

## Spis treści pomocy

Witamy w pomocy eTeachera 4.0 !

Wybierz interesujący Cię temat ze spisu treści i kliknij na nim myszk<sup>1</sup>.



Jak używać pomocy



Główne menu i wybieranie ćwiczeń



Wykonywanie ćwiczeń



Niemieckie znaki narodowe



Typy ćwiczeń



Pomoc gramatyczna



Edycja ćwiczeń



Opcje



Konwersja ćwiczeń

## Spis treści pomocy

Witamy w pomocy eTeacher 4.0 !

Wybierz interesujący Cię temat ze spisu treści i kliknij na nim myszk<sup>1</sup>.



Jak używać pomocy



Główne menu i wybieranie ćwiczeń



Wykonywanie ćwiczeń



Typy ćwiczeń



Pomoc gramatyczna



Edycja ćwiczeń



Opcje

## Główny menu i wybieranie ćwiczeń.

Główny menu eTeachera 4.0 umożliwia wybór ćwiczeń w dwojaki sposób.

Rozwijane menu Datei (Plik) umożliwia szybki dostęp do wszystkich plików z ćwiczeniami.

Menu Grammatik (Gramatyka), Wortschatz (Słownictwo) i Tests (Testy) umożliwia wyszukiwanie ćwiczeń według zagadnień gramatycznych lub według zakresu słownictwa.



Datei (Plik)



Grammatik (Gramatyka)



Wortschatz (Słownictwo)



Tests (Testy)



Optionen (Opcje)



Lehrbuch (Podręcznik)



Hilfe (Pomoc)

## Menu Datei (Plik)

Menu to działa tak samo jak główne menu w dawniejszych wersjach eTeachera dla DOS.

Składa się ono z następujących poleceń:



Lernen (Nauka)



Test



Bearbeiten (Edycja)



Ende (Wyjście)

Po wybraniu NAUKI, TESTU lub EDYCJI rozwija się menu z dostępnymi typami ćwiczeń. Po wybraniu typu ćwiczenia pojawia się okno wyboru ćwiczenia, w którym można wybrać konkretne ćwiczenie.

Menu to zostało pozostawione dla zachowania kompatybilności z poprzednimi wersjami eTeachera, dla użytkowników przyzwyczajonych do dawnego menu i tych, którzy opracowali własne ćwiczenia i chcą do nich łatwo dostać. Jest ono wygodne również wtedy, gdy chcemy korzystać z ćwiczeń tylko jednego typu, (np. testów wyboru, nie wymagających wpisywania niczego z klawiatury) lub kiedy pamiętamy nazwę pliku z ćwiczeniem, a nie wiemy czy i w jakiej grupie tematycznej zostało umieszczone.

## Menu Datei / Lernen (Nauka)

Rozwinięcie tego menu umożliwia wybór ćwiczenia do realizacji w TRYBIE NAUKI.

Najpierw wybiera się typ ćwiczenia, a potem plik z konkretnym ćwiczeniem z listy wszystkich ćwiczeń danego typu.

## Menu Datei / Test

Rozwinięcie tego menu umożliwia wybór ćwiczenia do realizacji w TRYBIE TESTU.

Najpierw wybiera się typ ćwiczenia, a potem plik z konkretnym ćwiczeniem z listy wszystkich ćwiczeń danego typu.

## Menu Datei / Bearbeiten (Edycja)

Rozwinięcie tego menu umożliwia wybór ćwiczenia do edycji, lub wprowadzanie nowych ćwiczeń.

Najpierw wybiera się typ ćwiczenia, a potem plik z konkretnym ćwiczeniem z listy wszystkich ćwiczeń danego typu.

Menu Datei / Ende (Wjœcie)

ZakoŃczenie pracy z programem.



## Menu Grammatik (Gramatyka)

Rozwinięcie tego menu daje możliwość wyboru zagadnienia gramatycznego, które zamierzamy ćwiczyć.

Po wybraniu zagadnienia gramatycznego ukazać się wszystkie ćwiczenia dotyczące danego tematu z krótkimi opisami. Wybrane ćwiczenie można uruchomić w trybie nauki lub testu, albo otworzyć do edycji.

## Menu Wortschatz (S<sup>3</sup>ownictwo)

Rozwinięcie tego menu daje możliwość wyboru ćwiczeń utrwalających słownictwo.

Po wybraniu grupy tematycznej, ukażą się wszystkie ćwiczenia znajdujące się w danej grupie z krótkimi opisami. Wybrane ćwiczenie można uruchomić w trybie nauki lub testu, albo otworzyć do edycji.

## Menu Tests (Testy)

Rozwinięcie tego menu daje możliwość wyboru testów ogólnych na określonym poziomie zaawansowania.

Testy zgromadzone w tym menu sprawdzają ogólną kompetencję językową i zawierają zadania z różnych zagadnień gramatycznych, podstawowego słownictwa, stylistyki itp.

## Menu Optionen (Opcje)

Rozwinięcie tego menu umożliwia czasow<sup>1</sup> lub trwa<sup>31</sup> zmianę ustawienia różnych parametrów programu.

Szczegółowy opis wszystkich opcji podlegających ustawieniu znajdziesz w rozdziale [Opcje](#).

## [Menu Lehrbuch \(Podręcznik\)](#)

Rozwinięcie tego menu umożliwia bezpośredni dostęp do wbudowanego podręcznika gramatyki niemieckiej poprzez spis treści (Inhaltsverzeichnis) lub indeks alfabetyczny (Index).

## Menu Hilfe (Pomoc)

Rozwinięcie tego menu daje bezpośredni dostęp do systemu pomocy przez spis treści (Hilferegister) lub indeks alfabetyczny (Index). Umożliwia też wywołanie pomocy z opisem działania Pomocy w systemie Windows (Hilfe zu Hilfe) oraz informacji o programie.

## Lernen (Nauka)



W trybie NAUKI eTeacher zadaje pytania z danego æwiczenia tak d³ugo, a¼ uzyska poprawne odpowiedzi na wszystkie pytania. Te, na które udzieli³eœ z³ej odpowiedzi pojawi¹ siê za jakiœ czas powt³ornie.

W zale¼noœci od ustawionego w opcjach nauczania stopnia intensywnoœci nauki, eTeacher mo¼e wymagaæ udzielenia poprawnej odpowiedzi na ka¼de pytanie okreœlon¹ iloœæ razy, zanim uzna, ¿e materia³ zosta³ dostatecznie opanowany. Wartoœæ domyœlna wynosi 1, a wiêc satysfakcjonuje siê jedn¹ poprawn¹ odpowiedzi¹.

W æwiczeniach gramatycznych dostêpna jest Pomoc gramatyczna.

W zale¼noœci od ustawienia opcji nauczania mo¼liwe jest r³ownie¼ korzystanie z podpowiedzi i/lub automatycznej powt³orki pytania, na które udzielono niepoprawnej odpowiedzi.

## Test



W trybie TESTU eTeacher zadaje każde pytanie z danego ćwiczenia tylko raz, bez względu na to, czy udzielona odpowiedź była poprawna czy nie. Liczy procent dobrych odpowiedzi i wystawia ocenę.

Skala ocen jest różna dla poszczególnych typów ćwiczeń.

W Opcjach nauczania można dodatkowo skorygować surowość oceniania oraz zdecydować, czy w czasie testu ma być dostępny podręcznik gramatyczny, czy nie.



## Pomoc gramatyczna



eTeacher 4.0 posiada wbudowany podręcznik gramatyki działający na tej samej zasadzie co Help. Podręcznik można otworzyć na różne sposoby.

1. Z menu Lehrbuch (Podręcznik) wybierając Inhaltsverzeichnis (Spis treści) lub Index (Indeks alfabetyczny).
2. Bezpośrednio z ćwiczenia przyciskiem Grammatik (Gramatyka) z książki. Podręcznik otworzy się automatycznie na zagadnieniu, którego dotyczy dane ćwiczenie.
3. Ikona Gramatyka z grupy eTeacher w Menedżerze programów. Można wówczas przeglądać podręcznik nie uruchamiając w ogóle głównego programu eTeacher

## Optionen (Opcje)

Opcje umoŹliwiaj<sup>1</sup> zmianê ustawienia rŹnych parametrŹw programu:



Statistik (Statystyka)



Schüler (Uczniowie)



Programmoptionen (Opcje programu)



Lernoptionen (Opcje nauczania)



Sound (DŹwiêk)



Kommentare (Komentarze)



Optionenspeichern (Zachowaj ustawienia)

## Statistik (Statystyka)

W okienku Statistik (Statystyka) można sprawdzić, jakie ćwiczenia były rozwiązywane, kiedy i z jakim wynikiem. Informacje te są przechowywane oddzielnie dla każdego użytkownika. Przyjmowane jest domyślnie imię podane przy uruchomieniu programu lub podane w opcjach. Można je jednak zmienić w górnej linii okienka, aby obejrzeć wyniki kogoś innego.

## Schüler (Uczniowie)

W okienku Schüler można podać lub zmieniać imię studenta (ucznia).

Dla wybranego studenta zapamiętywane są dane dotyczące wykonanych ćwiczeń i testów, czasu ich wykonania i uzyskanych wyników.

Dane te są wyświetlane automatycznie w okienku wyboru ćwiczenia. Można je również przeglądać w okienku Optionen | Statistik (Opcje | Statystyka).

W okienku można również zaznaczyć, czy chcemy, aby pytanie o imię studenta wyświetlało się w momencie uruchomienia eTeacher, czy nie.

Jeżeli z programu korzysta kilka osób, opcję należy włączyć, aby wyniki były zawsze zapisywane dla właściwej osoby.

Jeżeli z programu korzysta tylko jedna osoba, opcję można spokojnie wyłączyć.

## Programmoptionen (Opcje programu)

W okienku Programmoptionen (Opcje programu) można zmieniać ustawienie następujących opcji:



Programmsprache (Język programu)



Tastatur-Treiber (Sterownik polskiej klawiatury)



Paßwort (Has³o)



Bearbeitung zulassen (Zezwolenie na edycjê)

## Programmsprache (Język programu)

Ustawienie tej opcji okreœla w jakim jêzyku (niemieckim albo polskim) wyœwietlane jest menu, okienka dialogowe, napisy na przyciskach, tytu³y i instrukcje do æwiczeñ oraz wszystkie komunikaty systemowe.

## Tastatur-Treiber (Sterownik klawiatury)

W zależności od ustawienia tej opcji eTeacher korzysta ze sterownika klawiatury zainstalowanego w systemie Windows (sterownik zewnętrzny), lub własnego (sterownik wewnętrzny).

W przypadku problemów z wpisywaniem polskich liter należy zmienić ustawienie tej opcji.

## Bearbeitung zulassen (Zezwolenie na edycję)

Kiedy opcja ta jest zaznaczona, w okienku wyboru ćwiczenia aktywne są przyciski uruchamiające edytory i umożliwiające dokonywanie zmian w ćwiczeniach, oraz dodawanie i usuwanie ćwiczeń.

Aby uniknąć przypadkowych zmian w programie lub dokonania zmian przez osoby niepowołane możliwe jest wyłączenie tej opcji. Dostęp do opcji można dodatkowo zabezpieczyć hasłem.



## Paßwort (Has³o)

Aby zabezpieczyæ program przed dokonywaniem zmian i modyfikacji przez osoby niepowo³ane mo¿emy u¿yæ has³a.

Po wpisaniu has³a eTeacher bêdzie ¿¹da³ podania go ka¿dorazowo przed udostêpnieniem okien dialogowych z opcjami programowymi i opcjami nauczania.

Jeœli wy³¹czymy mo¿liwoœæ edycji æwiczeñ, to bez podania has³a nie bêdzie mo¿na jej ponownie w³¹czyæ. eTeacher nie tylko nie pozwoli na edycjê æwiczeñ, ale równie¿ nie pozwoli na zmianê jakichkolwiek opcji, a wiêc np. na zmianê jêzyka systemu lub na zmianê zasad punktacji i wymagañ dla poszczególnych ocen.

## Lernoptionen (Opcje nauczania)

W okienku Lernoptionen (Opcje nauczania) można zmieniać sposób realizacji ćwiczeń i testów.

Vorsagen (Podpowiedź)

Automatische Wiederholung (Automatyczna powtórka)

Anerkennung nach Wiederholung (Zaliczenie po powtórce)

Lehrbuch im Test-Modus anzeigen (Pomoc gramatyczna w teście)

Intensivität (Intensywność nauki)

Korrektur der Ansprüche (Korekcja wymagań)

## Opcje systemu

## Vorsagen (PodpowiedŹ)

Zaznaczenie tej opcji umoŹliwia wyœwietlenie lub odtworzenie poprawnej odpowiedzi po naciœniêciu w œwiczeniu przycisku Vorsagen (PodpowiedŹ) lub Wiedergabe (Odtwórz). Opcja ta dzia³a tylko w trybie nauki.

Po wyœwietleniu i/lub odtworzeniu odpowiedzi, naleŹy j¹ wpisaæ w polu odpowiedzi. Skorzystanie z podpowiedzi powoduje jednak, Źe pytanie nie jest zaliczane jako opanowane i bêdzie zadane powtórnie (nawet przy stopniu intensywnoœci 1). Zaliczane s¹ tylko odpowiedzi podane bez korzystania z podpowiedzi.

## Automatische Wiederholung (Automatyczna powtórka)

Zaznaczenie Automatische Wiederholung powoduje, że pytanie, na które udzielona została błędna odpowiedź, jest natychmiast powtarzane.

Opcja ta działa tylko w trybie nauki.

## Anerkennung nach Wiederholung (Uznanie po powtórce)

Zaznaczenie tej opcji powoduje zaliczenie odpowiedzi udzielonej po automatycznej powtórce jako dobrej.

Jeżeli opcja nie jest zaznaczona, odpowiedź udzielona po Automatycznej powtórce nie jest zaliczana.

Opcja ta działa tylko w trybie nauki i tylko wtedy, gdy została włączona Automatyczna powtórka.

## [Lehrbuch im Test-Modus anzeigen \(Pomoc gramatyczna w teście\)](#)

Zaznaczenie tej opcji umożliwia dostęp do pomocy gramatycznej również w trakcie realizacji ćwiczenia w trybie testu.

Jeżeli opcja jest wy³czona, pomoc dostępna jest tylko w trybie nauki, zaś w trybie testu jest wy³czona.

## Intensivität (Intensywność nauki)

Intensywność nauki określa ile razy należy udzielić poprawnej odpowiedzi na każde z pytań w danym ćwiczeniu, aby materia<sup>3</sup> zosta<sup>3</sup> uznany za opanowany.

Możliwe wartości od 1 do 6. Wartość domyślna wynosi 1.



## Korrektur der Ansprüche (Korekcja wymagań)

Opcja ta umożliwia zmianę wymagań dla poszczególnych ocen w trybie testu.

Jeżeli oceny eTeachera wydają Ci się zbyt surowe lub zbyt łagodne, możesz je tu skorygować przy pomocy suwaka. Możliwe wartości korekcji od -10 do +10. Wartości ujemne zmniejszają, a wartości dodatnie zwiększają surowość ocen w stosunku do ocen standardowych wynikających z zapisu w nagłówkach ćwiczeń.

W nagłówku każdego ćwiczenia określa się, ile procent poprawnych odpowiedzi należy udzielić dla uzyskania oceny miernej. Przedziały pozostałych ocen obliczane są proporcjonalnie z tej wartości. Wymagania te zależą również od typu ćwiczenia: np. w teście wyboru łatwiej jest trafić dobrą odpowiedź niż wpisać poprawnie zdanie w teście translacyjnym.

## Sound (Dźwięk)

W okienku Options | Sound (Opcje | Dźwięk) można włączyć lub wyłączyć wszystkie lub poszczególne efekty dźwiękowe.

Przełącznikami Sound On / Sound Off (Dźwięk włączony / wyłączony) można całkowicie wyłączyć dźwięk.

Dźwięk należy wyłączyć, gdy w komputerze nie ma karty dźwiękowej lub gdy w danej sesji (np. w nocy) nie jest używana. Przyspieszy to znacznie działanie programu.

W przypadku ustawienia Sound On (Dźwięk włączony) dostępne są następujące opcje oddzielnie dla dobrej i złej odpowiedzi



**Answer** (Odpowiedź): Odtworzenie poprawnej odpowiedzi.



**Comment** (Komentarz): Odtworzenie komentarza.



**Sound Effect** (Efekt dźwiękowy): Odtworzenie efektu dźwiękowego.

W przypadku włączenia opcji Sound Effect, możliwe jest zaznaczenie opcji Random (losowy).

Gdy Random jest zaznaczone efekty dźwiękowe są losowane spośród wszystkich plików typu WAV znajdujących się w katalogach FXGRA (dla odpowiedzi dobrej) i FXINV (dla odpowiedzi złej).

Gdy Random jest włączone, w okienku File (Plik) można wpisać lub wybrać plik WAV, który będzie każdorazowo odtwarzany jako sygnał dobrej lub złej odpowiedzi.

Nowe pliki z efektami dźwiękowymi można sporządzić samemu przy pomocy popularnych programów do obróbki dźwięku, po czym wystarczy skopiować je do odpowiednich katalogów eTeachera.

## Kommentare (Komentarze)

Wybranie z menu Optionen | Kommentare (Opcje | Komentarze) otwiera okno umożliwiające zmianę komentarzy używanych przez eTeacher'a po każdej odpowiedzi.

Z dwóch rozwijanych list: Lob (Gratulacje) i Tadel (Inwektywy) można wybrać zbiory różnych komentarzy dostarczonych z eTeacherem lub utworzonych przez użytkownika, lub można z komentarzy zrezygnować wybierając Bez komentarzy (No Comments).

Po dokonaniu wyboru komentarzy, kliknij przycisk OK.

W okienku wyboru komentarzy są jeszcze obok list po trzy przyciski. Kliknij na tym, którego funkcję chcesz poznać:

Neu

Löschen

Bearbeiten

Neu

[Neu \(Nowy\)](#)

Otwiera edytor umożliwiając zredagowanie nowego zestawu komentarzy.



## Löschen (Usuń)

Usuwa wybrany zestaw komentarzy, po uprzedniej prośbie o potwierdzenie decyzji.

Bearbeiten

## Bearbeiten (Edycja)

Otwiera edytor umożliwiając edycję wybranego zestawu komentarzy.

## **Optionenspeichern (Zachowaj ustawienia)**

Wybranie z Menu Optionenspeichern (Zachowaj ustawienia) powoduje zapamiętanie na dysku wszystkich opcji w aktualnym ustawieniu. Następnym razem, kiedy uruchomisz eTeachera opcje będą ustawione tak jak w momencie zapisu.

Jeżeli nie dokonasz zapisu ustawienia, wprowadzone przez Ciebie zmiany w opcjach będą działy tylko do końca aktualnej sesji, po czym zostaną zapomniane i następnym razem eTeacher uruchomi się ze standardowym lub poprzednio zapisanym ustawieniem opcji.

## Otworzenie pliku æwiczeniowego

Okno to s³u¿y do wybrania i otwórczenia pliku z æwiczeniem. Jeœli chcesz uzyskaæ wiêcej informacji o poszczególnych elementach okna wyboru pliku, wybierz myszk¹ jeden z poni¿szych tematów:



Dateiname (Nazwa pliku)



Pfad (Œcie¿ka)



Beschreibung (Opis æwiczenia)

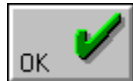


Dateien (Pliki)




Verzeichnisse (Katalogi)


Jeœli chcesz poznaæ funkcjê któregoœ z przycisków, kliknij na nim myszk¹:





## Dateien (Pliki)

Wybierz plik z listy klikając na nim myszką<sup>1</sup> lub przesuwając podświetlenie klawiszami  i

. Po dokonaniu wyboru kliknij przycisk OK.

Jeżeli poszukiwanego pliku nie widać w okienku, możesz go przewinąć korzystając z suwaka z prawej strony okienka, klawiszami kursorowymi lub cinąć podświetlenie myszką<sup>1</sup>.

Jeżeli poszukiwanego pliku nie ma w danym katalogu, możesz zmienić katalog i/lub dysk korzystając z okienka Katalogi (Verzeichnisse).


## Dateiname (Nazwa pliku)

Tu wyświetlana jest nazwa aktualnie wybranego pliku.

Nazwę możesz wpisać z klawiatury (jeśli ją pamiętasz) lub wybrać z listy plików.

## Verzeichnisse (Katalogi)

W tym okienku możesz zmieniać aktualny katalog i/lub dysk.

Katalog można wybrać z przewijanej listy myszką<sup>1</sup> lub klawiszami  i



U góry listy znajduje się przejście do wyższego katalogu oznaczone [..]

U dołu listy znajdują się inne dostępne dyski

## Pfad (ŒcieŒka)

Podana jest tu pe³na ŒcieŒka dostêpu do aktualnego katalogu. ŒcieŒkê moŒna zmieniaæ korzystaj¹c z okienka zmiany katalogu i/lub dysku lub wpisuj¹c now¹ ŒcieŒkê w linii Dateiname (Nazwy pliku).

## Typ plików

Jeżeli w katalogu jest dużo plików, można wybrać tylko określony typ plików, który ma być wyświetlany na liście.

Typ plików można wybrać z listy rozwijanej przyciskiem.

Można też wpisać tzw. filtr w linii nazwy pliku u góry okienka, używając znaków ? i \*.

? - oznacza dowolną literę w nazwie pliku,

\* - oznacza dowolną grupę liter w nazwie pliku.

## Beschreibung (Opis æwiczenia)

Podczas przewijania listy plików z æwiczeniami wyœwietlana jest krótka informacja o zawartoœci æwiczenia.

Jest to ta sama informacja, która pojawia siê w oknie wyboru æwiczenia z grupy tematycznej.

## Okno wyboru æwiczenia

Okno to s³u¿y do wybrania z listy konkretnego æwiczenia z danej grupy tematycznej.

Æwiczenie mo¿na wybraæ myszk¹ lub klawiszami kursorowymi ustawiaj¹c na nim podœwietlenie. Wybrane æwiczenie mo¿na uruchomiæ w trybie nauki, testu lub otworzyæ do edycji. Kliknij poni¿ej przycisk, którego funkcja Ciê interesuje



Jeœli w opcjach dopuszczone zosta³o modyfikowanie æwiczeñ, aktywne s¹ równie¿ w¹skie przyciski u góry okna umo¿liwiaj¹ce edycjê zestawu æwiczeñ.

Hinzufügen





Lernen (Nauka)

Kliknięcie myszk<sup>1</sup> tego przycisku uruchamia ćwiczenie w trybie Nauki.





Test

Kliknięcie myszk<sup>1</sup> tego przycisku uruchamia æwiczenie w trybie Testu.

Hinzufügen

## Hinzufügen (Dodaj)

Umożliwia dodanie do danej grupy tematycznej istniejącego na dysku ćwiczenia. To samo ćwiczenie może być umieszczone w kilku różnych grupach tematycznych.



## Löschen (Usuń)

Umożliwia usunięcie ćwiczenia z danej grupy tematycznej. Ćwiczenie jest usuwane z grupy, lecz pozostaje na dysku i może być do<sup>31</sup>czone do innej grupy tematycznej.



## Neu (Nowe)

Umożliwia otwarcie edytora, utworzenie nowego ćwiczenia i dodanie go do danej grupy tematycznej.



## Bearbeiten (Edycja)

Otwiera edytor umożliwiaj¹cy edycjê wybranego æwiczenia.

## Wybór pliku z æwiczeniem

W oknie tym mo¿emy wybraæ plik z æwiczeniem znajduj¹cym siê na dysku i do³¹czyæ go do aktualnie otwartej grupy tematycznej.

Plik mo¿na wybraæ w rozmaity sposób. Wybierz myszk¹ jeden z przycisków, jeœli chcesz uzyskaæ wiêcej informacji o poszczególnych elementach okna wyboru pliku.



Dateiname (Nazwa pliku)



Pfad (Æcie¿ka)



Beschreibung (Opis æwiczenia)



Dateien (Pliki)



Typ plików (Typ plików)



Verzeichnisse (Katalogi)

Jeœli chcesz poznaæ funkcjê któregoœ z przycisków, kliknij na nim myszk¹:





O.K.

Kliknięcie myszk<sup>1</sup> tego przycisku oznacza akceptację dokonanego wyboru, kończy operację i zamyka okno.



### Abbrechen (Anuluj)

Kliknięcie myszk<sup>1</sup> tego przycisku powoduje anulowanie ostatniego wyboru, zamknięcie okna i powrót do miejsca, sk<sup>1</sup>d okno zosta<sup>3</sup>o wywo<sup>3</sup>ane.





### Hinzufügen (Dodaj)

Kliknięcie myszk<sup>1</sup> tego przycisku powoduje dodanie wybranego ćwiczenia do danej grupy tematycznej.

Okno pozostaje dalej otwarte i można wybrać następne ćwiczenia.



## [Hilfe \(Pomoc\)](#)

Dobra zabawa, prawda?

Może jednak zrobić parę ćwiczeń gramatycznych.

Powodzenia!

## Wybór obrazka

W tym oknie możesz wybrać obrazek znajdujący się na dysku i umieścić go w redagowanym ćwiczeniu. Wybierz myszką jeden z przycisków, jeżeli chcesz uzyskać więcej informacji o poszczególnych elementach okna wyboru pliku



Dateiname (Nazwa pliku)



Dateien (Pliki)



Pfad (Ścieżka)



Typ plików (Typ plików)



Verzeichnisse (Katalogi)

Wybrany obrazek zostanie wyświetlony w prawym górnym rogu okna. eTeacher akceptuje obrazki w formacie BMP, PCX lub GIF i rozmiarach 128 x 128 pikseli. Obrazki możesz przygotować sam korzystając z programu Paintbrush wchodzącego w skład Windows 3.1 lub innego programu graficznego zapisującego grafikę w jednym z powyższych formatów.

Aby eTeacher mógł odnaleźć obrazek w czasie realizacji ćwiczenia, musi on znajdować się w katalogu VIDEO lub jego podkatalogu.



## Wybór nagrania

W tym oknie możesz wybrać plik z nagraniem dźwiękiem i przypisać go do danego elementu ćwiczenia. Wybierz myszką jeden z przycisków, jeżeli chcesz uzyskać więcej informacji o poszczególnych elementach okna wyboru pliku



Dateiname (Nazwa pliku)



Pfad (Ścieżka)



Dateien (Pliki)



Verzeichnisse (Katalogi)

Wybrany plik dźwiękowy można próbnie odtworzyć naciskając przycisk z głośnikiem. Pliki dźwiękowe w formacie WAV można nagrać we własnym zakresie korzystając z Rejestratora Dźwięku wchodzącego w skład systemu lub innego programu do nagrywania dźwięku. Programy takie dołączane są przeważnie do kart dźwiękowych.

Aby eTeacher mógł odnaleźć nagranie w czasie realizacji ćwiczenia, musi ono znajdować się w katalogu AUDIO lub jego podkatalogu.





## Odtwórz

Kliknięcie myszk<sup>1</sup> tego przycisku powoduje odtworzenie wybranego nagrania dźwiękowego.  
Skorzystanie z tej możliwości wymaga posiadania karty dźwiękowej.

## Typ nowego æwiczenia

Okno to umoŹliwia wybór typu nowego æwiczenia. Wybierz z przewijanej listy typ æwiczenia, które chcesz utworzyć i kliknij przycisk OK. Otworzy się edytor w³aœciwy dla wybranego typu æwiczenia.

Jeœli chcesz dowiedzieæ siê wiêcej o którymœ typie przejdŹ do tematu:



Typy æwiczeñ

Jeœli chcesz poznaæ funkcjê któregoœ z przycisków, kliknij na nim myszk¹:



## Zachowanie pliku

Okno to otwiera się, kiedy zapisujemy na dysk nowo utworzony plik. Należy wpisać nazwę pliku w linii u góry okna i kliknąć przycisk OK.

Można również zapisać plik w innym katalogu lub na innym dysku. Można też zapisać nowy plik w miejsce innego istniejącego już pliku.

Wybierz myszką jeden z przycisków, jeżeli chcesz uzyskać więcej informacji o poszczególnych elementach okna wyboru pliku.



Dateiname (Nazwa pliku)



Pfad (Ścieżka)



Dateien (Pliki)



Verzeichnisse (Katalogi)

Jeżeli chcesz poznać funkcję któregoś z przycisków, kliknij na nim myszką:



## Wybór napędu CD-ROM

W okienku tym należy wybrać oznaczenie napędu CD-ROM, w którym znajduje się płyta CD z eTeacherem.

Do prawidłowego działania programu niezbędne jest każdorazowe umieszczenie płyty CD w napędzie przed uruchomieniem programu, gdyż większość nagrań dźwiękowych nie jest instalowana na twardym dysku lecz jest odtwarzana bezpośrednio z CD.



## Typy æwiczeñ

eTeacher 4.0 realizuje dziewiæ typów æwiczeñ. Wybierz myszk¹ typ, o którym chcesz dowiedzieæ siê wiêcej:



Testy wyboru



Multimedialne testy wyboru



Æwiczenia s³ownikowe



Multimedialne æwiczenia s³ownikowe



Wstawianie s³ów



Transformacje zdañ z podanym pocz¹tkiem



Transformacje zdañ z podanym s³owem



Formu³owanie pytañ



T³umaczenie zdañ

Wszystkie æwiczenia w wersji 4.0 maj¹ ten sam format co wersji 3.0, st¹d æwiczenia przygotowane w wersji 3.0 mog¹ byæ u¿yte w wersji 4.0 i nie wymagaj¹ konwersji. Æwiczenia opracowane eTeacherem w wersji 2.5x dla DOS wymagaj¹ skonwertowania programem eTeacher Converter do³czonym do pakietu. Zachowane zosta³y wszystkie typy æwiczeñ z eTeacher'a dla DOS, z wyj¹tkiem plików typu STD, które konwertuj¹ siê na typ DIC.

W eTeacherze 4.0 zachowane zosta³y nazwy typów i rozszerzenia nazw plików z poprzednich wersji, choæ niektóre typy realizowane s¹ obecnie tak samo. Np. æwiczenia s³ownikowe, t³umaczenia zdañ i wstawianie s³ów maj¹ t¹ sam¹ strukturê, dopuszczaj¹ tak¹ sam¹ d³ugoœæ pytañ i odpowiedzi i umo¿liwiaj¹ tak samo praktycznie nieograniczon¹ iloœæ poprawnych odpowiedzi. Ró¿ne rozszerzenia nazw plików i umieszczenie ich pod ró¿nymi pozycjami w menu informuje o ich merytorycznej zawartoœci, choæ formalnie s¹ one identyczne.

## Wykonywanie æwiczeñ

Wszystkie æwiczenia, bez wzglêdu na typ, sk³adaj¹ siê z okreœlonej iloœci pytañ, na które nale¿y udzieliæ poprawnej odpowiedzi. W testach wyboru odpowiedŸ jest wybierana, w pozosta³ych wpisywana.

Jeœli æwiczenie wykonywane jest w TRYBIE NAUKI pytania powtarzane s¹ tak d³ugo, a¿ zostan¹ opanowane.

Jeœli æwiczenie wykonywane jest w TRYBIE TESTU, po zadaniu wszystkich pytañ otrzymasz ocenê.



Po ka¿dej udzielonej odpowiedzi mo¿na przejœæ do nastêpnego pytania klikaj¹c myszk¹ na du¿ej strza³ce lub naciskaj¹c ENTER.



Z ka¿dego æwiczenie mo¿na wywo³aæ pomoc.



Ka¿de æwiczenie mo¿na przerwaæ. Wyniki nie s¹ w³czas zapisywane.

Szczeg³owe instrukcje dotycz¹ce udzielania odpowiedzi, znajdziesz w pomocy do poszczeg³olnych typów æwiczeñ.

## Wpisywanie odpowiedzi

We wszystkich æwiczeniach wymagaj¹cych wpisania odpowiedzi z klawiatury, odpowiedŸ naleŸy wpisaæ w polu Deine Antwort (Twoja odpowiedŸ).

Niemieckie znaki narodowe wprowadza siê naciskaj¹c prawy ALT i odpowiedni¹ literê ³aciñsk¹. **Klawisz F9 prze³¹cza klawiaturê z polskiej na niemieck¹ lub odwrotnie.**

Odpowiedzi naleŸy wpisywaæ bardzo starannie, przestrzegaj¹c wszystkich zasad pisowni niemieckiej. Pamiêtaj, Ÿe zasady te (np. przestankowania lub pisania niektórych s³ów z duŸych liter) s¹ inne niŸ w jêzyku polskim). Zwracaj uwagê, by nie pope³niaæ ani b³êdów ortograficznych ani gramatycznych. Jeœli odpowiedzi¹ jest ca³e zdanie zwracaj równieŸ uwagê na w³oeciwe znaki przestankowe.

Po wpisaniu s³owa lub zdania przeczytaj je dok³adnie i sprawdŸ, czy nie pope³ni³eœ przypadkowych b³êdów literowych. Jeœli odpowiedŸ jest pe³nym zdaniem, zakoñcz je w³oeciwym dla tego zdania znakiem przestankowym (kropka, znak zapytania) i dopiero wtedy naciœnij ENTER.

Wpisuj¹c odpowiedŸ moŸesz korzystaæ z nastêpuj¹cych klawiszy edycyjnych:

[Backspace]	skasowanie znaku przed kursorem
[Delete]	skasowanie znaku za kursorem
[->]	kursor w prawo
[<-]	kursor w lewo
[Ctrl] [->]	s³owo w prawo
[Ctrl] [<-]	s³owo w lewo

Po zaznaczeniu myszk¹ bloku tekstu moŸliwe s¹ nastêpuj¹ce operacje na bloku:

[Delete]	usuniêcie bloku
[Shift] [Del]	wyciêcie bloku i umieszczenie w schowku
[Ctrl] [Ins]	skopiowanie bloku do schowka
[Shift] [Ins]	wklejenie bloku ze schowka

## Pisanie liter niemieckich

eTeacher posiada wewnętrzny sterownik klawiatury umożliwiający pisanie liter polskich lub niemieckich z użyciem klawisza Alt (prawego),

Niemieckie znaki narodowe w ćwiczeniach i edytorach można wprowadzać na dwa sposoby wg poniższej tabeli.

1. Naciskając prawy Alt i odpowiedni literę ³aciñsk¹ (jeœli aktywna jest polska klawiatura, mo¿na j¹ prze³czyæ na niemieck¹ klawiszem F9 lub przyciskiem na belce okienka).
2. Naciskając Alt i wprowadzając z klawiatury numerycznej kod znaku.

	Alt+litera	Alt+numer z klawiatury numerycznej
ä	a	0228
ö	e	0246
ü	r	0252
ß	t	0223

Jeœli w ćwiczeniu lub edytorze trzeba u¿yæ liter polskich nale¿y prze³czyæ klawiaturê na polsk¹ klawiszem F9 lub przyciskiem na belce okienka.

## Wybieranie odpowiedzi

W testach wyboru należy wybrać prawidłową odpowiedź spośród kilku do wyboru.

Wyboru najczęściej dokonasz kliknięciem myszką na polu z poprawną odpowiedzią lub na przycisku z literą obok niej.

Jeśli nie masz myszki (lub w razie jej zepsucia), możesz wybrać odpowiedź z klawiatury literą, jaka znajduje się po lewej stronie każdego pola z odpowiedzią.

Pamiętaj, że w testach wyboru eTeachera zawsze poprawna jest tylko jedna odpowiedź.

Jeśli wybierzesz odpowiedź dobrą, zmienia ona kolor na zielony.

Jeśli wybierzesz odpowiedź złą, zmienia ona kolor na czerwony, a na zielono podświetlona zostaje poprawna.

Jeśli odpowiedź miała uzupełnić zdanie, zostaje ono uzupełnione zawsze poprawną odpowiedzią, aby utrwalać wzrokowo wygląd poprawnego zdania.

## Informacje na ekranie

W prawej części ekranu wyświetlane są aktualne informacje o wykonaniu ćwiczenia.

W trybie TESTU podawana jest informacja, ile procent zadań zostało już wykonanych, jaki był procent poprawnych odpowiedzi i jakiej odpowiada to ocenie.

Procent poprawnych odpowiedzi wymaganych dla poszczególnych ocen jest różny w zależności od typu i stopnia trudności ćwiczenia. Surowość eTeacher'a można ponadto regulować (w rozsądnych granicach) w opcjach nauczania. Jeżeli uważasz się za bardzo zdolnego - podkręć sobie na maximum (+10). Jeżeli jesteś sfrustrowany zbyt niskimi ocenami, możesz ją nieco obniżyć, żeby nie stracić ochoty do nauki.

W trybie NAUKI podawany jest procent materiału, który został już uznany za opanowany.

W obu trybach liczony jest (i zapamiętywany) czas wykonania ćwiczenia. Czas mierzony jest tylko od zadania pytania do udzielenia odpowiedzi. Kontemplowanie udzielonej odpowiedzi nie jest liczone.

## Funkcje przycisków

W oknach æwiczeniowych mog¹ znaleŹæ siê poni¿sze przyciski. Kliknij myszk¹ na przycisku, którego funkcjê chcesz poznaæ.



Na ogó³ w okienku znajduj¹ siê tylko niektóre z powy¿szych przycisków. Zale¿y to od typu æwiczenia i trybu realizacji.



## Vorsagen (Podpowiedź)

Kliknięcie tego przycisku wyświetla poprawną odpowiedź w polu Richtige Antwort (Poprawna odpowiedź).

Odpowiedź należy przepisać do pola Deine Antwort (Twoja odpowiedź).

Jeżeli poprawnie przepiszesz odpowiedź ze ściągki, zostaniesz wprawdzie pochwalony, ale odpowiedź nie będzie zaliczona. Zaliczane są tylko odpowiedzi udzielone bez skorzystania z podpowiedzi.



**Alle Antworten**

**(Pokaż wszystkie odpowiedzi)**

Kliknięcie tego przycisku wyświetla dodatkowe okno ze wszystkimi wariantami odpowiedzi, które eTeacher sk³onny jest uznaæ za poprawne.

W pocz¹tkowej fazie nauki lepiej jest jednak utrwalaa jeden wariant zdania lub wyrazenia. Radzimy wiêc nie naduzywaa zbyt³o tego przycisku i staraæ siê zapamiêtaæ odpowiedŸ wyœwietlan¹ w polu Richtige Antwort (Poprawna odpowiedŸ).



Kliknięcie tego przycisku powoduje przejście do następnego zadania.

Kliknięcie strzałki daje ten sam efekt, co naciśnięcie klawisza ENTER na klawiaturze. Jeżeli więc po wpisaniu odpowiedzi nie zakończymy wpisywania naciśnięciem ENTER, pierwsze kliknięcie zatwierdza wpisaną odpowiedź, a dopiero drugie powoduje przejście do następnego zadania.

Przed wpisaniem czegoś do pola odpowiedzi, strzałka jest nieaktywna.



## Hilfe (Pomoc)

Kliknięcie tego przycisku otwiera okno z techniczn<sup>1</sup> pomoc<sup>1</sup> kontekstow<sup>1</sup>, któr<sup>1</sup> w<sup>3</sup>ażenie czytasz.



## Anweisung (Instrukcja)

Kliknięcie tego przycisku wyświetla instrukcję merytoryczną wykonania danego ćwiczenia.

Wyświetlana jest ona automatycznie na początku każdego ćwiczenia. Potem można ją wywołać ponownie. Przeczytaj ją zawsze dokładnie, jeżeli nie masz pewności, o co w danym ćwiczeniu chodzi.



[Abbrechen \(Anuluj\)](#)

Kliknięcie tego przycisku powoduje przerwanie ćwiczenia, zamknięcie okna i powrót do menu.



## Grammatik (Gramatyka)

Jeżeli przycisk ten jest aktywny, kliknięcie go powoduje otwarcie podręcznika gramatycznego na zagadnieniu, którego dotyczy ćwiczenie.

W zależności od ustawienia w opcjach nauczania pomoc gramatyczna dostępna jest tylko w trybie nauki, albo w obu trybach.



### Wiedergabe (Odtwórz)

Kliknięcie tego przycisku odtwarza nagranie dźwiękowe poprawnej odpowiedzi.

W trybie nauki przycisku można użyć również przed wpisaniem odpowiedzi, jako dźwiękowej podpowiedzi (podobnie jak przycisku Hint). Odpowiedź wpisana po skorzystaniu z podpowiedzi nie jest jednak zaliczana jako opanowanie materia<sup>3</sup>u.

Po udzieleniu odpowiedzi można wielokrotnie odtworzyć wymowę poprawnej odpowiedzi zarówno w trybie nauki jak testu.

Skorzystanie z tej możliwości wymaga posiadania karty dźwiękowej.

## Testy wyboru

Pliki æwiczeniowe o rozszerzeniach MLT.

W testach wyboru naleŹy wybraæ w³aciw¹ odpowiedŹ spośród podanych.

Wybierz myszk¹ temat, na który chcesz uzyskaæ wiêcej informacji:



Ogólne zasady dzia³ania æwiczeñ



Funkcje przycisków



Wybieranie odpowiedzi



Informacje na ekranie

SprawdŹ zawsze indywidualn¹ wskazówkê do æwiczenia objaœniaj¹c¹ o co w danym æwiczeniu chodzi. Najczêœciej naleŹy wybraæ s³owo lub wyraŹenie, które najlepiej uzupe³nia podane zdanie.

We wszystkich testach wyboru poprawna jest zawsze JEDNA I TYLKO JEDNA odpowiedŹ.



## Ćwiczenia s³ownikowe, translacyjne, uzupe³nianie zdañ

Pliki æwiczeniowe o rozszerzeniach DIC, DEP, TRA i FIL

W æwiczeniach tego typu nale¿y wpisaæ starannie odpowiedŸ zgodnie z instrukcj¹ do³¹czon¹ do ka¿dego æwiczenia.

Wybierz myszk¹ temat, na który chcesz uzyskaæ wiêcej informacji:



Ogólne zasady dzia³ania æwiczeñ



Funkcje przycisków



Wpisywanie odpowiedzi



Informacje na ekranie

SprawdŸ zawsze indywidualn¹ wskazówkê do æwiczenia objaœniaj¹c¹ o co w danym æwiczeniu chodzi. Ćwiczenia w tym formacie s¹ bowiem wykorzystywane do rozmaitych celów. Czasem bêdzie to t³umaczenie s³owa lub zdania, czasem transformacja zdania, czasem uzupe³nienie zdania brakuj¹cym s³owem.

## Transformacje zdań, formu<sup>3</sup>owanie pytań

Pliki æwiczeniowe o rozszerzeniach PHR, FIX i QUE.

W æwiczeniach tego typu nale¿y wpisaæ starannie odpowiedŸ zgodnie z indywidualn<sup>1</sup> instrukcj<sup>1</sup> do<sup>3</sup>czon<sup>1</sup> do ka¿dego æwiczenia, wykorzystuj<sup>1</sup>c oprócz pytania podany pocz<sup>1</sup>tek odpowiedzi lub sk<sup>3</sup>adnik podany w dodatkowym polu.

Wybierz myszk<sup>1</sup> temat, na który chcesz uzyskaæ wiêcej informacji:



Ogólne zasady dzia<sup>3</sup>ania æwiczeñ



Funkcje przycisków



Wpisywanie odpowiedzi



Informacje na ekranie

SprawdŸ zawsze indywidualn<sup>1</sup> wskazówkê do æwiczenia objaœniaj<sup>1</sup>c<sup>1</sup> o co w danym æwiczeniu chodzi. Æwiczenia w tym formacie s<sup>1</sup> bowiem wykorzystywane do rozmaitych celów. Czasem bêdzie to transformacja zdania wyjœciowego, czasem zadanie do niego pytania, czasem podanie czasownika we w<sup>3</sup>acœciwej formie gramatycznej.

## Obrazkowe æwiczenia s³ownikowe

Pliki æwiczeniowe o rozszerzeniach WPD

W obrazkowych æwiczeniach s³ownikowych nale¿y na ogó³ wpisaæ s³owo niemieckie oznaczaj¹ce obiekt przedstawiony na obrazku.

Wybierz myszk¹ temat, na który chcesz uzyskaæ wiêcej informacji:



Ogólne zasady dzia³ania æwiczeñ



Funkcje przycisków



Wpisywanie odpowiedzi



Informacje na ekranie

SprawdŸ zawsze indywidualn¹ wskazówkê do æwiczenia objaœniaj¹c¹ o co w danym æwiczeniu chodzi.

Poprawna odpowiedŸ jest odtwarzana dŸwiêkowo. Odtworzenie dŸwiêku wymaga posiadania karty dŸwiêkowej.

## Obrazkowe testy wyboru

Pliki æwiczeniowe o rozszerzeniach MPD

W obrazkowych testach wyboru nale¿y wybraæ s³owo, które oznacza obiekt przedstawiony na obrazku.

Wybierz myszk¹ temat, na który chcesz uzyskaæ wiêcej informacji:



Ogólne zasady dzia³ania æwiczeñ



Funkcje przycisków



Wybieranie odpowiedzi



Informacje na ekranie

SprawdŹ zawsze indywidualn¹ instrukcjê do æwiczenia objaœniaj¹c¹ o co w danym æwiczeniu chodzi.

Wybrana odpowiedŹ jest odtwarzana dŹwiêkowo. Jeœli odpowiedŹ by³a niepoprawna, podawana jest dobra.

Odtworzenie dŹwiêku wymaga posiadania karty dŹwiêkowej.

## Edycja æwiczeñ

eTeacher 4.0 wyposa¿ony jest w edytory umo¿liwiaj¹ce tworzenie nowych æwiczeñ oraz pe³n¹ edycjê istniej¹cych.

Dostêp do edytorów mo¿liwy jest tylko wówczas, gdy w opcjach programu w³¹czone jest zezwolenie na edycjê.

Edytor mo¿na uruchomiæ z menu Datai | Bearbeiten (Plik | Edycja) wybieraj¹c typ æwiczenia do edycji a nastêpnie wybieraj¹c plik æwiczeniowy z listy lub podaj¹c nazwê nowego pliku, który zamierzamy utworzyæ.

Edytor mo¿na równie¿ uruchomiæ z ka¿dego menu tematycznego, z okna otwarcia æwiczenia, wybieraj¹c polecenie Neu (Nowe) lub Bearbeiten (Edycja).

Wybierz temat który Ciê interesuje:



Edycja testów wyboru



Edycja æwiczeñ s³ownikowych i translacyjnych



Edycja æwiczeñ transformacyjnych



Edycja obrazkowych æwiczeñ s³ownikowych

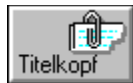
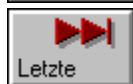
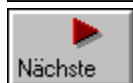


Edycja obrazkowych testów wyboru

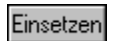
## Przyciski edytorów æwiczeñ

Okna edycyjne æwiczeñ oprócz pól do wpisywania pytañ i odpowiedzi wyposa¿one s¹ w szereg przycisków u³atwiaj¹cych prace redakcyjne. Kliknij na rysunku przycisku, którego funkcjê chcesz bli¿ej poznaæ.

Du¿e przyciski u do³u okna s³u¿¹ do obs³ugi ca³ego pliku æwiczeniowego.



Ma³e przyciski w górnej czêœci dotycz¹ tylko danego elementu.



W ka¿dym edytorze znajduj¹ siê równie¿ standardowe przyciski:





## Erste (Pierwszy)

Przejdźcie do pierwszego zadania (pytania) w redagowanym æwiczeniu.

Jeœli zadanie jest pierwsze, klikniêcie przycisku pozostaje bez efektu.



[Vorige \(Poprzedni\)](#)

Przejdźcie do poprzedniego zadania redagowanego ćwiczenia.

Jeżeli zadanie jest pierwsze, kliknięcie przycisku pozostaje bez efektu.





## Nächste (Następne)

Przejdźcie do następnego zadania redagowanego ćwiczenia.

Jeżeli zadanie jest ostatnie, kliknięcie przycisku pozostaje bez efektu.



## [Letzte \(Ostatni\)](#)

Przejdźcie do ostatniego zadania w redagowanym ćwiczeniu.

Jeżeli zadanie jest ostatnie, kliknięcie przycisku pozostaje bez efektu.



### Hinzufügen (Dodaj)

Dodanie nowego zadania do redagowanego ćwiczenia.

Nowe zadanie dodawane jest zawsze na końcu ćwiczenia



## Löschen (Usuń)

Usunięcie danego zadania z redagowanego ćwiczenia.

Operacja wykonywana jest w pamięci komputera. Zmiana w pliku na dysku nastąpi dopiero przy najbliższym użyciu przycisku Speichern lub OK. Jeżeli więc usuniesz po prostu jakieś zadanie, kliknij przycisk Abbrechen. Ćwiczenie na dysku pozostanie w poprzedniej postaci.



## Titelkopf (Nag³ówek)

Otworzenie specjalnego edytora dla zredagowania nag³ówka æwiczenia.

Nag³ówek æwiczenia zawiera tytu³ æwiczenia, instrukcjê jego wykonania i kilka innych drobiazgów.

Szczeg³owy opis znajdziesz w pomocy do edytora nag³ówka.



[Hilfe \(Pomoc\)](#)

Skoro czytasz ten tekst, to znaczy, że znasz już funkcję tego przycisku.

Powodzenia!



### Hinzufügen (Dodaj)

Umożliwia dodanie na końcu listy nowej odpowiedzi.

W ćwiczeniach wymagających wpisania odpowiedzi z klawiatury istnieje zwykle wiele wariantów poprawnej odpowiedzi. Niezależnie od możliwości wpisania każdego wariantu osobno, eTeacher 4.0 umożliwia kodowanie wielowariantowej odpowiedzi w jednym zdaniu. Szczegóły znajdziesz w pomocy na temat redagowania poprawnych odpowiedzi.

Einsetzen

## Einsetzen (Wstaw)

Umożliwia dodanie nowej odpowiedzi przed  $t^1$ , w której aktualnie znajduje się kursor.





## Löschen (Usuń)

Usunięcie odpowiedzi, w której aktualnie znajduje się kursor.

Operacja wykonywana jest w pamięci komputera. Zmiana w pliku na dysku nastąpi dopiero przy najbliższym użyciu przycisku Speichern (Zachowaj) lub OK. Jeżeli więc usuniesz odpowiedź, kliknij przycisk Abbrechen (Anuluj). Ąwiczenie na dysku pozostanie w poprzedniej postaci (jeżeli oczywiście wcześniej istniao).



O.K.

Zapisanie wprowadzonych zmian na dysk i wyjście z edytora.



## Abbrechen (Anuluj)

Wyjście z edytora i anulowanie wszystkich zmian wprowadzonych po ostatnim zapisie na dysk przyciskiem Speichern.



[Speichern \(Zachowaj\)](#)

Zapisanie na dysk wprowadzonych zmian bez opuszczania edytora.

## Edycja nag³ówka

W oknie edycyjnym nag³ówka mo¿na zredagowaæ nag³ówek ka¿dego æwiczenia. Nag³ówek obejmuje kilka element³ów. Wybierz ten, o którym chcesz dowiedzieæ siê wiêcej:



Beschreibung. (Opis æwiczenia).



Anweisung. (Instrukcja).



Hilfenummer (Numer pomocy gramatycznej)



Zufallswiedergabe. (Losowanie)



Minimum. (Minimum dla oceny miernej).

## Edycja nag³ówka rozszerzonego

W oknie tym mo¿na zredagowaæ nag³ówek æwiczenia. Nag³ówek æwiczenia obejmuje kilka element³w. Wybierz ten, o którym chcesz dowiedzieæ siê wiêcej:

Beschreibung. (Opis æwiczenia)

Anweisung. (Instrukcja)

Zusätzliches Fenster (Etykieta okienka)

Hilfenummer (Numer pomocy gramatycznej)

Zufallswiedergabe. (Losowanie)

Minimum. (Minimum dla oceny miernej)

## Beschreibung (Tytu³/Opis æwiczenia)

Krótki opis stanowi³cy zarazem tytu³ æwiczenia jest wyœwietlany w oknie wyboru æwiczenia do nauki lub testu, jak równie¿ w oknie wyboru pliku z æwiczeniem przy do³czaniu do grupy tematycznej.

Opis powinien byæ podany w polskiej i niemieckiej wersji jêzykowej.

O tym, która wersja jest wyœwietlana decyduje ustawienie opcji jêzyka programu w opcjach programowych.

Opis nie mo¿e byæ d³u¿szy ni¿ pole do jego wpisania, gdy¿ nie zmieœci siê w miejscach s³u¿¹cych do jego wyœwietlania.

## Anweisung (Instrukcja)

Instrukcja w dwóch wersjach językowych podaje dokładne wskazówki dotyczące sposobu wykonania ćwiczenia pod względem merytorycznym.

O tym, która wersja jest wyświetlana decyduje ustawienie opcji języka programu w opcjach programowych.

Instrukcja powinna być zawsze dodana do ćwiczenia, gdyż te same formalne typy ćwiczeń mogą być wykorzystane do różnych celów.

Instrukcja jest wyświetlana po uruchomieniu ćwiczenia i może być wywołana ponownie w czasie jego realizacji.



## Zusätzliches Fenster (Nazwa dodatkowego okienka)

Æwiczenia transformacyjne posiadaj¹ oprócz pytania dodatkowy element, który nale¿y wykorzystaæ w odpowiedzi.

Mo¿e to byæ s³owo, które nale¿y u¿yæ w odpowiedzi, podstawowa forma czasownika do transformacji, pocz¹tek zdania, a nawet krótka wskazówka.

Poniewa¿ okienko to mo¿na u¿yæ do ró¿nych celów, dla ka¿dego æwiczenia mo¿na podaæ sensown¹ nazwê jego etykiety.

## Hilfenummer (Numer pomocy gramatycznej)

Podany jest tu numer tematu pomocy gramatycznej.

Jeżeli tworzone przez siebie ćwiczenia gramatyczne chcesz skojarzyć z gramatyczną pomocą kontekstów eTeachera, możesz wpisać tu numer tematu, którego dotyczy ćwiczenie.

Lista tematów gramatycznych wraz z numerami kontekstów znajduje się w pliku GRAMCONT.WRI na CD-ROM. Plik ten można otworzyć i wydrukować korzystając z edytora Write znajdującego się w grupie Accessories (Akcesoria) w Windowsach 3.1 lub edytora WordPad w Windowsach 95.

Podany tu numer tematu obowiązuje we wszystkich zadaniach w ćwiczeniu, w których nie są podane indywidualne numery (w oknie edycji ćwiczeń).

## Zufallswiedergabe (Losowanie)

Normalnie kolejnoœæ zadañ w æwiczeniu jest losowana w czasie jego realizacji (opcja Zufallswiedergabe w³¹czona).

Jeœli jednak zdania w æwiczeniu stanowi¹ logiczn¹ sekwencjê, np. dialog lub opowiadanie, losowanie mo¿na wy³¹czyæ. Zadania bêd¹ wyœwietlane w tej kolejnoœci w jakiej zosta³y wpisane.

## Minimum (%)

W tym polu podany jest procent dobrych odpowiedzi jaki wymagany jest w trybie testu na ocenę mierną.

Dopuszczalne wartości od 15% do 85%. Przedziały dla pozostałych ocen wyliczane są proporcjonalnie z tej wartości.

Wartość ta zależy głównie od typu ćwiczenia (np. w teście wyboru łatwiej jest trafić dobrą odpowiedź niż wpisać poprawnie zdanie w teście translacyjnym). Można też uwzględniać stopień trudności materiału.

Oceny standardowe podane w ćwiczeniach mogą być modyfikowane ogólnym regulatorem surowości eTeachera w opcjach nauczania.

## Edycja testów wyboru

Wybierz interesujący Cię temat z poniższej listy klikając myszką na małym przycisku. Poszczególne tematy będziesz mógł przeczytać w drugim okienku.



Struktura testów wyboru



Funkcje przycisków redakcyjnych.



Pola do wpisywania zadania



Edycja nagłówka ćwiczenia

## Struktura testów wyboru

Każde ćwiczenie tego typu składa się z pewnej ilości zadań. Każde zadanie składa się z pytania i od dwóch do pięciu odpowiedzi do wyboru. Z każdej odpowiedzi może być skojarzone nagranie dźwiękowe. W czasie realizacji ćwiczenia uczeń ma wybrać dobrą odpowiedź. Z uwagi na swój charakter ćwiczenia mogą być dłuższe niż ćwiczenia translacyjne czy transformacyjne. Optymalna wielkość testu wyboru to 30 - 50 zadań.

W klasycznym teście wyboru zawsze **jedna i tylko jedna** odpowiedź jest poprawna.

W teście wyboru mającym służyć do oceny kompetencji językowej, odpowiedzi fałszywe powinny być tak dobrane, by jedną można było w miarę łatwo wyeliminować, przy choćby miernym opanowaniu materiału, natomiast jedna powinna być rozpoznana jako fałszywa tylko przez najlepszych uczniów. Pozostałe powinny mieć charakter pośredni. Takie przygotowanie odpowiedzi fałszywych pozwala bowiem oceniać różnice w kompetencji zarówno na niższym jak i najwyższym poziomie.

## Pola edycyjne testów wyboru

Poszczególne składowiki każdego zadania należy wpisać do odpowiednich pól. Okno redakcyjne testów wyboru zawiera następujące pola:



Hilfenummer (Numer pomocy gramatycznej)



Frage (Pytanie)



Antworten (Odpowiedzi)



Dateien mit der Sprachausgabe (Pliki z wymowami)

## Hilfenummer (Numer pomocy gramatycznej)

Podany jest tu numer tematu pomocy gramatycznej.

Jeżeli tworzone przez siebie ćwiczenia gramatyczne chcesz skojarzyć z gramatyczną pomocą kontekstów eTeachera, możesz wpisać tu numer tematu, którego dotyczy dane zadanie.

Jeżeli pole to jest puste, wyświetlany jest temat określony w nagłówku ćwiczenia.

Jeżeli w nagłówku ćwiczenia pole to jest również puste, przycisk Grammatik będzie w ćwiczeniu nieaktywny.

Lista tematów gramatycznych wraz z numerami kontekstów znajduje się w pliku GRAMCONT.WRI na CD-ROM. Plik ten można otworzyć i wydrukować korzystając z edytora Write znajdującego się w grupie Accessories (Akcesoria) w Windowsach 3.1 lub edytora WordPad w Windowsach 95.



## Frage (Pytanie)

W tym polu należy wpisać pytanie.

Najczęściej jest to zdanie z pustym miejscem, które należy uzupełnić wybranym słowem lub wyrażeniem.

W miejscu brakującego fragmentu zdania należy wpisać kilka znaków podkreślenia \_\_\_\_\_.  
Po udzieleniu odpowiedzi znaki podkreślenia zostaną w zdaniu zastąpione poprawną odpowiedzią dla wzrokowego utrwalenia poprawnego zdania.

## Antworten (Odpowiedzi do wyboru)

W tych polach należy wpisać od dwóch do pięciu odpowiedzi do wyboru.

Zaleca się stosować tak samą ilość odpowiedzi do wyboru w całym teście, gdyż inaczej trudno jest ustalić właściwą ocenę wyniku. Przy dwóch odpowiedziach rozwiązanie losowe daje średnio wynik 50%, zaś przy pięciu średnio 20%. W zależności od ilości odpowiedzi do wyboru w danym ćwiczeniu, należy więc dobrać odpowiednio minimum procentowe dla oceny miernej określone w nagłówku ćwiczenia. Przy pięciu odpowiedziach minimum na ocenę mierną wynosi standardowo 70% zaś przy dwóch 85%.

Jedno pole odpowiedzi jest losowo zaznaczone jako poprawne i należy przy nim wpisać poprawną odpowiedź.

Jeżeli poprawna odpowiedź zostanie wpisana w innym polu trzeba koniecznie zaznaczyć to pole znacznikiem po lewej stronie pola odpowiedzi.

## Edycja æwiczeñ s³ownikowych i translacyjnych

Wybierz interesuj¹cy Ciê temat z poni¿szej listy klikaj¹c myszk¹ na ma³ym przycisku. Poszczególne tematy bédziesz móg³ przeczytaæ w drugim okienku.



Struktura æwiczeñ s³ownikowych i translacyjnych



Funkcje przycisków redakcyjnych



Pola do wpisywania zadania



Kodowanie odpowiedzi alternatywnych



Edycja nag³ówka æwiczenia

## Struktura æwiczeñ s³ownikowych i translacyjnych

W eTeacherze 4.0 æwiczenia s³ownikowe i translacyjne maj¹ tak¹ sam¹ strukturê, któr¹ mo¿na zreszt¹ wykorzystae równie¿ do innych celów, np. do niektórych transformacji jak te¿ do zdañ z brakuj¹cym fragmentem do uzupe³nienia.

Ró¿ne rozszerzenia nazw plików (DIC, DEP, TRA i FIL) zosta³y utrzymane dla zachowania kompatybilnoœci z eTeacherem dla DOS, zw³aszcza w przypadku konwersji plików opracowanych przy u¿yciu poprzednich wersji eTeacher'a.

Ka¿de æwiczenie tego typu sk³ada siê z pewnej iloœci zadañ. Ka¿de zadanie sk³ada siê z pytania (które mo¿e byæ s³owem lub zdaniem) oraz dowolnej iloœci odpowiedzi, które mo¿na uznaæ za poprawne. Z ka¿d¹ odpowiedzi¹ mo¿e byæ skojarzone nagranie dŹwiêkowe.

Iloœæ zadañ w æwiczeniu jest w zasadzie dowolna. Ze wzglêdów metodycznych zaleca siê jednak nie przekraczanie iloœci 50-60 pytañ dla s³ów i krótkich wyra¿eñ oraz 20-25 dla zdañ.

## Pola edycyjne æwiczeñ s³ownikowych i translacyjnych

Poszczególne sk³adniki ka¿dego zadania nale¿y wpisaæ do odpowiednich pól. Okno redakcyjne testów wyboru zawiera nastêpuj¹ce pola:



Hilfenummer (Numer pomocy gramatycznej)



Frage (Pytanie)



Antworten (Poprawne odpowiedzi)



Dateien mit der Sprachausgabe (Pliki z nagraniami)

## Frage (Pytanie)

W tym polu należy wpisać pytanie. Może to być słowo lub zdanie do przetłumaczenia, zdanie z brakującym fragmentem do uzupełnienia lub zdanie do transformacji.

Z uwagi na możliwość różnych zastosowań tego typu ćwiczenia, należy w nagłówku ćwiczenia podać dokładną instrukcję jego wykonania, aby było jasne, o co w danym ćwiczeniu chodzi.

Uwaga: Jeżeli oprócz pytania zasadniczego chcemy dodać drugi element, np. początek odpowiedzi, słowo, które ma być użyte itp. należy posłużyć się typem ćwiczeń transformacyjnych.

## Antworten (Poprawne odpowiedzi)

W tych polach należy wpisać wszystkie odpowiedzi, które mają być akceptowane jako poprawne.

Ilość poprawnych odpowiedzi, które możemy podać jest dowolna. Jeżeli jest ich więcej niż pięć, można je przewijać korzystając z suwaka po prawej stronie okna.

Niezależnie od możliwości wpisywania poprawnych odpowiedzi w odrębnych polach, istnieje możliwość wpisania odpowiedzi alternatywnych w jednym polu korzystając ze specjalnej sk³adni do kodowania odpowiedzi alternatywnych.

## Dateien mit der Sprachausgabe (Plik z nagraniami)

W tych polach można wpisać nazwy plików WAV z nagraniami poprawnych odpowiedzi. Nazwę można wpisać lub wyszukać na dysku korzystając z okna wyboru pliku dźwiękowego. Nagrania do ćwiczeń dostarczonych z eTeacherem odtwarzane są bezpośrednio z dysku CD. Nagrania do ćwiczeń tworzonych przez użytkownika powinny znajdować się w podkatalogu AUDIO (lub jego podkatalogach) pod głównym katalogiem eTeacher na dysku twardym utworzonym przez program instalacyjny.

Obok każdego pola odpowiedzi znajdują się dwa przyciski:



otwiera okno wyboru pliku dźwiękowego,



odtwarza próbnie nagranie z wpisanego pliku WAV.



## Edycja æwiczeñ transformacyjnych

Wybierz interesuj¹cy Ciê temat z poni¿szej listy klikaj¹c myszk¹ na ma³ym przycisku. Poszczególne tematy bédziesz móg³ przeczytaæ w drugim okienku.



Struktura æwiczeñ transformacyjnych



Funkcje przycisków redakcyjnych



Pola do wpisywania zadania



Kodowanie odpowiedzi alternatywnych



Edycja nag³ówka æwiczenia

## Struktura æwiczeñ transformacyjnych

Ka¿de æwiczenie tego typu sk³ada siê z pewnej iloœci zadañ. Ka¿de zadanie sk³ada siê z pytania, dodatkowego elementu oraz dowolnej iloœci odpowiedzi, które mo¿na uznaæ za poprawne. Z ka¿d¹ odpowiedzi¹ mo¿e byæ skojarzony plik dŹwiêkowy z nagraniem danej odpowiedzi.

Dodatkowy element mo¿e byæ wykorzystany do ró¿nych celów. Mo¿e to byæ pocz¹tek odpowiedzi, s³owo lub wyra¿enie, które nale¿y u¿yæ w odpowiedzi, a nawet krótka instrukcja co nale¿y zrobiæ ze zdaniem wyjœciowym.

Jeœli otwieraj¹c edytor wybraliœmy Umwandlung mit dem Anfang (Transformacjê z pocz¹tkiem) lub Formation des Quetstions (Formu³owanie pytañ) plik bêdzie mia³ rozszerzenie PHR lub QUE i dodatkowy element bêdzie wpisywany w æwiczeniu jako pocz¹tek odpowiedzi.

Jeœli otwieraj¹c edytor wybraliœmy Umwandlung mit dem Wort (Transformacjê ze s³owem) plik bêdzie mia³ rozszerzenie FIX i dodatkowy element bêdzie wpisywany w æwiczeniu do oddzielnego okienka o nazwie okreœlonej w nag³ówku æwiczenia.

Iloœæ zadañ w æwiczeniu jest w zasadzie dowolna. Ze wzglêdów metodycznych zaleca siê jednak nie przekraczanie iloœci 50-60 pytañ wymagaj¹cych jako odpowiedzi wpisania s³owa lub krótkiego wyra¿enia oraz 20-25 dla pytañ wymagaj¹cych jako odpowiedzi ca³ego zdania.

## Pola edycyjne æwiczeñ transformacyjnych

Poszczególne sk³adniki ka¿dego zadania nale¿y wpisaæ do odpowiednich pól. Okno redakcyjne testów wyboru zawiera nastêpuj¹ce pola:



Hilfenummer (Numer pomocy gramatycznej)



Frage (Pytanie)



Elément (Dodatkowy sk³adnik)



Antworten (Poprawne odpowiedzi)



Dateien mit der Sprachausgabe (Pliki z nagraniami)

## Frage (Pytanie)

W tym polu należy wpisać pytanie. Może to być zdanie do przekształcenia, zdanie do uzupełnienia itp.

Z uwagi na możliwość różnych zastosowań tego typu ćwiczenia, należy w nagłówku ćwiczenia podać dokładną instrukcję jego wykonania, aby było jasne, o co w danym ćwiczeniu chodzi.

## Element (Dodatkowy element)

W polu poniżej pytania można wpisać dodatkowy element.

Może to być początek odpowiedzi, słowo lub wyrażenie, które należy użyć w odpowiedzi, a nawet krótka instrukcja co należy zrobić ze zdaniem wyjąciowym.

Jeżeli otwierając edytor wybierzemy Umwandlung mit dem Anfang (Transformację z początkiem) lub Fragebildung (Formułowanie pytań) dodatkowy element będzie wpisywany w ćwiczeniu jako początek odpowiedzi.

Jeżeli otwierając edytor wybierzemy Umwandlung mit dem Wort (Transformację ze słowem) dodatkowy element będzie wpisywany w ćwiczeniu do oddzielnego okienka. Nazwę tego okienka (wyświetlaną w ćwiczeniu oraz w edytorze) określa się w nagłówku ćwiczenia w polu Zusätzliches Fenster (Nazwa skądinąd).

## Edycja obrazkowych æwiczeñ s³ownikowych

Wybierz interesuj¹cy Ciê temat z poni¿szej listy klikaj¹c myszk¹ na ma³ym przycisku. Poszczególne tematy bêdziesz móg³ przeczytaæ w drugim okienku.



Struktura obrazkowych æwiczeñ s³ownikowych



Funkcje przycisków redakcyjnych.



Pola do wpisywania zadania



Edycja nag³ówka æwiczenia



Kodowanie odpowiedzi alternatywnych

## Struktura obrazkowych æwiczeñ s³ownikowych

Multimedialne æwiczenia s³ownikowe sk³adaj¹ siê, podobnie jak zwyk³e æwiczenia s³ownikowe, z pewnej iloœci zadañ, w których nale¿y podaæ niemieckie s³owo.

Ka¿de zadanie jest jednak wzbogacone o obrazek przedstawiaj¹cy dany przedmiot i nagranie wymowy danego s³owa.

Z ka¿dym elementem æwiczenia skojarzony jest plik graficzny w formacie PCX, BMP lub GIF oraz jeden lub kilka plików dŹwiêkowych w formacie WAV.

W sumie wiêc ka¿dy element æwiczenia mo¿e sk³adaæ siê z:

1. pytania tekstowego,
2. nazwy pliku WAV z nagraniem pytania,
3. nazwy pliku graficznego skojarzonego z danym elementem,
4. listy akceptowanych odpowiedzi,
5. nazw plików dŹwiêkowych skojarzonych z odpowiedziami.

Pytanie tekstowe, obrazek i wszystkie nagrania s¹ opcjonalne. Mo¿na np. ograniczyæ siê do nagrania wymowy tylko jednej dobrej odpowiedzi. W przypadku braku karty dŹwiêkowej lub odpowiednich nagrañ z wymow¹, mo¿na tworzyæ zadania z obrazkiem, lecz bez dŹwiêku. Mo¿na równie¿ tworzyæ æwiczenia z nagrañ¹ wymow¹, lecz bez obrazka.

## Pola edycyjne obrazkowych æwiczeñ s³ownikowych

Okno redakcyjne obrazkowych æwiczeñ s³ownikowych zawiera nastêpuj¹ce pola:



Frage (Pytanie tekstowe)



Datei mit der Sprachausgabe(Plik z nagraniem pytania)



Datei mit dem Bild (Nazwa pliku graficznego)



Antworten (Poprawne odpowiedzi)



Dateien mit der Sprachausgabe (Pliki dŸwiêkowe z odpowiedziami)



## Frage (Pytanie tekstowe)

W tym polu można wpisać pytanie tekstowe, które pojawi się niezależnie od obrazka.

Może to być np. polskie słowo dla uniknięcia ew. niejednoznaczności obrazka.

Może też być to np. pytanie dotyczące obrazka, na które należy odpowiedzieć całym zdaniem.

## Datei mit der Sprachausgabe (Plik z nagraniem pytania)

W tym polu można wpisać nazwę pliku WAV z nagraniem pytania. Nazwę można wpisać lub wyszukać na dysku korzystając z okna wyboru pliku dźwiękowego. Plik z nagraniem musi znajdować się w podkatalogu AUDIO (lub jego podkatalogu) pod głównym katalogiem eTeacher na twardym dysku utworzonym przez program instalacyjny.

Obok pola znajdują się dwa przyciski:




otwiera okno wyboru pliku dźwiękowego,



odtwarza próbnie nagranie z wpisanego pliku WAV.

## Datei mit dem Bild (Plik z obrazkiem)

W tym polu można wpisać nazwę pliku z obrazkiem. Akceptowane s<sup>1</sup> pliki w formacie BMP, PCX i GIF. Obrazek powinien mieć wielkość 128 x 128 pikseli. Nazwę można wpisać lub wyszukać na dysku korzystając z okna wyboru pliku graficznego.

Obok pola znajduje się przycisk , który otwiera okno wyboru pliku graficznego.

## Dateien mit der Sprachausgabe (Pliki dŹwiêkowe z odpowiedziami)

W tych polach moŹna wpisaæ nazwê pliku WAV z nagraniem danej odpowiedzi. Nazwê moŹna wpisaæ lub wyszukaæ na dysku korzystaj¹c z okna wyboru pliku dŹwiêkowego. Nagrania do æwiczeñ dostarczonych z eTeacherem odtwarzane s¹ bezpoœrednio z dysku CD. Nagrania do æwiczeñ tworzonych przez uŹytkownika powinny znajdowaæ siê w podkatalogu AUDIO (lub jego podkatalogach) pod g³ównym katalogiem eTeacher na dysku twardym utworzonym przez program instalacyjny.

Obok kaŹdego pola odpowiedzi znajduj¹ siê dwa przyciski:



otwiera okno wyboru pliku dŹwiêkowego,



odtwarza próbnie nagranie z wpisanego pliku WAV.

## Edycja obrazkowych testów wyboru

Wybierz interesujący Cię temat z poniższej listy klikając myszką na małym przycisku. Poszczególne tematy będziesz mógł przeczytać w drugim okienku.



Struktura obrazkowych testów wyboru



Funkcje przycisków redakcyjnych.



Pola do wpisywania zadania



Edycja nagłówka ćwiczenia

## Struktura obrazkowych testów wyboru

Multimedialny test wyboru składa się z pewnej ilości zadań. Każde zadanie składa się z obrazka i od dwóch do pięciu odpowiedzi do wyboru. W czasie realizacji ćwiczenia uczeń ma wybrać nazwę obiektu przedstawionego na obrazku. Każda z odpowiedzi do wyboru może być skojarzona z plikiem dźwiękowym zawierającym nagranie danego słowa.

W sumie więc każdy element ćwiczenia może składać się z:

1. nazwy pliku graficznego w formacie BMP, PCX lub GIF
2. od dwóch do pięciu odpowiedzi do wyboru
3. nazw plików dźwiękowych w formacie WAV skojarzonych z odpowiedziami.

Nagrania są opcjonalne. Można np. ograniczyć się do nagrania wymowy tylko dobrej odpowiedzi. Jeżeli nie masz karty dźwiękowej lub odpowiednich nagrań z wymowami, możesz tworzyć zadania z obrazkiem, lecz bez dźwięku.

## Pola edycyjne obrazkowych testów wyboru

Okno redakcyjne obrazkowych testów wyboru zawiera następujące pola edycyjne:



Datei mit dem Bild (Nazwa pliku graficznego)



Antworten (Odpowiedzi do wyboru)



Dateien mit der Sprachausgabe (Nagrania odpowiedzi)

## Antworten (Odpowiedzi do wyboru)

W tych polach należy wpisać 5 odpowiedzi do wyboru. Każda odpowiedź może być skojarzona z plikiem dźwiękowym zawierającym nagranie wymowy.



## Kodowanie odpowiedzi alternatywnych

Niezależnie od możliwości wpisania dowolnej ilości odpowiedzi alternatywnych w odrębnych polach istnieje możliwość zakodowania w jednym polu wielowariantowej odpowiedzi.

Metoda ta znacznie przyspiesza opracowywanie ćwiczeń, wymaga jednak dokładnego przestrzegania zasad specjalnej składni do kodowania alternatywnego.

Do kodowania alternatywnego używane są trzy znaki specjalne: ([,/,]) (nawiasy kwadratowe i tzw. slash). Zasady ich stosowania są następujące:

A. Jeżeli ciąg znaków nie zawierający znaku (/) ujęty jest w nawiasy kwadratowe, oznacza to, że jest on opcjonalny, czyli może wystąpić w odpowiedzi, lub nie. Np. zapis

**Die Fenster werden [von der Mutter ]geputzt.**

oznacza, że von der Mutter może wystąpić lub nie. Akceptowane będą więc odpowiedzi:

1. Die Fenster werden von der Mutter geputzt.
2. Die Fenster werden geputzt.

B. Jeżeli w ciągu znaków pomiędzy nawiasami kwadratowymi znajduje się znak (/), oznacza to, że w odpowiedzi musi wystąpić albo ciąg, który jest po lewej, albo po prawej stronie znaku (/). Znaków / może być więcej niż dwa i wówczas oznacza to alternatywę wieloczonową. Np. zapis:

**Ich fahre zu [meiner Oma/meiner Großmutter/ihr].**

oznacza, że w odpowiedzi można użyć albo meiner Oma albo meiner Großmutter albo ihr. Akceptowane będą więc odpowiedzi:

1. Ich fahre zu meiner Oma.
2. Ich fahre zu meiner Großmutter.
3. Ich fahre zu ihr.

Zwróć uwagę na spacje, które są również znakami.

C. Zarówno czony opcjonalne jak i alternatywne mogą być zagnieżdżane, czyli w każdym czonie opcjonalnym lub alternatywnym, może wystąpić inny czon opcjonalny lub alternatywny. Np. zapis.:

**Das muß [vo[m/n dem] Professor noch einmal/noch einmal vo[m/n dem] Professor] erklärt werden.**

daje w rezultacie 4 warianty odpowiedzi:

1. Das muß von dem Professor noch einmal erklärt werden.
2. Das muß vom Professor noch einmal erklärt werden.
3. Das muß noch einmal von dem Professor erklärt werden.
4. Das muß noch einmal vom Professor erklärt werden.

Umiejętne stosowanie powyższej składni pozwala często zakodować w jednym zdaniu nawet kilkadziesiąt wariantów poprawnej odpowiedzi. Czasem jednak wygodniej jest wpisać dwa zdania niż górować się nad zakodowaniem ich w jednym.

W czasie realizacji ćwiczenia eTeacher generuje z zapisu alternatywnego wszystkie możliwe odpowiedzi. W przypadku udzielenia odpowiedzi będnej wyświetla jedną dobrą odpowiedź. Dopiero na specjalne żądanie wyświetla inne akceptowane odpowiedzi. Ważne jest więc, aby ta jedna odpowiedź, która wyświetla się automatycznie była możliwie najlepsza, gdyż ona w³aczenie będzie utrwalana.

W przypadku zapisu normalnego, eTeacher wyświetla odpowiedź, która została wpisana w pierwszym polu. Jeżeli w pierwszym polu zapisano odpowiedź alternatywną, eTeacher generuje jako pierwszą:

- odpowiedź bez elementu opcjonalnego.
- odpowiedź z ostatnim wariantem alternatywnym.

Np. z zapisu:

**Sie ist[ gerade] zu[r/ ihrer/ der] Oma gefahren.**

jako pierwsze zostanie wygenerowane zdanie:

Sie ist zu der Oma gefahren.

W pewnych przypadkach, gdy nie można zmusić eTeachera do wygenerowania jako pierwszej odpowiedzi, którą uważamy za najlepszą<sup>1</sup>, radzimy wpisać pierwszą<sup>1</sup> odpowiedź normalnie, a dopiero w drugim polu zakodować wszystkie pozostałe<sup>3</sup> odpowiedzi alternatywne, które mają być akceptowane.

## Edycja komentarzy

Edytor komentarzy umożliwia zredagowanie istniejącego lub napisanie nowego zestawu komentarzy. Osobno redaguje się pochwały, osobno nagany. Komentarze mogą być wyświetlane oraz odtwarzane dźwiękowo. Do każdego komentarza możemy dołączyć plik z jego nagraniem dźwiękowym (jeżeli istnieje) w polu Datei mit der Sprachausgabe (Plik dźwiękowy).

Nazwę pliku z nagraniem (w formacie WAV) można wpisać lub wyszukać na dysku korzystając z okna wyboru pliku dźwiękowego. Nagrania komentarzy dostarczonych z eTeacherem odtwarzane są bezpośrednio z dysku CD. Nagrania komentarzy tworzonych przez użytkownika powinny znajdować się w podkatalogu COAUDIO (lub jego podkatalogach) pod głównym katalogiem eTeacher na dysku twardym utworzonym przez program instalacyjny.

Obok pola znajdują się dwa przyciski:



otwiera okno wyboru pliku dźwiękowego.



odtwarza próbnie nagranie z wpisanego pliku WAV

Edycję całego zbioru komentarzy umożliwia, podobnie jak w ćwiczeniach:



Przyciski edycyjne

## **Edycja nag³ówka komentarzy**

W oknie edycyjnym nag³ówka komentarzy mo¿na zredagowaæ tytu³ (opis) danego zestawu komentarzy w polskiej i niemieckiej wersji jêzykowej. Opis ten pojawia siê na liœcie w oknie wyboru komentarzy.

O tym, która wersja jest wyœwietlana decyduje ustawienie opcji jêzyka systemu w opcjach systemowych.

## Przyciski edytora komentarzy

Przyciski edycyjne komentarzy przypominają swą funkcją podobne przyciski w edytorach ćwiczeń. Kliknij myszką przycisk, którego funkcja Cię interesuje:



Z prawej strony okienka znajdują się standardowe przyciski:





### [Erste \(Pierwszy\)](#)

Przejdziecie do pierwszego komentarza w redagowanym zestawie.

Jeżeli komentarz jest pierwszy, kliknięcie przycisku pozostaje bez efektu.



[Vorige \(Poprzedni\)](#)

Przejdzie do poprzedniego komentarza w redagowanym zestawie.

Jeżeli komentarz jest pierwszy w zestawie, kliknięcie przycisku pozostaje bez efektu.



### [Nächste \(Następne\)](#)

Przejdzie do następnego komentarza w redagowanym zestawie.

Jeżeli komentarz jest ostatni w zestawie, kliknięcie przycisku pozostaje bez efektu.





### [Letzte \(Ostatni\)](#)

Przejdźcie do ostatniego komentarza w redagowanym zestawie.

Jeżeli komentarz jest ostatni, kliknięcie przycisku pozostaje bez efektu.



### Hinzufügen (Dodaj)

Dodanie nowego komentarza do redagowanego zestawu. W pust<sup>1</sup> liniê możesz wpisać nowy komentarz.

Nowy komentarz dodawany jest zawsze na końcu zestawu.



## Löschen (Usuń)

Usunięcie wyświetlanego komentarza z redagowanego zestawu.

Operacja wykonywana jest w pamięci komputera. Zmiana w pliku na dysku nastąpi dopiero przy najbliższym użyciu przycisku Speichern (Zachowaj) lub OK. Jeżeli więc usunąć po prostu jakiego komentarz, kliknij przycisk Abbrechen (Anuluj). Zestaw komentarzy na dysku pozostanie w poprzedniej postaci.



## Titelkopf (Nag³ówek)

Otworzenie specjalnego edytora dla zredagowania nag³ówka danego zestawu komentarzy, zawieraj¹cego nazwê (opis) zestawu, który pojawia siê na liœcie w okienku wyboru komentarzy.

