

# Hundertertafel

Lernsoftware

# Hunderter-Tafel 2.0



## 1. Systemvoraussetzungen und Zubehör

Voraussetzung ist:

- ein PC mit Betriebssystem Windows XP, Vista oder Win7
- CD - Laufwerk,
- Ca. 10 MB freier Speicher auf der Festplatte
- Soundkarte, dazu Lautsprecher oder Ohrhörer.
- 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 Touch-Screen-Monitor und unsere 'Tastatur mit großen Buchstaben' sind ebenfalls nutzbar.

Zur Arbeit mit dem Programm benötigen Sie Schreibrechte für Ihren PC.

Software:

Acrobat - Reader, notwendig, zum Lesen des Handbuches

## 2. Die Installation und Systemeinstellungen

Zur Arbeit mit dem Programm 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 sind optimiert für 1024 x 768 Pixel. Die Veränderung der Einstellung finden Sie in Ihrem Betriebssystem. Den Sound bitte einschalten.

## 3. Demo-Version oder Vollversion

Nach dem ersten Start des Programmes sehen Sie in der Statuszeile am unteren Rand des Startbildschirmes die Ausschrift "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" --->  ---> 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"--->  ---> 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" (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. 3-5 min.

Bei der Dateneingabe 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 können ebenso mittels Tastatur gesteuert werden.  
(A-D, 1-6, S/s = Start, F/f = Fertig, H/h = Hilfe, 0 = Ende )

Dieses blinkendes Zeichen steht für das Warten auf einen Tastendruck. 

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

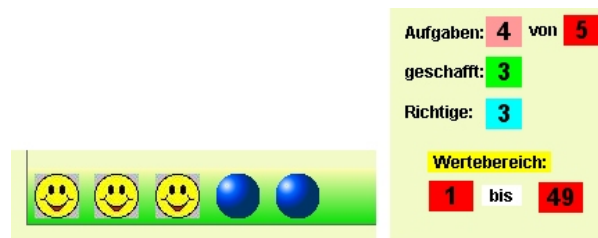
**Korrekturen** erfolgen mit der Rück-Löschtaste <---.

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

Als Bestätigung schließt die Taste 'Enter' die Eingabe ab.





**Bei einigen PC bewirkt die Enter-Taste des Nummern-blockes einen Programmabbruch !**

Die Bewertung des Arbeitsfortschrittes und der Ergebnisse in den einzelnen Lernabschnitten wird als Zahlen, sowie symbolisch, als blaue Punkte in der Leiste "Punktwertung" am unteren linken Bildschirmrand dargestellt.



## 5. Das Hauptmenue

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

	<b>Tasten 1-3</b>	Bedientasten für die einzelnen Programme
	<b>Tasten A-C</b>	Einstellungen, Schülerdatei, Leistungsregistratur.
	<b>Taste D</b>	Handbuch, Anleitung
	<b>Taste E</b>	Ende

Beachten Sie, dass weitere Flächen auf Mausclick reagieren. Dies wird beim Überstreichen mit der Maus durch Veränderung des Cursors vom Pfeil zum Zeichen "Hand" angezeigt.

So kann man z.B. den kleinen Vogel durch Berührung mit dem Mauszeiger wieder zum Pfeifen bringen.

### 5.1

#### 

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

- die Anzahl der Aufgaben je Lerndurchgang ( 1 bis 10)
- den Wertebereich: Untergrenze von 1 bis Obergrenze = 100
- Regulierung der Lautstärke von Sprache und Musik

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

Die Schieber betätigt man mit der gedrückten linken Maustaste.

Die Zahlenwerte für die Aufgaben innerhalb der Programmteile werden per Zufall erzeugt bzw. ausgewählt. Sie sind beeinflussbar, indem man den Wertebereich entsprechend eingrenzt.

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

C - Wertung

Zur Bewertung der Lernerfolge ist es möglich, die Leistungen sofort durch das Programm registrieren 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:\HTafel20\Passbild als JPG 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

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

## 5.3 Die Aufgaben - Bedienung

### 1 - Die Tafel

Ziel der Aufgabe ist das fehlerfreie Einordnen der im blauen Feld vorgegebenen Zahlen. Der eingestellte Wertebereich (siehe 5.1) ist hellgrün hinterlegt. Der Schwierigkeitsgrad der Aufgaben kann mit 3 Schalt-flächen von 'Federleicht' bis 'Elefanten schwer' vorgewählt werden. Dies ist nur am Beginn oder bei Wiederholung möglich.

Start-Taste mit Mausklick oder 's' betätigen. Die Zahl der Versuche wird auf 1 gezählt und im blauen Feld erscheint per Zufall eine im Wertebereich liegende Zahl. Diese mit linker Maustaste anklicken und bei gedrückter Taste an die richtige Stelle ziehen. Ein Raster 'fängt' die Zahl auf. Das kann so lange korrigiert werden, bis die Taste 'Fertig' angeklickt wird (oder 'f' gedrückt wird).

Jetzt erfolgt die Bewertung der Tätigkeit.

Das Ergebnis wird gezählt mit 'Richtige: ', durch einen Smiley und akustisch durch eine Mäusestimme.

Beim Drücken der Hilfetaste wird anfangs die Aufgaben-stellung angesagt, später zeigt der Marienkäfer die Position, an der die Zahl abzulegen ist.

### 2 - Zehner/Einer

Eine mit 'Start' vorgegebene Zahl soll durch ein Balken-kreuz markiert werden. Der senkrechte gelbe Balken zeigt alle Zahlen mit gleichem Einer, der wagerechte blaue alle mit gleichem Zehner.

Mit der linken Maustaste sind die beiden Käfer so zu verschieben, dass im Schnittpunkt der Balken die Zahl stehen muss, die vorgegeben wurde .

Bei 'Fertig' wird die Zahl aufgeblendet. Sie steht im 'roten Feld', das sich bei 'richtig' im Schnittpunkt der Balken oder bei 'falsch' an der Position befindet, die die richtige gewesen wäre.

### 3 - Der Baum

Der Sturm bläst die Blätter vom Baum. Sammle das Laub nacheinander auf und setze es an die richtige Position.

### 4 - Vögel füttern

Vögel haben im Geäst ihr Nest gebaut. Wenn man dem Vogelnest die richtige Nummer gibt, Bekommt der Vogel einen Wurm. Die Zahlen sind mit der Tastatur einzugeben. Der Abschluss erfolgt mit Enter/Return.

### 5 - Das Bild

Am Bildschirm werden Bilder aus der Technik, der Natur oder dem Alltag gezeigt.

Man kann sie durch Anklicken des kleinen Bildes über den Tasten am rechten Rand auswählen.

Bei 'Start' werden aus dem Bild kleine Quadrate entfernt und mit einer Nummer versehen. Diese Teile sind vom 'blauen Feld' auf die richtige Position im Bild zu transportieren. Dazu sind sie mit der linken Maustaste anzuklicken und im gedrückten Zustand auf die Bildposition zu ziehen. Die Bildnummer folgt automatisch nach.

### 0 Ende

Die Teilprogramme werden nach Durchlauf der voreingestellten Versuche beendet. Über die Taste 'Ende' wird der Programmteil verlassen. In der Leistungsübersicht wird je nach Einstellung die Leistung des Schülers automatisch registriert. (Voraussetzung siehe 5.2) Durch Betätigen von '0 Ende' wird das Programm geschlossen

<<<<<< Entnehmen Sie die CD aus dem Gerät. >>>>>>>