

## Willkommen bei Calcularis

Wir freuen uns, Ihnen mit unseren Lernprogrammen eine Bereicherung und Entlastung im Schulalltag zur Verfügung zu stellen.

Die Konzepte hinter den multisensorischen computerbasierten Lehrmitteln wurden von Informatikern der ETH Zürich und Neuropsychologen der Universität Zürich entwickelt. Seit über 10 Jahren fließen die Erfahrungen und Bedürfnisse aus dem Schulalltag permanent in unsere Lehrmittelentwicklung ein. Unsere Informatiker, Lehrpersonen, Doktoranden und Mitarbeiter optimieren die Lehrmittel kontinuierlich und entwickeln diese weiter. Wir geben Ihnen ein einfaches Instrument in die Hand, welches sich allen Lernsituationen anpasst. Ihre Schüler und Schülerinnen werden individuell gefördert. Den Lehrpersonen wird die persönliche Betreuung erleichtert, indem unsere Lehrmittel die detaillierten Lernverläufe und Fortschritte transparent aufzeigen.

Sie als Dybuster Administrator Ihrer Schule erhalten den Calcularis Ordner, welcher Arbeitskarten enthält. Diese Arbeitskarten dienen Ihnen und Ihren Lehrpersonen zur effizienten Umsetzung im Schulalltag. **Bitte ermöglichen Sie Ihren Lehrpersonen den Zugang zu diesem Ordner.**

**Alle im Ordner enthaltenen Arbeitskarten stehen Ihnen im Dybuster Cockpit unter «Dokumente» als Download zur Verfügung oder können bei uns bestellt werden.**

Gerne helfen wir Ihnen dabei, Ihre Schülerinnen und Schüler individuell zu unterstützen, sowie zielgerichtet und nachhaltig zu fördern. Für Fragen stehen wir Ihnen jederzeit gerne zur Verfügung.

Freundliche Grüsse von uns Lehrpersonen, welche für Schulkontakte, Weiterbildungen und den pädagogischen Support verantwortlich sind.



Nathanael Bucher  
Lehrperson  
Unter-/Mittelstufe,  
Schulleiter



Jasmin Good  
Lehrperson  
Unter-/Mittelstufe




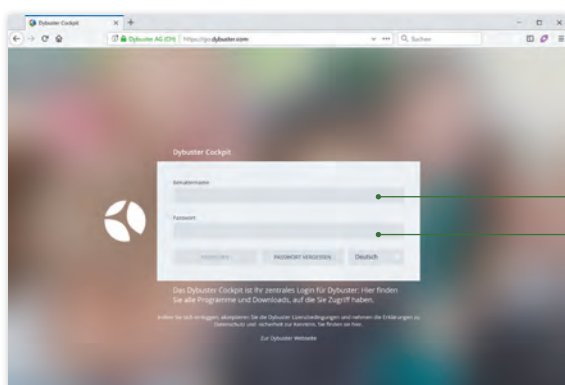
Rebecca Gretler  
Lehrperson  
Unterstufe

PS: Supportfragen beantworten wir Ihnen gerne unter [schulen@dybuster.ch](mailto:schulen@dybuster.ch).

# Administrator Zugang zum Dybuster Cockpit

Im Dybuster Cockpit finden Sie alle Programme, auf welche Sie Zugriff haben. Jeder Benutzer erhält diejenigen Links angezeigt, welcher seiner Rolle (Lernende, Lehrpersonen, Lehrpersonen mit Administrator-Rechten) entsprechen.

1. Öffnen Sie den Browser Ihrer Wahl. 
2. Das zentrale Login für Dybuster finden Sie beim Dybuster Cockpit: **<https://go.dybuster.ch>** bzw. **[go.dybuster.ch](https://go.dybuster.ch)**



Ihr Benutzername und  
Passwort als Administrator  
lautet:

3. Im Dybuster Cockpit: Wählen Sie «Öffne Institutionsverwaltung».



Klick

4. In der Institutionsverwaltung können Sie die Benutzerkonten für Lehrpersonen erstellen. (Siehe Blatt «Administrator legt Benutzerkonten für Lehrpersonen an»). Die Lehrpersonen können anschliessend mit ihren persönlichen Benutzerdaten selbstständig die Benutzerkonten für ihre Lernenden anlegen. Oder Sie als Administrator übernehmen die Erstellung aller Benutzerkonten.
5. Erleichtern Sie Ihren Lehrpersonen und Lernenden den Einstieg und das Finden der Programme:
  - a. Legen Sie den Link zum Cockpit (vgl. oben) im Startmenü oder im Dok ab.
  - b. Legen Sie den Link zum Cockpit (vgl. oben) auf den Schreibtisch.

## Verweis

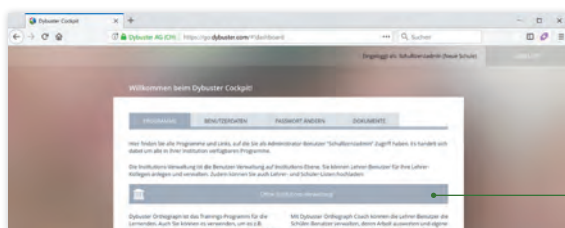
Anleitungsvideos finden Sie auf unserer Homepage oder unter: <https://dybuster.ch/videos-instmgmt-de>

## Hinweis

Speichern Sie das Dybuster Cockpit als Lesezeichen auf Ihrem Desktop.

# Administrator legt Benutzerkonten für Lehrpersonen an

1. Öffnen Sie das Dybuster Cockpit unter go.dybuster.ch.
2. Klicken Sie auf «Öffne Institutionsverwaltung».



 **Klick**

3. Orientieren Sie sich in der Institutionsverwaltung. Sie sind auf der Ebene der Schule eingestiegen:




**Pfeil und Titel geben die aktuelle Ebene an.**

**Hauptfunktionen für die aktuelle Ebene**

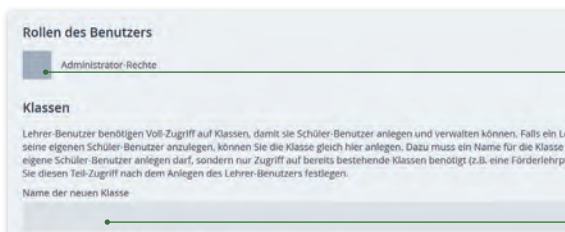
**Navigation für die aktuelle Ebene**

**Aktuelle Ansicht ist unterstrichen.**

**Hinweis**

Über das Schulsymbol  können Sie immer wieder auf diese Ebene zurückkehren und sich bei Bedarf neu orientieren.

4. Wählen Sie «Lehrer erstellen» in den Hauptfunktionen der Ebene.
5. Geben Sie folgende Informationen ein: Benutzername, Mailadresse, Passwort  
Freiwillig: Vorname, Nachname, Geschlecht. Falls der Lehrer-Benutzer die Aufgabe des Administrators übernimmt, bestätigen Sie dies mit einem Häkchen im dafür vorgesehenen Feld.



**Häkchen setzen für Administratoren**

**Abkürzung für das Erstellen einer Klasse (vgl. Pt. 6)**

**Hinweis**

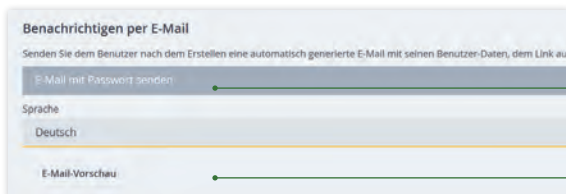
Sie können Ihre Lehrpersonen auch ganz einfach anhand einer CSV- oder EXCEL Tabelle erfassen.

6. Für Klassen- oder Förderlehrpersonen mit eigener Klasse oder Lerngruppe können Sie eine Klasse erstellen, in welcher diese ihre Schüler organisieren können:
  - a. Geben Sie jetzt gleich unter «Klasse» einen Namen für die Klasse an. Die Klasse wird mit dem Lehrer-Benutzer erstellt. Der Lehrer-Benutzer erhält Voll-Zugriff auf die Klasse.
  - b. Schließen Sie die Erstellung ohne Angabe eines Klassennamens ab. Erstellen Sie die Klasse entweder später oder geben Sie dem Lehrer-Benutzer nach der Erstellung Zugriff auf eine bestehende Klasse.

**Hinweis**

Geben Sie jeder Klasse einen eindeutigen Namen z.B. «1. Klasse A». Dieser Name kann später auch wieder geändert werden.

7. Die erfasste Lehrperson erhält ihren Benutzernamen, Passwort und die wichtigsten Informationen zum Starten automatisch per E-Mail. Wenn Sie dies **nicht** wünschen, wählen Sie statt «E-Mail mit Passwort senden» «Kein E-Mail senden».




**Auswahl, ob E-Mail versandt werden soll**

**Klick öffnet Vorschau des E-Mails**

#### **Hinweis**

Sie können das E-Mail auch später in der Lehrer-Ansicht unter «Übersicht» versenden. Dies erleichtert Ihre Korrespondenz!

8. Bestätigen Sie nach dem Erfassen jeder Lehrperson die Angaben, indem Sie auf «Anlegen» klicken. «Anlegen» ist nur aktiv, wenn die notwendigen Angaben vollständig sind.



 **Klick**

9. Legen Sie nun alle Benutzerkonten für die Schüler an oder überlassen Sie diese Aufgabe Ihren Lehrpersonen, indem Sie ihnen die Arbeitskarte «Lehrperson legt Benutzerkonten für Lernende an» zusammen mit «Erste Schritte für Lehrpersonen» weiterreichen.

10. Wenn Sie nicht jede Lehrperson einzeln erfassen und diese stattdessen aus einer bestehenden CSV- oder Excel-Datei hochladen möchten, steht Ihnen die Funktion «Massenwechsel» zur Verfügung. Stellen Sie sicher, dass Sie sie auf der Ebene der Schule aufrufen. Wenn Sie sie z.B. auf der Ebene einer Klasse aufrufen, können Sie nur die Schüler-Benutzer dieser Klasse synchronisieren.



**Auf Schulebene zurückkehren**

 **Klick**

#### **Verweis**

Register «Vorbereitung»  
Arbeitskarte: «Lehrperson legt Benutzerkonten für Lernende an» und «Einstieg für Lehrpersonen».

11. Wählen Sie «Lehrer synchronisieren» um einen neue Tabelle zu integrieren.



 **Klick**

#### **Hinweis**

Wenn Sie Änderungen an Ihren bestehenden Benutzern anhand einer Tabelle vornehmen möchten, wählen Sie bitte «Lehrer-Benutzer exportieren».

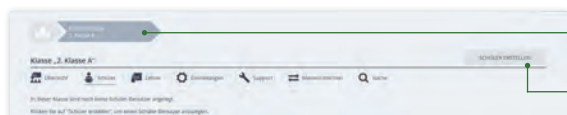
# Administrator legt Benutzerkonten für Lernende an

1. Öffnen Sie das Dybuster Cockpit unter [go.dybuster.ch](http://go.dybuster.ch). Öffnen Sie die «Institutionsverwaltung».
2. Falls Sie noch keine Klassen erstellt haben, wählen Sie «Klasse erstellen»:



**Klick**

- a. Geben Sie der Klasse einen eindeutigen Namen z.B. «2. Klasse A». Dieser Name kann später auch geändert werden.
  - b. Klassen sind Lerngruppen von Schülern, die Dybuster Trainingsprogramme verwenden. Die betreuenden Lehr- oder Fachpersonen werden den «Klassen» zugeordnet, so dass sie die Lernfortschritte der Schüler in den Coach Programmen begleiten können. Pro Klasse (oder eben auch: Lerngruppe) können mehrere Betreuungspersonen zugeordnet werden.
3. Nach dem Anlegen der Klasse befinden Sie sich auf der Klassenebene. Hier können Sie in dieser Klasse Benutzerkonten für Schüler anlegen. Klicken Sie dazu auf «Schüler erstellen».

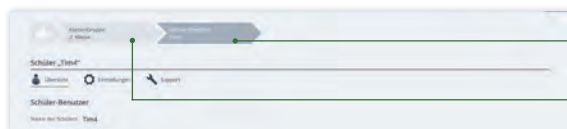


**Klassenebene**

**Klick**

- a. Geben Sie folgende Informationen ein: Benutzername und Passwort.
  - b. Freiwillige Angaben sind E-Mail-Adresse, Vorname, Nachname, Geschlecht.
  - c. Klicken Sie auf «Anlegen».
4. Um in dieser Klasse weitere Benutzerkonten für Schüler anzulegen, kehren Sie auf die Klassenebene zurück. Klicken Sie dazu auf den Pfeil mit dem Klassennamen. Wiederholen Sie die Schritte aus Punkt 4.

**Nach dem Anlegen des S. befinden Sie sich auf dessen Ebene.**



**Klick**

5. Fügen Sie nun der Klasse einen Lehrer-Benutzer hinzu. Wählen Sie dazu die Klasse an und klicken Sie auf «Lehrer». Weitere Informationen dazu auf der Arbeitskarte: «Zugriffsrechte für Lehrpersonen auf Klassen und Lernende».



**Klassen-Ebene**

**Klick**

## **Hinweis**

Um einer Lehrperson Zugriff auf einen bestimmten Lernenden zu geben, öffnen Sie das Profil des Schülers und klicken Sie auf «Zugriff geben».

## **Hinweis**

Sie können Schüler ganz einfach anhand einer CSV- oder EXCEL-Tabelle einfügen.

# Zugriffsrechte für Lehrpersonen auf Klassen und Lernende

An der Integrativen Förderung beteiligen sich in der Regel mehrere Lehrpersonen und Fachkräfte. Damit die jeweils verantwortlichen Lehrpersonen die Schülerinnen und Schüler betreuen können, brauchen diese die nötigen Zugriffsrechte. Idealerweise ermöglichen Sie allen SHP Teilzugriffe auf die ganzen Klassen, aus denen Sie einzelne Schüler und Schülerinnen betreuen.

Dybuster unterscheidet zwei Stufen der Zugriffsberechtigungen auf Klassen:

- a. Ein Lehrer-Benutzer benötigt **Voll-Zugriff auf eine Klasse**, damit er Schüler-Benutzer anlegen, verwalten und löschen kann.
- b. Lehrer-Benutzer mit **Teil-Zugriff auf eine Klasse** können alle Schüler-Benutzer im Coach sehen und ihre Lerneinstellungen ändern. Sie können keine neuen Schüler-Benutzer zur Klasse hinzufügen oder Schüler-Benutzer löschen.

1. Öffnen Sie das Dybuster Cockpit unter [go.dybuster.ch](http://go.dybuster.ch). Öffnen Sie die «Institutionsverwaltung».
2. Um einer Lehrperson Zugriff auf eine Klasse zu geben, klicken Sie auf Schulebene in der Navigation auf «Klassen/Gruppen». Wählen Sie dann die entsprechende Klasse aus.



3. Sie befinden sich nun auf der Ebene der Klasse. Wählen Sie «Lehrer» um zu sehen, welche Lehrpersonen Voll- oder Teilzugriff auf diese Klasse haben. Klicken Sie nun auf einen der Knöpfe für «Zugriff verwalten».



4. Wählen Sie für jede Lehrperson die Zugriffsberechtigung über dessen Dropdown-Menü. Mit «Kein Zugriff» entziehen Sie die Berechtigung. Bestätigen Sie die Änderungen zwingend mit dem Knopf «Zugriffsrechte speichern».
5. Um einem Lehrer individuellen Teil-Zugriff auf einzelne Lernende zu erlauben:
  - a. Wechseln Sie zur Schüler-Liste der Klasse, indem Sie auf Klassen-Ebene in der Abbildung oben auf «Schüler» klicken.
  - b. Wählen Sie dort im Menü für den Schüler-Benutzer «Zugriff geben».
  - c. Wählen Sie anschliessend die Lehrperson aus.

## Verweis

Anleitungsvideos finden Sie auf unserer Homepage oder unter <https://dybuster.ch/videos-instmgmt-de>

## Hinweis

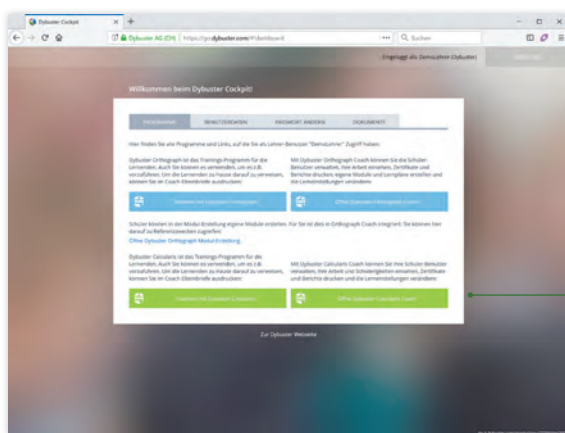
Statt Lehrer-Benutzern Zugriff auf eine Klasse zu geben, können Sie Ihnen auch nur Teil-Zugriff auf individuelle Lernende einer Klasse geben. Sie sehen nur diese Lernenden im Coach und können nur deren Lerneinstellungen ändern.

## Hinweis

Idealerweise geben Sie allen Förderlehrpersonen auf alle Klassen, welche sie betreuen, Teilzugriff.

## Einstieg für Lehrpersonen

1. Starten Sie den Browser Ihrer Wahl und öffnen Sie: **go.dybuster.ch**. Melden Sie sich beim Dybuster Cockpit mit Ihrem persönlichen Benutzerkonto an.  
Ihr Benutzername:  
Ihr Passwort:
2. Willkommen beim Dybuster Cockpit! Wählen Sie «Öffne Dybuster Calcularis Coach». Hier können Sie alle Auswertungen und Anpassungen vornehmen.



3. Legen Sie Benutzerkonten für Ihre Lernenden an, falls dies nicht bereits vom Administrator vorgenommen wurde. Drucken Sie die automatisch generierten **Elternbriefe** mit den persönlichen Benutzernamen und Passwörtern Ihrer Lernenden aus.
4. Erklären Sie Ihren Lernenden die konkrete Arbeit mit Dybuster. **Ideales Training ist 3 Mal pro Woche, während 20 Minuten über 4 Monate** intensiv. Danach können die Trainingstage reduziert oder eine Trainingspause eingelegt werden. Die Lernenden können in der Schule wie auch zu Hause trainieren.
5. Calcularis überwacht und steuert alle Lerninhalte und erstellt fortlaufend für jeden Benutzer ein individualisiertes Lernen. Erst wenn eine Fähigkeit beherrscht wird, geht Calcularis zur nächsten Fähigkeit weiter. Zeigen sich bei einer Fähigkeit Schwierigkeiten, kann Calcularis selbstständig zu Vorläufer-Fähigkeiten zurückkehren. Zudem streut Calcularis Repetitionen ein, um bereits Gelerntes zu festigen.
6. **Nach ca. 2 Wochen** macht es Sinn, das Lernverhalten Ihrer Lernenden im «Dybuster Calcularis Coach» zu begutachten. **Nach ca. 1 Monat** ist es sinnvoll, detaillierte Auswertungen vorzunehmen. **Nach ca. 2 Monaten** können Sie, falls gewünscht, individuelle Anpassungen vornehmen.

Viel Spass und Erfolg beim Einsatz der Dybuster Lernprogramme. Unser Team von Lehrpersonen und Informatikern steht Ihnen bei Fragen gerne zu Seite!

Alle Unterlagen stehen im Dybuster Cockpit als Download zur Verfügung und können bei Dybuster bestellt werden.

### Verweis

Anleitungsvideos finden Sie auf unserer Homepage und unter [dybuster.ch/videos-calcularis-school-de](https://dybuster.ch/videos-calcularis-school-de)

### Verweis

Arbeitskarte «Lehrperson legt Benutzerkonten für Lernende an» unter 1. Vorbereitung

### Verweis

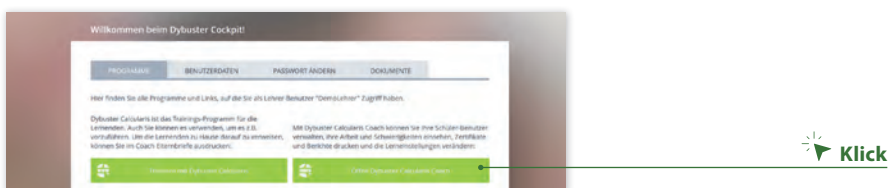
Arbeitskarten «Einstieg für Lernende» / «Einführungslektion» / «Begleitetes Arbeiten» unter 2. Trainingsbeginn

### Verweis

Arbeitskarten unter 3. Vertiefte Auswertung und 4. Individuelle Anpassung

# Lehrperson legt Benutzerkonten für Lernende an

1. Öffnen Sie im Browser: [go.dybuster.ch](http://go.dybuster.ch) und melden Sie sich mit Ihrem Benutzernamen und Passwort an. So gelangen Sie zum Dybuster Cockpit. Hier finden Sie alle Programme. Wählen Sie «Dybuster Calcularis Coach».



2. Lernende hinzufügen oder löschen können Sie über «Benutzerverwaltung».



3. Wählen Sie «**Hinzufügen**» ganz unten links auf der Seite (evtl. scrollen). Dies öffnet den Dialog, um Lernende zu erfassen.



## Hinweis

Sie können Elternbriefe für alle Lernende generieren, auf welchen die individuellen Benutzerangaben bereits vorgedruckt sind.

## Verweis

Weitere Zusatzfunktionen finden Sie auf den Arbeitskarten unter 3. Vertiefte Auswertung und 4. Individuelle Anpassung.



# Mögliche Hinweise für den Einstieg: Erklärungen Lernprozess im Gehirn

Die folgenden Erklärungen dienen dem Einstieg in das Training mit Calcularis. Bitte passen Sie die Inhalte der entsprechenden Schulstufe an.

Unser Gehirn besteht aus ca. 150 Milliarden einzelnen Neuronen, auch Nervenzellen genannt. Diese Nervenzellen können untereinander Verbindungen eingehen und über diese Verbindungen Informationen miteinander austauschen. Verbindungen, welche nicht mehr benötigt werden, kann das Gehirn auch wieder auflösen.

- » Wenn wir lernen, bilden sich neue Verknüpfungen. Wenn wir Gelerntes repetieren, werden diese Verknüpfungen stärker. Vernetztes Wissen kann leichter und schneller abgerufen werden und bleibt uns länger erhalten, weil mehr Nervenzellen an der Erinnerung beteiligt sind.
- » Durch das häufige Wiederholen von gleichen oder ähnlichen Aufgaben spezialisieren sich einzelne Gehirnbereiche auf die Verarbeitung dieser Aufgaben. So können wir diese schneller und mit weniger Anstrengung lösen. Diese Anpassungsfähigkeit des Gehirns an verlangte Aufgaben ist Teil der «Plastizität» des Gehirns.
- » Neben der effizienteren Ausführung der alltäglichen Aufgaben birgt die Spezialisierung einzelner Gehirnbereiche den zusätzlichen Vorteil, dass das Gehirn mehr Kapazitäten und Aufmerksamkeit für neue, komplexere Aufgaben aufbringen kann. Es ist deshalb doppelt wichtig, das Gehirn bei dieser Spezialisierung zu unterstützen.

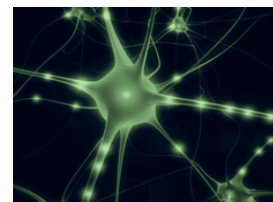
Beim Erlernen des Rechnens spezialisieren sich verschiedene Gehirnbereiche insbesondere auf:

- » Mengenverarbeitung (inkl. Schätzen, Vergleichen)
- » Zahlworte (inkl. Abruf von Mathe-Fakten)
- » Ziffern und arabische Notation (inkl. schriftliche Aufgaben)
- » Zahlenraumvorstellung (inkl. schätzendes Rechnen, arith. Denken)

In Calcularis sprechen unterschiedliche Spielformen gleichzeitig in jeder Aufgabe möglichst viele dieser Gehirnbereiche an, indem Zahlen als Mengen, Zahlworte, arabisch notiert oder im Zahlenraum dargestellt werden. Die Verknüpfung der Bereiche und das Wechseln zwischen den Darstellungen fördert Calcularis zusätzlich über:

- » Farben und Animationen,
- » 3D-Zahlenstrahl, der Elemente der Darstellungen kombiniert.

Calcularis erleichtert so die Spezialisierung der Basisfertigkeiten und schafft die Voraussetzungen, dass allgemein mehr Kapazitäten für das Rechnen zur Verfügung stehen.



## Veranschaulichung

Ameisen: Zu Beginn schwärmen Ameisen einzeln aus. Wenn sie eine Nahrungsquelle gefunden haben, bilden sie eine Ameisenstrasse, die sie auch bei Störungen aufrecht erhalten.

## Veranschaulichung

Muskeln: Wenn man z.B. häufig schwere Dinge anhebt, werden die Armmuskeln grösser und stärker, so dass das Heben von Gegenständen leichter fällt.

## Veranschaulichung

Fussball: Ein Stürmer muss fit sein. Nur so kann er sich nach einem Sprint noch auf den Schuss konzentrieren und sich überlegen wo der Torwart steht bzw. wohin er schießen soll.

## Veranschaulichung

Mündliche Aufgabe: «Was gibt elf mal zehn?» Stellen Sie diese Aufgabe mit Zahlwörtern, werden sich die Lernenden vermutlich schnell 11 und 10 vorstellen, also in die arabische Notation wechseln - möglicherweise sogar automatisch. Erfahrene Rechner werden die Aufgabe ohne viel Aufwand lösen, indem sie z.B. «die 0 zur 11 denken» - möglicherweise auch wieder automatisch. Und die Zahlenraumvorstellung wird ihnen erlauben abzuschätzen, dass das Resultat 110 etwa richtig sein könnte.

1. Vorbereitung

2. Trainingsbeginn

3. Vertiefte Auswertung

4. Individuelle Anpassung

# Mögliche Einführungslektion Calcularis

Diese Lektionsverlaufsplanung dient als Beispiel und muss an die jeweilige Schulstufe und das Vorwissen der Lernenden angepasst werden.

Zeit	Ziele	Aktivitäten	Material
5'	Wissen, warum wir mit Calcularis lernen	1. Arbeitskarte «Mögliche Hinweise für den Einstieg, Erklärungen Lernprozess im Gehirn» vorlesen, erzählen oder selbstständig lesen lassen, Fragen klären	AK «Mögliche Hinweise für den Einstieg»
10'	Regeln für das Training kennen	1. Arbeitskarte «Mögliche Hinweise für den Einstieg, Erklärungen zum Lernprogramm» vorlesen, erzählen oder selbstständig lesen lassen, Fragen klären 2. Trainingseinheiten definieren: Wo und wie oft? (In der Schule während des Unterrichts/ Freiwillig an Randzeiten/ Zu Hause als Hausaufgabe...) 3. Benutzername und Passwort aufschreiben lassen 4. Elternbrief verteilen, Lernende erhalten Benutzername und Passwort für das Training zu Hause	AK «Mögliche Hinweise für den Einstieg, Erklärungen zum Lernprogramm»  «Elternbriefe» mit persönlichem Passwort <i>(können in Calcularis Coach auf Knopfdruck erstellt werden)</i>
20'	Training starten können	1. Schülerblatt «Erste Schritte mit Calcularis» mit den Lernenden durchführen (Dybuster Cockpit öffnen, anmelden, Calcularis starten) 2. Ev. Cockpit-Link auf Desktop oder im Startmenü ablegen 3. Lernende absolvieren das Training 4. Vor jedem Spiel Anleitung betrachten und ev. Anleitungsvideo anschauen lassen	PC/Laptops Schülerblatt «Erste Schritte mit Calcularis»
5'	Lernen reflektieren können	1. Fortschrittsanzeigen im Spiel und Belohnungen im Shop erklären 2. Möglichkeiten von Coachfunktionen erklären	an PC oder Beamer
5'	Wissen, wie das Lernen entsprechend der Reflexion optimiert werden kann	1. Wann und wie oft kontrolliert die LP den Lernstand? 2. Wann erhalten die Lernenden Rückmeldungen und in welcher Form (Lernberichte oder Zertifikate)? 3. Zeigen, wie ein Lernbericht oder Zertifikat aussieht 4. Einblick in Calcularis Coach 5. Konsequenzen, bei mangelndem Training festlegen 6. Wann werden spezifische Fehlerquellen mit dem einzelnen Lernenden besprochen?	an PC oder Beamer
HA	Training selbstständig durchführen können	1. Elternbrief abgeben 2. Erste Übungseinheit zu Hause durchführen	«Elternbrief» (vgl. oben)

1. Vorbereitung  
2. Trainingsbeginn  
3. Vertiefte Auswertung  
4. Individuelle Anpassung



# Erste Schritte für Lernende vor dem Training

Calcularis hilft dir, dich im Zahlenraum besser zurechtzufinden und fehlerfrei zu rechnen. Du darfst selbstständig am Computer damit trainieren. Es ist wichtig, dass du **3 Mal pro Woche während 20 Minuten** damit übst. Dein Gehirn braucht diese Regelmässigkeit, damit seine Vernetzungen stärker werden. Du lernst multisensorisch, das heisst, über mehrere Sinne. Die Zahlen bekommen Farben und werden als Mengen, Zahlworte, Ziffern oder im Zahlenraum dargestellt. Du darfst in der Schule und zu Hause mit Calcularis trainieren.

### Dein Benutzername:

### Dein Passwort:

Das Lernprogramm ist persönlich auf dich zugeschnitten. Es kennt deine Stärken und Schwächen im Rechnen und weiss genau, wie du am besten und schnellsten lernst. Es hilft dir dabei! Deshalb ist es wichtig, dass du selbstständig mit dem Programm trainierst. Keine Angst vor Fehlern, denn sie zeigen uns, wo wir uns noch verbessern können. Knapp zwanzig verschiedene Spiele trainieren dein Zahlenverständnis und deine Zahlenverarbeitung. Alle deine Übungen werden gespeichert, damit deine Lehrperson sehen kann, wie fleissig du gearbeitet hast. Du wirst grosse Fortschritte machen, freu dich drauf!

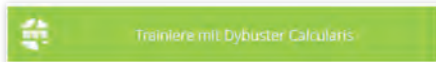
1. Starte deinen Computer und öffne einen Browser.



2. Schreibe in die Adresszeile: **go.dybuster.ch**

3. Gib deinen Benutzernamen und dein Passwort ein.

4. Öffne «Trainiere mit Dybuster Calcularis».



5. Dein Training beginnt! Achte dabei auf wichtige Hinweise:

- Rechts unterhalb des Arbeitsbereiches findest du ein Fragezeichen (?). Wenn du darauf klickst, erklärt dir das Programm die Aufgabenstellung.
- Du startest mit dem Zahlenraum bis 10. Sobald du dich darin sicher fühlst, darfst du in den nächsten Zahlenraum.
- Du kannst bei allen Übungen Punkte sammeln und dir damit im Belohnungsshop Tiere und Futter kaufen oder das Aussehen des Spiels verändern, indem du Gegenstände kaufst.
- Für fünf richtige Aufgaben am Stück erhältst du einen Extra-Punkt.
- Wenn du eine Fähigkeit oder einen Zahlenraum abschliesst, erhältst du eine Auszeichnung und zusätzliche Extra-Punkte.
- Über das Menü oben rechts kannst du dir deinen Lernzustand immer anschauen und stolz auf deine Fortschritte und erreichten Ziele sein.

# Begleitetes Arbeiten & Erster Überblick des Lernverlaufs

1. Öffnen Sie im Browser: go.dybuster.ch. Melden Sie sich mit Ihrem Benutzernamen und Passwort an. Das Dybuster Cockpit wird geöffnet.
2. Öffnen Sie «Dybuster Calcularis Coach».
3. Calcularis Coach ermöglicht Ihnen alle Auswertungen und Anpassungen vorzunehmen. Wählen Sie die Kacheln an und probieren Sie alle Funktionen aus!

## Navigation

## Auswertung auf Zeitraum einschränken



## Klassenübersicht



Verschaffen Sie sich einen Überblick über die Arbeit Ihrer Lernenden. Sie können die Liste nach den einzelnen Spalten sortieren, indem Sie auf die Spalten-Überschriften klicken. Sie sehen, welche Lernende wie viel und an welcher Fähigkeit trainiert haben. Sie können die Liste als PDF speichern. Um gewisse Auswertungen auf einen bestimmten Zeitraum einzuschränken, benutzen Sie dafür die Auswahl-Einschränkung. Mit einem Doppelklick auf den Namen öffnen Sie die jeweiligen Schülerdetails.

## Hinweis

Die Bereiche «Schüler im Detail auswerten» und «Schüler vergleichen» werden unter dem Kapitel «Vertiefte Auswertung» behandelt.

## Zertifikate und Berichte



Erstellen Sie mit wenigen Klicks für alle, einige oder einzelne Benutzer Zertifikate oder Lernberichte. Unterstützen Sie damit die Selbstreflexion Ihrer Lernenden oder nutzen Sie die Unterlagen an Standortgesprächen mit Eltern.

## E-Mail Verwaltung

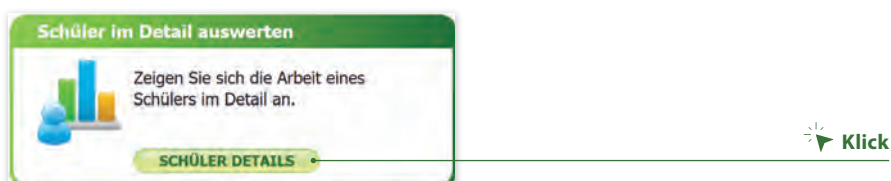


Auf Wunsch können Sie sich all diese Berichte und Zertifikate automatisch senden lassen oder auch an E-Mail Adressen Ihrer Lernenden.

## Fortschritt anzeigen



1. Öffnen Sie das Dybuster Cockpit unter [go.dybuster.ch](http://go.dybuster.ch).  
Klicken Sie auf «Öffne Dybuster Calcularis Coach».

2. Wählen Sie auf der Startseite:



3. Wählen Sie den Namen des betreffenden Lernenden aus und verschaffen Sie sich einen Überblick anhand der verschiedenen Reiter:



<b>Übersicht</b>	Zeigt Lernzeit, Arbeitsverteilung und Zeitnutzung
<b>Kalender</b>	Zeigt Lernzeit in Tagen
<b>Lernzeiten</b>	Zeigt Lernzeiten als Diagramm im Verlauf
<b>Aufgaben</b>	Zeigt pro Spiel und Zahlenraum die Anzahl Aufgaben als «gesamt» und «davon richtig» pro Lerntag an.  Arbeitskarte «Bearbeitete Aufgaben analysieren»
<b>Fähigkeiten</b>	Zeigt die unterschiedlichen Fähigkeiten in den verschiedenen Zahlenräumen an. Zeigt an, welche Fähigkeiten bereits erlangt sind, welche aktuell trainiert und welche zukünftig geübt werden.  Arbeitskarte «Erreichte Fähigkeiten anzeigen»
<b>Fähigkeiten in Aufgaben</b>	Zeigt pro Zahlenraum, welche Fähigkeiten in welchen Spielen geübt wurden, wie viele Aufgaben der Lernende zu diesen Fähigkeiten löste und wie die Benutzeranpassung von Calcularis entschied, eine Fähigkeit zu üben.

4. Die Auswertungen in Calcularis sind aufgeteilt auf die Zahlenräume 0 - 10, 0 - 20, 0 - 100 und 0 - 1'000 sowie auf die drei Bereiche
  - a. Zahlenverarbeitung (blau)
  - b. Addition/Subtraktion (rot)
  - c. Multiplikation/Division (grün)

### Verweis

Beachten Sie, dass Sie den Zeitraum der Auswertung einschränken können, siehe «Begleitetes Arbeiten & Erster Überblick des Lernverlaufs».

### Hinweis

Alle Darstellungen können via PDF ausgedruckt werden. Allenfalls müssen Sie dazu nach unten scrollen.

# Bearbeitete Aufgaben analysieren

1. Öffnen Sie das Dybuster Cockpit unter [go.dybuster.ch](http://go.dybuster.ch).  
Klicken Sie auf «Öffne Dybuster Calcularis Coach».
2. Wählen Sie «Schüler Details».



Klick

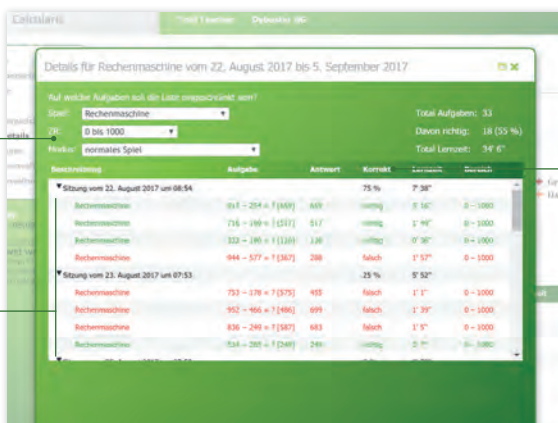
3. Wählen Sie einen Lernenden aus und klicken Sie auf «Aufgaben».



4. Durch das Anklicken der Lupe öffnet sich ein Fenster. Dieses zeigt Ihnen detailliert an, wann der Lernende welche Aufgabe bearbeitet und wie er die Rechnung gelöst hat. Auch hier können Sie die Auflistung sortieren indem Sie die Überschrift der Spalten anklicken.

Um die Fehler noch detaillierter auszuwerten, können Sie die einzelnen Spiele oder den Zahlenraum auswählen.

Detaillierte Fehleranalyse



Calcularis

Details für Rechenmaschine vom 22. August 2017 bis 5. September 2017

Auf welche Aufgaben soll die Liste eingeschränkt sein?

Spalte: Rechenmaschine

ZR: 0 bis 1000

Modus: normales Spiel

Total Aufgaben: 33  
Davon richtig: 18 (55%)  
Total Lernzeit: 34' 6"

Rechnung	Aufgabe	Antwort	Korrekt	Lernzeit	Erreichte
Sitzung vom 22. August 2017 um 08:54					
Rechenmaschine	814 - 204 = 6 (814)	659	richtig	0' 56"	0 - 1000
Rechenmaschine	716 - 169 = 5 (717)	517	richtig	1' 46"	0 - 1000
Rechenmaschine	332 - 185 = 1 (333)	136	richtig	0' 36"	0 - 1000
Rechenmaschine	444 - 577 = 1 (347)	288	falsch	1' 57"	0 - 1000
Sitzung vom 23. August 2017 um 07:53					
Rechenmaschine	753 - 178 = 7 (575)	483	falsch	1' 1"	0 - 1000
Rechenmaschine	957 - 466 = 7 (490)	699	falsch	1' 39"	0 - 1000
Rechenmaschine	830 - 249 = 7 (587)	483	falsch	1' 5"	0 - 1000
Rechenmaschine	524 - 202 = 7 (326)	249	richtig	0' 7"	0 - 1000

Klick auf Kopfzeile sortiert Tabelle nach dieser Spalte

## Erreichte Fähigkeiten anzeigen

1. Öffnen Sie das Dybuster Cockpit unter [go.dybuster.ch](http://go.dybuster.ch).  
Klicken Sie auf «Öffne Dybuster Calcularis Coach».

2. Wählen Sie auf der Startseite:



 **Klick**

3. Wählen Sie einen Lernenden aus und klicken Sie auf «Fähigkeiten».



 **Klick**

**Die Färbung zeigt an, wie Calcularis die Fähigkeiten des Benutzers aktuell einschätzt.**

### **Hinweis**

Calcularis passt sich automatisch an die Fähigkeiten jedes Benutzers an und wählt die Aufgaben entsprechend aus.

- a. Die Färbung der Fähigkeiten bedeutet Folgendes:
  - grau** = noch nicht geübt
  - orange** = geht schon ganz gut
  - grün** = sehr gut beherrscht
  - hellgrün** = wurde von Calcularis nicht explizit geübt, weil Nachfolger-Fähigkeiten bereits beherrscht werden.
  - rot** = wird gerade gelernt
  - gelb** = gut beherrscht
- b. Jede Fähigkeit hängt von den darüberliegenden Fähigkeiten ab. Erst wenn eine Fähigkeit ausreichend beherrscht wird, werden die nachfolgenden Fähigkeiten trainiert. Wenn eine Fähigkeit zu wenig gut beherrscht wird, kann Calcularis wieder zu früheren Fähigkeiten zurückkehren.
- c. Wenn ein Lernender sehr erfolgreich arbeitet, hat Calcularis die Möglichkeit, das Training einzelner Fähigkeiten zu überspringen. So kann es sich schneller individuell an jeden Lernenden anpassen und verwendet weniger Zeit für bereits beherrschte Fähigkeiten. Wenn die Nachfolger-Fähigkeiten der übersprungenen Fähigkeiten nicht beherrscht werden, kehrt Calcularis zu den übersprungenen Fähigkeiten zurück. Übersprungene Fähigkeiten, die nicht geübt werden mussten, werden hellgrün gekennzeichnet.

## Legende der Fähigkeiten

<b>Simultanerfassung</b>	Mengen mit einem bis vier Elementen ohne Zählen erfassen
<b>Zahlenrepräsent. 0-10</b>	Zahlen als Mengen in arabischer Schreibweise und als Zahlworte verstehen
<b>Grösser / kleiner</b>	Zahlen im Verhältnis grösser/kleiner zueinander einordnen
<b>Zahlenstrahl 0-10</b>	Z. auf Z.strahl lokalisieren, gedankl. Z.strahl aufbauen, Z.raumvorst. entwickeln
<b>Schätzen 0-20</b>	Mengen unterscheiden, ohne sie zählen zu müssen
<b>Zahlenrep. 0-20</b>	Zahlen als Mengen in arabischer Schreibweise und als Zahlworte verstehen
<b>Grösser /kleiner 0-20</b>	Zahlen im Verhältnis grösser/kleiner zueinander einordnen
<b>Zahlenstrahl 0-20</b>	Z.auf Z.strahl lokalisieren, gedankl. Z.strahl aufbauen, Z.raumvorst. entwickeln
<b>Schätzen 0-100</b>	Mengen unterscheiden, ohne sie zählen zu müssen
<b>Zahlenrepräsent. 0-100</b>	Zahlen als Mengen in arabischer Schreibweise und als Zahlworte verstehen
<b>Grösser/kleiner 0-100</b>	Zahlen im Verhältnis grösser/kleiner zueinander einordnen
<b>Zahlenstrahl 0-100</b>	Z. auf Z.strahl lokalisieren, gedankl. Z.strahl aufbauen, Z.raumvorst. entwickeln
<b>Schätzen 0-1000</b>	Mengen unterscheiden, ohne sie zählen zu müssen
<b>Zahlenrepräsent. 0-1000</b>	Zahlen als Mengen, in arabischer Schreibweise und als Zahlworte verstehen
<b>Grösser/kleiner 0-1000</b>	Zahlen im Verhältnis grösser/keleiner zueinander einordnen
<b>Zahlenstrahl 0-1000</b>	Z. auf Z.strahl lokalisieren, gedankl. Z.strahl aufbauen, Z.raumvorst. entwickeln
<b>Addition 1,1</b>	Eine einstellige mit einer einstelligen Zahl addieren (ohne 10er Übergang)
<b>Subtraktion1,1</b>	Eine zweistellige mit einer einstelligen Zahl addieren
<b>Mathe Fakten 0-10</b>	Schnelles Addieren von einstelligen Zahlen mit einstelligem Ergebnis
<b>10er-Überg. Addition</b>	Eine einstellige mit einer einstelligen Zahl addieren (am 10er Übergang)
<b>10er-Überg. Subtraktion</b>	Von einer zweistelligen eine einstellige Zahl subtrahieren (am 10er-Übergang)
<b>Rechnen 0-20</b>	Addieren und Subtrahieren von Zahlen im Bereich 0-20
<b>Mathe-Fakten 0-20</b>	Schnelles Addieren von einstelligen Zahlen mit zweistelligem Ergebnis
<b>Addition 2,1</b>	Eine zweistellige mit einer einstelligen Zahl addieren
<b>Subtraktion2,1</b>	Von einer zweistelligen eine einstellige Zahl subtrahieren
<b>Addition 2,2</b>	Eine zweistellige mit einer zweistelligen Zahl addieren
<b>Subtraktion 2,2</b>	Von einer zweistelligen eine zweistellige Zahl subtrahieren
<b>Addition 3,1</b>	Eine dreistellige mit einer einstelligen Zahl addieren
<b>Subtraktion 3,1</b>	Von einer dreistelligen eine einstellige Zahl subtrahieren
<b>Addition 3,2</b>	Eine dreistellige mit einer zweistelligen Zahl addieren
<b>Subtraktion 3,2</b>	Von einer dreistelligen eine zweistellige Zahl subtrahieren
<b>Addition 3,3</b>	Eine dreistellige mit einer dreistelligen Zahl addieren
<b>Subtraktion 3,3</b>	Von einer dreistelligen eine dreistellige Zahl subtrahieren
<b>Multiplikation 0-20</b>	Multiplikation von Zahlen zwischen 0 und 20 mit Ergebnis im selben Bereich
<b>Division 0-20</b>	Division (ohne Rest) von Zahlen zwischen 0 und 20 mit Ergebnis im selben Bereich
<b>Multiplikation 0-100</b>	Multiplikation von Zahlen zwischen 0 und 100 mit Ergebnis im selben Bereich
<b>Division 0-100</b>	Division (ohne Rest) von Zahlen zwischen 0 und 100 mit Ergebnis im selben Bereich
<b>Multiplikation 0-1000</b>	Multiplikation von Zahlen zwischen 0 und 1000 mit Ergebnis im selben Bereich
<b>Division 0-1000</b>	Division (ohne Rest) von Zahlen zwischen 0 und 100 mit Ergebnis im selben Bereich
<b>Freie Mult. und Div. 0-1000</b>	Multipl. und Divis. (ohne Rest) von beliebigen Zahlen zwischen 0 und 1000

1. Vorbereitung

2. Trainingsbeginn

3. Vertiefte Auswertung

4. Individuelle Anpassung

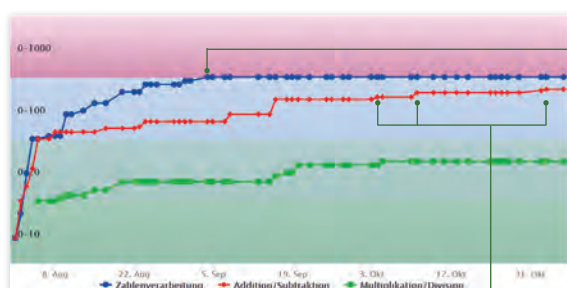


# Stagnierender Lernfortschritt? Was tun?

## Erste Anzeichen: Fortschritts-Diagramm

Beobachten Sie das Fortschritts-Diagramm in der «Übersicht». Es zeigt die höchsten je erreichten Fähigkeiten eines/einer Lernenden. Sollten diese über mehrere Trainingseinheiten nicht ansteigen, so erzielt der/die Lernende keine Fortschritte mehr.

Bevor Sie aus dem Diagramm auf ein Stagnieren schliessen, beachten Sie bitte:



**Zahlenverarbeitung von 0 - 100 wird beherrscht.**

**Erst wenn Zahlenverarbeitung und Addition/Subtraktion in einem Zahlenraum beherrscht werden, kann man zum nächsten Zahlenraum fortschreiten. Es besteht kein Problem bei der Zahlenverarbeitung.**

**Lernende können langsam aber stetig Fortschritte machen: hier verbessern sich Addition/Subtraktion etwa alle zehn Tage. Dies ist ein kleiner, jedoch stetiger Fortschritt.**

### Hinweis

Das Fortschritt-Diagramm zeigt den höchsten jemals erreichten Wert an. Eine Stagnation im Diagramm kann deshalb auch einen momentanen Rückschritt bedeuten.

## Vertiefte Analyse: Empfohlenes Vorgehen

Wenn Sie auf Grund des Fortschritts-Diagramms eine Stagnation vermuten, helfen Ihnen folgende Fragen und das entsprechende Vorgehen, den Lernverlauf detaillierter zu analysieren und spezifische Schwierigkeiten eines/einer Lernenden zu entdecken. So merken Sie, ob der/die Lernende tatsächlich an Grenzen stösst und ob zusätzliche Aktionen Ihrerseits notwendig sind:

1. 

Probleme der Handhabung?

In einzelnen Fällen kommt es vor, dass Lernende nicht voranschreiten, weil sie nicht wissen, wie sie ein bestimmtes Spiel handhaben müssen, obwohl sie die mathematischen Fähigkeiten dazu bereits erlangt haben.

Versuchen Sie als erstes, diesen Fall auszuschließen, bevor Sie weiterfahren:

  1. Öffnen Sie die Aufgaben-Ansicht des/der Lernenden.
  2. Wählen Sie einen aktuellen Zeitraum, beispielsweise «Letzte zwei Wochen» oder «Letzter Monat».
  3. In der Aufgabenliste: klicken Sie in der Kopfzeile auf «Richtig in %» um die Spiele mit der niedrigsten Prozentzahl richtiger Antworten in der Liste ganz oben anzuzeigen. Welche Spiele bereiten am meisten Probleme? Könnte es ein Handhabungsproblem sein?
  4. Um zu prüfen, ob ein Lernender ein Spiel bedienen kann, gehen Sie mit ihm zusammen in den Probemodus von Calcularis, wählen Sie das Spiel, bei welchem Sie Probleme vermuten, und lassen Sie sich eine Aufgabe vorlösen. Erklären Sie die Handhabung falls nötig.

2.

Verbesserung innerhalb von Fähigkeiten?

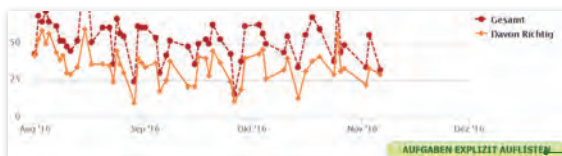
Sowohl «Übersicht» als auch «Fähigkeiten» sind Vereinfachungen des eigentlichen Lerngraphs von Calcularis. Überprüfen Sie, ob es Verbesserungen innerhalb einer Fähigkeit gibt:

- Öffnen Sie «Fähigkeiten» in den Schülerdetails.
- Scrollen Sie zu den momentan geübten Fähigkeiten (rot oder orange).



👉 **Klick auf Kugel öffnet «Fähigkeiten in Aufgaben».** So können Sie die bearbeiteten Aufgaben zu dieser Fähigkeit einsehen.

3. In «Fähigkeiten in Aufgaben»:



👉 **Klick zeigt alle Aufgaben für die gewählte Fähigkeit an, die im eingestellten Zeitraum bearbeitet wurden. Ist eine Verbesserung sichtbar?**

3.

Muster?

Versuchen Sie in der Aufgabenliste Fehlermuster zu entdecken. Unabhängig davon, ob ein Kind nicht mehr weiterkommt (siehe nächster Schritt) oder nicht, könnte es sich lohnen, solche Muster gemeinsam zu besprechen.

**! Hinweis**

Schenken Sie beim Spiel «Rechenmaschine» der Bearbeitungszeit besondere Aufmerksamkeit. Ist diese zu lange, rechnet der Lernende möglicherweise mit den Fingern.

4.

Ist Calcularis selber festgefahren?

Bei ungenügenden Leistungen bei einer aktuellen Fähigkeit kehrt Calcularis automatisch zu unterstützenden Spielen zurück. Werden diese beherrscht, wird wiederum die aktuelle Fähigkeiten trainiert. Beobachten Sie ein stetiges Hin-und-Her zwischen zwei Spielen, besteht eine Verständnislücke, welche Sie überprüfen sollten.



1. Öffnen Sie dazu «Fähigkeiten in Aufgaben». Dann:

a. 👉 **Klick auf zu untersuchende Fähigkeit (meist mit ! markiert)**

**Klick aus a. wählt passende Einstellung für Ihre Auswertung**

b. **Bis ans untere Ende scrollen**

**Spiele, die Calcularis bereits einsetzte oder einsetzt, um die Fähigkeit unterstützend zu üben**

- Beachten Sie am Ende der Liste der Spiele, zu welchen Spielen Calcularis zur Unterstützung wechselte , und aus welchen unterstützenden Spielen es zurückkehrte . Handelt es sich immer wieder um das selbe Spiel, ist Calcularis selber im Hin-und-Her festgefahren.
- Nutzen Sie die Erkenntnis, dass die Verständnislücke genau zwischen den Fähigkeiten der unterstützenden Spiele und der aktuellen Fähigkeit liegt, für zusätzliche Erklärungen an den/ die Lernende/n.

**! Hinweis**


Fähigkeiten mit Schwierigkeiten erkennen Sie allgemein direkt an Hand des „!“ in der «Schnellauswahl...»:



# Schüler vergleichen

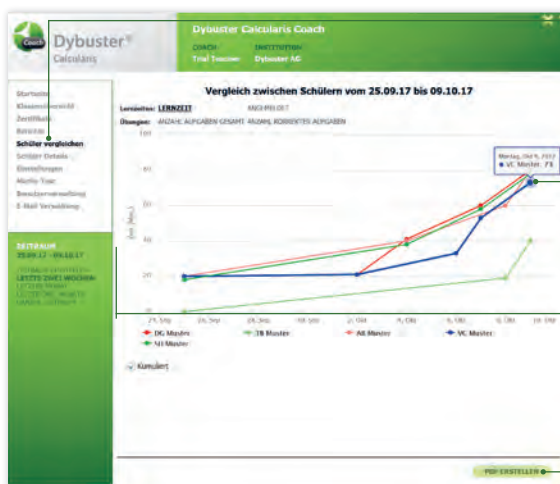
1. Öffnen Sie das Dybuster Cockpit unter go.dybuster.ch. Klicken Sie auf «Öffne Dybuster Calcularis Coach».
2. Klicken Sie auf «Schüler vergleichen».



 **Klicken Sie jene Lernenden an, deren Leistungen Sie miteinander vergleichen möchten.**

**Klicken Sie dann auf «Ausgewählte vergleichen».**

3. Sie können sich Folgendes anzeigen lassen:
  - a. Lernzeit
  - b. In Calcularis angemeldete Zeit
  - c. Anzahl gestellter Aufgaben
  - d. Anzahl korrekter Aufgaben



[Zurück zur Schüler Auswahl](#)

**Führen Sie die Maus über eine Kurve, um zu sehen, zu welchem Schüler sie gehört.**

**Zeitraum der Auswertung bestimmen**

 **PDF erstellen**

4. Für diese Darstellungen haben Sie jeweils folgende Optionen:
  - a. Links können Sie den gewünschten Auswertungszeitraum auswählen.
  - b. Sie können sich die Verläufe einzeln (pro Tag) oder kumuliert (ab Anfang des Auswertungszeitraums) anzeigen lassen.
  - c. Wenn Sie von dieser Aufstellung einen Ausdruck wünschen, können Sie unten an der Seite «PDF erstellen» anwählen. Das Dokument wird in Ihrem Downloads-Ordner gespeichert.

## Benutzerspezifische Anpassungen

Um das Lernen noch individueller und das Programm Ihren Lernenden noch detaillierter anpassen zu können, stehen Ihnen zahlreiche Funktionen zur Verfügung.

1. Öffnen Sie das Dybuster Cockpit unter [go.dybuster.ch](http://go.dybuster.ch).  
Klicken Sie auf «Öffne Dybuster Calcularis Coach». Wählen Sie «Lerneinstellungen ändern».



2. Wählen Sie den Lernenden aus, dessen Lerneinstellungen Sie anpassen möchten.



**Lernende auswählen**

**Änderungen wählen**

**Klick**

3. Sie können folgende Änderungen vornehmen:
  - a. Bodenspiegelung ein- oder ausschalten
  - b. Griffe der Blöcke verändern
  - c. Divisionszeichen wählen ( $/$ ,  $:$  oder  $\div$ )
  - d. Multiplikationszeichen wählen ( $\times$ ,  $\cdot$  oder  $*$ )
  - e. Darstellung der Hände ändern
  - f. Motivationsprüche ein/aus
  - g. Training für Multiplikation oder Division ein- / ausschalten
  - h. Farben (Tausender, Hunderter, Zehner und Einer) ändern

### Hinweis

Um Anpassungen zu speichern auf «Anwenden» klicken!

Um vorgenommene Anpassungen zu speichern, klicken Sie bitte auf «**Anwenden**».

## E-Mail Verwaltung

Hier können Sie sich und Ihren Lernenden automatisch die Berichte und Zertifikate zusenden lassen. Zudem können Sie sich die Klassenliste senden lassen.

Achtung! Damit jemand E-Mails empfangen kann, muss seine E-Mail Adresse hinterlegt sein. Die E-Mail-Adresse Ihrer Schüler können Sie im Coach in der «Benutzerverwaltung» erfassen. Ihre E-Mail-Adresse können Sie im Dybuster Cockpit unter «Benutzerdaten» ändern.

1. Öffnen Sie das Dybuster Cockpit unter [go.dybuster.ch](http://go.dybuster.ch).  
Klicken Sie auf «Öffne Dybuster Calcularis Coach».
2. Wählen Sie «E-Mail Verwaltung» entweder im Menü links oder auf der Startseite in der Kachel «Mail-Einstellungen verwalten».



3. Richten Sie die Einstellungen für sich oder Ihre Schüler ein.

**Reiter mit Ihrem Namen: Ihre Einstellungen.**

**Reiter pro Klasse/Gruppe: Einstellungen für Ihre Schüler.**



**Verfassen Sie den gewünschten Text.**

 **Klick**

4. Mit einem Häkchen in der entsprechenden Spalte können Sie entscheiden, ob Bericht und/oder Zertifikat gesendet werden sollen.
5. Mit «Jetzt senden» werden die entsprechenden E-Mails sofort versendet. Zudem wird das letzte Versanddatum auf heute gesetzt. Somit erfolgt der nächste automatische Versand (vgl. «nächster Versand») in 2, 4, oder 12 Wochen, abhängig von Ihren Einstellungen unter «Wie häufig».