

Multimedia-Typing

„Mit Bild, Text und Ton auf spielerische Weise das 10-Finger-System erlernen“

Schnell und fehlerfrei tippen ist für viele Berufe Voraussetzung. Mit Multimedia-Typing Basis können Sie das 10-Finger-System auf einfache und spielerische Weise erlernen.

Kostenlos zu Ihrem Schulbuch erhalten Sie einen **zeitlich unbeschränkten Zugang zu Multimedia-Typing Basis**. Sie können sofort loslegen und müssen keine Codes anfordern.

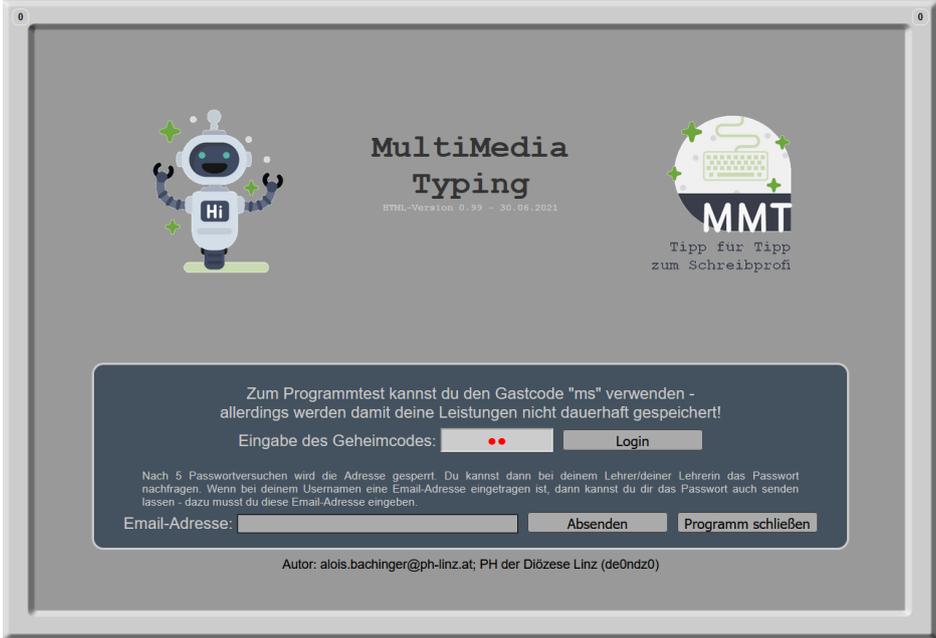
Wichtiger Hinweis:

Damit Updates sowie Korrekturen oder Änderungen im Programm berücksichtigt sind, kann es nötig sein, den Browser-Cache zu leeren. Hier finden Sie für alle Browser eine gute Erklärung, wie Sie dabei vorgehen: <https://browser-cache-leeren.de/de/windows.html>.

Programmstart von Multimedia-Typing

Starten Sie einen Internetbrowser Ihrer Wahl und öffnen Sie die Website www.mm-typing.at. Durch den **Online-Zugang** profitieren Sie garantiert immer von der **aktuel- len Programmversion**.

Klicken Sie auf den Button PROGRAMMSTART, um zur Login-Seite zu gelangen. Den Zugangscode zur Basis-Version finden Sie in Ihrem Schulbuch. Ihren Zugangscode zur Premium-Version erhalten Sie von Ihrer Lehrkraft.



MultiMedia
Typing
HTML-Version: 0.99 - 30.06.2021

MMT
Tipp für Tipp
zum Schreibprofi

Zum Programmtest kannst du den Gastcode "ms" verwenden -
allerdings werden damit deine Leistungen nicht dauerhaft gespeichert!

Eingabe des Geheimcodes:

Nach 5 Passwortversuchen wird die Adresse gesperrt. Du kannst dann bei deinem Lehrer/deiner Lehrerin das Passwort nachfragen. Wenn bei deinem Usernamen eine Email-Adresse eingetragen ist, dann kannst du dir das Passwort auch senden lassen - dazu musst du diese Email-Adresse eingeben.

Email-Adresse:

Autor: alois.bachinger@ph-linz.at; PH der Diözese Linz (de0ndz0)

Systemvoraussetzungen

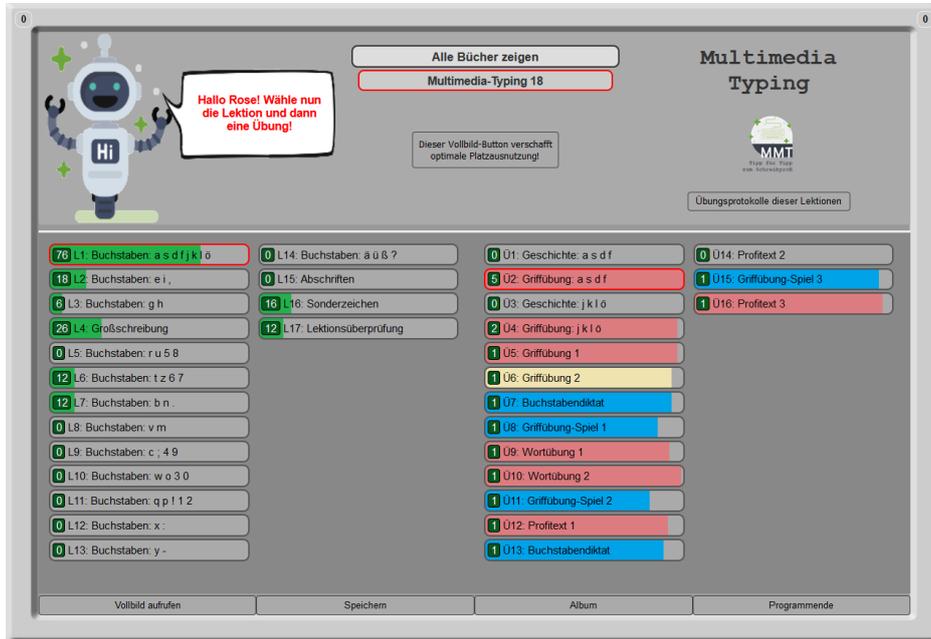
Internetzugang, aktueller Browser (Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome, Safari usw.)



Sollten Sie Probleme beim Einstieg bzw. bei der Nutzung haben, empfehlen wir Ihnen als ersten Schritt den Cache zu leeren.

Lektionen auswählen

Nachdem Sie sich eingeloggt haben, sehen Sie die Übersicht, über alle verfügbaren Lektionen:



In den beiden linken Spalten können Sie eine Lektion auswählen. Je nach ausgewählter Lektion werden rechts die dazugehörigen Übungen angezeigt.

Geschichte

Jedem Finger ist eine Farbe zugewiesen und jedem Buchstaben ein Symbol in dieser Farbe. Die Kombination zwischen Bild, Text und Ton bietet die optimale Ausgangslage zum Erlernen des 10-Finger-Systems. In der jeweils ersten Übung finden Sie eine spannende Geschichte, mit der Sie spielerisch die Buchstaben und Griffe kennenlernen können.



Über den Button in der rechten, oberen Ecke, können Sie das Design des Rahmens individuell einstellen – so können Sie dem Programm eine persönliche Note verpassen.

Beispiele

A steht für **Armbanduhr**



R steht für **Ruderboot**

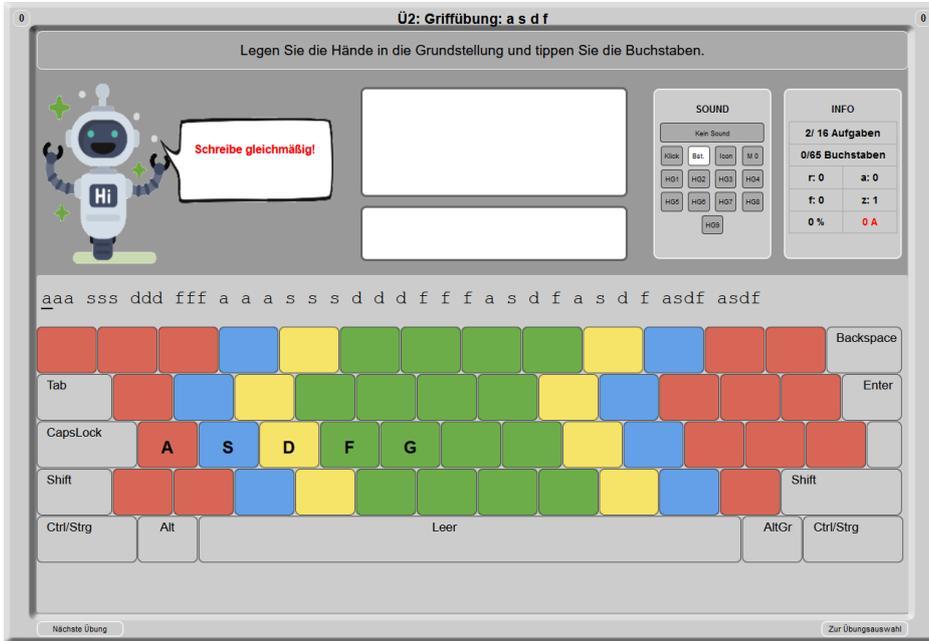


E steht für **Entenküken**



Übungen

Je nachdem welche Übung ausgewählt wurde, erscheint die Tastatur, der Text und die Töne werden ausgegeben und/oder Bilder werden gezeigt.



Sie können die Töne individuell dazu- oder wegschalten.

Individuelle Einstellungen vornehmen

Um auf die einzelnen Lerntypen genauer einzugehen, können Sie individuell in jeder Lektion persönliche Einstellungen im Bereich SOUND treffen.

SOUND

Kein Sound

Klick Bst. Icon M 0

HG1 HG2 HG3 HG4

HG5 HG6 HG7 HG8

HG9

- Alle Töne – auch vor-eingestellte – werden ausgeschaltet.
- Der Buchstaben-an-schlag wird gehört.
- Der geschriebene Buchstabe wird gehört.
- Der Name des Bildes wird gehört.
- Hier kann das Metronom ein- und ausgeschaltet und zwischen verschiedenen Geschwindigkeiten gewählt werden.
- Hier können Sie eine Hintergrundmusik auswählen.

Informationen zur geöffneten Lektion

Im Info-Kasten erhalten Sie alle Informationen zur geöffneten Lektion.

Sie arbeiten in der Übung 2. 16 Übungen gibt es insgesamt.	
15 Zeichen von 65 Zeichen wurden bereits getippt.	
Richtig getippte Buchstaben	
Falsch getippte Buchstaben	
Prozentsatz richtige Anschläge	
Anschläge/Minute	

Ende einer Übung

Sobald eine Übung beendet wird, erscheint am Bildschirm eine genaue Darstellung des Übungsergebnisses.

Sie erhalten Auskunft über Fehlerfreiheit, Prozentsatz beim Takt schreiben, Geschwindigkeit und Anzahl der Wiederholungen. Zur Kontrolle können die Ergebnisse ausgedruckt bzw. in der Premium-Version in das Album geklebt werden.

Sie können nun die Übung wiederholen, mit der nächsten Übung fortfahren oder die Lektion beenden.



Sind alle Bonusfelder einer Übung aufgedeckt, kann das Bild in der persönliche Stickeralbum der Schülerin/des Schülers eingeklebt werden.

Übungsergebnis:
Bereits 5 von 9 Bonusfelder aufgedeckt!
Versuche es noch mal!

Übung wiederholen

Nächste Übung Lektion beenden

Die nächste Übung heißt:

Ergebnis im Detail:
 Richtig: 92%, Anschläge/min: 19 A., Takt: 0%

Abdeckfelder (1-9): Je weniger Fehler beim Schreiben gemacht werden, umso mehr Felder werden frei gegeben.
 Wenn alle 9 Felder frei sind, darfst du das dargestellte Bild in dein Album einkleben.
 Die Abdeckfelder sind blau: wenn du langsam und mit wenigen Fehlern schreibst, sie sind gelb, wenn du bereits etwas schneller schreiben kannst oder sogar rot, wenn deine Schreib-geschwindigkeit bereits hoch ist.
 Aber viel wichtiger als Geschwindigkeit ist die Fehlerfreiheit. Die Geschwindigkeit kommt automatisch mit der Übung.

Übungsergebnisse speichern

Premium-Version

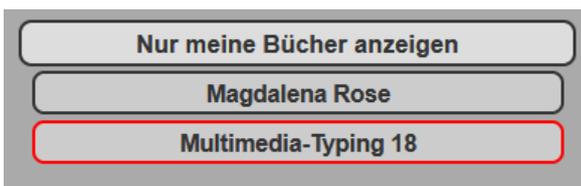
Alle Übungsergebnisse werden in der Premium-Version beim Beenden des Programms automatisch gespeichert. Klicken Sie zur Sicherheit beim Verlassen des Programms dennoch auf Speichern. So erhalten Sie eine Übersicht über die Übungen, die gespeichert werden.

Basis-Version

In der Basis-Version können Übungsergebnisse nicht gespeichert werden. Um absolvierte Übungen zu dokumentieren, ist es möglich, das Übungsergebnis der laufenden Sitzung auszudrucken. Dafür müssen Sie nur in der Übersicht den Button DRUCKEN anklicken. Das Ergebnis kann ausgedruckt oder als PDF abgespeichert werden.

„Buch“ wechseln – individuelle Übungen anzeigen

Lehrkräfte haben die Möglichkeit eigene Übungen zur Verfügung zu stellen. Sollten individuelle Übungen erstellt worden sein, kann auf der Lektionsübersichtsseite in ein anderes „Buch“, also das „Buch“ mit den Übungen der Lehrkraft, gewechselt werden. Klicken Sie dafür auf ALLE BÜCHER ANZEIGEN und auf den Namen der Lehrkraft.



Das Programm kann durch Klick auf den Button PROGRAMM-ENDE beendet werden.