Der Benutzer bestimmt selbstständig, wann das Licht ein- oder ausgeschaltet wird.

5. Ventilator, Vibrator, Licht
Ein Tischventilator kann durch den Benutzer selbstständig angesteuert werden. Behinderte Menschen reagieren oft positiv auf taktile, prepriozeptive und visuelle Reize.

6. Aufgaben übertragen
Es kann eingestellt werden, wie lange der Powerlink geschaltet bleiben soll. So kann z.B. eine Pflanzengiessanlage, eine Umwälzpumpe für das Aquarium, etc. angesteuert werden.

7. Power Link in Kombination mit Air Link
Mit dem AirLink ist eine kabellose Verbindung zum Power Link möglich. So können alle 220 VAC Geräte ferngesteuert werden.

8. Spielen
Mit dem Power Link können Benutzer auch mit elektrischen Spielsachen wie z.B. einer elektrischen Eisenbahn spielen.

9. Spiel, Sport und Freizeit
Durch das Bedienen der Musikanlage bestimmt der Benutzer, wann getanzt wird, der «Besentanz» fertig ist, etc.

10. Theater
Die Scheinwerfer werden an den PowerLink angeschlossen. Der Benutzer ist für die Beleuchtung verantwortlich.

Ihr autorisierter Fachhändler:

©2005 | Active Communication GmbH | Anwendungsmöglichkeiten PowerLink3