Namen lernen – Anleitung

Kurzanleitung für das Programm zum Lernen von Schülernamen mit Fotos

1. Dateien und Ordner

Alle Programmdateien liegen gemeinsam in einem Ordner. Die Bilder liegen im Unterordner **Bilder**.

Datei / Ordner	Bedeutung
`Namen_lernen.bat`	Startdatei – per Doppelklick starten
`Namen_lernen.ps1`	Das eigentliche Programm (nicht verschieben oder umbenennen)
`Namen_lernen_Debug.bat`	Nur bei Problemen: startet das Programm mit sichtbarem Fenster, damit Fehlermeldungen lesbar bleiben
`Fortschritt.json`	Lernstand; wird automatisch angelegt und gespeichert
`Bilder`	Ordner mit allen Schülerfotos

2. Bilder: Bezeichnung und Speicherort

Speicherort: Alle Bilder liegen in dem Unterordner `Bilder`, direkt neben der Datei `Namen_lernen.bat`.

Dateiformat: JPG bzw. JPEG (`.jpg` oder `.jpeg`).

Dateiname: `Nachname_Vorname_Klasse.jpg`

Dateiname	Angezeigter Name	Klasse
`Mustermann_Anna_KHBF1A.jpg`	Anna Mustermann	KHBF1A
`Meier_Anna_Lena_KHBF1A.jpg`	Anna Lena Meier	KHBF1A

Wichtige Regeln:

- Der Unterstrich `_` trennt die Teile. Innerhalb eines Namens oder der Klassenbezeichnung darf er nicht vorkommen (Bindestrich ist erlaubt).
- Der erste Teil ist der Nachname, der letzte Teil die Klasse, alles dazwischen ist der Vorname (auch mehrere Vornamen).
- Die Klasse bitte immer gleich schreiben (z. B. immer `KHBF1A`). Eine andere Schreibweise wird als eigene Klasse behandelt.
- Dateien mit weniger als drei Namensteilen werden ignoriert.
- Neue Bilder einfach in den Ordner legen, beim nächsten Start sind sie dabei.
- Wird ein Bild umbenannt, gilt es als neue Person, der bisherige Lernstand dieses Bildes geht dann verloren.

3. Programm starten und Klasse wählen

1. Doppelklick auf `Namen_lernen.bat`.
2. Im Startfenster eine oder mehrere **Klassen** per Checkbox auswählen. Mit „Alle auswählen“ werden alle Klassen markiert.
3. Unter jeder Klasse steht, wie viele Schüler in welchem Fach des Zettelkastens liegen, z. B. `Fach 1: 10 (neu: 6) | Fach 2: 5 | …`.
4. Den **Modus** wählen (Lernen oder Üben) und auf „Start“ klicken.

4. Modus „Lernen“

Zum ersten Kennenlernen der Gesichter und Namen.

- Es erscheint ein Bild mit der Frage „Wer ist das?“.
- Nach 2 Sekunden wird der richtige Name eingeblendet.
- Mit „Weiter“ (oder der Enter-Taste) kommt das nächste Bild.
- Die Reihenfolge ist zufällig. In einem Durchgang kommt jeder Schüler genau einmal dran, danach wird neu gemischt. Unten steht „Bild x von n“.
- Dieser Modus verändert den Lernstand nicht.

5. Modus „Üben“

Zum Abfragen nach dem Zettelkasten-Prinzip.

1. Es erscheint ein Bild mit 5 Namen: dem richtigen und 4 Namen von Mitschülern (bevorzugt aus derselben Klasse).
2. Genau einen Namen per **Checkbox** anhaken (es kann immer nur ein Name markiert sein).
3. Auf „Prüfen“ klicken oder Enter drücken. Das Ergebnis erscheint farbig, bei einer falschen Antwort wird der richtige Name genannt. Der richtige Name wird grün und fett hervorgehoben.
4. Mit „Weiter“ (oder Enter) kommt die nächste Frage.

Analoge Uhr: Unter den Antwortoptionen läuft eine Uhr mit. Der grüne Bereich zeigt die „schnelle“ Zeit (Standard: bis 4 Sekunden), der orange Bereich ist „langsam“. Nach dem Prüfen bleibt der Zeiger stehen (grün = richtig, rot = falsch).

Wie der Zettelkasten bewertet

Jeder Schüler liegt in einem von 5 Fächern. Je höher das Fach, desto seltener wird er abgefragt. Neue Schüler kommen zuerst dran, zuletzt gezeigte Schüler werden nicht sofort wiederholt.

Antwort	Wirkung
schnell und richtig	2 Fächer weiter
langsam und richtig	1 Fach weiter
schnell und falsch	höchstens Fach 2
langsam und falsch	zurück in Fach 1

Unter dem Feedback steht der Status: wie viele Schüler sicher gelernt sind (Fach 4–5) und wie viele Antworten in dieser Sitzung richtig oder falsch waren.

Fortschritt löschen

Die Schaltfläche „Fortschritt löschen“ (nur im Modus „Üben“) setzt nach einer Sicherheitsabfrage den gesamten Lernstand zurück. Die Datei `Fortschritt.json` wird dabei geleert, alle Schüler beginnen wieder in Fach 1.

6. Einstellungen im Programm

Oben in der Datei `Namen_lernen.ps1` (mit dem Editor öffnen) lassen sich folgende Werte ändern:

Einstellung	Standard	Bedeutung
`$AnzahlFalsch`	4	Anzahl der falschen Namen neben dem richtigen
`$SchnellSekunden`	4	Antwortzeit in Sekunden, bis zu der eine Antwort als „schnell“ gilt
`$UhrSekunden`	12	Dauer einer Umdrehung der Uhr (am besten durch 4 teilbar)
`$LernenSekunden`	2	Wartezeit im Modus „Lernen“, bis der Name erscheint
`$Gewicht`	6, 4, 2,5, 1,5, 1	Wie oft Schüler aus Fach 1 bis 5 abgefragt werden (flachere Werte = gleichmäßiger)
`$MaxSperre`	8	So viele zuletzt gezeigte Schüler werden nicht sofort wiederholt

7. Wenn etwas nicht funktioniert

- **Es erscheint kurz ein schwarzes Fenster und dann nichts:** `Namen_lernen_Debug.bat` starten. Die Fehlermeldung bleibt sichtbar. Bei Startfehlern wird außerdem die Datei `Fehler.log` im Programmordner angelegt.
- **Meldung „Bilderordner nicht gefunden“:** Der Ordner `Bilder` fehlt oder heißt anders. Er muss direkt neben der `.bat`-Datei liegen.
- **Meldung „keine Bilder gefunden“:** Die Dateinamen entsprechen nicht dem Muster `Nachname_Vorname_Klasse.jpg`.
- **Programm startet auf einem Netzlaufwerk nicht:** Den ganzen Ordner einmal lokal kopieren (z. B. nach `C:\Temp`) und dort starten.