

Ομάδα δημιουργίας

Κάριν Βαβατζανίδου, Γιαννούλα Κερκινόπουλου, Ένιθ Κλέπτενχάιμερ - Καθηγήτριες Γερμανικών
Γεώργιος Γιαννάτης, Ιωάννης Κοριτσιδης, Νικόλαος Κουκούλης - Γραφίστες
Αντώνιος Πονηρός - Προγραμματιστής
Ηρακλής Παρασκάκης - Επ. Καθηγητής City College παν/μίου Sheffield

Κριτές

Ιωάννα Κουτίβα - Μέλος Ε.Ε.Δ.Ι.Π.
Αγγελική Ξανθού - Καθηγήτρια Γερμανικών
Μαρία-Νίκη Κεράνη - Καθηγήτρια Γερμανικών

Υπεύθυνη του Μαθήματος

Αννέτε Φώσβινκελ - Πάρεδρος ε.θ. του Π.Ι.

Υπεύθυνος του Υποέργου

Γεώργιος Λογιώτης - Καθηγητής Γερμανικών

Ομάδα τεχνικού ελέγχου

Κώστας Παγώνης- Φυσικός Αποσπασμένος στο Π.Ι.
Κοσμάς Ηλιάδης - Πάρεδρος ε.θ. στο Π.Ι.
Αδάμ Αγγελής - Πάρεδρος ε.θ. στο Π.Ι.

Ανάδοχος

NAVS Interactive (Κ.&Ε. Καρανικόλας Ο.Ε.)

Απαγορεύεται η αναπαραγωγή οποιουδήποτε τμήματος αυτού του εκπαιδευτικού υλικού που καλύπτεται από δικαιώματα (copyright) ή η χρήση του σε οποιαδήποτε μορφή, χωρίς τη γραπτή άδεια του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου.

Γ' Κ.Π.Σ./ΕΠΕΑΕΚ II/ΕΝΕΡΓΕΙΑ2.2.1/Κατηγορία πράξεων 2.2.1α: "Αναμόρφωση των προγραμμάτων σπουδών και συγγραφή νέων εκπαιδευτικών πακέτων"

ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ

Δημήτριος Γ. Βλάχος

Ομότιμος Καθηγητής του Α.Π.Θ.

Πρόεδρος του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου

Πράξη με τίτλο: "Συγγραφή νέων βιβλίων και παραγωγή Υποστηρικτικού εκπαιδευτικού υλικού με βάση το ΔΕΠΠΣ και τα ΑΠΣ για το Γυμνάσιο"

Επιστημονικός Υπεύθυνος του Έργου

Γεώργιος Κ. Παλιός

Σύμβουλος του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου

Αναπληρωτής Επιστημονικός Υπεύθυνος του Έργου

Γεώργιος Χαρ. Πολύζος

Πάρεδρος ε.θ. του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου

Έργο συγχρηματοδοτούμενο 75% από το Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο και 25% από εθνικούς πόρους

Anne-Maries Welt

Γερμανικά α'-β'-γ' γυμνασίου

ΟΔΗΓΟΣ ΧΡΗΣΗΣ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

Anne-Maries Welt

A. DIDAKTISCHE - METHODISCHE HINWEISE

Inhaltsverzeichnis des Programms	1
Ein multimediales Programm	6
Aufbau	6
Zur Konzeption des Programms	6
Die „starken Seiten“ des Programms	7
Die Lernziele des Programms	7
Das Szenario	7
Landeskunde	9
Programmübersicht	9
Das Lexikon	12
Sozialform	12
Evaluation	12
Selbstevaluation	13
Übungstypen	13
Fertigkeitstraining	14
1. Hörverstehen	14
2. Leseverstehen	14
3. Schriftlicher Ausdruck	14
4. Sprechübung	14
Geschlossene Übungstypen	15
1. Buchstabieren	15
2. Der Reihe nach	15
3. Einordnen	15
4. Lückentext	15
5. Memory	15
6. Multiple Choice	16
7. Richtig-Falsch	16
8. Zuordnung	16
9. Phonetik	16
Offene Übungstypen	17
Werkstatt	17
Weiterführende Links	17
Projektarbeit	20
Einschreibung	20
Selbstevaluationsbogen	21

B. ΤΕΧΝΙΚΟ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΧΡΗΣΗΣ

Απαιτήσεις	20
Απαραίτητες ρυθμίσεις	20
Εκκίνηση του λογισμικού	20
Εισαγωγή - εγγραφή στο λογισμικό (Registrieren)	21
Εισαγωγή στο λογισμικό (Einloggen)	22
Μενού και τι θα βρούμε σε αυτό	22
A. Navigation	22
B. Lexikon	22
Γ. Texte	23
Δ. Smilies	23
E. Jonathan (Links)	24
Έξοδος από το λογισμικό	24
Κουμπιά του λογισμικού	24
A. Γενικής πλοήγησης	24
B. Μενού	25
Γ. Λειτουργίας Module	25
Πώς θα φθάσω στο „Lehrer“?	26

Anne-Maries Welt

Inhaltsverzeichnis des Programms

Liebe Deutschlehrerin, lieber Deutschlehrer,
das Inhaltsverzeichnis soll Sie durch das Programm führen und Ihre Arbeit damit erleichtern. Der Tabelle können sie folgende Informationen entnehmen:

a) Die Klasse

Die Buchstaben A, B und C stehen für die jeweilige Klasse.

b) die Zahl der Lektionen und der Module

Die Zahlen 1-7 stehen für die Lektionen, es gibt 7 Lektionen pro Klasse.

Die Buchstaben A-M stehen für die dazugehörigen Module.

c) Die Titel der Lektionen und die der Module.

Inhaltsverzeichnis des Programms		
Nr.	Titel der Lektionen	Module
KLASSE A		
1.	Eine neue Welt	A: Kugel B: Vorstellung C-D: Länder E: Finde die Länder F-G: Zahlen & Alter H: Schreibmaschine I: Europa-Statistik J: Menschen in Europa K: Spitz die Ohren! (s-sch-[z]) L: Flugzeuge
2.	Familie	A: Die Familie B: Verwandtschaft C: Familien Quiz D-E: Familiennamen F-G: Telefonnummern H: Flugzeuge (Geografie Quiz) I: Spitz die Ohren! (h)
3.	Freizeit	A: Hobby und Freizeit B: Was brauchen sie? C: Was ist was? D: Was machen sie? E-F: Gern / Nicht gern G: Was machen unsere Freunde? H: Dinge für die Freizeit I: Spitz die Ohren! (e, i, ü)

4.	Schule	<p>A: Schule B: Schulfächer C: Stundenplan D: Schule: Theorie und Praxis E: Studentenafel F: Traum-Stundenplan G: Schulsachen H: Schüler brauchen ... I: Schultasche packen J: Spitz die Ohren! (kurz-lang)</p>
5.	Orte	<p>A: Großmutter braucht Hilfe B: Der Ortsplan C: Ortserkundung D: Wege finden E: Blinde Kuh F: Was machen wir da? G: Mecker-Ecke H: Spitz die Ohren! (ch)</p>
6.	Post	<p>A: Post von Christina B: Christinas Karte C: Auf was haben sie Lust? D: Keine Zeit! E: Ideen für Christina F: E-mail für Christina G: Eigene E-Mail H: Spitz die Ohren! (ß, ss)</p>
7.	Ferien	<p>A: Ferien! B: Ferienpläne C: Warum? - Warum? - Warum? D: Erklärungen! E: Ferien vergleichen F: Ferien in Europa G: Ferienkalender in Deutschland H: Reisespiel für unterwegs. I: Spitz die Ohren! (Prosodie - Satzmelodie)</p>
KLASSE B		
1.	Die neue Freundin	<p>A: Hallo! B: Lena fragt C-D: Schulsachen E: Schule: Theorie und Praxis F: Antonio und die Artikel</p>

		<p>G: Das brauchen wir in der Freizeit H: Sätze bauen I-J: Wörterfischen K: Europa-Quiz L-M: Zahlenschreiben</p>
2.	Sport	<p>A: Lieblingssport B: Sportarten C: Kugel-Schreiber (Folge 1) D: Sportvereinnotizen E: Mannschaftssport oder allein? F: Sportfest G: Fragen zum Sportfest H: Siegerehrung I: Sport ohne Grenzen J: Denksport I: Angeln</p>
3.	Berufe	<p>A-B: Orte und Berufe C: Mix-Max D: Berufe und mehr E: Ratgeber F: Lena erzählt G: Alles der Reihe nach! H: Lenas Traumberuf I: Überschriften J: Wir erinnern uns K: Was für ein Beruf ist das?</p>
4.	Zeitpunkte	<p>A: Geburtstagskalender B: Überraschungsparty C: Ausreden! D: Fragen zu Ausreden E: Das Programm von Alex! F: Ein voller Tag! G: Geburtstagsvorbereitungen H: Geburtstag! I: Geschenke - Geschenke J: Kugel-Schreiber (Folge 2) K: Geburtstagslied</p>
5.	Ernährung	<p>A: Picknick-Pläne B-C: Ernährungspyramide D: Nahrung E: Der weise Sokrates F: ADUSO</p>

		<p>G: Pausensnack H: Was schmeckt dir? I: Picknick J: Picknick-Liste</p>
6.	Wasser	<p>A: Wasser und Leben B: Wasser und Leben? C: Wo die Tropfen sind D: Labor E: Der Wasserkreislauf F: Das Experiment G: Bild und Wort H: Spitz die Ohren! (h - ch) I: Sätze bauen J: Konkrete Poesie K: Titel gesucht</p>
7.	Ferien	<p>A: Es regnet B: Hör-Puzzle C: Das Hotel D: Viel Arbeit im Hotel E: Ein Brief von der Insel! F: Reisefieber G: Zelten H: Urlaubs-Vorbereitungen I: Antwortbrief! J: Was weißt du noch? K: Wo war der Koffer schon überall?</p>
KLASSE C		
1.	Erinnerungen	<p>A: Erinnerst du dich? B: Tagebuch C: Orientierung D: Wörterfischen E: Nahrung F: Der weise Sokrates G: Das Experiment H: Geräusche erkennen I: Zungenbrecher</p>
2.	Reise und Sprachen	<p>A: Sokrates' Reise B: Fragen zu Sokrates' Reise C: Sokrates' Fotoalbum D: Kugel-Schreiber (Folge 3) E: Metropole Berlin - LV F: Vieles spricht für Deutsch!</p>

		G: Fremdsprachen H: Reisetagebuch I: Reisetagebuch - HV J: Multi-Kulti
3.	Musik	A: Musik B: Musikinstrumente C: Musikinstrumente finden D: Wann welche Musik? E: Interviews zum Thema Tanzen F: Fragen zu Lenas Interviews G: Instrumente H: Kugel-Schreiber (Folge 4) I: Die Band
4.	Müll	A: Hop und ex B: Müll C: Müll sortieren D: Müll fischen E: Müllproblem Lösungen F: Müll vermeiden G: Kugel-Schreiber (Folge 5) H: Müll-Aktion - LV
5.	Wohnen	A: Umwelt B: Wie Menschen wohnen C-D: Das Haus auf der Insel E: Einrichtung F: Möbel G: Suchspiel H: Alex soll aufräumen I: Die Aufräummaschine J: Stadt - Land
6.	Umwelt	A: Die Radiomeldung B: Die Radiomeldung - HV C: Kugel-Schreiber (Folge 6) D: Kugel-Schreiber (Folge 6) - LV E: Sendungen im Fernsehen F: Das Fernsehprogramm G: Interview H: Die Umweltkonferenz I: Wörter schreiben
7.	Schüleraustausch	A: Fanpost B: Fanpost LV C: Natur

		D: Brieffetzen E: Anne-Maries Idee F: Vorschläge G: Perlentaucher H: Festplanung I: Der Brief an die Freunde J: Quiz K: Telefongespräche
--	--	---

„**Anne Maries Welt**“ ist ein computergestütztes, multimediales, interaktives Lernprogramm, das unabhängig vom Lehrbuch entwickelt wurde, aber parallel dazu eingesetzt werden sollte, als attraktiver, begleitender Bestandteil des Unterrichts.

Ein multimediales Programm

nutzt die vielseitigen Einsatzmöglichkeiten, die der Computer als Medium bietet, wie z.B. die Kombination von Bild und Text, von Video, Ton und Spiel. Diese Funktionen erhöhen die Lernmotivation und fördern die Lernerautonomie der Schüler. Hinzu kommt, dass der spielerische, interaktive Charakter des Programms die Schüler fasziniert, denn die Schüler bekommen Rückmeldung.

Die praktische Arbeit mit der CD-ROM unterstützt und erweitert das Sprachenlernen, ergänzt die Arbeit mit dem Lehrwerk und erweitert sie. Die Schüler stehen im Mittelpunkt des Unterrichts und arbeiten autonom und interaktiv. Die abwechslungsreichen und spielerischen Übungsmöglichkeiten sind unterhaltsam, ergänzen, bereichern und verändern effektiv und qualitativ den herkömmlichen Unterricht in allen Klassen des Gymnasiums.

Aufbau „Anne Maries Welt“

Das Programm besteht aus

- einer CD-ROM mit integriertem Wörterbuch
- einem Lehrerhandbuch und
- einer Hilfestellung zur Nutzung des Programms mit programmtechnischen Hinweisen in griechischer Sprache
- einem PDF Archiv mit Projektvorschlägen

Zur Konzeption des Programms „Anne Maries Welt“

Das Programm ist konzipiert auf der Grundlage des Lehrplans und berücksichtigt die Richtlinien für die Sprachniveaus A1 bis A2.

Es ist im Rahmen des kommunikativen Ansatzes konzipiert und ist in allen drei Klassen des Gymnasiums einsetzbar.

Pro Klasse werden 7 Lektionen angeboten, d.h. insgesamt 21 Lektionen, die eine Progression aufweisen.

Jede Lektion besteht aus mehreren Modulen, die Elemente des Gesamtprogramms sind. Jedes Modul ist anders und hat einen anderen Schwierigkeitsgrad. Es gibt einfache und schwierigere, kürzere und längere Übungen. Die Übungen innerhalb einer Lektion bauen zwar aufeinander auf, sind jedoch bei entsprechenden Vorkenntnissen der Schüler bzw. zur Übung bestimmter Phänomene auch einzeln einsetzbar.

Die meisten Übungen laufen nach dem Random-Prinzip ab, d.h. dass die Items in beliebiger Reihenfolge auftauchen. Beim Wiederholen der jeweiligen Übung erscheinen also zum Teil andere Items und auch die Reihenfolge ist jeweils eine andere. Diese zufällige Auswahl wird vom Programm getroffen.

Die „starken Seiten“ des Programms

- Die Verbindung von mehreren Komponenten, wie die Kombination von Bild und Text, von Video, Ton und Spiel.
- Der spielerische Charakter
- Das Szenario
- Die Rückmeldung
- Die spielerische Bewertung
- Die Projektvorschläge

Die Lernziele des Programms

Das Programm strebt an:

- die Kommunikation zu fördern
- Spaß am Deutschlernen zu entwickeln
- die Lernautonomie zu fördern
- das Interesse der Schüler zu wecken
- die Aufmerksamkeit der Schüler zu steigern

Das Szenario

Das Programm stützt sich auf ein einheitliches Szenario, eine Fantasie-Geschichte, die sich nach und nach entwickelt und über alle drei Klassen hinweg fortgesetzt wird. Bei der Entwicklung des Szenarios wurden das Alter der Schüler und ihre Interessen berücksichtigt, damit sich die Schüler mit den Figuren identifizieren können und ein Interesse an der Fortsetzung der Geschichte und den Aufgaben entwickeln, die allesamt ins Szenario eingebunden sind.

Hauptfiguren sind zwei Schüler, Anne-Marie und Alex. Parallel dazu lernt man ihre Familien und ihre Freunde kennen, die aus verschiedenen Ländern kommen und für multikulturelle Informationen sorgen. Auch sie sollen der Identifikation dienen, als Figuren, die eine Auseinandersetzung, mit der Me-

hrsprachigkeit und mit der Vielfalt der Kulturen, unterstützen und Vorurteile abbauen.

Anne-Marie, 12 Jahre alt, ist Einzelkind und kommt aus Deutschland, wo sie mit ihrer Familie lebt. Ihre Mutter, Marina, ist Griechin und ihr Vater, Michael, ist Deutscher. Sie geht in die 7. Klasse. Sie vermittelt Informationen über ihr Heimatland, also Deutschland, wo auch die Zielsprache gesprochen wird.

Die Interaktion versetzt die Schüler in die Rolle der Beteiligten, was die Möglichkeit eröffnet, die Sprache einführend zu verstehen, zu respektieren und zu tolerieren.

Alex ist der beste Schulfreund von Anne-Marie, er ist 13 Jahre alt und kommt aus Griechenland. Sie haben sich in Deutschland kennen gelernt, wo Alex 5 Jahre lang mit seiner Familie, gelebt hat. Er lebt jetzt wieder in Griechenland und geht ins Gymnasium. Sie treffen sich weiterhin, selbst wenn Anne-Marie in Deutschland ist. Ihr Treffpunkt ist die Kugel, eine magische Kugel, die Alex' Vater erfunden hat. Alex hat Anne-Marie die Kugel geschenkt. Man kann in die Kugel reisen und wunderbare Dinge erleben. Sie können in die Kugel springen und sich mit ihren Freunden auf der Insel treffen. In der Kugel ist auch die Insel, der Ort, wo sich alles abspielt.

Alex hat zwei Geschwister, einen 15jährigen Bruder, Sokrates, den man in der 3. Klasse besser kennen lernt und eine 3jährige Schwester, Aliko.

Die Schüler begleiten die beiden gleichaltrigen Jugendlichen und lassen sich durch die Insel führen.

Die visuelle Unterstützung bei der Präsentation lässt alles lebendiger erscheinen. Man sieht die Hauptfiguren und die Handlungsorte, man hört sie reden. Die verschiedenen Hintergründe, teilweise abwechselnd, schaffen einen kommunikativen Rahmen, in dem sich die Geschichte abspielt und einen Realitätsbezug bekommt.

Vielseitige Inhalte und Übungen werden ins Szenario eingebettet, wobei die Möglichkeiten des Mediums in vielfältiger Weise zur Anwendung kommen.

Damit man die Geschichte und deren Entwicklung besser verfolgen kann, sind die Arbeitsanweisungen und die Untertitel der Videos für die Klasse A auf Griechisch, für Klasse B und C auf Deutsch.

Folgende Tabelle verschafft einen Überblick über die beiden Hauptfiguren und deren Familien.

Alex		
Geschwister	Aliko, 3	Sokrates, 15
Eltern	Penelope	Babis
Großeltern	Litsa & Giorgos	Stella & Dimitris

Anne-Marie		
Geschwister	-	-
Eltern	Marina	Michael
Großeltern	Maria & Nikos Griechenland	Helga & Peter Deutschland

Landeskunde

Die Geschichte, in die die Schüler eingebunden werden, ermöglicht das Einfließen von vielen landeskundlichen Informationen. Die Hauptfiguren und ihre Freunde kommen aus verschiedenen Ländern, in denen andere Sprachen gesprochen werden, andere Sitten und Bräuche herrschen, eine Tatsache, die das Weltwissen erweitert und die Entwicklung interkultureller Kompetenz verstärkt. Die Geschichte schafft Anlässe zur Verständigung und zur Entwicklung interkultureller Kompetenz.

Programmübersicht

Nachstehende Tabelle bietet eine Orientierungshilfe durch das Programm. Sie ist nach Klasse und Lektion geordnet; zusätzlich erscheinen a) die Zahl der mit der Übung verbundenen Module und b) die Strukturen und der Wortschatzbereich.

Programmübersicht

Nr.	Lektionen	Module	Strukturen und Wortschatz
KLASSE A			
1.	Eine neue Welt	12 Module: A - L	Aussagesätze, W-Fragen, Personalpronomen, Vorstellung und Begrüßung, Orientierung, Zahlen
2.	Familie	12 Module: A - L	Possessivpronomen Familie, Buchstabieren
3.	Freizeit	9 Module: A - I	Plural, Konjugation, gern/nicht gern Freizeit
4.	Schule	10 Module: A - J	Bestimmter Artikel, Ordnungszahlen, Akkusativ Schule und Schulsachen
5.	Orte	8 Module: A - H	Imperativ, Präposition „zu“ Ort/Stadt
6.	Post	8 Module: A - H	Modalverben Postkarte/ E-Mail
7.	Ferien	9 Module: A - I	Präp. mit Akkusativ, Weil-Sätze, Komparativ Ferien
KLASSE B			
1.	Die neue Freundin	13 Module: A - M	Possessivpronomen im Plural Schule, Schulsachen, Freizeit
2.	Sport	11 Module: A - K	Komparation (gern - lieber - am liebsten) Wortbildung: substantivierte Infinitive Sport, Sportfest
3.	Berufe	11 Module: A - K	Pronomen im Dativ, werden, man Beruf, Traumberuf, Berufswunsch

4.	Zeitpunkte	11 Module: A - K	Adjektivdeklination, Personalpron. im Akk. Uhrzeiten, Tageszeiten, Datum, Monate, Jahreszeiten [als präpositionale Angaben] Geburtstag feiern, -Party, Geschenke
5.	Ernährung	10 Module: A - J	ADUSO, Modalverb sollen Ernährung, Ernährungspyramide, Picknick
6.	Wasser	11 Module: A - K	Wort-Bild-Zusammenhang Kreativer Umgang mit Sprache Wasserkreislauf, das Experiment
7.	Ferien	11 Module: A - K	Präteritum Ferien, Urlaubsvorbereitungen
KLASSE C			
1.	Erinnerungen	9 Module: A - I	Präteritum Wiederholung Erinnerungen
2.	Reise u. Sprachen	10 Module: A - J	Perfekt, Nebensätze Reisen, Reisetagebuch, Sprachen, Berlin
3.	Musik	9 Module: A - I	Adjektivdeklination, Akkusativ- u. Dativobjekt Musik, Musikinstrumente, Musikarten, Tanzen
4.	Müll	8 Module: A - H	damit / um...zu- Sätze Müll, Recycling
5.	Wohnen	10 Module: A - J	Wechselpräpositionen Wohnen, Möbel, die Aufräummaschine
6.	Umwelt	9 Module: A - I	Indefinitpronomen: welcher-e-es? wer? Interviewtechniken
7.	Schüleraustausch	11 Module: A - K	Waldbrand, Fernsehprogramm, Umweltkonferenz Genitiv, Indefinitpronomen: welcher, einer, keiner Schüleraustausch, Natur

Das Lexikon

umfasst alle Wörter, die im Programm vorkommen. Die Suchmöglichkeit ist jedoch auf die Richtung Deutsch-Griechisch begrenzt, da dieses Lexikon kein reguläres Wörterbuch ersetzen, sondern nur das Arbeiten mit dem Programm unterstützen soll.

Auf dem oberen Rand des Bildschirms erscheinen die einzelnen Buchstaben, was das

Finden der unbekanntenen Wörter erleichtert.

Das Verb erscheint im Infinitiv. Zusätzlich sind bei allen Verben, regelmäßigen wie unregelmäßigen, die 3. Person Singular sowie Präteritum und Perfekt angegeben.

Bei den Substantiven erscheinen der Artikel und die Pluralform.

Man klickt mit dem Cursor auf das Wort und erhält die zusätzlichen Infos.

Bei den regelmäßigen Adjektiven erscheint das Adjektiv im Positiv. Bei den unregelmäßigen sind ferner der Komparativ und der Superlativ angegeben.

Beim griechischen Wort wurde der kommunikative Zusammenhang im Szenario berücksichtigt und nicht alle möglichen Bedeutungen.

Sozialform

Die Sozialform hängt von der jeweiligen Schule und der Zahl der Schüler ab.

Je nach Ausrüstung des Computerraums arbeiten die Schüler einzeln oder in Partnerarbeit bzw. in Kleingruppen. Es ist sinnvoll, mit anderen zusammen zu arbeiten, denn man kann sich gegenseitig helfen und Ideen austauschen, es macht Spaß und erhöht die Motivation. Es empfiehlt sich, selbst wenn jedem Schüler ein Computer zur Verfügung steht, phasenweise mit einem Partner zusammenzuarbeiten, denn so können auch schwächere Schüler unterstützt werden.

Die Schüler sollten sich bei der Bedienung des Computers nach einer Arbeitsphase abwechseln, damit alle aktiv arbeiten und sich auch untereinander austauschen bzw. hinsichtlich der Lösungen beraten.

Evaluation

Die Bewertung erfolgt bei den meisten Aufgaben automatisch durch das Programm und hat einen spielerischen Charakter. Der Lernerfolg wird prozentual gemessen und wird zusätzlich mit Smilies honoriert.

Die Eingaben der Schüler werden nach jeder Aufgabe sofort bewertet. Es wird festgestellt, in wie weit der Lernende das Lernziel, pro Modul, erreicht hat, und es wird ihm nach jeder einzelnen Aufgabe gezeigt, wie viel Prozent er erreicht hat. Die erreichten Punkte erscheinen in Form eines Scores, als Spielergebnis, wie bei den Computerspielen.

Darüber hinaus erhalten die Schüler im Menü, einen Gesamtüberblick über alle Übungen, die sie bis jetzt gemacht haben, über das letzte Ergebnis, das letzte Spiel mit Datumsangabe und über das beste Spiel. Hier werden die Erfolge der Schüler in Form von Smilies dargestellt.

Die Schüler haben die Möglichkeit, eine Übung so oft wie möglich zu wiederholen.

Es gibt aber auch Übungen, die nicht bewertet werden. Solche Übungen dienen in den meisten Fällen dazu, die Schüler mit Wortschatz vertraut zu machen, den sie in den darauf folgenden Übungen benötigen. Deshalb sollten die Schüler angehalten werden, sich auch mit diesen Übungen angemessen zu beschäftigen, selbst wenn sie hier keine Scores erzielen können.

Die Lernwege werden in der Schule von der Deutschlehrerin/dem Deutschlehrer bestimmt. Zu Hause kann aber ein Schüler in seiner Freizeit am Programm arbeiten, sooft uns solange er möchte, bis er sein Ziel erreicht hat.

Weitere Informationen zur Bewertung finden Sie im technischen Teil.

Selbstevaluation

Die Schüler, die sich aktiv an ihrem Lernprozess beteiligen, sollten sich über die Aufgaben hinaus auch Gedanken über ihr Arbeiten mit dem Programm und ihre Lernfortschritte machen. Sie sollten angeregt werden, über das Ergebnis nachzudenken, damit sie es eventuell in Zukunft positiv beeinflussen. Diese Reflexion ist Bestandteil des Lernprozesses und hilft den Schülern, die für sie besten Wege des Lernens zu entdecken.

Ein Selbstevaluationsbogen wurde erstellt, um den Prozess der Selbstbewertung in diese Richtung zu lenken. Die Selbstbewertung liefert Informationen über den eigenen Leistungsstand, über die eigenen Stärken und Schwächen und fragt nach den Gründen. Es wird angestrebt, dass sich die Schüler über ihr Lernverhalten klar werden, es überprüfen und dementsprechend Bilanz ziehen.

Er ist für eine Anwendung am Ende des Schuljahrs konzipiert, damit die Schüler ihre Lernfortschritte kritisch reflektieren. Er lässt sich aber auch früher einsetzen, falls der Lehrende diese Reflexionsphase für notwendig und wichtig hält.

Der Fragebogen kann natürlich von den Lernenden erweitert werden und ist als Kopiervorlage im Anhang zu finden.

Übungstypen

Das Programm bietet verschiedene Grund-Übungstypen, die in mehreren Variationen bzw. als Mischtypen zum Einsatz kommen.

Die meisten Übungen sind geschlossenen Typs, wodurch eine sofortige Erfolgsrückmeldung durch das Programm ermöglicht wird. Gerade bei diesen geschlossenen Übungen können die Möglichkeiten des Mediums besonders

zum Tragen kommen, weil sich dadurch diese Übungstypen interessanter und variationsreicher gestalten lassen. Unterstützt wird dies durch die spielerische Darbietung des Lerninhalts und durch die Einbettung ins Szenario.

Doch auch offene Übungstypen bzw. Aktivitäten werden nicht vernachlässigt. Auch diese sind ins Szenario integriert, fordern verschiedentlich die Schüler auf, sich aktiv an der Geschichte zu beteiligen und zielen darauf ab, die Schüler zur mündlichen und schriftlichen Sprachproduktion zu motivieren.

Eine Übersicht über die jeweils trainierten Fertigkeiten und Strukturen, als auch über die Module, in denen sie vorkommen, liefert unten stehende Tabelle. Sie soll als Orientierungshilfe bei der Navigation im Programm dienen.

Fertigkeitstraining

Die Fertigkeiten werden nicht nur einzeln und isoliert trainiert, sondern auch kombiniert. Diese Tatsache erklärt auch die verschiedenen gemischten Übungstypen, die die Einübung des Gelernten fördern.

Nachstehend werden die Fertigkeiten im Rahmen des Programms präsentiert:

1. Hörverstehen

wird auch visuell durch Untertitel, Bilder und Videos unterstützt.

In der ersten Klasse hören die Schüler die Dialoge und als Verstehenshilfe läuft, unter dem Bild, der Paralleltext auf Griechisch. Die Kombination von Hör- und Lesetext wurde gewählt, damit die Schüler ins Szenario eingeführt werden. Es handelt sich um Hörsituationen, die die Schüler in die Lage versetzen sollen, Hörverstehensstrategien zu entwickeln und diese später im kommunikativen Zusammenhang anzuwenden.

2. Leseverstehen

Der Leseprozess wird durch die Entschlüsselung von Informationen und die Entwicklung von Lesestrategien unterstützt. Hierbei spielt die spielerische Herangehensweise eine unterstützende Rolle.

3. Schriftlicher Ausdruck

Die Fertigkeit „Schreiben“ wird unter anderem durch das Schreiben von kurzen E-Mails zu den behandelten Themen erzielt und trainiert. Bei dieser Produktion werden die Schüler durch Fragen und Formulierungshilfen unterstützt.

4. Sprechübung

Unter Sprechübungen erscheinen im Programm Nachsprechübungen.

Zahlreiche Übungen fördern die mündliche Kommunikation durch sprachliches Handeln. Sprechanlässe bieten sowohl das Szenario mit dem

kommunikativen Rahmen, als auch die offenen Fragen in den eingefügten „Werkstätten“.

Geschlossene Übungstypen

1. Buchstabieren

Es handelt sich um eine Übung, die die Erlernung der Schriftzeichen und der Rechtschreibung trainiert. Auf eine spielerische Art übt man, orthographisch richtig zu schreiben, was auch zur Bewusstmachung der Lautform und der Sprache beiträgt.

Beispiel: In Modul A_2_e, werden die Schüler aufgefordert, Familiennamen einzutippen.

2. Der Reihe nach

Es geht bei dieser Übungsform darum, Informationen, die ungeordnet präsentiert werden, in die richtige Reihenfolge zu bringen. Man entwickelt auf diese Weise auch Lesestrategien, denn man muss, die verschiedenen Informationen eines Textes, systematisch organisieren.

Beispiel: In B_3_h sollen die Schüler die richtige Reihenfolge von Textabschnitten finden, es handelt sich dabei um einen Text, der vorher erzählt wurde.

3. Einordnen

Verschiedene Informationen werden in einer bestimmten Ordnung eingefügt. Bei dieser Übung spielt der kommunikative Rahmen und das Vorwissen eine besondere Rolle.

Beispiel: In Modul A_3_h z.B. werden der Artikel und der Plural von Nomen eingeordnet. Anschließend wird man zu einer Regelfindung geführt und zur deduktiven Grammatikerkenntnis.

4. Lückentext

Lücken werden ausgefüllt, sei es als Leseverstehen oder als Hörverstehens-Schulung.

Beispiel: In Modul A_2_g sollen gehörte Telefonnummer gewählt und Personen zugeordnet werden.

5. Memory

Hier wird mit Unterstützung von Bild- und Wortkarten das Gedächtnis trainiert.

Beispiel: In Modul A_4_b werden die Karten-Paare gesucht, mit denen Schulfächer geübt werden.

6. Multiple Choice

Multiple-Choice-Aufgaben kommen in der zweiten und dritten Klasse vor. Man findet sie in Verbindung mit Ton und Text zur Überprüfung von Lese- oder Hörtexten. In den meisten Modulen ist ein Distraktor richtig, bzw. eine von drei Informationen, einmal stehen nur zwei Informationen zur Auswahl.

Beispiel: In Modul B_2_g sollen die Schüler die richtige Aussage unter drei heraushören und anklicken.

7. Richtig-falsch

Bei diesem Übungstyp wird die Entscheidung getroffen, ob die Informationen richtig oder falsch sind.

Beispiel: In Modul A_3_f wird von den Schülern erwartet herauszuhören, was die erwähnten Personen gern oder nicht gern machen.

8. Zuordnung

Es gibt einfache und komplizierte Zuordnungsübungen und sie kommen in vielfältigen Variationen vor. Bei einer Zuordnungsübung werden Bild und Wort, Wort und Wort oder auch Titel einem Textabschnitt zugeordnet.

Auf diese Weise werden alle Fertigkeiten, Strukturen, Wortschatz und Phonetik spielerisch geübt.

Beispiel: In Modul A_2_c sollen die Schüler ein Familien-Quiz machen, wo sie Verwandtschaftsbeziehungen der richtigen Person zuordnen.

Auf ähnliche Art und Weise, d.h. als geschlossene Übung, wird auch die Phonetik geübt, auf die besonderen Stellenwert gelegt wurde.

9. Phonetik

Die Phonetikübungen erscheinen mit dem Titel „Spitz die Ohren“ und dienen zur Sensibilisierung der Hörwahrnehmung, der Ausspracheschulung und der Prosodie.

Die Aussprache und die Intonation werden im Programm durch die Kombination von Ton und Bild oder von Ton und Klick auf Kontrollbutton geschult.

Sie werden hauptsächlich in der ersten Klasse geübt, weniger in der zweiten und gar nicht in der dritten. Aus der folgenden Tabelle gehen die Laute hervor, die geschult werden.

Nr.	Modul	Phonetik
1.	A_2_k	(s-sch-[z])
2.	A_2_i	Spitz die Ohren! (h)
3.	A_3_i	Spitz die Ohren! (e, i, ü)
4.	A_4_j	Spitz die Ohren! (kurz-lang)
5.	A_5_h	Spitz die Ohren! (ch)
6.	A_6_h	Spitz die Ohren! (ß, ss)
7.	A_7_i	Spitz die Ohren! (Prosodie - Satzmelodie)
8.	B_4_k	Geburtstagslied
9.	B_6_h	Spitz die Ohren! (h - ch)

Offene Übungstypen

Werkstatt

Die „Werkstat“ fordert zum freien Handeln auf und stellt somit einen offenen Übungstyp dar. Sie bietet eine erweiterte, freie und abwechslungsreiche Form für die schriftliche und mündliche Produktion. In dieser Übungsphase ist man nicht auf den Computer angewiesen, sondern die Übungen finden in der Klasse statt.

Unter „Werkstatt“ erscheinen weitere Anregungen und Anlässe zur Bereicherung der Unterrichtsstunde. Diese weiterführenden Aufgaben sind oft Ideen für Lernspiele, für weiterführende Fragen oder belebende Aktivitäten, die die freie Produktion fördern und die thematische Einbindung der Schüler in die Geschichte ermöglichen.

Außer bei Jonathan sind auch hier Hinweise auf interessante Links zu finden. Sie sollen sowohl Lehrende als auch Lernende bei der weiteren Beschäftigung mit den vorgeschlagenen Inhalten helfen.

Zur weiteren Beschäftigung und Anwendung im Unterricht bietet das Programm die Möglichkeit, folgende Module auszudrucken.

Module mit offenen Übungen:

- A_4_f Der Traumstundenplan
- A_6_g Die eigene E-Mail
- B_7_i Antwortbrief
- C_7_i Eine E-Mail an die Freunde

Die Projektarbeit, deren Bedeutung und konkrete Vorschläge werden weiter unten ausführlich beschrieben.

Weiterführende Links

Weiterführende Links tauchen auf:

1. bei den „Werkstätten“
2. bei den Projektvorschlägen und
3. in der Rubrik „Jonathan“ im Menü

Diese Links sind zur Zeit der Erstellung der CD-ROM aktuell und ohne Gewähr zu empfehlen. Sie sollten daher vor dem Einsatz in der Klasse überprüft werden.

Hinzu kommen Tipps für Lehrer bezüglich Brieffreundschaften, die in Magazinen wie Juma und Letter Net zu finden sind. Juma ist eine Jugendmagazin und Letter Net eine Zeitschrift der Post zur Anknüpfung von Brieffreundschaften auf der ganzen Welt. Die Links finden Sie bei Jonathan.

Projektarbeit

Zum Thema Projekte sind in einem PDF Archiv der theoretische Rahmen und Vorschläge zur weiteren Arbeit mit Projekten zu finden. Das Archiv „Projekte“ (PROJEKTE.pdf) ist im PDF-Format im Folder lehrer auf der CD oder im Internet (*) zu finden.

Einschreibung

Wenn die Schüler sich einschreiben, müssen sie jeweils einen eigenen Benutzernamen eingeben und einen Gruppennamen.

Die Schüler geben Namen und Kennwort ein. Das Kennwort und der Benutzername bleiben immer gleich und werden dem Lehrer bekannt gemacht. Falls sie das Kennwort oder den Benutzernamen vergessen haben, verfügt der Lehrer über die nötigen Informationen der Teilnehmer. Das Kennwort verschafft ihm auch Zugang zur erreichten Punktezahl der Schüler.

Beim Registrieren sollen sich die Schüler ihr Kennwort und ihren Benutzernamen merken, damit Fehler vermieden werden und keine Zeit verloren geht.

Die nachstehende Liste soll das Sammeln der erforderlichen Informationen erleichtern und ist als Kopiervorlage für Sie gedacht.













Weitere Informationen sind im technischen Teil zu finden.

Viel Spaß am Lernprogramm „**Anne Maries Welt**“!

Das Programmteam

ANHANG

2. Selbstevaluationsbogen

Selbstevaluationsbogen zu Lektion			
Datum:			
Name:			
1.	Γενικά, μ' αυτό το κεφάλαιο	τα πήγα καλά  <input type="checkbox"/>	τα πήγα λιγότερο καλά  <input type="checkbox"/>
2.	Με τις ασκήσεις λεξιλογίου	τα πήγα καλά  <input type="checkbox"/>	τα πήγα λιγότερο καλά  <input type="checkbox"/>
3.	Με τις ασκήσεις γραμματικής	τα πήγα καλά  <input type="checkbox"/>	τα πήγα λιγότερο καλά  <input type="checkbox"/>
4.	Τα κείμενα που άκουσα	τα κατάλαβα καλά  <input type="checkbox"/>	τα κατάλαβα λιγότερο καλά  <input type="checkbox"/>
5.	Στο κεφάλαιο αυτό υπήρχαν κείμενα που έπρεπε να διαβάσω.	ΝΑΙ <input type="checkbox"/>	ΟΧΙ <input type="checkbox"/>
	Αν ναι,	τα κατάλαβα καλά  <input type="checkbox"/>	τα κατάλαβα λιγότερο καλά  <input type="checkbox"/>
6.	Στο κεφάλαιο αυτό υπήρχε Werkstatt.	ΝΑΙ <input type="checkbox"/>	ΟΧΙ <input type="checkbox"/>
	Αν ναι,	κατάφερα να ανταποκριθώ καλά  <input type="checkbox"/>	κατάφερα να ανταποκριθώ λιγότερο καλά  <input type="checkbox"/>
7.	Γενικά, τα πήγα καλά στις ασκήσεις		
8.	Γενικά, τα πήγα λιγότερο καλά στις ασκήσεις		

Απαιτήσεις

A. Απαιτήσεις σε υλικό υπολογιστή (Hardware).

- Επεξεργαστής τουλάχιστον Celeron 500 MHz.
- RAM τουλάχιστον 128 Mb.
- Ανάλυση οθόνης τουλάχιστον 800X600.
- Κάρτα ήχου.
- 50 Mb ελεύθερο χώρο στο σκληρό δίσκο σε περίπτωση εγκατάστασης του λογισμικού σε αυτόν.
- Συστήνεται σύνδεση ISDN για την έκδοση του διαδικτύου.

B. Απαιτήσεις σε λογισμικό (Software).

- Windows 98/2000/NT/XP Service Pack 2.
- Microsoft Internet Explorer έκδοση 5, 6 ή 7.
- Flash Player έκδοση 8. Απαιτείται για την έκδοση του διαδικτύου. Μπορείτε να εγκαταστήσετε το Flash Player στον Η/Υ σας από την ιστοσελίδα του λογισμικού ακολουθώντας απλώς τα βήματα που προτείνονται.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Είναι αναμενόμενο να λειτουργήσει το λογισμικό και σε νεότερες εκδόσεις, πάντα βέβαια με την επιφύλαξη ότι οι κατασκευάστριες εταιρίες δεν θα αλλάξουν σημαντικά τα λογισμικά τους.

Απαραίτητες ρυθμίσεις (έκδοση του διαδικτύου μόνο)

Για να μπορείτε να δείτε τα αναδυόμενα παράθυρα (Pop-ups) θα πρέπει να απενεργοποιήσετε τον αποκλεισμό αναδυόμενων παραθύρων.

Στον Internet Explorer 6 και 7, από το μενού Εργαλεία (Tools) → Αποκλεισμός αναδυόμενων παραθύρων (Pop-up Blocker) επιλέξτε Απενεργοποίηση αποκλεισμού αναδυόμενων παραθύρων (Turn off Pop-up Blocker).

Εκκίνηση του λογισμικού

Το λογισμικό είναι κατασκευασμένο σε δύο εκδόσεις:

α) Έκδοση σε CD-ROM

Το λογισμικό εκτελείται τοπικά από τον υπολογιστή χωρίς να είναι απαραίτητη η σύνδεση με το διαδίκτυο. Όταν τοποθετήσετε το CD του λογισμικού μέσα στον οδηγό του CD-ROM, αυτό θα εκκινήσει αυτόματα. Σε αντίθετη περίπτωση, κάντε διπλό κλικ στο εικονίδιο «Ο υπολογιστής μου» (My computer) και στη συνέχεια διπλό κλικ στο εικονίδιο του CD-ROM. Αν χρειαστεί (εξαρτάται από τις ρυθμίσεις του υπολογιστή σας), κάνετε επιπροσθέτως διπλό κλικ στο αρχείο START.

β) Έκδοση διαδικτύου

Μέσα στο φυλλομετρητή (Internet Explorer), πληκτρολογήστε την διεύθυνση <http://www.pi-schools.gr> όπου θα βρείτε μια λίστα με τα διαθέσιμα λογισμικά.

Εισαγωγή - εγγραφή στο λογισμικό (Registrieren)

Για να μπούμε για πρώτη φορά σε μία από τις τάξεις του λογισμικού, θα πρέπει να κάνουμε κλικ στο κουμπί **Registrieren** για να μεταφερθούμε στην οθόνη εγγραφής του μαθητή.

Σε αυτή την οθόνη πρέπει να εισαγάγουμε στα πεδία τα πλήρη στοιχεία μας με λατινικούς χαρακτήρες και κεφαλαία γράμματα.

Στο δεξί μέρος της οθόνης υπάρχουν τέσσερα πεδία, τα οποία πρέπει να συμπληρώσουμε, αφού κάνουμε κλικ πάνω σ' αυτά. Σημαντικό είναι να θυμόμαστε το **Όνομα χρήστη** και τον **Κωδικό**, ώστε την επόμενη φορά που θα ξαναμπούμε στο λογισμικό να συνεχίσουμε από το σημείο που σταματήσαμε τη τελευταία φορά.

Ο κάθε χρήστης θα δώσει τα στοιχεία του στον καθηγητή ως άτομο ή ως ομάδα. Εσείς με τη σειρά σας θα συμπληρώσετε τη λίστα που βρίσκεται στη σελίδα 19.

Ο κωδικός θα πρέπει να γραφτεί δύο φορές για επιβεβαίωση - έλεγχο από το λογισμικό.

Το κουμπί (X) στην πάνω δεξιά γωνία της οθόνης είναι το κουμπί εξόδου από το λογισμικό.

Οι πληροφορίες που ζητούνται προκύπτουν από τον παρακάτω πίνακα.

Ψευδώνυμο	Το όνομα που θα έχει ο μαθητής μέσα στο λογισμικό (Με αυτό το όνομα θα τον προσφωνεί το λογισμικό).
Όνομα χρήστη	Το όνομα του χρήστη (Username).
Κωδικός	Ο κωδικός του χρήστη (Password).
Επιβεβαίωση κωδικού	Ο κωδικός του χρήστη (Password).
Τάξη	Τα γράμματα A, B, C, τα οποία αντιστοιχούν στις τρεις τάξεις του Γυμνασίου.

Αφού συμπληρωθούν όλα τα στοιχεία που ζητούνται, με το κουμπί **START** ολοκληρώνεται η εγγραφή στο λογισμικό και μπαίνουμε στον Κόσμο της Anne Marie. Ο λογαριασμός ισχύει για ένα έτος.

Με το κουμπί **Einloggen** επιστρέφουμε στη οθόνη εισαγωγής του λογισμικού.

Σε περίπτωση που ο εκπαιδευτικός θέλει για οποιονδήποτε λόγο να αλλάξει το Password του μαθητή (π.χ. ο κωδικός του μαθητή έγινε γνωστός σε κάποιον τρίτο χωρίς αυτό να είναι επιθυμητό) μπορεί να πάει στην ανάλογη διεύθυνση στο Internet (*) και να ακολουθήσει τα βήματα.

Εισαγωγή στο λογισμικό (Einloggen)

Από την οθόνη αυτή μπορούμε να μπούμε στο λογισμικό μόνο αν έχουμε ήδη εγγραφεί, οπότε, αν χρησιμοποιούμε την έκδοση CD-ROM, συμπληρώνουμε μόνο το όνομα και τον κωδικό.

Αν χρησιμοποιούμε την έκδοση διαδικτύου, πρέπει να εισάγουμε επιπρόσθετα και την τάξη.

Μπαίνοντας στον Κόσμο της Anne Marie βρισκόμαστε στο σημείο όπου είχαμε αφήσει την εξέλιξη του σεναρίου.

Μενού και τι θα βρούμε σε αυτό

Το μενού αποτελείται από έξι καρτέλες (Σημειώνουμε ότι η τάξη στην οποία βρισκόμαστε είναι διακριτή από το χρώμα του μενού. Πράσινο για την Α' Τάξη, πορτοκαλί για την Β' και γαλάζιο για την Γ')

A. Navigation

Η πλοήγηση στο πρόγραμμα γίνεται ανά τάξη κι εμφανίζεται με δύο στήλες. Στην αριστερή στήλη αναφέρονται οι τίτλοι των Κεφαλαίων (Lektionen) ενώ στη δεξιά στήλη αναφέρονται τα Τμήματα (Module) που αποτελούν το κάθε Κεφάλαιο. Η επιλογή νέου Κεφαλαίου εμφανίζει και τα αντίστοιχα Module.

Στο δεξί μέρος της οθόνης υπάρχει μια μικρή σφαίρα **Spitzname ändern**. Πηγαίνοντας με το ποντίκι πάνω από τη σφαίρα παρατηρούμε ότι ο κέρσορας μετατρέπεται σε χεράκι. Κάνοντας κλικ στη μικρή αυτή σφαίρα μπορούμε να αλλάξουμε το ψευδώνυμο με το οποίο έχουμε δηλωθεί στο λογισμικό.

Όσον αφορά στη δευτέρα και τρίτη τάξη, στο αριστερό μέρος της οθόνης υπάρχει μια μικρή σφαίρα (**Kugel-Geschichte**). Πηγαίνοντας με το ποντίκι πάνω από τη σφαίρα παρατηρούμε ότι ο κέρσορας μετατρέπεται σε χεράκι. Κάνοντας κλικ στη μικρή αυτή σφαίρα μπορούμε να ξαναδούμε το εισαγωγικό Video του λογισμικού.

B. Lexikon

Στην καρτέλα αυτή έχουν καταχωρηθεί με αλφαβητική σειρά όλες οι λέξεις που χρησιμοποιούνται στο λογισμικό, μαζί με την ερμηνεία τους στα ελληνικά.

Στο επάνω μέρος της οθόνης εμφανίζεται το γερμανικό αλφάβητο. Όποιο γράμμα επιλέξουμε φωτίζεται έντονα και εμφανίζονται δύο στήλες: στην αριστερή οι γερμανικές λέξεις που αρχίζουν από το γράμμα αυτό και στη δεξιά η ελληνική μετάφρασή τους. Αλλάζουμε γράμμα κάνοντας απλώς κλικ επάνω σε κάποιο άλλο γράμμα του αλφαβήτου.

Ορισμένες λέξεις σημειώνονται με ένα κόκκινο σημάδι. Το σημάδι αυτό υποδεικνύει ότι για τη λέξη αυτή υπάρχουν περισσότερες πληροφορίες. Οι πληροφορίες αυτές εμφανίζονται στο κάτω μέρος της οθόνης, όταν σταθεροποιήσουμε τον κέρσορα του ποντικιού πάνω στη γραμμή της λέξης με το κόκκινο σημάδι.

Γ. Texte

Στην καρτέλα αυτή υπάρχουν οι κατάλογοι των μαθημάτων και των διαλόγων / video που περιλαμβάνει το λογισμικό για κάθε τάξη. Όταν επιλέγουμε την καρτέλα Texte (Κείμενο), εμφανίζονται στα αριστερά οι τίτλοι των Κεφαλαίων (Lektionen) οι οποίοι αντιστοιχούν στην τάξη όπου βρισκόμαστε, όπως εμφανίζονται και στην πλοήγηση. Στα δεξιά όμως ο κατάλογος των Module εμφανίζει μόνον τους διαλόγους / Video για κάθε Κεφάλαιο της τάξης αυτής. Με αριστερό κλικ επάνω σε κάποιο τίτλο από τα Κεφάλαια εμφανίζονται οι τίτλοι των διαλόγων / video που του αντιστοιχούν.

Με αριστερό κλικ σε κάποιο τίτλο από τα Module ανοίγει μπροστά μας νέο παράθυρο και διαβάζουμε ως ενιαίο κείμενο αυτά που είχαμε παρακολουθήσει ως διάλογο / video

Δ. Smilies

Στην καρτέλα αυτή καταχωρείται και εμφανίζεται η βαθμολογία των ασκήσεων με τις οποίες έχουμε ως τώρα ασχοληθεί, κάθε φορά ανάλογα με την τάξη που έχουμε επιλέξει κατά την εισαγωγή στο λογισμικό.

Στα αριστερά βρίσκεται ο κατάλογος των Lektionen (Μαθήματα) με τους τίτλους των μαθημάτων. Στα δεξιά βρίσκεται ο κατάλογος με τα Module (Τμήματα) του κάθε μαθήματος.

Επιλέγοντας κάποιο από τα μαθήματα εμφανίζονται οι τίτλοι των ασκήσεων που αυτό περιλαμβάνει. Για κάθε άσκηση που έχει λυθεί, η καλύτερη επίδοση σε αυτήν απεικονίζεται με Smilies, μικρές κίτρινες χαμογελαστές σφαίρες.

Η διαβάθμιση έχει ως εξής:

0%	κανένα Smilie, μόνο πέντε αχνά άδεια κυκλάκια
1-25%	ένα Smilie και τέσσερα αχνά άδεια κυκλάκια
26-50%	δύο Smilies και τρία αχνά άδεια κυκλάκια
51-75%	τρία Smilies και δύο αχνά άδεια κυκλάκια
76-99%	τέσσερα Smilies και ένα αχνό άδειο κυκλάκι
100%	πέντε Smilies

Επιπλέον, όταν ο κέρσορας τοποθετείται επάνω σε μια άσκηση που έχει ολοκληρωθεί, παρατηρούμε ότι στο κάτω μέρος της οθόνης παρουσιάζονται στατιστικές πληροφορίες για το

- α) ποια ήταν η καλύτερη επίδοσή μας (Bestes Spiel) στην άσκηση αυτή και πότε έγινε και
- β) ποια ήταν η τελευταία επίδοσή μας (Letztes Spiel) και πότε έγινε.

E. Jonathan (Links)

Στην καρτέλα αυτή κάτω από κάθε Lektion (Μάθημα), εμφανίζονται οι τίτλοι-Links. Πηγαίνοντας τον κέρσορα πάνω σε ένα τίτλο/Link, αυτός γίνεται χεράκι. Κάνοντας κλικ σ' έναν τίτλο-Link ανοίγει ένα νέο παράθυρο και μεταφερόμαστε στην αντίστοιχη διεύθυνση στο Internet.

Θα πρέπει να επισημανθεί ότι όσο έχουμε ανοιχτό το μενού πλοήγησης στο δεξί κάτω μέρος της οθόνης υπάρχει ενεργό το κουμπί Wo war ich? που μας μεταφέρει πίσω στο Τμήμα (Modul) απ' όπου ήρθαμε.

Έξοδος από το λογισμικό

Η έξοδος από την εφαρμογή γίνεται με αριστερό κλικ στο σύμβολο εξόδου X Abbrechen στην πάνω δεξιά γωνία στο παράθυρο της εφαρμογής. Στο σημείο αυτό ζητείται επιβεβαίωση της εξόδου ή αναίρεσή της. Με την αναίρεση επιστρέφουμε στο σημείο όπου βρισκόμασταν πριν πατήσουμε το κουμπί της εξόδου.

Κουμπιά του λογισμικού

Τα Κουμπιά του λογισμικού είναι τα παρακάτω (επισημαίνουμε ότι τα κουμπιά είναι ενεργά και διαθέσιμα προς χρήση όταν είναι μπλε. Όταν τα κουμπιά έχουν γκριζό χρώμα είναι ανενεργά και δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν.):

A. Γενικής πλοήγησης (στην πάνω μπάρα του λογισμικού

1. Menü. Με αυτό το κουμπί έχουμε πρόσβαση στις καρτέλες Navigation (Πλοήγηση), Lexikon (Λεξικό), Texte (Κείμενα), Smilies (Αξιολόγηση), Jonathan (Link) και Team (Συντελεστές).

2. Zurück. Μετάβαση στο προηγούμενο τμήμα μαθήματος (Modul).

3. Wiederholen. Επανάληψη του τμήματος μαθήματος (Modul) που μόλις εκτελέσαμε.

4. Weiter. Μετάβαση στο επόμενο τμήμα μαθήματος (Modul).

5. Hilfe. Εμφάνιση της βοήθειας για οποιοδήποτε μέρος του λογισμικού βρισκόμαστε. Με το κουμπί αυτό έχουμε πρόσβαση στις καρτέλες:

- Ειδικά, όπου φαίνεται η βοήθεια για το σημείο από το οποίο τη ζητήσαμε,
- Κουμπιά, όπου βρίσκεται η περιγραφή της λειτουργίας των κουμπιών

Σημειώνουμε ότι με το κουμπί Επιστροφή επιστρέφουμε από το αρχείο βοήθειας στο σημείο όπου βρισκόμασταν πριν ζητήσουμε βοήθεια.

6. Abbrechen. Η έξοδος από την εφαρμογή γίνεται με αριστερό κλικ στο σύμβολο εξόδου X **Abbrechen** στην πάνω δεξιά γωνία στο παράθυρο της εφαρμογής. Στο σημείο αυτό ζητείται επιβεβαίωση της εξόδου ή αναίρεσή της. Με την αναίρεση επιστρέφουμε στο σημείο όπου βρισκόμασταν πριν πατήσουμε το κουμπί της εξόδου.

B. Μενού

1. Kugel-Geschichte (καρτέλα Navigation). Βρίσκεται στην αριστερή πάνω πλευρά της καρτέλας. Πατώντας αυτό το κουμπί μπορούμε να ξαναδούμε την εισαγωγική ιστορία στον Κόσμο της Anne Marie. Όταν τελειώσει η ιστορία ξαναγυρνάμε στην καρτέλα πλοήγησης. Το κουμπί αυτό εμφανίζεται μόνο στη Δευτέρα και την Τρίτη τάξη.

2. Spitzname ändern (καρτέλα Navigation). Βρίσκεται στη δεξιά πάνω πλευρά της καρτέλας. Πατώντας αυτό το κουμπί εμφανίζεται στην οθόνη πλαίσιο διαλόγου με ένα πεδίο στο οποίο μπορούμε να αλλάξουμε το ψευδώνυμό μας (Spitzname) και να επιβεβαιώσουμε την αλλαγή πατώντας το κουμπί **Akzeptieren**. Αν αλλάξουμε γνώμη πατάμε το κουμπί **Zurück** με το οποίο ξαναγυρνάμε στην καρτέλα πλοήγησης.

3. Wo war ich? (παντού στο μενού) Αυτό το κουμπί βρίσκεται κάτω δεξιά στην οθόνη. Με το κουμπί αυτό ξαναγυρνάμε στο τμήμα του μαθήματος (Modul) στο οποίο βρισκόμασταν πριν ανοίξουμε το μενού.

Γ. Λειτουργίας των τμημάτων των μαθημάτων (Module)

α. Video και διαλόγων (κάτω αριστερά)

1. Start/Stop. Το κουμπί Start εκκινεί τους διαλόγους/video. Το κουμπί Stop σταματά τους διαλόγους/video. Το κουμπί Start εναλλάσσεται (toggle button) με το Stop για να σταματήσει ο διάλογος ή το video και να μπορεί να ξεκινήσει από την αρχή.

β. Ασκήσεων (κάτω δεξιά)

1. Hören. Με αυτό το κουμπί ακούμε ένα αρχείο ήχου, το οποίο θα μας βοηθήσει να λύσουμε την άσκηση. Αυτό το κουμπί μπορούμε να το πατήσουμε όσες φορές θέλουμε.

2. Löschen. Με αυτό το κουμπί ακυρώνουμε/σβήνουμε οτιδήποτε έχουμε γράψει στο πλαίσιο της άσκησης.

3. Korrektur. Με αυτό το κουμπί ζητάμε από το λογισμικό, όταν έχουμε γράψει κάτι για να λύσουμε την άσκηση, να ελέγξει αν η απάντησή μας είναι σωστή.

4. Nächster Schritt. Με αυτό το κουμπί μπορούμε να πάμε στο επόμενο βήμα μιας δραστηριότητας (Modul), εφόσον αυτή εκτελείται με περισσότερα του ενός βήματα.

5. Drucken (μέσα στην άσκηση και όχι πάντα). Με αυτό το κουμπί ζητάμε από το λογισμικό να κάνει εκτύπωση του κειμένου που βλέπουμε.

6. Text (μέσα στην άσκηση και όχι πάντα). Με αυτό το κουμπί μπορούμε να ανακαλέσουμε το βοηθητικό κείμενο της άσκησης.

Πώς θα φθάσω στο „Lehrer“?

Εάν υποθέσουμε ότι η διεύθυνση του λογισμικού „Anne-Maries Welt“ στο Internet είναι η:

<http://www.pi-schools.gr/anne-marie/index.htm>

θα πρέπει να σβήσετε το τελευταίο κομμάτι της διεύθυνσης (το index.htm δηλαδή) και να προσθέσετε το: `lehrer/index.htm`

Η νέα διεύθυνση θα είναι η:

<http://www.pi-schools.gr/anne-marie/lehrer/index.htm>

Η σελίδα είναι κλειδωμένη για λόγους ασφαλείας. Θα πρέπει λοιπόν να πληκτρολογήσετε στο USER NAME: **lehrer** και στο PASSWORD: **lehrer1359**