

Schrittweise Anleitung

1. Was Sie über den SCHREIBTRAINER wissen sollten

Was ist DER SCHREIBTRAINER?

Was und wie kann ich üben

2. Lernen mit dem SCHREIBTRAINER

Regeln zum Erlernen des 10-Finger-Systems

Schreiben lernen durch das Üben von Lektionen

Lassen Sie sich die Lektionen diktieren

Die Auswertung Ihrer Schreibleistung

3. Auf dem Weg zum Profi

Schriftliche Korrespondenz

individuelle Anpassungen

Eigene Lektionen erstellen

Üben von speziellen Fingern

Üben einer Textvorlage

Leistungsanalyse im Menü Auswertung

4. Spaß mit dem SCHREIBTRAINER

Klavierspielen müßte man können

Experimentieren im Tonstudio

Galgenraten - ein Wortratespiel

Mein Bio - Rhythmus

5. Wissenswertes

Richtlinien für das Maschinenschreiben (schriftliche Korrespondenz)

Ergonomie

Fingergymnastik und Augenentspannung

Buchstabieralphabet

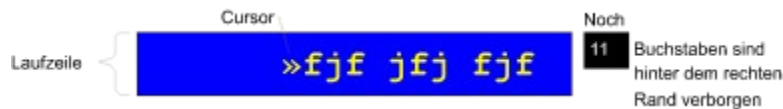
Geschichte der Tastatur

DER SCHREIBTRAINER - Was und wie kann ich üben?

Schreibmaschine und Computer ist aus dem heutigen Leben nicht mehr wegzudenken. Um so wichtiger ist es effektiv mit ihnen umzugehen. Das Beherrschen des Zehnfinger-Schreibens gehört dazu. Wer auf der Tastatur schnell schreiben kann,

Mit dem **SCHREIBTRAINER** erlernen Sie das Zehnfinger-Schreiben spielend. Aufgrund der schnellen Erfolge, wird das Programm von vielen Bildungseinrichtungen eingesetzt.

Schnelleinstieg



Geben Sie nach dem Start des Schreibtrainers Ihren Namen ein. Unter diesem Namen werden all Ihre Leistungen aufgezeichnet. So können Sie jederzeit Ihre Fortschritte sehen. Drücken Sie einfach auf die Leertaste (In Zukunft werden wir sagen: Schlagen Sie die Leertaste an). Und schon geht's los: Eine Armee von Buchstaben versucht aus Osten kommend, den linken Rand der Laufzeile zu erreichen und nur SIE können sie stoppen. Schlagen Sie die Taste **f** an! Der Buchstabe verschwindet. Doch der Lauftext rückt weiter gen linken Rand vor. Versuchen Sie alle Buchstaben abzutippen. Wenn Sie es geschafft haben, erhalten Sie eine ausführliche Auswertung. Es folgt eine weitere und schwierigere Übung.

Was und wie können Sie üben?

Ihnen stehen drei verschiedene Übungsarten zur Verfügung:

Lektionen Anfänger lernen hier von Grund auf an das Zehnfinger-System. Der Kurs ist in didaktisch aufeinander aufbauenden Lektionen aufgeteilt. In einer Lektion wird ein neuer Buchstabe erarbeitet oder schon bekannte Griffe gefestigt. Eine Lektion besteht aus vier Teilen (Erarbeitung, Festigung, Fehlerwiederholung, Abschlußprüfung). Vor jeder Lektion erhalten Sie spezielle Hinweise (Fingerhaltung, Griffe, Ergonomie, ...). Nach Abschluß einer Lektion werden Ihre Leistungen ausführlich ausgewertet.

Fingertraining Fortgeschrittene, die das Tastenfeld beherrschen, können hier ganz gezielt einzelne Finger trainieren. So kann die Tippgeschwindigkeit erhöht und die Fehlerquote verringert werden.

Textvorlage Fortgeschrittene sowie Anfänger können sich hier an beliebigen Textvorlagen (Textdateien *.TXT oder Zwischenablage) versuchen. Damit ist es möglich, auch selbst erstellte Textvorlagen abzutippen.

Die Übungsart sowie spezielle Einstellungen wählen Sie im Menü Trainiere.

Wählen Sie für Ihre Übungsart, *wie* Sie diese üben möchten:

Laufender Übungstext Der abzutippende Text wird von rechts nach links durch die Laufzeile durchgeschoben. Dabei darf er nicht den linken Rand berühren. Das erhöht die Motivation, macht Spaß und ist deshalb gut für Anfänger geeignet.

Stehender Übungstext In der Textzeile wird ein (stillstehender) Text angezeigt, den es abzutippen gilt. Dies entspricht mehr der Realität. Der Zeitdruck ist nicht so groß.

Übung diktieren lassen Der abzutippende Übungstext wird hierbei nicht angezeigt, sondern buchstabiert. Diese Übungsform ist deshalb am schwersten.

Wie Sie üben möchten, stellen Sie im Menü Trainiere ein.

Weiter Hinweise

Die im Menü Einstellungen vorgenommenen Anpassungen sind für alle Trainingsmethoden gültig.

In der linken oberen Ecke wird die gerade angeschlagene Taste angezeigt.

In der rechten oberen Ecke wird die Anzahl der noch kommenden Buchstaben, die zu Übung gehören, angezeigt. Unterhalb der Tastatur sehen Sie folgende Anzeigen:

[Richtige Anschläge](#)

[Falsche Anschläge](#)

[Die momentane Fehlerquote](#)

[Die erreichte Punktzahl](#)

[Tempo](#)

[Lektion](#)

Verwandte Themen

[Starten und Beenden einer Übung](#)

[Üben von Lektionen](#)

[Einstellung des Tempos des Lauftextes](#)

[Auswertung](#)

Befehle im Menü Datei

Start

Startet die im Menü **Trainiere** gewählte Übung.

Verwandte Themen

Starten und Beenden einer Übung

Befehle im Menü Trainiere

Benutzerwechsel...

Wählt, erstellt oder löscht einen Benutzernamen. Unter diesem Namen werden alle Ergebnisse und Einstellungen gespeichert. Vor dem Start des Programms wird der Benutzername abgefragt und die entsprechenden Einstellungen geladen.

Beenden

Beendet die gerade laufende Übung. Ist keine Übung aktiv, wird das Programm verlassen.

Verwandtes Thema

Starten und Beenden einer Übung

Starten und Beenden einer Übung

Um eine Übung zu beginnen, wählen Sie im Menü **Trainiere** Sie eine von 3 Übungsvarianten. Die ausgesuchte Übungsart ist mit einem Häkchen gekennzeichnet (voreingestellt ist das Üben von Lektionen).

Starten der im Menü Trainiere gewählten Übung

1. Wählen Sie aus dem Menü **Datei** den Befehl **Start**.
2. Nehmen Sie eine lockere Schreibhaltung ein und betätigen Sie dann mit einem Daumen die Leertaste.

Beenden der laufenden Übung oder des Programms

1. Wählen Sie aus dem Menü **Datei** den Befehl **Beenden**.
2. Bestätigen Sie die Rückfrage mit "Ja".

Anmerkung: Zur Vereinfachung gilt folgende Regel für das gesamte Programm:

Mit der **Leerzeilentaste** starten Sie.

Mit der **ESC** - Taste beenden Sie alles.

Verwandte Themen

Befehle im Menü Trainiere

Auswahl der Trainingsmethode

Befehle im Menü Trainiere

Im Menü **Trainiere** wählen Sie, was und wie Sie üben möchten. Die zur Zeit aktuelle Übungsvariante bzw. -form ist mit einem Karo gekennzeichnet.

Lektionen...

Stellt als Übungsmethode Lektionen ein.

Verwandtes Thema
Üben von Lektionen

Finger...

Setzt als Trainingsmethode das Üben spezieller Finger. Es müssen die zu den gewählten Fingern gehörenden Buchstaben abgetippt werden.

Verwandtes Thema
Üben der Finger

Textvorlage

Wählt den zu übenden Text einer **Textdatei** oder der **Zwischenablage**.

Verwandte Themen
Üben einer Textvorlage
Zwischenablage

Laufender Übungstext

Die eingestellte Trainingsmethode wird nun als Lauftext geübt.

Verwandtes Thema
Einen laufenden Übungstext abtippen

Stehender Übungstext

Die eingestellte Trainingsmethode wird nun als stillstehender Text geübt

Verwandtes Thema
Einen stehenden Übungstext abtippen

Übung diktieren lassen

Die eingestellte Trainingsmethode wird nun diktiert, d.h. die einzelnen Zeichen werden buchstabiert

Verwandtes Thema
Lassen Sie sich Ihre Lektion diktieren

Üben von Lektionen

Das Programm enthält aufeinander aufbauende Lektionen, welche Sie Schritt für Schritt in das 10-Finger-Schreibsystem einführen. Die Lektionen umfassen neben der Einführung der Klein- und Großbuchstaben auch die Ziffern und Sonderzeichen. Die Lektionen sollten mehrfach geübt werden. So werden Sie sicherer und können entsprechend Ihren Fähigkeiten das Tempo langsam erhöhen. Beachten Sie aber, daß das fehlerfreie Schreiben (versuchen Sie unter 1% Fehler zu erreichen) Vorrang vor der Geschwindigkeit hat.

Im Dialog **Lektion...** im Menü **Trainiere** stellen Sie ein, ab welcher Lektion Sie üben möchten. Dazu klicken Sie auf die Pfeilkнопfe (1er Schritte) oder auf die Laufleiste (10er Schritte).

Einstellen der zu übenden Lektion

1. Wählen Sie aus dem Menü **Trainiere** den Befehl **Lektionen...**
2. Stellen Sie die gewünschte Lektion ein, ab der Sie beginnen möchten.
3. Wählen Sie die Schaltfläche "Ok".

Wählen Sie die Option **Anzeigen der Grundreihe vor Übung**, wenn Sie vor einer beliebigen Übung ein Hinweisenfenster über die richtige **Finger- und Sitzhaltung** sehen möchten.

Verwandte Themen

[Regeln zum Erlernen des 10-Finger-Systems](#)

[Starten und Beenden einer Übung](#)

[Einstellung des Tempos des Lauftextes](#)

[Neue Lektionen erstellen](#)

[Andere Trainingsmethoden](#)

Üben der Finger

Beim Üben spezieller **Finger** haben Sie die freie Wahl der zu trainierenden Finger z.B. nur Ring- und Mittelfinger der rechten Hand und der Anzahl der Buchstaben einer Übung (1-999). Zur Überschaubarkeit der Übung können Sie nach einer einstellbaren Anzahl von Buchstaben Leerzeichen einfügen.

Mit der Option **Auch Zahlen mit in Übung einbeziehen** können Sie auch die entsprechenden Ziffern trainieren.

Klicken Sie auf die Schaltfläche "Info", um zu sehen, welche Tasten Sie mit den gewählten Fingern betätigen müssen.

Nur mit ausgesuchten Fingern üben

1. Wählen Sie aus dem Menü **Trainiere** den Befehl **Finger...**
2. Wählen Sie die Finger, die in der Übung gefordert werden sollen.
3. Geben Sie die Anzahl der Buchstaben je Übung ein und weiterhin nach wieviel Buchstaben ein Leerzeichen erscheinen soll.
4. Wählen Sie die Schaltfläche "Ok".

Verwandte Themen

[Einstellung des Tempos des Lauftextes](#)

[Fingerbelegung der Tastatur](#)

[Andere Trainingsmethoden](#)

Üben einer Textvorlage

Um nach einer Textvorlage zu üben, wählen Sie aus dem Menü **Trainiere** den Befehl **Textvorlage**. Sie können nun zwischen zwei Arten der Textvorlage wählen :

Text aus einer Textdatei

Wählen Sie eine beliebige Textdatei, die Sie üben möchten. Der Schreibtrainer erkennt automatisch, ob es sich um eine Windows- (ANSI) oder DOS-Textdatei (ASCII) handelt. Der Inhalt wird so angezeigt, wie er dann als Lauftext erscheint.

Text aus der Zwischenablage

Befindet sich ein Text in der Zwischenablage, so kann dieser als Textvorlage genutzt werden. Wählen Sie dazu die Option **Textvorlage aus der Zwischenablage benutzen**.

Die Option **Text optimieren** ersetzt alle Sonderzeichen (z.B. @±Æ»¼¶), die nicht direkt auf der Tastatur zu finden sind, durch Leerzeichen. Treten mehr als drei Leerzeichen hintereinander auf, so werden sie auf drei gekürzt. Der abzutippende Text wird im Fenster angezeigt.

Verwandte Themen

[Einstellung des Tempos des Lauftextes](#)

[Andere Trainingsmethoden](#)

Einen laufenden Übungstext abtippen

Wählen Sie aus dem Menü **Trainiere** den Befehl **Laufender Übungstext**, wenn Sie die eingestellte Trainingsmethode als Lauftext üben möchten. Die Übungsform »Laufender Übungstext« ist dann im Menü mit einem Karo gekennzeichnet. Die Buchstaben bewegen sich nun vom rechten zum linken Rand, dürfen diesen jedoch nicht erreichen. Das erhöht die Motivation und ist besonders Anfängern zu empfehlen.

Einstellung: Lauftext abtippen

1. Wählen Sie aus dem Menü **Trainiere** den Befehl **Laufender Übungstext**.
2. Wählen Sie die Trainingsmethode , die Sie üben möchten.
3. Wählen Sie die Schaltfläche "Ok".

Verwandtes Thema

[Einen stehenden Übungstext abtippen](#)

[Lassen Sie sich Ihre Lektion diktieren](#)

Einen stehenden Übungstext abtippen

Wählen Sie aus dem Menü **Trainiere** den Befehl **Diktieren**, wenn Sie die eingestellte Trainingsmethode als stillstehenden Text vom Bildschirm abtippen möchten. Ist das rechte Ende erreicht so werden automatisch weitere Buchstabengruppen eingeblendet. Die Übungsform »Stehender Übungstext« ist dann im Menü mit einem Karo gekennzeichnet.

Einstellung: Stehenden Text abtippen

1. Wählen Sie aus dem Menü **Trainiere** den Befehl **Stehender Übungstext**.
2. Wählen Sie die Trainingsmethode , die Sie üben möchten.
3. Wählen Sie die Schaltfläche "Ok".

Verwandtes Thema

[Einen laufenden Übungstext abtippen](#)

[Lassen Sie sich Ihre Lektion diktieren](#)

Lassen Sie sich ihre Lektion diktieren

Wählen Sie aus dem Menü **Trainiere** den Befehl **Diktieren**, wenn Sie die eingestellte Trainingsmethode nicht vom Bildschirm abtippen möchten, sondern sich eine Übung diktieren lassen wollen. Für einen guten Ton sorgt eine Soundblaster-kompatible Sound-Karte. Aber auch mit ihrem PC Speaker können Sie sich die gewählte Übung diktieren lassen. Dazu installiert Ihnen der SCHREIBTRAINER den **speaker.driv**, so daß Sie nun auch wav-Dateien mit dem Klangrecorder anhören können.

Eine Übung diktieren lassen

1. Wählen Sie aus dem Menü **Trainiere** den Befehl **Diktieren**.
2. Wählen Sie die Trainingsmethode , die Sie üben möchten.
3. Wählen Sie die Schaltfläche "Ok".

Verwandtes Thema

[Einen laufenden Übungstext abtippen](#)

[Einen stehenden Übungstext abtippen](#)

Befehle im Menü Auswertung

Highscore

Zeigt die 15 besten Schreiber im Überblick.

Verwandtes Thema

[Highscore - die Besten im Überblick](#)

Lektionen

Zeigt tabellarisch die erreichten Anschläge/min, Fehlerquotient und die Anzahl der Wiederholungen für jede Lektion.

Verwandtes Thema

[Statistik der Lektionen](#)

Tasten & Buchstaben

Zeigt tabellarisch Fehlerquotient und Tippzeit für jede Taste und Buchstaben.

Verwandtes Thema

[Statistik der Tasten & Buchstaben](#)

Grafiken

Gibt die Statistiken für Lektionen und Tasten & Buchstaben grafisch aus.

Verwandtes Thema

[Grafische Auswertung](#)

Highscore - die Besten im Überblick

Wählen Sie aus dem Menü **Auswertung** den Befehl **Highscore**, um die Besten der Besten zu sehen. Die **Highscore**-Liste zeigt die 15 besten Tipper an.

Zu jedem Tipper sehen Sie die zur Gesamtübung zugehörigen:

- Punkte:** Ihre Punkte einer Gesamtübung (z.B. 2. bis 5. Lektion) errechnen sich aus richtigen Anschlägen (1 Pluspunkt) und falschen Anschlägen (10 Minuspunkte).
- Lektion:** Bis zu dieser Lektion sind Sie gekommen, ohne abzubrechen.
- Fehler:** Zeigt Ihren Fehleranteil der Übung.
- Datum:** Zeigt, wann Sie Ihre Spitzenleistung erbracht haben.

Wählen Sie die Option **Highscorabfrage bei highscoreverdächtiger Punktzahl**, wenn Sie sich bei entsprechender Punktzahl in die Highscore-Liste eintragen möchten.

Es ist eines der höchsten Ziele eines jeden, sich in der **Highscore**-Liste zu verewigen!

Verwandte Themen

[Auswertung](#)

[Befehle im Menü Auswertung](#)

Statistik der Lektionen

Wählen Sie aus dem Menü **Auswertung** den Befehl **Lektionen**, um die beim Üben Ihrer Lektionen erreichten Ergebnisse zu studieren. Es werden die in den einzelnen Lektionen erzielten Anschläge je Minute und den Fehlerquotient aufgelistet. Weiterhin sehen Sie, wie oft Sie die Lektionen schon geübt haben.

Es wird unterschieden zwischen:

Letzte Ergebnisse: Hier sehen Sie stets die aktuellsten Werte für jede einzelne Lektion. Die eine Lektion haben Sie das letzte Mal vielleicht vor zwei Wochen geübt, die andere gestern. Deshalb sehen Sie für die eine Lektion die erreichten Ergebnisse vor zwei Wochen und für die andere die Ergebnisse von gestern.

Durchschnitt: Hier steht der Mittelwert der Ergebnisse der einzelnen Lektionen insgesamt, welche Sie schon geübt haben.

Ein Vergleich zwischen den letzten Ergebnissen und dem Durchschnitt läßt eine Tendenz erkennen.

Alle Werte löschen

Sie können die Werte löschen, um eine neue Statistik anzufangen, indem Sie die Schaltfläche "Alles löschen" wählen. Um in der Statistik der Tasten & Buchstaben auch alle Werte auf Null zu setzen, wählen Sie bitte im Menü **Auswertung** den Befehl **Tasten & Buchstaben** und löschen dort auch alle Werte.

Verwandte Themen

Grafische Auswertung

Statistik der Tasten & Buchstaben

Statistik der Tasten & Buchstaben

Wählen Sie aus dem Menü **Auswertung** den Befehl **Tasten & Buchstaben**, wenn Sie Ihre Leistungen exat auswerten möchten.

Es werden alle Tasten (Buchstaben, Sonderzeichen und Ziffern) aufgelistet, welche Sie schon geübt haben. Zu jeder Taste sehen Sie die entsprechende Fehlerquote, Tipptime und das Vorkommen (Wie oft geübt).

Es wird unterschieden zwischen:

Letzte Übung am ... : Hier sehen Sie die Werte Ihrer letzten Übung (z.B. 5. bis 9. Lektion).

Durchschnitt aller Übungen: Hier steht der Mittelwert der Ergebnisse aller Übungen, welche Sie schon absolviert haben.

Ein Vergleich zwischen Ihrer letzten Übung und dem Durchschnitt läßt eine Tendenz erkennen.

Die Tasten lassen sich nach verschiedenen Kriterien ordnen. Um Informationen über die einzelnen Sortiermöglichkeiten zu erhalten, wählen Sie eine der folgenden Schaltflächen:

- Tasten sind alphabetisch geordnet
- Fehlerquote (letzte Übung)
- Tippzeit (letzte Übung)
- Vorkommen der Tasten (letzte Übung)
- Fehlerquote (insgesamt)
- Tippzeit (insgesamt)
- Vorkommen der Tasten (insgesamt)

Alle Werte löschen

Sie können die Werte löschen, um eine neue Statistik anzufangen, indem Sie die Schaltfläche "Alles löschen" wählen. Um in der Statistik der Lektionen auch alle Werte auf Null zu setzen, wählen Sie bitte im Menü **Auswertung** den Befehl **Lektionen** und löschen dort auch alle Werte.

Verwandte Themen

[Grafische Auswertung](#)
[Statistik der Lektionen](#)

Grafische Auswertung

Wählen Sie aus dem Menü **Auswertung** den Befehl **Grafiken**, um sich die erreichten Ergebnisse grafisch anzeigen zu lassen. Es werden die Werte aus den Menüpunkten Lektionen und Tasten & Buchstaben im Menü **Auswertung** dargestellt.

Zu sehen sind für

Tasten & Buchstaben

Fehlerquotienten (roter Balken über dem entsprechenden Buchstaben) und Tippzeit (blauer Balken über dem entsprechenden Buchstaben) der letzten Übung (z.B. 5. bis 9. Lektion) und deren Mittelwert für aller bisher absolvierten Übungen.

Je kürzer die Balken, desto besser wird der Buchstabe beherrscht.

Lektionen

Anschläge je Minute (blaue Linie) und Fehlerquotienten (rote Linie) als letzte Ergebnisse (jede Lektion letztmalig geübt) sowie als Durchschnitt der einzelnen Lektionen.

Verwandte Themen

Auswertung

Statistik der Lektionen

Statistik der Tasten & Buchstaben

Auswertung Ihrer Schreibleistung

Für die Bewertung einer Schreibleistung ist wichtig:

Fehler > welchen Fehlerquotient Sie haben

Tempo > wieviel Anschläge Sie je Minute schaffen

Auswertung ihrer Schreibleistung durch den SCHREIBTRAINER

Nach jeder vollendeten Übung einer beliebigen Trainingsmethode wertet der SCHREIBTRAINER ihre Schreibleistung aus. In der Auswertung sehen Sie:

- Ihren Fehlerquotienten der letzten Übung (z.B. die letzte Lektion) (**oberer roter waagerechter Balken**) im Vergleich zur Gesamtübung (**unterer roter Balken**)
- Ihre Anschläge je Minute der letzten Übung (**oberer grüner waagerechter Balken**) im Vergleich zur Gesamtübung (**unterer grüner Balken**)

Rechts davon sehen Sie eine Reihe weiterer Daten. Wählen Sie ein Kriterium aus, über das Sie mehr erfahren möchten:

- Richtige Anschläge
- Falsche Anschläge
- Mittleres Tempo
- Benötigte Zeit
- Fehlerquote

Wählen Sie **Übersicht Ihrer X. Lektion**, um anstelle der verbalen Einschätzung Ihre in dieser Lektion erzielten

Fehlerquotienten (**roter Balken über dem entsprechenden Buchstaben**) und Tippzeit (**blauer Balken über dem entsprechenden Buchstaben**)

für jede einzelne Taste zu sehen. (analog **Gesamtübung** - z.B. 5. bis 9. Lektion)

Je kürzer die Balken, desto besser wird der Buchstabe beherrscht.

Überprüfung ihrer Schreibleistung in Lehrgängen

Die 10-Minuten-Abschrift dient zur Überprüfung ihres Leistungsniveaus. Ziel ist es hierbei, einen unbekanntem Text innerhalb von 10 Minuten abzuschreiben. Die Länge des Textes ist von der geforderten Geschwindigkeitsleistung abhängig. Zur Bewertung Ihrer Leistung werden unterschiedliche Fehlerzahlen zugelassen, die sich mit Hilfe von Bewertungstabellen berechnen lassen.

Verwandte Themen

Grafische Auswertung

Statistik der Lektionen

Statistik der Tasten & Buchstaben

Regeln zum Erlernen des 10-Finger-Systems

Befehle im Menü Tools

Fingerbelegung

Zeigt mit welchem Finger Sie welche Tasten anschlagen müssen.

Verwandtes Thema

[Fingerbelegung auf der Tastatur](#)

Neue Lektionen

Erstellt zusätzliche Lektionen nach ihren Wünschen.

Verwandtes Thema

[Erstellen neuer Lektionen](#)

Demo

Zeigt noch einmal den Begrüßungstext.

Verwandtes Thema

[Ansehen einer kleinen Demonstration](#)

Fingerbelegung auf der Tastatur

Wählen Sie aus dem Menü **Tools** den Befehl **Fingerbelegung**, um zu sehen mit welchem Finger sie welche Tasten anschlagen müssen.

In dem Dialog sehen Sie das vom SCHREIBTRAINER - Fenster bekannte alphanumerische Tastenfeld einer MF II - Tastatur mit farbigen Tasten (entsprechend der Fingerbelegung). Diese bei allen heutigen Personalcomputern zu findende Tastatur entspricht der Schriftzeichenbelegung des Tastenfeldes einer Schreibmaschine nach der deutschen Norm DIN 2137 - neu (Tastatur 102A).

Um nun zu sehen, von welchem Finger die einzelnen Tasten angeschlagen werden, wählen Sie einen Finger in der unteren Buttonleiste aus. Die von diesem Finger betätigten Tasten werden jetzt ständig angeschlagen und zwar solange bis Sie einen neuen Finger wählen. In der oberen Textzeile lesen Sie noch einmal zu welchem Finger diese Tasten gehören. Befinden Sie sich nicht in einer Übung, so wird der zu verwendende Finger angezeigt, der die gerade gedrückte Taste anschlagen muß.

Anmerkung: Durch die Norm für Tastaturen DIN 2137 wurden die bisher in DIN 2112 für mechanische und in DIN 2127 für elektrische Schreibmaschinen festgelegten Schriftzeichenbelegungen ungültig.

Verwandte Themen

[Üben der Finger](#)

[Aufbau der Tastatur](#)

[DIN - Normen](#)

Erstellen neuer Lektionen

Wählen Sie aus dem Menü **Tools** den Befehl **Neue Lektion**, wenn Sie zu den vorhandenen Lektionen eigene hinzufügen möchten.

Stellen Sie zuerst die Lektion ein, welche Sie hinzufügen möchten. Dazu klicken Sie auf die Pfeilknöpfe (1er Schritte) sowie auf die Laufleiste (10er Schritte) oder schreiben direkt in das Textkästchen. Die vorherige Lektion muß bereits vorhanden sein.

Geben Sie nun ihren Text für den 1. und 2. Teil der neuen Lektion ein. Hierfür können Sie natürlich die Zwischenablage zu Hilfe nehmen.

Beachte: Die mitgelieferten Lektionen des Kurses sind nicht editierbar.

Verwandtes Thema
[Üben von Lektionen](#)

Ansehen einer kleinen Demonstration

Wählen Sie aus dem Menü **Tools** den Befehl **Demo**, um eine kurze Demonstration zu sehen. Diese entspricht dem Vorspann des Programms.

Die Musikstücke können Sie auch im **Tonstudio** (im Menü **Extras**) abspielen und editieren.

Verwandtes Thema

[DER SCHREIBTRAINER - So geht's](#)

Befehle im Menü Einstellungen

Tempo

Stellt die Geschwindigkeit ein, mit der sich der Lauftext von rechts nach links bewegt.

Verwandtes Thema

Einstellung des Tempos des Lauftextes

Übungsablauf

Legt den Umfang des 3. und 4. Lektionsteils fest und ob die Laufzeile bei Falscheingabe weiterrückt, ohne dass der Buchstabe verschwindet.

Verwandtes Thema

Übungsablauf

Schrift & Farben

Ändert Schrift und Farbe des Lauftextes, sowie Hintergrundfarben.

Verwandtes Thema

Schrift und Farben ändern

Ton

Schaltet den Ton für das gesamte Programm ein oder aus und ändert den Tastaturklick.

Verwandtes Thema

Toneinstellungen

Systemsteuerung

Ändert die Verzögerung und Wiederholungsrate Ihrer Tastatur.

Verwandtes Thema

Einstellung der Tastaturschwindigkeit

Einstellungen speichern

Speichert die im Menü **Einstellungen** gemachten Veränderungen.

Verwandtes Thema

Einstellungen speichern

Einstellen des Tempos des Lauftextes

Um die Geschwindigkeit des Lauftextes einzustellen, wählen Sie aus dem Menü **Einstellungen** den Befehl **Tempo**. Während einer Übung können Sie das Tempo durch Drücken der F2-Taste verändern. Dazu klicken Sie auf die Pfeilknöpfe (1er Schritte) sowie auf die Laufleiste (10er Schritte) oder schreiben direkt in das Textkästchen.

Voreingestellt ist das Tempo 60. Das gewählte Tempo ist für alle Übungen gleich.

Wählen Sie die Option **Tempo paßt sich Ihnen automatisch an**, so wird während der Übung ständig Ihr Idealtempo berechnet und aktualisiert. Haben Sie ein zu niedriges Tempo gewählt, so sind stets nur wenige Buchstaben des grünen Lauftextes sichtbar. Bei einem zu schnellen (gewählten) Tempo geraten Sie scheinbar unter Zeitdruck.

Das Programm besitzt eine automatische Bremse, d.h. im roten Bereich wird das Tempo heruntergeschraubt (Sie sehen den grünen und roten Lauftext, wenn Sie unter **Schrift & Farben** im Menü **Einstellungen** die Option "3farbiger Lauftext" gewählt haben.

Denken Sie bitte daran, daß ein fehlerfreies Schreiben wichtiger als die Geschwindigkeit ist.

Verwandte Themen

Einstellungen speichern

Schriftliche Korrespondenz

Schrift und Farben ändern

Übungsablauf

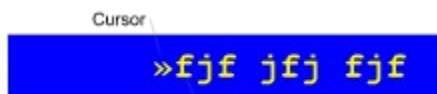
Wählen Sie aus dem Menü **Einstellungen** den Befehl **Übungsablauf**, um die Lektionen und Übungen allgemein individuell auf Sie abzustimmen. Hierzu können Sie festlegen:

Allgemeines zum Übungsablauf

Gedrückte Taste auf der Bildschirmtastatur anzeigen

Diese Option gilt nur in einer Übung. Ist die Option aktiv, so wird während einer Übung die Taste, die Sie gerade drücken, auf dem Monitor simuliert. Somit wird vermieden, dass man nach unten auf die Tastatur schaut. Dies ist gerade für Anfänger hilfreich. Fortgeschrittenen könnte jedoch beim Schreiben das »Flackern« auf den Monitor stören. Deshalb können Sie diese Option auch abschalten und sich voll auf die Laufzeile zu konzentrieren.

Standardmäßig ist diese Option eingeschaltet.



Ist folgende Option aktiv, so verschwindet das f nur, wenn Sie die Taste f drücken

Auf richtige Tasteneingabe in einer Übung warten

Ist diese Option aktiv, so verschwindet der Buchstabe rechts vom Cursor erst, wenn Sie ihn richtig abgetippt haben. Der Lauftext rutscht unabhängig davon weiter nach links. Schalten Sie diese Option aus, damit das Zeichen rechts vom Cursor auch bei falschem Anschlag verschwindet. Sie bemerken Ihre Fehler dann allerdings nicht.

Standardmäßig ist diese Option eingeschaltet.

Cursorform

Wählen Sie hier das Zeichen, welches in einer Übung das erste Zeichen (Cursor) darstellt. Es ist jedoch nicht zweckmäßig, ein Zeichen zu wählen, welches dem Windows-Textcursor (z.B. **I**) entspricht. Da der Cursor in der Schrift und Farbe des Lauftexts dargestellt wird, kann es zu Verwechslungen mit dem "I" kommen.

Die 4 Teile einer Lektion

Jede Lektion gliedert sich in 4 Teilen:

- 1. Teil** Erlernen eines neuen Buchstabens
- 2. Teil** Festigung
- 3. Teil** spezielles Training zum Beseitigen Ihrer Fehler (Fehlerwiederholung)
- 4. Teil** Kontrolle ihrer Fähigkeiten (Abschlussprüfung)

Anzahl der Anschläge im Lektionen-Training

Hier wählen Sie, wieviel Anschläge

- der 3. Lektionsteil (Fehlerwiederholung) umfaßt
- der 4. Lektionsteil (Abschlussprüfung) umfaßt
 - am Anfang des 4. Teils willkürlich aus der vorherigen Lektion wiederholt werden

Verwandte Themen

[Einstellungen speichern](#)

[Üben von Lektionen](#)

[Neue Lektionen erstellen](#)

Schrift und Farben ändern

Mit dem Befehl **Schrift & Farben** im Menü **Einstellungen** ändern Sie:
Schriftart, Farbe und Hintergrundfarbe des Lauftexts
Farbe der Tasten und der Tastatur

Schrift und Farbe des Lauftexts

Betätigen Sie die Schaltfläche "Lauftext-Schrift", um Schriftart, -größe und -farbe des Lauftexts einzustellen. Die Wahl des Schriftstils **Fett** ist zweckmäßig. Gut eignen sich leicht lesbare Schriftarten wie:

System - serifenlose Systemschrift
Sans Serif - serifenlos (die Schrift der Menüpunkte)
Arial - einfach zu lesende TrueType-Schriftart
Courier - nichtproportionale Schreibmaschinenschrift

Diese Schriftarten werden mit Windows mitgeliefert. Natürlich unterstützt der SCHREIBTRAINER alle in Ihrem System installierten TrueType-Schriftarten.

Hintergrundfarbe des Lauftexts

Die Darstellung dunkler Lauftext auf hellem Hintergrund entspricht der häufigsten Textdarstellung. Umgekehrt geht es jedoch auch.
Wenn Windows mit 70 Hz oder weniger läuft, so ist es ungünstig als Hintergrundfarbe des Lauftexts "weiß" einzustellen, da bei "weiß" der Flimmereffekt am größten ist.
Sie erfahren die Bildwiederholungsfrequenz mit unserem zur Vollversion mitgelieferten Programm "Flimmer" (befindet sich auf der zweiten Diskette)

Hintergrundfarbe der Tastatur

Wählen Sie eine Farbe aus, die Ihnen gefällt. Eine unauffällige Farbe, die nicht ablenkt, ist vorteilhaft. Natürlich kann die Hintergrundfarbe des Lauftexts und der Tastatur die selbe sein.

3farbiger Lauftext (Ampelfarbe entsprechend Textposition)

Die von rechts nach links laufenden, abzutippenden Buchstaben (=Lauftext) werden mit eingeschalteter Option bei guter Schreibleistung grün, bei mäßiger gelb und bei zu langsamen Schreiben (entsprechend dem gewählten Tempo) rot dargestellt. Diese Option wirkt unabhängig von der eingestellten Lauftextfarbe.

Bunte Tastatur - Fingerbelegung durch Farben anzeigen

Wählen Sie diese Option, damit auf der Bildschirm-Tastatur die einzelnen Bereiche für Ihre Finger farbig gekennzeichnet werden. Wenn diese Option nicht aktiv ist, so entspricht die farbige Darstellung der Bildschirm-Tastatur der Realität.

Verwandte Themen

[Einstellungen speichern](#)

[Einstellung des Tempos des Lauftextes](#)

[Toneinstellungen](#)

Toneinstellungen

Mit dem Befehl **Ton** im Menü **Einstellungen** können Sie:
den Ton generell für das gesamte Programm abschalten (nicht jedoch für Klavier und Tonstudio)
den Tastenklick bzw. den Taktgeber einstellen

Um Informationen über die einzelnen Einstellmöglichkeiten zu erhalten, wählen Sie eine der folgenden Schaltflächen:

Ein- und Ausschalten

- Ton bei Abfragen, Hinweisen und Fehlermeldungen
- Ton bei falschem Anschlag in einer Übung
- Ton bei Tastenanschlag (eingestellter Tastenklick)

Tastenklick in einer Übung

- Klickton
- Klick bei

Wählen Sie den Button "Standard", um die voreingestellten Toneinstellungen zu laden.

Verwandte Themen

[Einstellungen speichern](#)

[Befehle im Menü Einstellungen](#)

Einstellung der Tastaturgeschwindigkeit

Wählen Sie aus dem Menü **Einstellungen** den Befehl **Systemsteuerung**, um festzulegen, wie lange Ihr Computer beim Festhalten einer Taste wartet, ehe er sie wiederholt, und wie schnell die Taste wiederholt wird, wenn Sie sie gedrückt halten.

Der Befehl **Systemsteuerung** ruft den Tastaturdialog der Systemsteuerung auf.

Verwandtes Thema

[Befehle im Menü Einstellungen](#)

Einstellungen speichern

Wählen Sie aus dem Menü **Einstellungen** den Befehl **Einstellungen speichern**, um die im Menü **Einstellungen** getätigten Veränderungen als Standardeinstellungen beim Starten des SCHREIBTRAINERS zu verwenden. Es werden Schrift & Farben, das Tempo, gewählter Ton und Übungsablauf gespeichert.

Speichern der im Menü gewählten Einstellungen

1. Wählen Sie aus dem Menü **Einstellungen** den Befehl **Einstellungen speichern**.

Verwandtes Thema

Befehle im Menü Einstellungen

Befehle im Menü Extras

Klavier

Nutzt die Tastatur als Klavier.

Verwandtes Thema

[Klavierspielen müßte man können](#)

Tonstudio

Ermöglicht das Komponieren, Aufnehmen, Abspielen und Verändern von eigenen, kleinen Musikstücken.

Verwandtes Thema

[Das Tonstudio](#)

Bio - Rhythmus

Zeigt Ihnen ihren Bio - Rhythmus.

Verwandtes Thema

[Der Bio - Rhythmus](#)

Galgenraten

Das bekannte Wortratespiel.

Verwandtes Thema

[Das Spiel Galgenraten](#)

ASCII - Tabelle

Zeigt Ihnen die Zeichensatztabelle unter Windows und unter DOS nebeneinander.

Verwandtes Thema

[Die Zeichensatztabelle unter Windows und unter DOS](#)

Klavierspielen müßte man können

Wählen Sie aus dem Menü **Extras** den Befehl **Klavier**, um ihre Tastatur als Klavier zu benutzen. Die Noten der eingestrichenen und zweigestrichenen Oktave können Sie sofort spielen. Mit den Tasten "<" und "X" kann dann die Tonhöhe verstellt werden. Die eingestellte Oktave ist auf der Y - Taste, die gespielte Note rechts oben und deren Notenwert links oben zu sehen.

Im Tonstudio stehen Ihnen wesentlich mehr Funktionen zur Verfügung.

Anmerkung: Anstatt der rechten gis - Taste "´" kann auch die Leerzeilentaste benutzt werden.

Verwandtes Thema

[Das Tonstudio](#)

Das Tonstudio

Um ins Tonstudio zu gelangen, wählen Sie aus dem Menü **Extras** den Befehl **Tonstudio**. Für ihre Musikstücke haben Sie folgende Einstellmöglichkeiten :

Mode - Legt fest, wie die Töne gespielt werden sollen.

● **Legato** : Der Ton wird für die ganze Dauer gehalten und mit dem Beginn des nächsten Tons ausgeblendet.

● **Normal** : Der Ton wird für die ganze Dauer gehalten und bricht ab, bevor der nächste Ton beginnt.

● **Staccato**: Der Ton wird nur für einen Teil der Dauer gehalten und weist einen deutlichen Abstand zwischen ihm und dem nächsten Ton.

Tempo - Legt die Anzahl von Viertelnoten fest, die pro Minute gespielt werden. Dies kann ein Wert zwischen 32 und 255 sein. Der Standardwert ist 120.

Volume - Legt den Lautstärkepegel bei Soundkarten fest. Er kann jeden Wert zwischen 0 (kleinste Lautstärke) und 255 (höchste) annehmen. (s. Anmerkung)

Pitch -Legt die Tonhöhe der zu spielenden Töne fest. Dies kann ein Wert zwischen 0 und 83 sein. Der Tonhöhenwert wird unter Verwendung von Modulo - 84 - Arithmetik zu jedem Tonwert addiert.

Weiterhin haben Sie zum Abspielen, Aufnehmen und Verändern eigener Musikstücke (Dateien mit der Endung *.mus) folgende Schaltflächen zur Verfügung :

- ☒ Dateiauswahl
- ☒ Play
- ☒ Aufnahme
- ☒ Edit
- ☒ Beenden

Unabhängig davon können Video-für-Windows-Dateien (*.avi), wav-Dateien (*.wav) und MIDI-Dateien (*.mid) abgespielt werden.

Anmerkung: Anstatt der rechten gis - Taste "´" kann auch die Leerzeilentaste benutzt werden. Leider reagiert die Windows API Funktion "SetVoiceAccent" bzw. "SetVoiceEnvelope" und so auch die Volumeneinstellung nicht. Wer uns helfen kann, soll uns bitte umgehend schreiben. Danke!

Verwandtes Thema

[Klavierspielen müßte man können](#)

Das Spiel Galgenraten

Dieses äußerst gemeine Kopfzerbrecher - Spiel ist nur etwas für knallharte Freaks. Und weil Sie der größte sind, wählen Sie aus dem Menü **Extras** das Spiel **Galgenraten**. Nun können Sie sich zwischen 3 Unterpunkten entscheiden :

Start - Es geht los

Was, nur ein paar Wörter raten? Genau, denn **Galgenraten** ist ein kleines Wortratespiel. Ziel ist es, ein mehr oder weniger schwieriges Wort zu erraten. Es dürfen dabei 12 Fehler gemacht werden (auch doppelt falsch geratene Buchstaben werden als Fehler gerechnet!). Nebenbei können Sie noch ihren Intelligenzquotienten bestimmen. Einfach die Zahl der erratenen Wörter mit ihrer Schuhgröße multiplizieren, dazu ihre Telefonnummer addieren und durch die Anzahl der Raubkopien auf ihrer Festplatte teilen.

Spielregeln - Eine kleine Anleitung

Lesen Sie hier auf welche Art und Weise ihr Gehirn langsam zermürbt wird. Die Süchtigen bekommen schon beim Lesen Schweißausbrüche.

Neue Wörter - Jetzt kommen Sie

Nur das nicht! Hier sind Sie am Zuge. Geben Sie aber nur die schwersten Wörter, die Sie kennen, ein! (z. B. ihren Namen)

Der Bio - Rhythmus

Wer kennt sie nicht, die Tage, an denen alles zu gelingen scheint. Und dann nur ein paar Tage später, das genaue Gegenteil. Alles, aber auch tatsächlich alles, was daneben gehen kann, geht daneben. Ist so etwas Zufall, oder gibt es hierfür vielleicht eine sinnvolle Erklärung? Die von den alten Ägyptern, israelischen König Salomon und Hippokrates niedergeschriebenen Antworten sind durchdrungen von Astrologie und Aberglaube. Die Suche nach dem Zusammenhängen zwischen dem Leben (=bios) und der Rhythmik (=einem sich ständig wiederholenden Takt) ist also schon ziemlich alt.

Nach jahrzehntelangen Forschungen fanden der Sanitätsrat Dr. med. Wilhelm Fließ und der Professor für Psychologie Dr. Hermann Swoboda um die Jahrhundertwende folgende drei Langzeitrhythmen:

- ein 23tägiger körperlicher Rhythmus
- ein 28tägiger seelischer Rhythmus
- ein 33tägiger geistiger Rhythmus

Ausgehend von dem persönlichen Geburtstag durchziehen diese drei Zyklen das ganze Leben.

Die drei zu sehenden Kurven zeigen ihre körperliche, seelische und geistige Verfassung.

Wie Sie ihre heutige Verfassung ablesen

1. Wählen Sie aus dem Menü **Extras** den Befehl **Bio - Rhythmus**.
2. Stellen Sie ihren Geburtstag und den anzuzeigenden Monat ein.
3. Wählen Sie die Schaltfläche "!".

Die Zeichensatztabelle unter Windows und unter DOS

Windows und DOS benutzen unterschiedliche Zeichensätze. So kann man die ASCII - Texte von DOS nicht richtig mit Windows - Editoren lesen, da manche Zeichen (z. B. Umlaute) anders dargestellt werden. Windows benutzt nämlich im Gegensatz zu DOS den ANSI - Zeichensatz, der vom "**American National Standards Institute**" codiert wurde. Er umfaßt 256 Zeichen, von denen nur Nr. 32 - 127 mit dem ASCII - Zeichensatz übereinstimmen.

Wählen Sie aus dem Menü **Extras** den Befehl **ASCII - Tabelle**, um sich beide Zeichensätze anzeigen zu lassen.

Aufbau der Tastatur

Von den 102 Tasten der deutschen MF-II - Tastatur dienen einige dazu, sichtbare Zeichen zu erzeugen (Buchstaben, Zahlen, Sonderzeichen) und andere um Aktionen auszulösen, wie Cursor- und Funktionstasten.

Die für PCs übliche MF-II - Tastatur besteht aus dem:

alphanumerischen Tastenfeld

entspricht dem Tastenfeld einer Schreibmaschine

numerischen Tastenfeld

entspricht dem Tastenfeld eines einfachen Taschenrechners

Tasten zur Steuerung des Cursors

welche zwischen alphanumerischen und numerischen Tastenfeld liegen

Funktionstasten

befinden sich oberhalb des alphanumerischen Tastenfeldes

Verwandte Themen

Fingerbelegung auf der Tastatur

Geschichte

DIN - Normen

Hilfe bei Fehler

Treten Fehler auf, liegt das natürlich nur am Anwender!!!
Merke : Über Fehler spricht man nicht, man hat sie!

Mögliche Anwender-Fehler könnten folgende sein:

- Bei der Anzeige der Highscoreliste --> [Abhilfe](#) ,
- Volumeneinstellung im Tonstudio --> [Abhilfe](#),

Sollten andere Fehler auftreten oder hast Du bessere Ideen, schreibe uns bitte.

verwandtes Thema:

[Hilfe-Index](#)

Ergonomie am Computer- Arbeitsplatz

Bevor man anfängt zu tippen, sollte man sich ersteinmal Gedanken über seine Gesundheit machen.

(alte japanische Lebensweisheit)

Der beste Arbeitsplatz ist unauffällig, d.h. er darf in keiner Weise von der eigentlichen Arbeit ablenken.

Der Arbeitstisch sollte so angeordnet werden, daß der Monitor im rechten Winkel zum Fenster steht, so daß das einfallende Licht sich nicht auf dem Bildschirm spiegelt oder der Lichtkontrast zwischen hellen Hintergrund und Monitor zu groß ist, da sonst die Augen zu schnell ermüden. Die Deckenleuchte muß soviel diffuses Licht abstrahlen, daß möglichst geringe Lichtunterschiede im Raum herrschen.

Für einen ergonomischen Arbeitsplatz ist nicht nur der geringe Geräuschpegel bedeutsam, sondern auch der Computer selbst sowie Peripheriegeräte wie z.B. Drucker. Achten Sie beim Aufstellen des Computers darauf, daß die Laufwerke gut erreichbar sind. Am besten steht der Computer rechts vom Monitor.

Die Tastatur sollte sich gerade vor dem Monitor befinden, damit eine Verdrehung des Oberkörpers zum Monitor hin vermieden wird. In neuerer Zeit nimmt das festgefahrene Erscheinungsbild der Tastatur durch Studien der Designer Marquardt und Colani bzw. der Firma Apple neue Formen an. Da Handrücken und Unterarm eine Gerade bilden sollen (um Verkrampfungen zu vermeiden), man aber lieber die Handballen aufstützt, haben diese Tastaturen sogenannte Handauflagen.

Ergonomisch sollte auch die von Ihnen benutzte Software sein. Auch hier bedeutet Ergonomie für den einzelnen, den Arbeitsplatz so zu gestalten, das man sich wohlfühlt. Oder wie die Arbeitswissenschaftler sagen: Die optimale Anpassung der Arbeitsmittel an den Menschen.

Verwandtes Thema

Fingergymnastik und Augenentspannung

Regeln zum Erlernen des 10-Finger-Systems

Das Erlernen des komfortablen 10-Finger-Schreibsystems ist wirklich nicht schwer. Der Schreibtrainer hilft Ihnen dabei. Wichtig ist, daß Sie täglich etwas für Ihre Kondition tun und folgendes nie vergessen:

§ 1 Schreibhaltung

Oberkörper und Kopf werden ungezwungen aufgerichtet, die Oberarme werden nahe dem Körper gehalten, die Unterarme müssen mit dem Handrücken eine fast waagerechte, leicht abfallende Linie bilden. Bleiben Sie dabei immer locker. **Handrücken und Unterarm bilden** (fast) **eine Gerade**. Wenn Sie den Handballen aufstützen wollen, legen Sie ein 2 cm dickes Buch darunter oder kaufen sich ein Handauflagekissen für ca. 5 Euro.

§ 2 Hände in Grundstellung

In der Grundstellung sind die Finger ein wenig gekrümmt und liegen auf den Tasten. Die Daumen schweben über der Leertaste. Finden Sie am besten "blind" die Ausgangsstellung. So bekommen Sie ein besseres Gefühl für die Tastatur. Achten Sie beim Anschlagen der Tasten außerhalb der Grundreihe darauf, daß die übrigen Finger möglichst in der Grundstellung verharren. Nach dem Anschlagen kehren die Finger sofort wieder in die Grundstellung zurück. Mit kurzen Fingernägeln schreibt es sich besser.

§ 3 Sicherheit vor Tempo

Maschinenschreiben ist wie eine asiatische Kampfsportart. Um schnell zu werden, müssen Sie alles vor Ihrem geistigen Auge haben und sicher beherrschen. Das heißt, Sie müssen sämtliche Tasten exakt anschlagen können. Vergessen Sie deshalb das Tempo. Nur so werden Sie wirklich schnell.

§ 4 Konzentriert und im Takt schreiben

Gewöhnen Sie sich an, im Takt zu schreiben. Dazu können Sie die einzelnen Buchstaben mitsprechen ("leer" für die Leertaste). Prägen Sie sich den Bewegungsablauf der Finger beim Schreiben ein. Durch das konzentrierte, gleichmäßige Anschlagen der Tasten machen Sie automatisch weniger Fehler.

§ 5 Zehn Minuten täglich

Üben Sie sooft Sie können. Aber nicht jeden vierten Tag zwei Stunden, sondern täglich ca. 10 Minuten. Um sich stetig zu steigern, müssen Sie regelmäßig üben. Üben Sie die vorhandenen Lektionen mehrmals! Nur Ausdauer führt zum Ziel!

§ 6 Nicht auf die Tastatur sehen

Vermeiden Sie es auf die Tastatur zu sehen, um irgendwelche Tasten zu suchen. Nutzen Sie dazu die simulierte Tastatur auf dem Bildschirm. Wenn Sie ständig mit den Augen zwischen Textvorlage und Tastatur pendeln, werden Sie niemals ruhig und fließend schreiben.

Verwandtes Thema

Schriftliche Korrespondenz

DIN - Normen

DIN 2137

In der Norm DIN 2137 wird die Schriftzeichenbelegung für Schreibmaschinen und Tastaturen festgelegt. Die MF II - Tastatur erfüllt diese Norm.

Verwandte Themen

Aufbau der Tastatur

Fingerbelegung auf der Tastatur

DIN 5008

In der Norm DIN 5008 werden die "**Regel für Maschinenschreiben**" zusammengefaßt. Diese Norm legt fest, **wie** ein vorgegebener Inhalt maschinenschriftlich (Schreiben auf Schreibmaschinen und Tastaturen) dargestellt werden soll. Diese Norm liegt zur Zeit in der Fassung vom November 1986 vor.

Verwandtes Thema

Schriftliche Korrespondenz

Brief ohne Aufdruck

- 5. Zeile: Vor- und Zuname des Absenders (links)
Ort, Datum (rechts)
- 6. Zeile: Straße und Hausnummer des Absenders
- 7. Zeile: Postleitzahl und Wohnort des Absenders
- 8. Zeile: Tel.-Nr. oder Leerzeile

- 15. Zeile: Ab hier Anschrift
- 24. Zeile: Betreffangabe (**ohne** Betreff:)
- 26. Zeile: Anrede
- 27. Zeile: Leerzeile
- 28. Zeile: Text
- dann: Leerzeile
- dann: Gruß (links)
- dann: Unterschrift

Sehen Sie sich ein Beispiel an:

[Beispiel](#)

Was muß ein Bewerbungsschreiben enthalten?

Briefkopf:

links : Name, Anschrift, Tel.-Nr.

rechts: Ort und Datum

Anschrift der Firma

Betreff (ohne Betreff:)

Briefinhalt

Gruß

Unterschrift

Anlage

Was steht in der Bewerbung?

Hinweis auf die Anzeige

Grund der Bewerbung

Angaben über die Schulbildung

Auskunft über Fähigkeiten

Bitte um Vorstellung

Hinweis auf Anlagen

Welche Anlagen?

Zeugnisabschrift (müssen nicht beglaubigt werden)

Lebenslauf (nur wenn verlangt handgeschrieben)

Lichtbild (möglichst neu)

Sehen Sie sich ein Beispiel an:

[Beispiel](#)

Der Lebenslauf

soll nur informieren. Dabei müssen alle Angaben richtig sein. Achten Sie darauf, daß Sie alle Tätigkeiten lückenlos und in zeitlicher Reihe aufführen. Auch sollte Ihr Lebenslauf keinen Bruch aufweisen. Versuchen Sie deshalb (auch im Bewerbungsgespräch), Ihre Tätigkeiten im Zusammenhang darzustellen.

Heute hat sich der Tabellarische Lebenslauf durchgesetzt. Er besteht in den Grundzügen aus drei Teilen:

Persönliche Daten

Schulbildung

Berufliche Tätigkeiten

Stehen Sie schon länger im Berufsleben, so sollten Sie auf Ihre beruflichen Qualifikationen mehr Wert legen.

Wählen Sie den Zeilenabstand so, daß der Text gut über das Blatt aufgeteilt ist.

Sehen Sie sich ein Beispiel an:

[Beispiel 1](#)

[Beispiel 2](#)

Fingergymnastik und Augenentspannung

Das häufige Arbeiten am Computer beansprucht Hände und Augen. Deshalb sollten Sie öfters mal Finger und Augen auflockern. Hier sind nun einige Folgen längerer Computersitzungen und deren Vorbeugung aufgelistet.

Finger

Schäden :

- Verspannungen und Verkrampfungen der Finger bis hinauf der Schulter
- Sehnenscheidenentzündung, unter Fachleuten RSI (Repetitive Strain Injury) genannt

vorbeugende Übungen :

- Hände mit angewinkelten Fingern wie in der Grundstellung auf den Tisch legen. Handgelenke hochnehmen. Jeden Finger einzeln auf den Tisch schlagen. Die anderen Finger bleiben dabei auf dem Tisch.
- Mit der rechten Hand das linke Handgelenk umfassen und die linke Hand kreisen lassen.
- Hände abwechselnd schnell öffnen und schließen.
- Spreizen Sie alle Finger von der Hand weg. Nehmen Sie nun die Finger einzeln (mit dem kleinen Finger beginnen) in die Handfläche hinein, bis Sie am Ende eine Faust gebildet haben.
- Spreizen Sie alle Finger von der Hand weg. Bewegen Sie jeden einzelnen Finger nach allen Richtungen.

Dehnung :

- Oberarm senkrecht, Unterarm anwinkeln. Hände nun weit nach unten abwinkeln und wieder hochheben ...
- Hände mit Innenflächen aneinanderlegen. Fingerspitzen zeigen nach oben. Nun langsam beide Ellenbogen anheben.

Augen

Schäden :

- Kurzsichtigkeit, da Augenmuskel einseitig beansprucht
- Verschlechterung von bestehenden Sehfehlern

vorbeugende Übungen :

- Beobachten Sie weiter entfernte Dinge.
- Folgen Sie mit den Augen den Konturen eines entfernten Gegenstandes.
- Schließen Sie die Augen.

Schon ab 6 m stellt sich das Auge auf unendlich ein, d.h. der Augenmuskel ist entspannt.

Verwandtes Thema

Ergonomie am Computer-Arbeitsplatz

Das deutsche und internationale Buchstabieralphabet

Ob beim Buchstabieren, beim Telefonieren oder beim Diktieren - das Buchstabieralphabet wird häufiger benötigt als man denkt. Um so besser, wenn gerade Sie damit glänzen können. Deshalb sollten Sie zumindest das deutsche Buchstabieralphabet auswendig lernen und beim Telefonieren und Diktieren beherrschen.

Buchstabe	Deutsch	International
A	Anton	Amsterdam
Ä	Ärger	
B	Berta	Baltimore
C	Cäsar	Casablanca
CH	Charlotte	
D	Dora	Dänemark
E	Emil	Edison
F	Friedrich	Florida
G	Gustav	Gallipoli
H	Heinrich	Havanna
I	Ida	Italien
J	Julius	Jerusalem
K	Kaufmann	Kilogramm
L	Ludwig	Liverpool
M	Martha	Madagaskar
N	Nordpol	New York
O	Otto	Oslo
Ö	Ökonom	
P	Paula	Paris
Q	Quelle	Quebec
R	Richard	Roma
S	Samuel	Santiago
ß	Eszett	
Sch	Schule	
T	Theodor	Tripolis
U	Ulrich	Uppsala
Ü	Übermut	
V	Viktor	Valencia
W	Wilhelm	Washington
X	Xanthippe	Xanthippe
Y	Ypsilon	Yokohama
Z	Zacharias	Zürich

Geschichte der Tastatur

Am Anfang war die Schreibmaschine ...

In der Mitte des 19. Jh. wurden Geräte entwickelt, die das Schreiben von Schriftstücken vereinfachen sollten. Als Vorbild für das Tastenfeld diente zunächst das Alphabet. So waren auf der Schreibmaschine des italienischen Erfinders Ravizza (1855) rechteckige Tasten in alphabetischer Reihenfolge auf zwei Reihen verteilt. Auch bei den ersten Modellen der **Remington**-Schreibmaschine waren die Buchstaben alphabetisch angeordnet. Beim Bau des verbesserten Modells 2 der Remington mußten aber ihre Konstrukteure aus technischen Gründen von der alphabetischen Reihenfolge abgehen, um zu vermeiden, daß häufig gebrauchte Typenhebel zusammenschlagen und aneinander hängenbleiben. Bei dieser notwendig gewordenen Neuverteilung der Buchstaben wurde gleichzeitig ihre Häufigkeit berücksichtigt.

Im Jahre 1888 wurde in Toronto (Nordamerika) das neugeschaffene Remington-Tastenfeld als Universaltastatur angenommen. Die Normalastatur der Remington gelangte mit den Schreibmaschinen nach Deutschland und wurde auch von den deutschen Schreibmaschinenherstellern übernommen. Lediglich y und z wurden miteinander vertauscht und die im Englisch fehlenden Umlaute ä, ö und ü hinzugefügt. 1928 wurde mit dem Normtastenfeld ein Standard geschaffen.

Zur Programmierung der ersten Computer wurden Lochkarten benutzt. Später entwickelte sich die Tastatur zum wichtigsten Eingabegerät. Im PC-Bereich gibt es nur drei standardisierte Tastaturen, die alle von IBM mit seinen Personalcomputern eingeführt wurden. So z.B. die **XT-Tastatur mit 83 Tasten**, bei der allerdings sowohl die <Enter> als auch die <Shift>-Tasten viel zu klein ausfielen. Verbessert wurde dies mit der Einführung des AT, welcher eine **MF-I-Tastatur mit 84 Tasten** besaß. Diese war jedoch nur kurze Zeit in Gebrauch. Ihr Nachfolger ist die weitverbreiteste PC-Tastatur überhaupt - die **MF-II-Tastatur**. Die vor Ihnen liegende Tastatur wird auch eine MF-II-Tastatur sein. Sie zeichnet sich durch einen zusätzlichen Tastenblock zur Steuerung des Cursors, obenliegenden Funktionstasten (einschließlich F11 und F12) und drei LEDs zur Anzeige des Status von Num-Lock, Caps-Lock und Scroll-Lock aus.

Wie schon beim Tastenfeld der Schreibmaschine wurde in Europa die original US-Version der MF-II-Tastatur mit 101 Tasten übernommen, jedoch einige Details verändert. So sind bei der **deutschen MF-II-Tastatur mit 102 Tasten** z.B. die Buchstaben z und y gegenüber der amerikanischen vertauscht.

In neuerer Zeit ist ein Trend zu ergonomischen Tastaturen zu erkennen.

Verwandte Themen

Ergonomie am Computer-Arbeitsplatz

Aufbau der Tastatur

Zahlungsweise

Kreuzen Sie hier an, wie Sie bezahlen.

Verrechnungsscheck

Füllen Sie einen Eurocheque Ihrer Bank vollständig aus (an Alexander und Matthias Neuber) und schicken Sie diesen zusammen mit dem Registrierungsformular an uns.

Bargeld

Sie brauchen nicht zur Bank. Für uns der geringste Aufwand.
Die Bezahlung per Bargeld ist für uns Vertrauenssache.

Lieferung per Rechnung an Institutionen und Firmen

Per Rechnung liefern wir nur bei Institutionen und Firmen unter Angabe eines Ansprechpartners.

Nachnahme

Für Nachnahme zahlen Sie 7 DM/4 Euro dazu. Davon erhält die Post alleine 6 DM/3 Euro.
Gesamtpreis der Registrierung per Nachnahme: 57 DM/29 Euro

Schullizenz

Für 200 DM (102 Euro) erwerben Sie die Schullizenz. Sie bezahlen nach Erhalt Ihrer Vollversion per Rechnung.

Die Schullizenz berechtigt Sie, den Schreibtrainer auf beliebig vielen Computern Ihrer Bildungseinrichtung innerhalb eines geschlossenen Grundstücks gleichzeitig zu installieren und zu nutzen. Die Installation des Schreibtrainers auf Computern, die sich nicht im Besitz der Bildungseinrichtung befinden, erfordert den Erwerb einer separaten Einzellizenz. Lehrkräfte, welche das Programm zur Vorbereitung auf den Unterricht benötigen, dürfen dieses Programm auch zu Hause auf ihrem Rechner kostenlos installieren.

Sammelbestellung für Kursteilnehmer kosten 22,50 DM/12 Euro (inkl. Versand und MwSt) je Vollversions-Diskette.

Übungsvarianten

Übungsvarianten

Es stehen Ihnen drei Möglichkeiten zum Erlernen des 10-Finger-Systems zur Verfügung.
Wählen Sie zwischen:

Lektionen zum Erlernen des Blindschreibens

Finger zum Trainieren spezieller Finger

Textvorlage zum Abschreiben von Texten oder der Zwischenablage

Der Lauftext

Der abzutippende Lauftext

Nach dem Start einer Übung werden von rechts Buchstaben nach links geschoben. Durch Drücken des 1. Buchstaben der Textzeile verschwindet dieser. Ziel ist es, alle Buchstaben der Zeile verschwinden zu lassen, bevor der Fließtext am linkem Ende ankommt. Das wird mit zahlreichen Punkten belohnt.

Die Zwischenablage

Die Zwischenablage als Textvorlage nutzen

Mit der Zwischenablage (auch Clipboard genannt) können Sie z. B. einen Text beliebigen Formates in einen Text anderen Formates kopieren. So können Sie in ihrem Textverarbeitungsprogramm einen Text über Bearbeiten / Kopieren in die Zwischenablage bringen und diesen Text dann als Textvorlage nehmen.

Schaltfläche

Was ist eine Schaltfläche?

Als Schaltfläche oder Button bezeichnet man die dreidimensionalen Knöpfe, die Sie mit Ihrer Maus runterdrücken können. Im Hilfe-Fenster sehen Sie z.B. oben links die Schaltfläche "Inhalt".

Die letzte Übung

Die letzte Übung ist das letzte, durchgängige Training, welches Sie absolviert haben. So z.B.:

- das Üben der 3. bis 5. Lektion
- ein Fingertraining
- das Üben eines Textes

Tippzeit

Die Tippzeit

ist die durchschnittliche Zeit, die Sie benötigen, um eine vorgegebene Taste anzuschlagen. Anhand der Tippzeit erkennen Sie, wo Sie noch üben müssen, um schneller zu werden.

Tasten sind alphabetisch geordnet

Alle schon geübten Tasten werden **von oben nach unten alphabetisch** geordnet.

Fehlerquote der letzten Übung

Alle Tasten werden nach dem in der letzten Übung erzielten Fehlerquotienten geordnet. Die Tasten, die gut beherrscht werden, stehen am oberen Ende der Liste. Tasten, die verstärkt geübt werden müssen befinden sich weiter unten.

Tippzeit in der letzten Übung

Hier ist die benötigte Zeit zum Auffinden der entsprechenden Taste während der letzten Übung ausschlaggebend. Die Tasten, die in der letzten Übung durchschnittlich am schnellsten angeschlagen wurden, stehen im oberen Teil der Liste. Trainieren Sie die Tasten, die weiter unten stehen, um die Schreibgeschwindigkeit zu erhöhen.

Vorkommen der Tasten in der letzten Übung

Alle Tasten werden nach ihrem Vorkommen in der letzten Übung sortiert. Dabei stehen häufiger auftretende Buchstaben an erster Stelle.

Mittlere Fehlerquote (in allen Übungen)

Alle bisher schon geübten Tasten werden von oben nach unten entsprechend ihrem Fehlerquotienten (mit dem kleinsten Fehlerquotienten beginnend) geordnet. Hierbei wird der mittlere Fehlerquotient aus allen bisher absolvierten Übungen berechnet.

Mittlere Tippzeit (in allen Übungen)

Alle Tasten werden nach der Zeit, die durchschnittlich zum Anschlagen der Taste benötigt wurde, sortiert. Tasten, die schneller angeschlagen wurden, stehen vor Tasten, die nicht so schnell gefunden werden.

Gesamtes Vorkommen der Tasten (in allen Übungen)

Die Tasten werden danach geordnet, wie oft sie insgesamt schon auftraten.

Ton bei Abfragen, Hinweisen und Fehlermeldungen

Stört Sie das ständige Gepiepse bei jede Hinweismeldung (z.B. bei der Beenden-Messagebox: "Wollen Sie wirklich aufhören?" oder am Ende eine Lektion)? Dann schalten Sie diese Option aus.

Die Standardeinstellung ist aktiv.

Ton bei falschem Anschlag in einer Übung

Schalten Sie diese Option an, um eine akustische Fehlerwarnung zu hören, wenn Sie sich während einer Übung vertippt haben.

Die Standardeinstellung ist aktiv.

Ton bei Tastenanschlag

Schalten Sie diese Option an, um einen akustischen Tastenklick oder Taktgeber einzustellen. Ist diese Option nicht gewählt (kein Kreuzchen), so ist weder ein Tastenklick oder Taktgeber zu hören, noch einstellbar.

Die Standardeinstellung ist aktiv.

Diese Option muß aktiv sein, wenn ein **Tastenklick in einer Übung** gewählt werden soll.

Ton des Tastenklick

Hier wählen Sie ihren eigenen Klickton. Der Ton erklingt beim Anschlag einer Taste oder im Takt (als Metronom), je nach Einstellung unter **Klick bei**.

- **Selbstdefinierter Ton**
Stellen Sie für einen kurzen Ton die Tonhöhe ein.
- **Jede Taste anderen Ton**
Entsprechend der Tonleiter erhält jede Taste einen anderen Ton.
- **Buchstabieren**
Wählen Sie diese Option, damit jeder Buchstabe bei dem in der Option **Klick bei** eingestellten Ereignis ausgesprochen.
- **WAV-Datei auswählen**
Bei Wahl dieser Option erscheint ein Fenster, indem Sie eine beliebige wav - Datei auswählen und so ihre Soundblaster-kompatible Sound-Karte nutzen.

Besitzen Sie keine Soundblaster-kompatible Sound-Karte, wählen Sie **Diktieren** aus dem Menü **Trainiere**, um den mitgelieferten **speaker.driv**. (Sound-Treiber für den PC internen Lautsprecher) zu installieren. Mit ihrem PC Lautsprecher können Sie nun wav-Dateien anhören und alle Optionen nutzen.

Die Standardeinstellung ist **Selbstdefinierter Ton der Tonhöhe 70**.

Wann ist der Klick zu hören ?

Hier wählen Sie, wann der bei **Tastenklick** eingestellte Ton zu hören ist:

- **Tastenanschlag**

Erzeugt Klickton beim Anschlag einer Taste ähnlich einer Schreibmaschine.

- **Taktgeber**

Erzeugt Klickton, wenn die Buchstabenreihe um eins nach links geschoben, also ein neuer Buchstabe am rechten Ende dazukommt. Diese Option ermöglicht Ihnen, im Takt zu schreiben. Versuchen Sie dazu je Klick einen Buchstaben abzutippen. Den Takt ändern Sie mit dem Befehl **Tempo** aus dem Menü **Einstellungen**.

Wählen Sie die Option **Konstantes Tempo**, um die automatische Tempoanpassung auszuschalten.

Die Standardeinstellung ist **Tastenanschlag**.

Alphanumerisches Tastenfeld

Das alphanumerische Tastenfeld

ist der größte, zusammenhängende Tastenblock der MF-II - Tastatur, mit welchem die Eingabe der Buchstaben, Zahlen und Sonderzeichen möglich ist.

Numerisches Tastenfeld

Das numerische Tastenfeld (Zehnerblock)

befindet sich am rechten Rand der Tastatur und wird zur Eingabe von Zahlen genutzt. Beim 10-Finger-System gibt man Zahlen mit der oberen Tastenreihe des alphanumerischen Tastenfeldes ein.

Auswahl eines Musikstückes

Wählen Sie die Schaltfläche "Dateiauswahl", um ein Musikstück zum Abspielen oder Editieren zu laden. Beim Start vom **Tonstudio** wird das Musikstück demo.mus geladen.

Abspielen eines Musikstückes

Wählen Sie die Schaltfläche "Play", um ein Musikstück abzuspielen. Während des Abspielens heißt die Schaltfläche "Stop". Experimentieren Sie auch mal mit den Ihnen möglichen Einstellungen (s. oben)!

Aufnehmen eines Musikstückes

Wählen Sie die Schaltfläche "Aufnahme", um ein selbstgespieltes Musikstück aufzunehmen. Dazu müssen Sie nachdem Sie "Aufnahme" gewählt haben, auf der Tastatur spielen. Aber nicht hektisch werden! Die Pausen zwischen den Noten werden nicht mit aufgezeichnet und können mit "Edit" ergänzt werden. Beenden Sie ihre Aufnahme mit "Stop"!

Verändern eines Musikstückes

Wählen Sie die Schaltfläche "Edit", um ein Musikstück zu editieren. Daraufhin wird der Windows - Editor NotePad mit der geladenen *.mus - Datei geöffnet. Experimentieren Sie ein wenig herum und entscheiden Sie beim Beenden des Editors, ob Sie die Datei speichern möchten.

Beenden des Tonstudios

Wählen Sie die Schaltfläche "Beenden", um das Tonstudio zu verlassen.

Die WTRAINER.DAT wurde beschädigt . Dann im Menü **Tools** den Befehl **Highscore** aufrufen und Highscore neu anlegen lassen oder beim Starten des SCHREIBTRAINERS die Befehlszeile "*wtrainer neu*" angeben.

Leider reagieren die Windows API Funktionen "SetVoiceAccent" und "SetVoiceEnvelope" nicht und so auch nicht die Lautstärkeregelung. Sollte irgendwer hierfür eine Lösung haben, wären wir sehr dankbar (ein Tag mit Bill Gates), wenn wir Nachricht erhielten.

Arbeitstisch

Der Arbeitstisch

Für ihn sind die bekannten Schreibmaschinentische zu niedrig, die Bürotische zu hoch. Das Optimum dürfte bei einer Höhe von etwa 70 cm liegen. An der Breite sollte nicht gespart werden, nehmen doch schon Monitor und davorliegende Tastatur 60 cm in Anspruch. Wird die notwendige Arbeitsfläche noch hinzugenommen, sind 1,50 m nicht zu breit. Vergessen Sie auch eine großzügige Beinfreiheit nicht. Die Tischplatte sollte möglichst hell sein, aber das Licht nicht reflektieren.

Monitor

Ein ergonomischer Monitor

von heute muß folgende technische Daten besitzen:

- Bildwiederholungsrate von 70 Hz bei einer Auflösung von 600 x 800 Pixel (Grafikkarte muß dieses unterstützen)
 - d.h. Horizontalfrequenz von mindestens 57 kHz
- strahlungsarm nach der schwedischen MPR - II - Norm
- möglichst 15 Zoll Bildschirmdiagonale
- Lochmaskenabstand von höchstens 0,28 mm für gute Bildschärfe

Weiterhin zu beachten ist:

Der Monitor sollte so hoch stehen, daß die oberste Textzeile die Augenhöhe nicht überschreitet. Halten Sie einen Abstand zum Monitor von wenigsten 50 cm. Einen 15 Zoller können Sie noch weiter wegstellen. Fast 70 % aller Computeranwender sind Brillenträger, weil Sie zu dicht vor dem Bildschirm hängen! Setzen Sie ihre Brille auf, wenn Sie eine haben! Ansonsten wird sich ihr Sehfehler weiter verschlechtern. Sehen Sie ab und zu in die Ferne oder schließen Sie ihre Augen, damit sich diese entspannen können.

Geräuschpegel

Der Geräuschpegel

wird meistens gar nicht wahr genommen, besonders beim längerem Arbeiten am Computer. Doch er stört trotzdem! Den Geräuschpegel verursachen hauptsächlich Computerlüfter, Nadeldrucker und Straßenlärm. Abhilfe schaffen hier thermostatgesteuerte oder extra leise Lüfter, der Einsatz von Tintenstrahldrucker oder neuere Nadeldrucker unter 47 dB.

Drucker

Drucker

verursachen Lärm. Aber nicht jeder gleichviel. Es lassen sich drei verbreitete Druckertypen aufzählen:

Nadeldrucker : laut und billig, notwendig bei Durchschlägen (neuere Nadeldrucker kommen unter 47 dB)
Tintenstrahldrucker : leiser als Laserdrucker, gutes Schriftbild, höhere Betriebskosten
Laserdrucker : leise, erzeugt Ozon beim Drucken -> Lüften hilft vor Kopfschmerzen, bestes Schriftbild, teuer

Ergonomischer Computer

Ein ergonomische Computer

hat eine superleisen Lüfter, nimmt wenig Platz weg, die Laufwerke sind gut erreichbar.
Nur ein ergonomischer Computer ist ein guter Computer.

Ergonomische Software

Ergonomische Software

läßt sich einfach auf die Bedürfnisse eines jeden Anwenders anpassen.

Ergonomische Tastatur

Eine ergonomische Tastatur

sollte möglichst flach sein (ca. 15°), eine blendfreie Oberfläche, rutschfeste Gummifüße, nach innen gewölbte und abriebfeste Tasten, farblich abgesetzte Steuerungstasten, Orientierungshilfen (Nippel) bei den Tasten F und J, ein langes Anschlußkabel (mindestens 1,50 m) und eine Handballenunterstützung besitzen. Gute Ideen stecken in den neuen Tastaturen von Marquardt, Apple und Colani.

Nachteil herkömmlicher Tastaturen: Die Hände müssen nach außen hin verdreht werden, wenn die Grundstellung eingenommen wird. Hand und Unterarm bilden keine Gerade. Folgen hiervon sind Beschwerden, die unter den Namen RSI (Repetitive Strain Injury) zu deutsch Sehnenscheidenentzündung bekannt sind.

Marquardt - MiniErgo

Bei dieser Tastatur ermöglicht das geteilte, seitlich und frontal geneigte Tastenfeld eine natürliche Handhaltung. Die Handballenunterstützung beugt Schulter- und Unterarmverspannungen vor. Nach arbeitswissenschaftlichen Untersuchungen an der TH Darmstadt sollen auf der MiniErgo in kürzester Zeit die gleichen Schreibleistungen erreicht werden wie mit einer konventionellen Tastatur, jedoch mit weniger Anstrengung. Entwickelt wurde die MiniErgo von Marquardt in Zusammenarbeit mit dem Fraunhofer Institut für Arbeitswissenschaft und Organisation in Stuttgart.

Neues Design einer alten Idee

Seit 1992 entwickelt der in Japan berühmt gewordene Verfechter der runden Formen Luigi Colani Computer und Zubehör für die Ladenkette Vobis. Obwohl 15 Monate an einer ergonomischen Tastatur gearbeitet wurde, wird nun nur eine verbesserte Version der Tastatur-Handballenauflage als Handkissen vertrieben.

Apple Adjustable Keyboard

Die Tastatur läßt sich in drei Teile zerlegen, wodurch das Tastenfeld zweigeteilt wird (entspricht der Fingerbelegung der rechten und linken Hand). Der Winkel zwischen den beiden Tastenfeldern kann individuell eingestellt werden, so daß Hand und Unterarm wirklich eine Gerade bilden.

Anschlag

Was zählt als Anschlag?

Jedes Drücken einer Taste, also kleine Buchstaben, Ziffern, Zeichen ohne Umschaltung, jeder Anschlag der Leertaste zählt als ein Anschlag. Zwei Anschläge benötigt man bei Zeichen mit Umschaltung (z. B. Großbuchstaben).

Taste = 6 Anschläge

Halle /S.= 12 Anschläge

Fehlerquotient

Der Fehlerquotient

gibt das Verhältnis der gemachten Fehler zu den Anschlägen an. Wer gut schreibt, hat einen Fehlerquotient von unter 0,500 %, das sind 2 Fehler auf 400 Kleinbuchstaben (entspricht den ersten Lektionen). Er wird errechnet nach der Formel:

$\text{Fehler} \times 100 / \text{Anschläge}$

Bewertungstabellen

Bewertungstabelle für Abschreibproben in Schulen und Lehrgängen

Fehlerquote	Note
0,000 - 0,125 %	sehr gut
0,126 - 0,250 %	gut
0,251 - 0,375 %	befriedigend
0,376 - 0,500 %	ausreichend
0,501 - 0,625 %	nicht ausreichend

Bewertungstabelle für Abschreibproben in Prüfungen der Industrie- und Handelskammern und des Deutschen Stenografenbundes

Fehlerquote	Note
0,00 - 0,08 %	sehr gut
0,08 - 0,19 %	gut
0,19 - 0,33 %	befriedigend
0,33 - 0,50 %	ausreichend
über 0,50 %	nicht ausreichend

Richtige Anschläge

Hier sehen Sie wieviel richtige Anschläge Sie in der letzten Übung hatten. Die Summe aus richtigen und falschen Anschlägen ergibt die Gesamtanschläge der geübten Lektion (bzw. der letzten Übung).

Falsche Anschläge

Hier sehen Sie wieviel falsche Anschläge Sie in der letzten Übung hatten. Versuchen Sie möglichst wenig Fehler zu machen!

Mittleres Tempo

Zeigt die mittlere Geschwindigkeit des Lauftexts, welche Sie unter **Tempo** im Menü **Einstellungen** gewählt haben. Ist dort die Option **Tempo paßt sich Ihnen automatisch an** aktiv, ergibt sich ein anderes Tempo, welches Ihnen wie folgt angezeigt wird:

60 + 19 = 79 Das eingestellte Tempo ist 60. Aufgrund der Tempoanpassung erreichten Sie hier ein Tempo von 79.

Benötigte Zeit

Informieren Sie sich hier, wie lange Sie die letzte Lektion (bzw. eine andere Übung) geübt haben. Versuchen Sie, jeden Tag 10 Minuten zu üben. Nur so werden Sie sich langsam steigern.

Fehlerquotient

Lesen Sie hier ihren Fehlerquotienten der letzten und der gesamten Übung ab. Beträgt er mehr als 5 % (Maximum des roten Balkens), so müssen Sie leider die letzte Übung wiederholen. Eine geringe Fehlerquote zu haben, ist das A und O des Maschinenschreibens. Ihre Ergebnisse werden verbal bewertet.

Grundreihe

Grundstellung und Grundreihe

Die Mittelreihe des Tastenfeldes **asdf jklö** wird auch Grundreihe genannt, weil hier die Finger in der Grundstellung (Ausgangsstellung) liegen.

3.6 Satzzeichen

3.6.1 Punkt, Komma, Doppelpunkt, Semikolon, Frage-, Ausrufezeichen

3.6.2 Klammern und Anführungszeichen

- 3.7** Zeichen die Wörter ersetzen
- 3.7.1** " Wortwiederholung
- 3.7.2** § Paragraph
- 3.7.3** \$ Währungseinheiten
- 3.7.4** % Prozent
- 3.7.5** & Handels-Und
- 3.7.6** / Gegen oder pro
- 3.7.7** * Geboren und + gestorben
- 3.7.8** # Nummer(n)

- 4.1** Zahlen richtig aufschreiben
- 4.1.1** Dezimale Teilungen
- 4.1.2** Nichtdezimale Teilungen
- 4.1.3** Telefonnummern
- 4.1.4** Postfachnummern

- 4.2** Rechenoperationen
- 4.2.1** Rechenzeichen
- 4.2.2** Prozent, Promille
- 4.2.3** Verhältnis :

Texteingabe

Tasten zur Texteingabe

Die Texteingabe erfolgt wie bei der Schreibmaschine. Sie können fortlaufend schreiben, da der Text meist automatisch umgebrochen wird. Zum einfachen Verändern des Textes stehen Ihnen folgende Tasten zur Verfügung:

- <RETURN> bewirkt einen Zeilenumbruch, d.h. ein Absatz wird beendet und eine neue Zeile angefangen, der Cursor befindet sich nun am Anfang der neuen Zeile. Nochmaliges Betätigen der RETURN-Taste erzeugt eine Leerzeile.
- <Backspace> löscht das Zeichen links vom Cursor, z.B. das unsichtbare RETURN-Zeichen, wenn der Cursor am Anfang einer Zeile steht, d.h. der Zeilenumbruch wird rückgängig gemacht.
- <Entf> löscht das Zeichen rechts vom Cursor oder einen markierten Textteil.
- <Einfg> schaltet zwischen den Einfüge- (eingegebene Zeichen werden zwischen den Textteilen eingeschoben) und den Überschreibemodus (rechts vom Cursor stehende Zeichen werden durch eingegebene Zeichen überschrieben) um.

Cursorbewegung

Tasten zur Cursorbewegung

Cursor-Tasten	bewegt den Cursor um jeweils ein Zeichen bzw. Zeile.
<Strg><Cursor-Taste>	bewegt den Cursor um jeweils ein Wort bzw. Zeile.
<Bild auf>	bewegt den Cursor um eine Seite nach oben.
<Bild ab>	bewegt den Cursor um eine Seite nach unten.
<Pos1>	bewegt den Cursor zum Zeilenanfang.
<Ende>	bewegt den Cursor zum Zeilenende.
<Strg><Pos1>	bewegt den Cursor zum Textanfang (Dateianfang).
<Strg><Ende>	bewegt den Cursor zum Textende (Dateiende).
<Tabulator>	bringt den Cursor zu bestimmten Stellen in der Zeile. Die Standardhaltepunkte liegen in 1,25 cm - Abständen vom Zeilenanfang. Damit wird das Erstellen von Tabellen erleichtert.

Bewegen des markierten Textes

Blockbefehle zum Bewegen des markierten Textes

Um einen Textteil innerhalb und zwischen verschiedenen Texten zu kopieren, zu löschen oder auszuschneiden, muß der Textteil markiert werden. Einen Text markiert man, indem der Cursor an den Anfang des betreffenden Textteils bringt und dann, während man den Cursor zum Ende des Textteils bewegt, die Umschalttaste (Shift) gedrückt läßt. Alternativ kann man mit gedrückter linker Maustaste den zu markierenden Text überstreichen. Zum Kopieren und Bewegen des Textteiles wird die Zwischenablage benutzt.

- <Entf> markierter Text wird gelöscht
- <Strg><Einf> markierter Text wird in die Zwischenablage kopiert
- <Shift><Entf> markierter Text wird ausgeschnitten und in die Zwischenablage gebracht
- <Shift><Einf> der Text der Zwischenablage wird im Dokument dort eingefügt, wo sich der Cursor befindet

Funktionstasten

Funktionstasten

Die Funktionstasten dienen in Textverarbeitungsprogrammen dazu, daß häufig benötigte Befehle schnell mit einer Tastenkombination aufgerufen werden können. Bei Vielschreibern ist dieses oft effektiver als den entsprechenden Befehl im Menü auszuwählen. Bitte sehen Sie dazu im Handbuch ihres Textverarbeitungsprogrammes nach.

Die wichtigste Funktionstaste ist die Hilfetaste **F1**, mit der Sie jeder Zeit die Hilfe des aktiven Programmes aufrufen können. Auch die Tastenkombination <Alt><F4> zum Schließen des aktiven Fensters müßte Ihnen geläufig sein.

Abkürzungen

Abkürzungen,

- die im vollem Wortlaut des ungekürzten Wortes gesprochen werden, erhalten einen Punkt.

z. B. Dr.

(folgende Ausnahmen erhalten nur einen Punkt am Ende: usw. bzw.)

- die buchstäblich oder als selbständiges Wort gesprochen werden, erhalten keinen Punkt.

Pkw, USA

Ein Abkürzungspunkt am Satzende schließt den Schlußpunkt mit ein. Abkürzungen werden im Singular nicht gebeugt. d. M. (=dieses Monats)

Auslassungspunkte

Auslassungspunkte

weisen auf weggelassen Textteile hin und schließen am Satzende den Schlußpunkt mit ein. Vor und hinter ihnen steht ein Leerzeichen, wenn es sich um mindestens ein selbständiges Wort handelt. Bei ausgelassenen Wortteilen stehen unmittelbar am Rest des Wortes.

Er träumte von ...
...diagnose, Wort...

Formeln und Einheiten

Formeln und Einheiten

Für die Erstellung wissenschaftlicher Formeln sind bei vielen Textverarbeitungsprogrammen **Formeleditoren** vorhanden. Folgendes sollten Sie beachten:

- vor und hinter Rechenzeichen ist ein Leerzeichen zu setzen $3 + 4 = 7$
- vor Exponenten und Indizes steht kein Leerzeichen 14^2
- zwischen Klammern und eingeschlossener Text kein Leerzeichen $\{8 - [3(x + t)^3]^2\}$
- zwischen Betrag und Einheit einer Größe steht ein Leerzeichen $c = 299\,792\,458\text{ m/s}$

Zahlen als Abkürzungen

Zahlen als Abkürzungen im Wort

Spricht man ein Wort, das mit einer Zahl als Bestimmungswort beginnt, als ein Wort, so werden Zahl und Grundwort ohne Leerzeichen dazwischen geschrieben.

5fach 3tägig 38prozentig

Inhaltsübersicht

Inhaltsübersicht

sollte wie der Name schon sagt, den Inhalt der Abhandlung übersichtlich darstellen. Ein Beispiel hierfür ist die Übersicht in diesem Hilfethema. Seitenzahlen sollten rechts neben den Teilüberschriften so angeordnet sein, daß jeweils die letzten Ziffern der Seitenzahlen untereinander stehen.

Absätze und Überschriften

Absätze und Überschriften

Nach einem Absatz sollte zur besseren Übersicht stets eine Leerzeile folgen. Vor und nach einer Überschrift ist jeweils eine Leerzeile zu setzen. Die Überschrift beginnt am Zeilenanfang mit der ihr im Inhaltsverzeichnis zugewiesenen Nummer. Zwischen dieser Nummer und der Überschrift stehen 2 Leerzeichen.

... hier ist das Ende des Abschnittes.

3.4.2 Ein neuer Abschnitt

Nun folgt ein weiterer Abschnitt ...

Hervorhebungen

Hervorhebungen

Für die Hervorhebung von bestimmten Textstellen stehen Ihnen eine Vielzahl von Möglichkeiten zur Verfügung, z.B.:

- Änderung der Schriftattribute **Fett**, *kursiv*, unterstrichener Text
- Änderung der Schriftart *Arial*
- Großbuchstaben oder Sperrschrift **GROSS**, **S e r r s c h r i f t** verwenden
- Anführungszeichen "**Gänsefüßchen**"

Hervorhebungen im laufenden Text bremsen den Lesefluß! Gehen Sie deshalb sparsam damit um und verwenden Sie nicht mehr als zwei Arten von Hervorhebungen.

Fußnoten

Fußnoten

sind hochgestellte Zahlen im Text, die am Ende einer Seite oder am Ende der Abhandlung aufgelistet werden. Fußnoten sind fortlaufend zu numerieren. Der Fußnotenstrich bei Fußnoten am Ende einer Seite ist ca. 10 Grundstriche lang, geht also nicht über das gesamte Blatt.

Fußnoten sind im Text immer hochgestellt. Im Fußnotentext stehen sie als Zahlen² am Zeilenanfang.

2 Fußnoten nicht hochgestellt

Akzente

Akzente

sind Aussprachezeichen. Wir unterscheiden:

- Akut (accent aigu) ´ **attaché, marché**
- Gravis (accent grave) ` **chère, voilà**
- Zirkumflex (accent circonflexe) ^ **la bête**
- Cedille **Françoise**

Akzente werden durch Anschlag der entsprechenden Tottaste vor dem Anschlag des Buchstabens geschrieben. Sie können aber auch, wie bei "ç" die Zeichentabelle von Windows benutzen.

´ + e = é

Apostroph

Apostroph

ersetzt ausgelassene Buchstaben oder Ziffern. Die Apostroph-Taste liegt auf der Tastatur neben dem "Ä" (mit Umschaltung) und wird oft mit Akzent-Taste verwechselt.

Tu's doch! Gerbitz '93

Bindestrich

Bindestrich

verwenden wir bei:

- Ergänzungen **ein- und aussteigen, bergauf und -ab**
- 3 gleichen Vokalen in Substantiven **Tee-Ernte**
- einzelnen Buchstaben **D-Zug, x-beliebig**
- Aneinanderreihung mit Zahlen **100-m-Lauf, 100-g-Tube, 500-Jahr-Feier**
- unübersichtlichen Zusammensetzungen **Arbeiter-Unfallversicherungsgesetz**
- Abkürzungen **UKW-Sender**
- Grundwort und mehrere Bestimmungswörter **Frage-und-Antwort-Spiel**

aber: Ableitung mit Zahlen: **2mal, 4tägig, 42prozentig**

Der Bindestrich ist nicht zu verwechseln mit dem längeren

Gedankenstrich **Er kam - wie zu erwarten war - zu spät.**

Satzzeichen

Punkt, Komma, Semikolon, Doppelpunkt, Frage- und Ausrufezeichen

folgen unmittelbar dem letztem Wort oder Zeichens. Ein Abkürzungs- oder der letzte Auslassungspunkt ersetzt den Schlußpunkt.

Klammern und Anführungszeichen

Klammern und Anführungszeichen

werden ohne Leerzeichen vor und nach den von ihnen eingeschlossenen Textteilen geschrieben. Ein Hervorhebung innerhalb der Anführungszeichen erfolgt mit dem halben Anführungszeichen (=Apostroph).

"Ist die neue 'PC Praxis' schon da?"

Anführungszeichen werden auch zur Wortwiederholung verwendet.

Paragraph

Paragraphenzeichen

wird nur in Verbindung mit nachfolgenden Ziffern oder Zahlen geschrieben. Beachten Sie die Schreibweise von mehreren Paragraphen.

§ 1 der StVO, nach §§ 12 und 17 des BGB

& - Handelszeichen

Handels-und

wird nur in Firmennamen verwendet. Vor und nach & steht ein Leerzeichen. Paßt der Firmenname nicht auf eine Zeile, so steht das & auf der neuen Zeile.

Werner & Co, Werner & Co.

Schrägstrich

Der Schrägstrich

hat mitunter die Bedeutung von "pro", "bis". N/m^2 (Einheit des Druckes)
"gegen" wird auch mit ./.. ausgedrückt. **die Klage Müller ./.. Meier**
Im Normalfall steht hinter dem Schrägstrich kein Leerzeichen.

Währungseinheiten

Währungseinheiten

werden vor oder nach dem Geldbetrag und einem Leerzeichen geschrieben.

12,99 Euro, 45 \$, £ 100,40

Wortwiederholung

Das Unterführungszeichen " statt Wortwiederholung

entspricht dem Anführungszeichen und steht unter dem 1. Buchstaben des zu wiederholenden Wortes.

Ortsteil West
" Süd

Zahlen dürfen nicht unterführt werden.

1 Banane

1 Apfel

"geboren" und "gestorben"

Die Zeichen für "geboren" und "gestorben"

sind das Pluszeichen "+" und das Sternchen "*"

Magnus Eriksson *1316 +1374

Nummerzeichen

Das Nummerzeichen #

wird nur mit darauffolgenden Zahlen verwendet. Zwischen # und Zahl ist ein Leerzeichen zu setzen.

(# + Umschalttaste = Apostroph)

Serie # 25/26, Artikel # 4

Rechenzeichen

Rechenzeichen

sind +, -, *, x, : und =. Vor und hinter ihnen setzt man Leerzeichen.

$$3 + 5 = 8, 7 : 2 = 3,5$$

Vorzeichen werden ohne Leerzeichen vor die Zahl geschrieben.

$$4 - 9 = -5$$

Prozentzeichen und Promillezeichen

Prozentzeichen % und Promillezeichen o/oo

werden nur mit darauffolgenden Zahlen verwendet. Vor und hinter ihnen setzt man Leerzeichen. Das Promillezeichen wird mit kleinem "o" geschrieben.

4 % Anteil, 0,4 o/oo Alkohol im Blut

Das Leerzeichen entfällt bei Ableitungen oder Zusammensetzungen.

ein 3 %iger Aufschlag

Verhältniszeichen

Das Verhältniszeichen

ist der Doppelpunkt. Vor und nach ihm setzt man Leerzeichen.

Maßstab 1 : 100, 1. FC Nürnberg - Schalke 04 2 : 1

Dezimale Teilungen

Dezimale Teilungen

kennzeichnet man mit einem Komma. Vor und nach dem Komma steht KEIN Leerzeichen.

0,50 Euro, 9,6 km

Achtung! Anstatt -,30 Euro und 5,- Euro wird **0,30 Euro** und **5,00 Euro oder 5 Euro** geschrieben!

Nichtdezimale Teilungen

Nichtdezimale Teilungen

sind z. B. Zeitangaben und werden mit dem Punkt gekennzeichnet. Teile dürfen weggelassen werden.

8.00 Uhr = 8 Uhr, 25.12.1993

Telefonnummern

Telefonnummern

- sind von rechts nach links in Zweiergruppen gegliedert. Zwischen den Gruppen steht ein Leerzeichen.
4 08 35
- Vorwählnummern sind ebenso zu gliedern und in Klammern vor die Hauptanschlußnummer zu schreiben.
(0 61) 4 08 35
- Bei Hauptanschlüssen mit Nebenanschlüssen ohne Durchwahlfunktion wird die Nebenstellenanlage durch die Ziffer 0 oder 1 mit dem Mittelstrich an die Hauptanschlußnummer angefügt.
(0 61) 4 08 36-1
- Besteht eine Durchwahlfunktion und ist die Durchwahlnummer bekannt, wird diese mit Mittelstrich an die Hauptanschlußnummer (auch in Zweiergruppen) angefügt.
(061) 4 08 36- 7 92

Postfachnummern

Postfachnummern

sind von rechts nach links in Zweiergruppen gegliedert. Zwischen den Gruppen steht ein Leerzeichen.

5 66 83

Anrede und Gruß

Anrede und Gruß in Briefen

beginnen am linken Rand und werden vom übrigen Briefftext durch jeweils eine Leerzeile abgesetzt.

Sehr geehrter Herr Müller,

die Idee der Shareware interessiert mich sehr. Ich würde gerne mehr darüber erfahren. Deshalb hoffe ich auf baldige Nachricht von Ihnen.

Mit freundlichen Grüßen

Torsten Nordmann

Brief an Behörden, Verwaltungen, ...

Rainer Hausmann
Lerchenweg 9
06110 Halle

13.04.1994

Wohnungsgesellschaft
"Feuchte Wand"
Bernburger Str. 37

06110 Halle

Widerspruch gegen Erhebung eines Untermieterzuschlags

Sehr geehrte Damen und Herren,

in Ihrem Schreiben vom 10.04.94 erteilen Sie mir die Zustimmung zur Untervermietung, machen diese aber von einer Mieterhöhung in Höhe von 20 Prozent abhängig. Dazu sind Sie jedoch nicht berechtigt. Laut § 549 Abs. 2 BGB darf ein Vermieter eine "angemessene Mieterhöhung" nur vornehmen, wenn ihm eine Untervermietung wegen zusätzlich entstehender Kosten andernfalls nicht zuzumuten ist. Da entsprechend gültiger Rechtsvorschriften Nebenkosten in den neuen Bundesländern nach dem Verbrauch von dem Mietern bezahlt werden, entstehen für den Vermieter keine zusätzlichen Kosten.

Ich fordere Sie deshalb auf, von der geforderten Mieterhöhung Abstand zu nehmen und die Erlaubnis ohne Vorbehalt zu erteilen. Ihre abschließende Antwort erbitte ich bis 24.04.94 .

Mit freundlichen Grüßen

Rainer Hausmann

Bewerbungsbrief

Wolfgang Holz
Gartenweg 14 a
38116 Braunschweig

Braunschweig, 12.04.1994

"Mitteldeutsche Zeitung"
Redaktionsabteilung
Kalauer Str. 40

06110 Halle

Bewerbung auf Anzeige AB 1234

Sehr geehrte Damen und Herren,

Sie suchen einen Wirtschaftssachkundigen mit Erfahrungen auf dem Gebiet der Exportkontrolle und guten Sprachkenntnissen. Ich glaube, daß meine Fähigkeiten Ihren Wünschen entsprechen.

In den Jahren 1985 bis 1991 war ich als freier Korrespondent des Magazins "Wirtschaft heute" tätig. Seit Oktober 1991 arbeite ich bei der Außenhandelskontrolle der Firma JoTex in Braunschweig als Außenhandelssachverständiger. Deshalb sind mir Deutsch, Englisch, Spanisch und Dänisch geläufig. Besonders in den letzten vier Jahren habe ich mich durch Weiterbildungskurse auf Import- und Exportkontrolle spezialisiert, so daß ich gute Voraussetzungen für die ausgeschriebene Stelle mitbringe.

Ich würde mich gern persönlich bei Ihnen vorstellen.

Mit freundlichem Gruß

Wolfgang Holz

Tabellarischer Lebenslauf

Lebenslauf

Name: Marco Jung
Geburtsdatum: 23.05.1968
Geburtsort: Cuxhaven
Anschrift: Lindenstraße 1
27478 Cuxhaven
Eltern: Karl Jung, Eva Jung geb. Meier

Schulbesuch: 1975 - 1981 Grundschule
1981 - 1985 Realschule
1985 - 1887 Berufsfachschule

Berufspraxis: 1987 - 1993 Landmaschinen-Fabrik Cuxhaven

Lehrgänge: Volkshochschule Cuxhaven
»Lehrgang für Textverarbeitung«
Prüfungen: Schweißerprüfung
Führerschein Klasse 1, 2 und 3

Cuxhaven, 09.05.1994

Tabellarischer Lebenslauf

Lebenslauf

Name: Nordmann
Vorname: Franz
Adresse: Dammgasse 12
17315 Golbra
geboren am: 16. März 1953
in: Lingenburg
Familienstand: verheiratet, 2 Kinder

SCHULBILDUNG

1959 bis 1969 Polytechnische Oberschule in Golbra
1969 bis 1971 Erweiterte Oberschule in Lingenburg
1971 bis 1974 Dienst in der Nationalen Volksarmee

STUDIUM

1974 bis 1979 Konstruktionstechnik an der Universität Rostock

BERUFLICHE TÄTIGKEITEN

1979 bis 1982 Konstruktions-Ingenieur auf der Wismarer Werft
1982 bis 1985 Gruppenleiter auf der Wismarer Werft
1985 bis 1989 Abteilungsleiter der Montagegruppe
Mitarbeiterführung, Überwachung der Montage,
Fortbildung im umwelttechnischen Bereich
Dezember 1989 Versetzung ins Konstruktionsbüro
Mitarbeit an computergestütztes Fertigungssystem
seit Januar 1994 Kurzarbeit
1. April 1994 Entlassung wegen Umstrukturierung des Werks

WEITERE QUALIFIKATIONEN

seit März 1994 Besuch eines Abendkurses in Lingenburg:
»Umwelttechnik«
Fremdsprachen: Englisch und Russisch

Golbra, 4. April 1994

Handgeschriebener Lebenslauf

Ich wurde am 14. September 1946 als Sohn des

Anschrift

Die Anschrift

im Anschriftenfeld oder auf der Briefhülle:

1. Zeile: Sendungsart, Versendeform
2. Zeile: Leerzeile
3. Zeile: Anrede, Branchenangaben
4. Zeile: Vor- und Zuname, Firmenname
5. Zeile: Postfach, Straße mit Hausnummer
6. Zeile: Leerzeile
7. Zeile: Postleitzahl und Bestimmungsort
8. Zeile: Leerzeile
9. Zeile: Bestimmungsland

Akademische Grade (Dr. Dipl.-Ing.) stehen vor dem Namen.

Anlagenvermerk

Anlagenvermerk

Das Anlagenvermerk steht nach einer Leerzeile unter der maschinenschriftlichen Angabe des Unterzeichners. Unter dem Wort "Anlage(n)" werden die Anlagen einzeln aufgeführt.

Anlage

1 Formular

Briefumschlag

Der Briefumschlag

links oben:
Anschrift des Absenders

Briefmarke

In Briefmitte beginnt:
Anschrift des Empfängers

DER SCHREIBTRAINER

Hilfe ? Wie man die Hilfe benutzt

Ja, ich will ! Die Lizenz zum Tippen

unregistrierte Testversion

Der SCHREIBTRAINER für Windows 3.1/9x/ME/NT/2000 lehrt Sie das 10-Finger-Schreiben auf deutschen Tastaturen. Um sich registrieren zu lassen, klicken Sie auf obige Schaltfläche.

Neue Westfälische 31. Okt.1998:"Durch leicht verständliche Übungsmethoden werden Anfänger motiviert"

chip 4/97:"Die Lektionen, die das Programm dazu parat hat, sind ausgefeilt und schaffen es, nicht nur die korrekte Fingerhaltung auf der Tastatur zu erklären, sondern auch die nötige Praxis zu vermitteln."

CD ROM HITS 7/95 »eine empfehlenswerte Zusammenstellung«

DOS Highlight des Monats 11/93

CD ROM MAGAZIN 3/95 »Urteil: sehr gute«

PCPraxis 2/95
»Wer den Umgang mit der Tastatur zu Hause erlernen will, ist mit diesem Programm gut beraten.«

Inside MULTIMEDIA 8/94 »Prädikat: Pädagogisch besonders wertvoll«

REND 10-11/93 »Die Brüder Neuber halten mit ihrem SCHREIBTRAINER FÜR WINDOWS sicher das derzeit beste Lernangebot auf dem Gebiet parat.«

PC go! WERTUNG SEHR GUT 9/95

DATA NEWS 2/95
Schreibtraining wird zum Hörerlebnis
+ Buchstaben hören statt lesen
+ Klavierfunktion
+ Automatische Übungsanpassung

Laut **DOS 6/95**,

CHIP 10/94 und

PC-Windows 9/94 gehört der SCHREIBTRAINER zu den 100 besten Shareware-Programmen überhaupt.

Ja, ich möchte die Vollversion haben

systematische Einführung
[schrittweise Anleitung](#)
[alphabetische Themenübersicht](#)

Das sollten Sie wissen
[Der SCHREIBTRAINER - So geht's!](#)
[Regeln zum Erlernen des 10-Finger-System](#)
[Schriftliche Korrespondenz](#)
[Die Auswertung Ihrer Schreibleistung](#)

Menübefehle
[Befehle im Menü Datei](#)

Befehle im Menü **Trainiere**

Befehle im Menü **Auswertung**

Befehle im Menü **Tools**

Befehle im Menü **Einstellungen**

Befehle im Menü **Extras**

Wissenswertes

Ergonomie am Computer-Arbeitsplatz

Fingergymnastik und Augenentspannung

Das Buchstabieralphabet

Geschichte der Tastatur

Den SCHREIBTRAINER muß man einfach haben!

Wie? Ganz leicht. Nur Ihr **Registrierungsformular** ausfüllen und abschicken an:

Alexander und Matthias Neuber

Postfach 11 05 25

D-06019 Halle

Was enthält die Vollversion?


kostenlose Fehlerbeseitigung

Alphabetische Themenübersicht

Um Hilfe für ein bestimmtes Thema zu bekommen, wählen Sie hier in der Vollversion des SCHREIBTRAINERS ihr Stichwort.

Sie können in der Shareware-Version natürlich trotzdem spezielle Hilfethemen aufrufen, indem Sie die **Schaltfläche "Suchen" in der Hilfe-Symboleiste** wählen. Dort wählen Sie ihr Schlüsselwort, worauf Ihnen mehrere Themen zu diesem Sachgebiet aufgelistet werden.

Über den SCHREIBTRAINER

 Jetzt muß es aber Klick machen

DER SCHREIBTRAINER ist ein interaktives Lernprogramm zum Erlernen des Zehnfingerschreibens auf der Schreibmaschine, deutschen und schweizer Tastaturen. Aufgrund der didaktisch aufeinander aufbauenden Lektionen ist ein schneller Lernerfolg sichtbar. Deshalb wird das Programm in vielen Bildungseinrichtungen eingesetzt. Die in der Vollversion enthaltenen 80 Lektionen entsprechen dem Umfang eines Schreibmaschinenlehrganges.

Der Schreibtrainer hilft auch beim Aneignen wichtiger Grundlagen für die schriftliche Korrespondenz, ob es nun um Briefgestaltung oder Zeichensetzung geht - mit einfachen Regeln unterstützt Sie das Hilfesystem.

DER SCHREIBTRAINER wird nach dem Shareware - Konzept vertrieben, d.h. Ihre Version des Schreibtrainers ist eine Prüfversion. Diese können Sie 30 Tage lang oder bis zum Erreichen der 30. Lektion uneingeschränkt testen.

Gefällt Ihnen der **SCHREIBTRAINER**, möchten Sie Ihren Tastaturkurs beenden oder das Programm auch nach Ablauf der Testzeit verwenden, so sein Sie fair und erwerben sich direkt bei uns die Vollversion. Der Preis? NUR 45 DM (23 Euro) + 5 DM (2 Euro) Versandkosten!

Ganz einfach die Datei [BESTELL.TXT](#) ausdrucken oder abschreiben, ausfüllen und an folgende Adresse schicken:

Alexander und Matthias Neuber
Postfach 11 05 25
D-06019 Halle.
FAX 0700-11 777 000
info@neuber.com
www.neuber.com

Das Team vom SCHREIBTRAINER:

Programmierer Alexander Neuber
Hilfesystem und Lektionen Matthias Neuber
Textvorlagen und Tests Marco Bruns

Mit der registrierten Vollversion erhalten Sie vom Autor weitere Shareware-Programme für Windows:

- **08/15-Kopierprogramm** Kopieren im Hintergrund, Mehrfachkopien, formatieren
- **Screensaver** Lupenreine und 256-Farben-Bildschirmschoner
- **Typograf** Der Manager für Ihre TrueType-Fonts
- **Geld** Anlage und Kreditberatung. Ersetzt Taschenrechner und viel Zeit
- **VIP** Grafische Speicherüberwachung, Schnell-Exit, Zeit- & Datumsanzeige, Alarmfunktion u.v.m.
- **Easy-Arj** Windows-Oberfläche für den Packer-ARJ
- **Flimmer** Bestimmt die Bildwiederholfrequenz Ihres Monitors - wichtig für Ihre Augen!
- **Element** Periodensystem mit vielen Daten zu jedem Element (einfach zu kopieren)
- **Kfz** Autokennzeichen - raten Sie mit!

PS.: Dieses Programm wird ständig weiterentwickelt. Deshalb freuen wir uns auch, wenn noch nicht registrierte Anwender uns Ihre Kritiken und Wünsche schreiben.

Falls Du Dich bei einer Registrierung in Deiner Ehre als Raubkopierer verletzt fühlen solltest, siehe unbedingt [Info für Raubkopierer](#).

Über den SCHREIBTRAINER - Junior

 Spende

HALT!! Nicht weiter klicken, wie Du es immer bei den anderen Geldforderungen machst.

Wenn Dir die Testversion vom SCHREIBTRAINER gefällt und Du den SCHREIBTRAINER gerne voll und ganz benutzen möchtest, dann **mußt Du Dich registrieren lassen!** Wie das geht?

Ganz einfach! Mit einer kleinen Spende an das Team vom SCHREIBTRAINER bist Du dabei.

Schicke uns einfach das ausgedruckte Registrierformular. Nun zum Preis.

Was wir dafür verlangen ? Keine **1000 \$** , keine **500 \$** auch keine **60 \$** , sondern ganze schlappe **22 \$** (Kurs 2001)!!

Du hast richtig gelesen!! Das ist doch ein Angebot, dem Du einfach nicht widerstehen kannst!!

Falls Du immer noch keine Gewissensbisse bekommst, dann jetzt:

Die Nachteile der Registrierung :

- 1.) Mal wieder einen Stift zu nehmen und das Formular ausfüllen,
- 2.) Dein schwer verdientes Geld verschenken. Dabei könnte es so schön von der Inflation aufgeessen werden.

Die Vorteile der Registrierung :

- 1.) Mal wieder einen Stift zu nehmen und das Formular ausfüllen,
- 2.) Dein bestimmt nicht schwer verdientes Geld in Deine Zukunft als gefragte Computerfachkraft stecken bevor es von der Inflation aufgeessen wird,
- 3.) Endlich einmal ein nicht raubkopiertes Programm zu besitzen,
- 4.) Einen anderen Menschen übergücklich zu machen
- 5.) Einen unscheinbaren Brief mit zwei riesigen Disketten (mit ca. 2 MByte Programmen gepackt) zu erhalten,
- 6.),7.),8.),9.),10.) siehe Handbuch von Microsoft "Vorteile der Registrierung".

Also für **45DM (23 Euro)** in kleinen gebrauchten Scheinen oder einen Verrechnungsscheck bekommst Du alles, was Du schon immer haben wolltest. **Die Vollversion vom SCHREIBTRAINER.**

REGISTRIERUNG DES SCHREIBTRAINERS 3.6



Bitte gut lesbar ausfüllen einsenden an:

FAX 0700-11 777 000
www.neuber.com

Alexander und Matthias Neuber
Postfach 11 05 25
D - 06019 Halle

Name :

Straße :

Plz/Ort :

Telefon :

Ja, ich (wir) möchte(n) registrierter Anwender werden und bestelle(n) hiermit:

- Vollversion des Programms **DER SCHREIBTRAINER** für 45 DM (23 Euro) + 5 DM (2 Euro) Versand

Zahlungsweise:

- mit beiliegendem Bargeld oder Verrechnungsscheck
 Versand per Nachnahme nur in Deutschland (zzgl. 7 DM/4 Euro)
 mit meiner Kreditkarte (Karten-Nr, gültig bis)
 per Rechnung für Institutionen u. Firmen unter Angabe eines Ansprechpartners
 Schullizenz für 200 DM (102 Euro) auf Rechnung

.....

.....

Datum

Unterschrift

Nachfolgende Angaben sind freiwillig und beeinflussen direkt die Programmweiterentwicklung. Ihre Mühe wird mit einer vollgepackten 3,5 Zoll HD-Diskette honoriert (2 MB prima Shareware)!!

Computer (z.B. Pentium 600 MHz, Windows ME):
Windows-Grafikauflösung (z.B. 800x600, 256 Farben):
Wie wurden Sie auf den SCHREIBTRAINER aufmerksam?

Verbesserungsvorschläge (min. 2 Vorschläge):

Aufgetretene Fehler (was, wann, Fehleradresse):

Schriftliche Korrespondenz



So einfach geht das!

Wie schreibe ich einen Lebenslauf? Kommt nach dem Komma ein Leerzeichen? Hier finden Sie Antworten auf Ihre Fragen. Machen Sie sich auch mit der Bedienung von Textverarbeitungsprogrammen vertraut. Wählen Sie mit der Maus ein Thema.

Wenn Sie den SCHREIBTRAINER benutzen möchten, müssen Sie die Vollversion erwerben!

- 1 Schriftliche Korrespondenz**
 - 1.1 Anrede und Gruß
 - 1.2 Anschrift
 - 1.3 Brief ohne Aufdruck
 - 1.4 Bewerbung
 - 1.5 Lebenslauf
 - 1.6 Anlagenvermerk
 - 1.7 Briefhülle
- 2 Einen Text richtig gestalten und gliedern**
 - 2.1 Inhaltsübersicht
 - 2.2 Absätze und Überschriften
 - 2.3 Hervorhebungen
 - 2.4 Fußnoten
- 3 Verwendung von Schriftzeichen**
 - 3.1 Abkürzungen
 - 3.2 Akzentzeichen
 - 3.3 Apostroph
 - 3.4 Auslassungspunkte
 - 3.5 Bindestrich
 - 3.6 Satzzeichen
 - 3.7 Zeichen die Wörter ersetzen
- 4 Zahlen in der Textverarbeitung**
 - 4.1 Zahlen richtig aufschreiben
 - 4.2 Rechenoperationen
 - 4.3 Formeln und Einheiten
 - 4.4 Zahlen als Abkürzung im Wort
- 5 Wichtige Tastaturbefehle in der Textverarbeitung**
 - 5.1 Texteingabe
 - 5.2 Cursorbewegung
 - 5.3 Umgang mit markierten Textteilen (Blockbefehle)
 - 5.4 Funktionstasten

Verwandtes Thema

Regeln zum Erlernen des 10 - Finger - Systems

DIN - Normen

unregistrierte Testversion

