

Lernsoftware

Einkaufen 5.1



1. Systemvoraussetzungen und Zubehör

Voraussetzung ist:

- ein PC mit Betriebssystem Windows XP, Vista oder Win7
- CD/DVD - Laufwerk,
- Speicherbedarf bei Einzelplatz und Arbeit von der CD:
Ca. 10 MB freier Speicher auf der Festplatte
- Speicherbedarf bei Netzwerkbetrieb:
Programme: ca. 95 MB
Bildmaterialien: ca. 45 MB
Arbeitsdateien: ca. 5 MB
- Soundkarte, dazu Lautsprecher oder Kopfhörer.
- Es sollte ein Internetzugang mit der Möglichkeit zum Versenden von Emails und zur einfacheren Registrierung der Software vorhanden sein.
- Die Bedienung kann mit Maus oder Tastatur erfolgen.
- Ein Touchscreen-Monitor und unsere 'Tastatur mit großen Buchstaben' sind ebenfalls nutzbar.
- Zur Arbeit mit dem Programm benötigen Sie Schreibrechte für Ihren PC /Client.
- Software: Acrobat - Reader, notwendig, zum Lesen des Handbuchs

2. Die Installation und Systemeinstellungen

Zur Arbeit mit dem Programm am Einzelarbeitsplatz ist keinerlei Setup nötig. Die CD enthält eine Selbst-Start-Automatik. Sofern diese bei Ihrem Rechner nicht ausgeschaltet wurde, startet das Programm selbst. Legen Sie die CD in Ihr CD-Laufwerk ein und warten Sie maximal eine Minute. Je nach Leistungsfähigkeit Ihres PC erscheint das Startbild mit dem Hauptmenue mehr oder weniger rasch auf Ihrem Monitor.

Die Bildschirmeinstellung ist optimiert für 1024 x 768 Pixel. Die Veränderung der Einstellung finden Sie in Ihrem Betriebssystem. Den Sound bitte einschalten.

Beachten Sie, dass nur beim ersten Start das Kopieren der Bilder und Arbeitsdaten in die Verzeichnisse auf ihren PC erfolgt.

Die Speicherorte für diese Daten können Sie selbst bestimmen. Im Programm-Verzeichnis befindet sich eine Datei "Datenpfade.dat". Öffnen Sie diese mit einem Editor und verfahren Sie nach der dort beschriebenen Art und Weise.

3. Demo-Version oder Vollversion

Nach dem ersten Start des Programmes sehen Sie in der Statuszeile am unteren Rand des Startbildschirmes die Aufschrift "Demoversion". Diese arbeitet mit begrenztem Funktionsumfang.

Bitte beachten Sie, dass die Demo-Version nach 30 Tagen Ihre Funktion verliert und nicht mehr startbar ist.

Sie haben jedoch sicherlich eine Vollversion als Einzelplatz oder eine Schullizenz erworben. In diesem Fall gehört zum Lieferumfang ein kleines Formular mit Ihrem Aktivierungscode.

Mit "A - Einstellen" --- **Registrieren** > ---> **1. Aktivierung der Software"**

wird die Freischaltung aktiviert.

Ist die Freischaltung erfolgreich, finden Sie in der Statuszeile nach dem Start des Programmes Name und Anschrift des Lizenznehmers (Schule oder privat).

Möchten Sie von einer Demo zur Vollversion aufsteigen, können Sie im Programmteil

"A - Einstellen"---> **Registrieren** ---> **2. Software kaufen / Freischaltung per E-Mail anfordern**

Kontakt zum Hersteller aufnehmen. Ihre Angaben werden direkt an Ihr PC-eigenes e-Mail-Programm (z.B. MS Outlook) weitergeleitet. Darin können Sie die Daten noch einmal verändern und mit Fragen versehen. Das Versenden der e-Mail geschieht durch "Senden". (z.B. bei MS Outlook).

4. Arbeitsbeginn

Legen Sie die CD-Rom in das CD-Laufwerk ein. Der Programmstart erfolgt automatisch.

Die CD muß im Laufwerk verbleiben.

Beim ersten Start des Programmes wird die Programmumgebung auf Ihrer Festplatte eingerichtet. Das dauert erfahrungsgemäß ca. 1-2 min. Dazu benötigen Sie Schreibrechte für Ihren PC.

Bei Texteingaben erfolgen Korrekturen mit der Rück-Löschtaste <---.


Die Bewertung des Arbeitsfortschrittes und der Ergebnisse sind als Zahlen ablesbar, sowie symbolisiert, als blaue Punkte in der Leiste "Punktwertung" am unteren linken Bildschirmrand.

Tastatur-Verwendung / Bedienung

Die Funktionen der Schaltflächen im Hauptmenü können ebenso mittels Tastatur gesteuert werden.

Dies geschieht durch Drücken der Buchstaben oder Zahlen, die auf dem Button vorangestellt sind.

(A-F, 1-8, S/s = Start, F/f = Fertig, H/h = Hilfe, E/e = Ende)

Dieses blinkende  Zeichen steht für das Warten auf einen Tastendruck.

Im Programmteil "Abzählen" sind Zahlen über die Tastatur einzugeben.

Korrekturen erfolgen mit der Rück-Löschtaste <---.

Bei mehreren Texteingabefeldern erfolgt die Fortschaltung zum nächsten Feld mit der Tabulatortaste, z.B. Bei Eingabe des Freischaltcodes im Programm 'Registrierung'.

In den Geldwerten kann als Dezimalpunkt sowohl das Komma als auch der Punkt verwendet werden.

Als Bestätigung schließt die Taste 'Enter / Return / Wagenrücklauf' jeweils die Eingabe ab.

Bei einigen PC's bewirkt die Enter-Taste des Nummern-Blockes einen Programmabbruch!

Die Bewertung des Arbeitsfortschrittes und der Ergebnisse in den einzelnen Lernabschnitten sind als Zahlen ablesbar. In der Leiste "Punktwertung" am unteren linken Bildschirmrand erfolgt die Anzeige symbolisch. Roter Punkt = unerledigte Aufgabe, Smiley für richtig oder falsch bzw. gut oder schlecht.

Falsch gelegte Münzen/Scheine kann man mit der rechten Maustaste wieder ,wegklicken'.

z.B. 6 - Wechseln, 8 – Bezahlen.

5. Das Hauptmenue

Die einzelnen Programmpunkte erreichen Sie im Hauptmenü durch die Betätigung der Schaltflächen mittels Maus oder Tastatur. Diese sind nach inhaltlichen Gesichtspunkten gruppiert und eingefärbt:

Farben	Tasten	Gruppe
Grün	Taste 1-3	Interaktive Lehrfilme zur Vermittlung des Ablaufes und der Verhaltensweisen beim Einkauf.
Blau	Taste 4-8	Umgang mit dem Geld an sich: Geldwerte, Wechseln, Bezahlen
Beige	Taste 9, 0	Geografische Verbreitung des Euro
Lila	Taste F	Sicherheitsmerkmale des Euro
Weinrot	Taste A-C	Einstellungen, Schülerdatei, Leistungsregistratur.
Gelb	Taste D	Anzeige des Handbuches
Rot	Taste E	Programmende

5.1 A Einstellen

Bevor Sie eine der Aufgaben starten, können Sie unter diesem Punkt gewisse Anpassungen des Programmes an die Leistungsfähigkeit des Schülers oder der Umgebung vornehmen.

Durch variieren der Aufgabenanzahl kann auf die Ausdauer der Schüler / Probanden eingegangen werden.

- die Anzahl der Aufgaben je Lerndurchgang (1 bis 15)
- den Wertebereich: Untergrenze von 0 € bis Obergrenze = 500 €
- die Rundung der Nachkommastellen: auf vollen Euro, 10 Cent, 1 Cent
- Der Wert für die Nachkommastellen wird bei der Preisangabe verwendet. Man kann
- somit vorerst mit vollen Euro-Beträgen arbeiten und später weiter differenzieren.
- Regulierung der Lautstärke von Sprache und Musik

Die Werte 'Versuche' und 'Geldwerte' verändern sich durch Anklicken der roten Felder bzw. Textfelder in der Tabelle.

Die Schieber betätigt man mit der gedrückten linken Maustaste.

Die Zahlenwerte für Preise und die Waren innerhalb der Programmteile werden per Zufall erzeugt bzw. ausgewählt. Sie sind nicht beeinflussbar.

Soll z. B. Im Zahlenraum über 10 € geübt werden, stellen Sie Min auf 10 € und Max auf 20 €. Damit ist gewährleistet, dass bei 10 Versuchen (fast) jede Zahl getroffen wird.

Der Button 'Registrieren' dient der Freischaltung der Software bei der Übermittlung der Lizenz und ist oben im Punkt 3.0 sowie im Programmteil 'A-Einstellen' erläutert.

5.2 B Schüler **und** C Leistung

Zur Bewertung der Lernerfolge ist es möglich, die Leistungen durch das Programm festzuhalten zu lassen. Dazu ist es erforderlich, je Schüler einen Datensatz mit Name und Vorname anzulegen. Wenn

man ein Bild einscann und es im Verzeichnis C:\CSN_KF50\Passbild als .jpg oder .png mit ca 180 x 145 hinterlegt, wird es mit angezeigt. Der Name der Bilddatei ist im Programmteil 'B Schüler' ohne Pfad aber mit '.jpg' einzutragen

Unter der Voraussetzung, dass man:

- Einen Schüler ausgewählt hat
- In einem Aufgabenbereich alle Versuche abarbeitet,

wird eine Zeile mit den Leistungsangaben in die Wertungsdatei geschrieben.



Hilfe wird in den einzelnen Programmteilen als Sprachausgabe oder durch Aufblenden von Informationsfeldern gegeben.

Zu den Themen '6 - Wechseln' und '8 - Bezahlen' gibt es je einen Film zur Erläuterung.

Ein Klick auf 'Weiter' oder der Druck auf eine beliebige Taste beim Aufblinken des Zeichens setzt den Ablauf fort.

5.3 Die Aufgaben – Bedienung

1 Einleitung

Ziel der Aufgabe ist das Kennenlernen des Ablaufes beim Einkaufen. Grundlegende Handlungen und Verhaltensweisen werden filmisch demonstriert. Besonderes Augenmerk wird auf das Verinnerlichen des Grundsatzes 'Ware gegen Geld' gelegt. Was muss man tun, um in den Besitz der Ware zu kommen? Ab wann bin ich Besitzer des ersehnten Gegenstandes?

Das Mädchen "Katrin" führt stellvertretend die Handlungen aus. Diese sind durch die Schüler zu bewerten oder ihr soll geholfen werden, eine Aufgabe zu bewältigen.

Die Sprache wird zur Unterstützung eingesetzt.

2 Was mitnehmen?

Angezeigt werden 9 Gegenstände und Tiere. Katrin braucht 6 davon beim Einkauf. Der Hund, die Katze und das Eis müssen zu Hause bleiben.

3 Was gibt es wo?

Grundlage bildet ein Artikelstamm mit ca. 130 Positionen, die in ca. 10 Warengruppen eingeordnet sind. z.B. Modewaren, Möbel, Spielwaren, Backwaren, usw.

Vor Katrin erscheint der von ihr begehrte Gegenstand in einem Fenster als Bild mit beigefügtem Textfeld. Durch Klick auf eines der Schaufenster muss man bestimmen wo man ihn kaufen könnte. (z.B. Medizin --> Apotheke., Parfüm --> Drogerie)

Alternativ zum Mausklick können die Schaufenster mittels Pfeiltaste rechts/links markiert werden. Als Markierung dient ein roter Rahmen um das Schaufenster. Mit der Enter-Taste erfolgt in diesem Falle die Auswahl.

4 Euro ansehen

Die Geldwerte werden rotierend mit Vorder- und Rückseite dargestellt. Die Münzen und Scheine können angeklickt werden. Beim Überstreichen des mittleren Geldes werden Einzelheiten wie, Abmaße, Gewichte, Farben, Motive angezeigt.

Abschluss bildet ein Ratespiel, welcher Schein hat welche Farbe. Durch nacheinander Anklicken von Schein und Farbe erhält man eine Antwort auf die Frage.

5 Wert ansehen

Es wird ein Geldstück bzw. Geldschein angezeigt. Der Wert des Geldes ist auf dem linken (Münzwerte) bzw. rechten (Werte der Geldscheine) Paneel anzuklicken. Sichtbar sind nur die Geldstücke/Scheine, die im Programmteil 'Einstellen' als Wertebereich 'Geldwerte von - bis ' zugelassen wurden.

Als Alternative können die Geldstücke bzw. Geldscheine auch mit den Pfeiltasten "Auf" und "Ab" angewählt werden. Die Bestätigung erfolgt mit der Enter-Taste.

Falsche Antworten verbleiben in schwarzen Buchstaben als rot hinterlegte Anzeigen auf den Auswahl-Flächen stehen.

6 Wechseln

Wird nach dem Programmstart die Aufforderung zum Drücken der „Hilfetaste“ befolgt, läuft ein kurzer Film zur Erläuterung des Vorganges '6 - Geld wechseln' ab.

Man kann vorher im Programmteil "A- Einstellen" den Wertebereich, also den Geldwert des zu wechselnden Geldes Im Bereich von-bis auswählen.

Am Anfang des Programmes liegt auf einer Tafel das Wechselgeld mit allen verfügbaren 15 Geldwerten.

Beim Drücken von 's' oder durch Start-Klick erscheint eine Hand, die das zu wechselnde Zahlungsmittel herreicht. Auf der Tafel sieht man dann nur noch die Geldwerte, die zum Wechseln des angezeigten Geldes (einzelne Münze oder Geldschein) taugen. Durch Mausclick befördert man das Wechselgeld auf den grünen Zahltisch. Wenn genügend Wechselgeld auf dem Zahltisch liegt: Fertigtaaste betätigen!

Die Auswertung erfolgt durch Herzeigen des Geldes. Bei gleichem Geldwert wird zwischen den Händen das Zeichen "=" dargestellt, ansonsten ">" oder "<". In der linken Hand kann das Geld mit Mausclick auf dem Zahltisch auseinander geschoben werden, um das Ergebnis exakt zu begutachten.

Falsch gelegte Münzen/Scheine entfernt man mit der rechten Maustaste oder mit der Taste Entfernen 'Entf'.

7 Abzählen

Das Abzählen dient der Kontrolle eines Geldbetrages. Es kann auf zwei Wegen vorgenommen werden:

1. Man summiert im Kopf den Betrag auf dem grünen Zahltisch und tippt die Summe einfach ein. Dezimalzeichen ist Punkt oder Komma, Abschluss mit Enter-Taste.
2. Man klickt die Taste 'Schwein füttern' an. Wahlweise kann auch der Buchstabe 'W' / 'w' gedrückt werden. Nun zieht man mit gedrückter linker Maustaste das Geld vom grünen Zahltisch auf das Schwein. Das Geld verschwindet und die Anzeige erhöht sich um den Wert.

Bei jedem Klick auf das Geld wird dessen Wert angezeigt und gesprochen.

8 Bezahlen

Beim Drücken der Starttaste setzt sich das Band in Bewegung und ein Artikel erscheint. In der Anzeige sieht man den Zahlbetrag aufleuchten. Nach der Aufforderung 'Bitte bezahlen!' klickt man auf die Geldbörse, worauf nur die für das Bezahlen in Frage kommenden Geldstücke oder Scheine erscheinen. Durch Anklicken werden diese auf den Zahltisch befördert. Abgeschlossen wird durch Anklicken der Taste 'Fertig' oder durch Drücken des Buchstaben 'F' / 'f'.

Wurde der Geldbetrag korrekt bezahlt, erscheint der Artikel in dem nächsten darunter sichtbaren Warenkorb. Wurde die falsche Geldmenge auf dem Zahlstisch positioniert, geht der Artikel zurück und die Aufgabe wird als falsch bewertet.

Falsch gelegte Münzen/Scheine entfernt man mit der rechten Maustaste oder mit der Taste Entfernen 'Entf'.

9 €-Länder ansehen

Am Stichtag 1.1.2011 sind 17 Länder auf einer Europakarte anzeigbar. Zu sehen ist der Umriss des Landes in seiner geografischen Einordnung, die Landesfahne und ein Text mit einigen Fakten zur ökonomischen Bedeutung (Landwirtschaft, Industrie) und zu geografischen Besonderheiten. Die Informationen erhält man durch Blättern mit den Pfeiltasten.


0 €-Länder suchen

In diesem Übungs-Teil sollen die Schüler die Länder durch Mausclick ermitteln.

F Echtheit

Durch Anklicken des Buttons oder durch Eingabe des Buchstabens 'f' gelangt man in einen Programmteil, in dem die gebräuchlichsten Merkmale zur Sicherheit der Banknoten dargestellt wird.

Die Unterteilung erfolgt in zwei Teilprogramme:

- Die ausgewählten 9 Merkmale werden visuell vorgestellt. Durch Betätigen des Schalters  wird der Text vorgelesen.

Die 9 vorgestellten Merkmale werden einzeln am Bildschirm dargestellt und durch eigene Aktivität muss das entsprechende Merkmal gefunden werden.

Bei Merkmalen, die das Gegenlicht brauchen, um erkannt zu werden, muss vorher der Schalter der Taschenlampe unter Katrins Hand betätigt werden.

4 - Prüfe Dich selbst !

In diesem Programmteil ist eigene Aktivität gefordert. Die Sicherheitsmerkmale werden per Zufall auf dem Bildschirm angezeigt und mit der Maus muss der Schüler/Proband diese finden. Bei einigen Merkmalen, die nur bei Betrachtung des Geldscheines im Gegenlicht sichtbar werden muss natürlich erst die Taschenlampe eingeschaltet werden.



Unterstützt wird das Ganze durch Hilfe per Sprachausgabe.

Beim Überstreichen mit der Maus meldet sich der aktive Bereich des Merkmales mit einem Klick und das sensible Rechteck, unter dem sich beispielsweise das Wasserzeichen befindet, wird leicht aufgehellt angezeigt.

Mit Klick meldet sich eine Stimme. ('Gut, Gut' o.ä.), Ein Smily erscheint statt der Kugel in der Ergebnisleiste links unten.

Ein Nichtlösen der Aufgabe ist nicht vorgesehen. Ein Abbruch ist nur über den 'Ende' - Klick möglich.

Durch Klick auf den 'Start'-Knopf gelangt man zur nächsten Aufgabe.

Nach Erledigung der 9 Aufgaben gelangt man durch Klick auf 'Ende' zum vorhergehenden Bildschirm zurück.

Bitte beachten: Die 'Hilfe'-Taste sagt die Aufgabe nochmals an.

Weitere akustische Hilfen sind eingebaut.

D Anleitung

Das Handbuch ist als PDF-Datei vorhanden. Zur Ansicht wird der Adobe-Reader auf Ihrem System notwendig. Bei Vorhandensein eines Internet-Anschlusses wird die Datei von der Homepage geöffnet, ansonsten aus dem Programmverzeichnis auf der CD oder Festplatte.



Das Programm wird beendet.

Entnehmen Sie die CD und bewahren Sie diese sicher auf.