

MYTHWARE CM



HANDBUCH

KLASSENRAUM MANAGEMENT

AUSZUG
Funktionsbeschreibung

WWW.MYTHWARE.DE

WWW.SCHWARZ.DE



SCHWARZ
COMPUTER SYSTEME

Inhaltsverzeichnis

1.	Bildschirmübertragung	3
2.	Vorführung durch Schüler	3
3.	Net Movie	3
4.	Kamera	4
5.	Interaktives Whiteboard	4
6.	Überwachen und Steuerung	4
7.	Fernsteuer Befehl	5
8.	Chat	5
9.	Gruppenunterricht	5
10.	Test.....	6
10.1.	Werkzeuge in der Menüleiste	6
10.2.	Starten des Tests	7
11.	Umfrage	7
12.	Antwort und Wettbewerb	8
13.	Dateiverteilung	8
14.	Dateisammlung	8
15.	Stille an bzw. Stille aus	8
16.	Automatisch verbinden	9
16.1.	Lehrer zum Anmelden auswählen	9
16.2.	Autoanmeldung	9
17.	Klasse verwalten.....	10
18.	Richtlinien Ansicht	10
19.	Sperren	10
20.	Sperren von Mythware.....	10

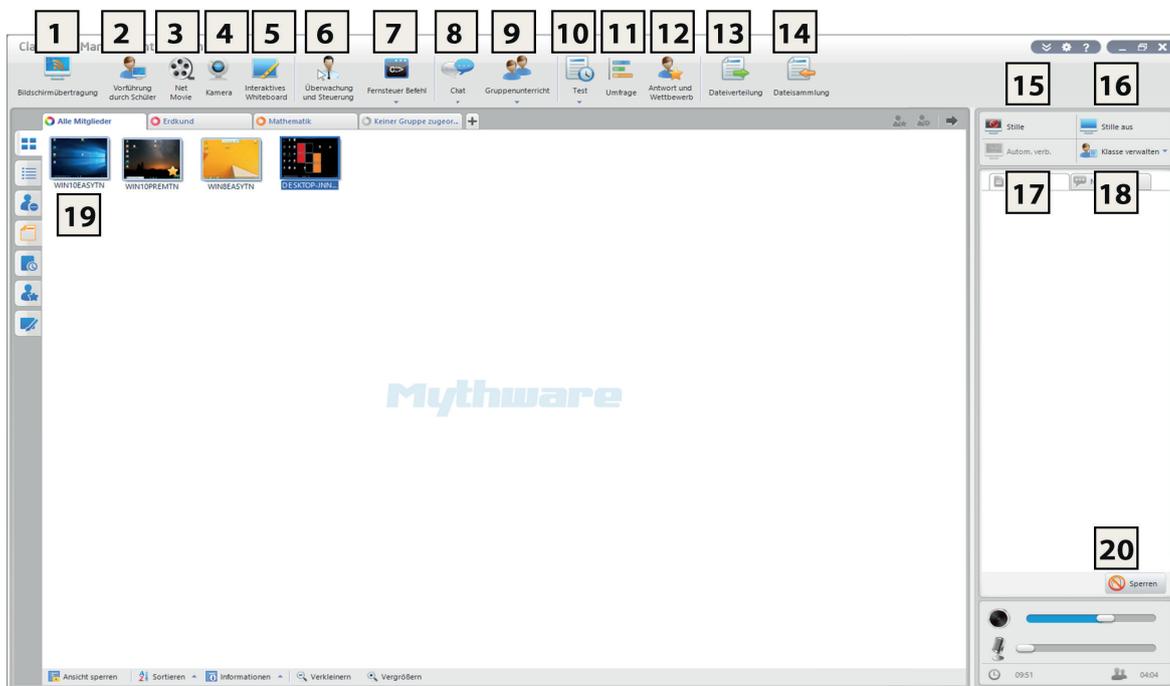


Abbildung 1: Funktionsübersicht

1. Bildschirmübertragung

Mit der Funktion Bildschirmübertragung übertragen Sie Ihren Bildschirm an einen oder ausgewählte (markierte) Schüler. Ihnen wird anhand des farbigen Symbols in Ihrer Gesamtübersicht angezeigt, an wen Ihr Bildschirminhalt gerade übertragen wird. Durch einen erneuten „Klick“ auf das Menüsymbol wird die Bildschirmübertragung beendet.

2. Vorführung durch Schüler

Hier übertragen Sie den Bildschirminhalt eines ausgewählten Schülers an „Alle Schüler“ – „Ausgewählte Schüler“ – „Ausgewählte Gruppen“. Beim Start der Übertragung öffnet sich das Menüfenster „Bildschirm & Steuerung“. Hierüber haben Sie als Lehrer die Möglichkeit, durch Übernahme (Fernsteuerung) den Bildschirm fernzusteuern und Hilfestellung zu leisten. Auch können Sie die Fernsteuerung an „alle“ Schüler freigeben, so dass ein gemeinschaftliches Arbeiten auf dem Computer des Schülers möglich ist.

3. Net Movie

Über Net Movie übertragen Sie Videos an alle oder ausgewählte Schüler. Unterstützt werden alle gängigen Videoformate. Über „Datei – Öffnen“ wählen Sie das gewünschte Video aus. Es startet sofort die Übertragung.

Über „Datei – Öffnen URL“ können Sie eine URL zur Wiedergabe einfügen. Es startet automatisch die Wiedergabe.

Über „Datei – Hinzufügen“ treffen Sie erst eine Auswahl an Medien, die Sie übertragen möchten. Die Auswahl wird in der rechten Spalte angezeigt. Die Wiedergabe der Auswahl starten Sie mit einem Doppelklick.

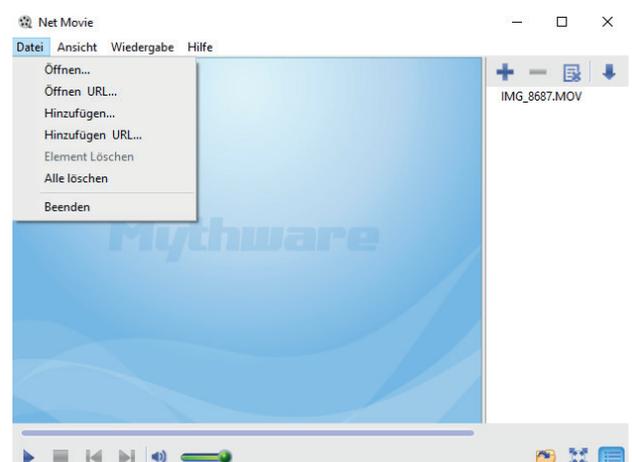


Abbildung 2: Video abspielen

4. Kamera

Mit der Kamera starten Sie die Übertragung Ihrer angeschlossenen oder integrierten Webcam. Sie können das Bild wieder an alle oder ausgewählte Schüler übertragen.

5. Interaktives Whiteboard

Ihnen steht zum gemeinsamen Arbeiten ein interaktives Whiteboard zur Verfügung, das Sie an einzelne oder alle Schüler übertragen können.

Sie können in das Whiteboard Bilder bzw. Bildschirmfotos einfügen oder Dokumente importieren. Der Inhalt kann mit Hilfe der integrierten Whiteboard-Werkzeuge bearbeitet werden.

Eine Werkzeugauswahl: Werkzeug zur Texteingabe, Farbeimer, Radiergummi, Pipette, verschiedene Pinselarten und Zeichenformen.

Die Freigabe des Whiteboard-Inhalts an den oder die Schüler erfolgt über das Dreieck-Symbol. Wird der Schüler markiert, erfolgt die Freigabe über das Teilen-Symbol. „Orange“ Schüler können Mitzeichnen. „Grau“ bedeutet „keine Teilung“. Zum Verlassen des Whiteboards beenden Sie Übertragung, indem Sie erneut auf das Whiteboard-Symbol in der oberen Menüleiste klicken.

Anschließend wechseln Sie wieder in die Bildschirmansicht.

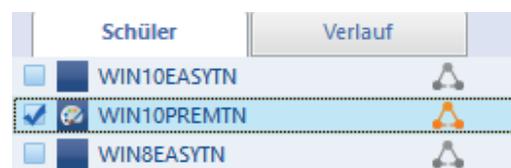


Abbildung 3: Whiteboard teilen

6. Überwachen und Steuerung

Mittels „Überwachung und Steuerung“ können Sie den Schülerbildschirm beobachten und - sofern erforderlich - direkt helfen oder eingreifen.

Markieren Sie hierfür den oder die Schüler und starten Sie die Überwachung mit einem Doppelklick. Es öffnet sich ein Fenster im Vollbildmodus. Die einzelnen Bildschirme werden in diesem Fenster nacheinander angeordnet. Der Schüler erhält einen kurzen Hinweis „Sie werden vom Lehrer beobachtet“.

Möchten Sie nun Hilfestellung leisten und über die Fernsteuerung direkt eingreifen, markieren Sie diesen Bildschirm und übernehmen diesen über das Menü „Steuerung Schüler“.

Ein Doppelklick bewirkt die Vollbilddarstellung. Für eine erneute Anzeige aller Bildschirme muss das Fenster geschlossen und die „Überwachung und Steuerung“ erneut gestartet werden.

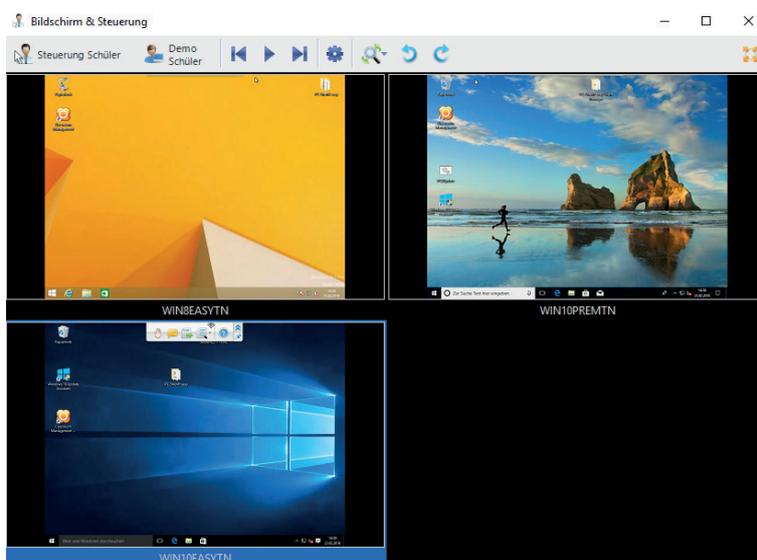


Abbildung 4: Bildschirmkontrolle

7. Fernsteuer Befehl

Über das Menü "Fernsteuer Befehl" lassen sich Remote-Anwendungen an den Computern der Schüler starten: Webseiten öffnen, Computer über Wake on LAN starten, Computer herunter fahren oder neu starten, Anwendungen schließen oder Remote Windows Benutzer Anmeldung.

Anwendung starten: Starten Sie Remote Anwendungen wie Paint, Wordpad, Internet Explorer etc.

Einige Anwendungen sind vorgegeben. Über das Plus Zeichensymbol lassen sich Anwendungen hinzufügen.

Webseite öffnen: Starten Sie per Remote eine Webseite. Das Plus Zeichensymbol öffnet ein Menü, in das Sie den Webseitenamen und die URL der Webseite eingeben. Die Webseite wird anschließend in einer Liste für den späteren Schnellzugriff abgespeichert.

Remote-Einstellungen: Ändern Sie den Desktophintergrund der Schüler, indem Sie über Desktop einen Hintergrund vorgeben.

Remote Wake on Lan: Starten Sie per Remote über die Wake on Lan Funktion die Computer.

Herunterfahren: Fahren Sie die Computer nach Unterrichtschluss gemeinsam herunter.



Abbildung 5: Remote Befehle

Neu starten: Starten Sie die Computer neu.

Anwendung schließen: Schließen Sie alle Anwendungen an den Schüler-Computern um Aufmerksamkeit zu erlangen.

Remote Anmeldung: Sind Ihre Schüler-Computer über eine Kanal ID verbunden (siehe Mythware_Handbuch_Schüler und Lehrer verbinden), ist es möglich die Windows Benutzeranmeldung Remote vorzunehmen.

8. Chat

Legen Sie Ihre Gruppen vorher fest und starten Sie anschließend Ihren Gruppenchat.

Über das Menü „Themenchat“ können Sie mehrere Themen zur Diskussion stellen und anschließend den Chat zum jeweiligen Thema starten.



Abbildung 6: Gruppenansicht

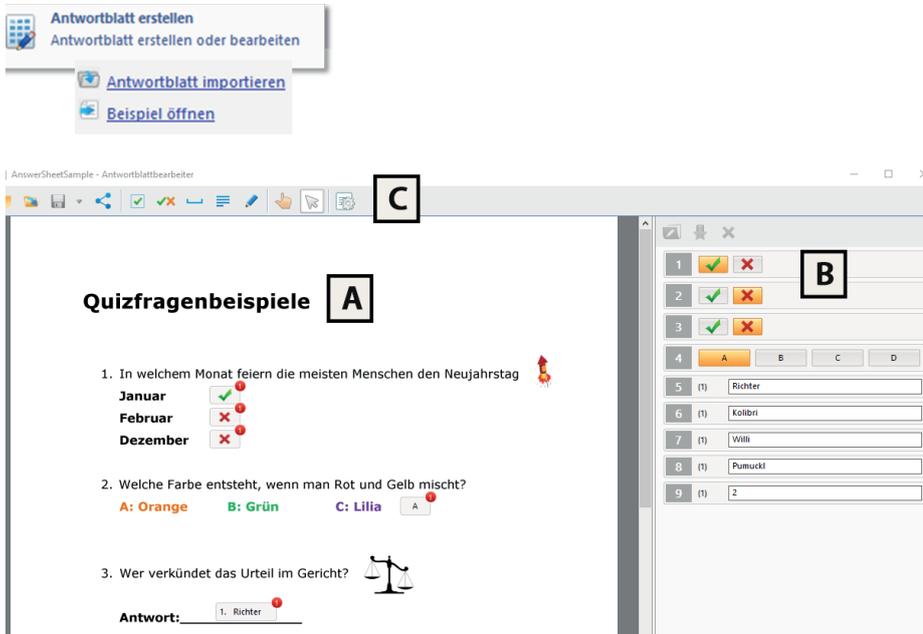
9. Gruppenunterricht

Starten Sie hier Ihren Gruppenunterricht oder einen Teil der Gruppen.

10. Test

Über das Menü „Test“ können Sie Ihr eigenes Frage- und Antwortblatt erstellen oder einen fertigen Test aus Word bzw. einem PDF importieren. Ein Test besteht aus zwei Teilen.

Auf dem Arbeitsblatt richten Sie Fragen an Ihre Schüler. Die Fragen können Sie aus einem Word/PDF Dokument importieren. Bereiten Sie hierfür den Test vor und importieren Sie das gewünschte Dokument „Antwortblatt importieren“. Anschließend befinden Sie sich in der Bearbeitungsmaske für Ihren Test. Wir haben Ihnen auf unserer Homepage unter "Downloads" ein deutsches Beispiel vorbereitet. Wie Sie dieses Beispiel in Ihre Software importieren entnehmen Sie bitte der beiliegenden „Bitte lesen“.



A: Die linke Seite zeigt den Inhalt des importierten Dokuments. Hier könnten - wie in unserer Abbildung - Ihre Fragen und mögliche Antworten stehen (MC/SC ist möglich).

B: Auf der rechten Seite werden die korrekten Antworten hinterlegt. Diese werden später im Test ausgewertet.

C: Werkzeuge in der Menüleiste. Hiermit bearbeiten Sie das Frage-/Antwortblatt.

Abbildung 7: Frage- und Antwortblatt

10.1. Werkzeuge in der Menüleiste



 Hierüber treffen Sie eine Antwortauswahl. Wie in unserem Beispiel 2 „Welche Farbe entsteht, wenn man Rot und Gelb mischt?“. Antwort „A“ Orange



 Mit diesem Symbol markieren Sie Ihre „Richtig/Falsch“-Antworten wie in unserem Beispiel. „In welchem Monat feiern die meisten Menschen den Neujahrestag“.

Antwort:

1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

 Fügen Sie hier einen Lückentext ein, wie in unserem Beispiel 3 „Wer verkündet das Urteil im Gericht?“

Antwort:

5	(1)	<input type="text" value="Richter"/>
---	-----	--------------------------------------

 Markieren Sie Ihren Aufsatztext. Dem Schüler steht anschließend ein freies Texteingabefeld zur Verfügung. Sie können bei der Bewertung den Inhalt des Texteingabefeldes auswerten und die erreichte PunktezahI vergeben.

 Markieren Sie eine Aufgabe, die das freie Handzeichnen erfordert, z.B. für die Lösung einer mathematischen Aufgabe, falls der Lösungsweg gefordert ist.

-  Über die Handfunktion können Sie einzelne Elemente markieren und verschieben.
-  Mit der Pfeilfunktion lassen sich mehrere Elemente markieren und bewegen.
-  Symbol für Eigenschaften. Ändern oder vergeben Sie hier den Namen des Tests und die in Minuten.

10.2. Starten des Tests

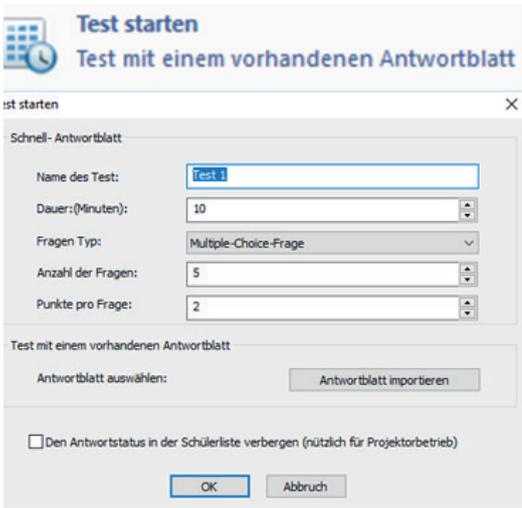


Abbildung 7a: Test starten

Sie starten einen Test über die Funktion „Test starten“.

Möglichkeit (a)

Sie starten einen sofortigen „Kurztest“, in dem Sie Ihre Fragen mündlich an die Schüler richten. Die Schüler antworten über den „Kurztest“ an Ihren Computern.

- Geben Sie dem Test einen Namen.
- Legen Sie fest, wie lange die Schüler für den Test benötigen dürfen.
- Wählen Sie aus, um welchen Testtyp es sich handelt.
- Geben Sie an, wie viele Fragen der Test beinhaltet.
- Geben Sie an, wie viele Punkte erzielt werden können.

Möglichkeit (b) Sie wählen das erstellte Frage-/ Antwortblatt, das Sie - wie in unserem Beispiel - generiert haben, über „Antwortblatt importieren“ aus, und senden es anschließend an die Schüler. Der Test beginnt.

11. Umfrage

Für einen schnellen „Wissenstest“ eignet sich die Funktion „Umfrage“.

Tragen Sie hierfür in das Feld „Fragentext“ Ihre Frage, in die Felder A die möglichen richtigen Antworten ein. Zusätzlich können Sie ein Bild einfügen. Legen Sie ein Antwortzeitfenster über „Dauer“ fest. Anschließend starten Sie die Umfrage. Sie sehen in Echtzeit die Antworten Ihrer Schüler. Ihnen werden die Zeiten und Ergebnisse angezeigt, die Ihre Schüler zum Antworten benötigt haben.

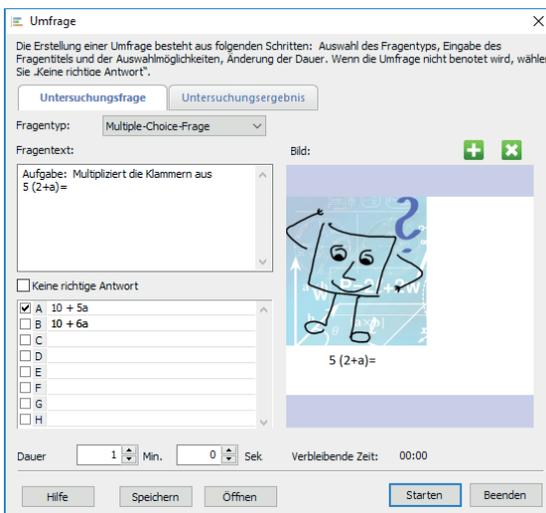


Abbildung 8: Fragestellung

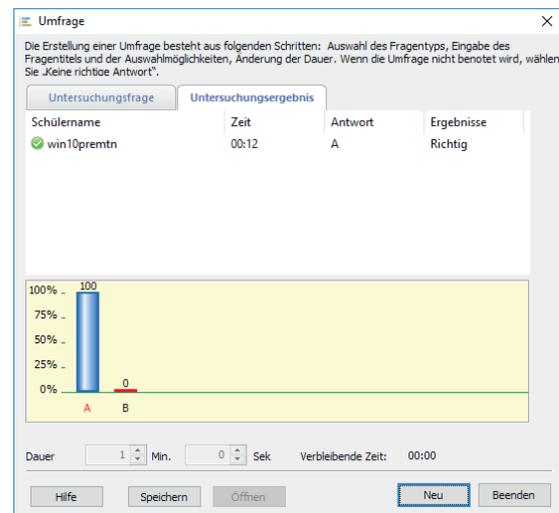


Abbildung 9: Umfrageauswertung

12. Antwort und Wettbewerb

Richten Sie mit der Funktion „Antwort und Wettbewerb“ schnelle Quizfragen an Ihre Schüler. Stellen Sie Ihre Fragen über das Headset und lassen Sie Ihre Schüler nach einer vorgegebenen Überlegungszeit antworten. Für diese Funktion ist ein „Headset“ erforderlich.

13. Dateiverteilung

Verteilen Sie Aufgaben, Bilder oder andere Dateien an Ihre Schüler.

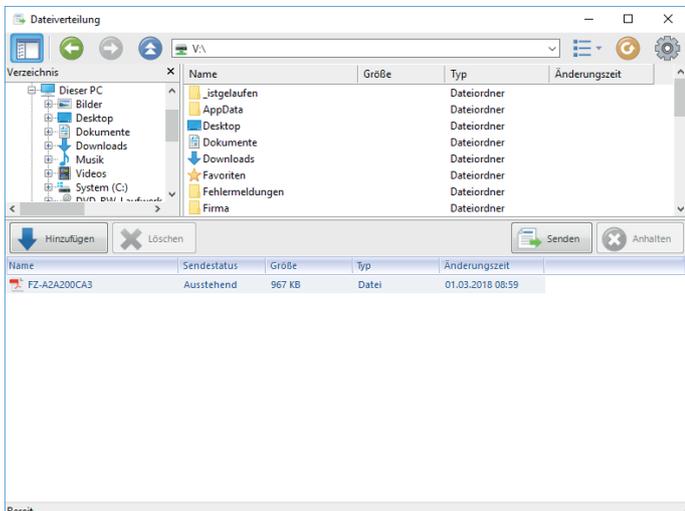


Abbildung 10: Lehrer wählt Datei aus



Abbildung 11: Schüler empfängt Datei

14. Dateisammlung

Fordern Sie Ihre Schüler auf, Ihre Aufgaben, Bilder oder andere Dateien an Sie zu senden. Erst nach dem Senden und der erfolgreichen Übermittlung an den Lehrer schließt sich das Aufforderungsfenster beim Schüler. Der Lehrer kann anschließend die Datei oder den Pfad öffnen.



Abbildung 12: Schüler wird zum Senden einer Datei aufgefordert

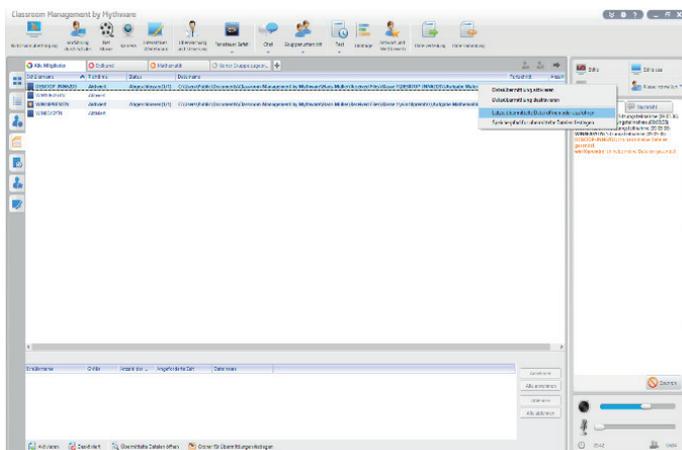


Abbildung 13: Lehrer nimmt die Dateien an

15. Stille an bzw. Stille aus

Erzeugen Sie Aufmerksamkeit, indem Sie den Bildschirm der Schüler sperren bzw. geben Sie den Bildschirm Ihrer Schüler zum Arbeiten wieder frei.

16. Automatisch verbinden

Lehrer und Schüler Computer können auf zwei verschiedenen Wegen miteinander verbunden werden.

16.1. Lehrer zum Anmelden auswählen

Dies ist nach der Installation die Standardvoreinstellung.

Der Schüler wählt zu Unterrichtsbeginn den Lehrer aus und nach Zustimmung durch den Lehrer verbindet sich der Schüler mit dem Lehrer Computer. Der Schüler kann jederzeit den Unterricht durch Trennen der Sitzung verlassen. Möchte dies der Lehrer verhindern, steht dem Lehrer die Funktion „Automatisch verbinden“ zur Verfügung. Nach Aktivierung der Funktion ist es dem Schüler nicht mehr gestattet die Verbindung zu trennen.

16.2. Autoanmeldung

Die Anmeldeinstellung kann unter „Optionen“ geändert werden. Für eine feste Zuordnung „eine nicht trennbare“ Verbindung wählen Sie im Lehrer und Schülermodul Autoanmeldung. Hinweise zur Verbindung über die Kanal ID entnehmen Sie bitte unserer Anleitung „Mythware_Handbuch_Schüler und Lehrer verbinden“.

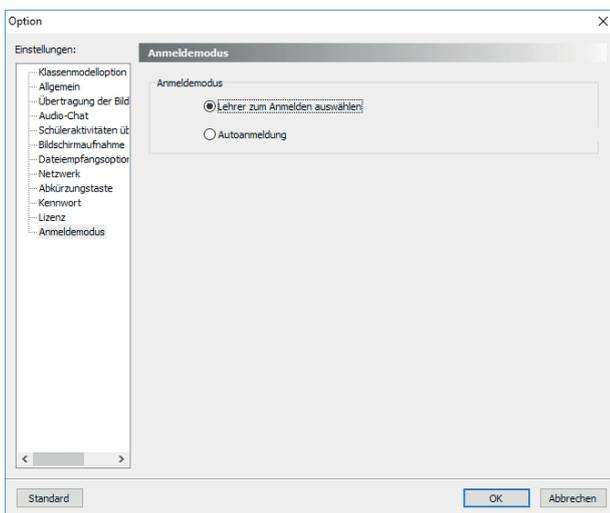


Abbildung 14: Schüler wählt Lehrer aus

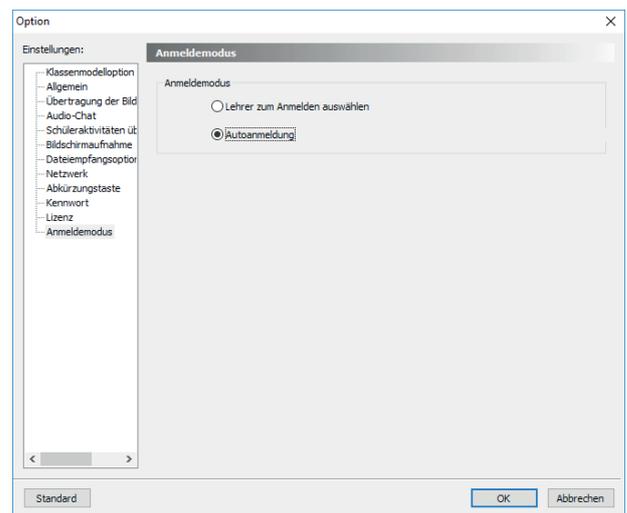


Abbildung 15: Lehrer und Schüler sind über eine Kanal-ID verbunden

17. Klasse verwalten

Mythware unterscheidet zwischen dem eigentlichen Computer und Schülern.

Ein Computer kann von mehreren Schülern, die einer Klasse zugeordnet sind, benutzt werden. Über „Klasse verwalten“ können Sie Klassen anlegen und verwalten. Den Klassen können anschließend über die Funktion „Namensliste“ Schüler zugeordnet werden. Die Schüler können über eine xls. Datei eingelesen werden. In der Datei müssen die Importfelder „Name“, „Schüler ID“, „Klasse“ und optional „Passwort“ vorhanden sein.

Aktivieren Sie anschließend die Funktion „Anmelden“, werden die Schülerarbeitsplätze durch die Anmeldemaske gesperrt. Zum Anmelden benötigt der Schüler seine Schüler-ID und optional das Passwort. Es werden die Anmeldezeiten der Schüler gespeichert. Diese können über die Funktion „Anmelde Information“ abgefragt werden.

Möchten Sie zurück zur Anmeldung ohne Benutzerinformation wählen Sie die Funktion „Anonymmodus“. Nicht angemeldete Computer werden wieder freigegeben. Die Schülerinformationen in der Liste bleiben erhalten.



Abbildung 16: Klasse verwalten



Abbildung 17: Schüler-ID zur Anmeldung

18. Richtlinien Ansicht

Über die Richtlinienansicht beschränken Sie anhand von Black – und Whitelist die Möglichkeiten der Schüler. Sie können Web-Richtlinien vergeben und Anwendungen sperren bzw. gezielt freigeben. Des weiteren können Sie CD- und USB-Geräte sperren sowie das Benutzen eines Druckers blockieren.

19. Sperren

Über „Sperren“ entziehen Sie dem Schüler die Funktion „Hand heben“

20. Sperren von Mythware

Zum Schutz vor Eingaben durch Unbefugte, z.B. falls der Lehrer den Klassenraum kurz verlassen muss, kann der Zugriff gesperrt werden. Ist unter „Optionen“ ein Passwort vergeben, wird die Sperre über „Systemsperr“ aktiviert.

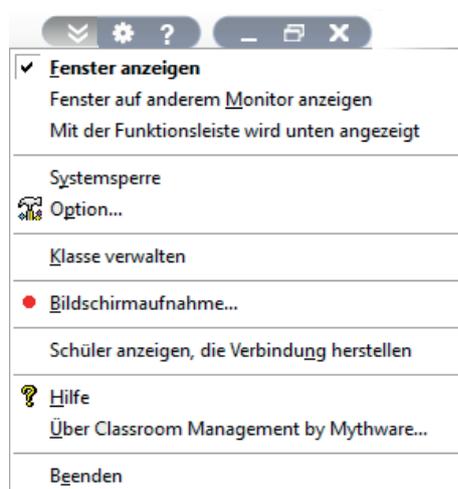


Abbildung 18: Systemsperr

MYTHWARE

Mythware

WWW.MYTHWARE.DE



SCHWARZ Computer Systeme GmbH

Altenhofweg 2a
92318 Neumarkt
Telefon: +49 9181 4855 0
Telefax: +49 9181 4855 290
distribution@schwarz.de
www.schwarz.de

Find us on 

