

Heike Hering

## **Zusatzmaterial zum Buch**

### **Technische und Naturwissenschaftliche Berichte**

**Verständlich gliedern, gut gestalten, überzeugend vortragen**

(erschieden bei Springer Vieweg, 9. Auflage)

### **Lernen und Fragen erstellen mit SN Flashcards bzw. Brainyoo**

## Inhalt

1.	Einleitung zur Nutzung von SN Flashcards .....	3
2.	Lernen mit SN Flashcards .....	3
2.1	Sequenziell lernen .....	4
2.2	Lernen im Favoritenmodus .....	4
2.3	Lernen im Langzeitgedächtnismodus .....	5
2.4	Lernen im Powermodus .....	6
2.5	Lernen im Prüfungsmodus .....	7
2.6	Vokabeln lernen .....	7
3.	Fragen erstellen mit SN Flashcards .....	8
3.1	Lernziele .....	8
3.2	Fragetypen.....	8
3.3	Vorbereitungen für das Erstellen von Fragen .....	10
3.4	Fragen erstellen in SN Flashcards bzw. Brainyoo .....	10
3.4.1	Registrierung .....	11
3.4.2	Neues Projekt erstellen .....	11
3.4.3	Lernkarten erstellen .....	11
Projektstrukturanzeige öffnen .....	11	
Eingeben von Text-Fragen.....	13	
Eingeben von Multiple Choice-Fragen .....	14	
Eingeben von Zuordnungs-Fragen.....	14	
Eingeben von Lückentext-Fragen .....	15	
Eingeben von Vokabel-Fragen.....	16	
3.4.5	Fragen im Lernmodus beantworten.....	16
Beantworten von Textfragen .....	16	
Beantworten von Multiple-Choice-Fragen.....	17	
Beantworten von Zuordnungsfragen .....	18	
Beantworten von Lückentextfragen.....	19	
Beantworten von Vokabelfragen .....	19	
4.	Lernkarten beim Verlag einreichen .....	20
5.	Informationen für die Leser des gedruckten Buches .....	20
6.	Weiterführende Informationen über Brainyoo.....	21
7.	Vorgefertigte Lernkarten aus der Brainyoo Community.....	21

## 1. Einleitung zur Nutzung von SN Flashcards

Das System SN Flashcards nutzt intern die Software Brainyoo.

SN Flashcards bzw. Brainyoo ist eine Lernsoftware und ermöglicht das wissenschaftlich erprobte Lernen mit Mikro-Lerninhalten in Form von einfachen Frage-/Antwort-Karten (Karteikarten). Die Software steht plattformunabhängig zur Verfügung mit der Möglichkeit, viele Rückmeldungen und Hinweise zu geben und Multimedia-Inhalte einzubinden.

SN Flashcards gibt es als Web-Version oder App für Android und iOS. Brainyoo gibt es zusätzlich als Desktop-Version für Windows oder IOS.

Wenn Sie die Software auf mehreren Plattformen nutzen, synchronisieren sich die erstellten Fragen und gegebenen Antworten, d. h. Sie sehen die gleichen Daten auf allen Plattformen.

Um die SN Flashcards Software mit unseren Lernkarten zu verwenden, gehen Sie in folgenden Schritten vor:

1. Besuchen Sie die Seite <https://flashcards.springernature.com/login> und/oder installieren Sie die SN Flashcards App auf Ihrem Android- bzw. iOS-Gerät (Mobiltelefon oder Tablet).
2. Erstellen Sie ein Benutzerkonto, indem Sie Ihre E-Mail-Adresse und ein Passwort eingeben.
3. Verwenden Sie den folgenden Link, um Ihre SN Flashcards (Lernkarten) aufzurufen: sn.pub/xxxxxx. Sie finden die Publikationsnummer xxxxxx vorn im Buch bzw. in der pdf-Datei mit dem ersten Kapitel.

Sie können mit der SN Flashcards-Software auch eigene Lernkarten und Vokabellisten erfassen.

## 2. Lernen mit SN Flashcards

Die SN Flashcards- bzw. Brainyoo-Software besteht aus einem Abfragesystem (Lernalgorithmus) auf Basis der wissenschaftlich erprobten Lernkartei nach Sebastian Leitner mit sechs Fächern bzw. Kästen für die Lernkarten.

Die Lerner können verschiedene Lernalgorithmen anwenden. Sie sollen das Wissen nicht nur kennenlernen, sondern auch im Langzeitgedächtnis verankern, um es beispielsweise in einer Prüfung sicher abrufen zu können.

Eine Vorbemerkung möchte ich zu den „Eselsbrücken“ machen. Hier haben wir keine Lösungshilfen, sondern Zusatz- bzw. Hintergrundinformationen versteckt, weil es im

Brainyoo-System scheinbar keine andere Möglichkeit gibt, Informationen einzublenden, nachdem die Lösung angezeigt wurde. Wir empfehlen daher, die Anzeige der „Eselsbrücken“ standardmäßig auszuschalten. Dies stellen Sie wie folgt ein:

**Web-Version:** Home > Optionen > Lernooptionen > [ ] Eselsbrücke immer anzeigen

**Android-Version:** Home > Einstellungen > Eselsbrücke immer anzeigen > Deaktiviert

## 2.1 Sequenziell lernen

Wer sich das Wissen zunächst in der fachlich richtigen Logik erarbeiten und daher sequenziell abrufen möchte, kann dies im Prüfungsmodus tun. Der Prüfungsmodus wird wie folgt aktiviert:

**Web-Version:** Home > Optionen > Prüfungsmodus  
Lernreihenfolge [✓] Sequenziell [ ] Zufällig

**Android-Version:** Home > Einstellungen > Prüfungsmodus > Geordnet

Es empfiehlt sich, in dieser Situation die hinterlegten Eselsbrücken anzuklicken, nachdem man seine Antwort geprüft und Rückmeldung vom Lernsystem erhalten hat. Wer nicht immer klicken möchte, kann diese Lernhilfen oder Zusatzinformationen immer anzeigen wie folgt:

**Web-Version:** Home > Optionen > Lernooptionen > Eselsbrücke immer anzeigen

**Android-Version:** Home > Einstellungen > Eselsbrücke immer anzeigen > Aktiviert

## 2.2 Lernen im Favoritenmodus

Wer Inhalte, die er sich nur schwer merken kann, ganz gezielt lernen möchte, markiert sich die schwierigen Lernkarten als Favoriten und kann sie im Favoritenmodus ganz gezielt "pauken". Dafür müssen aber zunächst beim Lernen mindestens 5 Karten als Favorit markiert sein. Der Favoritenmodus wird wie folgt aktiviert:

**Web-Version:** Home > Lernen > Lernmethode, Ordner und Lektionen wählen und Favoritenmodus aktivieren

**Android-Version:** Home > Lernen > Registerkarte für die gewünschte Lernmethode anklicken, Ordner und Lektionen wählen, dann rechts oben Einstellungen (Zahnrad-Symbol) anklicken und Favoritenmodus aktivieren

## 2.3 Lernen im Langzeitgedächtnismodus

Der Langzeitgedächtnismodus wurde auf Basis der Vergessenskurve des Menschen nach Ebbinghaus entwickelt. Er eignet sich insbesondere zur langfristigen Prüfungsvorbereitung und verankert das Wissen so stark, dass es dem Lernenden möglichst über Jahre erhalten bleibt. Dazu werden die Karten entsprechend der Vergessenskurve in sukzessiv größer werdenden Zeitabständen automatisch wieder vorgelegt. Sie aktivieren den Langzeitgedächtnismodus und steuern das Systemverhalten wie folgt:

**Web-Version:** Home > Optionen > Langzeitgedächtnismodus

Anzahl der Karteikarten in der Sitzung:

Unbegrenzt     Anzahl \_\_\_\_\_

Dauer bis Karten erneut vorgelegt werden in Tagen:

=    1    -->   3    -->   10    -->   30    -->   50    -->   80

Kasten 1    Kasten 2    Kasten 3    Kasten 4    Kasten 5    Kasten 6

> Speichern

**Android-Version:** Home > Einstellungen > Langzeitgedächtnismodus

Kasten 1

1 Tag \_\_\_\_\_

Kasten 2

3 Tage \_\_\_\_\_

Kasten 3

10 Tage \_\_\_\_\_

Kasten 4

30 Tage \_\_\_\_\_

Kasten 5

50 Tage \_\_\_\_\_

Kasten 6

80 Tage \_\_\_\_\_

Karten pro Sitzung

Unbegrenzt   

Anzahl der Karten

30 Karten

## 2.4 Lernen im Powermodus

Der Powermodus arbeitet auch mit dem Sechs-Kasten-Prinzip und beruht auf der Annahme, dass das Kurzzeitgedächtnis vergleichsweise schnell Informationen aufnehmen kann. Er ist sehr flexibel einsetzbar und kann auch zur kurzfristigen, intensiven Prüfungsvorbereitung genutzt werden. Hier ist es wichtig, dass der Lernende die Karten in kurzen Abständen immer wieder vorgelegt bekommt, bis er sie auswendig gelernt hat. Die Wiedervorlage-Wahrscheinlichkeit in den aufsteigenden Kästen nimmt schnell ab.

Inhalte, die dem Lernenden leicht fallen, landen sehr schnell in den höheren Kästen und werden ihm auch seltener vorgelegt. Die Inhalte, die dem Nutzer schwerfallen, werden ihm jedoch häufig vorgelegt. Die unbekanntesten Karten in Kasten 1 werden mit einer Wahrscheinlichkeit von 50 % gezogen, schon fünfmal richtig beantwortete Karten nur noch mit einer Wahrscheinlichkeit von 2 % (bei Standardeinstellung).

Hat der Lernende nun mehrere hundert Karteikarten zu lernen, würden zunächst alle Karteikarten in Kasten 1 beginnen. Der Abfragemodus würde nach dem Zufallsprinzip alle Karten nach und nach vorlegen. Damit der Lernende auch eine Chance hat, sich von Wiedervorlage zu Wiedervorlage zu erinnern, wird aus Kasten 1 aber nur eine bestimmte Anzahl von Karteikarten gezogen. Diesen Aktivierungspuffer kann der Benutzer frei einstellen, er steht in der Standardeinstellung auf 30. Das bedeutet, dass der Lerner zunächst aus allen Karten in Kasten 1 nur 30 intensiv übt. Sie aktivieren den Powermodus und steuern das Systemverhalten wie folgt:

**Web-Version:** Home > Optionen > Powermodus  
Aktivierungspuffer für neue Karten: 30  
Wahrscheinlichkeit der Karteikästen in %  
= 50 --> 30 --> 10 --> 5 --> 3 --> 2  
Kasten 1 Kasten 2 Kasten 3 Kasten 4 Kasten 5 Kasten 6  
> Speichern

**Android-Version:** Home > Einstellungen > Powermodus

Kasten 1  
50 %  
Kasten 2  
30 %  
Kasten 3  
10 %  
Kasten 4

5 %

Kasten 5

2 %

Kasten 6

80 Tage

Karten pro Sitzung

Unbegrenzt

Aktivierungspuffer für neue Karten

30 Karten

## 2.5 Lernen im Prüfungsmodus

Wer nach erfolgreichem Lernen eine Prüfung simulieren möchte, kann dies im Prüfungsmodus mit zufälliger Reihenfolge der Karten tun. Die benötigte Zeit wird gespeichert. Sie können die Prüfung so oft wiederholen, wie Sie wollen und dabei versuchen, wie in einem Computerspiel immer besser und schneller zu werden. Sie aktivieren den Prüfungsmodus wie folgt:

**Web-Version:** Home > Optionen > Prüfungsmodus  
Lernreihenfolge [ ] Sequenziell  Zufällig

**Android-Version:** Home > Einstellungen > Prüfungsmodus > Reihenfolge: Zufällig

## 2.6 Vokabeln lernen

Wer Vokabeln lernen möchte, kann Fragen und Antworten zuerst in der eingegebenen Richtung lernen, z. B. zuerst in der Richtung Englisch-Deutsch, und danach vertauschen, um die Abfragerichtung umzukehren, z. B. in Deutsch-Englisch. Für das Lernen unserer SN Flashcards ist das Vertauschen der Antworten aber nicht sinnvoll! Sie Schalten das Vertauschen der Abfragerichtung aus und ein wie folgt:

**Web-Version:** Home > Optionen > Lernoptionen > [ ] Fragen und Antworten vertauschen  
oder  
Home > Optionen > Lernoptionen >  Fragen und Antworten vertauschen

**Android-Version:** Home > Einstellungen > Lernoptionen > Karten verdreht abfragen: Deaktiviert  
oder  
Home > Einstellungen > Lernoptionen > Karten verdreht abfragen: Aktiviert

## 3. Fragen erstellen mit SN Flashcards

### 3.1 Lernziele

Lehrer bzw. Autoren von Lernkarten sollten sich für Ihre Lerninhalte Lernziele überlegen und zwar: **konkret, messbar, erreichbar, relevant, zeitbezogen**

Nach der Bloom'schen Lernziel-Taxonomie gibt es drei Kategorien des Lernens:

- kognitiv (Wissen und intellektuelle Fertigkeiten),
- affektiv (Interessen, Einstellungen und Werteverständnis) und
- psychomotorisch (physische, manuelle, motorische, sensorische oder technische Fertigkeiten).

Der kognitive Bereich ist der für Prüfungen in Schule und Hochschule wichtigste Bereich. Er wurde in sechs Unterkategorien unterteilt, die beschreiben, was die Lernenden können sollten:

- Wissen: erkennen, erinnern, aufzählen, benennen, definieren, finden
- Verstehen: interpretieren, veranschaulichen, erklären, zusammenfassen, ableiten, vergleichen
- Anwenden: ausführen, umsetzen, wählen, verallgemeinern
- Analysieren: differenzieren, klassifizieren, zuordnen, unterscheiden
- Kreieren: erzeugen, planen, produzieren, bauen
- Auswerten: überprüfen, kritisch betrachten, bewerten, vergleichen

Diese Verben können Sie gut in Ihren Aufgaben- bzw Fragetexten verwenden!

Das Erreichen der Lernziele soll nun computer- bzw- App-gestützt überprüft werden. Aus anderen Lernsystemen sind hierfür verschiedene Fragetypen bekannt.

### 3.2 Fragetypen

Nachfolgend stelle ich dar, welche Fragetypen in der Software SN Flashcards bzw. Brainyoo bereitstehen und welche Fragetypen aus anderen E-Learning-Systemen man damit realisieren kann. Dabei ist zu beachten, dass in SN Flashcards bzw. Brainyoo sehr differenzierte Möglichkeiten der Rückmeldung an den Lerner zu jeder Antwortoption und zur Antwort als Ganzes bestehen. Die Rückmeldung kann nicht nur Text, sondern auch Grafiken, Audio- und Video-Sequenzen enthalten.



**Zuordnung der Fragetypen in anderen Lernsystemen zu SN Flashcards-/Brainyoo-Fragen**

Fragetypen in SN Flashcards bzw. Brainyoo → Fragetypen in anderen Lernsystemen ↓	Multiple Choice	Zuordnung	Lücke	Text	Vokabel
Ja-Nein-Frage	X				
Multiple Choice (1 aus n)	X				
Multiple Response (m aus n)	X				
Hotspot-Fragen		X			
Drag and Drop		X			
Sortierung: z. B. Vokabeln kategorisieren (Tier/Mensch/Pflanze, Präsens/Präteritum/Perfekt)		X			
Reihenfolge: Aufgaben priorisieren, Elemente bewerten oder einstufen (von klein nach groß, in zeitlicher Reihenfolge)		X			
Zuordnung: zwei zueinander passende Elemente einander zuordnen (Begriff/Definition, Größe/Maßeinheit)		X			
Anordnung: Objekte an einer bestimmten Stelle platzieren (z. B. Bild mit Labeln 1-5, Begriffe den Zahlen 1-5 in einem Bild zuordnen)		X			
Lückentext			X		
Offene Frage (mit Musterlösung und Korrektur/Bewertung durch den Lerner)				X	
Vokabeln mit Begleittext					X

### 3.3 Vorbereitungen für das Erstellen von Fragen

Im Editor ist keine Rechtschreibprüfung verfügbar, daher erzeugen Sie am besten die Fragen und Antworten zuerst mit Word oder einem vergleichbaren Programm und fügen sie dann mit Ctrl-C und Ctrl-V in das SN Flashcards- oder Brainyoo-System ein (Einfügen ohne Formatierung mit Ctrl-Shift-V).

Dabei ist zu beachten:

- Neue Objekte werden immer ganz oben in der Liste eingereiht, daher die Lektionen und Lernkarten auf der jeweiligen Ebene am besten von hinten nach vorne bzw. von unten nach oben erzeugen!
- Jede Frage speichern (Schaltfläche rechts unten)!
- Nicht gespeicherte Fragen erscheinen in der Fragenliste mit einem "\*" vor dem Fragentext.

Sie können alle Fragetypen mit allen Programmversionen lernen, d. h. mit der Web-Anwendung, der Windows-/IOS-Anwendung und der Android-/iOS-App.

Aber Sie können nicht jeden Fragetyp mit jeder Programmversion erstellen. Die folgende Tabelle zeigt, welche Fragetypen Sie mit welcher Programmversion erstellen können.

Programmversionen → Fragetypen, die Sie in SN Flashcards bzw. Brainyoo erstellen können ↓	Web- Anwendung	Desktop- Anwendung (Windows/iOS)	Android-/iOS- App
Offene Textfrage	✓	✓	✓
Multiple Choice	✓	✓	✓
Zuordnung	✓	–	–
Lückentext	✓	✓	–
Vokabel	✓	–	–

### 3.4 Fragen erstellen in SN Flashcards bzw. Brainyoo

Das Erstellen von Fragen wird nachfolgend am Beispiel der Web-Anwendung gezeigt und verläuft in der Windows-/IOS-Anwendung bzw. der Android-/iOS-App ähnlich.

### 3.4.1 Registrierung

Registrieren Sie sich auf der Startseite [flashcards.springernature.com](http://flashcards.springernature.com) bzw. [brainyoo.de](http://brainyoo.de).

### 3.4.2 Neues Projekt erstellen

Ihr Projekt ist hierarchisch gegliedert. Geben Sie den verschiedenen Ebenen treffende Namen. Ganz oben befindet sich ein Ordner und darunter Lektionen mit Karteikarten. Bitte halten Sie folgende Struktur ein, wenn Sie **SPRINGERNATURE Flashcards** erzeugen.

#### Logische Projektstruktur

Ordner = oberste Kategorie,

z. B. "Bücher"

Neuer Ordner = Lektion = spezieller Titel, ggf. Auflage,

z.B. "Techn. u. Naturwiss. Berichte, 9. Aufl."

(kann in andere Lektionen verschoben oder mit anderen Personen geteilt werden)

Lektionen = Buchkapitel,

z. B. "Kapitel 1+2"

(kann in andere Lektionen verschoben oder mit anderen Personen geteilt werden)

#### Anzeige der Projektstruktur

Am oberen Bildschirmrand wird die Ordnerstruktur eingeblendet, z. B.

Start > Bücher > Techn. u. Naturwiss. Berichte, 9. Aufl. > Kapitel 1+2

#### Beschränkungen:

- mindestens 50 Karten pro Ordner (ganzes Buch)
- mindestens 10 Karten pro Lektion (Kapitel)

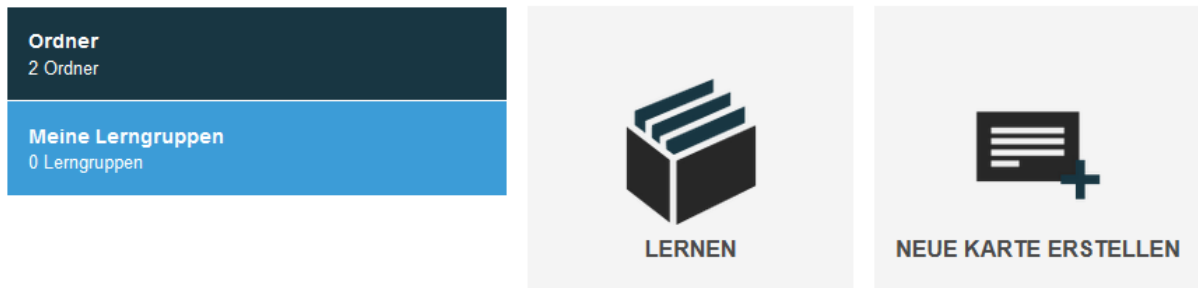
### 3.4.3 Lernkarten erstellen

Erstellen Sie Lernkarten am besten in der Web-Anwendung, weil dort alle Fragetypen erstellt werden können. In der Windows-/IOS-Anwendung bzw. der Android-/iOS-App stehen weniger Fragetypen zur Verfügung, siehe Abschnitt 3.3 auf Seite 10.

#### **Projektstrukturanzeige öffnen**

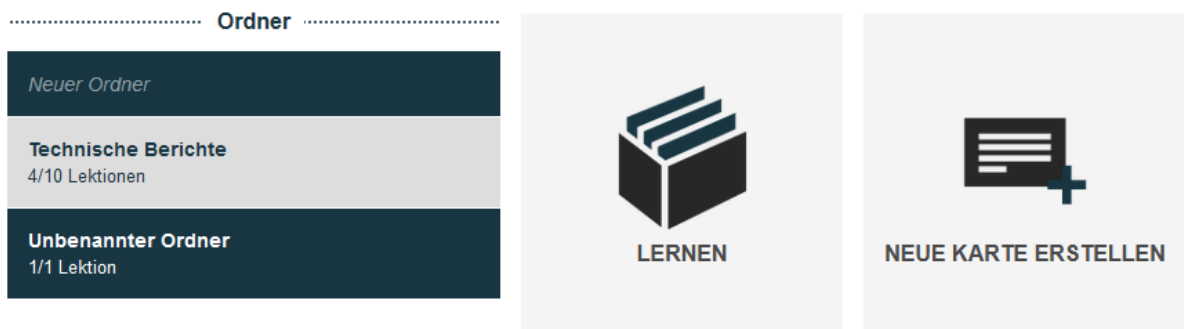
Klicken Sie in der Web-Anwendung links oben auf das Logo **SPRINGERNATURE Flashcards** und dann auf Ordner.

Start



Sie sehen links Ihre Projektstruktur. Klicken Sie auf Ordner.

Start > Ordner



Wenn Sie mit dem Mauszeiger über einen Ordernamen streichen, hier: Technische Berichte bzw. Unbekannter Ordner, erscheint ein Kontextmenü mit folgenden Funktionen:

- Stift: Namen bearbeiten
- Pfeil nach oben, Pfeil nach unten: Objekt in der Baumstruktur verschieben
- Kreuz: Objekt löschen

Klicken Sie auf den Ordner, in dem Sie Fragen erstellen möchten, z. B. Unbekannter Ordner. Dann klicken Sie auf die Lektion und ggf. noch weitere Unterlektionen.

Wenn Sie eine neue Frage erstellen wollen, klicken Sie rechts entweder auf Neue Karte erstellen oder auf Alle Karten zeigen. Die dargestellte Schaltfläche variiert je nachdem, wo Sie sich in der Baumstruktur befinden

Es erscheint eine Liste mit den erstellten Fragen. Klicken Sie ggf. auf Neue Frage erstellen in der Tabellenüberschrift. Es öffnet sich ein leeres Fragefeld. Legen Sie rechts den Fragetyp fest, indem Sie auf das passende Bild bei Neue Antwort klicken.

Zusatzmaterial zum Buch  
Technische und Naturwiss. Berichte – Verständlich gliedern, gut gestalten, überzeugend vortragen  
(erschienen bei Springer Vieweg, 9. Auflage)

Start > Ordner > Unbenannter Ordner > Unbenannte Lektion > Alle Karten

0 Karten

	Neue Frage erstellen	Neue Antwort erstellen	Typ	Kasten
Neue Frage	Neue Antwort			
Neue Frage	Text, Multiple Choice, Zuordnen, Lückentext, Vokabel			

### Eingeben von Text-Fragen

The screenshot shows two side-by-side text editors. The left editor is for the question, and the right editor is for the answer. Both editors have a rich text toolbar above them with options for text, bold, italic, underline, list, and link. A small arrow icon is visible below the left editor, and a 'Speichern' button is visible below the right editor.

Wenn Sie in das linke Feld für die Frage klicken, erscheint der Editor. Sie können nun Text eingeben oder mit den Symbolen links oben eine Grafik, eine Audio- oder Video-Datei oder eine Latex-Formel einbinden und den Fragetext eingeben. Die weiteren Schaltflächen dienen der Textformatierung und sind selbsterklärend. Wenn Sie im rechten Feld klicken, erscheint derselbe Editor und Sie können die Musterlösung eingeben.

**Eselsbrücke eintragen (Eselkopf-Symbol) befindet sich immer, d. h. bei allen Fragetypen, links unter dem Frage-Bereich. Klicken Sie auf den Pfeil nach rechts >.**

Der Pfeil nach rechts wird zum Pfeil nach unten und es erscheint ein weiteres Feld. Nach Klick in das neue Feld erscheint derselbe Editor und Sie können Hinweise zum Lösen der Frage oder Hintergrundinformationen eintragen.



**Die Schaltfläche zum Speichern befindet sich immer, d. h. bei allen Fragetypen, rechts unter dem Antwort-Bereich. Klicken Sie auf den Pfeil nach rechts!**



Hier ist ein Beispiel für eine Textfrage mit eingetragener Frage und Antwort.

Frage	Antwort
Was ist Stöcken?	Teil des Stadtteils Herrenhausen-Stöcken von Hannover in Niedersachsen

 >  Speichern

### Eingeben von Multiple Choice-Fragen

Frage	Antwort
Neue Frage	<input checked="" type="checkbox"/> Neue Antwort  

 >  Speichern

Das Symbol Haken im Kreis markiert eine richtige Antwortalternative.


Nach Klick auf den Haken ändert sich das Symbol in einen offenen Kreis. Das markiert eine falsche Antwortalternative.


Mit dem grünen Plus-Icon weiter unten erzeugen Sie neue Antwortalternativen.

Mit dem roten Kreuz-Icon rechts außen löschen Sie Antwortalternativen.


Links unter dem Frage-Bereich können Sie wieder eine Eselsbrücke eingeben und rechts unter dem Antwort-Bereich alles abspeichern.


### Eingeben von Zuordnungs-Fragen




Paris ist die Hauptstadt von  


Rom ist die Hauptstadt von  

Berlin ist die Hauptstadt von  

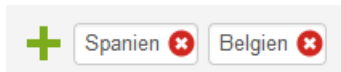


 >  Speichern

Zusatzmaterial zum Buch  
Technische und Naturwiss. Berichte – Verständlich gliedern, gut gestalten, überzeugend vortragen  
(erschienen bei Springer Vieweg, 9. Auflage)

Im Editor können jetzt zusätzlich Textlücken eingegeben werden: . Dies wurde im Beispiel oben für die Ländernamen genutzt.

Mit Klick auf das grüne Plus-Symbol links unten können Sie zusätzliche falsche Antwortalternativen festlegen. Mit Klick auf das rote Kreuz löschen Sie Antwortalternativen.



### Eingeben von Lückentext-Fragen

Wählen Sie aus, ob die Groß- und Kleinschreibung zu beachten ist oder nicht. Danach erscheint ein Fenster zum Eingeben von Frage- bzw. Aufgabentext und Textlücken.

### Eingeben von Vokabel-Fragen

Frage	Antwort
This is Mickey's <b>house</b> .	Dies ist Mickeys <b>Haus</b> .




   Speichern

Falls Sie nicht nur eine Vokabel, sondern einen ganzen Satz eingeben wollen, müssen Sie das, was die eigentliche Vokabel ist, hier house bzw. Haus, in der Quell- und Zielsprache mit der Funktion Auswahl als Vokabel markieren kennzeichnen. Außerdem können Sie ein Bild und/oder eine Audio-Datei hochladen. Hier wurde eine Audio-Datei hinterlegt.

### 3.4.5 Fragen im Lernmodus beantworten

#### Beantworten von Textfragen

Frage	Antwort
Was ist Stöcken?	Eigene Antwort eingeben ...

Die Symbole rechts unter dem Antwortbereich haben folgende Bedeutung:

Stern: Frage als Favorit markieren

Pfeile: Frage und Antwort vertauschen

Auge: Musterlösung zeigen

Haken: Meine Antwort als richtig bewerten

Minus: Meine Antwort als falsch bewerten

Wenn Sie nichts eingegeben haben, erscheint nach Klick auf das Auge die Musterlösung.



Zusatzmaterial zum Buch  
Technische und Naturwiss. Berichte – Verständlich gliedern, gut gestalten, überzeugend vortragen  
(erschienen bei Springer Vieweg, 9. Auflage)

Powermodus

---

Frage	Antwort
Was ist Stöcken?	Teil des Stadtteils Herrenhausen-Stöcken von Hannover in Niedersachsen  Eigene Antwort eingeben ...

☆ ↔ 👁️ ✓ -

Wenn Sie eine Antwort eingetragen haben, erscheint zuerst die Musterlösung und dann Ihre Lösung.

Frage	Antwort
Was ist Stöcken?	Teil des Stadtteils Herrenhausen-Stöcken von Hannover in Niedersachsen  Stadtteil von Hannover

☆ ↔ 👁️ ✓ -

Sie müssen nun entscheiden, ob das System Ihre Antwort als richtig (Haken) oder falsch (Minus) werten soll und auf das entsprechende Symbol klicken.

### Beantworten von Multiple-Choice-Fragen

Frage	Mögliche Antworten
Was müssen Radfahrer vor Antritt der Fahrt kontrollieren?	<input type="radio"/> Licht
	<input type="radio"/> Luftdruck
	<input type="radio"/> Bremsen
	<input type="radio"/> Sattel

Nach Auswahl der Antwortalternativen und Klick auf Zeige Antworten erscheint das folgende Feedback. Sie sehen die von Ihnen gewählten Antwortalternativen mit einem Haken und die richtigen Antwortalternativen als grün gefüllte Kreise.

**Frage**

Was müssen Radfahrer vor Antritt der Fahrt kontrollieren?

**Mögliche Antworten**

Licht

Luftdruck

Bremsen

Sattel

### Beantworten von Zuordnungsfragen

**Aufgabe**

Paris ist die Hauptstadt von .

Rom ist die Hauptstadt von .

Berlin ist die Hauptstadt von .

Frankreich Italien Deutschland Spanien Belgien

Nach Erkennen der richtigen Antworten (Frankreich, Italien und Deutschland), Zuordnen der Ländernamen zu den passenden Lücken und Klick auf Zeige Antworten (rechts unten) erscheint das folgende Feedback. Korrekte Antworten erscheinen in grün.

**Aufgabe**

Paris ist die Hauptstadt von **Frankreich**.

Rom ist die Hauptstadt von **Italien**.

Berlin ist die Hauptstadt von **Deutschland**.

Spanien Belgien Deutschland Italien Frankreich

☆ Nächste Karte

Wenn Sie eine keine bzw. eine falsche Antwortalternative gewählt haben, wird dies rot dargestellt:

Powermodus

Aufgabe

Paris ist die Hauptstadt von  .  
Rom ist die Hauptstadt von  .  
Berlin ist die Hauptstadt von  .

Deutschland Belgien Frankreich Italien Spanien

☆ Nächste Karte

### Beantworten von Lückentextfragen

Hier müssen Sie ohne Vorgabe von möglichen Antworten den richtigen Text in die Lücken eintragen.

Aufgabe

Wann war die Schlacht bei Issos?  
Der Merkspruch lautet  Issos-Keilerei.

Als Feedback werden richtig ausgefüllte Lücken grün und falsch ausgefüllte Lücken rot dargestellt.

### Beantworten von Vokabelfragen

Powermodus

Frage

This is Mickey's  .

Antwort

Eigene Antwort eingeben ...

☆ ↔ Zeige Antwort

Nach Eingabe der Lösung und Klick auf Antwort zeigen erscheint das folgende Feedback:

Powermodus

Frage

Antwort

This is Mickey's house.

Dies ist Mickeys Haus.

Richtige Antwort:  
Dies ist Mickeys Haus.

⏮

☆ Trotzdem richtig Nächste Karte

Die Antwort wird hier falsch gewertet, weil das System nur die Eingabe der korrekt geschriebenen Vokabel in der Zielsprache erwartet, hier Haus.

Klicken Sie in diesem Fall rechts unten auf Trotzdem richtig!

#### 4. Lernkarten beim Verlag einreichen

Teilen Sie die betreffende Lektion und schicken Sie den erzeugten Link an Ihren Lektor per E-Mail.

Nach Prüfung der Fragen wird eine Kurz-URL erzeugt und im gedruckten Buch veröffentlicht, entweder nur im ersten Kapitel oder – auf Wunsch – auch in jedem Kapitel.

#### 5. Informationen für die Leser des gedruckten Buches

Im gedruckten Buch erscheint ein Text, den ich vom Verlag nur in Englisch bekommen habe und hier für Sie ins Deutsche übersetzt habe.

Überprüfen Sie, was Sie gelernt haben und ob Sie die Buchinhalte gut verstanden haben.

Benutzen Sie die "Springer Nature Flashcards" App, um Testfragen anzusehen.

Um die Software zu verwenden, gehen Sie in folgenden Schritten vor:

1. Besuchen Sie die Seite <https://flashcards.springernature.com/login> oder installieren Sie die App auf Ihrem Android- bzw. iOS-Gerät (Mobiltelefon oder Tablet)
2. Erstellen Sie ein Benutzerkonto, indem Sie Ihre E-Mail-Adresse und ein Passwort eingeben.
3. Verwenden Sie den folgenden Link, um Ihre SN Flashcards (Lernkarten) aufzurufen: `sn.pub/xxxxxx`

## 6. Weiterführende Informationen über Brainyoo

Das Brainyoo-System wird von sehr vielen Schulen, Universitäten und Firmen genutzt und ständig weiterentwickelt.

Das Lernen mit Brainyoo ist hier dokumentiert:

<https://brainyoo.de/dokumentation/>

Das Unterrichten und Fragen erstellen mit Brainyoo ist hier dokumentiert:

<https://brainyoo.de/schule/lehrer-wiki/>

## 7. Vorgefertigte Lernkarten aus der Brainyoo Community

Wenn Sie von vorgefertigten Lerninhalten zu sehr vielen verschiedenen Themen profitieren wollen, sollten Sie sich zusätzlich zur SN Flashcards-App auch die Brainyoo-App oder PC-Version für Windows oder IOS installieren bzw. zusätzlich zur Registrierung auf dem Portal <https://flashcards.springernature.com> auch eine Registrierung für die Web-Version auf dem Portal <https://brainyoo.de/> in Erwägung ziehen.

Im Online-Shop von Brainyoo stehen Ihnen viele Lernkartensammlungen kostenlos oder für wenig Geld zur Verfügung: <https://brainyoo.de/shop/>.