



1. DIE ERSTEN SCHRITTE	3
1.1 Systemvoraussetzungen.....	3
1.2 Standardeinstellungen ändern.....	3
2. ÜBER TLP PRO	4
3. DER LERNMODUS	5
3.1 ALLGEMEINE FUNKTIONEN.....	5
3.1.1 Lernpaket öffnen.....	5
3.1.2 Lernpaket schließen.....	6
3.1.3 Das Programm verlassen.....	6
3.1.4 Menüleiste.....	6
3.1.5 Symbolleiste.....	8
3.2 ÜBUNGS- UND NACHSCHLAGMÖGLICHKEITEN.....	10
3.2.1 Dialogübungen.....	10
3.2.2 Textverstehensübungen.....	14
3.2.3 Videoübungen.....	16
3.2.4 Textproduktionsübungen.....	18
3.2.5 Frage-Antwort-Übungen.....	20
3.2.6 Lückenübungen.....	22
3.2.7 Select-Übungen.....	24
3.2.8 Drag&Drop-Übungen.....	25
3.2.9 Multiple-Choice-Übungen.....	26
3.2.10 Erläuterungen.....	27
3.2.11 Wörterbuch aufrufen.....	28
3.2.12 Notizen machen.....	28
4. DER BEARBEITUNGSMODUS	29
4.1 ALLGEMEINE FUNKTIONEN.....	29
4.1.1 Bestehendes Lernpaket öffnen und bearbeiten.....	29
4.1.2 Neues Lernpaket erstellen.....	29
4.1.3 Seiten hinzufügen oder löschen.....	30
4.1.4 Titel eingeben.....	31
4.1.5 Seiten importieren.....	32
4.1.6 Testformat auswählen.....	33

4.1.7 Lernpaket speichern.....	33
4.1.8 Lernpaket schließen.....	34
4.1.9 Das Programm verlassen.....	34
4.1.10 In den Lernmodus wechseln.....	34
4.1.11 Passwort vergeben.....	34
4.1.12 Menüleiste.....	35
4.1.13 Symbolleiste.....	37
4.2 ÜBUNGEN ERSTELLEN UND BEARBEITEN.....	39
4.2.1 Dialogübungen erstellen.....	39
4.2.2 Textverstehensübungen erstellen.....	44
4.2.3 Videoübungen erstellen.....	46
4.2.4 Textproduktionsübungen erstellen.....	48
4.2.5 Frage-Antwort-Übungen erstellen.....	50
4.2.6 Lückenübungen erstellen.....	52
4.2.7 Select-Übungen erstellen.....	54
4.2.8 Drag&Drop-Übungen erstellen.....	56
4.2.9 Multiple-Choice-Übungen erstellen.....	59
4.2.10 Erläuterungsseiten erstellen.....	62
4.2.11 Infoseiten erstellen.....	63
4.3 TON EINBINDEN.....	64
4.4 BILD EINBINDEN.....	67
4.5 TEXT UND TEXTFELD BEARBEITEN.....	68
4.6 HYPERLINKS HERSTELLEN.....	70
4.7 WÖRTERBUCH ERSTELLEN UND ANBINDEN.....	71
4.8 ZUSATZBUCH ERSTELLEN.....	73
4.9 INHALTSVERZEICHNIS BEARBEITEN.....	75
5. EXTRAS.....	77
5.1 AUDIORECORDER.....	77
5.2 AUFNAHMEQUALITÄT VERÄNDERN.....	79
5.3 NOTIZBUCH.....	79
5.4 SONDERZEICHEN.....	79
5.5 HILFEN.....	79
5.6 HISTORIE.....	80

1. DIE ERSTEN SCHRITTE

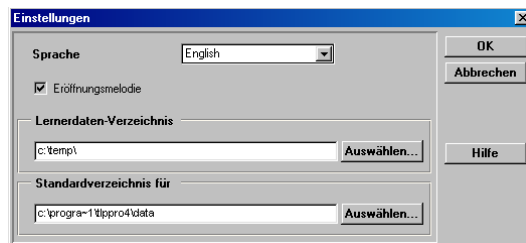
1.1 Systemvoraussetzungen

Pentium PC mit mindestens 150 MHz, 32 MB RAM, HiColor-Grafikkarte, CD-ROM-Laufwerk, Soundblaster-kompatible Soundkarte mit Mikrofon und Lautsprecher; Microsoft Windows 95/98, Windows 2000, Windows XP.

1.2 Standardeinstellungen ändern

Wählen Sie den Befehl Einstellungen im Menü Extras, falls Sie die folgenden Standardeinstellungen verändern möchten:

- **Hilfessprache:** Sprache, in der die Menüleiste, die Statuszeile und die Hilfe angezeigt werden.
- **Lerndaten-Verzeichnis:** Verzeichnis, in dem die Lernerdaten gespeichert werden (Das Standardverzeichnis für Lernerdaten ist C:\TEMP).
- **Datenverzeichnis:** Verzeichnis, das beim Öffnen eines Lernpakets angezeigt wird.



Die Änderungen werden erst nach einem Neustart des Programms wirksam.

2. ÜBER TLP PRO

Der *Telos Language Partner* ist eine netzwerkfähige Sprachlernanwendung, die relevante Selbstlernszenarien multimedial unterstützt und zudem mit programmierfreien Autorenfunktionen die Erstellung und Weiterbearbeitung einschlägiger Selbstlernmaterialien ermöglicht. Kernstück ist eine Kollektion multimedialer Lernmaterial-Schablonen, die an die Anforderungen prototypischer Sprachlernaktivitäten unterschiedlichster kommunikativer, lexikalischer und grammatischer Prägung angepasst sind. Diese Schablonen sind jeweils in einem Lernmodus oder in einem Bearbeitungsmodus zugänglich; sie bilden so eine multimediale "Drehscheibe" für komplementäre Lehrer- und Lernerfunktionen.

Der **Lernmodus** dient dem selbständigen Lernen – vorzugsweise in Verbindung mit Unterricht und/oder TeleTeaching. Die verfügbaren Multimedia-Schablonen unterstützen video-, dialog- und textbezogene Verstehens- und Produktionsaufgaben in denen Hören, Lesen, Sprechen und Schreiben flexibel miteinander kombinierbar sind.

Im **Bearbeitungsmodus** können bestehende Übungen und Erläuterungen durch Änderung der jeweiligen Text-, Bild-, Ton- und Videomaterialien weiterbearbeitet werden. Es ist auch möglich, leere Lernmaterial-Schablonen aufzurufen, diese mit eigenen Text-, Bild-, Ton- und Videomaterialien zu füllen, um so neue Übungen zu schaffen. Der *Telos Language Partner* umfasst die folgenden Lernmaterial-Schablonen:

- eine **Videoschablone** zum Abspielen von Video-Clips, die durch Transkripte und Übersetzungen unterstützt werden;
- **Dialogschablonen** mit kleinen Portraits der Sprecher oder mit Situationsbildern und Sprechblasen;
- **Textschablonen** (mit oder ohne Bild) für Hör- und Textverstehensübungen sowie für mündliche und schriftliche Produktionsübungen unterschiedlichster Art: z.B. Schreiben von Briefen und Berichten, Übersetzungen, Beantwortung von Fragen, Bildbeschreibungen und Präsentationen;
- eine **Lückenschablone**, die sich für klassische Lücken- und "Cloze"-Übungen ebenso verwenden lässt wie für Umformulierungsaufgaben oder die Bildung von Sätzen aus einzelnen Elementen;
- eine **Lückenschablone mit Auswahllisten**, eine Variante der Lückenübung, bei der die Lerner keinen Text eingegeben müssen, sondern aus einer aufklappbaren Liste eine Alternative auswählen;
- Schablonen für **Drag&drop-Übungen**;
- Schablonen für **Multiple-Choice-Übungen**;
- Schablonen für lexikalische, grammatische, pragmatische oder landeskundliche **Erläuterungen**.

Im Bearbeitungsmodus können auch **interne Wörterbücher** erstellt und mit Lernpaketen verbunden werden.

Außerdem gibt es die Möglichkeit, **Hyperverknüpfungen** zwischen Dialog- bzw. Textstellen und grammatischen, lexikalischen, pragmatischen oder landeskundlichen Erläuterungen und Übungen herzustellen.

Der Bearbeitungsmodus kann auch von Lernern genutzt werden, um kommunikative Situationen zu explorieren oder eigenes Übungsmaterial sowie ein eigenes Wörterbuch zu erstellen.

3. DER LERNMODUS

3.1 ALLGEMEINE FUNKTIONEN

3.1.1 Lernpaket öffnen

Klicken Sie auf das Feld "Lernpaket öffnen" auf der Eröffnungsseite, um ein bestehendes Lernpaket aus dem Verzeichnis auszuwählen und zu öffnen. Sie erkennen ein Lernpaket an der Extension "*.dia". Sie können ein Lernpaket auch jederzeit mit dem Befehl Öffnen im Menü Datei über die Menüleiste öffnen.



Eröffnungsseite

Wenn Sie ein Lernpaket öffnen, kommen Sie direkt in das Inhaltsverzeichnis.



Inhaltsverzeichnis

Das Inhaltsverzeichnis eines Lernpakets enthält die Titel sämtlicher Übungen dieses Lernpakets. Klicken Sie auf einen Ordner, um ihn zu öffnen oder zu schließen und um die untergeordneten Übungen oder Ordner zu sehen. Mit einem Doppelklick auf einen Übungstitel öffnen Sie die zugehörige Übung. Sie können die Übung auch durch Markieren des Übungstitels und Klicken auf OK öffnen.



Sie können das Inhaltsverzeichnis eines Lernpakets auch jederzeit durch Anklicken des Telos-Buttons aufrufen.



Wenn eine Übung aus mehreren Seiten besteht, können Sie mit dem Vorwärts-Button zur nächsten Seite einer Übung weiterblättern.

3.1.2 Lernpaket schließen

Wählen Sie den Befehl Schließen im Menü Datei, um ein Lernpaket zu schließen.

3.1.3 Das Programm verlassen

Wählen Sie den Befehl Beenden im Menü Datei, um das Programm zu verlassen.

3.1.4 Menüleiste

Die Menüleiste des Lernmodus umfasst die Menüs Datei, Bearbeiten, Extras, Sprache und Hilfe.

Datei:

Neu	Erstellt ein neues, leeres Lernpaket und wechselt gleichzeitig in den Bearbeitungsmodus.
Öffnen	Öffnet ein Lernpaket.
Schließen	Schließt ein Lernpaket.
Beenden	Beendet die Arbeitssitzung und schließt den <i>Telos Language Partner</i> .

Bearbeiten:

Bearbeitungsmodus	Wechselt in den Bearbeitungsmodus des aktuellen Lernpakets. Der Zugang zum Bearbeitungsmodus eines Lernpakets kann durch ein Passwort eingeschränkt sein.
--------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Extras:

Notizbuch	Öffnet ein Notizbuch.
Sonderzeichen	Öffnet die Box mit den Sonderzeichen.
Wörterbuch	Öffnet das Wörterbuch.
Einstellungen	Öffnet die Box zur Veränderung der Starteinstellungen.
Aufnahmeeinstellung	Öffnet die Box zur Veränderung der Einstellung der Tonaufnahmequalität.

Sprache:

Mit dem Menü Sprache können Sie die Sprache für die Menüleiste, die Statuszeile und die Hilfen einstellen.

Hilfe:


Hilfe	Öffnet die Programmhilfe des Lernmodus.
Historie	Öffnet die Historie, in der alle in einem Lernpaket aufgerufenen Bildschirmseiten aufgelistet werden.

3.1.5 Symbolleiste

Im unteren Bildschirmteil befindet sich die Symbolleiste. Sie enthält Klick-Buttons und Drag&Drop-Buttons.





Klick-Buttons

Durch Mausklick auf die Klick-Buttons lassen sich folgende Operationen ausführen:

- | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|
|  | Inhaltsverzeichnis öffnen |
|  | eine Seite vorwärtsgehen |
|  | eine Seite zurückgehen |
|  | Tonaufnahme/-wiedergabe stoppen |
|  | Hypertextverknüpfungen anzeigen |
|  | Unterstützung bei Aufgabenlösung aufrufen |
|  | Text als Textdatei speichern |
|  | erreichte Punktezahl anzeigen |



Video-/Sound-Bedienungsleiste

- | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | Video-/Sound-Clip starten |
|  | Video-/Sound-Clip anhalten (Pause) |
|  | Button nach rechts oder links schieben, um den Video-/Sound-Clip an eine bestimmte Position zu bringen |
|  | Video-/Sound-Clip stoppen |

Drag&Drop-Buttons

Zur Ausführung eines Befehls mit einem Drag&Drop-Button wird der entsprechende Button mit der Maus auf das gewünschte Feld gezogen und dort abgelegt. Wird ein Button in ein dafür nicht vorgesehenes Feld abgelegt, hören Sie den Windows-Signalton.

Mit den Drag&Drop-Buttons können Sie folgende Operationen ausführen:



Modell anhören



aufnehmen



eigene Aufnahme anhören



Text ausblenden/löschen und eigenen Text eingeben



Text einblenden



Eingabe überprüfen



Lösung einblenden



Übersetzung einblenden

3.2 ÜBUNGS- UND NACHSCHLAGMÖGLICHKEITEN

3.2.1 Dialogübungen

Es gibt zwei Arten von Dialogübungen, die jeweils die gleichen Übungsmöglichkeiten bieten – Dialogübungen für zwei Sprecher, die durch kleine Fotos oder durch ihre Namen repräsentiert sind, sowie Dialogübungen mit einem Situationsbild und Sprechblasen für bis zu fünf Sprecher.

I'm Clarissa

Hello, I don't think we've met.

No, I'm Sidney. Sidney Davenport, I'm the new intern.

I'm Clarissa, Clarissa Witherspoon, the general factotum.

Then you can probably tell me where I can find Ms. Higgins.

Her office is just through there, but she's in a meeting at the moment.

How long will it take, do you think?

About half-an-hour.

Oh, well I'll come back later, then.

Telos [Icons]

Dialogübung mit Sprecherportraits

I'm Clarissa

Hello, I don't think we've met.

A Hello, I don't think we've met.

B No, I'm Sidney, Sidney Davenport, I'm the new intern.

A I'm Clarissa, Clarissa Witherspoon, the general factotum.

B Then you can probably tell me where I can find Ms. Higgins.

A Her office is just through there, but she's in a meeting at the moment.

B How long will it take, do you think?

A About half-an-hour.

B Oh, well I'll come back later, then.

Telos [Icons]

Dialogübung mit Situationsbild

Die Übungsmöglichkeiten einer Dialogübung

Die folgenden Anregungen sollen Ihnen helfen, die vielfältigen und flexiblen Übungsmöglichkeiten der Dialogübungen sinnvoll zu nutzen. Im Anschluss an die Hinweise zum allgemeinen Vorgehen erfahren Sie, wie die verschiedenen Übungsaktivitäten ausgeführt werden.

Dialog anhören

- Blenden Sie den Dialogtext aus, hören Sie sich den Dialog oder Teile des Dialogs ein- oder mehrmals an, und versuchen Sie, soviel wie möglich zu verstehen.
- Blenden Sie nun den Text wieder ein. Hören Sie sich den Dialog erneut an, und benutzen Sie den geschriebenen Text als Verstehenshilfe.

Nachschlagen

- Schlagen Sie unbekannte Wörter nach.
- Blenden Sie die Übersetzung ein, wenn Sie etwas noch nicht verstanden haben.
- Aktivieren Sie die Hyperlinks, und öffnen Sie die mit dem Dialog verbundenen Erklärungen oder Übungen.
- Rufen Sie das Notizbuch auf, und notieren Sie sich neue Wörter oder Wendungen. Notieren Sie sich auch Fragen, die Sie mit Ihrem Lehrer bzw. Ihrer Lehrerin besprechen möchten.

Anhören und aufnehmen

- Sprechen Sie die Passage nach, und nehmen Sie sich auf.
- Vergleichen Sie Ihre Aufnahme mit dem Modell.
- Wiederholen Sie die Aufnahme, wenn Sie mit Ihrer Leistung nicht zufrieden sind.

Schreiben

- Blenden Sie den Dialogtext aus. Hören Sie sich eine Dialogpassage an, und schreiben Sie den Text nach Diktat in die entsprechenden Felder.
- Vergleichen Sie Ihren Text mit dem Originaltranskript.
- Blenden Sie einzelne Dialogpassagen oder eine ganze Dialogrolle aus, und versuchen Sie, den Text ohne erneutes Anhören im originalen Wortlaut oder in einer sinnvollen Variante in die Textfelder einzugeben.

Rollenspiel

- Übernehmen Sie eine Rolle des Dialogs, und nehmen Sie sich auf.
- Hören Sie sich Ihre Aufnahme an.
- Vergleichen Sie Ihre Aufnahme mit dem Modell.
- Wiederholen Sie das Rollenspiel, bis Sie mit Ihrer Leistung zufrieden sind.
- Versuchen Sie das Rollenspiel erneut. Blenden Sie jedoch dieses Mal den Dialogtext aus.

Eigenen Dialog schreiben

Sie können nun auch versuchen, in Anlehnung an den Dialog, mit dem Sie gerade arbeiten, allein oder mit einem Partner einen eigenen Dialog zu schreiben und aufzunehmen.

In den folgenden Ausführungen werden die aufgeführten Übungsfunktionen genauer erläutert.

Anhören und Aufnehmen



Um den Dialog oder eine Dialogpassage **anzuhören**, wird der Wiedergabe-Button auf den Dialoghintergrund (bzw. auf das Situationsbild), eine Dialogpassage oder ein Rollenfeld gezogen.

- Ziehen Sie den Button auf eine Dialogpassage, so können Sie die ausgewählte Passage anhören.
- Ziehen Sie den Button auf den Dialoghintergrund, so können Sie den gesamten Dialog anhören.
- Ziehen Sie den Button auf ein Rollenfeld (bzw. auf den Kopf eines Gesprächspartners in einem Situationsbild), so können Sie den betreffenden Dialogpart anhören.



Um sich **aufzunehmen**, ziehen Sie den Aufnahme-Button auf das gewünschte Rollenfeld oder die entsprechende Dialogpassage.

- Um eine bestimmte **Dialogpassage** zu sprechen und aufzunehmen, wird der Aufnahme-Button auf das entsprechende Textfeld gezogen. Sprechen Sie in das Mikrofon, sobald in der Symbolleiste ein Stop-Button erscheint. Drücken Sie auf Stop, wenn Sie mit der Aufnahme fertig sind.
- Um eine ganze **Dialogrolle** zu sprechen und aufzunehmen, wird der Aufnahme-Button auf das entsprechende Rollenfeld im oberen Bildschirmteil bzw. auf den entsprechenden Kopf in einem Situationsbild gezogen. Sie werden dann für Ihren Redebeitrag jeweils aufgefordert zu sprechen. Sprechen Sie ins Mikrofon, und klicken Sie jedesmal auf **Stop**, wenn Sie eine Dialogpassage zu Ende gesprochen haben.



Zum **Anhören Ihrer Aufnahme** ziehen Sie den Lernerwiedergabe-Button auf den Dialoghintergrund, die betreffende Dialogpassage oder das betreffende Rollenfeld.

HINWEIS: Wenn Sie mit der Tonqualität nicht zufrieden sind, müssen Sie die Einstellungen im Audiomixer Ihrer Soundkarte ändern.

Dialogtext ein- und ausblenden



Zum Ausblenden des Dialogtextes wird der Lösch-/Schreib-Button auf den Dialoghintergrund (bzw. das Situationsbild), die betreffende Dialogpassage oder das betreffende Rollenfeld (bzw. den Kopf eines Gesprächspartners in einem Situationsbild) gezogen.



Um den Originaltext wieder einzublenden, ziehen Sie den Button mit dem Auge auf den Dialoghintergrund (bzw. das Situationsbild), die betreffende Dialogpassage oder das betreffende Rollenfeld (bzw. auf den Kopf eines Gesprächspartners in einem Situationsbild).

Dialogtext schreiben



Um Dialogpassagen nach Diktat oder aus dem Kopf in ein Textfeld zu **schreiben**, ziehen Sie den Lösch-/Schreib-Button in das gewünschte Feld, oder klicken Sie mit der Maus in das entsprechende Textfeld.



Wenn Sie den von Ihnen eingegebenen Text mit dem Originaltext **vergleichen** möchten, so ziehen Sie den Lösungs-Button auf das entsprechende Textfeld oder auf den Dialoghintergrund (bzw. das Situationsbild). Der Originaltext erscheint in einem Feld oberhalb des Dialogs.

Übersetzung einblenden



Sie können als Verstehenshilfe eine Übersetzung des Dialogs einblenden. Ziehen Sie den Übersetzungs-Button auf das entsprechende Textfeld. Die Übersetzung erscheint in dem Feld oberhalb des Dialogs.

Hyperverknüpfungen



Wenn in der Symbolleiste der Hyperlink-Button aktiviert ist, sind bestimmte Textstellen, sogenannte **Hotwords**, mit Erläuterungen oder Übungen verbunden.

Klicken Sie auf den Hyperlink-Button, um die Hotwords sichtbar zu machen. Wenn Sie nun mit der Maus über die farbig hervorgehobenen Hotwords fahren, erscheint der Titel der Seite, die mit dem Hotword verbunden ist, unter dem Titel der aktuellen Übung.

Klicken Sie auf das entsprechende Hotword, um zu der verknüpften Erläuterung oder Übung zu gelangen.

Auf dem Bildschirm erscheint ein Zurück-Button, mit dem Sie zu der Ausgangsseite zurückkehren können.

Wörterbuch aufrufen

Wenn mit einem Lernpaket ein Wörterbuch verknüpft wurde, können Sie Wörter nachschlagen, indem Sie mit der rechten Maustaste auf das gesuchte Wort klicken.

Eigenen Dialog schreiben und aufnehmen

Sie können vom Lernmodus auch in den Bearbeitungsmodus wechseln, um einen eigenen Dialog zu schreiben und aufzunehmen.

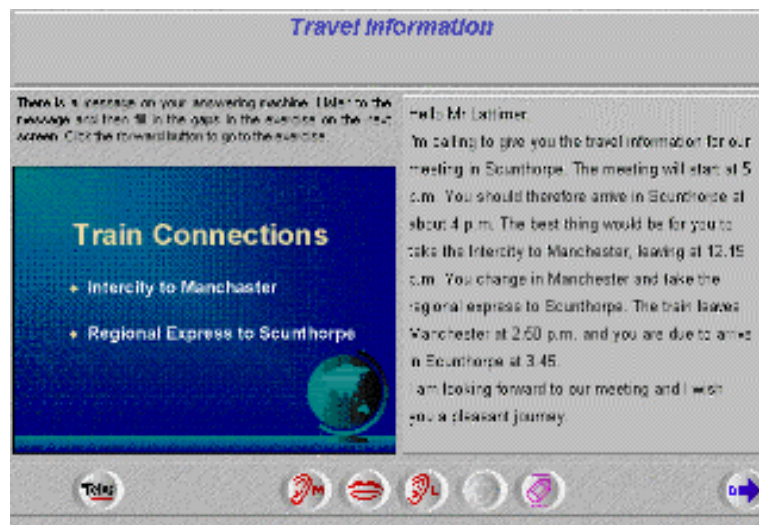
- Erstellen Sie über den Befehl Neu im Menü Datei ein neues Lernpaket. Sie befinden sich nun im Bearbeitungsmodus.
- Klicken Sie auf den Button Neue Seite, und wählen Sie eine Dialogschablone (mit oder ohne Situationsbild) aus der angezeigten Dialogbox.

In der Hilfe des Bearbeitungsmodus erfahren Sie unter dem Stichwort "Dialogübung erstellen", wie Sie Text und Ton in eine Dialogschablone eingeben können (vgl. auch Kapitel 4.2.1).

Mit dem Befehl Lernmodus bzw. Bearbeitungsmodus im Menü Bearbeiten können Sie zwischen den Modi hin und her wechseln.

3.2.2 Textverstehensübungen

Das allgemeine Ziel einer Textverstehensübung ist, es das Textverstehen zu schulen.



Textverstehensübung mit Bildunterstützung

Text ohne Transkript anhören



Ziehen Sie den Wiedergabe-Button auf das gelbe oder graue Feld auf der rechten Bildschirmseite, um den Text anzuhören.

Text mit Unterstützung eines Transkriptes anhören



Wenn Sie den Text einblenden möchten, so ziehen Sie den Button mit dem Auge auf das gelbe oder graue Feld auf der rechten Bildschirmseite.

Sie können den gesamten Text, aber auch gezielt einzelne Textpassagen anhören.



Zum Anhören des Textes oder einer Textpassage wird der Wiedergabe-Button auf die Textstelle gezogen, bei der man beginnen möchte.

Text sprechen und aufnehmen



Wenn Sie den Text sprechen und aufnehmen möchten, muss das Transkript eingeblendet sein. Ziehen Sie, falls der Text noch nicht eingeblendet ist, den Button mit dem Auge auf das gelbe oder graue Feld auf der rechten Bildschirmseite.



Wenn Sie den Text sprechen und aufnehmen möchten, ziehen Sie den Aufnahme-Button auf die Textpassage, bei der Sie mit der Aufnahme beginnen möchten.



Auf der Symbolleiste erscheint ein Stop-Button. Sprechen Sie ins Mikrofon, und klicken Sie jeweils auf Stop, wenn Sie eine markierte Texteinheit gesprochen haben. Klicken Sie auf Abbrechen, wenn Sie die Aufnahme beenden möchten, bevor Sie den gesamten Text gesprochen und aufgenommen haben.

Aufnahme mit dem Modell vergleichen

Wenn Sie Ihre Aufnahme mit dem Modell vergleichen möchten, hören Sie sich abwechselnd das Modell und Ihre eigene Aufnahme an.



Zum **Anhören Ihrer Aufnahme** ziehen Sie den Lernerwiedergabe-Button auf die Textstelle, bei der Sie mit der Wiedergabe Ihrer Aufnahme beginnen möchten. Klicken auf Stop, wenn Sie die Wiedergabe Ihrer Aufnahme beenden möchten.



Zum **Anhören des Modells** ziehen Sie den Modellwiedergabe-Button auf die Textstelle, die Sie anhören möchten. Klicken auf Stop, wenn Sie die Wiedergabe beenden möchten.

Übersetzung einblenden



Wenn in der Symbolleiste der Übersetzungs-Button aktiviert ist, können Sie als Verstehenshilfe eine Übersetzung des Textes einblenden. Wenn Sie den Übersetzungs-Button auf die gewünschte Textstelle ziehen, erscheint die Übersetzung in dem Feld oberhalb des Textes.

Hyperverknüpfungen



Wenn in der Symbolleiste der Hyperlink-Button aktiviert ist, sind bestimmte Textstellen, sogenannte **Hotwords**, mit Erläuterungen oder Übungen verbunden.

Klicken Sie auf den Hyperlink-Button, um die Hotwords sichtbar zu machen. Wenn Sie nun mit der Maus über die farbig hervorgehobenen Hotwords fahren, erscheint der Titel der Seite, die mit dem Hotword verbunden ist, unter dem Titel der aktuellen Übung.

Klicken Sie auf das entsprechende Hotword, um zu der verknüpften Erläuterung oder Übung zu gelangen.

Auf dem Bildschirm erscheint ein Zurück-Button, mit dem Sie zu der Ausgangsseite zurückkehren können.

Wörterbuch aufrufen

Wenn mit einem Lernpaket ein Wörterbuch verknüpft wurde, können Sie Wörter nachschlagen, indem Sie mit der rechten Maustaste auf das gesuchte Wort klicken.

3.2.3 Videoübungen

In einer Videoübung können Sie einen Videoclip abspielen, der normalerweise mit einem Transkript versehen ist. Als Verstehenshilfe können eine Übersetzung und ein internes Wörterbuch zur Verfügung stehen. Achten Sie darauf, ob die Übung Hyperlinks zu Übungen und Erläuterungen enthält.



Videoübung

Video abspielen

Sie können das Video mit den Buttons in der Bedienungsleiste unterhalb des Videofensters sowie mit dem Model-Wiedergabe-Button in der Symbolleiste bedienen.



Video-Bedienungsleiste



Video starten



Video anhalten und auf Standbild schalten



Schiebe-Button nach rechts oder links schieben, um das Video an eine bestimmte Position zu bringen



Video stoppen



Wenn Sie ein Transkript einblenden möchten, so ziehen Sie den Button mit dem Auge auf das gelbe oder graue Feld auf der rechten Bildschirmseite.

Zur Bedienung des Videos können Sie nun auch den Wiedergabe-Button in der Symbolleiste verwenden:



Um den Videoclip von einer bestimmten Stelle an abzuspielen, können Sie den Model-Wiedergabe-Button auf die gewünschte Stelle des Transkripts ziehen.

Sprechen und aufnehmen

Sie können den Videotext nachsprechen, sich dabei aufnehmen und Ihre Aufnahme mit dem Model vergleichen so wie in der Textverstehensübung (siehe *Anhören und aufnehmen* in Kapitel 4.2.2)

Übersetzung einblenden



Wenn in der Symbolleiste der Übersetzungs-Button aktiviert ist, können Sie als Verstehenshilfe eine Übersetzung des Transkriptes einblenden. Wenn Sie den Übersetzungs-Button auf die entsprechende Transkriptstelle ziehen, erscheint die Übersetzung in dem Feld oberhalb des Textes.

Hyperverknüpfungen



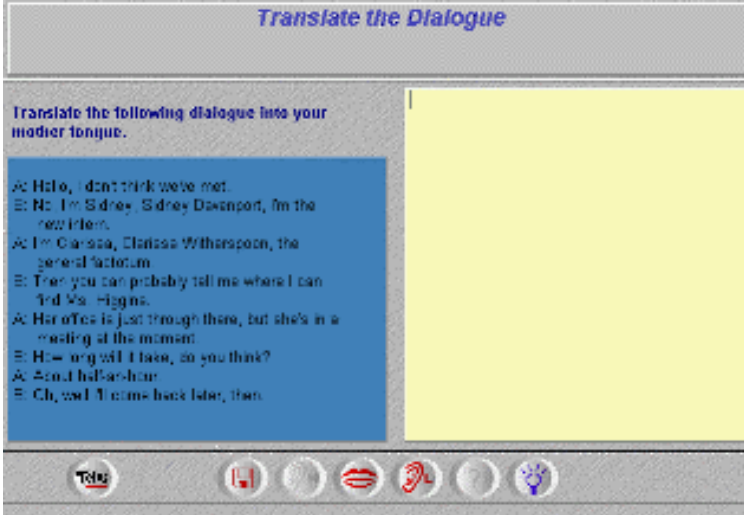
Wenn in der Symbolleiste der Hyperlink-Button aktiviert ist, sind bestimmte Textstellen, sogenannte **Hotwords**, mit Erläuterungen oder Übungen verbunden. Klicken Sie auf den Hyperlink-Button, um die Hotwords sichtbar zu machen (siehe auch *Hyperverknüpfungen* in Kapitel 4.2.1).

Wörterbuch aufrufen

Wenn mit einem Lernpaket ein Wörterbuch verknüpft wurde, können Sie Wörter nachschlagen, indem Sie mit der rechten Maustaste auf das gesuchte Wort klicken.

3.2.4 Textproduktionsübungen

Die Textproduktionsschablone kann für ganz unterschiedliche Produktionsaufgaben verwendet werden. In dem Beispiel wird die Schablone für eine Übersetzungsübung verwendet.



Übersetzungsübung

Aufgabenstellung lesen

Lesen Sie die Anweisungen über und in dem linken Textfeld.

Hilfestellung



Klicken Sie auf den Hilfetext-Button, um zu sehen, welche Hilfestellungen oder Einschränkungen mit der Aufgabe verbunden sind.

Aufgabe lösen

Schreiben Sie die Lösung in das Textfeld auf der rechten Seite.



Wenn Sie die Aufgabe auch mündlich lösen möchten, so ziehen Sie den Aufnahme-Button in das Antwortfeld, sprechen Sie ins Mikrofon, und klicken Sie auf den Stop-Button, wenn Sie die Aufnahme beenden möchten.



Wenn Sie Ihre Aufnahme anhören möchten, ziehen Sie den Lernerwiedergabe-Button auf das Antwortfeld. Klicken auf Stop, wenn Sie die Wiedergabe Ihrer Aufnahme beenden möchten.

Lösung einblenden



Wenn der Lösungs-Button aktiviert ist, können Sie einen Lösungsvorschlag aufrufen. Wenn Sie den Lösungs-Buttons in das rechte Textfeld ziehen, erscheint oben auf der Übungsseite ein Textfeld mit einem Lösungsvorschlag.

Eingabe als Textdatei speichern



Klicken Sie auf den Disketten-Button, um Ihren Text als Textdatei auf der Festplatte oder einer Diskette zu speichern. Die gespeicherte Textdatei können Sie mit einer beliebigen Textverarbeitungssoftware weiterverarbeiten und ausdrucken.

3.2.5 Frage-Antwort-Übungen

Die Frage-Antwort-Schablone kann für vielfältige mündliche und schriftliche Übungen verwendet werden, von der Beantwortung von Fragen bis hin zu Bildbeschreibungen und Präsentationen.

Frage-Antwort-Übung

Frage lesen oder anhören

Lesen Sie die Aufgabe bzw. Frage sorgfältig durch.



Wenn der Modellwiedergabe-Button aktiviert ist, können sie die Aufgabenstellung auch anhören, indem Sie den Button auf das entsprechende Textfeld ziehen.

Die geschriebenen und die gesprochenen Erläuterungen sind nicht immer gleich, sondern können sich auch gegenseitig ergänzen.

Hilfestellung



Klicken Sie auf den Hilfestellungs-Button. Oben auf der Seite erscheint ein Feld mit Informationen, die Sie bei der Lösung der gestellten Aufgabe unterstützen sollen.

Aufgabe lösen

Sie können die gestellte Aufgabe schriftlich oder mündlich lösen.

Schreiben Sie die Antwort direkt in das Antwortfeld.



Wenn Sie die Aufgabe mündlich lösen möchten, so ziehen Sie den Aufnahme-Button in das Antwortfeld, sprechen Sie ins Mikrophon, und klicken Sie auf den Stop-Button, wenn Sie die Aufnahme beenden möchten.



Wenn Sie Ihre Aufnahme anhören möchten, ziehen Sie den Lernerwiedergabe-Button auf das Antwortfeld. Klicken Sie auf Stop, wenn Sie die Wiedergabe Ihrer Aufnahme beenden möchten.

Lösung einblenden oder anhören



Wenn der Lösungs-Button aktiviert ist, können Sie eine Lösung einblenden. Ziehen Sie den Lösungs-Button auf das Frage- oder Antwortfeld. Über der Aufgabenstellung erscheint ein Textfeld mit einem Lösungsvorschlag.



Ziehen Sie den Modellwiedergabe-Button auf das Antwortfeld, um sich den Lösungsvorschlag anhören.

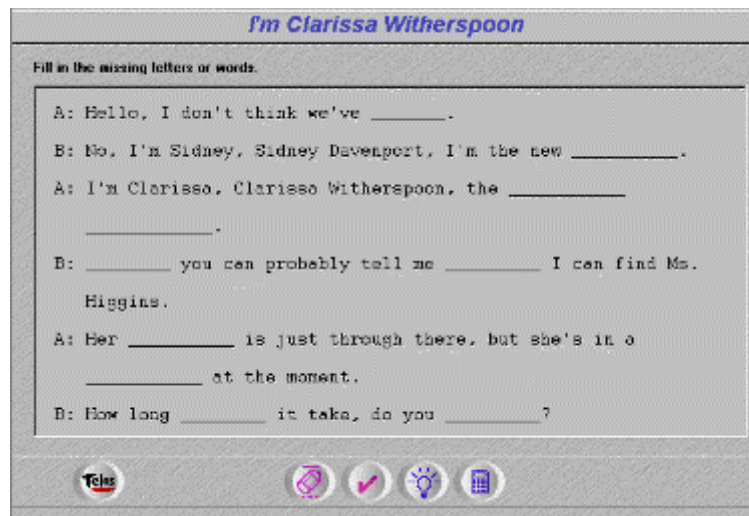
Eingabe als Textdatei speichern



Klicken Sie auf den Disketten-Button, um Ihren Text als Textdatei auf der Festplatte oder einer Diskette zu speichern. Die gespeicherte Textdatei können Sie mit einer beliebigen Textverarbeitungssoftware weiterverarbeiten und ausdrucken.

3.2.6 Lückenübungen

Die Lückenübungen können für vielfältige Lernaktivitäten genutzt werden -- von Aufgaben zur Überprüfung des Hörverstehens bis hin zu grammatischen Übungen oder Wortschatzübungen.



Lückenübung

Ergänzen Sie die Lücken

Klicken Sie auf eine Lücke, und fügen Sie das fehlende Wort (bzw. die fehlenden Wörter oder Buchstaben) ein. Mit der TAB-Taste können Sie zur nächsten Lücke weiterspringen.

Wenn die Soundbedienungsleiste vorhanden ist, wird die Übung durch eine Tonaufnahme unterstützt. Verwenden Sie zum Abspielen des Tons die Buttons der Soundbedienungsleiste (siehe auch Klick-Buttons in Kapitel 3.1.5).



Sound-Bedienungsleiste



Um Ihre Eingabe zu überprüfen, ziehen Sie den Button "Eingabe überprüfen" auf den Texthintergrund oder direkt auf eine Eingabe.

Ist die Eingabe korrekt, so erscheint sie in grün; stimmt sie nicht mit dem gesuchten Eintrag überein, so werden die Abweichungen rot markiert.



Ziehen Sie den Lösch-Button auf Ihre Eingabe (oder auf den Texthintergrund), um einen oder alle Einträge zu löschen und neu eingeben.



Ziehen Sie den Lösungs-Button auf Ihre Eingabe oder auf den Texthintergrund, um die Lösungen einzublenden.



Klicken Sie auf den Ergebnis-Button, um die erreichte Punktzahl abzufragen.

Eigene Lückenübung erstellen

Sie können vom Lernmodus auch in den Bearbeitungsmodus wechseln, um eine Lückenübung zu erstellen.

- Wählen Sie dazu zunächst den Befehl Neu im Menü Datei, um ein neues Lernpaket zu erstellen. Sie befinden sich nun im Bearbeitungsmodus.
- Klicken Sie auf den Button Neue Seite, und wählen Sie die Schablone für Lückenübungen aus der angezeigten Dialogbox.

Weitere Hilfe für die Erstellung einer Lückenübung finden Sie in der Autorenhilfe im Bearbeitungsmodus unter dem Stichwort "Lückenübung erstellen" sowie in Kapitel 4.2.6 *Lückenübung erstellen*).

Mit dem Befehl Lernmodus bzw. Bearbeitungsmodus im Menü Bearbeiten können Sie zwischen den beiden Modi hin und her wechseln.

3.2.7 Select-Übungen

Die Select-Übungen sind eine Variante der Lückenübungen. Die Lerner müssen jedoch nicht in die Lücken schreiben, sondern aus einer Auswahlbox die passende Variante auswählen.

Nach dem Weg fragen

Select the correct word from the box.

A: Entschuldigen Sie, bitte. Können Sie mir sagen, wie ich von hier zum Flughafen

B: Das ist gar nicht so leicht zu . Warten Sie mal. Sie fahren da vorne bis zur Ampel und dann links.

A: Aber da ist rechts vorgeschrieben.

B: Ja, richtig. Wissen Sie, ich bin Fußgänger. Da muss ich immer erst

A: Kein Problem.

B: Also dann Sie rechts, das geht auch, und dann geradeaus, bis Sie auf den Ring kommen.

A: Woran denn den "Ring"?

fahren
nehmen
gehen
drehen
laufen

Select-Übung

Ergänzen Sie die Lücken

Klicken Sie auf den kleinen Pfeil neben der Lücke, um die Auswahlbox aufzuklappen. Klicken Sie die gewünschte Variante an, um Sie in die Lücke einzusetzen.

Wenn die Soundbedienungsleiste vorhanden ist, wird die Übung durch eine Tonaufnahme unterstützt. Verwenden Sie zum Abspielen des Tons die Buttons der Soundbedienungsleiste (siehe auch Klick-Buttons in Kapitel 3.1.5).



Sound-Bedienungsleiste



Um Ihre Eingabe zu überprüfen, ziehen Sie den Button "Eingabe überprüfen" auf den Texthintergrund oder direkt auf eine Eingabe.

Ist die Eingabe korrekt, so erscheint sie in grün; stimmt sie nicht mit dem gesuchten Eintrag überein, so werden die Abweichungen rot markiert.



Ziehen Sie den Lösch-Button auf Ihre Eingabe (oder auf den Texthintergrund), um einen oder alle Einträge zu löschen und neu eingeben.



Ziehen Sie den Lösungs-Button auf Ihre Eingabe oder auf den Texthintergrund, um die Lösungen einzublenden.



Klicken Sie auf den Ergebnis-Button, um die erreichte Punktzahl abzufragen.

3.2.8 Drag&Drop-Übungen

Wählen Sie einen Text-Button von der rechten Seite und ziehen Sie ihn mit der Maus an die gewünschte Stelle im Text.



Drag&Drop-Übungen

Wenn die Soundbedienungsleiste vorhanden ist, wird die Übung durch eine Tonaufnahme unterstützt. Verwenden Sie zum Abspielen des Tons die Buttons der Soundbedienungsleiste (siehe auch Klick-Buttons in Kapitel 3.1.5).



Sound-Bedienungsleiste



Um Ihre Eingabe zu überprüfen, ziehen Sie den Button "Eingabe überprüfen" auf den Texthintergrund oder direkt auf eine Eingabe. Ist die Eingabe korrekt, so erscheint sie in grün; stimmt sie nicht mit dem gesuchten Eintrag überein, so wird sie rot markiert.



Ziehen Sie den Lösch-Button auf Ihre Eingabe (oder auf den Texthintergrund), um einen oder alle Einträge zu löschen und neu einzugeben.

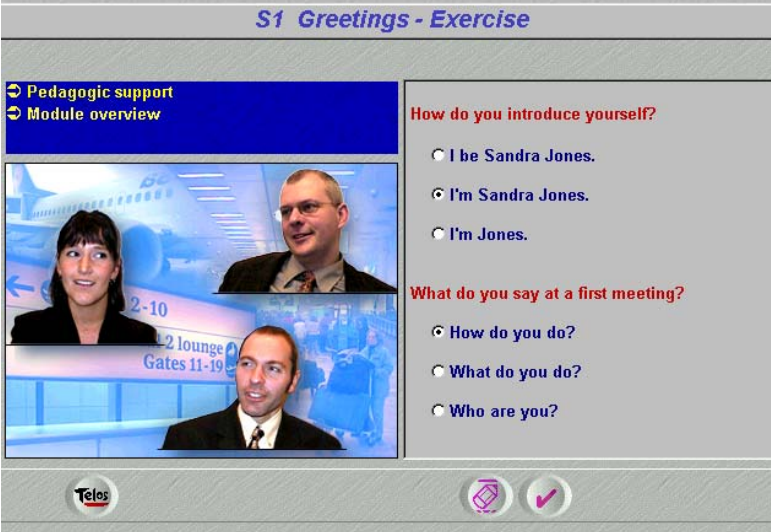


Ziehen Sie den Lösungs-Button auf Ihre Eingabe oder in das Textfeld, um die Lösungen einzublenden.



Klicken Sie auf den Ergebnis-Button, um die erreichte Punktzahl abzufragen.

2.2.9 Multiple-Choice-Übungen



S1 Greetings - Exercise

Pedagogic support
Module overview

How do you introduce yourself?

- I be Sandra Jones.
- I'm Sandra Jones.
- I'm Jones.

What do you say at a first meeting?

- How do you do?
- What do you do?
- Who are you?

Telos

Multiple-Choice-Übung

Klicken Sie auf einen Multiple-Choice-Button, um die zugehörige Antwort auszuwählen.

Wenn die Tonbedienungsleiste vorhanden ist, wird die Übung durch eine Tonaufnahme unterstützt. Verwenden Sie zum Abspielen des Tons die Tonbedienungsleiste (siehe auch Kapitel 3.1.5).



Tonbedienungsleiste



Klicken Sie auf den Lösch-Button, um Ihre Auswahl zu löschen und die Aufgabe erneut zu bearbeiten.



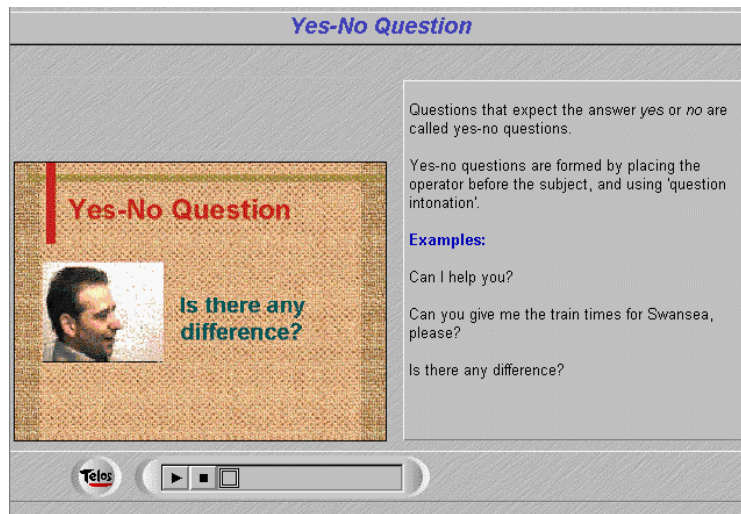
Klicken Sie auf den Button "Eingabe überprüfen", um zu sehen, ob Ihre Auswahl korrekt ist.



Klicken Sie auf den Lösungs-Button, um zu sehen, welche Antwortalternativen korrekt sind.

3.2.10 Erläuterungen

Studieren Sie die Erläuterungen.



Yes-No Question

Questions that expect the answer *yes* or *no* are called *yes-no* questions.

Yes-no questions are formed by placing the operator before the subject, and using 'question intonation'.

Examples:

Can I help you?

Can you give me the train times for Swansea, please?

Is there any difference?

Grammatische Erläuterung

Wenn die Soundbedienungsleiste vorhanden ist, wird die Übung durch eine Tonaufnahme unterstützt.

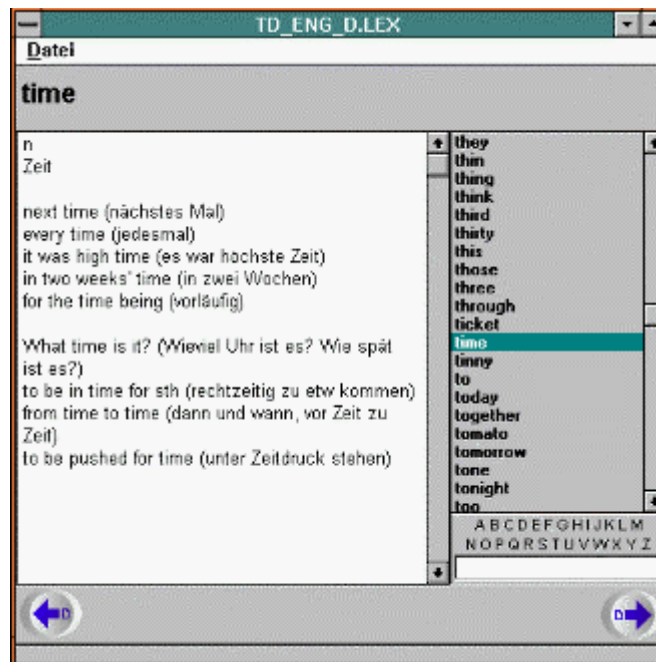


Sound-Bedienungsleiste

Verwenden Sie zum Abspielen des Tons die Buttons der Soundbedienungsleiste (siehe auch Klick-Buttons in Kapitel 3.1.5).

3.2.11 Wörterbuch aufrufen

Wenn mit einem Lernpaket ein Wörterbuch verknüpft wurde, können Sie Wörter "nachschiagen", indem Sie mit der rechten Maustaste auf das gesuchte Wort klicken.



Wörterbucheintrag

Sie können das Wörterbuch auch über den Befehl Wörterbuch in dem Menü Extras aufrufen. Schreiben Sie das gesuchte Wort in das Feld unter dem Alphabet, oder klicken Sie auf den gewünschten Buchstaben, und suchen Sie das Wort in der Wortliste oberhalb des Alphabets. Klicken Sie auf das gewünschte Wort, um den zugehörigen Eintrag zu öffnen.

3.2.12 Notizen machen

Wenn Sie sich Notizen machen möchten oder zum Beispiel neue Wörter oder Redewendungen notieren möchten, können Sie das integrierte Notizbuch verwenden.

- Klicken Sie auf Notizbuch im Menü Extras, um das integrierte Notizbuch aufzurufen.
- Mit dem Befehl Speichern im Menü Datei können Sie Ihre Notizen speichern.
- Mit dem Befehl Drucken im Menü Datei können Sie Ihre Notizen ausdrucken.

4. DER BEARBEITUNGSMODUS

4.1 ALLGEMEINE FUNKTIONEN

4.1.1 Bestehendes Lernpaket öffnen und bearbeiten

Klicken Sie auf den Button "Lernpaket öffnen" auf der Eröffnungsseite (oder den Befehl Öffnen im Menü Datei), um ein bestehendes Lernpaket aus dem Verzeichnis auszuwählen und zu öffnen. Sie erkennen ein Lernpaket an der Extension "*.dia".

Wenn Sie ein Lernpaket öffnen, kommen Sie ins Inhaltsverzeichnis des gewählten Lernpakets.

Klicken Sie auf einen Ordner, um ihn zu öffnen oder zu schließen und um die untergeordneten Übungen oder Order zu sehen. Mit einem Doppelklick auf einen Übungstitel öffnen Sie die zugehörige Übung.

Öffnen Sie eine beliebige Übung des Lernpakets, und wählen Sie den Befehl Bearbeitungsmodus im Menü Bearbeiten. Im Bearbeitungsmodus können Sie das Lernpaket weiterbearbeiten. Sie können:

- Übungen/Seiten eines Lernpakets bearbeiten,
- Seiten hinzufügen oder löschen,
- Seiten aus einem anderen Lernpaket importieren.

4.1.2 Neues Lernpaket erstellen

Klicken Sie auf der Eingangsseite des *Telos Language Partner* auf den Button "Neues Lernpaket erstellen", oder wählen Sie den Befehl Neu im Menü Datei.

Wenn Sie ein neues Lernpaket erstellt haben, befinden Sie sich zunächst im Inhaltsverzeichnis des Bearbeitungsmodus.

Sie können nun sofort eine Schablone aufrufen (siehe 4.1.3 *Seiten hinzufügen*) und mit Inhalt füllen oder zunächst einen oder mehrere Ordner zur Strukturierung Ihres Lernpakets erstellen (vgl. *Ordner einfügen und entfernen* in Kapitel 4.8 *Inhaltsverzeichnis bearbeiten*).

HINWEIS: Achten Sie darauf, dass die einzelnen Lernpakete nicht zu umfangreich und somit schlecht überschaubar werden.

Speichern Sie das neue Lernpaket unter einem Dateinamen mit der Extension "*.dia" (siehe 4.1.7 *Lernpaket speichern*).

4.1.3 Seiten hinzufügen oder löschen

Wenn Sie Ihrem Lernpaket vom Inhaltsverzeichnis aus eine neue Seite hinzufügen möchten, so markieren Sie zunächst den Titel, hinter dem Sie eine neue Seite einfügen möchten.

Sie können aber auch direkt von einer Übung aus eine weitere Seite zu ihrem Lernpaket hinzufügen. Sie erscheint dann im Inhaltsverzeichnis direkt hinter dem Titel der Übung, in der Sie sich beim Erstellen der neuen Seite gerade befinden, lässt sich jedoch jederzeit im Inhaltsverzeichnis wieder verschieben (siehe auch *Titel verschieben und einrücken* in Kapitel 4.8).



Klicken Sie auf den Button Neue Seite, um eine neue Seite zu Ihrem Lernpaket hinzuzufügen, oder wählen Sie den Befehl Schablone auswählen im Menü Schablonen.

Wählen Sie aus der angezeigten Dialogbox eine der folgenden Schablonen:

- **Dialogübung mit Portraituren:** Dialogschablone für 2 Sprechern, die durch Portraits oder ihren Namen repräsentiert sind
- **Dialogübung mit Situationsbild:** Dialogschablone mit Situationsbild und Sprechblasen für bis zu 5 Sprecher
- **Videoschablone:** Schablone zum Abspielen von Videoclips, die durch ein Transkript und eine Übersetzung unterstützt werden
- **Textschablone mit/ohne Bild:** Schablone für Textverstehensübungen mit Transkript und Übersetzungen (mit/ohne Grafik)
- **Textproduktionsschablone:** Schablone für schriftliche und mündliche Textproduktionsübungen von Übersetzungsübungen bis hin zu Zusammenfassungen, Faxen oder Briefen
- **Frage-Antwort-Schablone (wahlweise mit Ton):** Schablone für schriftliche und mündliche Übungen mit Bild, von Frage-Antwortübungen über Bildbeschreibungen bis hin zu Präsentationen
- **Lückentextschablone (wahlweise mit Ton):** Schablone für unterschiedliche Wortschatz- und Grammatikübungen
- **Select-Schablone (wahlweise mit Ton):** Schablone mit Auswahlboxen;
- **Drag&Drop-Schablonen (wahlweise mit Ton):** Schablonen für Drag&Drop-Übungen mit unveränderbaren und flexiblen Drag-Objekten
- **Multiple-Choice-Schablone mit/ohne Bild (wahlweise mit Ton):** Schablonen für Multiple-Choice-Aufgaben
- **Erläuterungsschablonen mit einem Textfeld und Hintergrundbild, mit zwei Textfeldern sowie mit Bild und einem Textfeld (wahlweise mit Ton):** Schablonen für grammatische, lexikalische, pragmatische und landeskundliche Erläuterungen sowie für Inhaltsverzeichnisse; die Schablone kann auch für Hörverstehensaufgaben verwendet werden
- **Infoschablone:** Schablone für einleitende Informationen zu einer Übung oder einem Lernpaket

Geben Sie in die angezeigte Titel-Dialogbox einen Titel ein, und klicken Sie OK (siehe auch Kapitel 4.1.4 *Titel eingeben*).

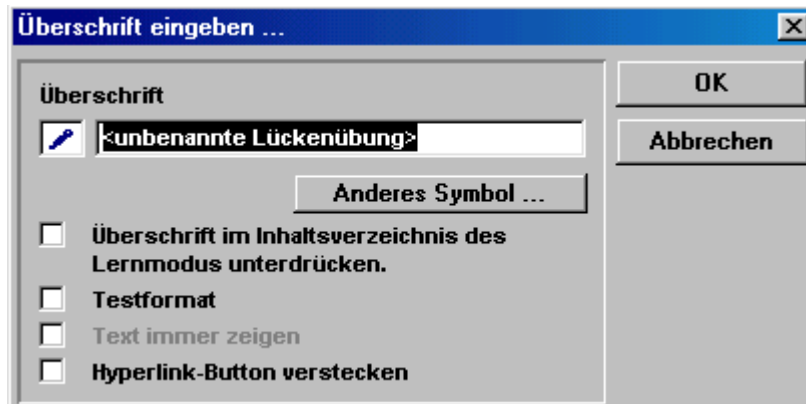


Mit dem Button Seite Löschen löschen Sie die aktuelle Seite.

Im Inhaltsverzeichnis können Sie mit diesem Button auch einen Ordner löschen. Markieren Sie im Inhaltsverzeichnis den Ordner oder den Titel der Seite, die Sie löschen möchten, und klicken Sie auf den Button Seite oder Ordner löschen.

4.1.4 Titel eingeben

Wenn Sie eine Schablone öffnen, wird zugleich die Titel-Dialogbox angezeigt.



Titel-Dialogbox



Sie können die Titel-Dialogbox auch jederzeit durch Anklicken des Titel-Buttons aufrufen.

Geben Sie für Ihre Übung einen Titel ein, oder ändern Sie einen bestehenden Titel, und klicken Sie OK. Wenn Sie Zeichen benötigen, die auf Ihrer Tastatur nicht verfügbar sind, wählen Sie den Befehl Sonderzeichen in dem Menü Extras.

Der Titel erscheint im Titelfeld der Schablone im oberen Bildschirmabschnitt und wird automatisch in das Inhaltsverzeichnis des Lernpakets eingefügt.

Überschrift unterdrücken

Wenn Sie möchten, dass die eingegebene Überschrift im Inhaltsverzeichnis des Lernmodus unterdrückt wird (zum Beispiel bei Folgeseiten, wenn eine Übung aus mehreren Seiten besteht), wählen Sie das entsprechende Merkmal in der Titel-Dialogbox.

Seiten, die unterdrückt werden, sind im Inhaltsverzeichnis des Lernmodus nicht sichtbar und sind direkt von der vorausgehenden Seite über den Vorwärts-Button erreichbar. Die Lerner kommen also über das Inhaltsverzeichnis auf die erste Seite einer mehrseitigen Übung und können zwischen der ersten Seite und den folgenden Seiten des Dialogs mit Hilfe eines Vorwärts- und Rückwärts-Buttons hin und her springen.

Testformat einstellen

Die meisten Templates können sowohl für ein freies Üben als auch für Tests verwendet werden. Wenn Sie ein Template für die Erstellung einer Testaufgabe verwenden möchten, so wählen Sie das Merkmal Testformat aus (siehe auch Kapitel 4.1.6).

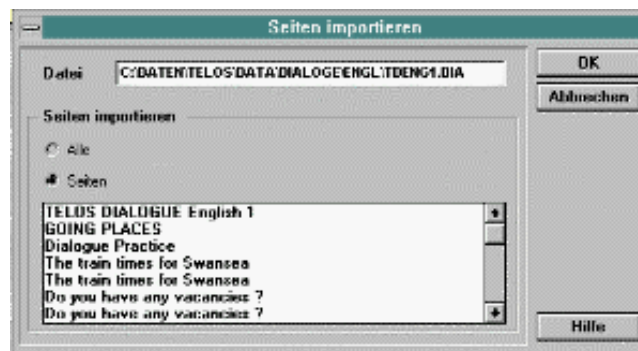
Hyperlink-Button verstecken

Wenn Sie auf einer Seite den Hyperlink-Button verstecken möchten, so wählen Sie das Merkmal Hyperlink-Button verstecken.

4.1.5 Seiten importieren

Wenn Sie Seiten aus anderen Lernpaketen importieren möchten, so wählen Sie den Befehl Importieren im Menü Datei.

- Wählen Sie in der angezeigten Dialogbox das Lernpaket, aus dem Sie Seiten importieren möchten;
- wählen Sie ALLE, wenn Sie das gesamte Lernpaket importieren möchten, oder wählen Sie SEITEN, wenn Sie bestimmte Seiten des Lernpaketes importieren möchten;
- Markieren Sie die Seiten, die Sie importieren möchten, und klicken Sie OK.



Seiten importieren

Gehen Sie zum Inhaltsverzeichnis, um die importierten Seiten in das aktuelle Lernpaket zu integrieren (siehe Kapitel 4.8 *Inhaltsverzeichnis bearbeiten*).

4.1.6 Testformat auswählen

Die meisten Templates können sowohl für ein freies Üben als auch für Tests verwendet werden. Beim freien Üben können die Lerner auf Lösungsvorschläge zugreifen und diese mit den eigenen Lösungen vergleichen. Im Testformat ist ein Zugriff auf Lösungen sowie eine automatische Prüfung oder die Angabe der erreichten Punktzahl nicht möglich.

Das Testformat kann individuell für einzelne Übungen eingestellt werden oder übergreifend für ein gesamtes Lernpaket.

Testmodus für einzelne Übungen auswählen

Diese Option ermöglicht es, gemischte Lernpakete zu erstellen, die sowohl Übungs- als auch Testkomponenten enthalten.



Klicken Sie auf den Titel-Button, um die Titel-Dialogbox zu öffnen (siehe auch Kapitel 4.1.4). Aktivieren Sie das Merkmal Testformat, und klicken Sie OK.

Testformat für gesamtes Lernpaket aktivieren/deaktivieren

Mit dieser Option können Sie ein und dasselbe Lernpaket durch Aktivierung des entsprechenden Merkmals entweder zu Übungs- oder Testzwecken einsetzen.

Wählen Sie die Option Testformat aktivieren/deaktivieren im Menü Extras. Wählen Sie in der Dialogbox eine der folgenden Alternativen, und bestätigen Sie mit OK:

1. **Testformat ist nur für individuell spezifizierte Übungen aktiviert** (= Standardeinstellung: Das Testformat ist nur für jene Übungen aktiviert, für die es individuell über die Titel-Dialogbox eingestellt wurde);
2. **Testformat für alle Übungen des Lernpakets aktivieren** unabhängig davon, welche Einstellungen für individuelle Übungen vorgenommen wurden;
3. **Testformat für alle Übungen des Lernpakets deaktivieren** unabhängig davon, welche Einstellungen für individuelle Übungen vorgenommen wurden.

4.1.7 Lernpaket speichern

Wählen Sie den Befehl Speichern im Menü Datei, um das aktuelle Lernpaket zu speichern.

Wählen Sie das Zielverzeichnis, geben Sie einen Dateinamen mit der Extension `**.dia` ein, und drücken Sie OK.

Wenn Sie eine Lernpaketdatei mit dem Befehl Speichern unter speichern, wird sie Datei reorganisiert und von überflüssig gewordenen Daten bereinigt.

Wichtig:

- Sämtliche Daten, die zu einem bestimmten Lernpaket gehören (d.h. die Lernpaket-Datei, sämtliche Ton- und Bilddateien sowie das Wörterbuch oder Zusatzbücher, die in das Lernpaket eingebunden wurden) müssen sich in demselben Verzeichnis befinden. Wenn Sie ein Bild oder eine Tondatei einbinden, werden diese Dateien automatisch in das aktuelle Verzeichnis kopiert.
- Videoclips müssen sich nicht unbedingt in demselben Verzeichnis befinden wie das zugehörige Lernpaket. Sie können z.B. auch von einer CD-Rom aus eingebunden werden.
- Wenn Sie ein Lernpaket verschieben oder kopieren wollen, müssen Sie darauf achten, dass Sie sämtliche zu dem Lernpaket gehörigen Daten verschieben bzw. kopieren.

- Wenn Sie ein Lernpaket mit dem Befehl Speichern unter in ein anderes Verzeichnis speichern, werden die Ton- und Bilddateien automatisch mit in das neue Verzeichnis kopiert.

4.1.8 Lernpaket schließen

Wählen Sie den Befehl Schließen im Menü Datei, um ein Lernpaket zu schließen.

4.1.9 Das Programm verlassen

Wenn Sie das Programm verlassen möchten, wählen Sie den Befehl Beenden im Menü Datei.

4.1.10 In den Lernmodus wechseln

Sie können jederzeit vom Bearbeitungsmodus in den Lernmodus wechseln, um Ihr Lernpaket zu testen.

Verwenden Sie die Befehle Bearbeitungsmodus bzw. Lernmodus im Menü Bearbeiten, um von einem Modus in den anderen zu wechseln.

4.1.11 Passwort vergeben

Der Zugang zum Bearbeitungsmodus kann durch Vergabe eines Passwortes eingeschränkt werden.



Passwort-Dialogbox

Wählen Sie den Befehl Passwort im Menü Bearbeiten, um ein Passwort zu vergeben. Geben Sie das Passwort in das obere Feld der Dialogbox ein, und schreiben Sie es zur Bestätigung noch einmal in die darunterliegende Zeile. Drücken Sie OK.

Der Befehl Passwort im Menü Bearbeiten kann auch genutzt werden, um das Passwort zu ändern.

4.1.12 Menüleiste

Die Menüleiste des Bearbeitungsmodus umfasst die Menüs Datei, Bearbeiten, Schablonen, Hyperlinks, Extras, Sprache und Hilfe.

Datei:

Neu	Erstellt ein neues Lernpaket.
Öffnen	Öffnet ein bestehendes Lernpaket.
Schließen	Schließt das aktuelle Lernpaket.
Speichern	Speichert ein Lernpaket unter dem gegebenen Dateinamen. Wenn für ein Lernpaket noch kein Name vergeben wurde, erscheint die Dialogbox <u>Speichern unter</u> .
Speichern unter	Dieser Befehl öffnet die Dialogbox <u>Speichern unter</u> . Mit dem Befehl <u>Speichern unter</u> können Sie einem Lernpaket einen Namen (mit der Extension *.dia) geben oder das aktuelle Lernpaket als neue Datei unter einem neuen Namen, in ein neues Verzeichnis oder auf einen anderen Datenträger speichern. Die Dia-Datei wird während des Speichervorgangs reorganisiert und von überflüssig gewordenen Daten bereinigt.
Importieren	Öffnet die Dialogbox zum Importieren von Seiten aus dem geöffneten oder aus anderen Lernpaketen.
Beenden	Beendet die Arbeitssitzung und schließt den <i>Telos Language Partner</i> .

Bearbeiten:

Undo	Macht eine Aktion rückgängig.
Ausschneiden	Entfernt markierte Textabschnitte und legt sie in der <u>Zwischenablage</u> ab.
Kopieren	Kopiert markierte Textabschnitte und legt sie in der <u>Zwischenablage</u> ab.
Einfügen	Fügt den Inhalt der <u>Zwischenablage</u> an der Einfügungsmarke ein.
Löschen	Löscht markierte Textabschnitte.
Seite löschen	Löscht die aktuelle Seite.
Lernmodus	Wechselt zum Lernmodus.
Passwort	Öffnet die Passwort-Dialogbox zur Vergabe eines Passwortes.

Schablonen:

Schablone auswählen	Öffnet die Dialogbox zur Auswahl einer Schablone.
----------------------------	---------------------------------------------------

Hyperlinks:

Hyperlink herstellen	Öffnet die Dialogbox zur Erstellung von Hyperlinks.
Wörterbuch	Öffnet die Dialogbox zu Anbindung, Herstellung und Bearbeitung eines Wörterbuchs.
Zusatzbuch Neues Zusatzbuch Zusatzbuch öffnen	Erstellt ein neues Zusatzbuch. Öffnet ein vorhandenes Zusatzbuch.

Extras:

Notizbuch	Öffnet das Notizbuch.
Sonderzeichen	Öffnet die Box mit den Sonderzeichen.
Audiorecorder	Öffnet den Audiorecorder.
Testformat aktivieren/deaktivieren	Öffnet die Box zur Aktivierung/Deaktivierung des Testformats.
Einstellungen	Öffnet die Box zur Veränderung der Starteinstellungen.
Aufnahmeeinstellung	Öffnet die Box zur Veränderung der Einstellung der Tonaufnahmequalität.

Sprache:

Mit dem Menü Sprache können Sie die Sprache für die Menüleiste, Statuszeile und Hilfe einstellen.

Hilfe:

Hilfe	Öffnet die Hilfe für den Bearbeitungsmodus.
Historie	Öffnet die Historie, in der alle während einer Sitzung aufgerufenen Bildschirmseiten aufgelistet werden.

4.1.13 Symbolleiste

Die Symbolleiste des Bearbeitungsmodus enthält folgende Buttons:

Klick-Buttons

Durch Mausklick auf die Klick-Buttons lassen sich die folgenden Operationen ausführen:



eine Seite vorwärtsgehen



eine Seite zurückgehen



zum Inhaltsverzeichnis zurückgehen



Textfelder anpassen



Grafik/Video auswählen



Tonaufnahme/-wiedergabe stoppen



Hilfestellung eingeben



Lücke/Drag-Objekt erstellen



zusätzliche Drag&Drop-Objekte für Drag&Drop-Übung erstellen



Drag&Drop-Objekte mischen



Überschriften eingeben/bearbeiten, Testformat einstellen



neue Seite hinzufügen



Seite löschen



Überschriften umstellen und einrücken



Ordner hinzufügen



Einrückungen prüfen



Farbpalette öffnen



Videobediensleiste



Video-/Sound-Clip starten



Video-/Sound-Clip anhalten (Pause)



Videoindex setzen



Button nach rechts oder links schieben, um den Video-/Sound-Clip an eine bestimmte Position zu bringen



Video-/Sound-Clip stoppen

Drag&Drop-Buttons

Zur Ausführung eines Befehls mit einem Drag&Drop-Button wird der entsprechende Button mit der Maus in das gewünschte Feld gezogen und abgelegt. Wird ein Button an einer dafür nicht vorgesehener Stelle abgelegt, hören Sie den Windows-Signalton.

Mit den Drag&Drop-Buttons können Sie folgende Operationen ausführen:



Aufnahme des Dialogtons mit dem Mikrofon



Einbindung einer Sound-Datei



Ton anhören



Text löschen



Übersetzung eingeben



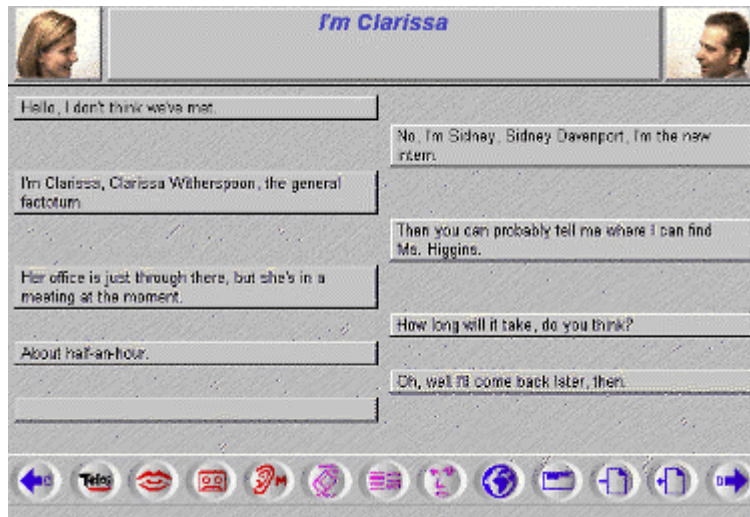
Lücke/Drag-Objekt löschen

4.2 ÜBUNGEN ERSTELLEN UND BEARBEITEN

4.2.1 Dialogübungen erstellen

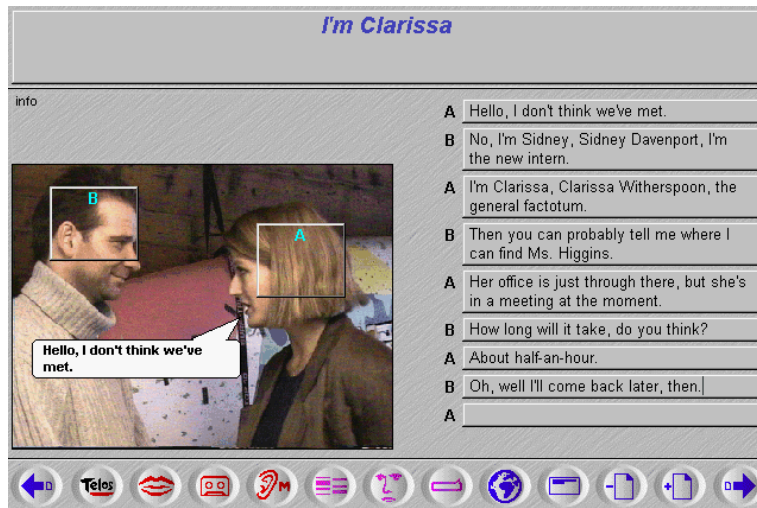
Sie können zwischen zwei Dialogschablonen wählen:

- einer Dialogschablone für 2 Sprecher, die durch kleine Portraitaufnahmen oder durch ihre Namen repräsentiert sind,



Rollenfeld für Portrait oder Name

- eine Dialogschablone mit einem Situationsbild und Sprechblasen für bis zu fünf Sprecher.



Rollenfeld

Feld für einen Redebeitrag

Feld für Initialen bzw. Namen

Titel eingeben

Wenn Sie eine Schablone öffnen, wird zugleich die Titel-Dialogbox angezeigt.



Sie können die Titel-Dialogbox auch jederzeit durch Anklicken des Titel-Buttons aufrufen.

Geben Sie für Ihre Übung einen Titel ein, oder ändern Sie einen bestehenden Titel, und klicken Sie OK. Wenn Sie Zeichen benötigen, die auf Ihrer Tastatur nicht verfügbar sind, wählen Sie den Befehl Sonderzeichen in dem Menü Extras.

Der Titel erscheint im Titelfeld der Schablone im oberen Bildschirmabschnitt und wird automatisch in das Inhaltsverzeichnis des Lernpakets eingefügt (siehe auch Kapitel 4.1.4 *Titel eingeben*)

Dialogtext eingeben

Geben Sie den Dialogtext in die grauen Textfelder ein. Wenn Sie Zeichen benötigen, die auf Ihrer Tastatur nicht verfügbar sind, wählen Sie den Befehl Sonderzeichen in dem Menü Extras.

Verwenden Sie nach jedem Sprecherwechsel ein neues Feld.

Sie können einen längeren Redebeitrag eines Sprechers jedoch auch auf mehrere Textfelder verteilen. Dies erleichtert beim Üben das Nachsprechen der Passage.

Wenn Sie den Dialogtext in eine Dialogschablone mit Situationsbild eingeben, müssen Sie in die Initialenfelder vor den Textfeldern die Initialen des jeweiligen Sprechers eingeben (siehe auch *Gesprächspartner bestimmen*).

Es wird dringend empfohlen, die Dialoge zunächst mit Hilfe eines Textverarbeitungsprogramms zu schreiben und dann folgendermaßen in eine Dialogschablone zu kopieren:

- Markieren Sie in dem Text jeden gewünschten Textfeldwechsel mit dem Gartenzaunzeichen "#".
- Markieren Sie den Dialogtext, den Sie kopieren möchten, und kopieren Sie den Text in die Zwischenablage (z.B. mit der Tastenkombination Strg+C).
- Wechseln Sie (mit der Tastenkombination Alt+Tab) zu dem Lernpaket, klicken Sie in das Textfeld, bei dem Sie mit der Texteingabe beginnen möchten, und verwenden Sie die Tastenkombination UMSCHALT+Einf, um den Text in das Template einzufügen. Der Text wird entsprechend der Makierungen mit dem Gartenzaunzeichen "#" auf die verschiedenen Textfelder verteilt. (Prüfen Sie, ob die von Ihnen verwendeten Sonderzeichen sowie Anführungs- oder Apostrophzeichen korrekt übernommen werden.)

Textfelder anpassen und anordnen



Klicken Sie auf den Button Textfelder anpassen, um die Größe der Textfelder gegebenenfalls an den Text anzupassen.

Wenn Sie eine Dialogschablone für zwei durch ihre Namen oder Portraits repräsentierte Sprecher ausgewählt haben, müssen Sie außerdem die Textfelder entsprechend der Rollenverteilung anordnen.

Ein Redebeitrag gehört zu einer der beiden Dialogrollen A oder B. Je nach der Rolle, zu der ein Redebeitrag gehört, muss er auf der linken oder rechten Seite des Dialogfeldes stehen.

In der Dialogschablone liegen zunächst alle Textfelder auf der linken Seite des Dialogfeldes.

Klicken Sie mit der **rechten** Maustaste in ein Textfeld, um es von der linken auf die rechte Seite (oder wieder zurück auf die linke Seite) zu verschieben.

Bilder oder Namen in Rollenfelder einfügen

Wenn Sie eine Dialogschablone für zwei durch ihre Namen oder Portraits repräsentierte Sprecher ausgewählt haben, können Sie Namen oder Bilder in die Rollenfelder eingeben.

Namen in Rollenfelder eingeben

In die Rollenfelder in der linken und rechten, oberen Ecken der Schablone können Sie die Namen der Gesprächspartner eines Dialoges eintragen.

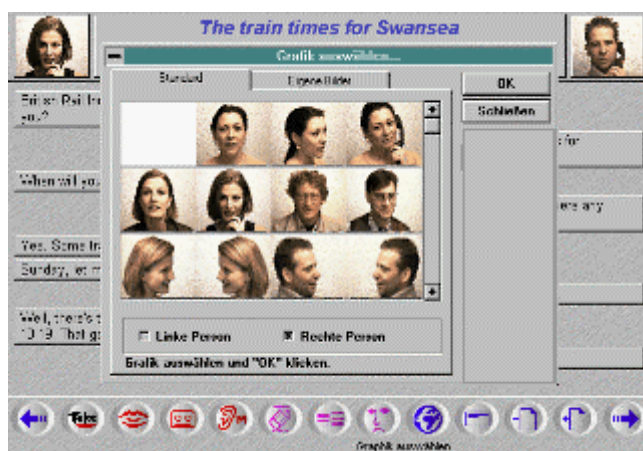
Klicken Sie dazu in das entsprechende Feld, und geben Sie den gewünschten Namen ein.

Bilder für Rollenfelder auswählen

Sie können statt der Namen der Gesprächspartner auch Bilder in die Rollenfelder einfügen.



Klicken Sie auf den Grafik-Button, und wählen Sie in der eingeblendeten Dialogbox ein Bild aus.



Dialogschablone mit Portraitbox

Rollenfeld für Portrait
oder Name

Klicken Sie an, ob Sie das ausgewählte Bild für das Rollenfeld auf der linken oder rechten Seite verwenden wollen, und bestätigen Sie mit OK. Wiederholen sie den Vorgang für das zweite Rollenfeld, und schließen Sie anschließend die Dialogbox.

Eigene Portraitbilder einbinden

Wenn Sie eigene Portraitbilder einbinden möchten, so benötigen Sie geeignetes Bildmaterial (BMP-Format, Bildgröße 75x60 Pixel; 256 Farben). Wenn die Bilder kleiner sind als 75x60 Pixel, so werden Sie in dem Rollenfeld zentriert; bei größeren Bildern wird rechts und unten der überstehende Teil abgeschnitten.



Klicken Sie auf den Grafik-Button, um die Dialogbox "Grafik auswählen" zu öffnen. Wählen Sie die Registerkarte "Eigene Bilder". Klicken Sie auf Importieren, wählen Sie eine Bilddatei aus, und klicken Sie OK. Wiederholen Sie den Vorgang, wenn Sie für das aktuelle Lernpaket weitere Bilder importieren möchten.

Um ein Bild in die aktuelle Schablone einzubinden, wählen ein Bild aus, klicken Sie an, ob Sie das Bild für das Rollenfeld auf der linken oder rechten Seite verwenden wollen, und bestätigen Sie mit OK. Wiederholen sie den Vorgang für das zweite Rollenfeld, und schließen Sie anschließend die Dialogbox.

Beim Speichern des Lernpakets werden nur die importierten Bilder gespeichert, die in dem aktuellen Lernpaket in ein Rollenfeld eingebunden wurden. Die Bitmaps werden automatisch in das Verzeichnis kopiert, in dem sich das Lernpaket befindet.

Situationsbild einfügen

Wenn Sie eine Dialogschablone mit Situationsbild und Sprechblasen verwenden möchten, so benötigen Sie geeignetes Bildmaterial in Form von Bitmaps. Sie können geeignete Fotos oder Zeichnungen scannen oder Bildmaterial von einer Foto-CD einbinden.



Wenn Sie ein Bild einfügen möchten, so klicken Sie auf den Grafik-Button, und wählen Sie eine Bitmap aus, die Sie für eine Dialogübung verwenden möchten.

Das Bild wird automatisch an die erforderliche Größe von 320X240 Pixel angepasst. Verwenden Sie möglichst Bitmap-Formate im Verhältnis 4:3 (Breite x Höhe), um eine Verzerrung der Bilder zu vermeiden.

HINWEIS: Sollten Sie feststellen, dass die Anwendung durch die Einbindung von Bildern langsamer wird, so können Sie folgendes tun:

- Erhöhen Sie in der Systemsteuerung Ihres Rechners die Anzahl der angezeigten Farben.
- Falls Ihr Monitor oder Ihre Grafikkarte eine Erhöhung der Anzahl der Farben nicht zulassen, können Sie versuchen, die verwendeten Bitmaps an die Farbpalette TELOS192.PAL anzupassen. Sie finden die Farbpalette in Ihrem TELOS-Verzeichnis.

Gesprächspartner bestimmen (Schablone mit Situationsbild)

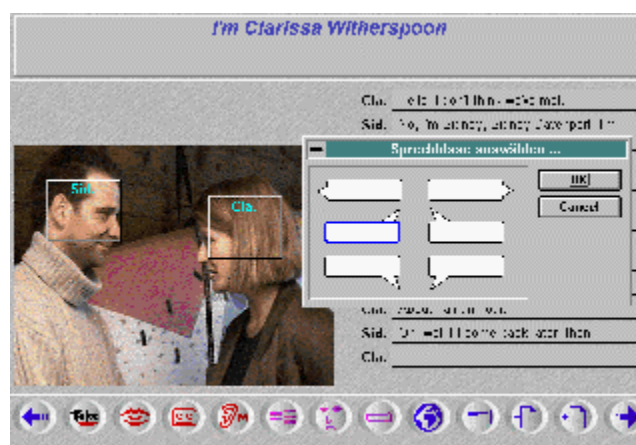
Über die Anzahl unterschiedlicher Namensinitialen (in der Schablone durch A und B gekennzeichnet) können Sie die Anzahl der Gesprächspartner (maximal 5 Sprecher) in einem Dialog bestimmen.

Um die **Initialen eines Gesprächspartners** einzugeben, klicken Sie auf das entsprechende Initialenfeld, und geben Sie die Initialen (oder einen kurzen Namen) in die Dialogbox ein. Geben Sie nun an, ob Sie durch die neu eingegeben Initialen (bzw. den Namen) nur die Initialen des aktuellen Feldes ("Initialen ändern") oder alle gleichlautenden Initialen ersetzen möchten ("Alle ersetzen"), und bestätigen Sie mit OK.

Ziehen Sie anschließend die auf dem Bild liegenden **Rollenfelder** mit den Namensinitialen auf die Köpfe der entsprechenden Gesprächspartner.



Ziehen Sie nun den Sprechblasen-Button auf die Rollenfelder, **wählen Sie eine passende Sprechblase aus**, klicken Sie auf OK, und ziehen Sie die Sprechblase in die gewünschte Position. Wiederholen Sie den Vorgang für sämtliche Personen.



Dialogschablone mit Situationsbild

Übersetzung eingeben



Ziehen Sie den Übersetzungs-Button auf einen Redebeitrag, geben Sie für die betreffende Dialogpassage eine Übersetzung ein, und drücken Sie OK.

Wenn Sie Zeichen benötigen, die auf Ihrer Tastatur nicht verfügbar sind, wählen Sie den Befehl Sonderzeichen in dem Menü Extras.

Wiederholen Sie den Vorgang für die übrigen Redebeiträge.

Es wird dringend empfohlen, die Übersetzungen zunächst mit Hilfe eines Textverarbeitungsprogramms zu schreiben und dann folgendermaßen in eine Dialogschablone zu kopieren:

- Markieren Sie in dem Text jeden gewünschten Textfeldwechsel mit dem Gartenzaunzeichen "#".
- Markieren Sie den Text, den Sie kopieren möchten, und kopieren Sie ihn z.B. mit der Tastenkombination Strg+C in die Zwischenablage.
- Wechseln Sie (mit der Tastenkombination Alt+Tab) zu dem Lernpaket. Ziehen Sie den Übersetzungsbutton in das Textfeld, bei dem Sie mit der Eingabe der Übersetzung beginnen möchten, klicken Sie in die Dialogbox, und verwenden Sie die Tastenkombination UMSCHALT+Einf, um den Text in das Template einzufügen. Der Text wird entsprechend der Markierungen mit dem Gartenzaunzeichen "#" den jeweiligen Textfeldern zugeordnet.

Ton aufnehmen/einbinden

Sie können einen Dialog entweder mit dem Aufnahme-Button über das Mikrofon oder den integrierten Audirecorder aufnehmen oder eine vorhandene Tondatei einbinden.



Ziehen Sie den Aufnahme-Button auf ein Dialogtextfeld, um einen Redebeitrag mit dem Mikrofon aufzunehmen (siehe *Sound aufnehmen* in Kapitel 4.3.).

Sie können auch eine bestehende Tondatei des Dialogs einbinden:



Ziehen Sie den Button "Sound einbinden" auf den Dialoghintergrund, klicken Sie auf Importieren, und binden Sie die Tondatei mit dem Dialogton ein (siehe *Sound einbinden* in Kapitel 4.3). Ziehen Sie den Button anschließend auf die einzelnen Redebeiträge, und wählen Sie die Option Bearbeiten, um den Redebeiträgen die zugehörigen Ausschnitte der Tondatei zuzuordnen (siehe *Sound bearbeiten* in Kapitel 4.3)

Hyperverknüpfungen herstellen

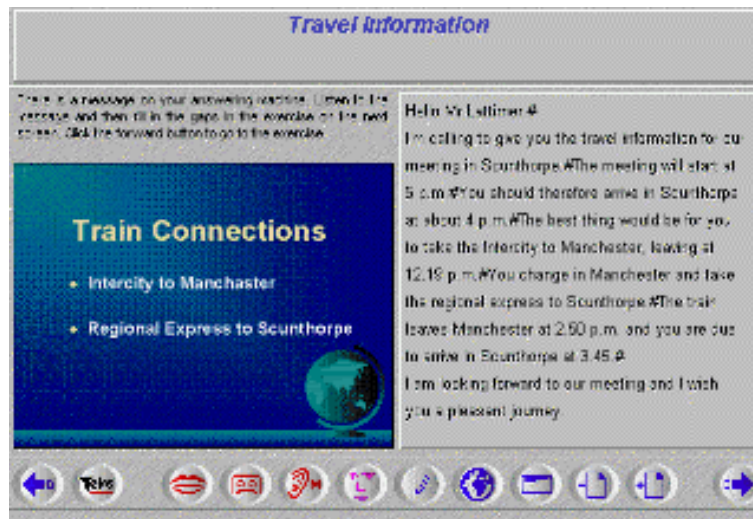
Sie können von einschlägigen Textstellen aus direkte Verbindungen zu grammatischen, lexikalischen, pragmatischen und kulturellen Erläuterungen oder Übungen herstellen.

So können Sie zum Beispiel eine direkte Verbindung zwischen einer im Text vorkommenden Konjunktion und einer grammatischen Erläuterung zur Verwendung von Konjunktionen herstellen. Sie können auch ein im einem Text vorkommendes Adjektiv direkt mit einer Übung zur Einsetzung von Adjektivendungen verbinden. In der gleichen Weise können von einschlägigen Stellen im Text etwa lexikalische oder kulturelle Informationen zugänglich machen.

Markieren Sie die Stelle im Text, mit der Sie auf eine Erläuterung verbinden möchten, und wählen Sie den Befehl Link herstellen im Menü Hyperlinks (zum weiteren Vorgehen siehe Kapitel 4.6 *Hyperlinks herstellen*).

4.2.2 Textverstehensübungen erstellen

Ihnen stehen zwei Schablonen zur Erstellung von Textverstehensübungen zur Verfügung, eine **Textschablone ohne Bild** und eine **Textschablone mit Bild**. Klicken Sie auf den Button Neue Seite, und wählen Sie die gewünschte Schablone aus der angezeigten Dialogbox.



Textverstehensschablone mit Bild

Text eingeben

Geben Sie den Text in das graue Textfeld ein (oder kopieren Sie den Text über die Zwischenablage aus einer Textdatei).

Ändern Sie bei Bedarf das Schrift- und Absatzformat, die Schriftfarbe oder die Farbe des Textfeldes (siehe auch Kapitel 4.5 *Text und Textfeld bearbeiten*).

Text in Hörabschnitte unterteilen

Unterteilen Sie den Text mit dem Gartenzaunzeichen "#" in Hörabschnitte ihrer Wahl.

Ton aufnehmen/einbinden



Ziehen Sie den Aufnahme-Button auf einen Hörabschnitt, um den Text mit dem Mikrofon aufzunehmen (siehe *Sound aufnehmen* in Kapitel 4.3.).

Sie können auch eine bestehende Tondatei einbinden:



Ziehen Sie den Button "Sound einbinden" in das Textfeld auf den freien Platz hinter dem Text, klicken Sie auf Importieren, und binden Sie eine Tondatei mit dem Textton ein (siehe *Sound einbinden* in Kapitel 4.3). Ziehen Sie den Button anschließend auf die einzelnen Hörabschnitte (i.e. die Textabschnitte zwischen den #-Zeichen), und wählen Sie die Option Sound bearbeiten, um den Textabschnitten den jeweils zugehörigen Tonausschnitt zuzuordnen (siehe *Sound bearbeiten* in Kapitel 4.3).

Übersetzung eingeben



Ziehen Sie den Übersetzungs-Button auf einen Hörabschnitt, geben Sie für den betreffenden Textabschnitt eine Übersetzung ein (oder kopieren Sie den Text über die Zwischenablage aus einer Textdatei; vgl. *Übersetzung eingeben* in Kapitel 4.2.1), und drücken Sie OK.

Wenn Sie Zeichen benötigen, die auf Ihrer Tastatur nicht verfügbar sind, wählen Sie den Befehl Sonderzeichen in dem Menü Extras.

Wiederholen Sie den Vorgang für die übrigen Redebeiträge

Bild einbinden

Wenn Sie eine Textschablone mit Bild verwenden, können Sie zur Unterstützung oder Illustration des Textes z.B. ein Bild, eine Grafik oder eine Tabelle einbinden (siehe Kapitel 4.4 *Bild einbinden*).

Hyperverknüpfungen herstellen

Sie können von einschlägigen Textstellen aus direkte Verbindungen zu grammatischen, lexikalischen, pragmatischen und kulturellen Erläuterungen oder Übungen herstellen.

Markieren Sie die Stelle im Text, mit der Sie auf eine Erläuterung verbinden möchten, und wählen Sie den Befehl Link herstellen im Menü Hyperlinks (zum weiteren Vorgehen siehe Kapitel 4.6 *Hyperlinks herstellen*).

4.2.3 Videoübungen erstellen

Klicken Sie auf den Button Neue Seite, wählen Sie die Videoschablone aus, und klicken Sie auf OK. Geben Sie in die angezeigte Titelbox einen Titel ein.

Video einbinden

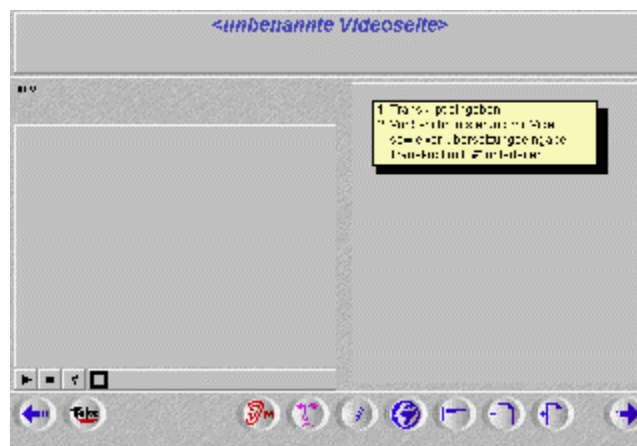


Klicken Sie auf den Video-Button, wählen Sie ein Videoformat (*.avi, *.mov, oder *.mpg), wählen Sie eine Videodatei, und klicken Sie auf OK.

Transkript eingeben

Geben Sie den Text in das Textfeld auf der rechten Seite ein, oder kopieren Sie den Text mit Hilfe der Tastenkombinationen Strg+c (kopieren) und Umschalt+Einfüg (einfügen) über die Zwischenablage aus einer Textdatei.

Wenn noch kein Transkript zur Verfügung steht, können Sie auch das Video abspielen und den Text direkt transkribieren. Verwenden Sie zur Bedienung des Videos die Button in der Bedienungsleiste unterhalb des Videofensters (vgl. Kapitel 4.1.13).






Videoschablone

Ändern Sie bei Bedarf das Schrift- und Absatzformat, die Schriftfarbe oder die Farbe des Textfeldes (siehe Kapitel 4.5)

Transkript und Video aufeinander abstimmen

Sie können Video und Transkript so aufeinander abstimmen, dass während der Wiedergabe des Videos jeweils die entsprechende Stelle im Transkript markiert wird.

Um Video und Transkript aufeinander abzustimmen, gehen Sie folgendermaßen vor:


1. Unterteilen Sie das Transkript mit Hilfe des Gartenzaunzeichens "#".
2. Starten Sie die Video-Wiedergabe mit Hilfe des Wiedergabe-Buttons  in der Bedienungsleiste unterhalb des Videofensters.
3. Klicken Sie auf den Pause-Button , wenn das Video das Ende der ersten Transkripteinheit (d.h. das erste #-Zeichen) erreicht hat.
4. Klicken Sie auf den Index-Button , und es erscheint eine Index-Box mit der Videoposition und einer Indexliste.

Indexbox

5. Klicken Sie auf zu Indexliste hinzufügen, um den Index zu setzen, und klicken Sie auf OK.
6. Klicken Sie auf den Wiedergabe-Button, um die Wiedergabe des Videos fortzusetzen, und klicken Sie erneut den Pause-Button, wenn das Video das Ende der zweiten Transkripteinheit (d.h. das zweite #-Zeichen) erreicht hat. Fahren Sie fort, wie in Schritt 3.

Wenn Sie einen **Index löschen** möchten, so klicken Sie auf den Index-Button, wählen Sie den zu entfernenden Index aus, und klicken Sie auf Löschen. Wenn Sie nicht sicher sind, welchen Index Sie entfernen wollen, so spielen Sie die betreffende Stelle des Videos, und lesen Sie in der Indexbox die Filmposition ab.

Wenn Sie nicht den gesamten Videoclip, sondern nur einen Ausschnitt einbinden möchten, können Sie die **Start- und Endposition festlegen**.

- **Startposition setzen:** Starten Sie die Video-Wiedergabe mit Hilfe des Wiedergabe-Buttons in der Bedienungsleiste unterhalb des Videofensters. Klicken Sie auf den Pause-Button, wenn das Video die von Ihnen gewünschte Startposition erreicht hat. Klicken Sie auf den Index-Button , und klicken Sie anschließend in der Indexbox auf Startposition setzen.
- **Endposition setzen:** Lassen Sie den Videoclip bis zu der gewünschten Endposition laufen, klicken Sie auf den Index-Button und klicken Sie anschließend in der Indexbox auf Endposition setzen.

Sie können die Start- und Endposition auch eingeben oder ändern, indem Sie in der Indexbox auf die Felder mit der Start- oder Endposition klicken und die gewünschte Zahl in die Dialogbox eingeben.

Übersetzung eingeben



Ziehen Sie den Übersetzungs-Button auf einen Hörabschnitt, geben Sie für den betreffenden Textabschnitt eine Übersetzung ein, und drücken Sie OK.

Sie können die Übersetzung eingabe auch vereinfachen, wenn Sie die durch #-Zeichen unterteilte Übersetzung mit Hilfe der Tastenkombinationen Strg+c (kopieren) und Umschalt+Einfg (einfügen) über die Zwischenablage aus einer Textdatei kopieren (siehe auch *Übersetzung eingeben* in Kapitel 4.2.1.)

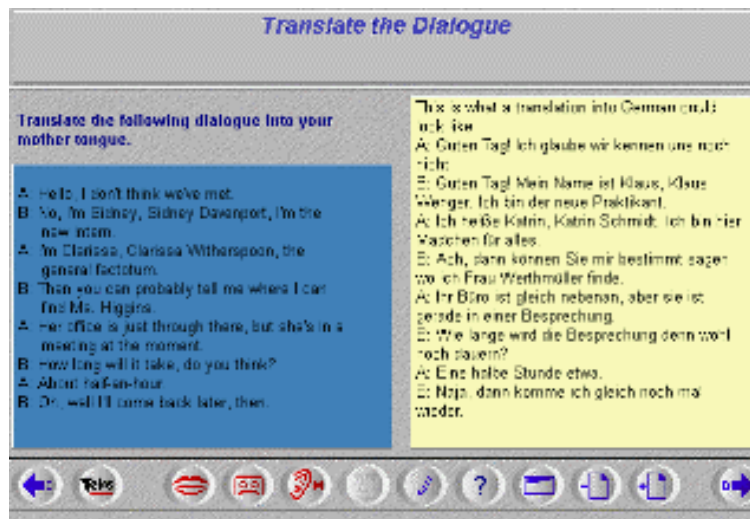
Hyperverknüpfungen herstellen

Sie können von einschlägigen Textstellen aus direkte Verbindungen zu grammatischen, lexikalischen, pragmatischen und kulturellen Erläuterungen oder Übungen herstellen. (siehe Kapitel 4.6 *Hyperlinks herstellen*).

4.2.4 Textproduktionsübungen erstellen

Die Textproduktionsschablone ist besonders für schriftliche Übungen geeignet (z.B. für Übersetzungsübungen, für das Schreiben von Briefen, Memos, Zusammenfassungen, Berichten etc.).

Klicken Sie auf den Button Neue Seite, und wählen Sie die Textproduktionsschablone aus der angezeigten Dialogbox. Geben Sie in die aufgerufene Titel-Dialogbox einen Titel ein.



Textproduktionsschablone

Aufgabentext eingeben

Das linke untere Textfeld ist für eine Spezifizierung der Aufgabenstellung gedacht. Hier können Sie genau beschreiben was oder worüber die Lerner schreiben sollen. Sie können in das Aufgabenfeld zum Beispiel auch einen Textanfang für eine Geschichte schreiben, die vom Lerner weiter geschrieben werden soll; oder Sie können z.B. einen Text eingeben, der übersetzt werden soll.

Geben Sie den Aufgabentext in das linke Textfeld ein (oder kopieren Sie den Text über die Zwischenablage aus einer Textdatei).

Ändern Sie bei Bedarf das Schrift- und Absatzformat, die Schriftfarbe oder die Farbe des Textfeldes (siehe auch Kapitel 4.5).

Infotext eingeben

Links oben über Aufgabenfeld können Sie allgemeine Informationen zur Aufgabenstellung eingeben.

Ändern Sie bei Bedarf das Schrift- und Absatzformat oder die (siehe auch Kapitel 4.5).

Lösungsvorschlag eingeben

Geben Sie in das Textfeld auf der rechten Seite der Schablone eine mögliche Antwort/Lösung ein.

Ton aufnehmen/einbinden



Ziehen Sie den Aufnahme-Button in das Aufgabenfeld (bzw. das Lösungsfeld), um die Aufgabenstellung (bzw. den Lösungsvorschlag) mit dem Mikrofon aufzunehmen (siehe *Sound aufnehmen* in Kapitel 4.3).

Sie können auch eine bestehende Tondatei einbinden:



Ziehen Sie den Button "Sound einbinden" in das Aufgabenfeld (bzw. das Lösungsfeld), um eine Tondatei mit der Aufgabenstellung (bzw. dem Lösungsvorschlag) einzubinden (siehe Kapitel 4.3 *Sound einbinden*).

Hilfetext eingeben

Sie können die Lerner durch beliebige Hilfestellungen bei der Lösung der Aufgabe unterstützen. Sie können als Hilfe zum Beispiel Wortschatzunterstützungen oder Stichpunkte für die Bearbeitung der Aufgabe eingeben.



Klicken Sie auf den Hilfetext-Button, und geben Sie den gewünschten Text in die Hilfetextbox ein.

4.2.5 Frage-Antwort-Übungen erstellen

Die äußerst flexible Frage-Antwort-Schablone kann z.B. für die Erstellung folgender Übungen verwendet werden:

- Beantwortung von Fragen zu vorausgegangenen Dialogen oder Texten
- Beantwortung von Fragen zu einem Bild
- Beantwortung von Sachfragen
- Bildbeschreibungen
- Objektbenennungen
- Übungen zur Simulation von Präsentationen

Klicken Sie auf den Button Neue Seite, wählen Sie die gewünschte Schablone aus der angezeigten Dialogbox, und geben Sie einen Titel ein.



Frage-Antwort-Schablone

Infotext eingeben

Links oben (über dem Feld für das Bild) können Sie allgemeine Informationen zur Aufgabenstellung eingeben.

Ändern Sie bei Bedarf das Schrift- und Absatzformat oder die Schriftfarbe (siehe Kapitel 4.5).

Frage eingeben

Geben Sie in das obere Textfeld auf der rechten Seite die Frage bzw. Aufgabenstellung ein.

Ändern Sie bei Bedarf das Schrift- und Absatzformat, die Schriftfarbe oder die Farbe des Textfeldes (siehe Kapitel 4.5).

Modellantwort eingeben

Geben Sie in das untere Textfeld auf der rechten Bildschirmseite eine mögliche Antwort/Lösung ein.

Ändern Sie bei Bedarf das Schrift- und Absatzformat, die Schriftfarbe oder die Farbe des Textfeldes (siehe Kapitel 4.5).

Bild einbinden



Klicken Sie auf den Grafik-Button, und wählen Sie eine Bitmap aus, die Sie verwenden möchten (siehe Kapitel 4.4 *Bild einbinden*).

Ton aufnehmen/einbinden



Ziehen Sie den Aufnahme-Button in das Frage- (bzw. Antwortfeld), um die Frage (bzw. eine Modellantwort) mit dem Mikrofon aufzunehmen (siehe *Sound aufnehmen* in Kapitel 4.3).

Sie können auch eine bestehende Tondatei einbinden:



Ziehen Sie den Button "Sound einbinden" in das Frage- (bzw. Antwortfeld), um gewünschte Tondatei einzubinden (siehe Kapitel 4.3 *Sound einbinden*).

Hilfetext eingeben

Sie können die Lerner durch beliebige Hilfestellungen bei der Lösung der Aufgabe unterstützen. Sie können als Hilfe zum Beispiel Wortschatzunterstützungen oder Stichpunkte für die Bearbeitung der Aufgabe eingeben.



Klicken Sie auf den Hilfetext-Button, und geben Sie den gewünschten Text in die Hilfetextbox ein.

4.2.6 Lückenübungen erstellen

Die Lückentextschablone kann für verschiedene Arten von Lückenübungen verwendet werden – von normalen Lückenübungen bis zu Umformulierungs- und Satzkompositionsaufgaben.

Wenn Sie eine Lückenübung erstellen möchten, so klicken Sie auf den Button Neue Seite (oder auf Schablone auswählen im Menü Schablonen), und wählen Sie die Schablone für Lückenübungen aus der angezeigten Dialogbox, und geben Sie einen Titel ein.

Text eingeben

Schreiben oder kopieren Sie den Text, den Sie für die Lückenübung verwenden möchten, in das graue Textfeld. Achten Sie darauf, dass der Text nicht über den unteren Rand des Textfeldes hinausläuft, da das Textfeld keine Bildlaufleiste enthält und der überlaufende Text im Lernmodus nicht mehr zugänglich ist. Verwenden Sie eine neue Seite, wenn der Platz nicht ausreicht.

Wenn Sie Zeichen benötigen, die auf Ihrer Tastatur nicht verfügbar sind, wählen Sie den Befehl Sonderzeichen in dem Menü Extras.

Anweisungstext ändern

Ändern Sie bei Bedarf die Anweisung über dem Textfeld.

Lücke erstellen



Markieren Sie die Zeichenfolge (Teil eines Wortes, Wort oder Wortfolge), die Sie weglassen möchten, und klicken Sie auf den Lücken-Button. Es erscheint ein Fenster mit zwei Textfeldern. In dem oberen Feld wird die Lösung angezeigt. In das untere Feld können Sie Alternativen eingeben, die im Kontext ebenfalls möglich wären.

Wiederholen Sie diesen Vorgang für alle Lücken, die Sie erstellen möchten.

Lücke löschen



Mit dem Button "Lücke löschen" wird die Erstellung einer Lücke rückgängig gemacht. Ziehen Sie dazu den Button auf die Lücke, die Sie entfernen möchten, und bestätigen Sie mit OK.

Ton aufnehmen/einbinden

Sie können in die Lückentextschablone auch Ton einbinden und die Schablone z.B. für Hörverstehensübungen oder Diktate verwenden.



Ziehen Sie den Aufnahme-Button in das Textfeld, um den Ton mit dem Mikrofon aufzunehmen (siehe *Sound aufnehmen* in Kapitel 4.3).

Sie können auch eine bestehende Tondatei einbinden:



Ziehen Sie den Button "Sound einbinden" in das Textfeld, um die gewünschte Tondatei einzubinden (siehe Kapitel 4.3 *Sound einbinden*).

Hintergrundbild einbinden



Sie können in das Textfeld ein Hintergrundbild einbinden. Klicken Sie auf den Grafik-Button und wählen Sie eine Bitmap aus, die Sie als Hintergrundbild verwenden möchten. Wenn das Bild das gesamte Textfeld ausfüllen soll, muss es eine Größe von 605 x 297 Pixel haben. Wenn das Bild kleiner ist, wird es automatisch zentriert.

4.2.7 Select-Übungen erstellen

Die Select-Schablone ist eine Variante der Lückentextschablone. Bei Übungen, die mit der Select-Schablone hergestellt werden, müssen die Lerner nicht in die Lücken schreiben, sondern aus einer Auswahlbox die passende Variante auswählen.

Wenn Sie eine Select-Übung erstellen möchten, so klicken Sie auf den Button Neue Seite (oder auf Schablone auswählen im Menü Schablonen), wählen Sie die Select-Schablone aus der angezeigten Dialogbox, und geben Sie einen Titel ein.

Text eingeben

Schreiben oder kopieren Sie den Text, den Sie für die Übung verwenden möchten, in das graue Textfeld. Achten Sie darauf, dass der Text nicht über den unteren Rand des Textfeldes hinausläuft, da das Textfeld keine Bildlaufleiste enthält und der überlaufende Text im Lernmodus nicht mehr zugänglich ist. Verwenden Sie eine neue Seite, wenn der Platz nicht ausreicht.

Wenn Sie Zeichen benötigen, die auf Ihrer Tastatur nicht verfügbar sind, wählen Sie den Befehl Sonderzeichen in dem Menü Extras.

Anweisungstext ändern

Ändern Sie bei Bedarf die Anweisung über dem Textfeld.

Lücke erstellen



Markieren Sie die Zeichenfolge (Teil eines Wortes, Wort oder Wortfolge), die Sie weglassen möchten; diese wird im Lernmodus die Lösung sein. Klicken Sie auf den Lücken-Button. Es erscheint ein Fenster mit zwei Textfeldern. In dem oberen Feld wird die Lösung angezeigt. In das untere Feld müssen Sie Alternativen eingeben, die nicht in den Kontext passen. Die Alternativen werden durch Drücken der Enter-Taste voneinander getrennt.

Wiederholen Sie diesen Vorgang für alle Lücken, die Sie erstellen möchten.

Lücke löschen



Mit dem Button "Lücke löschen" wird die Erstellung einer Lücke rückgängig gemacht. Ziehen Sie dazu den Button auf die Lücke, die Sie entfernen möchten, und bestätigen Sie mit OK.

Ton aufnehmen/einbinden

Sie können in die Lückentextschablone auch Ton einbinden und die Schablone z.B. für Hörverstehensübungen oder Diktate verwenden.



Ziehen Sie den Aufnahme-Button in das Textfeld, um den Ton mit dem Mikrofon aufzunehmen (siehe *Sound aufnehmen* in Kapitel 4.3).

Sie können auch eine bestehende Tondatei einbinden:



Ziehen Sie den Button "Sound einbinden" in das Textfeld, um die gewünschte Tondatei einzubinden (siehe Kapitel 4.3 *Sound einbinden*).

Hintergrundbild einbinden



Sie können in das Textfeld ein Hintergrundbild einbinden. Klicken Sie auf den Grafik-Button und wählen Sie eine Bitmap aus, die Sie als Hintergrundbild verwenden möchten. Wenn das Bild das gesamte Textfeld ausfüllen soll, muss es eine Größe von 605 x 297 Pixel haben. Wenn das Bild kleiner ist, wird es automatisch zentriert.

4.2.8 Drag&Drop-Übungen erstellen

Um eine Drag&Drop-Übung zu erstellen, klicken Sie auf den Button Neue Seite (oder wählen Sie Schablone auswählen im Menü Schablonen), wählen Sie in der angezeigten Dialogbox eine Drag&Drop-Schablone und geben Sie einen Titel ein.

Es stehen zwei Drag&Drop-Schablonen zur Verfügung: Eine Standard-Drag&Drop-Schablone (mit unveränderbaren Drag-Objekten) und eine Drag&Drop-Schablone mit flexiblen Drag-Objekten, deren Position, Größe und Farbe verändert werden kann.

Text eingeben

Schreiben oder kopieren Sie den Text, den Sie für die Übung verwenden möchten, in das graue Textfeld.

Achten Sie darauf, dass der Text nicht über den unteren Rand des Textfeldes hinausläuft, da das Textfeld keine Bildlaufleiste enthält und der überlaufende Text im Lernmodus nicht mehr zugänglich ist. Verwenden Sie eine neue Seite, wenn der Platz nicht ausreicht.

Anweisungen ändern

Ändern Sie bei Bedarf die Anweisung über dem Textfeld.

Lücke und Drag-Objekt erstellen



Markieren Sie das Wort bzw. die Wörter oder Buchstaben, die Sie weglassen und für die Sie ein Drag-Objekt erstellen möchten, und klicken Sie auf den Button "Lücke erstellen". Es werden eine Lücke und ein passendes Drag-Objekt erstellt.

Wiederholen Sie diesen Vorgang für alle Lücken, die Sie erstellen möchten.

Lücke und/oder Drag-Objekt löschen



Mit dem Lösch-Button kann die Erstellung einer Lücke rückgängig gemacht oder ein Drag-Objekt gelöscht werden. Ziehen Sie dazu den Button auf die Lücken oder Drag-Objekte, die Sie entfernen möchten, und bestätigen Sie mit OK.

Zusätzliche Drag&Drop-Objekte erstellen



Um die Drag&Drop-Übung schwieriger zu machen, können Sie zusätzliche Drag-Objekte erstellen. Klicken Sie auf den Button "Drag-Objekt hinzufügen", geben Sie den Text für das zusätzliche Drag-Objekt in die angezeigte Box ein, und klicken Sie auf OK.

Drag-Objekte mischen (nur bei Standard-Drag&Drop-Schablone)



In der Standard-Drag&Drop-Schablone können Sie die Drag-Objekte mischen. Klicken Sie auf den Button "Drag-Objekte mischen", um die Drag-Objekte in eine zufällige Reihenfolge zu bringen.

Drag-Objekte bearbeiten und verschieben (nur bei Drag&Drop-Schablone mit flexiblen Drag-Objekten)

Drag-Objekt verschieben: Bei der Schablone mit flexiblen Drag-Objekten können Sie die Drag-Objekte auf dem Textfeld verschieben und beliebig anordnen. Klicken Sie dazu auf ein Drag-Objekt und ziehen Sie es bei gedrückter Maustaste an die gewünschte Stelle.

Größe des Drag-Objekts verändern: Wählen Sie ein Drag-Objekt aus und ziehen sie es mit der Maus auf die gewünschte Größe.

Farbe des Drag-Objekts verändern: Wählen Sie aus dem Menü Extras die Farbpalette aus. Klicken Sie dann in das Drag-Objekt und wählen Sie aus der Farbpalette die gewünschte Füllfarbe aus.

Schriftfarbe des Drag-Objekts verändern: Wählen Sie aus dem Menü Extras die Farbpalette aus. Markieren Sie dann den Text in dem Drag-Objekt und wählen Sie aus der Farbpalette die gewünschte Schriftfarbe aus.

Ton aufnehmen/einbinden

Sie können in die Schablone auch Ton einbinden.



Ziehen Sie den Aufnahme-Button in das Textfeld, um den Ton mit dem Mikrofon aufzunehmen (siehe *Sound aufnehmen* in Kapitel 4.3).

Sie können auch eine bestehende Tondatei einbinden:



Ziehen Sie den Button "Sound einbinden" in das Frage- (bzw. Antwortfeld), um die gewünschte Tondatei einzubinden (siehe Kapitel 4.3 *Sound einbinden*).

Hintergrundbild einbinden



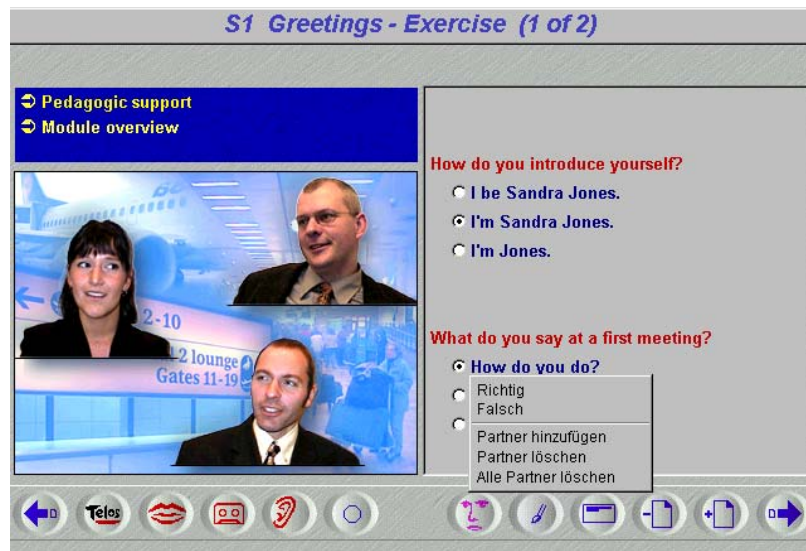
Sie können in das Textfeld ein Hintergrundbild einbinden. Klicken Sie auf den Grafik-Button und wählen Sie eine Bitmap aus, die Sie als Hintergrundbild verwenden möchten. Wenn das Bild das gesamte Textfeld ausfüllen soll, muss es eine Größe von 487 x 297 Pixel (Standard Drag&Drop-Schablone) bzw. 605 x 297 Pixel (Drag&Drop-Schablone mit flexiblen Drag-Objekten) haben. Wenn das Bild kleiner ist, wird es automatisch zentriert.

4.2.9 Multiple-Choice-Übungen erstellen

Text eingeben

Geben Sie die Aufgaben und Multiple-Choice-Antworten in das rechte Textfeld ein.

Ändern Sie bei Bedarf das Schrift- und Absatzformat, die Schriftfarbe oder die Farbe des Textfeldes (siehe Kapitel 4.5).



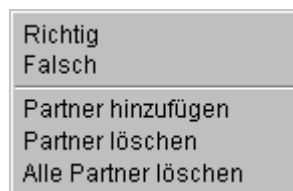
Multiple-Choice-Schablone mit Bild

Multiple-Choice-Buttons einfügen



Um einen Multiple-Choice-Button zu einfügen, klicken Sie mit der Maus in die gewünschte Stelle des Textes, und klicken Sie anschließend auf den Multiple-Choice-Button in der Symbolleiste.

Zur weiteren Bearbeitung klicken Sie mit der **rechten** Maustaste in einen Multiple-Choice-Button. Es erscheint ein Menü mit den folgenden Optionen:



MC-Menü

richtig	Wählen Sie diese Option, wenn die zugehörige Antwort korrekt ist.
falsch	Wählen Sie diese Option, wenn Sie eine zuvor als korrekt gekennzeichnete Antwort als falsch kennzeichnen möchten.

Partner auswählen	<p>Wählen Sie diese Option, wenn in einer Aufgabe nur eine Antwort korrekt ist. Mit der Funktion "Partner auswählen" kennzeichnen Sie Antwortalternativen als Partner einer Multiple-Choice-Aufgabe.</p> <p>Wenn Sie diese Option auswählen, verwandelt sich der Cursor in ein Kreuz. Um einen Partner auszuwählen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Multiple-Choice-Button der Partner-Antwort.</p> <p>Wiederholen Sie den Auswahlprozess, wenn Sie mehr als einen Partner bestimmen möchten.</p>
Partner löschen	<p>Wählen Sie diese Option, um einzelne Partnerbeziehungen zu löschen. Wählen Sie die Option und klicken Sie anschließend mit der rechten Maustaste auf den Multiple-Choice-Button zu dem die Partnerbeziehung gelöscht werden soll.</p>
alle Partner löschen	<p>Wählen Sie diese Option, wenn Sie auf einer Seite alle Partnerbeziehungen löschen möchten.</p>

Hinweis: Wenn in einer Multiple-Choice-Aufgabe mehr als eine Antwort korrekt ist, müssen Sie pro Aufgabe/Frage eine eigene Seite verwenden.

Multiple-Choice-Buttons löschen

Verwenden Sie die Löschtaste der Tastatur, um einen Multiple-Choice-Button zu löschen.

Bild einbinden



Wenn Sie die „Multiple-Choice-Schablone mit Bild“ ausgewählt haben, können Sie ein Bild einbinden. Klicken Sie auf den Grafik-Button, und wählen Sie eine Bitmap aus, die Sie verwenden möchten (siehe Kapitel 4.4 *Bild einbinden*).

Ton aufnehmen/einbinden

Sie können in die Multiple-Choice-Schablone auch Ton einbinden, um sie zum Beispiel für Hörverstehensübungen zu verwenden.



Ziehen Sie den Aufnahme-Button in das Textfeld, um den Ton mit dem Mikrofon aufzunehmen (siehe *Sound aufnehmen* in Kapitel 4.3).

Sie können auch eine bestehende Tondatei einbinden:




Ziehen Sie den Button "Sound einbinden" in das Textfeld, um die gewünschte Tondatei einzubinden (siehe Kapitel 4.3 *Ton einbinden*).

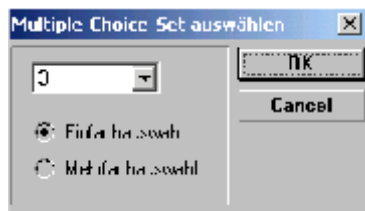
4.2.9.1 Multiple-Choice-Übungen Typ B

Achtung: Dieser Multiple-Choice-Typ kann nur online in Verbindung mit der Telos WebBase eingesetzt werden.

Diese Schablone ist für Aufgaben gedacht, wie man sie aus psychologischen Tests kennt: Zu einer Frage werden verschiedene Antwortmöglichkeiten (Optionen) vorgegeben, für die es allerdings nicht darum geht, dass sie richtig oder falsch sind; sie sind vielmehr jeweils mit einer bestimmten Punktzahl belegt.

Multiple-Choice-Set erstellen

Um einen Multiple-Choice-Set zu erstellen, klicken Sie mit der Maus in das Textfeld und klicken anschließend den Multiple-Choice-Button  in der Symbolleiste. Wählen Sie in der Dialogbox „Multiple-Choice-Set auswählen“ die Anzahl der Optionen ihres geplanten Multiple-Choice-Sets aus.



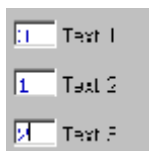
Wählen Sie, ob nur eine (Einfachauswahl) oder mehrere (Mehrfachauswahl) Optionen anklickbar sein sollen.

Normalerweise sollte nur eine der Optionen auswählbar sein; dies ist auch als Standardeinstellung vorgegeben.

Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit OK.

Text eingeben und Punkte vergeben

Geben Sie nun den Text für die verschiedenen Optionen ein und spezifizieren Sie in den weißen Feldern jeweils die gewünschte Punktzahl.



4.2.10 Erläuterungsseiten erstellen

Für grammatische, lexikalische, pragmatische oder kulturelle Erläuterungen stehen Ihnen diverse Erläuterungsschablonen zur Verfügung.

Klicken Sie auf den Button Neue Seite, und wählen Sie die gewünschte Erläuterungsschablone (mit einem oder zwei Textfeldern oder mit Bild) aus der angezeigten Dialogbox.

Text eingeben

Geben Sie Erläuterungen und/oder Beispiele ein (oder kopieren Sie den Text über die Zwischenablage aus einer Textdatei).

Grammatikschablone mit einem Textfeld (mit oder ohne Bild): Geben Sie in das graue Textfeld grammatische Erläuterung und Beispiele ein.

Grammatikschablone mit zwei Textfeldern: Verwenden Sie eines der Textfelder für die Eingabe grammatischer Erläuterungen, und das andere für illustrierende Beispiele.

Formatieren Sie den Text, und ändern Sie bei Bedarf die Schrift- und/oder Feldfarbe (siehe auch Kapitel 4.5 *Text und Textfeld bearbeiten*).

Ton aufnehmen/einbinden

Es ist empfehlenswert, die Erläuterungen auch zu sprechen, so dass die Lerner sie nicht nur lesen, sondern auch anhören können. Dabei ist es auch möglich, dass der geschriebene Text eher stichpunktartig abgefasst ist und der gesprochenen Text ausführlichere Informationen enthält.



Ziehen Sie den Aufnahme-Button auf ein Textfeld, um die Erläuterungen aufzunehmen (siehe Kapitel 4.3 *Sound aufnehmen*).

Sie können auch eine bestehende Tondatei einbinden.



Ziehen Sie den Button "Sound einbinden" auf ein Textfeld, um eine Tondatei einzubinden (siehe Kapitel 4.3 *Sound einbinden*).

Bild einbinden



Wenn Sie eine Erläuterungsschablone mit Bild verwenden, können Sie eine illustrierende Darstellung (z.B. auch eine in eine Bitmap umgewandelte tabellarische Darstellung) einbinden (siehe Kapitel 4.4 *Bild einbinden*).

Hintergrundbild einbinden



In das „Erläuterungsbild mit einem Textfeld“ können Sie in das Textfeld ein Hintergrundbild einbinden. Klicken Sie auf den Grafik-Button und wählen Sie eine Bitmap aus, die Sie als Hintergrundbild verwenden möchten. Wenn das Bild das gesamte Textfeld ausfüllen soll, muss es eine Größe von 615 x 310 Pixel haben. Wenn das Bild kleiner ist, wird es zentriert.

Hyperlinks herstellen

Erläuterungstexte können direkt an zugehörige Textstellen in Dialogen oder Texten angebunden werden.

Um eine Verbindung zwischen Erläuterungen und Textstellen in Dialogen oder Texten herzustellen, müssen Sie zunächst den Text bzw. Dialog (oder sonstige Übung) aufrufen, mit der eine Erläuterung verbunden werden soll (siehe Kapitel 4.6 *Hyperlinks herstellen*).

4.2.11 Infoseiten erstellen

Sie können den Übungen oder dem gesamten Lernpaket auch Infoseiten mit Informationen, Erläuterungen oder besonderen Anweisungen voranstellen.

Klicken Sie auf den Button Neue Seite (oder auf Schablone auswählen im Menü Schablonen), und wählen Sie die Schablone "Infoseite" aus der angezeigten Dialogbox.

Geben Sie der Infoseite einen Titel, und schreiben Sie den Infotext in das Textfeld.

4.3 TON EINBINDEN

Sie können den Ton direkt mit dem Mikrophon aufnehmen oder eine vorhandene Tondatei einbinden.

Ton mit Mikrophon aufnehmen



Ziehen Sie den Aufnahme-Button je nach Schablone auf einen Redebeitrag, Hörabschnitt bzw. das angegebene Textfeld, um den Text mit dem Mikrophon aufzunehmen.



In der Symbolleiste erscheint ein Stop-Button.

Sprechen Sie ins Mikrophon, und drücken Sie auf Stop, wenn Sie die Aufnahme beenden möchten.

Tondatei einbinden

Statt den Ton mit dem Mikrophon aufzunehmen, können Sie auch eine vorhandene oder zuvor mit dem Audiorecorder aufgenommene Tondatei (im WAV-Format) einbinden.



Wenn Sie einem Textfeld eine Tondatei zuordnen möchten, so ziehen Sie den Sound-Button auf das gewünschte Textfeld.

Um einer Dialog- bzw. Textseite oder einem Textfeld eine Tondatei zuzuordnen, ziehen Sie den Sound-Button auf den Dialoghintergrund einer Dialogübung, bzw. in das Textfeld auf den freien Platz hinter den Text einer Textverstehensübung oder das angegebene Textfeld einer sonstigen Übung.

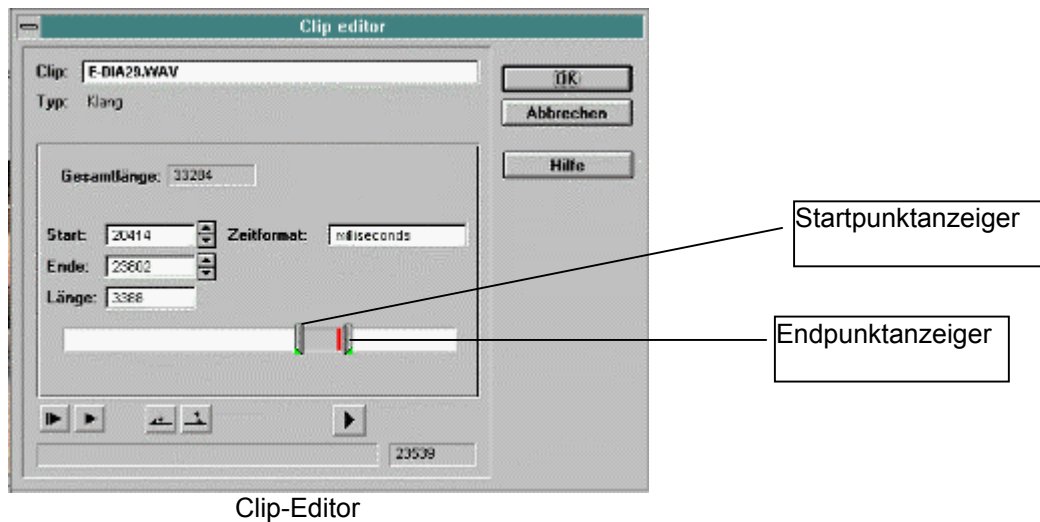
Wählen Sie anschließend die Option Importieren aus der Dialogbox "Sound-Datei einbinden". Es erscheint die Dialogbox Sound-Datei auswählen. Wählen Sie die gewünschte Tondatei, und klicken Sie OK.



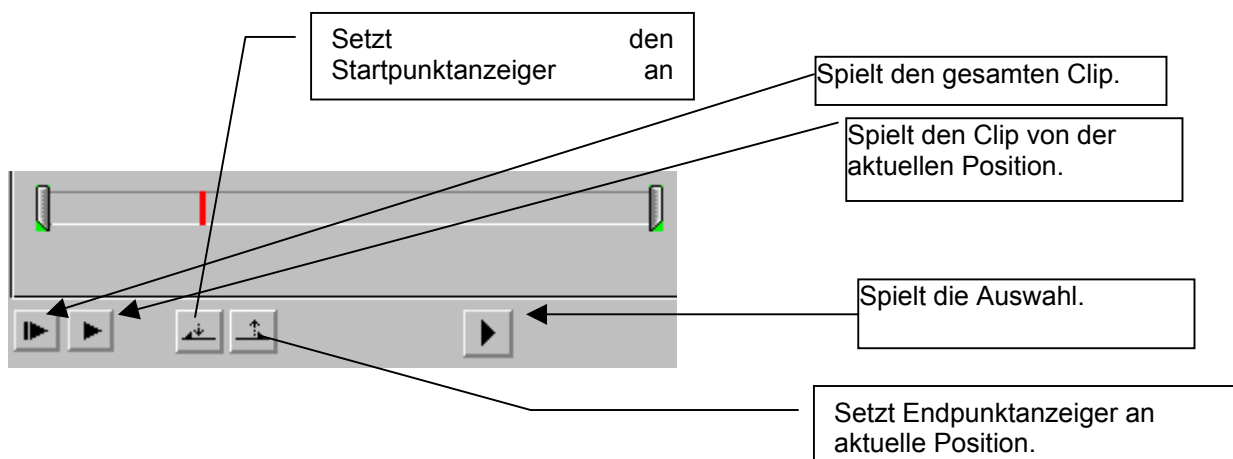
Um einem bestimmten Textabschnitt (Redebeitrag einer Dialogübung oder Höreinheit einer Textverstehensübung) einen Ausschnitt auf einer bereits über Importieren mit dem Gesamttext/-dialog verbundenen Tondatei zuzuordnen, ziehen den Sound-Button auf das gewünschte Textfeld einer Dialogübung bzw. auf den gewünschten Hörabschnitt einer Textverstehensübung.

Wählen Sie die Option Bearbeiten in der Dialogbox "Sound-Datei einbinden".

Mit der Option Bearbeiten öffnen Sie den Clip-Editor. Mit dem Clip-Editor können Sie einem Redebeitrag, Hörabschnitt oder Textfeld einen bestimmten Ausschnitt aus einer Tondatei zuordnen.



- Starten Sie mit dem linken Wiedergabe-Button die Tonwiedergabe. Klicken Sie auf Stop, wenn Sie die Stelle erreicht haben, an der der Clip für den ausgewählten Textabschnitt beginnen soll.
- Schieben Sie den grünen Startpunktanzeiger an die Anfangsposition (d.h. an die durch den roten Anzeiger markierte Position).
- Starten Sie nun die Tonwiedergabe mit dem zweiten Wiedergabe-Button, um die Wiedergabe von dem neu gewählten Startpunkt aus fortzusetzen.



- Klicken Sie auf Stop, wenn Sie die Stelle erreicht haben, an der der Clip für den ausgewählten Textabschnitt enden soll.
- Schieben Sie den grünen Endpunktanzeiger an die Endposition (d.h. an die durch den roten Anzeiger markierte Position).
- Mit dem rechten Wiedergabe-Button können Sie den Clip testen. Korrigieren Sie gegebenenfalls Start- und/oder Endpunkt des Clips.
- Klicken Sie OK, um den Clip dem Textabschnitt zuzuordnen und um den Clip-Editor zu schließen.

Verfahren Sie mit den übrigen Textfeldern (bzw. Hörabschnitten) in der gleichen Weise. Ziehen Sie dazu jeweils zuerst den Sound-Button auf das gewünschte Textfeld (bzw. den gewünschten durch #-Zeichen markierten Hörabschnitt).

Sound-Verbindung löschen:

- Klicken Sie auf die Schaltfläche Löschen, wenn Sie die Verbindung zwischen einer Tondatei und einem Textfeld löschen möchten. Die Tondatei selbst wird bei diesem Vorgang nicht gelöscht.

Neue Tondatei erstellen:

- Wenn die gewünschte Tonaufnahme noch nicht als Tondatei verfügbar ist, können Sie den Ton z.B. von einer Audio-CD oder Cassette überspielen und eine WAV-Datei erstellen. Klicken Sie Neu, um den Audiorecorder aufzurufen. Sie können auch den Audiorecorder Ihrer Soundkarte verwenden.

4.4 BILD EINBINDEN

Wenn Sie eine Schablone mit Bild verwenden, können Sie ein Bild einbinden.



Klicken Sie auf den Grafik-Button, und wählen Sie eine Bitmap aus, die Sie verwenden möchten.

Die Bitmap wird automatisch an die erforderliche Größe von 320X240 Pixel angepasst. Verwenden Sie möglichst Bitmap-Formate im Verhältnis 4:3, um eine Verzerrung der Bilder zu vermeiden.

Wie lassen sich geeignete Bitmaps herstellen:

Um Ihre Lernpakete durch Bildmaterial zu unterstützen, können Sie verfügbares Bildmaterial scannen oder Fotos auf eine CD spielen lassen.

Sie können aber auch beispielsweise mit einer Präsentations-Software (z.B. Asymetrix Compel oder Microsoft PowerPoint) zur Unterstützung eines Textes oder Illustration einer Erläuterung "Folien" mit zentralen Themenpunkten erstellen. Diese Folien lassen sich mit Hilfe DRUCK-Taste Ihrer Tastatur in die Zwischenablage kopieren und von dort in eine geeignete Grafiksoftware einfügen, in Bitmaps umwandeln und anschließend in die gewünschte Schablone einbinden.

In gleicher Weise können Sie auch mit geeigneten Programmen Tabellen herstellen und in Bitmaps umwandeln.

HINWEIS: Sollte die Einbindung von Bildern die Anwendung deutlich verlangsamen, können sie folgendes tun:

- a) Erhöhen Sie in der Systemsteuerung die Anzahl der Farben für die Anzeige auf mehr als 256 Farben.
- b) Sollten die Grafikkarte oder der Bildschirm eine Erhöhung der Anzahl der Farben nicht zulassen, können Sie versuchen, die verwendeten Bilder an die Palette TELOS192.PAL anzupassen, die sich in dem Telos-Verzeichnis befindet.

4.5 TEXT UND TEXTFELD BEARBEITEN

Schrift formatieren

Um Schriftart, Schriftgröße oder Schriftstil zu verändern, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Klicken Sie in das Textfeld, für das Sie eine Formatierung festlegen möchten, oder markieren Sie gezielt den Text, den Sie formatieren möchten.
2. Wählen Sie den Befehl Zeichen im Menü Text
3. Wählen Sie Schriftart, Schriftgröße und Schriftstil aus
 - Font** Bestimmt die Schriftart
 - Font Style** Bestimmt den Schriftstil: standard (regular) kursiv (*italic*), fett (**bold**), fett kursiv (**bold italic**)
 - Size** Bestimmt die Schriftgröße
 - Effects** Formatiert den Text als durchgestrichen (strikeout), unterstrichen (underlined), hochgestellt (superscript) oder tiefgestellt (subscript)
4. Klicken Sie auf Apply (Anwenden), um sich die Formatierung in dem Vorschaufeld der Dialogbox anzuschauen.
5. Klicken sie OK.

Absatzformatierung

Mit dem Befehl Absatz im Menü Text können Sie die vorgegebene Absatzformatierung ändern.

Die Absatzformatierungen gelten immer für das gesamte Textfeld.


- Ausrichtung** (Alignment): links (Left), rechts (Right), zentriert (Center), block (Justify)
- Zeilenabstand** (Spacing): einfach (Single), 1,5 Zeilen (1 1/2), doppelt (Double)
- Einzug** (Indentation): Geben Sie für den Einzug von rechts (From Right), den Einzug von links (From Left) und den Einzug für die erste Zeile (First Line) jeweils die gewünschten Werte ein.
- Tabulatoren** (Tabs): Der Abstand des Standardtabulator beträgt 1,25 cm und kann beliebig verändert werden. (Hinweis: Um den Tabstop im Text zu setzen, müssen Sie die Tab-Taste zusammen mit der Steuerungstaste (Strg) drücken).

Schrift- oder Feldfarbe ändern




Wenn Sie die Schrift- oder Feldfarbe verändern möchten, so rufen Sie mit dem Farb-Button die Farbpalette auf.

Wenn Sie die **Schriftfarbe ändern** möchten, gehen sie folgendermaßen vor:

1. Klicken Sie in das Textfeld, wenn Sie die Schriftfarbe des gesamten Textes eines Textfeldes ändern möchten, oder markieren gezielt bestimmte Teile des Textes, die Sie ändern möchten.
2. Klicken Sie in der Farbpalette auf das Pinselsymbol , und wählen Sie eine Farbe aus der Farbpalette.

Wenn Sie die **Feldfarbe ändern** möchten, gehen sie folgendermaßen vor:

1. Klicken Sie in das Textfeld.

2. Klicken Sie in der Farbpalette auf das Füllfarbensymbol , und wählen Sie eine Farbe aus der Farbpalette.

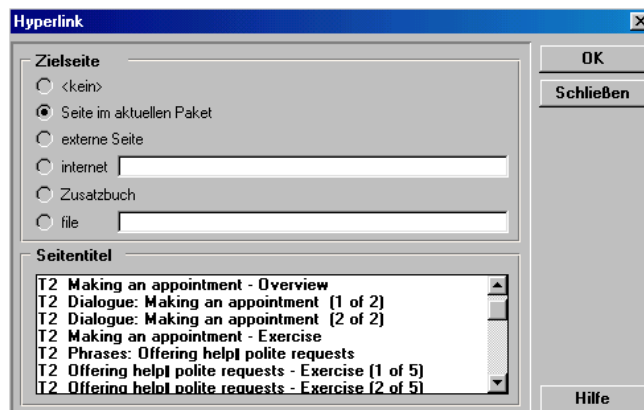
4.6 HYPERLINKS HERSTELLEN

Sie können von beliebigen Wörtern oder Textpassagen aus Hyperlinks zu anderen Seiten des Lernpakets, zu Zusatzbüchern, zu einer Webadresse oder zu einer beliebigen Datei herstellen.

So können Sie zum Beispiel eine direkte Verbindung zwischen einer im Text vorkommenden Konjunktion und einer grammatischen Erläuterung zur Verwendung von Konjunktionen herstellen. Sie können auch ein im einem Text vorkommendes Adjektiv direkt mit einer Übung zur Einsetzung von Adjektivendungen verbinden. In der gleichen Weise können Sie auch von einschlägigen Stellen im Text etwa lexikalische und kulturelle Informationen zugänglich machen.

Wie erstellen Sie eine Hyperverknüpfung?

Markieren Sie den Text, von dem aus Sie eine Hyperverknüpfung herstellen möchten, und wählen Sie den Befehl Link erstellen im Menü Hyperlinks.



Hyperlink-Dialogbox

Wählen Sie nun eine der in der Hyperlink-Dialogbox angegebenen Optionen:

- Seite im aktuellen Lernpaket: Stellt ein Hyperlink zu einer anderen Seite desselben Lernpakets her. Wählen Sie aus der in der Dialogbox angezeigten Liste mit den Seitentiteln den Titel der gewünschten Zielseite aus, und klicken sie auf OK.
- Externe Seite: Stellt ein Hyperlink zu einer Seite in einem anderen Lernpaket her. Wählen Sie aus der angezeigten Dialogbox das gewünschte Lernpaket aus. Wählen Sie nun den Titel der gewünschten Zielseite, und klicken sie auf OK.
- Internet: Stellt ein Hyperlink zu einer Internet-Adresse her. Geben Sie die gewünschte Internet-Adresse ein.
- Zusatzbuch: Stellt ein Hyperlink zu einer Seite in einem zuvor erstellten Zusatzbuch her. Wählen Sie aus der angezeigten Dialogbox das gewünschte Zusatzbuch aus. Wählen Sie anschließend den Titel der gewünschten Zielseite, und klicken Sie auf OK.
- Datei: Stellt eine Hyperlink zu einer beliebigen Datei her (z.B. zu einer html-Datei oder zu einer Bild-, Video- oder Tondatei). Wählen Sie in der angezeigten Dialogbox die gewünschte Datei aus, und klicken Sie auf OK.

• Löschen einer Hyperverknüpfung

Wenn Sie eine Hyperverknüpfung löschen möchten, markieren Sie die entsprechende blau hervorgehobene Textstelle, wählen Sie in der Hyperlink-Dialogbox die Zielseitenoption "keine", klicken Sie auf OK, und schließen Sie die Dialogbox.

4.7 WÖRTERBUCH ERSTELLEN UND ANBINDEN

Wenn Sie ein Lernpaket mit einem Wörterbuch verknüpfen oder ein Wörterbuch erstellen oder editieren möchten, so rufen Sie mit dem Befehl Wörterbuch im Menü Hyperlinks die Dialogbox "Wörterbuchanbindung" auf.

Option der Dialogbox "Wörterbuchanbindung":

<u>Wörterbuch auswählen</u>	vorhandenes Wörterbuch anbinden
<u>Neu</u>	neues Wörterbuch erstellen
<u>Bearbeiten</u>	Wörterbuch bearbeiten
<u>Verknüpfung löschen</u>	Verknüpfung zu einem Wörterbuch löschen

Vorhandenes Wörterbuch anbinden

Klicken Sie auf Wörterbuch auswählen, um ein bestehendes Wörterbuch (mit der Extension *.lex) auszuwählen und mit dem aktuellen Lernpaket zu verknüpfen.

Neues Wörterbuch erstellen und bearbeiten

Mit dem Befehl Neu erstellen Sie ein neues Wörterbuch.

Geben Sie über dem linken weißen Feld die Grundform des Wortes für einen Wörterbucheintrag ein. Tragen Sie in das linke weiße Feld die gewünschten Informationen und Beispiele ein.

In das rechte graue Feld können Sie weitere Varianten der Grundform des Wörterbucheintrages als zusätzliche Suchbegriffe eintragen.



Klicken Sie auf den Button Neue Seite, um eine Seite für einen weiteren Eintrag zu öffnen.



Mit dem Button Seite löschen löschen Sie einen Wörterbucheintrag.

Mit dem Befehl Bearbeiten können Sie das angebundene Wörterbuch jederzeit weiter bearbeiten: Sie können Einträge ändern, hinzufügen oder löschen.

Speichern Sie das Wörterbuch mit Speichern oder Speichern Als im Menü Datei des Wörterbuchs.

Wörterbuch mit Textverarbeitungsprogramm schreiben und importieren

Sie können sich die Erstellung eines Wörterbuchs erleichtern, indem Sie die Wörterbucheinträge zunächst mit einem Textverarbeitungsprogramm schreiben und anschließend in das Wörterbuch importieren.

Für das Format eines Wörterbucheintrag in der Textdatei gelten die folgenden Konventionen:

Der Hauptsuchbegriff (vgl. "Abend" in dem unten angeführten Beispiel) und eventuelle Suchalternativen (vgl. unten "abends") werden lediglich durch ein Leerzeichen getrennt hintereinander geschrieben. Die Suchbegriffe werden von den Erläuterungen durch das Zeichen "#" getrennt. Innerhalb des Erläuterungstextes werden Zeilenwechsel durch Paragraphenzeichen "§" gekennzeichnet.

Beispiel für einen Wörterbucheintrag:

Abend abends#der (-s, die Abende)§evening§§am Abend (in the evening)§abends (in the evening)§heute abend (this evening)

Zwischen den einzelnen Einträgen darf keine Leerzeile stehen, da die Absatzmarke beim Importieren in das Lexikon jeweils als Beginn eines neuen Eintrags interpretiert wird.

Bevor Sie die Textdatei in das Wörterbuch importieren können, muss die Datei als NUR-TEXT-Datei gespeichert werden.

Rufen Sie nun mit dem Befehl Wörterbuch im Menü Hyperlinks die Dialogbox "Wörterbuchanbindung" auf. Erstellen Sie mit dem Befehl Neu ein neues Wörterbuch. Wählen Sie in dem neu erstellten Wörterbuch in dem Menü Datei die Option Importieren. Wählen Sie die gewünschte Textdatei aus, und klicken Sie OK.

Speichern Sie das Wörterbuch mit dem Befehl Speichern im Menü Datei unter einem Namen Ihrer Wahl als Datei mit der Extension *.lex.

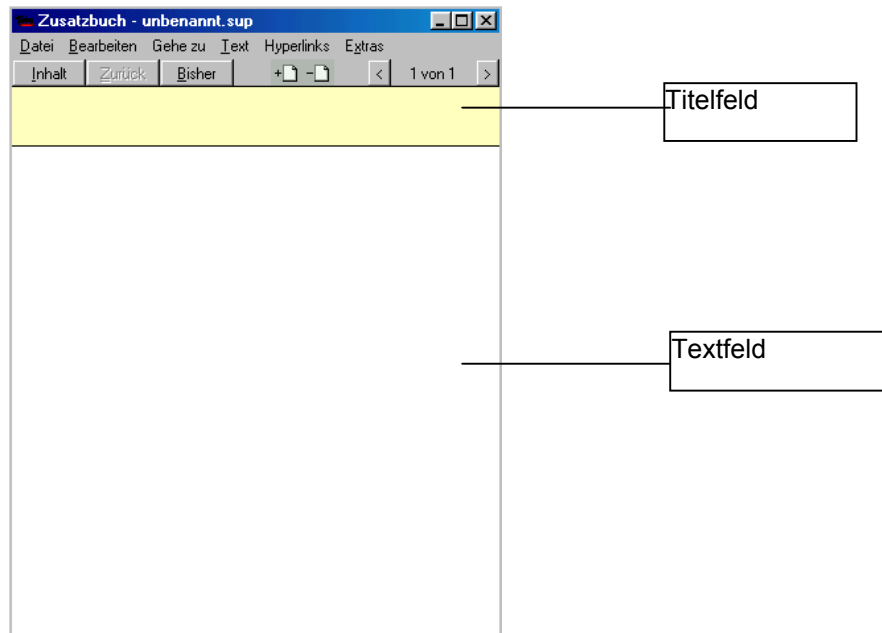
Verbindung zu einem Wörterbuch löschen

Mit dem Befehl Verknüpfung löschen löschen Sie die Verbindung des in der Dialogbox angezeigten Wörterbuchs zu dem aktuellen Lernpaket.

4.8 ZUSATZBUCH ERSTELLEN

Sie können zu einem Lernpaket Zusatzbücher erstellen, die sich über Hyperlinks an den gewünschten Stellen einbinden lassen. Solche Zusatzbücher eignen sich etwa für didaktische, lexikalische oder grammatische Erläuterungen.

Um ein Zusatzbuch zu erstellen, wählen Sie in dem Menü Hyperlink die Option Zusatzbuch und dann die Option Neu**e**s Zusatzbuch.



Titel eingeben

Geben Sie in das gelbe Feld einen Titel für die aktuelle Seite des Zusatzbuchs ein. Über diesen Titel können Sie später Hyperlinks von dem Lernpaket zu der entsprechenden Seite des Zusatzbuches erstellen.



Text eingeben

Schreiben Sie in das weiße Textfeld die gewünschten Erläuterungen, und formatieren Sie den Text mit Hilfe der Optionen in dem Menü Text. Zur Gestaltung der Textfarbe können Sie über das Menü Extras eine Farbpalette aufrufen.

Grafik einfügen

Mit der Option Grafik einfügen in dem Menü Text lassen sich in das Textfeld Bilder einbinden.

Seite erstellen oder löschen

Mit den Symbolen  und  erstellen oder löschen Sie eine Seite. Mit den Pfeilsymbolen können Sie in dem Zusatzbuch blättern.

Hyperlink erstellen

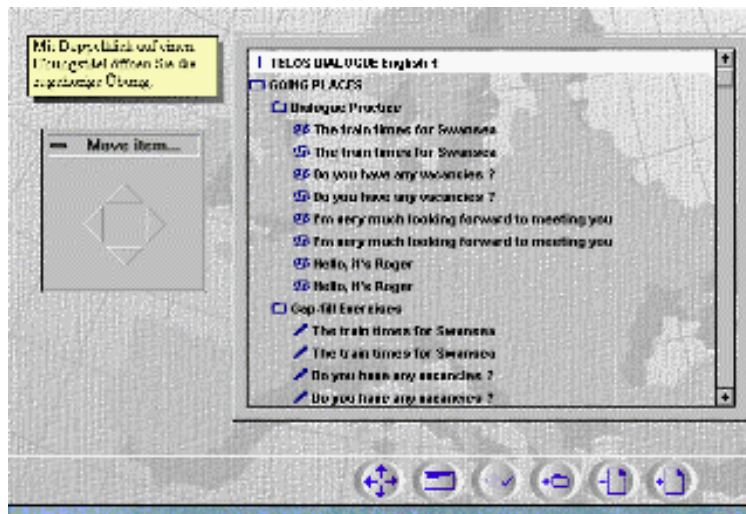
Sie können in dem Zusatzbuches Hyperlinks von einer Seite auf eine andere Seite des Zusatzbuches erstellen. Markieren Sie die Textstelle, von der aus Sie ein Hyperlink erstellen möchten, wählen Sie in dem Menü Hyperlinks die Option Hyperlinks erstellen, wählen Sie in der Hyperlink-Box die Option Seite und wählen Sie die gewünschte Zielseite aus.

Zusatzbuch speichern

Wählen Sie den Befehl Speichern im Menü Datei, um das Zusatzbuch zu speichern. Der Name, den Sie der Datei geben, erscheint ganz oben in der Titelleiste des Zusatzbuchs. Auf diese Weise können Sie durch entsprechende Dateinamen das Zusatzbuch für den Lerner inhaltlich kennzeichnen.

Wichtig: Das Zusatzbuch (mit der Extension "*.sup") muss sich in demselben Verzeichnis befinden wie das Lernpaket, zu dem es gehört.

4.9 INHALTSVERZEICHNIS BEARBEITEN



Inhaltsverzeichnis im Bearbeitungsmodus

Ordner einfügen und entfernen

Um ein **Lernpaket** zu **strukturieren**, können Sie in das Inhaltsverzeichnis Ordner einfügen, unter denen sich nachfolgende Übungen zusammenfassen lassen.



Gehen Sie mit dem Telos-Button zum Inhaltsverzeichnis.



Markieren Sie im Inhaltsverzeichnis den Ordner oder Titel, nach dem Sie einen Ordner einfügen wollen, klicken Sie auf den Button Ordner einfügen, und geben Sie in die angezeigte Titelbox einen Titel ein.



Mit dem Button Seite oder Ordner löschen können Sie einen markierten Ordner (oder die markierte Seite einer Übung) löschen.

Ordner und Titel von Übungen einrücken oder verschieben

Um dem Inhaltsverzeichnis -- und damit auch dem Lernpaket -- die gewünschte Struktur zu geben, können Sie nicht nur Ordner einfügen, Sie können die Ordner sowie die Titel der Übungsseiten im Inhaltsverzeichnis auch umstellen und einrücken.



Gehen Sie mit dem Telos-Button zum Inhaltsverzeichnis.



Klicken Sie auf den Button Titel verschieben. Mit Hilfe der angezeigten Pfeilbox können Sie Ordner oder Titel von Übungen nach oben oder unten bzw. nach rechts oder links verschieben.

Wenn Sie einen Ordner oder den Titel einer Übung im Inhaltsverzeichnis **nach oben oder unten verschieben** möchten, so markieren Sie den betreffenden Titel oder Ordner, und verschieben Sie ihn mit den Pfeilen an die gewünschte Stelle.

Um die **hierarchische Struktur** von Ordnern und Übungen sichtbar zu machen, können Sie Ordner und Titel von Übungen auch **nach rechts einrücken**.

Wenn Sie einen Ordner einem vorausgehenden Ordner unterordnen möchten, so rücken Sie ihn um eine Stelle nach rechts ein.

Titel von Übungen, die einem Ordner folgen, müssen grundsätzlich um eine Stelle nach rechts eingerückt werden.



Wenn Sie auf den Button Einrückung prüfen klicken, werden alle Übungstitel, die auf einen Ordner folgen automatisch eingerückt.

Titel im Inhaltsverzeichnis unterdrücken

Sie haben die Möglichkeit, Titel von Übungen im Inhaltsverzeichnis des Lernmodus zu unterdrücken. Dies ist zu empfehlen, wenn eine bestimmte Übung aus mehreren Seiten besteht.

Wenn Sie möchten, dass der Titel einer Übung im Inhaltsverzeichnis des Lernmodus unterdrückt wird, wählen Sie das entsprechende Merkmal in der Titel-Dialogbox.

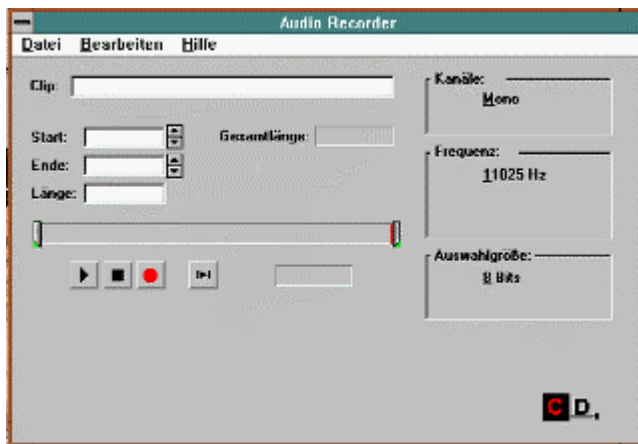
Seiten, die unterdrückt werden, erscheinen nicht im Inhaltsverzeichnis im Lernmodus. Sie sind direkt von der vorausgehenden Seite über den Vorwärts-Button erreichbar.

Die Lerner kommen also über das Inhaltsverzeichnis auf die erste Seite einer mehrseitigen Übung und können zwischen der ersten Seite und den folgenden Seiten des Dialogs mit Hilfe eines Vorwärts- und Rückwärts-Buttons hin und her springen.

5. EXTRAS

5.1 AUDIORECORDER

Mit dem Audiorecorder können Sie Ton mit dem Mikrophon aufnehmen sowie von einer CD über das CD-ROM Laufwerk oder von einer externen Audioquelle (CD-Player, Cassettenrecorder etc.) überspielen.



Audiorecorder

HINWEIS: Der integrierte Audiorecorder erlaubt es derzeit nur Tonaufnahmen in der Qualität Mono/8Bit/11025Hz herzustellen. Verwenden Sie den integrierten Audiorecorder daher nur, wenn Ihnen keine leistungsstärkere Software (die Sie normalerweise mit Ihrer Soundkarte erhalten) zur Verfügung steht.

Audiorecorder öffnen

Öffnen Sie den Audiorecorder über das Menü Extras (oder wählen Sie Neu in der Dialogbox "Sound-Datei einbinden"; siehe Kapitel 4.3 *Sound einbinden*).

Aufnahme über das CD-ROM-Laufwerk

- Legen Sie eine CD in das CD-ROM-Laufwerk ein, und klicken Sie auf das Zeichen "CD" rechts unten. (Wenn keine CD eingelegt wurde, erscheint eine Fehlermeldung.)
- Klicken Sie im Menü Datei auf Neu.
- Wählen Sie mit den Zahlen- oder den Titelauswahl-tasten einen Titel auf der CD, und starten Sie die Aufnahme mit dem roten Aufnahme-Button.
- Drücken Sie auf Stop, um die Aufnahme zu beenden.

Aufnahme von einer externen Quelle

- Stellen Sie sicher, dass das gewünschte Audioeingangsgerät (z.B. ein Cassettenrecorder oder CD-Player) über die Line-in-Buchse mit dem Computer verbunden ist.
- Klicken Sie im Menü Datei auf Neu.
- Wählen Sie auf dem Audioeingangsgerät den gewünschten Titel, und starten Sie die Wiedergabe.
- Starten Sie mit dem roten Aufnahme-Button im Audiorecorder die Aufnahme.
- Drücken Sie auf Stop, um die Aufnahme zu beenden.

Aufnahme anhören

Klicken Sie auf den Wiedergabe-Button, um die Aufnahme anzuhören.

HINWEIS: Wenn Sie mit der Tonqualität nicht zufrieden sind, können Sie die Einstellungen im Audiomixer Ihrer Soundkarte ändern.

Teile der Aufnahme löschen

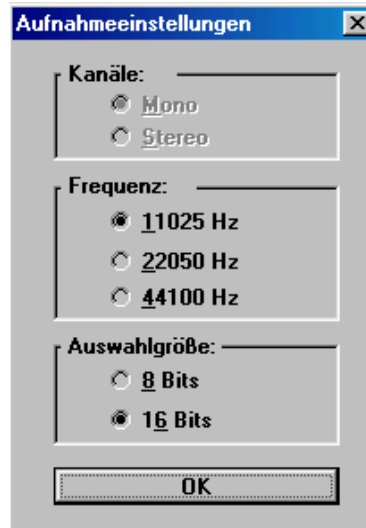
Bestimmen Sie mit den grünen Start- und Endpunktanzeigern die Sequenz, die Sie löschen möchten. Klicken Sie auf Löschen im Menü Bearbeiten.

Tondatei speichern

Speichern Sie die Tondatei mit den Befehlen Speichern oder Speichern unter im Menü Datei.

5.2 AUFNAHMEQUALITÄT VERÄNDERN

Wählen Sie den Befehl Aufnahmeeinstellungen im Menü Extras, wenn Sie die Tonaufnahmequalität verändern möchten.



Eine Erhöhung der Frequenz führt zu einer besseren Tonqualität aber auch zu größeren Tondateien.

5.3 NOTIZBUCH

Über das Menü Extras öffnen Sie das integrierte Notizbuch, das Sie für Ihre Notizen verwenden können.

- Klicken Sie auf Notizbuch im Menü Extras, um WordPad aufzurufen.
- Mit dem Befehl Speichern im Menü Datei können Sie Ihre Notizen speichern.
- Mit dem Befehl Drucken im Menü Datei können Sie Ihre Notizen ausdrucken.

5.4 SONDERZEICHEN

Mit dem Befehl Sonderzeichen in dem Menü Extras rufen Sie die Sonderzeichentabelle auf.

Einfügen eines Sonderzeichens in ein Textfeld: Markieren Sie das gewünschte Zeichen, und klicken Sie auf Einfügen.

Einfügen eines Sonderzeichens in eine Dialogbox (Titelbox oder Übersetzungsbox): Markieren Sie das gewünschte Zeichen, klicken Sie auf Kopieren, und fügen Sie das Zeichen mit der Tastenkombination Umschalt+Eingf in das Titelfeld der Titel-Dialogbox (bzw. die Übersetzungsdialogbox) ein. Sie können ein Zeichen auch mit Hilfe der angegebenen Tastenkombinationen eingeben.

5.5 HILFEN

Das Programm verfügt über eine Hilfe im Bearbeitungsmodus und eine Hilfe im Lernmodus.

Die Hilfen werden über das Menü Hilfe aufgerufen.

Die Navigation durch die Hilfen erfolgt über die Schaltflächen Inhalt (führt zum Inhaltsverzeichnis der Hilfe), Zurück (bringt Sie einen Schritt zurück) und Bisher (zeigt die bisher aufgerufenen Hilfeseiten, auf die Sie durch Anklicken erneut zugreifen können). Außerdem können Sie direkt die im Text grün markierten und unterstrichenen Stichwörter anklicken, über denen sich der Mauszeiger in ein Handsymbol verwandelt.

In der Hilfe im Lernmodus wird erläutert, wie Sie im Lernmodus mit einem Lernpaket üben können.

In der Hilfe des Bearbeitungsmodus erfahren Sie, wie Sie ein Lernpaket erstellen können.

Mit der Option Beenden im Menü Datei des Hilfefenster schließen Sie die Hilfe.

5.6 HISTORIE

In der **Historie** werden alle während einer Sitzung in einem Lernpaket aufgerufenen Seiten aufgelistet. Durch Mausklick auf eine aufgelistete Seite wird diese Seite aufgerufen.