

Lernprogramm Mathematik 1x1 Olympiade

1 Anleitung

1.1 Installation und Start

- Nach dem Download starten Sie das Programm 1x1OlympSetup.exe und folgen den Anweisungen.
- Start > Programme > Schulware > *1x1-Olympiade*

1.2 Gestaltung der Olympiade

Für unsere 1x1 Olympiade haben wir bewusst eine schlichte Spieloberfläche gewählt. Sie hat einen hohen Aufforderungscharakter und ist spielend leicht zu bedienen.

Sie werden schnell feststellen, dass die Schüler das Programm schon nach kurzer Zeit völlig selbstständig handhaben.

Die übersichtliche Spieloberfläche lenkt die Konzentration der Schüler gezielt auf den Übungsinhalt.

1.3 Das Spielfeld

The screenshot shows the main interface of the 1x1-Olympiade software. It features a blue background with several key elements:

- Lehrer-Optionen:** A menu at the top left with options for 'Lehrer', 'Info', and 'Ende'.
- Einmaleinsreihe:** A large display showing the number '4'.
- Einstellbare Schwierigkeitsstufen:** Three buttons labeled 'Gut', 'Besser', and 'Super'.
- Aufgabenzähler:** A display showing '3'.
- Stoppuhr:** A digital timer showing '00:19'.
- Aufgabenfeld:** A display showing the math problem '4 · 5 = ___'.
- Olympiade-Start/Stop:** Two buttons at the bottom labeled 'Start' and 'Stop'.
- Highscore-Tabelle:** A table on the right showing the top 5 players: Alexandra (01:23), Sandra (01:25), Felix (01:27), Simon (01:32), and Julia (01:33).
- Ergebnisfeld:** A grid of numbers: 4, 8, 12, 16, 20 in the top row; 24, 28, 32, 36, 40 in the bottom row.

Callouts provide additional information:

- 'Hier wählen Sie eine Schülergruppe aus.' points to the 'Lehrer' menu.
- 'Hier können Sie eine neue Schülergruppe anlegen.' points to the window control buttons.
- 'In der Highscore-Tabelle werden die fünf zeitschnellsten Spieler angezeigt. Nur der Lehrer hat Zugang zur vollständigen Liste und kann diese bearbeiten.' points to the highscore table.
- 'Die Highscore-Tabelle kann auch ganz ausgeblendet werden.' points to the window control buttons.
- 'Das Ergebnisfeld passt sich immer der entsprechenden Einmaleinsreihe und dem gewählten Schwierigkeitsgrad an.' points to the result grid.

1.4 Einmaleinsreihen auswählen

Klicken Sie auf das Anzeigenfeld „Einmaleinsreihe“. Sie gelangen zu einem weiteren Fenster mit allen wählbaren Einmaleinsreihen:

The 'Einmaleinsreihen' window shows a grid of checkboxes for selecting multiplication problems. The '4er' column is selected. Below the grid are three buttons: 'Kleines Einmaleins', 'Großes Einmaleins', and 'Zehner-Einmaleins'. At the bottom are 'Rücksetzen', 'Abbrechen', and 'Ok' buttons.

On the left, a preview window shows the selected '4er' series with the number '4' and the number of problems '40'.

So wählen Sie die gewünschten Einmaleinsreihen:

- Mit Klick auf eine einzelne Reihe, wählen Sie diese an oder ab.
- Die großen Befehlsschaltflächen ersparen Ihnen viele Einzel-Klicks.
- Mit „Rücksetzen“ wählen Sie alle Reihen ab.
- Mit „Ok“ werden Ihre Veränderungen wirksam. Die ausgewählten Reihen werden im Spielfeld angezeigt.
- „Abbrechen“ bringt Sie zurück zum Spiel, ohne dass eventuelle Veränderungen wirksam werden.

1.5 Lehrer-Einstellungen

Mit einem Klick auf den Lehrer-Button werden Sie zunächst aufgefordert, das Passwort einzugeben. Da beim ersten Zugang noch kein Passwort existiert, brauchen Sie nur auf Ok zu klicken und Sie gelangen zu dem Fenster „Lehrer-Einstellungen“:

The screenshot shows a window titled "Form1" with the following settings:

- Einmaleinsreihe:** 4
- Zahl der Aufgaben:** 5 (multiplication), 0 (division)
- Gleichungsart:**
 - $R \cdot x = _$ $R \cdot _ = e$ $_ \cdot x = e$
 - $x \cdot R = _$ $_ \cdot R = e$ $x \cdot _ = e$
 - $_ : R = x$ $e : R = _$ $e : _ = x$
 - $_ : x = R$ $e : _ = R$ $e : x = _$
- Schwierigkeitsgrad:** Gut Besser Super
- Options:**
 - Reihe fixiert, d.h. Schüler darf nicht ändern
 - Schwierigkeitsgrad fixiert
 - Schüler darf Programm beenden
 - Zeiterliste in Spielform anzeigen
 - Schüler darf Gruppen auswählen
 - Schüler darf neue Gruppen anlegen
- Gruppen für Zeiterlisten:** Klasse 3b
- Passwort:** (empty field)
- Buttons:** Neue Gruppe definieren, Gruppe löschen
- Bottom Buttons:** Programm beenden, Passwort ändern, Abbrechen, Ok

Zeiten Klasse 3b

1	Melanie	00:08
2	Patrick	00:10
3	Michael	00:11
4	Tim	00:12
5	Viviane	00:14
6	Nathalie	00:16
7	Kristin	00:17

Gesamte Zeiterliste löschen
Mark. Zeilen in Zeiterliste löschen

Sie können hier die 1x1-Olympiade so einstellen, wie Sie es wünschen:

- Die Einmaleinsreihen auswählen durch Klick mitten in das Feld „Einmaleinsreihe“ (siehe auch 2.2)
- Die Anzahl der Multiplikationsaufgaben und Divisionsaufgaben bestimmen
- Die Gleichungsart, also die Art der Aufgabenstellung einstellen, wobei bedeutet:

X ist eine Zufallszahl von 1 bis 10
R ist die ausgewählte Einmaleinsreihe
e ist die Ergebniszahl aus $X \cdot R$
_ ist Platzhalter für das Ergebnis des Schülers.

- Den Schwierigkeitsgrad wählen
- Die Optionen einstellen, welche Sie dem Schüler freigeben wollen
- Das Passwort ändern
- Die Zeiterlisten bearbeiten
- Die Schülergruppen bearbeiten

Die meisten der oben aufgeführten Einstellmöglichkeiten erklären sich selbst. Nachfolgend erklären wir die zwei wichtigsten ausführlich.

1.5.1 Zeitenlisten (Highscore)

Im Spielplan der 1x1-Olympiade werden immer nur die ersten 5 Plätze der Zeitenliste angezeigt. Nur der Lehrer hat über sein Passwort Zugang zur gesamten Zeitenliste.
Beachten Sie, dass Sie die Zeitenliste aus dem Spielplan auch ganz ausblenden können.

So bearbeiten Sie die Zeitenliste:

Markieren Sie eine oder mehrere Zeilen, indem Sie auf die Zeilennummer klicken:
Markierte Zeilen werden gelb hervorgehoben.
Ein Klick auf eine bereits markierte Zeile, hebt die Markierung auf.

Sie können Namen und Zeiten korrigieren, etwa bei Tippfehlern.

Hiermit löschen Sie alle Namen in der Liste, der Gruppenname bleibt erhalten.

Hiermit löschen Sie alle Namen in der Liste, die Sie zuvor markiert haben.

1	Antje	00:12
2	Benjamin	00:15
3	Melanie	00:16
4	Ines	00:18
5	Daniela	00:19
6	Thomas	00:21
7	Fatima	00:21
8	Jessica	00:23
9	Markus	00:25
10	Andreas	00:27
11	Björn	00:27

Gesamte Zeitenliste löschen

Mark. Zeilen in Zeitenliste löschen

1.5.2 Gruppen

Sie können verschiedene Spielgruppen definieren. Das bedeutet, dass Sie nicht nur die einzelnen Klassen Ihrer Schule eingeben können, sondern Sie können auch innerhalb einer Klasse sehr großzügig differenzieren.
Wenn Sie eine neue Gruppe auswählen, wird das zugehörige Passwort zunächst nicht angezeigt, damit „Kiebitze“, die Ihnen über die Schulter schauen, keine fremden Passwörter erhaschen können.

Das Passwort wird erst angezeigt, wenn Sie auf das davor stehende Schlüsselwort „Passwort:“ klicken. Ein nochmaliger Klick blendet das Passwort wieder aus.

Klicken Sie hier, um das Passwort anzuzeigen.

Gruppen für Zeitenlisten

Tiger

Passwort: Passwort

Neue Gruppe definieren Gruppe löschen

Hier öffnen Sie die Liste aller bereits definierten Gruppen.

Hier legen Sie eine neue Gruppe fest.

Hier löschen Sie die aktuelle Gruppe.
Beachten Sie:
Wenn Sie eine Gruppe löschen, werden alle zugehörigen Zeitenlisten vollständig gelöscht!

Hier können Sie das Passwort einer Gruppe ansehen und ggf. ändern.