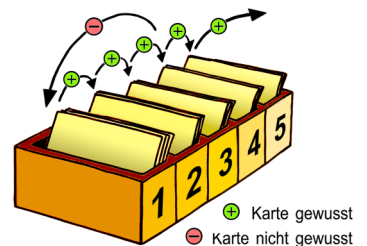


Zeitgemässes Lernen mit der PC-LernKartei

Das Prinzip der Lernkartei zum Lernen ist bekannt und bewährt. Diese genial einfache und effiziente Lernmethode ist so einleuchtend, dass es vermutlich erstaunt, dass sie erst 33 Jahre alt ist.



Die geniale Idee

Der deutsche Psychologe Sebastian Leitner (1919–1989) stellte die Lernkartei erstmals 1973 in seinem Schlüsselwerk «Lernen lernen» vor (heutiger Titel: «So lernt man lernen»).

Leitner sieht den Übergang von Lerninhalten vom Ultrakurzzeitgedächtnis zum Kurzzeitgedächtnis und von dort ins Langzeitgedächtnis als einen entscheidenden Grund, warum so viel Gelerntes wieder vergessen wird.

Ein weiterer Grund ist das ineffektive Wiederholen von bereits Gelerntem: Man wiederholt unterschiedslos Sachen, die man vergessen hat, und Sachen, an die man sich erinnert, und verschwendet so wertvolle Lernzeit.

Leitner erklärt in «Lernen lernen», wie das Lernen mit allen Sinnen und diversen Tricks erfolgen muss, um erfolgreich zu sein. Die Schlüsseltechnik zur Umsetzung seiner Theorie ist die von ihm entwickelte Lernkartei mit 5 Fächern.

Zeitgemässes Lernen

Pisa zeigt, dass heute viele Grundkenntnisse für komplexes Lernen fehlen, Bausteine, die nur durch stetige Repetition dauerhaft verankert werden (Lesefertigkeit, Wortschatz, Begriffssicherheit, Grundfertigkeiten und Grundwissen in Mathematik).

Lernen ist und bleibt in der Regel ein Stück Arbeit.

Mehr denn je wird die Lernkartei heute in der Fachliteratur als eine der erfolgreichsten Lerntechniken dargestellt. Kaum ein neues Lehrmittel zum Fremdsprachlernen erscheint, das nicht mit einer integrierten Kartei daherkommt. In jeder Buchhandlung gibt es Karteiboxen und ganze Kartensammlungen zu allen möglichen Themen zu kaufen.

Der Computer als Lernmaschine

Der Computer bietet sich hier geradezu als Lernhilfe an. Das «Kartenhandling» wird vereinfacht – wer kennt nicht das Problem mit ausge-

leerten Karteikästen, verwaisten oder verschwundenen Karten? Aber auch sonst bietet der Computer viele Vorteile gegenüber dem Karteikasten.

Geräte stehen heute in fast jedem Schulzimmer oder sind als Laptop-Klassensatz verfügbar. Entsprechende Programme gibt es mittlerweile Dutzende – meist als Vokabeltrainer.

Die PC-LernKartei als hervorragende Lernhilfe

Hier sei nun die PC-LernKartei vorgestellt, eine auf dem Schweizer Markt weit verbreitete Lernhilfe. Sie zeichnet sich aus durch breit gefächerte Anwendbarkeit, ist hoch konfigurierbar, sehr benutzerfreundlich



Die Seite zum Schreiben eigener Karten, mit «Bildschirmtastatur» und vielen Einstellmöglichkeiten



Die PC-LernKartei wurde mit dem Qualitäts-siegel von Schulsoft.ch ausgezeichnet.

und verzichtet auf multimediales Beiwerk, ohne grau und eintönig zu sein. In ihrer Aufmachung spricht sie sowohl Kinder im Unterstufenalter wie erwachsene Lerner/innen an. Das Programm ist hybrid, läuft also auf Windows und auf Macintosh. Die PC-LernKartei wird vertrieben als leere Kartei sowie in gefüllten Ausgaben (Französisch envol 5, 6, 7, 8, Französisch Bonne Chance 1, 2, 3, Mathematik 4 und 6; in Vorbereitung sind envol 9, Mathematik 5 sowie weitere Mathematik- und Deutsch-karteien).

Die PC-LernKartei erweitert den traditionellen Karteikasten mit verschiedenen Kontrollfunktionen. Schriftlichkeit kann trainiert und geprüft werden, bevor eine Fremdbeurteilung stattfindet. In einer Schnellprüfung (Eingangstest) werden gewusste Karten gleich ausgeschieden, so dass nur der zu lernende Stoff übrig bleibt. Sofortige Rückmeldung motiviert zum aktiven Weiterlernen, auch über längere Zeit.

Die PC-LernKartei in der Praxis

Die Lernbedürfnisse und -niveaus unserer Schüler/innen sind sehr verschieden. Individualisierung ist möglich, indem neue Lerninhalte von der Lehrperson in verschiedenen Niveaus bereitgestellt werden. Das geschieht mittels Export und Import der Karten als Textdatei. Plattform dazu ist der Schulserver. Für die Wochenplanarbeit bietet sich die PC-

LernKartei geradezu an. Beispiele: Fremdsprach-Lernportionen, Mathematik-Übungsstoff zum Kopfrechnen, Geschichts-, Geografie- und Naturkundedaten usw.

Selbständige Prüfungsvorbereitung: Durch komprimiertes Aufschreiben auf Karten setzen sich Lerner/innen aktiv mit dem Stoff auseinander und konzentrieren sich auf das Wesentliche. Tauschen zwei Lernpartner/innen ihre so erstellten Karten aus, so sind unterschiedliche Sichtweisen auf den Prüfungsstoff möglich. Gerne erstellen Schüler/innen auch in Gruppen ein Quiz zu einem Lernstoff, das dann von anderen mit Eifer gelöst wird. Multiple-Choice-Fragen ermöglichen schnelles und sicheres Abfragen, da nur ein Buchstabe einzugeben ist.

Karteibörse: Durchsuchen Sie als Lehrer/in vor dem Erstellen einer eigenen Kartei schnell die Börse auf www.pc-lernkartei.ch. Vielleicht finden Sie eine Kartei, die sich an Ihre Bedürfnisse anpassen lässt. Stellen Sie Ihre neuen Karten anderen Kolleginnen und Kollegen zur Verfügung, indem Sie sie einfach hochladen. Mit der Anzahl der Teilnehmer/innen erweitert sich auch das Angebot.

Vorderside der Karte	Rückseite der Karte
Wovon ist der elektrische Widerstand eines Leiters nicht abhängig? • Temperatur (a) • Querschnitt (b) • Stromrichtung (c)	C (Die Stromrichtung hat keinen Einfluss auf den elektrischen Widerstand.)

Beispiel einer Multiple-Choice-Karte. In der Antwort muss die Klammer nicht geschrieben werden.

Die Vision

Jeder Schüler, jede Schülerin einer Schule erhält für seine/ihre Primar- oder Oberstufen-Schulzeit eine eigene Lernkartei. Diese begleitet ihn/sie über die Jahre hinweg in allen Fächern. Neue Lerninhalte sind den Lernenden jeweils über den Schulserver als importierbare kleine Textdateien zugänglich oder sie werden per Mail oder USB-Stick weitergegeben. Eine Utopie?

Wir unterstützen teilnehmende Schulen oder auch einzelne Klassen mit speziellen Konditionen beim Bezug der Lizenzen. Anfragen richten Sie bitte an dubath@pc-lernkartei.ch.

Bezugsmöglichkeit, weitere Infos, Demo-Download, Karteibörse und mehr auf: www.pc-lernkartei.ch

Karteien zum Kopfrechnen:

Karteiname	Anzahl Karten		
K01 Testkartei 1	45	K12 Gleichungen Mult., Divis.	40
K02 Testkartei 2	48	K13 Brüche kürzen	30
K03 Multipl., Divis. mit 1000	40	K14 Brüche Multipl., Divis.	30
K04 Multipl. bis 1 Mio.	40	K15 Rechnen mit Brüchen 1	30
K05 Division bis 1 Mio.	40	K16 Kleinster gemeins. Nenner	40
K06 Add., Subt. v. Dez.Zahlen	30	K17 Rechnen mit Brüchen 2	30
K07 Multipl. von Dez.Zahlen	40	K18 Brüche in Dez.Zahlen	60
K08 Divis. von Dez.Zahlen	40	K19 Bruchteile von Grössen	40
K09 Add., Subt. von Grössen	40	K20 Bruchteile von Zeit	40
K10 Mult., Divis. von Grössen	40	K21 Brüche in gemischte Zahlen	30
K11 Gleichungen Add., Subt.	40	K22 Fahrzeit	20
		K23 Ankunftszeit	20
		K24 Abfahrtszeit	20
		K25 Flächenmasse umwandeln	40
		K26 Fläche im Rechteck	40
		K27 Seiten im Rechteck	40
		K28 Umfang im Rechteck	40
		K29 Proportionalität direkt	30
		K30 Proportionalität indirekt	20
		K31 Proportionalität gemischt	20
		K32 Prozente 1	30
		K33 Prozente 2	30
		Total Karten Kopfrechnen	1163

Schriftliche Aufgaben:

Karteiname	Anzahl Karten		
S01 Testkartei	26	S06 Multipl. 3-stell. m. Massen	20
S02 Add., Subt. mit Massen	20	S07 Divis. 1-stellig	20
S03 Multipl. 2-stellig	20	S08 Divis. 2-stellig	20
S04 Multipl. 3-stellig	20	S09 Divis. 2-stell. m. Massen	20
S05 Multipl. 1- bis 3-stellig	20	S10 Divis. 1-2-stell. m. Massen	20
		S11 Gleichungen Add., Subt.	20
		S12 Gleichungen Mult., Divis.	20
		S13 Gleichungen gemischt	20
		S14 Gleichungen gem. m. Massen	20
		Total Karten schriftl. Rechnen	286

Inhalt der Ausgabe Mathematik 6 als Beispiel