

planet-tmx.com – Kurzanleitung

Nach Registrierung und Anmeldung landest Du automatisch auf der Seite **Lektionen**. Hier findest Du alle Lektionen, die Du selbst erstellt oder abonniert hast. Lektionen sind Sammlungen von Karteikarten und/oder Vokabeln.

Karteikarten vs. Vokabeln

Karteikarten sind kleine virtuelle Kärtchen, die ihren Vorfahren aus Papier recht ähnlich sind, aber eine Reihe von Vorteilen haben. Sie werden von planet-tmx automatisch verwaltet und bei der Abfrage von einem Fach ins nächste geschoben. Außerdem können Karten eine Reihe verschiedener Aufgabentypen enthalten, etwa Lückentexte oder Mathematikaufgaben. Diese Karten sind *statisch*, zeigen also immer genau den Inhalt an, den der Ersteller ihnen verpasst hat.

Vokabeln sind keine Karteikarten, sondern „Atome“ einer Sprache (z. B. das französische Wort „lunette“). Diese Vokabel-Atome müssen mindestens die Wortart (hier: Substantiv) enthalten. Sie können auch verschiedene weitere Eigenschaften enthalten, z. B. eine Definition, ein Bild oder Beispielsätze. Wichtig: all diese

Eigenschaften müssen in der Sprache der Vokabel sein, d.h. die Definition von lunette ist französisch und nicht deutsch. Kurz: dieses Atom ist 100% französisch und enthält auch keine Übersetzungen. Es kann aber Bindungen zu anderen Vokabeln eingehen, wie deutschen („**Brille**“), englischen („**glasses**“) oder italienischen („**occhiali**“), die wiederum selbst normale „Atome“ sind. Diese Bindungen heißen bei planet-tmx Übersetzungen, aber es ist wichtig zu verstehen, dass es eben keine einfachen Wortpaare sind, sondern Verknüpfungen zwischen selbständigen Atomen.

Wozu dienen diese Vokabel-Atome? Bei der Abfrage erzeugt planet-tmx dynamisch Karteikarten aus diesen Vokabeln. Die konkret gestellte Aufgabe ist dabei abhängig von den vorhandenen Eigenschaften des Vokabel-Atoms. Eine einzige Vokabel kann auf bis zu 10 verschiedene Arten abgefragt werden, etwa mit Bild, als Multiple-Choice Aufgabe, als Lückentext oder zum Eintippen.

Bedeutungen ≠ Übersetzungen

Bei planet-tmx steht „Bedeutung“ für den Sinn einer Vokabel (in der Sprache der Vokabel) und „Übersetzung“ für eine Vokabel in einer anderen Sprache, die die gleiche Bedeutung hat. Beispiel: die Vokabel Mutter kann im Sinne von „Mama“ oder „Schraubenmutter“ gebraucht werden (=Bedeutungen). Jede Bedeutung einer Vokabel kann (beliebig viele) Übersetzungen enthalten („Mutter“ z. B. englisch: „mother“ bzw. „(bolt) nut“ oder spanisch: „madre“ bzw. „tuerca“) haben.



Vokabel-Atom

Begriff	maison
Wortart/Genus	Nomen f.
Definition	un lieu d'habitation
Satzbeispiel	La notre maison est...
Bild	
weitere	...

1. Bedeutung

2. Bedeutung

Übersetzungen

Definition
Beispielsatz
Übersetzungen

Definition
Beispielsatz
Übersetzungen

Eine Bitte:
planet-tmx ist zum Lernen gedacht. Daher sollten weitere Bedeutungen nur verwendet werden, wenn es sich wirklich um einen ganz abweichenden Sinn handelt.

Falls die gesuchte Bedeutung bzw. Übersetzung noch nicht existiert, geht das grundsätzlich in 2 Schritten:

(1) Bedeutung hinzufügen. Wichtig: geht nur, wenn die vorhandene (1.) Bedeutung entweder eine Definition oder eine Erklärung (=Hinweis zum gewünschten Sinn) enthält - und zwar *in der Sprache der Vokabel*. Dadurch legt man fest, wie die Vokabel verstanden werden soll. Sinnvollerweise gibt man der 2. Bedeutung auch eine Definition oder Erklärung. Unterschied? Definitionen werden für die Abfrage benutzt, Erklärungen sind nur Verständnishilfen.

(2) Nun kann man den verschiedenen Bedeutungen **neue Übersetzungen hinzufügen** oder vorhandene Übersetzungen per Drag'n'Drop verteilen.

Ich will lernen

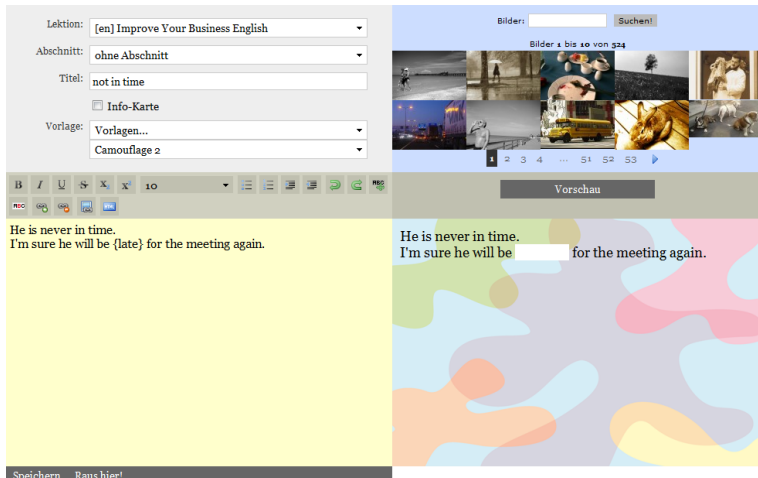
So geht's zum Lernen: (1) Bevor man sich die Mühe macht, selbst Vokabeln einzugeben oder eigene Inhalte zu erstellen, sollte man nachsehen, ob es die gewünschten Inhalte nicht schon gibt. Dazu dient **Lektionen finden**. Hier kann man nach Themen/Sprachen, Kategorien etc. suchen. (2) Wenn man bei der Suche fündig wird, kann man die Lektion(en) **abonnieren**. Das sorgt dafür, dass die Lektion in der Übersicht der Lektionen auftaucht und nach dem Karteikastenprinzip gelernt werden kann. Das Abo enthält automatisch immer die aktuelle Version der Lektion – wenn der Autor der Lektion neue Karten anlegt oder Fehler korrigiert, werden diese Änderungen automatisch übernommen. Beim Abonnieren legt man fest, wie man lernen möchte (z. B. die Anzahl der Fächer des Karteikastens oder Abstände zwischen den Wiederholungen). (3) Zurück auf der Seite **Lektionen** geht es dann los mit **Abfragen!** Enthält die Lektion genug Vokabeln, stehen auch die Games **Free Fall** und **Las Vegas** zur Verfügung.

Die wichtigsten Punkte zu Vokabeln:

- Vokabeln sind einsprachig
- Alle Eigenschaften wie Definitionen, Erklärungen und Beispielsätze haben die **gleiche Sprache wie die Vokabel**
- Vokabeln müssen mindestens die Wortart (und ggf. das Geschlecht) enthalten
- Vokabeln können mehrere Bedeutungen (innerhalb des Atoms) enthalten (z. B. dt. Mutter im Sinn von *Mama* oder *Schraubenmutter*, en. *present* im Sinn von *present time* oder *gift*). Achtung: **Bedeutung ≠ Übersetzung!**
- Jede Vokabel kann, muss und soll **nur einmal vorhanden sein** (keine doppelten Vokabeln)
- Jede Vokabel kann mit Vokabeln in anderen Sprachen (als Übersetzungen) oder der gleichen Sprache (Synonyme) verbunden werden. Diese Vokabeln müssen selbst als eigenständige Atome existieren.
- Jede Vokabel steht allen Mitgliedern zur Verfügung und kann gleichzeitig in beliebig vielen Lektionen verwendet werden.

Karteikarten erstellen

Neue Lektion erstellen, falls nötig. Lektion **öffnen**, dann **Neue Karte erstellen**, um in den Editor zu gelangen:



Die **Lektion** kann man ändern, um eine Karte von einer Lektion in eine andere zu *verschieben* (per **Speichern**) oder zu *kopieren (als neue Karte speichern)*. Normalerweise läßt man die Lektion in Ruhe.

Mit **Abschnitt** kann man eine Lektion gliedern, um z. B. Kurse zu erstellen. Für Fortgeschrittene.

Der **Titel** sollte aussagekräftig sein, damit man die Karte später in der Übersicht leicht wiederfindet. **Tipp:** Damit der Titel die Lösung der Aufgabe nicht verrät, kann man ihn *in eckige Klammern* setzen: [late]. Bei der Abfrage erscheint dann nur „???“ als Titel.

Info-Karte gibt an, dass eine Karte keine Aufgaben enthält und *nicht abgefragt wird*. Info-Karten werden bei der Abfrage *vor den Aufgaben* (desselben Abschnitts) angezeigt, können also z. B. eine Einführung oder Erklärung enthalten, die bei den Aufgaben hilft.

Unter **Vorlagen** finden sich ein paar häufig verwendete Karten- und Aufgabentypen, die man für eigene Karten verwenden kann (aber nicht muss). Die Vorlagen sind aber in jedem Fall hilfreich, um die Möglichkeiten der Aufgabentypen zu erforschen. Alternativ kann man auch einfach den Kartentext in das gelbe Feld schreiben und die Schaltflächen benutzen, etwa um Lücken zum Eintippen zu erzeugen.

Ferner kann man einen Stil (**Theme**) für den Kartenhintergrund auswählen.

Experten mit (X)HTML-Kenntnissen können mit der blauen HTML-Schaltfläche in den HTML-Modus wechseln, *sofern sie die Berechtigung dazu haben*. Der HTML-Modus erlaubt weitreichende Kontrolle über die Optik der Karte.

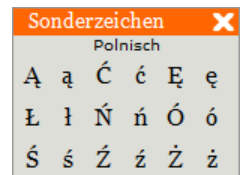
Mit der **Vorschau** kann man direkt ausprobieren, ob die Karte so „funktioniert“.

Die wichtigsten Formatierungen für Karten auf einen Blick:

Beispiel	Aufgabentype	Anmerkung
das [*blaue*] Boot	Lücke/Block zum Ziehen	= richtige Antwort
[[[schwarze]rote]]	Blöcke zum Ziehen	= zusätzliche falsche Möglichkeiten
das {grüne; schöne} Haus	Lücke zum Eintippen	mehrere Lösungen durch Leerzeichen + Semikolon trennen
{#+Bein Arm Ohr +Knie#}	Lücke zum Auswählen	alle richtigen Antworten per + kennzeichnen
3 + 3 = {S6} - er {Sging} weiter	Lücke zum Eintippen	erlaubt nur die Eingabe der richtigen Zeichen - für Matheaufgaben oder Rechtschreibübungen
• *mud (ungeordnete Liste)	Multiple-Choice (1 Lösung)	1. Element braucht * = richtige Antwort
• *+correct • -incorrect	Multiple-Choice (X Lösungen)	ungeordnete Liste, 1. Element braucht * + für richtige Antwort, - für falsche Antwort
-> Vorlage benutzen	Multiple-Choice (4 Bilder)	1. Bild ist die richtige Antwort
(*gut%böse*) (*neu%alt*)	Wortpaare	z. B. für Gegenteile oder Übersetzungen
-> Vorlage benutzen	Satzbau-Aufgabe	für Wörter oder „Buchstabensalat“
	Satzteile bestimmen	per HTML-Editor (erfordert besondere Rechte)
(= 2x + 1 = {5} -1 *2x = 4 :2 *x = 2=)	Gleichung	(= umschließt die Gleichung =) für Regieanweisungen * => Zeile wird erst nach der Antwort sichtbar
{2x+4:2x}{+}	Brüche	{Zähler:Denner} oder {x} für mittlere Höhe Auch in Gleichungen möglich
@A:30-60@ + @B:5-15@	Variable Zahlen	A soll eine Zahl zwischen 30 und 60 sein, B soll eine Zahl zwischen 5 und 15 sein
= { @?A+B? }	Berechnung mit Variablen	Summe aus A und B bilden (blauer Teil), und als Eintipp-Aufgabe abfragen (Klammer), s.o.

Sonderzeichen eingeben

Viele Sprachen benötigen Sonderzeichen wie , die über die Tastatur nicht so leicht zu erreichen sind. Hier hilft das Sonderzeichen-Fenster, das man öffnet, indem man das **Omega-Symbol** Ω in der Kopfzeile der Karte oder *in der Übersicht der Lektionen das Thema* (bzw. die Sprache) anklickt.



Wann lege ich eine Karte an, wann eine Vokabel?

Grundsätzlich sollte man eine **Vokabel** benutzen, wenn die Vokabel für den geplanten Zweck ausreicht - *Beispielsätze* etwa werden als Lückentext abgefragt und können mehr als eine richtige Antwort enthalten: *Joe is (sad; depressed) because it's raining.* Da Vokabeln öffentlich sind, steht die Aufgabe automatisch allen anderen Mitgliedern zur Verfügung. Eine **Karte** macht aber oft mehr Sinn, wenn man *mehr als eine einzelne Vokabel* lernen möchte (z. B. mehrere Sätze als Lückentext), wenn man *Grammatik trainieren* will (z.B. als Wortpaare) oder die *Verwendung der Vokabel sehr fachspezifisch* und für „normale“ Lerner ungeeignet ist.