

Susanne Friedemann: Goldene Finger

Tippen leicht gemacht. CD-ROM, Win98 / 2000 / ME / XP, Rondomedia 2004, 13,95 ,

Goldfinger 6. Der ultimative Bestseller-Kurs zum Erlernen des 10-Finger-Systems. CD-ROM, Win 98 / ME / NT4.0 / 2000 / XP, USM Navigo 2004, 16,90 n

Goldfinger Junior 2, CD-Rom, Win 98 / ME / NT4.0 / 2000 / XP / SP2, USM Junior 2005, 16,90 f

Tippen lernen in 10 Stunden. CD-ROM, Win 95 / 98 / 2000 / ME / NT / XP, Franzis Software 2004, 20,95 n

Die PC-Tastatur ist ein äußerst simples, aber wichtiges Instrument in unserer Mediengesellschaft, da sie den Schlüssel zur schriftlich-elektronischen Kommunikation bildet. Bedienen kann sie jeder – jedoch mehr oder weniger schnell und koordiniert. Dass es für berufliche wie auch für private Belange (Textverarbeitung, Email, Chat, etc.) von erheblichen Vorteil ist, nach dem Zehn-Finger-Blind-System zu tippen, ist klar. Und dass dazu spezielle Tipp-Kurse etwa an Schulen oder im VHS-Programm angeboten werden, ist allgemein bekannt. Denn im herkömmlichen Schullehrplan ist es bis heute nicht verankert. Mittlerweile findet man als Alternative zu diesen zeit- und ortsabhängigen Veranstaltungen jedoch bereits zahlreiche Lernprogramme auf CD-ROM, die den gleichen Erfolg versprechen. Für ambitionierte SelbstlernerAnliegen dieser Tipp-Lernhilfen ist es, dem Nutzer das Blindschreiben beizubringen.

Dazu arbeiten sie mit einer farbig gegliederten Bildschirmtastatur und grafischen Hilfsmitteln, welche den richtigen Finger sowie dessen korrekte Position aufzeigen. Das Grundprinzip ist immer das Gleiche: Die Lernprogramme sind in etwa 20 aufeinander aufbauende Lektionen unterteilt, wobei einzelne Übungen von Nutzern mit entsprechenden Vorkenntnissen auch übersprungen werden können. Die Lektionen erstrecken sich vom Lernen der einzelnen Buchstaben über Wiederholen von Zeichenkombinationen und Wörtern bis hin zum Tipp-Test auf Zeit und Genauigkeit. Ist dieser erfolgreich absolviert, kann die nächste Übung begonnen werden. Zur Auflockerung werden optional einfache, lektionsbegleitende Spiele – vom Irrgarten über Weltraum- und Dschungel-Abenteuer bis hin zu Tetris – angeboten, bei denen ein Spieler per Tastendruck bewegt werden muss. Diese Spiele sind einfach gebaut, aber können mit steigendem Tempo und wechselnden Buchstabenkombinationen leicht anspruchsvoll werden. Es benötigt für Ungeübte durchaus etwas Denkleistung, gleichzeitig für die Figur im Spiel zu entscheiden und zusätzlich noch die eigenen Finger blind auf dem Keyboard zu koordinieren.

Die Möglichkeit, eigene Texte zu laden und abzutippen oder verschiedene Schwierigkeitsgrade einzustellen, besteht bei allen vorgestellten Lernhilfen. Weiterhin geben mehr oder weniger detaillierte Statistiken Lernerfolge und persönliche Fehlerquellen an. Für mehrere Programmnutzer bieten sich in dieser Hinsicht Programme mit eigenen Nutzerkonten an (Tippen lernen in 10 Stunden, Goldfinger 6, Goldfinger Junior 2). Entscheidende Programmunterschiede werden erst bei der Bewertung von Übersichtlichkeit, Handhabung, Motivationsanreizen und Extras deutlich. So wirkt die persönliche, per Video integrierte Tipp-Lehrerin bei Tippen lernen in 10 Stunden eher altmodisch und nervig mit ihren wiederholten Hilfestellungen, die kaum Informationen zum Erlernen der neuen Buchstaben bieten. Das sollen die exklusiven 3D-Hände auf dem Monitor ermöglichen, welche die eigenen Tastendrucke zeitgleich abbilden. Schade nur, dass diese Technik nicht erkennt, wenn eine Taste vom falschen

Finger gedrückt wird. Überhaupt lässt sich feststellen, dass eine zweidimensionale, schematische Optik, wie sie bei den anderen Programmen verwendet wird, von Vorteil ist, da die Tasten unter den 3D-Fingern nicht auffällig genug hervorstechen. Bei Tippen lernen leicht gemacht hingegen fehlen automatische Anweisungen zur Einführung und eine auditive Unterstützung durch einen Sprecher, was eine selbstständige Navigation durch das einfach gehaltene Programm erforderlich macht.

Dabei wird deutlich, dass eine gut durchdachte Optionsübersicht und Benutzerführung, wie sie in Goldfinger 6 umgesetzt wurde, zum einen verhindert, dass grundlegende Informationen wie Fingerpositionierung oder Schreibregeln (sofern überhaupt vorhanden) übergangen werden, zum anderen, dass durch Fortschrittsanzeigen innerhalb der Übungen („Halbzeit“, „noch 10 Buchstaben“) und freundliche Bemerkungen bei Fehlern das monotone Tippen ungemein erleichtert und die Motivation aufrecht erhalten werden kann. Auch jüngere Nutzer werden sich in einem solchen Programm zurechtfinden. Tipp-Lernhilfe speziell für Kinder Eine Sonderstellung nimmt die Goldfinger Junior 2-Ausgabe (basierend auf dem Goldfinger-Kurs für Erwachsene) ein, die laut Herstellerangabe speziell an die Bedürfnisse von Kindern ab acht Jahren angepasst ist. Tatsächlich ist diese Version etwas anders aufgebaut, hat ein kindgerechtes Layout mit beweglichen Elementen und eine einfache Navigation mit „abgespeckten“ Auswahlmöglichkeiten erhalten, um die Übersicht für die kleinen Tipplehrlinge zu wahren. Gleich zu Beginn meldet sich „Luzie“, die virtuelle Hilfe in Form einer Mädchenstimme, zu Wort und führt in das Programm ein. „Luzie“ meldet sich während und zwischen den einzelnen Lektionen immer wieder mit kurzen Kommentaren, kann aber auch jederzeit manuell aufgerufen werden und gibt dann Hinweise direkt zu der Stelle im Programm, wo man sich gerade befindet. Die Lektionen sind vergleichbar mit denen der Erwachsenenversion, allerdings kürzer gefasst.

Es gibt eine Bildschirmtastatur und zwei Hände, an denen die aktiven Finger farblich markiert sind. Bei Buchstabenübungen kann man sich optional die Buchstaben vorlesen lassen. Bei Tippfehlern ertönen verschiedene freundlich-erschrockene Kommentare des Sprechers. Zur Motivation existiert zusätzlich ein Belohnungssystem. Dabei steht hier das Erlernen der richtigen Tastendrücke absolut im Vordergrund – die Tippgeschwindigkeit hingegen spielt keine Rolle, wie im Programm erklärt wird. Belohnungssystem für Kinder Ähnlich der Goldfinger 6-Version für Erwachsene bietet auch Goldfinger Junior 2 Extra-Lektionen zum Benutzen des Ziffernblocks, die Wahl zwischen deutscher, amerikanischer oder Schweizer Tastatur und einige Lernspiele. Speziell für Kinder sind auch besondere Diktate zu den beliebten Geschichten der „Drei ???“ und „Sheltie“, dem Pony, integriert. Diese sind schon schwieriger zu meistern, da die mitunter langen Textpassagen gehört, eingeprägt und in richtiger Rechtschreibung getippt werden müssen. Allerdings wurden sie auch vorbildlich aufbereitet.

Der Sprecher liest wie ein Lehrer in der Schule Textabschnitte gut betont vor und wiederholt kürzere Stücke mehrfach variiert mit Angaben zur Interpunktion. Vertippt man sich, wird der Text kurz eingeblendet, bis man weiterschreibt. Hat man etwas nicht verstanden oder sich nicht gemerkt, besteht die Möglichkeit, sich die Stelle im Diktat noch einmal vorlesen zu lassen. Weiteres Extra: Die vorgegebenen Geschichten können vom Nutzer auch umgeschrieben und damit neu erfunden werden. Auch eigene Diktate können entworfen werden. Damit ist die Software nicht nur eine bloße Tipplernhilfe, sondern kann zudem als Diktate-Training genutzt werden. Sehr sinnvoll – vor allem in einer Kinderversion – sind auch Luzies Kommentare wie etwa „Fühlst du dich noch fit?“, die eine PC-Pause und Lockerungsübungen vorschlagen, oder „Nur nicht übertreiben! Eine Lektion am Tag ist schon

eine tolle Leistung.“ Alles in allem ist diese Version wirklich hervorragend konzipiert und geeignet, Kindern schon frühzeitig – mit Freude an der Sache – die richtigen Tastendrücke beizubringen. Fazit: Mit ausreichender Eigenmotivation und Zeitaufwand ist elementares Blindschreiben prinzipiell mit jeder Software erlernbar.

Mit einem gut gewählten Programm kann man sich allerdings einigen Unmut wegen verwirrender oder eben nicht vorhandener Optionen und Anleitungen sparen. Von diversen 10-Stunden-Versprechen sollte man sich beim Kauf nicht leiten lassen, denn die entsprechende Verinnerlichung der Tastenpositionen wird erst durch regelmäßiges Üben erreicht und die Tippgeschwindigkeit erfahrungsgemäß durch häufiges Schreiben im Alltag erhöht.