

# SmartCards

Karteikarten-Programm für SmartPhones mit Windows Mobile



## Handbuch

Version 1.0



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

## 1 Systemanforderungen

SmartPhone mit Windows Mobile ohne Touch-Screen. Auf SmartPhones mit Touch-Screen können MCards und PCards verwendet werden.

## 2 Installation

SmartCards ist in Java geschrieben. Sie brauchen eine VM (virtual machine) um SmartCards zu nutzen. Bitte löschen sie auf dem SmartPhone diese VM nicht, SmartCards läuft sonst nicht mehr. Es gibt auch eine Installation für MacOS.

Zuerst überprüfen sie bitte ob sie die richtige Version für ihr Betriebssystem haben:

⇒ **Windows PC:** SmartCards.zip <http://www.You2.de/SmartCards.zip>

⇒ **Mac:** SmartCards\_MacOS.zip [http://www.You2.de/SmartCards\\_MacOS.zip](http://www.You2.de/SmartCards_MacOS.zip)

Starten sie die beiden Installationsprogramme *SuperWabaSetup* und *SmartCardsSetup* und folgen den Anweisungen.

**Wir empfehlen SmartCards nicht auf Speicherkarten zu installieren.**

## 3 Eigene Karteikarten erstellen

Auf dem SmartPhone können keine neuen Datenbanken erstellt werden. Es war das Ziel SmartCards möglichst einfach zu halten, und auf dem SmartPhone ist das Schreiben nicht so komfortable wie am PC.

Mit der Registrierten Version von PrismaCards (<http://www.you2.de/prismac.html>) können Datenbanken selbst erstellt und auf das SmartPhone exportiert werden.

## 4 Zusätzliche Datenbanken

Auf unserer Homepage sind weitere Datenbanken für verschiedene Sprachen erhältlich.

[http://www.you2.de/smartcards\\_db.html](http://www.you2.de/smartcards_db.html)

## 5 Synchronisation

Seit PrismaCards 2.6 gibt es eine Synchronisierung der Datenbanken zwischen den PC und dem PDA/SmartPhone. Näheres dazu ist im Handbuch oder der Hilfe von PrismaCards zu lesen.

## 6 Das Lernprinzip

### Herkömmliches Karteikarten-System

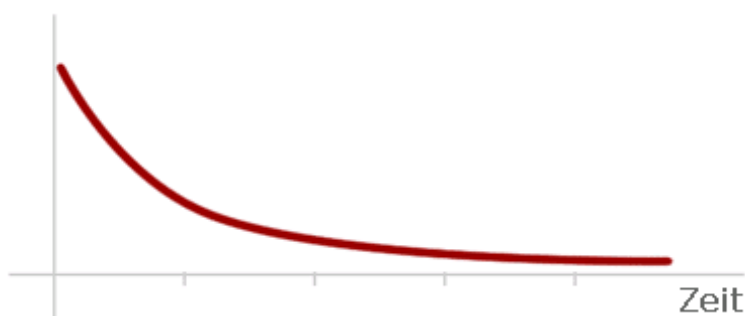
Beim Karteikartensystem wird für jede Vokabel bzw. jede Frage / Antwort eine Karteikarte angelegt und in eine Box gelegt. Beim Lernen nimmt man eine Karteikarte aus einer der Boxen. Um einen gleichmäßigen Lernfortschritt zu gewährleisten, sollte immer mit Karteikarten aus der höchsten Box begonnen werden.



Wird die Antwort gewusst, wandert die Karteikarte in die nächstniedrigere Box (z.B. von Box 7 in die Box 6), wird sie nicht gewusst kommt die Karteikarte in die nächsthöhere Box. Dadurch wandern die Karteikarten, die man schon beherrscht, sehr rasch in die Box 0 und müssen nicht mehr gelernt werden.

### System von SmartCards (nach Sebastian Leitner)

Beim klassischen Karteisystem sind die einzelnen Fächer (Boxen) alle gleich groß. Beim System nach Dr. Sebastian Leitner ist das nicht so, im ersten Fach passen nur sehr wenige Karteikarten, die höheren Fächer werden dann immer größer. Der Grund dafür ist ein Arbeitsprinzip unseres Gedächtnisses. Es vergisst am Anfang sehr viel, und je länger man etwas weiß desto unwahrscheinlicher wird es das wir es wieder vergessen.



Da jedes Fach erst dann bearbeitet wird, wenn es voll ist, wiederholen wir den Stoff nach immer längeren Zeitabständen. Dadurch wird der Lernstoff immer dann wiederholt, wenn er zu verblassen droht. Und wenn man eine Karteikarte im letzten Fach nach langer Zeit richtig beantworten kann, dann ist die Wahrscheinlichkeit sie nicht mehr zu vergessen sehr hoch.

Die Lernbox dient dem effizienteren Wiederholen. Sie besteht aus mehreren verschiedenen großen Fächern, in denen sich Karteikarten mit dem zu lernenden Stoff befinden. Der Karteikasten wird in 5 Fächer aufgeteilt. Jedes Fach kann eine bestimmte Anzahl von Karteikarten aufnehmen. Im ersten Fach sind es 30 Karteikarten, im zweiten 60, im dritten 150 und so weiter.



Zunächst werden in die erste Box 30 unbekannte Vokabeln (Karteikarten) gefüllt. Nun wird die erste Vokabelkarte von der ersten Box genommen und abgefragt. Ist diese richtig beantwortet, kommt sie in die zweite Box. Wurde sie falsch beantwortet, kommt sie als letzte Karte in die erste Box zurück.

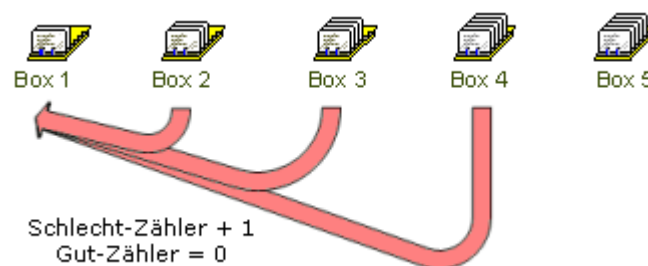


Irgendwann hat das zweite Box mehr als 60 Vokabelkarten. Dann wird aus dieser Box eine Vokabel geprüft. Wird eine wiederholte Karte aus Box 2-4 aber nicht mehr beherrscht, geht sie automatisch wieder in die erste Box zurück, um erneut den weiten Weg ins Langzeitgedächtnis anzutreten. Auf diese Weise werden einmal gekonnte Karten in gewissen Abständen wiederholt, bis sie in Box 5 landen.

## Erweiterungen in SmartCards zum System nach Dr. Sebastian Leitner

### Schlecht-Zähler:

Dieser Zähler erhöht sich, wenn eine Karte aus Box 2-4 nicht gewusst wird. Er ist ein klares Merkmal für Karteikarten die schwer zu lernen sind. Damit das normale anfängliche Lernen nicht mit eingeht, wird der Zähler bei falschen Antworten von Karteikarten aus Box 1 nicht erhöht.



### Gut-Zähler:

Jedes Mal wenn eine Karte von Box 4 in die Box 5 wandert, wird dieser Zähler erhöht. Erst nach dem Auffrischen (Karten aus Box 5 in Box 4 schieben) wird diese Karte dann noch mal abgefragt. Ist alles OK erhöht sich der Zähler wieder, bei falscher Antwort wird der Zähler gelöscht. Er ist also ein Kriterium wie sicher Karteikarten auch nach langer Zeit noch beherrscht werden.



### Das System nach Dr. Sebastian Leitner bietet zwei große Vorteile:

- Schlecht im Gedächtnis Haftendes wird öfter und in kürzeren Zeitabständen wiederholt, schon Gelerntes durchläuft den Kasten problemlos.
- Durch die zum letzten Fach hin immer größer werdenden Fächer werden die Zeitabstände bis zum nächsten Auftauchen einer Karte immer größer. Um es bis durch den letzten Kasten zu schaffen muss der Karteninhalt mehrere Wochen im Gedächtnis geblieben sein. Da die Vergessenskurve vor allem in den ersten Tagen sehr steil ist, nach einigen Tagen aber fast flach wird, sind solche über Wochen behaltene Inhalte praktisch "für ewig" gelernt.

## 7 Programm

### 7.1 Startseite

**SmartCards**

Verfügbare Übungen

- Englisch Aufbauwortsch II
- Englisch Aufbauwortschatz
- Englisch Grundwortschatz
- Englisch Idioms
- Englisch Saetze
- Englisch Slang
- Englisch-Englisch Advance
- Feng Shui
- Französisch Grundwortschatz





24 6 26 16

Karten/Gelernt: 72 / 29.2%


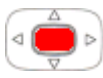
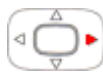
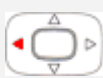

Optionen Verwalten

Die Startseite zeigt alle verfügbaren Übungen an.

Der bunte Balken unter der Liste der Übungen zeigt für die ausgewählte Übung an, wie viele Karteikarten in jeder Box sind. Karteikarten aus der Box 0 und 5 werden nicht berücksichtigt. Für jede Box gibt es eine andere Farbe. In diesem Balken wird durch eine gepunktete Umrandung angezeigt welche Box als nächstes zum Lernen drankommt.

Box 1:   
 Box 2:   
 Box 3:   
 Box 4: 

Bedingt durch das Lernsystem werden automatisch immer wieder Karten aus der Box 0 in die Box 1 gelegt. Der bunte Balken zeigt dadurch scheinbar eine Eigendynamik die vermuten lässt das etwas nicht stimmt, dem ist nicht so ☺.

	<b>Selektion der Übungen in der Liste</b>
 	<b>Lerndialog für selektierte Übung öffnen</b>
 <b>Softkey 2</b>	<b>Verwalten-Dialog für selektierte Übung öffnen</b>
<b>Softkey 1</b>	<b>Optionen-Dialog öffnen</b>
	<b>Programm beenden</b>

**Achtung:** Auf Windows Mobile werden Programme nicht beendet wenn man das Kreuz recht oben anklickt, sie laufen weiter, man sieht sie nur nicht!. Bitte SmartCards immer mit der ZURÜCK-Taste schließen (nicht mit der HOME-Taste!). Das Programm sucht nur beim Start nach vorhandenen Übungen. Wenn es nicht richtig beendet wird sieht es so aus, als ob neue Übungen nicht gefunden werden.

**Hinweis:** Leider werden die Softkeys von Windows Mobile durch SmartCards nicht ausgeblendet. Wie im Bild zu sehen ist, sind die beiden Beschriftungen CALENDAR und CONTACTS sichtbar während SmartCards läuft. Diese Softkeys funktionieren aber nicht, sie sind durch SmartCards überschrieben (im Bild mit OPTIONEN und VERWALTEN). Dies ist nicht sehr schön, kann im Moment aber nicht geändert werden. Wir bemühen uns, das Problem so bald wie möglich zu beheben.

40 54 19

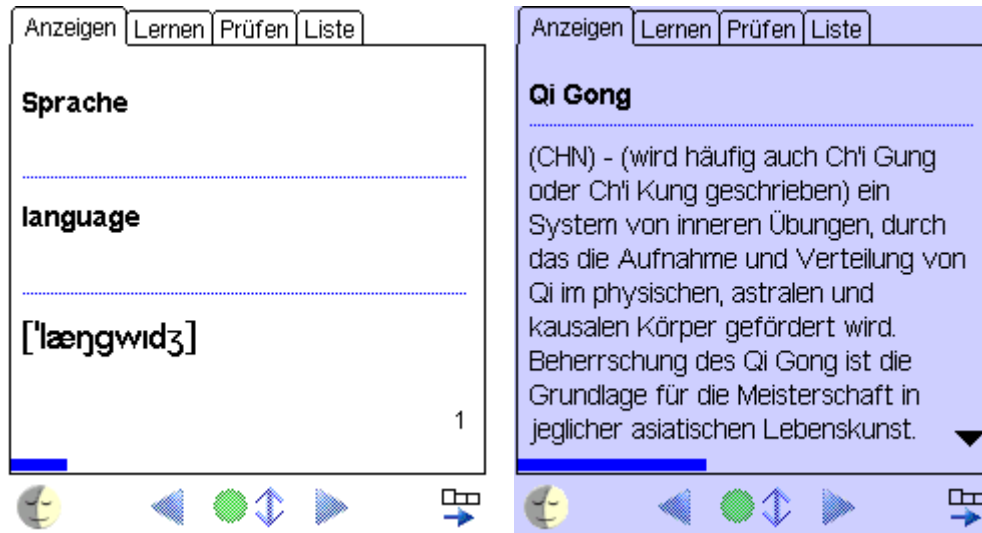
Karten/Gelernt: 1624 / 0.7%

Optionen Verwalten

Calendar Contacts

## 7.2 Lernen - Anzeigen

Hier wird die Frage und die Antwort gleichzeitig angezeigt. Wenn eine Lautschrift vorhanden ist wird auch diese angezeigt. Am unteren Fensterrand ist ein Fortschrittsbalken zu sehen. Rechts darüber steht die Box aus der die Karteikarte entnommen wurde. SmartCards wählt automatisch die Box aus, die als nächstes gelernt werden muss (siehe Kapitel 6 - Das Lernprinzip).



Einige Datenbanken nutzen den GLOSSAR-MODE (bis zu drei Zeilen für die Frage, viele Zeilen für die Antwort - max. 2000 Zeichen). Wenn die Antwort zu lange ist um sie anzuzeigen erscheint rechts unten ein Pfeil, mit den Pfeil-rauf/runter Tasten kann dann geblättert werden.

Tag/Nacht-Modus: Im Nachtmodus wird der Hintergrund nicht so hell dargestellt, damit das SmartPhone im Dunkeln nicht blendet (Farben sind in OPTIONEN wählbar).

	<b>Nächste / Vorherige Karteikarte anzeigen</b>
	<b>Blättern, falls die Antwort zu lang ist, um sie komplett anzuzeigen (rechts neben der Frage erscheinen Pfeile)</b>
	<b>Frage / Antwort vertauschen</b>
<b>Softkey 1</b>	<b>Umschalten zwischen Tag / Nacht-Modus</b>
<b>Softkey 2</b>	<b>Zum nächsten Lerndialog weiterschalten</b>
	<b>Lerndialog verlassen – kehrt zur Startseite zurück</b>

### 7.3 Lernen - Lernen

Zeigt zuerst nur die Frage, sie haben Zeit über die Antwort nachzudenken und dann zu sehen ob sie richtig war. Ansonst ist alles wie unter LERNEN-ANZEIGEN.

	<b>Nächste Karteikarte anzeigen, bzw. die Antwort zeigen</b>
---	--

### 7.4 Lernen - Prüfen

Anzeigen
Lernen
Prüfen
Liste

**bewegen, sich bewegen**

---




move

---


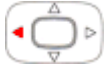

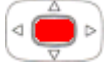



[mu:v]

1

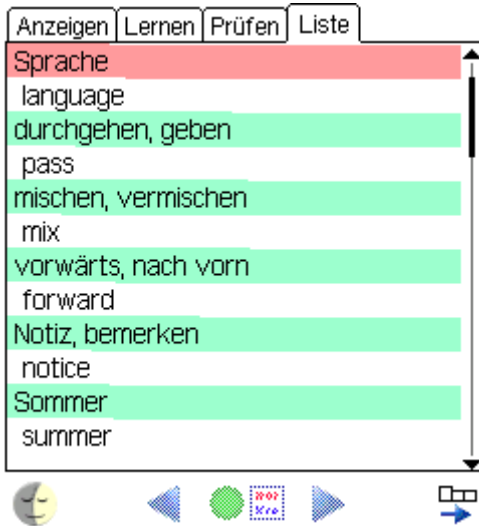


Hier wird es ernst, die Antworten können bewertet werden. Mit PFEIL-RECHTS wandert die Karteikarte in die nächste höhere Box. PFEIL-LINKS verschiebt die nicht gewusste Karteikarte zurück in Box 1. Der Fortschrittsbalken zeigt die Anzahl der richtigen Karteikarten in grün an, die der Falschen in rot.

	<b>Nächste Karteikarte / Antwort anzeigen</b> Wenn die Antwort angezeigt wird, Karteikarte als RICHTIG kennzeichnen
	Wenn die Antwort angezeigt wird, Karteikarte als FALSCH kennzeichnen
	<b>Blättern, falls die Antwort zu lang ist, um sie komplett anzuzeigen (rechts neben der Frage erscheinen Pfeile)</b>
	<b>Frage / Antwort vertauschen</b>
 <span style="margin-left: 10px;"><b>Softkey 1</b></span>	<b>Umschalten zwischen Tag / Nacht-Modus</b>
 <span style="margin-left: 10px;"><b>Softkey 2</b></span>	<b>Zum nächsten Lerndialog weiterschalten</b>
	<b>Lerndialog verlassen – kehrt zur Startseite zurück</b>

## 7.5 Lernen - Liste



Hier werden die Karteikarten aus den Boxen 1 bis 5 in einer Liste angezeigt. Mit der MITTE-OK-Taste wird die Karteikarte ganz angezeigt.



		<b>Nächste / Vorherige Karteikarte selektieren</b>
		<b>In der Liste um ganze Seiten blättern</b>
		<b>Karteikarte anzeigen</b>
	<b>Softkey 1</b>	<b>Umschalten zwischen Tag / Nacht-Modus</b>
	<b>Softkey 2</b>	<b>Zum nächsten Lerndialog weiterschalten</b>
		<b>Lerndialog verlassen – kehrt zur Startseite zurück</b>

### Dialog Karteikarte

	<b>Dialog schließen</b>
	<b>Dialog schließen</b>

## 7.6 Optionen

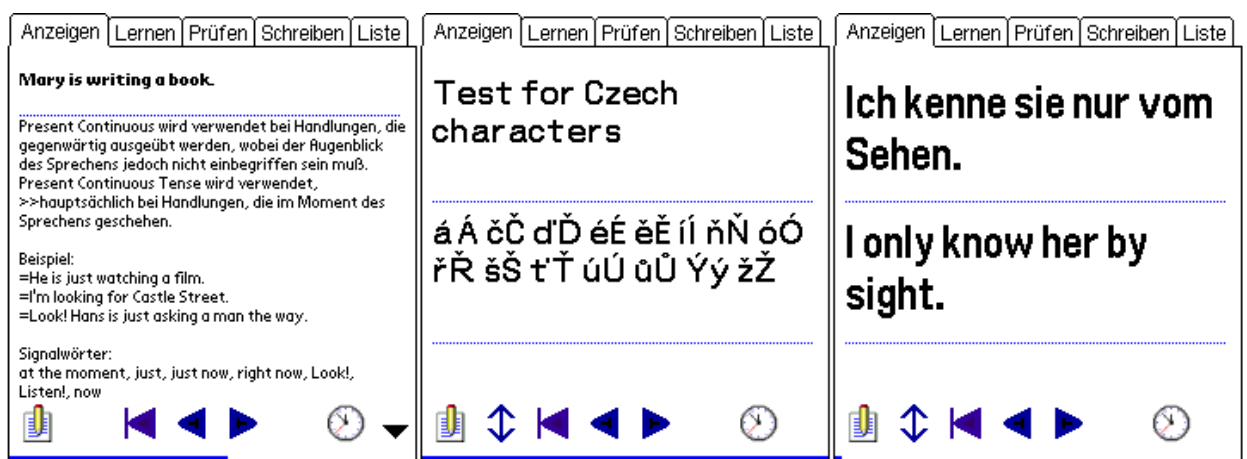


Die OPTIONEN sind thematisch auf mehreren Seiten verteilt. Mit dabei ist auch der Info-Dialog über das Programm.

Ein Wechsel der SPRACHE macht es notwendig SmartCards neu zu starten.

	<b>Wert des selektierten Eintrages ändern</b>
	<b>Nächsten / Vorherigen Eintrag selektieren</b>
<b>Softkey 2</b>	<b>Zur nächsten Seite weiterschalten</b>
<b>Softkey 1</b>	<b>Optionen mit Speichern verlassen</b>
	<b>Optionen ohne Speichern verlassen</b>

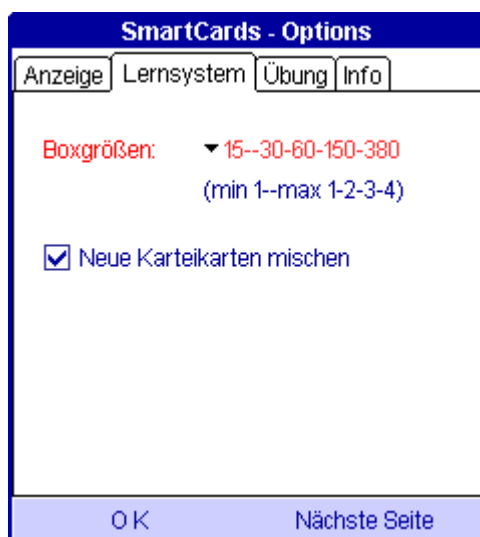
Mit FONT FRAGE und FONT ANTWORT kann der Zeichensatz für die Karteikarten gewählt werden. Alle Zeichensätze sind in verschiedenen Größen verfügbar. Der STANDARD-Zeichensatz ist für westliche Sprachen geeignet und meist eine gute Wahl. Alle Zeichensätze mit EAST EU sind für osteuropäische Sprachen, wie Tschechisch, Slowenisch, Ungarisch, Slowakisch, Polnisch, Rumänisch und Kroatisch gedacht. Weiterhin sind KYRILLISCH, GRIECHISCH und TÜRKISCH verfügbar.





FARBE STANDARD / NACHT lässt die Wahl der Hintergrundfarbe für den Normal- und Nachtmodus zu. Wird eine Farbe gewählt nimmt der Optionen-Dialog sofort diese Farbe an, damit eine optische Kontrolle der Einstellung möglich ist. Die Werte werden aber erst dauerhaft mit OK übernommen.

KEINE FETT-SCHRIFT FÜR KARTEIKARTEN deaktiviert die automatische Wahl von Normal-/Fettschrift für den Karteikartentext. Diese Option ist sehr nützlich wenn Stoff gelernt werden soll, dessen Fragen und Antworten oft sehr lang sein können. Es wird verhindert, dass bei kurzen Texten Fettschrift verwendet wird, und bei längeren die Normalschrift. Dieser Wechsel kann als störend empfunden werden und ablenken. SmartCards versucht immer den Text in Fettschrift darzustellen, wenn er aber zu lang ist wird auf Normalschrift gewechselt.



Die BOXGRÖßEN sind ein elementarer Bestandteil des Lernsystems nach Leitner. Es ist ratsam sie der Größe der Übungen anzupassen um einen gleichmäßigen Lernfortschritt zu erzielen. Der erste Wert (min 1) gibt an, bei welchem unteren Füllgrad der Box 1 neue Karteikarten aus Box 0 nachgeladen werden.

Wenn NEUE KARTEIKARTEN MISCHEN aktiviert ist, werden neue Karten die von der Box 0 kommen nach einem Zufallsprinzip gewählt. Dies macht Sinn, wenn die Karteikarten sortiert sind.



Auf der Seite ÜBUNG kann für die gerade selektierte Übung ein eigener Zeichensatz eingestellt werden. D.h., für diese Übung wird dann nicht der Zeichensatz verwendet, der unter ANZEIGE gewählt wurde. Damit wird es möglich ganz verschieden Sprachen zu lernen, ohne dabei dauernd den Zeichensatz umzustellen.

## 7.7 Verwalten

Dieser Dialog zeigt eine Statistik der gewählten Übung. Es wird angezeigt wie viele Karteikarten in jeder Box sind, sowie auch die Gesamtanzahl der Karteikarten.



Mit ÜBUNG LÖSCHEN... kann eine Übung vom SmartPhone gelöscht werden. Die Sicherheitsabfrage kann mit JA (Softkey 1) oder NEIN (Softkey 2) beantwortet werden.



Es ist möglich unabhängig von der Lernmethode gezielt eine Box zum Lernen auszuwählen. Es sind auch die Boxen 0 und 5 verfügbar.

Diese Einstellung wird nicht gespeichert und ist nur für die gerade in der Übersicht selektierte Übung gültig. Sobald eine andere Übung selektiert wird, ist

diese manuelle Auswahl der Box deaktiviert.

Diese manuelle Auswahl bietet die Möglichkeit Vokabeln aus der Vorratsbox schon mal anzusehen, bzw. noch einmal einen Blick auf schon gelernte Vokabeln zu werfen.

Im Hauptfenster wird die Manuelle Auswahl durch Rahmen um die Box dargestellt. Der gepunktete Rahmen zeigt an, welche Box das Lernsystem vorschlagen würde. Wird Box 0 oder Box 5 gewählt, so wird der Rahmen um den gesamten Balken gezeichnet.

Beispiel: Das Lernsystem schlägt Box 1 vor, manuell wurde aber Box 2 gewählt

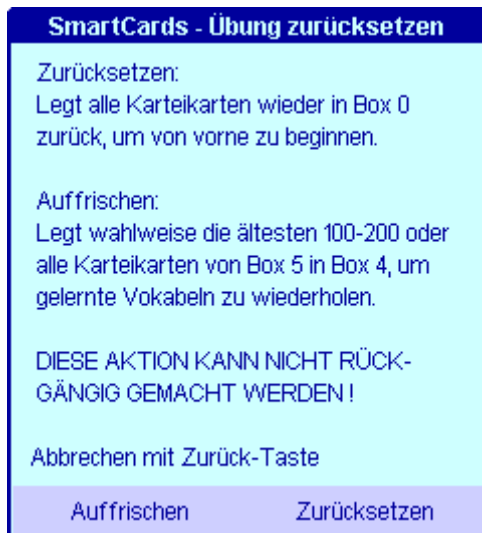


Beispiel: Manuell wurde Box 0 oder 5 gewählt



Wurde Box 0 oder Box 5 manuell ausgewählt, wird die Prüfen-Seite deaktiviert. Karteikarten aus diesen beiden Boxen können nicht geprüft werden.

	<b>Wert des selektierten Eintrages ändern</b>
	<b>Nächsten / Vorherigen Eintrag selektieren</b>
<b>Softkey 1</b>	<b>Zurücksetzen-Dialog öffnen</b>
<b>Softkey 2</b>	<b>Import-Dialog öffnen</b>
	<b>Verwalten verlassen</b>



ZURÜCKSETZEN... öffnet einen Dialog, in dem zwischen zwei verschiedenen Arten gewählt werden kann.

**Auffrischen:** Die 100 bis 200 ältesten oder auch alle Karteikarten aus Box 5 kommen in die Box 4. Dadurch werden sie noch einmal in den Lernprozess eingeschleust und es wird sichergestellt, dass sie wirklich nicht vergessen werden. Das ist optimal um nach längerer Zeit die gelernten Karteikarten zu wiederholen.

**Zurücksetzen:** Alle Karteikarten kommen wieder in die Box 0. Das ist der Anfangszustand jeder Übung.  
**ACHTUNG:** Damit gehen alle Lernergebnisse für diese Übung verloren.



Mit IMPORT... können jederzeit weitere Karteikarten zur bestehenden Übung hinzugefügt werden. Alle neuen Karteikarten landen in der Box 0. Die erste Zeile im Dialog zeigt in rot die Übung an, zu der die Karteikarten hinzugefügt werden. Darunter ist eine Liste der für den Import zur Verfügung stehenden Dateien. Diese Importdateien werden am PC in PrismaCards erstellt. Nach dem Import wird diese Datei automatisch gelöscht.