

# 5 Typewriter: Lernprogramm zur Tastaturschreibung (Mairitsch, Elisabeth)

## In diesem Kapitel erfahren Sie

- ✓ Einführung in das online-Lernprogramm für das 10-Fingersystem.
- ✓ Überblick über die Benutzeroberfläche.
- ✓ Überblick über die Funktionen des online-Lerprogramms

#### In welchem Bereich unterstützt dieses Programm

- ✓ Umgang mit der Tastatur.
- ✓ Erlernen des 10-Fingersystems.
- ✓ Erlernen und Üben im Unterricht, wie auch selbstständiges Erlernen und Üben des 10-Fingersystems.

#### Was sind die Voraussetzungen

- ✓ Es ist keine Installation notwendig.
- Typewriter läuft in jedem aktuellen Browser (auch auf Tablets): Google Chrome ab Version 50 Internet Explorer Version 11 Firefox ab Version 40 Safari 9; Safari/iOS auf iPAD mit mechanischer Tastatur Google Chrome auf Android mit mechanischer Tastatur

## Wo finden Sie dieses Programm

 ✓ <u>https://at4.typewriter.at/</u> Registrierung für kostenlosen Basismodul notwendig

#### Funktionen der Basisversion

- ✓ Kostenlos
- ✓ Online. Keine Installation notwendig
- ✓ Alleine oder mit der Klasse
- ✓ 6 verschiedene Ländereinstellungen
- ✓ Gamification (Abzeichen, Typefish)
- ✓ Typewriter Zertifikate
- ✓ Wissenschaftliches Konzept
- ✓ Für Lehrpersonen:
  - ✓ Automatische Notenberechnung
  - ✓ Mehrere Klassen
  - Notensystem voll konfigurierbar
  - ✓ Tests und Hausübungen



#### Nachteile

✓ Registrierung notwendig für erweiterte Funktionen: Kostenpflichtig für Plus-Version ohne Werbung, Erweiterter Funktionsumfang, Benutzerverwaltung, SchülerInnen Import, SchülerInnen Weitergabe, Notensystem pro Klasse, Nachteilsausgleich, Bis zu 600 SchülerInnen, Über 400 zusätzliche Lektionen

## Kurzbeschreibung

Das österreichische Lernprogramm "Typewriter" ermöglicht das Online-Training des 10-Fingersystems am PC, ohne Installation oder Registrierung. Lehrpersonen können nach Registrierung Klassen anlegen, verwalten und Zertifikate ausstellen. Das Tool eignet sich für den Unterricht und selbstständiges Lernen zu Hause - ohne Vorkenntnisse. Mit über 200 Lektionen können Lernende ab Lektion 54 alle Buchstaben blind schreiben. Zusätzliche Lektionen werden automatisch aus häufigen Fehlern generiert.

Entwickelt wurde das Programm 2002 als Masterarbeit an der Donau Universität in Krems. Das webbasierte Lehrmittel ist browser- und tablet-kompatibel. Lehrpersonen können Klassen virtuell beaufsichtigen, Leistungen in Echtzeit verfolgen und Tests automatisch auswerten.



Institut Berufspädagogik

## Eröffnung eines Kontos für Lehrpersonen

Um sich anzumelden, klicken Sie auf der Seite in der Mitte auf die Schaltfläche "Jetzt registrieren".

Es erscheint ein Formular, in das Sie Ihre persönlichen Daten eingeben können.

Wählen Sie die Option "Anmeldung als Lehrperson" und geben Sie Ihre Informationen ein. Achten Sie darauf, einen eindeutigen Benutzernamen zu wählen, da dieser für die Schüler sichtbar sein wird. Es wird empfohlen, Ihre dienstliche E-Mailadresse zu verwenden.

Nachdem Sie alle Daten eingegeben haben, klicken Sie auf "Kostenlos registrieren". Ihre Anmeldeinformatione werden daraufhin sofort angezeigt.

An die angegebene Kontaktdaten wird eine E-Mail mit der Zugangsdaten gesendet.

-	Benutzerregistrierung - kostenlos	Regis	trieruna	ais Lehrpersor	n				
a fight com	kennst dich jederosit wieder abnekten und dene Daten beitet Klacherf Bichüler können nar sen their Lahrperson geläicht werden!	Metho d Destaut	ich an und te die Lete	rerivalle daire Klea Long deirer Schüler of Testa ver	ntri. Gib čren				
	Peoer nit "matten autgefalt werden	Registrieging als Lemender							
	Landaneoutletung (Apreche, Notes, Tartistic, Lantionen) *	Ou turn	-	ier oder nach dem-	eration Log				
-	Osterreichtische Version	- 60.40	r auth orte	"Nameride" with	al registre				
	Annual data and a	Lànde	veinstell	ung					
weithe	Labreerson	Die Ländenimstellung ürstimmt welche Sprache i welches Notersystem für den Derutzer eingestell							
mahken	Lamender	Achtan	De Drei	ellungen einer Lehrg	-				
	Bendlamana *		and set	e are and					
	MaxMuttermane	Serator	x tacher	Tankatar	April 1				
	E Abult *	AT	1.6	QMERTZ	D				
	K.Aal sistertule:	01	6-1	OWERTZ (CH)	0 (0)				
	mas muslemen@muslemel.com	00	1.0	QMERTZ	0				
	Pessani -	00	47	OWEITY	-				
	( mithing and a second se	-	6.7	OMERTZ (CH)					
	Verane	17	10.0	QMERTY (T)					
	0 as								
	Musleman								
	Rith eliments likel <u>Destinational entities are an</u> Bittle information address data manage Wartungsanteelises,     Wetwasseruppen in Lengungsment with dem Angelos. Her finden Sie     warte <u>Statementume</u>								
	Tim not a robot								
	Ihre Anmeldung war erfolgreich!								
1	uu emass in kuzze eine Bestatigungsmat. Hinweit: Speichere dein Passwort für den Fall, dass die E-Mail dich nicht erreicht.								
	Providence of the later of the								
	E-Mail: max.mustermann@mustermail.com								
	Zurück zur Startsnitel								

TOUR DUST I

## er Typewriter ist das online-Lernprogramm fü leichteres Erlernen des Tastaturschreibens. Du hast dich gerade beim Typewriter registriert. Wir senden dir shalb deine Zugangsdaten. Bitte bewahre sie gut auf! Benutzername Viel Spaß und Erfolg mit dem Typewrite

#### Die Benutzeroberfläche

Nachdem Sie sich angemeldet haben, gelangen Sie zur Übersichtsseite, auf der verschiedene Aktivitäten zur Auswahl stehen. Als Lehrperson haben Sie nicht nur administrative Funktionen, sondern können auch die gleichen Möglichkeiten wie Ihre Schülerinnen und Schüler nutzen. Sie müssen daher keinen separaten Testzugang für sich selbst erstellen, wenn Sie üben oder etwas ausprobieren möchten.



Institut Berufspädagogik

<b>Type</b> writer	CLEATING Schreiben Einstellung Klasse Hochladen Profil Hill	Aktive Klasse: Klasse-1 v		
maintsche	Lektionen	Schreib-O-Meter live Klassenliste		
Rolle:	Lektion #3 starten! (692 Zeichen, ca. 5 min)	E- Zum Schreib-O-Meter		
Lehrer Name: Elisabeth MAIRITS	Übungen	Mit dem praktischen Schreib-O-Meter kannst du live genau beobachten, was deine Schüler heute gearbeitet haben und was sie gerade jetzt machen.		
elisabeth.mairits	1. Grundstellung05 Fingerübu (119 Zeichen, ca. 55 s) 🥒			
Besuche: 80	2. Grundstellung04 Fingerübu (119 Zeichen, ca. 55 s) 🖋	Zuletzt erhaltene Abzeichen		
	3. Grundstellung03 Fingerübu (119 Zeichen, ca. 55 s) 🥒			
	4. Grundstellung01 Fingerübu (119 Zeichen, ca. 55 s) 🖋			
	5. Grundstellung02 Fingerübu (119 Zeichen, ca. 55 s) 🖋	Alle Abzeichen anzeigen		
	Tests -Test erstellen	Deine häufigsten Fehler Deine haufigsten Fehler und eine Lektion, mit der du genau diese		

Im oberen Menü befinden sich verschiedene Optionen zu den diversen Einstellungen.

## Schreiben

Diese Option ermöglicht das Starten und Üben der nächsten Lektion im Tastaturschreiben.

#### Leistung

Unter "Leistung" sehen Sie eine Übersicht Ihrer Leistungen in Lektionen und Tests.

#### Profil

Im Menüpunkt "Profil" können Sie Ihre persönlichen Daten und Ihr Passwort ändern.

d la



## Klassen und Klassenlisten

Bei der Anmeldung als Lehrperson wurde automatisch eine Klasse angelegt. Mit ei-



nem Klick auf den Menüpunkt "Klasse" gelangen Sie zu der Klassenliste. Diese enthält zu Beginn noch keine Schülerinnen und Schüler. Um den Klassennamen zu ändern, klicken Sie auf "Klassenübersicht". In der Klassenübersicht werden die Klassen verwaltet.

Um eine Klasse umzubenennen, klicken Sie auf das Stiftsymbol neben

Aktive Klasse	Schreib-O-Meter	Tests Klassenübersicht	
Klassenübersich	ŧ.		Insgesamt 9 Ergébois
Matter	Schutz	Houses westerbolin	
Klasse-1		(at	at 🖉 🖉 👘 📾
1A		Ja	# / * 4 @
18		Ja	💣 🖉 😠 🔤
10		Ja	🖉 🖌 🗙 🍄 🖄
1D		Ja	<b>\$ 1 = 4</b> in
1E		Ja	at 1 x 10 10
1F		Ja	💣 🖉 😠 🗇 💷
1G		Ja	💣 🖌 😦 🍄 🖄
tH		Ja	# × + + 10

dem Klassennamen und geben Sie den gewünschten Namen ein, der maximal 16 Zeichen lang sein kann.

Es gibt auch die Option, Lektionen zu wiederholen, die standardmäßig auf "ja" eingestellt ist und nicht geändert werden sollte, da dies den Schülern die Möglichkeit nimmt, bereits geübte Lektionen zu wiederholen.

Sie können auch weitere Klassen erstellen, indem Sie auf "Klasse erstellen" klicken. Sie können bestehende Klassen bearbeiten oder löschen, indem Sie auf das Stift- oder das rote X-Symbol neben der Klasse klicken.

Aktionen				
Klasse ersteller				
🍰 SuS senden				
SuS Importieren				



Institut Berufspädagogik

#### Einstellungen der Klassen

<b>Lype</b> writer	Connection Contention of Contentions	RA A Pysk	C Aktive Hills Abmedian	n Klasse-1 ✔	
maintsche	Aktive Klasse Schreib-O-Mel	er Tests Kla	ssenübersicht		
olle:	Klassenliste Klasse-1				
an ei	Name (User/Pass)	Lektion Lektion			
eltendes lotensystem:	Keine Ergebnisse gefunden				
ind. Anschläge pro ) min: 350	Alle markierten Schüler				
ab 96.00%	- in andere Klasse verschieben:		1A ✔ ok		
ab 91.00% ab 86.00%	- auf Lektion stellen (1 - 653):	ok			
4 ab 81.00%	- auf Anfang von Lektionspäket stel		Buchstabentraining – a	ille Zeichen (1 - 50)	✓ ok
	- Note während dem Schreiben von		einblenden 🗸 ok		
tionen	- aus der Klasse entfernen:		entfernen		
<u>Klassenliste</u> <u>Zugangsdaten</u> Passwortliste	- Zugangsdaten senden (benötigt M	ailadresse)	senden		
Leistungen.csv Klasse erstellen SuS senden	Schüler zur Klasse Klasse	-1 hinzufügen	•		
SuS Importieren	Hinweis: Es können noch 54 SchülerInne	n hinzugefügt werden.			
ANY CONTRACTOR	Felder mit * müssen ausgefült werden.				
	Benutzername *	Vorname		Nachname	
	E-Mail	E-Mail wiederholen		Passwortmail sendent	
	Achtung: E-Mail-Adressen sind für SchülerInnen o	ptional. Wenn Sie eine E-Mail-Ac	resse eintregen, überprüfen Sie b	ëte zuvor ob diese auch wirklich existie	rt.
	Erstellen				

In der Klassenliste können Sie neue Schülerinnen und Schüler hinzufügen, indem Sie ein Formular am Ende der Liste ausfüllen. Es wird empfohlen, ein eindeutiges Benutzernamenssystem zu verwenden, z. B. Vorname und einige Buchstaben des Nachnamens oder das Kürzel der Schule.

Nach der Eingabe des Benutzernamens können Sie optional Vor- und Nachnamen sowie E-Mail-Adressen der Schülerinnen und Schüler eingeben. Wenn Sie "Passwort-Mail senden" auswählen, wird für jeden Kontakt eine E-Mail generiert, die später zum Zurücksetzen von Passwörtern verwendet werden kann.



In den Versionen Plus und Pro besteht die Möglichkeit Schülerinnen und Schüler per .csv-Upload hochzuladen bzw. an andere Lehrpersonen weiterzugeben. In der freien Version ist dies aus Datenschutzgründen nicht aktiviert.

## Änderung von Daten

Wenn Sie bei der Anmeldung einen Fehler gemacht haben, können Sie die Schülerdaten jederzeit einfach ändern, indem Sie auf das Stiftsymbol neben dem Schülernamen klicken. Sie können Schülerinnen und Schüler auch direkt aus der Klassenliste entfernen, aber beachten Sie,

dass sie dadurch nicht gelöscht werden. Sie bleiben als Selbstlerner im System und können zu einer anderen Lehrperson wechseln, wobei ihr Benutzername weiterhin belegt bleibt.

## Lehrpersonen haben die

		Schreit	b-O-Meter	Tests	Klassenű	bersicht			
Klassenliste 1A									
	Name (User)	Pass)							
0		<i>.</i>	2 🛎 🔹	2	3	18	00:09:20	22.01.24 15:19 😇 1 / 🌞 0	
0		<b>P</b>	2 • •	2	2	24	<ul> <li>00:10:44</li> <li>00:11:06</li> </ul>	23.01.24 20:17	5 2 <b>4</b> 9 © 0
0		•	2 • •	ш	3	17	00:37:47 00:00:00	24.01.24 13:22 😁 0 / 😑 0	5 2 & 9 3 0
0		6	2 • •	8		15	🗢 00:47:44 🔒 00:00:00	22.01.24 08:47	5 2 A 9 3 0
		2	2 🍝 🝷	2	2	12	00:24:03 00:00:00	22.01.24 08:47 😁 1 / 😑 0	5 🖉 🤱 🖓 🌚 😳

Möglichkeit, sich selbst aus dem System zu löschen, während Schülerinnen und Schüler, die einer Klasse angehören, sich nicht selbst löschen können, um Datenverluste zu vermeiden. Lehrkräfte können Schülerinnen und Schüler aus der Klassenliste entfernen, wobei ihre Konten erhalten bleiben.

Die Klassenliste bietet wichtige Informationen für Lehrpersonen, einschließlich des vollständigen Namens, des Benutzernamens und des Passworts jeder Schülerin und jedes Schülers (Schlüsselsymbol neben dem Namen).

Broschüre Mediendidaktik

Die Spalte "Lektion" zeigt die aktuelle Lektion des Kindes an, die

normalerweise nicht verändert werden sollte, es sei denn, es gibt spezielle Gründe dafür. Die durchschnittliche Leistung bei Lektionen und Tests sowie die Anzahl der Programmaufrufe werden ebenfalls angezeigt. Die Zeit, die mit erfolgreichen oder erfolglosen Lektionen verbracht wurde, und die letzten Leistungen der Schülerinnen und Schüler sind ebenfalls ersichtlich. Die letzte Spalte bietet die Möglichkeit, Benutzerdaten zu bearbeiten und Schülerinnen und Schüler aus der Klasse zu entfernen.

Name (User/Pass)

## Der Menüpunkt "Einstellungen"

Hier können die Kriterien für die Leistungsbeurteilung festgelegt werden.

An dieser Stelle können auch das Klassenranking und das Lernspiel TypeFisch konfiguriert werden.

Notensystem		Leistungssystem konfigurieren			
Aktuelles Leistungssystem: PS A Prozentsätze: Standard	risdorf	Hier kannst du das Leistungssystem für deine Klasse einstellen. Wir empfehlen die Standardeinstellung beizubehalten!			
ab % richtig = Farbe		Mit dem Oshieherenler konn fest	aslast warden, eh weleher		
ab 98,00 % = 🜔 (Sehr Gut)	Beste Leistung	Leistung eine Lektion wiederholt	gelegt werden, ab weicher werden muss.		
ab 95,00 % = 🔵 (Genügend	)				
darunter = 🔴 (Ungenüge	nd) – Lektion wiederholen				
Klassenranking	Beurteilungszeit:	Typefish Spiel	Anschläge		
Hier kannst du das wöchentliche Klassenranking aktivieren/ausschalten! Hinweis: Diese Einstellung steuert ebenfalts die Anzeige der Typefish-Spiel highscore. (Aktivieren • Speichern)	Hier kannst du auswählen, welche Leistungen angezeigt und zur Leistungsberechnung verwendet werden sollen! (Pro Jahr V Speichern	Hier kannst du das Typefish Spiel grundsätzlich ein- bzw. ausschaften oder es als Belohnung (Nach erfolgreichem Absolvieren von Lektionen) konfigurieren. (aktivieren • (für alle Klassen speichern	Felder mit * müssen ausgefült werden. Minimale Anschläge in 10 Minuten zum erfolgreichen Lektionsabschluss: * 350 für alle Klassen speichern Standard		







## Texte hochladen oder importieren



Typewriter bietet vorgefertigte Lektionen nach einem speziellen didaktischen Konzept. Es ist jedoch auch möglich eigen Übungen und Texte hochzuladen oder zu importieren. Klicken Sie dazu auf den Menüpunkt "Hochladen". Nun sehen Sie eine Liste Ihrer eigenen Texte und darunter ein Formular zum Hochladen neuer Texte.

Neuen Text hochladen								
Felder mit * müssen ausgefüllt werden.								
Titel *	Info *	Text *						
		1.	1.					
		0 Zeichen						
			Erstellen					
Levels werden aufgrund folgender Zeichensätze bestimmt: Level 1: asdfjklö Level 2: asdfjklöASDFJKLÖ Level 3: asdfjklöASDFJKLÖghGH Level 4: asdfjklöASDFJKLÖghGHeiElruRU Level 5: asdfjklöASDFJKLÖghGHeiElruRUtzTZ Level 7: asdfjklöASDFJKLÖghGHeiElruRUtzTZwoWOqpQPüÜß? Level 8: asdfjklöASDFJKLÖghGHeiElruRUtzTZwoWOqpQPüÜß?bnBN Level 9: asdfjklöASDFJKLÖghGHeiElruRUtzTZwoWOqpQPüÜß?bnBN Level 10: asdfjklöASDFJKLÖghGHeiElruRUtzTZwoWOqpQPüÜß?bnBNvmVM Level 11: asdfjklöASDFJKLÖghGHeiElruRUtzTZwoWOqpQPüÜß?bnBNvmVM Level 12: asdfjklöASDFJKLÖghGHeiElruRUtzTZwoWOqpQPüÜß?bnBNvmVMc,C; Level 12: asdfjklöASDFJKLÖghGHeiElruRUtzTZwoWOqpQPüÜß?bnBNvmVMc,C; x X:								
Level 15: abcdefghijklmnopqrstuvwxyzABCI	EFGHIJKLMNOPQRSTUVW	XYZōāūŌÄŪB1234567890!§\$/()?,.+;:-*"=%áàéè_'						

Weiters findet man in diesem Menüpunkt eine Übersicht der Inhalte aller Lektionen von Typewriter.

## **Motivationsspiel Typefish**

Als Belohnung und zusätzliche Motivation bietet Typewriter das Spiel "Typefisch" an, welches aktiviert werden muss. Sobald Lernende die Lektion 10 erreicht haben, erhalten sie für jede positiv abgeschlossene Lektion zwei Freispiele, welche sie zu einem beliebigen Zeitpunkt abrufen können. Aktivierung siehe Menüpunkt: Einstellungen.



Die Grundidee des Spiels ist, dass Der Spieler/Die Spielerin die Rolle eines Fisches übernimmt, welcher in einer gewissen Zeit möglichst viel herabfallendes Essen erwischen muss, indem man das jeweilige Wort richtig schreibt.

## Fazit

Typewriter erweist sich als benutzerfreundliches Tool um das 10-Fingersystem zu lernen. Es eröffnet viele Möglichkeiten, sowohl im angeleiteten als auch im Selbststudium. Allerdings bieten die zahlungspflichtigen Versionen hilfreiche Tools, um als Lehrkraft optimal arbeiten zu können man einen Erwerb dieser in Betracht ziehen sollte.