

# RosettaStone®



Language Learning Success™

**Benutzerhandbuch**

VERSION 2

# RosettaStone®

## Benutzerhandbuch



Language Learning Success™

VERSION 2

TRS-UG-DEU-2.1.6

ISBN 1-58022-066-5

Alle Informationen in diesem Dokument können ohne vorherige Ankündigung geändert werden. Dieses Dokument dient nur als Information und Rosetta Stone Ltd. spricht weder ausdrückliche noch implizierte Garantien, Zusagen oder Gewährleistungen zu den Informationen in diesem Dokument oder dem Dokument selbst aus. Rosetta Stone®, Language Learning Success™ und Dynamic Immersion™ sind eingetragene Marken von Rosetta Stone Ltd. Copyright © 2007 Rosetta Stone Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

Gedruckt in den Vereinigten Staaten von Amerika

Rosetta Stone

Harrisonburg, Virginia USA

**T** (540) 432-6166 • (800) 788-0822 in den USA und Kanada

**F** (540) 432-0953

RosettaStone.com

# Inhaltsverzeichnis

<b>1.0 Erste Schritte .....</b>	<b>1</b>
1.1 Die Methode von Rosetta Stone .....	2
1.2 Übersicht über das Programm .....	3
1.3 Installieren und Ausführen von Rosetta Stone .....	4
1.3.1 Deinstallieren des Programms .....	5
<b>2.0 Bedienen des Programms .....</b>	<b>6</b>
2.1 Bildschirm „Menü“ .....	6
2.2 Sprachen und Produkte .....	7
2.3 Einheiten .....	7
2.4 Lektionen .....	7
2.5 Bildschirm „Aktivitäten“ .....	8
2.6 Sprachfertigkeiten .....	9
2.7 Vorschau .....	10
2.8 Geführte Übung .....	11
2.9 Übungen .....	12
2.9.1 Bildübungen für Sprachfertigkeit A: Hören und Lesen; Sprachfertigkeit B: Hören; und Sprachfertigkeit C: Lesen .....	13
2.9.2 Bildübungen für Sprachfertigkeit D: Sprechen .....	14
2.9.3 Bildübungen für Sprachfertigkeit E: Schreiben .....	17
2.9.4 Endbildschirm .....	19
2.10 Tests .....	19
2.11 Modi .....	20
2.11.1 Verzögerungsmodus .....	20
2.11.2 Stoppuhr .....	20
2.12 Steuerung .....	21
<b>3.0 Programmeinstellungen.....</b>	<b>22</b>
3.1 Registerkarte „Benutzeroptionen“ .....	22
3.1.1 Anmelden und Abmelden .....	23
3.1.2 Sprache der Benutzeroberfläche .....	24
3.1.3 Tooltips .....	24
3.1.4 Rückmeldungssymbole .....	25
3.1.5 Vollbildmodus .....	25
3.1.6 Testergebnisse .....	25
3.2 Registerkarte „Tonoptionen“.....	27
3.2.1 Lautstärke .....	27
3.2.2 Rückmeldungstöne .....	28
3.3 Registerkarte „Optionen für Stufe 3“ .....	28

<b>4.0 Referenz .....</b>	<b>29</b>
4.1 Systemanforderungen .....	29
4.2 Fehlerbehebung .....	30
4.2.1 Ton .....	30
4.2.2 Aufnahme .....	31
4.3 Informationen zum Produkt-Support .....	32
4.4 Glossar der Begriffe und Symbole .....	33
4.5 Index .....	39

## 1.0 Erste Schritte

Willkommen bei Rosetta Stone! Das *Benutzerhandbuch* wurde entwickelt, um Ihnen bestimmte Fragen zum Ausführen von Rosetta Stone zu beantworten. Sie erfahren, wie Sie das Programm einrichten können, welche speziellen Funktionen verfügbar sind und wie Sie die Lektionen Ihren Bedürfnissen am besten anpassen.

Sie können im *Benutzerhandbuch* direkt zu einem speziellen Thema wechseln. Oder Sie verwenden den Text als allgemeine Referenz, wenn Sie sich durch das Programm arbeiten.

### ***So verwenden Sie diesen Text***

Das *Benutzerhandbuch* ist in vier allgemeine Kategorien unterteilt:

1. Erste Schritte
2. Bedienen des Programms
3. Systemeinstellungen
4. Referenz

Die Informationen sind innerhalb dieser allgemeinen Kategorien in Themen untergliedert. Jedes Thema verfügt über eine Referenznummer, mit der dessen Stelle in der Handbuchstruktur angegeben wird.

Im Inhaltsverzeichnis sind alle Kategorien und deren Referenznummern aufgeführt; im Index (4.5) sind die Seitenzahlen angegeben.

*Beispiel für das Nummerierungssystem*

3. Systemeinstellungen  
3.1 Registerkarte  
„Benutzeroptionen“  
3.1.2 Anmelden



Sie können auf diesen Text auch in elektronischer Form zugreifen. Klicken Sie dazu auf den Knopf „Hilfe“, der sich in der unteren rechten Ecke jeder Bildschirmseite befindet. Wenn Sie auf den Knopf „Hilfe“ klicken, gelangen Sie direkt zu den entsprechenden Hilfeabschnitten für die Bildschirmseite, mit der Sie gerade arbeiten.

Weitere Informationen zur Verwendung von Bildschirm-Hilfetexten erhalten Sie, indem Sie auf den Knopf „Hilfe“ (2.12) klicken und dem Link oben auf einer beliebigen Seite des Bildschirm-Hilfetexts folgen.

Das Glossar der Begriffe und Symbole (4.4) enthält Definitionen zu allgemeinen Begriffen und Beschreibungen zu den Funktionen von Symbolen.

### ***Inhalt diese Abschnitts***

Im Abschnitt 1, Erste Schritte, erhalten Sie eine Einführung in die Methode und Struktur von Rosetta Stone. Sie erhalten außerdem eine schrittweise Anleitung zur Installation und Ausführung des Programms.

- 1.1 Die Methode von Rosetta Stone
- 1.2 Übersicht über das Programm
- 1.3 Installieren und Ausführen von Rosetta Stone

Informationen zum Produkt-Support finden Sie im Abschnitt 4.3.

## 1.1 Die Methode von Rosetta Stone

Das Rosetta Stone-Programm wurde entwickelt, damit Sie eine neue Sprache genau so lernen können, wie Ihre Muttersprache: durch direktes Verknüpfen von Wörtern geschrieben und gesprochen mit Objekten, Aktionen und Ideen, die Bedeutungen übermitteln. In Rosetta Stone werden Bilder verwendet, um die Bedeutung von Wörtern und Wortgruppen zu vermitteln; es werden keine Übersetzungen verwendet. Grammatik, Syntax und Vokabular werden anhand von Beispielen aus dem wirklichen Leben gelehrt. Sie wissen, was ein Wort bedeutet, da Sie es direkt mit der Bedeutung (durch Bilder kommuniziert) und nicht mit demselben Wort in Ihrer Sprache verknüpft haben. Sie sind nicht von Übersetzungen, langen Erläuterungen zur Grammatik oder dem trockenen Auswendiglernen von Vokabeln abhängig. Dadurch wird das Entwickeln von natürlichen sprachlichen Fertigkeiten gefördert, die Sie dazu befähigen, im Kontext zu kommunizieren.

Rosetta Stone verwendet Dynamic Immersion (dynamischer Unterricht in der Fremdsprache), – eine Methode, bei der eine Erfahrung beim Fremdsprachenlernen aus dem wahren Leben simuliert wird und die Ihre aktive Teilnahme erfordert. Alle Lektionen werden in der Zielsprache gelehrt, wodurch sich Ihre Fähigkeit, die geschriebene und gesprochene Sprache zu verstehen, schnell entwickelt. Durch Aufgaben und Aktivitäten werden Sie stets in den Lernprozess miteinbezogen. Mithilfe von Sprech- und Schreibübungen lernen Sie die richtige Aussprache und Rechtschreibung. In verschiedenen Modi können Sie das Sprechtempo im wirklichen Leben an Ihre Bedürfnisse anpassen. Die Grammatik wird im Programm überwiegend durch Anwendung und Schemas gelehrt; sie wird in Stufe 3 in Form von Lektionen mit Erzählungen in der Zielsprache detailliert gelehrt. Neue Informationen werden im gesamten Programm systematisch erläutert, sodass Sie Wörter oder grammatische Formen schnell erkennen und nachvollziehen können.

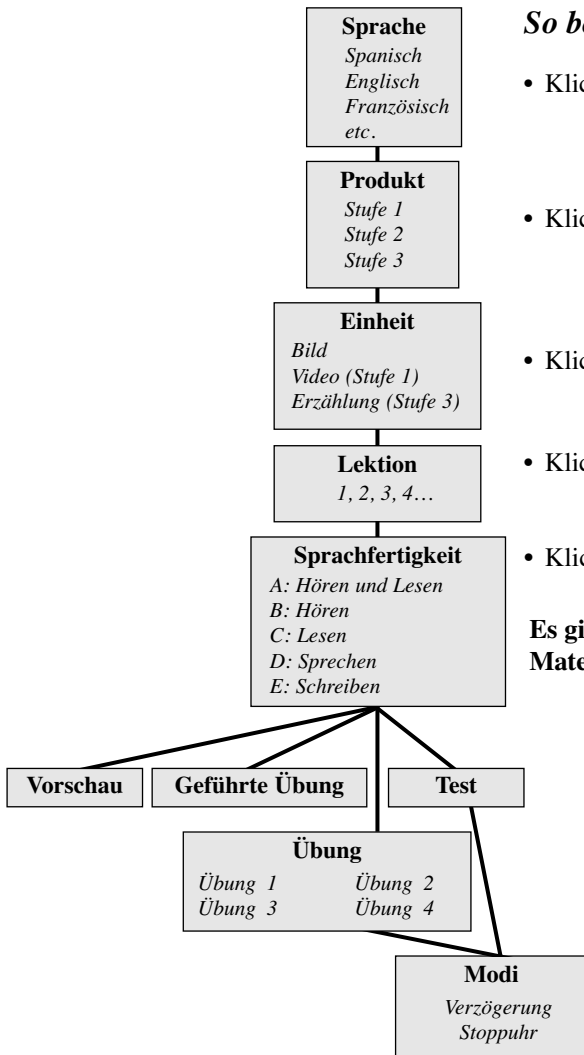
Mit Rosetta Stone lernen Sie mehr als nur Syntax und Vokabular. Bei der Verwendung des Programms entwickeln Sie Sprachlernstrategien, die Ihnen immer und in allen Situationen beim Entwickeln der Sprachkenntnisse weiterhelfen. Statt Übersetzen und Auswendiglernen von Vokabeln lernen Sie, wie Sie sich auf Ihre eigenen Fähigkeiten in den Bereichen Schemaerkennung, Korrelation, Schlussfolgerung und Einarbeitung berufen können, wie Sie es auch in einer realen Konversation tun würden. Dies sind Strategien, die Sie bereits verwenden – Herleiten aus dem Kontext, um ein unbekanntes Wort zu verstehen, Erkennen von Hauptwörtern und Ableiten von Bedeutungen, selbst bei unbekannter Grammatik.

Das Hauptziel der Rosetta Stone-Methode besteht aus zweierlei Punkten: Ihnen zu helfen, eine Sprache schnell, auf einfache Weise und richtig zu lernen und Ihnen die Strategien und Sicherheit beizubringen, die Ihnen beim Verstehen und Kommunizieren im wahren Leben weiterhelfen.

## 1.2 Übersicht über das Programm

In diesem Abschnitt erhalten Sie einen Einblick in die Struktur von Rosetta Stone. Sie werden erfahren, wie die verschiedenen Elemente des Programms miteinander verbunden sind. Der Abschnitt enthält außerdem Empfehlungen darüber, wie Sie sich in Ihrer ersten Sitzung durch das Programm arbeiten können. Alle diese Themen werden im gesamten Handbuch ausführlicher erläutert.

Die Struktur von Rosetta Stone ermöglicht es Ihnen, sich auf eine überschaubare Menge von Informationen zu konzentrieren, eine Lektion. Anhand Ihrer Auswahl der Sprache, des Produkts und der Einheit wird bestimmt, mit welcher Lektion Sie arbeiten. Die Sprachfertigkeiten, Vorschau, geführten Übungen, normalen Übungen, Tests und Modi stellen verschiedene Möglichkeiten dar, wie Sie mit den Materialien in den Lektionen arbeiten können.



### So beginnen Sie:

- Klicken Sie auf die Sprache (2.2).
- Klicken Sie auf das Produkt (2.2).
- Klicken Sie auf „Einheit 1“ (2.3).
- Klicken Sie auf „Lektion 01“ (2.4).
- Klicken Sie auf „Sprachfertigkeit A: Hören und Lesen“ (2.6).

### Es gibt verschiedene Möglichkeiten, wie Sie mit den Materialien in der Lektion arbeiten können:

- Klicken Sie auf „Vorschau“ (2.7), wenn Sie die Antworten durchgehen möchten.
- Klicken Sie auf „Geführte Übungen“ (2.8), wenn Sie die Materialien in der Lektion anhand einer vorgegebenen Reihenfolge von Vorschau- und Übungsaktivitäten durcharbeiten möchten.
- Klicken Sie auf eine der Übungen (2.9), wenn Sie eine Lektion bearbeiten und dabei eine Kombination aus Text, gesprochener Sprache und Bildern in einer mit Punkten bewerteten Frage/Antwort-Aktivität verwenden möchten.
- Klicken Sie auf das Testsymbol (2.10) und wählen Sie eine Übung aus, wenn Sie mit den Materialien vertraut sind und sich selbst testen möchten.
- Klicken Sie auf die Modi (2.11), um Einstellungen für eine Übung oder einen Test vorzunehmen.

## 1.3 Installieren und Ausführen von Rosetta Stone

In diesem Abschnitt werden die Anfangsschritte bei der Verwendung von Rosetta Stone erläutert:

1. Installieren der Anwendung
2. Ausführen der Anwendung mit der Sprachdaten-CD

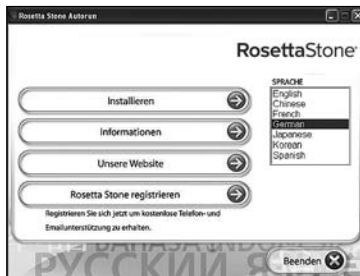
### Schritt 1: Installieren der Rosetta Stone-Anwendung

Legen Sie die CD mit der Anwendung ein.

- In manchen Fällen (Demo) befinden sich die Anwendung und die Sprachdaten auf derselben CD. Wenn Sie keine separate Anwendungs-CD-ROM erhalten haben, legen Sie die Sprachdaten-CD ein und folgen Sie den unten aufgeführten Anweisungen.

In Abhängigkeit davon, welches System Sie verwenden, wird ein Autorun-Bildschirm angezeigt.

Gehen Sie folgendermaßen vor, wenn der Autorun-Bildschirm angezeigt wird:



- Klicken Sie auf „Installieren“.
- Klicken Sie auf „Installationsprogramm ausführen“.
- Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Installation abzuschließen.
- Fahren Sie mit Schritt 2 fort: Ausführen der Anwendung mit der Sprachdaten-CD.

Folgen Sie den unten aufgeführten Anweisungen, wenn der Autorun-Bildschirm nicht angezeigt wird:

#### Windows-Benutzer:

- Klicken Sie auf der Taskleiste des Computers auf „Start“.
- Zeigen Sie auf „Einstellungen“.
- Klicken Sie im Untermenü von „Einstellungen“ auf „Systemsteuerung“.
- Klicken Sie in der Systemsteuerung auf „Software“.
- Klicken Sie in Windows XP auf den Knopf „Neue Programme hinzufügen“ und dann auf den Knopf „CD oder Diskette“. Klicken Sie in früheren Versionen von Windows auf der Registerkarte „Installieren/Deinstallieren“ auf „Installieren“, um die Installation zu starten.
- Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Installation abzuschließen.  
Bei Windows wird das Installationsprogramm SETUP.EXE auf der CD-ROM automatisch gefunden.

#### Mac OS-Benutzer:

- Doppelklicken Sie auf das Symbol mit der Bezeichnung „Rosetta Stone-Installationsprogramm“.
- Klicken Sie auf den Knopf zum Installieren.
- Klicken Sie auf „Beenden“, wenn das Installationsprogramm beendet wurde.

#### Für alle Systeme:

- Installieren Sie Apple QuickTime für Windows und Adobe Acrobat Reader, falls diese nicht auf Ihrem Computer installiert sind.  
QuickTime wird in den Lektionen unter Stufe 2 und Stufe 3 zum Anzeigen von Videoclips verwendet, wenn Sie Demos auswählen.

Alle diese Informationen finden Sie auch unter [www.RosettaStone.de/Technische Hilfe](http://www.RosettaStone.de/Technische_Hilfe). Wenn Sie weitere Fragen haben, wenden Sie sich an den Produkt-Support (4.3).

**Hinweis:** Wenn QuickTime 7.0 (mit Anwendung 2.1.5 beginnt die Generation QuickTime 7) oder höher nicht auf der Festplatte Ihres Computers installiert ist, wird vom Rosetta Stone-Installationsprogramm ein automatisches Update von QuickTime vorgenommen. Sie werden vom QuickTime-Installationsprogramm aufgefordert, eine Registrierungsnummer einzugeben. **Diese ist für Rosetta Stone-Produkte nicht erforderlich.** Lassen Sie das Feld für die Registrierungsnummer einfach leer und klicken Sie auf „Weiter“, um mit der Installation fortzufahren.

Adobe Acrobat Reader ist erforderlich, damit Sie das *Benutzerhandbuch* im Ordner mit den Dokumenten auf der Anwendungs-CD-ROM lesen können.

## **Schritt 2: Ausführen der Anwendung mit der Sprachdaten-CD**

### **Windows-Benutzer:**

Nehmen Sie die Anwendungs-CD aus dem Laufwerk (falls diese verwendet wurde) und legen Sie die Sprachdaten-CD in das CD-ROM-Laufwerk ein. Es wird ein Autoplay-Bildschirm angezeigt, in dem Sie aufgefordert werden, Rosetta Stone zu starten. Gehen Sie folgendermaßen vor, wenn der Bildschirm nicht angezeigt wird:

- Doppelklicken Sie auf das Rosetta Stone-Symbol auf Ihrem Desktop und folgen Sie den unten aufgeführten Anweisungen:
- Klicken Sie auf der Windows-Taskleiste auf „Start“ (normalerweise in der linken unteren Ecke des Bildschirms).
- Wählen Sie „Programme“ aus.
- Wählen Sie den Ordner mit dem Rosetta Stone-Programm aus.
- Klicken Sie auf das Rosetta Stone-Symbol.

### **Mac OS-Benutzer:**

Nehmen Sie die Anwendungs-CD aus dem Laufwerk (falls diese verwendet wurde) und legen Sie die Sprachdaten-CD in das CD-ROM-Laufwerk ein.

- Wechseln Sie zu dem Festplattenverzeichnis Ihres Computers.
- Öffnen Sie den Ordner „Programme“.

Wenn Sie Mac OS X und eine Version von Rosetta Stone verwenden, für die die Mac Classic-Umgebung erforderlich ist, öffnen Sie den Ordner „Programme“ (Mac OS 9).

- Doppelklicken Sie auf das Rosetta Stone-Symbol.

## **1.3.1 Deinstallieren des Programms**

**Windows-Benutzern** stehen drei Möglichkeiten zum Deinstallieren des Programms zur Verfügung:

**Möglichkeit 1:** Klicken Sie auf dem Autorun-Bildschirm auf „Deinstallieren“, wenn die Anwendungs-CD eingelegt ist.

### **Möglichkeit 2:**

- Klicken Sie auf der Windows-Taskleiste auf „Start“.
- Wählen Sie „Programme“ aus.
- Wählen Sie „Rosetta Stone“ aus.
- Klicken Sie auf „Rosetta Stone deinstallieren“.

### **Möglichkeit 3:**

- Klicken Sie auf der Windows-Taskleiste auf „Start“.
- Wählen Sie „Einstellungen“ aus.
- Klicken Sie auf „Systemsteuerung“.
- Doppelklicken Sie auf „Software“.
- Wählen Sie den Ordner mit dem Rosetta Stone-Programm aus.
- Klicken Sie auf „Entfernen“.

### **Mac OS-Benutzer:**

Ziehen Sie den Ordner „Rosetta Stone“ einfach in den Papierkorb. Stellen Sie sicher, dass Sie alle möglicherweise erstellten Aliasse auch entfernen.

## 2.0 Bedienen des Programms

In diesem Abschnitt wird erläutert, wie Sie das Rosetta Stone-Programm verwenden.

Sie werden Folgendes lernen:

- Sie werden lernen, wie das Programm strukturiert ist.
- Sie werden mehr über Optionen zum Lernen und Überprüfen mithilfe der Materialien erfahren.
- Sie werden erfahren, wie Sie die einzelnen Funktionen verwenden können.

### 2.1 Bildschirm „Menü“

Der Bildschirm „Menü“ wird angezeigt, nachdem Sie sich angemeldet haben.

Klicken Sie zum Anmelden (3.1.1) oder Ändern der Programmeinstellungen (3.0) den Einstellungsknopf:



Mithilfe des Bildschirms „Menü“ können Sie Folgendes ausführen:

- Sie können auf die Sprache, das Produkt, die Einheit und die Lektion klicken, die bzw. das Sie verwenden möchten.
- Sie können von einer Einheit oder Lektion zu einer anderen wechseln.

Die Titel der Lektionen werden in der Sprache angezeigt, die Sie erlernen. Wenn die Einheiten und Lektionen nicht automatisch auf dem Bildschirm „Menü“ angezeigt werden, klicken Sie in der linken oberen Ecke auf die Sprache und anschließend auf die Stufe, um den gesamten Inhalt des Menüs anzuzeigen.

## 2.2 Sprachen und Produkte

Eine Liste der verfügbaren Sprachen (Englisch, Spanisch, Chinesisch usw.) und Produkte (Stufe 1, Stufe 2, Stufe 3 usw.) finden Sie auf der linken Seite des Bildschirms „Menü“.

- Klicken Sie auf die Sprache, die Sie lernen möchten.
- Wählen Sie dann ein Produkt aus.
- Die verfügbaren Einheiten und Lektionen werden in der Mitte des Bildschirms „Menü“ angezeigt.

## 2.3 Einheiten

Einheiten werden mit Nummern rechts neben den Sprachen und Produkten aufgeführt.



- Klicken Sie auf ein Einheitensymbol, um die Lektionen anzuzeigen, die in dieser speziellen Einheit gelehrt werden.

## 2.4 Lektionen



Einheiten sind in 5–12 Lektionen unterteilt, die in der Mitte des Bildschirms „Menü“ angezeigt werden.

Die Materialien in jeder Lektion bauen auf zuvor Gelerntes auf, sodass Sie die Lektionen der Reihenfolge nach durcharbeiten können.

- Klicken Sie auf den Titel der Lektion, mit der Sie beginnen möchten. Sie gelangen nun zum Bildschirm „Aktivitäten“.

In diesen Lektionen werden Bilder, Texte und Töne verwendet, um das Verstehen und Bilden von Wortgruppen, Sätzen und kurzen Dialogen zu lehren. Eine Bildlektion besteht aus vierzig Bildern mit entsprechenden Texten. Die Bild/Text-Paare sind in 4er-Gruppen unterteilt; diese Gruppen werden als Vierer bezeichnet. Innerhalb einer Lektion werden in den Übungen verschiedene Kombinationen aus diesen Bildern, gesprochenem Text und geschriebenem Text verwendet, um die Bedeutung und Aussprache sowie das Schreiben und Lesen zu lehren. In jeder Bildlektion sind zehn Vierer enthalten.

Weitere Informationen finden Sie unter „Sprachfertigkeiten“ (2.6) und „Bildübungen“ (2.9.1–2.9.3).

## 2.5 Bildschirm „Aktivitäten“

Der Bildschirm „Aktivitäten“ wird angezeigt, wenn Sie eine Lektion auswählen (2.4). Die Optionen im Bildschirm „Aktivitäten“ ermöglichen es Ihnen, die Materialien in der Lektion mehrere Male und auf unterschiedliche Weise durchzuarbeiten.

Mit dem Bildschirm „Aktivitäten“ können Sie Folgendes auswählen:

- Sprachfertigkeiten (2.6)
- Vorschau (2.7)
- Geführte Übungen (2.8)
- Übungen (2.9)
- Test (2.10)
- Bei Übungen und Tests können zwei Modi (2.11) verwendet werden:  
Stoppuhr (2.11.1)  
Verzögerung (2.11.2)



Mit dem Bildschirm „Aktivitäten“ können Sie folgende Aufgaben ausführen:

- Sie können auswählen oder ändern, wie Ihnen die Materialien in der Lektion dargeboten werden.
- Sie können Ihr Augenmerk auf verschiedene Sprachfertigkeiten richten (hören, lesen, sprechen, schreiben).
- Sie können das Programm Ihren Bedürfnissen und Lernzielen anpassen.

## 2.6 Sprachfertigkeiten

Mit den Materialien in einer Lektion können alle Sprachfertigkeiten entwickelt werden: Hören und Lesen, Hören, Lesen, Sprechen und Schreiben. Bei den ersten drei Sprachfertigkeiten liegt der Schwerpunkt auf dem Verständnis und bei den letzten beiden auf der Produktion.

- Klicken Sie auf eine der Registerkarten für die Sprachfertigkeiten, die sich auf der linken Seite des Bildschirms „Aktivitäten“ (2.5) befinden, um die verfügbaren Übungen für diese Sprachfertigkeit anzuzeigen.



### Sprachfertigkeit A: Hören und Lesen

- Verknüpft Bedeutungen direkt mit gesprochenen oder geschriebenen Wörtern und Wortgruppen
- Lehrt die Korrelation zwischen gesprochener und geschriebener Sprache
- Entwickelt Lesefertigkeiten
- Entwickelt Hörverständnis



### Sprachfertigkeit B: Hören

- Entwickelt Verständnis der gesprochenen Sprache
- Verknüpft Bedeutungen mit gesprochenen Wörtern und Wortgruppen



### Sprachfertigkeit C: Lesen

- Entwickelt Verständnis der geschriebenen Sprache
- Verknüpft Bedeutungen mit geschriebenen Wörtern und Wortgruppen



### Sprachfertigkeit D: Sprechen

- Ermöglicht es Ihnen, Ihre Sprechweise mit der eines Muttersprachlers zu vergleichen
- Lehrt Aussprache und Tonfall
- Festigt Hörfertigkeiten



### Sprachfertigkeit E: Schreiben

- Verbessert die Rechtschreibung, Groß-/Kleinschreibung, Zeichensetzung, Syntax und das Vokabular
- Festigt Hörfertigkeiten
- Festigt die Bedeutung von Wörtern

Es ist beim Lernen einer neuen Sprache sehr wichtig, den Stoff zu wiederholen. Arbeiten Sie daher in jeder Lektion eine Vielzahl der Übungen unter den Sprachfertigkeiten durch. Bewältigen Sie zunächst Lektion 1, bevor Sie zu Lektion 2 übergehen.

## 2.7 Vorschau

Die Vorschau ermöglicht es Ihnen, den Text, der mit dem richtigen Bild übereinstimmt, anzuzeigen und zu hören. Sie können auch das Lese- und Hörverständnis sowie die Aussprache trainieren.

Für den Zugriff auf die Vorschau gibt es zwei Möglichkeiten:



- Klicken Sie auf dem Bildschirm „Aktivitäten“ auf den Knopf „Vorschau“.



ODER




- Verwenden Sie in einer Übung den Umschalter „Vorschau/Übung“, der sich in der Steuerung befindet (2.12). Klicken Sie auf den Knopf „Vorschau“ (rechts), um in die Vorschau zu gelangen. Klicken Sie auf den Knopf „Übung“ (links), um die Übung fortzusetzen.\*

\* In geführten Übungen nicht verfügbar.

Da die Vorschau zum Üben und Lernen vorgesehen ist, wird hier kein Ergebnis berechnet. Bewerten Sie Ihr Wissen und Ihre Fertigkeiten mit den geführten Übungen, den Übungen und den Tests. Weitere Informationen zum Ergebnis finden Sie unter „Steuerung“ (2.12).

Sie können die Vorschau auch verwenden, um einzelne Sprachfertigkeiten zu festigen.



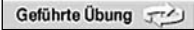
The screenshot shows a vertical menu for 'Englisch US', 'Stufe 1', 'Einheit 1', and 'Lektion 1'. It includes navigation arrows, a '1' button, a checkmark and 'X' button, a 'Vorschau/Übung' toggle, and buttons for 'A1' and 'A'. Below these are buttons for 'TEST LE', 'ON OPO', 'DITH AI', and 'XATEAR', along with icons for a person and a microphone. At the bottom is a large button with a microphone and speaker icon.

- Klicken Sie auf den Textknopf, um den Text auszublenden. Klicken Sie erneut auf den Knopf, um den Text anzuzeigen.
- Klicken Sie auf den Bildknopf, um die Bilder auszublenden. Klicken Sie erneut auf den Knopf, um die Bilder anzuzeigen.
- Klicken Sie auf den Knopf „Vorschau“ (rechts neben dem Umschalter „Vorschau/Übung“), um von einer Übung in eine Vorschau zu wechseln. Klicken Sie erneut auf den Knopf „Übung“ (links), um die Übung fortzusetzen.
- Klicken Sie auf den Aufnahmeknopf, um die Knöpfe zum Aufnehmen und Wiedergeben anzuzeigen.
- Klicken Sie auf das Mikrofonsymbol, um Ihre eigene Stimme aufzunehmen.
- Klicken Sie auf den Lautsprecher, um die Aufnahme abzuspielen und sie mit der des Muttersprachlers zu vergleichen.

## 2.8 Geführte Übung

Bei der geführten Übung handelt es sich um eine vorgegebene Reihenfolge von Vorschau- und Übungsaktivitäten für die von Ihnen ausgewählte Lektion und Sprachfertigkeit. Wenn Sie eine falsche Antwort geben, kehrt das Programm während der Bearbeitung der Lektion zu diesem Vierer oder dieser Verständnisfrage zurück, bis alle vier Antworten beim ersten Versuch richtig sind. Die geführte Übung besteht aus einer Vielzahl von Übungsbildschirmen aus den Übungen 1 und 2. Diese Übung dauert 30–45 Minuten. In der geführten Übung ist keine Lesezeichenfunktion vorhanden.

### *So führen Sie eine geführte Übung durch:*

- Klicken Sie auf dem Bildschirm „Aktivitäten“ auf den Knopf „Geführte Übung“: 
- Lernen und antworten Sie wie in einer normalen Übung.

## 2.9 Übungen

Klicken Sie auf dem Bildschirm „Aktivitäten“ auf eine der Registerkarten für die Sprachfertigkeiten (2.6), um die verfügbaren Übungen anzuzeigen.



Klicken Sie auf einen Übungsknopf, um die entsprechende Übung zu öffnen. In Übungen werden Vierer, Kombinationen aus Text, Tönen und Bildern, verwendet, um spezielle Sprachfertigkeiten zu entwickeln:


Sprachfertigkeit A: Hören und Lesen

Sprachfertigkeit B: Hören

Sprachfertigkeit C: Lesen

Sprachfertigkeit D: Sprechen

Sprachfertigkeit E: Schreiben



Bei allen Sprachfertigkeiten in allen Einheiten wird mit den Übungsknopfen angezeigt, aus welcher Kombination von Text, Tönen und Bildern sich die Aufforderungen und Antwortfelder zusammensetzen.

**Hinweis:** Rosetta Stone bietet viele Übungen, um einer Vielzahl von Lernweisen und -zielen gerecht zu werden. Sie müssen nicht alle Übungen durcharbeiten. Konzentrieren Sie sich stattdessen auf die Übungen, die für Ihre Lernweise geeignet sind und Ihnen helfen, Ihre persönlichen Ziele zu erreichen.

## 2.9.1 Bildübungen für Sprachfertigkeit A: Hören und Lesen; Sprachfertigkeit B: Hören; und Sprachfertigkeit C: Lesen

### So führen Sie eine Übung durch:

- Sehen bzw. hören Sie sich die Aufforderung im oberen Teil des Bildschirms an.


Dabei kann es sich um Folgendes handeln:

- gesprochenen Text
  - geschriebenen Text
  - ein Bild
  - eine Kombination der oben genannten Elemente
- Klicken Sie auf die Antwortmöglichkeit im unteren Teil des Bildschirms, die mit der Aufforderung übereinstimmt.


Bei den Antwortmöglichkeiten kann es sich um Folgendes handeln:

- gesprochenen Text
- geschriebenen Text
- ein Bild
- eine Kombination der oben genannten Elemente



 Die Lautsprecherknöpfe befinden sich links neben der Aufforderung oder in der Mitte der Antwortmöglichkeiten (oben dargestellt).

- Klicken Sie auf den Lautsprecherknopf, um eine Aufforderung oder eine Antwort zu wiederholen.


 Wenn Sie alle vier Antwortmöglichkeiten anhören möchten, klicken Sie auf das Viereck in der Mitte der vier Felder.

Sie können beliebig oft antworten, bis Sie die richtige Antwort wissen, außer beim Test (2.10). Das Ergebnis wird in allen Übungen außer Übung 1 von Sprachfertigkeit D notiert: Sprechen und in den Übungen 1 und 3 von Sprachfertigkeit E: Schreiben. Bei einem Test wird das Ergebnis auch gespeichert. Weitere Informationen finden Sie unter „Steuerung“ (2.12) und „Testergebnisse“ (3.1.6).


## 2.9.2 Bildübungen für Sprachfertigkeit D: Sprechen


Die Übung für die Sprachfertigkeit D folgt einem etwas anderen Schema als die für die Sprachfertigkeiten A, B und C. Anstatt eine der vier Antworten auszuwählen, wiederholen Sie den gesprochenen Satz.

### So führen Sie eine Übung durch:

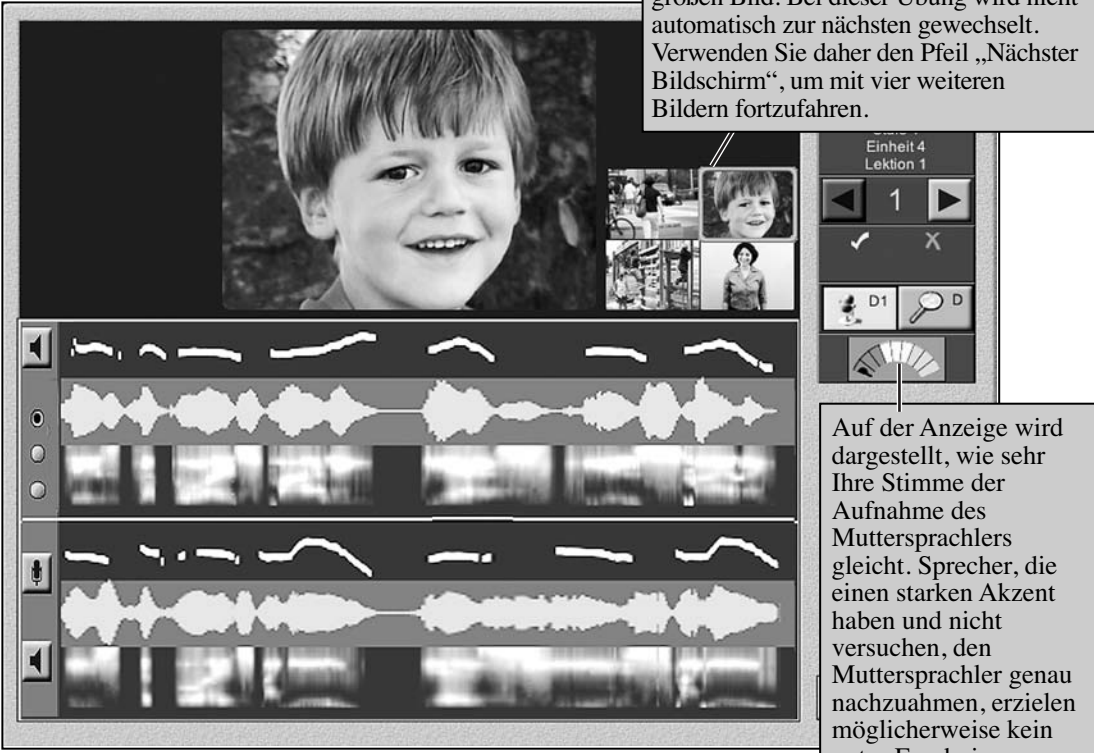
- Hören Sie sich die gesprochene Wortgruppe an.
- Nachdem die Wortgruppe gesprochen wurde, beginnt das Programm automatisch mit der Aufnahme. Um die gesprochene Wortgruppe erneut anzuhören, klicken Sie auf den oberen Lautsprecherknopf: 
- Wiederholen Sie die Wortgruppe genau so, wie Sie sie gehört haben. Tipps zum Verbessern Ihrer Punktzahl finden Sie auf Seite 16.

Die Aufnahme wird automatisch gestoppt, wenn Sie aufhören zu sprechen. Ist dies nicht der Fall, klicken Sie auf den Bildschirm.

- Klicken Sie auf den unteren Lautsprecher, um Ihre Aussprache anzuhören: 
- Vergleichen Sie Ihr Sprachprofil mit dem des Muttersprachlers. Weitere Informationen zum Sprachprofil finden Sie auf der nächsten Seite.
- Betrachten Sie die Anzeige, um zu sehen, wie sehr Ihre Aussprache der des Muttersprachlers gleicht. Rot (links) bedeutet weniger genau; grün (rechts) bedeutet sehr genau.

Um die Wortgruppe erneut aufzunehmen, klicken Sie auf den Aufnahmeknopf: 

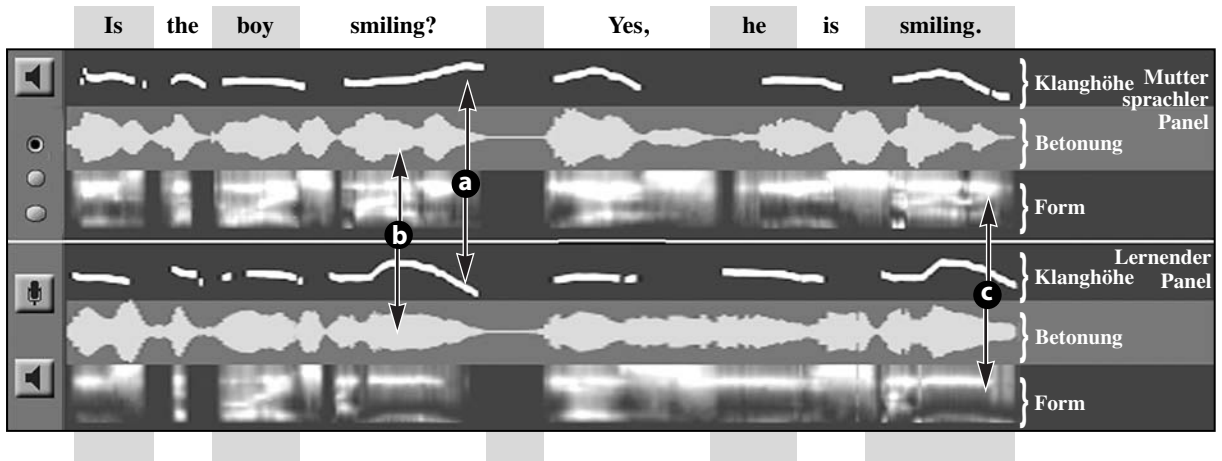
Wenn Sie mit einer anderen Aufforderung weitermachen möchten, klicken Sie auf eines der kleinen Bilder rechts neben dem großen Bild. Bei dieser Übung wird nicht automatisch zur nächsten gewechselt. Verwenden Sie daher den Pfeil „Nächster Bildschirm“, um mit vier weiteren Bildern fortzufahren.



The screenshot displays the software interface for the 'Einheit 4 Lektion 1' exercise. It features a large central image of a smiling child. To the right of this image are four smaller thumbnail images. Below the main image, there are two rows of audio waveforms and spectrograms. The top row is labeled 'Muttersprachler' (Native Speaker) and the bottom row is labeled 'Lernender' (Learner). To the right of the waveforms is a control panel with a volume slider, a 'D1' button, and a 'D' button. Below the control panel is a large text box explaining the comparison.

Auf der Anzeige wird dargestellt, wie sehr Ihre Stimme der Aufnahme des Muttersprachlers gleicht. Sprecher, die einen starken Akzent haben und nicht versuchen, den Muttersprachler genau nachzuahmen, erzielen möglicherweise kein gutes Ergebnis.

## Grundlegendes zum Sprachprofil:



Mit dem Sprachprofil können Sie Ihre Aussprache mit der des Muttersprachlers vergleichen. Es zeigt Folgendes an:

- Klanghöhe (das Ansteigen und Abfallen der Stimme)
- Betonung (die Betonung von Silben und Tönen)
- Form (hohe und tiefe Töne; die Stellen, an denen der Klang in Ihrem Mund und in Ihrer Nase schwingt)

Bei **a** steigt die Klanghöhe des Muttersprachlers an und kennzeichnet das Ende einer Frage, während die Stimme des Lernenden abfällt.

Bei **b** hat der Muttersprachler die erste Silbe in „smiling“ betont, der Lernende jedoch die zweite Silbe.

Bei **c** hat der Muttersprachler den richtigen englischen Vokalton in der zweiten Silbe von „smiling“ verwendet, während der Lernende „ee“ verwendet hat.

Sie können sich die gesprochene Wortgruppe beliebig oft anhören.



Klicken Sie auf den Lautsprecherknopf, um die Wortgruppe wiederholt anzuhören.

Klicken Sie, um die Wortgruppe mit normaler Geschwindigkeit anzuhören.

Klicken Sie, um die Geschwindigkeit für die Wortgruppe etwas zu verringern. Diese Geschwindigkeit erleichtert es Ihnen, einzelne Wörter voneinander zu unterscheiden.

Klicken Sie, um die Geschwindigkeit für die Wortgruppe stark zu verringern. Diese Geschwindigkeit erleichtert es Ihnen, einzelne Töne voneinander zu unterscheiden.

**Hinweis:** Wenn Sie Windows ausführen und Ihre Soundkarte mit Mikrofonverstärkungsregelung ausgestattet ist, stellen Sie sicher, dass die Verstärkungsregelung in der Aufnahmesteuerung aktiviert ist.

*Fortsetzung auf der nächsten Seite*

### ***So verbessern Sie Ihre Punktzahl:***

- Möglicherweise halten Sie Sprechübungen in Lektionen am hilfreichsten, an denen Sie bereits gearbeitet haben, um die anderen Sprachfertigkeiten zu entwickeln. Da Sie bereits mit dem Vokabular und der Satzstruktur vertraut sind, können Sie sich auf die Aussprache und Betonung konzentrieren.
- Die beste Möglichkeit, sich eine perfekte Aussprache anzueignen, besteht darin, sich auf eine relativ kurze Wortgruppe zu konzentrieren und diese viele Male zu wiederholen.
- Verursachen Sie möglichst wenig Hintergrundgeräusche.
- Sprechen Sie Anfangs- und Endtöne deutlich aus. Das Programm ignoriert Töne möglicherweise, wenn Sie Ihre Stimme am Ende einer Wortgruppe abfallen lassen.
- Passen Sie die Entfernung zwischen Ihrem Mund und dem Mikrofon an, um eine optimale Aufnahmelautstärke einzustellen. Bei einem Headset mit Kopfhörern und Mikrofon erhalten Sie die besten Ergebnisse.
- Stellen Sie die Eingangslautstärke für das Mikrofon lauter oder leiser ein, um die Qualität der Stimmaufnahme zu verbessern:
  - Windows: „Start“ > „Systemsteuerung“ > „Sounds und Audiogeräte“ > Registerkarte „Audio“.  
Klicken Sie im Abschnitt für die Soundaufnahme auf den Knopf „Lautstärke“.
  - Mac: Apple > Systemeinstellungen > Ton > Eingabe

Wenn die Aufnahme von Rosetta Stone fortgesetzt wird, nachdem Sie aufgehört haben zu sprechen, ist die Mikrofoneingabe zu laut eingestellt oder das Mikrofon empfängt Hintergrundgeräusche.

Wenn die Aufnahme von Rosetta Stone beendet wird, bevor Sie aufhören zu sprechen, ist das Mikrofon möglicherweise zu leise eingestellt.

### 2.9.3 Bildübungen für Sprachfertigkeit E: Schreiben\* Nicht in allen Sprachen verfügbar

Die Übungen für die Sprachfertigkeit E folgen einem anderen Schema als die der Übungen für die Sprachfertigkeiten A, B und C. Antworten Sie, indem Sie die Teile entsprechend anordnen oder den gehörten Text eingeben.



#### Übungen 1 und 2: Eingeben

**Hinweis:** Das Eingeben ist nicht in allen Sprachen verfügbar. Bei folgenden Sprachen ist das Eingeben nicht möglich: Arabisch, Farsi, Griechisch, Hindi, Koreanisch, Paschtu, Polnisch, Thai, Vietnamesisch, Walisisch. Verwenden Sie für diese Sprachen die Übungen 3 und 4: Teile.

#### So führen Sie eine Übung durch:

- Hören Sie sich die Aufforderung an und betrachten Sie die Bilder, durch die sie dargestellt wird.
- Geben Sie die Wortgruppe mithilfe der Tastatur Ihres Computers oder mithilfe der Tastatur auf dem Bildschirm ein.  
Auf dieser Tastatur sind die am häufigsten verwendeten Akzente und Zeichen dargestellt.

Wenn ein Zeichen nicht auf der Tastatur enthalten ist, klicken Sie auf den rosafarbenen Schlüssel, um eine spezielle Tastatur mit anderen Akzenten und Zeichen anzuzeigen.

- Um Ihre Antworten zu überprüfen, klicken Sie auf das Symbol zum Überprüfen der Antwort: .  
Wenn Ihre Antwort richtig ist, wird eine neue Aufforderung angezeigt (Übung 2). Sie können auch auf eines der vier kleinen Bilder rechts neben dem großen Bild klicken (Übung 1).  
Wenn Ihre Antwort falsch ist, wird der erste falsche Buchstabe hervorgehoben und Sie können es erneut versuchen.
- Wenn Sie zu einer neuen Aufforderung wechseln möchten, ohne vorher korrekt zu antworten, klicken Sie auf den Knopf zum Aufgeben , (Übung 2) oder klicken Sie auf eines der vier kleinen Bilder rechts neben dem großen Bild (Übung 1).

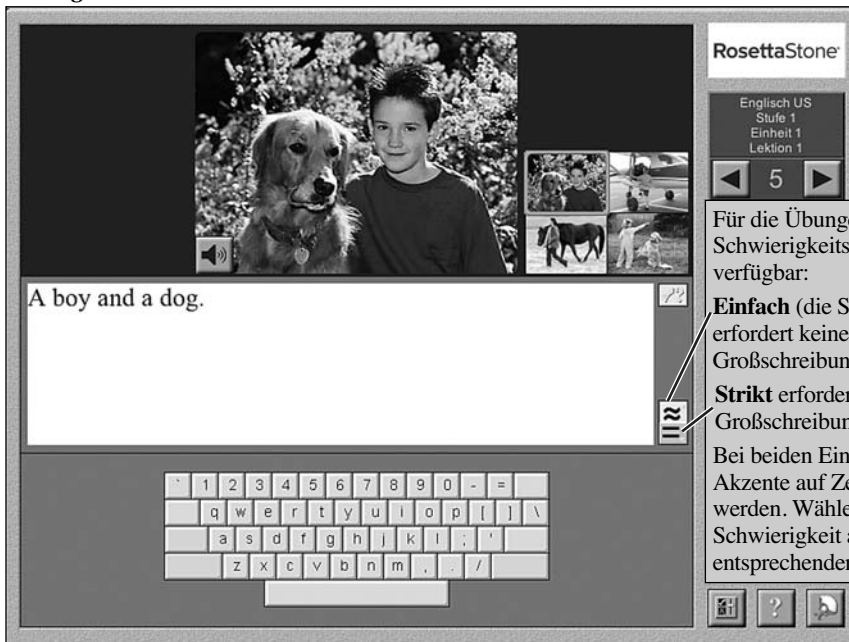
#### Übung 1

Bei den Übungen 1 und 3 wird nicht automatisch zur nächsten gewechselt. Wenn Sie mit einer anderen Aufforderung weitermachen möchten, klicken Sie auf eines der kleinen Bilder rechts neben dem großen Bild. Um zum nächsten Bildschirm zu wechseln, klicken Sie auf den Pfeil nach rechts.

Aufforderung

Textfeld

Bildschirm-  
tastatur



Für die Übungen 1 und 2 sind zwei Schwierigkeitseinstellungen verfügbar:

**Einfach** (die Standardeinstellung) erfordert keine korrekte Großschreibung oder Zeichensetzung.



**Strikt** erfordert korrekte Großschreibung und Zeichensetzung.

Bei beiden Einstellungen müssen Akzente auf Zeichen korrekt gesetzt werden. Wählen Sie eine Schwierigkeit aus, indem Sie auf den entsprechenden Knopf klicken.

Fortsetzung auf der nächsten Seite

## Übungen 3 und 4: Teile

### So führen Sie eine Übung durch:

- Hören Sie sich die Aufforderung an und betrachten Sie die Bilder, durch die sie dargestellt wird.
- Setzen Sie die Wortgruppe durch Klicken auf die richtigen Teile zusammen.  
Klicken Sie auf das Startteil und es wird unten im Textfeld angezeigt.  
Klicken Sie auf das nächste Teil und fahren Sie fort, bis die Wortgruppe oder der Satz vollständig ist.  
Um ein Teil in das Textfeld zu verschieben, klicken Sie darauf oder ziehen Sie es an die richtige Stelle.  
Um ein Teil aus dem Textfeld zu löschen, klicken Sie darauf. Es wird erneut bei den anderen Teilen über dem Textfeld angezeigt.
- Um Ihre Antworten zu überprüfen, klicken Sie auf das Symbol zum Überprüfen der Antwort:   
Wenn Ihre Antwort richtig ist, wird eine neue Aufforderung angezeigt (Übung 4). Sie können auch auf ein anderes Bild klicken (Übung 3).  
Wenn Ihre Antwort falsch ist, wird das erste falsche Teil hervorgehoben und Sie können es erneut versuchen.
- Wenn Sie zu einer neuen Aufforderung wechseln möchten, ohne vorher korrekt zu antworten, klicken Sie auf den Knopf zum Aufgeben  (Übung 4) oder klicken Sie auf eines der vier kleinen Bilder rechts neben dem großen Bild (Übung 3).

### Übung 3

**Aufforderung**



**Teile**

**Textfeld**

RosettaStone®  
Englisch US  
Stufe 1  
Einheit 1  
Lektion 1

5

✓ X

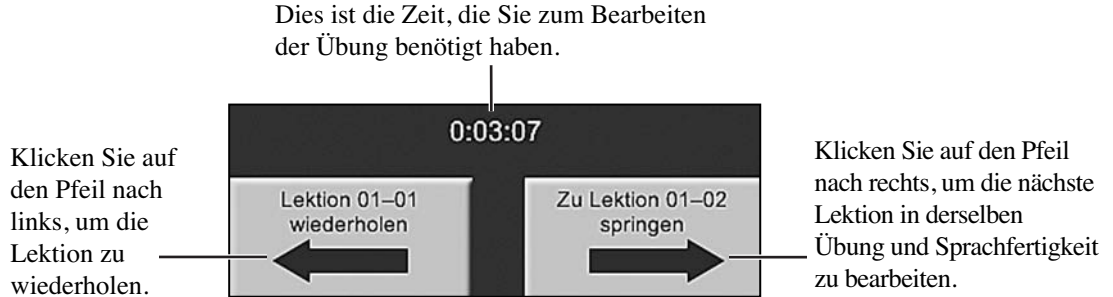
E3 E

18

Sie können bei allen Übungen beliebig oft antworten, bis Sie die richtige Antwort wissen, außer beim Test (2.10). Die Übungen 1 und 3 sind zum Üben gedacht, daher wird Ihr Ergebnis nicht gewertet. Bei den Übungen 2 und 4 wird Ihr Ergebnis gewertet und diese sind als Tests verfügbar. Weitere Informationen zum Ergebnis finden Sie unter „Steuerung“ (2.12).  
**Hinweis:** In einigen Sprachen sind nicht alle Schreibübungen verfügbar.

## 2.9.4 Endbildschirm

Wenn Sie fertig sind, wird bei allen Übungen der Endbildschirm angezeigt.



Um die nächste Lektion in einer anderen Übung oder Sprachfertigkeit zu bearbeiten, klicken Sie auf den Pfeil nach rechts und halten gleichzeitig die Befehlstaste (Macintosh) oder die Strg-Taste (Windows) gedrückt. Sie gelangen nun zum Bildschirm „Aktivitäten“ (2.5) der nächsten Lektion.



Wenn Sie dieselbe Lektion in einer anderen Übung oder Sprachfertigkeit bearbeiten möchten, klicken Sie auf den Rücksprungknopf, um zum Bildschirm „Aktivitäten“ der gerade bearbeiteten Lektion zurückzukehren.

Um zum Bildschirm „Menü“ (2.1) zurückzukehren, klicken Sie auf den Rücksprungknopf und halten Sie gleichzeitig die Umschalttaste und die Befehlstaste (Macintosh) oder die Umschalttaste und die Strg-Taste (Windows) gedrückt.

## 2.10 Tests

Mit dem Test können Sie Ihr Wissen aus einer Lektion folgendermaßen überprüfen:

- Sie haben nur einen Versuch, um auf die richtige Antwort zu klicken.
- Sie können alle Testergebnisse speichern, um Ihre Fortschritte nachzuerfolgen.

Die Testergebnisse können im Einstellungsbereich (3.1.6) angezeigt werden.

**Hinweis:** Testergebnisse werden nur beibehalten, wenn Sie sich anmelden (3.1.1). Wenn Sie sich als Gast anmelden, werden Ihre Testergebnisse nicht aufgezeichnet.



Wenn die Testfunktion aktiviert ist, wird rechts neben jedem Übungsknopf das Testsymbol angezeigt.

**So führen Sie einen Test durch:**

- Klicken Sie auf den Testknopf:
- Klicken Sie dann auf die Übung, die Sie als Test bearbeiten möchten.

**Hinweis:** Geführte Übungen können nicht als Test bearbeitet werden.

## 2.11 Modi

Die Modi bieten verschiedene Möglichkeiten zum Bearbeiten der Materialien in einer Lektion (2.4) innerhalb einer bestimmten Sprachfertigkeit (2.6) und Übung (2.9).

Alle Modi können auf dem Bildschirm „Aktivitäten“ (2.6) aktiviert oder deaktiviert werden.

Folgende Modi sind verfügbar:

- Verzögerung (2.11.1)
- Stoppuhr (2.11.2)

### 2.11.1 Verzögerungsmodus

Im Verzögerungsmodus sehen, hören oder lesen Sie die Aufforderung, bevor die vier Antwortmöglichkeiten angezeigt werden. Die Aufforderung wird ausgeblendet, sodass Sie sich merken müssen, was Sie gesehen, gelesen oder gehört haben. Wählen Sie dann die richtige Antwort aus.

Verwenden Sie den Verzögerungsmodus, um Ihr Gedächtnis und Ihr Verständnis zu trainieren.

#### *So aktivieren Sie den Verzögerungsmodus:*

- Klicken Sie in der Steuerung des Bildschirms „Aktivitäten“ auf den Verzögerungsknopf:
- Klicken Sie auf die gewünschte Übung.



#### *So führen Sie eine Übung im Verzögerungsmodus durch:*

- Hören, sehen oder lesen Sie die Aufforderung.
- Hören, sehen oder lesen Sie die Antwortmöglichkeiten und wählen Sie die richtige aus.

### 2.11.2 Stoppuhr

Mit der Stoppuhr wird der Zeitraum beschränkt, in dem Sie auf eine Antwortmöglichkeit klicken müssen. Wenn Sie nicht innerhalb der vorgesehenen Zeit antworten, wird dies wie eine falsche Antwort behandelt und das Programm fährt mit der nächsten Frage fort.

#### *So aktivieren Sie die Stoppuhr:*

- Klicken Sie auf den Stoppuhrknopf:



**Hinweis:** Der Stoppuhr- und der Verzögerungsmodus können verwendet werden, um eine Annäherung an die Geschwindigkeit einer realen Kommunikation zu erreichen. Beide Modi können für Übungen und Tests verwendet werden.

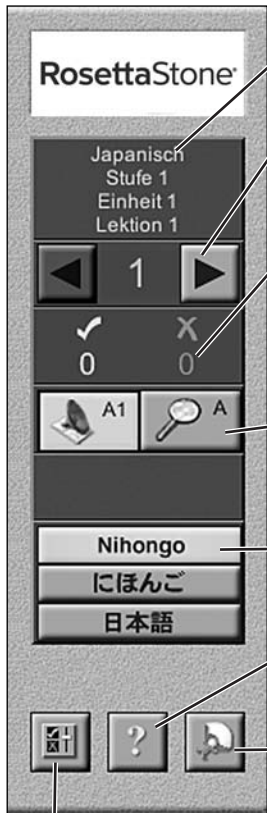


- Legen Sie die Zeitbeschränkung (1–60 Sekunden) fest, indem Sie auf die Pfeile über und unter der Zeitangabe klicken, die sich neben dem Stoppuhrknopf befindet. Die standardmäßige Zeitbeschränkung beträgt 5 Sekunden.
- Klicken Sie auf die gewünschte Übung.
- Die Zeit wird erst heruntergezählt, wenn die Aufforderung vollständig angegeben wurde.

Verwenden Sie die Stoppuhr, um das Verständnis und die Antwortzeit zu beschleunigen.

## 2.12 Steuerung

Die Steuerung befindet sich immer auf der rechten Seite des Bildschirms.




The screenshot shows the RosettaStone control panel with the following elements and annotations:

- Top:** RosettaStone logo.
- Language/Unit/Lesson:** Japanese, Stufe 1, Einheit 1, Lektion 1.
- Navigation:** Left and right arrows with the number 1 in between.
- Score:** A checkmark icon with 0 and an X icon with 0.
- Preview/Exercise:** A1 (with a book icon) and A (with a magnifying glass icon).
- Language Options:** Nihongo, にほんご, 日本語.
- Help/Navigation:** A grid icon, a question mark icon, and a circular arrow icon.

Annotations (bullet points):

- Die Sprache, das Produkt, die Einheit und die Lektion sind immer hier aufgeführt.
- Mit diesen Pfeilen können Sie zwischen den Vierer oder Fragen in einer Lektion wechseln. Das gilt nicht für Tests und geführte Übungen. Klicken Sie auf den Pfeil nach rechts, um zum nächsten Bildschirm zu wechseln, und klicken Sie auf den Pfeil nach links, um zum vorherigen Bildschirm zu wechseln.
- Ihr Ergebnis basiert auf einer 100-Punkte-Skala. Sowohl richtige als auch falsche Antworten werden hier gezählt. In den Bildlektionen ist ein Vierer insgesamt 10 Punkte wert. Für die erste richtige Antwort gibt es vier Punkte, für die zweite Antwort drei Punkte, für die dritte Antwort zwei Punkte und einen Punkt für die letzte Antwort. In den Videolektionen ist jede Verständnisfrage fünf Punkte wert.
- Verwenden Sie den Umschalter „Vorschau/Übung“, um zwischen der Vorschau und einer Übung zu wechseln. Klicken Sie auf den Knopf „Vorschau“ (rechts), um in die Vorschau (2.7) zu gelangen. Klicken Sie erneut auf den Knopf „Übung“ (links), um die Übung fortzusetzen.
- Einige Sprachen (einschließlich Arabisch, Chinesisch, Hebräisch, Japanisch und Tagalog) weisen mehrere Sprachschriften auf. Um eine alternative Sprachschrift zu verwenden, klicken Sie auf den Knopf für die gewünschte Sprachschrift.
- Klicken Sie auf den Hilfefknopf, um zu einem beliebigen Zeitpunkt auf die Bildschirmhilfe zuzugreifen. Weitere Informationen finden Sie unter „Erste Schritte“ (1.0).
- Klicken Sie auf den Rücksprungknopf, um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren. Wenn Sie sich beispielsweise in der Mitte einer Lektion befinden und auf den Rücksprungknopf klicken, gelangen Sie zurück zum Bildschirm „Aktivitäten“.
- Klicken Sie auf den Knopf für den Einstellungsbereich, um die Programmeinstellungen zu ändern. Weitere Informationen finden Sie unter „Programmeinstellungen“ (3.0).

In der Vorschau können Sie mit der Steuerung auch Folgendes tun:



The close-up shows the preview control panel with the following elements and annotations:

- Top:** A1 (with a book icon) and A (with a magnifying glass icon).
- Bottom:** A grid with text (YES7 IL ON OPO IETH AI XAIBAK), a woman's face, and a microphone icon.

Annotations (bullet points):

- Den Text ein- oder ausblenden.
- Ihre Stimme aufnehmen und mit der des Muttersprachlers vergleichen.
- Die Bilder ein- oder ausblenden.

Weitere Informationen finden Sie unter „Vorschau“ (2.7).

## 3.0 Programmeinstellungen

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie die Programmeinstellungen anpassen. Dazu wird der Einstellungsbereich verwendet.



- Öffnen Sie den Einstellungsbereich, indem Sie auf den Einstellungsknopf klicken, der sich in der unteren rechten Ecke der Steuerung (2.12) befindet.

Wenn Sie angemeldet sind (3.1.1), werden alle Änderungen an den Programmeinstellungen gespeichert. Sie werden jedoch erst wirksam, wenn *Sie* angemeldet sind. Wenn Sie als Gast angemeldet sind, stellen die von Ihnen vorgenommenen Änderungen die standardmäßigen Programmeinstellungen dar.

### 3.1 Registerkarte „Benutzeroptionen“

Die Registerkarte „Benutzeroptionen“ ist die oberste Registerkarte im Einstellungsbereich.



- Öffnen Sie den Einstellungsbereich, indem Sie auf den Einstellungsknopf klicken, der sich in der unteren rechten Ecke des Bildschirms befindet.
- Der Einstellungsbereich wird direkt mit der Registerkarte „Benutzeroptionen“ geöffnet.

Benutzeroptionen

- Anmelden und Abmelden (3.1.1)
- Ändern der Sprache für die Benutzeroberfläche (3.1.2) des Programms
- Aktivieren oder Deaktivieren von Tooltips (3.4)
- Ändern der Rückmeldungssymbole (3.1.3)
- Aktivieren oder Deaktivieren des Vollbildmodus (3.1.4)
- Anschauen oder Exportieren von gespeicherten Testergebnissen (3.1.5)
- Schließen des Einstellungsbereichs
- Zugreifen auf Bildschirm-Hilfetext

### 3.1.1 Anmelden und Abmelden

Der Anmeldebildschirm wird angezeigt, wenn Sie das Programm öffnen. Sie können sich auch jederzeit durch Öffnen des Einstellungsbereichs (3.0) mit der Registerkarte „Benutzeroptionen“ (3.1) anmelden.



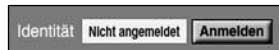
- Öffnen Sie den Einstellungsbereich, indem Sie auf den Einstellungsknopf klicken, der sich in der unteren rechten Ecke des Bildschirms befindet.



- Der Einstellungsbereich wird direkt mit der Registerkarte „Benutzeroptionen“ geöffnet.

Gehen Sie unter „Benutzeroptionen“ folgendermaßen vor:

- Klicken Sie auf den Knopf „Anmelden“ neben dem Feld „Identität“.



- Dadurch wird der Anmeldebildschirm geöffnet.

#### ***So melden Sie sich unter einem Benutzernamen an:***

- Geben Sie Ihren Namen im Feld „Benutzername“ ein und klicken Sie auf „OK“.
- Wenn Sie sich bereits zu einem früheren Zeitpunkt angemeldet haben, können Sie Ihren Benutzernamen in einer Liste anzeigen, indem Sie auf „Gast“ klicken (unter dem Feld „Benutzername“). Ein Dropdown-Menü wird angezeigt.
- Wählen Sie Ihren Benutzernamen aus.

Pro Computer können maximal 15 Benutzernamen gespeichert werden.



Beim Anmelden erstellen Sie ein Benutzerprofil. Das bedeutet Folgendes:

- Ihre Testergebnisse (2.10, 3.1.6) werden gespeichert.
- Änderungen an den Programmeinstellungen (3.0) werden gespeichert (z. B. Lautstärkestufe oder die von Ihnen ausgewählten Rückmeldungssymbole).



Um ein Benutzerprofil zu löschen, wählen Sie den Benutzername aus und klicken Sie auf den Knopf „Löschen“.

*Fortsetzung auf der nächsten Seite*

### ***So melden Sie sich als Gast an:***

- Lassen Sie das Feld „Benutzername“ leer und klicken Sie auf „OK“.

Wenn Sie sich als Gast anmelden, gilt Folgendes:

- Sie können standardmäßige Programmeinstellungen ändern.
- Ihre Testergebnisse (2.10) werden nicht gespeichert.
- Ihre Platzierung im Programm wird nicht gespeichert.

### ***So melden Sie sich ab:***

- Öffnen Sie den Einstellungsbereich mit der Registerkarte „Benutzeroptionen“.
- Klicken Sie auf den Knopf „Abmelden“ neben dem Feld „Identität“.
- Im Feld „Identität“ sollte nun „Abgemeldet“ angezeigt werden.

## **3.1.2 Sprache der Benutzeroberfläche**

Bei der Sprache der Benutzeroberfläche handelt es sich um die Sprache, in der Komponenten des Programms, Bildschirmtitel und Tooltips angezeigt werden. Beispielsweise sind die Wörter „Einheit“, „Aktivitäten“ und „Geführte Übung“ alle Bestandteile der Benutzeroberfläche.

### ***So greifen Sie auf die Einstellungen für die Sprache der Benutzeroberfläche zu:***



- Öffnen Sie den Einstellungsbereich, indem Sie auf den Einstellungsknopf klicken, der sich in der unteren rechten Ecke des Bildschirms befindet.



- Der Einstellungsbereich wird direkt mit der Registerkarte „Benutzeroptionen“ geöffnet.
- Die Einstellung „Benutzeroberfläche“ ist der zweite Eintrag auf der Registerkarte „Benutzeroptionen“.

### ***So ändern Sie die Einstellungen für die Sprache der Benutzeroberfläche:***



- Klicken Sie auf das Feld „Benutzeroberfläche“. Alle verfügbaren Sprachen werden angezeigt.
- Klicken Sie auf die gewünschte Sprache.

Die Standardsprache der Benutzeroberfläche ist Englisch.

## **3.1.3 Tooltips**

Tooltips sind kleine Beschriftungen, die angezeigt werden, wenn Sie mit der Maus auf bestimmte Knöpfe im Programm zeigen.

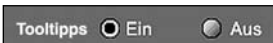
### ***So greifen Sie auf die Einstellung für Tooltips zu:***



- Öffnen Sie den Einstellungsbereich, indem Sie auf den Einstellungsknopf klicken, der sich in der unteren rechten Ecke des Bildschirms befindet.



- Der Einstellungsbereich wird direkt mit der Registerkarte „Benutzeroptionen“ geöffnet.
- Die Einstellung „Tooltips“ ist der dritte Eintrag auf der Registerkarte „Benutzeroptionen“.



### ***So aktivieren oder deaktivieren Sie die Tooltips:***

- Klicken Sie auf den gewünschten Knopf.

### 3.1.4 Rückmeldungssymbole

Mit den Rückmeldungssymbolen wird angegeben, ob die von Ihnen ausgewählten Antworten in einer Übung richtig oder falsch sind.

#### *So greifen Sie auf die Einstellung für die Rückmeldungssymbole zu:*



- Öffnen Sie den Einstellungsbereich, indem Sie auf den Einstellungsknopf klicken, der sich in der unteren rechten Ecke des Bildschirms befindet.



- Der Einstellungsbereich wird direkt mit der Registerkarte „Benutzeroptionen“ geöffnet.
- Die Einstellung „Rückmeldungssymbole“ ist der vierte Eintrag auf der Registerkarte „Benutzeroptionen“.

#### *So wählen Sie eine Gruppe von Rückmeldungssymbolen aus:*



- Klicken Sie auf den Knopf neben dem gewünschten Paar.

### 3.1.5 Vollbildmodus

Sie können auswählen, wie Rosetta Stone angezeigt werden soll:

- Es soll den gesamten Bildschirm bedecken (Vollbildmodus).
- Es soll in einem Fenster ausgeführt werden, damit Sie Ihren Desktop oder andere Programme noch sehen können.

**Hinweis:** Um das Programm in einem Fenster auszuführen, muss die Bildschirmauflösung höher als 800 x 600 sein. Die Auflösung 1024 x 768 wird empfohlen.

#### *So greifen Sie auf die Einstellung für den Vollbildmodus zu:*



- Öffnen Sie den Einstellungsbereich, indem Sie auf den Einstellungsknopf klicken, der sich in der unteren rechten Ecke des Bildschirms befindet.



- Der Einstellungsbereich wird direkt mit der Registerkarte „Benutzeroptionen“ geöffnet.
- Die Einstellung „Vollbildmodus“ ist der fünfte Eintrag auf der Registerkarte „Benutzeroptionen“.

#### *So aktivieren oder deaktivieren Sie den Vollbildmodus:*



- Klicken Sie auf den gewünschten Knopf.

### 3.1.6 Testergebnisse

#### *So greifen Sie auf Testergebnisse zu:*



- Öffnen Sie den Einstellungsbereich, indem Sie auf den Einstellungsknopf klicken, der sich in der unteren rechten Ecke des Bildschirms befindet.



- Der Einstellungsbereich wird direkt mit der Registerkarte „Benutzeroptionen“ geöffnet.
- Die Optionen zum Zugreifen auf Testergebnisse stellen den sechsten Eintrag auf der Registerkarte „Benutzeroptionen“ dar. Wenn die Zeile „Ergebnisse“ nicht angezeigt wird, müssen Sie sich anmelden und den Test erneut durchführen. Weitere Informationen finden Sie unter „Test“ (2.10) und „Anmelden und Abmelden“ (3.1.1).

Sie können Testergebnisse nur unter folgenden Bedingungen speichern und darauf zugreifen:

- Sie müssen angemeldet sein (3.1.1).
- Sie haben seit der Anmeldung mindestens einen Test (2.10) durchgeführt.



*Fortsetzung auf der nächsten Seite*

### ***So zeigen Sie Testergebnisse an:***

Mit „Anschauen“ können Sie Ihre Testergebnisse in einem Webbrowser ansehen.

- Klicken Sie einfach auf „Anschauen“. Sie gelangen direkt zu Ihren Testergebnissen.

### ***So exportieren Sie Testergebnisse:***

Mit „Exportieren“ können Sie Ihre Testergebnisse als Text- oder HTML-Datei speichern.

- Textdatei: standardmäßige ASCII-Datei, die mit einem beliebigen Texteditor oder Wortverarbeitungsprogramm angezeigt und gedruckt werden kann.
- HTML-Datei: kann in einem Webbrowser angezeigt werden.
- Klicken Sie auf „Exportieren“.
- Wählen Sie einen Speicherort für die Datei aus (die Festplatte oder einen Wechseldatenträger).
- Klicken Sie sowohl bei der HTML-Datei als auch bei den Textdateien auf „Speichern“.
- Die Dateien mit den Testergebnissen befinden sich nun dort, wo Sie sie gespeichert haben und können geöffnet, per E-Mail gesendet oder gedruckt werden.

## 3.2 Registerkarte „Tonoptionen“

Die Registerkarte „Tonoptionen“ ist die mittlere Registerkarte im Einstellungsbereich.



- Öffnen Sie den Einstellungsbereich, indem Sie auf den Einstellungsknopf klicken, der sich in der unteren rechten Ecke des Bildschirms befindet.



- Klicken Sie auf die zweite Registerkarte.

• Ändern der Lautstärke (3.2.1)

• Ändern oder Deaktivieren der Rückmeldungstöne (3.2.2)

• Schließen des Einstellungsbereichs

• Zugreifen auf Bildschirm-Hilfetext

### 3.2.1 Lautstärke

**So greifen Sie auf die Einstellung für die Lautstärke zu:**



- Öffnen Sie den Einstellungsbereich, indem Sie auf den Einstellungsknopf klicken, der sich in der unteren rechten Ecke des Bildschirms befindet.



- Klicken Sie auf die Registerkarte „Tonoptionen“.
- Die Einstellung „Lautstärke“ ist der erste Eintrag auf der Registerkarte „Tonoptionen“.



**So stellen Sie die Lautstärke höher ein:**

- Klicken Sie auf den Schieberegler, der sich auf der Lautstärkeleiste befindet, und ziehen Sie ihn nach rechts.

*oder*

- Klicken Sie auf den Pfeil nach rechts (neben der Lautstärkeleiste).

**So stellen Sie die Lautstärke niedriger ein:**

- Klicken Sie auf den Schieberegler und ziehen Sie ihn nach links.

*oder*

- Klicken Sie auf den Pfeil nach links (neben der Lautstärkeleiste).

### 3.2.2 Rückmeldungstöne

Mit Rückmeldungstönen wird angegeben, ob die Antwortmöglichkeiten, auf die Sie klicken, richtig oder falsch sind. Wählen Sie zwischen sechs Tönen für „richtig“ und sechs Tönen für „falsch“ aus oder deaktivieren Sie die Töne.

#### *So greifen Sie auf die Einstellung für die Rückmeldungstöne zu:*





- Öffnen Sie den Einstellungsbereich, indem Sie auf den Einstellungsknopf klicken, der sich in der unteren rechten Ecke des Bildschirms befindet.



- Klicken Sie auf die Registerkarte „Tonoptionen“.
- Die Einstellung „Rückmeldungstöne“ ist der zweite Eintrag auf der Registerkarte „Tonoptionen“.



#### *So ändern Sie die Rückmeldungstöne:*

- Klicken Sie auf einen Knopf mit einer Zahl, um den Rückmeldungston auszuwählen.
- Klicken Sie auf , um beim Beantworten der Fragen zufällig ausgewählte Töne zu hören.
- Klicken Sie auf , um die Rückmeldungstöne zu deaktivieren.

### 3.3 Registerkarte „Optionen für Stufe 3“

Die Registerkarte „Optionen für Stufe 3“ ist die unterste Registerkarte im Einstellungsbereich. Sie enthält Optionen, die nur auf Stufe 3 beschränkt sind und auf kein anderes Produkt angewendet werden.

## **4.0 Referenz**

Der Referenzabschnitt enthält die folgenden Abschnitte:

- Systemanforderungen (4.1)
- Fehlerbehebung (4.2)
- Kontaktinformationen zum Produkt-Support (4.3)
- Glossar der häufig verwendeten Begriffe (4.4)
- Glossar der Symbole und Grafiken (4.3)
- Index (4.5)

### **4.1 Systemanforderungen**

Die Anforderungen sind im Abschnitt „Technische Hilfe“ auf [www.RosettaStone.de](http://www.RosettaStone.de) verfügbar.

## 4.2 Fehlerbehebung

### 4.2.1 Ton

**Gehen Sie folgendermaßen vor, wenn beim Ausführen von Rosetta Stone nichts zu hören ist:**

1. Stellen Sie sicher, dass die Lautsprecher angeschlossen und eingeschaltet sind und die Lautstärke entsprechend eingestellt ist.
2. Überprüfen Sie die Lautstärkeregelung im Rosetta Stone-Programm selbst.
  - a. Starten Sie Rosetta Stone und klicken Sie nach dem Öffnen auf den Einstellungsknopf und anschließend auf das Lautsprechersymbol.
  - b. Die Lautstärkeeinstellung kann auf einer Skala von 0 bis 10 vorgenommen werden, wobei 10 die lauteste Einstellung ist.

**Windows:**

1. Überprüfen Sie die Tonausgabe des Computers, indem Sie zu „START“ > „Alle Programme“ > „Zubehör“ > „Unterhaltungsmedien“ > „Lautstärke“ wechseln.
  - a. Klicken Sie im Dialogfeld „Lautstärkeregelung“ auf „Optionen“ und anschließend auf „Eigenschaften“.
  - b. Aktivieren Sie im Dialogfeld „Eigenschaften“ die Option „Wiedergabe“ und wählen Sie alle Wiedergabeformate in der unten angezeigten Liste aus. Klicken Sie auf „OK“.
  - c. Stellen Sie dann im Dialogfeld „Lautstärkeregelung“ sicher, dass sich die Lautstärkereglern für „Lautstärkeregelung“, „Wave“ und „CD-Player“ fast am oberen Ende der Skala befinden und die Lautstärke nicht ausgeschaltet ist.
2. Überprüfen Sie die Registerkarte „Audio“ unter „Sounds und Audiogeräte“.
  - a. Klicken Sie auf „START“ > („Einstellungen“) > „Systemsteuerung“ > „Sounds und Audiogeräte“.
  - b. Klicken Sie auf die Registerkarte „Audio“. Wählen Sie im unteren Bereich der Registerkarte die Option „Nur Standardgeräte verwenden“ oder „Nur bevorzugte Geräte verwenden“ aus.
  - c. Klicken Sie auf „OK“.

**Windows 2000:**

Überprüfen Sie Folgendes:

1. Klicken Sie auf „START“ > („Einstellungen“) > „Systemsteuerung“ > „Sounds und Multimedia“.  
Das Fenster mit den Eigenschaften für „Sounds und Multimedia“ wird geöffnet.
2. Klicken Sie auf die Registerkarte „Hardware“, markieren Sie „Unimodem Halbduplex Audiogerät“ und klicken Sie auf „Eigenschaften“. Das Fenster „Unimodem Halbduplex Audiogerät“ wird geöffnet.
3. Klicken Sie auf die Registerkarte „Allgemein“, legen Sie „Geräteverwendung“ auf „Gerät nicht verwenden (deaktivieren)“ fest und klicken Sie auf „OK“.
4. Befolgen Sie Schritt 2, um das Fenster „Unimodem Halbduplex Audiogerät“ erneut zu öffnen, und klicken Sie auf die Registerkarte „Eigenschaften“. Öffnen Sie „Audiogeräte“, markieren Sie den Modemwavetreiber, klicken Sie auf den Knopf „Eigenschaften“ und wählen Sie „Keine Zuordnung durch dieses Gerät“ aus.
5. Klicken Sie auf „OK“.

**Mac OS:**

1. Stellen Sie sicher, dass das entsprechende Ausgabegerät in „Kontrollfeld“ (OS 9) oder unter „Systemeinstellungen“ (OS 10) ausgewählt ist.
2. Stellen Sie sicher, dass die Ausgabelautstärke auf 50% oder höher festgelegt und nicht ausgeschaltet ist.

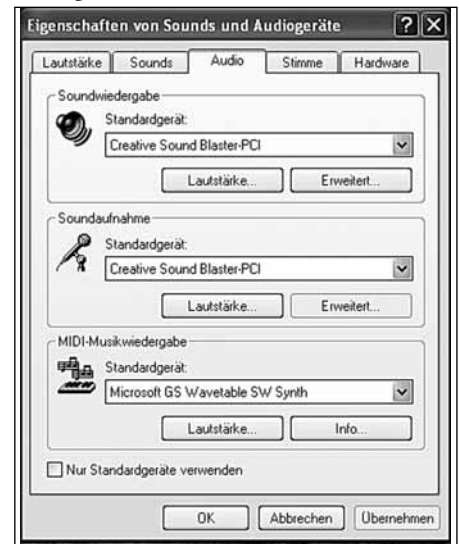
In diesem Abschnitt wird auf die beim Ausführen von Rosetta Stone am häufigsten auftretenden Probleme eingegangen, der Abschnitt erhebt jedoch keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Antworten zu weiteren Problemen finden Sie im Abschnitt 4.2 des Bildschirm-Hilfetexts.

## 4.2.2 Aufnahme

**Gehen Sie folgendermaßen vor, wenn die Stimmaufnahme in Rosetta Stone nicht funktioniert:**

### *Windows*

1. Stellen Sie sicher, dass Ihr Mikrofon an den richtigen Anschluss angeschlossen ist (i. d. R. eine lachsfarbene Buchse, neben der ein Mikrofonsymbol abgebildet ist).
2. Klicken Sie auf „Start“, „Programme“, „Zubehör“, „Unterhaltungsmedien“, „Audiorecorder“.  
Können Sie eine Aufnahme vornehmen? Ist dies nicht der Fall, gehen Sie folgendermaßen vor:
  - a. Klicken Sie auf „Start“, „Programme“, „Zubehör“, „Unterhaltungsmedien“, „Lautstärke“. Klicken Sie auf „Optionen“ und dann auf „Eigenschaften“, aktivieren Sie „Aufnahme“, wählen Sie alle Felder im unteren Bereich des Fensters aus und klicken Sie auf „OK“. Stellen Sie in der Spalte „Mikrofon“ sicher, dass die Eingabelautstärke auf einen Wert über dem Mittelwert der Skala festgelegt und das Kontrollkästchen „Auswählen“ aktiviert ist. Schließen Sie das Fenster „Aufnahme“.
  - b. Klicken Sie auf „Start“, „Einstellungen“, „Systemsteuerung“, „Sounds und Multimedia“ (oder „Sounds und Audiogeräte“). Klicken Sie auf die Registerkarte „Audio“. Wählen Sie im unteren Bereich der Registerkarte die Option „Nur Standardgeräte verwenden“ oder „Nur bevorzugte Geräte verwenden“ aus und klicken Sie auf „OK“.
  - c. Aktualisieren Sie die Soundkartentreiber.
3. Versuchen Sie Folgendes, wenn Sie unter „Audiorecorder“ eine gute Aufnahme vornehmen können, aber in Rosetta Stone nicht:
  - a. Wechseln Sie zu „START“ > „Systemsteuerung“ > „Sounds und Audiogeräte“. Klicken Sie auf die Registerkarte „Audio“ und dann im Bereich für die Aufnahmeregelung auf den Knopf „Erweitert“. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen für die 20db-Verstärkung oder die 1-Mikrofonverstärkung.
  - b. Wechseln Sie zu „START“ > „Systemsteuerung“. Klicken Sie auf „Sounds und Audiogeräte“ (oder „Sounds und Multimedia“ – hierfür gibt es in Windows verschiedene Bezeichnungen). Klicken Sie auf die Registerkarte „Stimme“ und überprüfen Sie, ob unter „Stimmenaufnahme“ das Standardgerät aufgeführt ist: Stehen außer der automatisch aufgeführten Option noch weitere Optionen zur Verfügung? Wenn dies der Fall ist, verwenden Sie eine der anderen Optionen.
  - c. Überprüfen Sie für das unter „Stimmenaufnahme“ aufgeführte Standardgerät die Lautstärkeregelung für die Mikrofoneingaben.
  - d. Versuchen Sie, auf den Knopf „Hardware testen“ zu klicken und einen Test für das Mikrofon außerhalb von Rosetta Stone durchzuführen.
  - e. Überprüfen Sie die Hardwarebeschleunigung. Klicken Sie auf „Systemsteuerung“ und dann auf „Sounds und Audiogeräte“. Klicken Sie im Fenster „Eigenschaften von Sounds und Audiogeräte“ auf die Registerkarte „Lautstärke“ und dann im Bereich „Lautsprehereinstellungen“ auf den Knopf „Erweitert“. Klicken Sie dann im Fenster „Erweiterte Audioeigenschaften“ auf die Registerkarte „Systemleistung“. Schieben Sie den Regler für „Hardwarebeschleunigung“ von „Maximal“ auf „Keine“.
4. Aktualisieren Sie Ihren Soundkartentreiber: Suchen Sie diesen in der Systemsteuerung und versuchen Sie, einen Link für die Aktualisierung über das Internet ausfindig zu machen.



## 4.3 Informationen zum Produkt-Support



Der Onlinehilfetext umfasst die in diesem Handbuch enthaltenen Informationen. Sie können jederzeit auf diesen zugreifen, indem Sie auf den Hilfefknopf in der unteren rechten Ecke des Bildschirms klicken.

Wenn Sie weitere Hilfe benötigen, wenden Sie sich bitte an das Produkt-Support-Team bei Fairfield Language Technologies.

**Telefon** +44 800-000 1148

**Postanschrift** St Stephens House  
Arthur Road  
Windsor, Berkshire SL4 1RY  
Großbritannien

**Online** [www.RosettaStone.de/Technische Hilfe](http://www.RosettaStone.de/Technische_Hilfe)

## 4.4 Glossar der Begriffe und Symbole

**Aktivitäten (Bildschirm):** Der Bildschirm, der angezeigt wird, nachdem Sie eine Lektion ausgewählt haben. In diesem Bildschirm können Sie die Sprachfertigkeit, die Übung und den Modus auswählen.

**Anmeldebildschirm:** Der Bildschirm, auf den Sie über die Registerkarte „Benutzeroptionen“ im Eigenschaftenbereich zugreifen. Dieser Bildschirm ermöglicht es Ihnen, sich unter einem Benutzerprofil oder als Gast anzumelden, in ein anderes Benutzerprofil zu wechseln und ein Benutzerprofil zu erstellen oder zu löschen.

**Anschaun von Testergebnissen:** Mit dieser Option können Sie Ihre Testergebnisse in einem Webbrowser anzeigen. Sie können auf der Registerkarte „Benutzeroptionen“ des Einstellungsbereichs auf diese Option zugreifen. Um Testergebnisse anzeigen zu können, müssen Sie einen Test durchgeführt haben, als Sie angemeldet waren, und nun auch angemeldet sein.

**Antwortmöglichkeit:** Vier Bilder, geschriebene Texte, gesprochene Texte oder eine Kombination aus diesen Elementen, die unter der Aufforderung (in Lektionen mit Bildern) oder der Frage (in Lektionen mit Videos und Erzählungen) angezeigt werden. Eine dieser Antwortmöglichkeiten stimmt mit der Aufforderung überein. Klicken Sie darauf, um die richtige Antwort auszuwählen und zur nächsten Aufforderung zu wechseln.

**Anwendung:** Das Programm, von dem Rosetta Stone tatsächlich ausgeführt wird. Die Anwendung muss installiert sein, damit die Sprachdaten-CD verwendet werden kann.

**Anwendungs-CD:** Die CD, auf der das Anwendungsprogramm enthalten ist. In den meisten Fällen befindet sich die Anwendung auf einer anderen CD als die Sprachdaten, manchmal liegen die Anwendung und die Sprachdaten auch auf derselben CD vor.

**Anzeige:** Der farbcodierte Fächer, der sich unterhalb des Umschalters „Übung/Vorschau“ in Bildübungen für Sprachfertigkeit D: Sprechen befindet. Auf der Anzeige wird dargestellt, wie sehr Ihre Stimme der des Muttersprachlers gleicht.

**Aufforderung:** Ein Bild, ein gesprochener Text, ein geschriebener Text oder eine Kombination aus diesen drei Elementen. Wenn in einer Übung eine Aufforderung angezeigt wird, wählen Sie die entsprechende Antwort aus.

**Aufgeben-Knopf:** Das rote X neben dem Textfeld in den Bildübungen 3 und 4 für die Sprachfertigkeit E: Schreiben. Klicken Sie auf diesen Knopf, um zur nächsten Aufforderung zu gelangen, ohne die aktuelle Frage zu beantworten.

**Aufnahmeknopf:** Einer von drei in der Vorschau verfügbaren Knöpfen, die sich direkt unter dem Umschalter „Übung/ Vorschau“ befinden. Klicken Sie auf diesen Knopf, um das Mikrofon zu öffnen, damit Sie Ihre eigene Aussprache aufnehmen und mit der des Muttersprachlers vergleichen können.

**Benutzername (Feld):** Der Leerraum, in dem Sie beim Anmelden Ihren Benutzernamen eingeben.

**Benutzeroberfläche:** Die Wörter, mit denen die unterschiedlichen Bildschirme („Menü“, „Aktivitäten“) und Funktionen („Übung“, „Vorschau“, „Geführte Übung“) im Programm beschriftet sind.

**Benutzeroptionen (Registerkarte):** Die erste Registerkarte im Einstellungsbereich. Verwenden Sie die Registerkarte „Benutzeroptionen“, um sich an- und abzumelden, die Sprache der Benutzeroberfläche zu ändern, Tooltips zu aktivieren oder zu deaktivieren, die Rückmeldungssymbole zu ändern, den Vollbildmodus zu aktivieren oder zu deaktivieren und auf die Testergebnisse zuzugreifen, falls diese verfügbar sind.

**Benutzerprofil:** Ein Konto im Programm. Sie können ein Benutzerkonto erstellen, indem Sie sich anmelden. Im Benutzerprofil werden alle von Ihnen an den Einstellungen vorgenommenen Änderungen sowie Testergebnisse und die Stelle gespeichert, an der Sie aufgehört haben.

**Bildknopf:** Einer von drei in der Vorschau verfügbaren Knöpfen, die sich direkt unter dem Umschalter „Vorschau/Übung“ befinden. Klicken Sie auf den Bildknopf, um die Bilder aus- oder einzublenden.

**Bildschirm-Hilfetext:** Eine virtuelle Version des Benutzerhandbuchs, die mit dem Programm verknüpft ist. Sie können jederzeit auf den Bildschirm-Hilfetext zugreifen, indem Sie auf den Hilfefknopf in der unteren rechten Ecke jeder Bildschirmseite klicken. Sie gelangen direkt zum entsprechenden Abschnitt im Bildschirm-Hilfetext. Sie können im Bildschirm-Hilfetext auch auf Wörter klicken, um zu einem anderen Thema im Dokument zu wechseln.

**Bildschirmtastatur:** Das Tastaturlayout wird in den Übungen 1 und 2 der Sprachfertigkeit E: Schreiben angezeigt. Auf der Bildschirmtastatur wird dargestellt, welche Knöpfe welchen Zeichen in der Zielsprache entsprechen.

**Einheit:** Eine Sammlung von Lektionen. Ein Produkt ist in Einheiten untergliedert, die in Lektionen aufgeteilt sind. In Stufe 3 gibt es drei Arten von Lektionen: Lektionen mit Bildern, Videos und Erzählungen. Alle anderen Produkte bestehen nur aus Bildeinheiten.

**Einstellungsbereich:** Ein Fenster, in dem Optionen für Programmeinstellungen angezeigt werden. Es besteht aus drei Registerkarten: „Benutzeroptionen“, „Tonoptionen“ und „Optionen für Stufe 3“. Sie können auf diesen Bereich zugreifen, indem Sie auf den Einstellungsknopf in der unteren rechten Ecke jedes Bildschirms klicken.

**Einstellungsknopf:** Der linke der drei Knöpfe in der unteren rechten Ecke jedes Bildschirm, auf dem ein Häkchen, ein „X“ und ein Schieberegler angezeigt werden. Mit diesem Knopf gelangen Sie zum Einstellungsbereich.

**Endbildschirm:** Der Bildschirm, der angezeigt wird, wenn Sie eine geführte Übung, eine Übung oder einen Test abgeschlossen haben. Er ermöglicht Ihnen, die gerade abgeschlossene Übung oder den Test zu wiederholen oder zu anderen Lektionen, Sprachfertigkeiten oder Übungen zu wechseln.

**Ergebnis:** Die richtigen und falschen Antworten, die Sie in einer Übung ausgewählt haben. Ein perfektes Ergebnis lautet 100. In einem Vierer ist die erste richtige Antwort vier Punkte wert, die zweite Antwort ist drei Punkte, die dritte Antwort ist zwei Punkte und die vierte Antwort ist einen Punkt wert. Bei der ersten falschen Antwort gehen jedoch vier Punkte verloren usw.

**Exportieren von Testergebnissen:** Mit dem Knopf „Exportieren“ können Sie Ihre Testergebnisse außerhalb des Programms entweder als Textdatei oder als HTML-Datei anzeigen.

**Gast:** Der standardmäßige Benutzername in Rosetta Stone. Sie können sich entweder als Gast anmelden oder einen anderen Benutzernamen auswählen und ein Benutzerprofil erstellen. Bei der Anmeldung als Gast können Sie die Programmeinstellungen ändern, Testergebnisse werden jedoch nicht gespeichert.

**Geführte Übung:** Eine Möglichkeit, wie Sie mit den Materialien in den Lektionen innerhalb der verschiedenen Sprachfertigkeiten arbeiten können. Bei einer geführten Übung können Sie die Materialien der Lektion in einer Kombination aus allen Übungen und Modi durcharbeiten, die in dieser Sprachfertigkeit verfügbar sind.

**Hilfefknopf:** Der mittlere der drei Knöpfe in der unteren rechten Ecke auf jedem Bildschirm. Klicken Sie auf diesen Knopf, um ein Webbrowser-Fenster mit dem Bildschirm-Hilfetext zu öffnen; Sie gelangen Sie zu den entsprechenden Hilfeabschnitten für die Bildschirmseite, mit der Sie gerade arbeiten.

**Identität (Feld):** Das Leerfeld auf der Registerkarte „Benutzeroptionen“, mit dem angegeben wird, ob jemand angemeldet ist und wenn dies der Fall ist, welcher Benutzer.

**Lautsprecherknopf:** Klicken Sie auf diesen Knopf, um einen gesprochenen Text erneut anzuhören.

**Lautstärke:** Wie laut oder leise ein gesprochener Text und Rückmeldungstöne wiedergegeben werden. Sie können die Lautstärke auf der Registerkarte „Tonoptionen“ des Einstellungsbereichs anpassen.

**Lautstärkeleiste:** Die Leiste (von 0 bis 10 nummeriert), auf der die Einstellung „Lautstärke“ auf der Registerkarte „Tonoptionen“ des Einstellungsbereichs angezeigt wird.

**Lektion:** Eine überschaubare, strukturierte Reihenfolge von Sprachmaterialien, die als Baustein innerhalb von Rosetta Stone fungiert. Die Materialien in den Lektionen werden durch die Sprachfertigkeiten, Vorschau, geführten Übungen, Übungen, Tests und Modi gelehrt.

**Menü (Bildschirm):** Der Bildschirm, in dem Sie die Sprache (in einigen Fällen), das Produkt, die Einheit und die Lektion auswählen können, mit der bzw. dem Sie arbeiten möchten. Er wird angezeigt, nachdem Sie sich angemeldet haben.

**Mikrofonsymbol:** Klicken Sie auf dieses Symbol, um Ihre eigene Stimme aufzunehmen. Diese Funktion ist in der Vorschau und in Sprachfertigkeit D: Sprechen verfügbar.

**Modus:** Zwei Möglichkeiten Verzögerung bzw. Stoppuhr zum Ändern der Art und Weise, wie Sie mit den Materialien in einer Lektion an einer Übung oder einem Test arbeiten.

**Optionen für Stufe 3 (Registerkarte)** Die dritte Registerkarte auf der linken Seite im Einstellungsbereich. Klicken Sie auf ihr Symbol, um die auf Stufe 3 beschränkten Programmeinstellungen zu ändern: die Lautstärke für Hintergrundmusik bei Videos, die Textgröße, das Aktivieren oder Deaktivieren des Glossars und das Aktivieren oder Deaktivieren des automatischen Bildlaufs.

**Produkt:** Eine Sammlung von Einheiten, aus der sich eine Version von Rosetta Stone zusammensetzt. Zu den aktuellen Produkten gehören Stufe 1, Stufe 2 und Stufe 3. Nicht alle Produkte sind in den einzelnen Sprachen verfügbar. Stufe 3 bietet Bild-, Video- und Erzählungseinheiten; bei allen anderen Produkten werden nur Bildeinheiten verwendet.

**Programmeinstellungen:** Änderungen, die Sie an der Umgebung von Rosetta Stone vornehmen können. Die Programmeinstellungen umfassen die Lautstärke, Rückmeldungstöne und Rückmeldungssymbole und die Sprache der Benutzeroberfläche. Alle Programmeinstellungen können im Einstellungsbereich geändert werden.

**Rückmeldungssymbole:** Bilder, mit denen angegeben wird, ob Ihre Antwort richtig oder falsch ist. Sie können die Rückmeldungssymbole im Einstellungsbereich ändern.

**Rückmeldungstöne:** Töne, mit denen angegeben wird, ob Ihre Antwort richtig oder falsch ist. Sie können die Rückmeldungstöne im Einstellungsbereich ändern oder deaktivieren.

**Rücksprungknopf:** Ein Knopf in der unteren rechten Ecke auf jedem Bildschirm. Klicken Sie auf diesen Knopf, um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren. Wenn Sie sich in einer Übung oder einem Test befinden, gelangen Sie über den Rücksprungknopf zurück zum Bildschirm „Aktivitäten“. Wenn Sie sich auf dem Bildschirm „Menü“ befinden, können Sie das Rosetta Stone-Programm mit dem Rücksprungknopf beenden.

**Schwierigkeitsgrade:** Einstellungen für die Übungen 1 und 2 von Sprachfertigkeit E: Schreiben; sie befinden sich rechts neben dem Textfeld. Einfach (die Standardeinstellung) erfordert keine korrekte Großschreibung oder Zeichensetzung. Strikt erfordert korrekte Großschreibung und Zeichensetzung.

**Sprachdaten-CD:** Die Rosetta Stone-Komponente mit den Sprachinformationen. In den meisten Fällen befinden sich die Sprachdaten auf einer anderen CD als die Anwendung, manchmal liegen die Anwendung und die Sprachdaten auch auf derselben CD-ROM vor. Legen Sie diese CD nach dem Installieren der Anwendung ein, um das Programm zu verwenden.

**Sprache:** Die Sprache, die mit Rosetta Stone gelehrt wird. Sie ist in der obersten Zeile der Steuerung angegeben.

**Sprache der Benutzeroberfläche:** Die Sprache, in der die Benutzeroberfläche geschrieben ist. Sie können diese Einstellung auf der Registerkarte „Benutzeroptionen“ des Einstellungsbereichs ändern.

**Sprachfertigkeit:** Es gibt fünf Vorgehensweisen für die Verwendung der Materialien in den Lektionen. Bei jeder Vorgehensweise stehen andere Elemente der Kommunikation im Vordergrund. Dazu gehören A: Hören und Lesen, B: Hören, C: Lesen, D: Sprechen, E: Schreiben.

**Sprachfertigkeit (Registerkarte):** Die Registerkarten auf der linken Seite des Bildschirms „Aktivitäten“. Klicken Sie auf eine Registerkarte, um die in dieser Sprachfertigkeit gelehrt Übungen anzuzeigen.

**Sprachprofil:** Die grafische Darstellung für Sprachfertigkeit D: Sprechen, in der die Klanghöhe, die Form und der Tonfall des gesprochenen Texts dargestellt werden. Im oberen Bereich werden die Klanghöhe, die Form und der Tonfall des Muttersprachlers angezeigt. Im unteren Bereich werden diese entsprechenden Merkmale für die Aufnahme der Aussprache des Lernenden angezeigt.

**Steuerung:** Der Block mit Informationen und Knöpfen in der oberen rechten Ecke auf jedem Bildschirm.

**Stoppuhr:** Ein Modus, in dem Sie die Übungen oder einen Test ausführen können. Beim Stoppuhrmodus wird eine Antwort als falsch gewertet und zur nächsten Aufforderung gewechselt, wenn Sie nicht innerhalb der vorgegebenen Zeitbeschränkung antworten.

**Stoppuhrknopf:** Einer von drei Knöpfen, die sich in der Steuerung direkt über dem Umschalter „Übung/Vorschau“ befinden. Klicken Sie auf diesen Knopf, um die Stoppuhr zu aktivieren.

**Szene:** Ein kleiner Abschnitt des Videos, das als einzelne Lektion bearbeitet wird.

**Szenenauswahlleiste:** Eine Reihe mit nummerierten Knöpfen, die sich direkt unter dem Videobildschirm in einer Videolektion befindet. Jeder Knopf entspricht einer Szene im Video. Klicken Sie auf eine Zahl, um zur entsprechenden Szene zu wechseln.

**Teile:** Werden in den Übungen 1 und 2 von Sprachfertigkeit E: Schreiben verwendet. Dabei handelt es sich um Blöcke, auf denen jeweils ein Wort oder ein Satzzeichen enthalten ist. Nachdem Sie die Aufforderung angehört haben, müssen Sie die Teile auswählen und so anordnen, dass Sie mit dem gerade gehörten Text übereinstimmen.

**Test:** Eine Möglichkeit, wie Sie mit den Materialien in den Lektionen innerhalb der verschiedenen Sprachfertigkeiten arbeiten können. Mit der Testfunktion können Sie Ihren Fortschritt beurteilen und Ihre Sprachkenntnisse in den zahlreichen Übungen überprüfen.

**Testergebnisse:** Die korrekten Antworten, die Sie während des Tests angegeben haben, die Punkte und die für den Test benötigte Zeit. Diese Angaben werden nur gespeichert, wenn Sie angemeldet sind und einen Test durchgeführt haben. Sie können auf der Registerkarte „Benutzeroptionen“ der Steuerung auf die Testergebnisse zugreifen.

**Textgröße:** Der Text der Schriften (in den Videolektionen) und der Fragen kann für beide Einheiten in drei Größen angezeigt werden. Passen Sie die Textgröße auf der Registerkarte „Optionen für Stufe 3“ im Einstellungsbereich an.

**Textknopf:** Einer von drei in der Vorschau verfügbaren Knöpfen, die sich direkt unter dem Umschalter „Vorschau/Übung“ befinden. Klicken Sie auf den Textknopf, um den Text aus- oder einzublenden.

**Tooltips:** Kleine Beschriftungen, die angezeigt werden, wenn Sie mit dem Mauscursor auf einen Knopf oder eine Funktion zeigen. Sie können diese auf der Registerkarte „Benutzeroptionen“ des Einstellungsbereichs aktivieren oder deaktivieren.

**Übung:** Möglichkeiten, wie Sie mit den Materialien in den Lektionen innerhalb der verschiedenen Sprachfertigkeiten arbeiten können. Stellt die Hauptaktivitäten des Rosetta Stone-Programms dar; in Übungen erfolgt der Lernprozess durch Kombinationen aus visuellen, gesprochenen und geschriebenen Aufforderungen und Antwortmöglichkeiten. Stufe 3 bietet Bild-, Video- und Erzählungsübungen; bei allen anderen Produkten werden nur Bildübungen verwendet.

**Übungsknopf:** Klicken Sie auf diesen Knopf, der sich auf dem Bildschirm „Aktivitäten“ befindet, um die durch ihn dargestellte Übung auszuwählen. Auf jedem Übungsknopf wird angegeben, welche Kombination aus Bildern, geschriebenem Text und gesprochenem Text in den Aufforderungen und Antwortmöglichkeiten für diese bestimmte Übung verwendet wird.

**Übung/Vorschau (Umschalter):** Eine Gruppe von zwei nebeneinander angeordneten Knöpfen in der Steuerung der Vorschau und Übungen, mit der Sie zwischen der Vorschau (durch ein Vergrößerungsglas dargestellt) und der Übung (durch das Symbol für die Sprachfertigkeit A dargestellt) wechseln können.

**Verzögerungsknopf:** Dieser Knopf befindet sich in der Steuerung des Bildschirm „Aktivitäten“. Klicken Sie auf den Knopf, um den Verzögerungsmodus zu aktivieren oder zu deaktivieren.

**Verzögerungsmodus:** Eine Möglichkeit, eine Übung für die Sprachfertigkeiten A, B und C abzuwandeln. Im Verzögerungsmodus sind die Antwortmöglichkeiten ausgeblendet, wenn die Aufforderung angegeben wird. Nachdem die Aufforderung angegeben wurde, wird sie ausgeblendet und die Antwortmöglichkeiten werden angezeigt.

**Vollbildmodus:** Eine Option, mit der Sie Rosetta Stone auf dem gesamten Bildschirm oder als Fenster ausführen können. Diese Einstellung befindet sich auf der Registerkarte „Benutzeroptionen“ im Einstellungsbereich.

**Vorschau:** Eine Möglichkeit, wie Sie mit den Materialien in den Lektionen arbeiten können. Mit der Vorschau können Sie die Antworten prüfen: Sie können den Text sehen und hören, der mit dem richtigen Bild übereinstimmt. Sie können auch das Lese- und Hörverständnis sowie die Aussprache trainieren. Das Ergebnis wird in der Vorschau nicht gespeichert.

**Vorschauknopf:** Klicken Sie auf diesen Knopf, der sich auf dem Bildschirm „Aktivitäten“ befindet, um die Vorschau auszuwählen.

**Zeitbeschränkung:** Die Zeit, die Ihnen im Stoppuhrmodus zum Beantworten einer Frage zur Verfügung steht, bevor diese als falsch gewertet wird. Sie können die Stoppuhr aktivieren, indem Sie auf den Stoppuhrknopf in der Steuerung des Bildschirms „Aktivitäten“ klicken. Sie können die Zeitbeschränkung festlegen, indem Sie neben dem Stoppuhrknopf auf die Pfeile nach oben oder unten klicken. Die standardmäßige Zeitbeschränkung beträgt 5 Sekunden.

## 4.5 Index

- Abmelden: **24**
- Aktivitäten (Bildschirm): **8**
  - Übungsknöpfe: 12
  - Sprachfertigkeiten (Registerkarten): 11
  - Zugreifen über Menü (Bildschirm): 10
  - Zugreifen über Endbildschirm: 19
  - siehe auch:* Endbildschirm
- Anmeldebildschirm: 23
- Anmelden: 6, **23-24**
  - Vorteile beim Anmelden unter einem Benutzernamen: 23
  - Vorteile beim Anmelden unter Gast: 24
  - Erstellen eines Benutzernamens: 23
  - Löschen eines Benutzernamens: 23
  - Anmelden unter einem Benutzernamen: 23
  - Anmelden als Gast: 24
  - Position in Benutzeroptionen (Registerkarte): 22, 23
  - Anmeldebildschirm: 23
  - Speichern von Programmeinstellungen: 22
- Antwortmöglichkeiten:
  - Funktion im Verzögerungsmodus: 20
  - Bildübungen: 13
- Anwendung:
  - Installation: **4**
  - Online-Anweisungen: 4
  - Anwendung auf derselben CD wie Sprachdaten: 4, 5
  - Deinstallieren der Anwendung: **5**
- Anzeige: 14
- Aufforderung:
  - Funktion im Verzögerungsmodus: 20
  - Bildübungen: 13, 14, 17
- Aufnahme:
  - Vorschau: 11
  - Bildübungen für Sprachfertigkeit D: 14
  - Fehlerbehebung: 31
- Benutzername:
  - Vorteile beim Anmelden: 23
  - Anmelden unter einem Benutzernamen: 23
- Benutzeroptionen: **22-36**
  - Registerkarte: 22 *siehe auch:* Anmelden und Abmelden, Benutzeroberfläche
  - Sprache, Tooltips, Rückmeldungssymbole, Vollbildmodus und Testergebnisse
- Bild: **13-18**
  - Übungen in Sprachfertigkeit A, B und C: 13
  - Übungen in Sprachfertigkeit D: 14-16
  - Übungen in Sprachfertigkeit E: 17-19
  - Lektion: **7**
  - Vorschau in Bildübungen: 10-11
  - Ergebnisse in Bildübungen: 21
  - Tests: **19**
  - Einheit: 3, 7
- Bildschirm-Hilfetext: **1**
  - Position des Hilfefknopfs auf dem Bildschirm: 21
- Dynamic Immersion: 2
- Einheit: **7**
  - Auflistung in der Steuerung: 21
  - Bild: 7
  - Position in Menü (Bildschirm): 6
  - Position in der Struktur von Rosetta Stone: 3
- Einstellungsbereich:
  - Position des Knopfs auf dem Bildschirm: 21
  - siehe auch:* Benutzeroptionen, Tonoptionen und Optionen für Stufe 3
- Einstellungsknopf: 6, 21
- Endbildschirm: **19**
- Ergebnis: **21**
  - Anzeige in der Steuerung: 21
- Gast:
  - Vorteile beim Anmelden: 24 *siehe auch:* Anmelden und Abmelden
- Geführte Übung: **11**
  - Position in Aktivitäten (Bildschirm): 8, 11
  - Position in der Struktur von Rosetta Stone: 3
- Glossar der Begriffe und Symbole: **30-37**
- Hilfefknopf: 1
  - Position: 21 *siehe auch:* Bildschirm-Hilfetext:
- Informationen zum Produkt-Support: 32
- Lautsprecherknopf: **13, 14, 15**
- Lautstärke: **27**
  - Position der Einstellung in Tonoptionen (Registerkarte): 27
  - ändern: 27
- Lektion: **7**
  - Position in Menü (Bildschirm): 6
  - in Bezug auf Aktivitäten (Bildschirm): 8
  - in Bezug auf Sprachfertigkeiten: 9
  - in Bezug auf Einheiten: 7
  - Wiederholen oder Ändern mit Endbildschirm: 19
  - siehe auch:* Endbildschirm
  - Position in der Struktur von Rosetta Stone: 3

- Lernen von Sprachen:
  - Entwicklung über Sprachfertigkeiten: 9
- Menü (Bildschirm): **6, 7**
  - Zugreifen über Endbildschirm: 19
  - siehe auch:* Endbildschirm
- Modus: **20**
  - Knöpfe in Aktivitäten (Bildschirm): 8
  - Position in der Struktur von Rosetta Stone: 3
  - siehe auch:* Verzögerung und Stoppuhr
- Optionen für Stufe 3: **28-36**
  - Registerkarte: 34
- Produkt: **7**
  - Beispiele: 3
  - Auflistung in der Steuerung: 21
  - Position in Menü (Bildschirm): 6
  - Position in der Struktur von Rosetta Stone: 3
- Programmeinstellungen: 6, **22**
  - Benutzeroptionen (Registerkarte): 22-25 *siehe auch:* Benutzeroptionen
  - Tonoptionen (Registerkarte): 27-28 *siehe auch:* Tonoptionen
  - Optionen für Stufe 3: 33 *siehe auch:* Einstellungsbereich
- QuickTime: 4
- Rosetta Stone:
  - Installieren der Anwendung: **4**
  - Methode: **2**
  - Bedienen des Programms: **6-21**
  - Ausführen mit der Sprachdaten-CD: **5**
  - Struktur: **3**
  - Deinstallieren der Anwendung: **5**
- Rückmeldungssymbole: **25**
  - Position der Einstellung in Benutzeroptionen (Registerkarte): 22, 25
  - ändern: 25
- Rückmeldungstöne: **28**
  - Position der Einstellung in Tonoptionen (Registerkarte): 27, 28
  - ändern: 28
- Rücksprungknopf:
  - Funktionen auf dem Endbildschirm: 19
  - Position auf dem Bildschirm: 21
- Sprachdaten-CD: 4
  - Ausführen der Anwendung mit der Sprachdaten-CD: **5**
- Sprache (gelehrt): **7**
  - Position in der Struktur von Rosetta Stone: 3
- Position in Menü (Bildschirm): 6
- Auflistung in der Steuerung: 26
- Sprache der Benutzeroberfläche: **24**
  - Standard: 24
  - ändern: 24
  - Position der Einstellung in Benutzeroptionen (Registerkarte): 22, 24
- Sprachfertigkeit (alle): **9**
  - Registerkarten in den Aktivitäten (Bildschirm): 8
  - in Bezug auf Übungen: 12
  - Position in der Struktur von Rosetta Stone: 3
- Sprachfertigkeit (Registerkarte): 9, 12
- Sprachfertigkeit A: Hören und Lesen: 9
  - in Bezug auf Übungen: 13
- Sprachfertigkeit B: Hören: 10
  - in Bezug auf Übungen: 14
- Sprachfertigkeit C: Lesen: 10,
  - in Bezug auf Übungen: 14
- Sprachfertigkeit D: Sprechen: 10
  - in Bezug auf Übungen: 15-17
- Sprachfertigkeit E: Schreiben: 10,
  - in Bezug auf Übungen: 18-19
- Sprachprofilfenster: 14-15
- Steuerung: **21**
  - Funktionen in Übungen: 21
  - Funktionen in der Vorschau: 21
- Stoppuhr: **20**
  - Position des Knopfs in Aktivitäten (Bildschirm): 8
  - Modus in der Struktur von Rosetta Stone: 3
  - Festlegen einer Zeitbeschränkung: 20
  - deaktivieren und aktivieren: 20
- Stufe 1:
  - Lektionen: 8
  - Einheiten: 7
  - Position in der Struktur von Rosetta Stone: 3
- Stufe 2:
  - Lektionen: 8
  - Einheiten: 7
  - Position in der Struktur von Rosetta Stone: 3
- Stufe 3:
  - Einheiten: 3, 7
  - Lektionen: 8
  - Position in der Struktur von Rosetta Stone: 3
- Systemanforderungen: 29
- Test: **19**
  - Knopf: 19
  - Symbol auf Übungsknopf: 19

Position in Aktivitäten (Bildschirm): 8  
Ergebnisse: *siehe* Testergebnisse  
Position in der Struktur von Rosetta Stone: 3  
Testergebnisse: 19, **25**  
Position der Einstellung in Benutzeroptionen  
(Registerkarte): 22, 25  
exportieren: 26  
anschauen: 26  
Ton:  
schlechter Ton: Fehlerbehebung: 30  
kein Ton: Fehlerbehebung: 30  
Lautstärke des Programms: 27  
Tonoptionen: **27-28**  
Registerkarte: 27 *siehe auch*: Lautstärke und  
Rückmeldungstöne  
Tooltips: **24**  
Position der Einstellung in Benutzeroptionen  
(Registerkarte): 22, 24  
Ändern der Sprache: 24 (*siehe* Sprache der  
Benutzeroberfläche)  
aktivieren oder deaktivieren: 24  
Übung: **12-19**  
Knopf in Aktivitäten (Bildschirm): 8, 12  
Sprachfertigkeit A: 13  
Sprachfertigkeit B: 13

Sprachfertigkeit C: 13  
Sprachfertigkeit D: 14-16  
Sprachfertigkeit E: 17-18  
in Bezug auf Sprachfertigkeiten: 9, 12  
in Bezug auf Lektionen: 7  
Wiederholen oder Ändern mit Endbildschirm: 19  
*siehe auch*: Endbildschirm  
Verständnis der Sprache:  
Entwicklung über Sprachfertigkeiten: 9  
Verzögerung: **20**  
Position des Knopfs in Aktivitäten (Bildschirm): 9  
deaktivieren und aktivieren: 20  
Position in der Struktur von Rosetta Stone: 3  
Vierer: **7**  
Ergebnisse: 21  
Vollbildmodus: **25**  
Anforderungen: 25  
Position der Einstellung in Benutzeroptionen  
(Registerkarte): 22, 25  
ändern: 25  
Vorschau: **10-11**  
Position in Aktivitäten (Bildschirm): 8, 11  
Vorschau/Übung (Umschalter): 10, 11, 21  
(Position in der Steuerung)  
Position in der Struktur von Rosetta Stone: 3