TOM

Lern- und Therapiesystem

Handbuch

©Platus Learning Systems GmbH

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Handbuches darf ohne schriftliche Genehmigung des Herstellers fotomechanisch wiedergegeben und mit elektronischen Medien gespeichert werden.

In diesem Handbuch werden Warenzeichen ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt. Texte und Bilder wurden mit großer Sorgfalt zusammengestellt. Der Herausgeber kann dennoch weder für fehlerfreie Angaben noch für deren Folgen die Haftung übernehmen. TOM – Lern- und Therapiesystem darf ohne ausdrückliche schriftliche Zustimmung weder geändert, weitergegeben oder für andere Zwecke verwendet werden, die nicht ausdrücklich im Kaufvertrag vereinbart wurden.

TOM – Lern- und Therapiesystem und alle Zusatzprodukte sind urheberrechtlich geschützt und Eigentum von Platus Learning Systems GmbH oder des jeweiligen Herstellers.

Der Kunde erwirbt ausschließlich die Software und das Zubehör und hat keine Rechte zur Offenlegung der Quelltexte. Die Vermietung, die Weitergabe und Änderung der Software oder des Zubehörs sind ausdrücklich untersagt, sofern nicht anders explizit vereinbart.

Copyright
©Platus Learning Systems GmbH

Autoren: **Hannes Liegle**
Ulrike Liegle

Auflage 2011-04

Hersteller: Platus Learning Systems GmbH
Vertrieb: Platus Learning Systems GmbH, A-4690 Schwanenstadt, Stadtplatz 24

Gewährleistungsanspruch entspricht 6 Monate ab Kaufdatum bei gewerblichen Kunden. Beim Endkunden gilt die gesetzliche Gewährleistungsfrist. Änderungen vorbehalten.

Die Lizenz für das TOM – Lern- und Therapiesystem erwirbt man entweder mit Kauf eines Sets oder durch den Erwerb der Einzelkomponente (Schatulle) „Activity-Board“, welches das Activity-Board (Eingabebrett), den Installations-Stick, das Handbuch und die Symbole „Ja“, „Nein“ und „Aufhören“ beinhaltet. Es ist somit möglich, die TOM-Software auf mehreren PCs zu installieren. Zur gleichzeitigen Verwendung auf mehreren PCs sind aber auch immer entsprechend viele Schatullen „Activity-Board“ erforderlich. Es ist erlaubt sich ausschließlich eine Sicherungskopie der TOM Software anzufertigen. Sonstige Vervielfältigungen des Programms sind ausdrücklich untersagt.

Vertrieb durch:

Inhaltsverzeichnis

Allgemeines 4
1. Zweckbestimmung 4
2. Hinweis zu Wartung und sicherheitstechnischen Kontrollen 5
3. Gerätelebensdauer 5
4. Kontaktinformationen 5
5. Programminhalt 5
6. Systemanforderungen 6
7. Installationsanleitung 7

Das Programm 8
1. Die ersten Schritte 8
2. Grundsätzliches über das Programm 10
3. Auswahl des Übungsbereiches 11
4. Einstellen der Übungen 12
5. Konfigurieren eigener Objekte 14
6. Arbeiten mit Silben und Wörtern 17
7. Arbeiten mit Zahlen und Mengen 18

©Platus Learning Systems GmbH

Allgemeines

Vielen Dank, dass Sie sich für den Kauf des TOM – Lern- und Therapiesystems entschieden haben. Mit dem Erwerb eines **Platus©**-Produktes haben Sie die richtige Wahl getroffen, da **Platus©** ein Höchstmaß an Qualität garantiert.
TOM – Lern- und Therapiesystem ist ein Hilfsmittel und seine Komponenten sind für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet.
Bitte beachten Sie die folgenden Hinweise zur Zweckbestimmung und zum richtigen Gebrauch von TOM – Lern- und Therapiesystem.

1. Zweckbestimmung

TOM ist ein Lern- und Therapiesystem für Kinder mit Wahrnehmungsstörungen, Lernbehinderungen oder erhöhtem Förderbedarf. Außerdem kann TOM zur Frühförderung oder bei Kindern mit einer anderen Erstsprache als Deutsch eingesetzt werden. Solide gearbeitete Holzobjekte werden auf ein Eingabeboard (USB Anschluss) gestellt und vom Computer erkannt. Das Kind nimmt ein Holzobjekt in die Hand (begreift es), sieht das Objekt am Monitor und löst die gestellten
Aufgaben im Lernprogramm ganz ohne Maus und Tastatur.

TOM unterstützt die akustische, optische und taktil-kinästhetische Wahrnehmungsorganisation. Außerdem dient TOM der Unterstützung der Wahrnehmung durch die verschiedenen Sinneskanäle. Das Lern- und Therapiesystem ist so konzipiert, dass die Schulung der Sensomotorik durch GREIFEN - ANGREIFEN – BEGREIFEN ermöglicht wird. Durch den hohen Motivationsgrad wird die Ausdauer und Konzentration gefördert.

Zudem wird die Auge - Hand – Koordination gefördert, die Serialität geschult und das Kurzzeitgedächtnis trainiert. Das Ziel von TOM –Lern- und Therapiesystem ist es, den passiven Wortschatz zu steigern und eine Sprachkompetenz zu erlangen.

TOM hilft Patienten mit CP bzw. MCP, multiplen Entwicklungsrückständen, basalen Wahrnehmungsproblemen, geistiger und sensorischer Beeinträchtigung, Sehbehinderung, mit feinmotorischen Problemen. Außerdem hilft TOM bei der Förderung im Kleinkindalter

Erreichbare Lernziele

im Bereich der Wahrnehmung:

- ⇒ Verbesserung der taktil-haptischen, akustischen und der visuellen Wahrnehmungsorganisation
- ⇒ Verbesserung der Serialität und Verbesserung des Gedächtnisses

im Bereich der Sprachförderung:

- ⇒ Anbahnung der Kommunikation bei nichtsprechenden Kindern
- ⇒ Erreichen eines passiven Wortverständnisses
- ⇒ Erlangen eines Symbolverständnisses

im Bereich des Lernens:

- ⇒ Zusammenlauten und Erkennen von Silben und Wörtern
- ⇒ Erlangen des Mengenverständnisses

2. Hinweis zu Wartung und sicherheitstechnischen Kontrollen

Sollten Sie TOM Lern- und Therapiesystem nicht von **Platus©** oder einem autorisierten Fachhändler erhalten haben, sondern anderweitig gebraucht erworben haben, ist eine Wartung und Sicherheitstechnische Kontrolle durch **Platus©** erforderlich.

3. Gerätelebensdauer

TOM – Lern- und Therapiesystem hat eine durchschnittliche Lebensdauer von 7 Jahren bei bestimmungsgemäßem Gebrauch, regelmäßiger Pflege und Wartung. Sollten Sie Schäden oder Fehlfunktionen an den Komponenten feststellen, wenden Sie sich bitte umgehend an **Platus©** oder Ihren Fachhändler.

4. Kontaktinformationen

Platus Learning Systems GmbH
Stadtplatz 24
A-4690 Schwanenstadt
Tel.: +43(0)7673/41824; Fax: 810 9554 229744
Web: www.platus.at, E-Mail: office@platus.at

Ihr Ansprechpartner ist Ihr Fachhändler vor Ort. Darüberhinaus beantwortet **Platus©** gerne Ihre Fragen.

5. Programminhalt

Übungen in den Bereichen der:

Wahrnehmung
- ⇒ Begriffsbildung
- ⇒ Auditive Wahrnehmung
- ⇒ Visuelle Wahrnehmung
- ⇒ Gedächtnistraining, Serialität

Buchstaben:
- ⇒ Einzelne Buchstaben
- ⇒ Mehrere Buchstaben

Zahlen:
- ⇒ Erlernen der Zahlen
- ⇒ Mengen:
  - Bilden von Mengen
  - Zuordnen von Mengen

6. Systemanforderungen

PC-Anforderung	Minimum	Empfehlung
Betriebssystem	Windows XP	Windows XP/Vista/7
Prozessor	Pentium III 1 GHz(oder vergleichbarer Prozessor anderer Hersteller)	Intel Core Duo
Arbeitsspeicher	512 MB RAM	1 GB RAM
CD-Rom-Laufwerk	16 fach	16 fach
Video	VGA (1024 x 768)	Super VGA (mind. High Color 16 Bit)
Audio	8 Bit	Soundblaster kompatibel
USB	1 freier Port 2.0	1 freier Port 2.0
Netzwerkkarte	sofern NW-Funktionalität gewünscht	sofern NW-Funktionalität gewünscht
System	TOM I nur 32 Bit	TOM II 32 und 64 Bit (ab Mai 2011)

Hinweis

Komponenten (Activity Board und Objekte), die mit „TOM 2“ gekennzeichnet sind, sind für den Betrieb mit 32 und 64 Bit Systemen geeignet. Die TOM Software erkennt grundsätzlich beide Typen der Activity-Boards („TOM“ und „TOM 2“). Stellen Sie jedoch sicher, dass das Activty-Board vor dem Start des Programmes an den Computer angeschlossen ist!
Activity Boards des Typs „TOM 2“ funktionieren NUR mit Objekten des Typs „TOM 2“!
Bei Fragen wenden Sie sich bitte an office@platus.at.

CE

7. Installationsanleitung

Wichtige Hinweise:
Schließen Sie bitte zuerst das Activity-Board (Eingabebrett) an den Computer an. Im Anschluss daran installieren Sie die Software.
Die Software kann nur ordnungsgemäß installiert werden, wenn Sie über Administrationsrechte an Ihrem Computer verfügen. Sollte dies nicht der Fall sein, wenden Sie sich bitte an den Netzwerkadministrator.

1) Installation der Software

1. SCHRITT

a) Stecken Sie den Platus© USB-Stick an einen freien USB-Anschluss an. In der Regel öffnet sich automatisch ein Fenster und zeigt den Inhalt des USB-Sticks an. Sollte dies nicht der Fall sein, öffnen Sie den Arbeitsplatz und starten Sie die Setup-Datei, um mit der Installation zu starten.

b) Wählen Sie eine Sprache aus.

c) Klicken Sie im folgenden Fenster des Assistenten auf „Weiter“.

d) Wählen Sie ein Zielverzeichnis aus (es wird empfohlen, das bereits vordefinierte zu belassen) und klicken Sie auf „Installieren“.

e) TOM wird installiert. Eventuell installiert der Installationsassistent zusätzlich fehlende Windows-Komponenten (.net-Framework, Compact Database, MSI-Installer…)

f) Klicken Sie am Ende der Installation auf „Fertig stellen“.

2) Installation des Activity-Boards (Eingabebrett)

2. SCHRITT

a) Stecken Sie das Activity-Board an einen freien USB-Steckplatz an. (Wir empfehlen, das Activity-Board immer an demselben USB-Steckplatz anzustecken).

b) Achten Sie bitte darauf, dass das Activity-Board stets vor dem Start des Programmes mit dem Computer verbunden ist!

c) Klicken Sie auf das TOM-Symbol auf Ihrem Desktop, um das Programm zu starten.

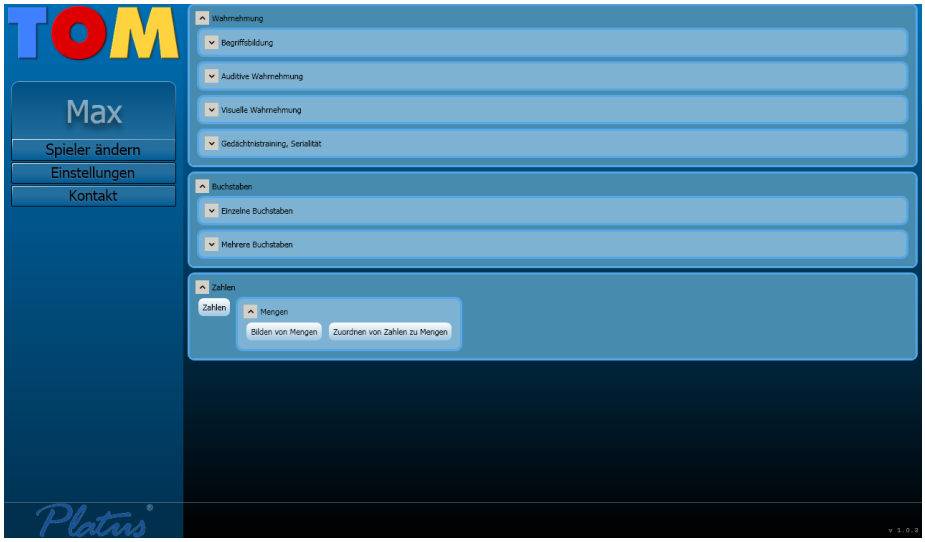
Das Programm

1. Die ersten Schritte

Legen Sie **Gruppen und Benutzer** fest. Bitte beachten Sie folgende Schritte:

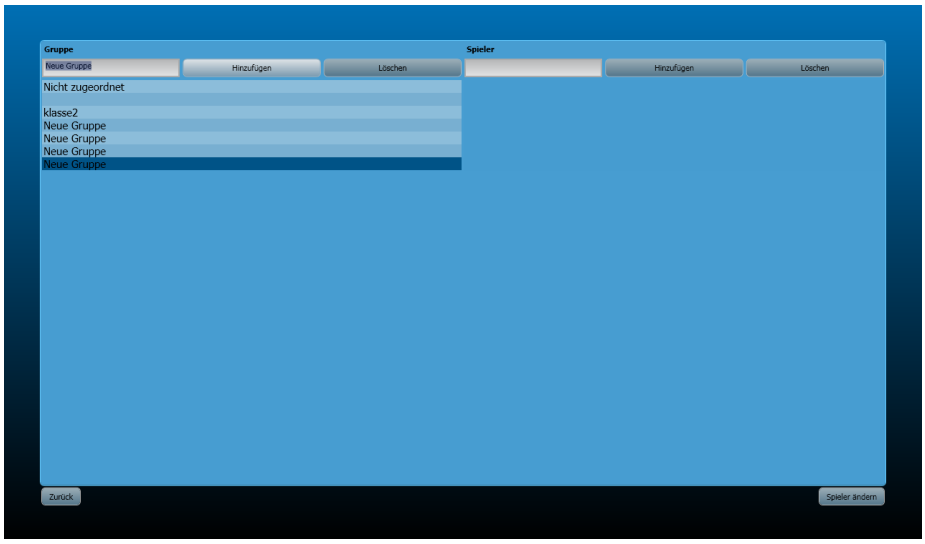
a) Wählen Sie am Desktop das Symbol TOM aus und starten Sie das Programm mittels Doppelklick.

b) Klicken Sie auf der TOM – Hauptseite auf „**Benutzer ändern**“.



1) Anlegen von Gruppen: (z.B.: Klassen, ….)

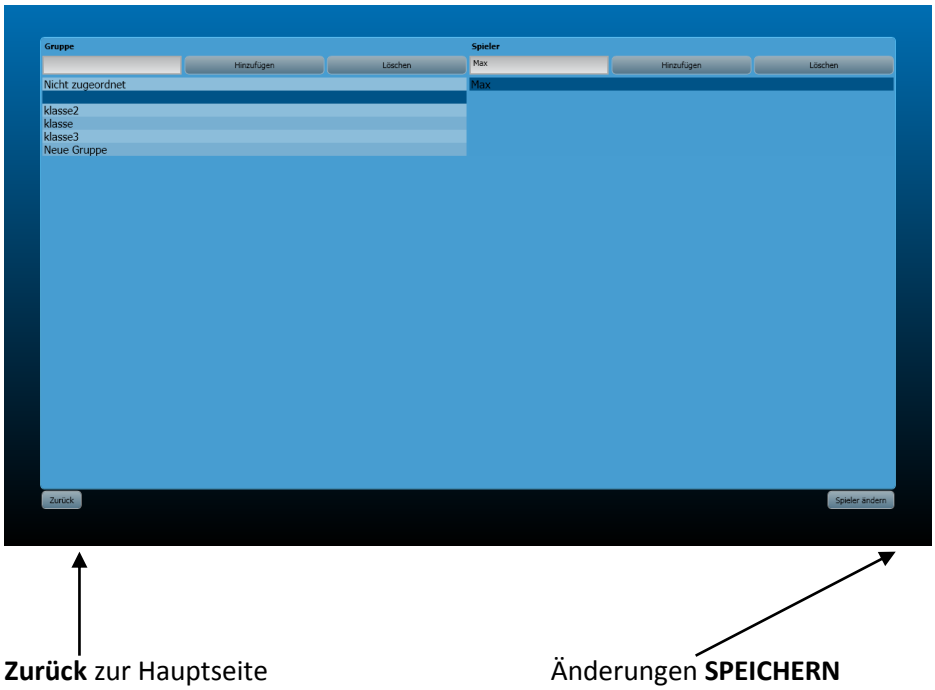
Klicken Sie auf „**Hinzufügen**“ tragen Sie eine **neue Gruppe** ein, danach klicken Sie wieder auf „**Hinzufügen**“. Wollen Sie eine bestimmte Gruppe löschen, markieren Sie die Gruppe mittels Mausklick und klicken Sie auf „**Löschen**“.



©Platus Learning Systems GmbH

2) Anlegen von Benutzern: (z.B.: Max,….)

Markieren Sie mittels Mausklick eine Gruppe, welcher der Schüler hinzugefügt werden soll.
Klicken Sie auf „**Hinzufügen**“ und tragen Sie einen **„neuen Benutzer“** ein, danach klicken Sie wieder auf „**Hinzufügen**“.
Wollen Sie einen bestimmten Benutzer löschen, markieren Sie den Benutzer mittels Mausklick und klicken Sie auf „**Löschen**“.



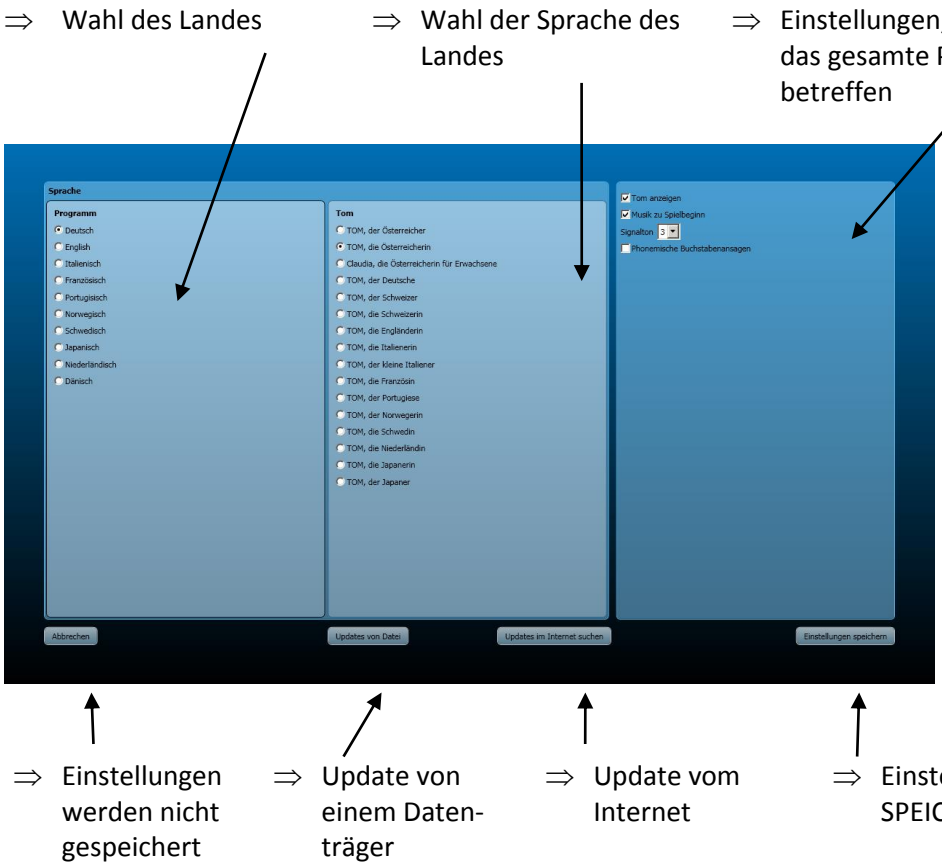
Zurück zur Hauptseite

Änderungen **SPEICHERN**

Um zurück zur Hauptseite zu gelangen, klicken Sie auf „**Zurück**“

©Platus Learning Systems GmbH
TOM – Lern- und Therapiesystem

Weitere Grundeinstellungen können Sie vornehmen, indem Sie den Button „**Einstellungen**“ anklicken.



Klicken Sie auf der Hauptseite auf den Button „**Kontakt**“, so erhalten Sie die Support-Kontaktadresse.

2. Grundsätzliches über das Programm

Die einzelnen Therapieeinheiten sind im Programm dem Schwierigkeitsgrad entsprechend aufbauend konzipiert. Sie beginnen mit Übungen im Bereich der Augen-Hand-Koordination, der visuellen, akustischen und taktilen Differenzierung, Übungen im Bereich der Serialität und der Gedächtnisleistung bis hin zum Erlernen der Buchstaben und Zahlen. TOM ist daher altersunabhängig, adäquat der kognitiven Leistung des Benutzers einsetzbar. TOM bietet in der Arbeit Individualisierung, Handlungsorientierung und Selbsttätigkeit, Erfahrungs- und Interessensorientierung, eine Vorstrukturierung der Lernaufgaben, Rhythmisierung und Ritualisierung.

Es darf immer nur **ein Objekt** auf das Activity-Board gestellt werden. Sobald das Programm das Objekt erkannt und reagiert hat, muss das Objekt wieder vom Activity-Board genommen werden.

Die Symbolobjekte ermöglichen das Wiederholen der Übung (JA), das Durchführen der nächsten Stufe (NEIN) bzw. Übung, und das Aussteigen aus dem Programm.

Um dem Benutzer einen akustischen Hinweis zu geben, dass ein Objekt auf das Activity-Board gestellt werden kann, können Sie in den Einstellungen einen Signalton festlegen (siehe „**weitere Grundeinstellungen**“).

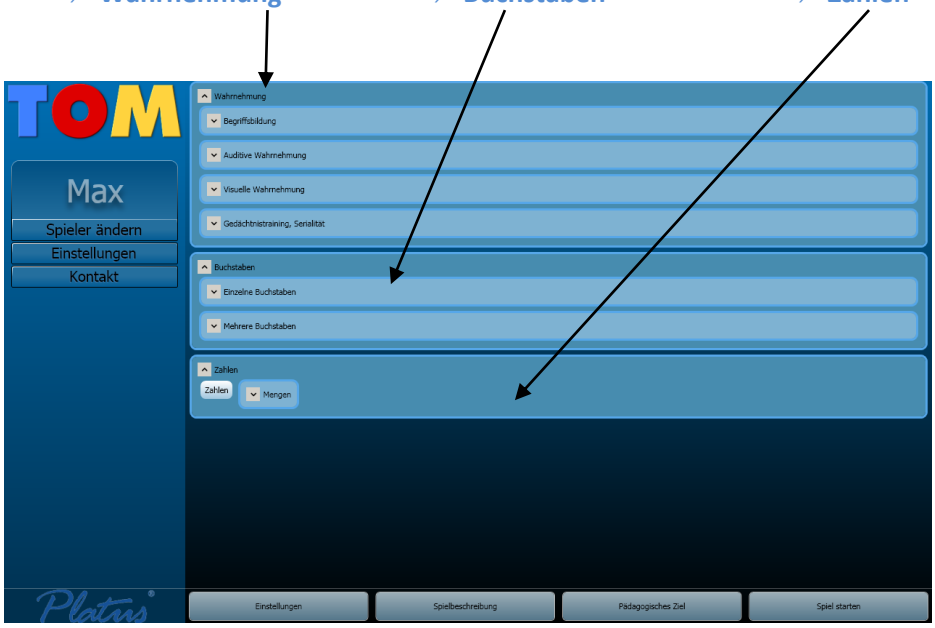
Das Programm ist in 3 übergeordnete Bereiche gegliedert:

⇒ Wahrnehmung
⇒ Buchstaben
⇒ Zahlen

3. Auswahl des Übungsbereiches

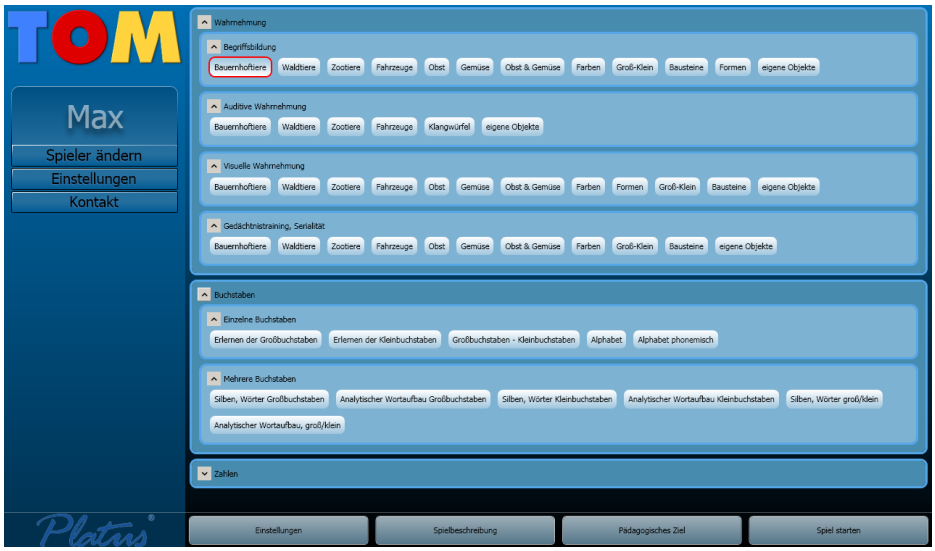
Um einen Übungsbereich auszuwählen, klicken Sie auf den gewünschten Übungsbereich.

⇒ **Wahrnehmung** ⇒ **Buchstaben** ⇒ **Zahlen**



©Platus Learning Systems GmbH

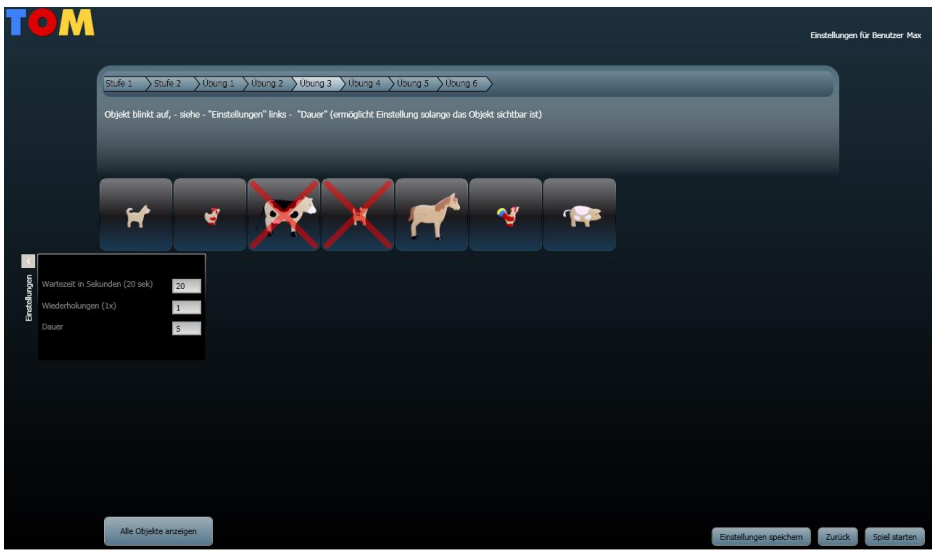
Klicken Sie dann auf die Übung und wählen Sie die gewünschte Schatulle aus (z.B.: *Bauernhoftiere*).



Sie können Einstellungen vornehmen, die Programmbeschreibung lesen und sich über das pädagogische Ziel informieren.

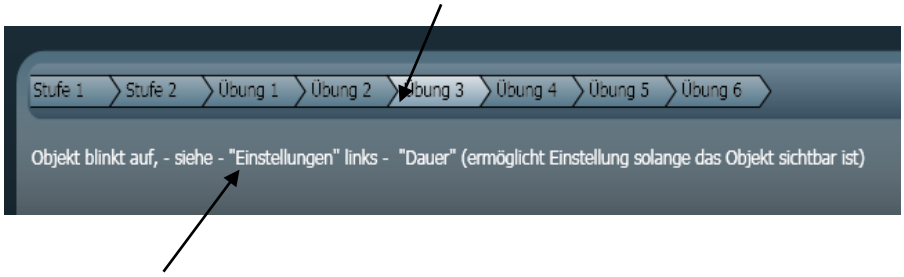
4. Einstellen der Übungen

Mit der Schaltfläche „**Einstellungen**“ links unten (siehe vorangegangene Abbildung) können Sie, dem Benutzer entsprechend, die Übungen adaptieren. **Bitte beachten Sie, dass beim Set „Obst- und Gemüse“ der Paprika und der rote Apfel nicht mehr zur Verfügung stehen, da diese Holzobjekte nicht mehr erhältlich sind**. Bitte streichen Sie beide aus der Reihe!



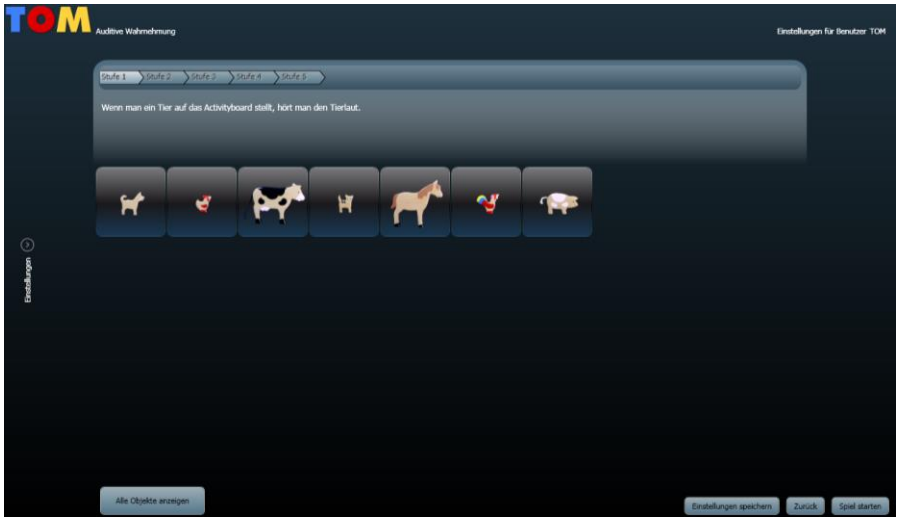
©Platus Learning Systems GmbH

Durch Anklicken wählen Sie eine **Übung**. Es soll in der Regel mit der Stufe 1 begonnen werden.



Übungsbeschreibung

Durch Anklicken wählen sie die Objekte aus, welche nicht in der Übung vorkommen sollen. Mit der Schalftfläche „**Alle Objekte anzeigen**“ aktivieren Sie wieder alle Objekte.

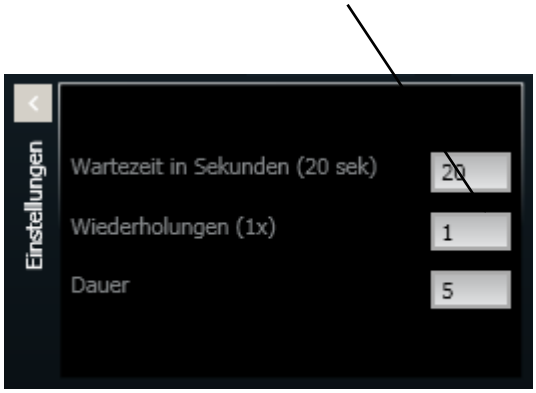


Durch Klicken auf den **Pfeil** „**Einstellungen**“ können Sie eine Feineinstellung vornehmen:

- ⇒ **Wartezeit in Sekunden**: Die Ansage wird wiederholt, der Benutzer wird wiederholt aufgefordert weiterzu-arbeiten.
- ⇒ **Wiederholung**: Es kann eingetragen werden, wie oft die Übung wiederholt werden soll.
- ⇒ Dauer: Die Merkzeit, die der Benutzer hat, um sich die gezeigten Objekte einzuprägen.

©Platus Learning Systems GmbH

Durch Klicken in das **Textfeld** wird dieses aktiv, nun können die Angaben geändert werden.



Durch erneutes Klicken auf den **Pfeil** „Einstellungen“ wird das Fenster geschlossen und die Angaben werden gespeichert.

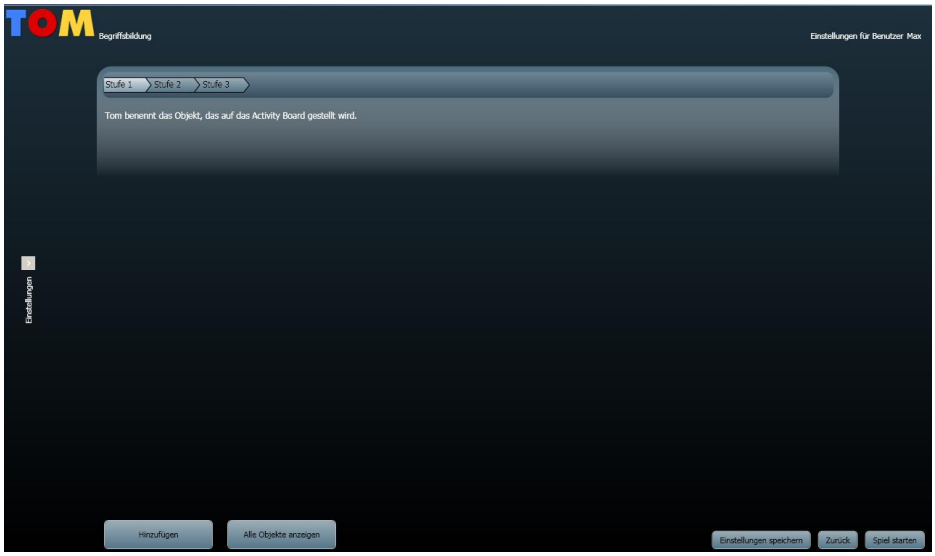
5. Konfigurieren eigener Objekte

Sie können so genannte Leerobjekte (nur Holzscheibe mit Computerchip) bei **Platus©** erwerben und sehr einfach eigene Objekte konfigurieren. Mittels Klettband (sehr flexibel) oder Klebstoff können Sie Bilder, Fotos oder eigene dreidimensionale Gegenstände auf den Leerobjekten befestigen und in das Programm einbinden. TOM ist somit wesentlich anpassungsfähiger.

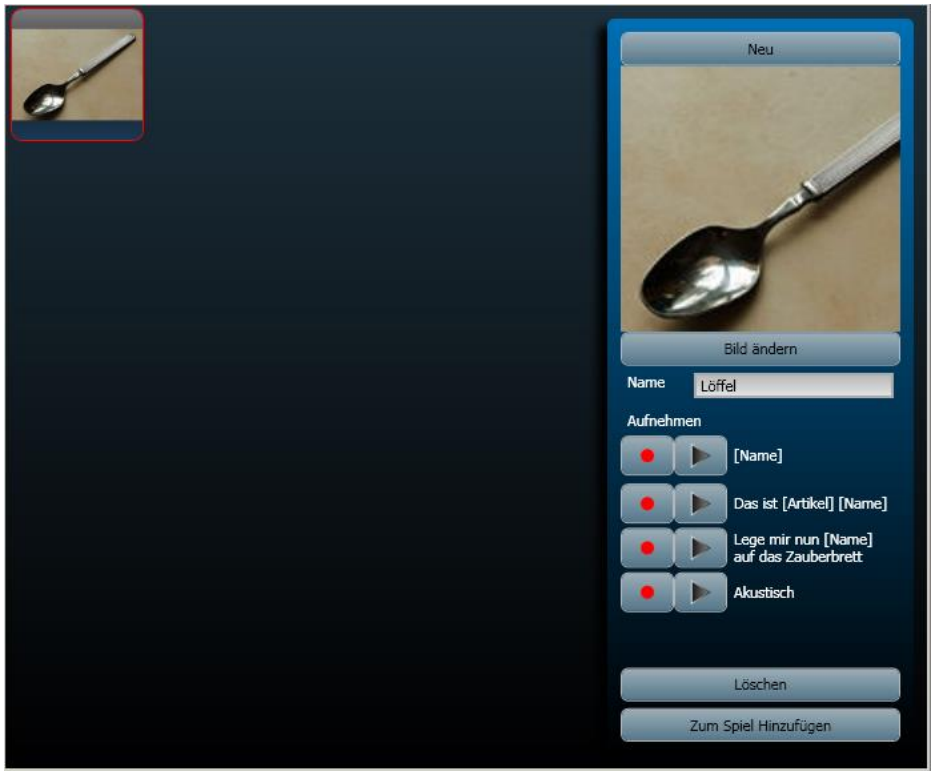
Folgende Schritte sind erforderlich:

Klicken Sie in der entsprechenden Übung in der Schatullenauswahl auf „eigene Objekte“ und anschließend links unten auf „Einstellungen“.

Folgendes Fenster wird angezeigt:



Klicken Sie auf „**Hinzufügen**“.
Es wird folgendes Fenster angezeigt:



Folgende weitere Schritte müssen der Reihe nach ausgeführt werden, sie werden am Beispiel „*Löffel*“ beschrieben:

a) Klicken Sie auf „**Neu**“, links öffnet sich ein Rahmen.

b) Klicken Sie auf „**Bild ändern**“ und öffnen Sie das gewünschte Bild, welches Sie auf Ihrem PC gespeichert haben. Es erscheint im Rahmen (z.B.: *Löffel*).

c) Aktivieren Sie mittels Klick das Textfeld „**Name**“ und geben Sie dem Bild einen Namen (*Löffel*)

d) Jetzt müssen Sie die Sprachaufnahme durchführen. Verwenden Sie ein externes Mikrofon oder das eingebaute Mikro in Ihrem PC.

   Klicken Sie auf den **ersten roten Punkt**, sprechen Sie den Namen des Objektes „*Löffel*“.
   Haben Sie den Namen gesprochen, klicken Sie wieder auf den **roten Punkt**. Wollen Sie die Sprachaufnahme hören, so klicken Sie auf den **Pfeil**, rechts neben dem roten Punkt.

   Klicken Sie auf den **zweiten roten Punkt** und sprechen Sie den Namen des Objektes mit dem Artikel „*der Löffel*“.
   Haben Sie den Namen gesprochen, klicken Sie wieder auf den **roten Punkt**. Wollen Sie die Sprachaufnahme hören, so klicken Sie auf den **Pfeil**, rechts neben dem roten Punkt“.

   Klicken Sie auf den **dritten roten Punkt**, sprechen Sie „*Lege mir nun den Löffel auf das Zauberbrett*“.
   Haben Sie den Satz gesprochen, klicken Sie wieder auf den **roten Punkt**. Wollen Sie die Sprachaufnahme hören, so klicken Sie auf den **Pfeil**, rechts neben dem roten Punkt.

©Platus Learning Systems GmbH
TOM – Lern- und Therapiesystem

Wollen Sie dem Objekt ein Geräusch hinzufügen, so führen Sie den gleichen Vorgang durch, wie bei den anderen Sprachaufnahmen.

e) Legen Sie nun ein Leerobjekt auf das Activity-Board.
Das Leerobjekt ist einem Symbol zugewiesen, sobald Sie in der rechten, unteren Ecke einen grünen Punkt sehen.

f) Haben Sie die Sprachaufnahmen beendet, klicken Sie auf „**zum Spiel hinzufügen**“.

g) Wollen Sie ein Objekt löschen, markieren Sie den Rahmen und klicken Sie auf „**löschen**“.

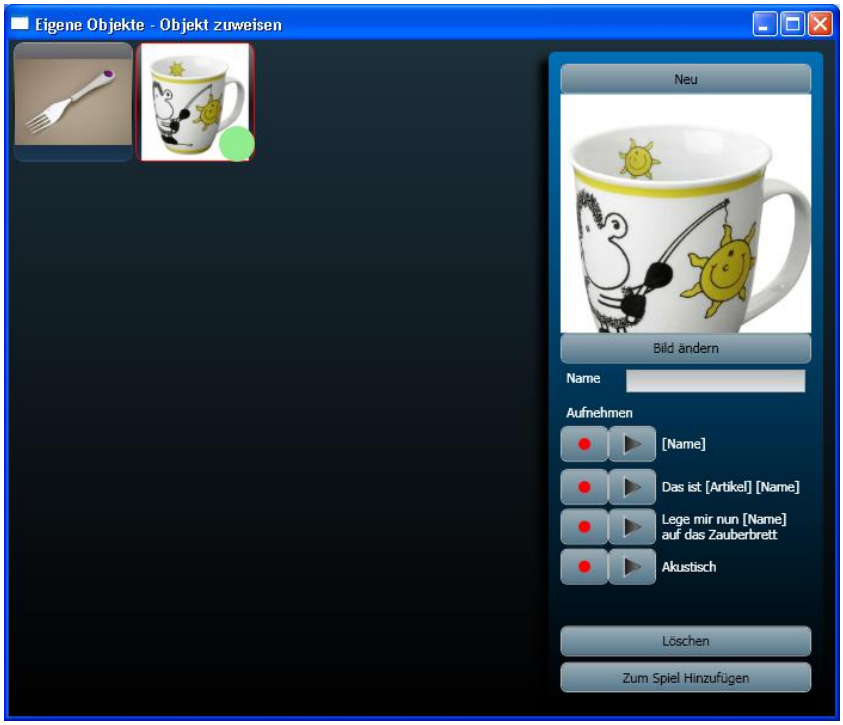
Haben Sie ein Objekt zum Programm hinzugefügt, Sie möchten es jedoch nicht verwenden, so klicken Sie auf das entsprechende Bild. Es wird mit einem **roten Kreuz** markiert.

Wollen Sie, dass alle Objekte im Programm verwendet werden, so klicken Sie auf „**Alle Objekte anzeigen**“.

Möchten Sie ein, einer Therapieeinheit zugewiesenes Objekt entfernen, so klicken Sie auf den **roten Punkt** in der rechten, unteren Ecke des Bildes.

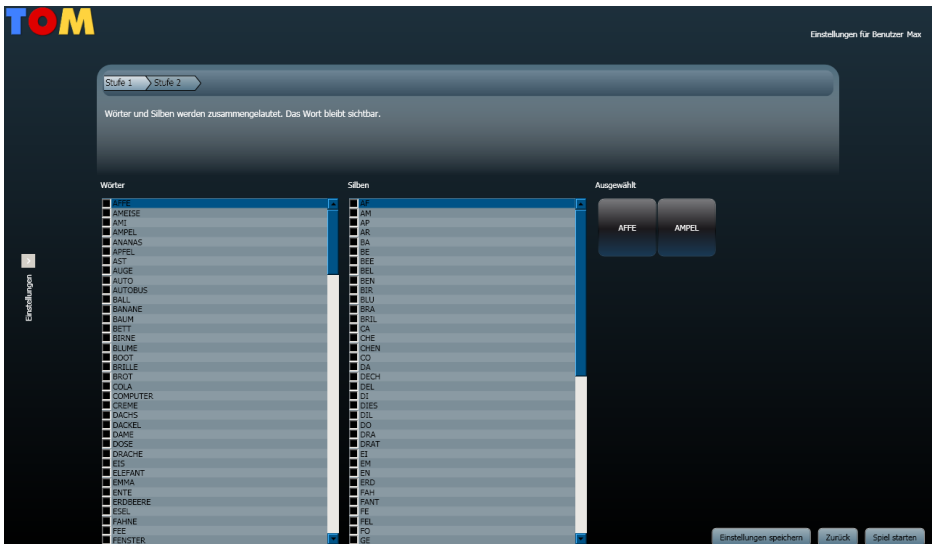
©Platus Learning Systems GmbH
TOM – Lern- und Therapiesystem

Mit diesen Leerobjekten haben Sie die Möglichkeit, mehrere Objekte und deren Einstellungen einem Leerobjekt zuzuweisen. In unserem Fall bleibt das Objekt „Gabel“ und seine Einstellungen nach dem Hinzufügen des Objektes „Tasse“ bestehen.
Zu einem bestimmten Zeitpunkt kann immer nur ein Objekt aktiv sein. Ob ein Objekt aktiviert ist, bemerken Sie am grünen Punkt in der rechten, unteren Ecke.



6. Arbeiten mit Silben und Wörtern

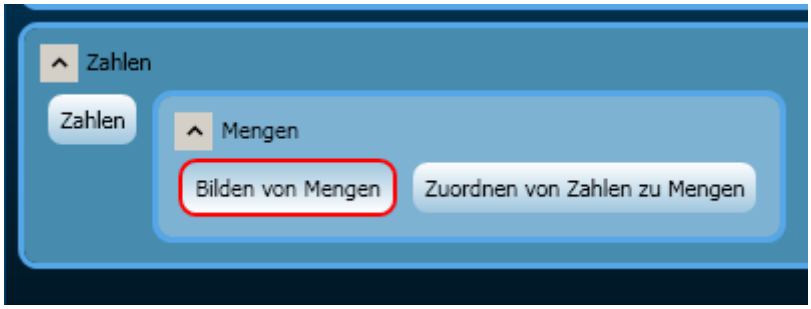
Wählen Sie aus dem Bereich „**Mehrere Buchstaben**“ eine Übungseinheit aus.
Wenn Sie nun auf „**Einstellungen**“ klicken, können Sie durch Anklicken von **Wörtern** oder **Silben** diese erarbeiten. Es müssen die Buchstaben einzeln auf das Activity-Board gelegt werden. Das Wort oder die Silbe wird dann geschrieben und gesprochen. Es muss auf den Signalton geachtet werden.



©Platus Learning Systems GmbH
TOM – Lern- und Therapiesystem

7. Arbeiten mit Zahlen und Mengen

Neben dem Erlernen der Zahlen kann auch der Mengenbegriff im Bereich der Menge 9 mit Hilfe von Übungen mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad erarbeitet werden.



©Platus Learning Systems GmbH
TOM – Lern- und Therapiesystem