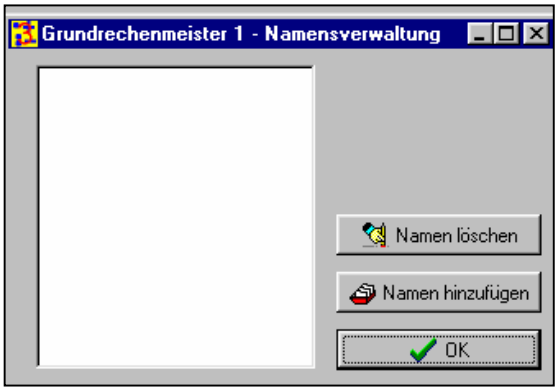
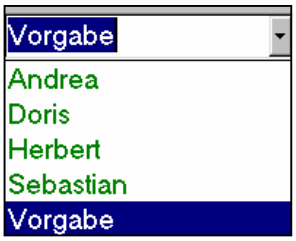
4. Erste Schritte

4.1. Wie beginne ich?

So gehen Sie vor:

- Starten Sie „Grundrechenmeister“.
- Über den Menüpunkt „Optionen - Namen verwalten“ erfolgt die einmalige Anmeldung.
- Geben Sie das Codewort „delphi“ ein und beachten Sie dabei die Kleinschreibung.





- Klicken Sie auf „Namen hinzufügen“
- Geben Sie nun die Namen aller Kinder ein, die auf diesem Computer üben sollen.
- Die Anzahl auf einem Computer ist nicht begrenzt, Sie können theoretisch also alle SchülerInnen Ihrer Klasse (wenn Sie nur einen Computer besitzen) eingeben.

- Klicken Sie auf „Namen hinzufügen“
- Bestätigen Sie anschließend mit OK.

- Nun wird der Name ausgewählt.

- Wählen Sie mit einem Mausklick auf eine der Grafiken die gewünschte Rechenart.
- Wählen Sie mit einem Mausklick auf „Aufwärmen, Training oder Meister“ den gewünschten Übungsmodus.
- Nun wählen Sie mit einem Mausklick die Stufe aus, die geübt werden soll.
- Die Auswahl der Anzahl der Rechnungen (5/10/15/20) wird eingeblendet.
- Wählen Sie die Anzahl mit einem Mausklick aus.
- Die Rechnungen werden vom Computer gestellt.
- Wenn Sie das Programm beenden wollen, können Sie mit der „Escape-Taste“ oder einem Klick auf den Button „Zurück“ schließen.

4.2. Die Vorgabe

Wozu dient die Vorgabe?

Im Auswahlfenster der Namen erscheint auch „Vorgabe“.

In dieser Vorgabe wird festgelegt, welche Einstellungen Sie allgemein für Ihre SchülerInnen im Meistermodus treffen wollen.

Farben/Puzzle darstellen

- Sie legen mit dem Häkchen neben 5/10/15/20 Rechnungen fest, wie viele Rechnungen die Kinder lösen müssen, damit ein Puzzleteil freigeschaltet wird.
- Ist das Häkchen z.B. bei 5 Rechnungen deaktiviert, erhalten die SchülerInnen auch dann nicht den Puzzleteil, wenn sie alle Rechnungen richtig gerechnet haben.

Die richtigen Lösungen

- Hier wird entschieden, ab wann die Puzzleteile freigegeben werden.
- Ein Puzzleteil wird nur dann freigegeben, wenn die Stufe „Rechenmeister“ erreicht wurde.
- Sie legen auch fest, welche „Kommentare“ die Kinder erhalten, wenn sie eine vorgegebene Rechenanzahl richtig gelöst haben.

Wie ändere ich die Vorgabe?

- Wählen Sie „Vorgabe“ aus!
- Menü Optionen
- Menü Meister
- Einstellungen ändern
- Geben Sie das Passwort „delphi“ (Kleinschreibung beachten) ein!
- Jetzt können Sie die gewünschten Änderungen vornehmen.

Welche Werte sind voreingestellt?

- **Farben/Puzzle darstellen:** immer bei 5/10/15/20 Rechnungen

- **RECHENMEISTER**
  bei 5 Rechnungen 5 richtig
  bei 10 Rechnungen 10-9 richtig
  bei 15 Rechnungen 15-14 richtig
  bei 20 Rechnungen 20-18 richtig

- **Verbale Lehrzielkontrolle:**
  RECHENMEISTER
  GUTER RECHNER
  DURCHSCHNITT
  ÜBE NOCH MEHR
  ÜBEN, ÜBEN, ÜBEN

Wie ändere ich die Einstellungen für ein einzelnes Kind?

- Wählen Sie den Namen des Kindes aus!
- Menü Optionen
- Menü Meister
- Einstellungen ändern
- Geben Sie das Passwort „delphi“ (Kleinschreibung beachten) ein!
- Jetzt können Sie die gewünschten Änderungen für Ihr ausgewähltes Kind vornehmen.

3 Beispiele

- Beispiel 1

Sie können z.B. bei der höchsten Beurteilungsstufe „Rechenmeister“ einem leistungsschwächeren Kind bei 5 Rechnungen einen Fehler (oder sogar noch mehr!) zugestehen und es erreicht noch immer die Stufe "Rechenmeister".

Sie müssen nur bei der Beurteilung "Rechenmeister" den eingestellten Wert "5 bis 5 richtig" in "5 bis 4 richtig" ändern. Und schon wird bei diesem Kind nach Erreichen von 4 richtigen Lösungen der Puzzleteil freigegeben. Natürlich müssen die weiteren Abstufungen vornehmen.

- Beispiel 2

Sie wollen z.B. einem leistungsstärkeren Kind erst bei zumindest 10 Rechnungen den Puzzleteil freigeben.

Deaktivieren Sie das Häkchen bei „5 Rechnungen - Farben/Puzzle darstellen“ - und schon erhält dieses Kind erst bei 10/15/20 Rechnungen den Puzzleteil.

- Beispiel 3

Sie wollen die Kommentare bei einem Kind ändern.

Wählen Sie „Kommentare ändern“ und ersetzen Sie die vorgegebenen Kommentare mit Ihren eigenen.

4.3. Bedienung

Überprüfung des Ergebnisses

- Die Enter-Taste überprüft das Ergebnis.
- Ebenso kann mit der Maus auf das Fragezeichen geklickt werden.

Wie kann ich eine falsche Eingabe ändern?

- Mit der Entf-Taste wird alles gelöscht.
- Mit der Lösch-Taste wird ebenfalls alles gelöscht.
- Wird mit der Maus durch Ziehen eine Ziffer markiert, kann sie einzeln ersetzt werden.
- Ebenso kann durch einen Doppelklick mit der Maus eine Ziffer einzeln ersetzt werden.

TIPP beim Teilen mit Rest

- Wenn kein Rest (also 0) bleibt, muss die 0 nicht eingegeben werden.

TIPP bei der Division (Grundrechenmeister 3)

- Manchmal wollen Schülerinnen das Ergebnis ohne Eingabe des Restes lösen.
- Das ist möglich, wenn mit der Maus in die Stelle ins Ergebnisfeld geklickt wird.

Zurückblättern

- Mit der Esc-Taste kann jederzeit im Programm zurückgeblättert werden.
- Z.B. wenn die SchülerInnen eine Stufe fertig gerechnet haben und nicht drucken wollen.

Lösungsfenster verschieben

- Bei einem Fehler im Aufwärm- und Trainingsmodus wird nach dem 3.Versuch die richtige Lösung in einem Fenster eingeblendet.
- Wenn das Fenster nicht optimal platziert ist, kann man es mit der Maus verschieben. Es bleibt in der Folge an seinem Platz.

Ich will während des Rechnens aufhören!

- Kein Problem! Sie können jederzeit mit der Esc-Taste das Programm beenden.

Hilfe im Programm

- Innerhalb des Programms kann mit F1 jederzeit die Hilfe aufgerufen werden.

Tastaturkürzel

- F1: Aufruf der Hilfe
- F2: Aufruf des Optionsmenüs (nur vom Hauptmenü aus)
- F3: Programm beenden (von jedem Bildschirm aus)