

**Fit für Tests und Klassenarbeiten –  
durch Zielnotenlernen!**

Gezieltes, themenorientiertes Lerntraining,  
abgestimmt auf den individuellen  
Leistungsstand:

Das ist das erfolgreiche Konzept dieser neu  
entwickelten Lernsoftware für die wichtigen  
Themen der Kernfächer. Die unterschiedlichen  
Übungsmethoden ermöglichen selbst  
gesteuertes Lernen – eine ideale Ergänzung  
zum Schulunterricht.

[www.tandem-verlag.de](http://www.tandem-verlag.de)



seven  
eight he, she, it  
singular plural

Klasse **5**

# Englisch

Klasse **5**

Die interaktive Lernhilfe



## Das clevere Zielnotenkonzept

- Eignungstest zur Ermittlung des Leistungsstandes
- Festlegen einer persönlichen Zielnote
- Gezielte Auswahl von Übungen
- Simulierte Klassenarbeiten

## Hinweise zur Installation

### Installation unter Windows 95/98

Nach dem Einlegen der CD-ROM in das Laufwerk auf Start, Ausführen klicken. Durchsuchen anklicken und anschließend die Laufwerksbezeichnung Ihres CD-ROM-Laufwerkes auswählen. Im Hauptverzeichnis der CD-ROM die Datei „Setup.exe“ doppelt anklicken und dann den Bildschirmanweisungen folgen. Es erscheinen die Lizenzbedingungen. Nur bei Akzeptieren der Lizenzbedingungen wird die Installation fortgesetzt. Zu Beginn der Installation kann das Verzeichnis angegeben werden, das für die Lernsoftware angelegt werden soll. Voreingestellt ist ein Verzeichnis „C:\“. Anschließend werden alle nötigen Dateien auf die Festplatte kopiert. Je nach Titel sind dies zwischen 10 und 20 Megabyte. Danach wird abgefragt, ob die Programmgruppe „Lernsoftware“ erstellt werden soll.

### Installation auf dem Macintosh

Nach dem Einlegen erscheint auf dem Monitor das CD-Symbol. Bitte doppelt anklicken. Nun erscheint ein Fenster – bitte dort „Installiere...“ doppelt anklicken und im weiteren den Bildschirmanweisungen folgen. Es entsteht ein Verzeichnis Lernsoftware auf dem Desktop, in dem sich alle nötigen Daten sowie die startbaren Dateien befinden (z. B. „Grundrechenarten“, „Rechtschreiben 5“). Mit einem Doppelklick auf diese Datei wird das Programm gestartet.

### Hinweis für alle Rechner

Bei Problemen bitte in der Datei „Liesmich.txt“ nachsehen.

## Einstieg



Dies ist der Startbildschirm, der nach dem Programmaufruf erscheint. Dort kannst du deinen Namen eingeben. Mit dem Fertig-Button schließt du deine Auswahl ab und kommst zum Hauptmenü. Wenn du eine Einführung in das Programm haben möchtest, klick einfach auf Einführung. Auf dem dann folgenden Bildschirm werden dir die wichtigsten Buttons des Programms erklärt.

## Menü

Über diesen Bildschirm erreichst du schnell alle wichtigen Elemente der Lernsoftware. Mit dem Einstufungstest stellst du deinen derzeitigen Wissensstand fest. Er wird auch für das Zielnotenlernen benötigt. Wenn du keinen Einstufungstest machst, wird als Ausgangsnote für das Zielnotenlernen eine 6 eingesetzt. Da ist es sicher besser, sich die Zeit für den Einstufungstest kurz zu nehmen. Aus jedem Kapitel werden hier ein paar Fragen gestellt. Am Ende des Einführungstests wird jedes Kapitel benotet. Außerdem wird eine Auswertung aufgezeigt, die dir sagt, welche Kapitel du besonders intensiv üben solltest. Der Button Standardlernen bringt dich sofort zu dem Übungsbildschirm mit der ersten Aufgabe. Mit dem Zielnotenlernen wirst du Schritt für Schritt an eine von dir vorgegebene Note herangeführt. Wie das funktioniert, wird weiter hinten in diesem Booklet erklärt. Das Karteikastenlernen ermöglicht dir, bestimmte Aufgaben gezielt zu lernen. Wenn du z. B. alle bisher falschen Aufgaben eines bestimmten Kapitels noch einmal üben möchtest, kannst du das hier auswählen. Mit der Klassenarbeit kannst du die Prüfung in der Schule üben. Außerdem kannst du verschiedene Zeiten für die Klassenarbeit auswählen. Und wenn du das einige Male geübt hast, macht dir die nächste richtige Klassenarbeit nur noch halb so viel aus. Mit dem Button Zertifikate kommst du zu einem einfachen Test. Nachdem du ihn durchgeführt hast, erhältst du ein Freizeitzeugifikat.

## Grundeinstellungen

Hier hast du die Möglichkeit, einige Funktionen des Programms zu steuern. In dem linken Feld lässt sich der Name ändern. Trag deinen Vornamen einfach in dieses Feld ein. Vorsicht, mit der Eingabe eines neuen Namens werden alle deine Ergebnisse gelöscht. Mit dem Schieberegler kannst du die Lautstärke regulieren. Schieb ihn auf die Position, die dir am liebsten ist. Am Ende klickst du auf „Fertig“ und schon geht es zurück ins Programm.



## Funktionsauswahl

Mit diesem Element lässt sich eine Menge auf einmal machen. Probier es einfach mal aus. Im linken Teil steht die Kapitelauswahl. Dort kannst du dir die zu lernenden Kapitel aussuchen. Wenn du im unteren Bereich ein Kapitel anklickst, erscheint es oben mit den dazu gehörenden Unterkapiteln. Ist ein Kapitel aufgeklappt, kann auch ein bestimmter Karteikasten ausgewählt werden. Das geschieht über die Buttons auf der rechten Seite. Du kannst dort zwischen allen Aufgaben, allen bisher falsch gelösten Aufgaben, unbearbeiteten Aufgaben und zwischen einmal richtig, zweimal richtig und dreimal richtig auswählen. Ist kein Button angewählt, so werden alle Aufgaben des Kapitels angezeigt. Mit dem Zielnotenbutton kannst du für eine bestimmte Note üben. Wenn du eines der Elemente nicht mehr auf dem Bildschirm haben möchtest, kannst du es über den Button „Zuklappen“ auch wieder schließen.



## Buttons

Hier werden die Kapitel ausgewählt.  
Das aktuelle Kapitel wird hier angezeigt.

Mit dem Stift geht es zur Ergebnisauswertung.

Hier kannst du eine Klassenarbeit zum aktuellen Kapitel machen.

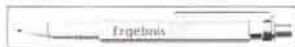
Wenn du nicht weißt, wie du das Programm bedienen kannst, greife zum Rettungsring.

Dieses Symbol blendet die Kapiteleinführungen ein.

Die Glühbirne zeigt Merksätze an, die du dir unbedingt merken solltest.

Der Leuchtturm bietet Eselsbrücken zu den Aufgaben.

Hinter dem Koffer verbergen sich Zusammenfassungen.



Mit diesen Pfeilen kann man zu weiteren Teilaufgaben gelangen.

Wenn eine Aufgabe abgeschlossen ist, wird der Fertig-Button angeklickt. Danach wird gezeigt, ob die Lösung richtig oder falsch war.

Erst wenn du nicht mehr weiter weißt, solltest du die Lösung aufrufen.

Ein Klick hierauf lässt den Drucker arbeiten.

Dieser Button beendet das Programm.

In den Grundeinstellungen können einige Programmeigenschaften verändert werden.

Jedes Plättchen steht für eine Aufgabe. Mit den Haufen geht es 5 Aufgaben vor oder zurück. Rote Plättchen stehen für falsch und grüne für richtig gelöste Aufgaben.

## Module



### Einstufungstest

Wenn du wissen möchtest, wo du stehst, mach erst einmal den Einstufungstest. Er wählt dir einen Aufgabenblock aus und gibt dir anschließend eine erste Auswertung. Nachdem du den Test durchgeführt hast, gibt dir das Programm für jedes Kapitel eine Note. Außerdem wird dir gezeigt, welches Kapitel du besonders intensiv üben solltest.

Der Einstufungstest ist auch später noch wichtig, zum Beispiel beim Zielnotenlernen. Wenn du den Einstufungstest überspringst, wirst du es beim Zielnotenlernen erst mal etwas schwerer haben. Dann denkt das Programm nämlich, du fängst ganz von vorne an. Und dann zu einer guten Note zu kommen, wird richtig harte Arbeit.



### Karteikastenlernen

Alle eingegebenen Lösungen werden in Karteikästen abgelegt. Es gibt die folgenden Kästen: einmal richtig, zweimal richtig, dreimal richtig, falsch und unbearbeitet. Alle Aufgaben werden gezeigt, wenn kein Button gedrückt ist. Du kannst davon ausgehen, dass du ein Thema richtig beherrschst, wenn du es dreimal richtig bearbeitet hast. Innerhalb der Karteikästen kann noch eine verfeinerte Auswahl nach Kapiteln vorgenommen werden. Wenn also etwas noch mal richtig geübt werden soll, einfach den Karteikasten mit den falschen Antworten raussuchen und üben.



### Zielnotenlernen

Dies ist eine besondere Form des Tests. Hier kannst du wählen, bei welcher Zielnote du gerne ankommen möchtest. Aber Vorsicht: Nimm dir nicht zuviel vor. Lieber von Mal zu Mal um eine Note steigern, als gleich die großen Sprünge zu versuchen.

Nach dem Anwählen des Zielnotenlernens kannst du eine Note von 1 bis 4 einstellen. Das Programm sucht dir je nach Zielnote Aufgaben zusammen. Dabei dient der Einstufungstest als Vergleich. Wenn du also im Einstufungstest nicht so gut abgeschnitten hast und jetzt als Zielnote eine 1 oder 2 wählst, wartet ein harter Brocken Arbeit auf dich.



### Klassenarbeit

Dieser spezielle Test soll dir helfen die Prüfungsangst zu vermindern. Du kannst hier eine Prüfung auf Zeit simulieren und damit hoffentlich den Stress in der

richtigen Klassenarbeit immer kleiner werden lassen. Nach dem Aufruf des Testbildschirms erhältst du die Möglichkeit, eine Klassenarbeit zu üben. Zur Auswahl stehen 15, 30 oder 45 Minuten dauernde Tests. So kannst du dich langsam aber sicher an die richtige Klassenarbeitssituation gewöhnen. In der rechten oberen Ecke des Übungsbildschirms wird dir in der Uhr angezeigt, wieviel Zeit dir noch bleibt.



### Ergebnisauswertung

Sicher möchtest du mal eine Übersicht darüber haben, wie du bisher die Aufgaben gelöst hast. Dafür gibt es die Ergebnisauswertung. Du siehst dort, wie viele Aufgaben es insgesamt gibt; wie viele du bisher bearbeitet hast und wie viele davon richtig waren. Außerdem erscheint zu jedem Kapitel eine Note. So hast du immer einen Überblick darüber, wo du gut und wo du weniger gut bist. Wenn du die Kapitel ausgewählt hast, die du besonders gut kannst, so kannst du dir ein Zertifikat ausdrucken. Bei den „nicht so guten“ Kapiteln, kannst du direkt weiterlernen.

