

kommhelp e. V.

Förderung kommunikativer Möglichkeiten
behinderter Menschen

EINS AUS DREI

Eine kurze Anleitung

©Kommhelp e.V. 2015

Inhalt:

| | |
|---|-----------|
| Über das Programm | 4 |
| Wie funktioniert das Programm?..... | 4 |
| Voraussetzungen | 5 |
| Computer | 5 |
| Bilder | 5 |
| Installieren / Deinstallieren..... | 6 |
| Installation | 6 |
| Deinstallation | 7 |
| Bedienung | 8 |
| Starten: | 8 |
| Beenden: | 8 |
| Beispiel | 9 |
| Eigene Bilddateien verwenden: | 10 |
| Allgemeine Hinweise und Tipps..... | 11 |
| Wie finde ich Funktionen oder Dateien in Windows? | 11 |
| Programme schneller starten | 12 |
| Doppelklick oder Einfachklick zum Starten von Programmen | 12 |
| Maus-Steuerung | 13 |
| Haben Sie weitere Fragen? | 13 |
| Programm- und Computerinfo..... | 14 |
| Anhang 1..... | 15 |
| Programme automatisch starten | 15 |
| Anhang 2..... | 16 |
| Acknowledgements: | 16 |
| Über kommhelp | 16 |
| Kontakt:..... | 17 |
| Spendenkonto: | 17 |
| Anhang 3..... | 18 |

| | |
|---|-----------|
| Was ist AutoHotkey?..... | 18 |
| Wie arbeitet man mit AHK-Skripten? | 18 |
| AHK-Skripte bearbeiten | 18 |

Über das Programm

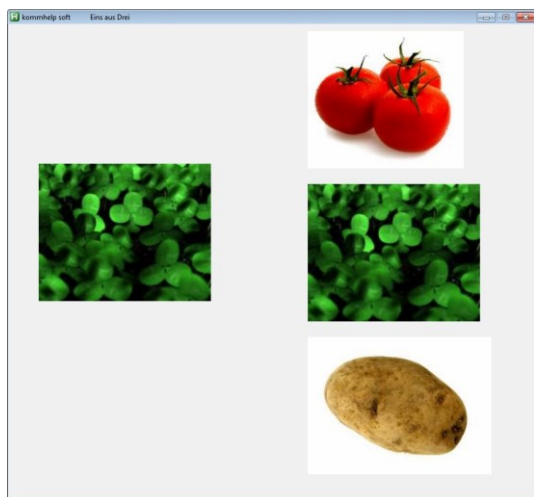
Das Programm unterstützt und trainiert die kognitiven Möglichkeiten und kann auch in der Sprachtherapie nach einem Schlaganfall eingesetzt werden.

Je drei Bilder oder Wörter, die bekannte Personen oder Objekte zum Gegenstand haben, werden auf dem Bildschirm rechts angezeigt. Eines der drei Objekte wird auf der linken Bildschirmseite noch einmal angezeigt.

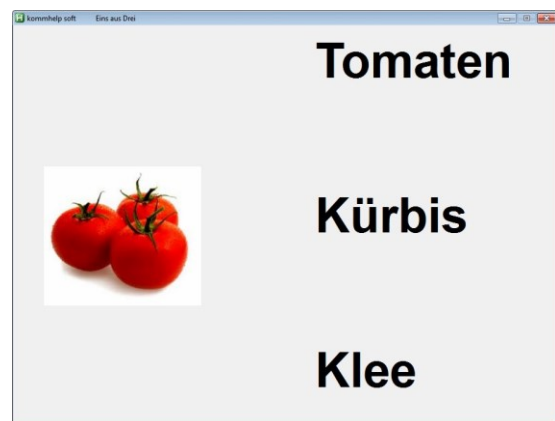
Wie funktioniert das Programm?

Der Nutzer soll nun aus den drei Objekten rechts das richtige auswählen.

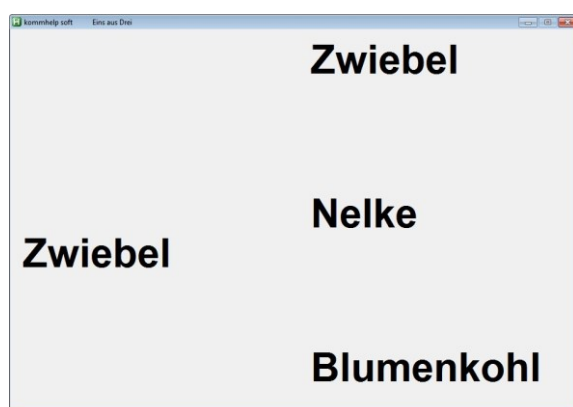
Es gibt vier Varianten.



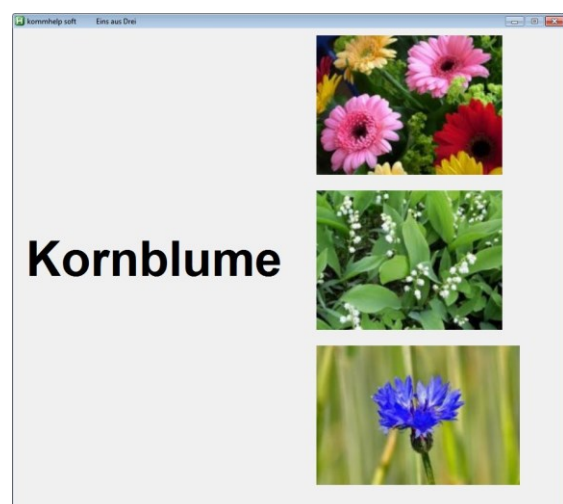
1 Bild und 3 Bilder



1 Bild und 3 Texte



1 Text und 3 Texte



1 Text und 3 Bilder

Voraussetzungen

Computer

Windows-Betriebssystem ab XP SP2.

Soundkarte und Lautsprecher

Bilder

Die Bilder müssen im JPG-Format vorliegen.

Installieren / Deinstallieren

Das Programm erfordert *keine besondere Installation*, da es keine Werte in der Windows-Registry ablegt. Nachdem es auf die Festplatte kopiert wurde, ist es sofort einsatzbereit.

Sie können das Programm daher auch auf einen **USB-Stick** kopieren und so ganz einfach an mehreren Computern benutzen.

Zum **Deinstallieren** löscht man einfach den Programmordner wieder von der Festplatte oder dem Stick.

Installation

EINS AUS DREI benötigt einige zusätzliche Dateien, um ordnungsgemäß funktionieren zu können. Diese Dateien sind zusammen mit dem eigentlichen Programm EINS AUS DREI.EXE in dem Installationspaket EINS AUS DREI_SFX.EXE enthalten.

Die Sicherheitseinstellungen auf den meisten Windows-Computern (und auch viele Virenschutz-Programme) verhindern den direkten Download von ausführbaren Dateien (das sind Dateien mit der Endung .exe).

Daher wurde für den Download die exe-Datei nochmals in eine ZIP-Datei mit dem Namen EINS AUS DREI_DOWNLOAD.ZIP „verpackt“.

Dieser Download enthält also nur die Datei EINS AUS DREI_SFX.EXE, das ist die eigentliche Installationsdatei¹.

**Tipp:**

Kopieren Sie Ihre kommhelp-Programme in ein einheitliches Verzeichnis, zum Beispiel D:\kommhelp oder C\Eigene Dateien\kommhelp.

Schritt 1:

Entpacken Sie die Datei **EINS AUS DREI_DOWNLOAD.ZIP** in einen neuen Ordner auf Ihrer Festplatte.

Dazu können Sie das kostenlose Programm [7zip](#) oder den ab Windows 7 enthaltenen Entpacker verwenden.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Datei und wählen aus dem Kontextmenü „Hier entpacken“ aus.

Schritt 2:

Danach finden Sie in dem Ordner die Datei EINS AUS DREI_SFX.EXE.

Doppelklicken Sie auf die Datei EINS AUS DREI_SFX.EXE.

Es wird der Ordner EINS AUS DREI mit den in der folgenden Tabelle aufgeführten Dateien und Unterordnern erzeugt:

¹ SFX-Dateien sind im ZIP-Format gepackte Dateien, die sich auf einen Doppelklick selbst entpacken.



Diese Dateien bzw. Ordner dürfen nicht gelöscht oder verändert werden!

| Ordner | Dateien | Funktion |
|-------------------|-----------------------------|--------------------------|
| EINS AUS DREI | EINS AUS DREI.EXE | Das eigentliche Programm |
| EINS AUS DREI | EINS AUS DREI ANLEITUNG.PDF | Diese Anleitung |
| EINS AUS DREI\PIC | LOGO_KH.JPG | Bilddatei |
| EINS AUS DREI\PIC | LOGO_KHSOFT.JPG | Bilddatei |

Diese Ordner enthalten Beispieldateien. Sie können diese Ordner löschen oder umbenennen oder auch neu Bilder hinzufügen.

| | | |
|--------------------------|-------------------|--|
| EINS AUS DREI\BILDER | [BEISPIELDATEIEN] | |
| EINS AUS DREI\BUCHSTABEN | [BEISPIELDATEIEN] | |
| EINS AUS DREI\ZAHLEN | [BEISPIELDATEIEN] | |

EINS AUS DREI.EXE ist die eigentliche Programmdatei. Sie starten das Programm durch einen Doppelklick auf diese Datei oder auf einen vorher erzeugten Link.



Tipp:

Die Dateien *EINS AUS DREI_DOWNLOAD.ZIP* und *EINS AUS DREI_SFX.EXE* brauchen Sie jetzt nicht mehr.

Sie sollten sie aber nicht löschen, weil sie damit jederzeit das Programm wieder herstellen können, falls es einmal ein Problem geben sollte. Am besten kopieren sie diese Dateien auf ein CD oder einen USB-Stick, damit Sie sie auch noch zur Verfügung haben, wenn Ihre Festplatte gelöscht oder unbrauchbar werden sollte.

Deinstallation

Zum **Deinstallieren** löscht man einfach den Programmordner wieder von der Festplatte oder dem Stick.

Bedienung

Starten:



Das Programm wird durch einen Doppelklick auf die Datei **EINS AUS DREI.EXE** oder auf einen Link zu dieser Datei gestartet.

Um ein Programm jederzeit leicht starten zu können, gibt es verschiedene Möglichkeiten. Diese werden im Abschnitt „[Hinweise und Tipps: Programme schneller starten](#)“ erläutert.

Beenden:

Um das Programm zu beenden, gibt es verschiedene Möglichkeiten:

Über den HotKey:




Sie können das Programm jederzeit durch gleichzeitiges Drücken der folgenden beiden Tasten beenden:

Linke Umschalttaste + ESC.

Über die Taskleiste:

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Programm-Symbol in der Taskleiste. (Eventuell müssen Sie zuerst auf das kleine Dreieck im rechten Teil der Taskleiste und dann in dem Fenster auf das Programmsymbol klicken.)

In dem Kontext-Menü können Sie dann zwischen folgenden beiden Möglichkeiten wählen:

1. Exit:
Beendet das Programm, das Symbol verschwindet aus der Taskleiste.
2. Pause Skript:
Unterbricht die Ausführung des Programms.
Das Symbol verändert sich zu einem H auf rotem Hintergrund, 
verbleibt aber in der Taskleiste.
Sie können das Programm später erneut aktivieren, wenn Sie in dem Kontext-Menü das Häkchen vor Pause Skript durch einen Links-Klick entfernen.

Über die Schaltfläche „Programm beenden“

Um das Programm zu beenden, klicken Sie auf die Schaltfläche:

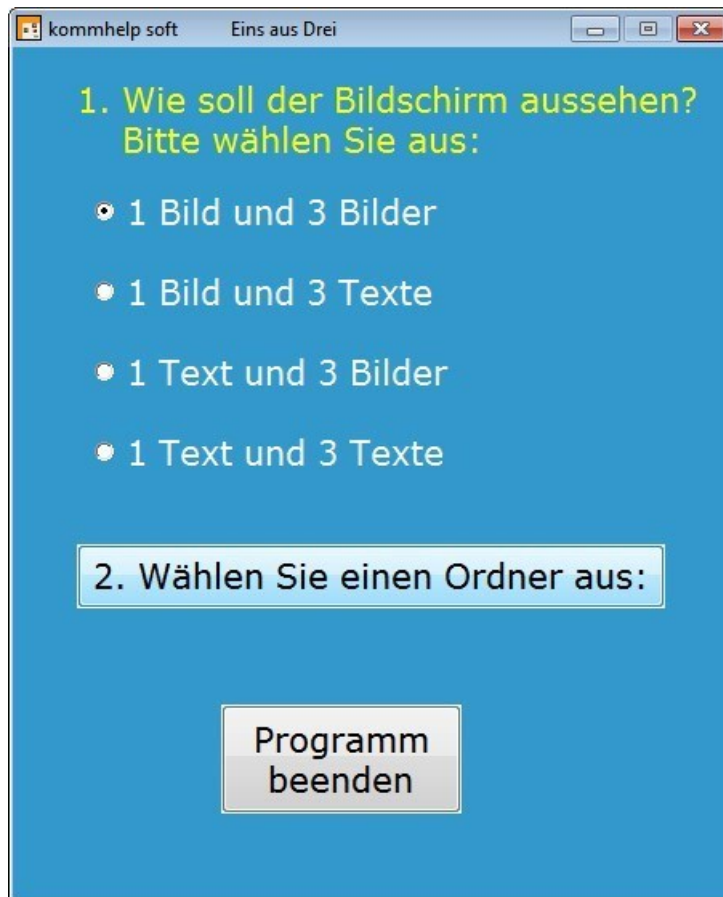
Programm
beenden

Beispiel

Doppelklicken Sie auf das Programmsymbol



Es öffnet sich das Startfenster.



Legen Sie fest, was auf dem Bildschirm angezeigt werden soll.

Klicken Sie dazu in den kleinen Kreis vor einer der vier Optionen

Wählen Sie dann einen Ordner mit Bildern im JPG-Format aus.

Nach dem Klick auf die Schaltfläche öffnet sich die Suchmaske von Windows.

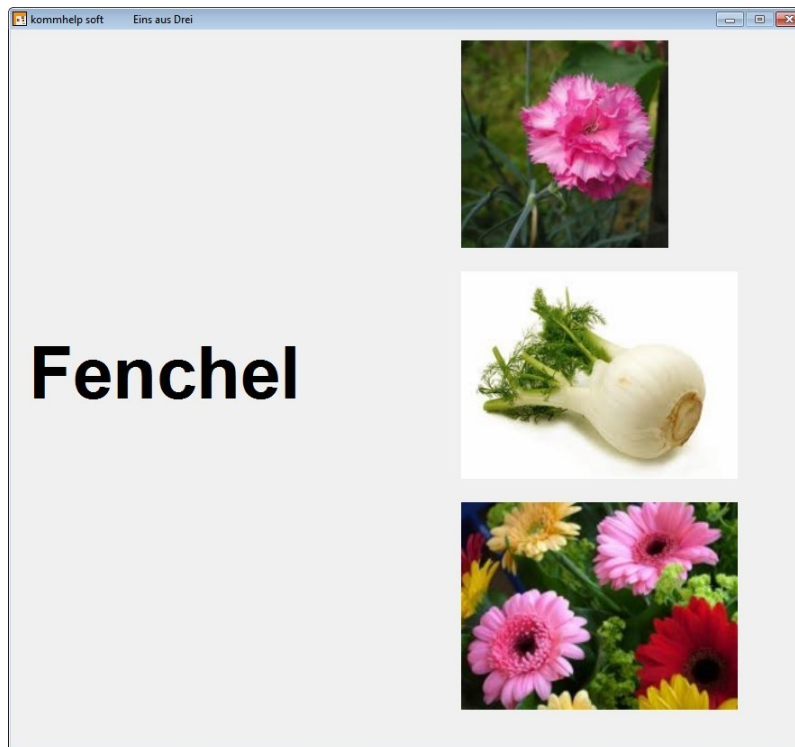
In diesem Beispiel sehen Sie in der Suchmaske die Ordner, die sich im Verzeichnis „EINS AUS DREI“ befinden.

Die Ordner „EINS AUS DREI“. und „PIC“ enthalten Systemdateien und können nicht ausgewählt werden.

Klicken Sie auf einen der Bilderordner und dann auf OK.



Je nach gewählter Anzeigeeoption sehen Sie jetzt den gewünschten Bildschirm.



Die angezeigten Bilder werden nach dem Zufallsprinzip ausgewählt .

Links steht die Vorgabe. Wenn rechts auf das passende Bild geklickt wurde, wird automatisch die nächste Auswahl angezeigt.

Sie können eine Serie auf zwei Arten abbrechen und zum Startbildschirm zurückkehren:

Schließen Sie das aktuelle Fenster durch einen Links-Klick auf das Windows-Symbol „Fenster schließen“.

Oder:

Drücken Sie die Taste „Escape“

Eigene Bilddateien verwenden:

- Alle Dateien müssen im JPG-Format vorliegen.
- Sie können Ihre Bilder entweder in einen der drei vorhandenen Ordner integrieren oder einen eigenen Ordner erstellen.
- Ein Ordner muss mindestens drei Bilder enthalten
- Geben Sie den Bildern „sprechende“ Bezeichnungen; die Bezeichnung wird als Textanzeige verwendet.

Allgemeine Hinweise und Tipps

Wie finde ich Funktionen oder Dateien in Windows?

Ab Windows 7 gibt es eine einfach zu bedienende Suchfunktion.

Windows 7:

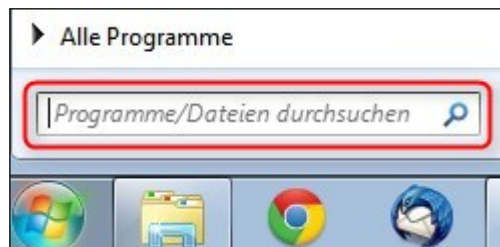
Klicken Sie auf Start.

Geben Sie den Suchbegriff in das Suchfeld ein.

Klicken Sie auf das Lupensymbol rechts oder drücken Sie die Eingabetaste.

Sie bekommen eine Liste aller Programme und Dateien angezeigt, die den eingegebenen Begriff enthalten.

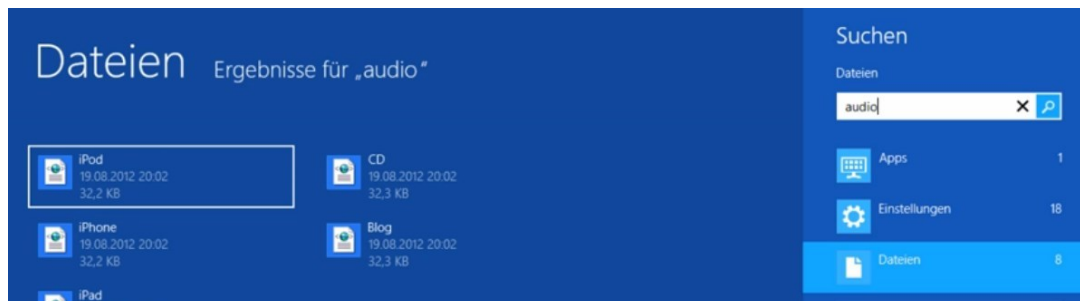
Windows-Funktionen finden Sie immer ganz oben.



Windows 8

| Methode A | Methode B | Methode C |
|---|---|-----------------------------------|
| Gehen Sie auf die Startseite. Wischen Sie mit dem Mauszeiger in die rechte obere Ecke. Klicken Sie auf das Lupensymbol. | Tippen Sie einfach im Start-Bildschirm drauflos. Das Suchfeld öffnet sich automatisch. | Drücken Sie die Windows-Taste + Q |

Geben Sie den Suchbegriff in das Suchfeld ein. Bereits während der Eingabe werden im linken Bildschirmteil Ergebnisse angezeigt.



Zur besseren Übersicht sind die Ergebnisse gruppiert nach den Kategorien

- Apps
- Einstellungen
- Dateien.

Diese Kategorien sind unter dem Suchfeld aufgelistet. Die Zahlen geben an, wie viele Treffer zu dem Suchbegriff gefunden wurden.

Beispiel:



Sie suchen das „Center für erleichterte Bedienung“

Geben Sie einfach „Center“ ein – und schon wird der entsprechende Link angezeigt.

Programme schneller starten

Link zu einem Programm in das Startmenü legen

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Programmsymbol.

Klicken Sie auf **AN STARTMENÜ ANHEFTEN**.

Danach finden Sie im Startmenü ein neues Icon, über das Sie das Programm starten können.

Link zu einem Programm auf den Desktop legen

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Programmsymbol.

Klicken Sie auf **SENDEN AN >** und anschließend auf Desktop.

Danach finden Sie auf dem Desktop ein neues Icon, über das Sie das Programm starten können.

Programm jedes Mal mit Windows automatisch starten

Dazu müssen Sie eine Verknüpfung zu dem Programm in den Autostart-Ordner legen.

Eine Anleitung dazu finden Sie im Anhang 1.

Auch hier zeigt das Programm-Icon in der Taskleiste an, dass das Programm im Hintergrund läuft.

Doppelklick oder Einfachklick zum Starten von Programmen

Sie können unter Windows wählen, wie Programme gestartet oder Ordner geöffnet werden. Standard ist der Doppelklick, aber das kann man leicht ändern.

Gehen Sie in der **Systemsteuerung** auf **Ordneroptionen**:

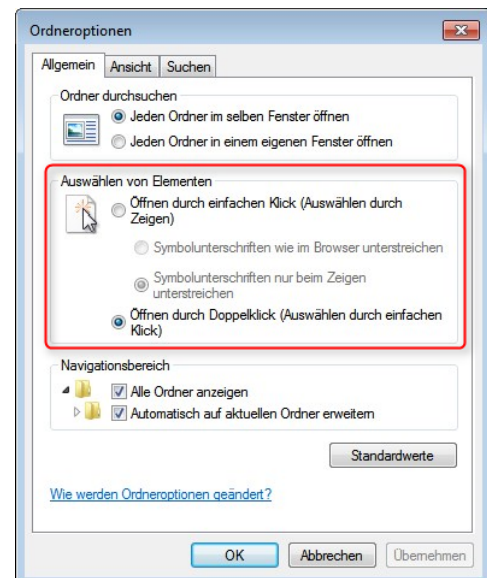
START > SYSTEMSTEUERUNG > DARSTELLUNG UND ANPASSUNG > ORDNEROPTIONEN

Reiter „ALLGEMEIN“:

Unter der Rubrik „Auswählen von Elementen“ können Sie zwischen Einfach- und Doppelklick wählen.

Klicken Sie dazu in den kleinen Kreis vor „Öffnen durch einfachen Klick (Auswählen durch Zeigen)“ und dann auf OK.

Jetzt können Sie einen Ordner oder eine Datei durch einfaches Zeigen mit der Maus auswählen und dann durch einen einfachen Klick öffnen.



Maus-Steuerung

Sie können den Mauszeiger auf viele Arten steuern:

- Normale Computermouse
- Kopf- oder Augensteuerung
- Maus-Emulatoren (Programme, die dem Computer eine Maus „vorgaukeln“)

Kurz: alles, was eine Maus bewegt oder Mausklicks erzeugt, ist geeignet.

Mehr Informationen dazu finden Sie auf unserer Website unter [Mausersatz](#).

Haben Sie weitere Fragen?

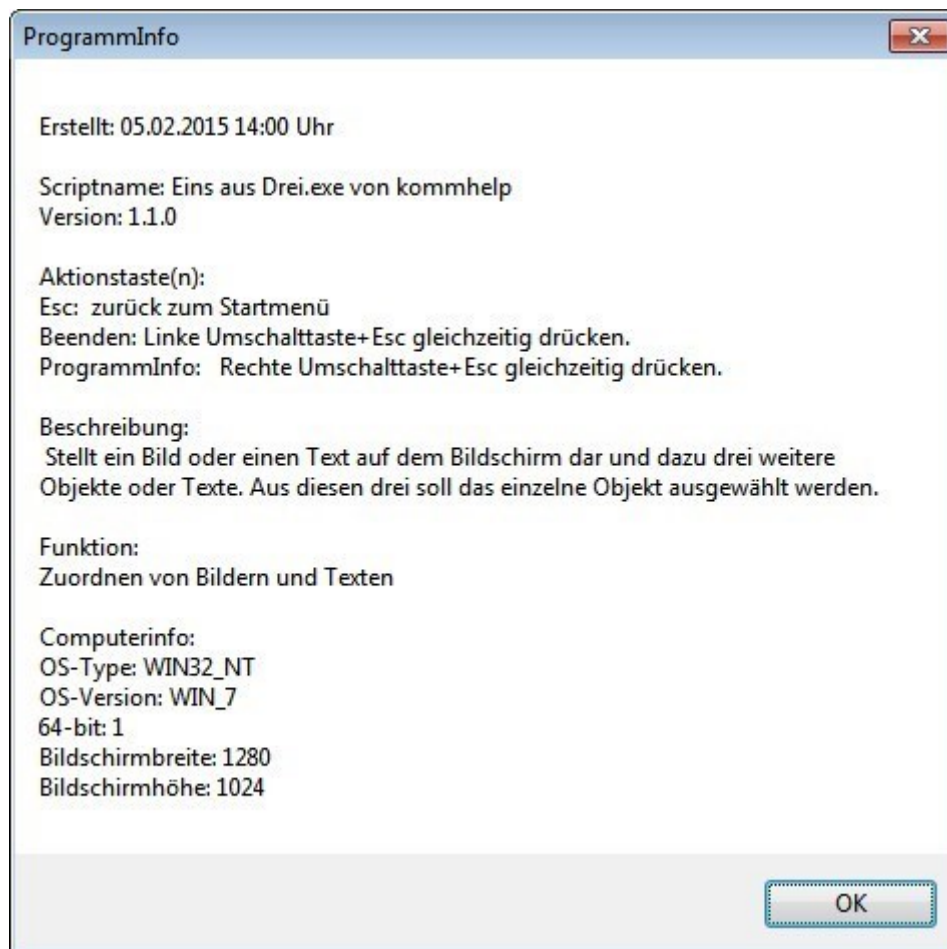
Schreiben Sie uns: faq@kommhelp.de.

Programm- und Computerinfo

Mit der Tastenkombination **Rechte Umschalttaste + Esc** können Sie bei unseren AHK-Skripten genauere Informationen über das Programm und Ihren Computer abrufen. Das kann hilfreich bei der Fehlersuche sein, wenn das Programm nicht so funktioniert, wie es sollte.



Nach Drücken der Tastenkombination öffnet sich ein Fenster, das Informationen zum Programm und darunter Informationen zum Computer zeigt.



Anhang 1

Programme automatisch starten

Um ein Programm automatisch mit Windows zu laden, muss eine Verknüpfung zu diesem Programm im Ordner **AUTOSTART** abgelegt werden.

Hinweis für Windows 7 und später:



Unter Windows 7, 8 und 8.1 können Sie Programme mit dem Aufgabenplaner von Windows bequem in den Autostart legen. Den Aufgabenplaner finden Sie einfach über die Suchfunktion.

Eine Anleitung finden Sie auf unserer Website in der Rubrik [Windows und Office](#).

Wo finde ich den Ordner Autostart?

Windows XP

Der Autostart-Ordner befindet sich in folgendem Pfad:

DOKUMENTE UND EINSTELLUNGEN | ALL USERS | STARTMENÜ | PROGRAMME

Windows 7

- Klicken Sie auf **START**.
- Klicken Sie auf **ALLE PROGRAMME**.
- In der Liste finden Sie den Ordner **AUTOSTART**.

Erstellen des Eintrags im Ordner Autostart:

Schritt 1

Öffnen Sie den Ordner, in dem das Programm liegt, das Sie zukünftig automatisch beim Hochfahren des Rechners starten wollen.

Schritt 2:

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Programmsymbol und wählen Sie aus dem Menüfenster „**VERKNÜPFUNG ERSTELLEN**“. Windows erstellt jetzt ein neues Symbol mit der Bezeichnung „VERKNÜPFUNG MIT XXX“ (XXX steht für den Namen des Programms).

Schritt 3:

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf „VERKNÜPFUNG MIT XXX“ und wählen Sie aus dem Menü „**AUSSCHNEIDEN**“.

Schritt 4:

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den **AUTOSTART**-Ordner. Wählen Sie aus dem Menü den Befehl „**EINFÜGEN**“.

Das war's!

Anhang 2

Acknowledgements:

Der Autor dankt dem Deutschen Autohotkey-Forum (<http://www.autohotkey.com/>) für wertvolle Hinweise und Unterstützung.



Über kommhelp

kommhelp ist ein gemeinnütziger Verein ohne wirtschaftliches Interesse. Wir erhalten keinerlei finanzielle Unterstützung, weder von staatlicher Seite noch aus der Wirtschaft und sind daher auch niemanden verpflichtet.

Diese Unabhängigkeit ist nur deswegen möglich, weil wir von Privatpersonen durch Spenden unterstützt werden.

Wenn Sie uns ebenfalls unterstützen möchten, finden Sie unser Spendenkonto auf der nächsten Seite.

§ 2 Vereinszweck

(1) Der Verein verfolgt ausschließlich und unmittelbar die Förderung der Zwecke der amtlich anerkannten Verbände der freien Wohlfahrtspflege im Sinne des Abschnitts "Steuerbegünstigte Zwecke" der Abgabenordnung (§§ 52 ff. AO) in der jeweils gültigen Fassung.

Zweck des Vereins ist die Förderung und Entwicklung der kommunikativen Möglichkeiten Behinderter mit technischen Hilfsmitteln. Schwerpunkt ist die Förderung behinderter Kinder und Jugendlicher bei der Nutzung technischer Kommunikationshilfen, um behinderungsbedingte Nachteile in Schule und Ausbildung weitestgehend zu überwinden. Hierdurch werden die Möglichkeiten zur gesellschaftlichen und beruflichen Integration und zur Teilhabe am gesellschaftlichen Leben verbessert.

(2) Der Verein kann seine Betreuungsmaßnahmen durch individuelle Beratung, Schulung und Betreuung Behinderter an entsprechenden Geräten in geeigneten Räumen durchführen. Die Entwicklung oder die Initiierung der Entwicklung neuer, zweckdienlicher elektronischer und technologischer Hilfen soll Teil dieser Maßnahmen sein.

(3) Der Satzungszweck wird verwirklicht durch die Bereitstellung von Beratungs- und Schulungsangeboten auf dem Gebiet elektronischer und/oder technologischer Hilfsmittel für behinderte Personen in ihrer alltäglichen Lebensumgebung (Wohnung, Schule, Arbeitsplatz), gegebenenfalls verbunden mit individueller Betreuung sowie die Entwicklung neuer, an die jeweilige Behinderung angepasster elektronischer/technischer Hilfsmittel, gegebenenfalls unter Heranziehung anerkannter Experten.

Der Verein betreibt elektronische Informationssysteme und bietet darüber entsprechende Informationen und Dienstleistungen an. Die Systeme dienen zur Kommunikation und Informationsbeschaffung für Personen mit eingeschränkter Mobilität.

| Kontakt: | Spendenkonto: |
|---|---|
| info@kommhelp.de Tel.: 030 3260 2572 Fax: 030 3260 2573 | Bank für Sozialwirtschaft Berlin Konto: 3358400 BLZ: 100 205 00 SWIFT/BIC: BFSWDE33BER IBAN DE:32100205000003358400 |

Anhang 3

Was ist AutoHotkey?

AutoHotkey (AHK) ist eine freie Open-Source-Skriptsprache² für Windows. Die Stärken von AHK liegen in der Automatisierung von Benutzereingaben und einer flexiblen Handhabung benutzerdefinierter Hotkeys. Mit AHK lassen sich sowohl Tastatur- als auch Mausbefehle (fast) beliebig modifizieren.

Einfache Beispiele sind:

- Tasten umbelegen (die Taste X auf die Taste U legen und umgekehrt)
- Linke und rechte Maustasten vertauschen
- Tasten mit Funktionen belegen (spiele einen Song nach Drücken von Alt + S).

Außerdem lassen sich mit wenigen Befehlen grafische Benutzeroberflächen (GUIs) erstellen.

Wie arbeitet man mit AHK-Skripten?

Zum Erstellen und Bearbeiten von AHK-Skripten braucht man das Programm AutoHotkey, das kostenlos aus dem Internet geladen³ werden kann.

Ein AHK-Skript im Quellcode erkennt man an der Endung „.ahk“, in dieser Form lassen sich die Skripte editieren und verändern. Sie sind jedoch nur lauffähig, wenn auf dem PC auch das Programm AutoHotkey installiert ist.

Unsere Skripte stehen in kompilierter Form (als EXE-Datei) zum Download; Sie brauchen sich also nicht mit AutoHotkey zu beschäftigen. Die Skripte laufen direkt auf jedem Windows-Computer.

Haben Sie Fragen zu AHK-Skripten? Möchten Sie den Quellcode eines Programms? Oder haben Sie eine Idee für ein nützliches Skript?

[Schreiben Sie uns!](#)

AHK-Skripte bearbeiten

AHK-Skripte **im Quellcode** können Sie mit jedem Texteditor bearbeiten. Achten Sie aber darauf, dass beim Speichern und Schließen die Programm-Datei die Endung .ahk hat.

Ein praktisches Programm zum Editieren von AHK-Skripten ist das ebenfalls kostenlose Programm **SciTE4AutoHotkey** : <http://fincs.ahk4.net/scite4ahk/>.

² Unter Windows werden Skripte auch als Makros bezeichnet. Mehr über Skriptsprachen: <http://de.wikipedia.org/wiki/Skriptsprache>

³ <http://www.autohotkey.com/>