


Anleitung zur PC-LernKartei

Version 2.0

Die folgende Anleitung beschreibt die PC-LernKartei **als Programm an sich**. Die verschiedenen Ausgaben der PC-LernKartei mit speziellem Wortschatz (gefüllte Karteien) funktionieren genau gleich. Sie unterscheiden sich nur durch die schon vorhandenen Karten (siehe unter Abschnitt **Bestellungen**, Seite 24).

Es ist **nicht nötig**, diese Anleitung gelesen zu haben, um die PC-LernKartei zu benützen. Bei der Erstellung des Programms wurde auf Übersichtlichkeit und leichte Bedienbarkeit grossen Wert gelegt. Die PC-LernKartei erklärt sich weitgehend selber, z. B. über spezielle Hilfetasten (mit einem kleinen **i**):  Diese Anleitung ist dann hilfreich, wenn während der Benützung dennoch Fragen offen bleiben oder wenn man schnell spezielle Informationen benötigt.

Der leichten Lesbarkeit zuliebe wird für *Schüler/Schülerin, Lehrerin/Lehrer* usw. nur die männliche Form gebraucht; die Schülerinnen und Lehrerinnen sind damit ebenso gemeint.

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	1
Systemanforderungen	2
Installation	2
Prinzip der PC-LernKartei	3
Die Listenansicht	5
Karten lernen	6
Abfragearten	6
Besonderheiten bei Mathematik-Karteien	8
Frage / Antwort vertauschen	11
Der Eingangstest	12
Der Quizmodus	12
Die Schatztruhe	13
Karten schreiben	14
Karten importieren / exportieren	15
Anwendungsbeispiele	17
Einsatz in der Klasse	17
Neue Karteien	18
Verwendung im Netzwerk	19
Für geübte Anwender: Textdateien aus Schreibprogramm	20
Druck der Karten	21
Eigener Menü-Hintergrund	22
Lizenzbestimmungen	23
Bestellungen	24
Support	24

Systemanforderungen

- ◆ **Mac OS 8-9:** Power-Macintosh mit Mac OS 8.6 bis 9.2.2; mind. 32 MB RAM; Bildschirmauflösung mind. 800 x 600.
- ◆ **Mac OS X:** G3-Macintosh oder höher; Mac OS X 10.1; mind. 128 MB RAM; Bildschirmauflösung mind. 800 x 600
- ◆ **Windows:** Pentium 90 oder höher; Windows 98, ME, NT4 (mit Service-Pack 6), 2000 (mit Service-Pack 2), XP; mind. 32 MB RAM; Bildschirmauflösung mind. 800 x 600.

Alle Layouts sind für eine Bildschirmauflösung von 800 x 600 Pixel gestaltet. Ist die eingestellte Auflösung höher (z. B. 1024 x 768), so schlägt die PC-LernKartei beim Start jeweils vor, die Auflösung auf 800 x 600 einzustellen. Diese Meldung ist abschaltbar. Die Grösse 800 x 600 hat den Vorteil, dass das ganze Bild grösser wird. Auf einem LCD-Bildschirm kann die Darstellung dabei aber technisch bedingt etwas unscharf werden. Wird der Bildschirm nicht auf 800 x 600 eingestellt, so läuft das Programm anstandslos; allerdings ist das Bild kleiner und ringsum ist ein schwarzer Rand sichtbar.

Installation

Macintosh

OS 9: Doppelklick auf die Datei **PC-LK 2.0 Installation OS 9** auf der CD startet das Installationsprogramm. Folgen Sie den Anweisungen am Bildschirm. (Bei einer gefüllten Ausgabe der PC-LernKartei hat das Installationsprogramm einen etwas anderen Namen, z. B. «PC-LK 2.0 BC3 Installation OS 9».)

OS X: Doppelklick auf die Datei **PC-LK 2.0 Installation OS X** auf der CD startet das Installationsprogramm. Folgen Sie den Anweisungen am Bildschirm. (Bei einer gefüllten Ausgabe der PC-LernKartei hat das Installationsprogramm einen etwas anderen Namen, z. B. «PC-LK 2.0 BC3 Installation OS X».)

Die Schriftfamilien **Arial** und **Verdana** müssen installiert sein, damit die Anzeige auf dem Bildschirm korrekt ist. Das ist in der Regel auf den meisten Systemen der Fall. Sonst sind die Schriften im Ordner «Nötige Schriften» zu finden, mit Installationsanweisung für die Schriften.

Ein Karteiordner hat ein **Karteisymbol**. Die 4 darin liegenden Dateien dürfen nicht an einen anderen Ort verschoben oder umbenannt werden.

Zum Starten des Programms doppelklickt man auf ein Karteisymbol und dann auf die Datei **PC-LernKartei START**.

Die Kartei **Beispielkartei** ist zum Ausprobieren und Kennenlernen. Die Kartei **Leere Kartei (Kopiervorlage)** dient als immer wieder kopierbare Kartei beim Erstellen eigener neuer Karteien. Mit Vorteil verändern Sie diese Vorlage nicht.



Französisch 3



PC-LernKartei START

Windows

Wenn das Installationsprogramm nach dem Einlegen der CD nicht von alleine startet, doppelklicken Sie auf die Datei **PC-LK_2.0_Setup.exe**. Standardmässig wird ein Ordner mit Namen **PC-LK 2.0** im Programme-Ordner installiert. Es kann aber auch ein anderer Zielordner gewählt werden. (Bei einer gefüllten Ausgabe der PC-LernKartei hat das Installationsprogramm einen etwas anderen Namen, z. B. «PC-LK 2.0_BC3_Setup.exe».)

Nach der Installation legen Sie mit Vorteil eine Verknüpfung zum **GANZEN** PC-LernKartei-Ordner an, z. B. auf dem Desktop. Wählen Sie dazu den neu installierten Ordner (in der Regel auf folgendem Pfad: Startmenü > Arbeitsplatz > Lokaler Datenträger (C:) > Programme > PC-LK 2.0), rechtsklicken Sie darauf und wählen Sie: **Senden an > Desktop (Verknüpfung erstellen)**. (Bei einer gefüllten Ausgabe der PC-LernKartei hat der installierte Ordner einen etwas anderen Namen, z. B. «PC-LK 2.0 BC3» etc.)

Die Schriften **Arial** und **Verdana** müssen installiert sein, damit die Anzeige auf dem Bildschirm korrekt ist. Sie sind praktisch auf jedem PC vorhanden. Ist eine Installation nötig, so findet man die Schriften im Ordner «Nötige Schriften», mit Installationsanweisung.

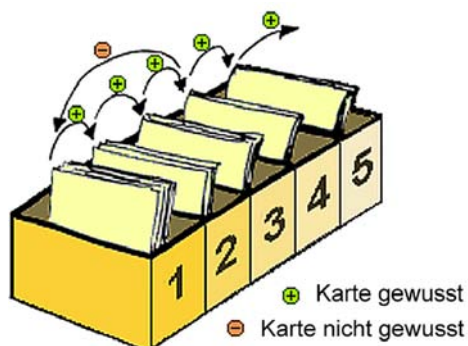


Ein Karteiordner hat ein übliches Ordnersymbol. Die Dateien darin dürfen nicht an einen anderen Ort verschoben oder umbenannt werden.

Zum Starten des Programms doppelklickt man auf einen Karteiordner und dann auf die Datei **_PC-LernKartei_START.EXE**.

Die Kartei **Beispielkartei** ist zum Ausprobieren und Kennenlernen. Die Kartei **Leere Kartei (Kopiervorlage)** dient als immer wieder kopierbare Kartei beim Erstellen eigener neuer Karteien. Mit Vorteil verändern Sie diese Vorlage nicht.

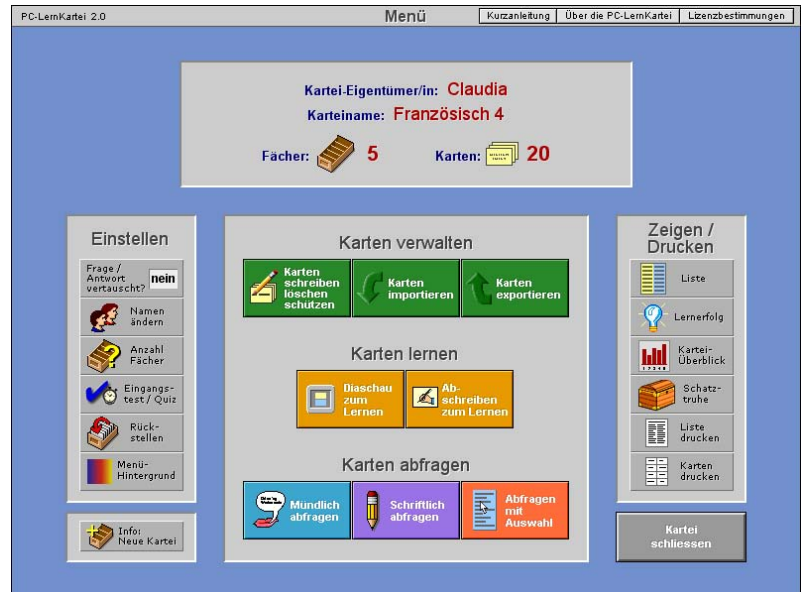
Prinzip der PC-LernKartei



Das Programm funktioniert wie der normale Karteikasten: Man lernt mit «Karten» Lerninhalte, die dauerhaft gespeichert und deshalb ein paarmal wiederholt werden müssen. Die Karten liegen in virtuellen Fächern und können auf verschiedene Arten gelernt oder abgefragt werden. Beim Abfragen werden sie immer wieder neu gemischt (Zufallsreihenfolge). Es wird aber immer mit Karten im Fach 1 begonnen, dann folgt Fach 2 usw.

Gewusste Wörter wandern ein Fach weiter, nach dem letzten Fach werden sie automatisch ausgeschieden. Nicht gewusste Wörter wandern immer wieder zurück ins Fach 1.

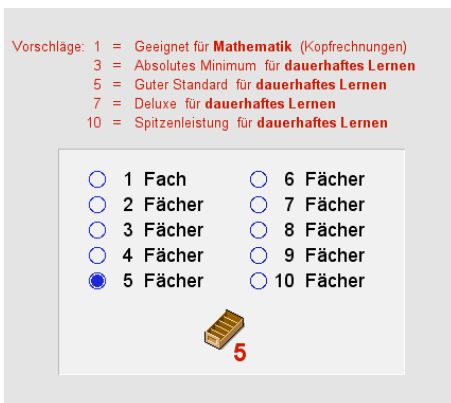
Es können **maximal 100 Karten** verwaltet werden. Mehr wären nicht sinnvoll, denn die Kartei wird dann unübersichtlich. Man kann aber jederzeit einfach eine neue Kartei erstellen. Ein Schüler kann mehrere Karteien mit verschiedenen Lerninhalten haben (siehe unter Abschnitt **Neue Karteien**, Seite 18).



Das Hauptmenü

Die PC-LernKartei ergänzt eine reale Kartei, bietet aber zusätzlich die Vorteile des Computers:

- ◆ **Schnell:** Die Arbeit geht schneller.
- ◆ **Mehrere Karteien:** Jeder Schüler kann mehrere Lernkarteien besitzen (z. B. eine für Deutsch, eine für Französisch, eine für Geografie usw.). Eine neue leere Kartei ist einfach und schnell erstellt (siehe unter Abschnitt [Neue Karteien](#), Seite 18).
- ◆ **Flexible Fächerzahl:** Die Zahl der Fächer (und damit die Zahl der Wiederholungen bis zum automatischen Ausscheiden der Karte) kann eingestellt werden von 1 Fach bis 10 Fächer.
- ◆ **Frage / Antwort vertauschbar:** Die Kartenseiten können mit einem Klick vertauscht werden: Frage wird Antwort, Antwort wird Frage. So können z. B. beim Fremdsprachlernen passiver und aktiver Wortschatz trainiert werden. Details siehe Abschnitt [Frage / Antwort vertauschen](#), Seite 11.
- ◆ **Import / Export von Karten:** Es gibt für den Schüler eine Importmöglichkeit per Taste, wo er Karten aus einer anderen Kartei oder aus einer Textdatei importieren kann. Die Lehrperson kann somit für alle Schüler einfach und schnell neue Karten zur Verfügung stellen. Karten können auch als Textdateien exportiert werden. Details zu Import / Export siehe unter Abschnitt [Karten importieren / exportieren](#), Seite 15.
- ◆ **2 Lernarten:** Man kann sich alle Karten in einer Diaschau zum visuellen Lernen präsentieren lassen oder man schreibt die Rück- oder Vorderseite ab zum Einprägen der Schreibweise. Details dazu siehe unter Abschnitt [Karten lernen](#), Seite 6.
- ◆ **3 Abfragearten:** Karten können auf 3 Arten abgefragt werden: mündlich, schriftlich oder mit Auswahl (= Multiple Choice aus allen Karten). Details dazu siehe unter Abschnitt [Abfragearten](#), Seite 6.



Flexible Fächerzahl



Kartei-Übersicht



- ◆ **Schatztruhe:** Alle Karten, die jemals ausgeschieden wurden, werden in der «Schatztruhe» gesammelt. Sie können angezeigt, gedruckt oder in ein Textverarbeitungsprogramm übernommen werden. Ein Rückimport in die Kartei ist möglich. Details dazu siehe unter Abschnitt **Schatztruhe**, Seite 13.
- ◆ **Zeitkontrolle:** Wenn eine Karte am gleichen Tag mehr als einmal abgefragt wird, erscheint eine Warnmeldung (abschaltbar).
- ◆ **Selbständigkeit:** Es braucht keinen Lernpartner zum Abfragen (das kann auch mal ein Vorteil sein!).
- ◆ **Überblick und Rückmeldung:** Mit zwei Tasten im Hauptmenü kann der Schüler den Stand seiner Arbeit abfragen: *Kartei-Übersicht* gibt einen Überblick über die Fächer; *Lernerfolg* gibt Rückmeldung über die Arbeit nach einer Lernsequenz.
- ◆ **Prüfmöglichkeit:** Die Lehrperson kann die Karten auch als Lernkontrollen einsetzen: Eine Liste der Karten wird mit der Option *Kartenrückseite als Schreiblinien* gedruckt. Die Schüler füllen dann die entsprechenden Teile selber aus. Oder es wird der *Quizmodus* eingestellt. Jeder Schüler macht das Quiz am Computer und druckt anschliessend ein Rückmeldeblatt aus. Auch eine Rangliste ist möglich. Details zum Quiz siehe unter Abschnitt **Quizmodus**, Seite 12.
- ◆ **Druckmöglichkeit:** Die Wörter können als Karten (im Format A7 oder A8) gedruckt werden, vorder- und rückseitig. Auch ein Listendruck ist möglich, mit verschiedenen Optionen (siehe unter Abschnitt **Druck der Karten**, Seite 21).

Die Listenansicht



	Fach	Wörter	Anfragen	Abfragen
1	à faire	regard	2	0
2	à l'air de ... (à l'air de la ...)	regard	2	0
3	au restaurant	au restaurant	2	0
4	bonne	bonne	2	0
5	Bon appétit	Bon appétit	2	0
6	Bonne nuit	Bonne nuit	2	0
7	Rem	rem	2	0
8	à faire	à faire	2	0
9	Il fait un bonhomme de neige.	un bonhomme	2	0
10	de fait	de fait	2	0
11	de fait de partir à glace.	de fait	2	0
12	Ça me semble bien.	ça me semble	2	0
13	Partir avec un thé au citron, c'est super.	Partir avec un thé au citron	2	0
14	de fait	de fait	2	0
15	de fait de voir.	de fait	2	0
16	de fait, de fait, c'est	de fait	2	0
17	de fait pour ça.	de fait	2	0
18	de fait de voir.	de fait	2	0
19	de fait de voir.	de fait	2	0
20	L'addition, c'est super.	L'addition	2	0
21	Partir avec un thé au citron, c'est super.	Partir avec un thé au citron	2	0
22	Partir avec un thé au citron, c'est super.	Partir avec un thé au citron	2	0
23	Partir avec un thé au citron, c'est super.	Partir avec un thé au citron	2	0
24	Partir avec un thé au citron, c'est super.	Partir avec un thé au citron	2	0
25	Partir avec un thé au citron, c'est super.	Partir avec un thé au citron	2	0
26	Partir avec un thé au citron, c'est super.	Partir avec un thé au citron	2	0
27	Partir avec un thé au citron, c'est super.	Partir avec un thé au citron	2	0
28	Partir avec un thé au citron, c'est super.	Partir avec un thé au citron	2	0
29	Partir avec un thé au citron, c'est super.	Partir avec un thé au citron	2	0
30	Partir avec un thé au citron, c'est super.	Partir avec un thé au citron	2	0
31	Partir avec un thé au citron, c'est super.	Partir avec un thé au citron	2	0
32	Partir avec un thé au citron, c'est super.	Partir avec un thé au citron	2	0

Liste aller Karten

Die Liste mit der Übersicht über alle Karten ist über **Tasten im Menü und beim Kartenschreiben** erreichbar. Aufgeführt sind Kartenvorder- und Rückseite, das Fach, in dem sich die Karten befinden sowie die Anzahl der Abfragen, die mit jeder Karte schon jemals gemacht wurde. Letztere Zahl gibt einen guten Überblick über besonders «lernresistente» Karten (viele Abfragen) und darüber, ob ein Eingangstest sinnvoll bzw. möglich ist (einige Karten ohne Abfrage).

Die Liste kann nach allen 4 Spalten sortiert werden. Ein Klick auf eine Zeile der Liste führt direkt zum Kartenschreiben, wo die Karte bearbeitet werden kann. So kann die Liste als **Schnellsuche** beim Kartenschreiben benützt werden.

Ein Scrollen durch die Liste ist mit den Pfeiltasten und dem Scrollbalken möglich. Ist der Kartentext lange, so ist u. U. nicht alles sichtbar auf der Zeile.

Karten lernen

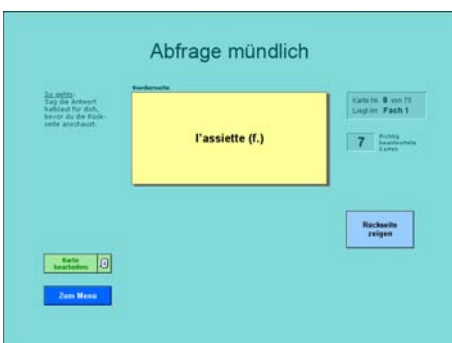


Diaschau



Abschreiben

Abfragearten



Abfrage mündlich

Diaschau

In der Diaschau werden alle Karten gross präsentiert, mit Vorder- und Rückseite, zuerst von Fach 1, dann von Fach 2 usw. Innerhalb eines Faches ist die Reihenfolge zufällig. Weitergeschaltet wird entweder automatisch in wählbarem Zeitintervall oder per Mausklick. Statt alle Karten können auch nur die Karten im Fach 1 gezeigt werden. So lässt sich gezielt und intensiv lernen.

Der Lernerfolg kann verbessert werden, wenn der Kartentext bei der Kartenseiten mitgesprochen wird beim Lesen.

Abschreiben

Ist «Abschreiben zum Lernen» gewählt, so werden alle Karten vorgelegt, zuerst von Fach 1, dann Fach 2 usw. Innerhalb eines Faches ist die Reihenfolge zufällig. Die Frageseite wird etwas kleiner gezeigt, die Antwortseite gross. Diese Seite ist abzuschreiben, im Eingabefeld gleich darunter. Die Taste «Kontrolle» gibt Rückmeldung über die Richtigkeit und allenfalls die Fehlerart (Gross-/Kleinschreibung oder Satzzeichen). Toleranzeinstellungen und «Bildschirmtasten» sind vorhanden wie bei der schriftlichen Abfrage (siehe Seite 7).

Wird am **Wortschatz einer Fremdsprache gearbeitet**, so sind die **Frage- / Antwortseiten zu vertauschen**. Das geschieht mit der entsprechenden Taste im Menü. Somit werden die Wörter in der Fremdsprache geschrieben, nicht die deutschen Ausdrücke. Siehe auch Abschnitt [Frage / Antwort vertauschen](#), Seite 11.

Es sind **drei Arten** von Abfragen möglich: Abfrage mündlich, Abfrage schriftlich und «Abfrage mit Auswahl». Vor jeder Abfrage ist zu entscheiden, ob die Frage- / Antwortseiten **vertauscht** werden sollen. Werden die Seiten vertauscht, so wird die Karten-Rückseite zur Frageseite und die Vorderseite zur Antwort. Damit kann beim Fremdsprach-Lernen der **aktive Wortschatz** trainiert werden. Bei der **schriftlichen Abfrage ist beim Fremdsprach-Lernen die Vertauschung üblich** – es ist ja kaum sinnvoll, die deutschen Ausdrücke zu schreiben. Details dazu siehe unter Abschnitt [Frage / Antwort vertauschen](#), Seite 11.

Abfrage mündlich

Der Schüler klickt einfach an, ob er die Antwort zur gezeigten Frage weiss oder nicht. Ehrlichkeit wird dabei vorausgesetzt. Mit Vorteil spricht er die Antwort halblaut vor sich hin, bevor er die Rückseite betrachtet. Diese Abfrageart ist die schnellste und entspricht etwa dem Abfragen mit realen Karten.

Abfrage schriftlich

Das ist die anspruchsvollste Abfrageart: Die Antwort muss eingetippt werden. Dabei gilt:

- ◆ Gross-Kleinschreibung muss beachtet werden
- ◆ Die Satzzeichen können mit oder ohne Leerzeichen davor oder danach geschrieben werden. Beispiele:
grand, grande = grand, grande oder
le client/la cliente = le client / la cliente
- ◆ Zeilen- / Absatzschaltungen werden nicht berücksichtigt.



Abfrage schriftlich

Toleranzeinstellung: Per Taste kann eingestellt werden, ob die Satzzeichen . , ; : ? ! & i (inkl. Auslassungszeichen ...) bzw. die Klammerausdrücke mit runden und/oder eckigen Klammern grundsätzlich geschrieben werden müssen. So kann z. B. die Geschlechtsbezeichnung vom Schüler weggelassen werden:

l'œil (m.) = l'œil.

Einschränkung bei der Klammertoleranz: Es sind höchstens je 3 Klammerausdrücke pro Kartenseite möglich: (...) (...) (...) und/oder [...] [...] [...]. Die Klammern dürfen zudem nicht verschachtelt werden: (....(...)), auch nicht in Kombination: (....[...]). Wird das nicht beachtet, so ist die Einstellung *Klammern nicht schreiben* nicht möglich, d.h. es müssen dann immer alle Klammern vollständig geschrieben werden.



Toleranzeinstellung

Um die gewünschten Toleranzen zu ermöglichen, eliminiert das Programm bei den Vergleichstexten (richtige Antwort und Eingabe des Schülers) alle Leerzeichen. In den seltenen Fällen, wo es auf diese Leerzeichen ankommt (z. B. Spezialübungen zum Zusammen- / Getrennschreiben im Deutschen) muss das bei der Übungsanlage berücksichtigt werden.



Sondertasten einblenden

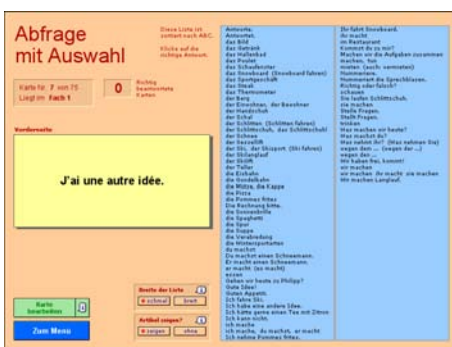
Bildschirmtasten: Französische, italienische oder spanische Sonderzeichen sind als «Bildschirmtasten» verfügbar, was die Eingabe erleichtert.

Bei der **schriftlichen Abfrage ist beim Fremdsprach-Lernen die Vertauschung üblich** – damit werden die fremdsprachlichen und nicht die deutschen Ausdrücke geschrieben.

Das Vertauschen geschieht mit der entsprechenden Taste im Menü. Details dazu siehe unter Abschnitt **Frage / Antwort vertauschen**, Seite 11.

Abfrage mit Auswahl

Das ist eine Art Multiple Choice, wobei zu einer Frage die Antworten *aller* Karten in der Kartei gezeigt werden. Klick auf eine Antwort entspricht dann der Eingabe. Man kann wählen, ob eine breite Liste mit 50 Antworten (mit Scrollbalken) oder 2 schmale Listen mit allen 100 Antworten (Text aber eventuell hinten abgeschnitten) gezeigt wird.



Abfrage mit Auswahl (Multiple Choice)



Ansichts-Optionen

Im Weiteren kann eingestellt werden, ob der Artikel (das Geschlechtswort) in der Liste weggelassen werden soll. Ohne Artikel findet man das richtige Wort eventuell schneller. Ist diese Einstellung gewählt, so sind folgende Artikel unsichtbar (unabhängig von der Spracheinstellung bei «Sondertasten einblenden»):

Deutsch: der, die, das, ein, eine

Französisch: le, la, l', un, une, les, des

Italienisch: il, la, un, una, i, le, l', gli, lo, un', uno

Spanisch: el, la, un, una, los, las, unos, unas

In einem ganzen Satz wird dann aber auch der Artikel am Anfang weggelassen, wenn er klein geschrieben ist: *die Sonne scheint* → *Sonne scheint*.

Einschränkung bei den Abfragearten

Doppelte Kartenseiten: Bei der *schriftlichen Abfrage* und der *Abfrage mit Auswahl* dürfen nicht mehrere Karten die gleiche Frage- und Antwortseite haben (das ist in der Regel die Vorderseite, wenn Frage und Antwort nicht vertauscht wurden). Wenn die Tasten *Schriftlich abfragen* oder *Abfragen mit Auswahl* gedrückt werden, wird geprüft, ob solche Karten vorhanden sind. Wenn ja, weist eine entsprechende Warnmeldung darauf hin. Es wird Hilfe geboten zur Korrektur, wobei die Karten mit den doppelten Frage- und Antwortseiten bezeichnet werden. Man kann nun wählen, ob man die Karten korrigieren oder auf die entsprechende Abfrage verzichten will. Ohne diese Korrektur können die schriftliche Abfrage und die Abfrage mit Auswahl nicht gemacht werden.

Beispiel für mögliche Kombinationen: Karte 1 vorne: $3 \cdot 8$, hinten: 24 ; Karte 2 vorne: $6 \cdot 4$, hinten: 24 ; Karte 3 vorne: $2 \cdot 12$, hinten: 24 usw.

Beispiel für nicht mögliche Kombinationen: Karte 1 vorne: $60 = ? \cdot ?$, hinten: $3 \cdot 20$; Karte 2 vorne: $60 = ? \cdot ?$, hinten: $4 \cdot 15$; Karte 3 vorne: $60 = ? \cdot ?$, hinten: $5 \cdot 12$ usw.

Bei der mündlichen Abfrage gibt es keine Einschränkung.

Besonderheiten bei Mathematik-Karteien

Die folgenden Bemerkungen sind vor allem für die **schriftliche Abfrage** von Bedeutung, da sich der Schüler hier an gewisse Regeln halten muss, wenn er das Ergebnis schreibt. Bei den anderen Abfragearten schreibt der Schüler nichts.

Zahlen und Grössen

Da die PC-LernKartei kein Rechenprogramm ist, werden Ziffern in mathematischen Ausdrücken **immer als Text interpretiert**, nicht als Zahlen. Beim Einsatz der PC-LernKartei in der Mathematik – wenn man selber Karten erstellt oder eine gefüllte Ausgabe der PC-LernKartei mit Mathematikstoff einsetzt – wird man vor allem

die **schriftliche Abfrage** verlangen. Dabei ist zu beachten, dass eine Toleranz für nicht notwendige Nullen nicht vorhanden ist.

Beispiel: Das Ergebnis steht als 4.2 auf der Kartenrückseite. Der Schüler gibt nun 4.200 ein, was korrekt ist; es wird ihm aber als falsch rückgemeldet. Ebenso mit 3 km 085 m und 3 km 85 m.

Um diese Situationen zu vermeiden, ist es am besten, mit den Schülern eine immer gleich bleibende Vereinbarung als Richtlinie zu treffen. In den mit Mathematikstoff gefüllten Ausgaben der PC-LernKartei sind diese Richtlinien eingehalten. Für selbst geschriebene Karten sind sie hier als unverbindliche Vorschläge aufzufassen:

Keine überflüssigen Nullen schreiben:

- ◆ hinter Dezimalzahlen: $1.500 \rightarrow 1.5$
- ◆ hinter Dezimalen Grössen: $2.700 \text{ km} \rightarrow 2.7 \text{ km}$.
Ausnahme: In Wertgrössen ist die Null üblich: 7.50 Fr .
- ◆ keine «Lückenfüllernullen» bei kleinerer Einheit in zweiteiligen Grössen: $3 \text{ km } 006 \text{ m} \rightarrow 3 \text{ km } 6 \text{ m}$.
In unteren Klassen können solche Nullen aber das Verständnis für die Masse erleichtern. Darum ist denkbar, die Nullen in der 3. und 4. Klasse doch zu schreiben bzw. schreiben zu lassen. Es muss dann aber konsequent so gehandhabt werden.

Wenn möglich immer in die grössere Einheit verwandeln lassen: Beispiel: Auf der Kartenvorderseite steht $45 \text{ min} + 30 \text{ min}$, auf der Rückseite $1 \text{ h } 15 \text{ min}$. Schreibt der Schüler nun 75 min als Ergebnis, so wird ihm das als falsch gemeldet. Um dies zu vermeiden, sollte immer die Verwandlung verlangt werden.

Dezimaltrennzeichen ist der Punkt: Da auch Punkt und Komma unterschieden werden, ist es hier wichtig, immer das gleiche Zeichen zu verwenden.

Operatoren

Addition: das Pluszeichen (+)

Subtraktion: der Gedankenstrich (–), nicht das Minuszeichen (-). Das Zeichen kann über die «Bildschirmtastatur» eingegeben werden oder mit alt- und Minustaste der Haupttastatur (Mac) bzw. Alt-Taste und 0150 im Ziffernblock (PC). Gedankenstrich und Minuszeichen werden beim Prüfen der Schülerantwort als gleichwertig behandelt. Muss der Schüler im Ergebnis einmal ein Minus schreiben und verwendet er das Minuszeichen statt den Gedankenstrich, so wird das toleriert, d. h. als richtig erachtet, auch wenn auf der Kartenrückseite der Gedankenstrich steht.

Division: der Doppelpunkt (:)

Multiplikation: der Malpunkt (·), nicht der Aufzählpunkt (•). Der Malpunkt ist als «Bildschirmtaste» verfügbar. Sonst Eingabe mit alt- und Umschalttaste und H (Mac) bzw. Alt-Taste und 0183 im Ziffernblock (PC). Malpunkt und Aufzählpunkt werden beim Prüfen der Schülerantwort als gleichwertig behandelt. Muss der Schüler

im Ergebnis einmal ein Malzeichen eingeben und verwendet er den Aufzählpunkt statt den Malpunkt, so wird das toleriert, d. h. als richtig erachtet, auch wenn auf der Kartenrückseite der Malpunkt steht. *Keine* Toleranz ist gegeben zum «Malkreuz» (nur in Windows vorhanden) und zum Buchstaben x: $3 \cdot 12$ ist also nicht gleichwertig wie 3×12 .

Toleranzen

Leerzeichen: Wie im Abschnitt **Abfrage schriftlich** (Seite 7) erwähnt, spielt es keine Rolle, ob Leerzeichen doppelt oder gar nicht geschrieben werden. Diese Zeichen werden nicht berücksichtigt. Es werden also Eingaben wie *3m, 3 m, 2km500m, 2 km 500 m* usw. akzeptiert. Empfohlen wird (der besseren Lesbarkeit wegen), die Einheiten immer mit einem Leerzeichen abzusetzen:
4 km 250 m.

Tausender-Trennstrich: Um grosse Zahlen leichter lesbar zu machen, kann bei Zahlen ab 5 Stellen der Apostroph zum Absetzen der Tausender verwendet, werden: *347'000, 45'000*; aber: *2800*. In der PC-LernKartei spielt es bei Zahlen keine Rolle, ob der Schüler das Tausender-Trennzeichen eingibt oder nicht. *15'000* und *15000* werden als gleichwertig behandelt. Dies gilt aber *nur für Zahlen*. In Wörtern muss der Apostroph geschrieben werden: *l'article* ist nicht gleichwertig wie *l article* oder *larticle*, (Kriterium für die Toleranz ist, ob vor dem Apostroph eine Ziffer steht oder ein nichtnumerisches Zeichen.)

Minuszeichen / Gedankenstrich: Siehe oben unter «Operatoren» > «Subtraktion».

Malpunkt / Aufzählpunkt: Siehe oben unter «Operatoren» > «Multiplikation».

Brüche

Brüche mit kleinen Ziffern und waagrechtem Bruchstrich können in der PC-LernKartei nicht geschrieben werden. Als Alternative kommt der **Schrägstrich** als Bruchstrich zum Einsatz: *5/6, 37/100*. Die Schüler haben im Allgemeinen keine Mühe damit oder gewöhnen sich schnell daran.

Von der Verwendung des «echten» Bruchstrichs auf dem Mac (alt- und Umschalttaste und 4) wird abgeraten, denn dies ist ein plattformspezifisches Zeichen, das in Windows in der Regel nicht dargestellt werden kann. Ein plattformübergreifendes Austauschen von Karten wäre somit problematisch (siehe Abschnitt **Karten importieren / exportieren** > Export, Seite 16).

Klammern

Kommen in Rechentermen verschachtelte Klammern vor, so ist zu berücksichtigen, dass dabei die Toleranzeinstellung «Klammern nicht schreiben» bei der schriftlichen Abfrage nicht möglich ist (siehe Abschnitt **Abfragearten** > Abfrage schriftlich > Toleranzeinstellung, Seite 7).

Die Toleranzeinstellung «Klammern nicht schreiben» kann von Vorteil sein, wenn man auf der Karten-Rückseite den Rechenweg oder ein Zwischenergebnis zeigen will; der Schüler muss das dann nicht schreiben. Beispiel: Kartenvorderseite: $9 \cdot ? = 63$; Kartenrückseite: 7 ($63 : 9 = 7$).

Besondere Fälle

Wird das Ergebnis in einer besonderen Form erwartet, so kann auf der Kartenvorderseite die Eingabe auch schon **vorstrukturiert** werden: Beispiel 1: Kartenvorderseite: $78 \text{ cm} = ? \text{ dm } ? \text{ cm}$; Kartenrückseite: $7 \text{ dm } 8 \text{ cm}$. Beispiel 2: Kartenvorderseite: $1/2 \text{ m} + 1/20 \text{ m} = ? \text{ cm}$; Kartenrückseite: 55 cm .

Bei speziellen Karten kann man auch einen **Lösungshinweis in Klammern** geben: Beispiel 1: Kartenvorderseite: $832 \text{ Fr.} : 5 \text{ Rp.}$ (*Brauche Bleistift und Notizblatt*); Kartenrückseite: $16'640$. Beispiel 2: Kartenvorderseite: $1/12 + 2/3$ (*Kürze wenn möglich*); Kartenrückseite: $3/4$.

Fächerzahl

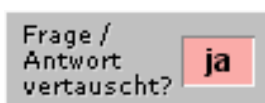
Soll allgemeines Kopfrechnen trainiert werden, wobei die Terme nur einmal richtig beantwortet werden müssen, so stellt man die Fächerzahl auf 1. Mit Vorteil wird dann die Karte-Ausgeschieden-Meldung bei richtiger Antwort **abgeschaltet**, damit sie nicht nach jeder richtigen Antwort gezeigt wird. Das geschieht über die entsprechende Taste in der Ausgeschieden-Meldung. Die Einstellung bleibt bis zu einem Neustart erhalten.

Bei dauerhaft zu lernendem Mathematikstoff (z. B. Einmaleins) wird die Fächerzahl entsprechend erhöht.



Abschaltung der Ausgeschieden-Meldung

Frage / Antwort vertauschen



Über die Taste **Frage / Antwort vertauscht?** im Menü kann die Abfrageseite gewechselt werden. Die Taste zeigt zugleich den aktuellen Status an: *nein* (als Normalzustand) oder ein rot hinterlegtes *ja* (als Ausnahmezustand). Beim Lernen von Fremdsprachwörtern kann durch das Vertauschen auch der **aktive Wortschatz** trainiert werden. Beispiel: Frageseite: *der Garten*; Antwortseite: *le jardin*. Diese Einstellung ist v. a. auch dann sinnvoll, wenn die **fremdsprachlichen Wörter geschrieben** werden sollen (schriftliche Kompetenz). Beim Einsatz der PC-LernKartei in der Mathematik wird man hingegen kaum die Frage- / Antwortseiten vertauschen.

Die Einstellung der Vertauschung (*ja* oder *nein*) wirkt sich auf alle drei Abfragearten, die Diaschau und das «Abschreiben zum Lernen» aus. Ist die Vertauschung aktiv, so wird bei jeder Abfrage zu Beginn rückgefragt, ob das OK ist.

Wenn es Karten hat, die in der aktuellen Einstellung eine **identische Frageseite** haben (in der Normaleinstellung ist das die Vorderseite), so sind die schriftliche Abfrage und die «Abfrage mit

Auswahl» nicht möglich; eine entsprechende Warnmeldung mit Aufforderung zur Korrektur wird gegeben und die betreffenden Karten werden mit einem roten Punkt bezeichnet. Siehe dazu auch Abschnitt **Abfragearten** > Einschränkung bei den Abfragearten, Seite 8.

Der Eingangstest



Der Eingangstest ist zugänglich über die Taste **Eingangstest / Quiz** im Menü. Der Test ist hilfreich, wenn man eine neue, gefüllte Kartei beginnt oder neue Karten importiert hat und schnell wissen will, welche der neuen Karten man schon kann. Im Eingangstest kommen nur die Karten dran, die **noch nie abgefragt** wurden. Alle gewussten werden dabei direkt ausgeschieden und in der Schatztruhe abgelegt; die nicht gewussten bleiben in der Kartei zum Lernen. In der **Listenansicht** (siehe Seite 5) ist ersichtlich, welche Karten noch nie abgefragt wurden.

Der Eingangstest kann mit allen drei Abfragearten gemacht werden. Die **Zeit**, innerhalb derer man die Antwort geben muss, ist einstellbar. Das Testergebnis wird am Schluss angezeigt und kann ausgedruckt werden.

Bei der «Abfrage mit Auswahl» stehen im Eingangstest immer alle Karten als mögliche Antworten zur Auswahl, auch wenn nicht alle Karten geprüft werden.



Da der Eingangstest nur mit noch nie abgefragten Karten gemacht werden kann, ist nach einiger Arbeit mit der Kartei – wenn alle Karten mindestens einmal abgefragt wurden – der Test nicht mehr möglich. Möchte man trotzdem einen Test machen, so lassen sich mit der Taste **Rückstellen** im Menü alle Karten in den Zustand «unabgefragt» zurückversetzen. Zu bedenken ist dabei aber, dass auch bei einem solchermassen ermöglichten Test gewusste Karten sofort ausgeschieden werden und somit das sichere Verankern im Gedächtnis durch die fehlenden Repetitionen nicht mehr gewährleistet ist.

Der Quizmodus



Ebenfalls über die Taste **Eingangstest / Quiz** im Menü lässt sich der Quizmodus einschalten. Im Quizmodus kann man sein Wissen mit anderen messen. Dabei werden alle Karten abgefragt. Sie bleiben aber immer im gleichen Fach. Es werden **keine Karten ausgeschieden** und keine in die Schatztruhe abgelegt. So können mehrere Teilnehmer immer die gleichen Karten abfragen. Pro richtige Antwort erhält man einen Punkt. Die **Zeit**, innerhalb derer man die Antwort geben muss, ist einstellbar. Das Quizresultat wird am Schluss angezeigt und ist ausdrückbar.

Die Quizeinstellungen werden **am Anfang einmal gemacht** (Abfrageart, Frage/Antwort-Kehrung, Zeiteinstellung, Toleranz bei der schriftlichen Abfrage) und können dann für dieses Quiz nicht mehr verändert werden. Somit sind für alle Teilnehmer gleiche Bedin-

gungen gegeben. Der Quizmodus bleibt auch **über einen Neustart hinweg erhalten**, so lange, bis er wieder ausgeschaltet wird. Die Quizeinstellungen können mit einem Passwort **geschützt** werden. In einer **Rangliste** werden alle Teilnehmerresultate registriert. Bei punktegleichen Resultaten zählt zusätzlich die benötigte Zeit – auch wenn keine Zeitmessung eingestellt ist. Die Rangliste gilt immer nur für eine Quiz-Einstellung. Wird der Quizmodus verlassen oder werden die Einstellungen geändert, so wird auch die Rangliste gelöscht.

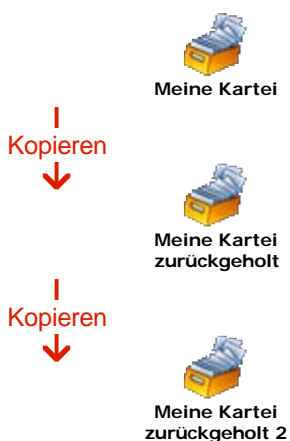
Die Rangliste ist zugänglich über die Taste **Eingangstest / Quiz** im Menü. Das Einsehen der Rangliste kann gesperrt werden (beim Festlegen der Quizeinstellungen, mit dem gleichen Passwort), z. B. für den Fall, dass das Quiz einmal als Lernkontrolle in der Schule eingesetzt wird. Die Rangliste ist auch ausdrückbar.

Die Schatztruhe



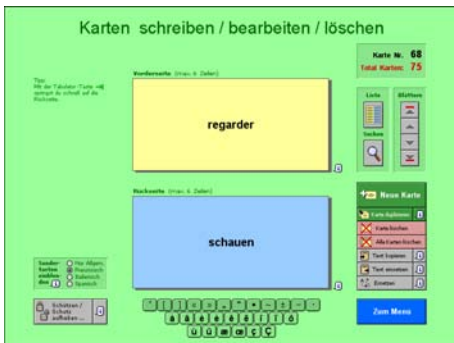
Erfolgreich gelernte, ausgeschiedene Karten werden in der «Schatztruhe» **fortlaufend gesammelt**. So sieht der Schüler anschaulich, wie sein erworbener Wortschatz stetig grösser wird. Die Anzahl Karten in der Schatztruhe ist von der PC-LernKartei her **unbegrenzt**. Die Karten können jederzeit angezeigt, als Liste ausgedruckt oder per Zwischenablage in ein anderes Programm übernommen werden.

Merkt man einmal, dass man eine oder mehrere Karten wieder vergessen hat, so können diese ausgewählt und wieder in die Kartei **rückimportiert werden**. Wenn mehr Karten ausgewählt sind, als in der Kartei Platz haben (maximal 100), wird darauf aufmerksam gemacht und Hilfe angeboten. In diesem Fall müssen die Karten auf mehrere Karteien verteilt werden. Das geht so:



1. Es werden zuerst so viele Karten wie möglich importiert. Wenn die Kartei leer ist, so sind das 100 Karten. Die Abfrage, ob die importierten Karten in der Schatztruhe gelöscht werden sollen, wird mit *Ja* bestätigt.
2. Es wird eine Kopie der aktuellen Kartei erstellt und umbenannt, z. B. mit «[Originalname] zurückgeholt». Informationen zum Erstellen einer neuen Kartei siehe unter Abschnitt **Neue Karteien**, Seite 18.
3. Die kopierte Kartei wird geöffnet und alle Karten werden gelöscht. Nun können wieder bis 100 Karten aus der Schatztruhe in die Kartei importiert werden. Die Abfrage, ob die importierten Karten in der Schatztruhe gelöscht werden sollen, wird wieder mit *Ja* bestätigt.
4. Wenn noch mehr Karten importiert werden sollen, so kopiert man wieder die aktuelle Kartei und wiederholt Schritt 3.

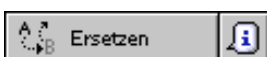
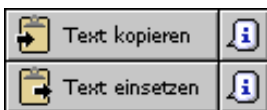
Karten schreiben



Karten schreiben



Bildschirmtasten Französisch



Schüler schreiben selber Karten

Die Schüler schreiben selber Karten in ihren Karteien. Das ist jederzeit möglich, auch bei Karteien mit vorgegebenem Wortmaterial – vorausgesetzt, die Grenze von 100 Karten ist noch nicht erreicht. Wenn das ab einer papierernen Liste geschieht, so wird das Schreiben selber auch noch als Lerneffekt genutzt. Das Ergebnis kann von der Lehrperson kontrolliert werden, indem die Schüler eine Liste ihrer neu erstellten Karten ausdrucken und sie der Lehrperson zur Korrektur geben.

Hilfen beim Schreiben

Zur einfachen Eingabe von sprachspezifischen Sonderzeichen sind «**Bildschirmtasten**» für die Sprachen Französisch, Italienisch und Spanisch vorhanden.

Es kann jederzeit in die **Liste** gewechselt werden, wo man den Kartenbestand kontrollieren kann.

Kontrollfunktionen: Sind Karten doppelt vorhanden oder ist eine Kartenseite leer, so wird darauf hingewiesen. Ebenso bei verschachtelten oder unvollständigen Klammern oder wenn mehr als 3 Klammerpaare pro Kartenseite bestehen – diese müssen vermieden werden, wenn die Toleranzeinstellung *Klammern nicht schreiben* bei der schriftlichen Abfrage möglich sein soll. Siehe auch unter Abschnitt [Abfragearten](#) > Abfrage schriftlich > Toleranzeinstellung, Seite 7.

Wenn viele ähnliche Karten geschrieben werden müssen, so erstellt die Taste **Karte duplizieren** schnell eine Kopie der aktuellen Karte. Die Kopie muss dann verändert werden, denn es dürfen nie zwei Karten genau gleich sein.

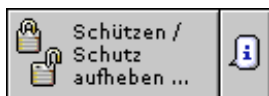
Mit der Taste **Text kopieren** kann der ausgewählte Text in die Zwischenablage genommen werden. Die Taste **Text einsetzen** fügt den Inhalt der Zwischenablage bei der Schreibmarke ein. Das ist besonders hilfreich, wenn Text aus einem anderen Dokument in die Karte übernommen werden soll. Um schnell zwischen den Programmen zu wechseln, halten Sie die Befehlstaste (Mac) bzw. die Alt-Taste (PC) gedrückt; durch mehrmaliges Antippen der Tabulator-Taste **wechseln Sie zwischen den offenen Programmen**.

Eine **Suchfunktion** für Karten mit bestimmten Wörtern, Wortteilen oder Zahlen ist vorhanden. Wenn nötig kann eine Suchhilfe aufgerufen werden.

Ersetzen von Kartentext oder Textteilen über alle Karten hinweg ist möglich. Ist ein Ersetzen durchgeführt worden und sind die Ergebnisse nicht zufrieden stellend, so kann das Ersetzen **rückgängig gemacht** werden. Dazu ist die gleiche Taste «Ersetzen» zu benutzen.

Schnelles Löschen: Müssen viele einzelne Karten gelöscht werden, so lässt sich die übliche Lösch-Rückfrage vermeiden, indem zur Löschtaste noch die Alt-Taste (Mac und PC) gedrückt wird.

Kartenschutz



1	la carotte
3	la mandarine
4	la pêche
5	la poire
6	la pomme

Die Karten können mit einem Passwort **geschützt** werden vor Bearbeitung und Löschen. Ohne Passwort können Anwender die Karten nicht bearbeiten oder löschen. Das ist vor allem beim Einsatz von gefüllten Karteien in der Schule von Vorteil. Geschützte Karten haben ein kleines Schlosssymbol daneben, auf allen Abfrageseiten sowie in der Liste.

Es können jeweils **alle** Karten geschützt oder der Schutz kann für alle wieder aufgehoben werden. Mit geschützten Karten kann kein Ersetzen durchgeführt werden. Es ist aber weiterhin möglich, selber neue Karten zu schreiben oder zu importieren. Beim Import können die geschützten Karten nicht gelöscht werden; es können nur neue Karten dazu genommen werden.

Das **Abfragen** ist auch mit geschützten Karten uneingeschränkt möglich; erfolgreich gelernte Karten werden auch ausgeschieden.

Karten importieren / exportieren



Import

Schüler können Karten auch aus einer anderen Kartei oder aus einer Textdatei in die eigene Kartei importieren. Beispiel: Die Lehrperson schreibt in einer leeren Kartei die neuen Karten. Nun können alle Schüler in ihrer eigenen Kartei per Tastendruck die Karten **importieren** (die Lehrerkartei bleibt dabei unverändert). Das ist für die Lehrperson das Einfachste, wenn sie schnell neue Karten zu einem Thema für ihre Schüler bereitstellen will. Voraussetzung ist, dass die Schüler Zugriff zur Kartei der Lehrperson haben, entweder über das Netz oder wenn sie auf am gleichen Computer arbeiten.

Beim Import kann gewählt werden, ob die neuen Karten zu den bestehenden dazu genommen oder die bestehenden zuerst gelöscht werden sollen.



Ein einmal gemachter Import kann wieder **rückgängig gemacht werden**, indem die importierten Karten wieder entfernt werden. Das ist dann nützlich, wenn der Import nicht richtig geklappt hat oder falsche Karten importiert wurden. Allfällig vorher gelöschte Karten werden aber dabei nicht wiederhergestellt.

Textcodierung

(Nur Windows) Wenn Karteien im Textformat importiert werden, die unter Windows in einem Textprogramm (z. B. Word) erstellt wurden, kann es vorkommen, dass Umlaute (ä, ö, ü) und andere

Sonderzeichen (é, î, à usw.) in der PC-LernKartei nicht richtig dargestellt werden.

Grund: Textdateien (Dateien mit reinem Text, Endung .txt) werden auf Windows und Macintosh zum Teil unterschiedlich codiert. Verschieden sind vor allem die Umlaute und andere Sonderzeichen. Ein ä in Windows erscheint auf dem Mac als %a usw.

Die PC-LernKartei importiert und exportiert die Karten immer nach derselben Codierung, auf Windows und auf Macintosh. Das ist wichtig, damit die exportierten Karten auch zwischen Windows- und Mac-Benutzern ausgetauscht werden können. Die verwendete Codierung ist die Macintosh-Codierung.

Text, der in Windows mit einem Schreibprogramm erstellt und als Textdatei gespeichert wurde, ist aber normalerweise in Windows-Codierung gespeichert (wenn das nicht so gemacht wurde wie beschrieben im Abschnitt [Für geübte Anwender: Textdateien aus Schreibprogramm](#), Seite 20). Beim Import in die PC-LernKartei werden dann die Umlaute und andere Sonderzeichen verändert.



Stellt man nach einem Import fest, dass das der Fall ist, so kann der Import rückgängig gemacht werden: Über die Menütaste *Karten importieren* ist die Taste **Rückgängig letzter Import** erreichbar. Damit werden alle beim letzten Import dazugekommenen Karten wieder entfernt. Danach wählt man mit der Taste **Text-Codierung...** die Option «Text-Codierung nach Windows ANSI» und wiederholt den Import.

Auf dem Macintosh gibt es das Umlautproblem nicht, d. h. dort erstellte Textdateien sind normalerweise Mac-codiert.

Weitere Informationen siehe unter Abschnitt [Für geübte Anwender: Textdateien aus Schreibprogramm](#), Seite 20.

Export



Alternativ kann die Lehrperson die Karten auch per Tastendruck **exportieren**. Dabei wird eine neue **Textdatei** erstellt mit Kartenvorder- und Rückseite. Vorteil: Eine Textdatei braucht fast keinen Speicherplatz (ca. 8 KB pro Kartei).

Diese Textdatei dient den Schülern als **Import-Datei**: Sie können die Karten in ihre eigene Kartei per Taste importieren. Die Lehrperson legt diese Import-Datei am besten **in einen speziellen Ordner** für Import-Dateien; so finden die Schüler sie schnell. Die einzelnen Import-Dateien in diesem Ordner sollten gut erkenntlich benannt werden, z. B. mit *Französisch_7.txt* etc.

Eine in der PC-LernKartei erstellte TXT-Datei wird automatisch im aktuellen Karteiordner abgelegt und mit *xxxxx.txt* benannt. Sie sollte nachher umbenannt werden. Mehrmaliges Speichern hintereinander überschreibt jedes Mal eine schon vorhandene Datei mit Namen *xxxxx.txt*.

Da diese Textdateien so klein sind, lassen sie sich gut **per E-Mail versenden**. Textdateien eignen sich auch zum **Austausch zwischen Mac- und Windows-Computern**. Sie müssen allerdings

≠ ∞ ≤ ≥ ∂ ∑ ∏ π Ω √ ≈ Δ ◇
fi fl i · √ / (Bruchstrich, nicht Schrägstrich!)

Plattformspezifische Zeichen Macintosh

Š š Ž ž α | ² ³ ¹ - (Bedingter Bindestrich)
¼ ½ ¾ Đ × (Malkreuz) Ÿ Ɔ ő ý Ɔ

Plattformspezifische Zeichen Windows

die Endung *.txt* haben, wenn sie unter Windows als Textdatei erkannt werden sollen.

Sollen Textdateien zwischen Macintosh- und Windows-Anwendern ausgetauscht werden, so ist beim Export darauf zu achten, dass keine plattformspezifischen Zeichen in den Karten vorkommen. Das sind Zeichen, die in der Regel nur auf dem Mac (z. B. das π-Zeichen) oder nur auf dem PC (z. B. der Bruch ¼) richtig oder überhaupt dargestellt werden. Kommen solche Zeichen vor und es wird die Export-Taste gedrückt, so erscheint eine Warnmeldung.

Importieren und Exportieren sind nicht schwierig zu handhaben und in der PC-LernKartei weitgehend automatisiert. Der Anwender wird beim Drücken der Tasten *Import* und *Export* erklärend geführt. Einigermassen computergewohnte Schüler sollten keine Schwierigkeiten haben damit.

Anwendungsbeispiele

Hauptsächlich wird man mit Begriffspaaren arbeiten: Wort in der Fremdsprache – deutsches Wort. Da auf den Karten aber viel Platz zum Schreiben ist (6 Zeilen zu ca. 32 Zeichen), kann auf der Vorderseite auch ein ganzer Satz stehen. Sätze mit Lücken z. B. entsprechen dann einem Lückenwort auf der Rückseite.

Fremdsprache: Aktuelle Wörter einer Fremdsprache üben; Redewendungen; Rechtschreibung; Lückentexte ...

Deutsch: Rechtschreibung (z. B. Dehnung-Schärfung); Wortschatzübung (z. B. Oberbegriffe, Synonyme, treffendes Wort, Fremdwörter); schwierige Vergangenheitsformen; Fallformen ...

Mensch & Umwelt: Fragen zu einem aktuellen Naturkunde- Geografie- oder Geschichtsthema; Prüfungsvorbereitung ...

Mathematik: Einmaleins; Verwandlung von Einheitsgrößen; Lernen der Winkelarten; allgemeines Kopfrechentraining ...

Weitere Informationen für Mathematik-Karteien siehe auch Abschnitt [Besonderheiten bei Mathematik-Karteien](#), Seite 8.

Einsatz in der Klasse

Jeder Schüler muss eine **eigene Kopie der PC-LernKartei** haben, da seine Ergebnisse darin gespeichert werden.

Sollen die Schüler mit einer neuen, leeren Kartei beginnen, so ist die Kartei *Leere Kartei (Kopiervorlage)* für jeden Schüler zu kopieren und zu benennen mit dem Namen (z. B. mit *Kartei Claudia, Französisch 5*). Man kann das Kopieren aber auch den Schülern überlassen: Jeder macht sich einfach eine Kopie der Vorlage. Hat ein Schüler schon eine Kartei, mit der er lernt, so kann er diese auch kopieren und in der Kopie mit einem Tastendruck alle Karten löschen. Weitere Informationen zum Kopieren einer Kartei: Siehe Abschnitt [Neue Karteien](#), Seite 18.

Sollen die Schüler mit vorgegebenem Wortmaterial arbeiten, so kann man eine bereits gefüllte Kartei als Kopiervorlage nehmen. Will die Lehrperson von ihr vorgegebenes neues Wortmaterial üben lassen, so füllt sie eine leere Kartei und kopiert diese dann für alle Schüler. Alternativ kann die Lehrperson auch Import-Dateien für die Schüler bereitstellen (siehe unter den Abschnitten [Karten importieren / exportieren](#), Seite 15 und [Neue Karteien](#), Seite 18).



Einen **schnellen Überblick** über den Stand der Schüleraktivitäten und den Zustand der Schülerkarteien verschafft sich die Lehrperson, indem die Schüler ihr die Zahlen bei *Kartei-Übersicht* (Taste im Hauptmenü) mitteilen oder ihr einen Ausdruck dieser Seite aushängen.

Neue Karteien

Schnell geht das Bereitstellen von neuem Lernstoff dadurch, dass die Lehrperson neue Karteien für die Schüler kopiert: Sie schreibt in eine leere Kopie der Kartei die neuen Karten. Dann kopiert sie die Kartei für jeden Schüler. Das geht so:



Macintosh: Karteisymbol (das Karteibildchen) bei *gedrückter alt-Taste verschieben* oder Symbol aktivieren > Menü *Ablage* > *Duplizieren*.

Windows: Karteiordner bei *gedrückter Ctrl-Taste verschieben* und im Aufklappenfenster *Hierher kopieren* wählen oder *Rechtsklick auf Symbol* > *Kopieren* > *Rechtsklick daneben* > *Einfügen*.

Die Kopien sollten nun nach den Schülern benannt werden. So hat jeder Schüler wieder eine neue Kartei mit dem neuen Stoff.

Auf dem Macintosh sollten die Karteinamen **keinen Schrägstrich (/)** enthalten, da sonst die automatische Erkennung dieses Namens im Programm selber nicht zuverlässig funktioniert (in Windows ist der Schrägstrich im Namen gar nicht möglich). Der Name der Kartei erscheint im Hauptmenü und auf allen gedruckten Listen und Karten. Der Name sollte **nicht länger als 31 Zeichen** sein (obwohl in Windows und auf Mac OS X längere Namen möglich sind), sonst wird er u. U. hinten abgeschnitten, wenn er im Programm angezeigt wird.

Jeder Schüler kann sich jederzeit auch selber eine neue Kartei erstellen, indem er seine eigene kopiert und in der kopierten Kartei alle Karten löscht.



Ist eine Kartei vom Lehrer erstellt oder bearbeitet und anschließend ausprobiert worden, z. B. mit verschiedenen Abfragearten, so sollte sie für die Schüler natürlich wieder «unbenutzt» gemacht werden. Dazu dient die Taste **Rückstellen** im Menü. Damit werden alle Karten ins Fach 1 zurückgelegt und als «unabgefragt» gekennzeichnet, d. h. der Eingangstest kann damit gemacht werden. Die Schatztruhe kann dabei auch gleich geleert werden.

Verwendung im Netzwerk

Jedem Schüler seine Kartei

Die PC-LernKartei speichert die Arbeitsergebnisse im Karteiordner selber. Es werden keine externen Dateien angelegt (und müssen daher auch nie gesucht werden!). In einem Schul-Netzwerk mit Serverbetrieb, wo jeder Schüler von jedem Gerät aus Zugang zu seiner Kartei haben soll, gibt es folgende Möglichkeit:

Man lagert die Karteien einer gefüllten Ausgabe der PC-LernKartei als «Kopiervorlage» an einen allgemein zugänglichen Ort auf dem Server. Arbeitet ein Schüler neu an einer Kartei, **so kopiert er sich die benötigte Kartei in seinen persönlichen Ordner** (auf dem Server). Wichtig ist, dass er auf dieser Ebene Schreibrechte hat.

Mit dieser Kartei arbeitet der Schüler nun über das Netz von seinem Arbeitsgerät aus. Die CD muss dabei nicht eingelegt sein. Will er später weiter arbeiten, so hat er von jedem vernetzten Computer aus Zugang zu seiner Kartei. Wenn die Kartei durchgearbeitet ist (alle Karten ausgeschieden), so kann der ganze Karteiordner gelöscht werden.

Auf dem Arbeitsgerät müssen keine Karteien vorhanden sein; eine Installation erübrigt sich also dort und kann zentral auf dem Server gemacht werden.

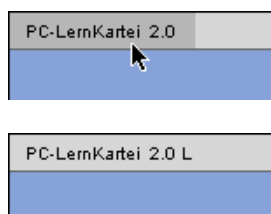
Platzersparnis – die Light-Version

Mit der Zeit liegen pro Schüler eine (oder mehrere) Kartei(en) auf dem Server. Eine Kartei benötigt – ob gefüllt oder nicht – ca. 15 MB an Speicherplatz. Die oben beschriebene Installation belegt also für 100 Schüler und wenn jeder Schüler durchschnittlich 2 Karteien in Arbeit hat, ca. 3.3 GB (200 Schülerkarteien und angenommene 20 gefüllte Karteien als «Kopiervorlage»).

Um den Server-Festplattenplatz nicht allzu sehr zu beanspruchen, kann von jeder Kartei eine **Light-Version** erstellt werden.

Die Light-Version ist **kleiner** als die Normalversion (Platzersparnis max. ca. 1.4 MB). Das wird erreicht, indem die Bilder für den Menü-Hintergrund entfernt werden. Der Menü-Hintergrund ist somit nicht mehr veränderbar. Sonst sind aber alle Funktionen uneingeschränkt verfügbar. Die maximale Platzersparnis wird erreicht, wenn der standard-blaue Hintergrund eingesetzt wird (vor der Umwandlung). **Platzersparnis unter obigen Bedingungen: Total ca. 308 MB.**

Eine Light-Version erstellt man, indem man im Menü oben links auf die Versionsnummer klickt und dabei die **Alt- + Ctrl-Taste** (Mac und PC) drückt. Danach erscheint ein Dialog, wo man die Umwandlung bestätigen muss. Dieser Spezialbefehl ist normalerweise **nur für den Schul-Netzwerkadministrator** und nicht für die Schüler gedacht. Eine Umwandlung in eine Light-Version ist nicht mehr rückgängig zu machen. Man müsste das Programm neu installieren, um wieder eine Normalversion zu haben.



Der Zugang zur Seite, wo die Umwandlung gemacht wird, kann vom Netzwerkadministrator auch gesperrt werden, sodass Schüler, auch wenn sie die Tastenkombination kennen, nicht weiter kommen und keine Umwandlung machen können.

Weitere Platzersparnis

Wenn nötig kann eine weitere Platzersparnis erreicht werden, indem statt die gefüllten Karteien als «Kopiervorlage» nur die **Textdateien für den Import** bereitgestellt werden. Textdateien brauchen fast keinen Platz (ca. 8 KB pro Kartei). Die Textdateien sind bei den gefüllten Ausgaben der PC-LernKartei **mitgeliefert und in einem speziellen Import-Ordner abgelegt**. Das erspart dem Administrator die Arbeit, von jeder einzelnen Kartei die Karten zu exportieren und sie anschließend gesammelt in einen Ordner zu legen. Die Schüler können Karten von den Textdateien ebenso leicht importieren wie von gefüllten Karteien. Details dazu siehe Abschnitt [Karten importieren / exportieren](#) > Import, Seite 15. **Platzersparnis: Total ca. 300 MB** pro Installation (bei angenommenen 20 gefüllten Karteien).

Beschränken sich die Schüler auf durchschnittlich eine Kartei, die sie nach dem Durcharbeiten immer wieder füllen mit Textimporten, so werden **weitere 1.5 GB Platz gespart**.

Mit allen Sparmassnahmen erfordert also eine Benützung der PC-LernKartei durch 100 Schüler etwa 1.4 GB Speicherplatz auf dem Server.

Für geübte Anwender: Textdateien aus Schreibprogramm

Karten- vorderseite		Karten- rückseite
la poire	→	die Birne ¶
la pomme	→	der Apfel ¶
la pêche	→	der Pfirsich ¶
la cerise	→	die Kirsche ¶
la carotte	→	die Karotte ¶
la salade	→	der Salat ¶
la tomate	→	die Tomate ¶

Eine Textdatei, die als Import-Datei dient, kann man auch in einem **Schreibprogramm** (Word, AppleWorks, WordPad usw.) erstellen. Am schnellsten geht das natürlich, wenn Wörterlisten schon im Computer vorhanden sind. Diese Textdatei muss so aussehen wie die Abbildung links: Vorder- und Rückseite einer Karte werden mit dem **Tabulator** getrennt, eine neue Karte mit einer **Absatzschaltung**. Auch die letzte Karte muss am Ende noch eine Absatzschaltung haben. Eine allfällige Zeilenschaltung innerhalb einer Karten-seite ist leider nicht möglich und muss – wenn gewünscht – nachher in der Kartei von Hand gemacht werden.

Die Datei muss **im Textformat** abgespeichert werden (das ist reiner Text, ohne Formatierung). Die Befehle (z. B. in Word) lauten:



Symbole von Text-dateien Macintosh

Symbole von Text-dateien Windows

Macintosh (Word): Menü **Datei** > **Speichern unter** > bei Format (OS 9: Dateityp): **Nur Text**.

Windows (Word): In Windows muss zusätzlich noch die Textcodierung eingestellt werden. Die Befehle lauten: Menü **Datei** > **Speichern unter** > bei Dateityp: **nur Text (*.txt)** > Taste **Speichern** drücken. Im folgenden Optionsfenster einstellen: **Andere Codierung** > **Westeuropäisch (Mac)**.

In Word 2000 für Windows und früheren Ausgaben ist die Einstellung der Textcodierung noch nicht möglich. So kann es sein, dass

nach dem Import in die Kartei die Umlaute und andere Sonderzeichen (é, â, ù usw.) nicht richtig dargestellt werden. In diesem Fall besteht unter Windows die Möglichkeit, die **Textcodierung** des importierten Textes zu wählen. Siehe dazu Abschnitt [Karten importieren / exportieren](#) > Textcodierung, Seite 15.

Druck der Karten

Die Karten können als **Liste** oder als richtige **Karten** ausgedruckt werden. Dabei ist jeweils wählbar, ob alle Karten oder nur ein Teil (z. B. die neu geschriebenen oder die im letzten Eingangstest nicht gewussten) gedruckt werden sollen.



Listendruck

Der Druck als Liste eignet sich, um einen Überblick über den Kartei-Inhalt zu bekommen. Als Lehrperson kann man z. B. von den Schülern einen Listendruck aller neuen Karten verlangen, wenn sie viele neue Karten selber geschrieben haben. So hat man schnell eine Kontrolle über allfällige Rechtschreibfehler.

Beim Listendruck kann als Option gewählt werden, dass der Kartentext der Vorder- oder Rückseite durch **Schreiblinien** ersetzt wird. Als Selbstlerner hat man damit eine schnelle schriftliche Kontrollmöglichkeit des Lernstandes. In der Schule kann die Lehrperson solche Listen als **Lernkontrollen** verwenden.

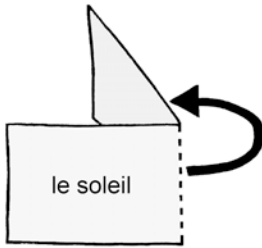
Kartendruck

Die Karten können in 2 Grössen gedruckt werden: **Gross = A7** (105 x 74 mm) und **klein = ca. A8** (71 x 52 mm). Die kleinen Karten sind in der Länge etwas gekürzt, entsprechen also nicht ganz genau dem Format A8, da der nicht bedruckbare untere Rand von Tintenstrahldruckern berücksichtigt werden muss.

Bei den grossen **Karten A7** werden Vorder- und Rückseite bedruckt. Es kann aber auch gewählt werden, dass **nur die Vorderseite** bedruckt wird. So ist es z. B. beim Lernen von Fremdsprachwörtern möglich, die Rückseite der Karten selber zu zeichnen oder zeichnen zu lassen.

Zum Drucken empfiehlt es sich, ein etwas **dickeres Papier** zu nehmen (mind. 110 g). Der Text auf der Rückseite ist zur schnelleren Erkennung mit einem hellen Graufeld hinterlegt. Da Laserdrucker die Graufäche rastern, sollte beim Druck eine hohe Qualität eingestellt werden; das verbessert die Lesbarkeit des Textes. Auf einem Blatt haben 8 Karten Platz. Die Blätter müssen anschliessend noch zerschnitten werden.

Bei den kleinen **Karten A8** kann man wählen:



- ◆ **Beidseitiger Druck** auf dickes Papier (dabei haben 16 Karten auf einem Blatt Platz). Die Blätter müssen anschliessend noch zerschnitten werden.
- ◆ **Einseitiger Druck** auf Normalpapier (8 Karten pro Blatt). Nach dem Druck faltet man die Karten zuerst entlang der gestrichelten Linie und schneidet sie dann entlang der ausgezogenen Linie voneinander. Wenn gewünscht kann man die Hälften noch zusammenkleben.

Welche Grösse sollen die Karten haben?
(Klicke auf das entsprechende Bild.)

Gross, beidseitig

la pomme	la cerise
la tomate	le citron
le champignon	le fromage
la carotte	la poire

Grösse A7 (105 x 74 mm, halbe Postkartengrösse)
Dabei werden **Vorder- und Rückseite bedruckt** *. Du musst die Blätter nach dem ersten Druck nochmals in den Drucker geben.
Es sollte **dickes Papier** (mind. 110 g) verwendet werden.
Für die 4 Karten brauchst du **1 Blatt** im Format A4.

Klein, beidseitig

le raisin	la salade	la pomme	le radis
la poire	le poivre	le pain	le fromage
le noix	le fruit	la tomate	la sauce
le sel	le légume	le citron	le melon

Grösse ca. A8 (71 x 52 mm, etwa die Hälfte von A7)
Dabei werden **Vorder- und Rückseite bedruckt** *. Du musst die Blätter nach dem ersten Druck nochmals in den Drucker geben.
Es sollte **dickes Papier** (mind. 110 g) verwendet werden.
Für die 4 Karten brauchst du **1 Blatt** im Format A4.

Klein, einseitig

le raisin	die Traube	la pomme	der Apfel
la poire	die Birne	le pain	das Brot
le noix	die Nuss	la salade	der Salat
le sel	das Salz	le citron	die Zitrone

Grösse ca. A8 (71 x 52 mm, etwa die Hälfte von A7)
Dabei wird **nur die Vorderseite bedruckt** *. Entlang der Punktlinie wird nach hinten gefaltet und nachher zusammengeklebt.
Druck auf **Normalpapier**.
Für die 4 Karten brauchst du **1 Blatt** im Format A4.

* Du kannst anschliessend aber auch wählen, ob die Antwortseite weggelassen werden soll. So kann z. B. bei Fremdsprachwörtern die Karten-Rückseite gezeichnet werden.

Das Wahlfenster für Kartendruck

Eigener Menü-Hintergrund



Der Anwender kann aus 12 vorgegebenen Menü-Hintergrundbildern auswählen. Es ist auch möglich, ein **eigenes Bild** einzufügen. Mögliche Bildformate sind: **Macintosh**: JPEG, PDF, PICT, PNG, PSD, TIFF; **Windows**: JPEG, PNG, PSD, TIFF (ohne LZW und ohne Farbprofil), WMF. Die **Auflösung** sollte 72 dpi nicht übersteigen. Höhere Auflösungen brauchen unnötig Speicherplatz und verlangsamen den Bildschirmaufbau. Die **Grösse** ist idealerweise 795 x 574 Pixel. Andernfalls wird das Bild eingepasst, die Proportionen werden aber u. U. verändert. Grössere Bilder als 795 x 574 brauchen ebenfalls unnötig Speicherplatz und verlangsamen den Bildschirmaufbau.



Die Veränderung des Menü-Hintergrundes kann wenn gewünscht mit einem Passwort **geschützt** werden. Eine Änderung ist dann nur noch mit dem Passwort möglich. In diesem Fall hat die entsprechende Taste im Menü ein kleines Schlosssymbol.

Lizenzbestimmungen

Grundsatz

Die Software bleibt Eigentum von P. Bärtschi und R. Dubath (Lizenzgeber). Der/die Käufer/in (Lizenznehmer) erwirbt mit dem Kauf des Datenträgers das Recht (Lizenz), die Software gemäss den nachstehenden Bedingungen zu benützen. Die Benützung der Software zur Erstellung eigener Werke, die ihrerseits dem Urheberrechtsgesetz unterliegen, bedarf der schriftlichen Einwilligung der Lizenzgeber.

Ausdrücklich ausgeschlossen ist jedes Ausleihen oder Vermieten der Software.

Einzelplatz-Lizenz

Berechtigt zum Gebrauch des Programms auf *einem einzelnen Computer*.

Klassenzimmer-Lizenz

Berechtigt zum Gebrauch des Programms auf *einer unbeschränkten Anzahl Computern gleichzeitig in einem Klassenzimmer*.

Schulhaus-Lizenz

Berechtigt zum Gebrauch des Programms in *einer Schulanlage in maximal 6 Klassen gleichzeitig*. Benützen mehr als 6 Klassen das Programm gleichzeitig, so ist eine (bzw. sind weitere) zusätzliche Schulhaus-Lizenzen zu erwerben.

Lehrkräfte, die an einer lizenzierten Klasse bzw. Schulanlage unterrichten, sind berechtigt, auf eigenen Computern (im Lehrerzimmer und privat) die lizenzierte Software zur *Unterrichtsvorbereitung* zu benützen.

Garantie, Haftung

Die Lizenzgeber ersetzen fehlerhafte Datenträger während 30 Tagen ab Lieferung; weiter gehende Ansprüche bestehen nicht. Insbesondere nehmen Lizenznehmende zur Kenntnis, dass die Benützung der Datenträger und der darauf gespeicherten Software ausdrücklich und ausschliesslich auf ihr Risiko erfolgt. Die Lizenzgeber schliessen jede Haftung für allfällige Schäden und Folgeschäden durch diesen Gebrauch ausdrücklich aus.

Allgemeines, Verletzung der Lizenzbestimmungen

Mit dem Kauf des Datenträgers anerkennt der Lizenznehmende diese Lizenzbestimmungen. Für Streitigkeiten, die sich aus der Benützung dieser Software ergeben, ist der Gerichtsstand Zürich. Jede unrechtmässige Benützung der Software berechtigt die Lizenzgeber zum entschädigungslosen Entzug der Lizenz; rechtliche

Schritte bleiben vorbehalten. Es gelten die Bestimmungen des Schweizerischen Urheberrechtsgesetzes vom 9. Oktober 1992.

Copyright bei gefüllten Ausgaben der PC-LernKartei

Bezieht sich das Wortmaterial einer gefüllten Ausgabe der PC-LernKartei auf ein Lehrmittel oder ein anderes Werk mit Copyright, so kann der/die Käufer/in davon ausgehen, dass die rechtliche Lage abgeklärt wurde und er/sie als Anwender/in das Recht hat, dieses Wortmaterial mit der PC-LernKartei zu benutzen.

Bestellungen

Die PC-LernKartei ist als leere Kartei und in diversen gefüllten Ausgaben erhältlich, die sich dadurch unterscheiden, dass bereits Karten zu verschiedenen Themen oder Lehrmitteln vorhanden sind. In der Funktionalität sind alle Ausgaben gleich.

Bestellungen und Anfragen zu Lizenzen können gerichtet werden an:

Rune Dubath, CH-8155 Niederhasli;
E-Mail: dubath@pc-lernkartei.ch

Bestellungen sind auch über das Internet möglich:
www.pc-lernkartei.ch

Support

Konsultieren Sie bei offenen Fragen bitte zuerst diese Anleitung. Zusätzliche Informationen und Tipps finden Sie auf der Supportseite der PC-LernKartei im Internet:

www.pc-lernkartei.ch

Dort sind unter anderem auch Produkte-Neuankündigungen, eine Kartenbörse zum Austausch von selbst erstellten Karten, eine Demo-Version der PC-LernKartei zum Herunterladen und anderes zu finden.

Weiter gehende Anfragen richten Sie bitte an:

Peter Bärtschi, CH-8906 Bonstetten;
E-Mail: baertschi@pc-lernkartei.ch