



<u>1. DIE ERSTEN SCHRITTE</u>	2
1.1 Systemvoraussetzungen	2
1.2 Standardeinstellungen ändern	2
<u>2. TELOS LANGUAGE PARTNER (TLP VIEWER)</u>	3
<u>2.1 Allgemeine Funktionen</u>	3
2.1.1 Lernpaket öffnen	3
2.1.2 Lernpaket schließen	4
2.1.3 Das Programm verlassen	4
2.1.4 Menüleiste	4
2.1.5 Symbolleiste	6
2.1.6 Sonderzeichen	8
2.1.7 Aufnahmequalität verändern	8
2.1.7 Hilfen	8
2.1.8 Historie	8
<u>2.2 Übungs- und Nachschlagmöglichkeiten</u>	9
2.2.1 Dialogübungen	9
2.2.2 Textverstehensübungen	13
2.2.3 Videoübungen	15
2.2.4 Textproduktionsübungen	17
2.2.5 Frage-Antwort-Übungen	19
2.2.6 Lückenübungen	21
2.2.7 Select-Übungen	22
2.2.8 Drag&Drop-Übungen	23
2.2.9 Multiple-Choice-Übung	24
2.2.10 Erläuterungen	25
2.2.11 Wörterbuch aufrufen	26
2.2.12 Notizen machen	26
<u>3. INFORMATIONEN ZUR PRO-VERSION VON TELOS LANGUAGE PARTNER</u>	27

1. DIE ERSTEN SCHRITTE

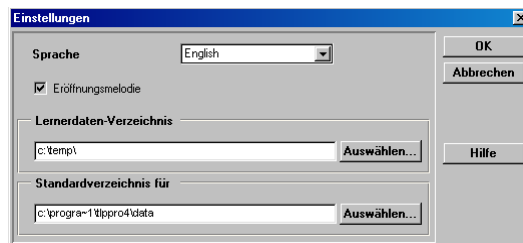
1.1 Systemvoraussetzungen

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. TELOS LANGUAGE PARTNER (TLP Viewer)

Mit dem *TLP Viewer* können Sie Lernpakete abspielen, die mit TLP Pro, TLP Light oder TLP Basic erstellt wurden. Information zu *TLP Pro* finden Sie in Kapitel 3 in diesem Handbuch.

2.1 ALLGEMEINE FUNKTIONEN

2.1.1 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 enthält die Titel der Übungen eines 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. 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.

2.1.2 Lernpaket schließen

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

2.1.3 Das Programm verlassen

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

2.1.4 Menüleiste

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

Datei:

Öffnen	Öffnet ein Lernpaket.
Schließen	Schließt ein Lernpaket.
Beenden	Beendet die Arbeitssitzung und schließt <i>Telos Language Partner</i> .

Extras:

Notizbuch	Öffnet das Notizbuch.
Sonderzeichen	Öffnet die Box mit den Sonderzeichen.
Wörterbuch	Öffnet das Wörterbuch.
Einstellungen	Öffnet die Box zur Veränderung der Starteinstellungen.
Aufnahme-einstellung	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.
Historie	Öffnet die Historie, in der alle in einem Lernpaket aufgerufenen Bildschirmseiten aufgelistet werden.

2.1.5 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 |
|  | Hyperverknüpfungen anzeigen/verstecken |
|  | Unterstützung bei Aufgabenlösung aufrufen |
|  | Text als Textdatei speichern |
|  | erreichte Punktezahl anzeigen |



Video-/Tonbedienungsleiste

- | | |
|---|--|
|  | 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

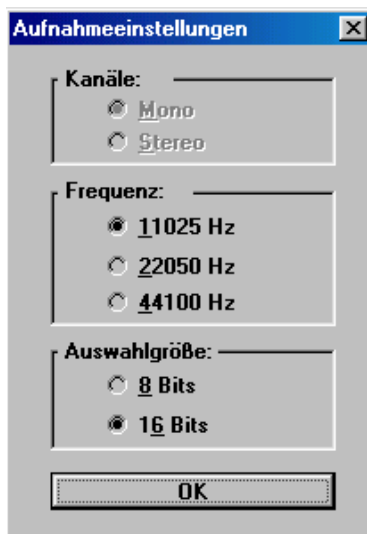
2.1.6 Sonderzeichen

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

Markieren Sie das gewünschte Zeichen, und klicken Sie auf Einfügen, um ein Sonderzeichen in einen Text einzufügen.

2.1.7 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.

2.1.7 Hilfen

Die Programmhilfe wird über das Menü Hilfe aufgerufen.

Die Navigation durch die Hilfe erfolgt über die Schaltflächen Inhalt (führt zum Inhaltsverzeichnis der Hilfe), Zurück (bringt Sie Schritt für 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.

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

2.1.8 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.

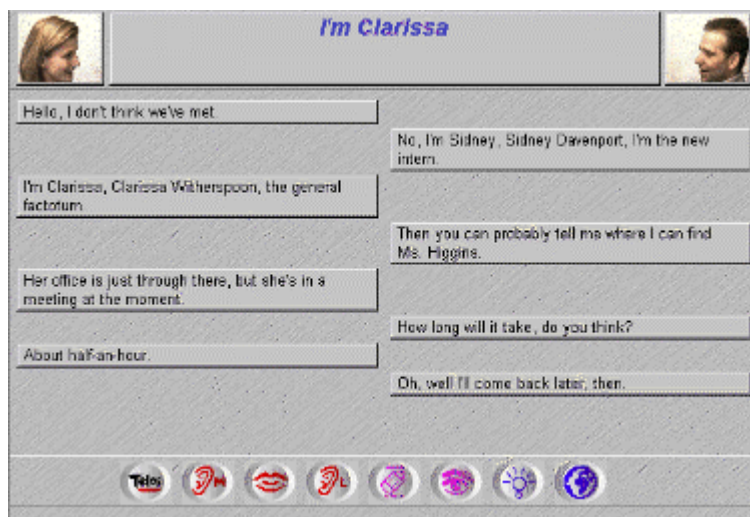
2.2 ÜBUNGS- UND NACHSCHLAGMÖGLICHKEITEN

HINWEIS: In diesem Handbuch werden sämtliche Übungstypen beschrieben, die prinzipiell in einem mit der Pro-Version von *Telos Language Partner* erstellten Lernpaket vorkommen können. Das von Ihnen erworbene oder von Ihrem Tutor zur Verfügung gestellte Lernpaket enthält u.U. nur einen Teil dieser Übungstypen.

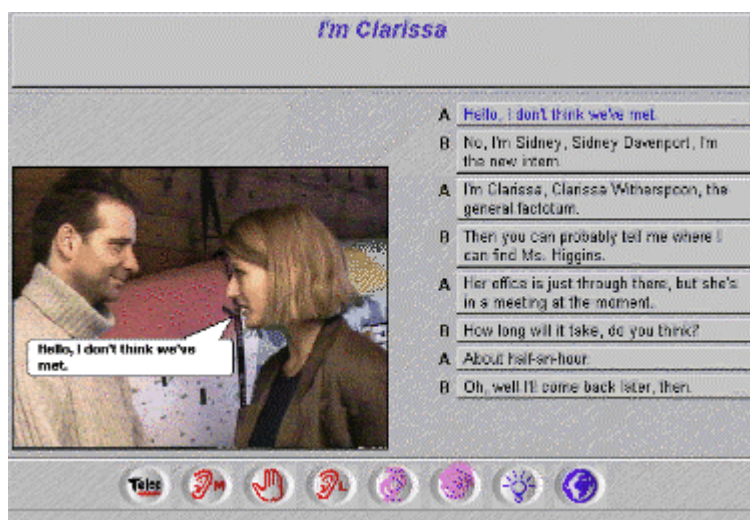
Über die Programmhilfe (erreichbar über das Menü Hilfe, vgl. auch Kapitel 2.1.7) können Sie von einer Übung aus die jeweils einschlägige Hilfe direkt aufrufen.

2.2.1 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.



Dialogübung mit Sprecherportraits



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.

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 Mikrophon, 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 Mikrophon, und klicken Sie jedes Mal 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.

2.2.2 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.

2.2.3 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 Modell-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 Modell-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 Modell vergleichen so wie in der Textverstehensübung (siehe *Anhören und aufnehmen* in Kapitel 2.2.2)

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



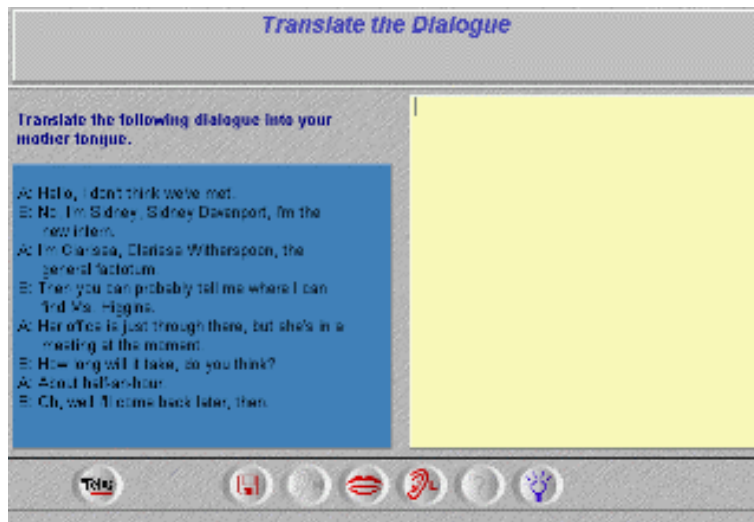
Wenn in der Symbolleiste der Hyperlink-Button aktiviert ist, sind bestimmte Textstellen, sogenannte **Hotwords**, mit Erläuterungen oder Übungen verbunden. Klicken Sie auf den Hyperlink-Button, um die Hotwords sichtbar zu machen (siehe auch *Hyperverknüpfungen* in Kapitel 2.2.1).

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.

2.2.4 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



Wenn der Hilfetext-Button aktiviert ist, so klicken Sie auf den 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.

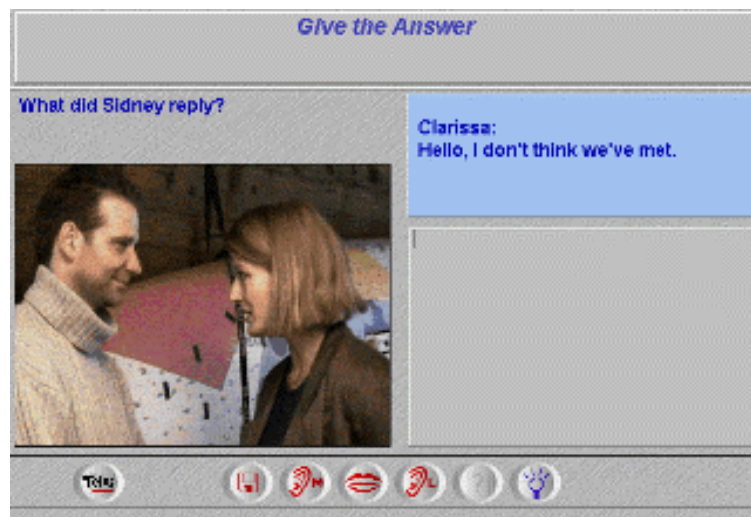
Eingabe als Textdatei speichern



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.

2.2.5 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

Antwortfeld

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.

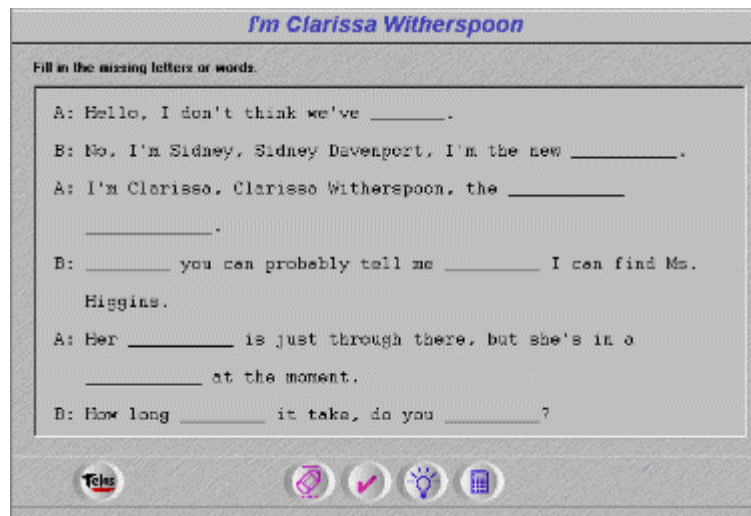
Eingabe als Textdatei speichern



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.

2.2.6 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 Tonbedienungsleiste vorhanden ist, wird die Übung durch eine Tonaufnahme unterstützt. Verwenden Sie zum Abspielen des Tons die Buttons der Tonbedienungsleiste (siehe auch Klick-Buttons in Kapitel 2.1.5).



Tonbedienungsleiste



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 den Texthintergrund), um einen oder alle Einträge zu löschen und neu einzugeben.



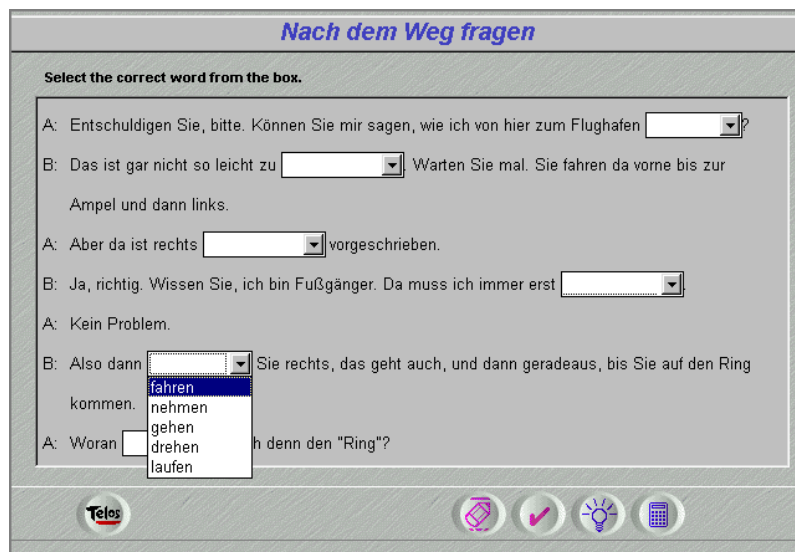
Ziehen Sie den Lösungs-Button auf Ihre Eingabe oder auf den Texthintergrund, um die Lösungen einzublenden.



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

2.2.7 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.



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.



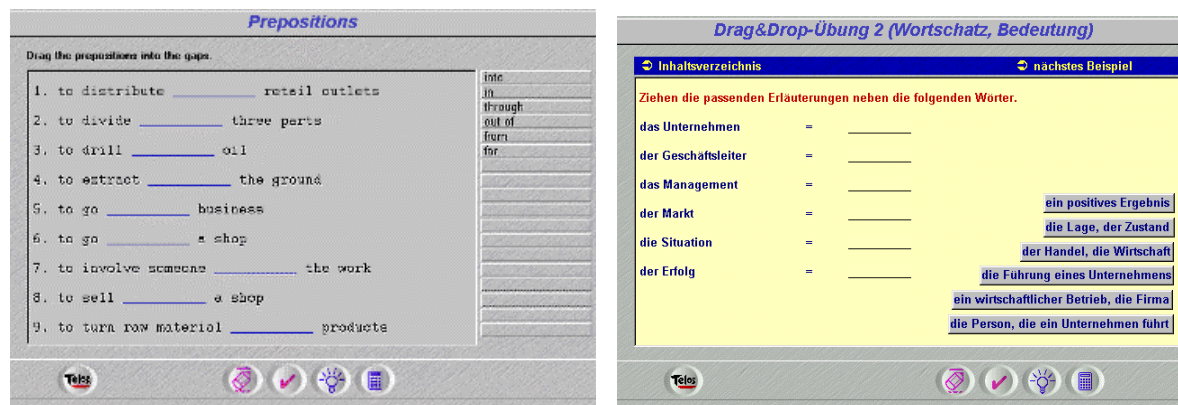
Ziehen Sie den Lösungs-Button auf Ihre Eingabe oder auf den Texthintergrund, um die Lösungen einzublenden.



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

2.2.8 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 Tonbedienungsleiste vorhanden ist, wird die Übung durch eine Tonaufnahme unterstützt. Verwenden Sie zum Abspielen des Tons die Buttons der Tonbedienungsleiste (siehe auch Klick-Buttons in Kapitel 2.1.5).



Tonbedienungsleiste



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-Übung

Multiple-Choice-Übung

Klicken Sie in das betreffende Kästchen, um die zugehörige Antwort auszuwählen.

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



Tonbedienungsleiste



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.



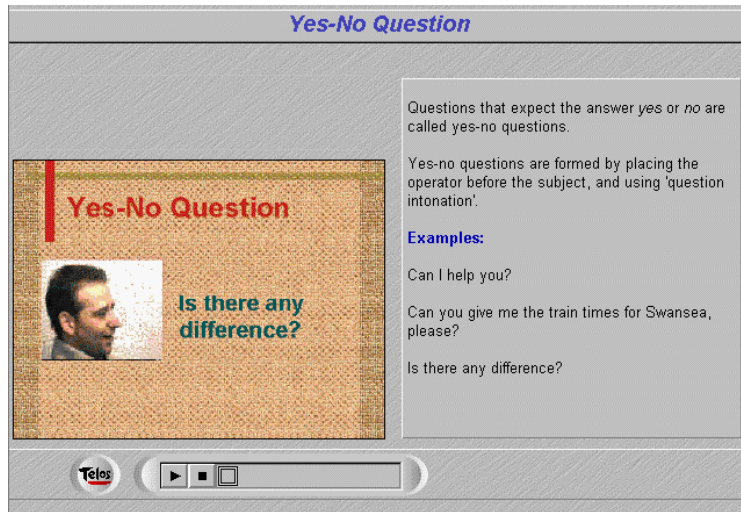
Ziehen Sie den Lösch-Button auf ein Kästchen (oder auf den Texthintergrund), um einen oder alle Einträge zu löschen und neu einzugeben.



Ziehen Sie den Lösungs-Button auf ein Kästchen oder auf den Texthintergrund, um die Lösungen einzublenden.

2.2.10 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:

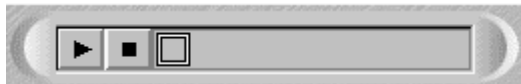
Can I help you?

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

Is there any difference?

Grammatische Erläuterung

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



Tonbedienungsleiste

Verwenden Sie zum Abspielen des Tons die Buttons der Tonbedienungsleiste (siehe auch Klick-Buttons in Kapitel 2.1.5).

2.2.11 Wörterbuch aufrufen

Wenn mit einem Lernpaket ein Wörterbuch verknüpft wurde, können Sie Wörter "nachschnagen", 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.

2.2.12 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 Notizbuch aufzurufen.
- Mit dem Befehl Speichern im Menü Datei des Notizbuches können Sie Ihre Notizen speichern. Ihre Notizen werden als Textdatei (mit der Extension *.rtf) gespeichert.
- Mit dem Befehl Drucken im Menü Datei des Notizbuches können Sie Ihre Notizen ausdrucken.

3. INFORMATIONEN ZUR PRO-VERSION VON **TELOS LANGUAGE PARTNER**

TLP Viewer kann nur verwendet werden, um Lernpakete abzuspielen, die mit *TLP Pro* erstellt wurden.

Die *TLP Pro* ist eine 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.

Im **Lernmodus** unterstützt die Pro-Version die gleichen Funktionen wie der *TLP Viewer*. Er 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 Unterschied zu dem Viewer verfügt die Pro-Version über einen **Bearbeitungsmodus**. In diesem 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. Die folgenden Lernmaterial-Schablonen stehen zur Verfügung:

- 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 Schablone für **Multiple-Choice-Übungen**,
- eine Schablone für **Drag&drop-Übungen**,
- eine **Lückenschablone**, die sich für klassische Lücken- und "Cloze"-Übungen ebenso verwenden lässt wie für Umformulierungsaufgaben oder die Bildung von Sätzen aus einzelnen Elementen,
- 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.