

3. DAS DATEI- UND DAS START-MENÜ

DATEI MENÜ:



3.1. Bibliotheken wechseln

Hier laden Sie eine komplette Bibliothek mit 20 Lektionen. "*Bibliothek wechseln*" zeigt dabei nur die Bibliotheken, die sich im Verzeichnis "*Score-Trainer*" befinden.

3.2. Bibliothek laden

(Nur Professional-Version)

Auch hier laden Sie eine komplette Bibliothek mit 20 Lektionen. Allerdings erscheint eine Windows-übliche Dateiauswahlbox.

3.3. Lehrerdiskette laden

(nur Standard-Version)

Ihre Musikschule kann Ihnen Bibliotheken auf Diskette oder CD-ROM mitgeben. Legen Sie diese Diskette/CD in das Laufwerk und klicken Sie dann den Menüpunkt "Lehrerdiskette laden" an. Die neuen Lektionen werden nun auf Ihren Score-Trainer übernommen. Die Diskette/CD wird anschließend nicht mehr benötigt.

3.4. Bibliothek speichern und speichern unter...

(nur Professional-Version)

Mit "Bibliothek speichern" sichern Sie schnell und einfach die Veränderungen, die Sie gerade an der aktuellen Bibliothek vorgenommen haben.

Mit "Bibliothek speichern unter..." können Sie die aktuelle Bibliothek unter einem anderen Namen abspeichern und so vollkommen neue Bibliotheken erzeugen.

3.5. *.BIB

Die vier zuletzt benutzten Bibliotheken können hier direkt geladen werden. Der fünfte Eintrag, „LEHRER.BIB“ ist immer vorhanden (in der Profi-Version allerdings gegraut – nicht anwählbar) und lädt die letzte von der Lehrerdiskette geladene Bibliothek.

3.6. Ende

beendet den Score-Trainer

START-MENÜ:

3.7. Auswahl der Spiele



Einzelne Noten

Mit dem Modus „Lernen“ lernen Sie neue Noten kennen. Die Anzeige ist die erste Stufe des Notenlernens.

Das Programm zeigt eine Note an, die dann auf dem Midi-Keyboard, dem virtuellen Bildschirm-Instrument oder über die Computertastatur gespielt werden muss.

Nachdem dieser Modus - über das Menü oder den korrespondierenden Button (blauer G-Schlüssel und rote Note) - angewählt wurde, startet das Spiel in dem vorher eingestellten Schwierigkeitsgrad (s.u.) die vorher gewählten Lektion (s.u.).

Tipp:

Die Darstellung der Noten folgt der Lektion, die Sie angezeigt haben möchten. Es ist so z.B. möglich eine Darstellung im Bassschlüssel zu erzwingen, weil die ausgewählte Lektion nur Bassnoten vorsah. Ebenso werden Halbtöne ausschließlich mit Kreuz oder mit Bee angezeigt. Noten, die in der Lektion nicht vorgesehen waren oder die unter diesen Vorgaben nicht dargestellt werden könnten, werden trotzdem bestens dargestellt.

The screenshot shows a software interface for a music training program. At the top, a blue header bar contains the text "einzelne Noten: Training Lektion: Nur 3 Noten von C' bis E' (Oktave ist egal)". The main area is divided into two sections. The upper section has a white background and contains a musical staff with a treble clef and a single note on the second line. To the right of the staff is a grey box with the text "Welche Note ist das?" and "RATE MAL" in red. Below this is a digital timer showing "00:00:00". The lower section has a white background and contains a musical staff with a treble clef and three notes on the first, second, and third lines, labeled "c'", "d'", and "e'" respectively.

Sie können den Modus „Lernen“ wieder verlassen, indem Sie das tiefste "C" auf der Midi- Tastatur drücken, den "Abbruch"-Button (offene Tür mit Pfeil) klicken oder die ESC-Taste drücken.

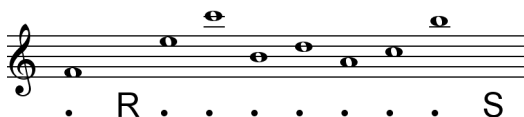
ABC Wörter raten

"Wörter raten" ist eine witzige Variante des Notenlesens. Es werden Wörter in Notenschrift angezeigt. Der Schüler muss aus den Noten das Wort erraten. Beispiel: Es werden die Noten "B", "A", "C" und "H" angezeigt, das Lösungswort lautet dann "Bach".

Um "Wörter raten" zu aktivieren, klicken Sie unter "Start/ Wörter raten " (Button: ABC) an. Das Spiel startet mit dem eingestellten Schwierigkeitsgrad und der gewählten Lektion.

Das Spiel verfügt über viele Wörter, die abhängig vom ausgewählten Schwierigkeitsgrad mit immer wieder anderen Noten dargestellt werden. Z.B. wird "Bach" in einer Lektion ohne Bb-Vorzeichen nicht angezeigt, weil der Schüler dafür Bb kennen müsste. In einer Bass-Lektion würden alle Noten von "Bach" im Bassschlüssel dargestellt.

Die Lektion verwendet folgende Buchstaben A, B, C, D, E, F, G, H, Des, Es, Ges, As, Cis, Fis, Gis, Ais und außerdem einige beliebige Buchstaben aus dem Alphabet. Damit sind auch Wörter wie "Frechdachs" möglich.



Einige der 1000 Wörter sind für Grundschul-Kinder weniger geeignet, weil es sich um Fremdwörter (z.B. ARCHAISCH), Wörter mit Umlauten („GRAEFIN“) oder gebeugte Wortformen („GEGEBENES“) handelt. Diese Wörter lassen sich nun mit dem Symbol „kleiner Junge“ (rechts unten im Dialog) unterdrücken. Es werden dann nur noch geeignete Wörter zur Abfrage ausgewählt.

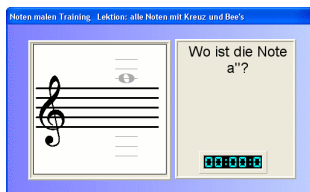
In der Variante „Auge“ (Wörter anzeigen) kann der Schüler eigene Worte eingeben, die anschließend vom Computer so gut es geht in Noten dargestellt werden.



Noten malen

Die dritte Möglichkeit Noten zu lernen, ist das Malen direkt in die Notenlinien. Score-Trainer fragt "Wo ist c?". Der Schüler klickt in dem leeren Notensystem an die richtige Stelle.

Um "Noten malen" zu aktivieren, klicken Sie unter dem "Start/Noten malen" (Notenlinien) an. Es startet entsprechend des eingestellten Schwierigkeitsgrads und der angewählten Lektion.



fließende Noten

Die Noten fließen über den Bildschirm. Damit wird sehr realitätsnah das relative Notenlesen, das Erfassen der Richtung (höher/tiefer) von Note zu Note trainiert. Die Noten fließen von rechts ins Bild, man muss die Noten so schnell wie möglich nachspielen. Schafft es eine Note bis zum linken Rand zu kommen, ohne dass sie erkannt wurde, ist das Spiel beendet. Passend dazu gibt es ein neue Einstellmöglichkeit "maximales Intervall" (s.u. bei *Spielparameter-Einstellung/Vorzeichen*)

3.8. Auswahl der Schwierigkeitsgrade



Lernen

In diesem Modus können Sie Eingaben über Midi- oder Bildschirminstrument, bzw. Computer-Tastatur machen, die dann von Score-Trainer als Notation, bzw. Notennamen dargestellt werden. So funktioniert dieser Modus bei

Einzelne Noten: Die eingegebenen Töne werden als Noten einzeln dargestellt

Wörter raten: Eingeptippte Worte werden so gut es geht als Noten dargestellt

Noten malen: Klicken Sie in der Notenzeile auf eine Notenposition, wird die Notennamen dargestellt

Fließende Noten: Die gespielten Töne werden in Noten geschrieben, wobei das „Notenblatt“ nach links fließt



Training

Es ist sehr sinnvoll, schwierige Spielstufen zunächst zu trainieren. Ohne den zeitlichen Druck und mit der Möglichkeit, "auch mal etwas falsch zu machen", können Schüler entspannter und ohne Leistungsdruck neue Töne lernen. Wenn man dann mit dem Training schon ganz gut zurecht kommt, kann man auf das Notenquiz umsteigen. So wird man auch hier schon Erfolgserlebnisse haben.

Wenn man beim Training einen falschen Ton spielt, hat man die Möglichkeit ein weiteres Mal zu antworten. Dabei gibt der Computer mehrere Hilfestellungen.



Prüfung

Hier werden Ihre Notenkenntnisse geprüft. Die angezeigten Noten müssen möglichst schnell und richtig beantwortet werden. Zufall, Zeitdauer und Fehler bestimmen den Verlauf des Spieles. Am Ende einer jeden Spielrunde erfolgt eine Auswertung.

Das Spiel beginnt in dem von Ihnen gewählten Schwierigkeitsgrad. Ein Countdown läuft von 5 bis 0 rückwärts, und dann werden Sie auch schon nach der ersten Note gefragt.

Sie müssen so schnell wie möglich, mit dem gewählten Eingabe-Gerät die fragten Noten beantworten. Wenn Sie die erste Note nicht innerhalb von ca. 3 Sekunden (diese Zeit ist verstellbar) richtig auf der Tastatur gedrückt haben, gilt die Note als falsch und der Computer fragt nach der nächsten Note!

Die Eingabe kann über ein angeschlossenes Midi-Keyboard oder die Computer-Tastatur erfolgen. Zudem lässt sich eines der Bildschirm-Instrumente, z.B. Klavier oder Gitarre, aktivieren, die dann mit der Maus bedient werden.

Die einzelnen Spiele enden im Prüfungs-Modus auf unterschiedliche Art:

Einzelne Noten: Endet nach der eingestellten Zeit, einer Anzahl von Fragen insgesamt oder einer bestimmten Anzahl falscher Antworten – je nachdem, was zuerst eintritt.

Wörter raten: Endet erst mit dem Abbruch durch den Spieler

Noten malen: Nach der vorgegebenen Zeit ist Schluss

Fließende Noten: Sobald eine Note den linken Rand erreicht hat, ist das Spiel beendet.

Durchhalten und Urkunde...

Sie können die Prüfung auch jederzeit wieder verlassen, indem Sie das tiefste "C" auf der Midi-Tastatur drücken oder den "Abbruch"-Button klicken. Dann wird allerdings keine Urkunde gedruckt.

3.9. Auswahl der Lektionen

Wiederhole letztes Spiel

... starten ein Spiel mit dem gleichen Schwierigkeitsgrad wie beim vorherigen Mal.

Lektionen 1 – 10 / Lektionen 11 – 20

Eine Lektion aus der gerade geladenen Bibliothek wird ausgewählt, um beim nächsten Spiel als Tonmaterialbasis zu dienen.