

Zeitmaschine

Rechnen mit Zeiten für Kinder

Freeware



User's Guide (Kurz-Version)



You 2 Software
<http://www.you2.de>
info@You2.de

Sie erhalten hier eine kurze Übersicht über die Bedienung der Zeitmaschine. Genauere Informationen sind in der Online-Hilfe verfügbar.

1. Schüler - Neu

Hier kann der Name eines neuen Schülers angegeben werden. In der Zeitmaschine können maximal zehn Schüler verwaltet werden. Sind schon zehn Schüler angelegt, so ist der Menüpunkt ausgegraut. Wollen Sie doch keinen neuen Schüler anlegen, so kann der Dialog mit *Abbrechen* verlassen werden.

2. Schüler - Auswählen

Der selektierte Schüler wird mit OK übernommen. Wollen Sie doch keinen anderen Schüler wählen, so kann der Dialog mit *Abbrechen* verlassen werden.

Ein Schüler kann auch mit einem Doppelklick auf den gewünschten Schüler gewählt werden.

3. Schüler - Löschen

Selektieren Sie den zu löschenden Schüler, mit dem Knopf *Löschen* wird er gelöscht. Die Fehlerlisten des Schülers werden ebenfalls gelöscht. Wollen Sie doch keinen Schüler löschen, so kann der Dialog mit *Abbrechen* verlassen werden.

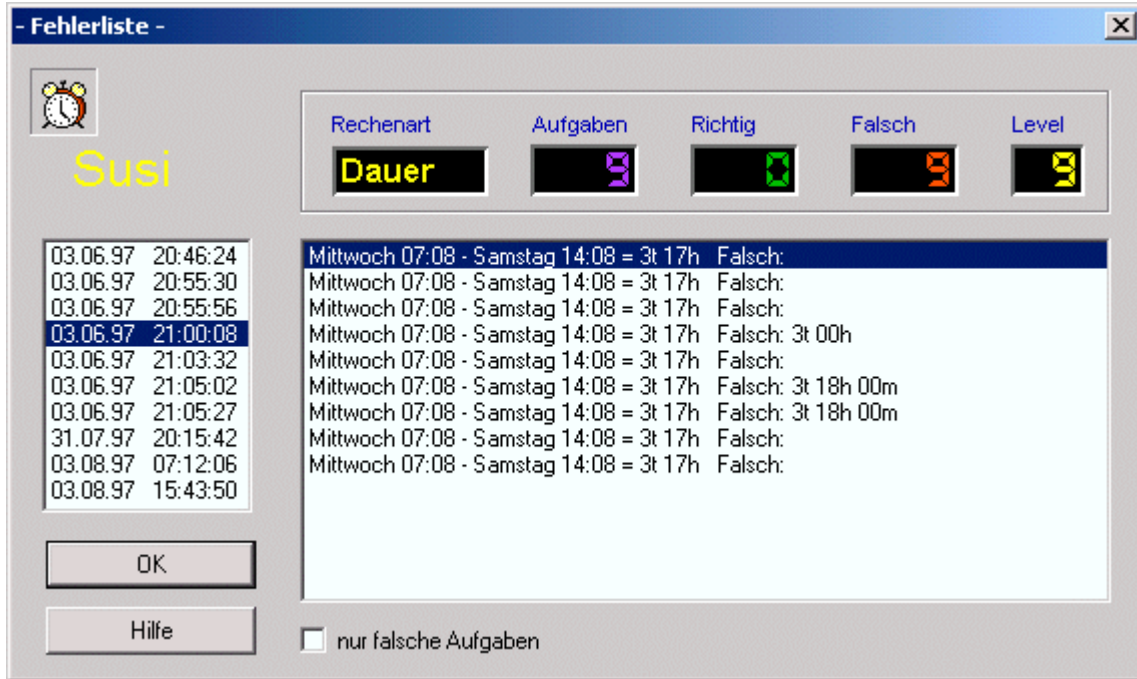
4. Schüler - Bestenliste

Die erreichte Punkteanzahl hängt vom Level und der benötigten Zeit für die richtige Lösung der Aufgaben ab. Die Anzahl der gelösten Aufgaben wirkt sich auch mit einem etwas niedrigeren Faktor auf die Punkteanzahl aus. Der neue Eintrag ist immer in Rot geschrieben.



5. Schüler - Fehlerliste

In der Fehlerliste sind für jeden Schüler die letzten zehn Übungen gespeichert. In der Liste links stehen Datum und Uhrzeit des Zeitpunktes, zu dem die Übungen gemacht wurden. Durch selektieren eines Eintrages darin, werden in der rechten Liste alle Aufgaben angezeigt. Bei Fehlern, sind diese in derselben Zeile aufgeführt. Über dieser Liste sehen Sie die Rechenart, den Level und die Anzahl der Aufgaben.



6. Level wählen

Schwierigkeitsgrade der einzelnen Level:

LEVEL 1	Zeitdifferenz im Minutenbereich, ohne Stundenübertrag
LEVEL 2	Zeitdifferenz bis zu einer Stunde
LEVEL 3	Zeitdifferenz bis zu 2 Stunden, ohne Tagesübertrag
LEVEL 4	Zeitdifferenz bis zu 5 Stunden, ohne Tagesübertrag
LEVEL 5	Zeitdifferenz zwischen 4 und 12 Stunden, ohne Tagesübertrag
LEVEL 6	Zeitdifferenz bis zu 5 Stunden, mit Sekunden, ohne Tagesübertrag
LEVEL 7	Zeitdifferenz zwischen 6 und 24 Stunden
LEVEL 8	Zeitdifferenz zwischen 24 und 48 Stunden
LEVEL 9	Zeitdifferenz bis zu 2 Tage, ohne Minuten
LEVEL 10	Zeitdifferenz bis zu 6 Tage

7. Rechenart wählen

Hier kann zwischen den verschiedenen Arten mit Zeiten zu rechnen gewählt werden.
Startzeit ausrechnen Aus der Endzeit und der Dauer die Startzeit ausrechnen
Endzeit ausrechnen Aus der Startzeit und der Dauer die Endzeit ausrechnen
Dauer ausrechnen Differenz zwischen Start- und Endzeit ausrechnen

8. Optionen - Sound

Hier werden alle Optionen die den Sound des Programms betreffen eingestellt. Die Einstellungen sind für alle Schüler gültig.

Als Belohnung hat es sich bei Kindern gut bewährt, ihre Lieblingsmusik zu spielen. Es können ruhig längere Stücke sein (volle Lieder). Je nach PC kann es dann eben, wenn sie gespielt werden beim Laden einige Sekunden dauern.



8.1. Sound als Belohnung

Wenn *Eigene Sounddateien* gewählt wird, können eigene Dateien im WAV-Format eingebunden werden. Kopieren Sie die eigenen Sounddateien in das Verzeichnis von Zeitmaschine. Es können bis zu sechs eigene Dateien verwendet werden. Sie werden nach dem Zufallsprinzip als Belohnung gespielt, wenn der Soundbalken voll ist. Die Dateien müssen BEL1.WAV bis BEL6.WAV heißen.

9. Optionen - Eingabe

Für die einzelnen Rechenarten kann getrennt gewählt werden, ob die Eingabe der Ergebnisse von hinten oder von vorne erfolgen soll. Abhängig davon, wie Kinder Kopfrechnen, kann er von Vorteils sein, die Eingabe des Ergebnisses von hinten zu beginnen.



10. Optionen Hintergrund-Bilder

Festlegung der Hintergrundbilder und evtl. deren Wechselzeiten.



10.1. Bilder für Aufgaben

Hier wird festgelegt, ob immer das Standardbild als Hintergrund angezeigt werden soll. Als Alternative stehen noch andere Bilder zur Verfügung, die abwechselnd gezeigt werden können. Wenn die anderen Bilder gewählt werden, bedeutet das gleichzeitig eine Steigerung der Schwierigkeit, da die Zeiten immer in verschiedener Reihenfolge angezeigt werden. Das Kind muß die Aufgabe daher genauer analysieren.

10.2. Bilder wechseln nach ...

Bei der Anzeige von verschiedenen Bildern, wird hier festgelegt wie oft das Hintergrundbild gewechselt wird.

11. Eingaben

Im Dialog Optionen - Eingabe kann die Eingabe einzeln konfiguriert werden, falls die Zeit von hinten nach vorne eingegeben werden soll, Als Trennzeichen zwischen Stunden, Minuten und Sekunden werden ein Punkt, Doppelpunkt oder ein Leerzeichen akzeptiert.

11.1. Startzeit

Wenn die Rechenart *Startzeit eingeben* ist, muss hier das Ergebnis von Endzeit - Dauer eingegeben werden.

11.2. Endzeit

Wenn die Rechenart *Endzeit eingeben* ist, muss hier das Ergebnis von Startzeit + Dauer eingegeben werden.

11.3. Dauer

Wenn die Rechenart *Dauer eingeben* ist, muss hier das Ergebnis von Endzeit - Startzeit eingegeben werden.

Zwischen Stunde, Minute und Sekunde muss kein Leerzeichen eingegeben werden. So ist es z.B. möglich 2t3h43m12s (für 2 Tage 3 Stunden 43 Minuten und 12 Sekunden) als Lösung einzugeben.

12. Adresse

Wolfgang Saiger
Am Eichenhain 1
82449 Uffing

E-Mail: info@You2.de
Homepage: <http://www.You2.de>