

RosettaStone®



Language Learning Success™

ユーザーガイド

User's Guide

VERSION 2

RosettaStone®

ユーザーガイド

User's Guide



Language Learning Success™

VERSION 2

RosettaStone プログラムおよびユーザー ガイドの著作権はFairfield Language Technologies に帰属します。©2003 Fairfield Language Technologies. All rights reserved. 許可なく複製することを禁じます。

"RosettaStone" は、Fairfield Language Technologies の登録商標です。Bodoni Cyrillic フォントは Casady & Greene により提供され、RosettaStone とのみ使用できます。"Macintosh" および "QuickTime" は米国 Apple Computer, Inc. の登録商標です。"Windows" は米国 Microsoft Corp. の登録商標です。"Acrobat Reader" は Adobe Systems の登録商標です。

Fairfield Language Technologies のライセンス提供者は、明示的または暗示的にかかわらず、商用性および特定の目的への適合性に関する暗示的な保証を含みますがそれ限定されず、ソフトウェアに関する保証を行うものではありません。Fairfield Language Technologies のライセンス提供者は、ソフトウェアの正確さや信頼性、またはソフトウェアが最新のものであることなどの点に関して、ソフトウェアの使用および使用による結果に関して保証または表現を行うものではありません。ソフトウェアの実行による結果によって生じるすべての問題は、ユーザーの責任となります。明示的な保証の放棄は、一部の司法管轄において認められていません。上記の除外が適用されない場合があります。

いかなる場合においても、Fairfield Language Technologies のライセンス提供者およびその取締役、役員、従業員、または代理店（総称的に「Fairfield Language Technologies のライセンス提供者」と呼びます）は、Fairfield Language Technologies のライセンス提供者が事前にそのような損害の可能性について通知されていたとしても、ソフトウェアの使用またはソフトウェアが使用できないことによって生じた偶発的または間接的な損害（営業利益の逸失、営業中断、事業情報の損失、およびその他の類似事項を含みます）について責任を負いません。一部の司法管轄では、結果的または偶発的な損害の除外または制限が認められていないので、上記の制限が適用されない場合があります。何らかの原因（契約、不注意を含む違法行為、製品の信頼性、またはその他）によって生じた実際の損害に対する Fairfield Language Technologies のライセンス提供者の責任は最高 \$50 を限度とします。

TRS-UG-ENG-2.0.7
ISBN 1-58022-022-3

Printed in the United States of America

Fairfield Language Technologies
135 West Market Street
Harrisonburg, Virginia 22801 USA

電話: 540-432-6166 または 800-788-0822 (米国およびカナダ)
FAX: 540-432-0953
電子メール: info@RosettaStone.com
Web サイト: www.RosettaStone.com

3.0 プログラムの設定	22
3.1 [ユーザー オプション] タブ.....	22
3.1.1 ログインとログアウト.....	23
3.1.2 ユーザー インターフェイスの言語.....	24
3.1.3 ヒント.....	24
3.1.4 フィードバック アイコン.....	25
3.1.5 全画面表示モード.....	25
3.1.6 テストの得点.....	25
3.2 [サウンド オプション] タブ.....	27
3.2.1 音量.....	27
3.2.2 フィードバック サウンド.....	28
3.3 [レベル 3 オプション] タブ.....	28
4.0 リファレンス	29
4.1 レベル 1、2、および 3 のシステム要件: CD-ROM.....	29
4.2 トラブルシューティング.....	30
4.2.1 サウンド.....	30
4.2.2 録音.....	31
4.3 技術サポート情報.....	32
4.4 用語と画像の解説.....	33
4.5 索引.....	38

1.0 はじめに

RosettaStone Language Library (RosettaStone 言語ライブラリー) へようこそ! このユーザーズ ガイドは、RosettaStone の実行方法に関する具体的な疑問点の解決に役立つように構成されています。本書を読み進めるうちに、RosettaStone プログラムのセットアップ方法や利用できる特別な機能の内容、ニーズに合わせたレッスンのカスタマイズ方法を習得できます。

本書は、目的のトピックに直接進めるように構成されています。また、RosettaStone プログラムで学習を進めながら、おおよその手引きとして本書を使用することもできます。

本書の使い方

このユーザーズ ガイドは、大きく次の 4 つのカテゴリに分かれています。

1. はじめに
2. プログラムの操作
3. プログラムの設定
4. リファレンス

本書では、上記のおおまかなカテゴリ内のトピックに分けて情報を記載しています。各トピックには、本書内の記載箇所を示す参照番号が付いています。

「目次」にはすべてのカテゴリとその参照番号の一覧が記載されています。「索引」(4.5) には、ページ番号が記されています。

段落番号の例

3. システムの環境設定
3.1 [ユーザー オプション]
タブ
3.1.2 ログイン



本書にはオンライン版もあります。オンライン版にアクセスするには、各画面の右下隅にある [ヘルプ] ボタンをクリックしてください。[ヘルプ] ボタンをクリックすると、それまで表示していた画面の内容に関するヘルプのセクションを直接表示できます。

オンライン ヘルプ テキストの使い方については、[ヘルプ] ボタン (2.12) をクリックし、オンライン ヘルプ テキストのページの上部に表示されるリンクに従ってください。

「用語と画像の解説」(4.4) には、一般的に使用されている用語の定義とアイコンの機能についての説明があります。

このセクションの内容

セクション 1 「はじめに」では、RosettaStone の手法と構成について紹介します。また、RosettaStone プログラムのインストールおよび実行方法についても順を追って説明します。

- 1.1 RosettaStone 手法
- 1.2 プログラムの概要
- 1.3 RosettaStone プログラムのインストールと実行

技術サポート情報については、セクション 4.3 を参照してください。

1.1 RosettaStone 手法

RosettaStone プログラムは、母国語の習得原理を応用することによって外国語を学べるように構成されています。すなわち、言葉をお話する場合でも書く場合でも、対象物、行為、考え方に単語を直接関連付けてそれらの意味を伝えるような方法で言語を習得します。RosettaStone では、学習者が翻訳せずに単語やフレーズの意味を理解できるように写真を利用します。実生活の具体例を通じて文法や構文を学び、ボキャブラリーを増強します。単語の意味は、母国語での訳語ではなく写真を見て直接的に連想することによって理解します。翻訳や文法の勉強、暗記ドリルといった手法には頼りません。したがって、コンテキストでコミュニケーションできるような生来の言語スキルを向上させることができます。

RosettaStone では Dynamic Immersion (ダイナミック イマージョン) 手法を採用しています。ダイナミック イマージョンは、実際の外国語環境をシミュレーションし、学習者が積極的にアクティビティに参加する手法です。話し言葉や文書言葉を理解できる能力を早く身に付けるために、すべてのレッスンは目的言語で実施されます。学習者は、課題やアクティビティを通じて言語を習得していきます。正しい発音やスペルは、会話や作文の練習によって身に付けます。また RosettaStone プログラムに用意されている複数の学習モードによって、実際の会話のテンポを再現できます。このプログラムでは、語法とパターンによって文法を学習します。具体的には、音声によるレッスン (レベル 3) から目的言語を使用して文法を学習していくことにします。このプログラムでは、新しい情報は整然と記載されているため、単語や文法形式を容易に特定して学習できるようになっています。

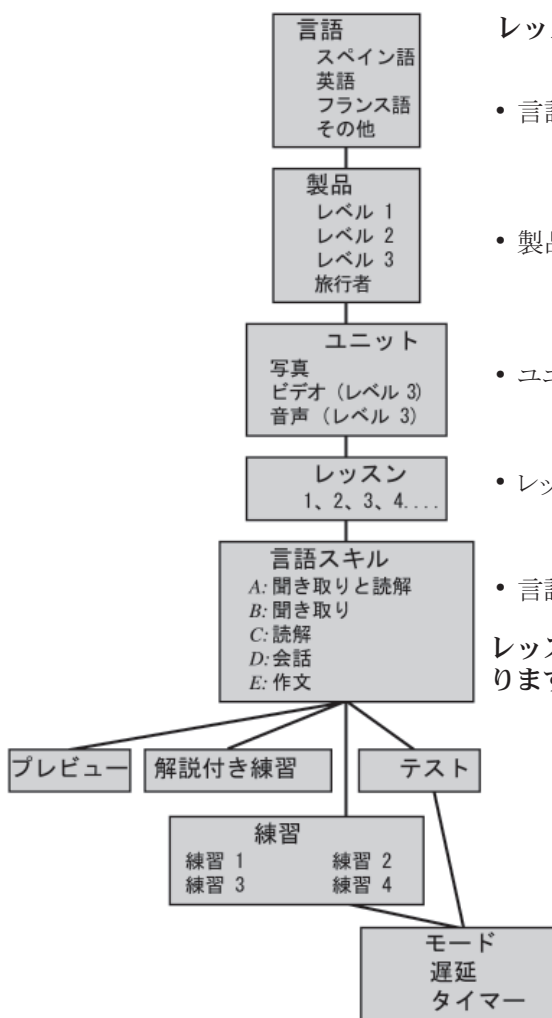
RosettaStone では、構文の習得やボキャブラリーの増強を効率よく行うことができます。このプログラムでは、どのようなコンテキストでも対応できるような言語習得能力を知らず知らずのうちに発達させることができます。それは、このプログラムが、翻訳や暗記ではなく、私たちが実際の会話で利用するパターン認識、相関、推理、帰納といった人間特有の能力を利用したものであるからです。これらの能力は私たちが実際の会話ですでに利用しています。たとえば、文法がわからなくても、コンテキストから推量することによって単語の意味を探り、基幹語を認識し、意味を推測するなどがその例です。

RosettaStone 手法の基本目標は、正しい外国語を即座かつ容易に習得し、現実世界での相互理解と意思疎通の助けとなる能力と自信を身につけることです。

1.2 プログラムの概要

このセクションでは、RosettaStone の構成の概念について述べます。RosettaStone を構成するさまざまな要素について、また、最初のセッションで RosettaStone を使用する際の推奨機能についても説明します。これらの各機能については、本書で詳しく説明していきます。

RosettaStone は、学習内容を 1 つのセクション、すなわちレッスンを中心に学習を進めるような構成になっています。目的の外国語、製品、およびユニットによって、受けるレッスンが決まります。言語スキル、プレビュー、解説付きの練習、通常の練習、テスト、モードなどさまざまな方法を活用することによって、レッスン教材を消化していきます。



レッスンを開始するには

- 言語 (2.2) をクリックします。
- 製品 (2.2) をクリックします。
- ユニット (2.3) をクリックします。
- レッスン (2.4) をクリックします。

- 言語スキル A: 聞き取りと読解 (2.6) をクリックします。

レッスン教材を利用するには次のようにいくつかの方法があります。

- 解答の正誤を確認するには、プレビュー (2.7) をクリックします。
- 所定のシーケンスでプレビューや練習などのアクティビティを行う場合は、解説付きの練習 (2.8) をクリックします。
- 得点形式のクイズに答えるアクティビティでテキスト、スピーチ、写真を組み合わせたレッスンを受ける場合は、いずれかの練習 (2.9) をクリックします。
- マテリアルの内容をひととおり学習した後に内容をどの程度マスターしたかをテストする場合は、[テスト] アイコン (2.10) をクリックします。
- 練習またはテストを変更するには、モード (2.11) をクリックします。

1.3 RosettaStone プログラムのインストールと実行

このセクションでは、RosettaStone を使用する際に最初に行わなければならない手順について説明します。

1. アプリケーションのインストール
2. 言語データ ディスクを使用したアプリケーションの実行

ステップ 1 – RosettaStone アプリケーションのインストール

RosettaStone アプリケーション ディスクを CD-ROM ドライブに挿入します。

- 場合によっては (Demo、PowerPac、Explorer、Traveler)、1 枚のディスクにアプリケーション データと言語データが収録されていることがあります。アプリケーション データが言語データと別個の CD-ROM に収録されていない場合は、言語データ ディスクを挿入し、次の手順に従ってください。使用しているシステムによって、自動実行画面が表示されます。

自動実行画面が表示された場合



- [Install (インストール)] をクリックします。
- [Run Installer (インストーラの実行)] をクリックします。
- 画面の指示に従ってインストールを実行します。
- ステップ 2: 「言語データ ディスクを使用したアプリケーションの実行」に進みます。

自動実行画面が表示されない場合は次の手順に従います。

詳しいインストール情報については、www.RosettaStone.com/home/support/installing にアクセスしてください。その他の不明な点については、「技術サポート」(4.3) を参照してください。

Windows の場合

- タスクバーの [スタート] をクリックします。
- [設定] をポイントします。
- [設定] から [コントロール パネル] をクリックします。
- [コントロール パネル] の [アプリケーションの追加と削除] をクリックします。
- Windows XP の場合は [Add New Program (新しいアプリケーションの追加)] をクリックし、[CD or Floppy (CD またはフロッピー)] ボタンをクリックします。Windows XP 以前の OS の場合は、[Install/Uninstall (インストール/アンインストール)] タブの [インストール] をクリックしてインストールを開始します。
- 画面の指示に従ってインストールを実行します。
Windows によって、CD-ROM 上の SETUP.EXE インストール プログラムが検索されます。

Mac OS の場合

- [RosettaStone Installer (RosettaStone インストーラ)] アイコンをダブルクリックします。
- インストール ボタンをクリックします。
- インストーラの実行が完了したら、[終了] をクリックします。

すべての OS について

- 必要に応じて Apple QuickTime for Windows と Adobe Acrobat Reader をインストールしてください。
QuickTime は、Demo、Traveler、レベル 2、およびレベル 3 レッスンを選択したときにビデオ クリップを表示する場合に使用します。
Adobe Acrobat Reader は、アプリケーション CD-ROM の Docs フォルダ内のユーザーズ ガイドを表示する際に必要です。

メモ: QuickTime 5.0 以降が PC にインストールされていない場合は、RosettaStone インストーラによって QuickTime の自動更新が開始されます。QuickTime インストーラの実行時、登録番号の指定を求められます。RosettaStone 製品についてはこの登録番号を指定する必要はありません。登録番号のフィールドは空白のままにし、[次へ] をクリックしてインストールを続けてください。

ステップ 2 – 言語データ ディスクを使用したアプリケーションの実行

Windows の場合

アプリケーション ディスクを CD-ROM ドライブから取り出し (それまで使用していた場合)、言語データ ディスクを挿入します。

デスクトップ上の [RosettaStone] アイコンをダブルクリックするか、次の手順に従います。

- Windows タスクバー (画面の左下隅) の [スタート] をクリックします。
- [プログラム] を選択します。
- RosettaStone Program (RosettaStone プログラム) フォルダを選択します。
- [RosettaStone] アイコンをクリックします。

Mac OS の場合

アプリケーション ディスクを CD-ROM ドライブから取り出し (それまで使用していた場合)、言語データ ディスクを挿入します。

- コンピュータのハードディスク ドライブを開きます。
- Applications フォルダを開きます。

Mac Classic 環境対応の RosettaStone を Mac OS X で使用する場合は、Applications (Mac OS 9) フォルダを開きます。

- [RosettaStone] アイコンをダブルクリックします。

1.3.1 プログラムのアンインストール

Windows の場合、RosettaStone のアンインストール方法には次の 3 つがあります。

方法 1: 自動実行画面の [Uninstall (アンインストール)] ボタンをクリックします。

方法 2:

- Windows タスクバーの [スタート] をクリックします。
- [プログラム] を選択します。
- [RosettaStone] を選択します。
- [Uninstall the RosettaStone (RosettaStone のアンインストール)] をクリックします。

方法 3:

- Windows タスクバーの [スタート] をクリックします。
- [設定] を選択します。
- [コントロール パネル] をクリックします。
- [アプリケーションの追加と削除] をダブルクリックします。
- RosettaStone Program フォルダを選択します。
- [削除] をクリックします。

Mac OS の場合

RosettaStone フォルダをゴミ箱へドラッグします。必ず、これまで作成したエイリアスもすべて削除してください。

2.0 プログラムの操作

このセクションでは、RosettaStone プログラムの使用方法について説明します。

学習内容は次のとおりです。

- プログラムの構成
- 学習およびレビュー マテリアルのオプションについて
- 各機能の使用方法

ログイン (3.1.1) したり、プログラム
の設定 (3.0) を変更し
たりするには、[設定]
ボタンをクリックします。



2.1 [メニュー] 画面

ログインすると [メニュー] 画面が表示されます。



[メニュー] 画面では次の操作を実行します。

- 目的の言語、製品、ユニット、レッスンをクリックします。
- ユニットやレッスンを切り替えます。

[メニュー] 画面に戻ると、直前に使用していたユニットや受けていたレッスンがハイライトされます。

2.2 言語と製品

利用可能な言語（英語、スペイン語、中国語など）および製品（レベル 1、レベル 2、レベル 3 など）のリストは、[メニュー] 画面の左側にあります。

- 目的の言語をクリックします。
- 製品を選択します。
- 利用可能なユニットおよびレッスンが [メニュー] 画面の中央に表示されます。

2.3 ユニット



ユニットは、言語と製品の右側に番号順に表示されます。

- ユニットのアイコンをクリックすると、そのユニットで受けるレッスンを表示できます。

レベル 3 には次の 3 つのタイプのユニットがあります。

2.4 レッスン



ユニットは 5 ～ 12 のレッスンに分かれています。レッスンは、[メニュー] 画面の中央に表示されます。

各レッスンのマテリアルはそれまでに習得した言語をベースに構築されるので、RosettaStone プログラムを体系的に進めていくことができます。

- レッスンを開始するには、そのタイトルをクリックします。[アクティビティ] 画面が表示されます。

写真によるレッスンでは、写真、テキスト、音声を使用してフレーズ、文、短いダイアログの内容を理解し、また自身でフレーズ、文、ダイアログを作成します。写真によるレッスンには、40 枚の写真とその対応テキストが含まれています。写真/テキストのペアは、4 つのセットにグループ分けされています。これらのセットをクワッドと呼びます。レッスンでは、会話テキスト、文書テキストを組み合わせた練習によって、意味、発音、作文、読解を学習します。写真によるレッスンには 10 のクワッドがあります。

詳細については、「言語スキル」(2.6) と「写真による練習」(2.9.1 ～ 2.9.3) を参照してください。

2.5 [アクティビティ] 画面

レッスン (2.4) を選択すると、[アクティビティ] 画面が表示されます。[アクティビティ] 画面のオプションを使用すると、さまざまな方法でレッスン教材を複数回使用できます。

[アクティビティ] 画面では次の項目を選択できます。

- 言語スキル (2.6)
- プレビュー (2.7)
- 解説付きの練習 (2.8)
- 練習 (2.9)
- テスト (2.10)
- 練習とテストでは次の 2 つのモード (2.11) を使用できます。
 - 遅延 (2.11.1)
 - タイマー (2.11.2)



[アクティビティ] 画面は次の操作に使用できます。

- レッスン教材の表示方法の選択や変更
- さまざまな言語スキル (聞き取り、読解、会話、作文) の集中習得
- ニーズと目的に合わせたプログラムのカスタマイズ

2.6 言語スキル

レッスン教材を使用すると、すべての言語スキル、すなわち、聞き取りと読解力、聞き取り力、読解力、会話力、および作文力を伸ばすことができます。最初の 3 つの言語スキルでは内容の理解力に重点を置き、最後の 2 つの言語スキルでは自身の表現力に重点を置きます。

- 言語スキルで利用できる練習を表示するには、[アクティビティ] 画面 (2.5) の左側にある [言語スキル] タブをクリックします。



言語スキル A: 聞き取りと読解

- 会話単語、文書単語、およびフレーズに意味を直接的に関連付けます。
- 話し言葉と書き言葉の間の相関関係について学習します。
- 読解スキルを育成します。
- 聴解力を強化します。



言語スキル B: 聞き取り

- 話し言葉を理解する能力を伸ばします。
- 話された単語やフレーズに意味を関連付けます。



言語スキル C: 読解

- 書き言葉を理解する能力を身につけます。
- 文書単語やフレーズに意味を関連付けます。



言語スキル D: 会話

- 自分のスピーチをネイティブ スピーカーのスピーチと比較します。
- 発音とイントネーションを習得します。
- 聞き取りスキルを強化します。



言語スキル E: 作文


- スペル、大文字小文字の使い方、句読点、ボキャブラリー、構文を学習します。
- 聞き取りスキルを強化します。
- 単語の意味の理解力を深めます。

2.7 プレビュー

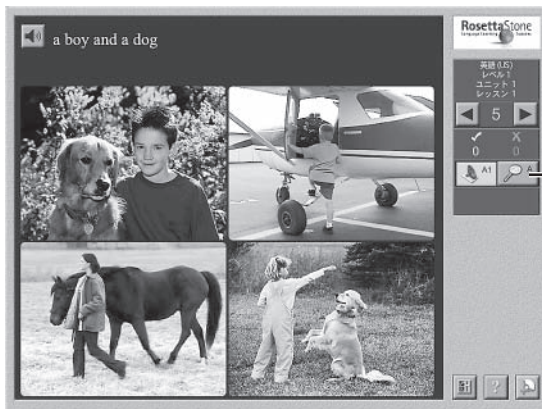
プレビューでは、テキストを見たり聞いたりしてどの写真と一致するかを確認します。読解、聴解、発音の練習もできます。

プレビューにアクセスするには、次の 2 つの方法があります。



- [アクティビティ] 画面の [プレビュー] ボタンをクリックします。 

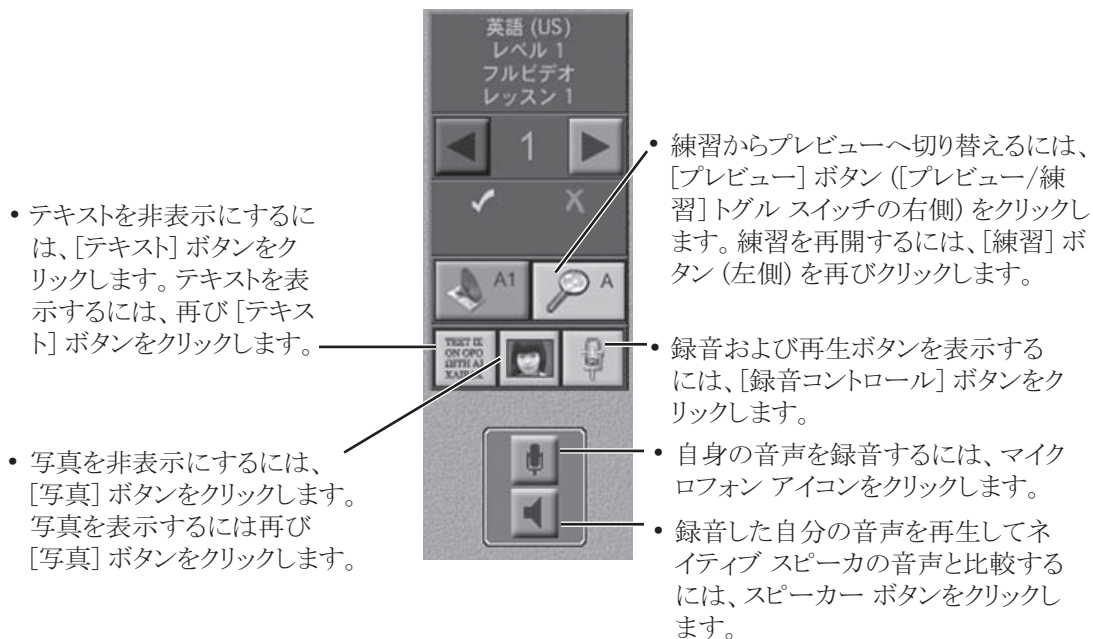
あるいは



- 練習時にコントロール パネル (2.12) にある [プレビュー/練習] トグル スイッチを使用します。プレビューに切り替えるには [プレビュー] ボタン (右側) をクリックします。練習を再開するには、[練習] ボタン (左側) をクリックします。

プレビューは練習および学習用なので得点は記録されません。自分の知識やスキルを評価するには、解説付きの練習、練習、およびテストを利用してください。得点の詳細については、「コントロール パネル」(2.12) を参照してください。

プレビューを使用すると、それぞれの言語スキルを強化することもできます。

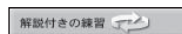


2.8 解説付きの練習

解説付きの練習は、選択したレッスンおよび言語スキルについて定められた一連のプレビューおよび練習アクティビティです。レッスンでは、4 つすべてのクイズに 1 回で正解できるまでクワッドまたはクイズが何回でも表示されます。

解説付きの練習を行うには

- [アクティビティ] 画面の [解説付きの練習] ボタンをクリックします。
- 通常の練習と同様に学習します。



2.9 練習

利用可能な練習を表示するには、[アクティビティ] 画面 (2.5) で [言語スキル] タブ (2.6) をクリックします。



[練習] ボタンをクリックして目的の練習を表示します。特定の言語スキルを向上させるために、練習ではクワッド、すなわちテキスト、音声、写真を組み合わせたセットを使用します。

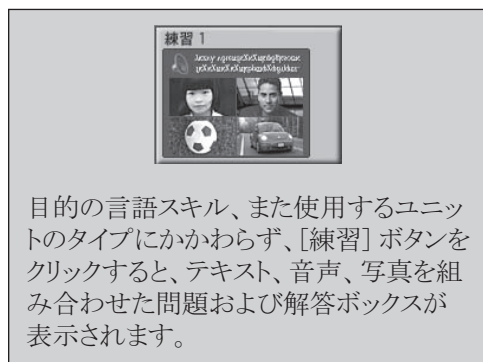
言語スキル A: 聞き取りと読解

言語スキル B: 聞き取り

言語スキル C: 読解

言語スキル D: 会話

言語スキル E: 作文



メモ: RosettaStone には、多様な学習スタイルや目的に対応した練習が豊富に用意されています。すべての練習を行う必要はありません。自分の学習スタイルに合う、自分の学習目的を達成するために役立つ練習を重点的に行ってください。

2.9.1 写真による練習 – 言語スキル A: 聞き取りと読解、 言語スキル B: 聞き取り、言語スキル C: 読解

練習を行うには

- 画面の上半分の問題を学習します。

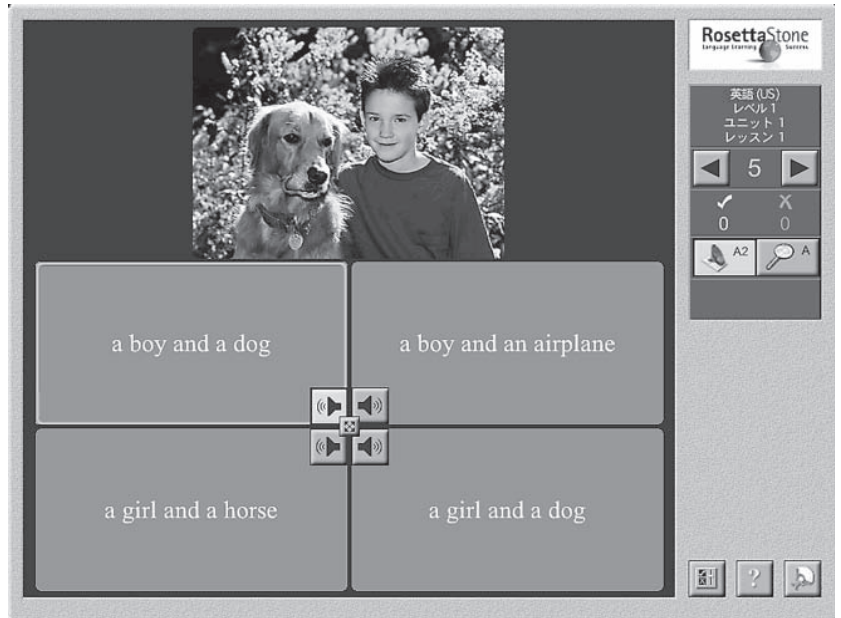
この問題は次の形式で出されます。


- 会話テキスト
- 文書テキスト
- 写真
- 会話テキスト、文書テキスト、および写真を組み合わせたもの。

- 画面の下半分で、問題について正しいと思われる解答オプションをクリックします。


解答オプションは次の形式で出されます。

- 会話テキスト
- 文書テキスト
- 写真
- 再生テキスト、書かれたテキスト、および写真を組み合わせたもの。



 スピーカー ボタンは、問題の左側、または解答オプションの中央にあります (上の写真を参照)。

- 問題または解答を繰り返すには、スピーカー ボタンをクリックします。

 • 4 つすべての解答オプションを再生するには、4 つのボックスの中心にある正方形のグラフィックスをクリックします。

テスト (2.10) 以外では、正解するまで何回でも解答できます。「言語スキル D: 会話」の練習 1、また「言語スキル E: 作文」の練習 1 および 3 以外のすべての練習では、得点が記録されます。テストでは得点も保存されます。詳細については、「コントロール パネル」(2.12) と「テストの得点」(3.1.6) を参照してください。

2.9.2 写真による練習 – 言語スキル D: 会話

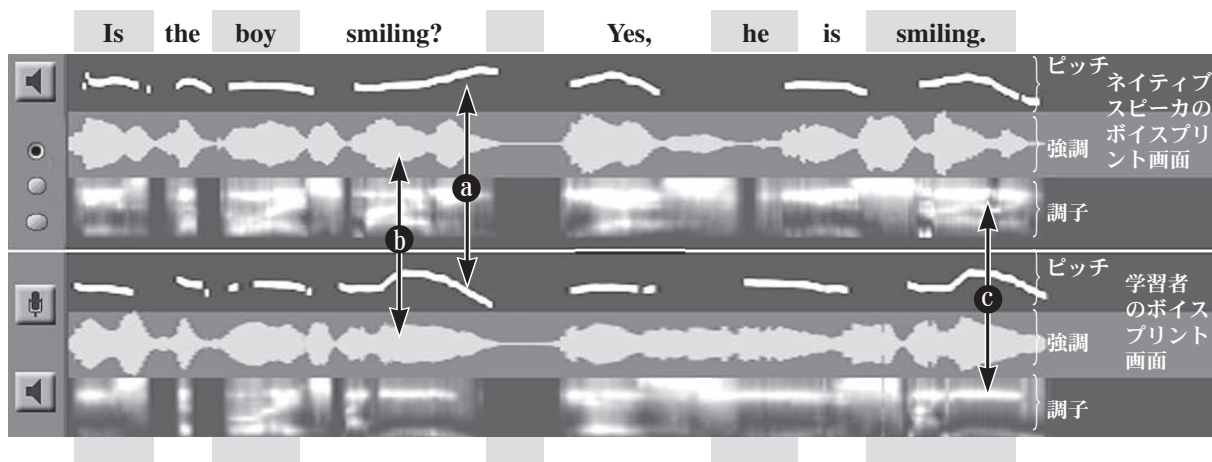
言語スキル D の練習では、言語スキル A、B、および C とは多少異なるパターンで学習を進めていきます。つまり、4 つの解答から正しい答えを選択するのではなく、再生フレーズを声に出して繰り返します。

練習を行うには

- 再生されたフレーズを聴きます。
 - 学習者がフレーズを声に出すと、自動的に録音が始まります。
話したフレーズを再生するには、画面の上部にあるスピーカー ボタンをクリックします。
 - 聞こえたとおりにフレーズを繰り返します。良い成績を上げるヒントについては、p.16 を参照してください。
フレーズを話し終わると、録音が自動的に終了します。終了しない場合は画面をクリックしてください。
 - 話したフレーズを再生するには、下部のスピーカー ボタンをクリックします。
 - 自分のボイスプリントとネイティブ スピーカのボイスプリントを比較します。ボイス プリントの詳細については、次ページを参照してください。
 - メーターを見ると、ネイティブ スピーカと自分のボイスプリントがどの程度近いかを確認できます。赤 (左側) はネイティブ スピーカの発音と大きく異なっていることを示し、緑 (右側) はネイティブ スピーカの発音に近いことを意味します。
- フレーズを再び録音するには、[録音コントロール] ボタンをクリックします。

The screenshot displays the software interface for Unit 4, Lesson 1. At the top, there is a large photo of a young boy and a smaller photo of a woman. Below the photos are two rows of audio waveforms. The top row is labeled 'ネイティブ スピーカ' (Native Speaker) and the bottom row is labeled '学習者' (Learner). To the right of the waveforms is a control panel with buttons for 'D1' and 'D', a volume slider, and a '録音コントロール' (Recording Control) button. A callout box points to the '録音コントロール' button, stating: '別の問題に取り掛かるには、大きな写真の右側にあるいずれかの小さな写真をクリックします。この練習は自動的に進みません。' (To move on to another question, click one of the small photos on the right side of the large photo. This practice does not advance automatically.) Another callout box points to the 'D' button, stating: 'メーターには、自分の発音がネイティブ スピーカの発音とどの程度近いかが示されます。アクセントが完璧でもネイティブ スピーカの発音を忠実に真似ようとしないう場合、得点は低くなります。' (The meter shows how close your pronunciation is to the native speaker's. Even if your accent is perfect, if you do not imitate the native speaker's pronunciation faithfully, the score will be low.)

ボイスプリントについて



自分の発音とネイティブ スピーカの発音はボイスプリントで比較できます。ボイスプリント画面には次の要素が表示されます。

- ピッチ (声の抑揚)
- 強調 (音節や音にかかるアクセント)
- 調子 (口腔内や鼻腔内で反響する音の微妙な強弱)

a の部分では、ネイティブ スピーカの声のピッチは上がっていますが (疑問形を表している)、学習者の声のピッチは下がっています。

b では、ネイティブ スピーカーの "smiling" の最初の音節が強調されていますが、学習者の場合は 2 番目の音節が強調されています。

c では、ネイティブ スピーカの "smiling" の 2 番目の音節は英語の正しい母音になっていますが、学習者の場合は "ee" となっています。

声に出したフレーズは何回でも再生できます。



フレーズを繰り返し再生するには、スピーカー ボタンをクリックします。

普通で速度でフレーズが繰り返されます。

やや低速で再生されます。この速度では、個々の単語を明確に聞き取ることができます。

非常に低速で再生されます。この速度では、個々の音を明確に聞き取ることができます。

メモ: Windows にインストールされているサウンド カードにマイクロフォン ゲイン コントロールが付いている場合は、録音コントロール パネルでゲイン コントロールを有効にしておいてください。

良い成績を上げるには



- これまで聞き取り、読解、作文などの言語スキルのレッスンを受けてきましたが、言語の習得には会話の練習が最も役立つといえます。学習者は、ボキャブラリーや文の構造についてはすでに熟知しているはずなので、自身の発音や強調を重点的に鍛錬できます。
- 発音を完璧なものとするには、比較的短いフレーズを何回でも声に出して繰り返すことです。
- できるだけ静かな環境で発音を練習してください。
- 最初の音と最後の音を明確に発音してください。RosettaStone プログラムでは、フレーズの最後の音が下がると、その音は無視される場合があります。
- 口元とマイクロフォンの間の距離を調整して録音ボリュームを最適化してください。イヤフォンとマイクロフォン付きのヘッドセットを使用するようにお勧めします。

2.9.3 写真による練習 – 言語スキル E: 作文

言語スキル E の練習は、言語スキル A、B、および C とは異なるパターンで行います。具体的には、タイルを配列したり再生した文を入力したりすることによって練習します。

練習 1 および 2: 入力

練習を行うには

- 問題を聞き、その写真を見ます。
- コンピュータのキーボードか画面のキーボードを使用してフレーズを入力します。キーボードには、最も一般的に使用されるアクセントや文字が表示されています。目的の文字がキーボードにない場合は、ピンク色のキーをクリックして特別なアクセントや文字が含まれた特殊キーボードを表示してください。
- 解答を確認するには、解答チェック アイコンをクリックします。  正しく解答できると新しい問題が表示されます (練習 2)。あるいは、大きな写真の右側にある 4 つのいずれかの小さな写真をクリックして問題を表示してもかまいません (練習 1)。解答が正しくない場合は、最初の間違った文字がハイライトされ、もう一度解答を入力できます。
- 正解できないまま新しい問題に取り掛かる場合は、[ギブアップ] ボタン  (練習 2) をクリックします。あるいは、大きな写真の右側にある 4 つのいずれかの小さな写真をクリックして問題を表示してもかまいません (練習 1)。

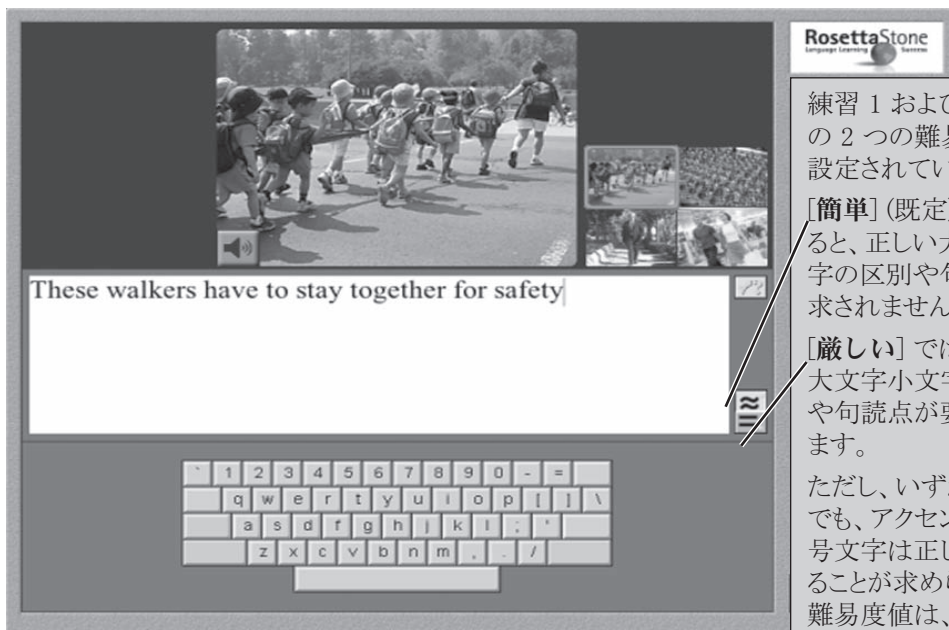
練習 1

練習 1 および 3 は自動的に進みません。別の問題に取り掛かるには、大きな写真の右側にあるいずれかの小さな写真をクリックします。次の画面へ移動するには、右向き矢印をクリックします。

問題

テキストボックス

画面のキーボード



練習 1 および 2 には次の 2 つの難易度値が設定されています。



[簡単] (既定) に設定すると、正しい大文字小文字の区別や句読点は要求されません。

[厳しい] では、厳密な大文字小文字の区別や句読点が必要です。

ただし、いずれの設定でも、アクセント付き記号文字は正しく入力することが求められます。難易度値は、目的のボタンをクリックして選択してください。

練習 3 および 4: タイル

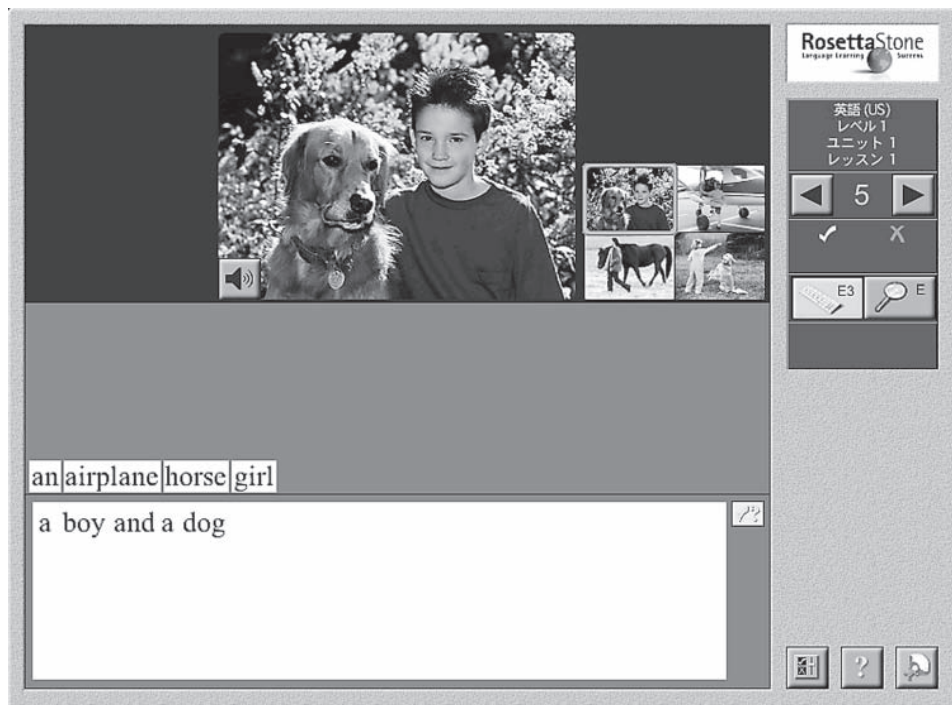
練習を行うには

- 問題を聞き、その問題の写真を見ます。
- 適切なタイルをクリックしてフレーズを組み立てていきます。最初のタイルをクリックすると、下のテキストボックスにタイルが表示されます。さらにタイルをクリックしていったフレーズや文を完成させます。テキストボックス内のタイルを並べ替えるには、タイルをクリックして正しい場所にドラッグします。テキストボックスからタイルを削除するには、タイルをクリックします。削除したタイルが、その他のタイルとともにテキストボックスの上部に表示されます。
- 解答を確認するには、解答チェックアイコンをクリックします。  ?
正解の場合は新しい問題が表示されます (練習 4)。または他の写真をクリックして問題を表示することもできます (練習 3)。
解答が正しくない場合、間違った最初のタイルがハイライトされ、もう一度タイルを並べることができます。
- 正解できないまま新しい問題に取り掛かる場合は、[ギブアップ] ボタン  (練習 4) をクリックします。あるいは、大きな写真の右側にある 4 つのいずれかの小さな写真をクリックして問題を表示してもかまいません (練習 3)。

テスト (2.10) を除くすべての練習では、正しく答えられるまで何回でもトライできます。練習 1 および 3 は練習用なので得点は記録されません。練習 2 および 4 では得点が記録されるので、テストとしても利用できます。得点の詳細については、「コントロール パネル」(2.12) を参照してください。

練習 3

問題

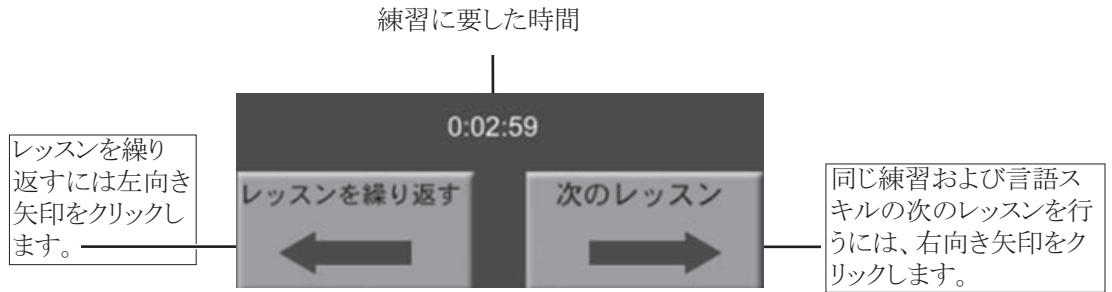


タイル

テキスト
ボックス

2.9.4 終了画面

解説付きの練習またはテストが完了すると、終了画面が表示されます。



別の練習または言語スキルの次のレッスンを行うには、コマンド キー (Macintosh) または Ctrl キー (Windows) を押しながら右向き矢印をクリックします。次のレッスンの [アクティビティ] 画面 (2.5) に移動します。



別の練習または言語スキルの同じレッスンを行うには、[中止] ボタンをクリックします。中止したレッスンの [アクティビティ] 画面に戻ります。

メニュー画面 (2.1) に戻るには、Shift キーとコマンド キー (Macintosh) を押したまま、または Shift キーおよび Ctrl キー (Windows) を押したまま [中止] ボタンをクリックします。

2.10 テスト

テストでは次の方法によってレッスンをどの程度マスターしているかを評価できます。

- 正しい解答を 1 回しか選択できないようにする。
- 学習の進み具合をグラフ化できるように、テストのすべての得点を保存する。

テストの得点は設定パネル (3.1.6) から表示できます。

メモ: テストの得点は、ログイン (3.1.1) した場合のみ記録されます。ゲストとしてログインすると、テストの得点は記録されません。



テスト機能を有効にすると、テスト アイコンが練習ボタンの右側に表示されます。

テストを受けるには

- テスト ボタンをクリックします。
- 目的の練習をクリックします。



2.11 モード

モードは、特定の言語スキル (2.6) および練習 (2.9) についてレッスン (2.4) マテリアルを学習するためのさまざまな方法を提供するものです。

すべてのモードの有効化/無効化の切り替えは、[アクティビティ] 画面 (2.6) で行うことができます。

次のモードがあります。

- 遅延 (2.11.1)
- タイマー (2.11.2)

2.11.1 遅延モード

遅延モードでは、問題を見たり、聞き取ったり、読んだりしてから解答オプションが表示されます。問題は出された後に非表示にされ、解答オプションが表示されます。

記憶力および理解力を高めるには遅延モードを使用してください。

遅延モードを有効にするには

- [アクティビティ] 画面のコントロール パネルの [遅延] ボタンをクリックします。
- 目的の練習をクリックします。



遅延モードで練習を行うには

- 問題を聞きます (または見るか読みます)。
- 解答オプションを聞いたら (または見るか読んだりしたら)、正しい解答を選択します。

2.11.2 タイマー

タイマーは、学習者が解答オプションを選択するまでの猶予時間を設定します。割り当てられた時間内に解答を選択しないと、次の問題へ自動的に進みます。

タイマーを有効にするには

- [タイマー] ボタンをクリックします。



- [タイマー] ボタンの横の数字の上下にある矢印をクリックしてタイム リミット (1 ~ 60 秒) を設定します。既定のタイム リミットは 5 秒です。
- 目的の練習をクリックします。
- タイム リミットのカウントダウンは、問題が提出されると同時に開始されます。


学習者の反応を速くするには、タイマーを使用するのが有効です。

メモ: タイマー モードと遅延モードを一緒に使用すると、実生活のコミュニケーションのおおよそのテンポを把握できます。いずれのモードも練習とテストで使用できます。

5

2.12 コントロール パネル

画面の右側には常にコントロール パネルが表示されます。



• 言語、製品、ユニット、およびレッスンはいつもここに表示されます。

• これらの矢印を使用すると、テスト以外で、レッスンのクワッドまたは問題を切り替えることができます。次の画面に移動するには右向き矢印をクリックします。前の画面に戻るには、左向き矢印をクリックします。

• 得点は 100 点満点です。正解と不正解の両方が計算されます。写真によるレッスンにおけるクワッドは 1 つあたり 10 点満点です。初回で正解した場合は 4 点、2 回目は 3 点、3 回目は 2 点、4 回目は 1 点です。ビデオによるレッスンの各クイズは 5 点です。音声によるレッスンの各クイズは 10 点です。

• プレビューと練習を切り替えるには、[プレビュー/練習] トグル スイッチを使用します。[プレビュー] (2.7) に切り替えるには [プレビュー] ボタン (右側) をクリックします。練習を再開するには、練習ボタン (左側) を再びクリックします。

• 4 つの言語 (アラビア語、中国語、ヘブライ語、日本語) には複数の言語スクリプトがあります。使用する言語スクリプトを変更するには、目的の言語の [言語スクリプト] ボタンをクリックします。

• [ヘルプ] ボタンをクリックすると、いつでもオンライン ヘルプ テキストにアクセスできます。詳細については、「はじめに」(1.0) を参照してください。

• 前の画面へ戻るには、[中止] ボタンをクリックします。たとえば、レッスンの途中で [中止] ボタンをクリックすると、[アクティビティ] 画面へ戻ります。

• プログラムの設定を変更するには、設定パネル ボタンをクリックします。詳細については、「プログラムの設定」(3.0) を参照してください。

プレビューでコントロール パネルを使用した場合は、次の操作も可能です。



• テキストの表示/非表示を切り替えます。

• 自身の音声を録音し、ネイティブ スピーカの声と比較します。

• 写真の表示/非表示を切り替えます。

詳細については、「プレビュー」(2.7) を参照してください。

3.0 プログラムの設定

このセクションでは、設定パネルを使用してプログラムの設定を調整する方法を説明します。



- コントロール パネル (2.12) の右下にある [設定] ボタンをクリックして設定パネルを開きます。

ログイン (3.1.1) している場合、プログラムの設定に加えた変更内容は保存されますが、保存された変更内容が有効になるのはログインしているときだけです。ゲストとしてログインしている場合、変更内容は既定のプログラム設定になります。

3.1 [ユーザー オプション] タブ

[ユーザー オプション] タブは、設定パネルの 1 番上のタブです。



- 画面の右下にある [設定] ボタンをクリックして設定パネルを開きます。
- 設定パネルが開き、[ユーザー オプション] タブが表示されます。

• ログインとログアウト (3.1.1)

• プログラムのユーザー インターフェイス言語の変更 (3.1.2)

• ヒントの有効化または無効化 (3.1.3)

• フィードバック アイコンの変更 (3.1.4)

• 全画面表示モードの有効化または無効化 (3.1.5)

• 保存されたテストの得点の表示またはエクスポート (3.1.6)

• 設定パネルの終了

• オンライン ヘルプ テキストへのアクセス

3.1.1 ログインとログアウト

プログラムの初回起動時にログイン画面が表示されます。ログインとログアウトは、設定パネル (3.0) の [ユーザー オプション] タブ (3.1) を使用して行うこともできます。



- 画面の右下にある [設定] ボタンをクリックして設定パネルを開きます。
- 設定パネルが開き、[ユーザー オプション] タブが表示されます。



[ユーザー オプション] タブで、次の手順を実行します。

- [ID] フィールドの横にある [ログイン] ボタンをクリックします。



- [ログイン] 画面が表示されます。

ユーザー名を使用してログインするには

- [ユーザー名] フィールドにユーザー名を入力して [OK] をクリックします。
- 以前にログインしたことがある場合、[ユーザー名] ボックスの下に表示されている [ゲスト] をクリックしてユーザー名を選択できます。プルダウン メニューが表示されます。
- マウス カーソルを自分のユーザー名の上に移動してクリックします。
1 台のコンピュータには、最大 15 のユーザー名を保存できます。



ログオンするときには、ユーザー プロファイルが作成されます。ユーザー プロファイルは以下の機能を提供します。

- テストの得点 (2.10、3.1.6) の保存
- プログラムの設定の変更内容 (3.0) の保存 (音量レベルやフィードバック アイコンの選択など)



ユーザー プロファイルを削除するには、ユーザー名を選択して [削除] ボタンをクリックします。

ゲストとしてログインするには

- [ユーザー名] フィールドを空白にしたまま、[OK] をクリックします。

ゲストとしてログインした場合、以下の制限があります。

- 既定のプログラムの設定を変更できません。
- テストの得点 (2.10) は保存されません。
- プログラムでの学習進捗状況は記録されません。

ログアウトするには

- 設定パネルの [ユーザー オプション] タブを開きます。
- [ID] フィールドの横にある [ログアウト] ボタンをクリックします。
- [ID] フィールドに表示される文字列が "ログインしていない" に変わります。

3.1.2 ユーザー インターフェイスの言語

ユーザー インターフェイスの言語は、プログラムのコンポーネント、画面のタイトル、およびヒントの表示で使用される言語です。たとえば、「ユニット」、「アクティビティ」、および「解説付きの練習」はすべてユーザー インターフェイスの一部です。

ユーザー インターフェイスの言語設定にアクセスするには



- 画面の右下にある [設定] ボタンをクリックして設定パネルを開きます。
- 設定パネルが開き、[ユーザー オプション] タブが表示されます。



- [ユーザー インターフェイス] 設定は、[ユーザー オプション] タブの 2 番目の項目です。

ユーザー インターフェイスの言語を変更するには



- [ユーザー インターフェイス] ボックスをクリックします。すべての使用可能な言語が表示されます。
- 使用する言語を選択します。

既定のユーザー インターフェイスの言語は英語です。

3.1.3 ヒント

ヒントは、プログラムの特定のボタンの上にマウス カーソルを置いたときに表示される小さなラベル テキストです。

ヒントの設定にアクセスするには



- 画面の右下にある [設定] ボタンをクリックして設定パネルを開きます。
- 設定パネルが開き、[ユーザー オプション] タブが表示されます。



- [ヒント] 設定は、[ユーザー オプション] タブの 3 番目の項目です。



ヒントを有効または無効にするには

- 目的のボタンをクリックします。

3.1.4 フィードバック アイコン

フィードバック アイコンは、練習で選択した解答の正誤を示します。

フィードバック アイコン設定にアクセスするには



- 画面の右下にある [設定] ボタンをクリックして設定パネルを開きます。
- 設定パネルが開き、[ユーザー オプション] タブが表示されます。



- [フィードバック アイコン] 設定は、[ユーザー オプション] タブの 4 番目の項目です。

フィードバック アイコンのセットを選択するには



- 選択したセットの横にあるボタンをクリックします。

3.1.5 全画面表示モード

RosettaStone の表示モードを選択できます。

- 画面全体に表示する (全画面表示モード)。
- デスクトップまたはその他のプログラムが表示されるようにウィンドウで実行する。

メモ: プログラムをウィンドウで実行するには、画面解像度が 800 x 600 以上である必要があります。

全画面表示モードの設定にアクセスするには



- 画面の右下にある [設定] ボタンをクリックして設定パネルを開きます。
- 設定パネルが開き、[ユーザー オプション] タブが表示されます。



- [全画面表示] 設定は、[ユーザー オプション] タブの 5 番目の項目です。

全画面表示を有効または無効にするには



- 目的のボタンをクリックします。

3.1.6 テストの得点

テストの得点にアクセスするには



- 画面の右下にある [設定] ボタンをクリックして設定パネルを開きます。



- 設定パネルが開き、[ユーザー オプション] タブが表示されます。
- テストの得点にアクセスするためのオプションは、[ユーザー オプション] タブの 6 番目の項目です。[得点] オプションが表示されていない場合は、ログインして、もう一度テストを受ける必要があります。詳細については、「テスト」(2.10) および「ログインとログアウト」(3.1.1) を参照してください。

テストの得点は、以下の場合にだけ保存できます。

- ログイン (3.1.1) している場合
- ログインしているときに少なくとも 1 つのテスト (2.10) を受けた場合



テストの得点を表示するには

テストの得点は Web ブラウザで表示できます。

- [表示] をクリックします。テストの得点が表示されます。

テストの得点をエクスポートするには

テストの得点はテキストまたは HTML ファイルにエクスポートできます。

- テキスト ファイル: 任意のテキスト エディタまたはワード プロセッサで表示または印刷できる標準の ASCII ファイルです。
- HTML ファイル: Web ブラウザで表示できます。
- [エクスポート] をクリックします。
- ファイルを保存する場所 (ハードドライブまたはリムーバブル ディスク) を選択します。
- [保存] をクリックして、テストの得点を HTML またはテキスト ファイルに保存します。
- テストの得点が指定した場所にエクスポートされ、ファイルを開いて印刷することや電子メールで送信することができます。

3.2 [サウンド オプション] タブ

[サウンド オプション] タブは、設定パネルの中央のタブです。



- 画面の右下にある [設定] ボタンをクリックして設定パネルを開きます。
- 2 番目のタブをクリックします。



• 音量の変更 (3.2.1)

• フィードバック サウンドの
変更または無効化 (3.2.2)

• 設定パネルの終了

3.2.1 音量

音量の設定にアクセスするには



- 画面の右下にある [設定] ボタンをクリックして設定パネルを開きます。
- [サウンド オプション] タブをクリックします。



- [音量] 設定は、[サウンド オプション] タブの 1 番目の項目です。



音量を上げるには

- [音量] バーのスライダをクリックして右にドラッグします。
または
- 右向きの矢印 ([音量] バーの横) をクリックします。

音量を下げるには

- スライダをクリックして左にドラッグします。
または
- 左向きの矢印 ([音量] バーの横) をクリックします。

• オンライン ヘルプ テキストへのアクセス

3.2.2 フィードバック サウンド

フィードバック サウンドは、選択した解答オプションの正誤を示します。6 つの "正解" サウンドと 6 つの "不正解" サウンドを選択できます。またはフィードバック サウンドを無効にできます。

フィードバック サウンド設定にアクセスするには



- 画面の右下にある [設定] ボタンをクリックして設定パネルを開きます。





- [サウンド オプション] タブをクリックします。

- [フィードバック サウンド] 設定は、[サウンド オプション] タブの 2 番目の項目です。



フィードバック サウンドを変更するには

- 番号が付いたボタンをクリックしてフィードバック サウンドを選択します。
-  をクリックすると、フィードバック サウンドは質問に解答するときにランダムに再生されます。
-  をクリックすると、フィードバック サウンドが無効になります。

3.3 [レベル 3 オプション] タブ

[レベル 3 オプション] タブは、設定パネルの下部のタブです。他の製品には適用されないレベル 3 固有のオプションが含まれています。

4.0 リファレンス

リファレンス セクションには、以下の情報が含まれています。

- システム要件 (4.1)
- トラブルシューティング (4.2)
- 技術サポートの連絡先情報 (4.3)
- 用語と画像の解説 (4.4)
- 索引 (4.5)

4.1 レベル レベル 1 および 2 のシステム要件: CD-ROM

Windows

最小要件

- Windows 95/98/Me または NT 4.0/2000 または XP
- Pentium 233 MHz プロセッサ
- 64 MB の RAM (Windows 2000 または XP の場合は 96 MB)
- 35 MB のハードドライブ空き容量
- 4 倍速 CD-ROM ドライブ
- 16 ビット Windows 互換サウンド カード
- マイクロフォン (音声認識機能を使用する練習用)

推奨構成

- Windows 98/Me/XP
- Pentium 350 MHz プロセッサ
- 128 MB の RAM
- 35 MB のハードドライブ空き容量
- 16 倍速 CD-ROM ドライブ
- 32 ビット以上のカラー ディスプレイ
- SoundBlaster 16 カードまたはそれ以上
- ヘッドセット式マイクroフォン

Mac OS

最小要件

- Mac OS 8.6 以降 (OS X の Classic モードが必要)
- PowerPC G3 233 MHz プロセッサ
- 64 MB の空き RAM (OS X の場合は 96 MB)
- 35 MB のハードドライブ空き容量
- 4 倍速 CD-ROM ドライブ
- PlainTalk 対応マイクroフォン (音声認識機能を使用する練習用)

推奨構成

- Mac OS 9.0.4 以降 (OS X を含む)
- PowerPC G3 400 MHz プロセッサ
- 128 MB の RAM
- 35 MB のハードドライブ空き容量
- 16 倍速 CD-ROM ドライブ
- 32 ビット以上のカラー ディスプレイ
- PlainTalk 対応マイクroフォンまたはヘッドセットマイクroフォン

4.2 トラブルシューティング

4.2.1 サウンド

RosettaStone プログラムを実行するときにサウンドが再生されない場合、次の手順を実行してください。

- プログラムの音量 (3.2.1) が 0 以上に設定されていることを確認します。
- コンピュータのオペレーティング システムの音量が 0 以上に設定されていて、ミュートがオフになっていることを確認します。
- それでもサウンドが再生されない場合、次の手順を実行してください。

Windows 98:

1. [コントロール パネル] の [マルチメディア] を開き、[オーディオ] タブをクリックします。
2. [優先するデバイスのみ使う] を選択します。
3. [OK] をクリックします。

Windows 2000:

メモ: 次の手順を実行すると、サウンド デバイスとしてのモデムが無効になりますが、通信デバイスとしてのモデム機能には影響ありません。

1. [コントロール パネル] の [サウンドとマルチメディア] を開きます。
2. [ハードウェア] タブをクリックします。
3. モデム デバイスを選択します。
4. [プロパティ] をクリックします。[ユニモデム半二重オーディオ デバイスのプロパティ] ダイアログ ボックスが表示されます。
5. [ユニモデム半二重オーディオ デバイスのプロパティ] ダイアログ ボックスを再度開き、[プロパティ] タブをクリックします。
6. [オーディオ デバイス] を開きます。
7. [モデム WAVE ドライバ] を選択します。
8. [プロパティ] ボタンをクリックします。
9. [このデバイス経由では割り当てない] を選択します。
10. [OK] をクリックします。

Mac OS

[コントロール パネル] の [サウンド] を開き、適切な出力デバイスが選択されていることを確認します。

サウンドの音質が悪い場合、次の可能性が考えられます。

- サウンド カード ドライバを更新する必要がある可能性があります。コンピュータまたはサウンド カードのメーカーの Web サイトを参照して、オーディオ デバイスのアップデートを検索してください。
- サウンド カードが RosettaStone との互換性のないものである可能性があります。技術サポートに連絡してください (4.3)。

このセクションでは、RosettaStone プログラムを実行する際に最も一般的な問題について説明しますが、包括的なトラブルシューティングは提供されていません。その他の問題の解決方法については、オンライン ヘルプ テキストのセクション 4.2 を参照してください。

4.2.2 録音

RosettaStone プログラムで音声録音が機能しない場合、次の手順を実行してください。

- 外部マイクروفオンを使用している場合、マイクروفオンが正しいポートまたはジャックに差し込まれていることを確認してください。

Windows

- [スタート] メニューをクリックし、[プログラム] ([すべてのプログラム])、[アクセサリ]、[エンターテイメント]、[ボリューム コントロール] の順にクリックします。
- [オプション] メニューの [プロパティ] をクリックします。
- [録音] を選択します。
- ウィンドウの下部に表示されているボックスをすべてチェックします。
- [OK] をクリックします。
- マイクروفオンが有効であること、および [選択] ボックスがチェックされていることを確認します。

Mac OS

- [コントロール パネル] の [サウンド] を開きます。
- 適切な入力デバイスが選択されていることを確認します。

発音し終わっても録音が停止しない場合、次の手順を実行してください。

- バックグラウンド ノイズが発生していないことを確認します。
- コンピュータのノイズや振動からマイクروفオンを隔離します。
- 画面上の任意の場所をクリックして録音を手動で停止する必要がある場合があります。

録音の再生に多くの雑音が含まれている場合、次の手順を試してください。

- 別のマイクروفオンを使用します。
- サウンド カードドライバを更新する必要がある可能性があります。コンピュータまたはサウンド カードのメーカーの Web サイトを参照して、オーディオ デバイスのアップデートを検索してください。
- サウンド カードが RosettaStone との互換性のないものである可能性があります。技術サポートに連絡してください (4.3)。

4.3 技術サポート情報



オンライン ヘルプ テキストには、このドキュメントに含まれている情報が記載されています。オンライン ヘルプ テキストは、<http://www.RosettaStone.com/home/support> でアクセスできます。または、画面の右下にある [ヘルプ] ボタンをクリックしてアクセスすることもできます。

その他のサポートが必要な場合は、Fairfield Language Technologies の技術サポート チームに連絡してください。

電話 1-800-788-0822 (フリー ダイヤル) または 1-540-432-6166
技術サポートの営業時間: 月曜日から金曜日の午前 9 時から午後 6 時 (米国東部時間)

FAX 1-540-432-0953

郵送 135 W. Market St.
Harrisonburg, VA 22801 USA

電子メール support@RosettaStone.com

その他の情報

- 電子メール: info@RosettaStone.com
- Web サイト: <http://www.RosettaStone.com>

4.4 用語と画像の解説

[ID] フィールド: [ユーザー オプション] タブのフィールドで、ログインしているユーザーが表示されます。

[Language Skill (言語スキル)] タブ: [アクティビティ] 画面の左側にあるタブです。タブの 1 つをクリックすると、その言語スキルで学習できる練習が表示されます。

[アクティビティ] 画面: レッスンを選択した後に表示される画面です。この画面で言語スキル、練習、およびモードを選択できます。

アプリケーション: RosettaStone を実際に実行するプログラムです。言語データ ディスクを使用する前にアプリケーションをインストールする必要があります。

アプリケーション ディスク: アプリケーション プログラムが含まれているディスクです。アプリケーションは言語データとは別のディスクに含まれている場合がありますが、一部の製品 (Traveler、PowerPac、および Explorer) ではアプリケーションと言語データは同じディスクに含まれています。

[エクスポート] ボタン (テストの得点): このボタンをクリックすると、テストの得点をエクスポートして、テキストまたは HTML ファイルのいずれかに保存できます。

オンライン ヘルプ テキスト: プログラムにリンクされた仮想バージョンの『ユーザー ガイド』です。オンライン ヘルプ テキストには、各画面の右下にある [ヘルプ] ボタンをクリックして随時アクセスできます。現在表示している画面に関連するオンライン ヘルプ テキストが表示されます。オンライン ヘルプ テキスト内のリンクをクリックすると、ドキュメント内の別のトピックに移動できます。

音量: フィードバック サウンドの音量です。音量は、設定パネルの [サウンド オプション] タブで調整できます。

音量バー: 設定パネルの [サウンド オプション] に表示される 1 から 10 までの番号が付いたバーで、[音量] 設定を示します。

解説付きの練習: 各言語スキル内でレッスン教材を学習する方法の 1 つです。解説付の練習では、その言語スキルで使用可能なすべての練習とモードの組み合わせを使用してレッスン教材を学習できます。

解答オプション: 問題の下に表示される 4 つの画像、テキスト、音声、またはこれらの組み合わせです。解答オプションの 1 つが問題の正解です。正しいと思われる答をクリックし、次の問題に進みます。

仮想キーボード: 言語スキル E (作文) の練習 1 および 2 で表示されるキーボード レイアウトです。仮想キーボードには、学習言語の文字に対応したキーボード ボタンが表示されます。

[ギブアップ] ボタン: 言語スキル E (作文) の写真による練習 3 および 4 のテキスト ボックスの横に表示される赤い X アイコンのボタンですこのボタンをクリックすると、問題に解答せずに次の問題に進みます。

ゲスト: RosettaStone プログラムの既定のユーザー名です。ユーザーは、ゲストとしてログインするか、別のユーザー名を選択してユーザー プロファイルを作成できます。ゲストとしてログインした場合、プログラム設定を変更することは可能ですが、テスト結果は保存できません。

言語: RosettaStone プログラムで学習する言語です。コントロール パネルの最上部に表示されます。

言語スキル: レッスン教材に関する 5 つのアプローチです。重点が置かれているコミュニケーション要素はアプローチごとに異なり、言語スキル A は聞き取りと読解、言語スキル B は聞き取り、言語スキル C は読解、言語スキル D は会話、そして言語スキル E は作文に焦点が当てられています。

言語データ ディスク: RosettaStone プログラムの言語情報コンポーネントです。アプリケーションとは別のディスクに含まれていることがありますが、製品によってはアプリケーションと言語データは同じ CD-ROM に含まれています。アプリケーションをインストールした後、このディスクを挿入してプログラムを使用します。

コントロール パネル: 各画面の右上に表示される情報とボタンのブロックです。

シーン: 1 つのレッスンとして学習するビデオのセクションです。

シーン選択バー: ビデオによるレッスンのビデオ画面のすぐ下にある番号付きのボタンの列です。それぞれのボタンは、ビデオのシーンに対応しています。番号をクリックすると、対応するシーンに移動できます。

[写真] ボタン: プレビューで使用できる 3 つのボタンのうちの 1 つで、[練習/プレビュー] トグルスイッチのすぐ下にあります。[写真] ボタンをクリックして、画像の表示と非表示を切り替えます。

終了画面: 解説付きの練習、練習、またはテストを終了したときに表示される画面です。この画面から、終了した練習やテストをもう一度やり直すことや、別のレッスン、言語スキル、または練習に移動することができます。

スピーカー ボタン: このボタンをクリックすると、音声もう一度再生されます。

製品: RosettaStone プログラムのバージョンを構成するユニットの集合です。現在の製品は、レベル 1、レベル 2、レベル 3、Traveler、Explorer、および PowerPac です。各言語ですべての製品が提供されているわけではありません。レベル 3 には、写真、ビデオ、および音声ユニットが含まれています。その他のすべての製品には、写真ユニットだけが含まれています。

設定パネル: プログラムの設定のオプションを示すウィンドウです。設定パネルには、[ユーザー オプション] タブ、[サウンド オプション] および [レベル 3 オプション] タブという 3 つのタブがあります。設定パネルにアクセスするには、各画面の右下にある [設定] ボタンをクリックします。

[設定] ボタン: 各画面の右下にある 3 つのボタンの左のボタンです (チェック マーク、"X"、およびスライド バー アイコンの組み合わせ)。このボタンをクリックすると、設定パネルが表示されます。

全画面表示モード: RosettaStone プログラムを画面全体またはウィンドウで実行するオプションです。このオプションは、設定パネルの [ユーザー オプション] タブにあります。

タイマー: 練習またはテストを実行するモードの 1 つです。設定されているタイム リミット内に解答しない場合、不正解となり次の問題に進みます。

[タイマー] ボタン: コントロール ボタンにある 3 つのボタンのうちの 1 つで、[練習/プレビュー] トグルスイッチのすぐ上にあります。このボタンをクリックすると、タイマーが有効になります。

タイム リミット: タイマー モードの設定で、この時間内に解答しない場合は不正解になります。タイマーは、[アクティビティ] 画面のコントロール パネルにある [タイマー] ボタンをクリックすると有効になります。タイム リミットは、[タイマー] ボタンの横にある上または下向きの矢印をクリックして設定できます。既定のタイム リミットは 5 秒です。

タイル: 言語スキル E (作文) の練習 1 および 2 で使用されます。タイルは、単語または句読点を表すブロックです。問題を聞いた後、タイルを選択して、問題の通りにタイルを並べます。

[遅延] ボタン: [アクティビティ] 画面のコントロール パネルにあります。クリックすると遅延モードを有効または無効にできます。

遅延モード: 言語スキル A、B、および C の練習モードの 1 つです。遅延モードでは、問題が表示または再生されている間、解答オプションが非表示になります。問題が表示または再生された後、解答オプションだけが表示されます。

[中止] ボタン: 各画面の右下にあるボタンです。このボタンをクリックすると、前の画面に戻ります。練習またはテストを実行しているときに [中止] ボタンをクリックすると、[アクティビティ] 画面に戻ります。[メニュー] 画面で [中止] ボタンをクリックすると、RosettaStone プログラムが終了します。

テキスト コントロール: 音声によるレッスンで音声テキストおよび発音の再生、一時停止、巻戻し、または早送りを行うためのボタンです。

テキスト サイズ: スクリプトのテキスト (ビデオ ユニット) および問題 (音声および写真ユニット) は、3 つのサイズで表示できます。テキスト サイズは、設定パネルの [レベル 3 オプション] タブで調整できます。

[テキスト] ボタン: プレビューで使用できる 3 つのボタンのうちの 1 つで、[練習/プレビュー] トグル スイッチのすぐ下にあります。[テキスト] ボタンをクリックして、テキストの表示と非表示を切り替えます。

テスト: 各言語スキル内でレッスン教材を学習する方法です。テスト機能を使用すると、学習の進捗状況を把握し、さまざまな練習における理解度をチェックできます。

テストの得点: テストでの正解率と所要時間が表示されます。テストの得点は、ログインしてテストを受けた場合にだけ保存できます。保存されたテストの得点は、設定パネルの [ユーザー オプション] タブからアクセスできます。

得点: 練習における正解と不正解の数です。満点は 100 点です。1 つのテストは 4 つの問題で構成されていて、初回で正解した場合は 4 点、2 回目は 3 点、3 回目は 2 点、4 回目は 1 点です。ただし、初回が不正解の場合は 4 点が差し引かれ、以下、正解の場合と同様に点数が差し引かれます。ビデオによるレッスンでは、それぞれの解答の点数は 5 点です。音声によるレッスンでは、それぞれの解答の点数は 10 点です。

難易度レベル: 言語スキル E (作文) の練習 1 および 2 の設定で、テキスト ボックスの右側にあります。[簡単] (既定) では、大文字や句読点の正しい用法は必要ありません。[厳しい] では、大文字および句読点の正しい用法が要求されます。

[表示] オプション (テストの得点): このオプションを使用すると、テストの得点が Web ブラウザに表示されます。このオプションは、設定パネルの [ユーザー オプション] タブにあります。テストの得点は、現在ログインしているユーザーが過去にログインしてテストを受けたことがある場合にのみ表示できます。

ヒント: ボタンまたは機能の上にマウス カーソルを置くと表示される小さなラベル テキストです。ヒント機能は、設定パネルの [ユーザー オプション] タブで有効または無効にできます。

フィードバック アイコン: 解答の正誤を示す画像です。フィードバック アイコンは、設定パネルで変更できます。

フィードバック サウンド: 解答の正誤を示すサウンドです。フィードバック サウンドは、設定パネルで変更することや無効にすることができます。

プレビュー: レッスン教材を学習するための方法の 1 つです。プレビューでは、画像に一致したテキストの表示と音声再生を行って答を確認できます。読解と聞き取り、および発音の練習もできます。プレビューでは得点は記録されません。

[プレビュー] ボタン: このボタンは [アクティビティ] 画面にあり、プレビューを選択するために使用します。

プログラムの設定: RosettaStone プログラムの環境で変更できる設定です。プログラムの設定には、音量、フィードバック サウンドとアイコン、およびユーザー インターフェイスの言語が含まれます。すべてのプログラムの設定は、設定パネルで変更できます。

[ヘルプ] ボタン: 各画面の右下にある 3 つのボタンの中央のボタンです。このボタンをクリックすると Web ブラウザが開き、現在、ユーザーが表示しているプログラム画面に関連するヘルプ セクションのオンライン ヘルプ テキストが表示されます。

ボイスプリント: 言語スキル D (会話) の練習で表示されるチャートで、会話のピッチ、波形、およびトーンを示します。上の部分には、ネイティブ スピーカーのピッチ、波形、およびトーンが表示されます。下の部分には、学習者が録音した発音のピッチ、波形、およびトーンが表示されます。

マイクアイコン アイコン: このボタンをクリックして、音声を録音します。この機能は、言語スキル D (会話) のプレビューで使用できます。

メーター: 言語スキル D (会話) の写真による練習で [練習/プレビュー] トグル スイッチのすぐ下にある色分けされた扇形のメーターです。このメーターは、ユーザーの発音がネイティブ スピーカーの発音にどれだけ近いかを示します。

[メニュー] 画面: 言語、製品、ユニット、および学習するレッスンを選択する画面です。この画面は、ログインした後に表示されます。

モード: 練習またはテストを実行するときの方法で、遅延とタイマーの 2 つがあります。

問題: 写真、会話テキスト、文書テキスト、またはこれらの任意の組み合わせです。練習で問題が表示または再生されたら、適切な解答を選択します。

ユーザー インターフェイス: プログラムの画面 (メニュー、アクティビティ) および機能 (練習、プレビュー、解説付きの練習) に表示されるテキストです。

ユーザー インターフェイス言語: ユーザー インターフェイスの言語です。ユーザー インターフェイス言語は、設定パネルの [ユーザー オプション] タブにあります。

[ユーザー オプション] タブ: 設定パネルの最初のタブです。[ユーザー オプション] タブでは、ログインとログアウト、ユーザー インターフェイス言語の変更、ヒントの有効化と無効化、フィードバック アイコンの変更、全画面表示モードの有効化と無効化、およびテストの得点の表示 (可能な場合) を行うことができます。

ユーザー プロファイル: プログラムのアカウントです。ユーザー プロファイルは、ログインすることによって作成できます。ユーザー プロファイルには、設定の変更内容およびテストの得点が保存され、最後にプログラムを終了した時点における画面が記録されます。

[ユーザー名] フィールド: ログインするときにユーザーの名前を入力するフィールドです。

ユニット: レッソンの集合です。1 つの製品は複数のユニットで構成され、1 つのユニットは複数のレッスンで構成されています。レベル 3 には、写真、ビデオ、および音声の 3 種類のユニットがあります。その他の製品には、写真ユニットのみが含まれています。

レッスン: RosettaStone プログラムのビルディング ブロックとして機能し、自己ペースで進めることのできる構造化された言語学習内容のシーケンスです。レッスン教材は、言語スキル、プレビュー、解説付きの練習、練習、テスト、およびモードを通して学習できます。

[レベル 3 オプション] タブ: 設定パネルの 3 番目のタブです。このアイコンをクリックすると、レベル 3 固有のプログラム設定 (ビデオのバックグラウンド ミュージックの音量、テキスト サイズ、用語集の有効化と無効化、および自動スクロールの有効化と無効化) を変更できます。

練習: 各言語スキル内でレッスン教材を学習する方法の 1 つです。RosettaStone プログラムの中核的なアクティビティである練習では、写真、会話テキスト、および文書テキストの問題と解答オプションの組み合わせを通して学習することができます。レベル 3 には、写真、ビデオ、および音声による練習が含まれています。その他のすべての製品には、写真による練習だけが含まれています。

[練習/プレビュー] トグル スイッチ: プレビューと練習のコントロール パネルにある2つの隣接したボタンのセットです。このボタンを使用して、プレビュー (虫眼鏡アイコン) と練習 (言語スキル A のシンボル) を切り替えます。

練習ボタン: このボタンは [アクティビティ] 画面にあり、練習を選択するために使用します。それぞれの練習ボタンは、該当する練習の問題と解答オプションで使用されている写真、会話テキスト、および文書テキストの組み合わせを示します。

ログイン画面: 設定パネルの [ユーザー オプション] タブに関連付けられた画面で、特定のユーザー プロファイルを使用したログインまたはゲスト アカウントでのログイン、別のユーザー プロファイルへの変更、およびユーザー プロファイルの作成と削除を行うことができます。

[録音コントロール] ボタン: プレビューで使用できる 3 つのボタンのうちの 1 つで、[練習/プレビュー] トグル スイッチのすぐ下にあります。このボタンをクリックするとマイク機能があり、自分の発音を録音してネイティブ スピーカーの発音と比較できます。

4.5 索引

- QuickTime: p. 4
 - RosettaStone:
 - アプリケーションのアンインストール: p. 5
 - アプリケーションのインストール: p. 4
 - 言語データ ディスクを使用した実行: p. 5
 - 構成: p. 3
 - 手法: p. 2
 - プログラムの操作: p. 6 ~ 26
 - Traveler:
 - RosettaStone の構成における製品: p. 3
 - [アクティビティ] 画面: p. 9
 - [言語スキル] タブ: p. 10
 - 終了画面からアクセスするには: p. 24
 - 次も参照:「終了画面」
 - [メニュー] 画面からアクセスするには: p. 9
 - 練習ボタン: p. 13
 - アプリケーション:
 - アプリケーションのアンインストール: p. 5
 - インストール: 4
 - オンライン手順: p. 4、
 - 言語データと同じディスクへの収録: p. 4、5
 - オンライン ヘルプ テキスト: p. 1
 - 画面の [ヘルプ] ボタンの位置: p. 26
 - 音量: p. 32
 - [サウンド オプション] タブの設定値の位置: p. 32
 - 変更するには: p. 32
 - 解説付きの練習: p. 12
 - RosettaStone の構成: p. 3
 - [アクティビティ] 画面: p. 9、12、
 - 解答オプション:
 - 写真による練習: p. 14
 - 遅延モードでの機能: p. 25
 - 技術サポート情報: p. 40
 - [ギブアップ] ボタン:
 - 画面上の位置: p. 26
 - 終了画面の機能: p. 24
 - クワッド: p. 8
 - 得点付け: p. 26
 - ゲスト:
 - ログイン時の利点: p. 29、次も参照:「ログインとログアウト」
 - 言語 (習得対象): p. 7
 - RosettaStone の構成: p. 3
 - コントロール パネル上での表示: p. 26
 - [メニュー] 画面: p. 6
 - 言語スキル A: 聞き取りと読解: p. 10
 - 練習関連: p. 14
 - 言語スキル B: 聞き取り: p. 10
 - 練習関連: p. 14
 - 言語スキル C: 読解: p. 10
 - 練習関連: p. 14
 - 言語スキル D: 会話: p. 10
 - 練習関連: p. 15 ~ 17
 - 言語スキル E: 作文: p. 10
 - 練習関連: p. 18 ~ 19
 - 言語スキル (すべて): p. 10
 - [アクティビティ] 画面のタブ: p. 9
 - 練習関連: p. 13
 - [言語スキル] タブ: p. 10、13
 - 言語データ ディスク: p. 4
 - アプリケーションの実行: p. 5
 - 言語の聴解力:
 - 言語スキルによる養成: p. 10
 - 言語の表現力:
 - 言語スキルによる養成: p. 10
 - コントロール パネル: p. 26
 - プレビューの機能: p. 26
 - 練習の機能: p. 26
- サウンド:
 - サウンド再生不良: トラブルシューティング: p. 38
 - サウンドの音質不良: トラブルシューティング: p. 38
 - 量: p. 36
 - プログラムの音量: p. 32
 - サウンド オプション: p. 32 ~ 33
 - タブ: p. 32、次も参照:「音量」と「フィードバック サウンド」
 - システム要件: p. 37
 - 写真: p. 14 ~ 19
 - 言語スキル A、B、C の練習: p. 14
 - 言語スキル D の練習: p. 15 ~ 17
 - 言語スキル E の練習: p. 18 ~ 19
 - 写真による練習の得点付け: p. 26
 - 写真による練習のプレビュー: p. 11 ~ 12
 - テスト: p. 24
 - ユニット: p. 3、7
 - レッスン: p. 8
 - 終了画面: p. 24

スピーカー ボタン: p. 14、15、16
製品: p. 7
RosettaStone の構成: p. 3
コントロール パネル上での表示: p. 26
[メニュー] 画面: p. 6
例: p. 3
設定パネル:
画面上のボタンの位置: p. 26
次も参照:「ユーザー オプション」、「サウンド
オプション」、「レベル 3 オプション」
[設定] ボタン: p. 6、26
全画面表示モード: p. 30
変更するには: p. 30
[ユーザー オプション] タブの設定値の位置:
p. 27、30
要件: p. 30
ダイナミック イマージョン: p. 2
タイマー: p. 25
RosettaStone の構成におけるモード: p. 3
[アクティビティ] 画面のボタンの位置: p. 9
タイム リミットを設定するには: p. 25
有効化/無効化を切り替えるには: p. 25
遅延: p. 25
RosettaStone の構成: p. 3
[アクティビティ] 画面におけるボタンの位置:
p. 9
有効化/無効化を切り替えるには: p. 25、
テスト: p. 24
RosettaStone の構成: p. 3
[アクティビティ] 画面: p. 9
得点:「テストの得点」を参照
ボタン: p. 24
練習ボタンのアイコン: p. 24
テストの得点: p. 24、30
エクスポートするには: p. 31
表示するには: p. 31
[ユーザー オプション] タブの設定値の位置:
p. 27、30
得点: p. 26
コントロール パネルでの表示: p. 26
ヒント: p. 29
言語を変更するには:p. 29 (「ユーザー イン
ターフェイス言語」を参照)
有効化/無効化を切り替えるには: p. 29
[ユーザー オプション] タブの設定値の位置:
p. 27、29
フィードバック アイコン: p. 30

変更するには: p. 30
[ユーザー オプション] タブの設定値の位置:
p. 27、30
フィードバック サウンド: p. 33
[サウンド オプション] タブの設定値の位置:
p. 32、33
変更するには: p. 33
プレビュー: p. 11 ~ 12
RosettaStone の構成: p. 3
[アクティビティ] 画面: p. 9、12
プレビュー/練習の切り替え:p. 11、12、26 (コ
ントロール パネル上での位置)
プログラムの設定: p. 6、27
[サウンド オプション] タブ:p. 32 ~ 33、次
も参照:「サウンド オプション」
次も参照:「設定パネル」
[ユーザー オプション] タブ: p. 27 ~ 31、次
も参照:「ユーザー オプション」
[レベル 3 オプション] タブ: p. 34 ~ 36
[ヘルプ] ボタン: p. 1
位置: p. 26、次も参照:「オンライン ヘルプ テ
キスト」
ボイスプリント ウィンドウ: p. 15 ~ 16
メーター: p. 15
[メニュー] 画面: p. 6、7
終了画面からアクセスするには: p. 24、次も参
照:「終了画面」
モード: p. 25
RosettaStone の構成: p. 3
[アクティビティ] 画面のボタン: p. 9
次も参照:「遅延」と「タイマー」
問題:
写真による練習: p. 14、15、18
遅延モードでの機能: p. 25
ユーザー インターフェイス言語: p. 29
既定: p. 29
変更方法: p. 29
[ユーザー オプション] タブの設定値の位置:
p. 27、29
ユーザー オプション: p. 27 ~ 31
タブ: p. 27
次も参照:「ログインとログアウト」、「ユーザー
インターフェイス言語」、「ヒント」、「フィード
バック アイコン」、「全画面表示モード」、「テ
ストの得点」
ユーザー名:
ログイン時の利点: p. 28

ログイン方法: p. 28
ユニット: p. 7
RosettaStone の構成: p. 3
音声: p. 7
コントロール パネル上での表示: p. 26
写真: p. 7
ビデオ: p. 7、20
[メニュー] 画面: p. 6
用語と画像の解説: p. 41 ~ 46
レッスン: p. 8
RosettaStone の構成: p. 3
[アクティビティ] 画面関連: p. 9
言語スキル関連: p. 10
終了画面で反復練習を行ったり練習を切り替えたりするには: p. 24、次も参照:「終了画面」
[メニュー] 画面: p. 6
ユニット関連: p. 7、8
レベル 1:
RosettaStone の構成: p. 3
ユニット: p. 7
レッスン: p. 8
レベル 2:
RosettaStone の構成: p. 3
ユニット: p. 7
レッスン: p. 8
レベル 3:
RosettaStone の構成: p. 3
ユニット: p. 3、7
レッスン: p. 8
レベル 3 オプション: p. 34 ~ 36
タブ: p. 34
練習: p. 13 ~ 24
[アクティビティ] 画面のボタン: p. 9、13
言語スキル関連: p. 10、13
言語スキル A:p. 14 (写真)
言語スキル B:p. 14 (写真)
言語スキル C:p. 14 (写真)
言語スキル D:p. 15 ~ 17 (写真)
言語スキル E:p. 18 ~ 19 (写真)
終了画面で反復練習を行ったり練習を切り替えたりするには: p. 24
次も参照:終了画面
レッスン関連: p. 8
ログアウト: p. 29
ログイン画面: p. 28
ログイン: p. 6、p. 28 ~ 29
ゲストとしてログインする方法: p. 29

ゲストとしてログインする利点: p. 29
保存されているプログラムの設定: p. 27
[ユーザー オプション] タブ上での位置:
p. 27、28
ユーザー名の削除方法: p. 28
ユーザー名の作成方法: p. 28
ユーザー名を使用したログインの利点: p. 28
ユーザー名を使用したログイン方法: p. 28
ログイン画面: p. 28
録音:
トラブルシューティング: p. 39
プレビュー: p. 12
練習 - 言語スキル D: