

Inhaltsverzeichnis

- [1. Systemvoraussetzungen](#)
- [2. Installation und Personalisierung \(Profile\)](#)
- [3. Navigation und Punktstand](#)
- [4. Übungsfenster und Übungstypen](#)
- [5. Impressum](#)

1. Systemvoraussetzungen

[nach oben](#)

Die CD-ROM geni@l B1 benötigt folgende minimale Systemvoraussetzungen:

Für Windows-Rechner

- ab Windows 2000; SP4
- Pentium 3 – 1 GHz (bei PIII mobile > 1 GHz)
- Arbeitsspeicher 512 MB RAM
- 200 MB freier Festplattenspeicher
- Grafikkarte
- Bildschirmauflösung 1024x768 Pixel
- DPI Einstellung: Normalgröße (96 dpi)
- Soundkarte; Lautsprecher

Für Mac-Rechner

- ab Mac OSX 10.4.11
- 1,67 GHz G4 Power PC bzw. 1,67 GHz Intel Mac
- Bildschirmauflösung 1024x768 Pixel
- 200 MB freier Festplattenspeicher

2. Installation und Personalisierung (Profile)

[nach oben](#)

Nach dem ersten Einlegen der CD-ROM in das CD-/DVD-Laufwerk des Computers bzw. Laptops wird das Lernprogramm vollständig auf die Festplatte installiert. Folgen Sie einfach den Aufforderungen des Set-up-Assistenten. Auf dem Desktop wird eine Verknüpfung angelegt, über die Sie das Programm bequem starten können.

Wichtig: Auch wenn das Programm auf Ihrem lokalen Rechner bereits installiert ist, muss die CD-ROM bei jedem Start des Programms erneut in das CD-/DVD-Laufwerk eingelegt werden.

Es können mehrere Lerner mit dem Programm arbeiten. Jeder neue Lerner legt zu Beginn der Arbeit sein persönliches Profil an:

- den Button "Neues Profil erstellen" anklicken
- einen Namen für das Profil eingeben
- die Eingabe des Namens mit Klicken auf das Häkchen bestätigen

Alle angelegten Lernerprofile werden auf dem lokalen Computer gespeichert. Wenn man auf einem anderen Computer weiterarbeiten will, muss man dort ein weiteres Profil anlegen. In den Profilen werden die zuletzt erreichten Ergebnisse (Punktstand) gespeichert und beim erneuten Start des Programms geladen.

Die Lernerprofile können wieder entfernt werden. Dazu klickt man auf das Papierkorb-Symbol rechts neben den Profilnamen. Achtung: Alle Ergebnisse zu diesem Profil werden unwiderruflich gelöscht.



3. Navigation und Punktstand

[nach oben](#)

Schritt 1

Wenn Sie das Programm (nach erfolgter Installation) starten, wird zuerst ein Begrüßungsbild mit drei Buttons sichtbar:

Starten	um das Programm zu starten
Programm updaten	um eventuelle Updates von der geni@I-Homepage herunterzuladen und zu installieren (Internetzugang notwendig)
Beenden	um das Programm zu beenden



Schritt 2

Als Nächstes öffnet sich die Liste mit den Namen der bereits angelegten Profile. Hier können jederzeit weitere Profile angelegt werden (s. oben Punkt 2 der Hilfe).

Schritt 3

Nachdem man sein Profil angeklickt hat (oder, als neuer Lerner, ein neues angelegt hat), öffnet sich eine Seite, auf der alle Inhalte der CD-ROM zu sehen sind: die zehn Einheiten wie im Kursbuch geni@l B1 sowie die drei Plateaus. Hier klickt man die gewünschte Einheit (bzw. das Plateau) an, um zu den Übungen zu kommen.

The screenshot shows the main menu of the 'geni@l B1' CD-ROM. At the top right, the logo 'geni@l B1' is displayed in a stylized font. Below the logo is a grid of 13 items, each with a small image and a label:

- 1 Sprachen (A man making an 'OK' hand gesture)
- 2 Jugend forscht (A young girl in a red jacket)
- 3 Alles, was ich liebe (A group of people in winter gear)
- 4 Sonne und Wind (A colorful wooden chalet)
- 1 Plateau (A cartoon character on a hammock)
- 5 Kaufen (A modern building with a large eye graphic)
- 6 Geschichte (A large glass dome structure)
- 7 Reisen (A group of people walking)
- 8 Berufe (A man in a blue uniform holding a red tool)
- 2 Plateau (A cartoon character on a hammock)
- 9 Mobilität (A woman in a red top holding a bag)
- 10 Computerwelten (A room full of computer monitors)
- 3 Plateau (A cartoon character on a hammock)

At the bottom left, there is a question mark icon in a square, and at the bottom right, there is an icon of a person walking.

Unten links ist der Hilfe-Button. Beim Klicken darauf öffnet sich im AcrobatReader® die Hilfe. Auf dem Computer muss der AcrobatReader® installiert sein; falls nicht, kann man diese kostenlose Software downloaden und danach installieren.

Unten rechts ist der Exit-Button. Beim Klicken darauf kommt man zur vorherigen Seite zurück, also zur Liste der angelegten Profile.

Schritt 4

Nachdem man die gewünschte Einheit (bzw. das Plateau) angeklickt hat, öffnet sich eine Seite, auf der die Ergebnisse aller Einheiten und Plateaus zu sehen sind. Sowohl die Balken (rot oder/und grün) als auch die Zahlenangaben rechts daneben geben Informationen darüber, wie viel Prozent der gesamten Einheit (bzw. des Plateaus) sowie der einzelnen Übungen bis zur letzten Sitzung erreicht wurden. Ein neuer Lerner findet bei allen Einheiten (bzw. allen Plateaus) einen roten Balken und die Prozentangabe "0" vor.



Die ausgewählte Einheit (bzw. das Plateau) ist ausgeklappt, das heißt, alle Übungen sind sichtbar. Man kann die Einheit (bzw. das Plateau) zu- oder aufklappen, indem man auf das Minus- bzw. Plus-Symbol klickt.

Zu den Übungen kommt man, indem man die gewünschte Übungsnummer anklickt.

Schritt 5

Nachdem man eine Übung angeklickt hat, wird sie geöffnet. Von hier aus kann man zwischen den Übungen innerhalb der Einheit (bzw. des Plateaus) navigieren, indem man die Buttons unten (Pfeil nach rechts bzw. nach links) anklickt. Die Übungsnummer wird immer oben angezeigt.



Das Programm beendet man, indem man den Exit-Button unten rechts anklickt und schrittweise zurücknavigiert. Am Ende erscheint ein Dialogfenster, mit dem man das Beenden des Programms bestätigt. Wenn man "Ja" anklickt, wird das Programm beendet und die Ergebnisse der Sitzung werden gespeichert.



4. Übungsfenster und Übungstypen

[nach oben](#)

Übung 1 2 3 4 5 6 7 8

G | Typisch für den deutschen Hauptsatz ist der Satzrahmen. Lies die Beispielsätze. Wie heißen die Wörter, die den Rahmen bilden?

Ich	kann	schon gut Deutsch	sprechen.	1. <input type="text"/>	2. <input type="text"/>
Ich	habe	meine Hausaufgaben nicht	gemacht.	1. <input type="text"/>	2. <input type="text"/>
Wir	schreiben	die neuen Wörter	auf.	1. <input type="text"/>	2. <input type="text"/>
Ich	werde	im Sommer nach Wien	fahren.	1. <input type="text"/>	2. <input type="text"/>
Der Film	ist	wirklich sehr	spannend.	1. <input type="text"/>	2. <input type="text"/>

Übung prüfen ✓

Einige Beispiele für die Wortarten und Wortformen:
- Adjektiv: gut, schön, klein ...
- Hilfsverb: haben, sein
- Infinitiv: haben, lernen, sprechen ...
- Modalverb: können, wollen, müssen ...
- Partizip II: gelernt, gesprochen, gelesen ...
- Präfix: aufstehen, sich anziehen, anrufen ...

Alle Übungen sind in folgende Bereiche gegliedert:

- oberer Bereich (mit Anzeige der Einheit und der Übungsnummer, einem Übungssymbol sowie der Arbeitsanweisung)
- Übungsbereich (mit dem Sprachmaterial, das bearbeitet werden soll)
- Medien- und Hinweisbereich (oberes Fenster mit Fotos, Zeichnungen, Animationen oder Hörtexten; unteres Fenster mit Grammatikhilfen oder sonstigen Hinweisen)
- Auswertungsbereich (mit den Buttons "Übung prüfen" bzw. "Wiederholen")
- Navigationsbereich (mit den Pfeil-Buttons zum Navigieren zwischen den Übungen sowie dem Exit-Button rechts)

Allgemeine Hinweise

Lesen Sie vor dem Bearbeiten der Übung zunächst die Arbeitsanweisung genau durch. Hier erfährt man etwas über den kommunikativen und/oder sprachlich-formalen Kontext der Übung und erhält eventuell weitere Hinweise zur Übung.

Das Übungssymbol links neben der Arbeitsanweisung zeigt an, welche sprachliche Fertigkeit (Leseverstehen, Hörverstehen, Schreiben) oder welcher andere Bereich (Grammatik, Wortschatz) im Mittelpunkt der Übung steht.

Einige Übungen enthalten längere Lesetexte, die beim Öffnen der Übung nicht sofort zu sehen sind. Man macht diese Texte sichtbar, indem man auf das Text-Symbol oben links klickt. In der Ecke unten rechts sieht man dann, wie viele Seiten der Lesetext umfasst; beim Klicken auf die Zahlen blättert man alle Seiten der Reihe nach durch. Das Fenster mit dem Lesetext schließt man wieder, indem man in die Mitte des Textes klickt.

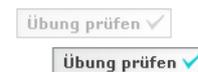
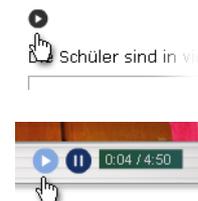
Einige Übungen enthalten Hörtexte – entweder im Übungsbereich oder im Medienfenster oben rechts. Den Hörtext startet man, indem man das entsprechende Symbol anklickt. (Die Hörtexte im Übungsbereich kann man nicht unterbrechen, bitte lassen Sie diese bis zum Ende durchlaufen.)

Einige Übungen enthalten im Medienfenster oben rechts Animationen; man startet sie durch Klicken auf den Play-Button; außerdem kann man sie unterbrechen oder durch Ziehen des Schiebereglers innerhalb der Animation navigieren.

In einigen Übungen gibt es im Hinweis-Fenster unten rechts (Hand-Symbol) kurze Texte, die die Lösung der Übung erleichtern, etwas erklären oder einfach eine zusätzliche Information geben.

Der Button für die Auswertung der Übung unmittelbar unter der Übung ist beim Öffnen der Übung meist inaktiv (grau) und wird erst aktiv, sobald alle Lücken ausgefüllt sind (und der Cursor die letzte Lücke verlassen hat). Bei einigen Übungen (ohne definiertes Ende) ist der Button "Übung prüfen" sofort aktiv (z. B. bei Übungen mit einem Buchstabenfeld).

Nachdem der Button "Übung prüfen" angeklickt wurde, wird die Übung ausgewertet. Bearbeitete Elemente, die richtig gelöst wurden, erscheinen mit einer grünen Markierung, falsch ausgefüllte Elemente erhalten eine rote Markierung. Nach der Auswertung kann man die Übung wiederholen, indem man auf den Button "Wiederholen" klickt. Die Übung wird dann neu gestartet. Alle bereits richtig bearbeiteten Elemente bleiben erhalten, solange man diese Übungsseite nicht verlässt.



Die Arbeit hat Anne Spas gemacht. Sie hat bekommen. Sie findet die Methode mit de



Übungstypen

Die CD-ROM geni@l B1 enthält eine große Vielfalt unterschiedlicher Übungstypen, die mit verschiedenen Medien (Lesetexten, Hörtexten, Fotos und Zeichnungen, Wortvorgaben usw.) kombiniert wurden. Die häufigsten Übungstypen sind:

- Felder zur Eingabe mit der Tastatur (Tippen)
- Felder zur Eingabe mit der Tastatur und der Vorgabe des ersten Buchstabens sowie der Anzahl der Zeichen durch Sternchen
- Felder zur Zuordnung von Elementen (Wörtern) durch Ziehen mit der Maus, wobei jedes der Elemente nur einmal verwendet werden kann
- Felder zur Zuordnung von Elementen (Wörtern) durch Ziehen mit der Maus, wobei die Elemente mehrfach verwendet werden können
- Felder zur Zuordnung von Elementen (Wörtern) durch Ziehen mit der Maus, wobei mehrere Elemente auf ein Feld gezogen werden können
- Felder zur Zuordnung von Elementen (Wörtern) durch Auswahl mehrerer Elemente in einem Drop-down-Menü
- Buchstabenfeld zum Anklicken von Buchstabenfolgen, die Wörter ergeben
- Single-Choice-Auswahl (richtig-falsch)
- Kartenpaare finden (Memory)

Besonderheiten bei Übungen mit Tastatureingabe

Beim Ausfüllen von Lücken mit der Tastatur muss jedes Zeichen richtig geschrieben sein. Insbesondere ist auch darauf zu achten, dass die Groß- und Kleinschreibung richtig ist und dass (in einigen wenigen Fällen) die Satzzeichen (Komma, Punkt, Fragezeichen usw.) mit eingetippt werden. (Hinweis: Satzzeichen muss man nur dann eintippen, wenn sie außerhalb der Lücken nicht vorgegeben sind.)

In vielen Fällen sind mehrere Lösungen für dieselbe Lücke möglich und jede sinnvolle Lösung wird auch als richtig gewertet. Es ist dafür nicht notwendig, die Varianten einzutippen.

Besonderheiten bei Übungen mit Drag-&-drop

Bereits zugeordnete Wörter oder Wortgruppen können wieder aus der Lücke entfernt werden, indem man sie mit der Maus nach oben zieht.

5. Impressum

[nach oben](#)

Storyboard:	Ralf-Peter Lösche, Leipzig
Grafisches Design:	Michael Paulsen, Leipzig
Umsetzung:	Ralf-Peter Lösche, Leipzig
Redaktion:	Carsten Schmidt, München
Entwicklung der Software:	Mag. Günter Kavsek, Stefan Fuchs, Dipl. Ing. Joseph Wenninger – Allegro Solutions, Wien

© 2009 Langenscheidt KG, Berlin und München

Eine komplette Liste mit dem Nachweis aller Bilder und Texte auf der CD-ROM findet man im Programm unter "Impressum".