

VORWORT

Die CD-ROM „Die Firma 2: Deutsche Gebärdensprache Interaktiv“ soll das Lernprogramm „Die Firma: Deutsche Gebärdensprache Do It Yourself“ um die Vermittlung einiger Aspekte der Deutschen Gebärdensprache ergänzen. Das Programm ist eine konsequente Weiterentwicklung des Konzepts: Die Gebärdensprache wird in szenischen Dialogen präsentiert. Die Szenen spielen in einer betrieblichen Umgebung, und die Dialoge thematisieren Alltagsthemen im Betrieb. Die Dialoge werden durch Erklärungen zur Grammatik vertieft und durch interaktive Übungen ergänzt.

„Die Firma 2: Deutsche Gebärdensprache Interaktiv“ besteht aus sieben multimedialen Lektionen in Deutscher Gebärdensprache (DGS). Die Lektionen behandeln insbesondere Fragen der Raumnutzung in der Gebärdensprache wie die Verortung von Objekten im

Raum durch Klassifikatoren und die Gebärde INDEX, die Darstellung von Zeitbezügen, Richtungsverben und Formen der Wegbeschreibung.

Eine besondere Errungenschaft dieser neuen Version sind die interaktiven Übungen, die zu dem Zweck geschaffen wurden, Ihnen als Benutzer des Programms Rückmeldung zu Ihrem Lernerfolg zu geben. Die Übungsformen werden weiter unten ausführlich erläutert, an dieser Stelle sei Ihnen nur ein kurzer Überblick gegeben:

- In einer Übung teilen Sie auf eine gebärdensprachliche Beschreibung hin den Stockwerken eines Gebäudes verschiedene Räume und Flure zu.
- In einer anderen Übung erhalten Sie in DGS Anweisungen, wie verschiedene Räume mit Mobiliar auszustatten sind; Ihre Aufgabe ist es, der Beschreibung entsprechend die Möbel im Raum in 2D und 3D zu arrangieren.

- Eine andere Übung dient dazu, zeitliche Bezüge in DGS auszudrücken: In einem Kalender können Sie Termine eintragen, die Ihnen der Tutor in DGS geschildert hat.
- In einer weiteren Übung können Sie nach Anweisungen in Gebärdensprache eine Stadtrundfahrt unternehmen und an bestimmten Orten Aufgaben erledigen.
- In einem Labyrinth können Sie mit dem Auto bestimmte Punkte anfahren und müssen den richtigen Zielort finden.
- In einem mehrstöckigen Gebäude werden Sie gebeten, bestimmte Räume bzw. Personen in Räumen aufzusuchen.
- Sie bieten Ihnen eine Gelegenheit, die in Gebärdensprache präsentierten Anweisungen und Informationen des Tutors in eigene konkrete Handlungen umzusetzen. Das geschieht, indem Sie mittels direkter grafischer Manipulation mit der Maus Möbel verschieben, Termine in einem Kalender anordnen, Räume arrangieren, Fahrzeuge führen oder sich in einer Stadt oder in einem Gebäude bewegen.
- Durch die spielerisch ausgeführten Handlungen können Sie selbst kontrollieren, ob sie die Anweisungen in Gebärdensprache richtig verstanden haben.
- Die Übungen geben Ihnen Rückmeldung zu Ihrem Lernerfolg. Haben Sie die Anweisungen nicht korrekt umgesetzt, liefern die Animationen in den Übungen selbst ein unmittelbares visuelles Feedback, und der Tutor teilt Ihnen mit, dass Sie die Anweisungen

Die interaktiven Übungen dieses Programms stellen aus mehreren Gründen eine besonders innovative Lösung für das Lernen der Gebärdensprache dar:

anscheinend nicht richtig verstanden haben. Haben Sie aber die Übungen erfolgreich gelöst, so erhalten Sie vom Tutor eine Bestätigung Ihres Lernerfolgs.

- Die Übungen haben einen hohen interaktiven und spielerischen Charakter. Sie dürften Ihnen viel Spaß bereiten. Zugleich üben sie eine nützliche didaktische Funktion aus, indem sie Ihnen Rückmeldung zu Ihrem Verständnis von Gebärdensprache geben können. In den Dialogen können Sie Ihre analytische Kompetenz in Gebärdensprache erweitern, indem Sie versuchen, grammatische Regeln und Prinzipien der Gebärdensprache zu entdecken; in den Übungen können Sie Ihre Kompetenz überprüfen, indem Sie Ihr Verständnis der gebärdeten Inhalte in konstruktive Handlungen umsetzen.

AUTOREN

Projektleitung, Konzept und Drebbuch

Christiane Metzger, M.A. Wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Deutsche Gebärdensprache und Kommunikation Gehörloser der Universität Hamburg

Dr. Rolf Schulmeister Professor am Institut für Deutsche Gebärdensprache und Kommunikation Gehörloser der Universität Hamburg

Heiko Zienert Lektor am Institut für Deutsche Gebärdensprache und Kommunikation Gehörloser der Universität Hamburg

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN UND INSTALLATION

Systemvoraussetzungen:

Quicktime ab Version 5*. Ein Installationsprogramm für Quicktime 6* befindet sich auf der CD-Rom.

Macintosh

- Ein Macintosh Computer mit PowerPC Prozessor und mindestens 400 MHZ
- Mindestens 48 MB freier Arbeitsspeicher
- Mac OS 8.6 (oder neuer), Mac OS X ab Version 10.1.5
- OpenGL

Windows

- Ein Pentium basierter PC oder ein kompatibler Computer mit mindestens 600 MHZ
- Mindestens 128 MB Arbeitsspeicher

- Win 98/NT/Me/2000/XP
- Sound Blaster oder eine kompatible Soundkarte und Lautsprecher empfohlen
- DirectX Version 5.2 (oder neuer) empfohlen

Hinweis:

Die CD-ROM „Die Firma 2“ enthält Übungen mit 3D-Darstellern. Auf älteren Rechnern kann es bei Grafikkarten, die OpenGL oder DirectX ab Version 5.2 nicht ausreichend unterstützen, dazu kommen, dass es sehr lange dauert bis die 3D-Darsteller geladen und initialisiert sind. Dies betrifft die Übungen der Lektionen 5 und 6. Für die Übung der Lektion 6 wird als Systemvoraussetzung mindestens ein Macintosh G4 Rechner mit 400 MHZ oder ein Windows Rechner mit 600 MHZ empfohlen.

*Copyright © 2002 Apple Computer

Installation

Starten Sie wie gewohnt Ihren Computer.

Legen Sie die CD-ROM in das CD-Laufwerk ein. Das Programm startet automatisch. Falls QuickTime 5 nicht auf dem Rechner installiert sein sollte, wird ein entsprechendes Installationsprogramm gestartet, und Sie werden gefragt, ob Sie QuickTime installieren wollen.

DER AUFBAU DES MULTIMEDIA-PROGRAMMS

Das Programm umfasst einen Aufbaukurs aus sieben Lektionen zum Lernen der Deutschen Gebärdensprache und ein Wörterbuch mit ca. 650 Einträgen:



Abb. 1: Inhaltsverzeichnis des Programms

Benutzerfreundlichkeit war das Ziel der Entwickler. Dies wird erreicht dadurch, dass alle wichtigen Funktionen zur Bedienung des Programms über eine Menüleiste am unteren Rand des Bildschirms erreichbar sind. Diese Leiste wird während des gesamten Programms

gleich gehalten. Sie befindet sich stets am unteren Bildschirmrand und bietet folgende Funktionen:



Abb. 2: Menüleiste

- Vor- und Rückwärtsblättern
- Zugang zur Hilfeseite
- Zurück zum Inhaltsverzeichnis
- Zugriff auf das Glossarverzeichnis
- Beenden des Programms.

Die Einleitung

Das Einführungskapitel enthält ein kleines elektronisches Buch mit mehreren Abschnitten zu folgenden Themen:

- Zum Inhalt der CD-ROM
- Gehörlosenverbände und -vereine in Deutschland
- Politische Anerkennung der DGS
- Theater
- Veranstaltungen in der Gehörlosenszene
- WWW-Adressen

• Bedienungshinweise



Abb. 3: Einleitung

Die mit vielen Abbildungen illustrierte Einleitung verfolgt zwei Ziele:

- Sie illustriert die Verbandsgeschichte von Gehörlosenvereinen, bietet Informationen zur politischen Anerkennung der DGS, beschreibt das kulturelle Leben in der Theaterszene Gehörloser sowie andere in Deutschland stattfindende Veranstaltungen in der Welt der Gehörlosen.
- Sie erläutert den Aufbau der Lerneinheiten, die Bedienung des Programms

und bereitet den Benutzer auf das Lernprogramm vor.

Die Lektionen 1 - 7: Gebärdensprache im Dialog lernen

Die sieben Lektionen präsentieren Aspekte der Raumnutzung in DGS im Dialog. Die Lektionen sind jeweils in fünf Abschnitte gegliedert:

- Präsentation eines längeren **Dialogs**
- Erklärungen zur **Grammatik** der Deutschen Gebärdensprache
- **Bemerkungen** zur soziokulturellen Situation Gehörloser
- **Übungen**: Erkennen von Gebärdensprache und Umsetzung des Erkannens in interaktiven Übungen
- Neues **Vokabular** der jeweiligen Lektion

Grundlage aller sieben Lektionen sind kommunikative Situationen, in denen zwei oder mehr Personen miteinander

ein Gespräch führen, Szenen oder **Dialoge** aus der Alltagskommunikation in Deutscher Gebärdensprache in einer betrieblichen Umgebung.

Den Szenen oder Dialogen folgen jeweils Erklärungen der grammatischen Elemente, die im aktuellen Dialog der betreffenden Lektion vorkommen, wobei die **Grammatik**-Erklärungen in der Regel von weiteren Filmbeispielen begleitet werden.

Soziokulturelle Gesichtspunkte zur Gebärdensprachgemeinschaft werden in einem weiteren Teil durch **Bemerkungen** erläutert, die sich auf die Kultur und Geschichte Gehörloser sowie auf gebärdensprachliche Eigenschaften beziehen.

An die Bemerkungen schließen sich jeweils **Übungen** und ein Verzeichnis mit den **Vokabeln** der jeweiligen Lektion an.

Aus dem Inhaltsverzeichnis heraus können bereits diese fünf verschiedenen

Teile einer Lektion erreicht werden.



Abb. 4: Navigieren im Inhaltsverzeichnis

In jeder Lektion erscheint am oberen Bildschirmrand jeweils ein Menü, von dem aus Sie innerhalb der fünf Teile einer Lektion auswählen können: **Dialog**, **Grammatik**, **Bemerkungen**, **Übungen**, **Vokabeln**:



Abb. 5: Menüleiste in den Lektionen

Der Dialog

Der Dialog besteht aus einer oder mehreren Filmszenen, Konversationen zwi-

schen zwei oder mehr Menschen. Im Skript einer Szene wechseln die Beiträge der Partner ab. So können Sie auch die unterschiedlichen Sprachstile einiger Gehörloser kennenlernen. Um den Dialog lebendiger und interaktiver erscheinen zu lassen, wurde der Dialog in kleine Stücke aufgeteilt, die nacheinander ausgewählt werden können. Wählen Sie ein Stück des Dialogtextes aus, erscheint unmittelbar der entsprechende Teil des Films.

Die Texte erscheinen immer auf der rechten Seite des Bildschirms unabhängig davon, in welchem Teil des Programms man sich befindet, im Dialog, in den grammatischen Erklärungen oder in den Übungen. Illustrationen und Filme erscheinen stets auf der linken Seite des Bildschirms. Sofern aus dem Text heraus Bilder oder Filme aufgerufen werden können, wird durch die rote Textfarbe angedeutet, dass der Benutzer auf den Text klicken kann.

Unterhalb der Gebärdensfilme befinden sich Bedienungsknöpfe wie bei einem Videorekorder, mit denen der Film jederzeit gestartet, angehalten oder schrittweise vor- und rückwärts gespult werden kann. Auf diese Weise kann man die Gebärden und Szenen eingehend studieren.

In einer Zeile unter diesen Bedienungsknöpfen finden sich weitere Tasten zur Steuerung. Mit dem linken Knopf können ab dem aufgerufenen Film alle weiteren Filme automatisch abgespielt werden, mit dem rechten Knopf kann die Zeitlupenfunktion aktiviert werden: Durch den Regler kann die Zeitlupengeschwindigkeit eingestellt und dann die Funktion durch die linksstehende Taste aktiviert werden. Auf diese Weise kann man Filmpassagen, in denen die Gebärden sehr schnell ablaufen, eingehender betrachten.

In der dritten Zeile schließlich befindet sich die Lautstärkeregelung. Diese exi-

stiert in den Lektion 1 und 7, in denen aufgrund der Szenen mit einer Dolmetscherin gesprochene Sprache auftritt.

Die Bedeutung der Bedienungsknöpfe wird auch in der Hilfe des Programms erklärt.



Abb. 6: Bedienungsknöpfe zur Filmsteuerung

Die Filme werden unterhalb des Filmfensters doppelt untertitelt, einmal durch

sogenannte Glossen (einer Art „Etiketten“ für Gebärden; durch sie kann die Gebärdenfolge wiedergegeben werden, Glossen sagen jedoch nichts über die Form von Gebärden aus) und zum anderen durch eine Übersetzung in deutscher Lautsprache. Beide Formen der Übersetzung sind mit dem Film synchronisiert. Die beiden Knöpfe zum Vor- und Rückwärtsspulen des Films erlauben es, rasch zu einem bestimmten Stück der Gebärdenkommunikation zu springen.



Abb. 7: Dialog der Lektion 2

Klickt man auf eine der Glossen im Feld mit der Glossentranskription rechts un-

ten im Bild, so öffnet sich ein weiteres Fenster: In ihm erscheint die Gebärde zum ausgewählten Begriff in der Zitationsform (einer Art Grundform ähnlich eines Lexikoneintrags). Dies ist deshalb sinnvoll, weil die Gebärde in der kommunikativen Szene u.U. nicht klar zu erkennen sein kann oder weil sie durch die Verwendung im kommunikativen Kontext in leicht abgewandelter oder gebeugter Form auftritt.



Abb. 8: Gebärde in Zitationsform

Der Dialog bettet die Gebärden in einen kommunikativen Kontext ein. Die Gebärden treten also nicht isoliert auf

und müssen deshalb auch nicht ausschließlich isoliert gelernt werden. Die Situierung der Gebärden in Szenen soll das Behalten und den Transfer beim Lernen unterstützen. Um die Gestalt der Gebärden unabhängig von der szenischen Situation studieren zu können, haben wir die Möglichkeit geschaffen, jederzeit aus dem Dialogtext heraus die Zitationsform aufrufen zu können.

Erklärungen zur Grammatik

In diesen Abschnitten jeder Lektion werden die neuen grammatischen Elemente erläutert, die in der vorhergehenden Szene aufgetreten sind: z.B. die verschiedenen Möglichkeiten der Verortung von Gebärden, die Zeitlinien in der DGS, der Gebrauch von Richtungsverben und Wegbeschreibungen. Die Grammatik-Erklärungen nehmen sukzessive in ihrem Schwierigkeitsgrad zu und bauen insgesamt sinnvoll aufeinander auf. Auf diese Weise können Kenntnisse bzgl. der Raumnutzung in

Deutscher Gebärdensprache vertieft werden. Innerhalb der Erklärungen sind Filmbeispiele eingestreut, die die erläuterten Prinzipien illustrieren sollen.



Abb. 9: Grammatikerklärungen zu Lektion 2

Bemerkungen

Auf die Erklärungen zur Grammatik folgen Exkurse, „Bemerkungen“ genannt, die soziokulturelle Aspekte der Gebärdensprachgemeinschaft sowie einige sprachliche Eigenschaften der DGS erläutern. Hier erhält der Anwender Informationen zu Kultur und Geschichte Gehörloser sowie über Strategien der

Gebärdensprache.

Die Übungen

Am Ende eines jeden Kapitels werden eine Reihe von Übungen angeboten. In den Lektionen gibt es jeweils verschiedenen Übungstypen, die zum Ziel haben,

- das Erkennen von Gebärdensprache zu üben und
- die verstandenen Informationen selbst aktiv umzusetzen und so
- das eigene Verstehen der Gebärdensprache zu überprüfen.

Übung der Lektion 1

In dieser Übung beschreibt der Tutor im Film links oben die räumliche Anordnung von Personen oder Gegenständen. Die Lagebeschreibung erfolgt aus der Perspektive des Gebärdenden. Die Übung dient der Konstruktion von Verortungen durch die Gebärde INDEX.

Ihre Aufgabe ist es, die geschilderte Konstellation zu verstehen und im Fragebogen auf der rechten Seite die richtige Lösung – die Anordnung aus der Perspektive des Tutors – anzuklicken. Ein Feedback-Film zeigt Ihnen an, ob Sie die richtige oder eine falsche Lösung gewählt haben.



Abb. 10: Übung der Lektion 1

Übung der Lektion 2

In dieser Übung wird ein anderes Prinzip der Verortung geübt: der Gebrauch von Klassifikatoren sowie von Präpositionen. Im Film beschreibt der Tutor

die Raumaufteilung verschiedener Etagen – aus seiner Perspektive. Hier sollen Sie die zweidimensionalen Skizzen der Räume in einem Etagen-Grundriss der Gebäudensprachlichen Beschreibung entsprechend anordnen. Wenn Sie die Platzierung der Räume beendet haben, können Sie den Prüfen-Knopf betätigen. Durch einen Feedback-Film wird Ihnen mitgeteilt, ob Ihre Raumaufteilung richtig oder falsch ist. Sollten nicht alle Räume korrekt arrangiert sein, rutschen die von Ihnen falsch platzierten Raum-Skizzen wieder an ihren Ausgangspunkt zurück.



Abb. 11: Übung der Lektion 2

Übung der Lektion 3

Diese Übung trainiert das Erkennen von Zeitbezügen: Sie sollen versuchen, die im Film erläuterten Zeitabschnitte zu verstehen und dann die Zeiträume jeweils in einen Terminkalender einzutragen. Durch Klicken auf den Prüfen-Knopf können Sie überprüfen, ob Ihr Eintrag korrekt ist.



Abb. 12: Übung der Lektion 3

Übung der Lektion 4

In dieser Übung werden im ersten Übungstyp einige Gebärdensätze ohne

eine Übersetzung in die Lautsprache präsentiert. Sie sollen versuchen, den Inhalt des Gebärdensatzes zu erkennen. Erst wenn Sie dieses versucht haben, drücken Sie den Lösungs-Knopf, woraufhin eine Glossentranskription und eine Lautsprachübersetzung des Gebärdensfilms erscheint.



Abb. 13: Übung der Lektion 4

Im zweiten Übungstyp verfährt das Programm umgekehrt: Wir präsentieren Ihnen einige lautsprachliche Sätze, und Sie sollen versuchen, diese Sätze in Gebärdensprache umzusetzen. Erst nachdem Sie dies ernsthaft versucht haben,

drücken Sie den Lösungs-Knopf, um sich den Film mit der korrekten Gebärdensequenz anschauen zu können.

Übung der Lektion 5

Hier wird der Gebrauch von Klassifikatoren vertieft. Ihre Aufgabe ist es, verschiedene Möbel innerhalb eines Raumes entsprechend der Anweisung im Gebärdensfilm zu arrangieren. Mit der Maus können Sie die Möbelstücke in einer 2D-Darstellung positionieren. Die 3D-Ansicht darüber bietet Ihnen eine dreidimensionale Sicht auf den auszustattenden Raum. Sie soll Ihnen insbesondere die Ausrichtung der Möbelstücke erleichtern und Sie in Ihrer imaginativen Vorstellung der Raumausstattung unterstützen. Mit Hilfe der Optionen „drehen“ und „zoomen“ können Sie die 3D-Ansicht drehen und heran- bzw. wegzoomen. In dieser Übung erhalten Sie wie in der Übung der Lektion 2 auf zwei Wegen Rückmeldung: Einerseits erscheint ein Feedback-Film,

andererseits rutschen von Ihnen falsch platzierte Möbelstücke wieder an ihren Ausgangspunkt zurück.



Abb. 14: Übung der Lektion 5

Übung der Lektion 6

In dieser Lektion gibt es zwei verschiedene Übungstypen: eine Stadtrundfahrt und die Fahrt durch Labyrinth. Beide Übungstypen trainieren das Verstehen von Wegbeschreibungen.

Bei der Stadtrundfahrt erklärt Ihnen der Tutor eine bestimmte Wegstrecke, die Sie entlang fahren müssen, um an den

jeweiligen Zielort, einen der Info-Punkte, zu gelangen. Der Tutor beschreibt den Weg aus seiner Perspektive; er benutzt sowohl die horizontale als auch die vertikale Ebene. Ihre Aufgabe ist es, mit dem Auto im Fenster rechts oben die beschriebene Strecke in der Aufsicht auf eine Stadt abzufahren. Insgesamt haben Sie sieben verschiedene Fahrten zu absolvieren. Die Steuerung erfolgt durch die Pfeiltasten: Die Taste mit dem Pfeil nach unten steuert den Wagen immer nach unten, die Taste mit dem Pfeil nach rechts immer nach rechts usw. Sie geben nicht die Perspektive des Autofahrers wieder. Durch Betätigen der Leerschritt-Taste an Info-Punkten können Sie sich anzeigen lassen, vor welchem Gebäude Sie sich gerade befinden. Haben Sie Ihrer Ansicht nach den Zielort erreicht, so betätigen Sie ebenfalls die Leerschritt-Taste, um Feedback zu erhalten. Ein Film sagt Ihnen, ob Sie sich am richtigen Ort befinden.



Abb. 15: Übung der Lektion 6, Stadtrundfahrt

Im zweiten Übungstyp sollen Sie das Auto dagegen nicht in einer Aufsicht steuern, sondern während der Fahrt befinden Sie sich in der Perspektive des Autofahrers. Hier steuern Sie ebenfalls mit den Pfeiltasten, wobei die Tasten den Wagen jeweils nach rechts, links, vor oder zurück aus der Fahrerperspektive bewegen. Insgesamt haben Sie drei Labyrinth zu durchfahren: Im Gebärdenschriftfilm erhalten Sie in jedem Labyrinth schrittweise Anweisungen, wie sie fahren sollen. Das Ende jedes Abschnitts ist im Labyrinth durch einen Info-Punkt

repräsentiert. Dieser Punkt zeigt Ihnen, dass Sie den richtigen Weg gefunden haben. Berühren Sie diesen Punkt mit dem Auto, wird automatisch der nächste Gebärdenschriftfilm-Abschnitt aufgerufen und abgespielt. Im ersten Labyrinth ist es lediglich Ihre Aufgabe, den Anweisungen zu folgen; im zweiten Labyrinth sollen Sie anhand der Anweisungen drei Helme und im dritten Labyrinth einen Schlüssel finden.



Abb. 16: Übung der Lektion 6, Labyrinth

Übung der Lektion 7

In dieser Übung wird die Wegbeschreibung

bung innerhalb eines Gebäudes geübt. Im Gebärdensfilm beauftragt Sie der Tutor, jeweils einen bestimmten Raum oder eine Person aufzusuchen. Dazu bewegen Sie sich mit Hilfe der Pfeiltasten innerhalb des Gebäudes. Die Steuerung erfolgt nach demselben Prinzip wie bei der Stadtrundfahrt. Von einem Stockwerk zum nächsten gelangen Sie, indem Sie auf dem Info-Feld vor der Treppe durch Betätigen der Leerschritt-Taste anhalten. Durch Anhalten auf den anderen Info-Feldern können Sie prüfen, ob Sie das Ziel erreicht haben.



Abb. 17: Übung der Lektion 7

Das Vokabular

Das Vokabular bietet eine Auswahl der in der aktuellen Szene benutzten Begriffe und Gebärden: Es werden jeweils die Gebärden verzeichnet, die im vorangegangenen Dialog neu vorgekommen sind. Diese Vokabeln können in diesem Teil losgelöst von der Szene memoriert werden.

Alle Begriffe, die in den Lektionen 1 bis 7 vorkommen, wurden sowohl in das Glossenverzeichnis aufgenommen, das über die Menüleiste jederzeit erreichbar ist, als auch in das Wörterbuch, das über das Inhaltsverzeichnis zugänglich ist.

Glossenverzeichnis und Wörterbuch

Das Programm enthält zwei Verzeichnisse, in denen die enthaltenen Gebärden aufgeführt sind: Das Glossenverzeichnis und das Wörterbuch. Jede

Aufstellung umfasst alle im Programm vorkommenden Gebärden, insgesamt ca. 650 Einträge. Die Filme zeigen die Gebärden in der bereits erläuterten Zitationsform.

Das **Glossenverzeichnis** können Sie durch die Option **Glossen** aus der Menüleiste am unteren Bildschirmrand aufrufen. Dort erhalten Sie eine alphabetische Liste aller im Programm verwendeten Gebärden, in diesem Fall geordnet nach der Glossentranskription.

Um im Glossenverzeichnis zu manövrieren, können Sie mit Ihrer Tastatur den gesuchten Begriff eingeben und diesen so direkt erreichen, oder sich mit Hilfe der Scroll-Taste innerhalb der Liste bewegen.



Abb. 18: Glossenverzeichnis mit sämtlichen Vokabeln

Das **Wörterbuch**, das von der ersten Programmseite mit dem Inhaltsverzeichnis aus aufgerufen werden kann, umfasst ebenfalls alle Gebärden, die in den sieben Lektionen vorkommen, geordnet in alphabetischer Reihenfolge.

Im Wörterbuch können Sie wiederum

